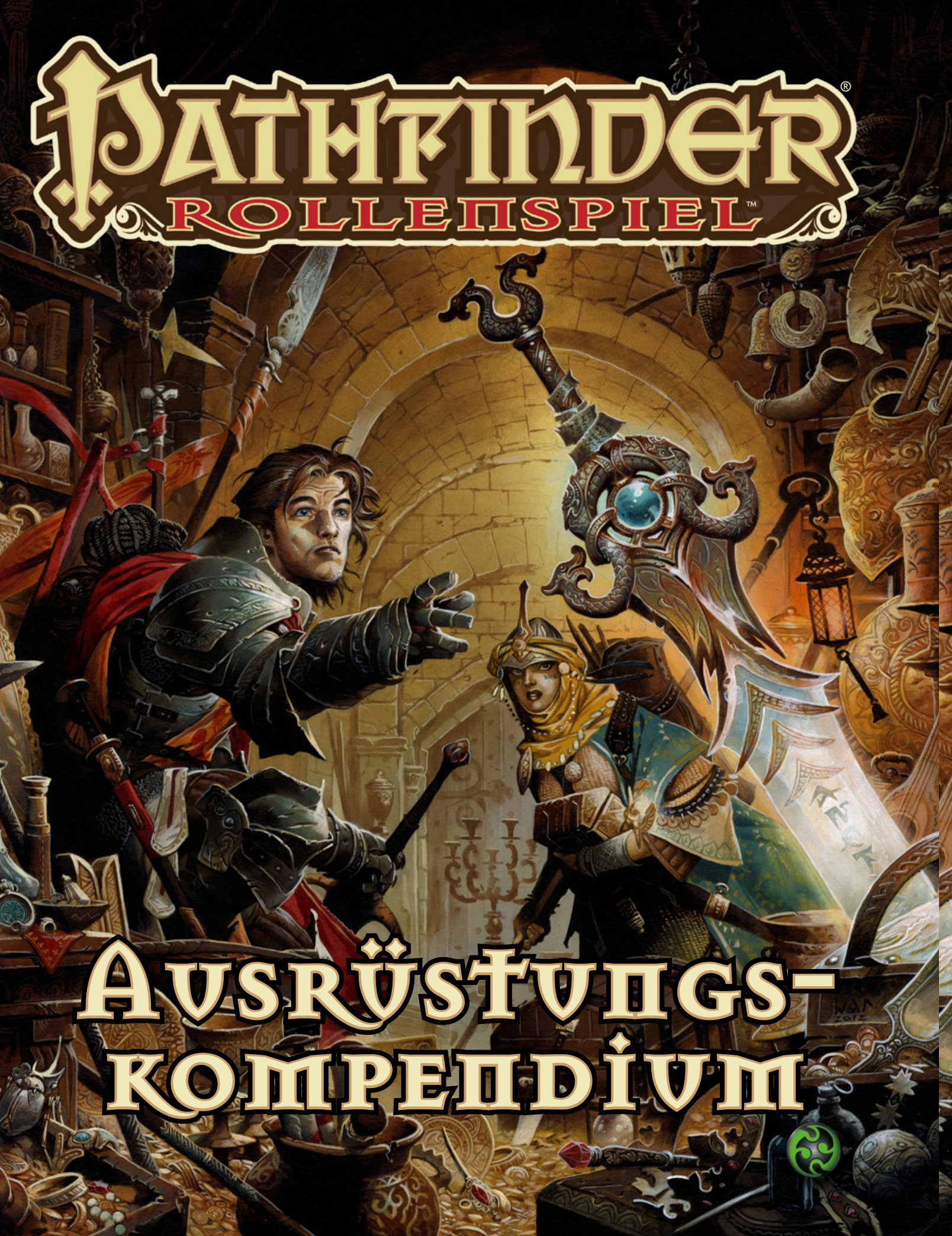
Pathfinder® Rollenspiel™



Ausrüstungs-kompendium

Pathfinder® Rollenspiel™

Ausrüstungs-Kompendium



Pathfinder Rollenspiel Ausrüstungskompendium

Impressum

Lead Designer: Jason Bulmahn
Designers: Stephen Radney-MacFarland and Sean K Reynolds
Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, Russ Taylor und zahlreiche Teilnehmer des RPG Superstar (siehe Seite 387)

Cover Artist: Wayne Reynolds
Interior Artists: Kerem Beyit, Dmitry Burmak, Vincent Dutrait, Grafit Studios, Francesco Graziani, Michal Ivan, Chuck Lukcas, Steve Prescott, Christophe Swal, Wayne Reynolds und Kieran Yanner

Creative Director: James Jacobs
Managing Editor: F. Wesley Schneider
Development: Logan Bonner, Adam Daigle, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, and James L. Sutter
Editing: Jeffery Alvarez, Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey und Erik Mona
Editorial Assistance: Rob McCreary und Mark Moreland
Editorial Intern: Jerome Virnich

Senior Art Director: Sarah E. Robinson
Graphic Designer: Andrew Vallas

Production Specialist: Crystal Frasier
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez
Director of Sales: Pierce Watters
Finance Manager: Christopher Self
Staff Accountant: Kunji Sedo
Technical Director: Vic Wertz
Senior Software Developer: Gary Teter
Campaign Coordinator: Mike Brock

Customer Service Team: Cosmo Eisele, Erik Keith und Sara Marie Teter
Warehouse Team: Will Chase, Michael Kenway, Matt Renton, Jeff Strand und Kevin Underwood
Website Team: Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel: Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment
Übersetzung: Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat: Peter Basedau, Fabian Fehrs, Mark Lambe, Thorsten Naujoks, Ralph Schäfer, Mario Schmiedel, Oliver von Spreckelsen
Layout: Thomas Michalski, Christian Lonsing

Besonderen Dank an: Ryan Dancey, Clark Peterson, die unglaublich talentierten Teilnehmer des RPG Superstars und die Teilnehmer des Spieltests.

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.

Es basiert auf dem von ihnen entwickelten Rollenspielregelwerk und wurde von der dritten Edition dieses Spieles inspiriert, die von Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelt wurde.

Dieses Spiel wäre nicht möglich ohne die Treue und Liebe der vielen Tausend Spieler, welche bei der Entwicklung und dem Spieltest geholfen haben. Vielen Dank an euch alle für eure Zeit und Mühe!

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50012PDF
ISBN 978-3-86889-777-7

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk (GRW)*, die *Pathfinder Expertenregeln (EXP)*, *Pathfinder Monsterhandbücher I-III (MHB, MHB II und MHB III)*, das *Pathfinder Spielleiterhandbuch (SLHB)* und die *Pathfinder Ausbauregeln I+II+III (ABR, ABR II und ABR III)*.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, GameMastery, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc.
© 2014 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT 4

KAPITEL 1: WAFFEN UND RÜSTUNGEN 6
Rüstungen 8
Waffen 16
Feuerwaffen 40
Waffengruppen für Kämpfer 47
Besondere Materialien 48
Primitive Materialien 52

KAPITEL 2: AUSRÜSTUNG 54
Abenteurerausrüstung 56
Werkzeuge 76
Tiere, Reittiere und Zubehör 80
Bekleidung 88
Unterhaltung und Handelsgüter 92
Speisen und Getränke 94
Unterkunft und Dienstleistungen 98
Alchemistische Hilfsmittel 100
Alchemistische Waffen 102
Alchemistische Werkzeuge 106
Gifte 110

KAPITEL 3: MAGISCHE WAFFEN UND RÜSTUNG 112
Besondere Eigenschaften von Rüstungen 114
Besondere magische Rüstungen 124
Besondere magische Schilde 130
Besondere Eigenschaften von Waffen 134
Besondere magische Waffen 150

KAPITEL 4: RINGE, STECKEN UND ZEPTER 164
Ringe 166
Stecken 178
Zepter 190

KAPITEL 5: WUNDERSAME GEGENSTÄNDE 204
Einleitung 206
Augen 208
Brust 212
Füße 216
Gürtel 222
Hals 228
Handgelenke 236
Hände 242
Kopf 248
Körper 256
Schultern 262
Stirn 270
Wundersame Gegenstände ohne Ausrüstungsplatz 276

KAPITEL 6: ARTEFAKTE UND ANDERE GEGENSTÄNDE 326
Artefakte 328
Intelligente Gegenstände 340
Verfluchte Gegenstände 348

ANHÄNGE 360
Anhang 1: Schatzgenerator 360
Anhang 2: Edelsteine und Schmuck 388
Anhang 3: Kunstgegenstände 390

INDEX 392

OGL 400



Vorwort

Ausrüstung: der große Gleichmacher. Sei es ein Schwert, das aus einem winzigen Halbling mitten im Kampf plötzlich einen tödlichen Kämpfer macht oder die Rüstung, die es einem Menschen gestattet, den Schlag eines Riesen wegzustecken: Die Gegenstände, die wir besitzen, schützen uns, unterstützen uns beim Erreichen unserer Ziele und ermöglichen es, uns von der Menge abzuheben. Die Gegenstände, die wir verwenden, definieren uns, denn ist die Verwendung von Werkzeug nicht eine der größten Errungenschaften intelligenter Lebewesen?

Für Abenteurer ist ihre Ausrüstung besonders wichtig. Zwar könnte sich ein Magier über eine Kriegerin lustig machen, die sich in einen Panzer hüllt und ihre Probleme mit scharfem Stahl löst. Aber wo wäre eben dieser Magier ohne seinen Stab und seine Zauberringe? Von den Destillierkolben des Alchemisten bis zu den Dietrichen des Schurken verlassen sich alle Charaktere im Pathfinder-Rollenspiel auf ihre Ausrüstung und magischen Gegenstände. Da diese Gegenstände aber über verschiedene Quellenbücher und Abenteuer verteilt sind, fällt es manchmal schwer zu wissen, wo man mit der Suche danach anfängt.

Das *Pathfinder Ausrüstungskompendium* bietet dir das vollständige Warenhaus-Einkaufserlebnis für dein Fantasy-Rollenspiel. In diesem Buch findest du sämtliche Ausrüstung und magischen Gegenstände, die im Rahmen der Pathfinder-Rollenspiel-Reihe veröffentlicht wurden – das heißt *Grundregelwerk*, *Expertenregeln*, *Ausbauregeln: Magie* und *Ausbauregeln II: Kampf* sowie das Beste vom Besten aus den *Ausbauregeln III: Völker*, *Abenteurers Rüstkammer*, den Bänden der Pathfinder-Kampagnenwelt-Reihe, Paizos jährlichem RPG Superstar Designwettbewerb und noch mehr. Dazu kommt noch ein ganzer Batzen brandneuer weltlicher wie magischer Gegenstände, die dazu gedacht sind, deinen Charakter nach deinen Vorstellungen anzupassen oder ein Gewölbe mit Schätzen zu bestücken, die sich deine Spieler nicht einmal im Traum vorgestellt haben, aber dringend benötigen. Also los: Blättere um, öffne die Schatztruhe und sieh selbst, welche Wunder dich erwarten.

Und denke daran: Nur die Harten kommen in den Garten – und die noch Härteren kaufen bessere Schwerter.

Wie man dieses Buch verwendet

Der Inhalt dieses Buches ist nach der Art der Ausrüstung aufgebaut. Die Ausrüstungsarten sind in jedem Kapitel weiter unterteilt, so dass du schnell das findest, was du brauchst. Es folgt ein kurzer Überblick über die einzelnen Kapitel.

Kapitel 1: Waffen und Rüstungen



Wappne dich zunächst für den Kampf mit dieser breiten Auswahl an Rüstungen und Schilden, angefangen bei bekannten Lieblingsstücken wie der Leder- und Plattenrüstung bis hin zur exotischen Kikko-Rüstung und dem gehörnten Madu. Um es dir noch einfacher zu machen, findest du in diesem Kapitel Regeln für das An- und Ablegen von Rüstungen, für Meisterarbeiten, für Rüstungen, für ungewöhnliche Kreaturen und vieles mehr.

Als Nächstes suchst du dir deine Waffe aus den vielen Seiten voller Tabellen und Beschreibungen heraus. Schwerter und Bögen, Stangenwaffen und Feuerwaffen – alle sind dort zu finden. Dazu kommen noch Regeln für erweiterte Waffengruppen für Kämpfer, Waffenqualität und Schaden für Waffen von ungewöhnlicher Größe.

Schließlich stellen acht Seiten voller besonderer Materialien sicher, dass die Eigenschaften deiner Waffen und Rüstungen ebenso einzigartig sind wie ihr Erscheinungsbild. Besteht deine Rüstung aus Drachenhaut oder Adamant? Aus Engelhaut oder Blutkristall? Vielleicht spielst du einen primitiven Charakter, der nur Waffen aus Stein oder Bronze mit sich führt? Du hast die Wahl.

Kapitel 2: Ausrüstung



Am Abenteurerleben ist mehr dran als nur Waffen und Rüstungen und in diesem Kapitel werden die übrigen Notwendigkeiten im Abenteurerleben aufgelistet. Zuerst die Abenteurerausrüstung – ein Sammelsurium nicht-magischer Gegenstände, die jeden Tag von Abenteurern aller Arten verwendet werden. Ob es nun einfache Gegenstände wie Rucksäcke oder Brecheisen sind oder wesentlich exotischere Artikel wie eine Schwertscheide mit Geheimfächern oder getürkte Schuhe zum Hinterlassen falscher Spuren. In diesem Kapitel findest du alles, um Rucksack, Tross oder Gemischtwarenladen zu bestücken. Darauf folgen besondere Ausrüstungsgegenstände, darunter Werkzeug, das dich bei allen Arten von Fertigkeiten und Berufen unterstützt. Auf diesen Abschnitt folgen Reittiere und Transportmöglichkeiten, die von Kutschen bis hin zu Harnischen für deine Reitfledermäuse reichen.

Darauf folgt der Abschnitt für Kleidung, der abgesehen davon, dass dein Charakter nicht nackt in den nächsten Kampf zieht, auch nützliche Gegenstände wie Skier, Masken und Perücken enthält. Unter den Unterhaltungsgegenständen finden sich solche Kleinigkeiten wie gezinkte Karten und Würfel. Die Warengüter decken Nutztiere, Nahrungsmittel und weitere Artikel ab, die du verkaufen kannst, um hinterher deine Spielschulden zu begleichen. Die Abschnitte über Essen und Trinken sowie Unterkunft und Dienstleistungen bieten Speisen an, mit denen du dich verköstigen kannst. Des Weiteren werden Orte genannt, an denen du nach deiner Rückkehr von deinen Abenteuern unterkommen kannst. Dazu kommen noch die Kostensätze für solche Zeitgenossen wie Ärzte und Anwälte.

Im nächsten Abschnitt wird es noch ausgefallener. Alchemistische Heilmittel sind oft mehr als einfache Gegengifte: Wer will schon ohne Trollöl oder Schädlingsschutz auf Abenteuer ausziehen? Alchemistische Hilfsmittel reichen von Klebstoffen und Lösungsmitteln bis hin zu Entlaubungsmitteln, Rauchkugeln und Leuchttinte. Unter den Waffen der Alchemisten finden sich Flaschenblitze, Feuerwerkskörper, Granaten und vieles mehr. Am Ende des Kapitels findest du zudem eine große Auswahl von Giften.

KAPITEL 3: MAGISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN



Dieses Kapitel beginnt mit einer großen Auswahl besonderer magischer Eigenschaften, mit denen Rüstungen und Schilde versehen werden können. Verbirg deinen Tiergefährten, deinen Vertrauten oder dein Reittier in einer Obdachbietenden Rüstung oder schütze dich vor verhassten Kreaturen mit einer Trutzigen Rüstung. Auf diesen Abschnitt folgt ein ausgedehnter Katalog besonderer magischer Rüstungen und Schilde. Danach wird es Zeit für die Waffen, und auch diesmal machen die besonderen Fähigkeiten den Anfang. Warum sich mit einem einfachen Langschwert +1 zufriedengeben, wenn man eine Herzsuchende Waffe haben kann, die jeden Schutz durchdringt? Schließlich folgt darauf eine Sammlung besonderer magischer Waffen.

KAPITEL 4: RINGE, STECKEN UND ZEPTER



Dieses Kapitel enthält auf gut 50 Seiten besondere magische Ringe, Stecken und Zepter, die nach ihrer Art sortiert sind. Daneben gibt es praktische Tabellen, in denen sie nach ihrem Geldwert aufgelistet sind, damit du auf einen Blick alle Ausrüstungsgegenstände in deiner Preisklasse finden kannst. Ob du nun ein Mönch bist, der nach einem Zauberring sucht, mit dessen Hilfe du ohne Rüstungsschutz in den Kampf ziehen kannst oder ein Zauberkundiger bist, der darauf aus ist, das Schlachtfeld mit einem gewaltigen Stecken der Macht zu beherrschen, dieser Abschnitt ist der richtige für dich.

KAPITEL 5: WUNDERSAME GEGENSTÄNDE



Dieses Kapitel enthält auf mehr als 100 Seiten nützliche und zuweilen bizarre magische Gegenstände, die nach magischen Ausrüstungsplätzen sortiert sind; damit kannst du sicherstellen, immer so viel Magie wie möglich bei dir zu tragen. Angefangen bei Gürteln und Stirnreifen bis hin zu Dryadensandalen und Nachtmahrstiefeln beinhaltet dieses Kapitel sämtliche Magie, die du mit dir tragen kannst, um zu einer von Macht und Mythen umgebenen Gestalt zu werden, sowie einen weitreichenden Abschnitt über nicht-tragbare magische Gegenstände, die allesamt sowohl alphabetisch als auch nach Preis geordnet sind.

KAPITEL 6: ARTEFAKTE UND ANDERE GEGENSTÄNDE



Warum sich mit generischen magischen Gegenständen zufriedengeben, die jeder dahergelaufene Zauberkundige herstellen kann? Dieses Kapitel deckt seltene und wertvolle Gegenstände ab, durch die Geschichten zu Legenden geworden sind: die Affenpfote, der Stein der Weisen und die Schicksalskarten. Allerdings sind nicht alle Artefakte oder magischen Gegenstände so vorteilhaft, wie sie auf den ersten Blick scheinen, denn dieses Kapitel bietet zudem eine große Auswahl verfluchter Gegenstände, die ein betrügerischer Ladenbesitzer (oder hinterhältiger SL) den SC als Wunder von unschätzbarem Wert unterjubeln könnte. Das Ende dieses Kapitels deckt jene Schätze ab, die mitreden können: intelligente Gegenstände. Dieser letzte Abschnitt beinhaltet die Regeln für die Erschaffung und Verwendung solcher Gegenstände, zweckgebundene Kräfte, Launen und selbstverständlich eine breite Auswahl vorbereiteter, besonderer intelligenter Gegenstände, die man den Spielern vor die Füße werfen kann.

ANHÄNGE

Am Schluss bietet dieses Buch ein innovatives, neues System zur zufälligen Erschaffung von Gegenständen, das Spielleitern helfen soll, ihren Spielern nützliche Gegenstände an die Hand zu geben, während es gleichzeitig genaue Richtlinien für den Wert der Schätze bietet. Darauf folgen ein Abschnitt über wertvolle Kunstgegenstände, eine Abhandlung über Edelsteine sowie ein ausführlicher Index, mit dessen Hilfe du schnell bestimmte Themen und Gegenstände finden kannst.



1 Waffen und Rüstungen



Habe ich dir nicht gesagt, du sollst es nicht anfassen?“, brüllte Sajan.

„Wer stellt denn ein so schönes Schwert her, legt es auf ein Podest und erwartet dann, dass es niemand anfasst?“, gab Lini zurück.

Sajan deutete mit dem Daumen über seine Schulter. „Der da!“

Hinter ihnen brüllte der Feuergigant und zog gewaltsam eine Bresche durch die engen Gassen, während seine Schritte den Boden hinter den flüchtenden Abenteurern zum Beben brachte. Eine Dornenkeule von der Größe eines Pferdewagens riss knapp hinter ihren Fersen den Boden auf und schickte zahllose Gesteinssplitter in den umgebenden Wald.

„Ich denke trotzdem ...“, begann Lini.

„Erst rennen!“, rief Sajan. „Dann denken!“







Rüstungen

In einer Welt voller unvorhersehbarer Bedrohungen und Gefahren ist eine Rüstung für die meisten die einfachste Art des Schutzes. Viele Charaktere können nur die einfachsten Rüstungen tragen, nur wenige können mit Schilden umgehen.

Die Rüstungseinträge in der Tabelle 1-1: Rüstungen und Schilde enthalten folgende Informationen:

Preis: Der angegebene Preis bezieht sich auf die entsprechenden Rüstungen kleiner oder mittelgroßer humanoider Kreaturen in Goldstücken. Der Rüstungspreis für andere Kreaturen ist in der Tabelle 1-2: Rüstungen für ungewöhnliche Kreaturen angegeben.

Rüstungs-/Schildbonus: Jeder Rüstungstyp verleiht einen Rüstungsbonus auf die Rüstungsklasse (RK), Schilde einen Schildbonus. Der Rüstungsbonus ist nicht kumulativ mit den Rüstungsboni anderer Effekte oder Gegenstände. Ebenso wird der Schildbonus durch Schilde nicht auf andere Effekte angerechnet, die einen Schildboni verleihen. Für jede Rüstungskategorie (Leicht, Mittelschwer, Schwer) sind die Rüstungen in aufsteigender Reihenfolge von der niedrigsten bis zur höchste RK aufgelistet.

Maximaler GE-Bonus: Diese Zahl gibt den maximalen Geschicklichkeitsbonus auf die RK an, den dieser Rüstungstyp verleiht. Geschicklichkeitsboni, die diesen Wert überschreiten, werden zur Bestimmung der RK des Trägers auf ebendiesen Wert der Rüstung reduziert. Schwerere Rüstungen schränken die Bewegungsfreiheit und die Fähigkeit des Trägers ein, Schlägen auszuweichen. Andere auf Geschicklichkeit basierende Fähigkeiten sind von diesen Einschränkungen nicht betroffen. Ein Strich bedeutet, dass die Rüstung keinen Einfluss auf den maximalen Geschicklichkeitsbonus des Charakters hat.

Selbst wenn durch die Rüstung der maximale Geschicklichkeitsbonus auf 0 fällt, bedeutet dies nicht, dass er einen Geschicklichkeitsbonus auf die RK einbüßt.

Die Belastung eines Charakters (die Menge an Ausrüstung mitsamt Rüstung, die er trägt) könnte ebenfalls Einfluss auf den maximalen Geschicklichkeitsbonus haben, der auf seine Rüstungsklasse angewandt wird.

Schilde: Mit der Ausnahme von Turmschilden, haben Schilde keinen Einfluss auf den maximalen Geschicklichkeitsbonus eines Charakters.

Rüstungsmalus: Rüstungen, die schwerer sind als eine Lederrüstung, legen ebenso wie Schilde einen Rüstungsmalus auf alle Fertigkeitswürfe, die auf Geschicklichkeit und Stärke basieren. Ein Rüstungsmalus könnte zudem auf die Belastung eines Charakters angerechnet werden.

Schilde: Trägt ein Charakter eine Rüstung und verwendet er einen Schild, erleidet er beide Rüstungsmali.

Ungeübt im Umgang mit getragenen Rüstungen: Ein Charakter, der Rüstungen und/oder Schilde trägt, in deren Umgang er nicht geübt ist, erleidet auf Angriffs-, alle Fähigkeits- und Fertigkeitswürfe, die auf Geschicklichkeit und Stärke basieren, den Rüstungsmalus durch die Rüstung und/oder den Schild.

In Rüstung schlafen: Ein Charakter, der in einer mittelschweren oder schweren Rüstung schläft, ist am nächsten Tag automatisch erschöpft. Er erleidet einen Malus von -2 auf Stärke und Geschicklichkeit und kann keinen Sturmangriff durchführen oder rennen. Schlafen in leichter Rüstung verursacht keine Erschöpfung.

Chance für arkane Zauberpatzer: Eine Rüstung behindert die Gesten, die ein Zauberkundiger beim Wirken eines Zaubers mit Gestenkomponenten ausführt. Wenn arkane Zauberkundige Rüstungen tragen, besteht die Möglichkeit, dass sie einen arkanen Zauberpatzer erleiden. Barden, Kampfmagi und Paktmagier besitzen Klassentalente, mit deren Hilfe sie bestimmte Rüstungen und sogar Schilde tragen können, ohne dass sie arkane Zauberpatzer beim Wirken von Zaubern aus der Zauberliste für ihre Klassen erleiden.

Einen arkanen Zauber in Rüstung sprechen: Ein Charakter, der einen arkanen Zauber wirkt, während er eine Rüstung trägt, muss für gewöhnlich einen Wurf für einen arkanen Zauberpatzer ablegen. Die Zahlen in der Spalte „Chance für arkanen Zauberpatzer“ in der Tabelle 1-1: Rüstungen und Schilde geben die Wahrscheinlichkeit in Prozent an, mit der der Zauber fehlschlägt. Gibt es für den Zauber allerdings keine Gestenkomponente, so kann er ohne die Gefahr für einen arkanen Zauberpatzer gewirkt werden.

Schilde: Trägt ein Charakter eine Rüstung und benutzt einen Schild, werden die beiden Prozentwerte für arkane Zauberpatzer addiert.

Bewegungsrate: Mittelschwere und schwere Rüstungen verlangsamen den Träger. Die Zahl in Tabelle 1-1: Rüstungen und Schilde gibt die Bewegungsrate des Charakters beim Tragen einer Rüstung an. Menschen, Elfen, Halb-Elfen und Halb-Orks besitzen ohne Belastung eine Bewegungsrate von 9 m, wie in der ersten Spalte angegeben. Zwerge, Gnome und Halblinge besitzen ohne Belastung eine Bewegungsrate von 6 m, wie in der zweiten Spalte angegeben. Die Bewegungsrate eines Zwerges beträgt zu Fuß immer 6 m, selbst wenn er eine mittelschwere oder schwere Rüstung oder eine mittelschwere oder schwere Last trägt.

Schilde: Schilde haben keinen Einfluss auf die Bewegungsrate eines Charakters.

Gewicht: Diese Spalte gibt das Gewicht der Rüstung für einen mittelgroßen Träger an. Rüstungen, die kleinen Charakteren passen, wiegen nur die Hälfte; Rüstungen für große Charaktere wiegen das Doppelte.

Besondere Rüstungseigenschaften

Manche Rüstungen, insbesondere solche, die aus primitiven Materialien bestehen (siehe Seiten 52-53), sind im Vergleich zur Standardausrüstung minderwertig. Diese Rüstungen erhalten die besondere Eigenschaft Zerbrechlich.

Zerbrechlich: Rüstungen mit der Eigenschaft Zerbrechlich fallen auseinander, wenn sie wuchtige Schläge erleiden. Trifft ein Angreifer eine Kreatur mit einer Zerbrechlichen Rüstung bei einem Angriffswurf mit einer natürlichen 20 und bestätigt einen Kritischen Treffer (selbst wenn die Kreatur gegen Kritische Treffer immun ist), erhält die Rüstung den Zustand Beschädigt. Falls die Rüstung bereits beschädigt ist, wird sie stattdessen zerstört.

Ist es nicht anders in der Beschreibung der Gegenstände oder der besonderen Materialien angegeben, weisen Meisterarbeiten und magische zerbrechliche Rüstungen diese Mängel nicht auf.

Wenn eine Rüstung auf diese Weise den Zustand Beschädigt erhält, geht man davon aus, dass sie Schaden erlitten hat, welcher der Hälfte ihrer Trefferpunkte +1 entspricht. Dieser Schaden wird entweder durch etwas repariert, das dem Effekt entgegenwirkt, der den Zustand Beschädigt herbeigeführt hat (vgl. Talent Gegenstände zusammenflicken aus *Ausbauregeln II: Kampf*), oder durch die Reparaturverfahren, wie sie unter dem Zustand Beschädigt (*Grundregelwerk*, S. 565) beschrieben werden. Wenn der Effekt entfernt wird, der den Zustand Beschädigt herbeigeführt hat, erhält die Rüstung die Trefferpunkte zurück, die sie vor Erhalt des Zustands Beschädigt besaß. Schaden, der durch einen Angriff gegen die Rüstung zustande kommt (zum Beispiel durch das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern), kann nicht durch einen Effekt repariert werden, der den Zustand Beschädigt entfernt.

Tabelle 1-1: Rüstungen und Schilde

		Rüstungs-/Schild-	Max.			Bewegungsrate		
Leichte Rüstung	**Preis**	**Bonus**	**GE-Bonus**	**Rüstungsmalus**	**Zauberpatzer**	**9M**	**6M**	**Gewicht[1]**
Gesteppter Waffenrock	100 GM	+1	+8	0	10 %	9 m	6 m	15 Pfd.
Haramaki	3 GM	+1	–	0	0 %	9 m	6 m	1 Pfd.
Waffenrock	5 GM	+1	+8	0	5 %	9 m	6 m	10 Pfd.
Zeremonielle Seidenrüstung	30 GM	+1	–	0	0 %	9 m	6 m	4 Pfd.
Lamellarbrustharnisch	15 GM	+2	+4	0	5 %	9 m	6 m	8 Pfd.
Lederrüstung	10 GM	+2	+6	0	10 %	9 m	6 m	15 Pfd.
Beschlagene Lederrüstung	25 GM	+3	+5	-1	15 %	9 m	6 m	20 Pfd.
Holzrüstung	20 GM	+3	+3	-1	15 %	9 m	6 m	25 Pfd.
Paraderüstung	25 GM	+3	+5	-1	15 %	9 m	6 m	20 Pfd.
Kettenhemd	100 GM	+4	+4	-2	20 %	9 m	6 m	25 Pfd.
Lamellar-Rüstung (Leder)	60 GM	+4	+3	-2	20 %	9 m	6 m	25 Pfd.
Mittelschwere Rüstung								
Fellrüstung	15 GM	+4	+4	-3	20 %	6 m	4,50 m	25 Pfd.
Gepanzerter Mantel	50 GM	+4	+3	-2	20 %	6 m	4,50 m	20 Pfd.
Do-Maru	200 GM	+5	+4	-4	25 %	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Kikko-Rüstung	30 GM	+5	+4	-3	20 %	6 m	4,50 m	25 Pfd.
Lamellar-Rüstung (Horn)	100 GM	+5	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Schuppenpanzer	50 GM	+5	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Behände Brustplatte	400 GM	+6	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	25 Pfd.
Bergmusterrüstung	250 GM	+6	+3	-4	30 %	6 m	4,50 m	40 Pfd.
Brustplatte	200 GM	+6	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Kettenpanzer	150 GM	+6	+2	-5	30 %	6 m	4,50 m	40 Pfd.
Lamellar-Rüstung (Stahl)	150 GM	+6	+3	-5	25 %	6 m	4,50 m	35 Pfd.
Vier-Spiegel-Rüstung	45 GM	+6	+2	-5	30 %	6 m	4,50 m	45 Pfd.
Schwere Rüstung								
Bänderpanzer	250 GM	+7	+1	-6	35 %	6 m[2]	4,50 m[2]	35 Pfd.
Kusari-Gusoku	350 GM	+7	+1	-7	35 %	6 m[2]	4,50 m[2]	45 Pfd.
Lamellar-Rüstung (Eisen)	200 GM	+7	+0	-7	40 %	6 m[2]	4,50 m[2]	50 Pfd.
Schienenpanzer	200 GM	+7	+0	-7	40 %	6 m[2]	4,50 m[2]	45 Pfd.
Tatami-Do	1.000 GM	+7	+3	-6	35 %	6 m[2]	4,50 m[2]	45 Pfd.
Behänder Plattenpanzer	850 GM	+8	+0	-7	40 %	6 m[3]	4,50 m[3]	55 Pfd.
Lamellar-Rüstung (Stein)	500 GM	+8	+0	-7	40 %	6 m[2]	4,50 m[2]	45 Pfd.
O-yoroi	1.700 GM	+8	+2	-6	35 %	6 m[2]	4,50 m[2]	45 Pfd.
Plattenpanzer	600 GM	+8	+0	-7	40 %	6 m[2]	4,50 m[2]	50 Pfd.
Ritterrüstung	1.500 GM	+9	+1	-6	35 %	6 m[2]	4,50 m[2]	50 Pfd.
Steinplatte	1.800 GM	+9	+1	-6	35 %	4,50 m[2]	3 m[2]	75 Pfd.
Schilde								
Bereitschaftsschild, Leichter Holz-	53 GM	+1	–	-2	5 %	–	–	6 Pfd.
Bereitschaftsschild, Leichter Stahl-	59 GM	+1	–	-2	5 %	–	–	7 Pfd.
Klar	12 GM	+1	–	-1	5 %	–	–	6 Pfd.
Leichter Holzschild	3 GM	+1	–	-1	5 %	–	–	5 Pfd.
Leichter Stahlschild	9 GM	+1	–	-1	5 %	–	–	6 Pfd.
Madu (Leder)	40 GM	+1	–	-2	5 %	–	–	5 Pfd.
Madu (Stahl)	50 GM	+1	–	-2	5 %	–	–	6 Pfd.
Tartsche	5 GM	+1	–	-1	5 %	–	–	5 Pfd.
Schwerer Holzschild	7 GM	+2	–	-2	15 %	–	–	10 Pfd.
Schwerer Stahlschild	20 GM	+2	–	-2	15 %	–	–	15 Pfd.
Turmschild	30 GM	+4[4]	+2	-10	50 %	–	–	45 Pfd.
Zusätze								
Beriemter Panzerhandschuh	+8 GM	–	–	Speziell	k. A.[5]	–	–	+5 Pfd.
Rüstungsstacheln	+50 GM	–	–	–	–	–	–	+10 Pfd.
Schildstacheln	+10 GM	–	–	–	–	–	–	+5 Pfd.

[1] Gewichtsangaben der Rüstungen für mittelgroße Charaktere. Rüstungen für kleine Charaktere wiegen nur die Hälfte, Rüstungen für große Charaktere kosten das Doppelte.
[2] Beim Rennen in schwerer Rüstung liegt die Bewegungsrate nur beim Dreifachen, nicht beim Vierfachen.
[3] Beim Rennen in einem behänden Plattenpanzer liegt die Bewegungsrate beim Vierfachen, statt beim üblichen Dreifachen für schwere Rüstungen.
[4] Ein Turmschild kann stattdessen Deckung bieten. Siehe Beschreibung.
[5] Die Hand ist nicht frei, um Zauber zu wirken.

Rüstungsbeschreibungen

Im folgenden Abschnitt werden besondere Vorteile oder Zusätze der Rüstungen aus Tabelle 1-1: Rüstungen und Schilde beschrieben.

Bänderpanzer

Preis 250 GM
Rüstungsbonus +7



Ein Bänderpanzer besteht aus überlappenden Metallbändern, die auf einem robusten Polster aus Leder und Ketten angebracht werden. Aufgrund der Größe der Metallplatten, der miteinander verbundenen Metallbänder und der darunter liegenden Rüstungslagen liegt der Schutz erheblich höher als bei ähnlichen Rüstungen, wie dem Schuppen- oder dem Schienenpanzer.

Behände Brustplatte

Preis 400 GM
Rüstungsbonus +6

Diese Brustplatte wurde auf eine Art und Weise hergestellt, die zusätzliche Beweglichkeit bei bestimmten körperlichen Aktivitäten gewährleistet. Der Rüstungsmalus auf Fertigkeitswürfe für Klettern und Springen liegt nur bei -1. (Meisterarbeiten und Versionen dieser Rüstung aus Mithral reduzieren diesen wie auch den üblichen Malus.)

Behänder Plattenpanzer

Preis 850 GM
Rüstungsbonus +8



Diese Art von Plattenpanzer wird im Hinblick auf bestimmte körperliche Aktivitäten hergestellt. Der Rüstungsmalus auf Fertigkeitswürfe für Klettern und Springen liegt nur bei -4. (Meisterarbeiten und Versionen aus Mithral dieser Rüstung reduzieren diesen sowie den üblichen Malus.) Darüber hinaus kann der Träger mit vierfacher statt wie sonst bei schweren Rüstungen mit dreifacher Bewegungsrate rennen. Zu dieser Rüstung gehören Panzerhandschuhe.

Bereitschaftsschild, leichter Holz-

Preis 53 GM
Schildbonus +1



Ein Bereitschaftsschild aus Holz entspricht einem Bereitschaftsschild aus Stahl, allerdings reagiert er anders auf bestimmte Zauber und Effekte (wie zum Beispiel *Rostgriff*). Ein Druide kann einen Bereitschaftsschild aus Holz, aber keinen Bereitschaftsschild aus Stahl benutzen.

Bereitschaftsschild, leichter Stahl-

Preis 59 GM
Schildbonus +1

Dieser leichte Schild wird eigens mit einer Reihe von Riemen ausgestattet, damit Charaktere, die im Umgang mit Schilden geübt sind, ihn schnell und einfach bereitmachen oder auf ihren Rücken schnallen können. Ab einem Grundangriffsbonus von +1 oder höher kann man einen Bereitschaftsschild als Schnelle Aktion zusammen mit einer normalen Bewegung an- oder ablegen. Beherrscht ein Charakter das Talent Kampf mit zwei Waffen, kann er in der Zeit, die er normalerweise für das Ziehen einer Waffe benötigt, mit einer Hand eine leichte oder einhändige Waffe und mit der anderen Hand einen Bereitschaftsschild ziehen. Mit dem Talent Schnelle Waffenbereitschaft kann man einen Bereitschaftsschild als Freie Aktion an- oder ablegen.

Bergmusterrüstung

Preis 250 GM
Rüstungsbonus +6



Diese mittelschwere Rüstung besteht aus Hunderten kleiner, ineinander greifende Stahlstücke, die so geformt sind, dass sie einem uralten Symbol für das Wort „Berg“ ähneln. Dieses Kettenhemd wird danach auf ein Polster aus Stoff oder Leder aufgebracht. Sie wird wie ein Kettenmantel getragen und bedeckt Oberkörper, Schultern und Hüften.

Beriemter Panzerhandschuh

Preis +8 GM
Rüstungsbonus –



Dieser Panzerhandschuh ist mit kleinen Ketten und Bändern versehen, mit deren Hilfe der Träger eine Waffe am Panzerhandschuh befestigen kann und dadurch schwerer zu entwaffnen ist. Der Handschuh verleiht einen Bonus von +10 auf die KMV gegen Entwaffnungsversuche. Eine Waffe an einen Beriemten Panzerhandschuh anzubringen oder loszubinden gilt als Volle Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Der angegebene Preis gilt nur für einen einzelnen beriemten Panzerhandschuh. Das angegebene Gewicht gilt nur, wenn man eine Brustplatte, eine leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. In allen anderen Fällen ersetzt ein beriemter Panzerhandschuh einfach den Handschuh, der bereits Teil der getragenen Rüstung ist.

Während der Panzerhandschuh geschlossen ist, kann die betreffende Hand nicht zum Wirken von Zaubern oder für den Einsatz von Fertigkeiten verwendet werden. (Insofern die andere Hand frei ist, kann man noch immer Zauber mit Gestenkomponenten wirken.)

Wie mit einem normalen Panzerhandschuh, richtet man mit einem waffenlosen Schlag eines beriemten Panzerhandschuhs tödlichen statt nicht-tödlichen Schaden an.

Beschlagene Lederrüstung

Preis 25 GM
Rüstungsbonus +3



Die beschlagene Lederrüstung ist eine verbesserte Variante der gewöhnlichen Lederrüstung und mit Dutzenden von Metallnieten bedeckt. Auch wenn diese runden Buckel einzeln keinen Schutz bieten, werden aufgrund ihren großen Zahl, die über die Rüstung verteilt ist, tödliche Klingenwaffen abgefangen und von lebenswichtigen Körperteilen abgelenkt. Wegen der Steifheit durch das zusätzliche Metall ist die Bewegungsfreiheit jedoch stärker eingeschränkt als bei einer gewöhnlichen Lederrüstung.

Brustplatte

Preis 200 GM
Rüstungsbonus +6



Eine Brustplatte schützt mithilfe eines einzigen Formstückes aus Metall den Oberkörper des Trägers, ähnlich dem Herzstück einer Ritterrüstung. Trotz ihrer Robustheit ist die Brustplatte aufgrund ihrer Unbeweglichkeit und des offenen Rückens einer Vollrüstung gegenüber unterlegen, stellt aber trotzdem eine Verbesserung gegenüber Rüstungen dar, die nicht aus Metall bestehen.

DO-MARU

PREIS 200 GM
RÜSTUNGSBONUS +5



Die Do-Maru ist die leichteste der von den Samurai bevorzugten Rüstungen und bedeckt den Körper des Trägers wie ein kurzer gepanzerter Mantel. Sie besteht größtenteils aus Lamellen und weist keine Brustplatte oder Ärmel auf, sodass Schultern und Oberkörper zum Teil frei liegen. Allerdings ist der Träger dadurch wesentlich beweglicher als bei einem Großteil der schwereren Rüstungen.

FELLRÜSTUNG

PREIS 15 GM
RÜSTUNGSBONUS +4



Eine Fellrüstung besteht aus dem gegerbten Fell besonders dickhäutiger Tiere. Die Rüstung wird entweder aus mehreren überlappenden Schichten groben Leders zusammengenäht, oder besteht aus einer äußeren Lederschicht, die mit Polstern oder Fell gefüttert wird. Die Rüstung kann in der Regel durch das Zusammennähen von Rissen oder dem Hinzufügen neuer Lederstücke repariert werden, sodass ein besonders beanspruchtes Stück die Beschaffenheit von Flickwerk annimmt.

GEPANZERTER MANTEL

PREIS 50 GM
RÜSTUNGSBONUS +4



Dieser robuste Ledermantel ist mit Metallplatten verstärkt, die ins Futter eingenäht wurden. Ein gepanzerter Mantel ist unhandlicher als eine leichte Rüstung und bietet weniger Schutz als die meisten mittelschweren Rüstungen. Der Vorteil liegt darin, dass eine Person den Mantel als Bewegungsaktion an- oder ablegen kann. (Einen gepanzerten Mantel kann man nicht „schnell anlegen".) Wenn er über einer anderen Rüstung getragen wird, verwende den höheren RK-Bonus, dafür aber den schlechtesten Wert in allen anderen Kategorien. Trägt man ihn zusammen mit einer schweren Rüstung, bietet der gepanzerte Mantel keinen Schutz. Die einzigen magischen Effekte, die sich auf den Mantel anwenden lassen, gehören zu Rüstung, Kleidung und Gegenständen, die darüber getragen werden.

GESTEPPTER WAFFENROCK

PREIS 100 GM
RÜSTUNGSBONUS +1



Diese verbesserte Version des Waffenrocks ist auf der Innenseite mit Stoffschichten ausgelegt, die für den Zweck hergestellt wurden, Pfeile, Bolzen, Wurfpfeile, Schuriken, Wurfdolche und sonstige kleine Waffen abzufangen, die Stichschaden verursachen. Sollte eine dieser Waffen den Charakter treffen, bleiben sie im Regelfall zwischen den Schichten stecken und fügen ihm keinen Schaden zu. Durch das Tragen des gesteppten Waffenrocks erhält man SR 3/– gegen Angriffe dieser Art. Die besonderen Schichten der Rüstung haben keinen Einfluss auf andere Waffenarten.

HARAMAKI

PREIS 3 GM
RÜSTUNGSBONUS +1

Eine Haramaki, die auch Bauchwärmer genannt wird, ist eine einfache Seidenschärpe, die mit einem Kettenpanzer oder mit Metallplatten verstärkt wurde und um den Bauch gewickelt wird, um diesen zu schützen.

HOLZRÜSTUNG

PREIS 20 GM
RÜSTUNGSBONUS +3



Diese Rüstung besteht aus mit Feuer behandelten Holzplatten, die über lebenswichtigen Körperteilen zusammengenäht werden. Obwohl sie nicht so effektiv wie eine Metallrüstung ist, bietet sie jedoch mehr Schutz als eine einfache Lederrüstung. Im Gegensatz zur Metallrüstung hat die Holzrüstung Auftrieb, sodass der Rüstungsmalus auf Schwimmen in dieser Rüstung 0 beträgt.

KETTENHEMD

PREIS 100 GM
RÜSTUNGSBONUS +4

Dieses Hemd besteht aus tausenden verflochtenen Metallringen und bedeckt den Oberkörper.

KETTENPANZER

PREIS 150 GM
RÜSTUNGSBONUS +6



Im Gegensatz zu einem Kettenhemd schützt der Kettenpanzer den Träger durch ein vollständiges Netz aus Kettengliedern, das den Oberkörper und die Arme bedeckt und bis unter die Hüfte reicht. Mehrere miteinander verbundene Rüstungsteile bieten einen zusätzlichen Schutz für lebenswichtige Organe. Zu dieser Rüstung gehören Panzerhandschuhe.

KIKKO-RÜSTUNG

PREIS 30 GM
RÜSTUNGSBONUS +5



Eine Kikko-Rüstung besteht aus einer geschickten Zusammenstellung sechseckiger Eisenplättchen, die auf Stoff aufgebracht werden, so dass sie dem Träger größere Beweglichkeit ermöglicht, als viele andere Rüstungen mit ähnlichem Rüstungsschutz. Die Platten können entweder außen angebracht oder unter einer Stoffschicht verborgen sein.

KLAR

PREIS 12 GM
RÜSTUNGSBONUS +1



Traditionell besteht diese Stammeswaffe aus einer kurzen Klinge, die am Schädel einer großen gehörnten Echse angebracht ist, allerdings kann ein ausgebildeter Schmied solch eine Waffe auch gänzlich aus Metall herstellen. Ein traditioneller Klar gilt als leichter Holzschild mit Rüstungsstacheln; ein Metallklar gilt als leichter Stahlschild mit Rüstungsstacheln.

KUSARI-GUSOKU

PREIS 350 GM
RÜSTUNGSBONUS +7

Die Kusari-Kusoku hat Ähnlichkeit mit einer Tatami-Do, allerdings wird anstatt einer Brustpanzerung eine Katabira – eine Art Kettenjacke – getragen.

LAMELLAR-BRUSTHARNISCH

PREIS 15 GM
RÜSTUNGSBONUS +2

Diese Rüstung besteht aus einer leichten Brustplatte sowie Schulterschützern aus gelackten Lederplatten, die zusammengefügt und über ein Seidenhemd gezogen werden.

LAMELLAR-RÜSTUNG		Preis VERSCHIEDEN
Leder	RÜSTUNGSBONUS +4	60 GM
Horn	RÜSTUNGSBONUS +5	100 GM
Stahl	RÜSTUNGSBONUS +6	150 GM
Eisen	RÜSTUNGSBONUS +7	200 GM
Stein	RÜSTUNGSBONUS +8	500 GM

Eine Lamellar-Rüstung ist eine Rüstungsart aus Plättchen verschiedenster Materialien, die mithilfe dünner Schnüre in parallelen Reihen zusammengefügt werden. Lamellarplatten können aus lackiertem Leder, Horn oder sogar Stein bestehen, wenngleich Rüstungen aus Eisen und Stahl am geläufigsten sind. Lamellar-Rüstungen können verschiedene Formen annehmen, darunter auch einzelne Rüstungsteile wie Brustplatten, Beinschienen oder sogar vollständige Mäntel. Die Eigenschaften einer bestimmen Lamellar-Rüstung bzw. eines Teiles davon hängt vom Material ab. Eine Lamellarrüstung aus Stahl enthält außerdem Panzerhandschuhe.

LEDERRÜSTUNG

PREIS 10 GM
RÜSTUNGSBONUS +2



Eine Lederrüstung besteht aus mehreren übereinander liegenden Lederstücken, die zunächst gekocht wurden, um ihre natürliche Robustheit zu erhöhen, und dann geflissentlich zusammengenäht werden. Zwar ist sie nicht so robust wie eine Metallrüstung, doch aufgrund der Beweglichkeit, die sie dem Träger lässt, ist diese Rüstung am weitesten verbreitet.

LEICHTER HOLZSCHILD

PREIS 3 GM
SCHILDBONUS +1

Ein leichter Holzschild ist im Grunde das Gleiche wie ein leichter Stahlschild, allerdings reagiert er anders auf bestimmte Zauber und Effekte (wie zum Beispiel *Rostgriff*). Ein Druide kann einen leichten Holzschild, aber keinen leichten Stahlschild benutzen.

LEICHTER STAHLSCHILD

PREIS 9 GM
SCHILDBONUS +1

Einen leichten Stahlschild wird am Unterarm befestigt und mit der Hand festgehalten. Aufgrund des Gewichtes des Schilds kann man in dieser Hand zwar andere Gegenstände tragen, allerdings keine Waffen mit ihr benutzen. Ob nun aus Stahl oder Holz, ein leichter Schild bietet die gleiche Grundverteidigung und die gleichen Angriffsvorteile, wenngleich beide Varianten unterschiedlich auf bestimmte Zauber und Effekte reagieren (wie zum Beispiel *Rostgriff*). Ein Druide kann einen leichten Holzschild, aber keinen leichten Stahlschild verwenden.

Schildstoßangriffe: Mit einem leichten Schild kann man einem Gegner einen heftigen Stoß versetzen. Der Schaden, der durch einen Schildstoß mit einem leichten Schild verursacht wird, steht in der Tabelle 1-5: Kriegswaffen unter „Leichter Schild". Ein auf diese Weise eingesetzter leichter Schild gilt als Kriegswaffe mit Wuchtschaden. Für Mali auf Angriffswürfe wird der leichte Schild wie eine leichte Waffe behandelt. Wird der Schild als Waffe eingesetzt, verliert man bis zu seinem nächsten Zug den RK-Bonus. Ein Verbesserungsbonus für den Schild verbessert nicht die Wirkung eines Schildstoßes, allerdings kann der Schild selbst in eine magische Waffe verwandelt werden.

MADU		Preis VERSCHIEDEN
Leder	SCHILDBONUS +1	40 GM
Stahl	SCHILDBONUS +1	50 GM

Der Madu ist ein runder, leichter Lederschild, von dessen gegenüber liegenden Rändern zwei Tierhörner – gewöhnlich von Antilopen – abstehen. Ist man im Umgang mit dem Madu geübt, kann man mit einem Malus von -2 statt der üblichen -4 defensiv kämpfen und der Angriffsmalus steigt für den Einsatz von Defensive Kampfweise um +1 (der Malus beträgt mindestens -1). Der Träger eines Madu kann in dieser Hand nichts anderes halten. Ist man im Umgang mit dem Madu nicht geübt, behandelt man ihn als leichten Stachelschild. Ein Madu kann nicht Ziel eines Entwaffnungsversuchs werden. Obwohl Madus traditionell aus Leder und Tierhorn hergestellt werden, können sie gänzlich aus Metall bestehen. Ob aus Leder oder Stahl, ein Madu bietet den gleichen Grundschutz und die gleichen Angriffsvorzüge, wenngleich beide Variationen unterschiedlich auf bestimmte Zauber und Effekte reagieren (wie zum Beispiel *Rostgriff*). Ein Druide kann einen Madu aus Leder, aber keinen aus Stahl benutzen.

O-YOROI

PREIS 1.700 GM
RÜSTUNGSBONUS +8



Die O-yoroi – oder „Großrüstung" – ist eine schwere Kampfrüstung, die fast ausschließlich von hochrangigen Samurai getragen wird. Sie besteht aus mehreren zusätzlichen Rüstungsteilen, darunter sowohl Platten, als auch Lamellen. Jede Rüstung wird individuell angepasst und verdeutlicht das ästhetische Empfinden ihres Besitzers. Nach der Fertigstellung wird die Rüstung bemalt und mit einer abschließenden Lackschicht versiegelt. Das Herzstück einer O-yoroi ist ein Kürass, der aus zwei Teilen besteht: einer gesonderten Verstärkung für die rechte Seite, die Waidate genannt wird, und einem Kikko-Kürass. Den oberen Teil der Waidate bildet eine mit Leder überzogene Eisenplatte. Die ledernen Schulterriemen des Kürass' – die Watagami – sind ebenfalls mit Metallplättchen verstärkt. Am Kürass ist eine Reihe von Zusatzstücken befestigt, darunter breite Schulterplatten, ein Kikko-Ärmel für den Schildarm, lackierte Beinschienen aus Eisen, die über gepolsterten Seidenbeinlingen getragen werden, sowie ein Tiefschutz. An den Kikko-Ärmeln sind Panzerhandschuhe befestigt. Das Hauptmerkmal einer jeden Rüstung ist der mehrstufige Kabuto-Helm und die dazu passende Ho-ate-Maske. Letztere können aus verstärktem Leder oder Metall bestehen und ahmen schreckliche Fratzen nach, beispielsweise von Oni, Drachen oder anderen mythischen Wesen.

PARADERÜSTUNG

PREIS 25 GM
RÜSTUNGSBONUS +3

In den meisten wohlhabenden Ländern mit einem stehenden Heer gibt es Uniformen für prunkvolle und nicht-kriegerische Situationen, wie Paraden, Krönungszeremonien und dergleichen. Das Aussehen dieser Rüstung hängt vom Ursprungsland und dem militärischen Zweig ab, bietet aber trotzdem etwas Schutz für den Fall, dass der Träger in Paradekleidung kämpfen muss. Die Paraderüstung eine Landes könnte zum Beispiel aus Kettenhemd, Waffenrock, Lederbeinlingen und Flügelhelm bestehen. Wenn du die Paraderüstung eines Landes trägst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern, um eine Person aus diesem Land zu beeinflussen. Abhängig vom Ursprungsland, kann die Paraderüstung aus Leder, Metall oder einer Mischung aus beidem gefertigt sein.

PLATTENPANZER

PREIS 600 GM
RÜSTUNGSBONUS +8



Ein Plattenpanzer verbindet Teile einer Ritterrüstung und eines Kettenpanzers, wobei mehrere Platten aus geformtem Metall und ein darunter liegendes Netz aus Kettengliedern eingearbeitet sind. Zwar schützt diese Rüstung lebenswichtige Bereiche mit mehreren gepanzerten Lagen, ist jedoch nicht an die Körperform eines Einzelnen angepasst, sodass sie die Beweglichkeit des

Trägers noch stärker als eine Ritterrüstung einschränkt. Zu einem Plattenpanzer gehören Panzerhandschuhe und ein Helm.

RITTERRÜSTUNG

PREIS 1.500 GM
RÜSTUNGSBONUS +9



Diese Metallrüstung besteht aus mehreren Stücken miteinander verbundener und übereinander liegender Metallplatten und vereinigt in sich die Vorzüge mehrerer Arten kleinerer Rüstungen. Eine komplette Ritterrüstung (oder Feldharnisch, wie sie oft genannt wird) beinhaltet Panzerhandschuhe, schwere Lederstiefel, einen Helm mit Visier sowie eine feste Lage von Polstern, die unter der Rüstung getragen wird. Jede Ritterrüstung muss von einem Rüstungsschmiedemeister individuell an den Besitzer angepasst werden. Allerdings kann eine erbeutete Rüstung für einen Preis zwischen 200 und 800 (2W4 x 100) GM an den neuen Besitzer angepasst werden.

RÜSTUNGSSTACHELN

PREIS +500 GM
RÜSTUNGSBONUS –

Man kann Rüstungen Stacheln hinzufügen, mit denen bei einem gelungenen Ringkampfangriff zusätzlicher Stichschaden verursacht wird (siehe „Rüstungsstachel" in Tabelle 1-5: Kriegswaffen). Die Stacheln gelten als Kriegswaffen. Werden sie ungeübt eingesetzt, erleidet man beim Einsatz der Stacheln einen Malus von -4 auf Ringkampfwürfe. Darüber hinaus kann man mit den Stacheln einen regulären Nahkampfangriff (oder Zweithandangriff) durchführen; in diesem Falle gelten die Stacheln als leichte Waffen. (Allerdings kann man mit den Rüstungsstacheln keinen Angriff durchführen, wenn bereits ein Angriff mit einer Zweitwaffe durchgeführt wurde und umgekehrt.) Ein Verbesserungsbonus der Rüstung erhöht nicht die Wirkung der Stacheln, diese können aber selbst in magische Waffen verwandelt werden.

SCHIENENPANZER

PREIS 200 GM
RÜSTUNGSBONUS +7



Eine Schienenrüstung besteht aus übereinander liegenden Metallstreifen, die auf eine Lage aus Leder oder robustem Stoff aufgebracht werden. Diese Schienen sind größer und haltbarer als die Platten, aus denen ein Schuppenpanzer besteht. Dadurch erhöht sich der Schutz für den Träger, allerdings auf Kosten der Beweglichkeit. Zu einem Schienenpanzer gehören Panzerhandschuhe.

SCHILDSTACHELN

PREIS +10 GM
SCHILDBONUS –

Aus einigen Schilden ragen tödliche Stacheln und Klingen heraus und verwandeln diese Rüstungsteile in eigenständige Waffen. Durch Schildstacheln wird ein Schild eine Kriegswaffe mit Stichschaden und sie erhöhen den Schaden, den ein Schildstoß verursacht so, als wäre der Schild für eine Kreatur hergestellt worden, die um eine Größenkategorie größer ist (siehe „Leichter Stachelschild" und „Schwerer Stachelschild" in Tabelle 1-5: Kriegswaffen). Auf eine Tartsche oder einen Turmschild können keine Stacheln angebracht werden. Ansonsten gleicht ein Angriff mit einem Stachelschild einem Schildstoßangriff.

Ein Verbesserungsbonus auf einem Stachelschild verbessert nicht die Wirkung eines Schildstoßes, der mit ihm ausgeführt wird. Allerdings kann ein Stachelschild in eine magische Waffe verwandelt werden.

SCHUPPENPANZER

PREIS 50 GM
RÜSTUNGSBONUS +5



Ein Schuppenpanzer wird aus Dutzenden kleiner, übereinander liegender Metallplatten hergestellt. Ähnlich wie der Schienen- und der Bänderpanzer, besteht der Schuppenpanzer aus einer beweglichen Anordnung von Schuppen, welche die Beweglichkeit des Trägers nicht einschränken sollen. Dafür werden allerdings zusätzliche Panzerungsschichten ausgelassen. Zu einem Schuppenpanzer gehören Panzerhandschuhe.

SCHWERER HOLZSCHILD

PREIS 7 GM
SCHILDBONUS +2



Ein schwerer Holzschild ist im Grunde das Gleiche wie ein schwerer Stahlschild, allerdings reagiert er anders auf bestimmte Zauber und Effekte (wie z.B. *Rostgriff*). Ein Druide kann einen schweren Holzschild, aber keinen schweren Stahlschild benutzen.

SCHWERER STAHLSCHILD

PREIS 20 GM
SCHILDBONUS +2



Mithilfe eines Bandes befestigt man den schweren Schild am Unterarm und hält ihn mit der Hand fest. Ein schwerer Stahlschild ist derart wuchtig, dass man den Schildarm nicht anderweitig einsetzen kann. Ob nun aus Holz oder Stahl, schwere Schilde bieten den gleichen Grundschutz und die gleichen Angriffsvorteile, wenngleich beide Versionen anders auf bestimmte Zauber und Effekte reagieren (wie z.B. *Rostgriff*). Ein Druide kann einen schweren Holzschild, aber keinen schweren Stahlschild benutzen.

Schildstoßangriffe: Mit einem schweren Schild kann man einem Gegner einen heftigen Stoß versetzen. Der Schaden, der durch einen Schildstoß mit einem schweren Schild verursacht wird, steht in der Tabelle 1-5: Kriegswaffen unter „Schwerer Schild". Ein auf diese Weise eingesetzter schwerer Schild gilt als Kriegswaffe, die Wuchtschaden verursacht. Für Mali auf Angriffswürfe wird der schwere Schild wie eine Einhandwaffe behandelt. Setzt man einen Schild als Waffe ein, verliert man bis zu seinem nächsten Zug dessen RK-Bonus. Ein Verbesserungsbonus für den Schild erhöht nicht die Wirkung eines Schildstoßes, allerdings kann der Schild selbst in eine magische Waffe verwandelt werden.

STEINPLATTE

PREIS 1.800 GM
RÜSTUNGSBONUS +9

Diese Rüstung wird von zwergischen Steinmetzen aus alchemistisch behandelten Basaltplatten hergestellt. Eine Steinplatte ist schwer und sperrig, bietet dem Träger allerdings einen hervorragenden Schutz. Sie wird hauptsächlich von Zwergendruiden verwendet, die keine Rüstungen aus Metall tragen können.

TARTSCHE

PREIS 5 GM
SCHILDBONUS +1

Dieser kleine Metallschild wird mithilfe von Bändern am Unterarm befestigt. Ein Träger kann ohne Mali einen Bogen oder eine Armbrust verwenden. Zudem kann er seinen Schildarm benutzen, wenn er eine Waffe benutzt (ob nun eine Zweitwaffe oder wenn er mithilfe seiner zweiten Hand eine Zweihandwaffe einsetzt); allerdings erleidet er dabei einen Malus von -1 auf die Angriffswürfe. Dieser Malus ist



kumulativ mit den Mali, die man aufgrund des Kampfes mit zweiten Hand und im Kampf mit zwei Waffen erleidet. In jedem Falle verliert man den RK-Bonus der Tartsche bis zu seinem nächsten Zug, wenn man eine Waffe in der zweiten Hand führt. Mit dem Schildarm kann man Zauber mit Gestenkomponenten wirken, allerdings verliert man den RK-Bonus der Tartsche bis zu seinem nächsten Zug. Mit einer Tartsche kann man keinen Schildstoß ausführen.

TATAMI-DO

PREIS 1.000 GM
RÜSTUNGSBONUS +7

Die Tatami-Do, die von Samurai als leichtere Alternative zur O-yoroi getragen wird, ist eine Vollkörperfeldrüstung, die sowohl Metalllamellen als auch Teile einer Kikko-Rüstung in sich vereint und eine Art Kettenrüstung bildet, die auf eine Stofflage aufgebracht ist. Zur Rüstung gehören in der Regel ein faltbarer Kabuto-Helm bzw. eine Panzerhaube, Panzerhandschuhe sowie Arm-, Schulter- und Hüftschutz.

TURMSCHILD

PREIS 30 GM
SCHILDBONUS +4



Dieser wuchtige Schild ist beinahe so groß wie sein Besitzer. In den meisten Situationen verleiht er den angegebenen Schildbonus auf die RK. Allerdings kann man zu Beginn seines Zuges den Turmschild mit einer Standardaktion dazu nutzen, um vollständige Deckung zu erlangen. Wenn der Turmschild auf diese Weise eingesetzt wird, muss man einen Rand seiner Angriffsfläche auswählen. Dieser Rand wird als feste Mauer gegenüber Angriffen betrachtet, die nur auf den Träger abzielen. Dieser erhält vollständige Deckung gegenüber Angriffen, die durch diesen Rand hindurchgehen würden, aber keine Deckung gegenüber Angriffen aus anderen Richtungen (siehe Deckung, *Grundregelwerk,* S. 195). Der Schild bietet jedoch keine Deckung gegenüber gezielten Zaubern: Ein Zauberkundiger kann einen Zauber gegen den Träger wirken, wenn er auf den Schild zielt. Weder kann man einen Schildstoß mit einem Turmschild ausführen, noch kann man den Schildarm für irgendetwas anderes benutzen.

Wenn man den Turmschild im Kampf einsetzt, erleidet man aufgrund der Belastung durch den Schild einen Malus von -2 auf die Angriffswürfe.

VIER-SPIEGEL-RÜSTUNG

PREIS 45 GM
RÜSTUNGSBONUS +6



Diese Rüstung besteht aus vier Platten, die mit ledernen Schulterbändern zusammengehalten werden. Zwei runde Platten schützen Brust und Rücken, während die beiden rechteckigen Platten die Seiten des Oberkörpers bedecken. Für zusätzlichen Schutz wird die Vier-Spiegel-Rüstung über einem Kettenpanzer getragen. Zu ihr gehört auch noch ein Stachelhelm mit Kettenhaube.

WAFFENROCK

PREIS 5 GM
RÜSTUNGSBONUS +1



Der Waffenrock ist mehr, als nur ein einfaches Kleidungsstück: Er stellt eine Mischung aus schwerem, gestepptem Stoff und dicht gepackter Polsterung dar, wodurch ein günstiger und grundlegender Schutz entsteht. In der Regel wird der Waffenrock von Leute getragen, die sich nicht in einen tödlichen Kampf stürzen oder die ihre Bewegungsfreiheit so wenig wie möglich eingeschränkt wissen wollen.

ZEREMONIELLE SEIDENRÜSTUNG

PREIS 30 GM
RÜSTUNGSBONUS +1



Diese Roben, die zu zeremoniellen Anlässen oder festlichen Gelegenheiten (wenngleich ohne zusätzliche Vorzüge) über schwereren Rüstungen getragen werden, bestehen aus mehreren Stoffschichten und einer äußeren Seidenschicht, die mit feinen Mustern aus Goldbrokat bestickt und Verzierungen aus Metall bedeckt ist.

RÜSTUNGEN [MEISTERARBEIT]

Genauso wie Waffen, können auch Meisterarbeiten von Rüstungen und Schilden gekauft oder hergestellt werden. Solche qualitativ hochwertigen Gegenstände funktionieren genau wie ihre gewöhnlichen Gegenstücke, nur dass der Rüstungsmalus um 1 verringert wird.

Normalerweise muss ein Gegenstand als Meisterarbeit hergestellt werden (siehe die Fertigkeit Handwerk auf Seite 95 des *Grundregelwerks*). Der Zauber *Meisterarbeit* (*Ausbauregeln: Magie*, S. 227) verwandelt eine Rüstung, die keine Meisterarbeit ist, in eine solche. Nachdem die Rüstung bzw. der Schild hergestellt worden ist, kann dem Gegenstand ohne Magie nicht die Eigenschaft Meisterarbeit verliehen werden.

Eine Rüstung oder ein Schild mit der Eigenschaft Meisterarbeit kostet zusätzlich zum Normalpreis des Gegenstandes weitere 150 GM.

Die Eigenschaft Meisterarbeit verleiht einer Rüstung oder einem Schild niemals Boni auf Angriffs- oder Schadenswürfe, selbst wenn die Rüstung oder der Schild als Waffe eingesetzt wird.

Alle magischen Rüstungen und Schilde werden automatisch als Meisterarbeiten betrachtet.

Obwohl manche Rüstungen und Schilde als Waffen eingesetzt werden können, kann man keine Meisterarbeiten von solchen Gegenständen herstellen, die einen Verbesserungsbonus auf Angriffswürfe verleihen. Allerdings können Meisterarbeiten von Rüstungsstacheln und Schildstacheln hergestellt werden, die ihre Verbesserungsboni auf Angriffswürfe verleihen, die mit den Stacheln ausgeführt werden.

REGELVARIANTE: RÜSTUNG ALS SR

Das System der Rüstungen und Rüstungsklassen stellt eine Abstraktion dar, innerhalb derer ein Angriffswurf, der „nicht trifft", tatsächlich einen Fehlschlag und/oder einen Angriff darstellt, der das Ziel nicht hart oder präzise genug trifft, um es zu verletzen. Einige Spieler und SL ziehen möglicherweise ein anderes System vor, in dem ein fehlgeschlagener Angriffswurf tatsächlich nicht trifft und die Rüstung Schadenspunkte von einem erfolgreichen Treffer abzieht.

Varianten dieser Regelmechanismen werden auf Seite 191 der *Ausbauregeln II: Kampf* vorgestellt. In diesem System besitzt eine Kreatur einen Verteidigungswert statt einer Rüstungsklasse (wodurch dargestellt wird, wie einfach oder schwer es ist, eine Kreatur zu treffen), während der Wert der Rüstungsklasse angibt, wie viele Punkte SR sie gegen feindliche Angriffe bietet. Zwar wird dadurch der Aufwand für Kreaturen mit Rüstung erhöht, dafür aber sind die Ergebnisse umso zufriedenstellender.

In den *Ausbauregeln II: Kampf* findet man zusätzliche Informationen darüber, welche Auswirkungen dieses System auf Schilde, kritische Treffer, natürliche Rüstung und Kreaturen mit anderen Arten von SR hat (zum Beispiel SR/Wuchtschaden).

REGELVARIANTE: RÜSTUNGSTEILE

Bei allen Rüstungen im *Pathfinder Rollenspiel* gehen wir davon aus, dass es sich um volle Rüstungen handelt, die man entweder ganz oder gar nicht trägt. Allerdings hat man manchmal keine Zeit, eine komplette Rüstung anzulegen, oder es ist gerade keine zur Hand, sodass man mit einem Teil der gesamten Rüstung auskommen muss. Eine Variante dieser Regeln wird auf Seite 198 der *Ausbauregeln II: Kampf* vorgestellt.

RÜSTUNGEN FÜR AUSSERGEWÖHNLICHE KREATUREN

Rüstungen und Schilde für außergewöhnlich große, kleine und nicht-humanoide Kreaturen (zum Beispiel Pferde) weisen andere Preise und Gewichte auf, als in Tabelle 1-1: Rüstung und Schilde angegeben. Die Tabelle 1-2: Rüstung für ungewöhnliche Kreaturen listet die Multiplikatoren auf den Preis und das Gewicht des jeweiligen Rüstungstyps auf.

Tabelle 1-2: Rüstungen für aussergewöhnliche Kreaturen

	Humanoide		Nicht-Humanoide	
Größe	Preis	Gewicht	Preis	Gewicht
Sehr klein oder kleiner*	×1/2	×1/10	×1	×1/10
Klein	×1	×1/2	×2	×1/2
Mittelgroß	×1	×1	×2	×1
Groß	×2	×2	×4	×2
Riesig	×4	×5	×8	×5
Gigantisch	×8	×8	×16	×8
Kolossal	×16	×12	×32	×12

*Teile den Rüstungsbonus durch 2.

RÜSTUNGEN ANLEGEN UND ABLEGEN

Gelegentlich kann es schwierig sein, eine Rüstung an- oder abzulegen. Die Zeit, die zum Anlegen einer Rüstung benötigt wird, hängt vom Rüstungstyp ab; siehe Tabelle 1-3: Rüstung anlegen.

ANLEGEN: Diese Spalte beschreibt, wie lange ein Charakter braucht, um die Rüstung anzulegen. (Eine Minute entspricht 10 Runden.) Das Bereitmachen (Umschnallen) eines Schildes bedarf nur einer Bewegungsaktion.

SCHNELL ANLEGEN: Diese Spalte gibt an, wie lange es dauert, die Rüstung übereilt anzulegen. Sowohl der Rüstungsmalus als auch der Rüstungsbonus für eine hastig angelegte Rüstung ist um je 1 Punkt schlechter als gewöhnlich.

ABLEGEN: Diese Spalte gibt an, wie lange es dauert, die Rüstung abzulegen. Wenn man einen Schild von seinem Arm nimm und auf den Boden fallen lässt, gilt dies als Bewegungsaktion.

Tabelle 1-3: Rüstungen anlegen

Rüstungstyp	Anlegen	Schnell anlegen	Ablegen
Schild (beliebig)	1 Bewegungsaktion	k. A.	1 Bewegungsaktion
Waffenrock, Leder, Fell, beschlagenes Leder oder Kettenhemd	1 Minute	5 Runden	1 Minute[1]
Brustplatte, Schuppenpanzer, Kettenpanzer, Bänderpanzer oder Schienenpanzer	4 Minuten[1]	1 Minute	1 Minute[1]
Plattenpanzer oder Ritterrüstung	4 Minuten[2]	4 Minuten[1]	1W4+1 Minuten[1]

[1] Die Zeit halbiert sich, wenn der Charakter Hilfe hat. Ein Charakter, der nichts anderes tut, kann einem oder zwei angrenzenden Charakteren helfen. Zwei Charaktere können einander nicht gleichzeitig beim Anlegen einer Rüstung helfen.

[2] Der Träger braucht Hilfe beim Anlegen der Rüstung. Ohne Hilfe kann sie nicht schnell angelegt werden.

Waffen

Waffen gehören zweifellos zu den begehrtesten Besitztümern eines jeden Abenteurers. Ob nun als Werkzeug, mit dem üble Monster niedergestreckt werden, als Gegenstand magischer Verbesserungen oder als Ventil für grundlegende Klassenfähigkeiten: nur wenige Helden ziehen ohne ihre liebste Waffe ins Feld, wenn nicht sogar mit einem ganzen Arsenal von Lieblingswaffen. Dieser Abschnitt bietet einen Überblick über alle Arten nichtmagischer Waffen, welche die SC erwerben und einsetzen können, ganz gleich, wie ihre Abenteuer auch aussehen. Die hier vorgestellten Waffen sollten in den meisten Dörfern und Städten problemlos erhältlich sein, allerdings kann der SL die Verfügbarkeit einiger der teureren und der exotischeren Gegenstände einschränken.

Alle Waffen verursachen Schaden an Trefferpunkten. Dieser wird von den aktuellen Trefferpunkten der Kreatur abgezogen, die von der Waffe getroffen wird. Wenn das Ergebnis eines Angriffswurfes eine natürliche 20 ergibt (d.h., der Würfel zeigt eine 20 an), wird dies als kritische Bedrohung bezeichnet (wobei bestimmte Waffen auch kritisch treffen können, wenn das Ergebnis unter 20 liegt). Wird eine kritische Bedrohung erzielt, ist ein weiterer Angriffswurf mit denselben Modifikatoren wie beim kritisch treffenden Wurf durchzuführen. Wenn dieser zweite Wurf die RK des Ziels überschreitet, wird der Angriff zu einem Kritischen Treffer und richtet zusätzlichen Schaden an.

Die Waffen sind in Gruppen übergreifender Kategorien unterteilt. Diese Kategorien bestimmen, welche Ausbildung nötig ist, um im Umgang mit einer Waffe (einfache, Kriegs- oder exotische Waffe) geübt zu sein, wie nützlich die Waffe entweder auf kurze (Nahkampf) oder weite Distanz ist (Fernkampf; dazu zählen sowohl Wurf- als auch Schusswaffen), wie hoch die relative Belastung ausfällt (leicht, einhändig oder zweihändig) und ihre Größe (Klein, Mittelgroß oder Groß).

Einfache Waffen, Kriegswaffen und exotische Waffen: Die meisten Charaktere sind im Umgang mit einfachen Waffen geübt. Auf den Kampf ausgelegte Klassen wie Barbaren, Ritter und Kämpfer sind im Umgang mit allen einfachen und allen Kriegswaffen geübt. Charaktere anderer Klassen sind im Umgang mit einer Auswahl einfacher und möglicherweise einiger Kriegs- oder sogar exotischer Waffen geübt. Alle Charaktere sind im Umgang mit waffenlosem Schlag und den natürlichen Waffen geübt, die sie durch ihr Volk erhalten. Ein Charakter, der im Umgang mit einer Waffe nicht geübt ist, erleidet bei der Verwendung dieser Waffe einen Malus von -4 auf seinen Angriffswurf.

Nah- und Fernkampfwaffen: Nahkampfwaffen werden bei Nahkampfangriffen eingesetzt, wobei einige dieser Waffen auch geworfen werden können. Zu den Fernkampfwaffen gehören Wurf- oder Schusswaffen, die im Nahkampf keinen Nutzen bringen.

Waffen mit Reichweite: Beispiele für Waffen mit Reichweite sind Glefen, Guisarmen, Lanzen, Langspeere, Ranseure und Peitschen. Eine Waffe mit Reichweite ist eine Nahkampfwaffe, mit welcher der Benutzer nach einem nicht angrenzenden Ziel schlagen kann. Die meisten Waffen mit Reichweite verdoppeln die natürliche Reichweite des Trägers, was bedeutet, dass ein durchschnittlicher kleiner oder mittelgroßer Träger einer solchen Waffe eine Kreatur angreifen kann, die 3 m entfernt steht, jedoch keine in einem angrenzenden Feld. Ein durchschnittlicher großer Charakter, der eine Waffe mit Reichweite in entsprechender Größe trägt, kann eine Kreatur angreifen, die 4,50 m oder 6 m entfernt ist, jedoch keine, die in einem angrenzenden Feld oder bis zu 3 m entfernt steht.

Doppelwaffen: Beispiele für Doppelwaffen sind Schreckensflegel, Gnomische Hakenhämmer und Doppelklingenschwerter. Ein Charakter kann mit beiden Enden einer Doppelwaffe so kämpfen, als würde er mit zwei Waffen kämpfen, allerdings unterliegt er wie beim Führen einer Einhand- und einer leichten Waffe den üblichen Mali für den Kampf mit zwei Waffen.

Der Charakter kann sich entschließen, eine Doppelwaffe beidhändig zu führen und greift dann nur mit einem Ende an. Eine Kreatur, die eine Doppelwaffe in einer Hand führt, kann sie nicht als Doppelwaffe einsetzen: In der entsprechenden Runde kann je nur ein Ende der Waffe eingesetzt werden.

Wurfwaffen: Beispiele für Wurfwaffen sind Dolche, Wurfpfeile, Wurfspeere, Wurfäxte, leichte Hämmer und Netze. Der Träger addiert seinen Stärkemodifikator auf den Schaden, den eine Wurfwaffe anrichtet (ausgenommen Waffen mit Flächenschaden).

Es ist möglich, eine Waffe zu werfen, die keine Wurfwaffe ist (also eine Nahkampfwaffe, für die in der folgenden Tabelle keine Zahl in der Spalte „Grundreichweite“ angegeben ist). Ein Charakter erleidet dabei allerdings einen Malus von -4 auf den Angriffswurf. Das Werfen einer leichten oder einer Einhandwaffe ist eine Standard-Aktion, das Werfen einer Zweihandwaffe dagegen eine Volle Aktion. Unabhängig vom Waffentyp, wird nur bei einem Wurfergebnis mit einer natürlichen 20 eine Bedrohung erzielt und ein bestätigter Kritischer Treffer richtet den doppelten Schaden an. Die Grundreichweite ist hier stets 3 m.

Schusswaffen: Beispiele für Schusswaffen sind Blasrohre, Armbrüste, Kurzbögen, Langbögen und Halblingsschleuderstäben, also Waffen, die Munition auf ein Ziel abfeuern. Die meisten Schusswaffen werden zweihändig eingesetzt (siehe die Beschreibung der jeweiligen Waffe). Ein Charakter kann auf den Schadenswurf mit einer Schusswaffe seinen Stärkemodifikator nicht anwenden, es sei denn, es handelt sich um eine Schleuder oder um einen zu diesem Zweck hergestellten kurzen oder langen Kompositbogen. Falls der Charakter einem Malus für niedrige Stärke unterliegt, wird dieser bei der Verwendung eines Bogens oder einer Schleuder bei Schadenswürfen mit eingerechnet.

Munition: Für Schusswaffen wird Munition verwendet: Pfeile für Bögen, Bolzen für Armbrüste, Blasrohrpfeile für Blasrohre oder Schleuderkugeln für Schleudern und Halblingsschleuderstäben. Verwendet ein Charakter einen Bogen, so kann er mit einer Freien Aktion die Munition ziehen. Für Armbrüste und Schleudern ist hingegen eine Nachladeaktion erforderlich (siehe Beschreibung). Allgemein gilt, dass Munition, die ein Ziel trifft, zerstört und unbrauchbar wird. Verfehlt die Munition das Ziel, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass sie zerstört wird oder verloren geht.

Obwohl Schuriken Wurfwaffen sind, werden sie in Bezug aufs Ziehen, der Herstellung von Meisterarbeiten oder sonstiger besonderer Versionen und in Bezug darauf, was mit ihnen geschieht, nachdem sie geworfen wurden, als Munition behandelt.

Leichte, Einhand- und Zweihandwaffen: Diese Beschreibungen sind ein Maß dafür, wie viel Mühe es kostet, eine Waffe im Kampf einzusetzen. Sie zeigen an, ob eine Nahkampfwaffe, die von einem Träger mit der passenden Größenkategorie der Waffe eingesetzt wird, als leichte, Einhand- oder Zweihandwaffe gilt.

Leichte Waffen: Eine leichte Waffe wird in einer Hand geführt. Sie lässt sich in der Zweithand einfacher führen als eine Einhandwaffe und kann im Ringkampf eingesetzt werden. Addiere den Stärkemodifikator des Trägers zum Schadenswurf für die Nahkampfwaffe hinzu, wenn sie in der Haupthand getragen wird, oder den halben Stärkemodifikator des Trägers, wenn sie in der Zweithand getragen wird. Der Träger erhält keinen Bonus,

Tabelle 1-4: Einfache Waffen

Waffenloser Angriff	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grund-reichweite	Gewicht	Art	Speziell
Waffenloser Schlag	–	1W2	1W3	x2	–	–	W	Nicht tödlich
Leichte Waffen								
Caestus	5 GM	1W3	1W4	19-20/x2	–	1 Pfd.	W oder S	Mönch, siehe Text
Dolch	2 GM	1W3	1W4	19-20/x2	3 m	1 Pfd.	S oder H	–
Holzpflock	–	1W3	1W4	x2	3 m	1 Pfd.	S	–
Leichter Streitkolben	5 GM	1W4	1W6	x2	–	4 Pfd.	W	–
Panzerhandschuh	2 GM	1W2	1W3	x2	–	1 Pfd.	W	–
Schlagring	1 GM	1W2	1W3	x2	–	1 Pfd.	W	Mönch, siehe Text
Sichel	6 GM	1W4	1W6	x2	–	2 Pfd.	H	Zu Fall bringen
Stachelhandschuh	5 GM	1W3	1W4	x2	–	1 Pfd.	S	–
Stoßdolch	2 GM	1W3	1W4	x3	–	1 Pfd.	S	–
Streitsprengel	5 GM	1W4	1W6	x2	–	4 Pfd.	W	Siehe Text
Einhandwaffen								
Keule	–	1W4	1W6	x2	3 m	3 Pfd.	W	–
Kurzspeer	1 GM	1W4	1W6	x2	6 m	3 Pfd.	S	–
Miri-Keule	2 GM	1W3	1W4	x2	–	2 Pfd.	W oder S	Zerbrechlich
Morgenstern	8 GM	1W6	1W8	x2	–	6 Pfd.	W und S	–
Schwerer Streitkolben	12 GM	1W6	1W8	x2	–	8 Pfd.	W	–
Zweihandwaffen								
Bajonett	5 GM	1W4	1W6	x2	–	1 Pfd.	S	–
Kampfstab	–	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	–	4 Pfd.	W	Doppelwaffe, Mönch
Langspeer	5 GM	1W6	1W8	x3	–	9 Pfd.	S	Abwehr, Reichweite
Saufeder	5 GM	1W6	1W8	x2	–	8 Pfd.	S	Abwehr, siehe Text
Speer	2 GM	1W6	1W8	x3	6 m	6 Pfd.	S	Abwehr
Fernkampfwaffen								
Blasrohr	2 GM	1	1W2	x2	6 m	1 Pfd.	S	–
Leichte Armbrust	35 GM	1W6	1W8	19-20/x2	24 m	4 Pfd.	S	–
Leichte Unterwasser-armbrust	70 GM	1W6	1W8	19-20/x2	24 m	4 Pfd.	S	–
Schleuder	–	1W3	1W4	x2	15 m	–	W	–
Schwere Armbrust	50 GM	1W8	1W10	19-20/x2	36 m	8 Pfd.	S	–
Schwere Unterwasser-armbrust	100 GM	1W8	1W10	19-20/x2	36 m	8 Pfd.	S	–
Wurfpfeil	5 SM	1W3	1W4	x2	6 m	½ Pfd.	S	–
Wurfspeer	1 GM	1W4	1W6	x2	9 m	2 Pfd.	S	–

wenn er eine leichte Waffe zweihändig führt; der Stärkemodifikator wird so angerechnet, als würde der Träger die Waffe nur in der Haupthand führen.

Ein waffenloser Schlag gilt immer als leichte Waffe.

Einhandwaffen: Eine Einhandwaffe kann entweder in der Haupt- oder der Zweithand geführt werden. Addiere den Stärkemodifikator des Trägers zum Schadenswurf für die Einhandwaffe hinzu, wenn sie in der Haupthand getragen wird, oder den halben Stärkemodifikator, wenn sie in der Zweithand geführt wird. Wenn eine Einhandwaffe zweihändig geführt wird, addiere den 1,5-fachen Stärkemodifikator des Charakters zu den Schadenswürfen hinzu, die mit dieser Waffe ausgeführt werden.

Zweihandwaffen: Um eine Zweihandwaffe effektiv führen zu können, muss sie in beiden Händen gehalten werden. Addiere den anderthalbfachen Stärkemodifikator des Charakters zu den Schadenswürfen bei Nahkampfangriffen hinzu, die mit solch einer Waffe ausgeführt werden.

Waffengrösse: Jede Waffe besitzt eine Größenkategorie. Diese gibt die Größe der Kreatur an, für welche die Waffe angefertigt wurde. Die Größenkategorie einer Waffe ist nicht das Gleiche wie die Größe eines Gegenstandes. Allgemein bedeutet das: Eine leichte Waffe ist ein Gegenstand, der zwei Größenkategorien kleiner ist als sein Träger; eine Einhandwaffe ist ein Gegenstand, der eine Größenkategorie kleiner ist als sein Träger; und eine Zweihandwaffe ist ein Gegenstand mit der gleichen Größenkategorie wie sein Träger.

Waffen unpassender Größe: Eine Kreatur kann keinen optimalen Gebrauch von ihrer Waffe machen, wenn sie keine an ihre Größe angepasste Waffe führt. Für jede Größenkategorie, in der sich der beabsichtigte und der tatsächliche Träger voneinander unterscheiden, wird ein kumulativer Malus von -2 verhängt. Wenn die Kreatur mit der Waffe nicht umgehen kann, erleidet sie zudem den üblichen Malus von -4.

Der Grad der Schwierigkeit für die Verwendung einer Waffe (ob diese nun als leichte, Einhand- oder Zweihandwaffe für einen bestimmten Träger bezeichnet wird) steigt um einen Schritt für jede Größenkategorie, die zwischen dem tatsächlichen und dem vorgesehenen Benutzer liegt. Zum Beispiel: Eine kleine Kreatur trägt eine mittelgroße Einhandwaffe als Zweihandwaffe (erleidet aber dennoch den Malus von -2 für die Verwendung einer Waffe unpassender Größe). Würde die Waffenbestimmung durch diese Veränderung zu etwas anderem als leicht, einhändig oder zweihändig werden, so könnte die Kreatur die Waffe überhaupt nicht verwenden.

Tabelle 1-5: Kriegswaffen

Leichte Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grund-Reichweite	Gewicht	Art	Speziell
Beil	6 GM	1W4	1W6	x3	–	3 Pfd.	H	–
Eisenpinsel	2 GM	1W2	1W3	x2	3 m	–	S	–
Gladius	15 GM	1W4	1W6	19-20/x2	–	3 Pfd.	S oder H	Auftritt
Hundsschnitter	8 GM	1W4	1W6	19-20/x2	–	1 Pfd.	H	Zerbrechlich
Jutte	8 GM	1W4	1W6	x2	–	1 Pfd.	W	Entwaffnen, Mönch
Kerambit	2 GM	1W2	1W3	x3	–	–	H	–
Kukri	8 GM	1W3	1W4	18-20/x2	–	2 Pfd.	H	–
Kurzschwert	10 GM	1W4	1w6	19-20/x2	–	2 Pfd.	S	–
Leichter Hammer	1 GM	1W3	1W4	x2	6 m	2 Pfd.	W	–
Leichter Schild	9 GM	1W2	1W3	x2	–	Speziell	W	–
Leichter Stachelschild	+50 GM	1W3	1W4	x2	–	Speziell	S	–
Leichter Streithammer	4 GM	1W3	1W4	x4	–	3 Pfd.	S	–
Lungchuan Tamo	5 GM	1W3	1W4	x2	3 m	1 Pfd.	S oder H	Mönch
Rüstungsstacheln	+50 GM	1W4	1W6	x2	–	Speziell	S	–
Schang Gou	6 GM	1W3	1W4	x2	–	1 Pfd.	H	Entwaffnen oder zu Fall bringen, Mönch
Schmetterlingsschwert (2)	20 GM	1W3	1W4	19-20/x2	–	1 Pfd.	H	Mönch
Sternmesser	24 GM	1W3	1W4	x3	6 m	3 Pfd.	S	–
Tonfa	1 GM	1W4	1W6	x2	–	1 Pfd.	W	Blockierend, Mönch
Totschläger	1 GM	1W4	1W6	x2	–	2 Pfd.	W	Nicht-tödlich
Wurfaxt	8 GM	1W4	1W6	x2	3 m	2 Pfd.	H	–
Wuschu-Wurfpfeil	2 SM	1W2	1W3	x2	3 m	–	S	Mönch
Einhandwaffen								
Doppelhühnersäbel	12 GM	1W4	1W6	19-20/x2	–	3 Pfd.	H	Entwaffnen, Mönch
Dreizack	15 GM	1W6	1W8	x2	3 m	4 Pfd.	S	Abwehr
Klar	12 GM	1W4	1W6	x2	–	6 Pfd.	H	siehe Text
Krieghammer	12 GM	1W6	1W8	x3	–	5 Pfd.	S	–
Krummsäbel	15 GM	1W4	1W6	18-20/x2	–	4 Pfd.	H	–
Leichter Streitflegel	8 GM	1W6	1W8	x2	–	5 Pfd.	W	Entwaffnen, Zu Fall bringen
Langschwert	15 GM	1W6	1W8	19-20/x2	–	4 Pfd.	H	–
Neunringbreitschwert	15 GM	1W6	1W8	x3	–	4 Pfd.	H	Mönch
Rapier	20 GM	1W4	1W6	18-20/x2	–	2 Pfd.	S	–
Schwerer Schild	7 GM/20 GM	1W3	1W4	x2	–	Speziell	W	–
Schwerer Stachelschild	57 GM/70 GM	1W4	1W6	x2	–	Speziell	S	–
Schwerer Streithammer	8 GM	1W4	1W6	x4	–	6 Pfd.	S	–
Scizore	20 GM	1W8	1W10	x2	–	3 Pfd.	S	Auftritt
Sibat	2 GM	1W4	1W6	x3	3 m	2 Pfd.	S oder H	Ringkampf
Stockdegen	45 GM	1W4	1W6	x2	–	4 Pfd.	S	–
Streitaxt	10 GM	1W6	1W8	x3	–	6 Pfd.	H	–
Terbutje	5 GM	1W6	1W8	19-20/x2	–	2 Pfd.	H	Zerbrechlich
Zweihandwaffen								
Bardiche	13 GM	1W8	1W10	19-20/x2	–	14 Pfd.	H	Abwehr, Reichweite, siehe Text
Dreispitzendoppelklingenschwert	12 GM	1W8	1W10	x3	–	14 Pfd.	S	Reichweite
Erdspalter	40 GM	1W10	2W6	x3	–	14 Pfd.	W	–
Glefe	8 GM	1W8	1W10	x3	–	10 Pfd.	H	Reichweite
Glefe-Guisarme	12 GM	1W8	1W10	x3	–	10 Pfd.	H	Abwehr, Reichweite, siehe Text
Guisarme	9 GM	1W6	2W4	x3	–	12 Pfd.	H	Reichweite, Zu Fall bringen
Hacke	12 GM	1W6	2W4	x4	–	12 Pfd.	S	Zerbrechlich
Hakenlanze	3 GM	1W6	1W8	x4	–	10 Pfd	S	Reichweite, Zu Fall bringen
Hellebarde	10 GM	1W8	1W10	x3	–	12 Pfd.	S oder H	Abwehr, Zu Fall bringen
Hippe	11 GM	1W6	1W8	x3	–	11 Pfd.	H	Abwehr, Entwaffnen, Reichweite, siehe Text
Krummschwert	75 GM	1W6	2W4	18-20/x2	–	8 Pfd.	H	–
Lanze	10 GM	1W6	1W8	x3	–	10 Pfd.	S	Reichweite

ZWEIHANDWAFFEN (FORTS.)	PREIS (K)	SCHADEN (M)	SCHADEN TREFFER	KRITISCHER REICHWEITE	GRUND-	GEWICHT	ART	SPEZIELL
Luzerner Hammer	15 GM	1W10	1W12	x2	–	12 Pfd.	W oder S	Abwehr, Reichweite, siehe Text
Mönchsspaten	20 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	–	12 Pfd.	W oder S oder H	Doppelwaffe, Mönch
Naginata	35 GM	1W6	1W8	x4	–	9 Pfd.	H	Reichweite
Nodachi	60 GM	1W8	1W10	18-20/x2	–	8 Pfd.	H oder S	Abwehr
Ogerhaken	24 GM	1W8	1W10	x3	–	10 Pfd.	S	Zu Fall bringen
Pferdeschlächter	10 GM	1W8	1W10	x3	–	12 Pfd.	S oder H	Reichweite, Zu Fall bringen
Rabenschnabel	15 GM	1W8	1W10	x3	–	12 Pfd.	W oder S	Abwehr, Reichweite, siehe Text
Ranseur Reichweite	10 GM	1W6	2W4	x3	–	12 Pfd.	S	Entwaffnen,
Rhomphaia	15 GM	1W6	2W4	x3	–	10 Pfd.	S oder H	Abwehr, Zerbrechlich, Reichweite
Sansetsukon Entwaffnen, Mönch	8 GM	1W8	1W10	19-20/x2	–	3 Pfd.	W	Blockierend,
Schwerer Streitflegel Fall bringen	15 GM	1W8	1W10	19-20/x2	–	10 Pfd.	W	Entwaffnen, Zu
Sense	18 GM	1W6	2W4	x4	–	10 Pfd.	S oder H	Zu Fall bringen
Tepoztopilli Reichweite	8 GM	1W8	1W10	19-20/x2	–	8 Pfd.	S oder H	Zerbrechlich,
Tigergabel	5 GM	1W6	1W8	x2	–	8 Pfd.	S	Abwehr, Mönch
Zweihänder	50 GM	1W10	2W6	19-20/x2	–	8 Pfd.	H	–
Zweihändige Axt	20 GM	1W10	1W12	x3	–	12 Pfd.	H	–
Zweihändige Keule	5 GM	1W8	1W10	x2	–	8 Pfd.	W	–
FERNKAMPFWAFFEN								
Amentum	–	1W4	1W6	x2	15 m	1 Pfd.	S	Auftritt
Atlatl	2 GM	1W4	1W6	x2	15 m	2 Pfd.	S	–
Chakram	1 GM	1W6	1W8	x2	9 m	1 Pfd.	H	–
Hunga-Munga	4 GM	1W4	1W6	x2	4,50 m	3 Pfd.	S	–
Kompositbogen (lang)	100 GM	1W6	1W8	x3	33 m	3 Pfd.	S	–
Kompositbogen (kurz)	75 GM	1W4	1W6	x3	21 m	2 Pfd.	S	–
Kurzbogen	30 GM	1W4	1W6	x3	18 m	2 Pfd.	S	–
Langbogen	75 GM	1W6	1W8	x3	30 m	3 Pfd.	S	–
Pfeilröhre	3 GM	1W3	1W4	x2	12 m	½ Pfd.	S	–
Pilum	5 GM	1W6	1w8	x2	6 m	4 Pfd.	S	siehe Text
Vergiftete Sand-Röhre	1 GM	Bes.	Bes.	–	–	1 Pfd.	–	siehe Text

IMPROVISIERTE WAFFEN: Manchmal kommen im Kampf auch Gegenstände zum Einsatz, die eigentlich nicht dafür vorgesehen sind – zumeist Flaschen, Stuhlbeine, herumliegende Unterschenkelknochen und dergleichen. Da solche Gegenstände nicht als Waffe gedacht sind, gilt jede Kreatur, die sie im Kampf einsetzt, als ungeübt im Umgang mit dem jeweiligen Gegenstand und erleidet einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Um die Größenkategorie und den passenden Schaden für eine improvisierte Waffe zu bestimmen, vergleiche ihre relative Größe und das Schadenspotential mit der Waffenliste, um eine angemessene Entsprechung zu finden. Bei einer natürlichen 20 erzielt die improvisierte Waffe eine Bedrohung und verursacht bei einem Kritischen Treffer den doppelten Schaden. Eine improvisierte Wurfwaffe besitzt eine Grundreichweite von 3 m.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Im Folgenden wird das Format für die Waffenbeschreibungen vorgestellt (vgl. Spaltenüberschriften in den Tabellen 1-4 bis 1-6 und in der Tabelle 1-10).

Preis: Dieser Wert gibt den Preis der Waffe in Goldmünzen (GM) oder Silbermünzen (SM) an. Verschiedene Waffenzubehöre, wie zum Beispiel Scheide oder Köcher, sind im Preis enthalten.

Dieser Preis gilt gleichermaßen für kleine und mittelgroße Ausführungen. Eine große Ausführung kostet das Doppelte des angegebenen Preises.

Schaden: Diese Spalte gibt den bei einem erfolgreichen Treffer verursachten Schaden an. Die Spalte „Schaden (K)“ gilt für kleine, die Spalte „Schaden (M)“ gilt für mittelgroße Waffen. Sind in der Spalte zwei Schadenswerte angegeben, dann handelt es sich um eine Doppelwaffe. Verwende den zweiten Schadenswert für den zusätzlichen Angriff der Doppelwaffe. Die Tabelle 1-8: Schaden sehr kleiner und großer Waffen gibt den entsprechenden Schadenswert für sehr kleine und große Waffen an.

Kritischer Treffer: Der Eintrag in dieser Spalte zeigt an, wie die Waffe mit den Regeln für Kritische Treffer verwendet wird. Wenn der Charakter einen Kritischen Treffer erzielt, würfelt man entsprechend des angegebenen Modifikators zwei, drei oder vier Mal (unter Anwendung aller Modifikatoren für jeden Wurf) und addiert die Würfelergebnisse.

Zusätzlicher Schaden, der jenseits des normalen Schadens der Waffe liegt (wie Schaden durch einen Hinterhältigen Angriff oder zusätzlichen Schaden durch die Waffeneigenschaft *Aufflammen*), wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert.

x2: Bei einem Kritischen Treffer verursacht die Waffe den doppelten Schaden. Manche Waffen verursachen bei einem Kritischen Treffer den dreifachen oder vierfachen Schaden.

Tabelle 1-6: Exotische Waffen

Leichte Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grund-reichweite	Gewicht	Art	Speziell
Aklys	5 GM	1W6	1W8	x2	6 m	2 Pfd.	W	Auftritt, Zu Fall bringen
Dan Bong	1 SM	1W2	1W3	19-20/x2	3 m	–	W	Blockierend, Mönch, siehe Text
Emeistachel	3 GM	1W2	1W3	19-20/x2	–	–	S	siehe Text
Kama	2 GM	1W4	1W6	x2	–	2 Pfd.	H	Mönch, Zu Fall bringen
Knöchelaxt	9 GM	1W4	1W6	x3	–	2 Pfd.	H	Mönch, Auftritt
Klingenbrecherdolch	10 GM	1W3	1W4	x2	–	3 Pfd.	H	Entwaffnen, siehe Text
Kriegsfächer	5 GM	1W3	1W4	x3	–	–	S	Ablenkend, Mönch
Madu (Leder/Stahl)	40 GM/50 GM	1W3	1W4	x2	–	5 Pfd./6 Pfd.	S	Auftritt
Nunchaku	2 GM	1W4	1W6	x2	–	2 Pfd.	W	Entwaffnen, Mönch
Pata	14 GM	1W4	1W6	x3	–	3 Pfd.	S	Auftritt
Quadrens	8 GM	1W4	1W6	19-20/x2	–	2 Pfd.	S	Auftritt
Sai	1 GM	1W3	1W4	x2	–	1 Pfd.	W	Entwaffnen, Mönch
Siangham	3 GM	1W4	1W6	x2	–	1 Pfd.	S	Mönch
Sica	10 GM	1W4	1W6	x2	–	2 Pfd.	H	Auftritt
Tekko-kagi	2 GM	1W2	1W3	x2	–	–	S	Entwaffnen, siehe Text
Wakizashi	35 GM	1W4	1W6	18-20/x2	–	2 Pfd.	S oder H	Tödlich
Einhandwaffen								
Bastardschwert	35 GM	1W8	1W10	19-20/x2	–	6 Pfd.	H	–
Falcata	18 GM	1W6	1W8	19-20/x3	–	4 Pfd.	H	–
Hakenaxt	20 GM	1W6	1W8	x3	–	7 Pfd.	H	Entwaffnen, Auftritt, Zu Fall bringen
Katana	50 GM	1W6	1W8	18-20/x2	–	6 Pfd.	H	Tödlich
Kopesch	20 GM	1W6	1W8	19-20/x2	–	8 Pfd.	H	Zu Fall bringen
Neunteilige Peitsche	8 GM	1W6	1W8	19-20/x2	–	3 Pfd.	W	Blockierend, Ablenkend, Mönch, Zu Fall bringen
Peitsche	1 GM	1W2	1W3	x2	–	2 Pfd.	H	Entwaffnen, nicht-tödlich, Reichweite, Zu Fall bringen
Rhokaschwert	25 GM	1W6	1W8	18-20/x2	–	6 Pfd.	H	–
Schotel	30 GM	1W6	1W8	x3	–	3 Pfd.	S	Auftritt
Skorpionpeitsche	5 GM	1W3	1W4	x2	–	3 Pfd.	H	Auftritt, Entwaffnen, nicht-tödlich, Reichweite, Zu Fall bringen
Taiaha	10 GM	1W8/1W4	1W10/1W6	x2/x3	–	8 Pfd.	W oder S	Doppelwaffe
Tempelschwert	30 GM	1W6	1W8	19-20/x2	–	3 Pfd.	H	Mönch, Zu Fall bringen
Urumi	30 GM	1W6	1W8	18-20/x2	–	6 Pfd.	H	Ablenkend
Wahaika	3 GM	1W4	1W6	x2	3 m	3 Pfd.	W	Entwaffnen
Zahnsäbel	35 GM	1W6	1W8	19-20/x2	–	2 Pfd.	H	–
Zweihandterbutje	12 GM	1W8	1W10	19-20/x2	–	4 Pfd.	H	Zerbrechlich
Zwergische Streitaxt	30 GM	1W8	1W10	x3	–	8 Pfd.	H	–
Zweihandwaffen								
Bo-Stab	1 GM	1W4	1W6	x2	–	3 Pfd.	W	Blockierend, Doppelwaffe, Mönch
Doppelgehstockkatana	50 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	x3	–	6 Pfd.	W oder S oder H	Doppelwaffe
Doppelkettenkama	8 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	–	4 Pfd.	H	Doppelwaffe, Mönch, Reichweite, Zu Fall bringen
Doppelklingenschwert	100 GM	1W6/1W6	1W8/1W8	19-20/x2	–	10 Pfd.	H	Doppelwaffe
Zwergische Urgrosch	50 GM	1W6/1W4	1W8/1W6	x3	–	12 Pfd.	S oder H	Abwehr, Doppelwaffe
Elfisches Krummschwert	80 GM	1W8	1W10	18-20/x2	–	7 Pfd.	H	–
Fliegende Klinge	40 GM	1W10	1W12	x3	–	12 Pfd.	H	Auftritt, Reichweite
Gnomischer Hakenhammer	20 GM	1W6/1W4	1W8/1W6	x3/x4	–	6 Pfd.	W oder S	Doppelwaffe, Zu Fall bringen

ZWEIHANDWAFFEN (FORTS.)	PREIS	SCHADEN	SCHADEN (K)	KRITISCHER (M)	GRUND-TREFFER	GEWICHT REICHWEITE	ART	SPEZIELL
Harpune	5 GM	1W6	1W8	x3	3 m	16 Pfd.	S	Ringkampf, siehe Text
Kettenspeer	15 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	–	13 Pfd.	S und H	Auftritt, Doppelwaffe, Zu Fall bringen
Kusarigama	12 GM	1W2/1W4	1W3/1W6	x2	–	3 Pfd.	H oder W	Doppelwaffe, Ringkampf, Mönch, Reichweite, Zu Fall bringen
Kyoketsu Schoge	6 GM	1W3	1W4	x2	6 m	1 Pfd.	H oder S	Entwaffnen, Ringkampf, Mönch, Reichweite
Menschenfänger	15 GM	1	1W2	–	–	10 Pfd.	S	Reichweite, siehe Text
Meteor-Hammer	10 GM	1W6	1W8	x2	–	10 Pfd.	W	Reichweite, Zu Fall bringen
Orkische Doppelaxt	60 GM	1W6/1W6	1W8/1W8	x3	–	15 Pfd.	H	Doppelwaffe
Schreckensflegel	90 GM	1W6/1W6	1W8/1W8	x2	–	10 Pfd.	W	Entwaffnen, Doppelwaffe, Zu Fall bringen
Siebenzweigiges Schwert	50 GM	1W8	1W10	x3	–	7 Pfd.	H	Entwaffnen, Mönch
Stachelkette	25 GM	1W6	2W4	x2	–	10 Pfd.	S	Entwaffnen, Zu Fall bringen
Tetsubo	20 GM	1W8	1W10	x4	–	10 Pfd.	W	–
FERNKAMPFWAFFEN								
Bolas	5 GM	1W3	1W4	x2	3 m	2 Pfd.	W	Nicht-tödlich, Zu Fall bringen
Bumerang	3 GM	1W4	1W6	x2	9 m	3 Pfd.	W	siehe Text
Doppelarmbrust	300 GM	1W6	1W8	19-20/x2	24 m	18 Pfd.	S	siehe Text
Fangnetz	30 GM	–	–	–	3 m	10 Pfd.	S	Zu Fall bringen, siehe Text
Halblingsstabschleuder	20 GM	1W6	1W8	x3	24 m	3 Pfd.	W	–
Handarmbrust	100 GM	1W3	1W4	19-20/x2	9 m	2 Pfd.	S	–
Kestros	1 GM	1W6	1W8	x3	15 m	1 Pfd.	S	–
Lasso	1 SM	–	–	–	–	5 Pfd.	–	siehe Text
Leichte Repetierarmbrust	250 GM	1W6	1W8	19-20/x2	24 m	6 Pfd.	S	–
Netz	20 GM	–	–	–	3 m	6 Pfd.	–	siehe Text
Repetierhandarmbrust	800 GM	1W3	1W4	19-20/x2	9 m	4 Pfd.	S	–
Seilpfeil	1 GM	1W3	1W4	x2	6 m	–	S	Blockierend, Ablenkend, Mönch
Schuriken (5)	1 GM	1	1W2	x2	3 m	½ Pfd.	S	Mönch
Schwere Repetierarmbrust	400 GM	1W8	1W10	19-20/x2	36 m	12 Pfd.	S	–
Wurfschild	+50 GM	1W4	1W6	x2	6 m	–	W	Auftritt, Zu Fall bringen

x2/x3: Bei einem Kritischen Treffer verursacht ein Ende dieser Doppelwaffe den doppelten, das andere Ende den dreifachen Schaden. Manchen Enden von Doppelwaffen verursachen bei einem Kritischen Treffer den dreifachen oder vierfachen Schaden.

19-20/x2: Die Waffe erzielt bei einer natürlichen 19 oder 20 (nicht nur bei einer 20) eine Bedrohung für einen Kritischen Treffer und verursacht bei einem Kritischen Treffer den doppelten Schaden. Manche Waffen erzielen zudem eine Bedrohung bei einer natürlichen 18 oder verursachen bei einem Kritischen Treffer den dreifachen statt den doppelten Schaden.

Grundreichweite: Jeder Angriff auf ein Ziel jenseits dieser Angabe erhält einen Malus aufgrund der Entfernung. Jedes Mal, wenn die Entfernung zum Ziel die Grundreichweite um ein volles Maß oder einen Teil davon übersteigt, tritt ein kumulativer Malus von –2 auf den Angriffswurf in Kraft. Ein auf ein 7,50 m weit entferntes Ziel geworfener Dolch (Grundreichweite 3 m) erleidet beispielsweise einen Malus von –4 auf den Angriffswurf. Wurfwaffen besitzen eine maximale Reichweite, die dem 5-fachen der Grundreichweite entspricht. Schusswaffen können ihre Munition bis zum 10-fachen der Grundreichweite verschießen.

Gewicht: Diese Spalte gibt das Gewicht einer mittelgroßen Variante der jeweiligen Waffe an. Der Wert für kleine Waffen wird halbiert, der für große Waffen verdoppelt. Einige Waffen besitzen ein besonderes Gewicht. Nähere Informationen finden sich in der Waffenbeschreibung.

Art: Waffen sind nach der Schadensart eingeteilt, die sie verursachen: H für Hiebschaden, S für Stichschaden oder W für Wuchtschaden. Manche Kreaturen sind gegen bestimmte Schadensarten resistent oder immun.

Bestimmte Waffen verursachen mehrere Arten von Schaden. Wenn eine Waffe zwei Schadensarten verursacht, so wird der Schaden nicht zur Hälfte auf die eine und zur Hälfte auf die andere Art aufgeteilt, sondern jeglicher verursachter Schaden gilt als beide Schadensarten. Eine Kreatur müsste demnach gegen beide Schadensarten immun sein, um jeglichen Schaden zu ignorieren, den solch eine Waffe verursacht.

In anderen Fällen kann eine Waffe die eine oder andere Schadensart verursachen. In einer Situation, in der die Schadensart wichtig ist, kann der Träger entscheiden, welche Schadensart er mit einer solchen Waffe verursachen will. Zum Beispiel: Der Schaden, den ein Dolch verursacht, hängt davon ab, ob der

Tabelle 1-7: Munition

Gegenstand	Preis	Gewicht
Armbrustbolzen (10)	1 GM	1 Pfd.
Atlatlwurfpfeil	1 GM	2 Pfd.
Bambusschaftpfeile (10)	1 GM	½ Pfd.
Blasrohrpfeile (10)	5 SM	–
Flugpfeile (20)	2 GM	3 Pfd.
Kestroswurfpfeile (10)	5 GM	5 Pfd.
Pfeifende Pfeile (20)	2 GM	3 Pfd.
Pfeile (20)	1 GM	3 Pfd.
Rauchpfeil	10 GM	–
Repetierarmbrustbolzen (5)	1 GM	1 Pfd.
Schleuderkugeln (10)	1 SM	5 Pfd.
Stumpfe Pfeile (20)	2 GM	3 Pfd.

Tabelle 1-8: Schaden sehr kleiner und grosser Waffen

Schaden mittelgrosser Waffen	Schaden sehr kleiner Waffen	Schaden grosser Waffen
1W2	–	1W3
1W3	1	1W4
1W4	1W2	1W6
1W6	1W3	1W8
1W8	1W4	2W6
1W10	1W6	2W8
1W12	1W8	3W6
2W4	1W4	2W6
2W6	1W8	3W6
2W8	1W10	3W8
2W10	2W6	4W8

Träger zustößt, um Stichschaden zu verursachen, oder einen Hieb ausführt, um Hiebschaden zu verursachen.

Speziell: Zusätzlich zu den in der Beschreibung angegebenen Eigenschaften besitzen einige Waffen weitere Besonderheiten.

Ablenkend: Während man diese Waffe einsetzt, erhält man einen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf für Bluffen, um im Kampf eine Finte einzusetzen.

Abwehr: Wenn man eine vorbereitete Aktion anwendet, um eine abwehrende Waffe gegen einen Sturmangriff einzusetzen, verursacht man bei einem erfolgreichen Treffer bei der heranstürmenden Kreatur den doppelten Schaden (siehe *Grundregelwerk*, S. 203).

Blockierend: Wenn man diese Waffe im Kampf defensiv einsetzt, erhält man einen Schildbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse.

Doppelwaffe: Man kann mit einer Doppelwaffe ebenso kämpfen wie im Kampf mit zwei Waffen, allerdings erleidet man dabei alle normalen Angriffsmali in Verbindung mit dem Kampf mit zwei Waffen, ganz so, als würde man eine Einhandwaffe und eine leichte Waffe verwenden. Man kann ein Ende einer Doppelwaffe zweihändig verwenden, allerdings kann sie dann nicht als Doppelwaffe eingesetzt werden: In der entsprechenden Runde kann nur ein Ende der Waffe verwendet werden.

Entwaffnen: Wenn man solch eine Waffe verwendet, erhält man einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe zum Entwaffnen eines Gegners.

Mönch: Mit einer Mönchswaffe kann ein Mönch einen Schlaghagel ausführen (siehe Mönch im *Grundregelwerk*, S. 70f.).

Nichttödlich: Diese Waffen richten nichttödlichen Schaden an (siehe *Grundregelwerk*, S. 191).

Reichweite: Man kann eine Waffe mit Reichweite gegen Gegner einsetzen, die bis zu 3 m entfernt sind, nicht jedoch gegen Gegner in direkt angrenzenden Feldern (siehe S.16).

Ringkampf: Nach einer erfolgreichen Bedrohung mit einer Waffe dieser Art kann man als Freie Aktion einen Kampfmanöverwurf ausführen und versuchen, den Gegner in einen Ringkampf zu zwingen. Dieser Ringkampfversuch provoziert keine Gelegenheitsangriffe seitens der Kreatur, die man in den Ringkampf zwingen will, solange diese Kreatur den Angreifer nicht bedroht. Während man die Kreatur mithilfe einer Ringkampfwaffe festhält, kann man sich nur während seines Zuges bewegen oder der Kreatur Schaden zufügen. Obwohl man nicht direkt neben der Kreatur stehen muss, um sie im Ringkampf zu halten, gilt man dennoch immer noch als im Ringkampf befindlich. Wenn man sich weit genug wegbewegt, sodass die Kreatur, die man im Ringkampf hält, sich nicht länger in Reichweite der Waffe befindet, beendet man mit dieser Aktion den Ringkampf.

Schaukampf: Wenn ein Angriff oder Kampfmanöver zu einem Wurf auf Schaukampf führt (siehe *Ausbauregeln II: Kampf*, S. 154), erhält man einen Bonus von +2 auf den Wurf.

Tödlich: Wird mit dieser Waffe ein Coup de Grace durchgeführt, erhält man einen Bonus von +4 bei der Berechnung des Zähigkeitswurfes, der ausgeführt wird, um festzustellen, ob das Ziel durch den Coup de Grace stirbt. Dieser Bonus wird nicht auf den Schadenswurf beim Coup de Grace angerechnet.

Zerbrechlich: Zerbrechliche Waffen halten nicht so viel wie robustere Waffen aus. Wenn der Träger bei einem Angriffswurf eine natürliche 1 würfelt, erhält eine solche Waffe den Zustand Beschädigt. Ist die Waffe bereits beschädigt, wird sie bei einer natürlichen 1 stattdessen zerstört. Wenn nicht anders in der Beschreibung des Gegenstandes angegeben, weisen Meisterarbeiten und zerbrechliche magische Waffen diese Mängel nicht auf.

Wenn eine Waffe auf diese Weise den Zustand Beschädigt erhält, geht man davon aus, dass die Waffe Schaden in Höhe ihrer halben Trefferpunkte +1 erlitten hat. Dieser Schaden kann entweder dadurch repariert werden, dass der Effekt, der den Zustand beschädigt hervorruft, behoben wird (zum Beispiel im Falle einer Fehlzündung bei einer Feuerwaffe durch Reinigen des Laufes oder Nutzung des Talents Gegenstände zusammenflicken aus den *Ausbauregeln II: Kampf*), oder man ihm durch die Methoden entgegenwirkt, die unter dem Zustand Beschädigt beschrieben werden (siehe *Grundregelwerk*, S. 566). Wenn der Effekt beendet wird, der den Zustand Beschädigt hervorruft, erhält die Waffe ihre Trefferpunkte zurück, die sie besessen hat, bevor sie beschädigt wurde. Schaden, der durch einen Angriff gegen die Waffe hervorgerufen wird (zum Beispiel mittels des Kampfmanövers Gegenstand zerschmettern), kann durch keinen Effekt repariert werden, der den Zustand Beschädigt entfernt.

Zu Fall bringen: Diese Waffen können verwendet werden, um Gegner zu Fall zu bringen. Besteht die Gefahr, bei dem Versuch selbst zu Fall gebracht zu werden, kann man anstelle dessen die Waffe fallen lassen.

Waffenbeschreibungen

Die Waffen aus den Tabellen 1-4, 1-5 und 1-6 werden im folgenden Abschnitt beschrieben. Flächenwaffen finden sich in Kapitel zwei unter den Alchemistischen Waffen.

In diesem Buch sind die Waffen alphabetisch und nach ihrem vollen Namen geordnet. In einigen Fällen heißt das, dass sich die Anordnung von der im *Grundregelwerk* unterscheidet. Zum Beispiel ist der „leichte Streitkolben“ in diesem Buch alphabetisch und nicht wie im *Grundregelwerk*, als „Streitkolben, leicht“ aufgelistet. Dies sollte die Suche nach der passenden Waffe erleichtern, erst recht, wenn sie lange Namen wie „Bambusschaftpfeil“ und „Dreispitzendoppelklingenschwert“ tragen.

Einige wenige Waffen wurden umbenannt, um die Namensgebung an andere Waffen anzupassen. Im *Grundregelwerk* stehen beispielsweise „Streitflegel“ und „schwerer Streitflegel“, in diesem Buch werden sie „leichter Streitflegel“ und „schwerer Streitflegel“ genannt.

AKLYS

PREIS 5 GM
ART Exotische Waffe



Die Aklys ist eine Wurfkeule mit Haken, an der ein 6 m langes, gewöhnlich aus Leder bestehendes Band befestigt ist. Daher kann man die Aklys mit einer Bewegungsaktion wieder zurückziehen, nachdem sie geworfen wurde. Mithilfe des Hakens kann man aus der Ferne versuchen, Gegner zu Fall zu bringen. In einige Aklydes werden Löcher gebohrt, sodass sie beim Werfen pfeifen.

AMENTUM

PREIS –
ART Kriegswaffe

Ein Amentum ist ein langer Lederriemen, der an einem normalen Wurfspeer befestigt ist. Bevor der Wurfspeer geworfen wird, wird das Amentum um dessen Schaft gewickelt. Danach wirft man den Wurfspeer und hält gleichzeitig das Amentum fest, sodass die Waffe einen Drall und eine größere Reichweite bekommt. Das Anbringen des Amentum an einen Wurfspeer ist eine Bewegungsaktion, das Umwickeln ist eine Volle Aktion. Man kann Wurfspeere aufnehmen, um die zuvor Amenta gewickelt wurden. Ein Wurfspeer, der mit einem Amentum umwickelt ist, gilt als Kriegswaffe.

ARMBRUSTBOLZEN

PREIS 1 GM (10)
ART Munition

Ein Armbrustbolzen, der im Nahkampf eingesetzt wird, gilt als leichte improvisierte Waffe (Malus von -4 auf Angriffswürfe) und verursacht Schaden wie ein Dolch derselben Größe (Multiplikator bei einem kritischen Treffer: x2). Zu den Bolzen gehört ein Köcher oder Holzkasten, der 10 Bolzen aufnehmen kann. Abgesehen von Repetierarmbrüsten verwenden alle Armbrüste diese Art von Armbrustbolzen, die für gewöhnlich einfach nur „Bolzen“ genannt werden.

ATLATL

PREIS 2 GM
ART Kriegswaffe



Diese steinzeitliche Waffe besteht aus einem dünnen Holz- oder Geweihstück als Schwinge, mit der speziell angepasste Wurfpfeile geschleudert werden. Ein Atlatl verleiht dem Wurfpfeil eine größere Reichweite, muss aber wie eine Schusswaffe geladen werden. Ebenso wie bei Wurfwaffen wird bei der Atlatl der Stärkemodifikator auf die Schadenswürfe angerechnet. Man kann ein Atlatl mit einer Hand benutzen, allerdings nicht laden. Das Laden eines Atlatl ist eine Bewegungsaktion, die mit beiden Händen ausgeführt werden muss und Gelegenheitsangriffe provoziert. Man kann das Talent Schnelles Nachladen für Atlatl wählen und den Wurfpfeil daraufhin als Freie Aktion auflegen.

ATLATLWURFPFEIL

PREIS 1 GM
ART Munition

Atlatlwurfpfeile haben die Größe von Wurfspeeren, besitzen aber eine Befiederung und können ohne einen Atlatl als Wurfspeere eingesetzt werden.

BAJONETT

PREIS 5 GM
ART Einfache Waffe

Bajonette sind Nahkampfwaffen, die hergestellt werden, um in die Kerben oder auf die Mündungen von Armbrüsten und Feuerwaffen zu passen. Dadurch können diese Waffen als Nahkampfwaffen eingesetzt werden, allerdings können sie dann zeitweise nicht als Fernkampfwaffen verwendet werden. Das Anbringen oder Abnehmen eines Bajonetts ist eine Bewegungsaktion.

BAMBUSSCHAFTPFEIL

PREIS 1 GM (10)
ART Munition



Diese 0,30 m langen Pfeile sind Munition für Pfeilröhren. Als improvisierte Waffen verursachen sie den gleichen Schaden wie ein Stachelhandschuh. Im Preis enthalten ist eine Bambusröhre, die 10 Pfeile aufnehmen kann.

BARDICHE

PREIS 13 GM
ART Kriegswaffe



Das halbmondförmige Axtblatt dieser Stangenwaffe ist an zwei Stellen am Heft befestigt: Die Mitte des Blattes ist an einer Einkerbung am Kopf des Heftes angebracht, während das untere Ende der Klinge an einem zweiten Befestigungspunkt sitzt. Das Blatt ist häufig sehr lang, manchmal sogar so lang wie das Heft. Man erhält einen Bonus von +2 auf die KMV, um Versuchen zu widerstehen, eine Bardiche zu zerschmettern.

BASTARDSCHWERT

PREIS 35 GM
ART Exotische Waffe



Ein Bastardschwert ist ungefähr 1,20 m lang und daher zu groß, als dass es ohne besondere Ausbildung eingesetzt werden kann. Will man es mit einer Hand benutzen, gilt es als exotische Waffe. Man kann ein Bastardschwert allerdings beidhändig als Kriegswaffe führen.

BEIL

PREIS 6 GM
ART Kriegswaffe



Diese einhändig geführte Axt ist kurz (ungefähr 0,30 m lang) und auf die Verwendung mit einer Hand ausgelegt. Im Gegensatz zu Wurfäxten ist sie nicht dafür ausbalanciert, gleichförmig wirbelnd zu fliegen, und besitzt stattdessen einen schwereren Kopf. Tomahawks, Kriegsbeile und ähnliche Bezeichnungen beziehen sich für gewöhnlich auf Beile.

Blasrohr

Preis 2 GM
Art Einfache Waffe



Blasrohre werden für gewöhnlich zum Verschießen lähmender (aber selten tödlicher) Gifte verwendet. Beim Verschießen sind sie fast lautlos. Eine Liste passender Gifte findet man unter dem Abschnitt Gifte auf Seite 110.

Blasrohrpfeile

Preis 5 SM (10)
Art Munition

Diese schmalen, leichten Pfeile, die mit Blasrohren verschossen werden, bestehen aus Hartholz und besitzen eine stabilisierende Befiederung aus Daunen oder Fell. Ein Pfeil wird vor dem Verschießen ins hintere Ende des Blasrohrs geschoben.

Bo-Stab

Preis 1 GM
Art Exotische Waffe

Der Bo-Stab dient sowohl zum Schutz als auch als Waffe und ähnelt einem Kampfstab, der allerdings dünner und an einem Ende zugespitzt ist.

Bolas

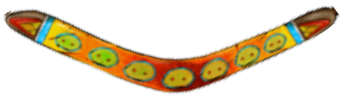
Preis 5 GM
Art Exotische Waffe



Eine Bola besteht aus zwei Gewichten aus Holz, Stein oder Metall, die durch ein dünnes Seil oder eine dünne Schnur miteinander verbunden sind. Man kann diese Waffe schleudern und werfen, um einen Gegner aus der Ferne anzugreifen und zu Fall zu bringen. Wenn man die Bola zu diesem Zweck einsetzt, kann man nicht selbst zu Fall gebracht werden.

Bumerang

Preis 3 GM
Art Exotische Waffe



Der Bumerang ist hauptsächlich ein Jagdwerkzeug, allerdings ist es nicht ungewöhnlich, dass diese vielseitige Waffe im Kampf eingesetzt wird. Ein Bumerang besteht aus einem flachen Stück Holz: einem langen Heft, einer deutlichen Krümmung an der Vorderseite und einem scharfen rückwärtigen Knick an der Kopfseite. Ein Jagdbumerang kehrt nicht zurück.

Caestus

Preis 5 GM
Art Einfache Waffe



Der Caestus ist ein Handschuh aus Leder oder dickem Stoff, der den Arm des Trägers vom Mittelfinger bis zum Ellenbogen bedeckt. Diese Nahkampfwaffe ist auf Höhe der Finger mit Metallplatten verstärkt und weist entlang des Handdrückens und des Handgelenks häufig bösartige Stacheln auf. Man gilt als bewaffnet, während man den Caestus trägt, und verursacht mit waffenlosen Angriffen tödlichen Schaden. Ist man im Umgang mit einem Caestus geübt, kann man mit waffenlosen Schlägen Wucht- oder Schnittschaden verursachen. Wenn man einen Caestus trägt, sind die Finger größtenteils frei, weshalb man mit dieser Hand Gegenstände tragen oder einsetzen kann. Da die Waffe die Knöchel umschließt, erleidet man mit dieser Hand einen Malus von -2 auf alle Aufgaben, bei denen es auf Präzision ankommt (wie das Knacken eines Schlosses). Ein Caestus kann nicht entwaffnet werden.

Chakram

Preis 1 GM
Art Kriegswaffe



Das Chakram ist eine einfache, elegante und leicht mitzuführende Wurfwaffe. Es handelt sich um einen flachen Metallring mit scharfer Außenkante. Man kann das Chakram wie eine Nahkampfwaffe einsetzen, allerdings ist sie nicht dafür ausgelegt und man erleidet einen Malus von -1 auf Angriffswürfe und muss einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, um sich nicht an der Klinge zu schneiden (halber Schaden, kein Stärkemodifikator). Wenn man eine schwere Rüstung trägt, musst man diesen Rettungswurf nicht ablegen.

Dan Bong

Preis 1 SM
Art Exotische Waffe



Diese kurzen, stumpfen Stöcke werden zur Verbesserung von Kampfkunsttechniken in der Hand getragen und mit einer Schnur gesichert, die über den Daumen geschlungen wird. Sie verleihen dem Träger die Fähigkeit, einen Gegner in den Schwitzkasten zu nehmen und dessen Druckpunkte anzugreifen, verleihen zudem einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für den Ringkampf.

Dolch

Preis 2 GM
Art Einfache Waffe



Ein Dolch ist ein Kampfmesser. Seine Klinge ist normalerweise weniger als 0,30 m lang und kann gebogen oder gerade, ein- oder zweischneidig sein. Das Aussehen eines Dolches kann stark variieren, ebenso wie seine Bezeichnung (beispielsweise wird ein Vierkant auch „Langdolch“ genannt). Wenn man einen Dolch am Körper verbergen will, erhält man einen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit.

Doppelarmbrust

Preis 300 GM
Art Exotische Waffe



Mit einer einzigen Bewegung des Abzugs verschießt diese schwere Waffe zwei Bolzen mit Eisenspitzen. Wenn man im Umgang mit dieser Waffe geübt ist, erleidet man aufgrund der Größe und des Gewichts einen Malus von -4 auf den Angriffswurf, bzw. -8, wenn man mit ihr ungeübt ist. Trifft der Angriff, dann erleidet das Ziel Schaden durch beide Bolzen. Kritische Treffer, Schaden durch hinterhältige Angriffe und sonstiger Schaden, der auf Präzision basiert, gelten nur für den ersten Bolzen. Das Nachladen eines Bolzens ist eine Standard-Aktion, durch das Talent Schnelles Nachladen kann dies zu einer Bewegungsaktion verkürzt werden. Mit dem Talent Armbrustmeisterschaft *(Expertenregeln)* kann man mit einer Bewegungsaktion beide Bolzen nachladen. Eine Doppelarmbrust verschießt Armbrustbolzen.

Doppelgehstockkatana

Preis 50 GM
Art Exotische Waffe

In diesem Stab sind zwei gleiche Kampfschwerter verborgen, die so perfekt ausbalanciert sind, dass man sie als Paar einsetzen kann.

Ihren Namen zum Trotz ähneln die Klingen eher dem kürzeren Wakizashi. Wenn die Klingen in der Scheide verborgen sind, kann man die Waffe als Kampfstab einsetzen.

DOPPELHÜHNERSÄBEL

PREIS 12 GM
ART Kriegswaffe



Von der Spitze dieses 0,90 m langen Schwertes mit gerader Klinge gehen auf gegenüberliegenden Seiten versetzt zwei scharfe Sporen ab, die dazu eingesetzt werden können, einem Gegner die Waffen aus den Händen zu reißen.

DOPPELKETTENKAMA

PREIS 8 GM
ART Exotische Waffe

Diese Waffe besteht aus zwei Kama, die über eine 2,40 m lange Kette miteinander verbunden sind. Der Träger kann angreifen, als hielte er in jeder Hand eine Kama, oder er kann die Kette nutzen, um einen einzelnen Angriff mit Reichweite auszuführen. Indem er die Kette schwingt, kann der Träger die Kama herumwirbeln, um seine Gegner zu entwaffnen oder zu Fall zu bringen. Wenn er eines der Kama fallengelassen hat, kann der Träger sie darüber hinaus mithilfe der Kette mit einer Freien Aktion wieder zu sich zurückziehen.

DOPPELKLINGENSCHWERT

PREIS 100 GM
ART Exotische Waffe



Ein Doppelklingenschwert ist eine Doppelwaffe. Zwei Klingen sind zu beiden Seiten eines in der Mitte befindlichen, kurzen Heftes angebracht, sodass der Träger elegante wie tödliche Hiebe vollführen kann.

DREISPITZENDOPPELKLINGENSCHWERT

PREIS 12 GM
ART Kriegswaffe



Auf der Spitze dieses 1,50 m langen Stabes sitzen drei lange, nach hinten gebogenen Klingen, die einem aufblühenden Lotus nachempfunden sind. Der ungewöhnlich große Kopf ist derart gestaltet, dass er schwere Schläge austeilt und mehrere Wunden verursacht, die sich in entgegengesetzter Richtung öffnen.

DREIZACK

PREIS 15 GM
ART Kriegswaffe



Ein Dreizack besitzt drei Metallzinken am Ende eines 1,20 m langen Stocks. Diese Waffe kann geworfen werden.

EISENPINSEL

PREIS 2 GM
ART Kriegswaffe

Dies ist ein Gelehrtenpinsel mit Eisengriff und scharfer Spitze. Obwohl der Pinsel wenig Schaden anrichtet, lässt er sich gut verbergen (man erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit,



wenn man den Eisenpinsel am Körper verbergen will). Zudem kann er auf kurze Distanz geworfen werden oder man kann überraschend verheerende Wirkungen erzielen, wenn man mit dem Pinsel auf wichtigen Nervenknoten und Akupunkturpunkte einsticht.

ELFISCHES KRUMMSCHWERT

PREIS 80 GM
ART Exotische Waffe

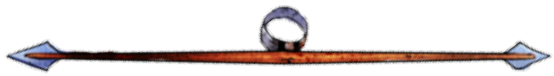


Das äußerst seltene elfische Krummschwert ist im Grunde ein Krummsäbel, allerdings mit dünnerer Klinge. Aufgrund seines biegsamen Metalls erhält man einen Situationsbonus von +2 auf die KMV, wenn ein Feind versucht, ein elfisches Kurzschwert zu zerschmettern.

Auch wenn es keine leichte Waffe ist, kann man mithilfe des Talents Waffenfinesse bei elfischen Krummschwertern, die an die Trägergröße angepasst sind, den Geschicklichkeits- statt des Stärkemodifikators zu den Angriffswürfen hinzurechnen.

EMEISTACHEL

PREIS 3 GM
ART Exotische Waffe



Diese Waffe wird zur Verbesserung von waffenlosen Kampfkunsttechniken verwendet und wandelt waffenlose Schläge in Stichangriffe um. Sie besteht aus einem 0,20 bis 0,25 m langen, an beiden Enden mit Spitzen besetzten Stab mit einem Drehgelenk, auf dem ein Ring sitzt. Auf diese Weise kann die Waffe mit hoher Geschwindigkeit gedreht werden, nachdem sie auf den Ringfinger des Trägers gesetzt worden ist. Der Ring verhindert, dass der Träger entwaffnet wird.

ERDSPALTER

PREIS 40 GM
ART Kriegswaffe



Der grobe Metallkopf dieses wuchtigen Hammers mündet zu beiden Seiten in mehreren stumpfen Stacheln, welche die Wucht eines kräftigen Schwungs auf einen kleineren, stärker gebündelten Bereich konzentrieren, so dass Rüstungen einfacher durchdrungen werden. Aufgrund von Größe und Gewicht des Hammerkopfes ist ein Erdspalter schlecht ausbalanciert und man benötigt zwei Hände, um ihn ordentlich hochheben und führen zu können.

FALCATA

PREIS 18 GM
ART Exotische Waffe



Diese schwere Klinge besitzt eine einzelne scharfe Schneide. Die Klinge ist unten konkav und oben konvex geformt und an einem hakenförmigen Heft befestigt. Aufgrund der Form wird das Gewicht gleichmäßig verteilt und verleiht der Waffe den Schwung einer Axt mit der Schneide eines Schwertes, so dass sie einem größeren Kukri gleicht. Das hakenförmige Heft wird manchmal mit Schnitzereien in Form eines Pferdekopfes oder eines Raubvogels versehen. Mitunter wird eine Kette über die Öffnung gespannt, die dann einen Teilschutz für Hand und Finger bietet.

Fangnetz

Preis 30 GM
Art Exotische Waffe

Dieses kurze, breite Netz ist mit hakenbewehrten Schlingen und Laufknoten bedeckt. Es lässt sich wie ein gewöhnliches Netz handhaben, nur dass es die besondere Waffenfähigkeit Zu Fall bringen besitzt. Wenn man einen Gegner verstrickt und das Halteseil festhält, kann man bei seinem nächsten Zug statt eines Nahkampfangriffs einen Kampfmanöverwurf durchführen, um den Gegner zu Fall zu bringen. Ist dies erfolgreich, kann der Gegner zu Fall gebracht oder ihm 1 Punkt Stichschaden zugefügt werden. Wird man mit einem Fangnetz gehalten, muss man einen Konzentrationswurf gegen SG 17 + Zauberstufe ablegen, um Zauber erfolgreich zu wirken. Um sich zu befreien, ist ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 22 nötig.

Fliegende Klinge

Preis 40 GM
Art Exotische Waffe

Diese Waffe ist eine große, halbmondförmige Klinge, die an einer 3 m langen Kette befestigt ist. Man kämpft mit einer fliegenden Klinge, indem man sie über dem Kopf kreisen lässt oder nach einem Gegner wirft. Da die fliegende Klinge eine plumpe Waffe ist, erleidet man einen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Wenn man allerdings Gelegenheitsangriffe durchführt, die durch Bewegung provoziert wurden, erhält man statt des Malus einen Bonus von +2 auf die Angriffswürfe.

Flugpfeil

Preis 2 GM (20)
Art Munition



Diese Pfeile bestehen aus leichten Schäften und einer besonderen Befiederung, die ihnen eine größere Reichweite verleihen. Die Grundreichweite erweitert sich durch den Flugpfeil bei Langbögen um 6 m und bei Kurzbögen um 3 m. Sie verursachen Schaden, als wären sie um eine Größenkategorie kleiner.

Gladius

Preis 15 GM
Art Kriegswaffe

Der Gladius, dessen Klinge schwerer als die eines gewöhnlichen Kurzschwerts ist, gilt als das Lieblingsschwert von Gladiatoren. Talente und Fähigkeiten, die Kurzschwerter betreffen, gelten auch für den Gladius.

Glefe

Preis 8 GM
Art Kriegswaffe



Eine Glefe besteht aus einer Klinge, die am Ende eines ungefähr 2,10 m langen Stabes angebracht wurde.

Glefe-Guisarme

Preis 12 GM
Art Kriegswaffe



Diese Stangenwaffe vereint in sich die Klinge einer Glefe und einen üblen Haken. Ein berittener Gegner, der von einer Glefe-Guisarme getroffen wird, erleidet einen Malus von -2 auf seinen Fertigkeitswurf für Reiten, um im Sattel zu bleiben.

Gnomischer Hakenhammer

Preis 20 GM
Art Exotische Waffe



Ein gnomischer Hakenhammer ist eine Doppelwaffe: ein geniales Werkzeug mit einem Hammerkopf an einem und einem langen, gebogenen Haken am anderen Ende des langen Stiels. Der stumpfe Kopf des Hammers ist eine Wuchtwaffe, die 1W6 Punkte Schaden verursacht (Kritischer Treffer x3). Der Haken ist eine Stichwaffe, die 1W4 Punkte Schaden verursacht (Kritischer Treffer x4). Man kann beide Enden als Hauptwaffe einsetzen. Für Gnome gelten Hakenhämmer als Kriegswaffen.

Guisarme

Preis 9 GM
Art Kriegswaffe

Eine Guisarme ist ein 2,40 m langer Stab, an dessen Spitze eine Klinge mit Haken angebracht ist.

Hacke

Preis 12 GM
Art Kriegswaffe

Eine Hacke ähnelt einer beidhändig geführten Spitzhacke, allerdings mit einer meißelähnlichen Klinge anstelle einer Spitze.

Hakenaxt

Preis 20 GM
Art Exotische Waffe



Der Haken am Ende der Axtklinge kann dazu eingesetzt werden, einen Gegner zu entwaffnen oder ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen. Eine Hakenaxt kann alternativ als Kriegswaffe eingesetzt werden und gilt diesem Fall sie als Streitaxt.

Hakenlanze

Preis 3 GM
Art Kriegswaffe

Auf dieser dünnen, 3 m langen Stangenwaffe ist am oberen Ende ein zusätzlicher Haken angebracht, mit dem man nach der Kleidung und Rüstung des Gegners haken kann. Im Gegensatz zu einer Lanze, kann die Hakenlanze im berittenen Kampf nicht einhändig geführt werden und verursacht beim Reiten auch keinen zusätzlichen Schaden.

Halblingsstabschleuder

Preis 20 GM
Art Exotische Waffe

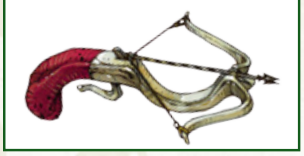


Der Halblingsstabschleuder, der aus einer gesondert hergestellten Schleuder an einem kurzen Knüppel besteht, kann von einem geübten Träger mit verheerender Wirkung eingesetzt werden. Wie auch bei anderen Wurfwaffen wird der Stärkemodifikator zu den Schadenswürfen mit dem Halblingsstabschleuder hinzugerechnet. Der Halblingsstabschleuder kann mit einer Hand abgefeuert, aber nicht nachgeladen werden. Das Laden eines Halblingsstabschleuderes ist eine Bewegungsaktion, für die zwei Hände benötigt werden und die Gelegenheitsangriffe provoziert.

Ein Halblingsstabschleuder verschießt Schleuderkugeln. Man kann mit ihm Steine verschießen, doch sind diese nicht so massiv oder rund wie Kugeln. Daher verursacht ein solcher Angriff Schaden so, als wäre die Waffe an eine Kreatur angepasst, die eine Größenkategorie kleiner ist als der Schleuderer und dieser erleidet einen Malus von -1 auf seine Angriffswürfe.

HANDARMBRUST

PREIS 100 GM
ART Exotische Waffe



Eine Handarmbrust kann per Hand gespannt und ihm Rahmen einer Bewegungsaktion nachgeladen werden, was Gelegenheitsangriffe provoziert. Ähnlich wie leichte und schwere Armbrüste verschießt eine Handarmbrust normale Armbrustbolzen.

Die Handarmbrust kann ohne Malus mit einer Hand abgeschossen, aber nicht nachgeladen werden. Man kann mit beiden Händen jeweils eine Handarmbrust abfeuern, allerdings erleidet man den gleichen Malus, als würde man mit zwei leichten Waffen angreifen.

HARPUNE

PREIS 5 GM
ART Exotische Waffe



Eine Harpune ist ein mit Widerhaken besetzter Speer, der an einem bis zu 15 m langen Seil befestigt ist. Die meisten Harpunen weisen Metallspitzen auf, wenngleich einige Varianten aus Elfenbein oder gänzlich aus Holz bestehen. Wenn man mit der Harpune umgehen kann, gilt sie als Ringkampfwaffe. Das Gesamtgewicht der Harpune enthält auch die 10 Pfund für das 15m lange Hanfseil. Das Gewicht kann mit einem kürzeren oder leichteren Seil verringert werden. Wenn man nicht mit der Harpune umgehen kann, gilt sie als Speer.

HELLEBARDE

PREIS 10 GM
ART Kriegswaffe



Eine Hellebarde ähnelt einem 1,50 m langen Speer, an dessen Spitze eine axtähnliche Klinge angebracht wurde.

HIPPE

PREIS 11 GM
ART Kriegswaffe

Das Blatt dieser Stangenwaffe ist eine gebogene oder hakenförmige Schneidklinge mit einer Pike auf der Rückseite. Die Pike wird für gewöhnlich zum Blocken und Parieren verwendet. Wenn man mit dieser Waffe defensiv oder in voller Verteidigung kämpft, erhält man einen Schildbonus von +1 auf die RK. Wird ein berittener Feind von einer Hippe getroffen, erleidet er einen Malus von -1 auf seinen Fertigkeitswurf für Reiten, um im Sattel zu bleiben.

HOLZPFLOCK

PREIS –
ART Einfache Waffe



Diese Nahkampfwaffe ist lediglich ein zugespitztes Stück Holz. Eisenstacheln, die als Waffen eingesetzt werden, verursachen den gleichen Schaden wie Holzpflöcke.

HUNDSSCHNITTER

PREIS 8 GM
ART Kriegswaffe



Diese kurze, gebogene Klinge wurde von den Goblins erfunden, die häufig zahlreiche Löcher hinein bohren, um dadurch das Gewicht zu reduzieren. Die meisten Hundsschnitter sind für kleine Kreaturen gedacht.

HUNGA MUNGA

PREIS 4 GM
ART Kriegswaffe



Dieser Dolch mit drei Klingen, auch als Membele, Danisco, Goleyo oder Njiga bezeichnet und mit weitaus weniger bekannten Bezeichnungen bedacht, ist zwar als Wurfwaffe gedacht, kann aber auch als Nahkampfwaffe eingesetzt werden. Obwohl die Ausführung mit drei Klingen am weitesten verbreitet ist, gibt es viele verschiedene Formen von Hunga Mungas.

JUTTE

PREIS 8 GM
ART Kriegswaffe



Diese einem Schlagstock ähnelnde Waffe ist mit einem Metallhaken versehen, mit dem man die Waffe eines Gegners abblocken und festhalten kann. Einige Varianten weisen eine scharfe Metallspitze oder eine Klinge auf.

KAMA

PREIS 2 GM
ART Exotische Waffe

Eine Kama ähnelt einer Sichel mit einer kurzen, gebogenen Klinge, die an einem einfachen Griff befestigt ist, der für gewöhnlich aus Holz besteht. Sie wird gelegentlich Kai genannt und Kampfkünstler setzen häufig zwei davon gleichzeitig ein. In manchen Religionsgemeinschaften wird sie zudem noch zum Getreideernten benutzt.

KAMPFSTAB

PREIS –
ART Einfache Waffe



Ein Kampfstab ist eine einfache Stange aus Holz und ungefähr 1,50 m lang. Im Kampf wird er mit einer Hand am unteren Ende und der anderen Hand ungefähr ein Viertel höher festgehalten, sodass Hiebe geblockt und schnelle Schläge ausgeteilt werden können.

KATANA

PREIS 50 GM
ART Exotische Waffe



Die eigens für Samurai hergestellten Katanas werden in einem unverwechselbaren Schmiedeverfahren erschaffen, bei dem mehrere Sorten Stahl miteinander verbunden werden. Das Ergebnis sind Schwerter, die für ihre extrem scharfen, jedoch auch dünnen und leicht geschwungenen Klingen bekannt und dazu gedacht sind, mit anmutigen Hieben die Köpfe und Gliedmaßen von Feinden abzutrennen. Obwohl sie hervorragend ausbalanciert werden, sind diese Klingen vergleichsweise schwer zu beherrschen. Charaktere können ein Katana beidhändig als Kriegswaffe einsetzen, aber sie müssen das Talent Umgang mit exotischen Waffen (Katana) wählen, um es einhändig führen zu können.

Kerambit

Preis 2 GM
Art Kriegswaffe



Dieser kleine, gewundene Griffdolch weist am Ende des Heftes einen Metallring auf. Dadurch kann der Dolch mithilfe des kleinen Fingers festgehalten oder an einer Schnur befestigt werden, die ins Haar gebunden wird. Die gebogene Klinge ist zwar vergleichsweise klein, richtet aber furchtbare Wunden an. Diese Waffe ist unter Ninja und Assassinen sehr beliebt, da sie sich leicht verbergen lässt. (Der Träger erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, wenn er das Kerambit am Körper verbergen will.)

Kestros

Preis 1 GM
Art Exotische Waffe

Der Kestros ist eine merkwürdig geformte Schleuder aus der Bronzezeit, die zum Schleudern von Kestroswurfpfeilen verwendet wird. Ebenso wie bei Wurfwaffen, wird der Stärkemodifikator auf die Angriffswürfe angerechnet, wenn man den Kestros einsetzt. Man kann den Kestros mit einer Hand abfeuern, aber nicht laden. Letzteres erfordert eine Bewegungsaktion, für die zwei Hände benötigt werden und die Gelegenheitsangriffe provoziert. Für Halblinge gilt der Kestros als Kriegswaffe.

Kestroswurfpfeil

Preis 5 GM (10)
Art Munition

Dieser Pfeil, der von einem Kestros geschleudert wird, besteht aus einer schweren Metallspitze, die ungefähr 0,23 m lang und an einem etwa 0,30 m langen Holzschaft befestigt ist, der für größere Flugstabilität befiedert wurde. Wenn der Pfeil als Nahkampfwaffe eingesetzt wird, gilt er als leichte improvisierte Waffe (Malus von -4 auf Angriffswürfe) und verursacht Schaden wie ein Dolch derselben Größe (Kritischer Treffer x2). Zu den Kestroswurfpfeilen gehört ein Köcher für 10 Pfeile.

Kettenspeer

Preis 15 GM
Art Exotische Waffe



Aufgrund ihrer Vielseitigkeit wird diese brutale Waffe häufig bei Gladiatorenspielen eingesetzt. Die Basis bildet ein gewöhnlicher Kurzspeer, mit dem hauptsächlich Stoßangriffe ausgeführt werden. Am unteren Ende des Speers ist eine häufig mit Stacheln besetzte Kette angebracht, deren Ende einen Haken aufweist. Haken und Kette können eingesetzt werden, um Gegner zu Fall zu bringen. Scheitert ein solcher Angriff um 10 oder mehr Punkte, kann man den Kettenspeer fallenlassen, um nicht selbst zu Boden zu gehen.

Keule

Preis –
Art Einfache Waffe



Diese Waffe besteht normalerweise aus einem einfach geschnitzten Stück Holz, in das manchmal ein paar Nägel oder Beschläge eingelassen sind.

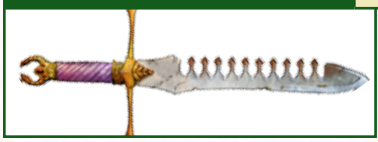
Klar

Preis 12 GM
Art Kriegswaffe

Die traditionelle Form dieser Stammeswaffe ist die einer kurzen Metallklinge, welche am Schädel einer großen, gehörnten Echse befestigt ist. Ein geschickter Schmied kann solch eine Waffe aber auch gänzlich aus Metall fertigen. Ein traditionelles Klar gilt als leichter Holzschild mit Rüstungsstacheln, ein Klar aus Metall als leichter Stahlschild mit Rüstungsstacheln. Der Eintrag des Klar als Schild steht auf Seite 11.

Klingenbrecherdolch

Preis 10 GM
Art Exotische Waffe



Mit diesem Dolch kann man einen Gegner entwaffnen oder dessen Klinge zerschmettern, indem man sie mithilfe der Einkerbungen auf dem Klingenrücken abfängt und die Waffe als Hebel benutzt. Wenn man mit dieser Waffe umgehen kann, erhält man einen Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe, um mit ihr Klingenwaffen zu zerschmettern oder ihre Träger zu entwaffnen.

Knöchelaxt

Preis 9 GM
Art Exotische Waffe

Knöchelaxte, die gewöhnlich paarweise eingesetzt werden, ähneln auf Schlagringen angebrachte Axtklingen. Man kann eine Waffe oder einen anderen Gegenstand in einer Hand mit einer Knöchelaxt halten, aber nicht einsetzen. Im Gegensatz zu Schlagringen kann man mit der Hand, an welcher man die Knöchelaxt trägt, keine Zauber wirken.

Kompositbogen (kurz)

Preis 75 GM
Art Kriegswaffe



Unabhängig von der Größe benötigt man mindestens zwei Hände, um den Bogen einsetzen zu können. Man kann den kurzen Kompositbogen beim Reiten einsetzen. Alle Kompositbögen werden mit einer bestimmten Stärkeauslegung hergestellt (das heißt, jeder Kompositbogen weist einen Stärkemodifikator auf, der mindestens erreicht sein muss, um mit dem Bogen umzugehen). Liegt der Stärkemodifikator unter der Stärkeauslegung des Kompositbogens, kann man ihn nicht wirksam einsetzen und erleidet einen Malus von -2 auf die Angriffe. Im Normalfall benötigt man für den geübten Einsatz dieser Waffe einen Stärkemodifikator von +0 oder höher. Ein kurzer Kompositbogen kann mit einer hohen Stärkeauslegung hergestellt werden, um Vorteile aus einem überdurchschnittlichen Stärkemodifikator zu zielen: Damit kann man den Stärkemodifikator bis zum Maximalbonus des Bogens auf die Schadenswürfe anrechnen. Jeder Punkt Schadensbonus, den der Bogen verleiht, kostet zusätzlich 75 GM. Wenn man aufgrund einer niedrigen Stärke einen negativen Modifikator besitzt, wird dieser beim Einsatz des kurzen Kompositbogens angerechnet. Ein kurzer Kompositbogen verschießt Pfeile.

In Bezug auf den Umgang mit Waffen, Waffenfokus und ähnlichen Talenten gilt ein kurzer Kompositbogen als Kurzbogen.

Kompositbogen (lang)

Preis 100 GM
Art Kriegswaffe



Unabhängig von der Größe, benötigt man mindestens zwei Hände, um den Bogen einsetzen zu können. Man kann diese Waffe beim Reiten einsetzen. Alle Kompositbögen werden mit einer bestimmten Stärkeauslegung hergestellt (das heißt, jeder Kompositbogen weist einen Stärkemodifikator auf, der mindestens erreicht sein muss, um mit dem Bogen umzugehen). Liegt der Stärkemodifikator unter der Stärkeauslegung des Kompositbogens, kann man ihn nicht wirksam

einsetzen und erleidet einen Malus von -2 auf die Angriffe. Im Normalfall benötigt man für den geübten Einsatz eines langen Kompositbogens einen Stärkemodifikator von +0 oder höher. Ein langer Kompositbogen kann mit einer hohen Stärkeauslegung hergestellt werden, um Vorteile aus einem überdurchschnittlichen Stärkemodifikator zu ziehen: Damit kann man den Stärkemodifikator bis zum Maximalbonus des Bogens auf die Schadenswürfe anrechnen. Jeder Punkt Schadensbonus, den der Bogen verleiht, kostet zusätzliche 100 GM. Wenn man aufgrund einer niedrigen Stärke einen negativen Modifikator besitzt, rechne diesen beim Einsatz des langen Kompositbogens mit an. Ein langer Kompositbogen verschießt Pfeile.

In Bezug auf den Umgang mit Waffen und ähnlichen Talenten gilt ein langer Kompositbogen als Langbogen.

KOPESCH

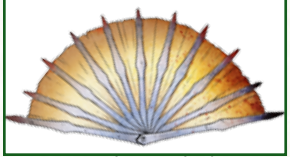
PREIS 20 GM
ART Exotische Waffe



Diese schwere Klinge ist zum Ende hin konvex gekrümmt, so dass sie im Großen und Ganzen wie eine Streitaxt aussieht. Ein Kopesch ist normalerweise zwischen 0,50 und 0,60 m lang. Die gebogene Klinge erlaubt es dem Träger, die Verteidigung des Gegners zu umgehen und ihn zu Fall zu bringen. Aufgrund der eleganten Form des Kopesch schmücken es geübte Handwerker gern mit kunstvollen Verzierungen.

KRIEGSFÄCHER

PREIS 5 GM
ART Exotische Waffe



Diese Gerätschaft wird wie der Fächer eines Höflings hergestellt und besteht aus Seidenpapier, das über einen Faltrahmen aus gehärtetem Stahl gespannt wird. Faltfächer werden normalerweise in Paaren und mit Techniken eingesetzt, die den Gegner ablenken sollen. Der Fächer ist mit scharfen Spitzen besetzt, die mit Gift bestrichen sein können. Eine Liste passender Gifte findet man im Abschnitt Gifte auf Seite 110.

KRIEGSHAMMER

PREIS 12 GM
ART Kriegswaffe



Diese Waffe besteht aus einem Holzstiel und einem schweren Kopf aus Metall. Dieser kann eine (ähnlich einem Zimmermannshammer) oder zwei Schlagflächen aufweisen (wie bei einem Vorschlaghammer). Der Stiel ist so lang, dass man ihn ein- oder beidhändig einsetzen kann. Obwohl Kriegshämmer schwer und vergleichsweise langsam zu führende Waffen sind, können sie doch wuchtige Schläge austeilen und Rüstungen wie Knochen gleichermaßen zertrümmern.

KRUMMSÄBEL

PREIS 15 GM
ART Kriegswaffe



Dieses gebogene Schwert ist kürzer als ein Langschwert und länger als ein Kurzschwert. Lediglich die äußere Seite der Klinge ist scharf, die Rückseite dagegen flach, was dem Blatt ein dreieckiges Profil verleiht.

KRUMMSCHWERT

PREIS 75 GM
ART Kriegwaffe



Dieses Schwert besitzt wie ein Krummsäbel eine gebogene Klinge, deren hintere Kante nicht geschärft und entweder flach oder leicht gebogen ist. Das Gewicht ist zur Spitze hin größer, so dass die Waffe eher fürs Hacken denn fürs Zustoßen geeignet ist.

KUKRI

PREIS 8 GM
ART Kriegswaffe



Ein Kukri ist ein gebogenes Messer von ungefähr 0,30 m Länge.

KURZBOGEN

PREIS 30 GM
ART Kriegswaffe



Ein Kurzbogen besteht aus einem einzelnen, ungefähr 0,90 m langen Holzstück. Unabhängig von seiner Größe benötigt man zwei Hände, um ihn einzusetzen. Dies kann auch beritten geschehen. Falls man einem Malus aufgrund niedriger Stärke unterliegt, wird dieser auf die Schadenswürfe mit dem Kurzbogen angerechnet. Erhält man einen Bonus aufgrund hoher Stärke, kann man diesen auf die Schadenswürfe mit einem kurzen Kompositbogen, nicht aber einem gewöhnlichen Kurzbogen anrechnen. Ein Kurzbogen verschießt Pfeile.

KURZSCHWERT

PREIS 10 GM
ART Kriegswaffe



Kurzschwerter sind in jeglicher kriegerischer Gemeinschaft am weitesten verbreitet, daher variiert die Gestaltung stark nach Region und Hersteller. Die meisten Kurzschwerter sind ungefähr 0,60 m lang. Ihre Klingen können gebogen oder gerade, ein- oder zweischneidig, breit oder schmal sein. Die Hefte sind verziert oder einfach, mal mit Parierstange, Korbgefäß oder auch gänzlich ohne Schutz. Solche Waffen werden häufig allein eingesetzt, können aber auch zusammen mit einem passenden Gegenstück oder in Verbindung mit einem Dolch oder längeren Schwert verwendet werden.

KURZSPEER

PREIS 1 GM
ART Einfache Waffe



Ein Kurzspeer ist ungefähr 0,90 m lang und daher als Wurfwaffe geeignet.

KUSARIGAMA

PREIS 12 GM
ART Exotische Waffe



Diese Waffe besteht aus einer einzelnen Kama bzw. Sichel, die in der Zweithand getragen wird. Daran befestigt ist eine 3 m lange Kette mit einer schweren Metallkugel. Mit der Sichel kann man Gegner zu Fall bringen, Stöße und Blocks ausführen, während die Kugel mit hoher Geschwindigkeit geschwungen und

gegen den Gegner geschleudert wird. Man kann mit der Kette auch das Schwert oder den Speer des Gegners umwickeln, während der Träger selbst dann mit der Sichel angreifen kann. Die Sichel teilt den höheren Schaden aus, die Kugel den niedrigeren.

KYOKETSU SCHOGE

PREIS 6 GM
ART Exotische Waffe



Diese Waffe besteht aus einer 0,30 m langen, zweischneidigen und einer kleineren, hakenförmig gebogenen Klinge, die wie ein Hahnenkamm absteht. Ein 3 m langes Seil verbindet die Klinge mit einem großen Eisenring. Die Klinge kann als Zweihandwaffe eingesetzt oder wie ein Dolch geworfen werden, während das Seil und der Ring wie eine Wuchtwaffe mit Reichweite ähnlich einer Peitsche geschwungen und gegen einen Gegner geschleudert werden können.

LANGBOGEN

PREIS 75 GM
ART Kriegswaffe



Ein Langbogen ist knapp 1,50 m lang und besteht aus einem robusten Stück sorgfältig gebogenen Holzes. Diese Waffe kann nicht beritten eingesetzt werden. Wenn man einen Malus aufgrund niedriger Stärke besitzt, wird dieser von den Schadenswürfen abgezogen, wenn man einen Langbogen einsetzt. Man kann den Stärkemodifikator zu den Schadenswürfen hinzurechnen, wenn man einen langen Kompositbogen einsetzt, was allerdings nicht für gewöhnliche Langbögen gilt. Ein Langbogen verschießt Pfeile.

LANGSCHWERT

PREIS 15 GM
ART Kriegswaffe



Dieses Schwert ist ungefähr 1 m lang.

LANGSPEER

PREIS 5 GM
ART Einfache Waffe



Ein Langspeer ist ungefähr 2,40 m lang.

LANZE

PREIS 10 GM
ART Kriegswaffe

Wenn sie vom Rücken eines heranstürmenden Reittiers eingesetzt wird, verursacht eine Lanze den doppelten Schaden. Während man auf einem Reittier sitzt, kann man die Lanze mit einer Hand einsetzen.

LASSO

PREIS 1 SM
ART Exotische Waffe

Diese Wurfwaffe besteht aus einem längeren Seil mit einem einfachen, offenen Knoten an einem Ende, mit dem man einen Gegner wie mit einem Netz verstricken kann. Der SG zum Wirken eines Zaubers, während man mit einem Lasso gefesselt ist, beträgt 10 + Stufe des gewirkten Zaubers. Eine verstrickte Kreatur kann sich mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 15 als Volle Aktion befreien. Das Lasso besitzt 2 TP und RK 10; es ist ein Stärkewurf gegen SG 23 notwendig, um es zu zerreißen. Bei einem erfolgreichen Treffer zieht sich das Lasso zusammen und um es erneut einsetzen zu können, muss man eine Standard-Aktion aufwenden, um den Knoten zu lösen und die Schlinge zu vergrößern.

LEICHTE ARMBRUST

PREIS 35 GM
ART Einfache Waffe



Die leichte Armbrust spannt man mithilfe eines Hebels. Das Laden einer leichten Armbrust ist eine Bewegungsaktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert. Diese Waffe verschießt Armbrustbolzen.

Normalerweise werden für den Einsatz einer leichten Armbrust zwei Hände benötigt. Allerdings kann man mit einem Malus von -2 auf die Angriffswürfe die leichte Armbrust mit einer Hand abfeuern, aber nicht nachladen. Man kann mit beiden Händen je eine leichte Armbrust abfeuern, doch unterliegt man demselben Malus auf die Angriffswürfe, als würde man mit zwei leichten Waffen angreifen. Der Malus ist kumulativ mit dem für das Abfeuern der Waffe mit einer Hand.

LEICHTER STREITFLEGEL

PREIS 8 GM
ART Kriegswaffe



Ein leichter Streitflegel besteht aus einem schweren Schlagkopf, der über eine feste Kette mit einem Griff verbunden ist. Obwohl man sich den Schlagkopf häufig als Kugel vorstellt, die manchmal wie ein Morgenstern mit Stacheln bewehrt ist, kann der Kopf des leichten Streitflegels viele verschiedene Formen besitzen, wie z. B. ein kurzer Stab. Kriegsflegel sind robustere Varianten von landwirtschaftlichen Flegeln, die zum Dreschen eingesetzt werden, womit der nützliche Weizen von der Spreu getrennt wird.

LEICHTER HAMMER

PREIS 1 GM
ART Kriegswaffe

Diese Waffe ist die leichtere Ausgabe eines Kriegshammers und ist für gewöhnlich mit einem glatten Metallkopf mit einer Schlagfläche ausgestattet.

LEICHTE REPETIERARMBRUST

PREIS 250 GM
ART Exotische Waffe



Diese Waffe funktioniert genauso wie eine schwere Repetierarmbrust, allerdings sind die Werte für Schaden, Kritische Treffer und Reichweite die gleichen, wie bei einer leichten statt einer schweren Armbrust. Aufgrund ihrer deutlich leichteren Bauart und Zuges ist sie wesentlich einfacher zu tragen und nützlicher für jene, die auf Heimlichkeit und Geschwindigkeit angewiesen sind.

LEICHTER SCHILD

PREIS Unterschiedlich
ART Kriegswaffe

Statt sich zu verteidigen, kann man mit einem leichten Schild auch zustoßen. Der Eintrag für leichte Schilde steht auf Seite 12.

LEICHTER STACHELSCHILD

PREIS 53 GM/59 GM
ART Kriegswaffe

Anstatt ihn zur Verteidigung einzusetzen, kann man mit dem leichten Stachelschild auch zustoßen. Ein Gegner kann keine Entwaffnungsaktion durchführen, um den Träger eines leichten Stachelschildes zu

entwaffnen. Für nähere Informationen, siehe den Eintrag über Rüstungsstacheln auf Seite 12.

LEICHTER STREITHAMMER

PREIS 4 GM
ART Kriegswaffe



Diese Waffe ist eine Abwandlung der Spitzhacke und besteht aus einem leicht gebogenen, panzerbrechenden Stachel als Kopf und einem hammerähnlichen Gegengewicht auf dessen Rückseite.

LEICHTER STREITKOLBEN

PREIS 6 GM
ART Einfache Waffe



Ein Streitkolben besteht aus einem verzierten Metallkopf, der an einem einfachen Holz- oder Metallgriff befestigt ist. Der Kopf des Streitkolbens ist für gewöhnlich bekranzt, um dadurch mehr Schmerz und Schaden zu verursachen. Einige primitivere Streitkolben besitzen Steinköpfe, die mithilfe von Lederriemen an einem Holzgriff befestigt sind.

LEICHTE UNTERWASSERARMBRUST

PREIS 70 GM
ART Einfache Waffe

Eine leichte Unterwasserarmbrust funktioniert über Wasser genauso wie ihr normales Gegenstück und kann auch unter Wasser eingesetzt werden. Wenn sie unter Wasser abgefeuert wird, so besitzt die Armbrust eine Grundreichweite von 6 m. Wer mit einer üblichen leichten Armbrust umgehen kann, kann auch die leichte Unterwasserarmbrust einsetzen.

LUNGCHUAN TAMO

PREIS 5 GM
ART Kriegswaffe

Was nach einer einfachen Scheide für einen Schlagstock aussieht, beherbergt zwei passende Dolche mit schmaler Klinge – die perfekt zum Werfen ausbalanciert sind.

LUZERNER HAMMER

PREIS 15 GM
ART Kriegswaffe



Diese Stangenwaffe besitzt sowohl einen Hammerkopf für Schmetterschläge, als auch einen Stachelkopf zum Durchdringen und Abreißen von Rüstungen. Der lange Schaft erlaubt dem Träger, den Kopf mit großer Wucht zu schwingen. Man erhält einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe, um mit dem Luzerner Hammer eine mittelschwere oder schwere Rüstung zu zerschmettern.

MADU

PREIS 40 GM/50 GM
ART Exotische Waffe



Der Madu ist ein runder, leichter Lederschild mit zwei Tierhörnern – für gewöhnlich von Antilopen – an den gegenüberliegenden Seiten. Wenn man mit dem Madu umgehen kann, erleidet man einen Malus von lediglich -2 statt der üblichen -4, wenn man ihn defensiv einsetzt, und der Angriffsmalus beim Einsatz von Defensive Kampfweise verbessert sich um +1 (mindestens -1). In der Hand, in der man den Madu trägt, kann man keinen anderen Gegenstand halten. Wenn man nicht mit dem Madu umgehen kann, gilt er lediglich als leichter Stachelschild. Ein Madu kann nicht Ziel einer Entwaffnung werden. Er kann gänzlich aus Metall hergestellt sein, allerdings bieten beide Versionen die gleichen Vorteile für den Schutz und den Angriff, reagieren allerdings verschieden auf bestimmte Zauber und Effekte. Ein Druide kann einen ledernen Madu einsetzen, aber keinen Stahlmadu.

MENSCHENFÄNGER

PREIS 15 GM
ART Exotische Waffe



Diese Stangenwaffe besteht aus zwei gebogenen Metallbändern, die sich beim Angriff um das Ziel schließen, sodass man einen Gegner festhalten kann. Ein Menschenfänger wird zum Einfangen von Kreaturen einer bestimmten Größenkategorie (zum Beispiel Klein oder Mittelgroß) hergestellt und funktioniert nicht bei Kreaturen einer anderen Größe. Um einen Gegner zu treffen ist ein Berührungsangriff notwendig, zudem ein Kampfmanöverwurf, um ihn in einen Ringkampf zu zwingen (ohne den Malus von -4 dafür, dass man nicht beide Hände frei hat). Ein Erfolg bedeutet, dass Angreifer und Ziel in einen Ringkampf verwickelt sind. Sobald sich das Ziel im Ringkampf befindet, kann man sich im Ringkampf entweder bewegen oder dem Gegner Schaden zufügen. Der Menschenfänger besitzt Härte 10 und 5 Trefferpunkte; um ihn zu zerbrechen ist ein Stärkewurf gegen SG 26 notwendig. Wenn man den Menschenfänger fallenlässt, kann sich das Ziel mit einer Standard-Aktion selbst befreien.

METEOR-HAMMER

PREIS 10 GM
ART Exotische Waffe



Diese Waffe besteht aus zwei kugelförmigen Gewichten, die an einer 3 m langen Kette befestigt sind. Man wirbelt die Gewichte herum und lässt diese sich um den Körper eines Gegners wickeln. Wenn mit einem Meteor-Hammer ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gelingt, kann man den Gegner 1,50 m an sich heranziehen, statt ihn zu Boden zu werfen. Diese Waffe kann auf zweierlei Weise eingesetzt werden: Als Meteor funktioniert sie als Doppelwaffe, während man sie im Verteidigungsmodus nicht als Doppelwaffe einsetzt, dafür aber Reichweite und einen Schildbonus auf RK von +1 erhält. Zu Beginn des Zuges kann man mit einer Freien Aktion die Verwendungsweise wechseln.

MIRI-KEULE

PREIS 2 GM
ART Einfache Waffe

Diese steinzeitliche Waffe, die traditionell aus gemeißeltem Stein besteht, ist eine kurze, flache und spitz zulaufende Keule.

MÖNCHSSPATEN

PREIS 20 GM
ART Kriegswaffe



Diese Stangenwaffe ist eine Doppelwaffe. Ein Ende ist mit einem breiten, scharfen Blatt wie von einer Schaufel ausgestattet, während das andere Ende eine sichelförmige Klinge aufweist, die wie zwei Stierhörner absteht. Die Art des vom Mönchsspaten verursachten Schadens hängt davon ab, wie er verwendet wird: Die Spatenseite verursacht Wucht- und Hiebschaden, die Sichelseite dagegen Hieb- und Stichschaden.

Morgenstern

Preis 8 GM
Art Einfache Waffe



Ein Morgenstern besteht aus einer mit Spitzen besetzt Metallkugel, die an einem Griff befestigt ist.

Naginata

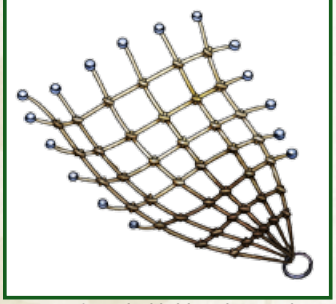
Preis 35 GM
Art Kriegswaffe



Die Naginata besteht aus einem 1,80 m langen Stab, an dem eine 0,60 m lange, leicht geschwungene, schwertähnliche Klinge angebracht ist. Der Stab dient dazu, Schwerter und kürzere Waffen vom Träger fernzuhalten.

Netz

Preis 20 GM
Art Exotische Waffe



Ein Netz wird verwendet, um Feinde zu verstricken. Wenn man ein Netz auf ein Ziel wirft, führt man einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen das Ziel aus. Die maximale Reichweite eines Netzes beträgt 3 m. Trifft man das Ziel, gilt es als verstrickt. Eine verstrickte Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf Angriffswürfe und von -4 auf Geschicklichkeit, kann sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen und weder rennen noch eine Sturmangriff durchführen. Wenn man mit einem konkurrierenden Stärkewurf das Schleppseil festhalten kann, während eine Kreatur verstrickt ist, kann sich diese nur so weit bewegen, wie es das Netz erlaubt. Wenn die verstrickte Kreatur versucht, einen Zauber zu wirken, muss sie einen erfolgreichen Konzentrationswurf gegen SG 15 + die Zauberstufe ablegen oder sie kann nicht zaubern.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 (eine Vollen Aktion) kann sich eine verstrickte Kreatur befreien. Das Netz besitzt 5 TP und kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 25 (ebenfalls eine Volle Aktion) zerrissen werden. Ein Netz nutzt nur gegen Kreaturen, die eine Größenkategorie kleiner, größer oder ebenso groß wie der Träger sind.

Ein Netz muss zusammengefaltet sein, damit man es wirkungsvoll auswerfen kann. Wenn man das erste Mal im Kampf das Netz wirft, legt man einen gewöhnlichen Wurf für einen Berührungsangriff auf Entfernung ab. Nachdem es auseinandergefaltet ist, erleidet man einen Malus von -4 auf die Angriffswürfe mit dem Netz. Ein geübter Träger benötigt zwei Runden, um das Netz zusammenzufalten. Ist man im Umgang mit ihm nicht geübt, dauert es doppelt so lange.

Neunringbreitschwert

Preis 15 GM
Art Kriegswaffe



In den Rücken dieser Waffe mit breiter Klinge sind neun Ringe eingelassen, die das Gewicht erhöhen und den Hieben zusätzliche Wucht verleihen.

Neunteilige Peitsche

Preis 8 GM
Art Exotische Waffe



Die neunteilige Peitsche besteht aus miteinander verbundenen Stahlstangen. Die letzte Stange ist ein schwerer, 0,15 m langer Stachel. Diese Waffe kann einhändig, beidhändig oder als Paar eingesetzt werden. Oft sind an der Spitze der neunteiligen Peitsche bunte Fähnchen angebracht, um den Umgang mit ihr zu erleichtern.

Nodachi

Preis 60 GM
Art Kriegswaffe

Diese sehr lange, beidhändige Waffe besitzt an einem Ende eine schmale, aber äußerst scharfe und 1,20 m lange Klinge. Sie wird hauptsächlich von Fußtruppen eingesetzt, welche damit berittene Krieger angreifen. Dabei wird versucht, die Reiter von ihren Tieren herunter zu schlagen oder sich gegen deren Sturmangriffe zur Wehr zu setzen.

Nunchaku

Preis 2 GM
Art Exotische Waffe



Ein Nunchaku besteht aus zwei Holz- oder Metallgriffen, die über ein kurzes Seil oder eine kurze Kette miteinander verbunden sind.

Ogerhaken

Preis 24 GM
Art Kriegswaffe



Mit diesem großen Haken aus geschärftem Metall kann man flüchtende Gegner leicht zu Fall bringen und einfangen. Die Ogerhaken wurden von den Ogern ersonnen und sind zumeist groß und grob gefertigt, bestehen häufig aus Metallteilen der Waffen und Rüstungen von Opfern. Der schlechten Verarbeitung zum Trotz sind Ogerhaken recht wertvolle Gegenstände, da sie selten und nur unter Gefahren zu bekommen sind.

Orkische Doppelaxt

Preis 60 GM
Art Exotische Waffe



Die orkische Doppelaxt ist eine grausame Doppelwaffe mit Axtblättern an beiden Enden eines langen Schaftes. Obwohl sie von Orks hergestellt und traditionell mit ihnen in Verbindung gebracht wird, kann die Doppelaxt auch von anderen Völkern hergestellt und getragen werden, wenngleich viele sie aufgrund ihrer Schwerfälligkeit und des extremen Gewichts meiden. Da die Axt an beiden Enden Klingen aufweist, muss der Träger sie in der Mitte des Schaftes halten und sich auf einen wellenförmigen, schneidenden Kampfstil verlegen, der eher dem Einsatz eines Kampfstabes denn dem einer Zweihand- oder Streitaxt ähnelt.

Panzerhandschuh

Preis 2 GM
Art Einfache Waffe

Mithilfe dieses Metallhandschuhs kann man mit einem waffenlosen Schlag tödlichen statt nichttödlichen Schaden verursachen. Ansonsten gilt ein Schlag mit einem Panzerhandschuh als waffenloser Angriff. Der Preis und das Gewicht gelten für ein einzelnes Exemplar. Panzerhandschuhe sind Teile von mittelgroßen und schweren Rüstungen (außer Brustplatten). Eine Entwaffnungsaktion gegen einen Panzerhandschuh ist nicht möglich.

PATA

PREIS 14 GM
ART Exotische Waffe



Das Pata ist eine Weiterentwicklung des Stoßdolches: ein kurzes Schwert, das in einem voll gepanzerten, fingerlosen Handschuhgriff mündet. Man schlägt eher mit der Waffe als dass man sticht und legt damit mehr Wucht hinter jeden Schlag. Während man das Pata trägt, kann man diese Hand für nichts anderes verwenden. Ein Pata verleiht dem Träger einen Bonus von +10 auf die KMV gegen Entwaffnungsversuche.

PEITSCHE

PREIS 1 GM
ART Exotische Waffe



Kreaturen mit einem Rüstungsbonus von +1 oder höher nehmen durch eine Peitsche keinen Schaden. Gleiches gilt für Kreaturen mit einem natürlichen Rüstungsbonus von +3 oder höher. Sie wird als Nahkampfwaffe mit einer Reichweite von 4,50 m behandelt, bedroht allerdings nicht den Bereich, in den der Angriff hineinführt. Außerdem kann man die Peitsche im Gegensatz zu anderen Waffen mit Reichweite auch gegen Feinde einsetzen, die sich innerhalb der Reichweite der Waffe befinden (also auch gegen Gegner, die direkt neben einem stehen). Das Benutzen einer Peitsche provoziert wie bei Fernkampfwaffen Gelegenheitsangriffe. Obwohl es sich bei der Peitsche nicht um eine leichte Waffe handelt, kann man mit ihr das Talent Waffenfinesse einsetzen, um bei einem Angriffswurf den GE-Modifikator statt des ST-Modifikators zu benutzen.

PFEIFENDE PFEILE

PREIS 2 GM (20)
ART Munition

Diese Pfeile sind mit eigens für sie erdachten Kerbungen und Befiederungen ausgestattet, mit denen sie ein schrilles Pfeifen von sich geben, das bis zu 150 m von ihrer Flugbahn entfernt zu hören ist. Sie werden in Mengen zu je 20 Stück verkauft.

PFEILE

PREIS 1 GM (20)
ART Munition

Ein Pfeil, der als Nahkampfwaffe eingesetzt wird, gilt als leichte improvisierte Waffe (Malus von -4 auf Angriffswürfe) und verursacht den gleichen Schaden wie ein Dolch derselben Größe (Kritischer Treffer x2). Pfeile stecken in einem Lederköcher, der 20 Stück aufnehmen kann.

PFEILRÖHRE

PREIS 3 GM
ART Kriegswaffe



Diese Waffe besteht aus einer schmalen Metallröhre, die in einer Hülle steckt. In dieser Röhre verbirgt sich ein kurzer, vorgespannter Bambusstab. Man erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um die Röhre am Körper zu verbergen. Durch das Lösen der Klammer wird der Pfeil mit großer Wucht herausgeschossen. Sobald der Pfeil verschossen ist, muss die Röhre nachgeladen werden, bevor sie wieder einsatzbereit ist. Das Laden einer Röhre ist eine Volle Aktion bzw. eine Standard-Aktion, wenn der Träger das Talent Schnelles Nachladen besitzt.

PFERDESCHLÄCHTER

PREIS 10 GM
ART Kriegswaffe



Diese Waffe, die von den Goblins für den Kampf gegen Pferde hergestellt wird, ist im Grunde eine langstielige Hellebarde mit einem größeren Haken an der Klinge. Die meisten Pferdeschlächter werden an kleine Kreaturen angepasst.

PILUM

PREIS 5 GM
ART Kriegswaffe



Die Spitze dieses schweren Wurfspeers ist so gestaltet, dass sie sich bei einem Treffer in einen Schild bohrt und dann verbiegt. Ebenso wie Munition, wird auch das Pilum zerstört, wenn es sein Ziel trifft. Wird ein schildtragender Gegner von einem Pilum getroffen, verliert er den RK-Boni durch seinen Schild, bis er mit einer Standard-Aktion die Überreste des Pilums aus dem Schild herauszieht.

QUADRENS

PREIS 8 GM
ART Exotische Waffe



Ein Quadrens ähnelt einem robusten Dolch, weist allerdings statt einer Klinge vier Stacheln auf, die auf einem rechteckigen Handschutz angeordnet sind. Wenn man mit einem Quadrens einen Kritischen Treffer erzielt, verursacht die darauf folgende klaffende Wunde 1 Punkt Blutungsschaden. Abgesehen davon, dass die Stacheln Haut und Rüstung durchdringen, können sie auch dazu eingesetzt werden, die Klingen des Gegners zu blockieren und ihm aus der Hand zu reißen.

RABENSCHNABEL

PREIS 15 GM
ART Kriegswaffe

Der Rabenschnabel ist eine Stangenwaffe ähnlich dem Luzerner Hammer, allerdings ist der Hammerkopf etwas stumpfer, der Schnabel robuster und stärker gebogen. Man greift hauptsächlich mit dem Schnabel an und erhält einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe, wenn man mit dem Rabenschnabel eine mittlere oder schwere Rüstung zertrümmern will.

RANSEUR

PREIS 10 GM
ART Kriegswaffe



Die einem Dreizack ähnelnde Ranseur besitzt eine speerartige Spitze, die von zwei kurzen, gebogenen Klingen flankiert wird.

RAPIER

PREIS 20 GM
ART Kriegswaffe



Man kann das Talent Waffenfinesse einsetzen, um den Geschicklichkeits- statt des Stärkemodifikators auf Angriffswürfe mit einem Rapier anzurechnen, das für deine Größe angepasst ist, auch wenn es sich nicht um eine leichte Waffe handelt. Man kann ein Rapier nicht mit beiden Händen einsetzen, um das 1,5-fache des Stärkemodifikators auf den Schaden anzurechnen.

Rauchpfeil

Preis 10 GM
Art Munition



Dieser Pfeil ist im Grunde die Sonderanfertigung eines Rauchstabes, der mit einem Bogen abgeschossen werden kann. Im Flug zieht er eine Rauchspur hinter sich her und erschafft am Aufschlagspunkt Rauch, welcher einen Würfel mit einer Kantenlänge von 1,5m füllt. In Bezug auf Schaden, Reichweite und dergleichen gilt er als gewöhnlicher Pfeil.

Repetierarmbrustbolzen

Preis 1 GM (5)
Art Munition

Bolzen für Repetierarmbrüste werden so hergestellt, dass sie in das Bolzenmagazin dieser Waffe passen. Sie sind ein wenig teurer als gewöhnliche Armbrustbolzen und werden in einem Sortiment von 5 statt 10 Bolzen verkauft (passend zur Menge, die das Bolzenfach aufnehmen kann).

Repetierhandarmbrust

Preis 800 GM
Art Exotische Waffe

Die Funktionsweise entspricht der einer schweren Repetierarmbrust, nur dass die Werte für den Schaden, Kritische Treffer und Reichweite denen einer Handarmbrust entsprechen.

Rhokaschwert

Preis 25 GM
Art Exotische Waffe



Dieses Schwert wird fast ausschließlich von den Urdefhane (*MHB II*, S. 270) verwendet, denen der Hass auf alles Lebende innewohnt. Es besitzt dieselbe Länge wie ein Langschwert, besteht aber aus zwei gezackten Klingen, die nebeneinander angeordnet sind.

Rhomphaia

Preis 15 GM
Art Kriegswaffe

Diese Waffe aus der Bronzezeit ist eine frühe Stangenwaffe, die aus einer langen, einschneidigen, manchmal leicht gebogenen Klinge besteht, die an einer robusten Stange befestigt ist. Sie dient als Hieb- und Stoßwaffe.

Rüstungsstacheln

Preis +50 GM
Art Kriegswaffe

Man kann seine Rüstung mit Stacheln besetzen, die im Ringkampf oder in einem separaten Angriff Schaden verursachen können. Für nähere Informationen, siehe den Eintrag für Rüstungsstacheln auf Seite 13. Rüstungsstacheln können nicht Ziel einer Entwaffnung werden.

Sai

Preis 1 GM
Art Exotische Waffe



Ein Sai besteht aus einem Metallstachel, von dem links und rechts zwei Zinken abstehen, mit denen die Waffe des Gegners abgefangen wird. Wenn man einen Sai führt, erhält man einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe, um die Waffe des Gegners zu zerschmettern. Obwohl das Sai spitz zuläuft, wird es normalerweise nicht für Stoßangriffe verwendet. Stattdessen setzt man es hauptsächlich dazu ein, Feinde niederzuschlagen, mit dem Griff zuzuschlagen oder aber zwischen den Zinken feindliche Waffen zu verkeilen und den Gegner zu entwaffnen. Sais werden häufig als Paar eingesetzt.

Sansetsukon

Preis 8 GM
Art Kriegswaffe



Diese Waffe, die auch Dreigliederstock genannt wird, ist in drei 0,60 m lange Segmente unterteilt, die mit einer Kette zusammengehalten werden. Dies verleiht dem Träger größere Flexibilität als ein gewöhnlicher Stab, wodurch die Waffe schnell geschwungen werden kann, um damit zu blocken, Waffen zu umwickeln und abzufangen oder um mit ihrem Schwung eine Peitschenbewegung für mächtige Schläge auszuführen.

Saufeder

Preis 5 GM
Art Einfache Waffe



Dieser Speer ist mit einer Querstange aus Metall besetzt, die vor heranstürmenden Angreifern schützt. Wenn man eine Saufeder gegen einen Sturmangriff einsetzt und trifft, erhält man bis zum nächsten Zug gegen die heranstürmende Kreatur einen Schildbonus von +2 auf die RK.

Schang Gou

Preis 6 GM
Art Kriegswaffe



Diese festen Metallklingen, die paarweise geschmiedet werden, enden in gebogenen Haken, während die Knöchelschützer in nach außen zeigende, spitze Sicheln gehämmert werden. Sowohl die Sicheln als auch die Spitzen des Griffs werden für den Kampf geschärft. Sie können als Einhandwaffen oder im zweihändigen Kampfstil eingesetzt werden. Nutzt man sie einzeln, dann erhalten sie die besondere Fähigkeit Entwaffnen. Zwei Schang Gou können darüber hinaus eine Einhandwaffe bilden und erhalten dann die besondere Fähigkeit Zu Fall bringen.

Schlagring

Preis 1 GM
Art Einfache Waffe



Mit dieser Waffe, die sich um die Fingerknöchel schmiegt, kann mit einem waffenlosen Schlag tödlicher Schaden ausgeteilt werden. In einer Hand mit einem Schlagring kann man zwar eine Waffe oder einen anderen Gegenstand festhalten, aber nicht einsetzen. Mit einem erfolgreichen Konzentrationswurf (SG 10 + Stufe des gewirkten Zaubers) kann man einen Zauber mit Gestenkomponenten wirken, während man den Schlagring trägt. Mönche sind im Umgang mit Schlagringen geübt. Schlagringe können nicht Ziel eines Kampfmanövers für Entwaffnen werden.

Schleuder

Preis –
Art Einfache Waffe



Eine Schleuder ist wenig mehr als ein Lederkorb an zwei Schnüren. Ebenso wie bei Wurfwaffen rechnet man den Stärkemodifikator zu den Schadenswürfen hinzu, wenn man eine Schleuder einsetzt. Die Schleuder kann mit einer Hand abgefeuert, aber nicht geladen werden. Das Laden dieser Waffe ist eine Bewegungsaktion, die mit zwei Händen durchgeführt werden muss und Gelegenheitsangriffe provoziert.

Eine Schleuder verschießt Schleuderkugeln. Man kann gewöhnliche Steine mit einer Schleuder benutzen, die allerdings nicht so hart oder rund wie Kugeln sind. Daher verursacht ein solcher Angriff Schaden so, als wäre die Waffe an eine Kreatur angepasst, die eine Größenkategorie kleiner ist. Zudem erleidet man einen Malus von -1 auf die Angriffswürfe.

SCHLEUDERKUGELN

PREIS 1 SM (10)
ART Munition

Schleuderkugeln sind geformte Metallkugeln für Schleudern oder Halblingsschleuderstäbe. Zu den Kugeln gehört eine Ledertasche für 10 Stück.

SCHMETTERLINGSSCHWERT

PREIS 20 GM (2)
ART Kriegswaffe



Diese kurzen, zusammengehörenden Schwerter kommen als Paar und liegen so geschickt nebeneinander, dass sie wie eine einzige Klinge erscheinen. Beide Waffen könne gleichzeitig gezogen, mit einer Freien Aktion geteilt und mit beiden Händen geführt werden, sodass sie äußert effektive Hieb- und Schnittangriffe austeilen. Die dünnen, breiten Klingen sind bis zu 0,30 m lang. Ein Schmetterlingsschwert weist einen Hartholzgriff auf, der mit einer geflochtenen Schnur umwickelt ist und einen D-förmigen Knöchelschutz besitzt, der die Hand des Trägers schützt. Der angegebene Preis gilt für zwei Schmetterlingsschwerter. Für das Hinzufügen von magischen Verbesserungsboni oder Eigenschaften gilt jedes Schwert des Paares als einzelne Waffe. (Zum Beispiel: Wird ein magischer Verbesserungsbonus von +1 auf ein Paar von Schmetterlingsschwertern [Meisterarbeit] gelegt, kostet dies 4.000 GM.)

SCHOTEL

PREIS 30 GM
ART Exotische Waffe



Das Schotel ist ein nach unten gebogenes Schwert, das darauf ausgelegt ist, den Schild des Gegners von oben oder seitlich zu umgehen. Man erhält einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, wenn man mit dem Schotel gegen einen Feind mit einer Tartsche, einem leichten oder einem schweren Schild kämpft. Die Krümmung eines Schotels ist von Schwert zu Schwert unterschiedlich; einige Varianten sind zweischneidig, andere wiederum einschneidig mit einem verstärkten Rücken, der gegen einen Schild für zusätzliche Wucht sorgt. Schotels sind besonders gut dazu geeignet, berittene Gegner zu packen und von ihren Reittieren zu reißen.

SCHRECKENSFLEGEL

PREIS 90 GM
ART Exotische Waffe

Ein Schreckensflegel besteht aus zwei Kugeln mit Eisenstacheln, die von Ketten an beiden Seiten eines langen Stiels hängen. Diese Waffe teilt kurze, jedoch kraftvolle Schläge aus und wird für gewöhnlich in einer beständigen, heftigen Bewegung geschwungen. Um die Waffe wirkungsvoll und ohne schnell zu ermüden einzusetzen, muss der Träger eines Schreckensflegels sehr stark sein.

SCHURIKEN

PREIS 1 GM (5)
ART Exotische Waffe



Ein Schuriken ist ein kleines Metallstück mit scharfen Kanten. Ein Schuriken kann nicht als Nahkampfwaffe eingesetzt werden. Obwohl es Wurfwaffen sind, gelten Schuriken im Hinblick aufs Ziehen und der Herstellung von Meisterarbeiten bzw. anderer besonderer Varianten und darauf, was mit ihnen nach dem Werfen geschieht, als Munition.

SCHWERE ARMBRUST

PREIS 50 GM
ART Einfache Waffe



Durch das Drehen einer kleinen Winde spannt man die schwere Armbrust, das Laden nimmt eine Volle Aktion in Anspruch und provoziert Gelegenheitsangriffe. Eine schwere Armbrust verschießt Armbrustbolzen.

Normalerweise werden für die Verwendung einer schweren Armbrust zwei Hände benötigt. Allerdings kann man mit einem Malus von -4 auf die Angriffswürfe eine schwere Armbrust mit einer Hand abfeuern, aber nicht nachladen. Man kann mit beiden Händen jeweils eine schwere Armbrust abfeuern, allerdings erleidet man einen Malus auf die Angriffswürfe, als würde man mit zwei Einhandwaffen angreifen. Dieser Malus ist kumulativ mit dem Malus für das Schießen mit einer Hand.

SCHWERE REPETIERARMBRUST

PREIS 400 GM
ART Exotische Waffe

Diese Schusswaffe kann mit 5 Repetierarmbrustbolzen geladen werden. Solange Bolzen im Magazin sind, kann man sie mithilfe des Nachladehebels nachladen (eine Freie Aktion). Das Laden eines neuen Magazins mit 5 Bolzen ist eine Volle Aktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert.

Man kann eine Repetierarmbrust mit einer Hand oder je eine Repetierarmbrust mit beiden Händen abfeuern, als würde man mit einer normalen Armbrust der gleichen Größe schießen. Allerdings muss man die Waffe mit beiden Händen halten, um den Nachladehebel nutzen zu können. Gleichfalls benötigt man beide Hände, um ein neues Bolzenmagazin einzulegen.

SCHWERER SCHILD

PREIS 7 GM/20 GM
ART Kriegswaffe

Statt ihn zur Verteidigung einzusetzen, kann mit einem schweren Schild auch zugestoßen werden. Die Einträge für den schweren Schild findet man auf Seite 13.

SCHWERER STACHELSCHILD

PREIS 57 GM/70 GM
ART Kriegswaffe

Stachelschilde sind bedrohliche Waffen, die mit einem einzelnen, aus der Mitte hervorragendem Stachel, rasiermesserscharfen Kanten oder sogar einem ganzen Wald tödlicher Auswüchse ausgerüstet sein können. Anstatt ihn zur Verteidigung einzusetzen, kann man mit dem Schild zustoßen. Ein schwerer Stachelschild kann nicht Ziel von Entwaffnen werden. Nähere Informationen finden sich im Eintrag für Rüstungsstachel auf Seite 13.

SCHWERER STREITFLEGEL

PREIS 15 GM
ART Kriegswaffe

Der schwere Streitflegel ähnelt einem leichten Streitflegel, allerdings besitzt er eine größere Metallkugel und einen längeren Griff.

SCHWERER STREITHAMMER

PREIS 8 GM
ART Kriegswaffe



Diese Variante des leichten Streithammers besteht aus einem längeren Stiel und kann ein- oder beidhändig eingesetzt werden. Da man sie wirkungsvoll vom Rücken eines Pferdes aus verwenden kann, ist diese günstige Waffe unter berittenen Soldaten weit verbreitet.

Schwerer Streitkolben

Preis 12 GM
Art Einfache Waffe

Ein schwerer Streitkolben besteht aus einem größeren Kopf und einem längeren Griff als die leichte Variante dieser Waffe.

Schwere Unterwasserarmbrust

Preis 100 GM
Art Einfache Waffe

Über Wasser funktioniert diese Waffe genauso wie eine schwere Armbrust. Man kann sie auch unter Wasser einsetzen, wo ihre Grundreichweite 6 m beträgt. In Bezug auf Waffenumgang und besondere Eigenschaften gilt sie als schwere Armbrust.

Scizore

Preis 20 GM
Art Kriegswaffe



Der Scizore besteht aus einer gehärteten Röhre, die über den Unterarm passt und in einer halbkreisförmigen Klinge mündet, mit welcher verheerende Klingenstöße ausgeführt werden können. Der Scizore verleiht einen Schildbonus von +1 auf die RK; wenn man allerdings mit der Klinge angreift, verliert man in dieser Runde den RK-Bonus und erleidet einen Malus von -1 auf Angriffswürfe. Während man den Scizore trägt, kann man diese Hand für nichts anderes verwenden. Ein Scizore verleiht einen Bonus von +10 auf die KMV gegen die Entwaffnung des Scizore. Das Anlegen dieser Waffe ist eine Volle Aktion.

Seilpfeil

Preis 1 GM
Art Exotische Waffe



Diese täuschend komplexe Waffe scheint lediglich ein 3,60 m langes Seil zu sein, an dem eine 0,15 m lange, kegelförmige Metallspitze hängt. Ebenso wie der Meteor-Hammer, kann diese Waffe mit großer Geschwindigkeit herumgewirbelt und dann auf weit entfernte Gegner geschleudert werden, um diese zu durchbohren. Sobald die Waffe trifft, kann der Träger sie als Freie Aktion mit einem Ruck am Seil zu sich zurückziehen.

Sense

Preis 18 GM
Art Kriegswaffe



Diese Waffe besteht aus einem langen Holzstiel mit abstehenden Griffen und einem scharfen, gebogenen und rechtwinklig abstehenden Blatt. Die Sense ist eine Abwandlung eines bäuerlichen Werkzeugs zum Abernten von Getreide und muss mit beiden Händen gehalten werden. Sie ist zwar unhandlich, kann aber schmerzhafte Wunden verursachen. Ihr Bezug als Symbol des Todes im Zusammenhang mit dem Bild des Erntens macht die Sense zu einer besonders einschüchternden Waffe.

Siangham

Preis 3 GM
Art Exotische Waffe



Diese Waffe besteht aus einem Handgriff, der mit einer Spitze zum Erstechen von Feinden ausgestattet ist. Sie ähnelt einem (wesentlich robusteren) Pfeil mit einem Griff, der für den Nahkampf ausgelegt ist.

Sibat

Preis 2 GM
Art Kriegswaffe

Diese Waffe ähnelt einem Kurzspeer mit einem biegsamen Schaft aus Rattan oder Bambus, dessen Spitze aufwendig mit Widerhaken versehen wurde. Die Widerhaken können sich im Fleisch, der Kleidung oder der Rüstung eines Feindes festhaken, was dessen Festhalten ermöglicht.

Sica

Preis 10 GM
Art Exotische Waffe

Diese Klinge ist eine kleinere, leichtere Ausgabe des Schotel. Mit einer Sica erhält man einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Feinde mit Tartschen, leichten oder schweren Schilden.

Sichel

Preis 6 GM
Art Einfache Waffe



Diese einhändige Waffe, die aus einem bäuerlichen Werkzeug zur Getreideernte hervorgegangen ist, besitzt eine stark gebogene Klinge, mit der man mühelos die Gliedmaßen oder Rüstung eines Gegners ergreifen kann. Die Klinge kann entweder glatt oder gezahnt sein. Manche Kampfsicheln sind zu beiden Seiten der Spitze geschärft, was es leichter macht, durch das Fleisch des Gegners zu schneiden.

Siebenzweigiges Schwert

Preis 50 GM
Art Exotische Waffe



Dieses ungewöhnliche Schwert besitzt eine gerade, 0,60 m lange Klinge, aus der sechs kürzere, L-förmige Klingen (je drei auf jeder Seite) versetzt herausragen. Mit den kürzeren Klingen kann man die Kleidung oder Rüstung eines Gegners packen oder versuchen, ihn zu entwaffnen. Um ihn bei der Kleidung oder Rüstung zu packen, versucht der Angreifer, seinen Gegner zu Fall zu bringen. Bei einem Erfolg geht das Opfer nicht zu Boden, sondern wird stattdessen gepackt und stolpert vorwärts, sodass es für den Rest der Runde als auf dem falschen Fuß erwischt gilt.

Skorpionpeitsche

Preis 5 GM
Art Exotische Waffe

Die Spitze dieser Peitsche ist mit einer Reihe von rasiermesserscharfen Klingen und Reißzähnen besetzt. Sie verursacht tödlichen Schaden, auch gegen Kreaturen mit Rüstungsboni. Wenn man im Umgang mit Peitschen geübt ist, kann man die Skorpionpeitsche als Peitsche einsetzen.

Speer

Preis 2 GM
Art Einfache Waffe



Ein Speer ist 1,50 m lang und kann geworfen werden.

Stachelhandschuh

Preis 5 GM
Art Einfache Waffe



Dies ist ein gepanzerter Handschuh aus dickem Leder oder Metall, aus dem auf Höhe der Knöchel Stacheln oder Klingen hervorstehen, sodass der Träger mit der Wucht eines Schlages zustoßen kann. Ein Angriff mit einem Stachelhandschuh gilt als bewaffneter Angriff. Ein Stachelhandschuh kann nicht Ziel einer Entwaffnung werden.

STACHELKETTE

PREIS 25 GM
ART Exotische Waffe



Eine Stachelkette ist ungefähr 1,20 m lang und mit üblen Widerhaken gespickt. Manche Ketten weisen Metallringe als Griffe auf. Mithilfe des Talents Waffenfinesse kann man den Geschicklichkeits- statt des Stärkemodifikators auf Angriffswürfe mit einer Stachelkette anrechnen. Dies gilt nur für Stachelketten, die für die Größenkategorie des Benutzers gedacht sind.

STERNMESSER

PREIS 24 GM
ART Kriegswaffe



Von einem mittleren Ring gehen bei dieser Waffe vier zugespitzte Metallklingen wie die Spitzen einer Kompassrose ab. Indem er die Querstange hält, die durch die offene Mitte der Waffe läuft, kann der Träger sie als Nahkampfwaffe einsetzen und tödliche Hiebe austeilen. Alternativ dazu kann das Sternmesser auch am äußeren Rand gepackt und aufgrund seiner aerodynamischen Gestaltung ähnlich wie das Chakram über kurze Entfernungen geworfen werden.

STOCKDEGEN

PREIS 45 GM
ART Kriegswaffe



Diese schmale und leichte Klinge verbirgt sich in einem Gehäuse, das gleichermaßen als Schwertscheide wie als Versteck gilt. Man kann das Schwert als Schnelle Aktion ziehen (oder als Freie Aktion, wenn man das Talent Schnelle Waffenbereitschaft besitzt). Ein Beobachter muss einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 bestehen, um zu bemerken, dass es sich bei dem Stockdegen um eine Waffe und nicht um einen Spazierstock handelt. Der SG verringert sich um 10, wenn der Beobachter selbst mit der Waffe umgehen kann. Man kann das Talent Waffenfinesse verwenden und den Geschicklichkeits- statt des Stärkemodifikators auf die Angriffswürfe mit einem an die eigene Größe angepassten Stockdegen anrechnen, obwohl er keine leichte Waffe ist. Man kann den Stockdegen nicht beidhändig führen, um das 1,5-fache des Stärkemodifikators auf den Schaden anzurechnen.

STOSSDOLCH

PREIS 2 GM
ART Einfache Waffe



Die Klinge eines Stoßdolches ist an einem horizontalen Griff befestigt, der von der Faust aus nach vorne zeigt, wenn die Waffe gehalten wird.

STUMPFE PFEILE

PREIS 2 GM (20)
ART Munition

Diese Pfeile besitzen abgerundete Holzspitzen, die Wucht- statt Stichschaden verursachen. Ein Bogenschütze kann mithilfe eines stumpfen Pfeils nichttödlichen Schaden verursachen (und erleidet dabei den üblichen von Malus von -4 für das Verursachen von nichttödlichem Schaden mit einer tödlichen Waffe).

STREITAXT

PREIS 10 GM
ART Kriegswaffe



Der Griff dieser Axt ist lang genug, dass man sie mit einer oder mit beiden Händen einsetzen kann. Der Kopf kann ein oder zwei Blätter aufweisen, deren Form von Halbmonden bis zu Keilwinkeln wie auch schmaleren Varianten einer Fallaxt reicht. Der Holzgriff kann mithilfe von Metallbändern, sogenannten Schaftfedern, geschützt und gestärkt werden.

STREITSPRENGEL

PREIS 5 GM
ART Einfache Waffe

Dieser leichte Streitkolben, der nach einem gewöhnlichen Sprengel benannt ist (einem streitkolbenähnlichen Gerät, mit dem Priester Weihwasser versprengen), besteht aus einem hohlen Kopf mit einem Metallpfropfen, der das Loch verschließt, durch das der Kopf befüllt wird. Wenn der Streitkolben eine Kreatur trifft, wird aus winzigen Löchern, die überall auf dem Waffenkopf verstreut sind, Heiliges Wasser versprüht: Zusätzlich zu den normalen Auswirkungen eines Schlages mit einem Streitkolben, erleidet jede Kreatur, die durch Heiliges Wasser Schaden nimmt, 1 zusätzlichen Schadenspunkt. (Auf diese Weise kann ein nicht-magischer Sprengel einer körperlosen Kreatur Schaden durch Heiliges Wasser zufügen, selbst wenn der Streitkolben selbst keinen Schaden verursacht.) Nach 5 Treffern ist der Streitsprengel leer und muss nachgefüllt werden. Dies erfordert eine Standard-Aktion, die wie das Trinken eines Trankes Gelegenheitsangriffe provoziert. Ein voller Sprengel wird für gewöhnlich senkrecht getragen, damit das Heilige Wasser nicht aus der Waffe läuft, wenn diese bewegt wird.

TAIAHA

PREIS 10 GM
ART Exotische Waffe

Der steinzeitliche Taiaha ist ein langer, schwerer Stock, der an einem Ende wie eine Keule geformt ist und am anderen Ende eine Speerspitze aus Holz oder Metall aufweist. Man setzt ihn ein, indem man mit der Keulenseite einerseits harte Schläge austeilt, andererseits mit der Speerseite Verteidigungsbewegungen durchführt. Ein Taiaha kann wie eine Kriegswaffe eingesetzt werden, wobei er dann 1W8 Punkte Schaden (1W6 bei einer kleinen Waffe) und bei einem Kritischen Treffer doppelten Schaden verursacht.

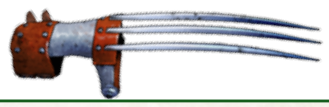
TERBUTJE

PREIS 5 GM
ART Kriegswaffe

Diese steinzeitliche Waffe, die auch Macuahuitl genannt wird, besteht aus einem langen Stück abgelagerten Holzes. An der Seite des Waffenkörpers sind Stücke von Haizähnen, Obsidiansplitter, Glasscherben oder ähnliche Materialien eingelassen.

TEKKO-KAGI

PREIS 2 GM
ART Exotische Waffe



Diese Vorrichtung, die auch als Eisenklaue bekannt ist, besteht aus einer fächerartigen Anordnung aus drei oder mehr 0,30 m langen Klingen, die an einem robusten Griff über dem Unterarm der Zweithand angebracht sind. Das Tekko-kagi kann als Angriffswaffe, wie eine Tartsche zur Verteidigung oder dazu verwendet werden, den Gegner zu entwaffnen, ohne dass dies Gelegenheitsangriffe provoziert. Es verschafft dem Besitzer einen Situationsbonus von +2, wenn er versucht, die Träger von Schwertern oder anderen Waffen mit schmaler Klinge zu entwaffnen oder diese zu zerschmettern.

Tempelschwert

Preis 30 GM
Art Exotische Waffe



Tempelschwerter – schwere Klingen, die für gewöhnlich von Bewachern religiöser Stätten verwendet werden – besitzen unverwechselbare gebogene Klingen, sodass sie wie eine Verbindung aus Sichel und Schwert aussehen. Viele dieser Waffen weisen Löcher in Klinge und Knauf auf, an denen Glücksbringer, Glöckchen oder andere religiöse Schmuckstücke befestigt werden können, welche die Hingabe des Trägers widerspiegeln oder als Foki für Gebete oder Meditationen dienen. Mönche sind im Umgang mit Tempelschwertern geübt.

Tepoztopilli

Preis 8 GM
Art Kriegswaffe

Die breite Spitze dieser steinzeitlichen Stangenwaffe aus Holz ist mit scharfen Obsidianscherben, Glas, Zähnen oder ähnlichen Materialien besetzt. Sie verursacht sowohl Stich- als auch Hiebschaden.

Tetsubo

Preis 20 GM
Art Exotische Waffe

Diese Waffe stellt eine leichte Verbesserung gegenüber der zweihändigen Keule dar und besteht aus einem langen, schlanken Stab aus Holz oder Metall, dessen obere Hälfte mit einer dicken Schicht Nieten besetzten Metalls beschlagen ist. Das Eisen erhöht das Gewicht und die Durchschlagskraft der Keule, während die Nieten dazu gedacht sind, Helme und Rüstungen zu zerschlagen.

Tigergabel

Preis 5 GM
Art Kriegswaffe

Diese lange, dreizackähnliche Waffe besteht aus einer dreizinkigen Gabel auf einem 2,40 m langen Stock. Sie wird ähnlich wie ein Stab eingesetzt, indem der Träger den Stock in der Mitte festhält und mit den Zinken zustößt. Eine Tigergabel kann zur Verteidigung gegen einen Sturmangriff verwendet werden.

Tonfa

Preis 1 GM
Art Kriegswaffe



Dieser L-förmige Schlagstock ist besonders zum Schlagen und Blocken geeignet. Der Träger hält die Waffe am Griff fest und wirbelt entweder mit dem Stock oder schlägt mit dem Teil zu, der den Unterarm schützt.

Totschläger

Preis 1 GM
Art Kriegswaffe



Diese Waffe besteht aus einem weichen Band, das um einen harten, dichten Kern gewickelt ist – zumeist eine mit Leder umwickelte Bleistange. Der Kopf ist breiter als der Griff und dazu gedacht, die Wucht des Schlages zu verteilen, sodass es weniger wahrscheinlich ist, dass Blut spritzt oder Knochen gebrochen werden.

Urumi

Preis 30 GM
Art Exotische Waffe

Diese tödliche Waffe, die umgangssprachlich Peitschenschwert genannt wird, besteht aus einer 1,50 m langen, rasiermesserscharfen und biegsamen Stahlklinge und ähnelt teilweise einer neunschwänzigen Katze aus Metall. Die Waffe wird eingesetzt, indem mit der Klinge wie bei einer Peitsche nach dem Gegner geschlagen wird. Die gewundene Klinge ist so schmal und biegsam, dass sie als Gürtel getragen werden kann. Die Besitzer tragen ihre Urumi häufig derart am Körper.



Vergiftete Sandröhre

Preis 1 GM
Art Kriegswaffe



Diese Röhre, die einem schmalen Schriftrollenbehälter aus Bambus oder Metall ähnelt, ist mit feinem Sand gefüllt, der mit einem Kontaktgift oder einem Gift, das eingeatmet wird, getränkt oder bestrichen ist. Sobald die Röhre mit 3 Dosen eines jener Gifte gefüllt ist, kann man den giftigen Sand in einem 4,5-m-Kegel dem Gegner ins Gesicht blasen. Selbst wenn die Röhre mit ungiftigem Sand gefüllt ist, verbreitet sie doch einen starken Reizstoff und ein Gegner muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, ansonsten ist er für 1 Runde geblendet. Sobald sie leer ist, muss die Röhre erneut befüllt werden, bevor man sie wieder einsetzen kann. Für das Befüllen einer Röhre benötigt man eine Volle Aktion bzw. eine Standard-Aktion, wenn man das Talent Schnelles Nachladen besitzt.

Waffenloser Schlag

Preis –
Art Einfache Waffe

Ein waffenloser Schlag kann ein Faustschlag oder Tritt sein, ohne dass der Angreifer eine Waffe für seinen Angriff nutzt. Ein mittelgroßer Charakter verursacht mit einem waffenlosen Schlag 1W3 Punkte nichttödlichen Schaden, ein kleiner Charakter 1W2 Punkte. Ein Mönch oder jeder andere Charakter mit dem Talent Verbesserter waffenloser Schlag kann nach Wunsch tödlichen oder nichttödlichen Schaden verursachen. In Bezug auf Effekte, die einen Bonus auf Schadenswürfe verleihen, gilt der Schaden eines waffenlosen Schlags als Waffenschaden.

Ein waffenloser Schlag gilt immer als leichte Waffe. Daher kann man unter Verwendung des Talents Waffenfinesse auf die Angriffswürfe mit einem waffenlosen Schlag den Geschicklichkeits- statt des Stärkemodifikators anrechnen. Waffenlose Schläge sind keine natürlichen Waffen (*GRW,* S. 182) und können kein Ziel einer Entwaffnung sein.

Wahaika

Preis 3 GM
Art Exotische Waffe

Diese kurze und breite Keule aus der Steinzeit besteht aus gehärtetem Holz oder Knochen. An einer Seite gibt es eine Einkerbung zum Abfangen von Waffen. Ist man im Umgang mit der Waffe geübt, kann man die Kerbe in der Wahaika einsetzen, um seine Feinde zu entwaffnen. Ansonsten gilt diese Waffe als Keule. Talente und Fähigkeiten, die auf Keulen angewendet werden, gelten auch für die Wahaika.

Wakizashi

Preis 35 GM
Art Exotische Waffe



Diese kurzen schmalen Klingen sind zwischen 30 und 0,60 m lang. Sie werden hauptsächlich zur Absicherung, Enthauptung besiegter Feinde oder zum Begehen von Sepukku (ritueller Selbstmord) als ehrenvolle Handlung verwendet. Diese Klingen werden insbesondere von Samurai getragen und gehören eigentlich immer zu einem Katana. Ein solches Schwertpaar wird als Daischo bezeichnet.

WURFAXT

PREIS 8 GM
ART Kriegswaffe



Diese einhändig geführte Axt ist klein und zum Werfen perfekt ausbalanciert, kann aber auch als Nahkampfwaffe eingesetzt werden. Wurfäxte tragen die verschiedensten Bezeichnungen, wie etwa Franziska, Tomahawk und dergleichen. Normalerweise wird die Axt am Stiel gegriffen und von oben geworfen, sodass sie eine vollständige Drehung vollzieht, bevor die Axtklinge im Ziel einschlägt.

WURFPFEIL

PREIS 5 SM
ART Einfache Waffe

Diese Wurfwaffe ist länger als ein Pfeil und kürzer als ein Wurfspeer, besitzt eine schwere Spitze und eine kürzere Reichweite als ein Wurfspeer. Die meisten Wurfpfeile bestehen aus Holzschäften mit einer dicken Metallspitze.

WURFSCHILD

PREIS +50 GM
ART Exotische Waffe

Dieser Schild ist zum Werfen ausgelegt und besitzt speziell hergestellte Gurte, die man lösen und den Schild dann als Freie Aktion werfen kann. Turmschilde sind niemals Wurfschilde. Weder der Verbesserungsbonus des Schildes auf die RK noch dessen Schildstacheln werden auf Angriffs- oder Schadenswürfe angerechnet. Ein Wurfschild kann nicht Ziel eines Entwaffnungsversuchs sein.

WURFSPEER

PREIS 1 GM
ART Kriegswaffe



Ein Wurfspeer ist ein dünner Speer, der geworfen wird. Er ist nicht als Nahkampfwaffe gedacht und wenn man ihn als solche einsetzt, gilt man als nicht im Umgang mit dem Wurfspeer geübt und erleidet einen Malus von -4 auf die Angriffswürfe.

WUSCHU-WURFPFEIL

PREIS 1 SM
ART Kriegswaffe

Dieser angespitzte Holznagel kann als Stoßwaffe eingesetzt werden, ist aber auch zum Werfen perfekt ausbalanciert.

ZAHNSÄBEL

PREIS 35 GM
ART Exotische Waffe



Der Zahnsäbel ist die unverkennbare Waffe bestimmter Kulte von Assassinen und auf grausame Weise wirkungsvoll. Man kann den Zahnsäbel als Kriegswaffe einsetzen (in diesem Fall funktioniert er genauso wie ein Langschwert). Wenn man das Talent Umgang mit exotischen Waffen (Zahnsäbel) besitzt, gilt er im Kampf mit zwei Waffen als leichte Waffe, ansonsten ist er eine einhändige Nahkampfwaffe.

ZWEIHÄNDIGE AXT

PREIS 20 GM
ART Kriegswaffe



Diese zweihändige Streitaxt ist so schwer, dass man sie nicht einhändig führen kann. Der Axtkopf kann eine oder zwei Blätter aufweisen, die eventuell in einem „Bart" enden (also einen Haken haben oder nach unten hin verlängert sind). Dadurch erhöht sich die Wucht und es ist leichter, die Schilde des Feindes zu zertrümmern. Der Stiel ist normalerweise zwischen 0,90 m und 1,20 m lang.

ZWEIHÄNDIGE KEULE

PREIS 5 GM
ART Kriegswaffe



Diese größere, klotzigere Ausgabe der gewöhnlichen Keule ist so schwer, dass sie nicht einhändig geführt werden kann. Sie können Verzierungen und Schnitzereien aufweisen, mit Metall verstärkt sein oder einfach ein dicker Ast von einem Baum sein. Ähnlich wie einfache Varianten haben zweihändige Keulen vielerlei Namen: Knüppel, Prügel, Shillelagh und dergleichen.

ZWEIHÄNDER

PREIS 50 GM
ART Kriegswaffe



Dieses wuchtige Zweihandschwert ist ungefähr 1,50 m lang. Die untere Hälfte der Klinge eines Zweihänders kann stumpf sein, damit man sie dort greifen kann.

ZWEIHANDTERBUTJE

PREIS 12 GM
ART Exotische Waffe

Diese steinzeitliche Waffe ist eine 1,20 m lange Ausgabe der Terburtje. Sie ist zu groß, um ohne besondere Ausbildung in einer Hand geführt zu werden; daher ist sie eine exotische Waffe. Die Zweihandterbutje kann aber beidhändig als Kriegswaffe eingesetzt werden.

ZWERGISCHE STREITAXT

PREIS 30 GM
ART Exotische Waffe



Eine zwergische Streitaxt besitzt eine große, verzierte Klinge, die auf einen dicken Griff gesetzt wird, sodass sie zu groß ist, als dass sie nicht ohne besondere Ausbildung eingesetzt werden kann; daher ist sie eine exotische Waffe. Ein mittelgroßer Charakter kann die zwergische Streitaxt beidhändig als Kriegswaffe einsetzen; eine große Kreatur kann sie gleichermaßen einhändig führen. Für einen Zwerg gilt die zwergische Streitaxt als Kriegswaffe, selbst wenn er sie einhändig führt.

ZWERGISCHE URGROSCH

PREIS 50 GM
ART Exotische Waffe



Eine zwergische Urgrosch ist eine Doppelwaffe mit einem Axtblatt und einer Speerspitze an den Enden eines langen Stiels. Das Axtblatt der Urgrosch ist eine Hiebwaffe, die 1W8 Punkte Schaden verursacht. Die Speerspitze ist eine Stichwaffe, die 1W6 Punkte Schaden verursacht. Man kann beide Enden als Hauptwaffe einsetzen; das jeweils andere Ende wird damit zur Zweithandwaffe. Wenn man eine Urgrosch gegen eine heranstürmende Kreatur einsetzt, so ist die Speerspitze der Teil der Waffe, der Schaden verursacht. Für Zwerge gilt die zwergische Urgrosch als Kriegswaffe.

Meisterarbeiten von Waffen

Eine Waffe [Meisterarbeit] ist eine qualitativ hochwertige Ausführung einer gewöhnlichen Waffe. Wird sie eingesetzt, verleiht sie einen Verbesserungsbonus von +1 auf alle Angriffswürfe.

Nachdem eine Waffe hergestellt wurde, kann man ihr die Eigenschaft Meisterarbeit nicht ohne den Einsatz von Magie verleihen, sondern sie muss bereits als Meisterarbeit angefertigt werden (siehe die Fertigkeit Handwerk im *Grundregelwerk*, S. 95). Der Zauber *Meisterarbeit* (*Ausbauregeln: Magie*) verwandelt eine Waffe, die keine Meisterarbeit ist, in eine Waffe [Meisterarbeit].

Mit der Eigenschaft Meisterarbeit erhöht sich der Preis einer gewöhnlichen Waffe um 300 GM (oder um 6 GM für einen einzelnen Schuss Munition). Wird die Eigenschaft Meisterarbeit einer Doppelwaffe hinzugefügt, so gilt dieser Aufschlag jeweils für beide Waffenenden (zusammen also 600 GM). Wenn Munition [Meisterarbeit] verwendet wird, gilt sie danach als beschädigt (und effektiv zerstört). Der Verbesserungsbonus von Munition [Meisterarbeit] ist nicht mit dem Verbesserungsbonus der Schusswaffe kumulativ, die sie verschießt.

Alle magischen Waffen gelten automatisch als Meisterarbeiten. Der Verbesserungsbonus durch die Eigenschaft Meisterarbeit ist nicht mit dem Verbesserungsbonus durch die Magie einer Waffe kumulativ.

Obwohl einige Arten von Rüstungen und Schilden als Waffen eingesetzt werden können, kann man keine Meisterarbeit eines Gegenstandes herstellen, der Verbesserungsboni auf Angriffswürfe verleiht. Stattdessen verringern als Meisterarbeiten gefertigte Rüstungen und Schilde den Rüstungsmalus.

Feuerwaffen

In diesem Abschnitt wird eine anachronistische Sammlung tragbarer Schwarzpulverwaffen vorgestellt, die für alle Arten von Fantasykampagnen geeignet sind. Die meisten sind einschüssige Vorderlader mit äußerst schlechten Auslösemechanismen – typische Feuerwaffen im Genre von Schwert und Zauberei. Des Weiteren werden an dieser Stelle auch fortgeschrittenere Feuerwaffen vorgestellt für diejenigen, die sich trauen, ihre Fantasy-Welt mit einer Technologie zu vermischen, die viel näher an der des Wilden Westens dran ist, als an den langsamen und ungenauen Waffen, die den Musketieren ihren Namen verliehen haben. Selbstverständlich entscheidet der SL, ob er überhaupt irgendwelche Feuerwaffen in seiner Kampagne zulässt.

Es folgen zusätzliche Regeln für die Verwendung von Feuerwaffen. Dieser Abschnitt bezieht sich auf die Feuerwaffentalente in den *Ausbauregeln II: Kampf*.

Umgang mit Feuerwaffen: Mit dem Talent Umgang mit exotischen Waffen (Feuerwaffen) kann man alle Feuerwaffen ohne Mali verwenden. Ein Charakter, der nicht mit Feuerwaffen umgehen kann, erleidet den üblichen Malus von -4 auf seine Angriffswürfe mit Feuerwaffen. Lädt ein ungeübter Charakter eine Feuerwaffe, sind zudem alle Fehlzündungswerte für die nachgeladenen Schüsse um 4 erhöht.

Obwohl das Talent Umgang mit exotischen Waffen (Feuerwaffen) den Umgang mit allen Feuerwaffen gestattet, muss man dennoch eine bestimmte Art von Feuerwaffe (z.B. Muskete, Axtmuskete, Donnerbüchse, Pistole oder Doppelpistole) auswählen, wenn diese mit einem modifizierenden Talent (wie Waffenfokus oder Schnelles Nachladen) verwendet werden soll.

In Bezug auf das Klassenmerkmal Waffentraining des Kämpfers sind alle Feuerwaffen Teil derselben Waffengruppe.

Tabelle 1-9: Feuerwaffenmunition

Gegenstand	Preis	Gewicht
Alchemistische Kartusche (Blend-)	10 GM	–
Alchemistische Kartusche (Drachenodem-)	40 GM	–
Alchemistische Kartusche (Papier, Kugel oder Schrot)	12 GM	–
Alchemistische Kartusche (Steinsalz-)	12 GM	–
Alchemistische Kartusche (Verstrickungs-)	40 GM	–
Körnige Kugel	5 GM	–
Kugel (1)	1 GM	–
Patrone	15 GM	–
Schrotkugeln (Handvoll)	1 GM	–
Schwarzpulver (Fass)	1.000 GM	5 Pfd.
Schwarzpulver (Prise)	10 GM	–

Feuerwaffenkategorien: Die Feuerwaffen in diesem Kapitel gehören zu einer von zwei Kategorien: frühe oder fortschrittliche Waffen.

Frühe Feuerwaffen: Frühe Feuerwaffen besitzen in der Regel ein Lunten-, Rad- oder Steinschloss und benötigen bei ihrer Verwendung mehr Fingerspitzengefühl und Pflege als fortschrittlichere Waffen. Frühe Feuerwaffen sind Vorderlader und bevor man sie abfeuern kann, müssen Kugel und Pulver (oder besondere alchemistische Substanzen) in den Lauf gestopft werden. Die Munition früher Feuerwaffen kann mithilfe einer Kartusche geladen werden, welche aus weichem, aufreißbarem Material (wie Papier oder Stoff) bestehen, sodass der Inhalt in den Lauf gestopft werden kann.

Fortschrittliche Feuerwaffen: Fortschrittliche Feuerwaffen sind wesentlich verlässlicher und zielgenauer als frühe Feuerwaffen. Die Munition für fortschrittliche Feuerwaffen besteht aus Patronen (zumeist aus Messing), die in einer Kammer geschoben statt in den Lauf gestopft werden.

Kapazität: Dieser Wert einer Feuerwaffe gibt die Anzahl an Schüssen an, die gleichzeitig geladen sind. Wenn man eine Volle Aktion ausführt, kann man in einer Runde eine Feuerwaffe sooft abfeuern, wie es dem Maximum der Angriffe des Trägers entspricht, es sei denn, er kann die Waffe mit einer Schnellen oder einer Freien Aktion während der Vollen Aktion nachladen. Im Falle früher Feuerwaffen gibt die Kapazität häufig die Anzahl der Läufe einer Feuerwaffe an. Im Falle fortschrittlicher Feuerwaffen gibt sie häufig die Zahl der Munitionskammern einer Feuerwaffe an.

Reichweite und Durchschlagskraft: Rüstung, ob nun hergestellt oder natürlich, bietet auf kurze Reichweite wenig Schutz gegen die Wucht einer Kugel.

Frühe Feuerwaffen: Beim Abfeuern einer frühen Feuerwaffe richtet sich der Angriff gegen die Berührungs-RK des Ziels, wenn es sich innerhalb der Grundreichweite der Waffe befindet. In Bezug auf Talente und Fähigkeiten wie Tödliche Zielgenauigkeit gilt ein solcher Angriff allerdings nicht als Berührungsangriff. Bei höheren Grundreichweiten wird der Angriff wie gewohnt ausgeführt, dazu gehört auch der kumulative Malus von -2 für jede volle Grundreichweite. Im Gegensatz zu anderen Schusswaffen können frühe Feuerwaffen ihre Munition nur bis zum 5-fachen der Grundreichweite verschießen.

Fortschrittliche Feuerwaffen: Bei fortschrittlichen Feuerwaffen richtet sich der Angriff gegen die Berührungs-RK des Ziels, wenn es sich innerhalb der ersten 5 Grundreichweiten befindet. In Bezug auf Talente wie Tödliche Zielgenauigkeit gilt ein solcher Angriff allerdings nicht als Berührungsangriff. Bei höheren Grundreichweiten wird der Angriff wie gewohnt ausgeführt, dazu gehört auch der kumulative Malus von -2 für jede volle Grundreichweite. Fortschrittliche Feuerwaffen

können ihre Munition bis zum 10-fachen der Grundreichweite verschießen.

LADEN EINER FEUERWAFFE: Man muss mindestens beide Hände frei haben, um eine einhändige oder zweihändige Feuerwaffe laden zu können. Im Falle einer beidhändig geführten Feuerwaffe hält man die Waffe in der einen Hand und lädt sie mit der anderen. Lediglich zum Zielen und Abfeuern der Feuerwaffe benötigst du beide Hände.

Das Talent Schnelles Nachladen verringert die Zeit, die für das Laden einer einhändigen oder zweihändigen Feuerwaffe benötigt wird. Das Laden jeglicher Feuerwaffen provoziert Gelegenheitsangriffe. Die weiteren Regeln für das Laden einer Feuerwaffe hängen davon ab, ob es sich um frühe oder fortschrittliche Feuerwaffen handelt.

Frühe Feuerwaffen: Frühe Feuerwaffen sind allesamt Vorderlader, in deren Läufe Kugeln oder Schrotkugeln mitsamt Schwarzpulver gestopft werden müssen. Weist eine frühe Feuerwaffe mehrere Läufe auf, so müssen diese einzeln befüllt werden. Das Laden jedes Laufes einer einhändigen frühen Feuerwaffe ist eine Standard-Aktion, das Laden jedes Laufes einer zweihändigen frühen Feuerwaffe eine Volle Aktion.

Fortschrittliche Feuerwaffen: Fortschrittliche Feuerwaffen besitzen Kammern für Munition. Das Laden einer einhändigen oder zweihändigen fortschrittlichen Feuerwaffe bis zu ihrer vollen Kapazität bedarf einer Bewegungsaktion.

FEHLZÜNDUNGEN: Ist das natürliche Ergebnis des Angriffswurfs mit einer Feuerwaffe kleiner oder gleich dem Fehlzündungswert, geht dieser Schuss daneben, selbst wenn man das Ziel ansonsten getroffen hätte. Wenn eine Waffe fehlzündet, erhält sie den Zustand Beschädigt. Während sie diesem unterliegt, erleidet sie die gleichen Mali wie alle beschädigten Waffen und ihr Fehlzündungswert steigt um 4, es sei denn, der Träger besitzt das Feuerwaffentraining mit eben dieser Art von Feuerwaffe. In diesem Falle erhöht sich der Fehlzündungswert um 2 statt um 4.

Frühe Feuerwaffen: Erleidet eine frühe Feuerwaffe mit dem Zustand Beschädigt eine weitere Fehlzündung, explodiert sie. Wenn eine nichtmagische Waffe explodiert, wird sie zerstört. Magische Waffen sind demoliert, das heißt, sie können nicht mehr abgefeuert werden, bis sie gänzlich repariert worden sind (wofür entweder der Zauber *Reparieren* oder das Talent Büchsenmacher aus den *Ausbauregeln II: Kampf* benötigt wird). Wenn eine Feuerwaffe explodiert, wird eine Ecke des Feldes in dem der Träger steht ausgewählt: Die Explosion verursacht eine Sprengung, die von diesem Punkt ausgeht. Jede frühe Feuerwaffe besitzt einen Explosionsradius, der in Klammern neben ihrem Fehlzündungswert angegeben ist. Alle Kreaturen, die sich innerhalb des Radius aufhalten (auch der Träger der Waffe), erleiden den gleichen Schaden, als wären sie von der Waffe getroffen worden. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 12 halbiert den Schaden.

Fortschrittliche Feuerwaffen: Auch fortschrittliche Feuerwaffen können Fehlzündungen erleiden, erhalten dann aber nur den Zustand Beschädigt. Eine weitere Fehlzündung führt nicht zu einer Explosion der fortschrittlichen Feuerwaffe.

MUNITION: Es gibt zwei Arten von Feuerwaffenmunition: entweder Schwarzpulver mit Geschoss (Kugeln oder Schrot) oder Kartuschen. Feuerwaffenmunition wird bei Verwendung zerstört. Im Gegensatz zu anderen Munitionsarten, gibt es bei Feuerwaffenmunition keine Möglichkeit, verlorene Munition wiederzuerlangen. Kein Bestandteil einer Kartusche kann für die Herstellung einer neuen Kartusche verwendet werden. Feuerwaffenmunition kann nicht mit Gift behandelt werden, es sei denn, man verwendet körnige Kugeln.

FEUERWAFFEN VERBERGEN: Einhändige Feuerwaffen lassen sich ebenso leicht am Körper verbergen wie leichte Waffen und Handarmbrüste. Einige kleinere Feuerwaffen (wie die Mantelpistole) verleihen Boni auf das Verbergen am Körper.

TARTSCHEN: Der Träger einer Tartsche kann eine einhändig oder beidhändig geführte Feuerwaffe ohne Einschränkungen abfeuern.

LIEGEND FEUERN: Genau wie Armbrüste können Feuerwaffen auch abgefeuert werden, wenn ihr Träger am Boden liegt.

FEUERWAFFEN, SCHWARZPULVER UND WASSER: Schwarzpulver wird nutzlos, wenn es mit Wasser in Berührung kommt, allerdings können Pulverhörner und Kartuschen das Schwarzpulver davor schützen. Im Normalfall kann keine Feuerwaffe unter Wasser geladen oder ohne magische Hilfsmittel abgefeuert werden.

KUGELN ABWEHREN UND FANGEN: Mit den Talenten Geschosse abwehren und Geschosse fangen können Kugeln, aber keine Schrotkugeln aus Streuwaffen abgewehrt werden.

STREUWAFFE (WAFFENEIGENSCHAFT): Eine Waffe mit der Eigenschaft Streuwaffe kann zwei verschiedene Munitionsarten verschießen. Sie kann gewöhnliche Kugeln abfeuern, die eine einzelne Kreatur zum Ziel haben, oder Streuschüsse abgeben, die alle Kreaturen innerhalb eines Kegels angreifen. Wenn in der Beschreibung nicht anders angegeben, feuern Kanonen mit der Eigenschaft Streuwaffe nur Kartätschen ab. Beim Angriff einer Streuwaffe wird für alle Kreaturen innerhalb des Kegels ein separater Angriffswurf durchgeführt. Jeder Schadenswurf unterliegt einem Malus von -2 und der Angriffsschaden kann weder durch Präzisionsschaden noch durch Talente erhöht werden, die den Schaden vergrößern (zum Beispiel Konzentrierter Schlag). Tarnungseffekte wie Nebel, Rauch oder Zauber wie *Spiegelbilder, Unsichtbarkeit* oder *Verschwimmen* haben keinen negativen Einfluss auf Streuangriffe. Falls ein Angriffswurf eine Bedrohung für einen Kritischen Treffer erzielt, dann wird der Kritische Treffer nur für diesen Angriffswurf bestätigt. Eine Feuerwaffe mit Streuschuss erleidet nur dann eine Fehlzündung, wenn alle Angriffswürfe fehlzünden. Wenn eine Streuwaffe aufgrund einer Fehlzündung explodiert, verursacht sie bei allen Kreaturen innerhalb des Explosionsradius den dreifachen Schaden.

ALCHEMISTISCHE KARTUSCHE	**PREIS** VERSCHIEDEN Gewicht —
Blendkartusche	10 GM
Drachenodemkartusche	40 GM
Papierkartusche	12 GM
Steinsalz	12 GM
Verstrickungskartusche	40 GM

Eine alchemistische Kartusche ist ein vorbereitetes Bündel aus Schwarzpulver mit einer Kugel oder Schrot, wobei gelegentlich exotischere Materialien untergemischt werden können. Das Bündel wird dann in Papier oder Stoff gewickelt und mit Bienenwachs, Schmalz oder Talg versiegelt. Es gibt viele Arten alchemistischer Kartuschen, von denen die einfachste die Papierkartusche ist – eine simple Mischung aus Schwarzpulver und entweder Schrot oder einer Kugel. Alchemistische Kartuschen erleichtern das Nachladen und verringern die Ladezeit um eine Stufe (eine Volle Aktion wird zur Standard-Aktion, eine Standard-Aktion wird zur Bewegungsaktion und eine Bewegungsaktion wird zu einer Freien Aktion), allerdings sind sie instabil. Der Fehlzündungswert einer Waffe, die

alchemistische Kartuschen abfeuert, erhöht sich, wie in der Beschreibung angegeben.

Blendkartusche: Wenn eine Blendladung ein Ziel trifft, verursacht sie nur die Hälfte des normalen Schadens, allerdings ist die getroffene Kreatur für 1 Runde blind (mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ist sie lediglich geblendet) und Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 6 m sind 1 Runde lang geblendet (ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 15 negiert den Effekt). Blendkartuschen können zudem zum Hochschießen von Leuchtsignalen verwendet werden. Das Abfeuern einer Blendkartusche erhöht den Fehlzündungswert um 2, es sei denn, sie wird aus einer Donnerbüchse oder einer Drachenpistole abgefeuert. In diesem Fall erhöht sich der Fehlzündungswert der Feuerwaffe lediglich um 1. Blendkartuschen funktionieren nicht als Munition für den Kegelangriff einer Streuwaffe.

Drachenodemkartusche: Diese Kartusche enthält alchemistische Verbindungen, die beim Abfeuern einen Feuerkegel statt eines normalen Angriffs mit einer einhändig oder beidhändig geführten Feuerwaffe mit der Eigenschaft Streuwaffe erzeugen. Die nichtmagische Flamme verursacht bei allen Kreaturen innerhalb des Kegels 2W6 Punkte Feuerschaden (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert). Diese Kartuschen können nicht in Feuerwaffen ohne die Eigenschaft Streuwaffe verwendet werden. Da diese Munition zu einem Rettungswurf statt zu einem Angriffswurf führt, sind die Regeln für Fehlzündungen leicht verändert. Wird mit einem der Schadenswürfel eine 1 erzielst, erleidet die Feuerwaffe eine Fehlzündung.

Papierkartusche: Diese einfache Mischung aus Schwarzpulver und entweder Schrot oder einer Kugel erhöht den Fehlzündungswert um 1.

Steinsalzkartusche: Diese Mischung aus Schwarzpulver und Steinsalz kann nur in eine Donnerbüchse, eine Drachenpistole oder eine andere Streuwaffe geladen werden. Sie verursacht nichttödlichen statt tödlichen Schaden und erhöht den Fehlzündungswert um 1. Man kann sie nur mit dem Kegelangriff einer Streuwaffe einsetzen.

Verstrickungskartusche: Diese Mischung aus Schwarzpulver und alchemistisch behandeltem Harz, das stark genug ist, um den Schuss zu überstehen, kann nur in eine Donnerbüchse, eine Drachenpistole oder eine andere Streuwaffe geladen werden. Sie verursacht bei allen von dem Kegel Getroffenen den halben Schaden, allerdings muss jede getroffene Kreatur einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, ansonsten ist sie für 2W4 Runden verstrickt. Die Verstrickungskartusche erhöht den Fehlzündungswert der Feuerwaffe um 2.

AXTMUSKETE

PREIS 1.600 GM
ART Frühe Feuerwaffe



An der Mündung dieser kleinen Muskete ist ein Axtblatt angebracht. Sie kann sowohl wie eine Muskete als auch Streitaxt eingesetzt werden. In Bezug auf die Herstellung von Meisterarbeiten oder magischen Versionen dieser Waffe gilt sie als Doppelwaffe. Wenn sie den Zustand Beschädigt erhält, gelten sowohl der Feuerwaffen- als auch der Axtteil als beschädigt. Als Munition verwendet die Axtmuskete entweder eine Kugel mit einer Prise Schwarzpulver oder eine alchemistische Kartusche. Sie gilt als frühe Feuerwaffe.

BÜNDELGEWEHR

PREIS 7.000 GM
ART Fortschrittliche Feuerwaffe



Die vier Läufe dieses Gewehrs sitzen auf einer drehbaren Trommel, die zwischen zwei Schüssen (als Freie Aktion) schnell von Hand gedreht werden kann. Als Munition verwendet ein Bündelgewehr Patronen. Es ist eine fortschrittliche Feuerwaffe.

BÜNDELREVOLVER

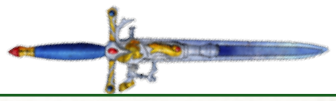
PREIS 3.000 GM
ART Frühe Feuerwaffe



Diese Pistole besitzt sechs Läufe. Die gesamte Lauftrommel kann zwischen zwei Schüssen rasch gedreht werden (mit einer freien Hand als Freie Aktion), so dass alle sechs Kugeln abgefeuert werden können, bevor die Waffe nachgeladen werden muss. Als Munition verwendet jeder Lauf des Bündelrevolvers entweder eine Kugel und eine Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche. Er ist eine frühe Feuerwaffe.

DOLCHPISTOLE

PREIS 740 GM
ART Frühe Feuerwaffe



Die Dolchpistole, eine Kombination aus einer Mantelpistole und einem Messer, kann sowohl als Dolch wie auch als Pistole verwendet werden. Aufgrund des unpraktischen Aufbaus der Waffe entfällt der Bonus auf den Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit, den Dolch und Pistole sonst verleihen. In Bezug auf die Herstellung von Meisterarbeiten oder magischen Versionen dieser Waffe gilt die Dolchpistole als Doppelwaffe. Wenn sie den Zustand Beschädigt erhält, gelten sowohl der Feuerwaffen- als auch der Dolchteil als beschädigt. Dolchpistolen verwenden als Munition entweder eine Kugel und eine Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche. Sie ist eine frühe Feuerwaffe.

DONNERBÜCHSE

PREIS 2.000 GM
ART Frühe Feuerwaffe



Diese Waffe verschießt entweder Schrot oder eine Kugel aus ihrem trompetenförmigen Lauf, sodass sie sich hervorragend zur Vogeljagd oder als persönliche Schutzwaffe auf kurze Distanz eignet. Mit Schrotkugeln verschießt die Donnerbüchse einen Kegel von 4,50 m, bei einer Kugel beträgt die Grundreichweite 3 m. Als Munition verwendet die Donnerbüchse eine Kugel oder Schrot mit einer Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche. Sie gilt als frühe Feuerwaffe.

DOPPELHAKENBÜCHSE

PREIS 4.000 GM
ART Frühe Feuerwaffe

Der Lauf dieses Gewehres mit doppelter Länge ist mithilfe zweier Drehzapfen auf einem Schwenkmechanismus befestigt, der wiederum auf einem leichten, zweirädrigen Fahrgestell sitzt. Zum

Tabelle 1-10: Feuerwaffen

Einhändige Fernkampfwaffen (frühe Feuerwaffen)	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Reichweite	Fehlzündung	Kapazität	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Bündelrevolver	3.000 GM	1W6	1W8	x4	6 m	1-2 (1,50 m)	6	5 Pfd.	W und S	–
Dolchpistole	740 GM	1W3	1W4	x3	3 m	1 (1,50 m)	1	1 Pfd.	W und S	–
Doppelläufige Pistole	1.750 GM	1W6	1W8	x4	6 m	1-2 (1,50 m)	2	5 Pfd.	W und S	–
Drachenpistole	1.000 GM	1W4	1W6	x4	6 m	1-2 (1,50 m)	1	3 Pfd.	W und S	Streuwaffe
Mantelpistole	750 GM	1W3	1W4	x3	3 m	1 (1,50 m)	1	1 Pfd.	W und S	–
Pistole	1.000 GM	1W6	1W8	x4	6 m	1 (1,50 m)	1	4 Pfd.	W und S	–
Stockdegenpistole	775 GM	1W3	1W4	x3	3 m	1 (1,50 m)	1	1 Pfd.	W und S	–
Tartschenpistole	750 GM	1W4	1W6	x4	3 m	1 (1,50 m)	2	6 Pfd.	W und S	–
Zweihändige Fernkampfwaffen (frühe Feuerwaffen)										
Axtmuskete	1.600 GM	1W6	1W8	x4	9 m	1-2 (1,50 m)	1	6 Pfd.	W und S	–
Donnerbüchse	2.000 GM	1W6	1W8	x2	Besonders	1-2 (3 m)	1	8 Pfd.	W und S	Streuwaffe
Doppelhakenbüchse	4.000 GM	2W10	2W12	x4	15 m	1-2 (1,50 m)	2	18 Pfd.	W und S	–
Doppelläufige Muskete	2.500 GM	1W10	1W12	x4	12 m	1-3 (1,50 m)	2	11 Pfd.	W und S	–
Feuerlanze	25 GM	1W4	1W6	x4	3 m	1-4 (1,50 m)	1	4 Pfd.	S	–
Kalverine	4.000 GM	2W6	2W8	x4	9 m	1 (3 m)	1	40 Pfd.	W und S	Streuwaffe
Kriegskammermuskete	1.600 GM	1W6	1W8	x4	9 m	1-2 (1,50 m)	1	6 Pfd.	W und S	–
Muskete	1.500 GM	1W10	1W12	x4	12 m	1-2 (1,50 m)	1	9 Pfd.	W und S	–
Einhändige Fernkampfwaffen (fortschrittliche Feuerwaffen)										
Revolver	4.000 GM	1W6	1W8	x4	6 m	1	6	4 Pfd.	W und S	–
Zweihändige Fernkampfwaffen (fortschrittliche Feuerwaffen)										
Bündelgewehr	7.000 GM	1W8	1W10	x4	24 m	1-2	4	15 Pfd.	W und S	–
Flinte	5.000 GM	1W6	1W8	x2	6 m	1-2	1	12 Pfd.	W und S	Streuwaffe
Gewehr	5.000 GM	1W8	1W10	x4	24 m	1	1	12 Pfd.	W und S	–
Doppelläufige Flinte	7.000 GM	1W6	1W8	x2	6 m	1-2	2	15 Pfd.	W und S	Streuwaffe



Aufstellen des Fahrgestells benötigt man eine Volle Aktion. Das Fahrgestell besitzt ein Hinterbein, mit dem der Träger die Waffe bewegen und sofort abstellen kann, sodass sie im Kampf stabil steht. Im Gegensatz zu anderen beidhändig geführten Feuerwaffen muss die Doppelhakenbüchse auf dem Gestell abgefeuert werden, andernfalls unterliegt der Schuss einem Malus von -4 auf den Angriffswurf und der Rückstoß wirft den Schützen zu Boden. Eine große oder größere Kreatur kann eine Doppelhakenbüchse, die eine Größenkategorie kleiner ist als sie, ohne das Gestell wie eine normale beidhändig geführte Waffe abfeuern. Dabei läuft sie nicht Gefahr, zu Boden geworfen zu werden, allerdings unterliegt sie dem normalen Malus für das Abfeuern einer Waffe unpassender Größe. Dies ist eine frühe Feuerwaffe.

Doppelläufige Flinte

Preis 7.000 GM
Art Fortschrittliche Waffe



Bei dieser doppelläufigen Flinte kann ein Lauf allein oder beide Läufe bei einem Angriff gemeinsam abgefeuert werden. Ein Doppelschuss mit Kugeln ist ungenau und unterliegt einem Malus von -4 auf beide Schüsse. Ein Doppelschuss mit Kugeln kann nur auf eine einzelne Kreatur abgefeuert werden und erhöht den Schaden jedes Laufes auf 2W6 Punkte (bei einer kleinen Kreatur) oder 2W8 Punkte Schaden (bei einer mittelgroßen Kreatur), bis zu einem Maximum von 4W6 bzw. 4W8 Punkte Schaden. Als Munition verwendet eine doppelläufige Flinte Patronen (die entweder mit einer Kugel oder Schrot gefüllt sind). Sie ist eine fortschrittliche Waffe.

Doppelläufige Muskete

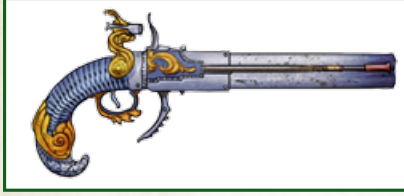
Preis 2.500 GM
Art Frühe Feuerwaffe



Diese Muskete besitzt zwei nebeneinander liegende Läufe. Beide können jeweils unabhängig voneinander mit je einer Aktion oder gleichzeitig mit demselben Angriff abgefeuert werden. Werden beide Läufe gleichzeitig abgefeuert, müssen sie auf dieselbe Kreatur oder denselben Gegenstand gerichtet sein. Zudem wird die Waffe dadurch ungenau, so dass jeder Schuss einem Malus von -4 unterliegt. Als Munition verwenden beide Läufe einer doppelläufigen Muskete entweder je eine Kugel mit einer Prise Schwarzpulver oder je eine einzelne alchemistischen Kartusche. Dies ist eine frühe Waffe.

Doppelläufige Pistole

Preis 1.750 GM
Art Frühe Feuerwaffe



Diese Pistole besitzt zwei nebeneinander liegende Läufe. Beide können jeweils unabhängig voneinander mit einer Aktion oder gleichzeitig in derselben Aktion abgefeuert werden. Werden beide Läufe gleichzeitig abgefeuert, müssen sie auf dieselbe Kreatur oder denselben Gegenstand gerichtet sein. Zudem wird die Waffe dadurch ungenau, sodass jeder Schuss einem Malus von -4 unterliegt. Als Munition verwenden beide Läufe einer doppelläufigen Pistole entweder je eine Kugel mit einer Prise Schwarzpulver oder je eine einzelne alchemistischen Kartusche. Sie ist eine frühe Feuerwaffe.

Drachenpistole

Preis 1.000 GM
Art Frühe Feuerwaffe



Die Drachenpistole ähnelt einer kleineren Donnerbüchse und verschießt aus ihrem verbreiterten Lauf entweder Schrot oder eine Kugel. Beim Abfeuern von Schrot erzeugt die Drachenpistole einen Kegel von 4,50 m, beim Abfeuern einer Kugel liegt die Grundreichweite bei 3 m. Als Munition verwendet die Drachenpistole entweder mehrere Schrotkugeln mit einer Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche (entweder mit Kugeln oder Schrot). Sie ist eine frühe Feuerwaffe.

Feuerlanze

Preis 25 GM
Art Frühe Feuerwaffe



Diese primitive Feuerwaffe besteht lediglich aus einer langen Röhre, aus der nach der Zündung eine Flamme und ein Wurfspeer schießen. Im Gegensatz zu anderen Feuerwaffen, ist die Feuerlanze äußerst ungenau und zielt auf die RK und nicht die Berührungs-RK. Bei der Bestimmung der Auswirkungen einer Fehlzündung gilt die Feuerlanze immer als beschädigt. Als Munition verwendet die Feuerlanze einen Wurfspeer und zwei Prisen Schwarzpulver. Sie ist eine frühe Feuerwaffe.

Flinte

Preis 5.000 GM
Art Fortschrittliche Feuerwaffe



Diese fortschrittliche Version einer Donnerbüchse verschießt beim Abfeuern von Schrotmunition einen Kegel von 9 m und besitzt beim Abfeuern von Kugeln (die häufig Gewehrkugeln genannt werden) eine Grundreichweite von 6 m. Flinten können einfach und funktional gestaltet oder aber echte Kunstwerke mit Gravuren und Intarsien auf dem Griff und dem Verschluss sein. Auf den von der Oberschicht verwendeten Flinten prangen häufig Bilder von Jagdwild, Familienwappen oder aufwendige Herstellerzeichen. Als Munition verwendet eine Flinte Patronen (die entweder mit einer Kugel oder Schrot gefüllt sind). Sie ist eine fortschrittliche Feuerwaffe.

Gewehr

Preis 5.000 GM
Art Fortschrittliche Feuerwaffe



Diese verbesserter Version einer Muskete ist mit einem gezogenen Lauf bestückt, der der Kugel beim Austritt eine Drehung verleiht, welche die Flugbahn stabil hält und verhindert, dass das Projektil wie bei einfacheren Feuerwaffen unkontrolliert schlingert. Daher kann man mit einem Gewehr weiter und wesentlich genauer als mit vergleichbaren früheren Feuerwaffen schießen. Als Munition verwendet ein Gewehr Patronen. Es ist eine fortschrittliche Feuerwaffe.

Kalverine

Preis 4.000 GM
Art Frühe Feuerwaffe



Die Kalverine, die auch als Handbombarde bekannt ist, besteht aus einem einfachen Glattrohr, das bis auf ein kleines Loch zum Zünden der Treibladung an einem Ende versiegelt ist. Der Lauf wird zum Teil von einem Holzrahmen umschlossen, mit dessen Hilfe man die Waffe beim Tragen recht einfach unter den Arm klemmen kann. Das Abfeuern einer Kalverine ohne Stütze (sei es eine Mauer, ein Fenster oder ein Ständer) unterliegt einem Malus von -4 auf Angriffswürfe und wirft den Schützen zu Boden. Als Munition verwendet die Kalverine vier Prisen Schwarzpulver und eine Kartätsche (eine Handvoll Schrotkugeln). Es ist zu beachten, dass diese Werte nur für eine tragbare Kalverine gilt; ihre größeren Abkömmlinge gelten als Kanonen und werden im Abschnitt Belagerungswaffen in den *Ausbauregeln II: Kampf* behandelt. Sie ist eine frühe Feuerwaffe.

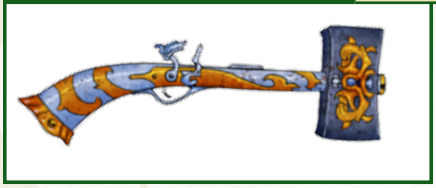
Körnige Kugel

Preis 5 GM
Art Munition

Diese Munitionsart ist mit einem Muster aus kleinen Einbuchtungen übersät, in die speziell rezeptierte Giftpräparate eingefüllt werden können. Ein Giftpräparat ist das Derivat eines gewöhnlichen Giftes, das auf alchemistischem Wege reduziert und in eine feste Form gebracht wird. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Handwerk (Gifte) gegen SG des Giftes + 4 kann das Derivat aus einem beliebigen einfachen Verwundungs- oder Kontaktgift hergestellt werden. Der Einkaufspreis eines bereits vorbereiteten Giftpräparats, das auf eine körnige Kugel aufgetragen wird, ist gleich dem Grundpreis des Giftes + 20 GM. Sobald das Präparat hergestellt ist, kann es in die Einbuchtungen der Munition eingelassen werden und aushärten. Ist die Munition bereit, kann sie aus einer passenden Feuerwaffe abgefeuert werden. Das Giftpräparat wird beim Einschlag ins Ziel freigesetzt, allerdings wird der Gift-SG um 2 reduziert. Eine körnige Kugel kann nicht zusammen mit einer alchemistischen Kartusche eingesetzt werden. Der Preis für das Gift ist nicht im Preis für die Munition enthalten.

KRIEGSHAMMERMUSKETE

PREIS 1.600 GM
ART Frühe Feuerwaffe



Auf der Mündung dieser Muskete ist der Kopf eines Kriegshammers angebracht, sodass sie sowohl als Muskete wie als Kriegshammer eingesetzt werden kann. In Bezug auf die Herstellung von Meisterarbeiten und magischen Versionen gilt sie als Doppelwaffe. Erhält sie den Zustand Beschädigt, gelten sowohl der Feuerwaffenteil als auch der Kriegshammer als beschädigt. Als Munition verwendet eine Kriegshammermuskete entweder eine Kugel mit einer Prise Schießpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche. Dies ist eine frühe Feuerwaffe.

KUGEL

PREIS 1 GM
ART Munition

Dies ist die Munition für die meisten einhändig oder beidhändig geführten Feuerwaffen. Sie hat in der Regel die Form von Kugeln aus Blei oder einem anderen Metall. Dreißig Kugeln wiegen ein halbes Pfund.

MANTELPISTOLE

PREIS 750 GM
ART Frühe Feuerwaffe



Diese Pistole sie klein genug, so dass man sie leicht unter einer Jacke oder einem Mantel verbergen kann, allerdings hat sie weniger Durchschlagskraft als andere und größere Feuerwaffen. Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit erhalten einen Bonus von +2, wenn man die Mantelpistole am Körper verstecken will. Als Munition verwendet die Mantelpistole entweder eine Kugel und eine Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche. Sie ist eine frühe Feuerwaffe.

MUSKETE

PREIS 1.500 GM
ART Frühe Feuerwaffe



Diese Feuerwaffe mit langem Lauf besitzt eine wesentlich größere Reichweite als eine Pistole. Als Munition verwendet eine Muskete entweder eine Kugel mit einer Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche. Sie ist eine frühe Feuerwaffe.

PATRONE

PREIS 15 GM
ART Munition

Diese robusteren Versionen alchemistischer Kartuschen dienen als Munition für fortschrittliche Feuerwaffen. Man kann sie entweder mit Kugeln oder Schrot bestücken.

PISTOLE

PREIS 1.000 GM
ART Frühe Feuerwaffe

Zwar ist diese einfache, einschüssige Pistole die am weitesten verbreitete Feuerwaffe, dennoch kann sie innerhalb einer Kampagne ein derart seltener Gegenstand sein, dass viele bei ihrem Anblick entweder neidisch oder aber neugierig werden. Sie kann zudem viele verschiedene Formen annehmen – von einem herrlich verzierten Meisterstück in Form eines feuerspeienden Drachen über eine weiterverbreitete Pistole mit Holzgriff bis hin zu einer einfachen Metallröhre mit Abzug. Als Munition verwendet eine Pistole entweder eine Kugel und eine Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche. Sie ist eine frühe Feuerwaffe.



REVOLVER

PREIS 4.000 GM
ART Fortschrittliche Feuerwaffe



Ein Revolver ist eine Pistole mit einer drehbaren Trommel mit sechs Kammern. In jede Kammer passt eine Patrone und sobald eine Patrone abgefeuert wurde, dreht sich die Trommel automatisch (es ist keine zusätzliche Handbewegung oder Aktion notwendig), so dass die Patrone aus der nächsten Kammer abgefeuert werden kann. Diese fortschrittliche Feuerwaffe verwendet als Munition Patronen.

SCHROTMUNITION

PREIS 1 GM
ART Munition

Für gewöhnlich wird eine Handvoll Schrotkügelchen mit einer Prise Schwarzpulver als Munition für einhändig oder beidhändig geführte Waffen mit der Eigenschaft Streuwaffen verwendet. Allerdings können statt der Schrotkügelchen auch Steinchen oder Splitter von anderen harten Materialien verwendet werden. Wird beim Abfeuern einer Streuwaffe (Kegelangriff) andere Munition als Schrot oder alchemistische Kartuschen verwendet, erhöht sich der Fehlzündungswert um 1 (allerdings kann diese Erhöhung durch den Wechsel zu normaler Munition rückgängig gemacht werden). Dreißig Handvoll Schrotmunition wiegen ein halbes Pfund.

SCHWARZPULVER

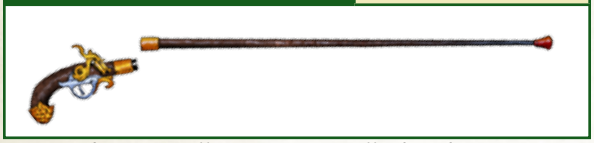
PREIS Verschieden
ART MUNITION

1 Prise	**GEWICHT** –	**PREIS** 10 GM
1 Fass	**GEWICHT** 5 Pfd.	**PREIS** 1.000 GM

Schwarzpulver ist der Hauptsprengstoff in einer Feuerwaffe, mithilfe dessen sie funktioniert. Allerdings kann dieser alchemistische Stoff allein und in größeren Mengen eine riesige Zerstörungskraft entwickeln. Eine einzige Prise Schwarzpulver reicht als Treibladung aus, um einen einzelnen Schuss aus einer einhändig oder beidhändig geführten Feuerwaffe abzufeuern. Es sind 10 Prisen notwendig, um eine Kanone abzufeuern. Schwarzpulver wird häufig in Fässern (zu 100 Prisen) transportiert, allerdings ist das Pulver in dieser Menge ziemlich gefährlich. Kommt es mit Feuer, Elektrizität oder einer Fehlzündungssprengung in Berührung, explodiert das Pulver. Wird auf diese Weise ein einzelnes Fass zur Explosion gebracht, erleiden alle Betroffenen in einem Explosionsradius von 6 m Feuerschaden in Höhe von 5W6 Punkten (Reflex SG 15, halbiert). Das Einlagern des Pulvers in einem Pulverhorn verhindert eine Explosion.

Stockdegenpistole

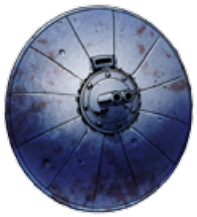
Preis 775 GM
Art Frühe Feuerwaffe



Diese Kombinationswaffe ist eine Feuerwaffe, die sich aus einer Mantelpistole und einem Stockdegen zusammensetzt. In Bezug auf die Herstellung von Meisterarbeiten oder magischen Versionen gilt die Stockdegenpistole als Doppelwaffe. Aufgrund des Pistolenaufsatzes lässt sich das Wesen der Waffe nicht so leicht verbergen. Ein Beobachter muss einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bestehen, um zu bemerken, dass eine nicht gezogene Stockdegenpistole eine Waffe und kein einfacher Spazierstock ist. Wenn der Beobachter mit der Waffe umgehen kann, verringert sich der SG auf 5. Als Munition verwendet die Stockdegenpistole entweder eine Kugel mit einer Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche. Um den Pistolenteil der Waffe zu laden, muss der Degenteil dieser frühen Feuerwaffe abgenommen werden.

Tartschenpistole

Preis 750 GM
Art Frühe Feuerwaffe



An der Vorderseite des Schildes ist eine kleine, doppelläufige Pistole angebracht, die beim Tragen der Tartsche abgefeuert werden kann. Im Gegensatz zur doppelläufigen Pistole kann diese Waffe nur einen Lauf gleichzeitig abfeuern. Um die Pistole nachzuladen, muss die Tartsche abgenommen werden. In jeden Lauf wird als Munition entweder eine Kugel mit einer Prise Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche geladen. Aufgrund ihrer unpraktischen Bauweise gilt eine Tartschenpistole immer als Zweithandwaffe. Sie ist eine frühe Feuerwaffe.

WAFFENGRUPPEN FÜR KÄMPFER

Für das Waffentraining der Klasse Kämpfer werden die Waffengruppen wie folgt definiert. (SL können diesen Gruppen andere Waffen hinzufügen oder gänzlich neue Gruppen erstellen.)

ARMBRÜSTE

Doppelarmbrust, Handarmbrust, Leichte Armbrust, Leichte Repetierarmbrust, Leichte Unterwasserarmbrust, Pfeilröhre, Repetierhandarmbrust, Schwere Armbrust, Schwere Repetierarmbrust und Schwere Unterwasserarmbrust.

ÄXTE

Bardiche, Beil, Hacke, Hakenaxt, Knöchelaxt, Leichter Streithammer, Orkische Doppelaxt, Pata, Schwerer Streithammer, Streitaxt, Wurfaxt, Zweihändige Axt und Zwergische Streitaxt.

BELAGERUNGSGERÄTE

Balliste, Belagerungsturm, Bombarde, Enterbrücke, Feuerdraka, Feuerwyrm, Katapult, Rammbock, Springolf, Tragbare Wand, Tribock sowie alle anderen Belagerungsgeräte (für nähere Informationen, siehe *Ausbauregeln II: Kampf*).

BÖGEN

Kurzbogen, Kompositbogen (kurz), Langbogen und Kompositbogen (lang).

EXOTISCHE WAFFEN

Bo-Stab, Doppelgehstockkatana, Doppelkettenkama, Doppelklingenschwert, Gnomischer Hakenhammer, Kampfstab, Kusarigama, orkische Doppelaxt, Schreckensflegel und zwergische Urgrosch.

FEUERWAFFEN

Alle einhändigen, beidhändigen und Belagerungsfeuerwaffen.

FLEGEL

Doppelkettenkama, Flegel (leichter Streitflegel), Fliegende Klinge, Kettenspeer, Kusarigama, Kyoketsu Schoge, Meteor-Hammer, Morgenstern, Neunteilige Peitsche, Nunchaku, Peitsche, Sansetsukon, Schreckensflegel, Schwerer Streitflegel, Skorpionpeitsche, Stachelkette und Urumi.

HÄMMER

Aklys, Erdspalter, Keule, Kriegshammer, leichter Hammer, Leichter Streitkolben, Miri-Keule, Schwerer Streitkolben, Streitsprengel, Taiaha, Tetsubo, Wahaika und Zweihändige Keule.

KLINGENWAFFEN, LEICHT

Bajonett, Dolch, Gladius, Hundeschnitter, Hunga Munga, Kama, Kerambit, Klingenbrecherdolch, Kukri, Kurzschwert, Pata, Quadrens, Rapier, Schmetterlingsschwert, Sica, Sichel, Sternmesser, Stockdegen und Wakizashi.

KLINGENWAFFEN, SCHWER

Bastardschwert, Chakram, Doppelgehstockkatana, Doppelhühnersäbel, Doppelklingenschwert, elfisches Krummschwert, Falcata, Katana, Kopesch, Krummsäbel, Krummschwert, Langschwert, Neunringbreitschwert, Nodachi, Rhokaschwert, Schotel, Sense, Siebenzweigiges Schwert, Terbutje, Tempelschwert, Zahnsäbel, Zweihänder und Zweihandterbutje.

MÖNCHSWAFFEN

Bo-Stab, Caestus, Dan Bong, Doppelhühnersäbel, Doppelkettenkama, Dreispitzendoppelklingenschwert, Emeistachel, Jutte, Kama, Kampfstab, Kriegsfächer, Kusarigama, Kyoketsu Schoge, Lungchuan Tamo, Mönchsspaten, Neunringbreitschwert, neunteilige Peitsche, Nunchaku, Sai, Sansetsukon, Schang Gou, Schlagring, Schmetterlingsschwert, Schuriken, Seilpfeil, Siangham, Siebenzweigiges Schwert, Tigergabel, Tonfa, Urumi, Waffenloser Schlag und Wuschu-Wurfpfeil.

NAHBEREICHWAFFEN

Bajonett, Dan Bong, Eisenpinsel, Emeistachel, Holzpflock, Kriegsfächer, leichter Schild, Madu, Miri-Keule, Panzerhandschuh, Rüstungstacheln, Schildstacheln, Schlagring, Schwerer Schild, Scizore, Stoßdolch, Totschläger und Wuschu-Wurfpfeil.

NATÜRLICHE WAFFEN

Waffenloser Schlag sowie alle natürlichen Waffen wie Biss, Durchbohren, Flügel, Klaue und Schwanz.

SPEERE

Amentum, Dreizack, Harpune, Kurzspeer, Langspeer, Lanze, Pilum, Saufeder, Sibat, Speer, Tigergabel und Wurfspeer.

STANGENWAFFEN

Bardiche, Glefe-Guisarme, Glefe, Guisarme, Hakenlanze, Hellebarde, Hippe, Luzerner Hammer, Menschenfänger, Mönchsspaten, Naginata, Nodachi, Ogerhaken, Pferdeschlächter, Rabenschnabel, Ranseur, Tigergabel.

WURFWAFFEN

Aklys, Amentum, Atlatl, Blasrohr, Bolas, Bumerang, Chakram, Dolch, Dreizack,Fangnetz, Halblingsstabschleuder, Harpune, Hunga Munga, Kestros, Keule, Kurzspeer, Lasso, leichter Hammer, Netz, Schleuder, Schuriken, Seilpfeil, Speer, Sternmesser, vergiftete Sandröhre, Wurfaxt, Wurfpfeil, Wurfschild, Wurfspeer und Wuschu-Wurfpfeil.

Besondere Materialien

Waffen und Rüstungen können aus Materialien gefertigt werden, denen besondere Eigenschaften innewohnen. Wenn eine Rüstung aus mehr als einem besonderen Material hergestellt wird, erhält man nur den Vorzug des Materials mit den besten Eigenschaften. Allerdings kann eine Doppelwaffe hergestellt werden, deren beide Enden aus jeweils einem anderen besonderen Material bestehen.

Jedes der unten beschriebenen besonderen Materialien hat einen festgelegten Effekt auf das Spiel. Einige Kreaturen besitzen eine Schadensreduzierung, die sie nahezu allen Schadensarten gegenüber resistent macht, ausgenommen einer bestimmten Art von Schaden, wie zum Beispiel durch Waffen mit böser Gesinnung oder Wuchtwaffen. Andere wiederum sind hingegen durch Waffen aus einem bestimmten Material verwundbar. Charaktere können verschiedene Arten von Waffen mitführen, je nachdem, welche Art von Kreaturen ihnen in der Kampagne am häufigsten begegnen.

Aalhaut

Dieses geschmeidige Material bietet ebenso viel Schutz wie Leder, ist aber wesentlich flexibler und resistent gegenüber Elektrizität. Aus Aalhaut lassen sich Leder-, Fell- oder beschlagene Lederrüstungen herstellen. Der Rüstungsmalus für solch eine Rüstung wird um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 0) und der maximale Geschicklichkeitsbonus erhöht sich um 1. Zusätzlich verleiht das Tragen von Aalhaut dem Träger Elektrizitätsresistenz 2. Eine Rüstung aus Aalhaut gilt immer als Meisterarbeit und die Kosten dafür sind im Preis enthalten.

Aalhaut besitzt die gleichen Trefferpunkte und die gleiche Härte wie Leder.

Gegenstand aus Aalhaut	Preismodifikator
Leichte Rüstung	+1.200 GM
Mittelschwere Rüstung	+1.800 GM

Adamant



Dieses extrem harte Metall wird aus Felsen gewonnen, die vom Himmel gefallen sind, und verbessert die Qualität von Waffen oder Rüstungen. Waffen aus Adamant besitzen die natürliche Fähigkeit, die Härte zu umgehen, wenn eine Waffe zerschmettert oder ein Gegenstand angriffen wird Sie ignorieren dabei Härten von weniger als 20. Rüstungen aus Adamant gewähren dem Träger eine Schadensreduzierung von 1/– bei leichten Rüstungen, 2/– bei mittelschweren Rüstungen und 3/– bei schweren Rüstungen. Adamant ist sehr teuer und Rüstungen und Waffen besitzen stets die Qualität Meisterarbeiten (Die Kosten für die Meisterarbeit sind in den unten angegebenen Preisen bereits enthalten.) Daher verleihen Waffen und Munitionsarten aus Adamant einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe, während der Rüstungsmalus einer Adamantrüstung im Vergleich zu einer gewöhnlichen Rüstung der gleichen Kategorie um 1 niedriger ist. Gegenstände ohne Metallteile könne nicht aus Adamant hergestellt werden. Man könnte Pfeile aus Adamant herstellen, aber keine Kampfstäbe.

Waffen und Rüstungen, die eigentlich aus Stahl hergestellt werden, aber aus Adamant bestehen, besitzen ein Drittel mehr Trefferpunkte. Adamant besitzt pro 2,5 cm Stärke 40 Trefferpunkte sowie eine Härte von 20.

Gegenstand aus Adamant	Preismodifikator
Munition	+60 GM pro Gegenstand
Leichte Rüstung	+5.000 GM
Mittelschwere Rüstung	+10.000 GM
Schwere Rüstung	+15.000 GM
Waffe	+3.000 GM

Alchemistensilber



Durch einen komplizierten metallurgischen und alchemistischen Vorgang kann Silber an eine Stahlwaffe gebunden werden, sodass sie die Schadensreduzierung von Kreaturen wie Lykanthropen umgeht.

Bei einem erfolgreichen Angriff mit einer versilberten Hieb- oder Stichwaffe erleidet der Träger einen Malus von -1 auf den Schadenswurf (Minimum 1 Punkt Schaden). Der alchemistische Vorgang der Versilberung kann nicht auf nichtmetallische Gegenstände angewendet werden und funktioniert nicht bei seltenen Metallen wie Adamant, kaltem Eisen und Mithral.

Alchemistensilber besitzt 10 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 8.

Gegenstand mit Alchemistensilber	Preismodifikator
Munition	+2 GM pro Gegenstand
Leichte Waffe	+20 GM
Einhand-, Zweihand- oder Doppelwaffe	+90 GM
Zweihandwaffe oder beide Köpfe einer Doppelwaffe	+180 GM

Blutkristall



Geheimnisvolle Strahlung tief unter der Erdoberfläche verwandelt vormals gewöhnlichen Quarz in blutgieriges Gestein. Trifft ein Angriff mit einer Stich- oder Hiebwaffe aus Blutkristall ein Ziel, das unter dem Effekt Blutung steht, erleidet es 1 weiteren Schadenspunkt durch den Angriff, da der Blutkristall Blut aus der Wunde zieht. Dies gilt auch, wenn die Kreatur schon vor dem Angriff mit einer Blutkristallwaffe Blutungsschaden erlitten hat. Die Stärke des Blutungseffektes wird dadurch nicht erhöht.

Nicht gespeiste Blutkristalle weisen eine blassrosa Färbung auf, die immer dunkler und schließlich blutrot wird, je mehr sich die Kristalle vollsaugen. Stich- oder Hiebwaffe, die gänzlich oder teilweise aus Metall bestehen, können aus Blutkristall hergestellt werden. Unbearbeitete Blutkristalle haben einen Wert von 500 GM pro Pfund. Waffen aus Blutkristall besitzen die Hälfte der normalen Trefferpunkte. Rüstungen und Schilde können nicht aus Blutkristall hergestellt werden, da sie an den Wunden ihres eigenen Trägers zehren würden.

Blutkristall besitzt 10 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 10.

Gegenstand aus Blutkristall	Preismodifikator
Munition	+30 GM pro Gegenstand
Waffe	+1.500 GM

DRACHENHAUT



Geübte Rüstungsschmiede können mit der Haut von Drachen Rüstungen oder Schilde der Qualität Meisterarbeit herstellen. Ein Drache besitzt genügend Haut, dass man daraus eine einzige Fellrüstung [Meisterarbeit] für eine Kreatur herstellen kann, die eine Größenkategorie kleiner ist als der Drache selbst. Mit ausgewählten Schuppen und Hautteilen kann ein Rüstungsschmied folgende Rüstungen herstellen: einen Bänderpanzer [Meisterarbeit] für eine Kreatur, die zwei Größenkategorien kleiner ist; einen Plattenpanzer [Meisterarbeit] für eine Kreatur, die drei Größenkategorien kleiner ist; eine Brustplatte [Meisterarbeit] bzw. eine Ritterrüstung [Meisterarbeit] für eine Kreatur, die vier Größenkategorien kleiner ist. Sofern der Drache groß oder größer war, bleibt in jedem Falle genügend Drachenhaut übrig, um zusätzlich zur Rüstung einen leichten oder schweren Schild [Meisterarbeit] herzustellen. Falls die Drachenhaut von einem Drachen stammt, der gegen eine bestimmte Art von Energie immun war, so ist die Rüstung ebenfalls gegen diese Art von Energie immun; allerdings verleiht dies dem Träger keinerlei Schutz. Wird der Rüstung oder dem Schild später die Fähigkeit verliehen, den Träger gegen diese Energie zu schützen, werden die Kosten für das Hinzufügen des Schutzes um 25 % verringert.

Da eine Drachenhautrüstung nicht aus Metall besteht, können Druiden sie ohne Einschränkungen tragen.

Rüstungen aus Drachenhaut kosten das Doppelte einer Meisterarbeit dieses Rüstungstyps, allerdings dauert ihre Herstellung nicht länger als die einer gewöhnlichen Rüstung dieser Art (alle Ergebnisse für die Fertigkeit Handwerk werden verdoppelt).

Drachenhaut besitzt 10 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 10. Die Haut eines Drachen ist für gewöhnlich zwischen 1,2 und 2,5 cm dick.

EISGESCHMIEDETER STAHL

Dieses Material besteht aus dem gleichen Stoff wie Feuergeschmiedeter Stahl; der feine Unterschied liegt in der Ausrichtung des Metalls bei der Herstellung. Statt die Wärme vom Träger wegzuführen, leitet sie ihm diese zu. Eisgeschmiedeter Stahl weist ähnliche Eigenschaften wie Feuergeschmiedeter Stahl auf, außer dass die Effekte sich auf Kälte- statt auf Feuerschaden beziehen. Das bedeutet, dass Waffen aus Eisgeschmiedetem Stahl weniger nützlich sind als ihre Gegenstücke aus Feuergeschmiedetem Stahl, da es weniger nichtmagische Kältequellen gibt, die eine Waffe mit genügend Kälteenergie für den Bonusschaden versorgen.

Rüstungen und Waffen aus Eisgeschmiedetem Stahl gelten immer als Meisterarbeiten und die Kosten dafür sind im Preis enthalten.

Eisgeschmiedeter Stahl kostet genauso viel wie Feuergeschmiedeter Stahl und besitzt die gleichen Trefferpunkte und die gleiche Härte wie Stahl.

ELYSISCHE BRONZE

Elysische Bronze wurde in fernster Vergangenheit von den Titanen geschaffen und jenen Helden unter den niederen Völkern zum Geschenk gemacht, welche die Monster dieser Zeit erschlugen. Sie hat die bronzene Färbung des ursprünglichen Metalls behalten, ist aber ebenso hart wie Stahl. Eine Waffe aus elysischer Bronze verleiht einen Bonus von +1 auf Waffenschadenswürfe gegen magische Bestien und monströse Humanoide. Dieser Schaden wird bei einem kritischen Treffer vervielfacht. Nachdem eine Kreatur eine Waffe aus elysischer Bronze gegen eine magische Bestie oder einen monströsen Humanoiden eingesetzt hat, erhält der Träger für die nächsten 24 Stunden einen Bonus von +1 gegen diese Art von Kreaturen (z. B. gegen Chimären, aber nicht gegen alle magischen Bestien) oder bis die Waffe einer anderen magischen Bestie oder einem anderen monströsen Humanoiden Schaden zugefügt hat.

Rüstungen aus elysischer Bronze schützen den Träger zudem gegen die natürlichen Waffen bzw. waffenlosen Schläge magischer Bestien und monströser Humanoider und bietet die gleiche Schadensreduzierung wie Adamant (1/– bei leichten Rüstungen, 2/– bei mittelschweren Rüstungen oder 3/– bei schweren Rüstungen). Gegen alle anderen Arten von Kreaturen bietet sie diesen Schutz nicht.

Elysische Bronze besitzt die gleichen Trefferpunkte und die gleiche Härte wie Stahl.

GEGENSTAND AUS ELYSISCHER BRONZE	PREISMODIFIKATOR
Munition	+20 GM pro Gegenstand
Leichte Rüstung	+1.000 GM
Mittelschwere Rüstung	+2.000 GM
Schwere Rüstung	+3.000 GM
Waffe	+1.000 GM

ENGELHAUT

Die konservierte Haut eines Engels behält einen Teil seiner himmlischen Anmut bei und kann in Leder-, Fell- oder beschlagenen Lederrüstungen verarbeitet werden. Engelhaut strahlt eine durchschnittliche Aura des Guten ab, die bösartige Auren überdeckt. Die Stärke einer beliebigen bösen Aura, die der Träger ausstrahlt, wird um 10 Trefferwürfel reduziert. Auren mit weniger als 1 Trefferwürfel können durch solche Mittel wie *Böses entdecken* nicht entdeckt werden: Die Kreatur wird nicht als böse erkannt, wenngleich dies keine Auswirkungen auf die anderen Aspekte der Gesinnung der Kreatur hat. Eine schwach chaotische Kreatur, die Engelhaut trägt, wird zwar als chaotisch, aber nicht als böse erkannt.

Bei Zaubern und übernatürlichen Fähigkeiten, die beim Wirken oder beim Einsatz gegen Kreaturen mit böser Gesinnung besondere Effekte erzielen (selbst heilende Effekte), besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20 %, dass der böse Träger stattdessen als neutral gilt. Für anhaltende Effekte wie durch *Böses niederstrecken* wird dieser Wurf dann durchgeführt, wenn der Effekt gegen die Kreatur erstmalig eingesetzt wird: gilt das Ziel durch den Effekt als neutral, so bleibt es für die gesamte Dauer des Effektes neutral. Wird der anhaltende Effekt auf ein Gebiet angewendet und der Träger verlässt das Gebiet, sollte der Prozentwurf erneut durchgeführt werden. Für permanente magische Gegenstände wie *heilige Waffen* gilt der Träger immer als böse. Rüstungen aus Engelhaut sind immer Meisterarbeiten und der Preis dafür ist in den unten angegebenen Kosten miteinbezogen.

Engelhaut besitzt 5 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 5.

GEGENSTAND AUS ENGELHAUT	PREISMODIFIKATOR
Leichte Rüstung	+1.000 GM
Mittelschwere Rüstung	+2.000 GM

FEUERGESCHMIEDETER STAHL

Bei dem Versuch, schmiedefreundliche Werkzeuge herzustellen, stießen die Zwerge zufällig auf das Geheimnis der Herstellung von Feuergeschmiedetem Stahl. Sie brauchten nicht lange, um dessen einzigartige Eigenschaften auf Waffen und Rüstungen zu übertragen. Feuergeschmiedeter Stahl leitet die Wärme in eine Richtung und kann so den Träger schützen. Wenn er in einer Rüstung verarbeitet wird, leitet der Stahl die Wärme vom Träger weg und bietet damit den Schutz einer Feuerresistenz 2.

Eine Waffe aus Feuergeschmiedetem Stahl leitet die Wärme ebenso vom Träger weg, allerdings verleiht sie ihm keinerlei Energieresistenz. Stattdessen absorbiert die Klinge die Wärme und leitet sie in den Teil der Waffe um, der mit dem Feind in Berührung kommt. Ist

die Waffe 10 oder mehr Punkten an Feuerschaden ausgesetzt (zum Beispiel durch den *Feuerball* eines Gegners oder dadurch, dass sie für 1 volle Runde in ein Lagerfeuer gehalten wird), verursacht sie für die nächsten 2 Runden zusätzlich +1W4 Punkte Feuerschaden zu ihrem Waffenschaden. Trägt man eine Rüstung aus Feuergeschmiedetem Stahl und setzt zudem eine Waffe aus Feuergeschmiedetem Stahl ein, erhöht sich dieser Bonusschaden auf 1W6 Punkte Feuerschaden und hält 4 Runden lang an. Dieser Bonusschaden ist nicht mit dem Feuerschaden kumulativ, der durch Waffenverbesserungen wie *Aufflammen* entsteht.

Rüstungen oder Waffen aus Feuergeschmiedetem Stahl gelten immer als Meisterarbeiten und die Kosten dafür sind im Preis enthalten.

Feuergeschmiedeter Stahl besitzt die gleichen Trefferpunkte und dieselbe Härte wie Stahl.

Gegenstand aus Feuergeschmiedetem Stahl	Preismodifikator
Munition	+15 GM pro Gegenstand
Leichte Rüstung	+1.000 GM
Mittelschwere Rüstung	+2.500 GM
Schwere Rüstung	+3.000 GM
Waffe	+600 GM

Greifenmähne

Dieser grob gesponnene Stoff, dessen Farbton von goldbraun bis schwarzbraun reicht, wird aus der Mähne löwenartiger magische Bestien gewoben – hauptsächlich Greifen, aber auch Chimären und Mantikoren – und ist außergewöhnlich leicht und reißfest. Das Tragen einer Robe, eines Mantels, Kleidungsstücks oder eines normalen bzw. gesteppten Waffenrocks aus Greifenmähne verleiht einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen. Erhält ein Gegenstand aus Greifenmähne auf magische Weise die Fähigkeit zu fliegen, sinken die Kosten für das Hinzufügen dieser besonderen magischen Eigenschaft um 10 %. Allerdings werden dadurch nicht die Kosten für etwaige andere Fähigkeiten gesenkt, die der Gegenstand aufweist.

Greifenmähne besitzt doppelt so viele Trefferpunkte wie normaler Stoff und eine Härte von 1.

Gegenstand aus Greifenmähne	Preismodifikator
Leichte Rüstung	+200 GM
Sonstige Gegenstände	+50 GM/Pfd.

Grünholz

Das Geheimnis des Grünholzes liegt in der Art, wie es geschlagen wird. Jedes Stück stammt von einem Baum, den ein Baumhirte zum Leben erweckt hat. Es wird sorgsam mit allen Blättern abgeschnitten, damit der Baum nicht abstirbt. Danach spricht eine Dryade zu dem Holz und formt es, womit sie das frische Grün der Blätter dazu bringt, in die Maserung des Holzes zu sickern. Das daraus entstandene Holz bleibt lebendig, solang es einmal pro Woche mit mindestens 7,5 Litern (plus weiteren 7,5 Litern pro 10 Pfund Gewicht) Wasser benetzt wird und man es eine Stunde lang in Kontakt mit fruchtbarer Erde ruhen lässt. Alle Gegenstände aus Holz oder größtenteils aus Holz (wie ein Bogen oder Speer) können aus Grünholz hergestellt werden und gelten als Meisterarbeiten. Gegenstände, die normalerweise nicht aus Holz oder nur teilweise aus Holz bestehen (wie eine Streitaxt oder ein Streitkolben) können entweder nicht aus Grünholz hergestellt werden oder erhalten keine besonderen Vorzüge durch das Grünholz.

Wenn es feucht und in Kontakt mit fruchtbarer Erde ist, heilt das lebende Grünholz den eigenen Schaden mit einer Geschwindigkeit von 1 Trefferpunkt pro Stunde und repariert sogar Risse und lässt fehlende Teile wieder nachwachsen. Erhält die Waffe den Zustand Beschädigt, wird sie im Verlauf der ersten Stunde repariert, die sie im Kontakt mit fruchtbarer Erde verbringt. Gegenstände aus Grünholz erleiden durch Feuer nur ein Viertel des Schadens.

Grünholz kann durch holzformende Magie wie *Eisenholz, Holz formen* und *Holz krümmen* verändert oder verbessert werden. Die Dauer eines solchen Effektes auf das Grünholz wird verdoppelt.

Um den Preis eines Gegenstandes aus Grünholz zu bestimmen, wird das ursprüngliche Gewicht verwendet und auf den Preis einer Meisterarbeit dieses Gegenstandes zusätzlich 50 GM pro Pfund hinzugerechnet. Schwarzholz kann nicht zu Grünholz umgewandelt werden.

Grünholz besitzt die gleichen Trefferpunkte und die gleiche Härte wie Holz.

Kaltes Eisen



Dieses Eisen, das tief unter der Erde abgebaut wird und für seine Wirkung gegenüber Dämonen und Feenwesen bekannt ist, wird bei niedrigen Temperaturen geschmiedet, damit seine erlesenen Eigenschaften erhalten bleiben. Waffen aus Kaltem Eisen kosten doppelt soviel wie ihre gewöhnlichen Gegenstücke. Wird eine beliebige magische Verbesserung auf eine Waffe aus Kaltem Eisen gelegt, erhöht sich der Preis zudem um weitere 2.000 GM. Diese Preiserhöhung gilt bei der ersten Verbesserung des Gegenstands, nicht für jede hinzugefügte Eigenschaft einzeln.

Gegenstände ohne Metallteile können nicht aus Kaltem Eisen hergestellt werden. Ein Pfeil könnte aus Kaltem Eisen hergestellt werden, ein Kampfstab aber nicht. Eine Doppelwaffe, deren eine Hälfte aus Kaltem Eisen besteht, kostet den 1,5-fachen Normalpreis.

Kaltes Eisen besitzt 30 Trefferpunkt pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 10.

Lebendstahl



Einige Bäume entziehen mit ihren Wurzeln dem Boden mächtige Mineralien so, wie andere Wasser. Wenngleich die Sägen und Äxte der Holzfäller stumpf werden und Feuer ihnen nichts ausmacht, erliegen die Bäume dennoch der Zeit oder den Elementen. Wenn man es richtig angeht, finden sich in diesen gefallenen Bäumen Klumpen eines Metalls, das Lebendstahl genannt wird. Dieses grünlich schimmernde Material repariert sich allmählich selbst. Ein Gegenstand aus Lebendstahl regeneriert erlittenen Schaden mit einer Geschwindigkeit von 2 Trefferpunkte pro Tag, bzw. 1 Trefferpunkt pro Tag, wenn er beschädigt ist. Gegenstände, die nicht hauptsächlich aus Metall bestehen, erlangen kaum Vorteile daraus, dass sie teilweise aus Lebendstahl bestehen.

Rüstungen und Schilde aus Lebendstahl können Metallwaffen beschädigen, von denen sie getroffen werden. Immer wenn der Träger einer Metallwaffe eine natürliche 1 bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur würfelt, die eine Rüstung oder einen Schild aus Lebendstahl trägt, muss für den Gegenstand ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, ansonsten erhält er den Zustand Beschädigt. Ist die Waffe bereits beschädigt, wird sie stattdessen zerstört. Lebendstahl kann auf diese Weise allerdings keiner Adamantwaffe schaden.

Lebendstahl besitzt 35 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 15.

Gegenstand aus Lebendstahl	Preismodifikator
Munition	+10 GM pro Gegenstand
Leichte Rüstung	+500 GM
Mittelschwere Rüstung	+1.000 GM
Schwere Rüstung	+1.500 GM
Waffe	+500 GM
Schild	+100 GM
Sonstige Gegenstände	+250 GM/Pfd.

MITHRAL



Mithral ist ein seltenes, silberglänzendes Metall, das leichter, aber genauso hart wie Stahl ist. Wenn es wie dieser verarbeitet wird, kann man mit ihm hervorragende Rüstungen und andere Gegenstände herstellen. In Bezug auf Bewegung und andere Einschränkungen sind die meisten Mithralrüstungen um eine Kategorie leichter als gewöhnlich. Schwere Rüstungen gelten als mittelschwer, mittelschwere Rüstungen als leicht, leichte Rüstungen allerdings noch immer als leicht. Diese Minderung verleiht jedoch keine Fertigkeit im Umgang mit den jeweiligen Rüstungen. Ein Charakter, der eine Ritterrüstung aus Mithral trägt, muss im Umgang mit schweren Rüstungen geübt sein, damit er nicht bei allen Angriffswürfen und Fertigkeitswürfen die mit Bewegung zu tun haben, dem Rüstungsmalus unterliegt. Für Rüstungen und Schilde aus Mithral verringert sich die Chance auf einen Zauberpatzer um 10 %, der maximale Geschicklichkeitsbonus erhöht sich um 2 und der Rüstungsmalus verringert sich um 3 (bis zu einem Minimum von 0).

Ein Gegenstand aus Mithral wiegt nur halb soviel wie der gleiche Gegenstand aus einem anderen Metall. Bei Waffen ändert das leichtere Gewicht nichts an der Größenkategorie oder der Einfachheit, mit der die Waffe eingesetzt wird (sei es eine leichte, eine Einhand- oder eine Zweihandwaffe). Gegenstände, die nicht hauptsächlich aus Metall bestehen, werden kaum dadurch beeinflusst, wenn man sie teilweise aus Mithral fertigt. (Ein Langschwert kann eine Mithralwaffe sein, ein Kampfstab jedoch nicht.) In Bezug auf die Überwindung von Schadensreduzierung gelten Mithralwaffen als Silbern.

Waffen und Rüstungen aus Mithral gelten immer als Meisterarbeiten und der Preis für diese Qualität ist in den unten genannten Kosten enthalten.

Mithral besitzt 30 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 15.

GEGENSTAND AUS MITHRAL	PREISMODIFIKATOR
Leichte Rüstung	+1.000 GM
Mittelschwere Rüstung	+4.000 GM
Schwere Rüstung	+9.000 GM
Schild	+1.500 GM
Sonstige Gegenstände	+500 GM/Pfd.

PEITSCHENHOLZ

Vanarische Holzarbeiter stellen dieses äußerst biegsame Material in einem langwierigen Vorgang her. Im Grunde ist Peitschenholz ein Verbund aus mehreren biegsamen Holzfasern, die miteinander verwoben und verklebt werden, um eine gleichermaßen flexible wie stabile Einheit zu bilden. Nur Waffen aus Holz oder mit hölzernen Griffen (wie Äxte und Speere) können aus Peitschenholz hergestellt werden. Setzt jemand eine Waffe aus Peitschenholz ein, erhält er einen Bonus von +2 auf die KMV, wenn er sich gegen den Versuch eines Gegners wehrt, die Waffe zu zerschmettern. Die Trefferpunkte einer Waffe aus Peitschenholz erhöhen sich um 5. Unter der Wirkung des Zaubers *Eisenholz* verliert das Peitschenholz seine besonderen Eigenschaften. Waffen aus Peitschenholz sind um 500 GM teurer als gewöhnliche Waffen ihrer Art.

SCHWARZBLATTSTOFF

Schwarzblattstoff ist ein besonders flexibles Material, das durch das Verweben von Blättern und dünnen Rindenstreifen des Schwarzbaums entsteht. Das fertige Gewebe wird anschließend einem besonderen alchemistischen Vorgang unterzogen. Das daraus entstandene Material ist ebenso robust wie gehärtetes Leder, allerdings viel leichter, weshalb es sich ausgezeichnet zur Herstellung von Rüstungen eignet. Bei Rüstungen aus Schwarzblattstoff verringert sich die Chance auf Zauberpatzer um 10 % (bis zu einem Minimum von 5 %), der maximale Geschicklichkeitsbonus erhöht sich um 2 und der Rüstungsmalus verringert sich um 3 (bis zu einem Minimum von 0).

Ein Gegenstand aus Schwarzblattstoff wiegt nur halb so viel wie ein gleicher Gegenstand aus Leder, Fell oder Haut. Gegenstände, die nicht hauptsächlich aus Leder, Fell oder Haut bestehen, werden kaum davon beeinflusst, wenn sie zum Teil aus Schwarzblattstoff hergestellt sind. Daher können Waffenröcke, Lederrüstungen, beschlagene Lederrüstungen und Fellrüstungen aus Schwarzblattstoff hergestellt werden (wenngleich auch andere Arten von Leder- oder Fellrüstungen möglich sind). Da Schwarzblattstoff immer flexibel bleibt, kann man es nicht zur Herstellung von steifen Gegenständen wie Schilden und Metallrüstungen verwenden. Rüstungen aus Schwarzblattstoff sind immer Meisterarbeiten und der Preis für diese Qualität ist bereits in den unten aufgeführten Kosten enthalten.

Schwarzblattstoff besitzt 20 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 10.

GEGENSTAND AUS SCHWARZBLATTSTOFF	PREISMODIFIKATOR
Kleidung	+500 GM
Leichte Rüstung	+750 GM
Mittelschwere Rüstung	+1.500 GM
Sonstige Gegenstände	+375 GM/Pfd.

SCHWARZHOLZ



Dieses seltene magische Holz ist ebenso hart wie normales Holz, aber sehr leicht. Jeder Gegenstand, der gänzlich oder teilweise aus Holz besteht (wie ein Bogen oder ein Speer) und aus Schwarzholz hergestellt wird, gilt als Meisterarbeit und wiegt nur die Hälfte eines normalen Holzgegenstandes dieser Art. Gegenstände, die für gewöhnlich nicht oder nur teilweise aus Holz hergestellt werden (wie eine Streitaxt oder ein Streitkolben), können entweder nicht aus Schwarzholz hergestellt werden oder sie erhalten nicht die besonderen Vorzüge durch das Schwarzholz. Der Rüstungsmalus für einen Schild aus Schwarzholz ist im Vergleich zu einem gewöhnlichen Schild seiner Art um 2 geringer. Um den Preis eines Gegenstandes aus Schwarzholz zu bestimmen, wird das ursprüngliche Gewicht verwendet und 10 GM pro Pfund zu dem Preis einer Meisterarbeit dieses Gegenstandes hinzugerechnet. Schwarzholz besitzt 10 Trefferpunkte pro 2,5 cm Stärke und eine Härte von 5.

TRAUERWURZ

Die Wurzel eines Trauertann besitzt merkwürdige Eigenschaften. Wenn mit einer Waffe aus Trauerwurz ein kritischer Treffer bestätigt wird, absorbiert sie einen Teil der Lebenskraft der getroffenen Kreatur. Die getroffene Kreatur ist unverletzt und die Waffe aus Trauerwurz erhält 1 Lebenskraftpunkt. Ein Träger mit einem arkanen oder *Ki*-Vorrat kann mit einer Schnellen Aktion 1 Lebenskraftpunkt aus der Trauerwurzwaffe ziehen und entweder in 1 *Ki*-Punkt oder 1 arkanen Vorratspunkt umwandeln. Die meisten Trauerwurzwaffen können nur 1 Lebenskraftpunkt gleichzeitig speichern, allerdings gibt es auch hochwertigeres Trauerwurz. Die mächtigsten Varianten können bis zu 3 Lebenskraftpunkte gleichzeitig bewahren, nicht aufgebrauchte Lebenskraftpunkte lösen sich in jedem Fall bei Anbruch der Dämmerung auf.

Mit Trauerwurz kann man eine beliebige Waffe aus Holz oder eine Nahkampfwaffe mit einem hölzernen Griff erschaffen. Die Herstellungskosten einer Trauerwurzwaffe steigen, je größer ihr Speichervorrat ist: der Preis einer Waffe für 1 Lebenskraftpunkt steigt um 1.000 GM, für 2 Lebenskraftpunkte um 2.000 GM und für 3 Lebenskraftpunkte um 4.000 GM.

Viridium



Dieses dunkelgrüne Vulkanglas ähnelt Obsidian. Es entsteht, wenn geschmolzenes Gestein mit ungewöhnlichen Spurenelementen aus der Tiefe der Erde durchsetzt wird, deren Ausströmungen für Lebewesen giftig sind. Das Glas kann zu rasiermesserscharfen Stücken zerlegt werden, doch schon wenn wenige Mengen an Viridium in die Blutbahn gelangen, kann es eine zehrende Krankheit auslösen.

Jeder erfolgreiche Treffer mit einer Viridiumwaffe führt dazu, dass das Ziel an Lepra erkrankt (ZÄH SG 12, keine Wirkung). Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer bricht ein winziges Stück des Viridiums im Opfer ab und hat die gleiche Wirkung wie Grünblutöl (Zähigkeit SG 13, keine Wirkung).

Eine Kreatur, die eine Viridiumwaffe bei sich trägt, muss alle 24 Stunden einen Rettungswurf ablegen, ansonsten erkrankt sie an Lepra. Dies gilt nicht, wenn die Waffe in einem außerdimensionalen Raum (wie einem *Effizienten Köcher*) oder in einer mit Blei ausgelegten Scheide aufbewahrt wird.

Schlicke, Pflanzen und Externare sind gegen die tödliche Strahlung des Viridiums immun.

Viridiumwaffen besitzen die halbe Härte der Basiswaffe und die Eigenschaft Zerbrechlich. Für zusätzlich +1.000 GM pro Waffe bzw. +20 GM pro Munitionseinheit kann Viridium auf magische Weise gehärtet werden. Dadurch entfällt die Eigenschaft Zerbrechlich, alle anderen Eigenschaften des Gegenstandes bleiben aber unberührt.

Gegenstand aus Viridium	Preismodifikator
Munition	+20 GM pro Gegenstand
Waffe	+200 GM

Primitive Materialien

Eine normale *Pathfinder*-Rollenspielkampagne spielt in einer Zeit, die dem Mittelalter und der Frührenaissance ähnelt, in der Eisen und Stahl vorherrschen. Doch selbst in Fantasy-Kampagnen die in dieser Ära spielen, gibt es Kulturen, die keinen Stahl kennen – und manche überhaupt keine Metallverarbeitung. Die Gründe für diesen Rückstand können die geographische Abgeschiedenheit, der Mangel an Bodenschätzen, die Unterdrückung durch einen mächtigen Lehnsherren oder gesellschaftliche Tabus sein. Andere Kampagnen spielen vielleicht vor dem Mittelalter oder in einer düsteren Zukunft, in der sich die Überlebenden des Weltuntergangs mehr schlecht als recht mit den besten Werkzeugen durchschlagen, die sie auftreiben können. Manche lassen sich vielleicht freiwillig auf eine niedrigere technologische Stufe herab: weil es sie stolz macht, aus religiösen Gründen, um ihre kriegerische Vormachtstellung zu sichern oder einfach, um ihre Kriegerahnen zu ehren, indem sie aus deren Knochen Waffen herstellen, sodass diese symbolisch von jenseits des Grabes weiterhin für ihren Stamm oder ihre Familien weiterkämpfen können.

Abhängig von der Technologiestufe, können Kampagnen in primitiver Zeit in zwei Kategorien unterteilt werden. Zum einen die Steinzeit, in der bearbeitetes Metall völlig unbekannt ist. Zum anderen die Bronzezeit, in der es zwar Waffen aus Metall gibt, Eisen und Stahl aber noch nicht bearbeitet werden können oder selten sind.

Der folgende Abschnitt beschreibt allgemeine Regeln für Rüstungen und Waffen aus Bronze, Gold, Knochen, Obsidian und Stein. Die meisten dieser Materialien sind nicht so robust wie Stahl und besitzen bei Waffen und Rüstungen der Eigenschaft Zerbrechlich (siehe Seite 22).

Gegenstände aus diesen Materialien können für zusätzliche 100 GM pro Pfund magische verstärkt werden. Welche Effekte dies auf die jeweiligen Materialien hat, steht in der Beschreibung ihrer Eigenschaften.

Bronze



Vor dem Aufkommen von Eisen und Stahl regierte Bronze die Welt. Dieses leicht zu bearbeitende Metall kann statt Stahl für Waffen und Rüstungen verwendet werden. Der Einfachheit halber gelten für ähnliche oder zusammengesetzte Metalle wie Messing, Kupfer oder gar Blech die folgenden Regeln, obwohl Bronze tatsächlich sowohl härter als auch solider als diese Metalle ist.

Aus Bronze können leichte und einhändige Waffen gefertigt werden. Ebenso können Speerspitzen, Pfeilspitzen und Axtklingen aus Bronze hergestellt werden, sogar solche, die Teile zweihändiger Waffen sind. Bronze ist zu schwach, als dass es für Zweihandwaffen eingesetzt werden könnte, die gänzlich aus Metall bestehen. Für gewöhnlich kann es nicht zur Herstellung von Stangenwaffen verwendet werden, eine Ausnahme bildet die Rhomphaia (siehe Seite 34).

Bronzewaffen besitzen die Härte ihrer Basiswaffe, allerdings auch die Eigenschaft Zerbrechlich. Sie verursachen den gleichen Schaden wie Stahlwaffen derselben Art und kosten und wiegen das Gleiche.

Aus Bronze kann man jegliche mittelschwere oder leichte Rüstung anfertigen, die gänzlich oder teilweise aus Metall besteht. Bronzerüstungen schützen eine Kreatur ebenso gut wie Stahlrüstungen, besitzen aber die Eigenschaft Zerbrechlich. Bronzerüstungen kosten und wiegen das Gleiche wie eine gewöhnliche Stahlrüstung ihrer Art. Die Härte einer Bronzerüstung beträgt 9. Magisch verstärkte Bronze weist nicht die Eigenschaft Zerbrechlich auf und kann zu einer schweren Rüstung verarbeitet werden.

Gold



Metallgegenstände aus Gold sind zerbrechlich, schwer und nicht zuletzt teuer, weshalb sie für gewöhnlich nur als zeremonielle Rüstungen, Waffen und Ausstellungsstücke verwendet werden.

Häufig ist eine goldene Rüstung nur mit Gold überzogen und nicht gänzlich aus Gold gefertigt. Mit Gold überzogene Gegenstände kosten das Dreifache des Grundpreises der entsprechenden Waffen und Rüstungen und weisen dieselben Eigenschaften wie der Gegenstand auf, der mit Gold überzogen ist. Gegenstände, die gänzlich aus Gold bestehen, kosten das 10-fache des Normalpreises eines Gegenstandes ihrer Art. Goldgegenstände wiegen zudem 50 % mehr als gewöhnliche Waffen oder Rüstungen.

Gold ist häufig zu weich, als dass man damit eine ordentlich scharfe Klinge herstellen kann. Allerdings können leichte Waffen, die Stich- oder Hiebschaden verursachen, aus Gold oder einer goldähnlichen Legierung gefertigt werden. Sie unterliegen einem Malus von -2 auf Schadenswürfe (Mindestschaden 1).

Goldwaffen besitzen die halbe Härte ihrer Basiswaffen und zudem die Eigenschaft Zerbrechlich.

Gold kann zu leichten oder mittelschweren Rüstungen verarbeitet werden. Die Weichheit und das Gewicht des Metall verringern den Rüstungs-/Schildbonus um 2 und erhöhen zudem den Rüstungsmalus um 2. Die Härte einer Goldrüstung beträgt 5. Magisch verstärktes Gold gleicht Stahl und kann zu jeder beliebigen Rüstung oder Waffe verarbeitet werden, die aus Stahl hergestellt wird.

KNOCHEN



Waffen und Rüstungen können aus Knochen statt aus Holz oder Stahl gefertigt werden. Für andere tierische Materialien wie Horn, Muschelschalen und Elfenbein gelten die gleichen Regeln wie für Waffen und Rüstungen aus Knochen. Die Kosten für eine Waffe aus Knochen oder Rüstung beträgt die Hälfte des normalen Preises einer Waffe oder Rüstung dieser Art.

Leichte Nahkampfwaffen, sowie Einhand- und Zweihandwaffen, die nur Wuchtschaden verursachen, können aus Knochen gefertigt werden. Zweihandwaffen mit Griff, zum Beispiel Speere, können mit Spitzen aus Knochen hergestellt werden, ebenso Pfeilspitzen. Andere Zweihandwaffen hingegen nicht.

Knochenwaffen besitzen die halbe Härte ihrer Basiswaffe und die Eigenschaft Zerbrechlich. Knochenwaffen der Qualität Meisterarbeit besitzen ebenfalls die Eigenschaft Zerbrechlich, magischen Knochenwaffen jedoch nicht. Alle Waffen aus Knochen unterliegen einem Malus von -2 auf Schadenswürfe (Mindestschaden 1).

Beschlagene Lederrüstungen, Schuppenpanzer, Brustplatten und Holzschilde können allesamt aus Knochen gefertigt werden. Knochen ersetzen die Metallteile der Rüstung; im Falle eines Holzschildes ersetzen große Stücke aus Knochen oder Muschelschalen die Holzteile.

Knochenrüstungen besitzen eine Härte von 5 und die Eigenschaft Zerbrechlich. Knochenrüstungen der Qualität Meisterarbeit besitzen ebenfalls die Eigenschaft Zerbrechlich, magische Knochenrüstungen jedoch nicht. Der Rüstungs-/Schildbonus einer Knochenrüstung wird um 1 reduziert; bei beschlagenen Lederrüstungen sinkt aber auch der Rüstungsmalus um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Magisch verstärkter Knochen besitzt nicht die Eigenschaft Zerbrechlich oder einen reduzierten Rüstungs-/Schildbonus.

OBSIDIAN



Dieses schwarze Vulkanglas ist äußerst scharf und kann zu verschiedenen Waffen verarbeitet werden, die Stich- und Hiebschaden verursachen. Obsidiansplitter, die in ein Stück gehärteten Holzes eingelassen werden, bilden ein wirkungsvolles Schwert, das Terbutje genannt wird (siehe Seite 37).

Obsidianwaffen kosten die Hälfte der Basiswaffe ihrer Art und wiegen 75 % des Gewichts des Basisgegenstandes.

Aus Obsidian können leichte und Einhandwaffen gefertigt werden, die Stich- oder Hiebschaden verursachen, ebenso Speer- und Pfeilspitzen.

Obsidianwaffen besitzen die halbe Härte ihrer Basiswaffen und die Eigenschaft Zerbrechlich.

Da Obsidian ein leicht zu zerbrechendes Glas ist, eignet es sich perfekt für die Herstellung von scharfen Spitzen und Klingen, allerdings ist es aufgrund dieser Eigenschaften völlig ungeeignet für die Herstellung von Rüstungen. Aus Obsidian können daher keine Rüstungen gefertigt werden. Magisch verstärktes Obsidian besitzt nicht die Eigenschaft Zerbrechlich und kann zu solchen Rüstungen oder Waffen verarbeitet werden, die man auch aus Stein herstellen kann.

STEIN

Steinzeitwaffen verwenden fast ausschließlich Stein. Von Steinbrocken, die an Holzgriffe gebunden werden, um primitive Streitkolben zu schaffen, über Feuersteinmesser bis hin zu steinernen Pfeilspitzen – diese vorzeitlichen Waffen sind allesamt tödlich.

Steinwaffen kosten ein Viertel des Basisgegenstandes und wiegen 75 % des Basisgegenstandes ihrer Art.

Aus Stein können alle einhändigen Wuchtwaffen, Speer- und Pfeilspitzen gefertigt werden.

Waffen aus Stein besitzen die halbe Härte ihrer Basiswaffe und die Eigenschaft Zerbrechlich. Von einigen Ausnahmen abgesehen (wie die Steinplatte, siehe Seite 13), können Rüstungen normalerweise nicht aus Stein hergestellt werden. Magisch verstärkter Stein besitzt nicht die Eigenschaft Zerbrechlich.



2 Ausrüstung



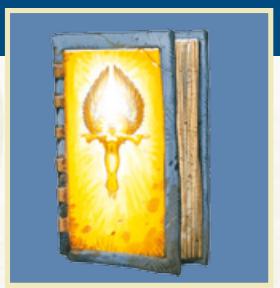


Die fauligen Gliedmaßen erhoben, drängte die Horde der Zombies weiter nach vorn. Einer schlurfte an der Seite des herabgestürzten Felsens hinauf – Damiel verpasste ihm einen Tritt gegen den Kiefer, sodass dieser in einem Regen aus verrotteten Zähnen davonflog.

„Tu etwas, Elf!“ Valeros spießte eine weitere der Kreaturen mit seinem Schwert auf, riss sie zu sich und schnitt ihr mit seinem Dolch den Kopf ab. „Ich kriege nicht die Hälfte dafür, dass ich die ganze Arbeit mache!“

Damiel war mit dem Mischen des Gebräus fertig und warf es. Der Messbecher flog im hohen Bogen auf die Horde zu und zerbarst. Speere aus Frost schossen in jede Richtung davon und verwandelten die vordersten Zombies in Statuen aus Eis. Damiel lachte grimmig. „Wer hat sich jetzt reingehängt, Valeros?“ Er stutzte. „Valeros?“

Neben ihm stand der Krieger absolut still – seine Haut war bleich und kalt …




Abenteurerausrüstung

Die Gegenstände in Tabelle 2-1: Abenteurerausrüstung werden weiter unten und mit jeglichen Vorzügen beschrieben, die auf den Benutzer übertragen werden.

Ausrüstung: Dieser Abschnitt enthält mehrere ausgewählte Ausrüstungsgegenstände für jede Charakterklasse bzw. für einen besonderen Teilbereich des Abenteuers (Gewölbeerkundung, Höhlenforschung usw.). Mithilfe diesem Zubehör kann ein SL schnell und einfach die Ausrüstung eines NSC vervollständigen. Spieler können mit ihnen in aller Eile neue SC ausrüsten oder mit ihnen knapp aufschreiben, welche Montur sie Gefolgsleuten, Anhängern, Untergebenen und Mietlingen geben. Der aufgeführte Preis für das jeweilige Zubehör enthält einen kleinen Nachlass dafür, dass diese Gegenstände im Paket gekauft werden. Gegenstände in einem solchen Paket, die verbraucht, zerstört oder verloren werden, können für den vollen Preis ersetzt werden.

Tabelle 2-1: Abenteurerausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Abdeckbare Laterne	7 GM	2 Pfd.
Ahnenverzeichnis	50 GM	2 Pfd.
Alchemistenausrüstung	40 GM	24 Pfd.[2]
Angelhaken	1 SM	–
Angelzeug	5 SM	3 Pfd.
Astrolabium	1.000 GM	6 Pfd.
Atemmaske	10 GM	4 Pfd.[1]
Bandelier	5 SM	–
Banner	1-20 GM	2 Pfd.
Barbarenausrüstung	9 GM	26 Pfd.[2]
Bardenausrüstung	41 GM	33 ½ Pfd.[2]
Becher/Seidel	2 KM	1 Pfd.
Blaues Buch	5 GM	1 Pfd.
Blendlaterne	12 GM	3 Pfd.
Bohrer	5 SM	1 Pfd.
Boje, gewöhnlich	5 SM	16 Pfd.
Boje, hochwertig	10 GM	30 Pfd.
Bratpfanne, gewöhnlich	8 SM	4 Pfd.
Bratpfanne, Mithral-	1.001 GM	2 Pfd.
Brecheisen	2 GM	5 Pfd.
Bruchketten	65 GM	2 Pfd.
Büchsenmacherausrüstung	15 GM	2 Pfd.
Büttenpapier	1 GM	–
Chirurgenausrüstung	400 GM	4 Pfd.
Chronistenausrüstung	40 GM	4 ½ Pfd.
Decke	5 SM	3 Pfd.[1]
Drachentöterausrüstung	485 GM	64 Pfd.
Draht	5 GM	½ Pfd.
Drahtsäge, gewöhnlich	30 GM	–
Drahtsäge, Adamant-	150 GM	–
Druidenausrüstung	14 GM	44 Pfd.[2]
Eimer	5 SM	2 Pfd.
Eisennagel	5 KM	1 Pfd.
Eisenphiole	1 SM	1 Pfd.
Ewige Fackel	110 GM	1 Pfd.
Fackel	1 KM	1 Pfd.
Faden oder Zwirn (15 m)	1 KM	½ Pfd.
Falsche-Fährte-Schuhe	5 GM	2 Pfd.
Faltbadewanne	15 GM	20 Pfd.[1]
Faltleiter	2 GM	16 Pfd.
Federmappe	2 GM	1 Pfd.
Feldbett	1 GM	30 Pfd.[1]
Feldflasche	2 GM	1 Pfd.
Faltplanke	4 SM	10 Pfd.
Fass	2 GM	30 Pfd.
Fernglas	1.000 GM	1 Pfd.
Feuerholz (pro Tag)	1 KM	20 Pfd.
Feuerstein und Stahl	1 GM	–
Fischernetz	4 GM	5 Pfd.
Flachmann	1 GM	½ Pfd.[1]
Flaschenzug	5 GM	5 Pfd.
Gebietskarte	50 GM	2 Pfd.
Generalschlüssel	85 GM	–
Gewölbeforscherausrüstung, gewöhnlich	15 GM	25 Pfd.
Gewölbeforscherausrüstung, Luxus-	130 GM	15 Pfd.
Gezinkter Becher	1 GM	–
Giftring	+20 GM	–
Giftscheide	50 GM	1 Pfd.[1]
Glasflasche	2 GM	1 Pfd.
Glasschneider	5 GM	–
Glocke	1 GM	–
Glockennetz	2 GM	2 Pfd.
Glücksspielerausrüstung, gewöhnlich	75 GM	5 Pfd.
Glücksspielerausrüstung, Betrug	300 GM	5 Pfd.
Gürteltasche	1 GM	½ Pfd.[1]
Hakenpfeil	1 GM	½ Pfd.
Hammer	5 SM	2 Pfd.
Handschellen, gewöhnlich	15 GM	2 Pfd.
Handschellen, Meisterarbeit	50 GM	2 Pfd.
Handschellen, Mithral-	1.000 GM	2 Pfd.
Hängematte	1 SM	3 Pfd.[1]
Heiliges Symbol, Holz	1 GM	–
Heiliges Symbol, Eisen	5 GM	1 Pfd.
Heiliges Symbol, Silber	25 GM	1 Pfd.
Heiliges Symbol, Gold	100 GM	1 Pfd.
Heiliges Symbol, Platin	500 GM	1 Pfd.
Heiliges Symbol, Tätowierung	100 GM	–
Heiliges Symbol mit Geheimfach	+5 GM	–
Heiliges Symbol mit Flasche	+10 GM	–
Heiliger Text	1-100 GM	1-20 Pfd.
Helmkerze	2 GM	4 Pfd.
Henkelmann	2 SM	1 Pfd.
Hexenausrüstung	21 GM	21 Pfd.[2]
Hexenmeisterausrüstung	8 GM	19 Pfd.[2]
Höhlenforscherausrüstung	174 GM	32 Pfd.
Hohlknauf	5 GM	–
Hörrohr	5 GM	2 Pfd.
Imkerkleidung	20 GM	10 Pfd.[1]
Inquisitorenausrüstung	30 GM	34 Pfd.[2]
Kaffeekocher	3 GM	4 Pfd.
Kämpferausrüstung	9 GM	29 Pfd.[2]
Kampfmagusausrüstung	22 GM	31 Pfd.[2]
Kanne	2 KM	5 Pfd.
Kerze	1 KM	–
Kerzenhalter	1 KM	½ Pfd.
Kessel	1 GM	5 Pfd.
Kessel, Mithral-	1.251 GM	2 ½ Pfd.
Kette (3 m)	30 GM	2 Pfd.
Klappschaufel	10 GM	12 Pfd.
Klappstab	2 SM	10 Pfd.
Klappstuhl	2 GM	10 Pfd.[1]
Klapptisch	10 GM	20 Pfd.
Klebepapier	1 SM	–
Klerikerausrüstung	16 GM	32 Pfd.[2]
Kletterhaken	1 SM	½ Pfd.
Kochausrüstung	3 GM	16 Pfd.
Kochtopf, gewöhnlich	8 SM	4 Pfd.
Kochtopf, Mithral-	1.001 GM	2 Pfd.
Kompass	10 GM	½ Pfd.
Korb	4 SM	1 Pfd.
Körperpflegezeug	1 GM	2 Pfd.[1]
Korrespondenzbuch	50 GM	3 Pfd.
Krähenfüße	1 GM	2 Pfd.

GEGENSTAND	PREIS	GEWICHT
Kreide	1 KM	–
Kristallflasche	3 KM	1 ½ Pfd.
Krug	3 KM	9 Pfd.
Kryptografiebücher	150 GM	2 Pfd.
Kundschafterausrüstung	12 GM	22 Pfd.
Lagerausrüstung	12 GM	80 Pfd.
Lampe	1 SM	1 Pfd.
Lehm	1 SM	1 Pfd.
Leinwand (1 m²)	1 SM	1 Pfd.
Leiter	2 SM	20 Pfd.
Luftbalg	1 SM	½ Pfd.
Lupe	100 GM	–
Magierausrüstung	21 GM	21 Pfd.[2]
Magnet	5 SM	½ Pfd.
Mönchausrüstung	8 GM	22 Pfd.[2]
Murmeln	1 SM	2 Pfd.
Mystikerausrüstung	9 GM	29 Pfd.[2]
Nähnadel	5 SM	–
Ohrstöpsel	3 KM	–
Öl	1 SM	1 Pfd.
Paktmagierausrüstung	8 GM	19 Pfd.[2]
Paladinausrüstung	11 GM	30 Pfd.[2]
Papier (Blatt)	4 SM	–
Parfüm/Duftwasser	5 GM	–
Pergament (Blatt)	2 SM	–
Periskop	20 GM	4 Pfd.
Pflegeausrüstung	5 GM	2 Pfd.
Phiole	1 GM	–
Pulver	1 KM	½ Pfd.
Pulverhorn	3 GM	1 Pfd.
Prothese (Arm)	10 GM	3 Pfd.[1]
Prothese (Fuß)	1 GM	2 Pfd.[1]
Prothese (Hand)	1 GM	1 Pfd.[1]
Prothese (Bein)	20 GM	6 Pfd.[1]
Pyrographieausrüstung	1 GM	2 Pfd.
Rasierzeug	15 SM	½ Pfd.
Rauchglasbrille	10 GM	–
Reisekocher	10 GM	1 Pfd.
Reisewörterbuch	50 GM	2 Pfd.
Reispapier (Blatt)	5 KM	–
Reitausrüstung, gewöhnlich	16 GM	54 Pfd.
Reitausrüstung für exotische Reittiere	36 GM	59 Pfd.
Ritterausrüstung	23 GM	112 Pfd.[2]
Rucksack, gewöhnlich	2 GM	2 Pfd.[1]
Rucksack, Meisterarbeit	50 GM	4 Pfd.[1]
Sack	1 SM	½ Pfd.[1]
Säge	4 KM	2 Pfd.
Sägeschwert	+5 GM	–
Sanduhr (6 Sekunden)	10 GM	–
Sanduhr (1 Minute)	20 GM	½ Pfd.
Sanduhr (1 Stunde)	25 GM	1 Pfd.
Sarg, gewöhnlich	10 GM	30 Pfd.[1]
Sarg, verziert	100 GM	50 Pfd.[1]
Schaufel, gewöhnlich	2 GM	8 Pfd.
Scheinrüstung	90 GM	10 Pfd.[1]
Schiefertafel	1 GM	2 Pfd.
Schildleuchter	1 GM	½ Pfd.
Schlafsack	1 SM	5 Pfd.[1]
Schleifstein	2 KM	1 Pfd.
Schloss, einfach	20 GM	1 Pfd.
Schloss, durchschnittlich	40 GM	1 Pfd.
Schloss, gut	80 GM	1 Pfd.
Schloss, hervorragend	150 GM	1 Pfd.
Schlüsselabdruckform	15 GM	½ Pfd.
Schlüsselkopie	1 GM	–
Schmetterlingsnetz	5 GM	2 Pfd.[1]
Schnorchel, gewöhnlich	5 SM	–
Schnorchel, Meisterarbeit	5 GM	–
Schriftrollenkasten	5 GM	1 Pfd.
Schriftrollenbehälter	1 GM	½ Pfd.
Schurkenausrüstung	50 GM	37 Pfd.[2]
Schützenausrüstung	26 GM	31 Pfd.
Schwertscheide mit Geheimfach	45 GM	1 Pfd.
Seidenseil (15 m)	10 GM	5 Pfd.
Seife	1 KM	½ Pfd.
Seil (15 m)	1 GM	10 Pfd.
Sextant	500 GM	2 Pfd.
Siegelwachs	1 GM	1 Pfd.
Signalhorn	1 GM	2 Pfd.[1]
Signalpfeife	8 SM	–
Siegelring	5 GM	–
Spiegel	10 GM	½ Pfd.
Spinnenseidenseil (15 m)	100 GM	4 Pfd.
Spitzhacke	3 GM	10 Pfd.
Stab	5 KM	8 Pfd.
Stachelweste	10 GM	4 Pfd.
Stelzen, gewöhnlich	2 SM	10 Pfd.[1]
Stelzen, Meisterarbeit	5 GM	10 Pfd.[1]
Stille Pfeife	9 SM	–
Tagebuch	10 GM	1 Pfd.
Tarnnetz	20 GM	5 Pfd.
Tätowierung	1 KM – 20 GM	–
Teekessel	1 SM	1 Pfd.
Thuribel	50 GM	3 Pfd.
Tierleim	5 SM	½ Pfd.
Tinte	8 GM	–
Tintenschreiber	1 SM	–
Tragbare Brücke	200 GM	60 Pfd.
Tragbarer Rammbock	10 GM	20 Pfd.
Trickhandschellen	65 GM	2 Pfd.
Trolltöterausrüstung	30 GM	17 Pfd.
Truhe, groß	10 GM	100 Pfd.
Truhe, klein	2 GM	25 Pfd.
Truhe, mittelgroß	5 GM	50 Pfd.
Truhe, riesig	25 GM	250 Pfd.
Truhe mit doppeltem Boden	52 GM	25 Pfd.
Turmkartenspiel	100 GM	–
Überlebensausrüstung, gewöhnlich	5 GM	4 Pfd.
Überlebensausrüstung, Meisterarbeit	50 GM	5 Pfd.
Unterarmscheide	1 GM	1 Pfd.[1]
Unterhalterausrüstung	5 SM	3 Pfd.
Untotenjägerausrüstung	402 GM	7 Pfd.
Vertrautentasche	25 GM	6 Pfd.
Vorschlaghammer	1 GM	10 Pfd.
Wächterpuppe	30 GM	35 Pfd.[1]
Waffeleisen, gewöhnlich	1 GM	5 Pfd.
Waffeleisen, Mithral-	1.260 GM	2 ½ Pfd.
Waffenkordel	1 SM	–
Waldläuferausrüstung	9 GM	28 Pfd.[2]
Wasseruhr	1.000 GM	200 Pfd.
Wasserdichte Tasche	5 SM	½ Pfd.
Wasserdichte Laterne	+5 GM	–
Wasserschlauch	1 GM	4 Pfd.[1]
Windlicht	5 GM	1 Pfd.
Wurfhaken, gewöhnlich	1 GM	4 Pfd.
Wurfhaken, Mithral-	1.001 GM	2 Pfd.
Zelt, klein	10 GM	20 Pfd.[1]
Zelt, mittelgroß	15 GM	30 Pfd.[1]
Zelt, groß	30 GM	40 Pfd.[1]
Zelt, Pavillon	100 GM	50 Pfd.[1]

[1] Werden diese Gegenstände für kleine Charaktere hergestellt, wiegen sie nur ein Viertel des angegebenen Gewichts. Behälter für kleine Charaktere fassen zudem nur ein Viertel des Inhalts.

[2] Werden diese Gegenstände für kleine Charaktere hergestellt, wiegen sie ungefähr drei Viertel des angegebenen Gewichts. Behälter für kleine Charaktere fassen zudem nur ein Viertel des Inhalts.

Abdeckbare Laterne

Preis 7 GM
Gewicht 2 Pfd.



Eine abdeckbare Laterne wirft normales Licht in einem Umkreis von 9 m und erhöht in einem Umkreis von 9 m außerhalb dieses Bereichs die Lichtstufe um eine Stufe (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht wird zu normalem Licht). In normalem oder hellem Licht erhöht eine abdeckbare Laterne die Lichtstufe nicht. Mit einem halben Liter Öl brennt die Laterne 6 Stunden lang. Du kannst die Laterne in einer Hand tragen.

Ahnenverzeichnis

Preis 50 GM
Gewicht 2 Pfd.

Diese Sammlung genealogischer Tabellen, Beschreibungen gemeinsamer Eigenschaften besonders adeliger Familien, Wappen, ehrenrühriger Gerüchte und großer Taten der Vorfahren verschafft dem Leser ein tiefes Verständnis der Aristokratie. Das Lesen des Buches verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel).

Alchemistenausrüstung

Preis 40 GM
Gewicht 24 Pfd.

Diese Ausrüstung besteht aus einer Reagenzientasche, einem Eisentopf, Fackeln (10), einem Satz Feuerstein und Stahl, einer Gürteltasche, einem Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), einem Rucksack, einem Schlafsack, Seife, Tinte, einem Tintenschreiber und einem Wasserschlauch. Die Ausrüstung enthält kein Formelbuch, da Alchemisten das Spiel mit einem Formelbuch beginnen und keines kaufen müssen.

Angelhaken

Preis 1 SM
Gewicht –

Dieser Metallhaken ist wenig mehr als eine feste, gebogene Nadel.

Angelzeug

Preis 5 SM
Gewicht 3 Pfd.



Zu dieser Ausrüstung gehören eine einfache Angelrute und eine kleine Kiste mit Angelgerät (Haken, Schnüre, Senkblei und Köder).

Astrolabium

Preis 1.000 GM
Gewicht 6 Pfd.

Dieses Instrument besteht aus einer flachen Scheibe, auf der zwei weitere Scheiben angebracht sind. Die angebrachten Scheiben können mithilfe einer Mittelachse gedreht werden, sodass sie sich mit dem Tagesverlauf drehen und bewegen. Die untere Scheibe stellt den Breitengrad dar, auf dem der Anwender sich befindet, allerdings ist ein Astrolabium nutzlos, wenn sich der Anwender abseits einer festgelegten Breite befindet. Die obere Scheibe stellt den Himmel dar und ist mit astronomischen Zeichen bedeckt. Man kann jedem beibringen, das Astrolabium zu benutzen, um des Nachts Datum und Uhrzeit zu bestimmen (was 1 Minute dauert). Wenn du ein Astrolabium verwendest, kannst du einen Fertigkeitswurf für Überleben mit deinem Intelligenz- statt mit deinem Weisheitsmodifikator ablegen, um dich nicht zu verirren.

Atemmaske

Preis 10 GM
Gewicht 4 Pfd.

An dieser eng anliegenden Lederkapuze sind eine Schutzbrille und eine Filterröhre mit Schwämmen angebracht. Eine Atemmaske verwendet den Ausrüstungsplatz Kopf und du erleidest einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, bei denen es ums Hören oder Sehen geht. Solange die Schwämme feucht sind, verleiht dir die Kapuze einen Widerstandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Atemgifte und andere über die Luft übertragene Gefahren, die man sonst einatmet. Das Befeuchten der Schwämme mit Wasser ist eine Standard-Aktion. Die Schwämme trocknen nach 1W4 x 10 Minuten aus und sollten nach jeder Anwendung gründlich gereinigt werden.

Bandelier

Preis 5 SM
Gewicht –

Dieser Lederriemen wird über einer Schulter getragen und verläuft schräg über Brust und Rücken. An ihm sind kleine Ösen bzw. Taschen befestigt, die bis zu acht Gegenstände von der Größe einer Flasche oder eine kleinen Dolches tragen können. Mit der Aktion „Verstauten Gegenstand herausnehmen" kannst du einen Gegenstand aus dem Bandelier nehmen. Du kannst gleichzeitig bis zu zwei Bandeliers tragen. (Wenn du mehr als zwei trägst, verhaken sie sich ineinander und schränken deine Bewegungsfreiheit ein.)

Banner

Preis 1-20 GM
Gewicht 2 Pfd.



Dies kann ein Banner, eine Flagge oder ein Wimpel sein. Du befestigst es an einer Stange, einer Lanze oder einer Stangenwaffe. Die meisten Banner tragen ein Symbol – wie ein Ritterwappen oder eine Landesflagge –, das hineingewoben, eingefärbt oder aufgemalt wird. Ein einfaches Banner mit nur einer Feldfarbe und einer einfachen Insignie wie eine Waffe oder ein Schild kostet 1 GM. Ein Banner mit zwei bis vier Feldfarben und einer aufwendigen Insignie wie ein Löwe oder Drache kostet 5 GM. Ein geschmücktes Banner mit vier oder mehr Feldfarben und einer höchst aufwändigen Insignie wie ein Wappen mit acht oder mehr Teilstücken kostet 20 GM.

Barbarenausrüstung

Preis 9 GM
Gewicht 26 Pfd.

Diese Ausrüstung enthält eine Decke, einen Eisentopf, Fackeln (10), einen Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, Reiseproviant (5 Tage), einen Rucksack, Seife, ein Seil und einen Wasserschlauch.

Bardenausrüstung

Preis 41 GM
Gewicht 33 ½ Pfd.

Diese Ausrüstung besteht aus einem Eisentopf, Fackeln (10) einem Satz Feuerstein und Stahl, einem gewöhnlichen Musikinstrument, einer Gürteltasche, einem Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), einem Rucksack, einem Schlafsack, einem Seil, einem Spiegel, einem Tagebuch, Tinte, einem Tintenschreiber und einem Wasserschlauch.

Becher/Seidel

Preis 2 KM
Gewicht 1 Pfd.



Ob einfacher Keramikbecher oder aufwendiger Seidel mit Griff und verziertem Klappdeckel, diesen Trinkbecher kann man mit jeder Art von Getränk füllen. Seidel werden für gewöhnlich aus Lehm oder Blech hergestellt.

Blaues Buch

Preis 5 GM
Gewicht 1 Pfd.

In diesem Buch sind die zwielichtigeren Unterhaltungsbetriebe einer Großstadt verzeichnet. Es enthält die Namen von Bordellen, Varietétheatern und Spielhöllen dieser Stadt. Nachdem du 1 Stunde lang in dem Buch gelesen hast, erhältst du während der nächsten 24

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

Stunden einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales), Bluffen und Diplomatie, wenn du in dieser Stadt Informationen sammelst. Nach Entscheidung des SL kannst du das Buch für Siedlungen in Stadtnähe verwenden und erhältst einen Bonus von +1.

BLENDLATERNE

PREIS 12 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Eine Blendlaterne versorgt einen 18-m-Kegel mit normalem Licht und erhöht die Fläche dahinter bis zu einem Kegel von 36 m um eine Stufe (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht wird zu normalem Licht). Sie erhöht die Lichtstufe nicht bei normalem oder hellem Licht. Mit 0,5 Litern Öl brennt eine Blendlaterne 6 Stunden lang. Du kannst eine Blendlaterne mit einer Hand tragen.

BOHRER

PREIS 5 SM
GEWICHT 1 Pfd.



Mit einem Bohrer kann man als Standard-Aktion ein 2,5 cm breites Loch in Stein, Holz oder Metall bohren. Härtere Stoffe nutzen den Bohrer schneller ab und können ihn sogar zerbrechen. Um ein Bohrgeräusch zu hören, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 notwendig.

BOJE

Gewöhnlich	**GEWICHT** 16 Pfd.	**Preis** 5 GM
Hochwertig	**GEWICHT** 30 Pfd.	**Preis** 10 GM

Mithilfe einer Boje markiert man einen bestimmten Punkt in einem See, einem Fluss oder einem ähnlichen Gewässer, so dass man zu einem späteren Zeitpunkt an die Stelle zurückkehren kann. Zu einer gewöhnlichen Boje gehören ein Schwimmkörper (für gewöhnlich ein mit Luft gefüllter Sack oder eine versiegelte Kürbisflasche), ein 60 m langes Garn sowie ein 15 Pfd. schwerer Stein als Anker. Der Schwimmkörper ist normalerweise mit hellen Farben bemalt und könnte mit kleinen Fähnchen bestückt sein, um Aufmerksamkeit zu erregen. Obwohl Ankerbojen sich als recht widerstandsfähig gegen die normale Witterung und die Gezeiten erwiesen haben, stellen sie doch kaum eine Herausforderung für intelligente Kreaturen dar, die sie sabotieren wollen. Eine hochwertige Boje besteht aus einem kugel- oder eiförmigen, hohlen Schwimmkörper aus Metall (normalerweise Kupfer), einer langen Kette statt Garn und einem Metallanker statt eines Gewichtsteins.

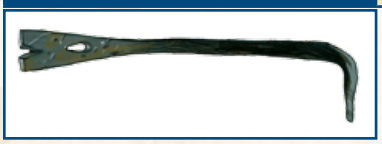
BRATPFANNE

Gewöhnlich	**GEWICHT** 4 Pfd.	**Preis 8** SM
Mithral	**GEWICHT** 2 Pfd.	**Preis** 1.001 GM

Diese 0,25 m durchmessende Bratpfanne besitzt einen langen Stiel und Standfüße, sodass sie über einem Feuer oder heißen Kohlen abgestellt werden kann. Abenteurer bevorzugen Ausgaben mit Klappgriff, der zur Oberseite der Bratpfanne hin eingeklappt werden kann, sodass sie einfacher zu verstauen und zu transportieren ist. Eine Mithralbratpfanne ist leichter und Essen bleibt kaum an ihr hängen.

BRECHEISEN

PREIS 2 GM
GEWICHT 5 Pfd.



Mithilfe dieses vielseitigen Werkzeugs kann man aufbrechen, was man will. Ein Brecheisen verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Stärkewürfe, wenn man eine Tür oder eine Truhe aufbrechen will. Im Kampf gilt das Brecheisen als einhändige improvisierte Waffe, die Wuchtschaden gleich einem Knüppel ihrer Größe verursacht.

BRUCHKETTEN

PREIS 65 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Auch wenn sie wie normale Ketten aussehen, kann man diese Ketten [Meisterarbeiten] doch leicht sprengen. (Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25, um den Unterschied zu erkennen.) Man kann sie sofort mit einem Stärkewurf gegen SG 10 sprengen.

BÜCHSENMACHERAUSRÜSTUNG

PREIS 15 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Bei dieser Ausrüstung findet man alle Werkzeuge, die eine Person zum Herstellen, Reparieren und Ausbessern von Feuerwaffen benötigt, vom Rohmaterial abgesehen. Ohne diese Ausrüstung kannst du keine Waffen herstellen oder sie warten.

BÜTTENPAPIER

PREIS 1 GM
GEWICHT –

Dieses in der Regel von Reichen verwendete, hübsche Briefpapier ist von hoher Qualität und 0,25 m x 0,15 m groß. Es trägt häufig das persönliche Siegel des Besitzers als Wasserzeichen oder als Stich.

CHIRURGENAUSRÜSTUNG

PREIS 400 GM
GEWICHT 4 Pfd.

Dieses robuste Lederetui wird mithilfe von Riemen an der Taille oder am Oberschenkel getragen oder über die Schulter geschlungen. Es besteht aus einer Flasche mit starkem Brandwein, einer Heilertasche, einer Ledertasche, einer Phiole mit Riechsalz, einem *Trank: Leichte Wunden heilen* und je zwei Dosen Blutungsstiller, Gegengift, Katertrunk, Magenbalsam und Seuchenschutz.

CHRONISTENAUSRÜSTUNG

PREIS 40 GM
GEWICHT 4 ½ Pfd.

Dieses Bündel besteht aus einem Kartenbehälter, einer 6 m langen Messschnur, zehn Blatt Papier, 1 Pfd. Pulver zum Tintentrocknen, zwei leeren Tagebüchern, zwei Phiolen mit Tinte und zwei Tintenschreibern. Für gewöhnlich reichen die Vorräte für das Aufzeichnen einer einzigen Expedition, die nicht länger als zwei Monate dauert.

DECKE

PREIS 5 SM
GEWICHT 3 Pfd.



An dieser warmen Webdecke sind Schnallen angebracht, damit man sie aufrollen und befestigen kann. Decken werden häufig zusammen mit Schlafsäcken genutzt, um zusätzlich zu wärmen oder den Boden zu polstern.

DRACHENTÖTERAUSRÜSTUNG

PREIS 485 GM
GEWICHT 64 Pfd.

Diese Ausrüstung ist eher auf Söldner denn erfahrene Abenteurer zugeschnitten und liefert eine Grundausrüstung für die Ausstattung von Mietlingen zur Drachenjagd. Darin enthalten sind fünf Phiolen Alchemistenfeuer, ein Langspeer, ein *Öl: Waffe weihen* (1 Anwendung), ein Rucksack, drei große Säcke, ein Sonnenzepter, ein *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* und ein Turmschild. Für die Jagd auf Drachen, die immun gegen Feuer sind, kann das Alchemistenfeuer beim Einkauf mit einer Ersparnis von 50 GM durch Säure ersetzt werden.

Draht

Preis 5 GM
Gewicht ½ Pfd.

Dieser Kupferdraht ist fast 2 m lang, stark und doch biegsam. Indem man ihn an zwei Haken oder Nägeln quer über einen Bereich befestigt, kann man damit eine einfache Stolperdrahtfalle konstruieren.

Stolperdrahtfalle HG 1/3

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15;
Mechanismus ausschalten SG 10

Effekte

Auslöser Ort; **Rücksetzer** automatisch

Effekt Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen +5 (falls das Ziel rennt +10)

Drahtsäge

Gewöhnlich	**Gewicht** – Pfd.	**Preis** 30 GM
Hochwertig	**Gewicht** – Pfd.	**Preis** 150 GM

Diese biegsame Säge besteht aus einem Schleifdraht, der an zwei Metallringen befestigt ist. Indem man den Draht um einen Riegel oder ein Hängeschloss legt, kann man die Ringe als Griffe benutzen, um leise das Hindernis durchzusägen. Diese Säge braucht 10 Minuten, um durch 5 cm Holz oder einen Eisenriegel von 2,5 cm zu schneiden. Mit einer Drahtsäge kann man Gegenstände mit einer Härte von 10 oder weniger durchschneiden. Nach 5 Anwendungen ist der Draht so abgeschliffen und glatt geworden, dass man ihn ersetzen muss (Kosten 25 GM).

Adamantdrahtsäge: Mit dieser Drahtsäge kommt man doppelt so schnell voran wie mit einer normalen Säge bei Gegenständen mit einer Härte von 10 oder weniger. Bei Gegenständen der Härte 11-20 hat diese Drahtsäge die normale Geschwindigkeit. Das Ersetzen des Schleifdrahts einer Adamantdrahtsäge kostet 145 GM.

Druidenausrüstung

Preis 14 GM
Gewicht 44 Pfd.

Dazu gehören ein Beutel für Materialkomponenten, eine Decke, ein Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein Henkelmann, Misteln, Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, Seife, Stechpalmen, Tierfutter (5 Tage) und ein Wasserschlauch.

Eimer

Preis 5 SM
Gewicht 2 Pfd.

Ein normaler Eimer besitzt einen Seilhenkel und fasst zwischen 3,5 und 7 Liter Flüssigkeit.

Eisennagel

Preis 5 KM
Gewicht 1 Pfd.

Dieser 0,30 m lange Eisennagel wird zum Verschließen von Türen und zur Sicherung von Kletterseilen genutzt. Um das Einschlagen eines Nagels zu hören, muss man einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 5 ablegen.

Eisenphiole

Preis 1 SM
Gewicht 1 Pfd.

Diese Metallflasche für Tränke besitzt Härte 5, 3 Trefferpunkte und einen Zerschmettern-SG von 14.

Ewige Fackel

Preis 110 GM
Gewicht 1 Pfd.

Auf diese ansonsten gewöhnliche Fackel wurde der Zauber *Dauerhafte Flamme* gewirkt. Dadurch wirft sie zwar das gleiche Licht wie eine gewöhnliche Fackel, gibt aber keine Wärme ab und verursacht keinen Feuerschaden, wenn man sie als Waffe einsetzt.

Fackel

Preis 1 KM
Gewicht 1 Pfd.



Eine Fackel brennt 1 Stunde lang, wirft in einem Umkreis von 6 m normales Licht und erhöht die nächsten 6 m außerhalb dieses Bereichs das Licht um eine Stufe (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht wird zu normalem Licht). In normalem oder hellem Licht erhöht eine Fackel die Lichtstufe nicht. Im Kampf gilt die Fackel als einhändige improvisierte Waffe, die den gleichen Wuchtschaden verursacht wie ein Panzerhandschuh derselben Größe plus 1 Punkt Feuerschaden.

Faden oder Zwirn

Preis 1 GM
Gewicht ½ Pfd.



Faden und Zwirn werden in Knäueln bzw. Spulen zu 15 m verkauft. Sie sind sehr nützlich beim Aufstellen von Fallen und Alarmen und ein wichtiger Bestandteil von Hakenbolzen und -pfeilen. Faden bzw. Zwirn besitzt Härte 0, 1 Trefferpunkt und einen Zerschmettern-SG von 14.

Falsche-Fährte-Schuhe

Preis 5 GM
Gewicht 2 Pfd.

Diese übergroßen Schuhe trägt man über der normalen Fußbekleidung. Mit ihnen kann man Fuß- oder Stiefelabdrücke hinterlassen, die so aussehen, als stammten sie von einer anderen Kreatur. Jedes Paar hinterlässt eine besondere Art von Abdruck, so zum Beispiel von Tigern, Orks, Goblins oder Ogern. Du kannst einen Fertigkeitswert für Überleben ablegen, wenn du diese Schuhe trägst; das Ergebnis ist der SG von Fertigkeitswürfe für Überleben, den man erreichen muss, um zu bestimmen, ob die Fährte das ist, was sie zu sein scheint.

Faltbadewanne

Preis 15 GM
Gewicht 20 Pfd.

Nach 10 Minuten des Zusammenbauens hat man ein Gestell aus Holzleisten, das von einem zylindrischen, wasserdichten Leinentuch umspannt wird. Die Wanne enthält genug Wasser für 1 mittelgroße Kreatur, die bequem darin baden kann, ohne sich den Gefahren beim Baden in einem See, einem Fluss oder in einem anderen Gewässer auszusetzen.

Faltleiter

Preis 2 GM
Gewicht 16 Pfd.

Die Haken, Stangen und Streben dieser 3 m langen Leiter sind mit Scharnieren versehen, so dass man sie in ein 0,90 m x 0,30 m x 0,30 m großes Paket zusammenklappen kann. Das Auf- bzw. Zuklappen der Leiter ist eine Standard-Aktion.

Faltplanke

Preis 4 SM
Gewicht 10 Pfd.

Faltplanken sind an zwei Stellen zusammenklappbar und können bis zu 250 Pfd. tragen, bevor sie brechen. Die 3 m lange Planke kann man zu einem Bündel von 0,90 m x 0,30 m x 0,15 m zusammenfalten. Das Ent- oder Zusammenfalten ist eine Standard-Aktion.

Fass

Preis 2 GM
Gewicht 30 Pfd.

Dies ist ein robustes Holzfass mit einem fest sitzenden Deckel und Metallbändern.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

FEDERMAPPE

PREIS 2 GM
GEWICHT 1 Pfd.

In dieser weichen Ledertasche befinden sich ein kleiner Behälter mit Farbstoffen zur Herstellung von Tinte, ein kleines Lineal, ein Löscher, ein kleines Messer zum Fertigen von Stiften aus Federkielen, eine Phiole mit Tinte, zusätzliche Stiftfedern und ein Tintenschreiber.

FELDBETT

PREIS 1 GM
GEWICHT 30 Pfd.

Dieses erhöhte Lagerbett besteht aus Holz und Leinentuch und ist besonders nützlich, wenn der Boden nass oder steinig ist. Es ist groß genug für einen ausgewachsenen Menschen und lässt sich zu einer zylinderförmigen Tasche von 1,20 m x 0,25 m zusammenklappen.

FELDFLASCHE

PREIS 2 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieser leere Behälter besteht aus Holz, einer Kürbisflasche oder aus Metall und kann wie ein Wasserschlauch mit Flüssigkeit gefüllt werden, ist aber wesentlich widerstandsfähiger gegenüber Einstichen und Schnitten.

FERNGLAS

PREIS 1.000 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Gegenstände, die man durch ein Fernglas beobachtet, erscheinen doppelt so groß. Charaktere, die ein Fernglas benutzen, erleiden pro 6 m Abstand zum Ziel einen Malus von -1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, wenn das Ziel sichtbar ist.

FEUERHOLZ (PRO TAG)

PREIS 1 KM
GEWICHT 20 Pfd.

Dieses Bündel aus trocknem Holz enthält Zweige und Scheite.

FEUERSTEIN UND STAHL

PREIS 1 GM
GEWICHT –



Das Anzünden einer Fackel mit Feuerstein und Stahl ist eine Volle Aktion. Es dauert mindestens genauso lange, jedes andere Feuer zu entzünden.

FISCHERNETZ

PREIS 4 GM
GEWICHT 5 Pfd.

Dieses Netz misst 1,50 m x 1,50 m und kann zur Abdeckung eines Lochs oder dazu verwendet werden, winzige oder größere Kreaturen vom Betreten eines Gebietes abzuhalten.

FLACHMANN

PREIS 1 GM
GEWICHT ½ Pfd.



Diese Feldflasche aus Metall ist abgeflacht und gewölbt, sodass man sie leicht in einer Tasche oder am Körper verbergen kann. Ein normaler Flachmann fasst ungefähr einen Viertelliter und kann, wie jede andere Flasche auch, entweder eine schlichte Feldflasche oder ein schmückendes Kunstwerk sein.

FLASCHENZUG

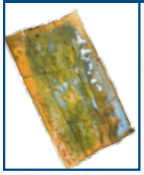
PREIS 5 GM
GEWICHT 5 Pfd.



Will man einen Schatz aus einer Grube heben oder Vorräte bewegen, dann verleiht ein einfacher Flaschenzug, wenn er richtig befestigt wird, einen Situationsbonus auf Stärkewürfe für das Heben schwerer Gegenstände. Das sichere Befestigen eines Flaschenzuges dauert 1 Minute.

GEBIETSKARTE

PREIS 50 GM
GEWICHT 2 Pfd.



Eine geographisch richtige Karte verleiht dem Besitzer einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Überleben, wenn er die Wildnis durchquert. Sie verleiht zudem den gleichen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Gewölbekunde), wenn man sich im Untergrund bewegt.

GENERALSCHLÜSSEL

PREIS 85 GM
GEWICHT –

Viele Schlösser sind gleich aufgebaut und können daher mit einem ähnlichen Schlüssel aufgeschlossen werden. Ein Generalschlüssel kann an jeder gewöhnlichen Tür ausprobiert werden, zu der ein Schlüssel gehört, selbst wenn man die Fertigkeit Mechanismus ausschalten nicht besitzt. Anstatt deines eigenen Wertes verwendest du Mechanismus ausschalten +10 des Generalschlüssels; du kannst keine 10 nehmen, wenn du den Generalschlüssel verwendest. Für ein bestimmtes Schloss erhält der Schlüssel nur einen Wurf. Scheitert der Wurf, kann man das Schloss mit dem Generalschlüssel weder auf- noch zuschließen. Minderwertige Generalschlüssel erhalten vielleicht nur einen Bonus von +5.

GEWÖLBEFORSCHERAUSRÜSTUNG

Gewöhnlich	**GEWICHT** 25 Pfd.	**Preis** 15 GM
Luxus	**GEWICHT** 15 Pfd.	**Preis** 130 GM

Dieses Bündel wichtiger Gegenstände zur Erforschung von Ruinen und verlassenen Städten enthält eine abdeckbare Laterne mit fünf Flaschen Öl, zwei Fackeln, einen Hammer und vier Kletterhaken, 15 m Hanfseil, zwei Kerzen, Kreide, zwei Säcke und vier Zündhölzer.

Die Luxus-Gewölbeforscherausrüstung enthält eine Ewige Flamme, einen Hammer und vier Kletterhaken, zwei Kerzen, Kreide, zwei Säcke, drei Sonnenzepter, 15 m Seidenseil und vier Zündhölzer.

GEZINKTER BECHER

PREIS 1 GM
GEWICHT –

In dem winzigen Fach in dem dicken Boden dieses Bechers lassen sich hervorragend kleine Gegenstände oder Substanzen verstecken. Die heimtückischsten Becher sind mit einem beschwerten Verschluss versehen, der sich öffnet, wenn der Becher gekippt wird, so dass die versteckte Substanz in den Inhalt des Bechers gelangt. Es ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 nötig, um das Geheimfach in einem leeren Becher zu entdecken.

GIFTRING

PREIS +20 GM
GEWICHT –



Unter der Fassung dieses Rings befindet sich ein winziges Geheimfach, in dem für gewöhnlich Gift aufbewahrt wird. Das Öffnen und Schließen des Ringes ist eine Bewegungsaktion. Will man ihn unbemerkt öffnen, muss man einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 ablegen.

Giftscheide

Preis 50 GM
Gewicht 1 Pfd.

Diese Schwertscheide ist innen mit natürlichen Meeresschwämmen ausgekleidet. Durch das vorsichtige Einfüllen einer Dosis Gift in die Scheide (eine Volle Aktion) tränkst du den Schwamm mit dem Gift, wodurch es für bis zu 4 Stunden feucht bleibt. Wie auch beim Vergiften einer Waffe besteht auch beim Vorbereiten der Scheide das übliche Risiko, dass du dich selbst vergiftest. Die nächste Waffe, die du aus der Scheide ziehst, wird automatische vergiftet, als hättest du das Gift direkt auf sie aufgetragen (ohne allerdings Gefahr zu laufen, dich selbst zu vergiften), wodurch das Gift in der Scheide aufgebraucht wird. In eine Scheide passt für gewöhnlich nur eine Art von Klingenwaffe, wie zum Beispiel ein Dolch, ein Kurzschwert oder ein Langschwert. In Gegenden, in denen Gifte verboten sind, sind solche Gegenstände illegal.

Glasflasche

Preis 2 GM
Gewicht 1 Pfd.

Diese Glasflasche mit Korken fasst bis zu einem halben Liter.

Glasschneider

Preis 5 GM
Gewicht –



Dieser kleine Metallstab ist vorne mit eine winzigen, scharfen Rad und hinten mit einem Kolben versehen. Du ritzt das Glas mit dem Rad ein und klopfst mit dem Kolben darauf, damit es bricht. Wenn du einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 15 ablegst, kannst du das Glas geräuschlos zerbrechen. (Um das Geräusch zu hören, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 notwendig.) Die meisten Diebe verwenden zusätzlich zu dem Glasschneider Klebepapier, mit dem sie die Geräusche dämpfen und die Glasscherben auffangen.

Glocke

Preis 1 GM
Gewicht –

Diese Handglocke erzeugt einen lauten Ton in einer bestimmten Tonhöhe.

Glockennetz

Preis 2 GM
Gewicht 2 Pfd.

An jeder Ecke dieses 1,50 m x 1,50 m großen Netzes hängen Kupferglöckchen. Ein Glockennetz ist dazu gedacht, deine Ausrüstung abzudecken, während du schläfst, kochst oder aus anderen Gründen nicht auf deine Sachen aufpassen kannst, und schlägt Alarm, wenn sich jemand an deinen Besitztümern vergreift. Kreaturen, die an durch das Glockennetz geschützte Ausrüstung herankommen wollen, müssen einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 25 ablegen, damit die Glocken nicht erklingen. Um die Glöckchen klingeln zu hören, bedarf es eines Fertigkeitswurfs für Wahrnehmung gegen SG 0. Da die vielen Glöckchen bei Bewegung klingeln, erleidest du beim Reisen mit einem Glockennetz einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Glücksspielerausrüstung

Gewöhnlich	**Gewicht** 5 Pfd.	**Preis** 75 GM
Betrug	**Gewicht** 5 Pfd.	**Preis** 300 GM

Dieser dicht bepackte Koffer ist besonders nützlich für Reisen durch Gegenden, die zu klein oder abgelegen sind, als dass es dort rund um die Uhr Glücksspiele gäbe. Der Koffer enthält mehrere Kartensätze, ein Glücksrad, Zahlentücher, farbige Spielmarken aus Holz und eine Vielzahl anderer spezieller Gegenstände für viele verschiedene Glücksspiele. Die Betrugs-Glücksspielerausrüstung ist dem gewöhnlichen Satz sehr ähnlich; allerdings sind die Karten markiert und die Spiele gezinkt, so dass ein Spieler, der sich auskennt, einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Spieler) erhält, wenn er die Sachen benutzt. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 bzw. für Beruf (Spieler) SG 20 erkennt man den Betrug.

Gürteltasche

Preis 1 GM
Gewicht ½ Pfd.



Eine normale Gürteltasche aus Leder oder Stoff besitzt eine Lederschnur, um sie zu schließen, und eine weitere, um sie an deinem Gürtel zu befestigen. Sie ist groß genug für 100-200 Münzen oder zwei Äpfel.

Hakenpfeil

Preis 1 GM
Gewicht ½ Pfd.

Dieser kleine Wurfhaken ist dazu gedacht, an ein Seidenseil gebunden und mit einem Bogen abgeschossen zu werden. Nach dem Abschießen beträgt die Grundreichweite 9 m. Ein Gegenstück gibt es für Armbrüste.

Hammer

Preis 5 SM
Gewicht 2 Pfd.



Wird ein Hammer im Kampf eingesetzt, gilt er als einhändige improvisierte Waffe, die den gleichen Wuchtschaden verursacht wie ein Stachelhandschuh derselben Größe.

Handschellen

Gewöhnlich	**Gewicht** 2 Pfd.	**Preis** 15 GM
Meisterarbeit	**Gewicht** 2 Pfd.	**Preis** 50 GM
Mithral	**Gewicht** 2 Pfd.	**Preis** 1.000 GM



Mit Handschellen kann man eine mittelgroße Kreatur fesseln. Eine gefesselte Kreatur kann die Fertigkeit Entfesselungskunst einsetzen, um sich zu befreien (SG 30 bzw. SG 35 bei Handschellen [Meisterarbeit]). Um Handschellen zu zerbrechen, ist ein Stärkewurf nötig (SG 26 bzw. 28 bei Handschellen [Meisterarbeit]). Handschellen besitzen Härte 10 und 10 Trefferpunkte.

Die meisten Handschellen haben Schlösser; rechne die Kosten des gewünschten Schlosses zum Preis der Handschellen hinzu.

Für den gleichen Preis kannst du Handschellen für kleine Kreaturen kaufen. Handschellen für große Kreaturen kosten das 10-fache, für riesige Kreaturen das 100-fache des angegebenen Preises. Gigantische, kolossale, sehr kleine, winzige oder Minikreaturen können nur mit speziell hergestellten Handschellen gefesselt werden, die mindestens das 100-fache des angegebenen Preises kosten.

Mithralhandschellen: Es ist wesentlich schwieriger, diese Fesseln zu sprengen als gewöhnliche Handschellen. Zudem sind sie besonders nützlich gegen Lykanthropen. Sie besitzen Härte 15, 30 Trefferpunkte und einen Zerschmettern-SG von 30. Ansonsten gelten sie als Handschellen [Meisterarbeiten].

Hängematte

Preis 1 SM
Gewicht 2 Pfd.

Die Hängematte besteht aus einer Decke oder einem Netz an festen Seilen, mit denen du sie an einen kräftigen Ast oder zwischen zwei Bäume spannen und über dem Boden schlafen kannst. Sich in die

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

Hängematte hineinzulegen bzw. aus ihr aufzustehen, ist eine Volle Aktion. Mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 5 wird daraus eine Bewegungsaktion.

HOLY SYMBOL

Holz	**GEWICHT** –	**PREIS** 1 GM
Eisen	**GEWICHT** 1 Pfd.	**PREIS** 5 GM
Silber	**GEWICHT** 1 Pfd.	**PREIS** 25 GM
Gold	**GEWICHT** 1 Pfd.	**PREIS** 100 GM
Platin	**GEWICHT** 1 Pfd.	**PREIS** 500 GM

Ein heiliges Symbol fokussiert positive Energie und wird von guten Klerikern und Paladinen eingesetzt (sowie von neutralen Klerikern, die gute Zauber wirken oder positive Energie fokussieren wollen). Jede Religion besitzt ihr eigenes heiliges Symbol. Das Material, aus dem das heilige Symbol hergestellt wird, hat keinen Einfluss auf dessen Macht, wenngleich eine Religionsgemeinschaft einem bestimmten Material besondere Bedeutung beimessen kann.

Unheilige Symbole: Ein unheiliges Symbol ähnelt einem heiligen Symbol, nur dass es negative Energie fokussiert und von bösen Klerikern eingesetzt wird (sowie von neutralen Klerikern, die böse Zauber wirken und negative Energie fokussieren wollen).

HEILIGES SYMBOL MIT FLASCHE

PREIS +10 GM
GEWICHT –

Diese Version eines gewöhnlichen heiligen Symbols ist übergroß und mit einem wasserdichten Geheimfach versehen, dass einen halben Liter fassen kann (also die gleiche Menge wie eine Flasche mit Heiligem Wasser). Für gewöhnlich bewahren Abenteurer in dem Geheimfach Heiliges Wasser oder Alkohol auf. Ein heiliges Symbol mit Flasche ist nicht dazu gedacht, es auf einen Gegner zu werfen, und auch nicht so zerbrechlich wie eine Flasche oder eine Phiole. Wie auch beim Einsatz gegen körperlose Gegner entkorkst du die Flasche und schüttest den Inhalt über das angrenzende Ziel. Um das Geheimfach zu entdecken, muss man einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 ablegen.

HEILIGES SYMBOL MIT GEHEIMFACH

PREIS +5 GM
GEWICHT –

Diese Anpassung an ein heiliges Symbol muss von einem Mitglied der jeweiligen Religionsgemeinschaft hergestellt und zugelassen werden; dabei handelt es sich um ein Geheimfach, das groß genug ist, dass eine Phiole mit einem Trank hineinpasst. Um das Geheimfach zu entdecken, muss man einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen.

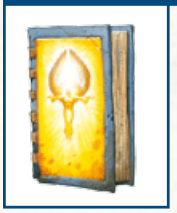
HEILIGES SYMBOL, TÄTOWIERUNG

PREIS 100 GM
GEWICHT –

Manche Religionen erlauben das Tätowieren oder Einbrennen des heiligen Symbols der Gottheit auf die Haut (typische Stellen sind die Handfläche, der Handrücken oder der Unterarm) während einer besonderen Zeremonie. Danach wirkt es wie ein echtes heiliges Symbol deines Glaubens und du kannst es als göttlichen Fokus zum Wirken von Zaubern, zum Fokussieren von Energie und so weiter einsetzen. Damit es auf diese Weise eingesetzt werden kann, muss die Tätowierung gänzlich sichtbar sein; sie darf also nicht mit einem Handschuh, einem Panzerhandschuh oder von irgendetwas anderem bedeckt sein). Die Kosten eines einfachen Brandzeichens bzw. einer farbechten schwarzen Tätowierung sind im angegebenen Preis enthalten. Soll es etwas ausgefalleneres sein, dann rechne die passenden Tätowierungskosten hinzu. Wird die Tätowierung oder das Brandzeichen beschädigt oder entfernt, so verliert es die Macht eines eigentlichen heiligen Symbols.

HEILIGER TEXT

PREIS 1-100 GM
GEWICHT 1-20 Pfd.



Hierbei handelt es sich um die religiöse Schrift einer bestimmten Religion mit Einband, Textkörper und ausführlich beschriebenen Riten, die für eben diesen Glauben gelten. Die billige Ausgabe besteht aus einem kleinen Büchlein ohne Bilder mit dünnem beschriebenen oder bedruckten Papier und einem Umschlag aus Segeltuch oder dünnem Leder. Für gewöhnlich ist der heilige Text eines erfahrenen, auf Abenteuer ausziehenden Priesters sehr robust, weist einen Ledereinband und Illustrationen für die einzelnen Kapitel auf und besteht aus hochwertigem Papier. Dieser Text kostet 25 GM und wiegt 2 Pfund. Die teuersten Ausgaben sind mit detaillierten Illustrationen, vergoldeten Initialen und Randverzierungen versehen; die Einbände bestehen aus bestem Leder, Holz oder sogar Metall. Solche Bände sind häufig übergroß und können nur schwer mitgeführt werden.

HELMKERZE

PREIS 2 GM
GEWICHT 4 Pfd.

Dieser Gegenstand besteht aus einem Helm mit einer kurzen, dünnen Pike auf der Oberseite, auf die eine Kerze gesteckt wird, sodass man die Hände für andere Aufgaben frei hat.

HENKELMANN

PREIS 2 SM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieser Ausrüstungssatz besteht aus Teller, Schüssel, Tasse, Gabel, Messer und Löffel aus Holz, Horn oder Blech. Jeder einzelne Gegenstand ist mit einem Griff oder einem kleinen Loch versehen, sodass man sie mithilfe einer Lederschnur zusammenbinden kann.

HEXENAUSRÜSTUNG

PREIS 21 GM
GEWICHT 21 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Beutel für Materialkomponenten, ein Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein Henkelmann, Kerzen (10), Kreide (10), Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife, Tinte, ein Tintenschreiber und ein Wasserschlauch.

HEXENMEISTERAUSRÜSTUNG

PREIS 8 GM
GEWICHT 19 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife und ein Wasserschlauch.

HÖHLENFORSCHERAUSRÜSTUNG

PREIS 174 GM
GEWICHT 32 Pfd.

Diese Ausrüstung ist die Ausstattung für Erkundungen im Untergrund und besteht aus einer Lampe mit vier Flaschen Öl, einem Hammer und acht Kletterhaken, 30 m Seidenseil, einem Wurfhaken und Kletterzeug.

HOHLKNAUF

PREIS 5 GM
GEWICHT –

Abhängig von der Waffe, kann man in einem Hohlknauf entweder etwas Großes wie eine Flasche oder etwas Kleines wie ein aufgerolltes Stück Papier verbergen. Um einen Hohlknauf zu entdecken, muss man einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 ablegen.

Hörrohr

Preis 5 GM
Gewicht 2 Pfd.

Wenn du dieses speziell angefertigte Hörrohr an dein Ohr und das andere Ende an eine Tür oder Wand drückst, verringerst du deinen Malus auf den SG für das Lauschen an Türen oder Wänden um 5.

Imkerkleidung

Preis 20 GM
Gewicht 10 Pfd.

Diese schweren und sich überlappenden Kleidungsschichten, gepaart mit einem breiten Hut, um dessen Krempe ein dichtes, schleierähnliches Netz hängt, macht es für winzige und mini Kreaturen fast unmöglich, dich zu berühren. Wenn du die Imkerkleidung trägst, verringert sich deine Bewegungsrate um die Hälfte, allerdings erhältst du SR 10/– gegen Schwärme von Kreaturen der Größenkategorie Mini und SR 5/– gegen Schwärme winziger Kreaturen.

Inquisitorenausrüstung

Preis 30 GM
Gewicht 34 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Beutel für Materialkomponenten, ein Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, Handschellen, ein billiger heiliger Text, ein heiliges Symbol aus Holz, ein Henkelmann, Kerzen (10), Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife, ein Seil und ein Wasserschlauch.

Kaffeekocher

Preis 3 GM
Gewicht 4 Pfd.

Dieser große, einem Teekessel ähnelnde Kocher besteht aus einer kleinen Kammer für gemahlenen Kaffee und einer großen Kammer für Wasser, die durch eine kleine Röhre miteinander verbunden sind. Durch das Erwärmen des Kochers wird das kochende Wasser durch die Röhre und in den gemahlenen Kaffee gedrückt. Durch einen Glasknopf am oberen Ende der Röhre kannst du die Farbe des Gebräus erkennen und den Kochvorgang beenden, wenn der Kaffee stark genug ist. Der Kaffeekocher kann bis zu 4 Tassen Kaffee auf einmal brauen. Man kann mit ihm zudem Tee zubereiten, Heilkräuter einweichen oder einfach Wasser aufkochen.

Kämpferausrüstung

Preis 9 GM
Gewicht 29 Pfd.

Diese Ausrüstung besteht aus einem Eisentopf, Fackeln (10), einem Satz Feuerstein und Stahl, einer Gürteltasche, einem Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), einem Rucksack, einem Schlafsack, Seife, einem Seil und einem Wasserschlauch.

Kampfmagusausrüstung

Preis 22 GM
Gewicht 31 Pfd.

Hierzu gehören ein Beutel für Materialkomponenten, ein Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife, ein Seil, Tinte, ein Tintenschreiber und einen Wasserschlauch. Zu dieser Ausrüstung gehört kein Zauberbuch, weil ein Kampfmagus das Spiel bereits mit einem Zauberbuch beginnt.

Kanne

Preis 2 KM
Gewicht 5 Pfd.

Diese einfache Tonkanne besitzt einen Henkel und die obere Öffnung ist für leichteres Schütten eingekerbt. Die Kanne fasst knapp 2 Liter. Das angegebene Gewicht gilt für eine Kanne, die mit Wasser, Wein oder Bier gefüllt ist. Eine leere Kanne wiegt ungefähr ½ Pfund.

Kerze

Preis 1 KM
Gewicht –



Eine Kerze erhellt einen kleinen Bereich mit dämmrigem Licht und erhöht die Lichtstufe in einem Umkreis von 1,50 m um eine Stufe (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht wird zu normalem Licht). Eine Kerze kann die Lichtstufe nicht über normales Licht hinaus erhöhen. Eine Kerze brennt 1 Stunde lang.

Kerzenhalter

Preis 1 KM
Gewicht ½ Pfd.

Dieser Gegenstand, der wie ein Unterteller aussieht, besitzt einen flachen Boden, einen Griff und einen Nadel am oberen Ende. Auf die Nadel kannst du eine Kerze von bis zu 7,5 cm Durchmesser stecken und den Kerzenhalter am Griff festhalten. Aufgrund des flachen Bodens kannst du den Halter abstellen und musst dir keine Sorgen machen, dass die Kerze umfallen und ausgehen würde. Ein normaler Kerzenhalter wird aus gebranntem Ton oder einem billigen Metall wie Kupfer hergestellt, aber es gibt auch verzierte und teure Kerzenhalter.

Kessel

Gewöhnlich	**Gewicht** 5 Pfd.	**Preis** 1 GM
Mithral	**Gewicht** 2 ½ Pfd.	**Preis** 1.251 GM

Diese größere Ausgabe eines eisernen Kochtopfs fasst ungefähr 3,75 Liter, was ausreicht, um mit einer Mahlzeit die Mägen von vier hungrigen Menschen zu füllen. Man kann ihn auch zur Trankherstellung und ähnlichen Aktivitäten einsetzen. Ein Mithralkessel ist leichter und das Essen bleibt nicht sooft an ihm kleben.

Kette (3 m)

Preis 30 GM
Gewicht 2 Pfd.



Diese Kette besteht aus ineinander greifenden Metallgliedern, die 2,5 cm lang und dick genug sind, um schwere Gewichte zu tragen. Sie besitzt Härte 10 und 5 Trefferpunkte. Man kann sie mit einem Stärkewurf gegen SG 26 sprengen.

Klappstab

Preis 2 SM
Gewicht 10 Pfd.

Dieser mit Scharnieren versehene Stab kann ausgeklappt und mithilfe von Gleitstiften arretiert werden und wird dadurch 3 m lang. Zusammengeklappt ist der Stab lediglich 0,90 m lang. Das Auf- bzw. Einklappen des Stabs ist eine Volle Aktion. Aufgrund der Scharniere und Stifte ist der Stab nicht so stabil wie eine aus einem Stück und ist besser zum Sondieren als zum Stabhochsprung oder Klettern geeignet.

Klappstuhl

Preis 2 GM
Gewicht 10 Pfd.

Dieser einfache Klappstuhl besteht aus einem Holzrahmen sowie einem Sitz und einer Rückenlehne aus Segeltuch. Er lässt sich leicht zusammenfalten und passt in eine praktische Tragetasche, sodass man ihn einfach transportieren und aufstellen kann, wo man möchte. Der Stuhl trägt mit Leichtigkeit bis zu 250 Pfund.

Klapptisch

Preis 10 GM
Gewicht 20 Pfd.

Dieser Holztisch ist mit Beinen mit Gelenken und einem Scharnier in der Mitte ausgestattet. Vollständig ausgeklappt, ist der Tisch 0,60 m x 1,20 m groß, kann aber auf 0,60 m x 0,60 m x 0,60 m zusammengeklappt werden. Das Ausklappen des Tisches ist eine Volle Aktion, das Zusammenklappen dauert 2 Volle Aktionen.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

KLEBEPAPIER

PREIS 1 SM
GEWICHT –

Dieses 0,30 m x 0,30 m große Stück Papier ist auf einer Seite mit einem schwachen Leim oder einem anderen Klebstoff wie Baumharz oder sogar Honig bestrichen. Es wird zusammengefaltet verstaut. Wenn du das Klebepapier an eine Scheibe klebst, bevor du sie zerbrichst, bleiben die Scherben an dem Klebstoff hafte, statt klirrend zu Boden zu fallen. Klebepapier kann man nur einmal einsetzen.

KLERIKERAUSRÜSTUNG

PREIS 16 GM
GEWICHT 32 Pfd.

Diese Ausrüstung enthält einen Beutel für Materialkomponenten, einen Eisentopf, Fackeln (10), einen Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein billiger heiliger Text, ein heiliges Symbol aus Holz, einen Henkelmann, Kerzen (10), Reiseproviant (5 Tage), einen Rucksack, Seife, ein Seil, einen Schlafsack und einen Wasserschlauch.

KLETTERHAKEN

PREIS 1 SM
GEWICHT ½ Pfd.



Ein Kletterhaken ist ein Eisennagel mit einer Schlaufe oder einem Ring an einem Ende, damit man ein Seil am Haken befestigen kann.

KOCHAUSRÜSTUNG

PREIS 3 GM
GEWICHT 16 Pfd.

Diese Ausrüstung besteht aus einer eisernen Bratpfanne, einem Bratspieß, einem Dreibein aus Eisen für den Topf, einem eisernen Kochtopf, einem hölzernen Schneidbrett, einem Schneidmesser, einem Schöpflöffel, einer Packung Zündhölzer und einer kleinen Auswahl einheimischer bzw. einfach zu findender Gewürze. Du kannst den Bratspieß an dem Dreibein befestigen, um kleines Haarwild zu braten. Alle Teile (abgesehen von der Bratpfanne) passen in den Kochtopf, sodass man sie leichter lagern und transportieren kann.

KOCHTOPF

Gewöhnlich	**GEWICHT** 4 Pfd.	**Preis** 8 SM
Mithral	**GEWICHT** 2 Pfd.	**Preis** 1.001 GM



Dieser robuste Eisentopf durchmisst 0,20 m und hat Füße, einen Deckel und einen runden Henkel. Es passt genügend Eintopf hinein, sodass ein hungriger Mensch eine Mahlzeit hat. Ein Mithralkochtopf ist leichter und das Essen bleibt kaum an ihm kleben.

KOMPASS

PREIS 10 GM
GEWICHT ½ Pfd.



Ein gewöhnlicher Kompass, der auf den magnetischen Nordpol zeigt, verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überleben, um dich nicht zu verirren. Du kannst den gleichen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Gewölbekunde) anwenden, um dich im Untergrund zurechtzufinden.

KORB

PREIS 4 SM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieser große Korb besitzt einen Deckel und fasst ungefähr 55 Liter.

KÖRPERPFLEGEZEUG

PREIS 1 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Dieser Beutel mit Körperpflegeartikeln beinhaltet einen Kamm, Scheren, eine Nagelfeile, einen Schwamm, eine Haarbürste, einen kleinen Spiegel, Seife, ein Kauhölzchen und Zahnpulver.

KORRESPONDENZBUCH

PREIS 50 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Dieser Band enthält Beispiele für offizielle Briefe nebst der richtigen Anrede, Benimmregeln und Ausdrucksweisen. Es wird von Bürokraten, Diplomaten und Beamten verwendet und ist sehr nützlich für das Fälschen amtlicher Briefe. Es verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, wenn man es mit Stadtbeamten zu tun hat, sowie einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, wenn man eine Fälschung herstellt. Ein Korrespondenzbuch gilt nur für eine bestimmte Region – zum Beispiel ein Land oder sogar nur eine Stadt – und verleiht den Bonus nur in Bezug auf diese Region.

KRÄHENFÜSSE

PREIS 1 GM
GEWICHT 2 Pfd.



Ein Krähenfuß ist eine Metallkugel mit vier Zinken, die so hergestellt ist, dass ein Zinken immer nach oben zeigt, ganz gleich, wie der Krähenfuß landet. Du streust die Krähenfüße aus in der Hoffnung, dass deine Feinde hineintreten oder zumindest langsamer werden bei dem Versuch, sie zu umgehen. Ein Sack mit 2 Pfund Krähenfüßen deckt eine Fläche von etwas mehr als 2 Quadratmetern ab (also ein 1,5m Feld).

Immer wenn eine Kreatur einen Wirkungsbereich betritt, der von Krähenfüßen bedeckt ist (oder eine Runde lang in solch einem Wirkungsbereich steht und kämpft), besteht die Gefahr, dass sie in einen Krähenfuß hineintritt. Führe für die Krähenfüße einen Angriffswurf (Grundangriffsbonus +0) gegen die Kreatur aus. Schild-, Rüstungs- und Ablenkungsbonus der Kreatur gelten bei diesem Angriff nicht. Trägt die Kreatur Schuhe oder sonstige Fußbekleidung, erhält sie einen Rüstungsbonus von +2 auf ihre RK. Ist der Angriff erfolgreich, ist die Kreatur auf einen Krähenfuß getreten. Der Krähenfuß verursacht 1 Punkt Schaden und die Bewegungsrate wird um die Hälfte reduziert, da ihr Fuß verwundet ist. Dieser Bewegungsmalus hält 24 Stunden lang an, bis die Kreatur erfolgreich mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 behandelt wird oder sie mindestens 1 Punkt durch magische Heilung zurückerlangt. Eine heranstürmende oder rennende Kreatur muss sofort anhalten, wenn sie auf einen Krähenfuß tritt. Jede Kreatur, die sich mit halbem Bewegungswert oder langsamer durch ein Feld voller Krähenfüße bewegt, kann sie problemlos umgehen.

Möglicherweise helfen Krähenfüße nicht gegen ungewöhnliche Gegner.

KREIDE

PREIS 1 KM
GEWICHT –



Mit diesem dicken Stück weißer Kreide kann man leicht Holz, Metall oder Gestein markieren. Du kannst ungefähr 24 Stunden mit ihr schreiben, bevor sie ausgeht. Kreide gibt es auch in anderen Farben, ist dann aber seltener und manchmal viel teurer.

KRISTALLFLASCHE

PREIS 3 KM
GEWICHT 1 ½ Pfd.



Diese Kristallflasche fasst 0,5 Liter. Sie ist recht zerbrechlich und bricht, wenn sie gegen eine Kreatur oder eine harte Oberfläche geworfen wird. Flaschen können aus einfachem, geblasenem Glas bestehen oder richtige Kunstwerke sein, die Familienwappen und andere Verzierungen tragen.

Krug

Preis 3 KM
Gewicht 9 Pfd.

Dieser einfache Tonkrug hat einen Korken und fasst ungefähr 3,5 Liter Flüssigkeit. Das angegebene Gewicht gilt für einen Krug, der mit Wasser, Wein oder Bier gefüllt ist; ein leerer Krug wiegt ½ Pfund.

Kryptografiebücher

Preis 150 GM
Gewicht 2 Pfd.

Diese Bücher, die immer als identisches Paar verkauft werden, enthalten auf jeder Seite Zahlenraster, mit denen man schlicht und ergreifend zufällige Wortlisten katalogisiert. Damit kann der Anwender Nachrichten mit Ersatzbuchstaben und Zahlen verfassen, die auf eine Seite, Zeile und Spalte mit einem bestimmten Wort im Kryptografiebuch hinweisen. Eine Kreatur ohne Zugriff auf das passende Kryptografiebuch erleidet einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, die sie ablegt, um jede einzelne Seite einer verschlüsselten Nachricht zu entschlüsseln. Für das Schreiben einer verschlüsselten Nachricht braucht man die 10-fache Zeit als für eine unverschlüsselte Nachricht; das Entschlüsseln mit dem Kryptografiebuch dauert genauso lange wie das Verfassen der ursprünglichen verschlüsselten Nachricht.

Kundschafterausrüstung

Preis 12 GM
Gewicht 22 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören zwei Angelhaken, ein Dolch, ein Satz Feuerstein und Stahl, 15 m Garn, eine Gürteltasche, eine Nähnadel, Reiseproviant für eine Woche, ein Rucksack, ein Schlafsack, ein Schleifstein, 15 m Schnur, eine Signalpfeife, ein Tonkrug und ein Wasserschlauch. Das Gewicht einer Kundschafterausrüstung für kleine Kreaturen beträgt 7,5 Pfund. Werden Schlafsack und Proviant im Lager gelassen oder auf einem Lasttier verstaut, verringert sich das Gewicht für mittelgroße Kreaturen um 12 und für kleine Kreaturen um 3 Pfund.

Lagerausrüstung

Preis 12 GM
Gewicht 8 Pfd.

Die Ausrüstung besteht insgesamt aus vier Ausrüstungsbündeln, damit vier Personen die Last teilen können. Sie besteht aus vier Decken, einer Tagesration Feuerholz, einem Satz Feuerstein und Stahl, vier Henkelmännern, einer Kochausrüstung, vier Portionen Reiseproviant (zusätzlich zu den Rationen, die die Abenteurer durch Jagen erhalten), vier Schlafsäcken und Zündhölzern. Abenteurer, die schlechtes Wetter erwarten, sollten zudem ein oder zwei Zelte kaufen.

Lampe

Preis 1 SM
Gewicht 1 Pfd.



Eine gewöhnliche Lampe erhellt einen kleinen Bereich mit normalem Licht in einem Umkreis von 4,50 m und erhöht in einem Umkreis von 4,50 m außerhalb dieses Bereichs die Lichtstufe um eine Kategorie (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht und dämmriges Licht wird zu normalem Licht). In normalem oder hellem Licht erhöht die Lampe die Lichtstufe nicht. Mit 0,5 Litern Öl brennt die Lampe 6 Stunden lang. Du kannst die Lampe in einer Hand halten.

Lehm

Preis 1 SM
Gewicht 1 Pfd.

Dieses Pfund Lehm wird in wasserdichten Behältern verkauft, damit er weich bleibt; er kann bei Sonnenlicht, durch Backen oder jede beliebige Wärmequelle aushärten.

Leinwand (1 m²)

Preis 1 SM
Gewicht 1 Pfd.

Dieses schwere Tuch ist 1 m x 1 m groß und kann zum Malen, zum Schutz von Gegenständen gegen Gewitter, für die Herstellung von Segeln oder als improvisierte Tasche verwendet werden. Das Tuch ist nicht wasserdicht, aber man kann es mit Öl, Wachs oder Harz behandeln, damit es wasserfest wird.

Leiter

Preis 2 SM
Gewicht 20 Pfd.

Diese einfache, 3 m lange Leiter besteht aus zwei langen Brettern, zwischen die in einem Abstand von 0,30 m Holzstufen genagelt sind.

Luftbalg

Preis 1 SM
Gewicht ½ Pfd.

Dieser Balg, den Schwimmer für lange Tauchgänge nutzen, ähnelt einem Wasserschlauch, der jedoch recht luftdicht ist. Wenn er aufgeblasen ist, enthält er genügend Luft, dass eine mittelgroße Kreatur für 1 Runde bzw. eine kleine Kreatur für zwei Runden versorgt ist.

Lupe

Preis 100 GM
Gewicht –



Mit dieser einfachen Linse kann man kleine Gegenstände genauer betrachten. Für das Entzünden eines Feuers kann sie ebenso als Ersatz für Feuerstein und Stahl hergenommen werden. Zum Entzünden eines Feuers mit einer Lupe benötigt man helles Licht – wie Sonnenlicht –, das man konzentrieren kann, Zunder zum Anfeuern und mindestens eine Volle Aktion. Eine Lupe verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen bei der Betrachtung von kleinen oder Gegenständen mit vielen Einzelheiten.

Magierausrüstung

Preis 21 GM
Gewicht 21 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Beutel für Materialkomponenten, ein Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife, Tinte, ein Tintenschreiber und ein Wasserschlauch. Die Ausrüstung enthält kein Zauberbuch, da Magier das Spiel mit einem Zauberbuch beginnen und keines kaufen müssen.

Magnet

Preis 5 SM
Gewicht ½ Pfd.



Handmagnete sind recht schwach und man benutzt sie hauptsächlich um Eisen, Mithral oder Adamant zu entdecken oder auf kurze Reichweite anzuziehen. Sie sind nicht stark genug, um Metall über größere Reichweiten anzuziehen oder Kreaturen zu entwaffnen, die Metallwaffen tragen. Mithilfe dieser handgroßen Hufeisenmagnete können bis zu 3 Pfd. Eisen gehoben werden.

Mönchsausrüstung

Preis 8 GM
Gewicht 22 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehört eine Decke, Fackeln (10), eine Gürteltasche, Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, Seife, ein Seil und ein Wasserschlauch.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

MURMELN

PREIS 1 SM
GEWICHT 2 Pfd.



Mit Murmeln kann man Gegner verlangsamen. Mit den Murmeln aus einem 2 Pfd. Beutel kann man ein 1,50 m x 1,50 m großes Feld bedecken. Eine Kreatur, die ein Feld mit verstreuten Murmeln betritt, muss einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 10 ablegen, ansonsten liegt sie am Boden (der Standfestigkeitsbonus der Kreatur wird auf den Rettungswurf angerechnet). Jede Kreatur, die sich mit halbem Bewegungswert oder langsamer durch ein Feld mit Murmeln bewegt, kann sie problemlos umgehen.

MYSTIKERAUSRÜSTUNG

PREIS 9 GM
GEWICHT 29 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Eisentopf, Fackeln (10) ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein Henkelmann, Kerzen (10), Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife, ein Seil und ein Wasserschlauch.

NÄHNADEL

PREIS 5 SM
GEWICHT –

Mit dieser Nadel kannst du Stoff, Leinen oder dünnes Leder zusammennähen.

OHRSTÖPSEL

PREIS 3 KM
GEWICHT –

Ohrstöpsel bestehen aus gewachster Baumwolle oder Kork und verleihen dir einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, bei denen Hören eine Rolle spielt; allerdings erleidest du auch einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, bei denen es ums Hören geht.

ÖL

PREIS 1 SM
GEWICHT 1 Pfd.



Mit dem Öl aus einer 0,5 Liter Flasche kann eine Lampe 6 Stunden lang brennen. Man kann eine Flasche mit Öl zudem als Waffe mit Flächenschaden einsetzen. Verwende die Regeln für Alchemistenfeuer; allerdings braucht man eine Volle Aktion, um die Flasche mit einer Lunte zu bestücken. Sobald sie geworfen wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass sich das Öl tatsächlich entzündet.

Mit einem halben Liter Öl kannst du ein 1,50 m x 1,50 m großes Feld bedecken, vorausgesetzt die Oberfläche ist glatt. Wird das Öl entzündet, brennt es 2 Runden lang und verursacht bei jeder Kreatur in diesem Bereich 1W3 Punkte Feuerschaden.

PAKTMAGIERAUSRÜSTUNG

PREIS 8 GM
GEWICHT 19 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife und ein Wasserschlauch.

PALADINAUSRÜSTUNG

PREIS 11 GM
GEWICHT 30 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, ein billiger heiliger Text, ein heiliges Symbol aus Holz, ein Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife, ein Seil und ein Wasserschlauch.

PAPIER (BLATT)

PREIS 4 SM
GEWICHT –

Ein Blatt gewöhnlichen Papiers ist normalerweise 0,25 m x 0,15 m groß und kann nicht zur Herstellung von magischen Schriftrollen verwendet werden. Es besitzt Härte 0, 1 Trefferpunkt und einen Zerschmettern-SG von 5.

PARFÜM/DUFTWASSER

PREIS 5 GM
GEWICHT –



Die meisten Parfüms und Duftwasser werden aus ätherischen Ölen und Blumen gewonnen. Parfüms bzw. Duftwasser können (nach Entscheidung des SL) einen Situationsbonus von +1 bei verschiedenen, auf Charisma basierenden Fertigkeitswürfen verleihen.

PERGAMENT (BLATT)

PREIS 2 SM
GEWICHT –



Dieses Blatt aus dünner, behandelter Tierhaut stellt eine haltbare Schreibunterlage dar und kann für die Herstellung magischer Schriftrollen verwendet werden. Es besitzt Härte 0,2 Trefferpunkte und einen Zerschmettern-SG von 5.

PERISKOP

PREIS 20 GM
GEWICHT 4 Pfd.

An beiden Enden dieser 0,60 m langen Metallröhre befinden sich rechte Winkel in deren Inneren Spiegel angebracht sind. Wenn du in ein Ende hineinblickst, kannst du durch das andere Ende hinaus sehen, wodurch du in der Lage bist, sicher hinter Hindernisse, um Ecken oder in schmale Zwischenräume zu schauen, für die dein Kopf zu klein wäre. Wenn du ein Periskop benutzt, gilt das Ende der Röhre als winziger Gegenstand, so dass es einer beobachtenden Kreatur schwerer fällt, dich zu entdecken. Wenn du gegenüber der Kreatur Vollständige Tarnung hast und nur das Ende des Periskops zu sehen ist, dann erhältst du auf deine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit den Größenmodifikator der Röhre für Winzig statt deines eigenen Größenmodifikators. Durch die verzerrten Bilder auf den Spiegeln erleidest du einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, während du durch das Periskop blickst. Obwohl die Röhre recht stabil ist (Härte 5, 2 Trefferpunkte), sind die Spiegel darin zerbrechlich (Härte 1, 1 Trefferpunkt). Jeglicher Schaden, der über die Härte der Röhre hinausgeht, betrifft sowohl die Röhre als auch die Spiegel.

PFLEGEAUSRÜSTUNG

PREIS 5 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Diese Ausrüstung besteht aus Metallreiniger, einer kleinen Feile, einem Ledermesser, Imprägnieröl für Leder, zwei weichen Tüchern, zusätzlichen Lederbändern, einer Nähnadel und ein paar Knöpfen.

PHIOLE

PREIS 1 GM
GEWICHT –

Eine Phiole besteht aus Glas oder Stahl und fasst 30 Milliliter Flüssigkeit.

PROTHESE

Arm	**GEWICHT** 3 Pfd.	**PREIS** 10 GM
Fuß	**GEWICHT** 2 Pfd.	**PREIS** 1 GM
Hand	**GEWICHT** 1 Pfd.	**PREIS** 1 GM
Bein	**GEWICHT** 6 Pfd.	**PREIS** 20 GM

Leute, die im Kampf Hände, Arme, Beine oder Füße verlieren, ersetzen sie manchmal durch Prothesen, d.h. lebensechte Nachahmungen ihrer fehlenden Gliedmaßen. Prothesen werden für gewöhnlich aus Holz geschnitzt und bemalt, so dass sie zur Hautfarbe des Trägers passen. Zudem ist ihre Funktionalität eingeschränkt: Eine Person, der ein Bein fehlt, könnte mit halbem Bewegungswert laufen, oder jemand, dem ein Arm fehlt, könnte einen Schild in einer festen Position halten, aber mehr auch nicht. Man weiß von einigen klugen Leuten, dass sie sich kleine Fächer in ihre Prothesen eingebaut haben, die groß genug für kleine Gegenstände sind. Eine Hand- oder Fußprothese kann einen Gegenstand halten, dessen Gewicht unerheblich ist, wohingegen die Prothese einer Gliedmaße bis zu 1 oder 2 Pfund tragen kann.

PULVER

PREIS 1 KM
GEWICHT ½ Pfd.

Kreidepulver, Mehl und ähnliche Mittel sind bei Abenteurern deshalb so beliebt, weil man mit ihnen genau bestimmen kann, wo sich unsichtbare Kreaturen befinden. Das Werfen einer Tüte Pulver auf ein Feld ist ein Angriff gegen RK 5 und zeigt einen Augenblick lang, ob sich dort eine unsichtbare Kreatur aufhält. Noch effektiver ist es, das Pulver auf eine Oberfläche zu streuen (was 1 volle Runde dauert) und nach Fußspuren zu suchen.

PULVERHORN

PREIS 3 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Ein Pulverhorn, das für gewöhnlich aus einem ausgehölten Tierhorn, aber inzwischen häufiger aus Metall in allen Formen und Größen hergestellt wird, kann bis zu 10 Priesen Schwarzpulver fassen. Ein Pulverhorn schützt das in ihm gelagerte Schwarzpulver vor Feuer, Elektrizität, Fehlzündungen von Feuerwaffen und Wasser. Mit dem spitzen Ende des Horns kann man das teure Pulver sorgsam in den Lauf einer Feuerwaffe füllen.

PYROGRAFIEAUSRÜSTUNG

PREIS 1 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Diese wird auch „Holzmalereiausstattung" genannt und besteht aus Metallnadeln, Griffeln und Brennstempeln. Bei der Brandmalerei werden Bilder durch Einbrennen auf Leder oder Holz gemalt. Für die Verwendung einer Pyrografieausrüstung benötigt man eine Feuerquelle: Die Nadel bzw. der Griffel wird an einem dicken Ledergriff ins Feuer gehalten und dann wie ein Stift verwendet.

RAUCHGLASBRILLE

PREIS 10 GM
GEWICHT –



Diese Brille ist mit Linsen aus Rauchglas bestückt, mit deren Hilfe man sich gegen Kreaturen mit Blickangriffen schützen kann. Wenn du dich gegen Blickangriffe zur Wehr setzt, ist es so, als würdest du den Blick abwenden. Du erhältst einen Situationsbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen Angriffe, die mit Sehen zu tun haben (also gegen jeden Angriff, gegen den eine blinde Kreatur immun wäre). Während du die Brille trägst, erleidest du einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und alle Gegner gelten als getarnt (Fehlschlagchance von 20 %).

RASIERZEUG

PREIS 15 GM
GEWICHT ½ Pfd.

Rasierzeug besteht aus einem geraden Rasiermesser, einem Schleifstein, einem kleinen Spiegel, einem Pinsel, einem Becher und genügend Rasierpulver, dass ein mittelgroßer Humanoide sich 50 Mal rasieren kann.

REISEKOCHER

PREIS 10 GM
GEWICHT 1 Pfd.



In diesem kleinen Metallbehälter befindet sich ein wachsartiger Brennstoff, der genügend Wärme zum Kochen, aber gerade einmal so viel Licht ausstrahlt wie eine Kerze. Um die Flamme zu löschen, schließt man den Metalldeckel des Kochers, sodass er abkühlt und man ihn nach wenigen Minuten tragen kann. Der Brennstoff reicht für 5 Stunden (genug zum Kochen von ungefähr 10 Mahlzeiten).

REISEWÖRTERBUCH

PREIS 50 GM
GEWICHT 2 Pfd.



Jedes dieser Bücher ist auf eine bestimmte Sprache ausgelegt und hat zwei Teile. Der erste Teil bietet eine große Bandbreite nützlicher (und nach Gruppen geordneter) Redewendungen und Wörter, gefolgt von deren Lautschrift in der Sprache, die das Buch wiedergibt. Der zweite Teil bietet eine (nach Lautschrift geordnete) alphabetische Sammlung von Wörtern und Redewendungen in der Zweitsprache und deren ungefähre Übertragung in die Gemeinsprache. Durch die Verwendung dieses Buches erhältst du keinen Bonus auf Würfe zur Kommunikation, allerdings kann es nach Entscheidung des SL einen Malus negieren oder verringern, wenn das Gegenüber gewillt ist, auf die Übersetzung zu warten.

REISPAPIER

PREIS 5 KM
GEWICHT –

Ein solches Blatt Papier besteht aus Reis, Stroh oder Baumrinde. Es besitzt Härte 0, 1 Trefferpunkt und einen Zerschmettern-SG von 2.

REITAUSRÜSTUNG

Gewöhnlich	**GEWICHT** 54 Pfd.	**Preis** 16 GM
Für exotische Reittiere	**GEWICHT** 59 Pfd.	**Preis** 36 GM

Diese besteht aus einem Sattel, einer Satteldecke, Satteltaschen, Tierfutter für zwei Tage und Zaumzeug. Ohne das Futter wiegt die Reitausrüstung 10 Pfd. weniger.

RITTERAUSRÜSTUNG

PREIS 23 GM
GEWICHT 112 PFD.

Diese Ausrüstung besteht aus einem Eisentopf, Fackeln (10), einem Satz Feuerstein und Stahl, einer Gürteltasche, einem Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), einem Reitsattel, einem Rucksack, Satteltaschen, Seife, einem Schlafsack, einem Seil, Tierfutter (5 Tage), einem Wasserschlauch und einem Satz Zaumzeug.

RUCKSACK

Gewöhnlich	**GEWICHT** 2 Pfd.	**Preis** 2 SM
Meisterarbeit	**GEWICHT** 4 Pfd.	**Preis** 50 GM



Dieser Lederranzen besitzt eine große Tasche, die mithilfe einer Schnalle und einem Riemen verschlossen werden und ungefähr 55 Liter fassen kann. An manchen Rucksäcken sind ein oder mehrere Seitentaschen angebracht.

Rucksack [Meisterarbeit]: Dieser Rucksack weist zahlreiche Taschen auf, in denen man während des Abenteuers nützliche Gegenstände verstauen kann. Er weist zudem Haken auf, an denen man Feldflaschen, Taschen oder sogar eine aufgerollte Decke

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

befestigen kann. Die gepolsterten Gurte, die über der Brust und um die Hüfte getragen werden, sorgen für eine gleichmäßigere Gewichtsverteilung. Genau wie der gewöhnliche Rucksack können in der Haupttasche 55 Liter verstaut werden. Wenn du einen Rucksack [Meisterarbeit] trägst, gilt dein Stärkewert bei der Berechnung deiner Traglast um +1 höher als normal.

SACK

PREIS 1 SM
GEWICHT ½ Pfd.



Dieser schwere Leinensack, in dem man bequem Abenteurerausrüstung und sonstige Vorräte verstauen kann, fasst ungefähr 110 Liter. Mithilfe eines Lederbandes, das durch Ösen in der Oberseite des Sacks eingefädelt ist, lässt er sich leicht verschließen.

SÄGE

PREIS 4 KM
GEWICHT 2 Pfd.



Sägen können unterschiedliche Formen und Größen annehmen – von kleinen Zimmermannssägen bis hin zu den zweihändig geführten Holzfällersägen. Du kannst eine Säge zwischen Tür und Rahmen schieben, um hölzerne Bolzen oder Riegel als Volle Aktion durchzusägen; dabei verursachst du bei dem gesägten Gegenstand pro Runde Schaden in Höhe von 5 Trefferpunkten plus deinem Stärkemodifikator. Um das Sägen zu hören, muss man einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 ablegen. Sägen, die zum Durchschneiden von Eis auf Flüssen verwendet werden, sind am vorderen Ende mit einer Spitze ausgestattet, mit der das Eis zunächst durchbrochen wird, bevor man es sägt.

SÄGESCHWERT

PREIS +5 GM
GEWICHT –

Dies ist keine einzigartige Waffenart, sondern eine Abwandlung einer leichten oder schweren Klingenwaffe. Mithilfe des Sägeblattes auf der Rückseite des Schwertes kannst du grobe Zimmermannsarbeiten ausführen.

SANDUHR

6 Sekunden	**GEWICHT** –	**PREIS** 10 GM
1 Minute	**GEWICHT** ½ PFD.	**PREIS** 20 GM
1 Stunde	**GEWICHT** 1 PFD.	**PREIS** 25 GM



Bei einer gewöhnlichen Sanduhr dauert es 1 Stunde, bis der Sand aus der oberen in die untere Kammer gerieselt ist. Kleinere Sanduhren, die die Zeit präziser anzeigen – 6 Sekunden und 1 Minute –, sind auch ohne weiteres zu haben. Sanduhren, die mehr als eine Stunde anzeigen, sind selten.

SARG

Gewöhnlich	**GEWICHT** 30 Pfd.	**Preis** 10 GM
Verziert	**GEWICHT** 50 Pfd.	**Preis** 100 GM

Ein unverzierter Sarg besteht aus einfachem Holz mit einem losen, flachen Deckel, den man zunageln kann. Verzierte Särge werden von Adeligen bevorzugt, die ihre Toten zur Schau stellen wollen; sie sind innen mit Stoff ausgekleidet und haben einen Deckel mit Scharnieren.

SCHAUFEL

Gewöhnlich	**GEWICHT** 12 Pfd.	**Preis** 2 GM
Klappschaufel	**GEWICHT** 12 Pfd.	**Preis** 12 GM

Mit diesem Werkzeug kannst du mit einer Geschwindigkeit von 60 dm³ pro Minute (das entspricht einem Würfel mit einer Kantenlänge von ca. 40 cm) graben. Wird die Schaufel im Kampf eingesetzt, gilt sie als einhändige improvisierte Waffe, die den gleichen Schaden verursacht wie ein Knüppel derselben Größe.

Klappschaufel: Eine Klappschaufel ist eine komplette Schaufel mit einem robusten Faltgriff, der sich auf die Länge des Schaufelblattes zusammenklappen lässt, damit das Werkzeug weniger Platz einnimmt und zum Beispiel in einen Rucksack passt. Ist die Schaufel eingeklappt, dauert es 2 Volle Aktionen, um sie auszuklappen, damit man sie benutzen kann (oder umgekehrt).

SCHEINRÜSTUNG

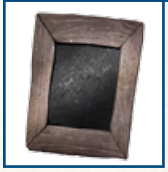
PREIS 90 GM
GEWICHT 10 Pfd.



Wenn ein arkaner Zauberkundiger eine Tarnung benötigt, könnte er eine Scheinrüstung anlegen. Eine Scheinrüstung besteht aus Leder oder dünnem Holz (zum Beispiel Balsaholz oder Bambus), das angemalt wird, um wie Metall auszusehen, und geht als Ritterrüstung durch, wenn sie nicht genau untersucht wird. Ein Charakter, der jemanden in einer Scheinrüstung mustert, muss einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, um zu erkennen, dass die Rüstung nicht echt ist. Scheinrüstungen verleihen keine Boni auf die Rüstungsklasse, haben keinen Einfluss auf den maximalen Geschicklichkeitsbonus und besitzen weder einen Rüstungsmalus noch eine Wahrscheinlichkeit für arkane Zauberpatzer oder reduzieren den Bewegungswert. Der Rüstung können keine magischen Eigenschaften verliehen werden, seien es nun Verbesserungsboni oder Eigenschaften wie *Bollwerk* oder *Geisterhafte Berührung.* Wenn du eine Scheinrüstung trägst, erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um deine Identität oder deine Bindung als arkaner Zauberkundiger zu verbergen (zum Beispiel in Städten, in denen das Wirken arkaner Zauber illegal ist). Der SG für Handwerk (Leder) oder Handwerk (Zimmermannsarbeiten) für die Herstellung einer Scheinrüstung beträgt 25.

SCHIEFERTAFEL

PREIS 1 GM
GEWICHT 2 Pfd.



Ein Holzrahmen von der ungefähren Größe eines Buches umfasst dieses dünne Stück polierten schwarzen Steins. Reibt man die Schieferplatte mit einem feuchten Tuch ab, verschwindet alles, was mit Kreide darauf geschrieben wurde.

SCHILDLEUCHTER

PREIS 1 GM
GEWICHT ½ Pfd.



Dieser Metallrahmen hält eine Fackel und ist so verarbeitet, dass er auf die Vorderseite eines leichten, schweren oder eines Turmschildes geschnallt werden kann, so dass du eine Fackel tragen kannst, ohne auf einen Schild oder das Tragen einer Waffe zu verzichten.

Schlafsack

Preis 1 SM
Gewicht 5 Pfd.



Dieser besteht aus zwei Wolltüchern, die unten und an einer Seite zusammengenäht werden, sodass eine Tasche entsteht, in der man schlafen kann. Manche Schlafsäcke sind an der Seite mit Stoffschlaufen versehen, die man vor dem Schlafengehen fest zuziehen kann. Zur Lagerung oder zum Transport kann man den Schlafsack zu einem festen Bündel zusammenrollen. Die meisten Leute verwenden zusätzlich eine Decke, die sie wärmt oder um den Boden zu polstern.

Schleifstein

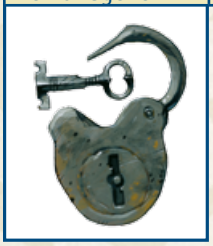
Preis 2 KM
Gewicht 1 Pfd.



Mithilfe eines Schleifsteins kannst du eine Klinge schärfen, indem du sie in einem genauen Winkel gegen den Stein schleifst. Das Schärfen einer Klinge nimmt 15 Minuten Arbeit in Anspruch und verleiht der Waffe beim ersten Treffer einen Bonus von +1 auf deinen Schadenswurf. Dies gilt nur für nichtmagische Waffen.

Schloss

Gewöhnlich	**Gewicht** 1 Pfd.	**Preis** 20 GM
Durchschnittlich	**Gewicht** 1 Pfd.	**Preis** 40 GM
Gut	**Gewicht** 1 Pfd.	**Preis** 80 GM
Hervorragend	**Gewicht** 1 Pfd.	**Preis** 150 GM



Dies kann ein Vorhängeschloss, ein eingesetztes Schloss in einer Tür oder einer Truhe oder jedes beliebige Schloss mit Schlüssel sein. Der SG für den Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten, um das Schloss zu öffnen, hängt von der Qualität des Schlosses ab: einfach (SG 20), durchschnittlich (SG 25), gut (SG 30) oder hervorragend (SG 40).

Schlüsselabdruckform

Preis 15 GM
Gewicht ½ Pfd.



Dieses Kästchen ist auf beiden Seiten mit weichem Wachs ausgekleidet, in dem der Abdruck eines Gegenstandes bleibt, der zwischen die beiden Seiten gedrückt wird, sodass eine hervorragende Pressform entsteht. Ein geschickter Handwerker kann daraufhin aus der Form eine Kopie des Gegenstandes herstellen (und zerstört dabei die Form). Um heimlich einen Abdruck herzustellen, ist ein Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 25 nötig.

Schlüsselkopie

Preis 1 GM
Gewicht –

Innerhalb einer Stunde kann ein Kunsthandwerker einen funktionierenden Schlüssel nachmachen. (Die Herstellung eines Duplikats, das genauso aussieht wie das Original, bedarf eines Schmiedes, eines Fertigkeitswurfs für Handwerk gegen SG 25 und einen Tag Arbeit.)

Schmetterlingsnetz

Preis 5 GM
Gewicht 2 Pfd.

An einem Ende dieses 1,8 m langen Stabes ist ein breiter Metallreifen befestigt, an dem ein feinmaschiges Netz hängt. Du kannst das Netz zum Sieben von Stoffen verwenden, die durch das Netz hindurchgehen, zum Beispiel Sand oder Wasser. Zudem kannst du mit dem Schmetterlingsnetz Mini- oder winzige Kreaturen wie mit einem Netz (Waffe) einfangen, allerdings musst du das Schmetterlingsnetz nach einem missglückten Wurf nicht erneut zusammenfalten und kannst den Griff wie das Seil einer Netzwaffe einsetzen.

Schnorchel

Gewöhnlich	**Gewicht** –	**Preis** 5 SM
Meisterarbeit	**Gewicht** –	**Preis** 5 GM

Diese Holzröhre ist wasserdicht und am gekrümmten Ende ist ein Mundstück angebracht. Wenn du das Mundstück im Mund hältst, verläuft die Röhre neben deinem Gesicht in Richtung deines Hinterkopfes, sodass du Luft holen kannst, wenn du mit dem Gesicht nach unten schwimmst oder kaum untergetaucht bist. Wenn du die Spitze des Schnorchels ins Wasser tauchst, füllt er sich mit Wasser, so dass du nicht mehr durch ihn atmen kannst, bis du ihn vom Wasser befreit hast (wofür eine Bewegungsaktion und Atemluft nötig sind). Normalerweise ist ein Schnorchel ungefähr 0,40 m lang; ist er kürzer, füllt er sich schneller mit Wasser, ist er aber länger, bekommst du nicht genügend Luft durch den Schnorchel.

Schnorchel [Meisterarbeit]: Dieser Schnorchel ist am oberen Ende mit einem Ventil ausgestattet, das das Wasser abhält, so dass der Schnorchel nicht aufgrund von Spritzwasser oder beim Untertauchen vollläuft. Der Schnorchel besitzt nahe dem Mundstück zudem ein Ausblasventil, welches verhindert, dass dir das Wasser in den Mund dringt, und automatisch überflüssiges Wasser ausspült, wenn du an die Oberfläche zurückkehrst.

Schriftrollenbehälter

Preis 1 GM
Gewicht ½ Pfd.



Ein Schriftrollenbehälter aus Leder oder Holz fasst bis zu vier Schriftrollen. Du kannst weitere hineinzwängen, aber eine beliebige Schriftrolle herauszuholen, ist dann eine Volle Aktion statt einer Bewegungsaktion. Um den Inhalt zu vernichten, muss man den Schriftrollenbehälter zerstören (Härte 2 bei Leder bzw. 5 bei Holz, 2 Trefferpunkte, Zerschmettern-SG 15). Ein Schriftrollenbehälter ist nicht wasserdicht und muss vor den Elementen geschützt werden.

Schriftrollenkasten

Preis 5 GM
Gewicht 1 Pfd.

In diesen Holzkasten passen gut und gerne 10 Schriftrollen; er ist mit kleinen Klammern bzw. Lesezeichen ausgestattet, damit die Schriftrollen leichter zu finden sind. Das Entfernen einer Schriftrolle aus einem Schriftrollenkasten, den man in der Hand hält, ist eine Bewegungsaktion. Ein Schriftrollenkasten besitzt Härte 5, 5 Trefferpunkte und einen Zerschmettern-SG von 20. Ein Schriftrollenkasten ist wasserdicht.

Schurkenausrüstung

Preis 50 GM
Gewicht 37 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören Diebeswerkzeug, Fackeln (10), eine Gürteltasche, ein Eisentopf, ein Satz Feuerstein und Stahl, ein Henkelmann, Kletterhaken (10), Krähenfüße, Kreide (10), Reiseproviant (5 Tage), ein Rucksack, ein Schlafsack, Seife, ein Seil, ein Spiegel, ein Wurfhaken und ein Wasserschlauch.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

SCHÜTZENAUSRÜSTUNG

PREIS 26 GM
GEWICHT 31 Pfd.

Diese Ausrüstung enthält eine Büchsenmacherausrüstung, einen Eisentopf, Fackeln (10), ein Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, einen Henkelmann, ein Pulverhorn, Reiseproviant (5 Tage), einen Rucksack, ein Seil, einen Schlafsack und einen Wasserschlauch.

SCHWERTSCHEIDE MIT GEHEIMFACH

PREIS 45 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Der Zwischenraum an der Unterseite dieser Schwertscheide ist gerade groß genug, dass eine Flasche mit einem Trank hineinpasst. Manche dieser Geheimfächer lassen sich von außen öffnen, andere werden mithilfe eines geheimen Verschlusses am oberen Ende geöffnet. Um das Geheimfach zu entdecken, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 nötig, bzw. gegen SG 20, wenn man die Länge des Schwertes mit der der Scheide vergleichen kann.

SEIDENSEIL

PREIS 10 GM
GEWICHT 5 Pfd.



Dieses 15 m lange Seidenseil besitzt 4 Trefferpunkte und kann mit einem Stärkewurf gegen SG 24 zerrissen werden.

SEIFE

PREIS 1 KM
GEWICHT –



Meistens wird Seife aus Tierfett und Lauge hergestellt, die aus Asche gewonnen wird. Mit diesem dicken Block Seife kannst du alles abschrubben, was schmutzig ist: Kleidung, Töpfe, Leinwand, Abenteurer usw. Ein Stück Seife reicht für ungefähr 50 Anwendungen.

SEIL

PREIS 1 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Dieses 15 m lange Hanfseil besitzt 2 Trefferpunkte und kann mit einem Stärkewurf gegen SG 23 zerrissen werden.

SEXTANT

PREIS 500 GM
GEWICHT 2 Pfd.



Ein Sextant wird zur Bestimmung des Breitengrades verwendet. Wenn du den Sextanten zusammen mit einem Astrolabium benutzt, erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überleben, um dich nicht zu verirren.

SIEGELRING

PREIS 5 GM
GEWICHT –

Dieser Ring ist mit einer Prägung versehen, die normalerweise ein Familienwappen oder ein Amtszeichen darstellt. Man drückt den Ring auf weiches Wachs und hinterlässt somit einen Abdruck des Symbols.

SIEGELWACHS

PREIS 1 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Mit diesem Stück rotem Wachs werden Briefumschläge versiegelt, zumeist mit dem Abdruck eines Siegelrings, damit bewiesen ist, wer ihn abschickt.

SIGNALHORN

PREIS 1 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Zum Hineinstoßen in ein Horn ist ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 10 notwendig, so dass Begriffe wie „Angriff!“, „Hilfe!“, „Vorrücken!“, „Rückzug!“, „Feuer!“ oder „Alarm!“ weitergegeben werden können. Der Klang eines Signalhorns kann bis zu 800 m weit klar gehört werden (Wahrnehmung SG 0). Für je 400 m darüber erleidet man auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Hören des Horns einen Malus von -1.

SIGNALPFEIFE

PREIS 8 SM
GEWICHT –



Mit einem Fertigkeitswurf für Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 5 kannst du mit einer Signalpfeife die gleichen Lagen weitergeben wie mit einem Signalhorn. Das ohrenbetäubende Schrillen einer Pfeife kann bis zu 400 m weit klar gehört werden (Wahrnehmung SG 0). Für je 400 m darüber erleidet man auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung für das Hören der Pfeife einen Malus von -2. Es gibt auch stille Pfeifen, deren Klang nur Tiere und andere Kreaturen mit scharfem Gehör wahrnehmen können.

SPIEGEL

PREIS 10 GM
GEWICHT ½ Pfd.



Dieser Handspiegel durchmisst ungefähr 0,30 m. Im Gegensatz zu vielen hochwertigeren Glasspiegeln besteht dieser aus poliertem Stahl und ist so robust, dass du ihn fallenlassen kannst, ohne dass er zerbricht.

SPINNENSEIDENSEIL

PREIS 100 GM
GEWICHT 4 Pfd.



Dieses 15 m lange Seil ist aus Seidensträngen monströser Spinnen gedreht. Es wird häufig von Dunkelelfen verwendet und ist in der Oberwelt derart selten, dass es dort praktisch nicht existiert. Allerdings findet man gelegentlich kürzere Stücke von Spinnenseidenseil (die für gewöhnlich nicht länger sind als 3 m) unter den Goblins. Spinnenseidenseil besitzt 6 Trefferpunkte und kann mit einem Stärkewurf gegen SG 25 zerrissen werden.

SPITZHACKE

PREIS 3 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Wird eine Spitzhacke im Kampf eingesetzt, gilt sie als zweihändige improvisierte Waffe, die den gleichen Stichschaden verursacht wie ein schwerer Streithammer derselben Größe.

STAB

PREIS 5 KM
GEWICHT 8 Pfd.



Mit diesem 3 m langen Stück Holz kann man aus sicherer Entfernung Gruben, Bodenplatten und trübe Gewässer erproben.

Stachelweste

Preis 10 GM
Gewicht 4 Pfd.

Dünne Lederlappen verhindern, dass Hunderte winziger Nadeln, die aussehen wie Angelhaken und die Oberfläche dieser schwarzen Weste bedecken, dir beim Tragen Schaden zufügen. Allerdings muss jede Kreatur, die dich mit einer natürlichen Waffe oder einem waffenlosen Schlag angreift, einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 1 Punkt Schaden zu erleiden. Wirst du von einer Kreatur verschluckt, erleidet sie in jeder Runde 1 Punkt Schaden, bis sie dich entweder ausspuckt, du entkommst oder du stirbst (ab diesem Zeitpunkt hat die Weste genug Schaden genommen, dass sie keine Gefahr mehr darstellt). Die Weste kann nur über einer leichten Rüstung oder ohne Rüstung getragen werden.

Stelzen

Gewöhnlich	**Gewicht** 10 Pfd.	**Preis** 2 SM
Meisterarbeit	**Gewicht** 10 Pfd.	**Preis** 5 GM

Dieser Gegenstand besteht aus zwei Holzstangen mit Fußstützen auf halber Höhe. Indem man sich auf die Fußstützen stellt und die Stangen am oberen Ende festhält, kann man bestimmten Gefahren am Boden entgehen. Zum Beispiel kannst du mit den Stelzen durchs Wasser waten, ohne nass zu werden, allerdings würdest du noch immer eine Falle auslösen, die zuschnappt, wenn man ein bestimmtes Gebiet durchquert. Durch die Stelzen verringert sich deine Grundbewegungsweite von 9 m auf 6 m bzw. von 6 m auf 4,50 m. Du kannst als Bewegungsaktion von den Stelzen abspringen bzw. als Freie Aktion, wenn du einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 ablegst.

Um auf den Stelzen zu laufen, benötigst du beide Hände. Für das Stelzenlaufen ist bei jeder Bewegung ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 5 nötig. Scheitert der Wurf, so bewegst du dich während dieser Bewegungsaktion nicht; scheiterst du um 5 oder mehr, fällst du von den Stelzen. Willst du deine Hand für etwas anderes gebrauchen, während du auf den Stelzen stehst, musst du einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen 10 ablegen, ansonsten verlierst du die Aktion. Willst du beide Hände gebrauchen, erhöht sich der SG auf 20.

Auf Stelzen für mittelgroße Kreaturen stehst du 0,60 m über dem Boden, auf Stelzen für kleine Kreaturen stehst du 0,30 m über dem Boden, allerdings erhöht sich der Akrobatik-SG pro 0,30 m Erhöhung um +5. Eine Stelze besitzt Härte 5 und 10 Trefferpunkte. Wenn du nur eine Stelze zur Verfügung hast, verringert sich deine Bewegungsrate auf 1,50 m, da du nur hüpfen und nicht laufen kannst.

Stelzen [Meisterarbeit]: Diese Stelzen kannst du an deinen Füßen und Beinen festschnallen, sodass du ohne Malus deine Hände für andere Aufgaben verwenden kannst. Für das Laufen auf Stelzen [Meisterarbeit] ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 nötig. Das An- oder Ablegen von Stelzen [Meisterarbeit] ist eine Volle Aktion.

Stille Pfeife

Preis 9 SM
Gewicht –

Nur Tiere und andere Kreaturen mit scharfem Gehör können den Klang dieser Pfeife wahrnehmen.

Tagebuch

Preis 1 GM
Gewicht 1 Pfd.

Dies ist ein leeres, leichtes Buch mit einem Umschlag aus Öltuch. Es hat 50 Seiten.

Tarnnetz

Preis 20 GM
Gewicht 5 Pfd.

Dieses lose Geflecht aus Schnüren und mehrfarbigem Stoff wird dazu verwendet, Kreaturen oder große Gegenstände zu verbergen. Tarnnetze müssen für die Tarnung in einem bestimmten Gelände hergestellt werden: Schnee, Sand, Wald, Gras, Sumpf, Stadt oder Wasser. Wenn du dich unter einem Netz für das passende Gelände versteckst, erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf deine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, solange du bewegungslos und am Boden liegen bleibst. Das Abdecken mit einem Tarnnetz ist eine Volle Aktion, für die ein Fertigkeitswurf für Überleben gegen SG 10 abgelegt werden muss. (Ein Fehlschlag bedeutet, dass du dich nicht richtig mit dem Netz bedeckt hast und du den Bonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit verlierst.) Wenn du das Netz benutzt, unterliegst du dem Zustand Verstrickt, allerdings hat der Geschicklichkeitsmalus keine Auswirkungen auf deine Initiative oder deine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Das Abnehmen des Netzes ist eine Bewegungsaktion bzw. eine Schnelle Aktion, wenn sie mit einer Bewegungsaktion zusammen ausgeführt wird, um aus einer liegenden Position aufzustehen.

Du kannst 1 Minute darauf verwenden, einen Gegenstand mit einem Tarnnetz abzudecken. Führe einen Fertigkeitswurf für Überleben mit einem Malus von -10 durch und verwende diesen Wert als Ergebnis des Fertigkeitswurfes für Heimlichkeit des Gegenstandes. Kreaturen, die mit ihren Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung diesen Heimlichkeits-SG nicht erreichen, erkennen nicht, um was es sich bei dem Gegenstand handelt, und behandeln ihn für gewöhnlich als natürlichen Teil des Geländes. Zum Beispiel kannst du einen Wagen als Felsen oder eine Fläche Gestrüpps tarnen. Um einen riesigen oder einen gigantischen Gegenstand zu tarnen, benötigt man fünf Netze und 10 Minuten Arbeitszeit und der Malus auf den Fertigkeitswurf für Überleben liegt bei -20 statt bei -10. Das Tarnen eines kolossalen Gegenstandes hängt von dessen Form ab, doch benötigt man für gewöhnlich mindestens 10 Tarnnetze und 1 Stunde Arbeitszeit und der Malus auf den Fertigkeitswurf für Überleben liegt bei -30 statt bei -10.

Eine Kreatur mit der Fähigkeit Geruchssinn ignoriert den Effekt des Tarnnetzes und legt ihre Fertigkeitswürfe gegen deinen eigentlichen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ab, wenn sie sich das Netz in Reichweite des Geruchssinns befindet. Jede Kreatur, die sich innerhalb von 3 m im Umkreis eine großen oder größeren Gegenstandes befindet, der von einem Tarnnetz bedeckt ist, erkennt automatisch, dass der Gegenstand getarnt ist.

Tätowierung

Preis 1 KM – 20 GM
Gewicht –

Der Preis einer Tätowierung hängt von der Qualität, der Größe und den verwendeten Farben ab. Eine münzgroße Tätowierung mit blauer Tinte, die im Verlauf eines Jahrzehnts ausbleicht, kostet 1 KM; eine handgroße Tätowierung mit schwarzer Tinte, die nicht ausbleicht, kostet 1 SM; und eine Tätowierung über den gesamten Rücken dauert mehrere Sitzungen, um sie zu stechen, und kostet 10 GM. Jede zusätzliche Farbe kostet genauso viel wie eine einzelne Tätowierung derselben Größe. Obwohl diese Preise eine Grundlage bilden, können Tätowierungen – wie alle anderen Kunstwerke auch – je nach Bekanntheit des Künstlers einen wesentlich höheren Wert haben.

Teekessel

Preis 1 SM
Gewicht 1 Pfd.

Dies ist eine kleine Schnabelkanne zum Kochen von Tee. Der Kessel weist einen Deckel und ein Sieb auf. Man kann mit ihm bis zu vier Tassen Tee auf einmal kochen.

Thuribel

Preis 50 GM
Gewicht 3 Pfd.

Wenn diese kleine Feuerschale mit Kohle und gewöhnlichen Kräutern im Wert von 2 SM gefüllt ist, erfüllt er einen Bereich von 9 m Durchmesser 1 Stunde lang mit leichtem Rauch. Jede Kreatur, die sich im Bereich des Rauches aufhält, erhält einen Situationsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen eingeatmete Krankheiten.

TIERLEIM

PREIS 5 SM
GEWICHT ½ Pfd.

Dieser einfache Leim entsteht dadurch, dass Haut, Knochen, Hufe, Hörner und Sehnen eines Tieres solange gekocht werden, bis ein ockerfarbener Sirup entsteht, der beim Abkühlen aushärtet. Bevor man den Tierleim benutzt, muss man ihn solange erwärmen, bis er flüssig wird. Normalerweise trägt man ihn mit einem Pinsel auf und drückt die bestrichenen Teile eine Minute lang zusammen, woraufhin der Leim abkühlt und aushärtet. Der Leim reicht zum Bestreichen einer Oberfläche von 0,30 m x 0,30 m aus, bzw. (weil es immer Schwund gibt) bis zu 40 Anwendungen pro 13 cm². Um eine verleimte Oberfläche (von mindestens 0,30 m x 0,30 m) zu zerreißen, ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 15 nötig. Um eine kleine verleimte Oberfläche (weniger als 13 cm²) zu zerreißen, ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 10 nötig. Tierleim ist wasserlöslich, wodurch der Stärke-SG zum Zerreißen für 10 Minuten um 1 gesenkt wird. Er wird weich, wenn er mit Wärme oder Dampf in Berührung kommt, wodurch der Stärke-SG, um ihn zu zerreißen, pro Minute um 1 gesenkt wird.

TINTE

PREIS 8 GM
GEWICHT –



Diese Phiole enthält ungefähr 30 Milliliter Tinte. Farbige Tinte kostet doppelt so viel wie schwarze Tinte.

TINTENSCHREIBER

PREIS 1 SM
GEWICHT –

Hierbei handelt es sich um einen Holzgriffel mit einer Metallspitze, auf der sich nach dem Eintunken in ein Tintenfässchen ein wenig Tinte sammelt.

TRAGBARE BRÜCKE

PREIS 200 GM
GEWICHT 60 Pfd.

Wenn sie mit acht Haken (vier auf jeder Seite) befestigt wird, kann diese Brücke aus Seilen und Latten bis zu 1.500 Pfund tragen und einen Abgrund von 9 m überspannen. Man kann sie zu einem Bündel zusammenrollen, so dass sie auf dem Rücken oder von einem Lasttier getragen werden kann. Will man ein Tier dazu bringen, die Brücke zu überqueren, muss man den Trick Kommen oder Bei Fuß gehen einsetzen.

TRAGBARER RAMMBOCK

PREIS 10 GM
GEWICHT 20 Pfd.



Dieser mit Eisen beschlagene Holzbalken verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf Stärkewürfe, wenn du eine Tür einschlagen willst. Wenn dir eine zweite Person hilft, erhöht sich dieser Bonus automatisch um weitere +2.

TRICKHANDSCHELLEN

PREIS 65 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Bei eingehender Betrachtung (Wahrnehmung SG 25) sind diese Fesseln kaum von gewöhnlichen Handschellen zu unterscheiden. Ein Träger, der weiß, wo sich der verborgene Verschluss befindet, kann sie mit einer Standard-Aktion öffnen; ansonsten gelten sie als Handschellen [Meisterarbeit]. Einige sehen zwar nach Standardqualität aus, doch sind Trickhandschellen immer Meisterarbeiten.

TROLLTÖTERAUSRÜSTUNG

PREIS 30 GM
GEWICHT 17 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Phiole Alchemistenfeuer, Fackeln (10), fünf Flaschen Öl, eine Flasche Säure und Zündhölzer.

TRUHE MIT DOPPELTEM BODEN

PREIS 52 GM
GEWICHT 25 Pfd.



Schmuggler verwenden solche Truhen für gewöhnlich zum Transport von verbotener Ware oder von Leuten mit Schätzen, die sie gerne geheim halten würden. Der doppelte Boden der Truhe ist ungefähr 2,5 cm tief. Je nach Gestaltung kann der Boden entweder an der Unterseite oder der Rückseite geöffnet werden. Es ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 nötig, um den doppelten Boden zu entdecken.

TURMKARTENSPIEL

PREIS 100 GM
GEWICHT –



Dies ist ein traditioneller Satz Wahrsagekarten, wie er von Wahrsagern und Sehern verwendet wird. Manche Turmkartenspiele sind kunstvoll illustriert, doch meistens handelt es sich um handbemalte Karten aus Pergament oder Papier. Turmkarten werden häufig von einer Generation an die nächste weitergegeben, so dass die Besitzer äußerst sorgsam mit ihnen umgehen.

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

Gewöhnlich	**GEWICHT** 4 Pfd.	**Preis** 5 GM
Meisterarbeit	**GEWICHT** 4 Pfd.	**Preis** 50 GM

Eine Überlebensausrüstung beinhaltet die notwendigen Werkzeuge für das tägliche Überleben in der gemäßigten Wildnis. Dazu gehören für gewöhnlich ein Satz Feuerstein und Stahl, ein Henkelmann, zwei Wasserschläuche (die genügend Wasser für 1 Person für 1 Tag fassen), sehr einfache Landkarten mit den wichtigsten Orientierungspunkten sowie ein kleines Allzweckmesser.

Zu einer Überlebensausrüstung [Meisterarbeit] gehören hochwertigere Ausrüstungsgegenstände sowie ein Handbuch über Tiere und Pflanzen. Diese verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überleben, um in der Wildnis zurechtzukommen, schlechtes Wetter zu überstehen, dich nicht zu verlaufen, natürliche Gefahren wie Treibsand zu umgehen und das Wetter vorherzusagen.

UNTERARMSCHEIDE

PREIS 1 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dies ist eine Scheide, die dazu gedacht ist, am Unterarm festgeschnallt und unter einem langen Ärmel verborgen zu werden. Die Scheide kann einen Gegenstand fassen, der so lang ist wie der Unterarm, zum Beispiel einen Dolch, einen Wurfpfeil oder einen Stab, bzw. bis zu fünf Pfeile oder Armbrustbolzen. Mit einer Bewegungsaktion kannst du dein Handgelenk anwinkeln, so dass einige oder alle Gegenstände in deine Hand fallen (dies provoziert wie üblich einen Gelegenheitsangriff). Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit gegen konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, die von jemandem abgelegt werden, der dich beobachtet oder abtastet, um festzustellen, ob du Gegenstände in der Scheide verbirgst. An jedem Arm kannst du jeweils nur eine Unterarmscheide tragen.

Unterhalterausrüstung

Preis 5 SM
Gewicht 3 Pfd.

Diese Ausrüstung enthält Jonglierbälle, Narrenschminke, Spielkarten, farbige Taschentücher und andere einfache Requisiten für Bühnenzauberer und andere Straßenkünstler.

Untotenjägerausrüstung

Preis 402 GM
Gewicht 7 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören eine Halskette aus Knoblauchknollen, ein Hammer, ein heiliges Symbol aus Holz, zwei Flaschen heiliges Wasser, ein Holzpflock, ein Sonnenzepter, ein *Trank: Schutz vor Bösem* und ein *Trank: Teilweise Genesung.*

Vertrautentasche

Preis 25 GM
Gewicht 6 Pfd.

Diese gepanzerte Tasche bietet jeder winzigen oder kleineren Kreatur darin vollständige Deckung. Die Tasche hat Luftlöcher (die mit einem Korken verschlossen werden können, wenn man sich unter Wasser aufhalten muss) sowie zwei Behälter für Futter und Wasser.

Vorschlaghammer

Preis 1 GM
Gewicht 10 Pfd.

Dieser schwere, zweihändige Hammer wird normalerweise bei Zimmermanns- oder sonstigen Bauarbeiten eingesetzt. Zudem ist er sehr nützlich, wenn man auf Lagerplätzen mit starkem Wind Zeltheringe in die Erde treiben will. Wird er im Kampf eingesetzt, gilt er als improvisierter Erdspalter (siehe Seite 25).

Wächterpuppe

Preis 30 GM
Gewicht 35 Pfd.

Man benötigt 5 Minuten, um das Holzgerüst zusammenzusetzen und ihm die dazugehörige lose Kapuze und die schlabbrige Kleidung überzuziehen; danach sieht die Gestalt aus wie ein Humanoider auf Wachposten. Kreaturen, die mehr als 9 m entfernt sind, müssen einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 ablegen, um zu erkennen, dass dort eigentlich niemand Wache steht.

Waffeleisen

Gewöhnlich	**Gewicht** 5 Pfd.	**Preis** 1 GM
Mithral	**Gewicht** 2 ½ Pfd.	**Preis** 1.251 GM

Diese beiden, mit einem Scharnier verbundenen Metallplatten sind mit Noppen versehen, die dem Gebäck, das du backst, Textur verleihen. Du gießt flüssigen Teig auf das Eisen, schließt es und stellst es zum Backen auf ein Feuer oder einen Ofen. Einige Waffeleisen bestehen aus Platten, die ein Adelswappen, ein religiöses Symbol oder die Flagge einer Nation auf die Waffel pressen. Ein Mithralwaffeleisen trägt fast immer eine bestimmte Insignie statt eines gewöhnlichen Waffelmusters. Genau wie bei anderen Kochutensilien aus Mithral, bleibt auch am Mithralwaffeleisen kaum Teig kleben.

Waffenkordel

Preis 1 SM
Gewicht –

Waffenkordeln sind 0,60 m lange Lederbänder, mit denen du deine Waffen am Handgelenk befestigen kannst. Wenn du deine Waffe fallenlässt oder entwaffnet wirfst, kannst du sie mit einer Schnellen Aktion wieder aufheben. Sie liegt nie weiter weg als im angrenzenden Feld. Allerdings kannst du nicht zwischen zwei verschiedenen Waffen wechseln, ohne die Kordel zunächst abzunehmen (eine Volle Aktion) oder abzuschneiden (eine Bewegungsaktion bzw. ein Angriff, Härte 0, 0 Trefferpunkte). Im Gegensatz zum beriemten Panzerhandschuh kannst du die Hand, an der die Kordel hängt, noch immer benutzen, allerdings könnte die herabhängende Waffe präzisere Handlungen stören.

Waldläuferausrüstung

Preis 9 GM
Gewicht 28 Pfd.

Diese enthält einen Eisentopf, Fackeln (10), einen Satz Feuerstein und Stahl, eine Gürteltasche, einen Henkelmann, Reiseproviant (5 Tage), einen Rucksack, einen Schlafsack, ein Seil und einen Wasserschlauch.

Wasserdichte Laterne

Preis +5 GM
Gewicht –

Für diese Laterne, die zum Schutz der Flamme gegen Wasser und Wind gedacht ist, gelten heftige Winde als starke Winde, Windstürme als heftige Winde und Orkane als Windstürme bei der Bestimmung, ob die Flamme durch sie ausgeblasen wird. In der Laterne ist genügend Luft, dass sie 5 Runden unter Wasser brennen kann, bevor sie ausgeht.

Wasserdichte Tasche

Preis 5 SM
Gewicht ½ Pfd.

Dieser Lederbeutel wird mit Teer oder Pech abgedichtet, so dass die empfindlichen Gegenstände darin nicht durch Wasser zerstört werden. Gegenstände, die darin aufbewahrt werden, bleiben recht trocken, so dass die Tasche ideal für den Transport von Karten, Schriftrollen, Zauberbüchern und dergleichen ist. Allerdings ist die Tasche nicht völlig undurchlässig und kann höchstens 10 Runden lang völlig untergetaucht werden, bevor genug Wasser eindringt, um den Inhalt zu ruinieren.

Wasserschlauch

Preis 1 GM
Gewicht 4 Pfd.



Dieser Beutel besteht aus einer Tierblase oder behandeltem Leder. Er ist wasserdicht und fasst knapp 2 Liter Flüssigkeit. Das angegebene Gewicht gilt für einen Wasserschlauch, der vollständig mit Wasser gefüllt ist; leer wiegt er ungefähr 2 Pfund.

Wasseruhr

Preis 1.000 GM
Gewicht 200 Pfd.

Diese große, wuchtige Erfindung gibt die Zeit mit einer Abweichung von einer halben Stunde pro Tag genau an, nachdem sie das letzte Mal gestellt wurde. Die Uhr benötigt eine Wasserquelle und muss stillstehen, da die Zeit mithilfe regelmäßiger fallender Wassertropfen gemessen wird.

Windlicht

Preis 5 GM
Gewicht 1 Pfd.

Ein Windlicht ist eine Art kleine Laterne mit Glasplättchen und einem Einschub für die Kerze. Es schützt die Kerze vor dem Luftzug und fängt das tropfende Wachs auf. Es verteilt das gleiche Licht wie ein Kerze, kann aber geöffnet und geschlossen werden, so dass es nur 1 bis 3 angrenzende Felder beleuchtet. An einem Windlicht kannst du deine Hände wärmen.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

WURFHAKEN

Gewöhnlich	**GEWICHT** 4 Pfd.	**Preis** 1 GM
Mithral	**GEWICHT** 2 Pfd.	**Preis** 1.001 GM



Zum Werfen eines Wurfhakens wird ein Fernkampfwurf abgelegt. Der Wurfhaken selbst gilt dann als Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von 3 m. Gegenstände mit genügend Zwischenräumen, in denen sich der Haken verfangen kann, besitzen eine RK von 5.

ZELT

Klein	**GEWICHT** 20 Pfd.	**Preis** 10 GM
Mittelgroß	**GEWICHT** 30 Pfd.	**Preis** 15 GM
Groß	**GEWICHT** 40 Pfd.	**Preis** 30 GM
Pavillon	**GEWICHT** 50 Pfd.	**Preis** 100 GM



Zelte gibt es in verschiedenen Größen und können zwischen 1 und 10 Personen Obdach bieten. Der Aufbau eines kleinen Zeltes für eine mittelgroße Kreatur dauert 20 Minuten; der Aufbau eines mittelgroßen Zeltes für zwei Kreaturen dauert 30 Minuten; der Aufbau eine großen Zeltes für vier Kreaturen dauert 45 Minuten; der Aufbau eines Pavillons für 10 Personen dauert 90 Minuten. (Zwei kleine Kreaturen gelten als eine mittelgroße Kreatur und eine große Kreatur gilt als zwei mittelgroße Kreaturen.) Pavillons bieten genügend Platz, dass in ihrer Mitte ein kleines Feuer entzündet werden kann. Das Abbauen eines Zeltes dauert halb so lange wie der Aufbau.

Werkzeuge und Zubehör für Fertigkeiten

Diese Gegenstände sind besonders nützlich für Charaktere mit bestimmten Fertigkeiten und Klassenfähigkeiten.

Abakus

Preis 2 GM
Gewicht 2 Pfd.

Mit diesem Hilfsmittel kann man mathematische Berechnungen anstellen.

Aderlassausrüstung

Preis 5 GM
Gewicht 5 Pfd.



Dieser feste Keramikbecher besitzt einen Deckel mit einigen winzigen Luftlöchern. Für gewöhnlich ist er halb mit Wasser gefüllt und enthält vier ausgewachsene Blutegel, von denen jeder ungefähr 0,15 m lang ist. Eine Aderlassausrüstung verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde für die Behandlung von Giften. Ein Blutegel, der für medizinische Aderlässe eingesetzt wird, kann zwischen zwei Fütterungen bis zu 6 Monate lang überleben.

Alchemistenlabor

Preis 200 GM
Gewicht 40 Pfd.



Mit diesem Labor kann man alchemistische Gegenstände herstellen und erhält einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie). Es hat keinen Einfluss auf die Kosten in Bezug auf die Fertigkeit Handwerk (Alchemie). Ohne dieses Labor kann man davon ausgehen, dass ein Charakter mit der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) genügend Instrumente zur Verfügung hat, um die Fertigkeit auch einzusetzen, allerdings nicht genug, um den Bonus von +2 durch das Labor zu erhalten.

Amboss

Preis 5 GM
Gewicht 10-100 Pfd.

Wenngleich die Größe von Ambossen je nach Art der mit ihnen ausgeführten Schmiedearbeiten variiert, haben alle Ambosse die gleiche Form und Bauweise. Grobschmiedeambosse sind viel schwerer und größer (100 Pfund) als Hufschmiedeambosse (50 Pfund), die wiederum größer sind als die Ambosse von Silber- und Goldschmieden (10 Pfund). Ohne einen ordentlichen Amboss sind viele Metallarbeiten gar nicht möglich.

Balancierstange

Preis 8 SM
Gewicht 12 Pfd.

Diese biegsame Stange kann zwischen 4,50 und 9 m lang sein. Wenn du sie richtig einsetzt, kannst du die Balance halten, während du schmale Stege überquerst. Durch die Verwendung einer Balancierstange erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, wenn du eine schmale Stelle überquerst.

Bärenfalle

Preis 2 GM
Gewicht 10 Pfd.

Obwohl Bärenfallen in erster Linie zum Einfangen großer Tiere konstruiert werden, kann man mit ihnen ebenso Humanoide oder Monster einfangen. Die mit einem Scharnier verbundenen Bügel sind mit einer Kette verbunden, die wiederum sicher an einem Pfahl hängt, der in den Boden getrieben wird, damit das Opfer nicht einfach davon kriechen kann. Um die Bügel aufzustemmen oder den Pfahl aus dem Boden zu ziehen, ist ein Stärkewurf gegen SG 20 nötig.

Bärenfalle HG 1

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15;
Mechanismus ausschalten SG 20

Effekt

Auslöser Ort; **Rücksetzer** Manuell

Effekt Nahkampfangriff +10 (2W6+3); scharfe Bügel schnappen zu und klemmen den Fußknöchel der Kreatur ein und halbieren ihre Grundbewegungsrate (bzw. halten sie fest, wenn die Falle an einem soliden Gegenstand befestigt ist); die Kreatur kann mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20, Entfesselungskunst gegen SG 22 oder einem Stärkewurf gegen SG 26 entkommen.

Beutel für Materialkomponenten

Preis 5 GM
Gewicht 2 Pfd.



Ein Zauberkundiger mit einem Beutel für Materialkomponenten hat in der Regel alle Materialkomponenten und Foki zur Hand, die er zum Wirken von Zaubern benötigt, abgesehen von Komponenten, die spezifische Kosten haben, göttlichen Foki und Foki, die nicht in den Beutel passen. Die meisten Beutel für Materialkomponenten sind wasserdicht und können an einem Gürtel oder einem Bandelier befestigt werden.

Blasebalg

Preis 1 GM
Gewicht 3 Pfd.

Blasebälge helfen beim Entzünden von Feuern und verleihen einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Überleben, wenn man ein Feuer entzünden oder dafür sorgen will, dass es nicht ausgeht.

Chirugenbesteck

Preis 20 GM
Gewicht 5 Pfd.

Wenn man es zusammen mit einer Heilertasche einsetzt, verleiht das Chirurgenbesteck einen Situationsbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde bei der Behandlung von einfachen oder tödlichen Wunden.

Diebeswerkzeug

Gewöhnlich	**Gewicht** 1 Pfd.	**Preis** 30 GM
Meisterarbeit	**Gewicht** 2 Pfd.	**Preis** 100 GM



Dieses Werkzeug besteht aus Dietrichen und anderen Hilfsmitteln für den Einsatz der Fertigkeit Mechanismus ausschalten. Ohne diese Werkzeuge musst du improvisierte Werkzeuge einsetzen und erleidest dadurch einen Situationsmalus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten.

Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]: Dazu gehören zusätzliche und hochwertigere Werkzeuge, die einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten geben.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

FÄLSCHERAUSRÜSTUNG

PREIS 200 GM
GEWICHT 6 Pfd.

Diese Tinten, Stifte, Papiere, Urkundenvorlagen und Werkzeuge zum Verändern oder Nachmachen von Siegeln erleichtern die Herstellung gefälschter Dokumente. Diese Ausrüstung verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, die bei der Herstellung von Fälschungen abgelegt werden.

FORMELBUCH

PREIS 15 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Ein solches Formelbuch enthält 100 Pergamentseiten. Eine alchemistische Extraktformel nimmt für jeden Extraktgrad eine Seite ein. Ein neu gekauftes Formelbuch enthält keine Extraktformeln. Ein Alchemist beginnt das Spiel bereits mit einem Formelbuch, das die ihm bekannten Extrakte enthält (*Expertenregeln,* S. 26). Das Formelbuch entspricht dem Zauberbuch eines Magiers (Formel- und Zauberbuch sind im Grunde der gleiche Gegenstand).

FUSSABDRUCKBUCH

PREIS 50 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Der 50 Seiten starke Band enthält genaue Zeichnungen der Spuren von bekannten Tieren, Humanoiden und Monstern sowie Schrittlänge, Abdrucktiefe und ähnlich nützliche Informationen. Das Buch verleiht dir einen Situationsbonus von +2, um eine Kreatur anhand ihrer Spuren zu identifizieren; allerdings ist es schwierig bis unmöglich, Humanoide zu erkennen, die Schuhe tragen. Zwar kannst du mithilfe des Buches keine einzelnen Individuen erkennen, wohl aber Hilfe dabei erlangen, den Fußabdruck eines Ogers von dem eines Trolls oder Elfenspuren von denen von Orks zu unterscheiden. Abhängig von der Gegend, in der die Bücher verkauft werden, können sie unterschiedliche Spuren von Kreaturen enthalten, die dort heimisch sind.

GEGENGIFTSET

PREIS 100 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Dieses Kästchen enthält nicht nur eine Reihe unterschiedlicher Heil- und Behandlungsmittel gegen bestimmte Gifte, sondern auch die am meisten verbreiteten Methoden zur Verabreichung - darunter auch Abführmittel - um eingenommene Gifte zu neutralisieren. Für die Behandlung von Giften verleihen die Heilmittel einen Situationsbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde. Nach 10 Anwendungen ist das Gegengiftset leer.

HEBAMMENTASCHE

PREIS 10 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Mit diesen Hilfsmitteln kümmern sich Hebammen um schwangere Frauen und bringen Kinder zur Welt. Jede Tasche enthält Kräuter zur Behandlung typischer Schwangerschaftserscheinungen, Salben gegen Unterleibsschmerzen und aufgerissene Haut, Wickeltücher, ein kleines, aber scharfes Messer zum Durchtrennen der Nabelschnur, Puder zum Saubermachen von Neugeborenen, Verbände, Nadel und Faden. Wenn du die Tasche verwendest, erhältst du beim Umgang mit schwangeren oder gebärenden Humanoiden einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde. Du kannst sie auch für andere schwangere oder gebärende Kreaturen nutzen (wie Tiere oder monströse Humanoide), allerdings erhältst du nur einen Bonus von +2 für solch einen Fertigkeitswurf für Heilkunde. Die Hebammentasche ist nach 10 Anwendungen verbraucht.

HEILERTASCHE

PREIS 50 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Diese Sammlung von Verbänden und Kräutern verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde. Der Inhalt einer Heilertasche ist nach 10 Anwendungen verbraucht.

TABELLE 2-2: WERKZEUGE UND ZUBEHÖR FÜR FERTIGKEITEN

GEGENSTAND	PREIS	GEWICHT
Abakus	2 GM	2 Pfd.
Aderlassausrüstung	5 GM	5 Pfd.
Alchemistenlabor	200 GM	40 Pfd.
Amboss	5 GM	10-100 Pfd.
Balancierstange	8 SM	12 Pfd.
Bärenfalle	2 GM	10 Pfd.
Beutel für Materialkomponenten	5 GM	2 Pfd.
Blasebalg	1 GM	3 Pfd.
Chirurgenbesteck	20 GM	5 Pfd.*
Diebeswerkzeug, gewöhnlich	30 GM	1 Pfd.
Diebeswerkzeug, Meisterarbeit	100 GM	2 Pfd.
Fälscherausrüstung	200 GM	6 Pfd.
Formelbuch	15 GM	3 Pfd.
Fußabdruckbuch	50 GM	3 Pfd.
Gegengiftset	100 GM	3 Pfd.
Hebammentasche	10 GM	2 Pfd.
Heilertasche	50 GM	1 Pfd.
Jongleursausrüstung	15 GM	10 Pfd.*
Kartografenausrüstung	10 GM	2 Pfd.
Kaufmannswaage	2 GM	1 Pfd.
Kletterausrüstung	80 GM	5 Pfd.*
Meisterarbeitswerkzeug	50 GM	1 Pfd.
Musikinstrument, gewöhnlich	5 GM	3 Pfd.*
Musikinstrument, Meisterarbeit	100 GM	3 Pfd.*
Regenschirm	2 GM	3 Pfd.
Porträtbuch	10 GM	3 Pfd.
Reagenzientasche	25 GM	5 Pfd.
Reiseformelbuch	10 GM	1 Pfd.
Reisezauberbuch	10 GM	1 Pfd.
Schminkzeug	50 GM	8 Pfd.*
Simulantentasche	25 GM	5 Pfd.
Sonnenschirm	1 GM	2 Pfd.
Tierarzttasche	10 GM	20 Pfd.
Tragbahre	1 GM	10 Pfd.
Tragbares Alchemistenlabor	75 GM	20 Pfd.
Tragbarer Altar	250 GM	40 Pfd.
Wahrsagekarten, gewöhnlich	1 GM	½ Pfd.
Wahrsagekarten, hervorragend	25 GM	1 Pfd.
Wahrsagekarten, Meisterarbeit	50 GM	1 Pfd.
Werkzeug eines Handwerkers, gewöhnlich	5 GM	5 Pfd.
Werkzeug eines Handwerkers, Meisterarbeit	55 GM	5 Pfd.
Zauberbuch	15 GM	3 Pfd.

* Wenn diese Gegenstände für kleine Charaktere hergestellt werden, wiegen sie nur ein Viertel des angegebenen Gewichts.

JONGLEURSAUSRÜSTUNG

PREIS 15 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören mehrere gut ausbalancierte Gegenstände wie Bälle, Keulen, Ringe und Fackeln. Sie verleiht einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Komik oder Schauspielkunst) und fürs Jonglieren.

KARTOGRAFENAUSRÜSTUNG

PREIS 10 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Zu dieser kleinen Ausrüstung gehören eine einfache Schieferplatte, in deren Oberseite ein Gitternetz eingeritzt ist, und eine Reihe verschiedenfarbiger Kreidestücke. Wenn du mit dieser Ausrüstung auf deinen Reisen Karten zeichnest, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um dich nicht zu verirren.

Kaufmannswaage

Preis 2 GM
Gewicht 1 Pfd.



Eine Kaufmannswaage besteht aus einem einfachen Balken an einem Drehpunkt in der Mitte, an dem zwei Schalen hängen. Bei Gegenständen, deren Wert durch das Gewicht bestimmt wird – darunter auch solche, die aus Edelmetallen bestehen –, verleiht die Waage einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen.

Kletterzeug

Preis 80 GM
Gewicht 5 Pfd.

Diese Kletterhaken, Seile und Steigeisen sowie weitere Hilfsmittel verleihen dir einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern.

Meisterarbeitswerkzeug

Preis 50 GM
Gewicht 1 Pfd.



Dieses Werkzeug ist perfekt für die Arbeit, die mit ihm ausgeführt werden soll. Es verleiht einen Situationsbonus von +2 auf einen passenden Fertigkeitswurf (wenn ein Wurf gemacht wird). Die Boni durch mehrere Meisterarbeitswerkzeuge sind nicht kumulativ.

Für bestimmte Fertigkeiten gelten mehrere gewöhnliche Gegenstände bereits als Meisterarbeitswerkzeuge. Dazu gehören das Alchemistenlabor, das Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], die Heilertasche, das Kletterzeug und Musikinstrumente [Meisterarbeiten]. Daher gibt es keine Heilertasche [Meisterarbeit], kein Kletterzeug [Meisterarbeit] und so weiter; solche Gegenstände sind bereits am besten für allgemeine Würfe mit den wichtigen Fertigkeiten geeignet.

Für manche Fertigkeiten gibt es kein passendes Werkzeug bzw. Meisterarbeitswerkzeug; es gibt kein nichtmagisches Werkzeug, das Boni auf alle Verwendungsmöglichkeiten einer Fertigkeit verleiht. Nur weil beispielsweise ein bestimmtes Parfüm von ortsansässigen Adeligen bevorzugt wird (und daher einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie verleiht, um sie zu beeinflussen), bedeutet dies nicht, dass das Parfüm die gleiche Wirkung auf ein Mitglied der Diebesgilde, einen ausländischen Berserker oder eine Medusa hat. Oder nur, weil ein falscher Bart, der von Zwergen aus den Bärten berühmter Zwerge gewoben wurde, einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen verleiht, wodurch man als Vertreter des Zwergenvolkes durchgeht, bedeutet das nicht, dass dieser Bart irgendeinen Einfluss auf die Verwendung dieser Fertigkeit hat, um Gegenstände von Elfen oder Paladinen zu aktivieren oder einen niedergeschriebenen Zauber zu entschlüsseln.

Einige SL lassen vielleicht Meisterarbeitswerkzeuge für andere Fertigkeiten für den angegebenen Preis zu. Der Situationsbonus, den ein solches Werkzeug verleiht, sollte niemals höher als +2 sein. Das Werkzeug sollte entweder nur begrenzt einsetzbar sein (wie das Schminkzeug oder die Heilertasche) oder nur für bestimmte Aspekte einer Fertigkeit gelten (wie der Bonus der Balancierstange auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um über schmale Wege zu gehen, oder der Bonus der Lupe auf Fertigkeitswürfe für Schätzen für kleinteilige Gegenstände).

Musikinstrument

Gewöhnlich	**Gewicht** 3 Pfd.	**Preis** 5 GM
Meisterarbeit	**Gewicht** 3 Pfd.	**Preis** 100 GM

Wenn du mit der Fertigkeit Auftreten ein Musikinstrument spielen willst (Blas-, Schlag-, Saiten- oder Tasteninstrument), musst du das passende Instrument besitzen, ansonsten kannst du die Fertigkeit nicht einsetzen. Die angegebenen Preise und Gewichte gelten für



kleine Instrumente, die du in der Hand tragen kannst, zum Beispiel Lauten, Trommeln, Schellen, Harfen oder Flöten. Größere Instrumente wie ein Cello oder ein Klavier sind selbstverständlich größer und teurer.

Musikinstrument [Meisterarbeit]: Dieses hochwertige Instrument verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten mit einem Musikinstrument.

Porträtbuch

Preis 10 GM
Gewicht 3 Pfd.

Dieses 100 Seiten starke Buch enthält die Gesichtszeichnungen männlicher und weiblicher Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halblinge, Halb-Orks, Menschen und Zwerge. Indem er die passende Zeichnung auswählt und Haare, einen Bart oder andere Kleinigkeiten wie Muttermale oder Narben hinzufügt, kann selbst ein unbegabter Künstler recht schnell ein vernünftiges Abbild einer bestimmten Person schaffen. So könnte ein Inquisitor zum Beispiel einen Steckbrief für eine halb-elfische Hexe anfertigen.

Reagenzientasche

Preis 25 GM
Gewicht 5 Pfd.

Man geht davon aus, dass ein Alchemist mit einem Reagenzientasche alle nötigen Materialien zur Hand hat, um seine Extrakte, Mutagene und Bomben herzustellen, von denen mit besonderen Kosten abgesehen. Ein Reagenzientasche verleiht keine Boni auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie). (In den *Expertenregeln* wurde dieser Gegenstand „Alchemistenausrüstung" genannt und wurde umbenannt, um eine Verwechslung mit der zuvor in diesem Buch beschriebenen Abenteurerausrüstung für Alchemisten zu vermeiden.)

Reiseformelbuch

Preis 10 GM
Gewicht 1 Pfd.

Dies ist das alchemistische Gegenstück zum Reisezauberbuch für Magier. (Eine Reiseformelbuch und ein Reisezauberbuch sind im Grund der gleiche Gegenstand.)

Reisezauberbuch

Preis 10 GM
Gewicht 1 Pfd.

Ein Reisezauberbuch ist nicht so sperrig wie ein gewöhnliches Zauberbuch, enthält aber weniger Zauber. Das Buch hat 50 Seiten. Einige Magier ziehen es vor, mit einem kleineren Zauberbuch auf Reisen zu gehen, und lassen spezialisierte Zauber aus, die im Verlauf eines Abenteuers selten genutzt werden. Andere verbergen für den Notfall ein Reisezauberbuch mit ihren wichtigsten Zaubern.

Schminkzeug

Preis 50 GM
Gewicht 8 Pfd.

Zu diesen Utensilien gehören Hilfsmittel wie Schminke und falsche Bärte. Es verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden. Nach 10 Anwendungen ist das Schminkzeug aufgebraucht.

Simulantentasche

Preis 25 GM
Gewicht 5 Pfd.

Hierbei handelt es sich um eine, mit vielen winzigen Fächern ausgestattete, Umhängetasche oder einem kleinen Holzkästchen. Darin werden Gegenstände aufbewahrt, mit denen man eine Krankheit simulieren kann. Darüber hinaus enthält die Tasche ein praktisches Nachschlagewerk mit den bekanntesten Anzeichen für einige der gefürchtetsten ansteckenden Krankheiten. Die Tasche enthält Kleinigkeiten wie falsche Pusteln, Pillen, die beim Zerkauen Schaum im

Mund einer Person bilden, sowie Kräutergemische, die Fieber oder Erbrechen hervorrufen. Wenn du eine Simulantentasche verwendest, um eine Krankheit zu simulieren, erhältst du einen Situationsbonus von +5 für Würfe auf Verkleiden. Eine Simulantentasche ist nach 10 Anwendungen leer.

SONNENSCHIRM

Sonnenschirm	**GEWICHT** 2 Pfd.	**Preis** 1 GM
Regenschirm	**GEWICHT** 3 Pfd.	**Preis** 2 GM



Dieser faltbare Schirm ist durchsichtig und nicht wasserdicht. Er verringert die Wärme durch direkte Sonneneinstrahlung. In sehr heißen Umgebungen, in denen die Sonne eine Rolle spielt (wie in der Wüste), erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf deinen stündlichen Zähigkeitswurf gegen Hitze. Der Schirm verringert den Schaden durch einen misslungenen Rettungswurf um 1 Trefferpunkt (Minimum 1). Der Sonnenschirm bietet nur unzureichend Schutz gegen große oder extreme Hitze. Du musst einen Sonnenschirm in einer Hand halten, um dich vor der Sonne zu schützen. Alternativ dazu kannst du den Sonnenschirm halten, um eine andere Kreatur vor der Sonne zu schützen, die genauso groß oder kleiner ist als du. Der angegebene Preis gilt für einen einfachen, funktionierenden Sonnenschirm aus Stoff oder Lackpapier. Abhängig vom verwendeten Material, kann ein modischer Sonnenschirm wesentlich teurer sein und zwischen 1 und 10 GM kosten.

Regenschirm: Ein Regenschirm ist eine schwerere, wasserdichte Ausgabe eines Sonnenschirms aus Öl- oder Wachstuch. Er soll dich im Regen oder Schnee trocken halten, kann dich aber wie ein gewöhnlicher Sonnenschirm auch gegen die Sonne schützen.

TIERARZTTASCHE

PREIS 25 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Dieser Gegenstand gleicht einer Heilertasche, mit dem Unterschied, dass die darin enthaltenen Mittel speziell auf die Behandlung gewöhnlicher Tiere (Hunde, Katzen, Ochsen, Schafe, Ziegen, usw.) ausgelegt sind. Die Tasche verleiht einen Situationsbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde für die Behandlung von Tieren, allerdings nur einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde bei der Behandlung anderer Kreaturen. Eine Tierarzttasche ist nach 10 Anwendungen leer.

TRAGBAHRE

PREIS 1 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Mithilfe einer Tragbahre können zwei Personen gemeinsam einen schweren Gegenstand tragen. Du kannst zudem eine Last ziehen, die für dich allein zu schwer wäre. Eine Tragbahre kann bis zu 300 Pfd. tragen.

TRAGBARES ALCHEMISTENLABOR

PREIS 75 GM
GEWICHT 20 Pfd.



Diese kompakte Ausgabe eines vollständigen Alchemistenlabors verleiht einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie).

TRAGBARER ALTAR

PREIS 250 GM
GEWICHT 40 Pfd.

Tragbare Altäre bestehen für gewöhnlich aus Holz und sind mit Zierschnitzereien und mit religiösen Bildern einer bestimmten Glaubensrichtung geschmückt. Der Deckel des Altars kann gehoben werden. Man kann Kerzen, Weihrauch und Öl darin aufbewahren. Die Altäre mögen schlicht sein, doch geben sie reisenden Priestern die Gelegenheit, ihre täglichen Gebete zu sprechen, kleinere Rituale durchzuführen oder zu einer versammelten Menge zu sprechen.

WAHRSAGEKARTEN

Gewöhnlich	**GEWICHT** ½ Pfd.	**Preis** 1 GM
Hochwertig	**GEWICHT** 1 Pfd.	**Preis** 25 GM
Meisterarbeit	**GEWICHT** 1 Pfd.	**Preis** 50 GM

Dieser Satz bemalter Karten wird von jenen verwendet, die im Einklang mit der Welt der Geister sind, um die Zukunft vorherzusagen – und ebenso von Scharlatanen, um die Gutgläubigen um ihr Geld zu erleichtern. Gewöhnliche Wahrsagekarten bestehen lediglich aus einfachen Zeichnungen auf simplen Holzplättchen. Hervorragende Wahrsagekarten bestehen aus Holzplättchen mit aufgemalten Farbbildern; sie können als Fokus für den Zauber *Vorahnung* dienen und verleihen einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Wahrsager), Beruf (Medium) und für ähnliche Berufe. Wahrsagekarten [Meisterarbeit] können aus Holz, Elfenbein oder sogar Metall bestehen, sind mit aufgemalten oder eingravierten Bildern versehen und stechen durch Goldintarsien oder kleine Edelsteine hervor; diese Karten bieten die gleichen Vorzüge wie hochwertige Karten, allerdings verleihen sie einen Situationsbonus von +2 auf die oben genannten Fertigkeitswürfe.

WAFFELEISEN

Gewöhnlich	**GEWICHT** 5 Pfd.	**Preis** 5 GM
Meisterarbeit	**GEWICHT** 5 Pfd.	**Preis** 55 GM

Zu diesen speziellen Werkzeugen gehören alle Gegenstände, die für ein einzelnes Handwerk gebraucht werden. Ohne sie musst du improvisierte Werkzeuge nutzen (Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk), falls du die Arbeit überhaupt erledigen kannst.

Werkzeug eines Handwerkers [Meisterarbeit]: Diese Werkzeuge dienen demselben Zweck wie gewöhnliches Werkzeug eines Handwerkers, allerdings sind die Meisterarbeiten perfekt für die jeweilige Arbeit ausgelegt, sodass du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk erhältst.

ZAUBERBUCH

PREIS 15 GM
GEWICHT 3 Pfd.



Ein solches Zauberbuch hat 100 Pergamentseiten. Jeder Zauber nimmt eine Seite pro Zauberstufe ein (je eine Seite für Zauber der Stufe 0). Ein neu gekauftes Zauberbuch enthält keine Zauber. Ein Magier beginnt das Spiel mit einem Zauberbuch mit den ihm bekannten Zaubern (*Grundregelwerk,* S. 63).

Tiere, Reittiere und Zubehör

Die folgenden Tiere, Reittiere und zugehörigen Ausrüstungsgegenstände kann man in den meisten Großstädte finden. Je nach Lage kann es sein, dass nicht immer alle Tiere oder zugehörige Ausrüstungsgegenstände in einer Siedlung zu finden sind (Entscheidung des SL).

Die Tabellen in diesem Abschnitt teilen sich in fünf Kategorien auf: Haustiere und Vertraute, Wach- und Jagdtiere, Hof- und Arbeitstiere, Reittiere sowie Tierzubehör. Tiere, die in mehr als eine Kategorie passen, tauchen in mehreren Tabellen auf.

Affe

Preis 3 GM
Gewicht 5 Pfd.



Diese sehr kleinen und Pflanzen fressenden Primaten sind in vielen verschiedenen Lebensräumen heimisch, aber bevorzugt in warmen Wäldern und Dschungeln. Sie können Gegenstände von weniger als 1 Pfd. greifen und tragen. Gelegentlich werden sie als Vertraute eingesetzt. Nähere Informationen über Affen findest du im *Monsterhandbuch*.

Axtschnabel (Kampfausbildung)

Preis 1.500 GM
Gewicht 500 Pfd.

Diese großen, fliegenden Raubtiere werden gelegentlich zur Jagd eingesetzt, kosten aber so viel wie Reittiere. Nähere Informationen über diese Kreaturen findest du im *Monsterhandbuch III.*

Axtschnabel-Ei

Preis 1.000 GM
Gewicht 10 Pfd.

Aus Eiern gezüchtete Axtschnäbel können leicht zu Reit- oder Nutztieren abgerichtet werden.

Blutmücke

Preis 20 GM
Gewicht 1 Pfd.

Diese sehr kleinen Biester werden angeblich an reiche Kunden verkauft, die ihr Heim schützen wollen, doch oft genug werden sie bei blutigen Kämpfen eingesetzt. Dem allgemeinen Missverständnis zum Trotz, Blutmücken seien unzähmbares Ungeziefer, kann man solche Kreaturen tatsächlich abrichten. Allerdings muss man ihnen täglich frisches Blut geben, damit sie sich nicht gegen ihren Besitzer wenden. Nähere Informationen über Blutmücken findest du im *Monsterhandbuch*.

Dachs

Preis 15 GM
Gewicht 20 Pfd.

Diese wilden, grabenden Kreaturen werden nur selten als Haustiere gehalten. Nähere Informationen über Dachse findest du im *Monsterhandbuch II.*

Drossel

Preis 1 SM
Gewicht 56 GRAMM

Diese kleinen, fülligen Vögel werden manchmal als Haustiere, öfter jedoch als Vertraute von Zauberkundigen gehalten. Sie sind für ihren herrlichen Gesang und die Möglichkeit bekannt, tatsächlich zu sprechen. Nähere Informationen findest du in den *Ausbauregeln: Magie.*

Tabelle 2-3: Haustiere und Vertraute

Tier	Preis	Gewicht
Affe	3 GM	5 Pfd.
Blutmücke	20 GM	1 Pfd.
Dachs	15 GM	20 Pfd.
Drossel	1 SM	196 Gramm
Echse	5 KM	56 Gramm
Eichhörnchen, gewöhnlich	1 GM	2 Pfd.
Eselsratte	1 GM	50 Pfd.
Eule	10 GM	1-3 Pfd.
Fledermaus	5 GM	1 Pfd.
Flughörnchen	20 GM	1 Pfd.
Fuchs	8 GM	12 Pfd.
Grünstachelskorpion	15 GM	250 Gramm
Igel	5 GM	3 Pfd.
Jagdkatze	100 GM	100 Pfd.
Kaninchen	2 GM	3 Pfd.
Katze	3 KM	8 Pfd.
Krabbe	20 GM	5-7 Pfd.
Kröte	2 KM	196 Gramm
Oktopus	25 GM	2 Pfd.
Otter	20 GM	10 Pfd.
Papagei	50 GM	4 Pfd.
Pseudo-Drache	200 GM	7 Pfd.
Ratte	1 KM	1 Pfd.
Rabe	2 GM	3 Pfd.
Schreckensratte	5 GM	50 Pfd.
Schildkröte	3 GM	4 Pfd.
Schoßhund	15 GM	5 Pfd.
Schwein	10 GM	100-300 Pfd.
Spinne	25 GM	224 Gramm
Stinktier	10 GM	10 Pfd.
Tausendfüßler, Haus-	1 KM	84 Gramm
Viper	5 GM	280 Gramm
Waschbär	5 GM	7 Pfd.
Wiesel	2 GM	224 Gramm
Würgeschlange	5 GM	60 Pfd.
Ziege	6 GM	50 Pfd.

Echse

Preis 5 KM
Gewicht 56 GRAMM

Diese sehr kleinen Kaltblüter sind in allen warmen Regionen heimisch und oft sehr farbenfroh. Sie fressen Insekten und besitzen die Fähigkeit, Wände hinaufzuklettern und kopfüber zu hängen. Intelligentere Echsenvarianten werden von Magiern oft als Vertraute ausgewählt. Nähere Informationen über Echsen findest du im *Monsterhandbuch*.

Eichhörnchen

Flughörnchen	**Gewicht** 1 Pfd.	**Preis** 20 GM
Gewöhnlich	**Gewicht** 2 Pfd.	**Preis** 1 GM

Diese sehr kleinen Nager sind in der Wildnis so weit verbreitet wie Ratten in der Stadt. Üblicherweise fressen sie Nüsse, Samen und Pflanzen. Eichhörnchen besitzen die gleichen Werte wie Ratten (siehe *Monsterhandbuch*).

Flughörnchen: Zwischen ihren Vorder- und Hinterpfoten besitzen diese sehr kleinen Eichhörnchen Membranen, mit denen sie gleiten können. Manchmal dienen sie Zauberkundigen als Vertraute. Nähere Information über Flughörnchen findest du im *Monsterhandbuch III.*

Elefant

Preis 1.000 GM
Gewicht 5 Tonnen

Diese riesigen Tiere sind außergewöhnlich stark und lernen schnell. In einigen Kulturen werden sie für die Schlacht oder als Arbeitstiere

Tabelle 2-4: Wach- und Jagdtiere

Tier	Preis	Gewicht
Axtschnabel (Kampfausbildung)	1.500 GM	500 Pfd.
Axtschnabel-Ei	1.000 GM	10 Pfd.
Blutmücke	20 GM	1 Pfd.
Eule	20 GM	4 Pfd.
Falke	40 GM	2 Pfd.
Habicht	18 GM	2 Pfd.
Jagdkatze, klein	100 GM	100 Pfd.
Pseudo-Drache	200 GM	7 Pfd.
Wachhund	25 GM	25 Pfd.

Tabelle 2-5: Hof- und Arbeitstiere

Tier	Preis	Gewicht
Elefant	1.000 GM	5 Tonnen
Ente	2 GM	3 Pfd.
Esel oder Maultier	8 GM	600-800 Pfd.
Haushuhn	1 GM	6 Pfd.
Hausrind	50 GM	1.500 Pfd.
Kamel	150 GM	1.500 Pfd.
Schaf	20 GM	150 Pfd.
Schwein	10 GM	100-300 Pfd.
Yak	24 GM	1.000 Pfd.
Ziege	6 GM	50 Pfd.

Tabelle 2-6: Reittiere

Tier	Preis	Gewicht
Axtschnabel (Kampfausbildung)	1.500 GM	500 Pfd.
Axtschnabel-Ei	1.000 GM	10 Pfd.
Elefant	1.000 GM	5 Tonnen
Greif (Kampfausbildung)	8.000 GM	500 Pfd.
Greifen-Ei	3.500 GM	10 Pfd.
Kamel	150 GM	1.500 Pfd.
Mastodon	2.000 GM	8 Tonnen
Pferd		
Leichtes Streitross	110 GM	1.200 Pfd.
Schweres Streitross	300 GM	3.000 Pfd.
Pony	30 GM	800 Pfd.
Pony (Kampfausbildung)	45 GM	900 Pfd.
Reitpferd	75 GM	900 Pfd.
Zugpferd	200 GM	2.000 Pfd.
Pferdegreif (Kampfausbildung)	5.000 GM	500 Pfd.
Pferdegreifen-Ei	200 GM	10 Pfd.
Reitgecko	300 GM	1.200 Pfd.
Reitgecko (Kampfausbildung)	400 GM	1.500 Pfd.
Reithund	150 GM	50 Pfd.
Reitschreckensfledermaus	300 GM	400 Pfd.
Reitschreckensfledermaus (Kampfausbildung)	450 GM	450 Pfd.

Tabelle 2-7: Tierzubehör

Gegenstand	Preis	Gewicht
Falknerhandschuh	10 GM	1 Pfd.
Futter (pro Tag)	5 KM	10 Pfd.
Käfig		
Winzig oder mini	10 GM	2 Pfd.
Sehr klein	2 GM	5 Pfd.
Klein oder mittelgroß	15 GM	60 Pfd.
Groß	30 GM	240 Pfd.
Riesig	60 GM	960 Pfd.
Pferdeharnisch		
Mittelgroße Kreatur	x2*	x1*
Große Kreatur	x4*	x2*
Sattel		
Militärsattel	20 GM	30 Pfd.
Packsattel	5 GM	15 Pfd.
Reitsattel	10 GM	25 Pfd.
Sattel (exotisch)		
Militärsattel	60 GM	40 Pfd.
Packsattel	15 GM	20 Pfd.
Reitsattel	30 GM	30 Pfd.
Satteltaschen	4 GM	8 Pfd.
Stallunterbringung (pro Tag)	5 SM	–
Tiergeschirr	2 GM	2 Pfd.
Zaumzeug	2 GM	1 Pfd.

* Im Vergleich zu ähnlichen Rüstungen für mittelgroße Humanoiden.

abgerichtet. Die meisten bekannten Elefanten sind in der Savanne oder in weitläufigen Regenwäldern beheimatet. Sie fressen so viel, dass es sehr teuer ist, sie außerhalb ihrer ursprünglichen Heimat zu halten. Nähere Informationen über Elefanten findest du im *Monsterhandbuch*.

Ente

Preis 2 GM
Gewicht 3 Pfd.

Hofenten werden wegen der Eier, des Fleisches und der Federn gehalten, während Wildenten für ihr Fleisch gejagt werden. Enten besitzen die gleichen Werte wie Raben (siehe *Monsterhandbuch*).

Esel oder Maultier

Preis 8 GM
Gewicht 600-800 Pfd.

Esel und Maultiere sind stur angesichts von Gefahren, zäh, trittsicher und in der Lage, schwere Lasten über lange Strecken zu tragen. Im Gegensatz zu einem Pferd, ist ein Esel oder ein Maultier bereit (wenn auch nicht begeistert), ein Gewölbe oder sonstige bedrohliche Orte zu betreten. Esel und Maultiere besitzen die gleichen Werte wie Ponys (siehe *Monsterhandbuch*).

Eselsratte

Preis 1 GM
Gewicht 50 Pfd.

Diese sehr kleinen weißen Nager, die Wasserschweinen ähneln, sind in Sümpfen und in Küstennähe beheimatet. In einigen Ländern findet man sie als gewöhnliche Haus- und Nutztiere. Nähere Informationen über Eselsratten findest du in den *Ausbauregeln: Magie*.

Eule

Preis 10 GM
Gewicht 1-3 Pfd.

Diese sehr kleinen Raubvögel sind hauptsächlich nachtaktiv und bekannt für ihren scharfen Blick und fast lautlosen Flug. Eulen fressen kleine Tiere und Insekten und sind in beinahe jeder Umgebung heimisch. Manche Bauern bauen Vogelhäuser für Eulen in der Nähe ihrer Felder und Scheunen auf, um den Nagetierbestand unter Kontrolle zu haben. Die klügsten Eulen geben hervorragende Vertraute ab. Nähere Information über Eulen findest du im *Monsterhandbuch*.

Falke

Preis 40 GM
Gewicht 2 Pfd.

Diese sehr kleinen Greifvögel mit breiten Flügeln sind bei vielen Adeligen als Jagdvögel beliebt. Im Grunde sind Falken eine Unterart von Habichten, werden aber in vielen Kulturen als „edler" betrachtet. In vielen Nationen mit hierarchischen Monarchien ist Bürgerlichen der Besitz dieser Vögel verboten. Nähere Informationen über Falken findest du im *Monsterhandbuch*.

Falknerhandschuh

Preis 10 GM
Gewicht 1 Pfd.

Dieser Handschuh besteht aus dicken Lederschichten und wird über der Zweithand des Falkners getragen, so dass der Falke vor und nach

der Jagd einen Sitzplatz hat. Zudem hängen an dem Handschuh eine Troddel und ein Ring, an dem der Falkner die Leine befestigen kann.

FLEDERMAUS

PREIS 5 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Diese winzigen Säugetiere sind nachtaktive Flieger, die Insekten und Früchte fressen. Beim Fliegen verlassen sie sich hauptsächlich auf Schall und weniger auf Sicht und treten nur in Wüsten und arktischen Regionen nicht in Erscheinung. In manchen Kulturen errichtet man Fledermaushäuser in der Nähe von Städten und Dörfern, um den Insekten Herr zu werden. Nähere Informationen über Fledermäuse findest du im *Monsterhandbuch*.

FUCHS

PREIS 8 GM
GEWICHT 12 Pfd.

Diese schnellen und gerissenen Fleischfresser sind schwer abzurichten, geben aber oft ausgezeichnete Vertraute ab. Viele humanoide Gemeinden sehen in den hundeartigen Tieren eine Bedrohung für ihr Geflügel. Manche halten sich Hunde, die während ihrer Freizeitjagden die Füchse aufspüren. Nähere Informationen über Füchse findest du im *Monsterhandbuch III*.

FUTTER (PRO TAG)

PREIS 5 KM
GEWICHT 10 Pfd.

Pferde, Esel, Maultiere und Ponys können in bestimmten Regionen grasen, um sich zu versorgen, allerdings bietet Futter eine wesentliche bessere Ernährung. Reithunden und anderen Fleischfressern kann man für die gleichen Kosten Fleisch verfüttern. Mit Ausnahme von Pferden, müssen andere große Kreaturen pro Tag die doppelte Ration an Futter zu sich nehmen wie andere Tiere. Riesige Kreaturen brauchen die Vierfache Menge an Futter.

GREIF (KAMPFAUSBILDUNG)

PREIS 8.000 GM
GEWICHT 500 Pfd.

Diese tödlichen, jedoch majestätischen Flugtiere sind die bevorzugte Luftflotte vieler Königreiche. Obwohl man sie abrichten kann, betrachten einige gute Gottheiten dies jedoch als Akt der Sklaverei und bestehen darauf, dass ein Greif aus freiem Willen seinen Reiter finden muss. Der angegebene Preis gilt für einen abgerichteten Greifen. Der freie Wille hingegen hat einen gänzlich anderen Preis (Entscheidung des SL). Nähere Informationen über Greifen findest du im *Monsterhandbuch*.

GREIFEN-EI

PREIS 3.500 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Skrupellose Abenteurer und verzweifelte Leute stehlen manchmal die Eier aus einem Greifennest, da es für Tiertrainer wesentlich einfacher ist, ein Greifenküken abzurichten als ein kluges, ausgewachsenes Tier.

GRÜNSTACHELSKORPION

PREIS 15 GM
GEWICHT 250 Pfd.

Diese sehr kleinen Skorpione sind für gewöhnlich in bewaldeten Gebieten beheimatet. Sie besitzen Scheren, die zu klein sind, als dass sie irgendeinem Lebewesen gefährlich werden könnte, das größer ist als ein Insekt, ihr Stachel allerdings ist äußerst giftig. Manchmal werden sie als Haustiere oder Vertraute gehalten. Grünstachelskorpione, die als Vertraute dienen, besitzen einen Intelligenzwert und verlieren die Eigenschaft Geistlos. Nähere Informationen über Grünstachelskorpione findest du in den *Ausbauregeln: Magie*.

HABICHT

PREIS 18 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Dieser sehr kleine Räuber mit kurzen Flügeln ist ein beliebter Jagdvogel, wird aber häufiger von niederen Adeligen denn von Bürgerlichen ohne Titel gehalten. Habichte sind bekannt für ihre scharfen Augen und ihre kraftvollen Sturzflüge. Habichte verwenden die gleichen Spielwerte wie Falken im *Monsterhandbuch*.

HAUSRIND

PREIS 50 GM
GEWICHT 1.500 Pfd.

Hausrinder werden wegen ihrer Milch, ihres Fleisches und als Lasttiere gehalten. Bullen werden hauptsächlich zur Paarung gehalten. Andere Männchen werden kastriert und damit zu Ochsen, welche zum Tragen von Lasten und der Arbeit auf dem Feld eingesetzt werden.

HUHN

PREIS 1 GM
GEWICHT 6 Pfd.

Diese domestizierten Vögel können nicht weit fliegen und werden wegen ihrer Eier und ihres Fleisches gezüchtet. Hähne werden zur Paarung und gelegentlich für blutige Kämpfe gehalten.

HUND

Reithund	**GEWICHT** 50 Pfd.	**Preis** 150 GM
Schoßhund	**GEWICHT** 5 Pfd.	**Preis** 15 GM
Wachhund	**GEWICHT** 25 Pfd.	**Preis** 25 GM

Die meisten Hunde stammen aus einer der folgenden Kategorien.

Schoßhund: Diese sehr kleinen Hunde werden häufig als Haustiere gehalten. Man kann sie nicht für den Kampf abrichten, allerdings als laute, wenn auch sprunghafte Wachhunde einsetzen. Schoßhunde besitzen die gleichen Werte wie Füchse (siehe *Monsterhandbuch III*).

Reithunde: Diese mittelgroße Hundeart wird zum Tragen kleiner Kreaturen gezüchtet und für den Kampf ausgebildet. Züchter suchen Hunde mit starkem Rücken, Ausdauer und angeborener Treue aus und richten sie als Reittiere und für den Kampf ab, bevor sie sie verkaufen. In größeren Städten findet man anständige Züchter. Ein Sturz von einem Reithund verursacht keinen Fallschaden. Nähere Informationen über Reithunde findest du im *Monsterhandbuch*.

Wachhund: Dieser kleine, kampferprobte Hund wird für die Schlacht gezüchtet. Züchter bevorzugen Stärke, einen robusten Körperbau und einen niedrigen Schwerpunkt. Wachhunde werden in den meisten großen Städten verkauft und in einigen Kulturen für Wettkämpfe oder in der Sonderinfanterie eingesetzt. Nähere Informationen über Hunde findest du im *Monsterhandbuch*.

IGEL

PREIS 5 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Diese mit Stacheln bewehrten Säugetiere rollen sich bei Gefahr zu einem Ball zusammen. Sie werden manchmal aus Haustiere gehalten und sind bei manchen Magiern als Vertraute beliebt. Nähere Informationen über Igel findest du in den *Ausbauregeln: Magie*.

JAGDKATZE

PREIS 100 GM
GEWICHT 100 Pfd.

In seltenen Fällen werden mittelgroße Katzen wie Geparden und Leoparden zur Monsterjagd abgerichtet.

KÄFIG

PREIS Verschieden
GEWICHT Verschieden

In diesen sicheren, tragbaren Gehäusen bringt man Kreaturen unter, zumeist Tiere, doch Käfige bestimmter Größen können alles Mögliche beinhalten. Abhängig von Bräuchen und Materialien, die in einer bestimmten Umgebung zu finden sind, können Käfige aus Eisen, Holz oder Bambus bestehen. Ein Käfig fasst ein Tier dieser Größe bzw. fünf Tiere von kleinerer Größe. Das Gewicht der eingesperrten Kreatur wird auf das Gewicht des Käfigs hinzugerechnet. Käfige gibt es in folgenden Größen: winzig oder mini, sehr klein, klein, mittelgroß, groß und riesig. Käfige für aquatische Kreaturen kosten das Doppelte und

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

wiegen das Vierfache des normalen Gewichtes, wenn sie mit Wasser gefüllt sind.

KAMEL

PREIS 150 GM
GEWICHT 1.500 Pfd.



Aufgrund ihrer außergewöhnlichen Ausdauer sind diese großen Tiere die bevorzugten Reittiere der Wüstenbewohner, aber häufig übellaunig. Nähere Informationen über Kamele findest du im *Monsterhandbuch II*.

KANINCHEN

PREIS 2 GM
GEWICHT 3 Pfd.

Häufig werden Kaninchen wegen ihres Fleisches und ihres Fells gezüchtet oder gejagt, wenngleich manche Leute sich diese sprunghaften Säuger als Haustiere halten. Auch wenn sie häufig mit Hasen verwechselt werden, so unterscheiden sich Kaninchen dadurch, dass sie ihre Nester in unterirdischen Bauten anlegen und sie für gewöhnlich kleiner sind als Hasen. Kaninchen besitzen die gleichen Werte wie Ratten (siehe *Monsterhandbuch*).

KATZE

PREIS 3 KM
GEWICHT 8 Pfd.



Diese sehr kleinen Tiere werden häufig als Haustiere oder Vertraute gehalten. Auch wenn sie klein sind, sind sie ausgezeichnete Jäger. Getreidebauern halten sich Katzen oft als Schädlingsbekämpfer; darüber hinaus findet man Katzen in den meisten Regionen und Streuner durchstreifen viele Städte. Nähere Informationen über Katzen findest du im *Monsterhandbuch*.

KRABBE

PREIS 20 GM
GEWICHT 5-7 Pfd.

Aquatische Zauberkundige halten Krabben oft für angenehme Vertraute. Ohne die Bindung als Vertraute macht ihr Mangel an Intelligenz diese Krustentiere zu dummen Haustieren. Nähere Informationen über Königskrabben findest du in den *Ausbauregeln: Magie*.

KRÖTE

PREIS 2 KM
GEWICHT 56 GRAMM

Diese winzigen Amphibien werden zumeist von Zauberkundigen als Vertraute gehalten. Kröten leben in stark gemäßigten und warmen Gefilden und fressen Insekten. Nähere Informationen über Kröten findest du im *Monsterhandbuch*.

MASTODON

PREIS 2.000 GM
GEWICHT 8 Tonnen

Die Verwandten der Elefanten sind größer und kräftiger. Es gibt beinahe haarlose Arten, die in südlichen Gefilden leben, und wollhaarige Arten, die an kalte Regionen angepasst sind. Sie sind temperamentvoller als Elefanten und werden hauptsächlich als Reittiere eingesetzt. Nähere Informationen findest du im *Monsterhandbuch*.

OKTOPUS

PREIS 25 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Diese gerissenen Tiere können von aquatischen Zauberkundigen als Vertraute eingesetzt werden. Werden sie als Haustiere gehalten, dann im Wasser, da sie außerhalb nicht überleben können. Nähere Informationen über blaugeringelte Oktopusse findest du in den *Ausbauregeln: Magie*.

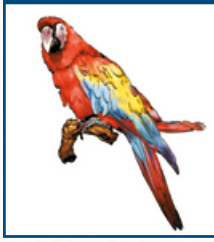
OTTER

PREIS 20 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Diese verspielten Wassersäuger sind entweder Vertraute oder Haustiere, denen man Tricks beibringt. Sie sind überraschend intelligent – es ist bekannt, dass sie Steine als einfache Werkzeuge verwenden, zum Beispiel zum Knacken von Muscheln. Nähere Informationen über Otter findest du im *Monsterhandbuch III*.

PAPAGEI

PREIS 50 GM
GEWICHT 4 Pfd.



Diesen farbenfrohen und klugen Vögeln kann man beibringen, humanoide Stimmen nachzuahmen. Sie werden häufig als Haustiere von Wohlhabenden und jenen gehalten, die in tropischen Umgebungen leben, in denen die Vögel vornehmlich heimisch sind. Papageien besitzen die gleichen Werte wie Raben (siehe *Monsterhandbuch*).

PFERD

Kriegspony	**GEWICHT** 900 Pfd.	**Preis** 45 GM
Leichtes Streitross	**GEWICHT** 1.200 Pfd.	**Preis** 110 GM
Pony	**GEWICHT** 800 Pfd.	**Preis** 30 GM
Reitpferd	**GEWICHT** 900 Pfd.	**Preis** 75 GM
Schweres Streitross	**GEWICHT** 3.000 Pfd.	**Preis** 300 GM
Zugpferd	**GEWICHT** 2.000 Pfd.	**Preis** 200 GM

Diese großen Vierbeiner werden als Reit- und Lasttiere eingesetzt. Man kann Pferde für den Kampf ausbilden, allerdings sind sie in der Nähe von Schlachten sehr nervös. In vielen Kulturen werden Zuchtprogramme betrieben. Die Züchter halten ihre Pferde für die besten, die man für eine bestimmte Aufgabe züchten kann. Nähere Informationen über Pferde und Ponys findest du im *Monsterhandbuch*.

Kriegspony: Ebenso wie ihre größeren und älteren Verwandten können Ponys ebenso wirkungsvoll für Kriegszwecke abgerichtet werden. Solche Rösser dienen häufig kleinen Reitern, die einem Kampf entgegensehen.

Leichtes Streitross: Leichte Streitrösser werden für den Krieg gezüchtet und von der schnellen und leichten Kavallerie, Spähern und draufgängerischen Rittern bevorzugt.

Pony: Diese Kreaturen werden für gewöhnlich zum Ziehen von Karren über enge Gebirgspässe oder als Rösser für junge oder kleine Reiter eingesetzt.

Reitpferd: Auf diesen Pferden kann man reiten, doch werden sie zumeist als Lasttiere und Kutschenpferde eingesetzt.

Schweres Streitross: Schwere Streitrösser werden für den Krieg gezüchtet und abgerichtet. Sie werden oft mit schweren Pferdeharnischen gepanzert, sind aber auch ohne Rüstung feurige Kämpfer.

Zugpferd: Solche Pferde werden häufig als Transporttiere eingesetzt, die riesige Lasten über weite Strecken ziehen können.

PFERDEGREIF (KAMPFAUSBILDUNG)

PREIS 5.000 GM
GEWICHT 500 Pfd.

Pferdegreife sind weniger intelligent und einfacher abzurichten als Greife und geben verlässliche, geflügelte Reittiere ab. Nähere Informationen über Pferdegreife findest du im *Monsterhandbuch II*.

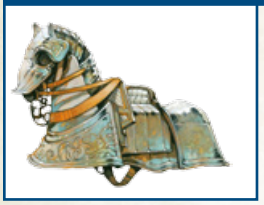
PFERDEGREIFEN-EI

PREIS 200 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Obwohl es einfacher ist, einen ausgewachsenen Pferdegreifen abzurichten als einen Greifen, werden die Eier dieser Kreaturen von den Züchtern dennoch sehr geschätzt.

Pferdeharnisch

Preis Verschieden
Gewicht Verschieden



Ein Pferdeharnisch ist eine Rüstung, die den Kopf, den Hals, die Brust, den Körper und gegebenenfalls die Beine eines Pferdes oder eines anderen Reittieres bedeckt. Ein Pferdeharnisch aus mittelschwerer oder schwerer Rüstung bietet einen besseren Schutz als ein leichter Pferdeharnisch, allerdings auf Kosten der Bewegungsrate. Pferdeharnische können aus jeder beliebigen Rüstungsart aus Tabelle 1-1: Rüstung und Schilde hergestellt werden.

Rüstungen für Pferde (große nicht-humanoide Kreaturen) kostet das Vierfache einer Rüstung für Menschen (mittelgroße humanoide Kreaturen) und wiegen zudem das Doppelte (siehe Tabelle 1-2: Ungewöhnliche Kreaturen). Soll ein Pony oder ein anderes mittelgroßes Reittier einen Pferdeharnisch tragen, verdoppelt sich der Preis lediglich und das Gewicht ist dasselbe wie bei einer mittelschweren Rüstung für Humanoide. Wie in der unten stehenden Tabelle angegeben, verlangsamt ein mittelschwerer oder schwerer Pferdeharnisch das Reittier, das ihn trägt.

Fliegende Reittiere können in einem mittelschweren oder schweren Pferdeharnisch nicht fliegen.

Das An- bzw. Ablegen einer Pferderüstung dauert 5-mal so lange, wie in Tabelle 1-3: Rüstung anlegen angegeben. Ein gepanzertes Tier kann keine andere Last als den Reiter und gewöhnliche Satteltaschen tragen.

	Grundbewegungsrate		
Pferderüstung	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Mittelschwere Rüstung	9 m	10,50 m	12 m
Schwere Rüstung	9 m*	10,50 m*	12 m*

* Ein rennendes Reittier in schwerer Rüstung verdreifacht seine Bewegungsrate anstatt sie zu vervierfachen.

Pseudo-Drache

Preis 200 GM
Gewicht 7 Pfd.

Pseudo-Drachen sind hauptsächlich in gemäßigten Wäldern heimisch und intelligent genug, dass manche ihren Verkauf für Sklaverei halten. Eine Handvoll Pseudo-Drachen bieten Abenteurern ihre Dienste an, normalerweise für die Hälfte des angegebenen Preises pro Woche. Nähere Informationen über Pseudo-Drachen findest du im *Monsterhandbuch*.

Rabe

Preis 2 GM
Gewicht 3 Pfd.

Diese sehr kleinen Vögel sind für ihre Intelligenz bekannt und spielen in der Wildnis sogar Spiele miteinander. Sie fressen Insekten und sind in überraschend verschiedenen Lebensräumen heimisch. Nähere Informationen über Raben findest du im *Monsterhandbuch*.

Ratte

Preis 1 KM
Gewicht 1 Pfd.

Diese sehr kleinen Nagetiere leben überall und fressen fast alles. Obwohl sie in dem Ruf stehen, von Krankheiten befallene Aasfresser zu sein, sind zahme Ratten saubere und treue Kreaturen, die hervorragende Vertraute abgeben. Nähere Informationen über Ratten findest du im *Monsterhandbuch*.

Reitgecko

Gewöhnlich	**Gewicht** 1.200 Pfd.	**Preis** 300 GM
Kampfausbildung	**Gewicht** 1.500 Pfd.	**Preis** 400 GM

Diese Mammutechsen sind sogar noch größer als Riesengeckos und werden speziell als Reittiere gezüchtet. Sie werden aufgrund ihrer Fähigkeit geschätzt, an Höhlendecken und glatten Wänden entlangzulaufen. Man benötigt einen exotischen Sattel, um sie zu reiten. Ein Reitgecko besitzt die gleichen Werte wie ein Riesengecko mit der Schablone Riesig (siehe *Monsterhandbuch III*).

Reitschreckensfledermaus

Gewöhnlich	**Gewicht** 400 Pfd.	**Preis** 300 GM
Kampfausbildung	**Gewicht** 450 Pfd.	**Preis** 450 GM

Schreckensfledermäuse (*MHB*, S. 116) gelten als die schnellsten nicht-magischen Transporttiere in den höhlenartigen Reichen des Untergrunds, wo sie in Gefangenschaft gezähmt und als Reittiere genutzt werden. Ställe, in die diese massigen Kreaturen hineinpassen, lassen sich zumeist nur in Städten in riesigen, unterirdischen Kavernen finden, da sie zum Abrichten viel Platz benötigen. Allerdings gibt es auch Vorreiter einiger unterirdischer Völker, die mit ihnen fast bis zur Oberfläche fliegen. Um sie zu reiten, sind exotische Sättel nötig.

Reitschreckensfledermaus (Kampfausbildung): Späher und Soldaten setzen diese Tiere im Krieg ein.

Sattel

Preis Verschieden
Gewicht Verschieden



Sättel werden von Reitern oder zum Transport von Lasten verwendet.

Exotischer Sattel: Solche Sättel werden für eine Vielzahl ungewöhnlicher Reittiere hergestellt und jeweils an eine bestimmte Art von Tier angepasst. Ähnlich wie normale Sättel, sind exotische Sättel als Militär-, Pack- und Reitsättel erhältlich und besitzen die gleichen Eigenschaften.

Militärsattel: Dieser Sattel stützt den Reiter und verleiht ihm einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Reiten, um im Sattel zu bleiben. Wenn der Reiter in einem Militärsattel sitzt und bewusstlos geschlagen wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 75 %, dass er im Sattel bleibt.

Packsattel: Ein Packsattel trägt Ausrüstung und Vorräte, aber keinen Reiter. Er fasst so viel Ausrüstung, wie das Reittier tragen kann.

Reitsattel: Diese Sättel gehören zu dem am weitesten verbreiteten Reitzeug. Wenn der Reiter in einem Reitsattel sitzt und bewusstlos geschlagen wird, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass er im Sattel bleibt.

Satteltaschen

Preis 4 GM
Gewicht 8 Pfd.



Diese robusten, wasserfesten Taschen werden über einen Sattel gelegt und bieten dadurch zusätzlichen Stauraum. In jede Seite einer Satteltasche können normalerweise Gegenstände getragen werden, die bis zu 20 Pfd. wiegen und hineinpassen. Satteltaschen erhöhen nicht die Menge an Gewicht, die ein Reittier tragen kann, sondern verschaffen dem Reiter lediglich mehr Platz für seine Ausrüstung.

Schaf

Preis 20 GM
Gewicht 150 Pfd.

Diese Nutztiere werden für ihre Wolle, ihr Fleisch und ihr Leder gehalten und sind in so gut wie jeder zivilisierten Siedlung beheimatet. Insbesondere in kalten Regionen sind sie hochgeschätzt, da man aus ihrer Wolle und ihrer Haut besonders robuste und dichte Kleidung herstellen kann. Schafe besitzen die gleichen Werte wie Ziegen (siehe *Monsterhandbuch*).

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

SCHILDKRÖTE

PREIS 3 GM
GEWICHT 4 Pfd.

Diese Reptilien besitzen einen Knochenpanzer, in den sie sich zurückziehen können. Manchmal werden sie als Haustiere und Vertraute gehalten, während andernorts ihr Fleisch gegessen wird oder sie als Wirkstoff in Medikamenten herhalten. Nähere Informationen über Schildkröten findest du in den *Ausbauregeln: Magie*.

SCHRECKENSRATTE

PREIS 5 GM
GEWICHT 50 Pfd.

In der Wildnis sind diese kleinen Tiere wilde Räuber. Allerdings können Schreckensratten in Gefangenschaft zu treuen Haustieren und Beschützern abgerichtet werden. Gezähmte Schreckensratten übertragen kein Schmutzfieber. Nähere Informationen über Schreckensratten findest du im *Monsterhandbuch*.

SCHWEIN

PREIS 10 GM
GEWICHT 100-300 Pfd.

Domestizierte Schweine sind die Nachfahren von Wildschweinen und werden wegen ihres Fleisches und ihres Leder gehalten; daher gehören sie zu den vielfältigsten und am weitesten verbreiteten Hoftieren. Nähere Informationen über Schweine findest du im *Monsterhandbuch III*.

SPINNE

PREIS 25 GM
GEWICHT 224 Gramm

Die Körper dieser sehr kleinen Spinnen sind rot mit schwarzen Beinen. Es sind Jagdspinnen, daher weben sie keine Netze, allerdings sind sie giftig. Nähere Informationen findest du in den *Ausbauregeln: Magie*.

STALLUNTERBRINGUNG (PRO TAG)

PREIS 5 SM
GEWICHT –

Dies sind die Kosten, um eine einzige große oder kleinere Kreatur einen Tag lang – zumeist in einem gewöhnlichen Stall oder bei einem Stallknecht – unterzubringen. Besonders ausgefallene Stallunterbringung kann mehr kosten und die Unterbringung für größere oder exotische Kreaturen kostet das Doppelte.

STINKTIER

PREIS 10 GM
GEWICHT 10 Pfd.

Diese Kreaturen sind für den überwältigend üblen Gestank berüchtigt, den sie aussondern, um sich gegen Raubtiere zur Wehr zu setzen. Stinktiere werden manchmal als Haustiere gehalten, allerdings meist nur, nachdem zuvor die Wehrdrüsen entfernt wurden. Nähere Informationen über Stinktiere findest du im *Monsterhandbuch III*.

TAUSENDFÜSSLER, HAUS-

PREIS 1 KM
GEWICHT 84 Gramm

Diese Kreaturen kommen in vielen Formen vor: von hellen Tieren mit 20 Beinen bis zu dunkleren mit 300 Beinen. Für gewöhnlich kommt so ein Gliederfüßer in den Armenvierteln einem Haustier am nächsten, aber die Jungen und Exzentrischen suchen sich häufig die besten Exemplare als Vertraute aus. Tausendfüßler, die als Vertraute eingesetzt werden, besitzen einen Intelligenzwert und verlieren die Eigenschaft Geistlos. Nähere Informationen über Tausendfüßler findest du in den *Ausbauregeln: Magie*.

TIERGESCHIRR

PREIS 2 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Mithilfe dieses aus Leder oder Hanf gefertigten Geschirrs kann ein Halter ein gezähmtes Tier bändigen und zügeln. Ein Geschirr ist eine Standardausrüstung für jeden Charakter, der ein Tier mithilfe der Fertigkeit Mit Tieren umgehen abrichten will. Für zahme Tiere wie Hunde, Katzen, Ochsen und Pferde gibt es auf den meisten Märkten fertige Geschirre zu kaufen, wobei auch Geschirre für fast jede beliebige Kreatur hergestellt werden können.

VIPER

PREIS 5 GM
GEWICHT 280 Gramm

Dieses sehr kleine Reptil frisst kleine Tiere und ist zumeist in gemäßigten und warmen Regionen beheimatet. Ihr Biss ist zwar schmerzhaft, aber für den Durchschnittsabenteurer keine besondere Gefahr. Nähere Informationen über Vipern findest du im *Monsterhandbuch*.

WASCHBÄR

PREIS 5 GM
GEWICHT 7 Pfd.

Diese nachtaktiven, Aas fressenden Raubtiere sind vornehmlich in bewaldeten Gebieten beheimatet. Man erkennt sie besonders an ihren schwarzen Gesichtsmasken, äußerst geschickten Vorderpfoten (auf die sie sich aufgrund ihres überempfindlichen Tastsinns verlassen) und der menschenähnlichen Neigung ihre Nahrung in Wasser zu „waschen", bevor sie sie essen. Waschbären werden häufig als Haustiere und von einigen Zauberkundigen als Vertraute gehalten. Nähere Informationen über Waschbären findest du im *Monsterhandbuch III.*

WIESEL

PREIS 2 GM
GEWICHT 224 Gramm

Diese sehr kleinen Tiere fressen Kleintiere und sind in beinahe jeder Umgebung heimisch. Sie sind klug und neugierig – Eigenschaften, die noch stärker werden, wenn man sie als Vertraute hält. Viele Wieselarten verströmen einen starken Moschusgeruch. Diese Beschreibung gilt auch für ähnliche Tiere wie Frettchen, Nerze, Iltisse und Hermeline. Nähere Informationen findest über Wiesel findest du im *Monsterhandbuch.*

WÜRGESCHLANGE

PREIS 5 GM
GEWICHT 60 Pfd.

Diese mittelgroßen Reptilien sind hauptsächlich in warmen Gefilden beheimatet. Würgeschlangen sind vergleichsweise aggressiv und erwürgen ihre Opfer, bevor sie sie verschlingen. Aufgrund ihrer Größe sind solche Schlangen bei reisenden Zauberkundigen weniger beliebt, in einem Laboratorium jedoch durchaus hilfreich. Nähere Informationen über Würgeschlagen findest du im *Monsterhandbuch*.

YAK

PREIS 24 GM
GEWICHT 1.000 Pfd.

Diese zotteligen Verwandten von Kühen sind insbesondere im Gebirge beheimatet, wo sie regelmäßig als Lasttiere und zum Ziehen von Pflügen eingesetzt werden. Yaks besitzen die gleichen Werte wie Bisons (siehe *Monsterhandbuch*).

ZAUMZEUG

PREIS 2 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dies ist eine Kopfbedeckung, mit deren Hilfe ein Reiter sein Reittier führt. Zaumzeug für Pferde, Ponys und Reithunde können fertig in den meisten Siedlungen gekauft und für beliebige Kreaturen hergestellt werden, die als Reittiere dienen.

ZIEGE

PREIS 6 GM
GEWICHT 50 Pfd.

Ziegen sind Agrartiere und geben Milch, Fleisch, Haar und Leder. Gelegentlich setzt man sie auch dazu ein, die Felder von Unkraut und Gestrüpp zu befreien. Einige Zauberkundige binden sie als Vertrauten an sich. Nähere Informationen über Ziegen findest du im *Monsterhandbuch III*.

Transport

Man kann Transportfahrzeuge für Fahrten kaufen oder mieten. Der folgende Abschnitt bietet eine Reihe von (gewöhnlichen wie exotischen) Fahrzeugen, die man kaufen oder mieten kann. Die Tabelle schlüsselt die Fahrzeuge nach Landtransport und Seetransport auf und beinhaltet die Kosten zum Kauf eines Fahrzeuges bzw. für eine Fahrt.

Beiboot

Preis 500 GM
Fahrtkosten 2 KM

Beiboote werden für gewöhnlich auf dem Deck eines größeren Schiffes transportiert, zudem kann man mit ihnen Passagiere und Ladung befördern.

Dschunke

Preis 15.000 GM
Fahrtkosten 1 SM

Dieses Segelschiff mit flachem Boden ist mit zwei oder drei durchgelatteten Segeln ausgestattet, so dass es einfacher mit einer kleinen Mannschaft gesteuert werden kann. Dschunken besitzen normalerweise ein Hüttendeck und keinen Kiel.

Floss

Preis –
Fahrtkosten 1 KM

Ein Floß stellt die einfachste und primitivste Art von Wasserfahrzeug dar. Es ist ein flaches Boot ohne Rumpf und besteht häufig aus zusammengebundenen Baumstämmen. Zur Fortbewegung werden normalerweise zwei bis vier Ruder benutzt.

Galeere

Preis 30.000 GM
Fahrtkosten 1 SM

Dieser Dreimaster ist zu beiden Seiten mit 70 Rudern ausgestattet und muss mit einer 200 Kopf starken Mannschaft besetzt sein. Eine Galeere ist 39 m lang und 6 m breit und kann bis zu 150 Tonnen an Fracht oder 250 Soldaten tragen. Für zusätzliche 8.000 GM kann das Schiff mit einem Rammbock am Bug und Heck und außerdem mittschiffs mit Abschussplattformen ausgestattet werden. Dieses Schiff kann keine Überseefahrten machen und bleibt in Küstennähe. Wenn gerudert wird oder die Segel gesetzt sind, fährt es ungefähr 6 Kilometer pro Stunde.

Hundeschlitten

Preis 20 GM
Fahrtkosten 3 KM

Dieser Schlitten ist dazu konstruiert, dass er von einer Gruppe abgerichteter Reithunde über Eis und Schnee gezogen werden kann. Meistens sind die Kufen nach hinten verlängert, so dass der Schlittenführer auf ihnen stehen kann. Ein Hundeschlitten kann so viel Gewicht transportieren, wie es der Tragkraft aller Hunde entspricht, die ihn ziehen.

Karren

Preis 15 GM
Fahrtkosten 3 KM

Dieses zweirädrige Fahrzeug kann von einem einzigen Pferd oder einem anderen Zugtier gezogen werden und wird oft zum Transport von Gütern über kurze Strecken benutzt. Dazu gehört ein Geschirr.

Knarr

Preis 3.000 GM
Fahrtkosten 1 SM

Dieses 15 bis 22,50 m lange Schiff ist 4,5 bis 6 m breit und ist mit einem Dutzend Rudern ausgestattet, um das quadratische Segel auf dem einzigen Mast zu unterstützen. Zum Segeln muss das Schiff mit 8 bis 15 Mann besetzt sein. Es kann zwischen 40 und 50 Tonnen Ladung bzw. 100 Soldaten transportieren. Es kann sowohl Seereisen unternehmen als auch Flüsse befahren (aufgrund des flachen Bodens). Es hat eine Reisegeschwindigkeit von ungefähr 1,5 Kilometern pro Stunde.

Kriegsschiff

Preis 25.000 GM
Fahrtkosten 2 SM

Dieses 30 m lange Schiff ist mit einem einzigen Mast bestückt, kann aber auch über Ruder fortbewegt werden. Auf ihm dient eine Mannschaft von 60 bis 80 Ruderern. Dieses Schiff kann 160 Soldaten befördern, allerdings nicht über lange Strecken, da es nicht genügend Raum für Vorräte gibt, um so viele Leute zu versorgen. Ein Kriegsschiff kann keine Überseefahrten machen und bleibt in Küstennähe. Wenn gerudert wird oder das Segel gesetzt ist, fährt es knapp 4 Kilometer pro Stunde.

Kutsche

Preis 100 GM
Fahrtkosten 3 KM



Dieses vierrädrige Gefährt kann in einer geschlossenen Kabine bis zu vier Personen transportieren; dazu kommen noch zwei Fahrer. Sie wird für gewöhnlich von zwei Pferden (oder anderen Lasttieren) gezogen. Zu der Kutsche gehört ein Geschirr, an dem sie gezogen wird.

Langschiff

Preis 10.000 GM
Fahrtkosten 5 KM

Dieses 25 m lange Schiff ist mit 40 Rudern ausgestattet und benötigt eine Besatzung von 50 Mann. Es ist mit einem einzigen Mast und einem rechteckigen Segel ausgestattet und kann bis zu 50 Tonnen Ladung bzw. 120 Soldaten transportieren. Ein Langschiff kann Überseefahrten unternehmen. Es fährt ungefähr 4,5 Kilometer pro Stunde, wenn gerudert wird oder das Segel gesetzt ist.

Schlitten

Preis 50 GM
Fahrtkosten 2 KM

Dieser Wagen ist mit Kufen ausgestattet und ist damit ideal für Reisen über Eis und Schnee. Normalerweise muss das Gefährt von zwei Pferden (oder anderen Zugtieren) gezogen werden. Zu dem Schlitten gehört ein Geschirr, mit dem er gezogen wird.

Ruderboot

Preis 50 GM
Fahrtkosten 2 KM

Dieses Boot, das zwischen 2,40 m und 3,60 m lang und mit zwei Rudern ausgestattet ist, kann zwei oder drei mittelgroße Passagiere transportieren und wird entweder auf das Deck eines größeren Schiffes getragen oder an einem Kai an der Küste vertäut. Ein Ruderboot fährt ungefähr 2 Kilometer pro Stunde.

Segelschiff

Preis 10.000 GM
Fahrtkosten 2 SM

Dieses große, seetüchtige Schiff ist zwischen 25 m und 30 m lang, 6 m breit und mit 20 Mann besetzt. Es kann 150 Tonnen Ladung tragen. Das Schiff ist mit zwei Masten und rechteckigen Segeln bestückt und kann Seefahrten unternehmen. Es fährt mit ungefähr 3 Kilometern pro Stunde.

Streitwagen

Preis Verschieden
Fahrtkosten 2 KM

Dieses zweirädrige Fahrzeug wird von einem Pferd gezogen. Es gibt drei verschiedene Arten von Streitwagen.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE



Leichter Streitwagen: Diese Streitwagen dienen häufig als Rennwagen oder als Plattform für einen einzelnen Bogenschützen, der mit hoher Geschwindigkeit übers Schlachtfeld fährt.

Mittlerer Streitwagen: In einer Schlacht werden die Streitwagen zum Brechen von Infanterieformationen oder als schnelle Kampfplattform genutzt.

Schwerer Streitwagen: In der Regel wird diese Art von Streitwagen als Kampfplattform oder für den schnellen Transport von Nachschub auf dem Schlachtfeld eingesetzt.

WAGEN

PREIS Verschieden
FAHRTKOSTEN Verschieden

Dieses vierrädrige Gefährt wird zum Transport schwerer Lasten eingesetzt. Zu dem Wagen gehört ein Geschirr, mit dem er gezogen wird. Es gibt drei weit verbreitete Arten von Wagen.

Leichter Wagen: Solche Wagen sind unter Bauern und Handwerkern weit verbreitet, die ihre Güter über kurze Entfernungen transportieren, sowie von Verkäufern in Städten und Umgebung. Ein leichter Wagen trägt bis zu 1.000 Pfd. an Ladung und muss von zwei mittelgroßen oder einer großen Kreatur gezogen werden.

Mittlerer Wagen: Solche Wagen werden für gewöhnlich bei Schwerarbeiten eingesetzt, häufig auf Bauernhöfen, beim Bergbau oder Hausbau. Ein mittlerer Wagen kann bis zu 2.000 Pfd. an Ladung tragen und muss von vier mittelgroßen oder zwei großen Kreaturen gezogen werden.

Schwerer Wagen: Solche Wagen sind große, vierrädrige Gefährte, die hauptsächlich in Karawanen zum Transport von Gütern durch weitreichende Territorien eingesetzt werden. Ein schwerer Wagen trägt bis zu 4.000 Pfd. an Ladung und wird entweder von acht mittelgroßen oder vier großen Kreaturen gezogen.

TABELLE 2-8: TRANSPORT

LANDTRANSPORT	PREIS	FAHRTKOSTEN (JE 1,5 KM)
Hundeschlitten	20 GM	3 KM
Karren	15 GM	1 KM
Kutsche	100 GM	3 KM
Schlitten	50 GM	2 KM
Streitwagen		
Leichter Streitwagen	50 GM	2 KM
Mittlerer Streitwagen	100 GM	2 KM
Schwerer Streitwagen	200 GM	2 KM
Wagen		
Leichter Wagen	50 GM	2 KM
Mittlerer Wagen	75 GM	2 KM
Schwerer Wagen	100 GM	3 KM
SEETRANSPORT		
Beiboot	500 GM	2 KM
Dschunke	15.000 GM	1 SM
Floß	–	1 KM
Galeere	30.000 GM	1 SM
Knarr	3.000 GM	1 SM
Kriegsschiff	25.000 GM	2 SM
Langschiff	10.000 GM	5 KM
Ruderboot	50 GM	2 KM
Segelschiff	10.000 GM	2 SM

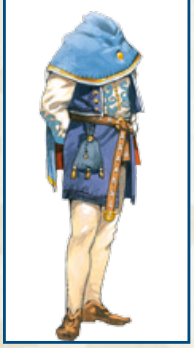
Bekleidung

Die Kleidungsstücke und Ausstattungen in diesem Abschnitt können sich für SC und NSC als nützlich erweisen, die sich für bestimmte Gelegenheiten kleiden wollen – das Vorwagen in eisige Ödlande, der Besuch eines Balls, Ermittlungen in einer Stadt oder irgendeine andere Situation, in der sich besondere Kleidung als vorteilhaft oder passend herausstellt.

Alle Charaktere beginnen das Spiel mit einer Ausstattung im Wert von 10 GM oder weniger. Zusätzliche Kleidungsstücke können wie gehabt gekauft werden.

Adelskleidung

Preis 75 GM
Gewicht 10 Pfd.



Diese Kleidung ist besonders teuer und protzig gestaltet, so dass jeder genau weiß, wie teuer sie ist. Edelmetalle und Edelsteine sowie aufwendige Stickereien werden in die Kleidung eingearbeitet und manche Stücke zeigen unpraktische Zugeständnisse an die derzeit geltende Mode. Ein Möchtegern-Adeliger benötigt darüber hinaus einen Siegelring und Schmuck (im Wert von mindestens 100 GM), um seine Ausstattung zu vervollständigen.

Bauernkleidung

Preis 1 SM
Gewicht 2 Pfd.

Diese Kleidung ist von schlechter Qualität, der Stoff ist kaum besser als Sackleinen, und wird immer wieder geflickt. Zur Bauernkleidung gehören ein lockeres Hemd und schlabberige Beinlinge bzw. ein lockere Bluse mit Rock oder Überkleid. Als Schuhe dienen Stofffetzen, die die Füße stark belasten.

Brosche

Preis Verschieden
Gewicht –

Dies ist ein kleines Schmuckstück, mit dem man Kleidungsstücke zusammenhalten kann, zum Beispiel einen Umhang oder Mantel. In vielen Organisationen werden Broschen als Zeichen der Mitgliedschaft oder als Auszeichnung für besondere Leistungen vergeben.

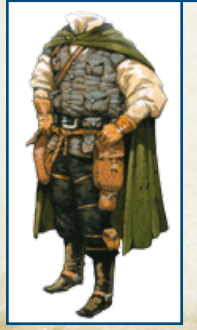
Diebeskluft

Preis 5 GM
Gewicht 3 Pfd.

Diese Kluft ist mit verborgenen Taschen ausgestattet und verleiht dir einen Bonus von +2, wenn du kleine Gegenstände am Körper verstecken willst.

Entdeckerkleidung

Preis 10 GM
Gewicht 8 Pfd.



Dieser Kleidungssatz ist für diejenigen gedacht, die nie genau wissen, was auf sie zukommt. Dazu gehören feste Stiefel, Kniehosen oder ein Rock aus Leder, ein Gürtel, ein Hemd (vielleicht mit einer Weste oder einer Jacke), Handschuhe und ein Mantel. Statt eines Lederrocks kann man auch eine Ledertunika über einem Stoffrock tragen. Die Kleidung weist viele Taschen auf (insbesondere der Mantel). Zu der Ausstattung gehört weiteres nützliches Zubehör wie ein Schal oder ein breitkrempiger Hut.

Felle

Preis 12 GM
Gewicht 5 Pfd.

Tierfelle gehören zur einfachsten Kleidung, die gegen Kälte schützen, und halten den Träger warm. Ist der gesamte Körper mit Fellen bedeckt, erhält man einen Situationsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen kaltes Wetter. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit den Boni der Fertigkeit Überlebenskunst. Felle können andere Kleidung ergänzen.

Feuerfeste Stiefel

Preis 20 GM
Gewicht 2 Pfd.

In diese schweren Lederstiefel ist eine Schicht aus Ziegelstaub eingearbeitet, die deine Füße vor Hitze schützt. Du erhältst Feuerresistenz 2 gegen Feuerangriffe, die auf deine Füße oder auf eine Stelle unter deinen Füßen gerichtet sind, zum Beispiel beim Gehen über glühende Kohlen. Wiederholter oder beständiger Feuerschaden verbrennt irgendwann die äußere Lederschicht und zerstört die Stiefel (normalerweise geschieht dies nach ungefähr 1W10+20 Runden).

Flickenumhang

Preis 5 GM
Gewicht ½ Pfd.

Solche Mäntel sind unter fahrenden Barden sehr beliebt und jeder Flickenumhang ist einzigartig. Die Flicken zeigen an, wo der Reisende bereits gewesen ist, und helfen dem Darsteller häufig dabei, sich an besondere Erzählungen aus seinem Repertoire zu erinnern. Wenn ein Barde sich zur Ruhe setzt oder stirbt, vermacht er seinen Umhang häufig einem jungen Unterhalter, den er betreut oder bewundert hat.

Gelehrtenkleidung

Preis 5 GM
Gewicht 6 Pfd.

Zu dieser Kleidung, die perfekt auf Gelehrte zugeschnitten ist, gehören eine Robe, ein Gürtel, eine Kappe, weiche Schuhe und möglicherweise ein Umhang.

Handwerkskleidung

Preis 1 GM
Gewicht 4 Pfd.



Handwerkskleidung wird mit besonderer Sorgfalt aus einfachem, aber strapazierfähigem Stoff hergestellt und wird insbesondere von jenen getragen, die einem Handwerk nachgehen – Bäcker, Zimmerleute und Angehörige weiterer Mittelstandsberufe. Die Kleidung besteht aus einem knopfbesetzten Hemd, einem Rock oder Hosen mit Kordel, Schuhen und möglicherweise einer Mütze oder einem Hut. Dazu gehört gelegentlich ein Gürtel bzw. eine Schürze aus Leder oder Stoff für Werkzeuge.

Haube

Preis Verschieden
Gewicht –

Dieses verzierte Haarnetz, das aus Seide, Goldfäden und Edelsteinen hergestellt wird, wird zumeist von Frauen aus Königs- oder Adelsfamilien getragen.

Hennin

Preis Verschieden
Gewicht 1 Pfd.

Diese hohe, kegelförmige Kopfbedeckung endet in einer Spitze, von der normalerweise ein Stück Seide oder ein anderer durchsichtiger Stoff herabhängt. Als Zeichen ihrer Heiratsfähigkeit tragen Frauen von edlem Geblüt gelegentlich einen Hennin zu formalen oder gesellschaftlichen Anlässen und schenken ihren Verehrern als Zeichen ihrer Gunst die Seide ihrer Kopfbedeckung.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

HÖFLINGSKLEIDUNG

PREIS 30 GM
GEWICHT 6 Pfd.



Diese Ausstattung besteht aus maßgeschneiderter Kleidung in der Mode, wie sie derzeit an den Adelshöfen einer bestimmten Region getragen wird. Sollte jemand versuchen, einen Adeligen oder Höfling zu beeinflussen, während er Straßenkleidung trägt, wird er es schwer haben (Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe, die aus Charisma basieren, um solche Personen zu beeinflussen). Trägst du diese Kleidung ohne Schmuck (der zusätzliche 50 GM kostet), wirkst du wie ein deplatzierter Bürgerlicher.

HUT

PREIS Verschieden
GEWICHT ½ BIS 2 Pfd.

In allen Kulturen findet man Hüte unterschiedlichster Machart – vom Turban über den Dreispitz bis hin zur Pelzmütze –, trotzdem kann ein Hut nur eine einfache Kopfbedeckung sein. Für einige Gesellschaften oder religiöse Sekten können bestimmte Hüte obligatorisch sein. Ein zweckmäßiger Hut wie ein Dreispitz kostet für gewöhnlich 2 SM.

KALTWETTERKLEIDUNG

PREIS 8 GM
GEWICHT 7 Pfd.



Diese Kleidung ist fürs Bergsteigen bzw. für die Jagd in eisigen Gefilden ausgelegt. Dazu gehören ein Mantel aus Wolle oder dickem Tierfell, ein Leinenhemd, eine Wollmütze, eine schwere Kapuze, ein schwerer Rock oder schwere Hosen und wasserdichte Lederstiefel. In manchen Regionen besteht die Kleidung hauptsächlich aus Fellen und Tierpelzen. Sie verleiht einen Situationsbonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen kaltes Wetter.

KILT

PREIS 2 SM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieser schwere Faltenrock wird für gewöhnlich von Männern getragen. Die meisten weisen einen besonderen Schnitt oder ein besonderes Muster auf, welches die Treue zu einem bestimmten Klan oder einer anderen gesellschaftlichen Gruppe anzeigt.

KLERIKALE GEWANDUNG

PREIS 5 GM
GEWICHT 6 Pfd.



Diese zeremonielle Kleidung wird bei der Ausübung priesterlicher Pflichten in einer Kirche oder in einem Tempel getragen, ist aber nicht besonders gut für Abenteurer ereignet. Klerikale Gewandung setzt sich für gewöhnlich aus einem Priestergewand, einer Stola und einem Chorhemd zusammen. Die Farben passen normalerweise zu der verehrten Gottheit. Obwohl es einige Priester gibt, die aufwendige Stickereien kirchlicher Themen bevorzugen, halten andere demütige Einfachheit für vorteilhafter.

KÖNIGLICHE KLEIDUNG

PREIS 200 GM
GEWICHT 15 Pfd.

Königliche Kleidung ist pompös und über und über mit Edelsteinen, Gold, Seide und Pelz besetzt. Königliche Kleidung ist selten als

TABELLE 2-9: BEKLEIDUNG

GEGENSTAND	PREIS	GEWICHT
Adelskleidung	75 GM	10 Pfd.*
Bauernkleidung	1 SM	2 Pfd.*
Brosche	Verschieden	–
Diebeskluft	5 GM	3 Pfd.*
Entdeckerkleidung	10 GM	8 Pfd.*
Feuerfeste Stiefel	20 GM	2 Pfd.*
Flickenumhang	5 GM	½ Pfd.*
Gelehrtenkleidung	5 GM	6 Pfd.*
Handwerkskleidung	1 GM	4 Pfd.*
Haube	10-100 GM	–
Hennin	10-100 GM	1 Pfd.*
Höflingskleidung	30 GM	6 Pfd.*
Hut	1 SM – 50 GM	½ bis 2 Pfd.*
Kaltwetterkleidung	8 GM	7 Pfd.*
Kilt	2 SM	1 Pfd.*
Klerikale Gewandung	5 GM	6 Pfd.*
Königliche Kleidung	200 GM	15 Pfd.
Maske	1 SM – 50 GM	1 Pfd.
Mönchskleidung	5 GM	2 Pfd.
Monstermaske	5-10 GM	1 Pfd.
Pelze	12 GM	5 Pfd.*
Perücke	5 GM – 500 GM	½ – 4 Pfd.*
Poncho	5 SM	2 Pfd.*
Reisekleidung	1 GM	5 Pfd.*
Schal	1 SM – 5 GM	½ Pfd.*
Schal mit Taschen	8 GM	½ Pfd.*
Schlittschuhe	1 GM	2 Pfd.*
Schmuck	Verschieden	Verschieden
Schmuckbesatz	1 SM – 50 GM	–
Schneeschuhe	5 GM	4 Pfd.*
Schwimmanzug	10 GM	2 Pfd.*
Skier	5 GM	20 Pfd.*
Soldatenuniform	1 GM	5 Pfd.*
Stollen	5 GM	2 Pfd.*
Unterhalterkleidung	3 GM	4 Pfd.*
Verstärkter Schal	10 GM	1 Pfd.*
Waffenrock	5 GM	1 Pfd.*
Warmwetterkleidung	8 GM	4 Pfd.*
Wegreißkleidung	+5 GM	–
Wendeumhang	2 SM – 100 GM	1 Pfd.*

* Diese Gegenstände wiegen nur ein Viertel des angegebenen Gewichts, wenn sie für kleine Kreaturen hergestellt werden.



Alltagskleidung oder zum Schutz vor schlechtem Wetter gedacht – nicht einmal dafür, sie alleine anzuziehen. Schließlich geht man davon aus, dass jemand, der sie trägt, über genügend Dienerschaft verfügt, dass sie oder er sich um nichts zu kümmern braucht. Zu dieser Ausstattung gehört nur die Bekleidung und weder ein königliches Zepter, eine Krone, ein Ring oder sonstige herrschaftliche Insignien.

MASKE

PREIS Verschieden
GEWICHT 1 Pfd.

Die merkwürdigsten und elegantesten Masken findet man auf Galaveranstaltungen dekadenter Adeliger, doch findet man auch einfachere Masken dort, wo es die lokalen Bräuche erlauben. Die Auswahl reicht von kleinen Stoffstücken, die nur einen Teil des Gesichts bedecken, bis hin zu aufwendigen Stücken, die das gesamte Gesicht oder den ganzen Kopf bedecken.

Mönchskleidung

Preis 5 GM
Gewicht 2 Pfd.

Zu dieser einfachen Kleidung gehören Sandalen, lose Beinlinge und ein lockeres Hemd, die mit Schärpen zusammengehalten werden. Die Kleidung ist so geschnitten, dass sie größtmögliche Beweglichkeit bietet, und besteht aus hochwertigem Stoff. Man kann kleine Waffe in Taschen verstecken, die in den Falten verborgen sind, und die Schärpen sind so robust, dass sie als kurze Seile dienen können.

Monstermaske

Preis Verschieden
Gewicht 1 Pfd.

Diese mit Gelenken ausgestattete Maske ähnelt einer bestimmten Art von humanoidem Monster, zum Beispiel einem Grottenschrat, Goblin, Ork oder Hobgoblin. Der Mund öffnet und schließt sich, wenn du deinen Mund bewegst, und die Haut besteht in Wahrheit aus sorgsam bemaltem Tuch. Wenngleich solche Masken hauptsächlich bei Theaterstücken getragen werden, in denen ein Darsteller die Rolle eines Monsters spielt, weiß man von Abenteurern, die sich mithilfe einer Monstermaske unter passende Monster mischen. Die Maske negiert den Malus von -2 auf den SG von Fertigkeitswürfen für Verkleiden, um als Vertreter eines anderen Volkes durchzugehen, allerdings nur, wenn der Abstand mindestens 6 m beträgt oder du verborgen bist. Ist der Abstand kürzer oder die Sicht klarer, wird die Maske als falsche Darstellung erkannt. Die Maske bedeckt nur das Gesicht und wird für gewöhnlich zusammen mit einer Perücke oder einem Helm getragen, wodurch der Rest des Kopfes versteckt oder bedeckt wird. Jede Maske ist auf einen Träger von bestimmter Größe angepasst, wenngleich bestimmte Größen und Monsterkombinationen weniger glaubwürdig sind als andere. (Eine kleine Kreatur mit einer Orkmaske könnte als Orkkind durchgehen, eine mittelgroße Kreatur mit einer Goblinmaske würde aber bestenfalls wie ein entstellter Hobgoblin aussehen.)

Perücke

Preis Verschieden
Gewicht ½ bis 2 Pfd.

Falsche Haartracht kommt in vielen Formen vor: von der weißen Richterperücke, über die aufgetürmten Frisuren einer Adeligen bis hin zu den einfachen Locken einer Hausfrau, deren Haar allmählich ausdünnt. In jeder beliebigen Großstadt kann man Perücken kaufen. In den meisten Dörfern kann man Sonderanfertigungen erstehen. Da Perücken normalerweise aus Echthaar bestehen, sind die verfügbaren Farben von der Haarfarbe abhängig, die in einer bestimmten Region vorherrscht, sie können aber auch gefärbt werden.

Poncho

Preis 5 SM
Gewicht 2 Pfd.

Dieses runde Stück aus wasserdichtem Stoff (normalerweise Wolle oder Leder) ist in der Mitte geschlitzt, so dass man leicht hinein oder hinaus schlüpfen kann. Der Poncho schützt den gesamten Körper vor Regen und Schnee.

Reisekleidung

Preis 1 GM
Gewicht 5 Pfd.

Zu dieser Kleidung gehören Stiefel, ein Wollkleid oder Kniehosen, ein fester Gürtel, ein Hemd (vielleicht mit Weste oder Jacke) und ein großer Umhang mit Kapuze.

Schal

Preis Verschieden
Gewicht ½ Pfd.

Unterhalter verwenden häufig verführerische Gewänder und zauberhafte Requisiten bei ihren Darbietungen. Schals aus farbenfrohem Stoff oder durchsichtiger Seide, die häufig mit herrlichen Szenen oder Motiven bestickt sind, sind ihr liebstes Zubehör.

Schal mit Taschen

Preis 8 GM
Gewicht ½ Pfd.

Das aufwendige Muster auf einer Seite des Schals verbirgt mehrere kleine Taschen. Dieser Schal verleiht dir einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um Gegenstände am Körper zu verbergen. Dieser Bonus wird nicht auf Boni für das Tragen schwerer Kleidung angerechnet, allerdings ist er kumulativ mit Boni auf den Versuch, kleine Gegenstände zu verbergen.

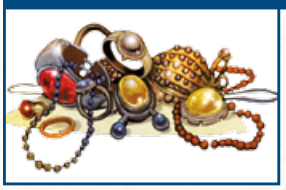
Schlittschuhe

Preis 1 GM
Gewicht 2 Pfd.

An jedem dieser wadenhohen Stiefel ist eine senkrechte Kufe angebracht, so dass man sich rasch übers Eis bewegen kann. Wenn du Schlittschuhe trägst, kannst du dich mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 5 mit normaler Bewegungsrate auf dem Eis bewegen (und sowohl rennen, wie auch Sturmangriffe durchführen), allerdings ist deine Bewegungsrate auf jedem anderen Gelände halbiert. Das An- oder Ablegen der Schlittschuhe ist eine Volle Aktion. Es ist möglich, nur einen Schlittschuh zu benutzen, allerdings erhöht sich der SG des Fertigkeitswurfes für Akrobatik auf 15.

Schmuck

Preis Verschieden
Gewicht Verschieden



Der Preis von Schmuck hängt von seiner Qualität ab. In vielen Kulturen - besonders unter Nomaden - wird Schmuck bewusst als tragbare Währung, hauptsächlich in Form von Armreifen und Gürteln aus Münzen, verwendet. Der Schmuck von Bürgerlichen ist vielleicht nur wenige Kupfermünzen wert, der eines Handwerkers einige Silbermünzen und der eines Kaufmannes einige Goldmünzen; Adelige tragen jedoch selten Schmuck, der weniger als 100 Goldmünzen wert ist.

Schmuckbesatz

Preis Verschieden
Gewicht –

Dieser schmückende Satz aus Krägen, Manschetten und Zuschnitten lässt sich an einfacher Kleidung befestigen. Leute, die viel reisen – wie Kaufleute oder Unterhalter – verwenden Zuschnitte, um sich dem örtlichen Stil anzupassen, ohne sich eine neue Garderobe zulegen zu müssen. Ein reisender Adeliger führt zusätzliche Zuschnitte mit sich, die vorübergehende Angestellte und angeheuerte Wachen tragen können.

Schneeschuhe

Preis 5 GM
Gewicht 4 Pfd.

Seil- oder Sehnennetze werden auf einen Holzrahmen gespannt und dann an die Füße gebunden. Dadurch wird dein Gewicht auf dem Schnee verteilt, so dass du nicht sooft Gefahr läufst, durch die Kruste zu brechen, und es erleichtert das Laufen. Schneeschuhe verringern den Malus für die Fortbewegung durch schweren Schnee um 50 %. Zum Beispiel: Normalerweise musst du 2 Felder deiner Bewegungsrate aufwenden, wenn du dich durch 1 Feld mit Schnee bewegen willst (1 Feld plus Malus von 1 Feld); die Schneeschuhe verringern den Aufwand für jedes durchquerte Feld auf 1,5 Felder. Schneeschuhe können andere Kleidung ergänzen.

Schwimmanzug

Preis 10 GM
Gewicht 2 Pfd.

Dieser einteilige Anzug verringert den Wasserwiderstand, so dass man leichter schwimmen kann. Er verleiht einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Der Anzug verleiht diesen Bonus nur, wenn er außen getragen wird, und hat keine Wirkung, wenn er über unförmiger Kleidung oder Rüstung oder zusammen mit sperriger Ausrüstung (Rucksäcke, große Waffen, usw.) getragen wird.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

Schaden (zum Beispiel nach mehreren Kampfrunden gegen Hieb- und Stichwaffen) negiert den Bonus durch den Anzug, bis er repariert wird.

SKIER

PREIS 5 GM
GEWICHT 20 Pfd.

Jeder Ski ist eine flache, 1,5 bis 1,8 m lange Holzlatte für einen mittelgroßen Träger. Die Skier sind an der Vorderseite leicht nach oben gebogen, an der Unterseite mit Längskerben versehen und mit Klammern aus Holz oder Metall mit Schnüren bestückt, in denen die Stiefel des Läufers festgehalten werden. Wenn du auf Skiern läufst, kannst du dich auf Schnee und Eis mit normaler Bewegungsrate bewegen, allerdings verringert sich deine Bewegungsrate in anderem Gelände auf 1,50 m. Für gewöhnlich setzt man spitze Stöcke ein, um sich beim Skifahren fortzubewegen; stehen allerdings keine passenden Stöcke zur Verfügung, kann man auch Wurfspeere, Kurzspeere oder sogar geschnitzte Jungbäume verwenden. Das An- bzw. Ablegen eines Skis ist eine Volle Aktion, die Schnüre können allerdings mit einer Bewegungsaktion durchgeschnitten werden. (Die Schnüre müssen dann entweder repariert oder ersetzt werden, wenn man die Skier wieder verwenden möchte.)

SOLDATENUNIFORM

PREIS 1 GM
GEWICHT 5 Pfd.

Wie genau die Uniform aufgebaut ist, ist von Land zu Land unterschiedlich, doch besteht sie normalerweise aus festen Stiefeln, Lederbeinlingen oder einem Kilt, einem Gürtel, einem Hemd, Handschuhen, einem Mantel oder einer Jacke und einem Hut. Am Gürtel hängen mehrere Schlaufen oder Ringe, an denen man Beutel, einen Wasserschlauch, eine Schwertscheide und ähnliche Hilfsmittel für maschierende Soldaten befestigen kann.

STOLLEN

PREIS 5 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Stollen verringern den Malus für das Überqueren glatter Oberflächen um 50 %. Zum Beispiel: Normalerweise muss man für die Überquerung von Eis für jedes Feld 2 Felder deiner Bewegungsrate aufwenden (1 Feld plus Malus von 1 Feld); mit den Stollen allerdings muss man nur 1,5 Felder aufwenden. Stollen beschädigen jede Art von polierter Oberfläche. Sie können andere Kleidung ergänzen.

UNTERHALTERKLEIDUNG

PREIS 3 GM
GEWICHT 4 Pfd.



Dieser Satz auffälliger – vielleicht sogar protziger – Kleidung soll unterhalten. Unterhalterkleidung gibt es in vielen verschiedenen Schnitten von skandalös über schmeichelhaft bis hin zu absurd. Obwohl die Kleidung einen skurrilen Eindruck macht, sorgt der praktische Schnitt dafür, dass man nicht am Schlagen von Purzelbäumen, beim Tanzen, bei Hochseilakten oder beim Wegrennen gehindert wird (falls das Publikum einmal ungehalten ist).

VERSTÄRKTER SCHAL

PREIS 10 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Eine Seite dieses 2,40 m langen Schals ist mit Kettengliedern und Metallplättchen verstärkt. Obwohl sie nichts zur Rüstungsklasse beitragen, kann man mit diesen vielseitigen Schals wie mit einer Kette kurze Höhen erklettern oder Feinde fesseln. Ein verstärkter Schal besitzt Härte 10 und 4 Trefferpunkte. Er kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 24 gesprengt werden.

WAFFENROCK

PREIS 5 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieses Kleidungsstück wird häufig über einer Rüstung getragen und ist für gewöhnlich mit Ärmeln ausgestattet und an den Seiten offen. Die breite Vorderseite bietet eine Leinwand für Insignien und Wappen, so dass die Zugehörigkeit des Trägers zu einem Orden sofort ersichtlich ist.

WARMWETTERKLEIDUNG

PREIS 8 GM
GEWICHT 4 Pfd.

Du bleibst kühler, wenn du deinen Körper von Kopf bis Fuß mit leichter, luftiger Kleidung bedeckst, als deine nackte Haut der Sonne auszusetzen. Zu dieser Kleidung gehören für gewöhnlich eine leichte Leinenrobe und entweder ein Turban bzw. eine lose Kopfbedeckung und ein Schleier. Die Kleidung verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen warmes oder heißes Wetter. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit irgendwelchen Boni durch die Fertigkeit Überlebenskunst.

WEGREISSKLEIDUNG

PREIS +5 GM
GEWICHT –

Pirscher und Diebe wissen um den Wert einer guten Tarnung. Die Möglichkeit, diese Verkleidung in aller Eile ausziehen zu können, so dass darunter eine weitere Lage Tarnkleidung zum Vorschein kommt, ist fast ebenso unbezahlbar. Wegreißkleidung sitzt für gewöhnlich locker, damit man eine weitere Lage darunter tragen kann. Die Nähte der Wegreißkleidung sind darauf ausgelegt, dass sie leicht zerreißen, so dass es ein Einfaches ist (eine Standard-Aktion), diese Gegenstände loszuwerden, ohne dass jemand etwas bemerkt. Für einen erhöhten Preis kann jede beliebige Kleidung als Wegreißkleidung gefertigt werden.

WENDEUMHANG

PREIS Verschieden
GEWICHT 1 Pfd.

Der Stoff auf beiden Seiten dieses Umhangs weist zwei verschiedene Farben auf. Solche Umhänge werden aus Modegründen und bei Theaterstücken getragen oder bieten eine gute Hilfe beim Verkleiden, wenn man schnell das Äußere wechseln will. Der Preis eines Umhangs hängt von seiner Qualität ab: Am unteren Ende stehen einfache Leinenumhänge, während am oberen Ende Umhänge aus Seide oder verzierte Stücke mit Pelzbesatz stehen.

Unterhaltung

Um sich die Zeit zu vertreiben – oder nebenher ein wenig Geld zu machen –, setzen sich viele Abenteurer gerne einmal hin und spielen ein Spiel.

Ball

Preis Verschieden
Gewicht Verschieden

Ein Ball kann eine mit Luft gefüllte Tierblase, aus leichtem Holz geschnitzt oder ein Tuch sein, das mit Stoff oder Pflanzenfasern gefüllt und zugenäht wird.

Billardausrüstung

Preis 5 SM
Gewicht 8 Pfd.

Zu dieser Ausrüstung gehören ein Holzqueue, ein Block Kalk, 15 Holzkugeln und ein Holzdreieck für die Kugeln.

Brettspiel

Preis 1 SM – 10 GM
Gewicht 2 Pfd.



Es gibt unzählige Arten von Brettspielen. Belagerung, ein Strategiespiel, in dem die Spieler versuchen, die Figuren ihres Gegners zu umzingeln, ist bei Erwachsenen beliebt, während eher chaotische Spiele wie Wyvern-Rennen und Doppel am liebsten in Kneipen gespielt werden.

Dominosteine

Preis 1 SM – 25 GM
Gewicht 1 Pfd.

Dieses Holzkästchen enthält 28 Spielsteine mit Zahlen oder Augen oben und unten. Ein gewöhnliches Dominospiel besteht aus Holz oder Knochen, teurere Spiele dagegen werden aus Elfenbein, Stein oder Metall hergestellt.

Gezinkte Karten

Preis 1 GM
Gewicht 1 Pfd.



Ob sie nun gebogen, farbig markiert oder zerkratzt sind, mithilfe von gezinkten Karten erkennt ein wissender Spieler, was sich auf der Vorderseite befindet, indem er sich die Markierung auf der Rückseite ansieht. Um zu bemerken, dass die Karten gezinkt sind, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 oder für Beruf (Glücksspieler) gegen SG 20 nötig. Der angegebene Preis gilt für einen Satz Spielkarten aus gewöhnlichem Papier.

Gezinkte Würfel

Preis 10 – 50 GM
Gewicht –



Gezinkte Würfel sind zumeist beschwert und bestehen auf der gegenüberliegenden Seite des gewünschten Auges aus einer schwereren Substanz. Mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen oder Wahrnehmung gegen SG 15 kann man den Betrug entdecken. Bei hervorragend gezinkten Würfeln (zum Beispiel Holzwürfeln, die um einen natürlichen Schwerpunkt herum geschnitzt wurden) beträgt der SG zwischen 20 und 30.

Tabelle 2-10: Unterhaltung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Ball (5 cm)	8 KM	–
Ball (12,5 cm)	2 SM	–
Ball (25 cm)	6 GM	1 Pfd.
Billardausrüstung	5 SM	8 Pfd.
Brettspiel	1 SM – 10 GM	2 Pfd.
Dominosteine	1 SM – 25 GM	1 Pfd.
Gezinkte Karten	1 GM	1 Pfd.
Gezinkte Würfel, gewöhnlich	10 GM	–
Gezinkte Würfel, hochwertig	50 GM	–
Hufeisenspiel	5 SM	3 Pfd.
Lenkdrachen	1 SM – 2.000 GM	1-5 Pfd.
Kegelausrüstung	5 SM – 10 GM	15 Pfd.
Kreuzworträtsel	1 KM – 1 SM	–
Krocketausrüstung	5 SM	10 Pfd.
Pfeilwurfspiel	5 SM	10 Pfd.
Poloausrüstung	5 SM	5 Pfd.
Rätselkästchen	1-1.000 GM	1-5 Pfd.
Schlagballausrüstung	1 SM	½ Pfd.
Spielkarten	1 SM – 100 GM	1 Pfd.
Tennisausrüstung	3 SM	3 Pfd.
Würfel	1 SM	–

Hufeisenspiel

Preis 5 SM
Gewicht 3 Pfd.

Zu diesem Spiel gehören zwei Eisenpflöcke und vier Hufeisen.

Kegelausrüstung

Preis 5 SM – 10 GM
Gewicht 15 Pfd.

Dieses einfache Spiel mit 9 Kegeln wird häufig durch Unregelmäßigkeiten in der Kegelkugel, den Kegeln oder auf dem Spielfeld erschwert.

Kreuzworträtsel

Preis 1 KM – 1 SM
Gewicht –

Diese Worträtsel kann man in vielen Sprachen vorfinden. Ein typisches Kreuzworträtsel wird auf ein Rasterfeld aus Leder oder Holz mit 15 mal 15 Feldern gezeichnet. Auf größeren Rastern lassen sich längere Wörter bilden, so dass die Rätsel schwieriger werden.

Krocketausrüstung

Preis 5 SM
Gewicht 10 Pfd.

Zu diesem Spiel gehören vier Holzhämmer, neun Holztörchen sowie vier Holzbälle.

Lenkdrachen

Preis 1 SM – 2.000 GM
Gewicht 1 – 5 Pfd.

Lenkdrachen können Spielzeuge aus Segeltuch oder verzierte Kunstwerke aus Seide sein.

Pfeilwurfspiel

Preis 5 SM
Gewicht 10 Pfd.

Zu diesem Spiel gehören eine mehrfarbige Scheibe und sechs Wurfpfeile mit Messingspitzen. Die Scheibe besteht aus einer Schicht aus weichem Holz oder Kork auf einem Rücken aus Hartholz.

Poloausrüstung

Preis 5 SM
Gewicht 5 Pfd.

Dazu gehören ein Lederhelm, ein langstieliger Hammer und eine Holzkugel.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

RÄTSELKÄSTCHEN

PREIS 1-1.000 GM
GEWICHT 1-5 Pfd.

Dieses Kästchen weist bewegliche Teile, Geheimfächer oder ungewöhnliche Chiffren und Verschlussmechanismen auf. Abhängig von der Art des Kästchens, kann man es mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten, Wissen (Baukunst) oder einem einfachen Intelligenzwurf öffnen. Der SG hängt von der Komplexität des Kästchens ab, liegt aber in der Regel zwischen 15 und 20 (ein Versuch pro Tag). Für verschiedene Stufen des Rätsels sind vielleicht mehrere Fertigkeitswürfe nötig. Wenn das Rätselkästchen mit der Absicht geschaffen wurde, dass eine bestimmte Person es öffnen kann, so erhält diese Person einen Situationsbonus von +5 auf den Fertigkeitswurf.

SCHLAGBALLAUSRÜSTUNG

PREIS 1 SM
GEWICHT ½ Pfd.

Bei diesem Spiel teilen sich die Spieler in zwei Gruppen auf und versuchen abwechselnd, mit einem Holzschläger einen kleinen, mit Leder umhüllten Ball zu treffen. Sie laufen um das Feld herum zu mehreren sicheren Basen und erzielen Punkte, wenn ein Spieler das gesamte Spielfeld mit vier sicheren Basen umrundet hat. Zu der Ausrüstung gehören zwei Bälle, zwei Schläger und vier mit Stoff gefüllte Basen.

SPIELKARTEN

PREIS 1 SM – 100 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Spielkarten reichen von dickem Papier, auf das die Symbole mithilfe eine Druckstocks gedruckt werden, bis hin zu aufwändigen, von Hand bemalten Kunstwerken aus gewachstem Pergament, Elfenbein, Holz oder sogar Metall.

TENNISAUSRÜSTUNG

PREIS 3 SM
GEWICHT 3 Pfd.

Dazu gehören ein mit Wolle gefüllter Lederball und ein Holzschläger, der mit Tierdarm bespannt ist.

SCHWIMMANZUG

PREIS 1 SM
GEWICHT –

Würfel gibt es in verschiedenen Formen, doch die mit sechs Seiten sind am weitesten verbreitet.

HANDELSGÜTER

Es ist üblich, dass Händler Güter ohne irgendeine Art von Währung tauschen. (Einige davon finden sich in Tabelle 2-11: Handelsgüter.) Handelsgüter sind die Ausnahme von der Regel, dass man Gegenstände zum halben Preis verkaufen kann; sie sind wertvoll genug, dass man sie eintauschen kann, als wären sie bares Geld. Handelsgüter werden zumeist in größeren Mengen transportiert und verkauft als angegeben. Ein Bauer könnte Säcke mit 10 und 20 Pfund Kartoffeln besitzen, die er an eine Großfamilie oder einen Gasthof verkaufen will, und sich sträuben, einen der Säcke aufzureißen, damit er eine Handvoll einzelner Kartoffeln verkaufen kann.

Handelsgüter fallen in mehrere Kategorien.

Gewürze: Mit Gewürzen wie Knoblauch, Kumin, Fenchel, Salz und Ingwer kann man Speisen verfeinern. Für gewöhnlich werden sie in Gläsern, Flaschen oder Päckchen aus Wachstuch verkauft.

Nahrungsmittel: Zu den Nahrungsmitteln zählen Grundnahrungsmittel wie Getreide, Nüsse oder Käse. Dazu kommen noch exotische Früchte oder Zutaten wie Chilis, Kaffeebohnen oder Honig. Beachte bitte, dass sich die hier angegebenen Preise für Nahrungsmittel von denen im Abschnitt über Speisen unterscheiden, da im Preis einer bereits zubereiteten Mahlzeit die Kosten (Geld oder Arbeit) für die Zubereitung bereits enthalten sind. Zum Beispiel: Rüben kosten als Handelsgut 2 KM pro Pfund; ein einfaches Mahl aber (das hauptsächlich aus Rüben besteht) kostet 1 SM pro Tag. Man kann einen Sack mit 10 Pfund Rüben für 2 SM kaufen, allerdings muss man sie schneiden und kochen, damit aus ihnen eine Mahlzeit wird.

TABELLE 2-11: HANDELSGÜTER

PREIS	GEGENSTAND
1 KM	Meerschwein, Ratte, Weizen (1 Pfd.)
2 KM	Bohnen (1 Pfd.), Kartoffeln (1 Pfd.), Käse (1 Pfd.), Mehl (1 Pfd.), Rüben (1 Pfd.)
3 KM	Holzkohle (20 Pfd.), Nüsse (1 Pfd.), Torf (20 Pfd.), Zitrusfrüchte (1 Pfd.)
5 KM	Kaffeebohnen (1 Pfd.), Kohle (20 Pfd.), Mauergestein (1 Pfd.), Zucker (1 Pfd.)
1 SM	Eisen (1 Pfd.)
5 SM	Dünnes Leder (1 m²), Knoblauch (1 Pfd.), Kupfer (1 Pfd.), Minze (1 Pfd.), Oregano (1 Pfd.), Senf (1 Pfd.), Tabak (1 Pfd.)
1 GM	Ahornsirup (1 Pfd.), Basilikum (1 Pfd.), Dill (1 Pfd.), Glas (1 Pfd.), Honig (1 Pfd.), Huhn, Klee (1 Pfd.), Muskatnüsse (1 Pfd.), Piment (1 Pfd.), Rosmarin (1 Pfd.), Zimt (1 Pfd.)
2 GM	Biberfell, Chilis (1 Pfd.), Fenchel (1 Pfd.), Ingwer (1 Pfd.), Kardamom (1 Pfd.), Kreuzkümmel (1 Pfd.), Pfeffer (1 Pfd.), Schaf, Vanille (1 Pfd.)
3 GM	Dickes Leder (1 m²), Fuchspelz, Nerzpelz
4 GM	Hermelinpelz, Leinen (1 m²)
5 GM	Marmor (1 Pfd.), Salz (1 Pfd.), Seehundpelz, Silber (1 Pfd.)
6 GM	Wolle (1 Pfd. bzw. 1 m²), Ziege
8 GM	Baumwolle (1 Pfd. bzw. 1 m²)
10 GM	Kuh, Schokolade (1 Pfd.), Schwarzholz (1 Pfd.), Schwein, Seide (1 m²)
15 GM	Nelken (1 Pfd.), Ochse, Safran (1 Pfd.)
50 GM	Gold (1 Pfd.), kaltes Eisen (1 Pfd.)
300 GM	Adamant (1 Pfd.)
500 GM	Mithral (1 Pfd.), Platin (1 Pfd.)

Rohmaterialien: Rohmaterialien sind für sich genommen kaum nützlich, allerdings kann man sie zu nützlichen oder wertvolle Gegenständen verarbeiten. Eisen, Stein, Schwarzholz, Leder, Stoff und Pelze sind Rohmaterialien. Metalle werden als Barren oder unbehauene Klumpen verkauft, können aber auch wie Erz transportiert oder verkauft werden.

Der Wert eines Metallerzes hängt von dessen Güte ab, also wie viel wertvolles Metall die Gesamtmenge des gewöhnlichen Gesteins enthält. In einer typischen Fantasy-Kampagne kann die Güte von Erzen bis zu 60 % (wenn es um besonders reiche Eisenvorkommen geht) oder lediglich 5 % betragen (ist die Güte niedriger, wäre der Abbau nicht rentabel). Nimm der Einfachheit halber an, dass durchschnittliches Erz eine Güte von 25 % aufweist. Multipliziere den Pfundpreis des reinen Metalls mit dem Gütegrad, um den besten Preis für das Erz zu bestimmen. Zu Beispiel: Gold kostet 25 GM pro Pfund, was bedeutet, dass das Erz, das eine Güte von 25 % aufweist, 50 GM x 25 % = 12,5 GM pro Pfund wert ist. Rechnet man die Kosten für die Verhüttung dazu, so ist das Erz normalerweise zwischen der Hälfte und Dreiviertel dieser Menge wert. (Das heißt, dass Golderz mit einer Güte von 25 % tatsächlich für ungefähr 6 bis 9 GM pro Pfund gekauft und verkauft wird.)

Tiere: Der angegebene Preis gilt für lebende Tiere. Im Preis für größere Tiere wie Schweine oder Kühen ist ein billiges Seil enthalten, mit dem man die Kreaturen wegführen kann. Im Preis für kleinere Tiere wie Hühner und Gänse könnte ein Tragbeutel enthalten sein.

Speisen und Getränke

Die angegebenen Preise gelten für Speisen und Getränke in einer durchschnittlichen Stadt oder in einem durchschnittlichen Dorf. Wenn nicht anders angegeben, gelten die Kosten für ein normales Mahl für eine Person.

Absinth

Preis 3-30 GM
Gewicht 5 Pfd.

Dieses grüne, alkoholische Getränk wird aus Wermut gewonnen. Man sagt ihm nach, es fördere die Kreativität, was es zum Lieblingsgetränk von Künstlern und Exzentrikern macht.

Ahornsirup

Preis 1 GM
Gewicht ½ Pfd.

Diese süße Flüssigkeit gewinnt man durch das Anstechen und dem teilweisen Entzug des Saftes des Ahornbaums während des Frühlings. Danach kocht man den Saft zu einem Sirup ein; manchmal lässt man ihn aber noch weiter eindicken und gießt ihn dann in den Schnee, sodass eine Art Toffee entsteht, den man Zuckerschnee nennt.

Apfelschnaps

Preis 8 KM – 4 GM
Gewicht 1-8 Pfd.

Diese noch stärkere Version von saurem Most wird für gewöhnlich dadurch gewonnen, dass man den sauren Most im Winter gefrieren lässt. Daraufhin wird das Eis entfernt, so dass so viel Wasser wie möglich aus dem Most herausgezogen und der Alkohol konzentriert werden kann.

Altrecht-Whiskey

Preis 20 GM
Gewicht 1 Pfd.

Dieser Malzwhiskey wird nach einen Rezept hergestellt, welches beinahe 200 Jahre alt ist. Er ist das Lieblingsgetränk alter Soldaten überall auf der Welt.

Baijiu

Preis 10 GM
Gewicht 2 Pfd.

Dieses klare, alkoholische Getränk, das aus Hirse gewonnen wird, ist äußerst stark und aufgrund seines scharfen Geschmacks etwas für Kenner.

Bankett

Preis 10 GM
Gewicht –

Ein Bankett besteht aus mehreren Gängen, guten Getränken und Dienern, die das Essen auftragen und die leeren Teller vom Tisch nehmen. Der angegebene Preis gilt für ein Bankett in einem Restaurant. (Man kann aber auch Restaurantbesitzer einstellen, die das Bankett an einem privaten Ort ausrichten.) Der angegebene Preis gilt für eine Person.

Brot

Preis 2 KM
Gewicht ½ Pfd.



Dies ist ein Brotlaib mit einer Kruste, die – abhängig von den Zutaten und Backverfahren der Umgebung – knusprig oder weich sein kann. Je nachdem, ob Hefe zum Aufgehen verwendet wird, kann Brot gesäuert oder ungesäuert sein. Ungesäuertes Brot wird auch Fladenbrot genannt und kann so dünn wie ein Kräcker oder bis zu etwas mehr als einem Zentimeter dick sein. Wenn es zu festlichen Angelegenheiten gebacken wird, kann man sowohl in gesäuertes wie ungesäuertes Brot Käse, Früchte, Oliven, Fleisch oder andere köstliche Zutaten einarbeiten. Brot, das man an der Luft liegen lässt, wird nach ungefähr einem Tag trocken und fade.

Bufo

Preis 1 GM
Gewicht 2 Pfd.

Dieses Getränk ist bei Goblins, Boggards und anderen primitiven Humanoiden beliebt. Es wird gewonnen, indem man eine giftige Kröte oder einen giftigen Frosch (bzw. die Eier) in ein schwaches Bier einlegt oder indem man diese Tiere „melkt" und das gewonnene Gift mit Bier mischt (wodurch die Tiere immer wieder benutzt werden können). In einigen Stämmen gibt es Humpen mit breiten Öffnungen, in denen die toten Tiere liegen - und nach dem Austrinken als knackige Happen zurückbleiben. Eine Kreatur, die sich an Bufo betrunken hat, leidet neben dem üblichen Rausch auch unter Blindheit.

Cauim

Preis 1 GM
Gewicht 2 Pfd.

Als Teil der Herstellung müssen die Bestandteile dieses bierähnlichen Getränks – Maniok-Wurzel oder Mais – zuvor ordentlich durchgekaut werden.

Dschungelkaffee

Preis 3 KM
Gewicht ½ Pfd.

Kaffee, der nach „Dschungelart" gebraut ist, besitzt einen dem Wein ähnlichen, säuerlichen Geschmack, der für den ungeübten Gaumen zu stark ist.

Elfen-Reiseproviant

Preis 2 GM
Gewicht 1 Pfd.

Elfen mögen weiches Reisebrot aus Hafer gemischt mit anderem Getreide, Beeren und Nüssen, das mit Honig gesüßt wird. Sie ergänzen dieses Reisebrot mit Trockenfrüchten und Nüssen. Wenn du ein Elf bist, der sich mindestens 1 Woche lang nur von diesem Reiseproviant ernährt, erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe und Rettungswürfe, die vom dem Talent Ausdauer profitieren. Dieser Vorzug hält solange an, bis du eine andere Mahlzeit als den Reiseproviant einnimmst oder einen ganzen Tag ohne eine Tagesration verbringst.

Fleisch

Preis 3 SM
Gewicht ½ Pfd.

Hierbei handelt es sich um ein Stück Fleisch, das für eine Mahlzeit reicht. In den meisten gemäßigten Regionen stammt das Fleisch von Fischen (oder anderen Meeresfrüchten), Schweinen (Speck, Schinken und Schweinefleisch), Schafen (Lamm oder Hammel), Hühnern, Wachteln, Enten, Gänsen, Ziegen (Ziegenfleisch), Kaninchen, Wild (Wildbret), Kühen (Rindfleisch) oder Pferden. In anderen Klimazonen und Kulturen stammt das Fleisch meist von Elchen, Seehunden, Walen, Walrossen, Karibus, Rentieren, Hunden, Katzen, Alpakas, Schlangen, Ratten, Meerschweinen, Echsen, Fröschen oder Insekten.

In Gasthäusern, in denen regelmäßig Abenteurer verkehren, steht häufiger exotisches Fleisch auf der Speisekarte, zum Beispiel das von Basilisken, Dinosauriern, Schreckenstieren, Riesenskorpionen, Giralons, Hydren oder Schockechsen. Abhängig von der Gefährlichkeit und Seltenheit der Tiere liegen die Kosten für eine Mahlzeit zwischen 1 und 100 GM.

Glückskeks

Preis 1 K<M
Gewicht –

In dieses gebogene, harte Gebäckstück ist ein Papierstreifen eingebacken, auf dem kryptische Ratschläge stehen.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

GNOMEN-REISEPROVIANT

PREIS 2 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Im Gnomen-Reiseproviant kann man beinahe jede Art von konservierten Lebensmitteln finden; der Gedanke dahinter ist, dass ein reisender Gnom nicht zweimal pro Woche dieselbe Mahlzeit zu sich nehmen muss. Wenn du ein Gnom bist, der mindestens 1 Woche lang nur diesen Reiseproviant zu sich nimmt, wirst du in Bezug auf Zauber und übernatürliche Fähigkeiten, die verschiedene Effekte auf Trefferwürfel haben (wie *Schlaf* oder *Sprühende Farben*, so behandelt, als hättest du 1 zusätzlichen Trefferwürfel. Deine Zauberstufe, deine Charakterstufe oder deine Trefferwürfel werden dadurch nicht erhöht. Dieser Vorzug hält solange an, bis du eine andere Mahlzeit als den Reiseproviant zu dir nimmst oder einen ganzen Tag lang ohne eine Tagesration auskommst.

GOSSENFLEISCH

PREIS 1 KM
GEWICHT ½ Pfd.

Diese kleinen, gekochten Fleischstücke, die für gewöhnlich von Händlern an dünnen Holzstöcken verkauft werden, stammen von allen möglichen Kreaturen – meistens von Ratten und Tauben.

GROG

PREIS 2 KM
GEWICHT ½ Pfd.

Grog, eine üble Mischung aus Alkohol und was sonst noch zur Hand ist, wurde von Piraten und Seeleuten erfunden und hat nie ganz den Weg aufs Festland geschafft. Grog ist nicht gerade die erste Wahl, was Getränke angeht, aber jeder, der einige Zeit auf einem Schiff verbracht hat, hat zumindest einmal davon gekostet.

HAGGIS

PREIS 1 SM
GEWICHT 1,5 Pfd.

Dieses Mahl ist ein fleischiger Pudding aus Schafsinnereien (größtenteils Herz, Leber und Lungen), der mit Zwiebeln, Hafer, Fett, Gewürzen und Salz fein gehackt, in einen Schafsmagen geschoben und langsam gekocht wird. Obwohl vielen vorsichtigen Essern wegen der Zutaten der Appetit vergeht, halten Freunde des Haggis es für ein herzhaftes Essen mit herrlicher Beschaffenheit. Normalerweise werden dazu Rüben, Kartoffeln und Whiskey gereicht.

HALBLING-REISEPROVIANT

PREIS 2 GM
GEWICHT ½ Pfd.

Eine Tagesration des Halbling-Tagesproviants ist mehr, als ein durchschnittlicherer Halblingabenteurer an einem Tag isst – ein voller Magen stärkt die Entschlossenheit des Halblings. Zu den üblichen Speisen gehören gesüßte Trockenfrüchte, abgehangene Würste, würziger Hartkäse, Honigkuchen sowie eine Mischung aus geröstetem Getreide, Nüssen und Sirup. Wenn du ein Halbling bist, der seit mindestens 1 Woche nur diesen Proviant isst, verringerst du den Malus durch den Zustand Erschüttert von -2 auf -1. Dieser Vorzug hält an, bis du eine andere Mahlzeit als den Proviant isst oder einen ganzen Tag ohne eine Tagesration auskommst.

HONIG

PREIS 1 GM
GEWICHT ½ Pfd.

Man verwendet diese goldene Flüssigkeit zum Süßen. Honig ist auf natürliche Weise vor dem Verderb geschützt. Wenn er in einem versiegelten Behälter aus Holz, Glas oder Keramik aufbewahrt wird, können darin Früchte, Nüsse, Fleisch oder sogar Leder über Jahrzehnte aufbewahrt werden.

JOGHURT

PREIS 1 SM
GEWICHT ½ Pfd.

Diese eingedickte Sauermilch schmeckt herber als unbehandelte Milch. Man kann den Joghurt mit Früchten, Honig oder Marmelade süßen, mit gehackten Kräutern und Ölen eine Soße aus ihm herstellen oder mit Wasser und Salz, Zucker, Früchten oder Minze trinken.

KAFFEE

PREIS 1 KM
GEWICHT ½ Pfd.

Dieses Getränk wird gebraut, indem man kochendes Wasser durch zerstoßene, geröstete Kaffeebohnen filtert. Zwei Tassen sind stark

TABELLE 2-12: SPEISEN UND GETRÄNKE

GEGENSTAND	PREIS	GEWICHT
Absinth (Flasche)	30 GM	1,5 Pfd.
Absinth (Glas)	3 GM	–
Ahornsirup (Topf)	1 GM	½ Pfd.
Altrecht-Whiskey (Flasche)	20 GM	1 Pfd.
Apfelschnaps (Becher)	8 KM	1 Pfd.
Apfelschnaps (Fässchen**)	4 SM	8 Pfd.
Baijiu (Flasche)	10 GM	2 Pfd.
Bankett (pro Person)	10 GM	–
Brot	2 KM	½ Pfd.
Bufo (Krug)	1 GM	2 Pfd.
Cauim (Kürbisflasche)	1 GM	2 Pfd.
Dschungelkaffee (Tasse)	3 KM	½ Pfd.
Elfen-Reiseproviant	2 GM	1 Pfd.*
Fleisch	3 SM	½ Pfd.
Glückskeks	1 KM	–
Gnomen-Reiseproviant	2 GM	1 Pfd.*
Gossenfleisch	1 KM	½ Pfd.
Grog (Becher)	2 KM	½ Pfd.
Haggis	1 SM	1,5 Pfd.
Halbling-Reiseproviant	2 GM	½ Pfd.
Honig (Topf)	1 GM	½ Pfd.
Joghurt	1 SM	½ Pfd.
Kahve (Tasse)	2 KM	½ Pfd.
Kumys (Weinschlauch)	5 SM	1,5 Pfd.
Kaffee (Tasse)	1 KM	½ Pfd.
Käse	1 SM	½ Pfd.
Kaviar	50 GM	–
Mahlzeit, dürftig (pro Tag)	1 SM	–
Mahlzeit, gewöhnlich (pro Tag)	3 SM	–
Mahlzeit, gut (pro Tag)	5 SM	–
Malzbier (Becher)	4 KM	1 Pfd.
Malzbier (Fässchen**)	2 SM	8 Pfd.
Met (Becher)	5 KM	½ Pfd.
Met (Fässchen**)	2 GM	8 Pfd.
Milch	5 KM	½ Pfd.
Milchpulver	1 SM	1 Pfd.
Ork-Reiseproviant	1 GM	1 Pfd.*
Pulque (Tasse)	1 SM	½ Pfd.
Pulque (Weinschlauch)	4 SM	2 Pfd.
Reisebackmischung	1 SM	1 Pfd.*
Reiseproviant	5 SM	1 Pfd.*
Rumpott (Becher)	1 SM	½ Pfd.
Schokolade (Riegel)	5 GM	½ Pfd.
Seefürstenwein (Flasche)	15 GM	½ Pfd.
Speiseeis	1 SM	–
Tee (Tasse)	2 KM	½ Pfd.
Teezeremoniegeschirr	25 GM	5 Pfd.
Tepache (Becher)	5 KM	½ Pfd.
Wandermahl (pro Tag)	1 KM	½ Pfd.*
Whiskey (Becher)	1 SM	½ Pfd.
Wein, edler (Flasche)	10 GM	1,5 Pfd.
Wein, gewöhnlich (Kanne)	2 SM	6 Pfd.
Zeremonietee (Tasse)	4 KM	½ Pfd.
Zwergen-Reiseproviant	2 GM	1,5 Pfd.*
Zwergisches Starkbier (Becher)	4 KM	½ Pfd.

* Gegenstände wiegen nur ein Viertel, wenn sie für kleine Charaktere hergestellt werden.
** Ein Fässchen hat ein Volumen von 4 Litern.

genug, um für 1 Stunde den Malus durch den Zustand Erschöpft von -2 auf -1 zu verringern.

Um Kaffee zu kochen, benötigt man gemahlene Kaffeebohnen (5 KM für 1 Pfund Kaffeebohnen oder 8 KM für 1 Pfund gemahlenen Kaffee) und einen Kocher. Man kann das Kaffeepulver in einem Topf kochen und die Flüssigkeit ausgießen, nachdem der Prütt sich unten abgesetzt hat, oder man filtert das Gebräu, indem man es durch ein Sieb oder ein Tuch schüttet. Viele Reisende ziehen die Verwendung eines Kaffeekochers vor (siehe S. 64).

KAHVE

PREIS 2 KM
GEWICHT ½ Pfd.

Dieser Kaffee wird mit einer großzügigen Portion Milch, Zucker und Gewürzen serviert, die der natürlichen Bitterkeit entgegenwirken. Kahve wird den ganzen Tag lang getrunken, sowohl daheim als auch in Kaffeehäusern überall in der Stadt. Der Kaffeesatz, der sich am Boden einer Tasse ablagert, wird manchmal zum Wahrsagen benutzt.

KÄSE

PREIS 1 SM
GEWICHT ½ Pfd.

Der angegebene Preis gilt für ein Stück aus einem Käserad. Ein 5 oder 10 Pfund schweres Rad aus gereiftem Käse ist von einer festen Rinde umgeben, die das Innere frisch hält.

KAVIAR

PREIS 50 GM
GEWICHT –

Diese durchscheinenden, salzigen Fischeier sind eine Delikatesse. Normalerweise isst man Kaviar auf Kräckern, gekochten Eiern, Brot, Gebäck oder Gemüse. Außerhalb der Küstengebiete, in denen sie gewonnen werden, werden die Fischeier schnell schlecht und sind selten. Puristen betrachten lediglich Störeier als echten Kaviar, während andere wesentlich entspannter sind in Bezug auf die Definition und die Eier von Lachsen, Forellen und Weißfischen auch als Kaviar ansehen. In manchen Ländern wird auch der Rogen großer exotischer Fische und Meereskreaturen (wie Chuule, Riesenknochenhechte und Riffklauen) als Kaviar gegessen, wenngleich zu einem höheren Preis.

KUMYS

PREIS 5 SM
GEWICHT 1,5 Pfd.

Dieses alkoholische Getränk, das aus vergorener Pferdemilch gewonnen wird, ist ungefähr so stark wie normales Bier und wird kalt serviert.

MAHLZEITEN

PREIS Verschieden
GEWICHT –

Der angegebene Preis gilt für alle Mahlzeiten am Tag. Dürftige Mahlzeiten bestehen aus Brot, Backrüben, Zwiebeln und Wasser. Gewöhnliche Mahlzeiten bestehen aus Brot, Hühnerbrühe, Karotten und verwässertem Bier oder Wein. Gute Mahlzeiten bestehen aus Brot und Backwaren, Rindfleisch, Erbsen und Bier oder Wein.

MALZBIER

PREIS 4 KM – 2 SM
GEWICHT 1-8 Pfd.

Malzbier ist ein Bier, das aus Gerstenmalz gebraut wird. Es besitzt ein süßes, volles und gelegentlich fruchtiges Aroma.

MET

PREIS 5 KM – 2 GM
GEWICHT ½ – 8 Pfd.

Dieses alkoholische Getränk wird aus gegorenem Honig und Wasser hergestellt. Met kann mit Gewürzen, Früchten oder Hopfen aromatisiert werden.

MILCH

PREIS 5 KM
GEWICHT ½ Pfd.

Milch ist eine nahrhafte Flüssigkeit, die von Säugetieren und insbesondere von Kühen, Ziegen, Schafen und Pferden produziert wird. Frische Milch ist dickflüssig und neigt zur Abscheidung. Häufig lässt man den Rahm nach oben steigen und schöpft ihn dann ab; den Rest serviert man als Getränk.

MILCHPULVER

PREIS 1 SM
GEWICHT 1 Pfd.

Wenn man dieses trockene Pulver mit Wasser mischt, erhält man Magermilch. Das Pulver entsteht dadurch, dass man die Milch erwärmt und währenddessen langsam Hirsemehl hinzugibt. Schließlich kocht man die Mischung ein, bis sie eindickt, und lässt sie dann trocknen. Milchpulver wird in versiegelten Töpfen oder Gläsern verkauft. Aus einem Pfund Milchpulver erhält man ungefähr 3,75 l Milch.

ORK-REISEPROVIANT

PREIS 1 GM
GEWICHT1 Pfd.

Der typische Ork-Reiseproviant besteht aus grobem Schwarzbrot, dünnen Würsten, die so zäh wie Leder sind und langsam gekaut werden müssen, damit sie weich werden, Trockenfleisch unbekannter Herkunft und scharfer Paprika. Wenn du ein Ork oder Halb-Ork bist, der seit mindestens 1 Woche nur diesen Proviant isst, steigt der SG gegen deine Fertigkeitswürfe für Einschüchtern um +2. Dieser Bonus hält so lange an, bis du eine andere Mahlzeit als den Proviant zu dir nimmst oder du einen ganzen Tag ohne eine Tagesration auskommst.

PULQUE

PREIS 1-4 SM
GEWICHT ½ – 2 Pfd.

Dieses nahrhafte, milchfarbene alkoholische Getränk wird aus dem Herzen der Agave bzw. Jahrhundertpflanze gewonnen.

REISEBACKMISCHUNG

PREIS 1 SM
GEWICHT 1 Pfd.

In einem geschlossenen Behälter hält sich diese Mischung aus Mehl, Milchpulver, Natron und Salz über Monate. Wenn sie mit Wasser (wahlweise auch mit Eiern) vermischt wird, entsteht ein Teig für Kekse (aber auch für andere Schnellgebäcke wie Pfannkuchen, Waffeln, Milchbrötchen oder Teesemmeln) oder Kuchen. Aus einem Pfund Reisebackmischung kann man ein Dutzend Kekse herstellen.

REISEPROVIANT

PREIS 5 SM
GEWICHT 1 Pfd.

Der angegebene Preis gilt für eine Tagesration. Dieses fade Essen besteht für gewöhnlich aus einer Art Zwieback, Dörrfleisch und Trockenfrüchten, allerdings hängt der Inhalt von der jeweiligen Region und dem Volk ab, das den Proviant herstellt. Solange das Essen trocken bleibt, hält es monatelang, ohne zu verderben.

RUMPOTT

PREIS 1 SM
GEWICHT ½ Pfd.

Rumpott ist ein starkes Getränk aus Rum, Wein, Bier, Eiern, Zucker und Gewürzen und wird warm in besseren Kneipen serviert.

SCHOKOLADE

PREIS 5 GM
GEWICHT ½ Pfd.

Diese dunkle, bittere Leckerei kann am Stück gegessen oder geschmolzen und in ein Getränk wie Milch gemischt werden. In manchen Ländern vermischt man Schokolade mit Zucker oder Chili.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

SEEFÜRSTENWEIN

PREIS 15 GM
GEWICHT ½ Pfd.

Diese Rot- und Weißweine, die in bestimmten Weingütern in Küstennähe angebaut werden, besitzen ein süßlich herbes Aroma, das von Adeligen in vielen Ländern geschätzt wird.

SPEISEEIS

PREIS 1 SM
GEWICHT –

Diese exotische Nachspeise wird aus Milch und Sahne hergestellt und häufig mit Früchten oder Minze aromatisiert. Da die Speise bei Raumtemperatur sehr schnell schmilzt, muss sie entweder aus frischem Eis oder Schnee hergestellt oder bei niedrigen Temperaturen gelagert werden, wie zum Beispiel in einem kalten Keller oder durch alchemistische bzw. magische Mittel. Aufgrund dieser Einschränkung ist Speiseeis in den meisten Ländern teuer und nur zu bestimmten Jahreszeit verfügbar. Der angegebene Preis gilt für eine Kugel (1 Becher).

TEE

PREIS 2-4 KM
GEWICHT ½ Pfd.

Tee ist in vielen Regionen ein beliebtes Getränk. Je nachdem, wann die Blätter gepflückt und wie sie vorbereitet werden, kann der Tee grün oder schwarz sein. Man kann ihn schlicht oder mit Milch, Zucker, Zitrone oder Gewürzen servieren.

TEEZEREMONIEGESCHIRR

PREIS 25 GM
GEWICHT 5 Pfd.



Dazu gehören ein Tablett, ein Teekessel, ein Teebesen, eine Schüssel zum Vermengen des Tees, vier kleine Tassen und ein Schmuckkasten, in dem die Utensilien aufbewahrt werden. Das zeremonielle Kochen des Tees ist Teil der klassischen Teezeremonie. Um zu wissen, welche Schritte bei der Vorbereitung und der Teilnahme an einer Teezeremonie nötig sind, muss man einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wissen (Adel) gegen SG 15 ablegen.

TEPACHE

PREIS 1 SM
GEWICHT ½ Pfd.

Dieses leicht alkoholische Getränk besteht aus Bier, Ananas (oder anderen Tropenfrüchten), Zucker und Zimt, gärt ein paar Tage lang und wird schließlich kalt und mit Chilipulver serviert. Tepache ist süß und schmeckt angenehm, ist aber normalerweise nur in wärmeren Gefilden zu finden.

WANDERMAHL

PREIS 1 KM
GEWICHT ½ Pfd.



Dieser harte, trockene Kuchen ist eine Erfindung der Halblinge und wird aus Mehl, Wasser und Gewürzen hergestellt. Das Wandermahl hält sich über Monate, ohne zu verderben, ist einfach mitzunehmen und füllt den Magen. Nimmt der Esser allerdings eine Woche lang keine andere Nährstoffe zu sich, muss er täglich einen Zähigkeitswurf ablegen (SG 15 + 1 für jeden weiteren Tag), damit er nicht kränkelt. Der Effekt endet 1 Tag, nachdem man etwas Nahrhaftes zu sich genommen hat. Der angegebene Preis gilt für eine Tagesration.

WEIN

PREIS 2 SM – 10 GM
GEWICHT 1,5 – 6 Pfd.



Wein stellt man aus vergorenem Fruchtsaft her – normalerweise aus Trauben, manchmal aber auch aus Beeren, Äpfeln oder sogar Reis (Sake). Der niedrigste Preis gilt für unscheinbare und gewöhnliche Weine, der höhere Preis für deutlich bessere Weine. Allerdings können Weine, die von einem bestimmten Winzer (und eines bestimmten Jahrgangs) weitaus höhere Preise erzielen. In kälteren Gefilden wird der Wein oft mit Früchten, Gewürzen, Honig und Mandeln zu Glühwein verarbeitet und im Winter als wärmendes Getränk serviert.

WHISKEY

PREIS 1 SM
GEWICHT ½ Pfd.

Whiskey ist ein destilliertes Getränk aus gegarter Getreidemaische (normalerweise aus Gerste, Mais, Malz, Roggen oder Weizen), das im Holzfass reift. Je länger das Getränk in dem Fass reift, desto weicher ist das fertige Produkt.

ZWERGEN-REISEPROVIANT

PREIS 2 GM
GEWICHT 1,5 Pfd.

Zwergen-Reiseproviant besteht aus Räucherwürsten und Salzfleisch, dazu kommen Zwieback und Trockenfrüchte. Wenn du ein Zwerg bist, der sich seit mindestens 1 Woche von nichts anderem als diesem Reiseproviant ernährt, kannst du eine Stunde länger ohne Nebenwirkungen eilen oder einen Gewaltmarsch einlegen, allerdings nicht beides am gleichen Tag. Dieser Vorzug dauert so lange an, bis du ein anderes Mahl als den Reiseproviant zur dir nimmst oder einen Tag lang ohne eine Tagesration auskommst.

ZWERGISCHES STARKBIER

PREIS 2 KM
GEWICHT ½ Pfd.

Zwergisches Starkbier ist eher eine Familie von Bieren denn ein einziges Getränk und trägt in von Menschen bewohnten Ländern verschiedene Namen. Zwergische Starkbiere sind Dunkelbiere, die leicht verbrannt schmecken und viel Schaum haben – und man sagt ihnen nach, sie seien so sättigend wie eine Mahlzeit. Die meisten Zwergenklans verwenden Rezepte, die in diesem Clan einzigartig sind. Es kann vorkommen, dass Familienfehden über das am besten gebraute Bier Jahrhunderte zurückreichen.

Unterkunft und Dienstleistungen

Die angegebenen Preise gelten für Unterkunft und Dienstleistungen in einer durchschnittlichen Stadt oder in einem durchschnittlichen Dorf.

Arzt

Preis 1 GM

Ein Arzt ist eine Person, die in nichtmagischer Heilung und Medizin ausgebildet ist. Ein durchschnittlicher Arzt ist ein Experte der 3. Stufe mit 3 Rängen in Heilkunde, dem Talent Fertigkeitsfokus (Heilkunde) und Rängen in weiteren nützlichen Fertigkeiten wie Wissen (Natur) und Wissen (Religion). Ein erfahrener Arzt kann bis zur 5. Stufe reichen, besitzt zusätzliche Ränge in den passenden Fertigkeiten und erhält den fünf- bis zehnfachen Lohn; allerdings sind solche Ärzte sehr gefragt und in Vollzeit bei Adeligen beschäftigt. Ein Arzt weiß für gewöhnlich darüber Bescheid, was die ortsansässigen magischen Heiler leisten können und wo sie zu finden sind. Der angegebenen Preis gilt pro Tag.

Bad

Preis 2 KM – 1 GM

Ein kaltes Bad nimmt man normalerweise im gebrauchten Seifenwasser eines anderen. Ein warmes Bad ist ein Wachzuber für eine Person, der eimerweise mit warmem Wasser gefüllt wird. Ein öffentliches Bad (wie ein Badehaus oder ein Erholungsbad) sind Badeanstalten, in denen warmes Wasser, Seife und Duftwasser bzw. Parfüm zur Verfügung gestellt werden, und die auch Planschbecken, Massagen und für Zusatzkosten weitere Dienstleistungen anbieten. Für einige öffentliche Bäder benötigt man eine Mitgliedschaft oder eine bestimmte gesellschaftliche Stellung.

Bote

Preis 2 KM pro 1,5 Kilometer

Ein Bote überbringt am gewünschten Zielort eine schriftliche oder mündliche Nachricht. Mündliche Nachrichten müssen so kurz sein, dass der Bote sie sich merken kann (im Durchschnitt um die 25 Wörter). Einige wenige Boten verfügen über ein ausgezeichnetes Gedächtnis und verlangen 5 SM dafür, dass sie eine mündliche Nachricht mit bis zu 300 Wörtern überbringen. Die meisten Boten bewegen sich nur innerhalb einer Stadt oder in den Außenbezirken. Wenn man möchte, dass der Bote auf eine Rückantwort des Empfängers wartet, kann man ihm auch die Gebühren für die Rückantwort zahlen, falls der Empfänger dafür zu geizig oder zu arm ist. Abhängig von der Lage und dem allgemeinen Wohlstand der Siedlung, ist ein Bote entweder zu Fuß oder auf einem Pferd unterwegs. Wenn man jemanden findet, der ohnehin auf dem Weg zu einem bestimmten Ort ist, berechnet er oder sie gegebenenfalls nur die halbe Gebühr, um die Nachricht zu überbringen.

Diener

Preis 1 GM

Dieser Begriff umfasst Kammerdiener, Hausdiener, Zofen, Kammerfrauen, Sekretäre, Vogte, Pförtner, Haushofmeister, Hausknechte, Leibdiener und weitere ausgebildete Bedienstete und Angestellte, die eng mit einem Patron zusammenarbeiten oder einen Haushalt bzw. ein Geschäft führen, beizeiten sogar ohne direkte Aufsicht. Der angegebene Preis gilt pro Tag.

Gastaufenthalt

Preis 2-32 GM

Der angegebene Preis gilt für eine Nacht in einem Gasthaus. Ein Schlafplatz auf dem Boden nahe dem Herd gilt als billiger Aufenthalt. Ein Schlafplatz auf dem erhöhten, geheizten Boden mit Decke und Kissen gilt als einfacher Aufenthalt. Ein kleines Privatzimmer mit einem Bett, ein paar Annehmlichkeiten und einem Nachttopf mit Deckel in einer Ecke gilt als guter Aufenthalt.

Zimmerflucht: Zimmerfluchten sind nur in größeren und teureren Gasthäusern zu finden und bestehen aus einem gemieteten Schlafzimmer mit angeschlossenem Privatzimmer. Bei einer einfachen Zimmerflucht findet man einen Kamin und ein gutes Schloss an der Außentür. Zu einer mittleren Zimmerflucht gehören ein Kamin, ein hervorragendes Türschloss und entweder zwei oder ein großes Schlafzimmer. Zu einer luxuriösen Zimmerflucht gehören ein Kamin, ein hervorragendes Schloss an der Außentür und zwei große bzw. drei oder vier kleinere Schlafzimmer, dazu kommt noch bereitstehende Diener, die aufräumen, kochen, beim Anziehen helfen oder Nachrichten verschicken.

Gesellschaft

Preis 5 KM – 10 GM

Ob nun schamlose Dirne, Eintänzer, kesse Biene, Begleiter oder teure Mätresse – eine dieser Personen ist genau der oder die Richtige für einen Abenteurer mit dem Bedürfnis nach Zweisamkeit. Ein Schäferstündchen kostet normalerweise einige Silbermünzen, dazu kommen noch die Kosten für ein Zimmer.

Laufbursche

Preis 5 SM

Ein Laufbursche ist ein Hausdiener in guter körperlicher Verfassung, der die Livree seines Patrons trägt und seinem Arbeitgeber vorauseilen kann, um an einem bestimmten Ort Vorbereitungen zu treffen (wie in einem Gasthof oder im Herrenhaus eines Adeligen). Die Stellung eines Laufburschen ist niedriger als die eines Dieners und häufig ein Statussymbol für den Arbeitgeber, da höher gewachsene oder besser aussehende Angestellte höhere Löhne als Laufburschen bekommen. Ein begabter und ansehnlicher Laufbursche kann darauf hoffen, irgendwann zu einem Diener zu werden. Der angegebene Preis gilt pro Tag.

Mietling

Preis 1-3 SM pro Tag

Dieser Abschnitt gilt für jene gewöhnlichen Anstellungen, die nicht durch eine andere Dienstleistung oder Arbeit abgedeckt sind. Zu ungeübten Mietlingen gehören Ausrufer, Arbeiter, Hausmädchen, Klageweiber, Pförtner oder andere Angestellte für niedrige Arbeiten. Zu geübten Mietlingen gehören Steinmetze, Kriegersöldner, Zimmerleute, Schmiede, Köche, Schreiber, Maler, Fuhrleute und dergleichen. Der angegebene Preis gibt den Mindestlohn für einen passend ausgebildeten Arbeiter an, während ein sachkundiger Mietling einen wesentlich höheren Lohn erhält. Der angebebene Preis gilt als Tageslohn (normalerweise bei einem Werktag von 7 bis 10 Stunden).

Die durchschnittliche Ausrüstung eines Wächters oder Kriegersöldners besteht aus einer Lederrüstung und einer Knüppel, einem Kurzschwert oder einem Kurzspeer. Die meisten Wächter sind Soldaten außer Dienst oder Stadtwachen, wenngleich einige ungeübte Arbeiter mit einem Talent zum Kämpfen sind.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

PFLEGER

PREIS 7 SM

Ein Pfleger ist eine Person, die sich mit Heilkunde und Medizin auskennt. Ein typischer Pfleger ist ein Experte der 1. Stufe mit 1 Rang in der Fertigkeit Heilkunde und dem Talent Fertigkeitsfokus (Heilkunde). Ein erfahrener Pfleger besitzt Stufe 3 oder 4, zusätzliche Ränge für Heilkunde und erhält den doppelten oder dreifachen Lohn; allerdings sind solche Pflegekräfte sehr gefragt und normalerweise bei reichen Kaufleuten oder Adeligen in Vollzeit angestellt, damit sie sich um deren Kinder und ältere Verwandte kümmern. Ein Pfleger weiß für gewöhnlich darüber Bescheid, was die ortsansässigen magischen Heiler leisten können und wo sie zu finden sind. Der angegebenen Preis gilt pro Tag.

RECHTSANWALT

PREIS 5 SM – 10 GM

Ein Rechtsanwalt ist eine Person, die das Recht kennt und es praktiziert. Ein Rechtsanwalt setzt Verträge auf und interpretiert sie, vertritt seine Klienten oder die Regierung in Zivil- oder Strafsachen, erteilt Rechtsauskunft oder sitzt bei Verhandlungen als Richter vor. Ein erfahrener Rechtsanwalt mit einer erfolgreichen Karriere kann höhere Gebühren verlangen als ein Anfänger oder ein kompetenter, aber nicht sehr überzeugender Anwalt. Der angegebene Preis gilt pro Tag.

SCHREIBER

PREIS 1 GM/10 GM

Ein Schreiber ist eine lese- und schreibkundige Person mit deutlicher Handschrift, die Diktate aufnehmen oder schriftliche Dokumente abschreiben kann. Tinte und Schreibmaterial muss man stellen, wenngleich der Schreiber diese Utensilien zum halben Preis beibringen kann. Schreiber können keine magische Schrift kopieren. Ein Schreiber, der eine genaue Kopie einer Karte anfertigen kann, ist selten und verlangt einen höheren Lohn. Der angegebene Preis gilt pro Tag.

WÄSCHE

PREIS 1 SM – 1 GM

Der angegebene Preis gilt für bis zu vier Gegenstände (zum Beispiel Hose, Untergewand, Hemd und Jacke oder Weste). Weitere Wäschestücke kann man zusätzlich pro 3 KM waschen lassen. Wenn man sie nicht schon früh zur Wäscherei bringt, sind die Wäschestücke erst am nächsten Tag fertig. Magische Wäschereidienste werden von einem Magus (zumeist dem Schüler eines Magiers) erledigt, der die Wäsche magisch und sofort mit *Zaubertrick* reinigt.

WEG- ODER TORZOLL

PREIS 1 KM

Städte und Dörfer nutzen häufig Zölle für zusätzliches Einkommen, ortsansässigen Kaufleuten einen Vorteil gegenüber fahrenden Händlern zu verschaffen, um hohes Verkehrsaufkommen in übervölkerten Gebieten zuvorzukommen oder um die Bau- und Wartungskosten für Straßen oder Tore auszugleichen. Brückenzölle sind ebenfalls sehr beliebt, da die meisten Reisenden kaum einen einfachen Weg finden, sie zu umgehen.

ZAUBER

PREIS VERSCHIEDEN

Der angegeben Preis gibt an, wie viel es kostet, wenn ein Zauberkundiger einen Zauber für dich wirkt. Bei dem Preis geht man davon aus, dass du zu einem Zauberkundige gehen kannst und er Zeit hat, den Zauber zu wirken. (Im Durchschnitt sind dies 24 Stunden, so dass der Zauberkundige Zeit hat, den fraglichen Zauber vorzubereiten. Vielleicht hast du auch Glück und findest jemanden, der den Zauber an diesem Tag bereits vorbereitet hat oder den Zauber spontan wirken kann.) Wenn du dem Zauberkundigen irgendwohin mitnehmen möchtest, damit er dort den Zauber wirkt (zum Beispiel, um in einem Gewölbe den Zauber *Magie bannen* auf ein magisches Siegel zu wirken), musst du mit ihm verhandeln, denn normalerweise lautet die Antwort auf solch eine Bitte nein, da die meisten Leute eher selten auf unerwartete, lebensbedrohliche Abenteuer ausziehen.

Der angegebene Preis gilt für einen beliebigen Zauber, für den keine kostspieligen Materialkomponenten benötigt werden. Falls der Zauber Materialkomponenten enthält, dann rechne die Kosten für diese Komponente zu den Kosten des Zaubers hinzu. Weist der Zauber eine Fokus-Komponente auf (abgesehen von einem göttlichen Fokus), dann rechnest du 1/10 der Kosten dieses Fokus zu den Kosten des Zaubers hinzu.

Wenn ein Zauber bedrohliche Folgen hat (wie *Kontakt zu anderen Ebenen*, bei dem das Risiko besteht, dass Intelligenz und Charisma des Zaubernden gesenkt werden), wird der Zauberkundige mit Sicherheit vorher einen Beweis dafür sehen wollen, dass für den Umgang mit solchen Konsequenzen zahlen willst und kannst. (Vorausgesetzt natürlich, dass der Zauberkundige überhaupt damit einverstanden ist, einen solchen Zauber zu wirken, was nicht sicher ist.) Sollte der Gesamtpreis mit den zusätzlichen Kosten für den Zauber 3.000 GM überschreiten, so ist der Zauber in der Regel nicht verfügbar.

Im Falle, dass ein Zauber den Wirkenden und deinen Charakter über eine bestimmte Strecke hinweg transportiert, wirst du wahrscheinlich den Preis für zwei Zauber zahlen müssen (einmal für den Hin- und einmal für den Rückweg), selbst wenn du nicht mit dem Zauberkundigen gemeinsam zurückkehrst.

Nicht in jeder Stadt oder jedem Dorf findet sich ein Zauberkundiger mit einer ausreichenden Stufe, um jeden beliebigen Zauber wirken zu können. Im Allgemeinen musst du in ein kleines Dorf (oder eine größere Siedlung) reisen, um einigermaßen sicher zu sein, einen Zauberkundigen zu finden, der Zauber auf Stufe 1 wirken kann. Für Zauber der Stufe 2 musst du ein großes Dorf, für Zauber der Stufe 3 oder 4 eine Kleinstadt, für Zauber der Stufe 5 oder 6 eine Großstadt und für Zauber der Stufe 7 oder 8 eine Metropole aufsuchen. Selbst in einer Metropole gibt es keine Garantie, dass du einen ansässigen Zauberkundigen findest, der Zauber der Stufe 9 wirken kann.

TABELLE 2-13: UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN

GEGENSTAND	PREIS
Arzt	1 GM
Bad, kalt	2 KM
Bad, öffentlich	2 SM – 1 GM
Bad, warm	6 KM
Bote	2 KM pro 1,5 km
Diener	1 GM
Gastaufenthalt, billig	2 SM
Gastaufenthalt, einfach	5 SM
Gastaufenthalt, gut	2 GM
Gesellschaft	5 KM – 10 GM
Laufbursche	5 SM
Mietling, ausgebildet	3 SM pro Tag
Mietling, unausgebildet	1 SM pro Tag
Pfleger	7 SM
Rechtsanwalt, Anfänger	5 SM
Rechtsanwalt, erfahren	10 GM
Rechtsanwalt, kompetent	3 GM
Schreiber, Karte	10 GM
Schreiber, Text	1 GM
Wäsche	1 SM
Wäsche, magisch	1 GM
Weg- oder Torzoll	1 KM
Zauber	Zauberstufe x Zaubergrad x 10 GM*
Zimmerflucht, einfach	4 GM
Zimmerflucht, mittel	16 GM
Zimmerflucht, luxuriös	32 GM und höher

* Siehe Beschreibung.

Alchemistische Hilfsmittel

Alchemistische Hilfsmittel sind Substanzen zur Überwindung von negativen Zuständen oder zum Schutz gegen eine bestimmte Art von Angriff. Die meisten Hilfsmittel werden entweder getrunken oder auf die Haut bzw. auf die Kleidung aufgetragen. All diese Substanzen können von einem Charakter mit der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) hergestellt werden. Die SG zur Herstellung solcher Gegenstände stehen in der Tabelle 2-14: Alchemistische Hilfsmittel.

Alchemistische Schmiere

Preis 5 GM
Gewicht 1 Pfd.



In jedem Tiegel steckt genug von dieser schwarzen Schmiere, um eine mittelgroße Kreatur oder zwei kleine Kreaturen vollständig zu bedecken. Wenn du dich selbst mit dieser Schmiere einschmierst, erhältst du einen alchemistischen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, auf Kampfmanöverwürfe, um aus einem Ringkampf zu entkommen, und auf deine KMV, um nicht in einen Ringkampf verwickelt zu werden. Die Wirkung hält 4 Stunden lang an oder bis du die Schmiere abwäschst.

Aufputschtonikum

Preis 45 GM
Gewicht –



Dieser zähflüssige Sirup wird aus bitteren Kräutern gewonnen und alchemistisch verstärkt, um den Zuständen Schlaf, Lähmung und Wankend entgegenzuwirken. Wenn du das Aufputschtonikum trinkst, erhältst du für die nächste Stunde einen alchemistischen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen diese Effekte. Wenn du das Aufputschtonikum trinkst, während du bereits unter einem dieser Effekte leidest, darfst du sofort einen weiteren Rettungswurf dagegen ablegen (mit dem Bonus von +2); allerdings profitierst du von diesem Vorzug nur einmal pro Tag. Du kannst einer ohnmächtigen oder gelähmten Kreatur das Aufputschtonikum genauso verabreichen, wie einen Trank.

Bezoar

Preis 80 GM
Gewicht –



Das Trinken dieser kristallklaren Flüssigkeit beschleunigt den natürlichen Heilungsprozess von Konstitutionsschaden. Wenn du 1 Stunde nach Einnahme einer Phiole ruhst, heilst du 1 Punkt Konstitutionsschaden, als hättest du eine ganze Nacht lang geruht. Durch die Einnahme mehrerer Dosen wird die Heilungsgeschwindigkeit nicht erhöht. Damit das Mittel seine Wirkung zeigt, musst du jede Dosis einzeln einnehmen und hinterher eine Stunde lang ruhen. Der Bezoar hat keine zusätzliche Wirkung, wenn man an 1 Tag mehr als 4 Dosen zu sich nimmt.

Feuerschutzgel

Preis 150 GM
Gewicht 1 Pfd.



Wenn du dieses dünnflüssige Gel auf Haut, Rüstung oder Kleidung aufträgst, erschafft es eine widerstandsfähige Barriere, die dich vor Feuer- bzw. Hitzeschaden schützt. Du erhältst Feuerresistenz 5. Das Gel verbrennt, wenn es Feuerschaden absorbiert, und ist nach insgesamt 20 Punkten absorbiertem Feuerschaden aufgebraucht. In Bezug auf die Anwendung mehrerer Effekte, die vor Feuer schützen, gilt das Feuerschutzgel als *Schutz vor Energien*. Das Auftragen des Feuerschutzgels dauert 1 Minute, und verliert nach 1 Stunde seine Wirkung. Mehrfaches Auftragen des Gels wirkt nicht kumulativ; wird mehr aufgetragen, solange eine Dosis noch wirksam ist, wird die Anzahl der Punkte an absorbierbarem Feuerschaden wieder auf 20 heraufgesetzt.

Frostschutzgel

Preis 150 GM
Gewicht 1 Pfd.



Wenn du dieses dünnflüssige Gel auf Haut, Rüstung oder Kleidung aufträgst, erschafft es eine widerstandsfähige Barriere, die dich vor Kälteschaden schützt. Du erhältst Kälteresistenz 5. Das Gel blättert ab, während es Kälteschaden absorbiert, und ist nach insgesamt 20 Punkten absorbiertem Kälteschaden aufgebraucht. In Bezug auf die Anwendung mehrerer Effekte, die vor Kälte schützen, gilt das Frostschutzgel als *Schutz vor Energien*. Das Auftragen des Frostschutzgels dauert 1 Minute, und nach 1 Stunde verliert es seine Wirkung. Mehrfaches Auftragen des Gels wirkt nicht kumulativ; wird mehr aufgetragen, solange eine Dosis noch wirksam ist, wird die Anzahl der Punkte an absorbierbarem Kälteschaden wieder auf 20 heraufgesetzt.

Gegengift

Preis 50 GM
Gewicht –



Diese Substanz wirkt einem bestimmten Gift entgegen. Wenn du eine Phiole mit Gegengift trinkst, erhältst du 1 Stunde lang einen alchemistischen Bonus von +5 auf deine Zähigkeitswürfe gegen Gifte.

Katertrunk

Preis 1 GM
Gewicht –

Dieses salzähnliche, kristalline Pulver ist bei Lebemännern und gut betuchten Trunkenbolden sehr beliebt. Wenn es mit Wasser in Berührung kommt, ergibt es ein spritziges Gemisch, das 10 Minuten nach Einnahme die Wirkungen eines Katzenjammers aufhebt.

Klingenschutz

Preis 40 GM
Gewicht –



Dieses klare Harz schützt eine Waffe vor schädlichen Angriffen durch Schlicke und Rostmonster sowie vor Effekten, die eine Waffe zersetzen oder schmelzen. Es macht die Waffen 24 Stunden lang immun gegen diese Effekte. Mit dem Inhalt eines Topfes kann man eine Zweihandwaffe, zwei Einhand- oder eine leichte Waffe oder 50 Stück Munition bestreichen. Pro Topf dauert das Auftragen 1 volle Runde. Durch das Eintauchen der Waffe in Wasser oder eine ähnliche Flüssigkeit wird der Klingenschutz abgewaschen.

Magenbalsam

Preis 25 GM
Gewicht ½ Pfd.



Diese süße und bekömmliche blaue Flüssigkeit verbreitet ein Gefühl von Wärme und Erholung. Der Magenbalsam überzieht die Innenseite des Magens mit einer Schicht, so dass einem nicht so schnell übel wird. Nachdem du den Magenbalsam getrunken hast, erhältst du 1 Stunde lang einen alchemistischen Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen Effekte, durch die dir übel wird oder durch die du kränkelst.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

MEDITATIONSTEE

PREIS 30 GM
GEWICHT –

Das Trinken dieses trüben Tees hat eine beruhigende Wirkung, die den Geist befreit. Nachdem du den Tee getrunken hast, erhältst du 10 Minuten lag einen alchemistischen Bonus von +2 gegen geistesbeeinflussende Effekte. Trinkst du den Meditationstee, während du bereits unter einem geistesbeeinflussenden Effekt leidest, darfst du sofort einen weiteren Rettungswurf (mit dem Bonus von +2) gegen den Effekt ausführen. Diesen Vorzug erhältst du nur einmal pro Tag.

RIECHSALZ

PREIS 25 GM
GEWICHT –

Diese scharf riechenden, grauen Kristalle sorgen dafür, dass Ohnmächtige wieder zu sich kommen. Durch Riechsalz erhältst du einen neuen Rettungswurf, um einem beliebigen Zauber oder Effekt zu widerstehen, durch den du bereits vorher ohnmächtig oder wankend geworden bist. Bist du dem Riechsalz ausgesetzt, währen du stirbst, kommst du sofort zu dir und bist wankend, allerdings musst du noch immer in jeder Runde einen Stabilisierungswurf ablegen. Solltest du eine beliebige Standard-Aktion (oder irgendeine andere anstrengende Aktion) durchführen, erleidest du hinterher 1 Punkt Schaden und fällst erneut in Ohnmacht. Wenn der Behälter mit dem Riechsatz nach jeder Anwendung sofort verschlossen wird, kann man den Inhalt Dutzende von Malen verwenden; lässt man ihn allerdings offen, verflüchtigt sich die Wirkung nach wenigen Stunden.

SCHÄDLINGSSCHUTZ

PREIS 5 GM
GEWICHT –

Diese weiße, ätzend riechende Paste hält Schädlinge auf Abstand, wenn du sie auf die Haut aufträgst. Normalgroße Schädlinge (Mini) meiden dich. Schädlingsschwärme müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, um dein Feld zu betreten. Der Schädlingsschutz hat keine abwehrende Wirkung gegen kleine oder größere Schädlinge; wenn angreifende Schädlinge allerdings zwischen Zielen wählen müssen, die entweder mit Schädlingsschutz bedeckt sind oder nicht, wählen sie normalerweise die Kreatur ohne Schädlingsschutz aus. Sobald er aufgetragen ist, ist der Schädlingsschutz 4 Stunden lang wirksam oder bis du 1 Runde aufwendest, um ihn abzuwaschen.

Der Schädlingsschutz gilt als starker Geruch, so dass Kreaturen mit der Fähigkeit Geruchssinn ihn auf größere Distanz wahrnehmen können (siehe die Universellen Monsterregeln im *Monsterhandbuch*).

SEELENHEIL

PREIS 300 GM
GEWICHT –



Dieses Heilelixier wurde geschaffen, um dem Lebenskraftentzug durch Vampire, Gruftschrecken und ähnliche schreckliche Kreaturen entgegenzuwirken. Wenn du unter einer negativen Stufe leidest (sei es temporär oder permanent), kannst du mit der Einnahme einer Dosis des Seelenheils die Mali durch die negative Stufe für 12 Stunden aufheben. Du kannst gleichzeitig nur von 1 Dosis Seelenheil profitieren, allerdings kannst du alle 12 Stunden eine weitere Dosis zu dir nehmen, um die Wirkungen durch die negative Stufe hinauszuzögern.

TABELLE 2-14: ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL

GEGENSTAND	PREIS	GEWICHT	HAND-WERKS-SG
Alchemistische Schmiere	5 GM	1 Pfd.	15
Aufputschtonikum	45 GM	–	25
Bezoar	80 GM	–	25
Feuerschutzgel	150 GM	1 Pfd.	25
Frostschutzgel	150 GM	1 Pfd.	25
Gegengift	50 GM	–	25
Katertrunk	1 GM	–	20
Klingenschutz	40 GM	–	15
Magenbalsam	25 GM	½ Pfd.	15
Meditationstee	30 GM	–	20
Riechsalz	25 GM	–	25
Schädlingsschutz	5 GM	–	20
Seelenheil	300 GM	–	30
Seuchenschutz	50 GM	–	25
Trollöl	50 GM	1 Pfd.	30
Weidenbismut	30 GM	–	20

SEUCHENSCHUTZ

PREIS 50 GM
GEWICHT –

Wenn du eine Phiole dieses übelschmeckenden, milchigen Tonikums trinkst, erhältst du für die nächste Stunde einen alchemistischen Bonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheiten. Wenn du bereits erkrankt bist, kannst du an diesem Tag auch zwei Rettungswürfe (ohne den Bonus von +5) ablegen und das bessere Ergebnis verwenden.

TROLLÖL

PREIS 50 GM
GEWICHT 1Pfd.

Diese blutrote Flüssigkeit ist zähflüssig und schmeckt grausig. Nachdem du sie getrunken hast, wirst du im Verlauf der nächsten Stunde automatisch stabilisiert, wenn du negative Trefferpunkte erleidest (es sei denn, der Schaden reicht aus, um dich sofort zu töten). Zudem besteht in jeder Runde eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass jegliche Blutungseffekte enden, die auf dir liegen. Wenn du Feuer- oder Säureschaden erleidest, sind die Vorzüge des Troll-Öls 1 Runde lang aufgehoben.

WEIDENBISMUT

PREIS 30 GM
GEWICHT –

Diese rosarote Flüssigkeit schmeckt furchtbar nach Kreide, wirkt aber Wunder gegen Übelkeit, Verdauungsprobleme und Durchfall. Trinkt man in kleinen Dosen über den Tag verteilt eine Phiole mit Weidenbismut, lindert er diese Beschwerden. Wenn du eine Phiole Weidenbismut auf einmal austrinkst, erhältst du 1 Stunde lang einen alchemistischen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Effekte, die den Zustand Übelkeit oder Kränkelnd auslösen. Wenn du eine Phiole austrinkst, während du unter dem Zustand Übelkeit oder Kränkelnd leidest, darfst du sofort einen weiteren Rettungswurf ablegen (mit dem Bonus von +2). Du profitierst nur einmal pro Tag von diesem Vorzug. Wenn du eine Phiole mit Weidenbismut austrinkst (ob über den Tag verteilt oder auf einmal) verfärbt sich deine Zunge für gewöhnlich einen Tag lang schwarz, wenngleich es sich dabei um eine harmlose Nebenwirkung handelt.

Alchemistische Waffen

Alchemistische Waffen sind darauf ausgelegt, anderen zu schaden, obwohl sie noch weitere Anwendungsmöglichkeiten haben. Jeder dieser Gegenstände kann mit der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) hergestellt werden; der SG zur Herstellung dieser Gegenstände ist in der jeweiligen Beschreibung des Gegenstandes angegeben.

Alchemisten-Eis

PREIS 40 GM
GEWICHT 2 Pfd.



Diese kristallblaue Flüssigkeit, die auch als „flüssiges Eis" bekannt ist, befindet sich in einer versiegelten Flasche und beginnt, zu zischen und zu verdunsten, sobald der Behälter geöffnet wird. Innerhalb von 1W6 Runden – aber noch bevor sie gänzlich verdunstet ist – kannst du damit eine Flüssigkeit einfrieren oder einen Gegenstand mit einer dünnen Eisschicht bedecken. Du kannst das flüssige Eis auch wie eine Waffe mit Flächenschaden werfen. Ein direkter Treffer verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden. Kreaturen, die sich in einem Umkreis von 1,50 m des Aufschlagpunkts befinden, erleiden durch die Spritzer 1 Punkt Kälteschaden. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

Alchemistenfeuer

PREIS 20 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Alchemistenfeuer ist eine Mischung mehrerer flüchtiger Flüssigkeiten, die sich entzünden, wenn sie Sauerstoff ausgesetzt werden. Du kannst das Alchemistenfeuer wie eine Waffe mit Flächenschaden werfen. Dieser Angriff gilt als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Grundreichweite von 3 m.

Ein direkter Treffer verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden. Jede Kreatur, die sich im Umkreis von 1,50 m des Aufschlagpunkts befindet, erleidet durch die Spritzer 1 Punkt Feuerschaden. In der Runde, die direkt auf den Treffer folgt, erleidet das Ziel weitere 1W6 Punkte Schaden. Wenn es will, kann das Ziel eine Volle Aktion aufwenden und versuchen, das Feuer zu löschen, bevor es den zusätzlichen Schaden erleidet. Um die Flammen zu löschen, ist ein Reflexwurf gegen SG 15 nötig. Wenn sich das Ziel auf dem Boden wälzt, erhält es einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf. Die Flammen werden automatisch erstickt, wenn das Ziel in ein großes Gewässer springt oder das Feuer magisch gelöscht wird. Für die Herstellung dieses Gegenstands ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 nötig.

Alkaliflasche

PREIS 15 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Die ätzende Flüssigkeit in dieser Flasche reagiert mit den natürlichen Säuren von Schlicken. Du kannst eine Alkaliflasche wie eine Waffe mit Flächenschaden mit einer Grundreichweite von 3 m werfen. Gegen Kreaturen, die keine Schlicke sind, wirkt die Alkaliflasche wie eine Flasche mit Säure. Bei Schlicken und anderen Kreaturen auf Säurebasis verursacht die Alkaliflasche den doppelten Schaden. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 nötig.

Blitzpulver

PREIS 50 GM
GEWICHT –

Dieses grobkörnige graue Pulver entzündet sich und brennt praktisch sofort, wenn es mit Feuer in Berührung kommt, starker Reibung oder einfach einer Kraft ausgesetzt ist, zum Beispiel, wenn es (mit einer Bewegungsaktion) zu Boden geworfen wird. Kreaturen, die sich innerhalb des Explosionsradius von 3 m befinden, werden 1 Runde lang geblendet (Zähigkeit SG 13, keine Wirkung). Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 nötig.

Donnerstein

PREIS 30 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Du kannst diesen Stein mit einem Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Grundreichweite von 6 m werfen. Wenn er auf eine harte Oberfläche trifft (oder man ihn hart schlägt), gibt er einen ohrenbetäubenden Knall von sich, der als Schallangriff gilt. Jede Kreatur, die im Ausbreitungsumkreis von 3 m steht, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, ansonsten ist sie 1 Stunde lang taub. Zusätzlich zu der offensichtlichen Wirkung erleidet eine taube Kreatur einen Malus von -4 auf ihre Initiative und besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20 %, dass jeglicher Zauber mit verbalen Komponenten fehlschlägt, den sie wirkt will.

Da man kein spezielles Ziel benötigt, kann man den Stein einfach auf ein bestimmtes Feld mit 1,50 m Kantenlänge werfen. Für diesen Zweck besitzt das Zielfeld RK 5. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

Feuerwerk, Feuerfontäne

PREIS 100 GM
GEWICHT –

In dieser hohlen Röhre aus Metall oder Holz befindet sich ein langsam brennendes Pulver. Wenn man die Lunte anzündet (Bewegungsaktion), entsteht eine 0,90 m lange, lodernde Fontäne aus glühend heißen Funken. Du kannst diese Funkenfontäne wie einen schweren Streitkolben einsetzen. Angriffe mit der Fontäne sind Berührungsangriffe im Nahkampf. Die Fontäne verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden. (Dein Stärkemodifikator wird nicht auf den Schaden angerechnet.)

Die Fontäne gibt das gleiche Licht ab wie eine Fackel und kann brennbare Materialien wie Pergament, Stroh, trockenes Holz und Stoff in Brand setzen. Einmal entzündet, brennt die Fontäne 1 Minute lang. Wenn sie vorher gelöscht wird, geht die übrige Zeitdauer verloren. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

Feuerwerk, Funkenkerze

PREIS 5 GM
GEWICHT –



Sobald sie angezündet wird, verschießt diese 0,30 m lange Holzröhre 4 Runden lang in jeder Runde eine brennende „Feuerwerkskerze". Bei einem Treffer verursachen die Geschosse 1 Punkt nichttödlichen Schaden und 1 Punkt Feuerschaden. Bei einem kritischen Treffer ist das Ziel zudem 1 Runde lang geblendet. Die Geschosse leuchten 1 Runde lang wie Kerzen und besitzen eine Grundreichweite von 1,50 m. Ein Angriff mit einer Funkenkerze ist ein Berührungsangriff im Fernkampf und wird stets mit einem Malus von -4 belegt. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 nötig.

Feuerwerk, Himmelsrakete

PREIS 50 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Sobald sie angezündet wird, fängt diese 0,30 m lange Holzröhre an zu zittern und versprüht eine Handvoll

Tabelle 2-15: Alchemistische Waffen

Einfache Waffen Leichte Nahkampfwaffen	Preis	Kritischer Schaden	Grund-treffer	Reichweite	Gewicht	Art	Speziell
Flüssige Klinge	40 GM	1W6	19-20/x2	–	2 Pfd.	S	Zerbrechlich, siehe Text
Einhändige Nahkampfwaffen							
Feuerwerk, Feuerfontäne	100 GM	1W8	x2	–	–	Feuer	Siehe Text
Fernkampfwaffen							
Alchemisten-Eis	40 GM	1W6	x2	3 m	2 Pfd.	Kälte	Flächenwaffe
Alchemistenfeuer	20 GM	1W6	x2	3 m	1 Pfd.	Feuer	Flächenwaffe
Alkaliflasche	15 GM	1W6	x2	3 m	1 Pfd.	Säure	Flächenwaffe, siehe Text
Blitzpulver	50 GM	–	–	3 m	–	Licht	Bereich, siehe Text
Donnerstein	30 GM	–	–	6 m	1 Pfd.	Schall	Bereich, siehe Text
Feuerwerk, Funkenkerze	5 GM	1/1	Blindheit	1,50 m	–	Feuer/nichttödlich	Siehe Text
Feuerwerk, Himmelsrakete	50 GM	2W6	–	3 m	1 Pfd.	Feuer	Bereich
Feuerwerk, Papierkerze	1 GM	–	–	3 m	–	–	Siehe Text
Feuerwerk, Sternenfontäne	500 GM	1W6	–	3 m	100 Pfd.	Feuer	Bereich
Feuerwerk, Tänzelnde Todesfee	75 GM	–	–	3 m	–	Schall	Bereich, siehe Text
Flammenhüllenbeutel	150 GM	1W6	–	3 m	5 Pfd.	Feuer	Verstricken, siehe Text
Flaschenblitz	40 GM	1W8/1	x2	6 m	1 Pfd.	Elektrizität/Schall	Siehe Text
Grulgiftflasche	50 GM	–	–	3 m	1 Pfd.	Gift	Flächenwaffe, siehe Text
Heiliges Wasser	25 GM	2W4	x2	3 m	1 Pfd.	–	Flächenwaffe, siehe Text
Juckpulver	60 GM	–	–	3 m	2 Pfd.	Gift	Flächenwaffe, siehe Text
Kerosöl	5 GM	1W3	x2	1,50 m	–	Feuer	Siehe Text
Knalltiegel	35 GM	1	–	3 m	1 Pfd.	Schall	Flächenwaffe, siehe Text
Niespulver	60 GM	–	–	3 m	2 Pfd.	Gift	Flächenwaffe, siehe Text
Säure	10 GM	1W6	x2	3 m	1 Pfd.	Säure	Flächenwaffe
Schrotgranate, Eisen	50 GM	1W6/1W6/1W6	–	3m	1 Pfd.	W/S/Feuer	Flächenwaffe, siehe Text
Schrotgranate, Silber	70 GM	1W6/1W6/1W6	–	3 m	1 Pfd.	W/S/Feuer	Flächenwaffe, siehe Text
Schrotgranate, kaltes Eisen	100 GM	1W6/1W6/1W6	–	3m	1 Pfd.	W/S/Feuer	Flächenwaffe, siehe Text
Schrotgranate, Adamant	150 GM	1W6/1W6/1W6	–	3 m	1 Pfd.	W/S/Feuer	Flächenwaffe, siehe Text
Scherben-Gel	25 GM	1W4	x2	3 m	1 Pfd.	S	Flächenwaffe
Verstrickungsbeutel	50 GM	–	–	3 m	4 Pfd.	–	Verstricken
Zündgranate	100 GM	2W6/1W6	x2	3 m	1 Pfd.	W/Feuer	Bereich, siehe Text

weißer Funken, die das gleiche Licht abgeben wie eine Fackel. Eine Runde später hebt sie ab und rast 1W6 Runden lang mit einer Bewegungsrate von 27 m los, bevor sie mit einem hellen und lauten Knall explodiert und in einem Explosionsradius von 3 m 2W6 Punkte Feuerschaden anrichtet (Reflex SG 15, halbiert). Wer durch die Explosion Schaden erleidet, ist entweder für 1 Runde blind oder taub (je 50 % Wahrscheinlichkeit). Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

Feuerwerk, Papierkerze

Preis 1 GM
Gewicht –

Dieser fingergroße Explosionskörper explodiert 1 Runde nach dem Anzünden mit einem lauten Knall. Jeder, der sich bei der Explosion der Papierkerze im selben Feld befindet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht für 1W4 Runden geblendet zu werden. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 nötig.

Feuerwerk, Sternenfontäne

Preis 500 GM
Gewicht 100 Pfd.

Dieses baumstumpfdicke Röhrenbündel verschießt sofort nach dem Entzünden Bögen mehrfarbiger Funken. 1W6 Runden nach dem Anzünden verschießt die Fontäne 4 Runden lang farbenfrohe Strahlen brennender Teilchen. Draußen schießen die Teilchen weit in den Himmel hinauf. Innen oder in einem abgeschlossenen Bereich prallt das Feuerwerk ab und verursacht in einem Umkreis von 6 m 1W6 Punkte Feuerschaden (Reflex SG 15, halbiert). Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, sind 1W4 Runden lang blind und 1 Stunden lang taub. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

Feuerwerk, Tänzelnde Todesfee

Preis 75 GM
Gewicht – Pfd.

Dieses kleine Feuerwerk brennt hell und gibt ein lautes, unheimliches Pfeifen von sich. Es kann als Waffe mit Flächenschaden in eine Menge geworfen werden. Jede Kreatur, die sich in Reichweite von 1,50 m des Lärms befindet, ist effektiv taub, solange sie sich in dem Gebiet

aufhält, denn das durchdringende Pfeifen übertönt selbst die lautesten Geräusche, die die Kreatur verursacht. Eine tänzelnde Todesfee brennt 1W4+1 Runden lang, bevor sie in einer leisen Rauchwolke verpufft. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 30 nötig.

FLAMMENHÜLLENBEUTEL

PREIS 150 GM
GEWICHT 5 Pfd.

Dieser Beutel enthält Materialien des Verstrickungsbeutels sowie alchemistische Pulver, die mit hoher Temperatur brennen. Er wirkt wie ein Verstrickungsbeutel und verursacht bei einer getroffenen Kreatur zusätzlich 1W6 Punkte Feuerschaden; der Kreatur muss ein Reflexwurf gegen SG 20 gelingen, um nicht in Flammen aufzugehen. Fängt sie Feuer, dann liegt der SG des Reflexwurfes für die nächsten 2 Runden bei 25 statt bei 15; verwendet die Kreatur Wasser zum Löschen, kommt es zu einer Explosion brennender Materialien, die einem direkten Treffer mit Alchemistenfeuer gleicht (inklusive Flächenschaden). Nach den ersten 2 Runden können die Flammen normal gelöscht werden. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 30 nötig.

FLASCHENBLITZ

PREIS 40 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Elektrische Entladungen knistern entlang der Metalldrähte in dieser kleinen Glasflasche. Als Standard-Aktion kannst du die Flasche öffnen und einen kleinen Blitz gegen einen Gegner richten, der bis zu 6 m von dir entfernt ist. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf, der 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht. Jede Kreatur, die sich in direkter Linie zwischen dir und dem Ziel befindet (dazu gehört auch das Ziel), erleidet durch den ungeheuren Donner, den der Blitz verursacht, 1 Punkt Schallschaden (Reflex SG 15, keine Wirkung).

FLÜSSIGE KLINGE

PREIS 40 GM
GEWICHT 2 Pfd.



Mit einer raschen Bewegung des Handgelenks (einer Bewegungsaktion) kannst du den Inhalt dieser handtellergroßen Metallröhre entleeren, so dass eine sprudelnde, durchsichtige Flüssigkeit herausschießt, die sich sofort zu einer gezackten Kristallklinge verfestigt. Wenn du die Röhre festhältst, kannst du die Kristallklinge wie ein mittelgroßes Kurzschwert mit der Eigenschaft Zerbrechlich (siehe S. 22) führen. Die Klinge hält 10 Minuten lang; danach löst sie sich auf und hinterlässt lediglich die Röhre. Du kannst der Flüssigkeit in dem Behälter eine Dosis Gift hinzufügen, als würdest du eine Anwendung Gift auf eine Waffe auftragen, allerdings ist dies eine Volle Aktion. Wenn die Flüssigkeit sich dann zu einer Klinge verhärtet, trägt die Waffe eine Anwendung des Giftes. Das Gift löst sich zusammen mit der Klinge auf. Für die Herstellung einer flüssigen Klinge ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 nötig.

GRULGIFTFLASCHE

PREIS 50 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieses übel riechende Pulver wird aus den Überresten getöteter Grule gewonnen und in konzentrierter Form in fest verschlossenen Flaschen aufbewahrt. Die Flasche wird wie eine Waffe mit Flächenschaden geworfen; die Flasche zerbricht beim Aufprall und lässt das schädliche Pulver frei. Das Ziel leidet 1 Runde an Übelkeit und kränkelt danach 3 Runden lang. Mit einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 12 wird die Übelkeit vermieden, allerdings nicht der Zustand Kränkelnd. Kreaturen, die sich im Umkreis von 1,50 m des Aufschlags befinden, kränkeln 1 Runde lang. Dies ist ein Gifteffekt. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 nötig.

HEILIGES WASSER

PREIS 25 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Heiliges Wasser fügt Untoten und bösen Externaren Schaden zu, als wäre es Säure. Eine Flasche mit heiligem Wasser kann wie eine Waffe mit Flächenschaden geworfen werden.

Dieser Angriff gilt als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Grundreichweite von 3 m. Eine Flasche zerbricht, wenn sie gegen den Körper einer Kreatur geworfen wird, aber um sie gegen körperlose Kreaturen einzusetzen, muss man die Flasche öffnen und das Heiliges Wasser über dem Ziel ausschütten. Daher kann man eine körperlose Kreatur nur benetzen, wenn sie sich im angrenzenden Feld befindet. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Bei einer untoten Kreatur oder einem bösen Externar verursacht ein direkter Treffer 2W4 Punkte Schaden. Jede dieser Kreaturen, die sich im Umkreis von 1,50 m vom Aufschlag befindet, erleidet durch die Spritzer 1 Punkt Schaden.

JUCKPULVER

PREIS 60 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Dieses feine, graue Pulver verursacht bei einem Ziel ein unkontrolliertes Jucken, solange das Ziel nicht 1 Runde aufwendet, es abzuwaschen. Das Werfen eines Päckchens Juckpulver ist ein Flächenangriff mit einer Grundreichweite von 3 m. Wer in einem Feld steht, in dem das Pulver aufschlägt, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen, um dem Pulver zu widerstehen; wer auf angrenzenden Feldern steht, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 8 ablegen. Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, erleiden einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe, bis sie das Pulver abwaschen. Dies ist ein Gifteffekt. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

KEROSÖL

PREIS 5 GM
GEWICHT –

Diese bittere Flüssigkeit ist auch als Feuerspuckeröl bekannt. Sie ist schwerer entzündlich als gewöhnliches Öl, verbrennt bei einer niedrigen Temperatur aber schneller, so dass es für exotische Unterhaltungskünstler wie Feuerspucker und Feuerschlucker ideal ist. Du kannst einen Mundvoll des Kerosöls auf eine offene Flamme (wie eine Kerze, ein Zündholz oder eine Fackel) spucken und damit eine Stichflamme erzeugen. Greifst du auf diese Weise an, dann handelt es sich um einen Berührungsangriff im Fernkampf mit einer maximalen Reichweite von 1,50 m, der 1W3 Punkte Feuerschaden verursacht. Würfelst du bei deinem Angriffswurf eine 1, so verschluckst du etwas von dem brennenden Zündstoff; daraufhin erleidest du 1W6 Punkte Feuerschaden und leidest 1 Runde lang unter Übelkeit. Eine Flasche fasst genügend Kerosöl für 10 volle Münder; einen Mundvoll zu trinken, ist eine Standard-Aktion (wobei das Talent Schnelles Nachladen sie zu einer Bewegungsaktion abkürzt). Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 nötig.

KNALLTIEGEL

PREIS 35 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Im Inneren dieses Lehmtiegels befinden sich zwei luftdicht versiegelte Kammern mit alchemistischen Flüssigkeiten. Der Tiegel wird wie eine Waffe mit Flächenschaden geworfen. Der Tiegel zerspringt beim Aufprall und bedeckt das Ziel mit einer Mischung aus den beiden Flüssigkeiten. Wenn du eine Runde später am Zug bist, reagieren die Flüssigkeiten und explodieren mit erschütternder Wucht. Das Ziel erleidet 1 Punkt Schallschaden, ist 1W4 Runden lang taub und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 1 Runde lang betäubt zu sein. Kreaturen, die sich in 1,50 m Umkreis der Explosion befinden, erleiden 1 Punkt Schallschaden. Das Ziel kann eine Volle Aktion

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

aufwenden, um die Flüssigkeit abzukratzen oder abzuwaschen, bevor sie detoniert, wobei das Material auf dem eigenen oder einem angrenzenden Feld verteilt wird. Das Material explodiert wie gehabt, allerdings erleidet das ursprüngliche Ziel lediglich so viel Schaden, als würde es sich im Umkreis von 1,50 m der Explosion befinden. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

NIESPULVER

PREIS 60 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Dieses grobe, gelblich-rote Pulver ist eine Flächenwaffe, die 1W4+1 Runden lang unkontrolliertes Niesen auslöst. Jeder, der auf dem Einschlagfeld steht, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen, um dem Pulver zu widerstehen; wer in den angrenzenden Feldern steht, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 8 ablegen. Kreaturen, auf die das Niespulver wirkt, müssen in jeder Runde, in der es wirkt, einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 10 ablegen, ansonsten sind sie bis zu ihrem nächsten Zug wankend. Dies ist ein Gifteffekt. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

SÄURE

PREIS 10 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Du kannst eine Flasche mit Säure wie eine Waffe mit Flächenschaden werfen. Ein solcher Angriff gilt als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Grundreichweiten von 3 m. Ein direkter Treffer verursacht 1W6 Punkte Säureschaden. Jede Kreatur, die sich im Umkreis von 1,50 m des Aufschlags befindet, erleidet durch die Spritzer 1 Punkt Säureschaden. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 nötig.

SCHERBEN-GEL

PREIS 25 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Wenn sie an die Luft gelangt, kristallisiert diese leuchtend grüne Flüssigkeit sofort zu nadelähnlichen Scherben. Du kannst eine Flasche mit Scherben-Gel wie eine Waffe mit Flächenschaden werfen. Ein direkter Treffer verursacht 1W4 Punkte Stichschaden, da die Scherben ins Fleisch des Ziels schneiden. Das Feld des Zieles und alle angrenzenden Felder sind dann mit Scherben bedeckt, die wie Krähenfüße wirken. Die Scherben halten 5 Runden lang, bevor sie sich in harmlosen, grünen Matsch verflüssigen. Jeglicher Effekt, der in einem Bereich Schallschaden verursacht (wie *Brüllen* oder *Geräuschexplosion*) vernichtet sofort alle Gelscherben in diesem Bereich. Für die Herstellung einer Flasche Scherben-Gel ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 nötig.

SCHROTGRANATE

PREIS Verschieden
GEWICHT 1 Pfd.

Eisen	50 GM
Silber	70 GM
Kaltes Eisen	100 GM
Adamant	150 GM



Bei dieser Variante der Zündgranate wird ein Großteil des Schwarzpulvers durch Metallschrot ersetzt. Wenn die Granate explodiert, verursacht sie in einem Explosionsradius von 3 m 1W6 Punkte Wuchtschaden, 1W6 Punkte Stichschaden, sowie 1W6 Punkte Feuerschaden (Reflex SG 15, halbiert). Eine normale Schrotgranate enthält Schrot aus Eisen, kann aber auch mit Silber, kaltem Eisen oder Adamant gefüllt werden, wodurch je nach Materialtyp die Schadensreduzierung umgangen wird. Das Schrot wird nach der Anwendung wie Munition zerstört. Für die Herstellung einer Schrotgranate ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

VERSTRICKUNGSBEUTEL

PREIS 50 GM
GEWICHT 4 Pfd.



Ein Verstrickungsbeutel ist ein kleiner Sack, der mit Teer, Harz und anderen klebrigen Substanzen gefüllt ist. Wenn du den Verstrickungsbeutel auf eine Kreatur wirfst (Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Grundreichweite von 3 m), reißt der Beutel auf; der Kleber spritzt heraus, verstrickt die Kreatur und wird an der Luft hart und zäh. Eine verstrickte Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf Angriffswürfe und von -4 auf Geschicklichkeit. Zudem muss sie einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, ansonsten klebt sie am Boden fest und kann sich nicht bewegen. Selbst bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann sie sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen. Der Verstrickungsbeutel hat keine Wirkung auf Kreaturen, die riesig oder größer sind. Eine fliegende Kreatur klebt nicht am Boden fest, muss aber einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, da sie ansonsten nicht weiterfliegen kann (vorausgesetzt, sie verwendet dazu Flügel) und abstürzt. Der Verstrickungsbeutel funktioniert nicht unter Wasser.

Eine Kreatur, die am Boden festklebt (oder nicht mehr fliegen kann), kann sich befreien, indem sie entweder einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 17 ablegt oder dem Klebstoff mit einer Hiebwaffe 15 Punkte Schaden zufügt. Eine Kreatur, die den Kleber alleine oder mithilfe einer anderen Kreatur abzukratzen versucht, muss keinen Angriffswurf ablegen; sie trifft den Kleber automatisch und kann danach einen Schadenswurf ablegen, um zu bestimmen, wie viel Kleber abgekratzt wurde. Sobald die Kreatur wieder frei ist, kann sie mit halber Bewegungsrate laufen (bzw. fliegen). Falls die verstrickte Kreatur versucht, einen Zauber zu wirken, muss sie einen erfolgreichen Konzentrationswurf gegen SG 15 + Zaubergrad ablegen, ansonsten kann sie den Zauber nicht wirken. Nach 2W4 Runden wird der Kleber spröde und zerbrechlich; er reißt und verliert seine Wirkung. Wird *Universelles Lösungsmittel* auf die verstrickte Kreatur aufgetragen, löst sich der alchemistische Kleber sofort auf. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

ZÜNDGRANATE

PREIS 100 GM
GEWICHT 1 Pfd.



In diesem hohlen Lehmbehälter befindet sich eine Ladung mit Schwarzpulver, die mit einer langsam brennenden Lunte verbunden ist. Das Anzünden der Lunte ist eine Bewegungsaktion; 1W3 Runden später explodiert die Granate und verursacht in einem Explosionsradius von 3 m 2W6 Punkte Wuchtschaden sowie 1W6 Punkte Feuerschaden (Reflex SG 15, halbiert). Du wirfst die Zündgranate wie eine Waffe mit Flächenschaden. Für die Herstellung dieses Gegenstandes ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 nötig.

Alchemistische Werkzeuge

Alchemistische Werkzeuge bestehen aus Abenteurerausrüstung, die sich in einer Reihe von Situationen als äußert nützlich erweisen können – sei es im Kampf, beim Erforschen von Gewölben oder bei der Herstellung alchemistischer Gegenstände. All diese Werkzeuge können von einem Charakter mit der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) hergestellt werden; der SG zur Herstellung dieser Gegenstände ist in Tabelle 2-16: Alchemistische Werkzeuge angegeben.

Alchemistischer Leim

PREIS 20 GM
GEWICHT ½ Pfd.

Die beiden sirupartigen Komponenten des Leims werden in zwei verschiedenen Flaschen aufbewahrt. Sobald man sie mischt und aushärten lässt, bilden sie eine starke Verbindung. Der Leim reicht aus, um ein Feld von 0,30 m Kantenlänge zu bestreichen, oder (Schwund, Spritzer und nicht fachgerechtes Vermischen mit eingerechnet) für bis zu 20 kleinere Anwendungen zu jeweils 12 Quadratzentimetern zu bestreichen. Nach 1 Minute bleibt der Leim haften und ist nach 1 Stunde vollständig ausgehärtet. Für das Zerreißen einer großen, geleimten Oberfläche (ein Feld mit mindestens 0,30 m Kantenlänge) muss man einen Stärkewurf gegen SG 20 ablegen, wenn der Leim bereits haftet, und gegen 25, wenn der Leim ausgehärtet ist. Für das Zerreißen einer kleinen, geleimten Oberfläche (weniger als ein Feld mit 0,30 m Kantenlänge) ist ein Stärkewurf gegen 15 für haftenden bzw. gegen 20 für ausgehärteten Leim nötig.

Alchemistisches Lösungsmittel

PREIS 20 GM
GEWICHT ½ Pfd.



Dieses sprudelnde, rotblaue Gel frisst sich durch Klebstoffe. Der Inhalt einer Phiole bedeckt ein einzelnes Feld mit 1,50 m Kantenlänge. Es zerstört normale Klebstoffe (wie Teer, Baumharz oder Leim) innerhalb einer einzigen Runde, benötigt jedoch 1W4+4 Runden, um mit stärkeren Klebstoffen fertig zu werden (zum Beispiel alchemistischer Leim, Verstrickungsbeutel, Spinnweben, usw.). Das Lösungsmittel wirkt nicht bei magischen Klebstoffen wie *Ewiger Leim*.

Alchemistischer Zement

PREIS 5 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Du vermischt dieses feine graue Pulver mit Wasser und 30 Litern Sand oder Schotter, woraus sich ein haltbarer, steinähnlicher Stoff ergibt. Bis der Zement aushärtet, besitzt er die Konsistenz von dickem Matsch und muss begrenzt werden (normalerweise mit einem Rahmen aus Erde oder Holz), wenn er eine bestimmte Form annehmen soll. Es dauert 1W10 + 10 Minuten, bis der Zement teilweise ausgehärtet ist; er erhält dann Härte 2 und 5 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke. Nach 1W6 Stunden ist der Zement ausgehärtet und so hart wie richtiges Gestein.

Aufschlagschaum

PREIS 25 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Wenn sie auf den Boden klatscht, schlägt diese milchig-weiße Flüssigkeit Blasen und verwandelt sich in eine halbfeste Decke aus Schaum. Du brauchst eine Minute, um den Inhalt einer Flasche mit Aufschlagschaum in einem Umkreis von 3 m zu verteilen; alternativ kannst du die Flasche auch wie eine Waffe mit Flächenwirkung werfen. Der Schaum stört die Bewegung nicht, reagiert aber heftig auf plötzliche Wucht. Eine Kreatur, die auf eine Decke aus Aufschlagschaum fällt, ignoriert die ersten 1W6 Punkte Sturzschaden und wandelt die nächsten 1W6 Punkte Sturzschaden in nichttödlichen Schaden um. Eine Decke aus Aufschlagschaum löst sich nach 10 Minuten oder wenn sie mit mindestens 3,5 Litern Wasser in Berührung kommt auf.

Aushärtebeschleuniger

PREIS 25 GM
GEWICHT –

Diese winzige Tropfflasche enthält eine Flüssigkeit, die die Aushärtezeit des alchemistischen Leims verkürzt. Die Anwendung des Beschleunigers ist eine Standard-Aktion. Der Leim haftet nach 1 Runde und ist nach 10 Minuten vollständig ausgehärtet. Die Tropfflasche enthält 20 Dosen. Jede Dosis reicht aus, um eine kleine Anwendung alchemistischen Leims auszuhärten. Um ein ganzes Feld von 0,30 m Kantenlänge voller Leim auszuhärten, muss die Tropfflasche vollständig geleert werden.

Balsamierflüssigkeit

PREIS 50 GM
GEWICHT 10 Pfd.



Diese Flüssigkeit wird zum Konservieren von Leichen verwendet, sei es für eine spätere Sezierung, Tierpräparation, Nekromantie oder Magie wie *Tote erwecken*. Balsamierflüssigkeit ist im Grunde ein Gift, durch dessen Anwendung Leichen für die meisten Tiere und Schädlinge ungenießbar werden, wenngleich Leichen fressenden Untoten der Geschmack egal ist. Um eine Leiche mit Balsamierflüssigkeit zu behandeln, benötigt man 1 Stunde Zeit und einen erfolgreichen Wurf für Heilkunde gegen SG 25. Die einbalsamierte Leiche verfällt nur mit halber Geschwindigkeit. (In Bezug auf *Tote erwecken* gilt für den Toten jeder Tag als halber Tag.)

Blutungsstiller

PREIS 25 GM
GEWICHT –



Diese klebrige, blassrosa Substanz hilft bei der Versorgung von Wunden. Die Anwendung einer Dosis verleiht dir einen alchemistischen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde bei erster Hilfe, der Behandlung von Wunden durch Krähenfüße oder ähnliche Gegenstände oder der Behandlung tödlicher Wunden. Eine Dosis Blutungsstiller beendet einen Blutungseffekt genauso, als wäre dir ein Fertigkeitswurf für Heilung gegen SG 15 gelungen. Bei der Behandlung tödlicher Wunden gilt die Anwendung einer Dosis Blutungsstiller als eine Anwendung aus einer Heilertasche (und verleiht den zuvor erwähnten Bonus von +5).

Duftmantel

PREIS 20 GM
GEWICHT 2 Pfd.

Diese Ansammlung von grob gemahlenen Gewürzen, Samenkörnern, Moschus und alchemistischen Reagenzien kannst du auf deine Haut oder deine Kleidung auftragen, um deinen eigenen Geruch zu überdecken. Der SG, um dich über deinen Geruch aufzuspüren, erhöht sich für 24 Stunden um +10. Da du immer noch einen Geruch abgibst, können Kreaturen mit Geruchssinn dich immer noch aufspüren und deinen Aufenthaltsort genau bestimmen, wenn du dich in den Duftmantel gehüllt hast – sie können deinen Geruch nur nicht als einzigartig identifizieren. Wenn du dich 1 volle Runde lang wäschst, verschwindet der Duftmantel.

Entlaubungsmittel

PREIS 30 GM
GEWICHT –

Diese milchige Flüssigkeit kann mit Wasser vermischt werden und tötet im Handumdrehen leichte und mittlere Vegetation ab. Auf einer Fläche von 50 Feldern mit 1,50 m Kantenlänge kann man mit einer

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHE WERKZEUGE
GIFTE



Flasche Entlaubungsmittel leichtes Unterholz und kleine Bäume abtöten. Leichte Vegetation (alles außer Bäumen) stirbt innerhalb 1 Stunde und kann mit einer Geschwindigkeit von 10 Minuten pro Feld mit 1,50 m Kantenlänge freigeräumt werden (Entwurzelung toter Pflanzen und Zerhacken von Stümpfen zu kiesgroßen Stücken). Zurück bleibt nur kahler Boden. Mittlere Vegetation (alles außer gewaltigen Bäumen) stirbt innerhalb von 2 Stunden und kann mit einer Geschwindigkeit von 1 Stunde pro Feld mit 1,50 m Kantenlänge freigeräumt werden. Normalerweise können gewaltige Bäume einer Dosis Entlaubungsmittel standhalten. Die Verwendung des Mittels macht das Abholzen dieser Bäume daher nicht leichter. Ein direkter Treffer mit unverdünnter Flüssigkeit verursacht 1W6 Punkte Schaden, 1 Punkt Stärkeschaden sowie 1 Punkt Konstitutionsschaden (ZÄH SG 20 negiert den Stärke- und den Konstitutionsschaden); Pflanzenkreaturen im Umkreis von 1,50 m des Zieles erleiden 1 Punkt Schaden.

GIPSPULVER

PREIS 5 SM
GEWICHT 5 Pfd.

Wird dieses weiße, trockene Pulver mit Wasser vermischt, formt es eine Paste, die innerhalb einer Stunde aushärtet und einen festen Stoff erzeugt. Mit dem Gips kann man Abdrücke von Fußspuren oder Schnitzereien anfertigen, Lücken oder Risse in Wänden füllen oder (wenn er auf einen Verband aufgetragen wird) eine Fixierung für gebrochene Knochen herstellen. Ausgehärteter Gips besitzt Härte 1 und 5 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke. Mit 5 Pfund Gips aus einem Lehmbottich kann man ein flaches Feld von 1,50 m Kantenlänge 2,5 cm dick bestreichen, fünf mittelgroße Gipsverbände für Unterarme oder Unterschenkel, zwei mittelgroße Gipsverbände für den ganzen Arm oder das ganze Bein oder doppelt so viele Verbände für kleine Kreaturen herstellen.

KERZENZEPTER

PREIS 1 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieses Zepter, das einem Sonnenzepter ähnelt, aber schwächer ist, leuchtet nach dem Anreißen wie eine Kerze und gibt 12 Stunden lang Licht ab.

KÜHLSALBE

PREIS 15 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Wenn sie Licht ausgesetzt ist, fühlt sich diese leicht klebrige, hellblaue Paste bei Berührung angenehm kühl an. Du benötigst eine Volle Aktion, um eine Dosis auf Hände und Gesicht zu verteilen; dadurch erhältst du einen alchemistischen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen heißes Wetter. In Gebieten mit hellem Licht erhöht sich dieser Bonus auf +4, während er in Gebieten mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit aufgehoben wird. Nach der Anwendung wirkt eine Dosis der Kühlsalbe 1 Stunde lang. Eine neu hergestellte Flasche enthält 5 Dosen Kühlsalbe.

LEUCHTTINTE

PREIS 5 GM
GEWICHT –

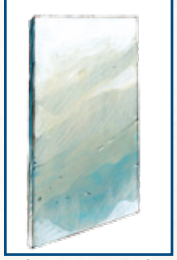
Leuchttinte wird häufig von selbstleuchtenden Insekten, winzigen Meerespflanzen oder unterirdischen Pilzen gewonnen und gibt ein blasses, aber beständiges Licht ab (normalerweise rot oder grün), so dass man das Geschriebene in normaler Dunkelheit erkennen kann; dazu zählt auch Dunkelheit, die durch Zauber wie *Dunkelheit* hervorgerufen wird, allerdings nicht die übernatürliche Dunkelheit als Ergebnis von *Tiefere Dunkelheit.* Wenn Leuchttinte auf einem Gegenstand liegt, erhält man einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um diesen Gegenstand zu erkennen. Wird die Leuchttinte mit Markertinte gemischt, leuchtet Letztere im Dunkeln, bis sie verschwindet.

TABELLE 2-16: ALCHEMISTISCHE WERKZEUGE

GEGENSTAND	PREIS	GEWICHT	HANDWERKS-SG
Alchemistischer Zement	5 GM	2 Pfd.	15
Alchemistischer Leim	20 GM	½ Pfd.	20
Alchemistisches Lösungsmittel	20 GM	½ Pfd.	20
Aufschlagschaum	25 GM	1 Pfd.	20
Aushärtebeschleuniger	25 GM	–	25
Balsamierflüssigkeit	50 GM	10 Pfd.	25
Blutungsstiller	25 GM	–	25
Duftmantel	20 GM	2 Pfd.	20
Entlaubungsmittel	30 GM	–	25
Gipspulver	5 SM	5 Pfd.	–
Kerzenzepter	1 GM	1 Pfd.	20
Kühlsalbe	15 GM	1 Pfd.	15
Leuchttinte	5 GM	–	15
Lichtfinder	1 GM	–	10
Markertinte	15 GM	1 Pfd.	15
Rauchkugel	25 GM	–	20
Rauchstab	20 GM	½ Pfd.	20
Reparaturkleber	25 GM	½ Pfd.	25
Rostpulver	60 GM	–	30
Rüstungsschmiere	30 GM	1 Pfd.	15
Salmiak	10 GM	1 Pfd.	20
Schaumpulver	10 GM	1 Pfd.	20
Schwarzglutlehm	20 GM	10 Pfd.	20
Sonnenzepter	2 GM	1 Pfd.	25
Tragballon	10 GM	1 Pfd.	15
Unsichtbare Tinte, einfach	2 GM	–	15
Unsichtbare Tinte, durchschnittlich	10 GM	–	20
Unsichtbare Tinte, gut	25 GM	–	20
Unsichtbare Tinte, hervorragend	75 GM	–	25
Wasserreinigungsschwamm	25 GM	1 Pfd.	15
Waffenbeschichtung, Adamant	100 GM	½ Pfd.	25
Waffenbeschichtung, kaltes Eisen	20 GM	½ Pfd.	20
Waffenbeschichtung, Silber	5 GM	½ Pfd.	20
Zündholz	1 GM	–	25

LICHTFINDER

PREIS 1 GM
GEWICHT –



Diese handgroße Metallplatte ist mit einer dünnen Schicht einer lichtempfindlichen, durchsichtigen Paste bestrichen. Wenn Licht auf die Paste fällt, verdunkelt sich die Paste abhängig von der Lichtmenge und wird trüb. In hellem Licht verdunkelte sie sich nach 1 Runde, in normalem Licht nach 3 Runden und in dämmrigem Licht nach 10 Runden. Der Lichtfinder wird zumeist von Kreaturen mit Dunkelsicht verwendet, um zu bestimmen, ob Kreaturen, die ein Licht tragen, vor kurzem ein Gebiet durchquert haben. Die Platte wird in einem lichtundurchlässigen Tuch verkauft, so dass nicht zufällig Licht auf die Platte fällt und sie unbrauchbar macht.

MARKIERTINTE

PREIS 15 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Diese Tinte (die in verschiedenen Farben erhältlich ist) hinterlässt einen deutlichen Fleck, wo sie hingespritzt wird. Waschen hat während der ersten 72 Stunden lang keine Wirkung (allerdings kann die Tinte magisch entfernt werden), die Tinte verschwindet jedoch nach 2 Wochen gänzlich. Du kannst sie als Waffe mit Flächenwirkung werfen.

Nusadir

Preis 10 GM
Gewicht 1 Pfd.

Dieses Reagenz wird häufig in Form von kleinen, salzigen Kügelchen in einem trockenen Behälter aufbewahrt, kann aber auch in einer Flasche Wasser aufgelöst und transportiert werden. Nusadir neutralisiert Säure; eine Phiole voller Kügelchen bzw. ein Flasche mit Nusadir-Wasser reicht aus, um 30 Liter Säure innerhalb 1 Minute zu neutralisieren, so dass man sie gefahrlos berühren kann, allerdings reicht die Zeit normalerweise nicht aus, um Schaden durch eine geworfene Säurephiole oder die Speiseröhre eines großen Monsters abzuwenden. Nusadir-Dämpfe wirken leicht reizend auf Augen, Mund und Nase und verursachen Übelkeit, wenn man ihnen 1W4 Runden lang stärker ausgesetzt ist (Zähigkeit SG 10, keine Wirkung).

Rauchkugel

Preis 25 GM
Gewicht –



Diese kleinen Lehmkugeln enthalten zwei alchemistische Substanzen, die durch eine dünne Membran getrennt sind. Wird die Kugel zerbrochen, vermischen sich die Substanzen und füllen ein Feld mit 1,50 m Kantenlänge in eine Wolke aus übelriechendem, aber harmlosem gelben Rauch. Die Rauchkugel funktioniert wie ein Rauchstab, allerdings löst sich der Rauch nach 1 Runde auf. Du kannst eine Rauchkugel wie einen Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Grundreichweite von 3 m verwenden.

Rauchstab

Preis 20 GM
Gewicht ½ Pfd.



Dieser alchemistisch behandelte Holzstab erzeugt nach dem Entzünden sofort dicken, undurchsichtigen Rauch. Der Rauch füllt einen Würfel mit 3 m Kantenlänge. (Der Rauch wirkt wie der Zauber *Nebelwolke,* allerdings kann ein mäßiger oder stärkerer Wind den Rauch innerhalb 1 Runde auflösen.) Der Rauchstab ist nach 1 Runde verbraucht, der Rauch verzieht sich nach 1 Minute von selbst.

Reparaturkleber

Preis 25 GM
Gewicht ½ Pfd.

Mithilfe dieser stinkenden, silbrigen Masse kannst du Metallgegenstände vorübergehend zusammenflicken. Der Kleber wird in verschlossenen Flaschen verkauft; er reagiert mit Sauerstoff und wird nach 1W6+4 Minuten fest. Um einen Metallgegenstand mit dem Zustand Beschädigt zu reparieren, muss du einen passenden Fertigkeitswurf für Handwerk gegen SG 20 ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass der Gegenstand den Zustand Beschädigt verliert und den Zustand Zerbrechlich erhält (siehe S. 22). Der SG erhöht sich um +5, wenn der beschädigte Gegenstand magisch ist, oder um +5, wenn es sich um eine Feuerwaffe handelt. (Wenn es sich um eine magische Feuerwaffe handelt, werden beide Modifikatoren angerechnet.) Wenn der Wurf misslingt, ist der Reparaturkleber aufgebraucht, allerdings kannst du es mit einer neuen Flasche oder einer gewöhnlichen Methode zur Reparatur versuchen.

Rostpulver

Preis 60 GM
Gewicht –



Dieses flockige Pulver, das aus den Körpersäften von Rostmonstern gewonnen wird, lässt Eisen und ähnliche Metalle rosten und zerfallen. Wenn du eine Priese des Rostpulvers auf ein Schloss oder eine Falle aus Metall gibst und die Fertigkeit Mechanismus ausschalten einsetzt, erhältst du einen alchemistischen Bonus von +5 für das Knacken des Schlosses, bzw. für die Entschärfung der Falle, allerdings besteht eine Wahrscheinlichkeit von 75 %, dass der Mechanismus zerstört wird und hinterher nicht mehr verwendet werden kann. Scheitert der Wurf, wird der Mechanismus zerstört. Ein zerstörtes Schloss kann nicht aufgeschlossen werden (gilt aber für das Öffnen des verschlossenen Gegenstandes immer noch als verschlossen). Ein zerstörter Fallenmechanismus löst automatisch die Falle aus. Scheitert dein Wurf um 5 oder mehr, landet das Pulver zudem auf einem Gegenstand in deinem Feld (möglicherweise auf deiner Rüstung oder Waffe) und verursacht 5 Punkte Schaden an diesem Gegenstand.

Rostpulver wird in einer Papierröhre verkauft. Du trägst es auf, indem du die Enden der Röhre aufreißt und die Flocken auf das Ziel pustest. Rostpulver hat keine Wirkung auf Gold, Silber, Kupfer, Bronze, Messing oder Mithral, dafür umso mehr auf Eisen, Stahl und Adamant.

Rüstungsschmiere

Preis 30 GM
Gewicht 1 Pfd.

Mithilfe dieses dickflüssigen Schmiermittels lassen sich Rüstungsgelenke leichter bewegen. Das Auftragen der Schmiere dauert 1 Minute und verringert den Rüstungsmalus 8 Stunden lang um 1 (bis zu einem Minimum von -1).

Schaumpulver

Preis 10 GM
Gewicht 1 Pfd.

Wenn du diesen 1 Pfund schweren Beutel mit grünem Pulver mit 3,75 Litern Wasser mischst, vermischen sie sich zu 1,5 m³ dickem, grünem Schaum. Wenn der Schaum nicht eingedämmt wird, füllt er innerhalb von 1 Runde ein Feld mit 1,50 m Kantenlänge 5 cm hoch aus. Werden mehrere Pfund des Pulvers verwendet, breitet sich der Schaum mit einer Geschwindigkeit von einem Feld mit 1,50 m Kantenlänge pro Runde aus. Mit dem Schaum bedeckter Boden gilt als schwieriges Gelände, ist aber ansonsten ungefährlich. Nach 1 Stunde härtet der Schaum zu einem schwimmfähigen Material aus, die ungefähr die Dichte einer Honigwabe besitzt. Der ausgehärtete Schaum lässt sich leicht zerschneiden; er besitzt Härte 0 und 5 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke. Der ausgehärtete Schaum zerfällt innerhalb weniger Tage und sogar noch schneller, wenn er mit Wasser in Berührung kommt. Wenn *Schlamm zu Fels verwandeln* auf den noch weichen Schaum gewirkt wird, verwandet er sich in einen weichen, bimsähnlichen Stein (Härte 2, 5 Trefferpunkte pro 2,5 cm Dicke).

Schwarzglutlehm

Preis 20 GM
Gewicht 10 Pfd.

Dieser weiche, schwarze Lehm ist bei Berührung immer angenehm warm. Knetest du den Schwarzglutlehm eine volle Runde lang, wird er um ein Vielfaches wärmer und verleiht dir einen alchemistischen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen kaltes Wetter. Innerhalb einer Minute kannst du fünf Anwendungen zusammenfügen, um eine Wärmequelle zu erzeugen, die einem kleinen Lagerfeuer gleicht, so dass das Lager gewärmt wird und man Mahlzeiten kochen kann.

Schwarzglutlehm produziert lediglich Wärme, niemals Licht, Rauch oder irgendeinen Geruch. Der Lehm gibt 1 Stunde lang Wärme ab, bevor er zu einem unbrauchbaren Klumpen aushärtet. Ein frischer Block aus Schwarzglutlehm ergibt zehn Anwendungen.

Sonnenzepter

Preis 2 GM
Gewicht 1 Pfd.



Dieser 0,30 m lange Eisenstab mit goldener Spitze leuchtet hell, wenn er angerissen wird (eine Standard-Aktion). Das Zepter wirft normales Licht in einem Umkreis von 9 m und erhöht bis zu 9 m darüber hinaus die Lichtstufe um eins (Dunkelheit wird zu dämmrigem Licht, dämmriges Licht wird zu normalem Licht). In normalem Licht oder hellem Licht erhöht das Sonnenzepter die Lichtstufe nicht. Es

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHE WERKZEUGE
GIFTE

leuchtet 6 Stunden lang, danach ist die goldene Spitze ausgebrannt und wertlos.

TRAGBALLON

PREIS 10 GM
GEWICHT 1 Pfd.



Diese faustgroße, alchemistisch behandelte Tierblase ist fest versiegelt und umschließt einen schmalen Holzgriff. Wird der Griff geknickt, bricht eine kleine Ampulle im Inneren der Blase. Daraufhin wird der Beutel mit Traggas gefüllt, so dass er zu einer Kugel von 0,90 m Durchmesser anschwillt. Das Aufblasen des Ballons ist eine Bewegungsaktion. Sobald der Ballon mit Gas gefüllt ist, steigt er mit einer Geschwindigkeit von 18 m pro Runde nach oben. Der Ballon kann beim Aufstieg bis zu 20 Pfund tragen, allerdings verringern mehr als 10 Pfund seine Bewegungsrate auf 9 m pro Runde. Werden mehrere Ballons eingesetzt und an einem Gegenstand befestigt, bestimmt ihre gemeinsame Tragkraft, wie viel Gewicht sie heben können. Wenn ein Ballon nicht auf irgendeine Weise festgehalten oder festgebunden wird, steigt er weiter auf, bis er entweder 180 m Höhe erreicht hat oder bis 10 Minuten vergangen sind, woraufhin er platzt oder ihm die Luft ausgeht, wodurch er zerstört wird.

UNSICHTBARE TINTE

PREIS VERSCHIEDEN
GEWICHT –

Einfach	2 GM
Durchschnittlich	10 GM
Gut	25 GM
Hervorragend	75 GM



Unsichtbare Tinte gehört zur Grundausstattung von Spionen, Rebellen und Geheimgesellschaften auf der ganzen Welt. Nachrichten, die mit unsichtbarer Tinte geschrieben werden, können nur unter bestimmten Bedingungen wieder sichtbar gemacht werden. Das Sichtbarmachen der geheimen Botschaft mit dem passenden Wirkstoff nimmt für jede Seite Text eine Volle Runde in Anspruch. Mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) kann man die Nachricht auch ohne den passenden Auslöser sichtbar machen, was 1 Stunde dauert. (Der SG für den Wurf hängt von der Qualität der Tinte ab.)

Einfach: Diese Tinte ist auf einen einzigen, recht geläufigen Auslöser abgestimmt, zum Beispiel Wärme oder Essig (SG 20 für das Sichtbarmachen ohne Auslöser).

Durchschnittlich: Diese Tinte ist auf zwei gewöhnliche oder auf einen ungewöhnlichen Auslöser abgestimmt, zum Beispiel Blut oder Säure (SG 25 für das Sichtbarmachen ohne Auslöser).

Gut: Diese Tinte ist entweder auf zwei ungewöhnliche oder einen seltenen Auslöser abgestimmt, zum Beispiel ein bestimmter Jahrgangswein oder eine bestimmte Art von Monsterblut (SG 30 für das Sichtbarmachen ohne Auslöser).

Hervorragend: Diese Tinte ist entweder auf zwei seltene oder auf einen einzigartigen Auslöser abgestimmt, zum Beispiel das Blut einer bestimmten Person (SG 35 für das Sichtbarmachen ohne Auslöser).

WAFFENBESCHICHTUNG

PREIS VERSCHIEDEN
GEWICHT ½ Pfd.

Adamant	100 GM
Kaltes Eisen	20 GM
Silber	5 GM



Dieses silbrige, alchemistische Pulver ist grobkörnig und scheint auf den ersten Blick aus einfachen Metallspänen zu bestehen. Werden die Späne allerdings auf eine Waffe gestreut, die man über eine Flamme hält, schmelzen sie und bilden eine temporäre Beschichtung auf der Waffe. Die Beschichtung verleiht der Waffe die Fähigkeit, eine Art von materialbasierter Schadensreduktion zu umgehen, zum Beispiel Adamant, kaltes Eisen oder Silber. Die Beschichtung bleibt erhalten, bis du einen erfolgreichen Angriff durchführst. Jede Prise des Beschichtungspulvers kann eine Waffe oder 10 Einheiten Munition überziehen. Eine Waffe kann nur eine Beschichtung gleichzeitig tragen, allerdings kann eine Waffe aus einem besonderen Material (wie Adamant) mit einem anderen Material (wie Silber) beschichtet werden, so dass sie beim ersten erfolgreichen Treffer behandelt wird, als bestünde sie aus beiden Materialien.

WASSERREINIGUNGSSCHWAMM

PREIS 25 GM
GEWICHT 1 Pfd.

Dieser faustgroße, blaue Schwamm kann bis zu 0,5 Liter Wasser aufnehmen. Drückt man den Schwamm zusammen, filtert er das Wasser und reinigt es, so dass man es gefahrlos trinken, sich damit Waschen oder andere Dinge mit ihm machen kann. Das Füllen und Ausdrücken des Schwamms ist eine Volle Aktion. Durch das Filtern werden normale Unreinheiten und verbreitete Krankheiten entfernt, allerdings schützt es nicht gegen Gifte, Magie und andere exotische Gefahren. Jeder Schwamm zerfällt nach 25 Anwendungen und wird damit nutzlos.

ZÜNDHOLZ

PREIS 1 GM
GEWICHT –



Die alchemistische Substanz am Kopf dieses kleinen Hölzchens entzündet sich, wenn es mit einer Bewegungsaktion an einer rauen Oberfläche angerissen wird. Das Entzünden eines Feuers mit einem Zündholz geht wesentlich schneller, als mit Zunder, Feuerstein und Stahl oder einer Lupe. Das Entzünden einer Fackel mit einem Zündholz ist eine Standard-Aktion anstelle einer Vollen Aktion, das Entzünden eines anderen Feuers mit einem Zündholz ist zumindest eine Standard-Aktion. Ein Zündholz brennt 1W2 Runden lang und wirft das gleiche Licht wie eine Kerze. Zündhölzer sind wasserbeständig, müssen aber trocknen, bevor man sie anreißt.

Gifte

Gifte sind Substanzen, die die natürlichen Körperfunktionen von Lebewesen stören und bereits in sehr kleinen Mengen zu Verletzungen oder zum Tod führen können. Das Ziel eines Giftes kann diesem mit einem Rettungswurf widerstehen. Die Wirkung von Giften kann mit Zaubern wie *Gift verzögern* und *Gift neutralisieren* aufgeschoben bzw. aufgehoben werden. Nach der Art der Übertragung sind Gifte in vier Kategorien unterteilt: Atemgifte, Einnahmegifte, Kontaktgifte und Verwundungsgifte.

Atemgifte: Diese Gifte werden im selben Moment übertragen, in dem eine Kreatur ein vergiftetes Gebiet betritt, und besitzen normalerweise keine Inkubationszeit. Für die meisten Atemgifte gilt, dass eine Dosis einen Würfel mit 3 m Kantenlänge ausfüllt. Eine Kreatur, die sich innerhalb dieses Gebietes befindet, kann versuchen, den Atem anzuhalten, damit sie das Gift nicht einatmet. Bei einer Kreatur, die den Atem anhält, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dass sie nicht in jeder Runde einen Zähigkeitswurf ablegen muss. Siehe dazu auch die Regeln für Luft anhalten und Ersticken (*Grundregelwerk*, S. 445). Wenn eine Kreatur die Luft anhält und ihr der Konstitutionswurf misslingt, um sie weiterhin anzuhalten, fängt sie wieder an, ganz normal zu atmen, statt zu ersticken (und setzt sich damit der Wirkung des Atemgiftes aus, wenn sie sich noch im Wirkungsgebiet aufhält).

Einnahmegifte: Diese Gifte werden übertragen, indem eine Kreatur das Gift isst oder trinkt. Einnahmegifte besitzen normalerweise eine Inkubationszeit von 10 Minuten und eine Frequenz von 1 Minute.

Kontaktgifte: Diese Gifte werden im selben Augenblick übertragen, in dem eine Kreatur das Gift mit bloßer Haut berührt. Kontaktgifte besitzen normalerweise eine Inkubationszeit von 1 Minute und eine Frequenz von 1 Minute.

Verwundungsgifte: Diese Gifte werden hauptsächlich durch Angriffe bestimmter Kreaturen und Waffen verursacht, die mit Gift bestrichen sind. Verwundungsgifte besitzen normalerweise keine Inkubationszeit, dafür aber eine Frequenz von 1 Runde.

Gifte auftragen

Eine Dosis Gift, die auf eine Waffe oder einen anderen Gegenstand aufgetragen wird, wirkt nur auf ein einzelnes Ziel. Das Gift bleibt auf der Waffe oder dem Gegenstand, bis die Waffe trifft, bzw. der Gegenstand berührt wird (es sei denn, das Gift wird abgewischt, bevor das Ziel mit ihm in Kontakt kommt).

Das Auftragen eines Giftes auf eine Waffe oder eine einzelne Einheit Munition ist eine Standard-Aktion. Wenn du ein Gift aufträgst oder bereitmachst, besteht jedes Mal eine Wahrscheinlichkeit von 5 %, dass du dich dem Gift aussetzt und einen normalen Rettungswurf ablegen musst. Dadurch wird die Dosis Gift nicht verbraucht. Wenn du mit einer vergifteten Waffe angreifst und das Ergebnis deines Angriffswurfs eine natürliche 1 ist, setzt du dich dem Gift aus. Dadurch wird das Gift auf der Waffe verbraucht. Wenn du das Klassenmerkmal Gift einsetzen besitzt (z.B. wenn du ein Alchemist[EXP] sein solltest oder der Prestigeklasse des Assassinen angehörst), besteht kein Risiko, dass du dich zufällig vergiftest, wenn du das Gift aufträgst.

Mehrere Giftdosen

Im Gegensatz zu Krankheit sind mehrere Dosen desselben Giftes kumulativ, das heißt, dass aufeinander folgende Dosen zusammenwirken und den SG sowie die Wirkungsdauer des Giftes erhöhen.

Gelingt dir der erste Rettungswurf gegen ein Gift, ist die Wirkung nicht kumulativ: Das Gift wirkt nicht auf dich und spätere Dosen werden unabhängig behandelt. Ebenso kommt es nicht zu einer kumulativen Wirkung, wenn das Gift neutralisiert wurde oder seinen Verlauf genommen hat (entweder weil du die Rettungswürfe geschafft hast oder die Wirkungsdauer des Giftes überstanden hast). Wenn das Gift aber noch immer in deinem Körper aktiv ist, sobald du erneut mit dieser Art von Gift angegriffen wirst und dein erster Rettungswurf gegen die neue Dosis scheitert, ist die Wirkung dieser Dosen kumulativ. Dies hat zwei Effekte, die solange anhalten, bis das Gift seinen Verlauf genommen hat.

Erhöhter SG: Der SG des Giftes wird um +2 erhöht.

Erhöhte Wirkungsdauer: Die Wirkungsdauer des Giftes wird um die Hälfte der angegebenen Frequenz erhöht.

Diese Erhöhungen sind kumulativ (eine dritte Dosis erhöht die Wirkungsdauer erneut um die Hälfte und den SG um +2, usw.). Wenn du mehreren Dosen desselben Giftes ausgesetzt bist, legst du nur einen Rettungswurf gegen den höheren SG ab, wie er durch die Frequenz vorgegeben wird, anstatt eines Rettungswurfes gegen jede einzelne Giftdosis.

Mehrere Dosen ändern nichts an den Heilungsbedingungen des Giftes; werden diese erfüllt, werden alle Wirkungen des Giftes aufgehoben.

Aufgetragene Kontakt- und Verwundungsgifte können gleichzeitig nicht mehr als eine Dosis Gift pro Waffe übertragen (da das Gift nur bis zu einem erfolgreichen Treffer auf der Waffe bleibt). Atem- und eingenommene Gifte können mehrere Dosen gleichzeitig übertragen.

Dosen verschiedener Gifte (wie bei einem Assassinen, der Grünblutöl auf seinen Dolch und das Gift einer mittelgroßen Spinne auf sein Kurzschwert aufgetragen hat) sind nicht kumulativ; die Gifte wirken unabhängig voneinander.

Beispiel: Ein Kämpfer steht drei mittelgroße Spinnen gegenüber (die bei einem erfolgreichen Biss das Gift mittelschwerer Spinnen übertragen). Normalerweise besitzt das Gift einer mittelgroßen Spinne eine Frequenz von 4 und einen SG von 14. In der ersten Runde wird der Kämpfer von allen drei Spinnen gebissen und seine drei Rettungswürfe scheitern. Die zweite und dritte Dosis erhöhen die gesamte Wirkungsdauer um 2 Runden (die halbe Frequenz von 4 Runden) und den SG für den Rettungswurf um +2, sodass die Wirkungsdauer auf insgesamt 8 Runden (4 + 2 + 2) steigt und der SG auf 18 (14 + 2 + 2). Zum Glück wird die weitere Giftwirkung einer mittelgroßen Spinne nach nur einem erfolgreichen Rettungswurf beendet, obwohl der Kämpfer sich gegen drei Dosen wehren muss.

Beispiel: Dieses Mal gelingen dem Kämpfer die ersten beiden Rettungswürfe gegen das Spinnengift, sodass lediglich eine Dosis in seinem Körper aktiv ist. Bei seinem Zug misslingt ihm der Rettungswurf. Beide Spinnen beißen ihn in ihrem Zug; seine beiden Rettungswürfe scheitern, wodurch die Wirkungsdauer auf 8 Runden und der SG auf 18 erhöht werden, als wären ihm alle drei Rettungswürfe in derselben Runde misslungen.

Gifte herstellen

Mit der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) kannst du Gifte herstellen. Der SG für die Herstellung eines Giftes entspricht dem SG für den Zähigkeitswurf. Wirfst du eine natürliche 1 bei deinem Fertigkeitswurf für Handwerk, setzt du dich dem Gift aus. Das Gift wird dadurch nicht verbraucht. Besitzt du das Klassentalent Gift einsetzen, besteht keine Gefahr, dass du dich beim Auftragen des Giftes selbst vergiftest.

Die Beispielgifte auf der nächsten Seite stellen einige der bekannten Gifte dar, die man in Städten kaufen kann. In den meisten Städten gibt es selbstverständlich Gesetze gegen den Kauf, den Verkauf oder die Herstellung von Giften. Die Tabelle ist nach der Art des Giftes sortiert.

ABENTEURER-AUSRÜSTUNG
WERKZEUGE
TIERE UND TRANSPORT
BEKLEIDUNG
UNTERHALTUNG UND HANDELSGÜTER
SPEISEN UND GETRÄNKE
UNTERKUNFT UND DIENSTLEISTUNGEN
ALCHEMISTISCHE HILFSMITTEL
ALCHEMISTISCHE WAFFEN
ALCHEMISTISCHES WERKZEUG
GIFTE

Tabelle 2-17: Gifte

Name	Art	SG für Zäh	Inkubations-zeit	Frequenz	Effekt	Heilung	Preis
Alptraumdämpfe	Einatmen	20	–	1/Rd. für 6 Rd.	1 WE und 1 Rd. verwirrt	2 Rettungswürfe	1.800 GM
Bruntdämpfe	Einatmen	18	–	1/Rd. für 6 Rd.	1 KO-Entzug/1W3 KO	2 Rettungswürfe	2.100 GM
Pollen der Himmelslilie	Einatmen	15	–	1/min für 2 min	1 min Übelkeit/ 2W4 Std. Lähmung	1 Rettungswurf	1.500 GM
Ungolstaub	Einatmen	15	–	1/Rd. für 4 Rd.	1 CH-Entzug/1W2 CH	1 Rettungswurf	1.000 GM
Wahnsinnsnebel	Einatmen	15	–	1/Rd. für 6 Rd.	1W3 WE	1 Rettungswurf	1.500 GM
Arsen	Einnahme	13	10 min	1/min für 4 min	1W2 KO	1 Rettungswurf	120 GM
Belladonna	Einnahme	14	10 min	1/min für 6 min	1W2 ST, siehe Text	1 Rettungswurf	100 GM
Gedankenmoos	Einnahme	14	10 min	1/min für 6 min	1W3 IN	1 Rettungswurf	125 GM
Blaue Träume	Einnahme	13	10 min	1/min für 6 min	1W3 WE	2 Rettungswürfe	150 GM
Gestreifer Fliegenpilz	Einnahme	11	10 min	1/min für 4 min	1W3 WE und 1 IN	1 Rettungswurf	180 GM
Eisenhut	Einnahme	16	10 min	1/min für 6 min	1W3 KO	1 Rettungswurf	500 GM
Königsschlaf	Einnahme	19	1 Tag	1/Tag	1 KO-Entzug	2 Rettungswürfe	5.000 GM
Leichnamsstaub	Einnahme	17	10 min	1/min für 6 min	1W3 ST	2 Rettungswürfe	400 GM
Schierling	Einnahme	18	10 min	1/min für 6 min	1W6 GE, siehe Text	2 Rettungswürfe	2.500 GM
Schwarzschlächterpulver	Einnahme	18	10 min	1/min für 6 min	1W3 KO und 1 ST	2 Rettungswürfe	800 GM
Sumpfsehergift	Einnahme	18	10 min	1/min für 3 min	1W4 WE/1W2 WE und 1 min Verwirrung	2 Rettungswürfe	400 GM
Taggitöl	Einnahme	15	1 min	–	1W3 Std. ohnmächtig	1 Rettungswurf	90 GM
Drachenschleim	Kontakt	26	–	1Rd. für 6 Rd.	1W3 ST	–	1.500 GM
Malysswurzpaste	Kontakt	16	1 min	1/min für 6 min	1W2 GE	1 Rettungswurf	250 GM
Nitharit	Kontakt	13	1 min	1/min für 6 min	1W3 KO	1 Rettungswurf	650 GM
Sassonblattextrakt	Kontakt	16	1 min	1/min für 6 min	2W12/1 KO	1 Rettungswurf	300 GM
Schwarzer Lotusextrakt	Kontakt	20	1 min	1/Rd. für 6 Rd.	1W6 KO	2 Rettungswürfe	4.500 GM
Terinavwurzel	Kontakt	16	1 min	1/min für 6 min	1W3 GE	1 Rettungswurf	400 GM
Todestränen	Kontakt	22	1 min	1/min für 6 min	1W6 KO und 1 min gelähmt	–	6.500 GM
Blutwurz	Verwundung	12	1 Rd.	1/Rd. für 4 Rd.	1 KO und 1 WE und 1 Rd. verwirrt	1 Rettungswurf	100 GM
Blauer Ginster	Verwundung	14	–	1/Rd. für 2 Rd.	1 KO/1W3 Std ohnmächtig	1 Rettungswurf	120 GM
Drowgift	Verwundung	13	–	1/min für 2 min	1 min/2W4 Std. ohnmächtig	1 Rettungswurf	75 GM
Gift einer mittelgroßen Spinne	Verwundung	14	–	1/Rd. für 4 Rd.	1W2 ST	1 Rettungswurf	150 GM
Gift einer Riesenwespe	Verwundung	18	–	1/Rd. für 6 Rd.	1W2 GE	1 Rettungswurf	210 GM
Gift eines großen Skorpions	Verwundung	17	–	1/Rd. für 6 Rd.	1W2 ST	1 Rettungswurf	200 GM
Gift eines kleinen Tausendfüßlers	Verwundung	11	–	1/Rd. für 4 Rd.	1 GE	1 Rettungswurf	90 GM
Grünblutöl	Verwundung	13	–	1/Rd. für 4 Rd.	1 KO	1 Rettungswurf	100 GM
Purpurwurmgift	Verwundung	24	–	1/Rd. für 6 Rd.	1W3 ST	2 Rettungswürfe	700 GM
Schattenessenz	Verwundung	17	–	1/Rd. für 6 Rd.	1 ST-Entzug-1W2 ST	1 Rettungswurf	250 GM
Schwarzviperngift	Verwundung	11	–	1/Rd. für 6 Rd.	1W2 KO	1 Rettungswurf	120 GM
Todesklinge	Verwundung	20	–	1/Rd. für 6 Rd.	1W3 KO	2 Rettungswürfe	1.800 GM
Wyverngift	Verwundung	17	–	1/Rd. für 6 Rd.	1W4 KO	2 Rettungswürfe	3.000 GM





3 Magische Waffen und Rüstungen



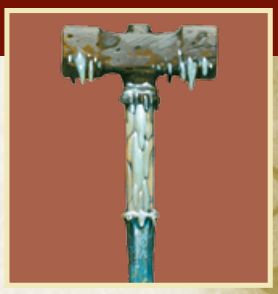
Eine geifernde Horde stürmte auf ihn zu, mehrere Hundert an der Zahl. Glücklicherweise bot die Brücke immer nur Platz für jeweils einen Angreifer. Mit glänzendem Schwert und brennender Krone auf seinem Haupt, die wie ein Leuchtfeuer in der Dunkelheit strahlte, streckte Aram das Güldene Herz sie alle nieder - einen nach dem anderen. Klauen prallten auf seine Rüstung, hinterließen aber keine Kratzer, und säurehaltiges Blut besudelte schadlos seine Klinge. Er schwang die „Stimme der Wahrheit“ und alle Seelen hörten ihr Jubilieren, sogar dann noch, als die Dämonen die Oberhand gewannen.

Drei Tage lang hielt er stand. Als er schließlich fiel, war es, als ob ein Licht erlosch – jedoch verschwand er nicht vollends. Sein Schwert und sein Panzer ruhen nach wie vor unangetastet inmitten des Feuersees und scheinen noch immer in einer Helligkeit, die nicht überschattet werden kann.

Bis heute noch singen wir sein Lied, auf dass die Verdammten sich daran erinnern mögen.







Besondere Eigenschaften von Rüstungen

Verzauberte Rüstungen zählen zu den wichtigsten Dingen, die ein Abenteurer erringen kann – wozu sind Reichtum und Macht gut, wenn sich die Klauen eines Drachen durch deine Brustplatte bohren?

Im Allgemeinen schützt eine magische Rüstung den Träger weitaus besser als eine nicht-magische. Die Rüstungsboni magischer Rüstungen gelten als Verbesserungsboni und übersteigen niemals einen Wert von +5. Sie sind kumulativ mit normalen Rüstungsboni (sowie mit den Verbesserungsboni von Schilden und magischen Schilden). Alle magischen Rüstungen sind zudem von Meisterarbeitsqualität, was ihren Rüstungsmalus um 1 reduziert.

Neben einem Verbesserungsbonus kann eine Rüstung zusätzlich noch besondere Eigenschaften besitzen. Um den Marktwert eines Gegenstandes zu ermitteln, gelten diese Eigenschaften als zusätzliche Boni, verbessern die RK aber nicht. Eine Rüstung kann niemals einen effektiven Bonus gewähren, der einen Wert von +10 übersteigt (Verbesserungsbonus plus Bonusäquivalente der besonderen Eigenschaften, einschließlich Charakterfähigkeiten und Zauber). Eine Rüstung mit einer besonderen Eigenschaft muss außerdem einen Verbesserungsbonus besitzen, der mindestens +1 beträgt.

Eine Rüstung oder ein Schild kann aus einem außergewöhnlichen Material hergestellt worden sein. Würfle einen W%: 01 – 95 bedeutet, dass der Gegenstand aus einem gewöhnlichen Material gefertigt wurde; 96 – 100 gibt an, dass er aus einem besonderen Material erschaffen wurde (siehe S. 48).

Rüstungen werden immer mit passenden Stiefeln, einem Helm oder Handschuhen gefertigt, wobei diese gegen andere magische Stiefel, Helme oder Handschuhe ausgetauscht werden können.

Zauberstufe für Rüstungen und Schilde: Die Zauberstufe eines magischen Schildes oder einer magischen Rüstung mit einer besonderen Eigenschaft wird in der Beschreibung des Gegenstandes angegeben. Ein Gegenstand, der nur einen Verbesserungsbonus verleiht, hat eine Zauberstufe, die dem Dreifachen dieses Bonus entspricht. Besitzt ein Gegenstand sowohl einen Verbesserungsbonus als auch eine besondere Eigenschaft, müssen die Voraussetzungen für die höhere der beiden Zauberstufen zutreffen.

Schilde: Die Verbesserungsboni von Schilden sind kumulativ mit den Verbesserungsboni von Rüstungen. Führst du einen Schildstoß aus, darfst du den Verbesserungsbonus deines Schildes nicht auf den Angriffs- oder Schadenswurf hinzuaddieren. Die besondere Eigenschaft *Schmettern* hingegen verleiht dir einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe (siehe die Beschreibung der besonderen Eigenschaft).

Ein Schild kann zudem so geschaffen werden, dass er wie eine magische Waffe funktioniert. Allerdings müssen dann die Kosten für den Verbesserungsbonus auf Angriffswürfe für den Schild selbst und die Kosten für den Verbesserungsbonus auf die RK zusammenaddiert werden.

Ebenso wie Rüstungen werden auch Schilde wertvoller, wenn sie über besondere Eigenschaften verfügen – der Bonus zur Ermittlung ihres Marktwerts steigt also, sie geben aber keine zusätzlichen Boni auf die RK. Ein Schild kann niemals einen effektiven Bonus verleihen, der einen Wert von +10 übersteigt (Verbesserungsbonus plus Bonusäquivalente der besonderen Eigenschaften). Ein Schild mit einer besonderen Eigenschaft muss außerdem einen Verbesserungsbonus besitzen, der mindestens +1 beträgt.

Aktivierung: Normalerweise kann sich ein Charakter die Vorteile magischer Rüstungen und Schilde zu Nutze machen, indem er sie einfach trägt – so wie es bei normalen Rüstungen und Schilden der Fall ist. Sollte jedoch eine Rüstung oder ein Schild eine besondere Eigenschaft besitzen, die der Nutzer erst noch aktivieren muss, so geschieht dies für gewöhnlich erst, wenn er ein Befehlswort äußert (eine Standardaktion).

Rüstungen für Ungewöhnliche Kreaturen: Rüstungen für nicht-humanoide Kreaturen oder solche, die weder klein noch mittelgroß sind, haben andere Preise als die Standardausführungen (siehe Seite 15). Die Preise für die Meisterarbeitsqualität und die magischen Verbesserungen bleiben jedoch dieselben.

Beschreibungen besonderer Eigenschaften von magischen Rüstungen und Schilden

Die meisten magischen Rüstungen und Schilde verfügen nur über Verbesserungsboni. Sie können aber auch eine oder mehrere besondere Eigenschaften besitzen, die im Folgenden beschrieben werden. Eine Rüstung oder ein Schild mit einer besonderen Eigenschaft muss einen Verbesserungsbonus besitzen, der mindestens +1 beträgt.

Anspornend

Preis +5.000 GM

Aura Schwacher Bannzauber | **ZS** 5 | **Gewicht** —

Diese Rüstung oder dieser Schild ist gut poliert und seine spiegelnde Oberfläche vermittelt den Begleitern des Trägers ein angenehmes Gefühl. Verbündete innerhalb von 9 m um den Träger herum erhalten einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Sollte der Träger bereits eine Eigenschaft besitzen, die einen Moralbonus auf Furchteffekte verleiht (wie die Aura der Tapferkeit bei Paladinen, das Bannlied bei Barden, die Fähigkeit Banner bei Rittern), steigt der Moralbonus auf +6 an.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +2.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht bannen*

Ätherform

Preis +49.000 GM

Aura Starke Verwandlung | **ZS** 13 | **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft erlaubt es dem Träger der Rüstung einmal pro Tag auf Befehl eine ätherische Form anzunehmen (wie bei *Ätherischer Ausflug*). Der Charakter kann in dieser Form verbleiben, so lange er es wünscht. Jedoch kann er, wenn er seinen normalen Zustand wieder angenommen hat, an diesem Tag nicht wieder ätherisch werden.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +24.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ätherischer Ausflug*

Aufopfernd

Preis +18.000 GM

Aura Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **Gewicht** —

Diese Rüstung erlaubt es dem Träger, die eigenen Verletzungen zu nutzen, um seine Verbündeten zu heilen. Einmal am Tag kann der Träger einer *Aufopfernden Rüstung*, sobald ein Feind einen Kritischen Treffer gegen ihn bestätigt, mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion bis zu neun Verbündete innerhalb eines Radius von 9 m heilen, als ob er *Massen-Leichte Wunden heilen* wirken würde (1W8 +9 Trefferpunkte für jeden). Diese besondere Eigenschaft kann nicht auf Rüstungen gezaubert werden, die bereits eine Eigenschaft besitzen, welche die Chance auf einen Kritischen Treffer reduzieren oder negieren (wie z.B. die besondere Eigenschaft Bollwerk).

Erschaffungsvoraussetzungen | **Cost** +9.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Massen-Leichte Wunden heilen*

AUSGEWOGEN

		PREIS +1 BONUS
AURA Schwacher Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Eine Rüstung mit dieser besonderen Eigenschaft gleicht alles aus, was ihren Träger zu Boden werfen droht. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf seine Kampfmanöververteidigung gegen die Kampfmanöver Überrennen oder Zu-Fall-bringen sowie auf seine Akrobatikwürfe, um die Balance zu halten. Sich zu Boden fallen lassen ist, während man eine *Ausgewogene Rüstung* trägt, eine Bewegungsaktion anstelle einer Freien Aktion. Die besondere Eigenschaft *Ausgewogen* kann nur auf leichte und mittelschwere Rüstungen gezaubert werden, jedoch nicht auf schwere Rüstungen oder Schilde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Katzenhafte Anmut*

BEHERRSCHUNG UNTOTER

		PREIS +49.000 GM
AURA Starke Nekromantie	**ZS** 13	**GEWICHT** —

Eine *Rüstung* oder ein *Schild der Beherrschung Untoter* trägt oft skelettierte, grässliche Verzierungen oder Ausschmückungen. Sie ermöglichen dem Nutzer die Kontrolle über bis zu 26 Trefferwürfel Untote pro Tag wie bei *Untote kontrollieren*. Der Träger verliert zu Beginn jedes Tages die Kontrolle über jeden Untoten, der noch unter seiner Kontrolle stand. Eine Rüstung oder ein Schild mit dieser besonderen Eigenschaft scheint aus Knochen gemacht worden zu sein; dieses Merkmal ist rein dekorativ und hat keinerlei Effekte auf die Rüstung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +24.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Untote kontrollieren*

BELEBUNG

		PREIS +2 BONUS
AURA Starke Verwandlung	**ZS** 12	**GEWICHT** —

Ein *Schild der Belebung* kann im Zuge einer Bewegungsaktion von der Hand gelöst werden, um seinen Träger von allein zu verteidigen. Während der folgenden 4 Runden verleiht der Schild seinen Bonus demjenigen, der ihn aktiviert hat – anschließend fällt er zu Boden. Während er belebt ist, verleiht der Schild weiterhin seinen Schildbonus sowie die Boni aller anderen besonderen Schildeigenschaften, die er besitzt. Allerdings kann er selbst keine Aktionen durchführen, um die besonderen Eigenschaften *Blendend* und *Schmettern* auszulösen. Er kann aber besondere Fähigkeiten einsetzen, die funktionieren, ohne dass man dafür eine Aktion ausführen muss, wie etwa *Geschossabwehr* oder *Zauber zurückwerfen*. Zudem teilt sich der Schild das Feld mit dem Charakter, der ihn aktiviert hat und begleitet diesen, sogar wenn sich der Charakter auf magische Weise bewegt. Ein Charakter mit einem *Schild der Belebung* erleidet noch immer alle mit dem Gebrauch des Schildes verbundenen Mali, wie z.B. den Rüstungsmalus, die Chance auf arkane Patzer und jenen Malus, den man im Umgang mit Schilden erleidet, mit welchen man nicht geübt ist. Sobald der Träger, der den Schild aktiviert, eine freie Hand hat, kann er ihn zum Ende der Belebung mit Hilfe einer Freien Aktion ergreifen. Wenn der Schild erst einmal zurückgeholt wurde, kann er für mindestens 4 Runden nicht wieder belebt werden. Diese besondere Eigenschaft kann nicht auf einen Turmschild angewendet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstände beleben*

BITTER

		PREIS +1 BONUS
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Diese Rüstung sondert immer dann einen ausgesprochen ekelerregenden und bitteren Geschmack ab, wenn der Träger gebissen oder verschluckt wird. Jede Kreatur, die den Träger mit einem Bissangriff in einen Ringkampf verwickelt (oder mit Hilfe eines anderen Angriffes, bei dem der Mund genutzt wird), muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen – ansonsten beendet sie sofort den Ringkampf.
Eine Kreatur, die den Träger einer solchen Rüstung im Ganzen verschlingt, muss zu Beginn jeder Runde, in der das Opfer lebend in seinem Inneren verbleibt, einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen, oder sie unterliegt für 1 Runde dem Zustand Übelkeit. Die Kreatur kann das Opfer im Zuge einer Standardaktion ausspeien. Dies ist ein Gifteffekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stinkende Wolke*

TABELLE 3-1: PREISE VON RÜSTUNGEN UND SCHILDEN NACH BONUS

RÜSTUNGS- ODER SCHILDBONUS	GRUNDPREIS
+1	1.000 GM
+2	4.000 GM
+3	9.000 GM
+4	16.000 GM
+5	25.000 GM
+6*	36.000 GM
+7*	49.000 GM
+8*	64.000 GM
+9*	81.000 GM
+10*	100.000 GM

* Eine Rüstung oder ein Schild kann niemals einen Verbesserungsbonus besitzen, der einen Wert von +5 übersteigt. Nutze diese Zeilen nur um den Preis zu bestimmen, wenn besondere Eigenschaften, die wie zusätzliche Boni gelten, hinzuaddiert werden.

BLENDEND

		PREIS +1 BONUS
AURA Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 7	**GEWICHT** —

Ein Schild mit dieser besonderen Eigenschaft kann bis zu zweimal pro Tag auf Befehl des Trägers *Gleißendes Licht* ausstrahlen. Jede Kreatur, abgesehen vom Träger, die sich innerhalb eines Radius von 6 m um den Schild herum befindet, muss einen erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen oder unterliegt für 1W4 Runden dem Zustand Blind.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gleißendes Licht*

BOLLWERK

		PREIS VARIIERT
Leicht		+1 Bonus
Mittel		+3 Bonus
Groß		+5 Bonus
AURA Starker Bannzauber	**ZS** 13	**GEWICHT** —

Diese Rüstung oder dieses Schild produzieren eine magische Kraft, die lebenswichtige Bereiche des Träger effektiver schützt. Wenn ein Kritischer Treffer oder ein Hinterhältiger Angriff den Träger trifft, besteht die Chance, dass der Kritische Treffer oder der Hinterhältige Angriff fehlschlagen und der Schaden stattdessen normal ausgewürfelt wird. Die Chance liegt bei 25% bei *leichtes Bollwerk*, 50% bei *mittleres Bollwerk* und 75% bei *großes Bollwerk*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN VARIIEREN
Leicht	+1 Bonus
Mittel	+3 Bonus
Groß	+5 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Begrenzter Wunsch* oder *Wunder*

Energieresistenz

Preis +18.000 GM		
Aura Schwacher Bannzauber	**ZS** 3	**Gewicht** —

Ein Schild oder eine Rüstung mit dieser besonderen Eigenschaft schützt gegen eine bestimmte Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) und ist mit Mustern des jeweiligen Elementes geschmückt. Die Rüstung absorbiert pro Angriff die ersten 10 Punkte Energieschaden, die der Träger sonst erleiden würde (ähnlich wie bei *Energien widerstehen*).

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +9.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energien widerstehen*

Energieresistenz mächtige

Preis +66.000 GM		
Aura Durchschnittlicher Bannzauber	**ZS** 11	**Gewicht** —

Funktioniert wie *Energieresistenz*, abgesehen davon, dass pro Angriff die ersten 30 Punkte Energieschaden absorbiert werden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +33.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energien widerstehen*

Verbesserte Energieresistenz

Preis 42.000 GM		
Aura Durchschnittlicher Bannzauber	**ZS** 7	**Gewicht** —

Funktioniert wie *Energieresistenz*, abgesehen davon, dass pro Angriff die ersten 20 Punkte Energieschaden absorbiert werden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +21.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energien widerstehen*

Entschlossenheit

Preis +30.000 GM		
Aura Durchschnittliche Beschwörung	**ZS** 10	**Gewicht** —

Ein Schild oder eine Rüstung mit der besonderen Eigenschaft *Entschlossenheit* verleiht dem Träger die Fähigkeit, selbst dann noch weiterkämpfen zu können, wenn die Lage aussichtslos erscheint. Einmal pro Tag, wenn die Trefferpunkte des Rüstungsträgers auf einen Wert von 0 oder weniger fallen, versorgt der Gegenstand ihn automatisch mit einem *Lebensatem*.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +15.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Lebensatem*

Faulig

Preis +10.000 GM		
Aura Schwache Beschwörung	**ZS** 5	**Gewicht** —

Eine *Faulige Rüstung* gibt einen ekelerregenden Geruch ab. Jeder lebenden Kreatur innerhalb eines 3-m-Radius um den Träger herum muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen oder sie unterliegt für 5 Runden den Auswirkungen von Kränkelnd. Dies ist ein Gifteffekt. Kreaturen, deren Zähigkeitswurf erfolgreich war, können 24 Stunden lang nicht mehr durch den Geruch dieser einen Rüstung betroffen werden. Kreaturen mit der allgemeinen Monsterfähigkeit Gestank oder Immunität gegen Gift sind zudem immun gegen diesen Effekt. Der Träger einer *Fauligen Rüstung* ist immun gegen den eigenen Gestank, aber nicht gegen auf Gestank basierende Effekte aus anderen Quellen. Der Gestank kann auf ein Befehlswort hin ab- oder angestellt werden. Allerdings dauert es 1 Runde, bis sich ein aktiver Gestank verzogen hat. In geschlossenen Bereichen oder wenn kein Wind weht beträgt die Zeit dafür 10 Minuten, sinkt jedoch bei durchschnittlichem Wind auf 3 Runden und bei starkem Wind auf 1 Runde ab.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +5.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stinkende Wolke*

Geisterhafte Berührung

Preis +3 Bonus		
Aura Starke Verwandlung	**ZS** 15	**Gewicht** —

Diese Rüstung oder dieser Schild scheint beinahe durchsichtig zu sein. Sein Verbesserungsbonus entfaltet gegen Angriffe körperlicher und körperloser Kreaturen seine volle Wirkung. Schilde und Rüstungen mit dieser besonderen Eigenschaft können sowohl von körperlichen als auch von körperlosen Kreaturen aufgehoben, bewegt und getragen werden. Körperlose Kreaturen erhalten den Verbesserungsbonus der Rüstung oder des Schildes gegen körperliche sowie körperlose Angriffe und können sich immer noch ungehindert durch feste Objekte bewegen.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ätherische Gestalten*

Gerechter Streiter

Preis +1 Bonus		
Aura Schwacher Bannzauber	**ZS** 5	**Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft von Rüstungen funktioniert nur bei Charakteren mit guter Gesinnung, denen die Fähigkeit Herausforderung (wie z.B. einem Ritter) oder die Fähigkeit Böses niederstrecken (wie z.B. einem Paladin, einem Halb-Celestischen und Kreaturen mit der Schablone für celestische Kreaturen) zur Verfügung steht. Ein Träger mit einer dieser Fähigkeiten erlangt einen heiligen Bonus von +2 auf seine RK gegen Angriffe des erwählten Gegners.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schutz vor Bösem*

Gerinnend

Preis +1 Bonus		
Aura Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 7	**Gewicht** —

Eine *Gerinnende Rüstung* hilft dabei, den Blutfluss des Trägers zu stillen, sobald dieser Schaden erleidet, und wirkt wie ein Druckverband, der automatisch an den passenden Stellen angelegt wird, wobei gleichzeitig das Ausmaß der Wunde auf magische Weise reduziert wird. Eine *Gerinnende Rüstung* reduziert Trefferpunktschaden, Attributsschaden oder Attributsentzug in Höhe des Verbesserungsbonuses, wenn der Schaden oder Entzug durch einen Blutungseffekt hervorgerufen wurde. Der Träger kann zudem den Verbesserungsbonus seiner Rüstung für Konstitutionswürfe nutzen, um sich zu stabilisieren.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stabilisieren*, *Kritische Wunden heilen* oder *Teilweise Genesung*

Geschossabwehr

Preis +2 Bonus		
Aura Schwacher Bannzauber	**ZS** 5	**Gewicht** —

Dieser Schild schützt seinen Träger, als verfüge er über das Talent Geschosse abwehren. Der Benutzer darf einmal pro Runde einen Reflexwurf (gegen SG 20) ablegen, wenn er von einer Fernkampfwaffe getroffen werden würde. Sollte die Fernkampfwaffe (oder die Munition) einen Verbesserungsbonus besitzen, steigt der SG um diese Zahl an. War der Reflexwurf erfolgreich, wehrt der Schild die Waffe ab. Dies funktioniert nur, wenn sich der Träger des Angriffes bewusst ist und nicht auf dem falschen Fuß erwischt wird. Der Versuch, eine Fernkampfangriff abzulenken, gilt nicht als Aktion. Außergewöhnliche Fernkampfwaffen, wie z.B. von Riesen geschleuderte Felsbrocken oder *Säurepfeile*, können nicht abgewehrt werden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schild*

GESCHOSSE ANZIEHEND

PREIS +1 BONUS		
AURA Durchschnittlicher Bannzauber	**ZS** 8	**GEWICHT** —

Ein Schild mit dieser besonderen Eigenschaft zieht Fernkampfwaffenangriffe auf sich. Er verfügt über einen Ablenkungsbonus von +1 gegen Fernkampfwaffen, da sich Projektile und Wurfwaffen direkt auf den Schild zu bewegen. Projektile oder Wurfwaffen, die auf ein Ziel gerichtet sind, das sich innerhalb von 1,50 m vom Träger des Schildes entfernt befindet, werden von ihrem ursprünglichen Ziel abgelenkt und fliegen stattdessen auf den Träger des Schildes zu. Sollte der Träger jedoch vollständige Deckung gegenüber seinem Angreifer genießen, so wird das Projektil oder die Wurfwaffe nicht abgelenkt. Außerdem können jene, die den Träger des Schildes mit Fernkampfwaffen angreifen, Fehlschlagschancen ignorieren, die normalerweise gelten würden. Projektile und Wurfwaffen, die einen höheren Verbesserungsbonus als die Grund-RK des Schildes besitzen, werden nicht auf den Träger gelenkt, (allerdings entfaltet der Ablenkungsbonus des Schildes noch immer seine Wirkung auf diese Waffen). Der Träger kann diese besondere Eigenschaft mit einem Befehlswort aktivieren und deaktivieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entropieschild*

GESTÄRKT

PREIS +1 BONUS		
AURA Schwache Verzauberung	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Jedes Mal, wenn der Träger einer *Gestärkten Rüstung* einer Kreatur mit einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff Schaden zufügt, erhält er bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Eigenschaften dieser Kreatur. Die besondere Eigenschaft *Gestärkt* kann auf mittelschwere Rüstungen, schwere Rüstungen, leichte Schilde, schwere Schilde und Turmschilde gezaubert werden, aber nicht auf leichte Rüstungen und Tartschen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heldenmut*

GEZACKT

PREIS +1 BONUS		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Ein Schild oder eine Rüstung mit dieser besonderen Eigenschaft ist mit gezackten Widerhaken und messerscharfen Schneiden bedeckt, die sofort sägen und kratzen, wann immer sich der Träger im Ringkampf befindet oder Verstrickt ist. Jede Kreatur, der ein Kampfmanöverwurf für Ringen gegen den Träger gelingt, erhält Schaden in Höhe des Verbesserungsbonus der Rüstung oder des Schildes (bei jedem erfolgreichen Wurf), da sich die Klingen und Widerhaken in sie bohren. Diese besondere Eigenschaft zählt als Rüstungsstacheln, falls der Träger während seines Zuges damit angreifen will.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schärfen*

GIFTRESISTENT

PREIS +2.250 GM		
AURA Durchschnittliche Beschwörung	**ZS** 7	**GEWICHT** —

Eine Rüstung oder ein Schild mit dieser besonderen Eigenschaft verleiht dem Träger einen Resistenzbonus von +3 auf Rettungswürfe gegen Gift.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1.125 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gift neutralisieren*

Tabelle 3-2: Verzeichnis magischer Rüstungen und Schilde

W%	MINDERE SCHWACHE RÜSTUNG ODER SCHILD
01-80	Rüstung oder Schild +1
81-100	Mindere schwache besondere Rüstung oder Schild

W%	HÖHERE SCHWACHE RÜSTUNG ODER SCHILD
01-26	Rüstung oder Schild +1
27-53	Rüstung oder Schild +2
54-80	Rüstung oder Schild +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
81-100	Höhere schwache besondere Rüstung oder Schild

W%	MINDERE DURCHSCHNITTLICHE RÜSTUNG ODER SCHILD
01-10	Rüstung oder Schild +1
11-20	Rüstung oder Schild +2
21-32	Rüstung oder Schild +3
33-44	Rüstung oder Schild +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
45-56	Rüstung oder Schild +1 mit 2 besonderen Eigenschaften +1*
57-68	Rüstung oder Schild +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
69-80	Rüstung oder Schild +2 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
81-100	Mindere durchschnittliche besondere Rüstung oder Schild

W%	HÖHERE DURCHSCHNITTLICHE RÜSTUNG ODER SCHILD
01-10	Rüstung oder Schild +2
11-22	Rüstung oder Schild +3
23-32	Rüstung oder Schild +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
33-44	Rüstung oder Schild +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
45-56	Rüstung oder Schild +2 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
57-68	Rüstung oder Schild +2 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
69-80	Rüstung oder Schild +3 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
81-100	Höhere durchschnittliche besondere Rüstung oder Schild

W%	MINDERE MÄCHTIGE RÜSTUNG ODER SCHILD
01-10	Rüstung oder Schild +3
11-22	Rüstung oder Schild +4
23-32	Rüstung oder Schild +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
33-44	Rüstung oder Schild +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +3*
45-56	Rüstung oder Schild +2 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
57-68	Rüstung oder Schild +3 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
69-80	Rüstung oder Schild +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
81-100	Mindere mächtige besondere Rüstung oder Schild

W%	HÖHERE MÄCHTIGE RÜSTUNG ODER SCHILD
01-10	Rüstung oder Schild +4
11-20	Rüstung oder Schild +5
21-30	Rüstung oder Schild +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
31-38	Rüstung oder Schild +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
39-46	Rüstung oder Schild +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +3*
47-51	Rüstung oder Schild +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +4*
52-59	Rüstung oder Schild +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
60-67	Rüstung oder Schild +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
68-71	Rüstung oder Schild +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +3*
72-74	Rüstung oder Schild +5 mit 2 besonderen Eigenschaften +2*
75-77	Rüstung oder Schild +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +4*
78-80	Rüstung oder Schild +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +5*
81-100	Höhere mächtige besondere Rüstung oder Schild

*Siehe Tabelle 3-3 für besondere Eigenschaften von Rüstungen und Tabelle 3-4 für besondere Esigenschaften von Schilden

GRABEND

PREIS +10.000 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Eine Rüstung mit dieser besonderen Eigenschaft verleiht dem Träger eine Bewegungsrate (Graben) von 3 m. Diese Bewegungsrate erlaubt es dem Träger, sich durch jede Art von Boden zu graben, sogar durch felsigen, jedoch nicht durch festen Stein. Die besondere Eigenschaft

Tabelle 3-3: Besondere Eigenschaften von Rüstungen

W%	Besondere Eigenschaften von Rüstungen +1	Grundpreis*
01-06	*Wohlwollend*	+2.000 GM
07-12	*Giftresistent*	+2.250 GM
13-18	*Ausgewogen*	+1 Bonus
19-24	*Bitter*	+1 Bonus
25-30	*Gestärkt*	+1 Bonus
31-36	*Raufend*	+1 Bonus
37-42	*Gerechter Streiter*	+1 Bonus
43-48	*Niederträchtiger Streiter*	+1 Bonus
49-54	*Todlos*	+1 Bonus
55-60	*Trutzig*	+1 Bonus
61-66	*Leichtes Bollwerk*	+1 Bonus
67-71	*Gezackt*	+1 Bonus
72-76	*Undurchdringbar*	+1 Bonus
77-82	*Spiegelnd*	+1 Bonus
83-88	*Zauberspeicher*	+1 Bonus
89-94	*Gerinnend*	+1 Bonus
95-100	*Schützend*	+1 Bonus

W%	Besondere Eigenschaften von Rüstungen +2	Grundpreis*
01-12	*Unscheinbarkeit*	+2.700 GM
13-24	*Turnier*	+3.750 GM
25-38	*Schattenwandeln*	+3.750 GM
39-52	*Schlüpfrigkeit*	+3.750 GM
53-64	*Rasch*	+4.000 GM
65-76	*Pirschend*	+5.000 GM
77-88	*Anspornend*	+5.000 GM
89-100	*Zauberresistenz (13)*	+2 Bonus

Grabend ermöglicht dem Träger nicht, unter der Erde atmen zu können, so dass er seinen Atem anhalten oder eine andere Magie nutzen muss, die es ihm das erlaubt. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Erdrutsche, Lawinen, Tunneleinstürze und ähnliche Effekte.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten +5.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Erde und Gestein erweichen*

Harmonisierend

Aura Durchschnittliche Illusion	ZS 7	Gewicht —	Preis +15.000 GM

Jeder Schritt in einer *Harmonisierenden Rüstung* erzeugt eine Geräuschsymphonie. Die Rüstung bringt sich mit vom Träger gespielter Musik, gesungenen Liedern und gesprochenen Worten in Einklang, um eine angenehme Hintergrundmelodie zu erzeugen. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, jedoch verleiht sie einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Der Träger sondert nur dann keine Geräusche ab, wenn er sich nicht bewegt. Des Weiteren verstärkt die Rüstung schädliche Geräusche. Der Träger erhält Empfindlichkeit gegen Schallenergieschaden (Schallenergieangriffe verursachen beim Träger weitere 50% Schaden).

Wenn der Träger der *Harmonisierenden Rüstung* das Klassenmerkmal Bardenauftritt besitzt, bleiben Boni und Mali bei Auftritten, die eine akustische Komponente haben, 1 Runde länger bestehen, wenn der Träger seinen Auftritt beendet hat. Mit Beginn eines neuen Bardenauftritts enden die Effekte des vorangegangenen Auftrittes sofort. Diese besondere Eigenschaft ist nicht mit dem Talent Nachwirkende Darbietung kombinierbar.

W%	Besondere Eigenschaften von Rüstungen +3	Grundpreis*
01-08	*Klebrig*	+7.000 GM
09-17	*Obdachbietend*	+7.500 GM
18-26	*Strahlend*	+7.500 GM
27-36	*Grabend*	+10.000 GM
37-45	*Faulig*	+10.000 GM
46-55	*Mittleres Bollwerk*	+3 Bonus
56-65	*Geisterhafte Berührung*	+3 Bonus
66-74	*Unverwundbarkeit*	+3 Bonus
75-84	*Zauberresistenz (15)*	+3 Bonus
85-92	*Titanenartig*	+3 Bonus
93-100	*Wildnis*	+3 Bonus

W%	Besondere Eigenschaften von Rüstungen +4	Grundpreis*
01-16	*Harmonisierend*	+15.000 GM
17-33	*Verbessertes Schattenwandeln*	+15.000 GM
34-50	*Verbesserte Schlüpfrigkeit*	+15.000 GM
51-67	*Energieresistenz*	+18.000 GM
68-83	*Aufopfernd*	+18.000 GM
84-100	*Zauberresistenz (17)*	+4 Bonus

W%	Besondere Eigenschaften von Rüstungen +5	Grundpreis*
01-08	*Rechtschaffen*	+27.000 GM
09-15	*Ungebunden*	+27.000 GM
16-23	*Sündig*	+27.000 GM
24-30	*Wachsam*	+27.000 GM
31-37	*Entschlossenheit*	+30.000 GM
38-45	*Mächtiges Schattenwandeln*	+33.750 GM
46-53	*Mächtige Schlüpfrigkeit*	+33.750 GM
54-61	*Verbesserte Energieresistenz*	+42.000 GM
62-69	*Ätherform*	+49.000 GM
70-76	*Beherrschung Untoter*	+49.000 GM
77-84	*Mächtige Energieresistenz*	+66.000 GM
85-92	*Großes Bollwerk*	+5 Bonus
93-100	*Zauberresistenz (19)*	+5 Bonus

* Addiere den Verbesserungsbonus aus Tabelle 3-1: Preise von Rüstungen und Schilden nach Bonus hinzu, um den Gesamtpreis zu bestimmen.

Die besondere Eigenschaft *Harmonisierend* kann auf jede Rüstung gezaubert werden, jedoch nicht auf Schilde.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten +7.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mächtiges Trugbild* oder Bardenauftritt

Klebrig

Aura Durchschnittliche Verwandlung	ZS 10	Gewicht —	Preis +7.000 GM

Die Hände und Füße des Trägers dieser Rüstung werden auf Befehl unglaublich klebrig. Dies verleiht ihm eine Bewegungsrate (Klettern) von 6 m . Zudem erhält der Träger aufgrund der ihm verliehenen Haftkraft einen Verbesserungsbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Entreißen, Entwaffnen, Ringkampf, Versetzen oder Zu-Fall-bringen, wenn er für das Manöver eine natürliche Waffe oder waffenlose Schläge nutzt. Der Träger kann die aufgeführten Vorteile für 10 Runden pro Tag erlangen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen, aber in Einheiten von 1 Runde ausgegeben werden. Dieser Effekt kann mit Hilfe einer Freien Aktion beendet werden. Eine Rüstung kann nicht die besondere Eigenschaft *Klebrig* erhalten, wenn diese bereits die besondere Eigenschaft *Schlüpfrigkeit* (oder eine verbesserte Version davon) besitzt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +3.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Spinnenklettern*

NIEDERTRÄCHTIGER STREITER

PREIS +1 BONUS

AURA Schwacher Bannzauber | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft von Rüstungen funktioniert nur bei Kreaturen böser Gesinnung, die die Fähigkeit Herausforderung (wie z.B. ein Ritter) oder die Fähigkeit Gutes niederstrecken (wie z.B. Antipaladine, Halb-Scheusale, und Kreaturen mit der Schablone für Scheusale) besitzen. Der Träger im Besitz einer solchen Fähigkeit erhält einen unheiligen Bonus von +2 auf seine RK gegen Angriffe des erwählten Gegners.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schutz vor Gutem*

OBDACHBIETEND

PREIS +7.500 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

Eine Rüstung oder ein Schild mit dieser besonderen Eigenschaft bietet lebenden Tieren in ihrer Ikonographie einen Zufluchtsort. Der Träger kann ein Befehlswort aussprechen, um ein Tier, an das er gebunden ist, magisch zu speichern. Dieses kann ein Tiergefährte, ein Vertrauter oder ein Reittier sein. Das gespeicherte Tier erscheint als schmückendes Symbol auf der Rüstung oder dem Schild; entweder ähnelt das Aussehen dem Tier sehr stark oder es ist eher eine symbolische, abstrakte Darstellung.

Während ihm Obdach geboten wird, schläft das Tier und verleiht dem Träger keine Vorteile (wie z.B. der Fertigkeitsbonus eines Vertrauten). Die Größe des Tieres, das gespeichert werden kann, hängt von der Art der Rüstung oder des Schildes ab. Eine leichte oder mittelschwere Rüstung bzw. ein leichter oder schwerer Schild können ein Tier bis zu der Größenkategorie des Trägers speichern. Eine schwere Rüstung oder ein Turmschild können ein Tier bis zu einer Größenkategorie größer als der Träger speichern. Ein zweites Befehlswort entlässt das gespeicherte Tier aus der *Obdachbietenden Rüstung* oder dem *Schild*. Ein zurückgeholtes Tier wacht sofort auf, erscheint auf einem zum Träger angrenzenden Feld und kann noch in der Rundes seines Erscheinens Aktionen ausführen.

Ein Tier altert und bekommt nach wie vor Hunger, während es gespeichert ist, da es nur einen scheintod- bzw. einen winterschlafähnlichen Zustand annimmt. *Obdachbietende Rüstungen* oder *Schilde* geben das in ihnen schlummernde Tier automatisch 24 Stunden nach der Speicherung frei.

Diese besondere Eigenschaft von Rüstungen funktioniert auch bei magisch gebundenen Bestien, die einmal Tiere waren, aber nicht bei Externaren, Schlicken oder anderen exotischen Gefährtenkreaturen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +3,500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Geheime Truhe*

PIRSCHEND

PREIS +5.000 GM

AURA Durchschnittliche Illusion und Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Eine *Pirschende Rüstung* ist dafür gedacht, die Bewegungen des Trägers zu tarnen. Der Rüstungsmalus der Rüstung beeinträchtigt die Heimlichkeitswürfe des Trägers nicht. Einmal pro Tag kann sich der Träger selbst auf Befehl für 1 Minute einen Bonus auf Heimlichkeitswürfe verleihen. Dieser ist genauso hoch wie der Verbesserungsbonus der Rüstung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Katzenhafte Anmut*, *Unsichtbarkeit*

RAMMEND

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese Schilde sind kräftig gebaut und tragen oft das Bildnis eines Widders oder eines Stiers. Wenn der Träger eines *Rammenden Schildes* eine Schildstoßattacke als Teil eines Ansturms ausführt, wird der Verbesserungsbonus der RK bei Schadens- und Angriffswürfe hinzuaddiert. Dies ist nicht kumulativ mit jedweden anderen Verbesserungsboni des Schildes. Sobald dieser Angriff trifft, kann der Träger mit Hilfe einer Schnellen Aktion sofort das Kampfmanöver Überrennen gegen das Ziel einleiten. Der +2 Bonus für den Ansturm und der Verbesserungsbonus des Schildes werden hierbei auf den Kampfmanöverwurf hinzuaddiert. Nur Schilde, mit denen man einen Schildstoßangriff ausführen kann, können die besondere Eigenschaft *Rammend* erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Energiefaust[ABR]

RASCH

PREIS +4.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Der Träger einer *Raschen Rüstung* kann dreimal am Tag im Zuge einer Schnellen Aktion einen Geschwindigkeitsschub erhalten. Dadurch erlangt er für 1 Runde einen Verbesserungsbonus von +3 m auf alle Bewegungsarten. Diese Eigenschaft kann auf jede Art von Rüstung gezaubert werden, jedoch nicht auf Schilde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Rascher Rückzug*

RAUFEND

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Der Träger einer *Raufenden Rüstung* erhält einen Bonus von +2 auf unbewaffnete Angriffs- und Schadenswürfe, Kampfmanöverwürfe für Ringkampf eingeschlossen. Zudem gelten die waffenlosen Schläge des Trägers hinsichtlich Schadensreduzierung als magische Waffe. Diese Boni finden keine Anwendung bei natürlichen Waffen. Die waffenlosen Schläge des Trägers provozieren aber nach wie vor Gelegenheitsangriffe und zählen auch weiterhin nicht als bewaffnete Angriffe – trotz der besonderen Eigenschaft. *Raufend* kann nur auf leichte Rüstungen gezaubert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*

RECHTSCHAFFEN

PREIS +27.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Rüstungen mit dieser besonderen Eigenschaft tragen oft eingravierte oder emaillierte religiöse Symbole. Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl für 10 Runden einen Effekt hervorrufen, der wie *Gerechte Macht* funktioniert. Eine *Rechtschaffene Rüstung* ist immer mit dem Guten verbunden (positive Energie), solange die Effekte von *Gerechte Macht* anhalten. Eine *Rechtschaffene Rüstung* verleiht jeder bösen Kreatur eine permanente negative Stufe, sollte sie diese zu tragen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Rüstung getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Diese negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Rüstung getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +13.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen, *Gerechte Macht*

Tabelle 3-4 Besondere Eigenschaften von Schilden

W%	Besondere Eigenschaften von Schilden +1	Grundpreis*
01-10	*Giftresistent*	+2.250 GM
11-19	*Geschosse anziehend*	+1 Bonus
20-28	*Schmettern*	+1 Bonus
29-37	*Blendend*	+1 Bonus
38-46	*Scheppernd*	+1 Bonus
47-55	*Trutzig*	+1 Bonus
56-64	*Leichtes Bollwerk*	+1 Bonus
65-73	*Gezackt*	+1 Bonus
74-82	*Undurchdringbar*	+1 Bonus
83-91	*Spiegelnd*	+1 Bonus
92-100	*Rammend*	+1 Bonus

W%	Besondere Eigenschaften von Schilden +2	Grundpreis*
01-15	*Anspornend*	+5.000 GM
16-30	*Wyrmodem*	+5.000 GM
31-50	*Belebung*	+2 Bonus
51-67	*Geschosseabwehr*	+2 Bonus
68-82	*Verschmelzend*	+2 Bonus
83-100	*Zauberresistenz (13)*	+2 Bonus

W%	Besondere Eigenschaften von Schilden +3	Grundpreis*
01-15	*Obdachbietend*	+7.500 GM
16-32	*Strahlend*	+7.500 GM
33-49	*Mittleres Bollwerk*	+3 Bonus
50-66	*Geisterhafte Berührung*	+3 Bonus
67-83	*Zauberresistenz (15)*	+3 Bonus
84-100	*Wildnis*	+3 Bonus

W%	Besondere Eigenschaften von Schilden +4	Grundpreis*
01-50	*Energieresistenz*	+18.000 GM
51-100	*Zauberresistenz (17)*	+4 Bonus

W%	Besondere Eigenschaften von Schilden +5	Grundpreis*
01-11	Entschlossenheit	+30.000 GM
12-27	Verbesserte Energieresistenz	+42.000 GM
28-38	Beherrschung Untoter	+49.000 GM
39-55	Mächtige Energieresistenz	+66.000 GM
56-70	Großes Bollwerk	+5 Bonus
71-85	Zauber zurückwerfen	+5 Bonus
86-100	Zauberresistenz (19)	+5 Bonus

* Addiere den Verbesserungsbonus aus Tabelle 3-1: Preise von Rüstungen und Schilden nach Bonus hinzu, um den Gesamtpreis zu bestimmen.

SCHATTENWANDELN

PREIS +3.750 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese Rüstung verschleiert den Träger immer, wenn er sich zu verstecken versucht. Zudem verschluckt sie die Geräusche um ihn herum, was dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit verleiht. Der Rüstungsmalus der Rüstung findet aber nach wie vor Anwendung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1.875 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stille*, *Unsichtbarkeit*

SCHATTENWANDELN, MÄCHTIGES

PREIS +33.750 GM

AURA Starke Illusion | **ZS** 15 | **GEWICHT** —

Wie *Schattenwandeln*, abgesehen davon, dass es einen Kompetenzbonus von +15 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit verleiht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +16.875 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stille*, *Unsichtbarkeit*

SCHATTENWANDELN, VERBESSERTES

PREIS +15.000 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Wie *Schattenwandeln*, abgesehen davon, dass es einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit verleiht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +7.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stille*, *Unsichtbarkeit*

SCHEPPERND

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Ein Schild mit dieser besondere Eigenschaft scheppert laut auf, wenn er im Kampf getroffen wird. Sobald der Träger von einem Angriff getroffen wird, kann er den Schild im Zuge einer augenblicklichen Aktion aktivieren, um einen ohrenbetäubenden Knall auszulösen, der mit einem Donnerstein vergleichbar ist. Wenn der Angriff einen kritischen Treffer zur Folge hat, kann der Träger stattdessen eine *Geräuschexplosion* verursachen (Zähigkeit SG 13, teilweise Wirkung). Der Träger wählt den Wirkungsbereich der beiden Effekte, jedoch muss sich der Angreifer auch in diesem Bereich aufhalten. Die Effekte haben keine Wirkung auf den Träger.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Geräuschexplosion*, *Taubheit*

SCHLÜPFRIGKEIT

PREIS +3.750 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 4 | **GEWICHT** —

Rüstungen der *Schlüpfrigkeit* scheinen zu jeder Zeit mit leicht schmierigem Öl bedeckt zu sein. Es verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst. Der Rüstungsmalus der Rüstung findet aber nach wie vor Anwendung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1.875 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schmieren*

SCHLÜPFRIGKEIT, MÄCHTIGE

PREIS +33.750 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 15 | **GEWICHT** —

Wie *Schlüpfrigkeit*, abgesehen davon, dass es einen Kompetenzbonus von +15 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst verleiht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +16.875 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schmieren*

SCHLÜPFRIGKEIT, VERBESSERTE

PREIS +15.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Wie *Schlüpfrigkeit*, abgesehen davon, dass es einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst verleiht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +7.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schmieren*

SCHMETTERN

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Ein Schild mit dieser besonderen Eigenschaft wurde so gestaltet, dass man mit ihm einen Schildstoß ausführen kann. Er verursacht Schaden, als würde es sich bei ihm um eine Waffe handeln, die zwei Größenkategorien größer ist (ein mittelgroßer leichter Schild teilt also 1W6 Schadenspunkte und ein mittelgroßer schwerer Schild teilt 1W8 Schadenspunkt aus). Der Schild verhält sich wie eine Waffe +1, wenn er für einen Schildstoß genutzt wird. Nur leichte und schwere Schilde können diese besondere Eigenschaft erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*

SCHÜTZEND

PREIS +1 BONUS

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Einmal pro Tag kann der Träger einer *Schützenden Rüstung* diese mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion aktiveren, um alle aktiven Herausforderungs-, Richtspruch- und Niederstrecken-Fähigkeiten zu beenden, die gegen ihn gerichtet sind. Dies bewahrt ihn nicht davor, künftig von einem Gegner als Ziel für diese Fähigkeiten ausgewählt zu werden. Der Träger kann im Zuge einer Schnellen Aktion eine eigene Anwendungseinheit von Herausforderung, Richtspruch oder Niederstrecken aufwenden, um die die besondere Eigenschaft *Schützend* am selben Tag zu erneuern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Buße*

SPIEGELND

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Die polierte Oberfläche eines *Spiegelnden Schildes* oder einer *Spiegelnden Rüstung* funkelt und strahlt, und kann wie ein gewöhnlicher Spiegel genutzt werden. Zudem ist sie hilfreich im Kampf gegen Kreaturen mit Blickangriffen, denn sobald der Träger seine Augen abwendet, darf er die Fehlschlagchance zweimal auswürfeln und das bessere Ergebnis nehmen. Der Träger kann sogar dann Schaden eines Hinterhältigen Angriffes oder anderen auf Präzision basierenden Schadens bei einem Ziel verursachen, obwohl dieses Tarnung besitzt. Der Träger erhält diese Vorteile nicht, wenn er seine Augen schließt, verbundene Augen hat oder das Ziel aus anderen Gründen nicht sieht. Eine *Spiegelnde Rüstung* oder ein *Spiegelnder Schild* verleiht zusätzlich seinen Verbesserungsbonus auf die Berührungs-RK des Trägers gegen Strahlen. Diese besondere Eigenschaft kann auf metallische Rüstungen und Schilde gezaubert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zauber zurückwerfen*

STRAHLEND

PREIS +7.500 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 6 | **GEWICHT** —

Rüstungen und Schilde mit der besonderen Eigenschaft *Strahlend* leuchten so hell wie eine Fackel, wenn sie getragen werden. Dieser Glanz kann auf Befehl an- oder abgestellt werden. Das Aussehen dieser Rüstungen und Schilde ist für gewöhnlich in hellen Farben gehalten, so dass sie selbst dann einen brillanten Glanz abgeben, wenn sie nicht angestrahlt werden. Einmal am Tag kann der Träger die Rüstung oder den Schild auf Befehl für eine Stunde lang aufleuchten lassen (wie *Tageslicht*) oder bis er den Befehl gibt, das Licht zu dimmen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +3.750 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tageslicht*

SÜNDIG

PREIS +27.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Diese Rüstung ist häufig mit unheiligen Symbolen geschmückt. Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl für 10 Runden einen Effekt hervorrufen, der wie *Gerechte Macht* funktioniert. Eine *Sündige Rüstung* ist immer dem Bösen zugeneigt (negative Energie), solange die Effekte von *Gerechte Macht* anhalten. Eine *Sündige Rüstung* verleiht jeder guten Kreatur eine permanente negative Stufe, sollte sie diese zu tragen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Rüstung getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Diese negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Rüstung getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +13.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gerechte Macht*

TITANENARTIG

PREIS +3 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Eine Rüstung mit der besonderen Eigenschaft *Titanenartig* sieht auf beinahe komische Weise übergroß aus. Allerdings ist dieser Effekt nur oberflächlich, denn das Innere passt einer Kreatur ganz normal, so dass keine Anpassungen nötig sind. Eine Kreatur, die eine *Titanenartige Rüstung* trägt, wird als eine Größenkategorie größer angesehen, wenn sie besondere größenabhängige Angriffe wie Trampeln oder Verschlingen durchführt bzw. von ihnen betroffen wird. Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl seine Größe für 1 Minute verändern, so als ob *Person vergrößern* benutzen würde (auch wenn der Träger kein Humanoider ist). Zusätzlich kann der Träger einmal pro Minute den Verbesserungsbonus der Rüstung im Zuge einer Freien Aktion auf einen einzelnen Stärkewurf, Kampfmanöverwurf oder auf seine KMV gegen ein einzelnes Kampfmanöver hinzuaddieren. Aufgrund des schweren Gewichts steigt der Rüstungsmalus einer *Titanenartigen* Rüstung um einen Wert, der dem Verbesserungsbonus gleicht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Person vergrößern*

TODLOS

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Diese Rüstung schützt ihren Träger vor negativem und positivem Energie-Schaden, fokussierte Energie eingeschlossen. Die Rüstung absorbiert pro Angriff die ersten 10 Schadenspunkte positiver oder negativer Energie, die der Träger normalerweise bekommen würde. Der Träger hat eine Chance von 25%, negative Stufen durch auf ihn gerichtete Angriff zu ignorieren. Eine *Todlose Rüstung* blockiert keinerlei Heilung und schützt auch nicht vor positiver oder negativer Energie, die keinen Schaden oder negative Stufen verursacht. Die besondere Eigenschaft *Todlos* kann auf jede Rüstungsart gezaubert werden, jedoch nicht auf Schilde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Todesschutz*

TRUTZIG

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Rüstungen und Schilde mit dieser besonderen Eigenschaft stechen damit hervor, dass sie die Angriffe ausgewählter Kreaturenarten blockieren – ähnlich wie eine *Waffe des Verderbens* nur gegen bestimmte Gegner ihre Wirkung entfaltet. Gegen einen ausgewählten Gegner ist der Verbesserungsbonus des Gegenstandes auf die RK um +2 höher als es sonst der Fall ist. Zudem verleiht der Gegenstand SR 2/- gegen

Angriffe dieses Feindes. Nur der Verbesserungsbonus der Rüstung oder des Schildes profitiert vom Anstieg des Verbesserungsbonus, während temporäre Boni (wie z.B. durch *Magisches Schutzgewand* erhaltene) davon weiterhin nicht betroffen sind. Um den ausgewählten Feind der Rüstung oder des Schildes zufällig zu bestimmen, nutze die Tabelle für die besondere Waffeneigenschaft *Verderben* (S. 147).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Monster herbeizaubern I*

TURNIER

PREIS +3.750 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese Rüstung unterstützt ihren Träger im berittenen Kampf und verleiht ihm einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Reiten, damit dieser besser die Kontrolle über sein Reittier behalten kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +1.875 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss 5 Ränge in Reiten haben

UNDURCHDRINGBAR

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Ein Schild oder eine Rüstung mit dieser besonderen Eigenschaft ist besonders robust. Es erhält den doppelten Verbesserungsbonus auf Härte und Trefferpunkte (statt nur den einfachen Verbesserungsbonus) und der Zerbrechen-SG steigt um den doppelten Verbesserungsbonus an. Zudem erhält es einen Bonus auf Rettungswürfe gegen direkte Angriffe (z.B.gegen einen Rostangriff eines Rostmonsters) in Höhe seines Verbesserungsbonus.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Reparieren*, *Verarbeitung*

UNGEBUNDEN

PREIS +27.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Eine Rüstung mit dieser besonderen Eigenschaft ist oft mit chaotischen, religiösen Symbolen graviert oder emailliert. Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl einen Effekt hervorrufen, der wie *Gerechte Macht* funktioniert, abgesehen davon, dass er SR 5/rechtschaffen anstelle von SR/böse oder SR/gut erhält. Dieser Effekt hält für 10 Runden an. Eine *Ungebundene Rüstung* verleiht jeder rechtschaffenen Kreatur eine permanente negative Stufe, sollte sie diese zu tragen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Rüstung getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Diese negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Rüstung getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +13.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gerechte Macht*, Erschaffer muss die Gesinnung chaotisch haben

UNSCHEINBARKEIT

PREIS +2.700 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Auf Befehl kann eine *Rüstung der Unscheinbarkeit* die Form verändern und das Aussehen normaler Kleidung annehmen. Die Rüstung behält all ihre Eigenschaften (das Gewicht eingeschlossen), wenn sie so getarnt ist. Lediglich *Wahrer Blick* oder vergleichbare Magie können dann die wahre Natur der Rüstung enthüllen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +1.350 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Selbstverkleidung*

UNVERWUNDBARKEIT

PREIS +3 BONUS

AURA Stark (variiert) | **ZS** 18 | **GEWICHT** —

Diese Rüstung verleiht dem Träger Schadensreduzierung 5/Magie. Eine Rüstung der Unverwundbarkeit gibt eine starke Bannzauberaura (und Hervorrufungsaura, falls *Wunder* genutzt wurde) ab.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Steinhaut*, *Wunsch* oder *Wunder*

VERSCHMELZEND

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Ein *Verschmelzender Schild* kann mit einer gehaltenen Einhand- oder leichten Waffe verschmelzen. Der Träger entscheidet jede Runde, ob er mit der Waffe angreift oder mit dem Schild abwehrt. Um den Schild zu verschmelzen oder zu befreien, ist ein Befehlswort nötig. Der Schild muss getragen werden, damit er mit einer Waffe verschmelzen kann. Die Verschmelzung umzukehren führt dazu, dass der Schild wieder getragen wird. Während der Schild verschmolzen ist, kann der Träger diese Hand nur dazu nutzen, um mit der Waffe anzugreifen oder sich mit dem Schild zu verteidigen (er kann z.B. keine Zauber wirken oder Objekte manipulieren). Angriffswürfe mit der Waffe müssen mit einem Malus von -2 abgelegt werden, solange die Waffe mit einem leichten Schild verschmolzen ist, oder mit einem Malus von -4, solange sie mit einem schweren Schild verschmolzen ist. Wenn der Träger mit der verschmolzenen Waffen angreift, verliert er bis zu Beginn seines nächsten Zuges den Schildbonus auf seine RK. Ein verschmolzener Schild kann nicht für Schildstöße genutzt werden. Nur leichte und schwere Schilde können *Verschmelzende Schilde* werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Vielseitige Waffe*[EXP]

WACHSAM

PREIS +27.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Eine Rüstung mit dieser besonderen Eigenschaft ist oft mit rechtschaffenen, religiösen Symbolen graviert oder emailliert. Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl für 10 Runden einen Effekt hervorrufen, der wie *Gerechte Macht* funktioniert, abgesehen davon, dass der Träger SR 5/chaotisch anstelle von SR/böse oder SR/gut erhält. Eine *Wachsame Rüstung* verleiht jeder chaotischen Kreatur eine permanente negative Stufe, sollte sie diese zu tragen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Rüstung getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Die negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Rüstung getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +13.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gerechte Macht*, Erschaffer muss die Gesinnung rechtschaffen haben

WILDNIS

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 9	GEWICHT —	PREIS +3 BONUS

Eine Rüstung mit dieser besonderen Eigenschaft scheint für gewöhnlich aus magisch gehärteten Tierfell zu bestehen und ist mit Blattmustern bedeckt. Der Träger einer solchen Rüstung oder eines solchen Schildes behält seinen Rüstungsbonus (und den dazugehörigen Verbesserungsbonus), während er in seiner Tiergestalt ist. Während der Träger in seiner Tiergestalt verweilt, kann man diese Rüstung nicht sehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Böswillige Verwandlung*

WOHLWOLLEND

AURA Schwache Verzauberung	ZS 5	GEWICHT —	PREIS +2.000 GM

Diese Rüstung ist am besten für einen Träger geeignet, der sich darauf konzentriert, seine Verbündeten zu unterstützen und zu schützen. Eine *Wohlwollende Rüstung* ist für gewöhnlich mit Motiven des Wohlstandes, des Überflusses und der Großzügigkeit geschmückt (z.B. helfende Hände, Füllhörner oder erblühende Pflanzen). Wenn der Träger einer *Wohlwollenden Rüstung* die Aktion Jemand anderem helfen nutzt, um einem Verbündeten einen Bonus auf die RK gegen den nächsten Angriff eines Gegners zu verleihen, addiert er ebenso den Verbesserungsbonus der *Wohlwollenden Rüstung* auf die RK des Verbündeten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Beistand*

WYRMODEM

AURA Schwache Hervorrufung	ZS 5	GEWICHT —	PREIS +5.000 GM

Die Vorderseite eines Schildes mit dieser besonderen Eigenschaft ist für gewöhnlich mit der Darstellung eines offenen Drachenmaules geschmückt. Ferner ist ein derartiger Schild mit einer Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure) verbunden. Der Schild bekommt 1 Ladung für alle 5 Schadenspunkte von der mit ihm verbundenen Energieart, die der Träger erleidet. Auf Befehl kann der Träger 1 bis 5 Ladungen aus seinem Schild aufwenden, um einen Odem mit einer kegelförmigen Ausdehnung von 4,50 m auszuspeien. Jede Ladung verursacht 1W4 Punkte Energieschaden desselben Typs, wie die entsprechende Energieart des Schildes. Die in dem Schild gespeicherten Ladungen verschwinden ungenutzt nach 24 Stunden. Ein Schild kann nicht mit mehr als einer Version von *Wyrmodem* verzaubert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Brennende Hände*

ZAUBERRESISTENZ

Zauberresistenz 13			PREIS +2 Bonus
Zauberresistenz 15			+3 Bonus
Zauberresistenz 17			+4 Bonus
Zauberresistenz 19			+5 Bonus
AURA Starker Bannzauber	ZS 15	GEWICHT —	PREIS VARIIERT

Diese besondere Eigenschaft verleiht dem Träger der Rüstung oder des Schildes Zauberresistenz, solange die Rüstung oder das Schild getragen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Zauberresistenz 13	+2 Bonus
Zauberresistenz 15	+3 Bonus
Zauberresistenz 17	+4 Bonus
Zauberresistenz 19	+5 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zauberresistenz*

ZAUBERSPEICHER

AURA Starke Hervorrufung	ZS 12	GEWICHT —	PREIS +1 BONUS

Diese Rüstung erlaubt es einem Zauberkundigen einen Berührungszauber bis zum 3. Grad in ihr zu speichern. Immer, wenn eine Kreatur den Träger mit einem Nahkampfangriff oder einem Berührungsangriff im Nahkampf trifft, kann die Rüstung auf Wunsch des Trägers hin den Zauber mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion auf den Angreifer wirken. Sobald der Zauber einmal von der Rüstung gewirkt wurde, kann ein Zauberkundiger einen beliebigen anderen, zielgerichteten Berührungszauber bis zum 3. Grad in ihr speichern. Die Rüstung übermittelt dem Träger auf magische Weise den Namen des gegenwärtig in ihr gespeicherten Zaubers. Es besteht eine Chance von 50%, dass ein Zauber bereits in solch einer Rüstung gespeichert wurde. Eine Rüstung des Zauberspeichers gibt sowohl eine starke Hervorrufungsaura ab als auch die Aura des gespeicherten Zaubers.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Zauberkundiger der 12. Stufe sein

ZAUBER ZURÜCKWERFEN

AURA Starker Bannzauber	ZS 14	GEWICHT —	PREIS +5 BONUS

Dieser Schild wirkt wie ein gut polierter Spiegel, da seine gesamte Oberfläche reflektiert. Einmal am Tag kann er dazu benutzt werden, einen Zauber wie bei *Zauber zurückwerfen* auf seinen Wirker zurückzuwerfen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +5 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zauber zurückwerfen*

Besondere magische Rüstungen

Magische Rüstungen sind meist das einzige, was zwischen einem mutigen Abenteurer und einem Schwert in der Brust stehen, wenn sich der unerschrockene Held im Angesicht der Gefahr behaupten muss. Der folgende Abschnitt beinhaltet Rüstungen mit ungewöhnlichen Kräften und magischen Eigenschaften. Magische Rüstungen können Eigenschaften besitzen, die erst aktiviert werden müssen, oder auch Kräfte, die permanent und passiv wirken.

Adamantbrustplatte

Preis 10.200 GM

Aura Keine Aura (nicht-magisch) | **ZS** – | **Gewicht** 30 Pfd.

Diese nicht-magische Brustplatte besteht aus Adamant, welches dem Träger Schadensreduzierung 2/- verleiht.

Befreiende Lederrüstung

Preis 12.160 GM

Aura Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **Gewicht** 15 Pfd.

Diese *Lederrüstung +1* verleiht dem Träger die Eigenschaft, seinen Körper in praktisch jede Richtung verdrehen und verbiegen zu können. Er erhält einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zur Reduzierung von Sturzschaden, einen Bonus von +5 auf seine KMV sowie SR 5/Stich- oder Hiebschaden.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 6.160 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gestalt verändern*, Erschaffer muss 5 Ränge in Akrobatik und Entfesselungskunst haben

Beleidigende Rüstung

Preis 16.175 GM

Aura Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** – | **Gewicht** 20 Pfd.



Jedes metallene Stück dieser b*eschlagenen Lederrüstung +1* sieht wie ein winziges, höhnisches Gesicht aus. Einmal am Tag kann der Träger der Rüstung diesen Gesichtern befehlen, einen Schwall verbaler Schmähungen gegen jede feindliche Kreatur innerhalb von 18 m zu entfesseln, die den Träger sehen und hören kann. Jede betroffene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, um zu vermeiden, einem überwältigen Zwang anheimzufallen, in welchem sie den Träger in den nächsten 7 Runden angreift. Sollte die Kreatur nicht in der Lage sein, den Träger während ihres nächsten Zuges anzugreifen oder sollte es ein zu großes Risiko darstellen, den Träger anzugreifen (weil sich die betroffene Kreatur z.B. durch ein bedrohtes Feld bewegen oder in eine Grube stürmen müsste), kann sie während dieser Runde normal handeln. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt, der keinen Effekt auf Kreaturen hat, die keine gesprochene Sprache nutzen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 7.675 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verwirrung*

Blutrock des Mörders

Preis 12.405 GM

Aura Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **Gewicht** 10 Pfd.

Dieser aus Seide bestehende *Waffenrock des Schattenwandelns +1* ist so schwarz wie die Nacht und mit Fäden in der Farbe getrockneten Blutes abgenäht. Wenn er von einem Schurken mit dem Schurkentrick Blutende Wunde getragen wird, steigt der Blutungsschaden des Hinterhältigen Angriffs des Schurken um +1.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 6.280 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten*, *Stille*, *Unsichtbarkeit*

Broschenrüstung

Preis 12.650 GM

Aura Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 10 | **Gewicht** 50 Pfd.



Dieser Gegenstand sieht für gewöhnlich wie eine Stahlbrosche oder eine Mantelspange aus. Oftmals nimmt er auch die Form eines schweren Helms oder eines festen Schilds an. Auf Befehl hin verwandelt sich die Brosche, hüllt den Träger in eine vollständige *Ritterrüstung +1* und entfesselt dabei einen Sturm aus metallischen Platten und Lamellen. Oftmals ziert die Brosche das Bruststück der Rüstung. Die Brosche verwandelt sich nur, wenn der Träger über einen freien Rüstungsplatz verfügt. Sollte der Träger bereits eine Rüstung tragen, funktioniert die Brosche nicht. Die Brosche, die zu dieser Rüstung gehört, wiegt weniger als 1 Pfd. In dieser Form belegt sie den Ausrüstungsplatz: Hals.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 7.650 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Sofortige Herbeizauberung*

Brustplatte der Würde

Preis 25.400 GM

Aura Starke Verzauberung | **ZS** 15 | **Gewicht** 30 Pfd.

Das Bild eines wilden Grizzlybären oder eines anderen eindrucksvollen Raubtieres ziert für gewöhnlich die Vorderseite dieser *Brustplatte +2*. Sie verleiht dem Träger eine Aura der Würde und Führungskraft. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Charismawürfe, charismabasierte Fertigkeitswürfe eingeschlossen. Des Weiteren erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf seinen Wert im Anführen. Freundlich gesinnte Truppen innerhalb eines Radius von 120 m um den Träger herum werden tapferer als sonst; sie erhalten einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Da dieser Effekt größtenteils auf dem Aussehen der Rüstung beruht, kann der Träger sich nicht verstecken oder sich in irgendeiner Weise tarnen, ohne dabei die Wirkung des Effekts zu verlieren.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 12.875 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Massen-Monster bezaubern*

Brustplatte des Freibeuters

Preis 23.850 GM

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **Gewicht** 30 Pfd.



Diese *Brustplatte +1* besteht aus einem glänzenden, bernsteinfarbenden Metall und wurde mit schwachen Wellen- und Wassermotiven geschmückt. Sie erlaubt ihrem Träger, permanent die Effekte von *Auf Wasser gehen* zu nutzen. Sollte eine Kreatur die Rüstung überziehen, während sie sich unter Wasser befindet, wird sie in einer Bewegungsrate von 18 m pro Runde gen Oberfläche getragen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 12.100 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Auf Wasser gehen*

BRUSTPLATTE DES VERSCHWINDENS

PREIS 15.200 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 15 Pfd.

Diese verbeulte *Mithralbrustplatte +1* hat das Aussehen eines stilisierten Schildkrötenpanzers. Auf Befehl kann der Träger im Inneren der Rüstung verschwinden. Die Brustplatte bleibt zurück, während sich der Träger sicher in einem außerdimensionalen Raum versteckt. Dieser Raum ist gerade groß genug, damit der Träger bequem darin sitzen kann. Allerdings liefert er keine frische Luft oder Licht, um sehen zu können. Der Träger kann die Umgebung der Rüstung nicht wahrnehmen, während er in der Rüstung versteckt ist. Auf ein zweites Befehlswort hin kehrt der Träger an den Ort der Rüstung zurück, wobei er die Rüstung trägt. Falls der Träger nicht an den Ort der Rüstung zurückkehren kann, wird er stattdessen auf den nächsten freien Raum geschoben, der ihn aufnehmen kann. Allerdings trägt er dann nicht länger die Rüstung. Sollte die Brustplatte zerstört werden, kehrt der Träger augenblicklich an den Ort zurück, wo die Rüstung sich befand, als sie zerstört wurde. Erfolgreiches Bannen der Rüstung holt ihren Träger ebenso zurück, allerdings trägt er in diesem Fall die Rüstung noch.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.700 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Seiltrick*

CELESTISCHE RÜSTUNG

PREIS 22.400 GM

AURA Schwache Verwandlung [gut] | **ZS** 5 | **GEWICHT** 20 Pfd.



Dieser *Kettenpanzer +3* ist so fein und leicht, dass er unter normaler Kleidung getragen werden kann, ohne dass dabei seine Präsenz verraten wird. Er hat einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +8, einen Rüstungsmalus von -2 und eine Chance von 15% für arkane Zauberpatzer. Er wird als leichte Rüstung angesehen und erlaubt dem Träger einmal pro Tag auf Befehl *Fliegen* (wie der gleichnamige Zauber) anzuwenden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 11.350 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Fliegen*, Erschaffer muss eine gute Besinnung besitzen

DÄMONISCHE RÜSTUNG

PREIS 52.260 GM

AURA Starke Nekromantie [Böse] | **ZS** 13 | **GEWICHT** 50 Pfd.



Diese Ritterrüstung wurde so gestaltet, dass sie ihren Träger als Dämon erscheinen lässt. Glühend rote Energie geht von den Siegeln aus, die auf die Schlüsselstellen und Gelenken der Rüstung eingraviert wurden, und ihre Runen leuchten periodisch mit dunkler Macht auf. Diese *Ritterrüstung +4* erlaubt ihrem Träger, Klauenangriffe auszuführen, die 1W10 Punkte Schaden verursachen Man kann mit diesen Klauen wie mit einer *Waffe +1* angreifen und das Ziel wird zudem von *Ansteckung* (Zähigkeit, SG 14, keine Wirkung) betroffen. Um *Ansteckung* zu nutzen, reicht ein Nahkampfangriff mit den Klauen aus. Die „Klauen" sind in die Armschienen und Handschuhen der Rüstung eingearbeitet worden und können daher nicht durch Entwaffnen entfernt werden.
Eine *Dämonische Rüstung* ist vom Bösen durchdrungen. Daher verleiht sie jeder nicht-bösen Kreatur eine permanente negative Stufe, sollte sie diese zu tragen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Rüstung getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Die negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Rüstung getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 26.955 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ansteckung*

TABELLE 3-5 BESONDERE RÜSTUNGEN

W%	MINDERE SCHWACHE RÜSTUNG	PREIS
01-50	*Mithralkettenhemd*	1.100 GM
51-100	Rüstung in Meisterarbeitsqualität oder nicht-magische Rüstung aus einem besonderen Material	variiert

W%	HÖHERE SCHWACHE RÜSTUNG	PREIS
01-33	*Nebelkettenhemd*	2.250 GM
34-66	*Otyughhaut*	2.565 GM
67-100	*Drachenschuppenritterrüstung*	3.300 GM

W%	MINDERE DURCHSCHNITTLICHE RÜSTUNG	PREIS
01-33	*Elfischer Kettenpanzer*	5.150 GM
34-66	*Nashornlederrüstung*	5.165 GM
67-100	*Morlockhaut*	8.910 GM

W%	HÖHERE DURCHSCHNITTLICHE RÜSTUNG	PREIS
01-15	*Adamantbrustplatte*	10.200 GM
16-25	*Gewand des Wahrsagers*	10.300 GM
26-38	*Reiterharnisch*	10.650 GM
39-50	*Verzauberte Aalhaut*	11.160 GM
51-62	*Befreiende Lederrüstung*	12.160 GM
63-72	*Blutrock des Mörders*	12.405 GM
73-86	*Broschenrüstung*	12.650 GM
87-100	*Brustplatte des Verschwindens*	15.200 GM

W%	MINDERE MÄCHTIGE RÜSTUNG	PREIS
01-13	*Beleidigende Rüstung*	16.175 GM
14-29	*Zwergische Ritterrüstung*	16.500 GM
30-45	*Glücksbänderpanzer*	18.900 GM
46-58	*Katzenfell*	18.910 GM
59-71	*Celestische Rüstung*	22.400 GM
72-84	*Brustplatte des Freibeuters*	23.850 GM
85-100	*Ritterrüstung der Tiefe*	24.650 GM

W%	HÖHERE MÄCHTIGE RÜSTUNG	PREIS
01-10	*Brustplatte der Würde*	25.400 GM
11-14	*Panzer des Gottverlassenen*	25.400 GM
15-24	*Mithralritterrüstung der Geschwindigkeit*	26.500 GM
25-28	*Waldwächter*	29.350 GM
29-32	*Skarabäusbrustplatte*	32.350 GM
33-38	*Riesenhaut-Rüstung (Oger)*	39.165 GM
39-42	*Hamatulahaut*	44.215 GM
43-48	*Riesenhaut-Rüstung (Hügelriese)*	46.665 GM
49-52	*Dämonische Rüstung*	52.260 GM
53-58	*Riesenhaut-Rüstung (Feuer-, Frost- oder Steinriese)*	54.165 GM
59-64	*Riesenhaut-Rüstung (Troll)*	59.165 GM
65-70	*Panzer der Böswilligkeit*	61.300 GM
71-76	*Riesenhaut-Rüstung (Wolkenriese)*	69.165 GM
77-82	*Riesenhaut-Rüstung (Sturmriese)*	76.665 GM
83-88	*Glitzernder Plattenpanzer*	81.250 GM
89-96	*Rüstung der Unbesiegbarkeit*	137.650 GM
97-100	*Regenbogenritterrüstung*	160.665 GM

WACHSAM

PREIS 3.300 GM

AURA Keine Aura (nicht-magisch) | **ZS** – | **GEWICHT** 50 Pfd.



Diese Ritterrüstung wurde aus Drachenschuppen hergestellt und nicht aus Metall, so dass Druiden sie tragen können. Ansonsten ist sie mit einer Ritterrüstung in Meisterarbeitsqualität identisch. Der Träger einer Drachenschuppenritterrüstung neigt dazu, den Zorn der Drachenart anzuziehen, aus deren Schuppen die Rüstung hergestellt wurde.

Elfischer Kettenpanzer

Preis 5.150 GM		
Aura Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**Gewicht** 20 Pfd.

Dieser besonders leichte Kettenpanzer wurde aus sehr feinen Mithralgliedern gefertigt und wird in allen Belangen wie eine leichte Rüstung behandelt (auch bei der Ermittlung, ob eine Kreatur im Umgang mit ihr geübt ist). Die Rüstung hat eine Chance von 20% für arkane Zauberpatzer, einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +4 und einen Rüstungsmalus von -2.

Gewand des Wahrsagers

Preis 10.300 GM		
Aura Schwache Weissagung	**ZS** 5	**Gewicht** 40 Pfd.

Dieser *Kettenpanzer +1* ist auf ein bestimmtes Mysterium eingestimmt und enthält eine Offenbarung, die mit diesem Mysterium assoziiert wird (siehe Beschreibung der Mystikerklasse in den *Expertenregeln*). Aussehen und Farbe des Kettenpanzers stehen üblicherweise mit dem erwählten Mysterium in Verbindung. Während er diese Rüstung trägt, hat ein Mystiker Zugang zu der jeweiligen Offenbarung und kann sie nutzen, als ob er sie als normales Klassenmerkmal gewählt hätte. Der Mystiker muss ein geeignetes Mysterium besitzen, um die Rüstung nutzen zu können; z.B. kann das *Gewand des Wahrsagers (Schlachtruf)* nur von einem Mystiker des Kampfes genutzt werden. Wenn der Träger diese Offenbarung schon hat und die Offenbarung ihm eine Fähigkeit mit einer begrenzten Anzahl von Nutzungen verleiht, kann der Mystiker diese Eigenschaft noch ein zusätzliches Mal mehr pro Tag nutzen. Diese besondere Eigenschaft hat keinen Effekt, wenn die Rüstung von einem Nicht-Mystiker getragen wird.
Für göttliche Zauber mit einer prozentualen Erfolgschance (wie bei *Vorahnung* oder *Weissagung*), steigt die Chance des Trägers um +5 Punkte.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 5.300 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Vorahnung*, Erschaffer muss ein Mystiker mit der gewünschten Offenbarung sein

Glitzernder Plattenpanzer

Preis 81.250 GM		
Aura Starke Hervorrufung	**ZS** 15	**Gewicht** 50 Pfd.



Dieser glühende *Plattenpanzer +1* ist mit verschiedenen Darstellungen der Sonne und der Natur geschmückt. Der Träger kann der Rüstung beliebig oft befehlen, für 10 Minuten in *Tageslicht* zu erscheinen (wie der gleichnamige Zauber). Einmal pro Tag kann der Träger ihr befehlen, in *Sonnenfeuer* zu erstrahlen. Das *Sonnenfeuer* ist auf den Träger zentriert und der Träger ist nicht von dessen Effekten betroffen.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten +41.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Sonnenfeuer*, *Tageslicht*

Glücksbänderpanzer

Preis 18.900 GM		
Aura Starke Verzauberung	**ZS** 12	**Gewicht** 35 Pfd.

Zehn Edelsteine im Wert von je 100 GM zieren diesen *Bänderpanzer +3*. Einmal pro Woche kann der Träger dieser Rüstung einen gegen ihn durchgeführten Angriffswurf wiederholen lassen. Der Träger muss das zweite Ergebnis unabhängig vom Ergebnis verwenden. Der Spieler des Trägers muss sich entscheiden, ob er der Wurf wiederholen lässt, ehe der Schaden ausgewürfelt wird.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 9.650 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Segnen*

Hamatulahaut

Preis 44.215 GM		
Aura Starke Verwandlung	**ZS** 9	**Gewicht** 12 Pfd.

Hergestellt aus der geschundenen Haut eines Klingenteufels wiegt diese *Fellrüstung mit Rüstungsstacheln +2* die Hälfte des normalen Gewichts. Wenn der Träger in Raserei verfällt, verlängern sich die Rüstungsstacheln der Rüstung und das Fell verbindet sich mit seiner Haut, so dass er Resistenz gegen Feuer 10 erhält. Jede Kreatur, die den Träger mit einer Nahkampfwaffe, einem waffenlosen Schlag oder einer natürlicher Waffe angreift, während die Stacheln verlängert sind, erleidet 1W8+6 Schadenspunkte (Stichschaden) durch die Klingen der Rüstung (es sei denn, es wird eine Waffe mit Reichweite genutzt). Während der Träger wütet, erleidet er durch Zauber, die zusätzlichen Schaden bei bösen Externaren verursachen, diesen erhöhten Schaden ebenso.
Ein Barbar mit der Kampfrauschkraft Scheusaltotem erhält zusätzliche Vorteile durch die *Hamatulahaut*. Wenn der Träger die Kampfrauschkraft Schwächeres Scheusaltotem besitzt, erhält er einen unheiligen Bonus von +1 auf seine RK, während er sich in Raserei befindet. Wenn er die Kampfrauschkraft Scheusaltotem besitzt, steigt der von den Klingen der Rüstung verursachte Schaden auf 2W8+6 an. Sollte der Träger die Kampfrauschkraft Mächtiges Scheusaltotem besitzen, erhält er Resistenz gegen Feuer 20, sobald er in Raserei verfällt.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 22.215 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energien widerstehen (Feuer)*, Verwandlung

Katzenfell

Preis 18.910 GM		
Aura Starke Verwandlung	**ZS** 13	**Gewicht** 15 Pfd.

Diese unglaublich schmiegsame, rabenschwarze *Lederrüstung des Schattenwandelns +1* verleiht zu einem gewissen Grad die katzenartige Anmut und das sprichwörtliche Glück einer Katze. Sie besitzt keinen Rüstungsmalus oder maximalen Geschicklichkeitsbonus. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und erhält immer nur die Hälfte des normalerweise erlittenen Sturzschadens. Immer dann, wenn der Träger durch einen Angriff oder einen Zauber auf negative Trefferpunkte in Höhe seines Konstitutionswertes reduziert wird, zerfällt die Rüstung und ist zerstört. Der Träger erhält dann nur den halben Schaden von dem jeweiligen Angriff oder Zauber.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 9.535 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Katzenhafte Anmut*, *Federfall*, *Begrenzter Wunsch*, *Wunsch* oder *Wunder*

Mithralkettenhemd

Preis 1.100 GM		
Aura Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**Gewicht** 10 Pfd.

Dieses besonders leichte Kettenhemd wurde aus sehr feinen Mithralgliedern gefertigt. Die Rüstung hat eine Chance für arkane Zauberpatzer von 10%, einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +6 und keinen Rüstungsmalus. Sie wird wie eine leichte Rüstung behandelt.

Mithralritterrüstung der Geschwindigkeit

Preis 26.500 GM		
Aura Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**Gewicht** 25 Pfd.

Der Träger dieser feinen *Mithralritterrüstung +1* kann diese mit Hilfe einer Freien Aktion aktivieren. Sie ermöglicht es ihm, so zu handeln, als ob er für die Dauer von 10 Runden pro Tag unter *Hast* stünde. Die Runden von *Hast* müssen nicht aufeinander folgen. Die Rüstung



hat eine Chance für arkane Zauberpatzer von 25%, einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +3 und einen Rüstungsmalus von -3. Sie wird als mittelschwere Rüstung angesehen, abgesehen davon, dass man geübt im Umgang mit schweren Rüstungen sein muss, um keine Mali im Umgang mit ihr zu erleiden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 18.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hast*

MORLOCKHAUT

PREIS 8.910 GM

AURA Durchschnittliche Illusion und Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 15 Pfd.

Diese *Lederrüstung des Schattenwandelns +1* bewirkt, dass sich die Haut des Trägers in einer Woge schrecklicher Skarifikation verzieht und entstellt. Die Rüstung selbst verschwindet im Zuge dieses schrecklichen Vorganges unter dieser Schicht aus Narben und das Gesicht des Trägers scheint sich in eine ekelerregende Maske aus Fleisch ohne Augen zu verwandeln. Diese Änderung ist illusorisch, vergleichbar mit einer *Rüstung der Unscheinbarkeit*. Dennoch bewirkt die *Morlockhaut*, dass sich die Arme und Beine des Trägers ausstrecken und dass der Körper eine buckelige Form annimmt. Er erhält einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Entfesselungskunst und Klettern. Zudem kann er sich durch enge Bereiche bewegen und quetschen, während er seine normale Bewegungsrate beibehält, ohne dabei einen Malus auf die RK oder auf Angriffswürfe zu erleiden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN 4.535 GM**

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gestalt verändern*, *Unsichtbarkeit*

NASHORNLEDERRÜSTUNG

PREIS 5.165 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 25 Pfd.

Diese *Fellrüstung +2* wurde aus Nashornleder gefertigt. Abgesehen von ihrem Verbesserungsbonus von +2 auf die RK hat diese Rüstung einen Rüstungsmalus von -1 und verleiht jedem erfolgreichen Sturmangriff des Trägers zusätzlich 2W6 Schadenspunkte; gleiches gilt bei berittenen Sturmangriffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.665 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*

NEBELKETTENHEMD

PREIS 2.250 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 25 Pfd.



Die feinen Glieder dieses *Kettenhemdes +1* bilden ein Muster aus wabernden Wolken. Einmal pro Tag kann der Träger das Kettenhemd auf Befehl in einen dichten Nebel verwandeln, der seinen Bereich ausfüllt und ihm Tarnung verleiht (Fehlschlagchance von 20%). Dieser Nebel bewegt sich mit dem Charakter. Effekte, die Nebel zerstreuen oder zerstören, lassen die Rüstung in ihre feste Form und an den Körper des Charakters zurückkehren, so als ob dieser das Befehlswort dafür ausgesprochen hätte oder als ob er einen Bereich betreten hätte, in dem diese Nebelmagie nicht wirkt (z.B. unter Wasser). Wenn der Charakter versucht, eine andere Rüstung überzuziehen, während das *Nebelkettenhemd* in seiner Nebelform ist, verwandelt es sich zu Füßen des Charakters zurück.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verhüllender Nebel*

OTYUGHHAUT

PREIS 2.565 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 25 Pfd.

Diese schlammbraune *Fellrüstung +1* trägt einen üblen Gestank, der abgestandenem Abwasser gleicht. Gelegentlich verursacht sie entzündete und unangenehme Blasen. Abgesehen vom Träger werden alle anderen Kreaturen von dem entsetzlichen Gestank der *Otyughhaut* abgestoßen.

Jede Kreatur, die ihren Zug angrenzend zum Träger beendet, unterliegt dem Zustand Kränkelnd (Zähigkeit, SG 13, keine Wirkung) so lange, wie sie angrenzend zum Träger verweilt und noch eine Runde darüber hinaus. Eine Kreatur, die den Träger mit einem Bissangriff angreift, wird auf dieselbe Weise betroffen, sogar wenn sie über eine außergewöhnliche Reichweite verfügt und angreift, ohne sich angrenzend zum Träger zu befinden. Sollte der Träger im Ganzen verschlungen werden, unterliegt der Angreifer automatisch dem Zustand Kränkelnd und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 zu Beginn seines Zuges bestehen. Andernfalls ist er dazu gezwungen, den Träger auszuspeien und unbeschadet im nächsten Feld abzulegen (allerdings wird er zu Boden geworfen, wenn er erbrochen wird). Kreaturen mit der Fähigkeit Geruchssinn erleiden einen Malus von -2 auf ihren Rettungswurf gegen den Gestank der *Otyughhaut*. Diese oben aufgeführten Effekte sind Gifteffekte; Kreaturen, die gegen Gift immun sind, sind auch gegen diese Effekte immun. Der Träger ist immun gegen diesen Effekt.

Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Krankheit, Gift und jeden Effekt, der bei ihm Übelkeit verursacht oder ihn kränkeln lässt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN 1.365 GM**

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ansteckung*, *Stinkende Wolke*

PANZER DER BÖSWILLIGKEIT

PREIS 61.300 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 10 | **GEWICHT** 40 Pfd.

Ein *Panzer der Böswilligkeit* besteht aus zerfetzten Lumpen und funktioniert wie ein nicht-magischer Kettenpanzer, solange der Träger nicht mindestens eine mäßig böse Aura[GRW] ausstrahlt. Wenn die Rüstung von einem ausreichend bösen Charakter getragen wird, funktioniert sie stattdessen wie ein *Sündiger Kettenpanzer +2* (siehe S. 121) Ein *Panzer der Böswilligkeit* verleiht guten Trägern keine negative Stufe.

Der Träger einer *Rüstung der Böswilligkeit* erhält ZR 21, jedoch nur gegen Zauber der Kategorie Gut. Außerdem heilt der Träger einen Teil des erlittenen Schadens, wann immer er negative Energie fokussiert, um eine lebende Kreatur zu verletzen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Träger lebendig oder untot ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 30.800 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gerechte Macht*, *Zauberresistenz*

PANZER DES GOTTVERLASSENEN

PREIS 25.400 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 35 Pfd.



Ein massiver Totenschädel ziert den Brustteil dieses *Bänderpanzers +1*. Kleine vergoldete Darstellungen von entstellten heiligen Symbolen bedecken die anderen Teile der Rüstung. Der Träger der Rüstung kann keine göttlichen Zauber wirken oder irgendeine zauberähnliche bzw. übernatürliche Fähigkeit nutzen, die von der Verbindung mit einem Gott herrührt. Der Träger erlangt SR 19 gegen jeden Zauber, zauberähnliche Fähigkeit oder übernatürliche Fähigkeit, die göttlichen Ursprungs ist (wie bei einer von einer Domäne verliehenen Macht oder einer Fähigkeit, die von einem Externar verliehen wurde,

der einem Gott dient). Des Weiteren ist der Verbesserungsbonus dieser Rüstung gegen Kreaturen mit diesen Eigenschaften um 2 Punkte höher.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.900

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer darf kein göttlicher Zauberkundiger sein

REGENBOGENRITTERRÜSTUNG

PREIS 160.650 GM

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 13 | **GEWICHT** 50 Pfd.

Diese glänzende *Ritterrüstung +3* schimmert abwechselnd in allen Farben des Regenbogens. Immer dominiert eine einzelne Farbe die anderen. Diese Farbe bleibt dominant, bis der Träger sie erneut ändert. Wenn der Träger einer *Regenbogenritterrüstung* von *Regenbogenspiel* getroffen wird oder wenn er eine *Regenbogensphäre* bzw. *Regenbogenwand* durchquert, ignoriert er den Effekt, der der dominanten Rüstungsfarbe entspricht. Er erhält keinen besonderen Schutz gegen die anderen Farben dieser Zauber. Abgesehen von diesem Vorteil liefert jede Farbe eine einzigartige Form von Schutz.

FARBE	EFFEKT
Rot	Energien widerstehen (Feuer) 30
Orange	Energien widerstehen (Säure) 30
Gelb	Energien widerstehen (Elektrizität) 30
Grün	Giftimmunität
Blau	Immunität gegen Versteinerung
Indigo	Resistenzbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte
Violett	Schutz durch Dimensionsanker (wie der Zauber)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 81.150 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dimensionsanker, Energien widerstehen, Gedankenleere, Gift neutralisieren, Stein zu Fleisch* sowie *Regenbogensphäre, Regenbogenspiel* oder *Regenbogenwand*

REITERHARNISCH

PREIS 10.650 GM

Ritterrüstung	50 Pfd.
Bänderpanzer	35 Pfd.
Pferdeharnisch	70 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** variiert

Diese *Ritterrüstung +2* ist mit goldenen Intarsien dekoriert, die wie ein Spiegel glänzen. Sollte sich der Träger auf einem Reittier befinden, kann er mit Hilfe einer Bewegungsaktion Teile der Rüstung ausdehnen und so anordnen, dass sie auch das Reittier schützen. In dieser Form wird aus der Rüstung ein *Bänderpanzer +2* für den Träger und für das Reittier ein *Bänderpanzer-Pferdeharnisch +1*. Im Zuge einer zweiten Bewegungsaktion kann sie sich wieder in eine *Ritterrüstung +2* zusammenfügen. Ein *Reiterharnisch* kann sich nicht so umformen, dass sie ein Reittier schützt, dass mehr als eine Größenkategorie größer als sein Träger ist. Dasselbe gilt für Kreaturen, die keinen Pferdeharnisch tragen können. Die Rüstung kann allerdings exotische Pferdeharnische entwickeln, wie z.B. für einen Greif oder für einen Drachen.

Wenn zusätzliche Verzauberungen oder Zauber auf einen *Reiterharnisch* in seiner Form als Ritterrüstung gewirkt werden, entfalten sie erst ihre Wirkung, sobald sich die Rüstung verwandelt hat. Effekte auf dem Pferdeharnisch werden unterdrückt, wenn die Rüstung zusammengefügt ist. Für den Fall, dass ein Teil der Rüstung während des verwandelten Zustandes beschädigt wird, erlangt die zusammengesetzte Rüstung ebenfalls den Zustand Beschädigt. Wenn sie in einem der beiden Zustände zerstört wird, ist sie komplett zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.150 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verarbeitung*

RIESENHAUT-RÜSTUNG

PREIS VARIIERT

Oger	39.165 GM
Hügelriese	46.665 GM
Feuer-, Frost- oder Steinriese	54.165 GM
Troll	59.165 GM
Wolkenriese	69.165 GM
Sturmriese	76.665 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 25 Pfd.



Diese lose, vielfach gefaltete *Fellrüstung +3* besteht aus der getrockneten Haut eines Riesen. Einmal pro Tag kann der Träger per Befehl auf die Größe des entsprechenden Riesen anwachsen, so als ob er *Riesengestalt I* (Oger, Hügelriese, Feuerriese, Frostriese, Steinriese oder Troll) oder *Riesengestalt II* (Wolkenriese oder Sturmriese) genutzt hätte. Diese Verwandlung dauert bis zu 15 Minuten an und endet, wenn der Träger dies befiehlt.

Die meisten gut gesinnten Völker sehen das Tragen einer Haut von intelligenten Kreaturen als abscheulich an. Riesen erhalten einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- oder Schadenswürfe gegen den Träger oder +4, wenn die Rüstung aus der Haut eines Riesen hergestellt wurde, welcher der Angreifer angehört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Oger	19.600 GM
Hügelriesen	23.415 GM
Feuer-, Frost- oder Steinriesen	27.165 GM
Troll	29.665 GM
Wolkenriese	34.665 GM
Sturmriese	38.415 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Riesengestalt I* (Oger, Hügelriese, Feuerriese, Frostriese, Steinriese oder Troll) oder *Riesengestalt II* (Wolkenriese oder Sturmriese)

RITTERRÜSTUNG DER TIEFE

PREIS 24.650 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 11 | **GEWICHT** 50 Pfd.

Diese *Ritterrüstung +1* ist mit einem Wellen-und-Fisch-Motiv geschmückt. Oftmals werden winzige Flossen und Schuppen in die Rüstung eingearbeitet. Obwohl die Rüstung so schwer und massiv wie eine normale Ritterrüstung bleibt, wird der Träger einer *Ritterrüstung der Tiefe* bei Fertigkeitswürfen für Schwimmen behandelt, als ob er ungerüstet wäre. Der Träger kann unter Wasser atmen und mit jeder wasseratmenden Kreatur kommunizieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.150 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bewegungsfreiheit, Wasser atmen, Zungen*

RÜSTUNG DER UNBESIEGBARKEIT

PREIS 137.650 GM

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 13 | **GEWICHT** 50 Pfd.

Eine *Rüstung der Unbesiegbarkeit* wechselt zwischen drei verschiedenen Erscheinungsformen, jedoch wiegt sie immer gleich viel und schützt wie eine *Undurchdringbare Ritterrüstung des mittleren Bollwerks +2*. Der Träger kann die Rüstung mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion in eine Rüstung aus schweren Platten, die Hiebwaffenangriffe abblockt (SR 10/Stich- oder Wuchtschaden), einen mehrschichtigen Kettenpanzer, der Stichwaffenangriffe abblockt (DR 10/Hieb- oder Wuchtschaden) oder eine Rüstung aus überlappenden Metallschuppen verwandeln, die Wuchtwaffenangriffe abblockt (SR 10/Hieb- oder Stichschaden). Außerdem erhält der Träger einer *Rüstung*

der Unbesiegbarkeit Resistenz 5 gegen Kälte, Elektrizität, Feuer, Säure und Schall. Die Rüstung selbst ist nicht von dem Schaden betroffen, der von diesen Energiearten ausgeht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 69.650 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energien widerstehen*, *Reparieren*, *Verarbeitung* und *Begrenzter Wunsch* oder *Wunder*

SKARABÄUSBRUSTPLATTE

PREIS 32.350 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 8	**GEWICHT** 30 Pfd.

Diese *Brustplatte +3* wurde aus dem Panzer eines Riesenskarabäus gefertigt und derartig verzaubert, dass er so hart und spiegelnd wie poliertes Metall wirkt. Der Träger erleidet nur die Hälfte des Schadens durch Ungezieferschwärme und erlangt einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die außergewöhnlichen Fähigkeiten von Ungezieferschwärmen.

Zusätzlich kann der Träger einmal pro Tag auf Befehl die *Skarabäusbrustplatte* in einen Skarabäusschwarm verwandeln, der von seiner Brust aus die nächste Kreatur angreift. Der Schwarm hat identische Spielwerte mit einem Heeresarmeisenschwarm[MHB] und greift jede Kreatur innerhalb seiner Reichweite an. Der Träger kann mit Hilfe einer Bewegungsaktion dem Schwarm befehlen sich zu bewegen (dies schließt die Veränderung der Schwarmform ein), jedoch muss der Schwarm angrenzend zum Träger bleiben. Sobald der Schwarm auf 0 Trefferpunkte reduziert wurde, wenn der Träger gezwungen ist, sich von dem Schwarm fortzubewegen oder wenn der Träger ihm im Zuge einer Bewegungsaktion die Rückkehr befiehlt, krabbelt der Schwarm zurück auf die Brust des Trägers und nimmt die Form der Rüstung an. Während der Schwarm aktiv ist, gilt die *Skarabäusbrustplatte* als nicht vom Träger getragen. Daher erhält er (abgesehen von den Vorteilen durch das Kommandieren des Schwarms) keine Verteidigungsvorteile durch die Rüstung.

Ein Druide der 6. Stufe, der eine *Skarabäusbrustplatte* trägt, kann seine Tiergestalt-Fähigkeit dazu nutzen, um *Ungeziefergestalt I*[ABR] zu kopieren. Auf Stufe 8 kann er seine Tiergestalt verwenden, um *Ungeziefergestalt II*[ABR] zu kopieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.350 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kriechender Tod*, *Ungeziefergestalt II*, *Zauber zurückwerfen*

VERZAUBERTE AALHAUT

PREIS 11.160 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** 15 Pfd.

Diese *Lederrüstung der Schlüpfrigkeit +1* wurde aus schimmernder, glatter Aalhaut hergestellt, die es dem Träger erlaubt, sich mit tödlicher Eleganz und jäher Schnelligkeit zu bewegen, insbesondere unter Wasser. Sobald sie sich unter Wasser befindet, erlangt die *Verzauberte Aalhaut* die Eigenschaft *Schattenwandeln* und verleiht dem Träger eine Bewegungsrate (Schwimmen) von 9 m sowie die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Zudem kann der Träger in einer Überraschungsrunde so handeln, als ob er eine Volle Runde anstelle einer einzelnen Aktion zur Verfügung hätte, solange diese Aktionen unter Wasser durchgeführt werden. Wenn er das Wasser verlässt, endet die Überraschungsrunde sofort.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.660 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hauch der See*[EXP], *Schmieren*, *Unsichtbarkeit*

WALDWÄCHTER

PREIS 29.350 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 11	**GEWICHT** 25 Pfd.

Der *Waldwächter* ist eine *Grünholzschienenpanzer +3* der aus Streifen laminierten Grünholzes hergestellt wurde, die sich geschmeidig der Bewegung des Trägers anpassen und sofort versteifen, wenn sie im Kampf getroffen werden (das besondere Material Grünholz wird auf S. 50 beschrieben). Die Rüstung wird immer wie eine mittelschwere Rüstung behandelt (auch hinsichtlich der Bestimmung des Umgangs mit ihr). Die Rüstung hat eine Chance auf arkane Zauberpatzer von 25%, einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +2 und einen Rüstungsmalus von -4.

Mit einer Bewegungsaktion kann der Träger einen Streifen losen Holzes von der Rüstung abreißen. Dieser Streifen verwandelt sich in eine Waffe, die der Träger der Rüstung auswählt. Er kann zu einem *Grünholzknüppel +1*, einem *Grünholzkampfstab +1/+1* oder einem *Scharfen Grünholzpflock +1* werden. Wenn der Träger auf diese Weise einen Knüppel oder einen Kampfstab erschafft, genießt er für die Dauer von 1 Minute die Vorteile von *Shillelagh*. Jede Waffe, die aus dem *Waldwächter* herausgetrennt wird, reduziert den Verbesserungsbonus der Rüstung um 1. Als Konsequenz daraus können nur drei solcher Waffen aus dieser Rüstung herausgetrennt werden. Die Grünholzwaffen behalten ihren Verbesserungsbonus allerdings nur, wenn sie vom Träger geführt werden. Für alle anderen Nutzer sind sie Waffen in Meisterarbeitsqualität.

Der Träger kann die Waffen mit Hilfe einer Bewegungsaktion in den *Waldwächter* zurückführen und so den verlorenen Verbesserungsbonus wiederherstellen. Die Rüstung regeneriert zu Beginn jedes Tages jeden fehlenden Streifen (dies stellt den Verbesserungsbonus vollständig her) und jede Waffe, die noch von der Rüstung getrennt war, zerfällt zu Staub.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 14.850 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Eisenholz*, *Holz formen*, *Shillelagh*

ZWERGISCHE RITTERRÜSTUNG

PREIS 16.500 GM		
AURA Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**GEWICHT** 50 Pfd.

Diese Ritterrüstung wurde aus Adamant geschmiedet. Sie verleiht dem Träger Schadensreduzierung 3/-.

Besondere magische Schilde

Absorptionsschild

Preis 50.170 GM		
Aura Starke Verwandlung	**ZS** 17	**Gewicht** 15 Pfd.

Dieser *schwere Stahlschild +1* wurde aus Metall hergestellt, allerdings ist er in einem matten Schwarz gehalten, welches das Licht zu absorbieren scheint. Einmal alle zwei Tage kann der Schild mit einem Befehlswort aktiviert werden und ein berührtes Objekt auflösen. Dies funktioniert wie der Zauber *Auflösen*. Der Träger muss aber hierfür einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen. Dieser Effekt funktioniert nur im Zuge eines Angriffs – er kann nicht aktiviert werden, um sich auf eine Kreatur oder eine Waffe zu auszuwirken, die gerade den Schild trifft.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 25.170 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Auflösung*

Celestischer Schild

Preis 13.170 GM		
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 9	**Gewicht** 7 Pfd.



Dieser goldumrandete *blendende schwere Stahlschild +2* ist unglaublich leicht und handlich für seine Größe. Er besitzt keinen Rüstungsmalus oder eine Chance für arkanen Zauberpatzer. Er ermöglicht seinem Träger einmal pro Tag *Federfall* zu nutzen. Eine Kreatur, die eine *Celestische Rüstung* trägt, während sie einen *Celestischen Schild* führt, kann der Rüstung befehlen, ihr einmal pro Tag *Überlandflug* anstelle von *Fliegen* zu gewähren.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 6.670 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Federfall*, *Überlandflug*

Drachentöterschild

Preis 7.170 GM		
Aura Schwacher Bannzauber	**ZS** 5	**Gewicht** 15 Pfd.

Dieser *schwere Stahlschild +2* besitzt eine ausgeprägte Wölbung und trägt oft das Wappen eines tapferen Ritters. Der Träger dieses Schildes erhält einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe gegen Effekte, die von einem Punkt außerhalb seines Feldes entstehen oder sich entladen, so als ob er Deckung besäße. Er schützt aber nicht gegen Ausbreitungseffekte. Der durch den Schild verliehene Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus, den man durch tatsächliche Deckung erlangt, und gewährt ausschließlich dem Träger Deckung. Zudem verleiht ein *Drachentöterschild* seinem Träger einen Moralbonus von +2 auf Willenswürfe gegen die Fähigkeit Unheimliche Ausstrahlung.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 3.670 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht bannen*, *Schild des Glaubens*

Einbrechertartsche

Preis 4.655 GM		
Aura Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**Gewicht** 50 Pfd.



Die Rückseite dieser unscheinbaren *Tartsche +1* dient mehreren kleinen Werkzeugen und Utensilien als Versteck. Diese können jederzeit ausgepackt und hervorgeholt werden, um sie für einen Angriff, die Verteidigung oder die Ausführung einer schurkischen Aufgabe zu nutzen. Eine *Einbrechertartsche* verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten und Fingerfertigkeit, Kampfmanöverwürfe, um Schmutzige Tricks auszuführen, sowie auf die KMV gegen Schmutzige Tricks.

Einmal pro Tag kann der Träger die *Einbrechertartsche* auf Befehl in ein normales Werkzeug mit einem Gewicht von 1 bis 5 Pfd. verwandeln (z.B. in ein Brecheisen, einen Hammer, eine Säge, eine kleine Schaufel, einen Wurfhaken, das Werkzeug eines Handwerkers oder in Diebeswerkzeug). Die *Einbrechertartsche* behält in dieser Form sowohl ihre normale Härte als auch ihre Trefferpunkte und kann auf Befehl wieder in ihre Schildform zurückkehren.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 2.450 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Höhere Erschaffung*

Elysischer Schild

Preis 52.620 GM		
Aura Starke Beschwörung	**ZS** 13	**Gewicht** 45 Pfd.

Auf diesen *Turmschild der Geisterhaften Berührung +2* wurden Begräbnisrunen eingraviert, welche die friedvolle Ruhe der Toten darstellen soll. Der Träger eines *Elysischen Schildes* ist immun gegen die Fähigkeit Brut erzeugen von Untoten. Zudem kann er einmal pro Tag einen einzelnen Lebenskraftentzug-, Attributsentzug- oder Attributsschaden-Angriff einer untoten Kreatur negieren. Außerdem kann der Träger einmal pro Tag als Standard-Aktion eine Welle positiver Energie entladen, die Untote in Panik versetzt - dies funktioniert wie das Talent Untote vertreiben (Willen, SG 20, keine Wirkung).

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 26.390 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Untote vertreiben, *Ätherform*, *Todesschutz*

Energieturm

Preis 46.030 GM		
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 7	**Gewicht** 22 Pfd.

Dieser *Mithralturmschild der Geisterhaften Berührung und Geschossabwehr +1* glüht in einem fortwährenden bläulichen Glanz. Erfüllt mit magischer Kraft macht ein *Energieturm* seinen Träger immun gegen *Magische Geschosse*. Zudem ermöglicht er seinem Träger seine besondere Eigenschaft *Geschossabwehr* zu nutzen, um magische Strahlen und Berührungsangriffe im Fernkampf abzuwehren. Der SG des Reflexwurfes, um eine derartige Attacke abzuwehren, ist gleich 20 + der Grad des Zaubers (oder ½ Klassenstufe bzw. Trefferwürfel der Kreatur, die den Effekt hervorgerufen hat, sollte es sich um einen übernatürlichen Effekt handeln). Wenn ein Zauber oder ein Effekt mehrere Strahlen oder Angriffe erzeugt, dann wehrt der *Energieturm* nur einen von ihnen pro Runde ab.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 23.530 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ätherform*, *Schild*, *Unverwüstliche Sphäre*

Faltturm

Preis 8.170 GM		
Aura Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 6	**Gewicht** 15 Pfd.

Dreimal pro Tag kann diesem *schweren Stahlschild +2* befohlen werden, dass er sich in einen *Turmschild +2* verwandeln soll. Er kann für 1 Minute in der Form des Turmschildes verbleiben oder bis ihm befohlen wird, seine normale Form anzunehmen (dies ist eine schnelle Aktion). Ein *Faltturm* verändert sein Gewicht nicht, wenn er die Form eines Turmschildes annimmt.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 4.170 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand schrumpfen*

FESTUNGSSCHILD

PREIS 19.180 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 45 Pfd.



Der Träger dieses *Turmschilds +1* kann mit Hilfe einer vollen Aktion den Schild in einen Eisenwürfel mit 2,5cm dicken Wänden verwandeln, der ihn und sein gesamtes Feld umschließt. Der Würfel hat Härte 10 und 30 Trefferpunkte pro Seite. Dieser Würfel verleiht seinem Träger vollständige Deckung gegen alles außerhalb des Würfels, Schwarm- und Gasangriffe eingeschlossen (wenn er perfekt versiegelt wurde). Das Innere des Würfels ist dunkel und die Luft in ihm kann weder ein- noch ausströmen. Daher muss der Träger mit Beginn der 3. Runde nach Aktivierung des Würfels seinen Atem anhalten. Sollten ein Angriff eine Seite des Würfels derart beschädigen, dass sie zerstört werden würde, so verwandelt der Würfel sich augenblicklich in einen Schild zurück, der die Hälfte seiner Trefferpunkte verloren hat und den Zustand Beschädigt besitzt. Ansonsten kehrt der Würfel auf Befehl in seine Schildform zurück, wenn der Träger sein gegenwärtiges Feld verlässt oder wenn der Träger bewusstlos wird bzw. stirbt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.680 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Eisenwand*

FLÜGELSCHILD

PREIS 17.257 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 10 Pfd.



Dieser schwere Holzschild besitzt einen Verbesserungsbonus von +3. Ausgebreitete Vogelflügel sind auf die Vorderseite des Schildes eingraviert. Einmal pro Tag kann dem Schild befohlen werden zu *Fliegen* (wie der gleichnamige Zauber) und dabei seinen Träger zu tragen. Der Schild kann bis zu 133 Pfd. pro Runde tragen und sich dabei 18 m pro Runde bewegen. Alternativ kann er bis zu 266 Pfd. pro Runde tragen und sich dabei 12 m weit pro Runde bewegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.707 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Fliegen*

LAWINENSCHILD

PREIS 19.170 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 12 | **GEWICHT** 10 Pfd.

Die Vorderseite dieses *schweren Stahlschildes des Schmetterns +1* sieht aus, als ob sie aus lauter Geröllbruchstücken und größeren Steinen gefertigt wurde. Wenn damit ein Schildstoßangriff durchgeführt wird, fallen Steine von dem Schild und bleiben an dem Ziel des Schildstoßes haften. Dem Ziel muss eine Zähigkeitwurf gegen SG 14 gelingen oder es erhält für 1W4 Runden den Zustand Verstrickt. Einmal pro Tag kann sich der Träger dazu entscheiden, anstelle des Schildstoßes sein Ziel zu versteinern. Hierbei muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen oder es ist für 1 Minute versteinert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.670 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Fleisch zu Stein*, *Stein formen*

Tabelle 3-6 Besonderer Schild

W%	MINDERER SCHWACHER SCHILD	PREIS
01-20	*Schwerer Lebendstahlschild*	*120 GM*
21-45	*Schwarzholztartsche*	*203 GM*
46-70	*Schwarzholzschild*	*257 GM*
71-100	*Schwerer Mithralschild*	*1.020 GM*

W%	HÖHERER SCHWACHER SCHILD	PREIS
01-30	*Zombiehautschild*	*2.159 GM*
31-75	*Zauberschild*	*3.153 GM*
67-100	*Einbrechertartsche*	*4.655 GM*

W%	MINDERER DURCHSCHNITTLICHER SCHILD	PREIS
01-35	*Stachelschild*	5.580 GM
36-50	*Drachentöterschild*	7.170 GM
51-65	*Faltturm*	8.170 GM
66-100	*Löwenschild*	9.170 GM

W%	HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER SCHILD	PREIS
01-20	*Mächtiger Zauberschild*	10.153 GM
21-40	*Celestischer Schild*	13.170 GM
41-60	*Mahlstromschild*	14.170 GM
61-80	*Vulkanischer Schild*	14.170 GM
81-100	*Sturmschild*	15.170 GM

W%	MINDERER MÄCHTIGER SCHILD	PREIS
01-20	*Zinnenschild*	16.180 GM
21-40	*Flügelschild*	17.257 GM
41-60	*Lawinenschild*	19.170 GM
61-80	*Festungsschild*	19.180 GM
81-100	*Wyrmtöterschild*	20.170 GM

W%	HÖHERER MÄCHTIGER SCHILD	PREIS
01-20	*Turmschild des Zauberschutzes*	25.180 GM
21-35	*Schnellblocktartsche*	35.155 GM
36-50	*Streitlustiger Schild*	36.170 GM
51-65	*Energieturm*	46.030 GM
66-85	*Absorptionsschild*	50.170 GM
86-100	*Elysischer Schild*	15.170 GM

LÖWENSCHILD

PREIS 9.170 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 15 Pfd.

Dieser *schwere Stahlschild +2* hat die Form eines brüllenden Löwenkopfes. Dreimal pro Tag kann dem Löwenkopf mit Hilfe einer freien Aktion befohlen werden ein Ziel anzugreifen (unabhängig vom derzeitigen Schildträger). Der Kopf beißt mit dem Grund-Angriffsbonus des Trägers zu (dadurch kann er eventuell mehrere Angriffe ausführen, sofern der Träger welche besitzt) und verursacht dabei 2W6 Schadenspunkte. Der Angriff (oder die Angriffe) des Schildes werden zusätzlich zu den normalen Aktionen des Trägers ausgeführt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.670 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*

Mahlstromschild

Preis 14.170 GM		
Aura Schwache Hervorrufung	**ZS** 5	**Gewicht** 10 Pfd.

Auf der Vorderseite dieses *schweren Stahlschilds des Schmetterns +1* prangt ein magisches Bildnis der Endlosen See mit rollenden Wogen und schäumender Gischt. Sollte der Schild für einen Schildstoßangriff genutzt werden, so kann sein Träger mit einer freien Aktion das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen gegen dasselbe Ziel ausführen, ohne dabei einen Gelegenheitsangriff durch die Kreatur zu provozieren, die zu Fall gebracht werden soll. Zudem kann der Träger mit einem Befehlswort zwei verschiedene Effekte hervorrufen. Er kann durch das Schild beliebig oft eine Gallone frisches, trinkbares Wasser produzieren und einmal pro Tag dem *Mahlstromschild* befehlen, einen Schwall Wasser wie bei *Wasserstrahl* zu entfesseln.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 7.170 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Wasser kontrollieren*, *Wasserstrahl*[EXP]

Schnelle Abblocktartsche

Preis 36.155 GM		
Aura Starke Bannmagie	**ZS** 14	**Gewicht** 15 Pfd.

Einmal pro Runde kann diese *Tartsche der Geschossabwehr +3* mit Hilfe einer augenblicklichen Aktion dazu genutzt werden, einen ankommenden Nahkampfangriff zu parieren. Wenn sie auf diese Weise genutzt wird, steigt der Verbesserungsbonus der Tartsche um +2 gegen diesen Angriff. Der Träger der Tartsche muss sich dazu entscheiden, diese Eigenschaft zu nutzen, ehe der Angriffswurf ausgeführt wurde. Sollte der Schildträger einen Nahkampfangriff auf diese Weise abblocken, kann er die besondere Eigenschaft *Geschossabwehr* für 1 Runde nicht mehr nutzen.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 18.155 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schild*

Schwarzholzschild

Preis 257 GM		
Aura Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieser nicht-magische schwere Holzschild in Meisterarbeitsqualität wurde aus Schwarzholz hergestellt. Er besitzt keinen Verbesserungsbonus, aber das Material, aus dem er hergestellt wurde, macht ihn leichter als einen normalen Holzschild. Er besitzt keinen Rüstungsmalus.

Schwarzholztartsche

Preis 203 GM		
Aura Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**Gewicht** 2-1/2 Pfd.

Dieser nicht-magische leichte Holzschild in Meisterarbeitsqualität wurde aus Schwarzholz hergestellt. Er besitzt keinen Verbesserungsbonus, aber das Material, aus dem er gemacht wurde, macht ihn leichter als einen normalen Holzschild. Er besitzt keinen Rüstungsmalus.

Schwerer Lebendstahlschild

Preis 120 GM		
Aura Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**Gewicht** 15 Pfd.

Dieser nicht-magische schwere Stahlschild wurde aus Lebendstahl hergestellt. Er besitzt keinen Verbesserungsbonus. Allerdings können sein Material und seine Beschaffenheit Waffen beschädigen, die ihn treffen. Immer, wenn der Führer einer Metallwaffe (alle Arten von Metall außer Adamant) eine Kreatur angreift, die diesen Schild trägt, und dabei eine natürliche 1 würfelt, so muss die Waffe einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen oder erhält den Zustand Beschädigt. Sollte die Waffe bereits den Zustand Beschädigt besitzen, erhält sie stattdessen den Zustand Zerstört.

Schwerer Mithralschild

Preis 1.020 GM		
Aura Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieser schwere Schild wurde aus Mithral hergestellt und ist daher viel leichter als ein normaler Stahlschild. Er verfügt über eine Chance für arkane Zauberpatzer von 5% und besitzt keinen Rüstungsmalus.

Stachelschild

Preis 5.580 GM		
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 6	**Gewicht** 15 Pfd.

Dieser *schwere Stahlschild +1* ist mit Stacheln bedeckt. Er verhält sich wie ein normaler schwerer Stachelschild. Dreimal pro Tag kann der Träger dem Schild befehlen, einen seiner Stacheln abzufeuern. Ein abgefeuerter Stachel hat einen Verbesserungsbonus von +1, eine Grundreichweite von 36 m und verursacht 1W10 Schadenspunkte (19-20/x2). Abgefeuerte Stacheln regenerieren sich jeden Tag.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 2.875 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magisches Geschoss*

Streitlustiger Schild

Preis 36.170 GM		
Aura Starke Verwandlung	**ZS** 12	**Gewicht** 15 Pfd.

Dieser *schwere Stahlschild der Belebung und des Schmetterns +1* klappert während eines Kampfes voller Erwartung. Wenn ein *Streitlustiger Schild* losgelassen wird, um seinen Träger zu verteidigen, kann er in gleichem Maße angreifen wie er verteidigt. In jeder Runde, beginnend mit der Runde nach der Belebung, führt der Schild einen einzelnen Schildstoßangriff gegen einen Feind aus, der durch den Träger ausgewählt wird und sich in seiner Reichweite befindet. Dies funktioniert wie ein gewöhnlicher Schildstoßangriff mit dem normalen Angriffsbonus des Trägers, abgesehen davon, dass der Träger den Schildbonus auf seine RK behält. Der Angriff des Schildes gilt als Zweithandangriff; der Träger erleidet aber dadurch keine Mali auf seine eigenen Angriffe, es sei denn, er kämpft tatsächlich mit zwei Waffen. Sollte der Träger über Talente oder Fähigkeiten verfügen, die Schildstoßangriffe unterstützen, so finden diese bei den Angriffen des *Streitlustigen Schildes* Anwendung.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 18.170 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Gegenstände beleben*

Sturmschild

Preis 15.170 GM		
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 6	**Gewicht** 10 Pfd.



Auf der Vorderseite dieses *schweren Stahlschilds des Schmetterns+1* sind wirbelnde Wolken, fallender Regen oder fallender Schnee abgebildet. Wenn er genutzt wird, um einen Schildstoßangriff auszuführen, kann der Träger gegen dasselbe Ziel das Kampfmanöver Ansturm anbringen, ohne einen Gelegenheitsangriff durch die Kreatur zu provozieren, der der Ansturm gilt. Einmal pro Tag kann der Träger dem *Sturmschild* befehlen, einen Schwall konzentrierter Luft wie bei *Windstoß* abzugeben.

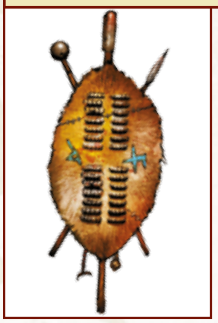
Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 8.170 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Windstoß*

TURMSCHILD DES ZAUBERSCHUTZES

PREIS 25.180 GM

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 15 | **GEWICHT** 15 Pfd.



Dieser *Turmschild der Zauberresistenz (13)* +2 verleiht einen Resistenzbonus von +4 auf Reflexwürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten. Einmal pro Tag, wenn dem Träger ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit gelungen ist, der einen Reflexwurf für die Halbierung des Schadens zulässt, kann der Träger eine augenblickliche Aktion aufwenden, um keinen Schaden durch den Zauber oder die zauberähnliche Fähigkeit zu erleiden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.680 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Katzenhafte Anmut*, *Zauberresistenz*

VULKANISCHER SCHILD

PREIS 14.170 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 10 Pfd.

Im Inneren dieses *schweren Stahlschilds des Schmetterns +1* lodert ein inbrünstiges Feuer. Dadurch erhält er die besondere Waffeneigenschaft *Aufflammen*, wenn er für Schildstoßangriffe genutzt wird. Auf Befehl kann der Träger seinen Schild Rauch wie mit einem Rauchstab ausstoßen lassen. Dieser Rauch beeinträchtigt die Sicht des Schildträgers allerdings nicht. Einmal pro Tag kann der Träger den *Vulkanischen Schild* dazu bringen, eine Kaskade aus Schwefel wie bei *Brennende Hände* auszuspeien.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.170 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Brennende Hände*, *Feuerwerk*

WYRMTÖTERSCHILD

PREIS 20.170 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 9 | **GEWICHT** 15 Pfd.

Dieser *schwere Stahlschild +4* verhält sich in allen Belangen wie eine *Drachentöterschild*, abgesehen davon, dass er einen Moralbonus von +6 statt einen Moralbonus von +2 auf Willenswürfe gegen die Fähigkeit Unheimliche Ausstrahlung gewährt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.170 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht bannen*, *Schild des Glaubens*

ZAUBERSCHILD

PREIS 3.153 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 6 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Auf der Rückseite dieses *leichten Holzschilds +1* ist ein kleiner Lederstreifen angebracht, auf welchem ein Zauberkundiger einen einzelnen Zauber wie auf eine Schriftrolle schreiben kann. Hierbei fallen nur die Hälfte der Kosten für Grundmaterialien an. Es können keine Zauber auf den Streifen geschrieben werden, die höher als der 3. Grad sind. Der Streifen kann mehrmals verwendet werden.

Bei einem zufällig erstellten Zauberschild besteht eine Chance von 50%, dass sich bereits ein Zauber auf dem Lederstreifen befindet, wie er auch auf einer durchschnittlichen Schriftrolle gefunden werden könnte. Es handelt sich entweder um einen göttlichen (01-80 auf W%) oder um einen arkanen (81-100 auf W%) Zauber. Ein Zauberschild besitzt eine Chance für arkane Zauberpatzer von 5%. Der Preis des Schildes ist von dem Wert des Schriftrollenzaubers abhängig, sofern er über einen verfügt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.653 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Erschaffer muss mindestens auf der 6. Stufe sein

ZAUBERSCHILD, MÄCHTIGER

PREIS 10.153 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser *leichte Holzschild +3* verhält sich in allen Belangen wie ein *Zauberschild*, allerdings kann der Lederstreifen Zauber bis zum 5. Grad aufnehmen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.153 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen

ZINNENSCHILD

PREIS 16.180 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 45 Pfd.

Einmal pro Tag kann sich dieser *Turmschild +2* auf Befehl in eine robuste, 30 cm dicke, 3x3 m große Befestigungsmauer mit Zinnen verwandeln. Jedes 1,5 m-Mauerstück verfügt über eine Schießscharte. Die Mauer kann so wie jede andere physische Mauer als Deckung dienen. Der Träger kann die Mauer mit einer Hand berühren und ihr dabei befehlen, sich wieder in einen Turmschild zu verwandeln, der entweder auf dem Boden steht und gegen seine Hand lehnt oder der auf die übliche Weise an seinem Arm befestigt ist. Die Mauer weist die Charakteristika jeder anderen Befestigungsmauer auf (Härte 8, 90 Trefferpunkte, Zerbrechen-SG 35). Wenn ein Angriff die Mauer derart beschädigt, dass sie zerstört werden würde, so verwandelt sich die Mauer augenblicklich in einen Schild zurück, der die Hälfte seiner Trefferpunkte verloren hat und den Zustand Beschädigt besitzt. Der Schild bleibt so lange in seiner Mauerform, bis diese zerstört ist oder ihm befohlen wird, in seine Schildform zurückzukehren. Die Mauer kann nur auf einem für sie ausreichend großen Bereich erscheinen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.180 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Steinwand*

ZOMBIEHAUTSCHILD

PREIS 2.159 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 15 Pfd.

Dieser *leichte Stahlschild +1* ist in eine graue Hautschicht eingewickelt. Einmal pro Tag kann der Träger diese Haut in Form eines menschlichen Zombies unter seiner Kontrolle für eine Dauer von 5 Minuten beleben, so als ob er durch *Tote beleben* geschaffen worden wäre. Sobald die Zeit abgelaufen ist, kehrt der Zombie zu dem Schild zurück. Sollte der Zombie zerstört werden oder den Schild während der ablaufenden Zeitspanne nicht erreichen können, muss der Schild für 1 Stunde auf einer mittelgroßen menschlichen Leiche platziert werden, um die Haut des Schildes zu erneuern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.159 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tote beleben*

Besondere Eigenschaften von Waffen

Eine magische Waffe wurde so verbessert, dass sie besser trifft und mehr Schaden verursacht. Magische Waffen verleihen Verbesserungsboni von +1 bis +5, die sowohl für Angriffs- als auch für Schadenswürfe Anwendung finden. Zudem verfügen alle magischen Waffen über Meisterarbeits-Qualität. Allerdings ist der Angriffsbonus der Meisterarbeit nicht kumulativ mit dem Verbesserungsbonus auf Angriffswürfe.

Waffen werden in zwei Hauptkategorien eingeteilt: Nahkampf und Fernkampf. Manche Nahkampfwaffen können jedoch auch als Fernkampfwaffen benutzt werden. In diesem Fall verleihen sie ihre Verbesserungsboni sowohl bei Nahkampf- als auch bei Fernkampfangriffen.

Einige magische Waffen besitzen besondere Eigenschaften. Besondere Eigenschaften werden wie zusätzliche Boni gehandhabt, die zwar den Marktpreis des Gegenstandes, jedoch nicht die Angriffs- und Schadensboni verändern (es sei denn, es wird explizit erwähnt). Eine Waffe kann niemals einen effektiven Bonus gewähren, der einen Wert von +10 übersteigt (Verbesserungsbonus plus Bonusäquivalente der besonderen Eigenschaften, einschließlich Charakterfähigkeiten und Zauber). Eine Waffe mit einer besonderen Eigenschaft muss außerdem einen Verbesserungsbonus besitzen, der mindestens +1 beträgt, und kann dieselbe besondere Eigenschaft nicht öfter als einmal besitzen.

Waffen oder Munition können aus einem ungewöhnlichen Material gefertigt sein. Würfle auf einem W%: 01-95 bedeutet, dass der Gegenstand aus einem gewöhnlichen Material hergestellt wurde, 96-100 gibt an, dass er aus einem besonderen Material gefertigt wurde (siehe Kapitel 1).

Zauberstufe für Waffen: Die Zauberstufe einer magischen Waffe mit einer besonderen Eigenschaft wird in der Beschreibung des Gegenstandes angegeben. Ein Gegenstand, der nur einen Verbesserungsbonus verleiht, hat eine Zauberstufe, die dem Dreifachen dieses Bonus entspricht. Besitzt ein Gegenstand sowohl einen Verbesserungsbonus als auch eine besondere Eigenschaft, müssen die Voraussetzungen für die höhere der beiden Zauberstufen zutreffen.

Zusätzliche Schadenswürfel: Einige magische Waffen verleihen zusätzliche Schadenswürfel. Zusätzliche Schadenswürfel werden nicht multipliziert, wenn der Angreifer einen kritischen Treffer erzielt.

Fernkampfwaffen und Munition: Der Verbesserungsbonus einer Fernkampfwaffe ist nicht mit dem Verbesserungsbonus der Munition kumulativ. Nur der höhere Verbesserungsbonus von beiden zählt.

Munition, die von einer Schusswaffe mit einem Verbesserungsbonus von +1 oder höher abgefeuert wird, wird hinsichtlich von Schadensreduzierung als magische Waffe behandelt. Ebenso besitzt Munition, die von einer Waffe mit Gesinnung abgefeuert wurde, dieselbe Gesinnung wie die Waffe.

Magische Munition und Zerbrechen: Wenn einen magischer Pfeil, ein magischer Bolzen oder eine magische Schleuderkugel ihr Ziel verfehlen, besteht eine Chance von 50%, dass das Geschoss zerbricht oder auf andere Weise unbrauchbar wird. Sollten verschossene Projektile ihr Ziel treffen, werden sie automatisch zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben. Die Munition von Feuerwaffen hingegen verhält sich vollkommen anders als andere Munitionsarten. Diese wird sofort zerstört, wenn sie benutzt wird, und es besteht keine Chance, dass sie im Fall eines fehlgeschlagenen Schusses erneut genutzt werden kann.

Licht: 30% aller magischen Waffen verbreiten Helligkeit wie der Zauber *Licht*. Diese leuchtenden Waffen sind unverkennbar magisch, sobald sie gezogen wurden, und dies kann weder verborgen werden noch kann das Licht auf irgendeine Art und Weise abgestellt werden. Manche der hier aufgeführten magischen Waffen glühen immer oder niemals – genaueres wird bei der Beschreibung angegeben.

Härte und Trefferpunkte: Eine Waffe erhält +2 Härte und +10 Trefferpunkte pro nominalem Verbesserungsbonuspunkt.

Aktivierung: Eine magische Waffe bietet dieselben Vorteile wie eine normale Waffe – man kann damit angreifen. Besitzt die Waffe aber eine besondere Eigenschaft, die aktiviert werden muss, kann der Benutzer dies mit einem Befehlswort tun (Standard-Aktion). Bei Geschossen kann ein Charakter die besonderen Eigenschaften von 50 Geschossen auf einmal aktivieren, wenn diese identische Eigenschaften besitzen.

Magische Waffen und kritische Treffer: Bei einigen Waffeneigenschaften und besonderen Waffen werden im Falle eines kritischen Treffers zusätzliche Effekte hervorgerufen. Diese besonderen Effekte entfalten sogar bei Kreaturen ihre Wirkung, die normalerweise gegen kritische Treffer immun sind. Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer wird der besondere Effekt ausgelöst, jedoch wird der reguläre Schaden der Waffe nicht multipliziert.

Waffen für Kreaturen von ungewöhnlicher Größe: Der Preis einer Waffe für eine Kreatur, die weder klein noch mittelgroß ist, unterscheidet sich von dem üblichen Preis (siehe Kapitel 1). Die Kosten für die Meisterarbeits-Qualität und die magischen Verbesserungen ändern sich jedoch nicht.

Besondere Eigenschaften: Würfle auf einem W%: 01-30 bedeutet, dass der Gegenstand Licht ausstrahlt, 31-45 gibt an, dass etwas an der Waffe (Aussehen, Inschrift oder ähnliches) auf ihre besondere Eigenschaft hinweist, und 46-100 gibt keinen Hinweis auf die Eigenschaften der Waffe.

Beschreibungen der besondere Eigenschaften von magischen Waffen

Eine Waffe mit einer besonderen Eigenschaft muss mindestens einen Verbesserungsbonus von +1 besitzen.

Anarchie

Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 7	**Gewicht** —

Preis +2 Bonus

Eine *Waffe der Anarchie* ist mit der Macht des Chaos erfüllt und besitzt somit die Gesinnung chaotisch. Die chaotische Gesinnung ermöglicht der Waffe, entsprechende Schadensreduzierungen zu umgehen. Sie verursacht bei Kreaturen mit einer rechtschaffenen Gesinnung 2W6 zusätzliche Schadenspunkte und jeder rechtschaffen gesinnte Träger erhält durch sie eine permanente negative Stufe (*GRW*, S. 562). Diese negative Stufe bleibt so lange bestehen, wie die Waffe in der Hand gehalten wird und verschwindet, sobald der Träger die Waffe ablegt. Wenn ein rechtschaffener Charakter die Waffe führt, gibt es für ihn keine Möglichkeit, diese negative Stufe zu überwinden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*).

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Chaoshammer*, Erschaffer muss von chaotischer Gesinnung sein

Tabelle 3-7: Verzeichnis magischer Waffen

W%	MINDERE SCHWACHE WAFFE
01-80	Waffe +1
81-100	Mindere schwache besondere Waffe

W%	HÖHERE SCHWACHE WAFFE
01-26	Waffe +1
27-53	Waffe +2
54-80	Waffe +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
81-100	Höhere schwache besondere Waffe

W%	MINDERE DURCHSCHNITTLICHE WAFFE
01-10	Waffe +1
11-20	Waffe +2
21-32	Waffe +3
33-44	Waffe +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
45-56	Waffe +1 mit 2 besonderen Eigenschaften +1*
57-68	Waffe +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
69-80	Waffe +2 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
81-100	Mindere durchschnittliche besondere Waffe

W%	HÖHERE DURCHSCHNITTLICHE WAFFE
01-10	Waffe +2
11-22	Waffe +3
23-32	Waffe +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
33-44	Waffe +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
45-56	Waffe +2 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
57-68	Waffe +2 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
69-80	Waffe +3 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
81-100	Höhere durchschnittliche besondere Waffe

W%	MINDERE MÄCHTIGE WAFFE
01-10	Waffe +3
11-22	Waffe +4
23-32	Waffe +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
33-44	Waffe +1 mit 1 besonderen Eigenschaft +3*
45-56	Waffe +2 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
57-68	Waffe +3 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
69-80	Waffe +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
81-100	Mindere mächtige besondere Waffe

W%	HÖHERE MÄCHTIGE WAFFE
01-10	Waffe +4
11-20	Waffe +5
21-30	Waffe +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
31-38	Waffe +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
39-46	Waffe +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +3*
47-51	Waffe +4 mit 1 besonderen Eigenschaft +4*
52-59	Waffe +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +1*
60-67	Waffe +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +2*
68-71	Waffe +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +3*
72-74	Waffe +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +4*
75-77	Waffe +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +4 und 1 besonderen Eigenschaft +1*
78-80	Waffe +5 mit 1 besonderen Eigenschaft +3 und 1 besonderen Eigenschaft +2*
81-100	Höhere mächtige Besondere Waffe

*Siehe Tabelle 3-8 für besondere Eigenschaften von Nahkampfwaffen, Tabelle 3-10 für besondere Eigenschaften von Fernkampfwaffen, sowie Tabelle 3-11 für besondere Eigenschaften von Munition.

ANPASSUNGSFÄHIG

PREIS +1. 000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Kompositbögen gezaubert werden. Ein *anpassungsfähiger Bogen* bringt sich selbst mit der Stärke seines Anwenders in Einklang und verhält sich aus diesem Grund wie ein Bogen, der eine Stärkeauslegung gemäß dem Stärkebonus seines Trägers besitzt. Der Träger kann mit einem derartigen Kompositbogen sogar Schüsse mit einem schwächeren Stärkebonus abfeuern (und dadurch weniger Schaden verursachen), sofern er dies wünscht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Holz krümmen*

AUFFLAMMEN

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Auf Befehl hüllt sich eine *aufflammende Waffe* in Feuer, so dass sie bei einem erfolgreichen Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden verursacht. Das hierdurch erzeugte Feuer schadet dem Träger nicht. Der Effekt bleibt bestehen, bis ein anderer Befehl gegeben wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feuerball, Flammenklinge* oder *Flammenschlag*

AUFTAUEND

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Stößt man eine *auftauende Waffe* in ein nicht-magisches, gefrorenes mittelgroßes oder kleineres Objekt, dann schmilzt das Eis des Objekts. Wenn sie gegen eine Kreatur der Unterart Kälte genutzt wird, verursacht sie zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Der Träger einer *auftauenden Waffe* erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen eisbasierte Effekte. Die Waffe selbst ist immun gegen Kälteschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Metall erhitzen*

AUSSCHALTEND

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Eine *ausschaltende Waffe* negiert kurzzeitig einige Formen von Schadensreduktion, wenn sie einer Kreatur Schaden zufügt. Sobald eine *ausschaltende Waffe* einem Gegner mit SR/chaotisch, SR/böse, SR/gut, SR/rechtschaffen oder SR/Magie Schaden zufügt, reduziert sich für 1 Runde der Wert der Schadensreduktion um 5 Punkte. Sollte also z.B. eine *ausschaltende Lanze +1* eine Kreatur mit SR 10/gut und rechtschaffen erfolgreich treffen, so reduziert sie die SR der Kreatur auf 5/gut und rechtschaffen. Wenn sich die Schadensreduktion auf eine andere Komponente als die oben aufgelisteten Gesinnungen bezieht, so ist diese Komponente nicht betroffen. Das bedeutet, sollte eine *ausschaltende Lanze +1* einen Dämon mit SR 10/gut und Kaltes Eisen erfolgreich treffen, würde der Dämon seine Schadensreduktion SR 10/Kaltes Eisen behalten und für 1 Runde nur SR 5/gut erhalten. Die Effekte mehrfacher *ausschaltender* Waffen (oder von mehrfachen Treffern einer Waffe) sind nicht kumulativ. Diese Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Böses, Chaotisches, Gutes* oder *Rechtschaffenes bannen*

Bannend

Preis +1 Bonus

Aura Starker Bannzauber | **ZS** 10 | **Gewicht** —

Eine *bannende Waffe* funktioniert wie eine *zauberspeichernde Waffe*, allerdings kann sie lediglich *Magie bannen* speichern. Bei einem Zauberstufenwurf zum Bannen von Magie erhält man einen zusätzlichen Bonus in der Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe. Dieser Bonus findet auch bei dem Bannenden Schlag eines Kampfmagus oder bei dem Kampfmanöverwurf eines Barbaren für Zauber zerschmettern oder Verzauberung zerschmettern Anwendung.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magie bannen*, Erschaffer muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben

Bannexplosion

Preis +2 Bonus

Aura Starker Bannzauber | **ZS** 12 | **Gewicht** —

Eine *Waffe der Bannexplosion* funktioniert wie ein *bannende Waffe*, allerdings kann sie *Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen* speichern. Zudem können diese Zauber mit Hilfe einer freien Aktion entladen werden, sobald der Träger einer *Waffe der Bannexplosion* einen kritischen Treffer bestätigt. Wenn der Träger so handelt, steigt der Bonus auf den Bannwurf (Bannender Schlag, Verzauberung zerschmettern oder Zauber zerschmettern eingeschlossen) um eine Zahl in Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe oder des Multiplikators der Waffe (der höhere von beiden zählt).
Wenn mit einer *Waffe der Bannexplosion* ein kritischen Treffer bestätigt wird, während diese derzeit kein *Magie Bannen* oder *Mächtiges Magie bannen* gespeichert hat, so kann der Träger mit Hilfe einer schnellen Aktion, sollte er beide Zauber vorbereitet haben (oder wenn er ein Zauberkundiger ist, der beide Zauber ohne Vorbereitung wirken kann), einen dieser Zauber in die Waffe einspeichern und diesen dann sofort im Zuge einer freien Aktion auf das Ziel entladen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mächtiges Magie bannen*, Erschaffer muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben

Bedrohlich

Preis +1 Bonus

Aura Durchschnittliche Illusion | **ZS** 5 | **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Diese Waffeneigenschaft hilft Verbündeten im Umgang mit in die Zange genommenen Gegnern. Wenn der Träger benachbart zu einer von einem Verbündeten in die Zange genommenen Kreatur steht, steigt der Angriffsbonus aller in die Zange nehmenden Verbündeten um +2, auch wenn der Träger selbst die Kreatur nicht in die Zange nimmt.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tödliches Phantom*

Beseitigend

Preis +3 Bonus

Aura Starker Bannzauber | **ZS** 12 | **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *beseitigende Waffe* unterdrückt kurzzeitig die Zauberresistenz einer Kreatur. Jedes Mal, wenn die Waffe eine Kreatur mit Zauberresistenz erfolgreich trifft und dabei Schaden verursacht, wird die Zauberresistenz des Ziels für 1 Minute um 1 Punkt gesenkt. Bei einem bestätigten kritischen Treffer hingegen wird die Zauberresistenz um die Höhe des Multiplikators der Waffe gesenkt. Mehrfache Treffer von einer *beseitigenden Waffe* sind kumulativ.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Antimagisches Feld*

Blitz

Preis +1 Bonus

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **Gewicht** —

Auf Befehl kann sich eine *Blitzwaffe* in Elektrizität hüllen, die bei einem erfolgreichen Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht. Die hierdurch erzeugte Elektrizität schadet dem Träger nicht. Der Effekt bleibt bestehen, bis ein anderer Befehl gegeben wird.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitz* oder *Blitze herbeirufen*

Blitzinferno

Preis +2 Bonus

Aura Starker Bannzauber | **ZS** 10 | **Gewicht** —

Eine *Waffe des Blitzinfernos* funktioniert wie eine *Blitzwaffe*. Erzielt der Träger aber einen kritischen Treffer, entfesselt sie zusätzlich eine knisternde Elektrizitätsexplosion. Die hierdurch erzeugte Elektrizität schadet dem Träger nicht. Abgesehen von dem zusätzlichen Elektrizitätsschaden durch die Eigenschaft *Blitz* verursacht eine Waffe des *Blitzinfernos* zusätzliche 1W10 Punkte Elektrizitätsschaden bei einem erfolgreichen kritischen Treffer. Wenn eine Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, richtet sie 2W20 zusätzliche Punkte Elektrizitätsschaden an. Verursacht eine Waffe bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden, so richtet sie bei einem erfolgreichen kritischen Treffer sogar 3W10 Punkte zusätzlichen Elektrizitätsschaden an.
Selbst wenn die Eigenschaft *Blitz* nicht aktiviert ist, verursacht die Waffe bei einem erfolgreichen kritischen Treffer immer noch den zusätzlichen Elektrizitätsschaden.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitz* oder *Blitze herbeirufen*

Blutung

Preis +2 Bonus

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *Waffe der Blutung* verursacht 1 Punkt Blutungsschaden, wenn sie eine Kreatur trifft. Blutende Kreaturen erhalten den Blutungsschaden zu Beginn ihres Zuges. Die Blutung kann durch einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 oder durch die Anwendung eines Zaubers gestoppt werden, der Schaden an Trefferpunkten heilt. Ein kritischer Treffer vervielfacht den Blutungsschaden nicht. Kreaturen, die immun gegen Blutungsschaden sind, sind auch gegen den Blutungsschaden dieser Waffe immun.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten*

Distanz

Preis +1 Bonus

Aura Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 6 | **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Fernkampfwaffen gezaubert werden. Die Grundreichweite einer derartigen Waffe ist doppelt so hoch.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hellhören/Hellsehen*

Tabelle 3-8: Besondere Eigenschaften von Nahkampfwaffen

W%	Besondere Waffeneigenschaft +1	Modifikator für den Grundpreis[1]
01	*Undurchdringbar*	+3.000 GM
02	*Unscheinbarkeit*	+4.000 GM
03	*Verbündet*	+1 Bonus
04-08	*Verderben*	+1 Bonus
09	*Wohlwollend*	+1 Bonus
10	*Gerufen*	+1 Bonus
11-12	*Leitend*	+1 Bonus
13-16	*Säure*	+1 Bonus
17	*Entgegenwirkend*	+1 Bonus
18	*Wagemutig*	+1 Bonus
19	*Grausam*	+1 Bonus
20-21	*Listig*	+1 Bonus
22	*Tödlich*	+1 Bonus
23-26	*Schutz*	+1 Bonus
27	*Bannend*	+1 Bonus
28-33	*Aufflammen*	+1 Bonus
34-39	*Eis*	+1 Bonus
40-41	*Zornig*	+1 Bonus
42-45	*Geisterhafte Berührung*	+1 Bonus
46-47	*Grauflamme*	+1 Bonus
48	*Erdend*	+1 Bonus
49	*Wachend*	+1 Bonus
50	*Herzsuchend*	+1 Bonus
51-52	*Jagd*	+1 Bonus
53-54	*Richtend*	+1 Bonus
55-59	*Schärfe*[3]	+1 Bonus
60-61	*Ki-Fokus*	+1 Bonus
62	*Enttarnend*	+1 Bonus
63-64	*Bedrohlich*	+1 Bonus
65	*Gnade*	+1 Bonus
66-68	*Mächtiger Doppelschlag*	+1 Bonus
69	*Nachahmend*	+1 Bonus
70	*Neutralisierend*	+1 Bonus
71	*Unheilvoll*	+1 Bonus
72	*Planar*	+1 Bonus
73	*Löschend*	+1 Bonus
74	*Seeheimisch*	+1 Bonus
75-80	*Schock*	+1 Bonus
81-85	*Zauberspeicher*	+1 Bonus
86	*Auftauend*	+1 Bonus
87-91	*Werfen*	+1 Bonus
92-96	*Donner*	+1 Bonus
97	*Tapfer*	+1 Bonus
98-100	*Rückschlag*	+1 Bonus

W%	Besondere Waffeneigenschaft +2	Modifikator für den Grundpreis[1]
01	*Vorrückend*	+2 Bonus
02-10	*Anarchie*	+2 Bonus
11-19	*Festsetzend*	+2 Bonus
20	*Grundsatz*	+2 Bonus
21-27	*Säureexplosion*	+2 Bonus
28	*Trutzig*	+2 Bonus
29	*Bannexplosion*	+2 Bonus
30-38	*Zerschlagend*[2]	+2 Bonus
39-47	*Flammeninferno*	+2 Bonus
48	*Zorngeboren*	+2 Bonus
49	*Glorreich*	+2 Bonus
50-58	*Heilig*	+2 Bonus
59-67	*Eisinferno*	+2 Bonus
68	*Entzündend*	+2 Bonus
69	*Einschlagend*[4]	+2 Bonus
70	*Kräftigend*	+2 Bonus
71	*Ki-steigernd*	+2 Bonus
72	*Lebensbewahrend*	+2 Bonus
73	*Ausschaltend*	+2 Bonus
74	*Verankernd*	+2 Bonus
75-83	*Blitzinferno*	+2 Bonus
84	*Lauernd*	+2 Bonus
85-91	*Unheilig*	+2 Bonus
92-100	*Blutung*	+2 Bonus

W%	Besondere Waffeneigenschaft +3	Modifikator für den Grundpreis[1]
01-20	*Beseitigend*	+3 Bonus
21-40	*Versetzend*	+3 Bonus
41-80	*Schnelligkeit*	+3 Bonus
81-100	*Zauberraubend*	+3 Bonus

W%	Besondere Waffeneigenschaft +4 oder +5	Modifikator für den Grundpreis[1]
01-40	*Strahlendes Licht*	+4 Bonus
41-80	*Tanzen*	+4 Bonus
81-90	*Hinrichtung*[3]	+5 Bonus
91-95	*Selbstverwandelnd*	+10.000 GM
96-100	*Duell*	+14.000 GM

1 Addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus von Tabelle 3-9, um den Gesamt-Marktpreis zu bestimmen.
2 Nur Wuchtwaffen.
3 Nur Hieb- oder Stichwaffen (nur Hiebwaffen für Hinrichtung).
4 Diese besondere Eigenschaft kann nicht auf leichte Nahkampfwaffen gezaubert werden.

Donner

Preis +1 Bonus
Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 5; **Gewicht** —

Eine *Waffe des Donners* erschafft ein entsetzliches, mit Donner vergleichbares Geräusch, wann immer sie ein Ziel mit einem erfolgreichen kritischen Treffer trifft. Die hierdurch erzeugte Schallenergie schadet dem Träger nicht. Eine *Waffe des Donners* verursacht zusätzliche 1W8 Punkte Schallschaden bei einem erfolgreichen kritischen Treffer. Sollte der Multiplikator der Waffe 3 betragen, verursacht sie stattdessen zusätzliche 2W8 Schadenspunkte und wenn der Multiplikator bei 4 liegt, verursacht sie 3W8 Punkte Schallschaden zusätzlich. Subjekte, die von einem kritischen Treffer durch eine *Waffe des Donners* getroffen wurden, müssen einen Rettungswurf gegen SG 14 bestehen oder sie sind permanent taub.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blind- oder Taubheit verursachen*

Duell

Preis +14.000 GM
Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5; **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *Waffe des Duells* (dabei muss es sich um eine Waffe handeln, die in Verbindung mit dem Talent Waffenfinesse genutzt werden kann) verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus auf seine Initiativewürfe, vorausgesetzt, die Waffe war gezogen und in der

Tabelle 3-9 Preise von Waffen nach Bonus

Waffenbonus	Grundpreis[1]
+1	2.000 GM
+2	8.000 GM
+3	18.000 GM
+4	32.000 GM
+5	50.000 GM
+6[2]	72.000 GM
+7[2]	98.000 GM
+8[2]	128.000 GM
+9[2]	162.000 GM
+10[2]	200.000 GM

1 Dieser Preis gilt auch für 50 Pfeile, Bolzen, Schleuderkugeln, Kugeln oder Feuerwaffenmunition.

2 Eine Waffe kann keinen Verbesserungsbonus besitzen, der einen Wert von +5 übersteigt. Benutze diese Einträge, um den Preis für eine Waffe zu bestimmen, sobald sie besondere Eigenschaften erhält.

Hand des Trägers, als der Initiativewurf abgelegt wurde. Sie verleiht einen Bonus von +2 auf Würfe für Entwaffnen und Finten, einen Bonus von +2 auf die KMV zum Widerstehen von Entwaffnungsmanövern und Finten gegen den Träger besitzen einen 2 Punkte höheren SG.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +7.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Katzenhafte Anmut*

Einschlagend

Preis +2 Bonus

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9; **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden, die keine leichte Waffen sind. Eine *einschlagende Waffe* löst einen starken kinetischen Schock aus, sobald sie trifft. Dabei verursacht sie Schaden, als ob die Waffe eine Größenkategorie größer wäre. Außerdem erhält der Träger der Waffe, solange er sie führt, einen Bonus gleich dem Verbesserungsbonus der Waffe auf seine Kampfmanöverwürfe für Ansturm. Dieser Bonus gilt für alle Ansturmversuche, nicht nur für die, bei denen eine Waffe genutzt wird, wie es z.B. bei Ansturmschlag, Entsatteln oder Schildhieb der Fall ist.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Bleiklingen*[EXP], *Gerechte Macht* oder *Riesengestalt I*

Eis

Preis +1 Bonus

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 8; **Gewicht** —

Auf Befehl ist eine *Eiswaffe* in eine schreckliche Eiseskälte gehüllt, die bei einem erfolgreichen Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Kälteschaden verursacht. Die hierdurch erzeugte Kälte schadet dem Träger nicht. Der Effekt bleibt, bis ein anderer Befehl gegeben wird.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Eissturm* oder *Metall kühlen*

Eisinferno

Preis +2 Bonus

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10; **Gewicht** —

Eine *Waffe des Eisinfernos* funktioniert wie eine *Eiswaffe*. Erzielt der Träger aber einen kritischen Treffer, entfesselt sie zusätzlich einen Eissturm. Das hierdurch erzeugte Eis schadet dem Träger nicht. Abgesehen von dem zusätzlichen Schaden durch die Eigenschaft *Eis* verursacht eine *Waffe des Eisinfernos* zusätzliche 1W10 Punkte Kälteschaden bei einem erfolgreichen kritischen Treffer. Wenn eine Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, richtet sie 2W20 zusätzliche Punkte Kälteschaden an. Verursacht eine Waffe bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden, so richtet sie bei einem erfolgreichen kritischen Treffer sogar 3W10 Punkte zusätzlichen Kälteschaden an.
Selbst wenn die Eigenschaft *Eis* nicht aktiviert ist, verursacht die Waffe bei einem erfolgreichen kritischen Treffer immer noch den zusätzlichen Kälteschaden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Eissturm* oder *Metall kühlen*

Entgegenwirkend

Preis +1 Bonus

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5; **Gewicht** —

Eine *entgegenwirkende Waffe* verleiht ihrem Träger einen Bonus von +2 auf seine Kampfmanöververteidigung gegen die Kampfmanöver Entwaffnen oder Zerschmettern, sofern sie gegen seine Waffe gerichtet sind. Sollte eines dieser Kampfmanöver gegen den Träger fehlschlagen, kann er sofort versuchen, dasselbe Manöver gegen den Gegner auszuführen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Der Träger riskiert bei einem fehlgeschlagenen Kampfmanöver für Entwaffnen niemals den Verlust seiner Waffe, wenn er auf diese Weise zum Gegenangriff übergeht. Diese besondere Eigenschaft kann sogar dann genutzt werden, wenn sich der Angreifer nicht in der Reichweite des Trägers befindet. *Entgegenwirkend* kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +1 Bonus

Kampfreflexe, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Katzenhafte Anmut*

Enttarnend

Preis +1 Bonus

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5; **Gewicht** —

Sobald eine *enttarnende Waffe* geführt wird, scheint sie von einem hellen Leuchten umgeben zu sein. Bei einem erfolgreichen Angriff gegen eine Kreatur, die von Effekten magischer Tarnung betroffen ist, kennzeichnet die Waffe diese Kreatur für 1 Runde mit *Feenfeuer* (wie der Zauber). Diese magischen Tarneffekte umfassen *Standort vortäuschen*, *Unsichtbarkeit*, *Verschwimmen* und ähnliche Effekte, egal, ob sie einem Zauber, einer zauberähnlichen oder übernatürlichen Fähigkeit entstammen. Tarneffekte, die durch außergewöhnliche Fähigkeiten herbeigeführt werden, entfalten nach wie vor ihre Wirkung. Eine *enttarnende Waffe* hat keinen besonderen Effekt gegen Kreaturen, die lediglich durch nicht-magische Hilfsmittel versteckt oder getarnt sind, oder solche, die durch Umweltbedingungen (sogar magische) wie Dunkelheit oder Nebel verborgen sind.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feenfeuer*

Entzündend

Preis +2 Bonus

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 12; **Gewicht** —

Eine *Entzündete* Waffe funktioniert wie eine *Aufflammende* Waffe. Erzielt der Träger aber einen kritischen Treffer, wird das Ziel in Brand gesteckt (*GRW*, S. 444). Das Ziel erhält keinen Rettungswurf, um das Feuerfangen zu vermeiden, aber es kann in jeder Runde einen Rettungswurf ablegen, um das Feuer zu löschen. Die Eigenschaft *Aufflammen* muss aktiv sein, damit die Waffe Feinde entzünden kann.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feuerball*, *Flammenklinge* oder *Flammenschlag*

Tabelle 3-10: Besondere Eigenschaften von Fernkampfwaffen

W%	BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFT +1	MODIFIKATOR FÜR DEN GRUNDPREIS[1]
01	*Anpassungsfähig*[2]	+1.000 GM
02	*Undurchdringbar*	+3.000 GM
03	*Unscheinbarkeit*	+4.000 GM
04-06	*Verbündet*	+1 Bonus
07-15	*Verderben*[3]	+1 Bonus
16	*Gerufen*	+1 Bonus
17-19	*Leitend*	+1 Bonus
20	*Erhaltend*[4]	+1 Bonus
21-24	*Säure*[3]	+1 Bonus
25	*Grausam*	+1 Bonus
26-28	*Listig*	+1 Bonus
29-36	*Distanz*	+1 Bonus
37-45	*Auflammen*[3]	+1 Bonus
46-54	*Eis*[3]	+1 Bonus
55-58	*Jagd*	+1 Bonus
59-62	*Richtend*	+1 Bonus
63	*Enttarnend*	+1 Bonus
64	*Glück*[5]	+1 Bonus
65-66	*Gnade*[3]	+1 Bonus
67	*Planar*	+1 Bonus
68	*Verlässlich*[5]	+1 Bonus
69-76	*Rückkehr*[6]	+1 Bonus
77-84	*Suchen*	+1 Bonus
85-92	*Blitz*[3]	+1 Bonus
93-100	*Donner*[3]	+1 Bonus

W%	BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFT +2	MODIFIKATOR FÜR DEN GRUNDPREIS[1]
01-10	*Anarchie*[3]	+2 Bonus
11-13	*Festsetzend*[6]	+2 Bonus
14-23	*Grundsatz*[3]	+2 Bonus
24-31	*Säureexplosion*[3]	+2 Bonus
32-34	*Schwach markierend*[3]	+2 Bonus
35-37	*Unerschöpflich*[7]	+2 Bonus
38-48	*Flammeninferno*[3]	+2 Bonus
49-58	*Heilig*[3]	+2 Bonus
59-69	*Eisinferno*[3]	+2 Bonus
70-73	*Entzündend*[3]	+2 Bonus
74-76	*Verankernd*[3]	+2 Bonus
77-86	*Blitzinferno*[3]	+2 Bonus
87-90	*Lauernd*	+2 Bonus
91-100	*Unheilig*[3]	+2 Bonus

W%	BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFT +3 ODER +4	MODIFIKATOR FÜR DEN GRUNDPREIS[1]
01-25	*Mächtiges Glück*[5]	+3 Bonus
26-45	*Mächtige Verlässlichkeit*[5]	+3 Bonus
46-85	*Schnelligkeit*	+3 Bonus
86-94	*Strahlendes Licht*	+4 Bonus
95- 96	*Mächtig markierend*[3]	+4 Bonus
97-98	*Schnellschießend*	+4 Bonus
99-100	*Zweite Chance*[3]	+4 Bonus

1 Addieren diesen Wert zu dem Verbesserungsbonus aus Tabelle 3-9, um den Gesamt-Marktpreis zu bestimmen.
2 Nur Bögen können diese Eigenschaft erhalten (nur Kompositbögen können Anpassungsfähig erhalten).
3 Schusswafffen mit dieser Eigenschaft verleihen ihrer Munition diese Eigenschaft.
4 Feuerwaffen können diese besondere Eigenschaft nicht erhalten.
5 Nur Feuerwaffen können diese besondere Eigenschaft erhalten.
6 Nur Fernkampfwurfwaffen können diese besondere Eigenschaft erhalten.
7 Nur Bögen und Armbrüste können diese besondere Eigenschaft erhalten.

ERDEND

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *erdende Waffe* kann sicher elektrisch geladene Oberflächen berühren, ohne dass ihr Träger dadurch Schaden davonträgt. Wenn sie gegen eine Kreatur der Unterart Luft geführt wird, verursacht sie zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Der Träger einer *erdenden Waffe* erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Elektrizitäts- und luftbasierte Effekte. Die Waffe selbst ist immun gegen Elektrizitätsschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schockgriff*

ERHALTEND

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nicht auf Feuerwaffen gezaubert werden. Nur Schusswaffen können mit der Eigenschaft *erhaltend* modifiziert werden. Wenn der Träger bei einem Fernkampfangriff sein Ziel verfehlt, wird die verschossene Munition unbeschädigt in seinen Köcher, Behälter oder Beutel zurückteleportiert. Sollte die Munition nicht durch bloßes Abschießen zerstört werden, sondern z.B. dadurch, dass der Pfeil im Flug zerbricht, dann funktioniert dieses besondere Eigenschaft nicht. Die Munition wird dann wie gewöhnlich zerstört. Effekte, die Teleportation unterdrücken, verhindern auch das Benutzen dieser besonderen Eigenschaft.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dimensionstür*, *Reichlich Munition*[ABRII]

FESTSETZEND

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf eine Nahkampf- oder Wurfwaffe gezaubert werden. Eine *festsetzende Waffe* heftet ein Ziel an seinem Standort fest und hindert es daran, sich zu bewegen. Die Waffe kann mit Hilfe einer schnellen Aktion an einem bestimmten Punkt eines Bereiches fixiert werden, so dass sie wie ein *Unbewegliches Zepter* funktioniert. Diese Eigenschaft kann zudem genutzt werden, sobald der Träger eine Kreatur mit einer *festsetzenden Waffe* im Nahkampf trifft. Dadurch wird das Ziel am Ort der Waffe verankert und daran gehindert, sich von der Waffe fortzubewegen. Das Ziel unterliegt dadurch nicht den Zuständen Verstrickt oder Gelähmt; es kann sich lediglich nicht von seinem Aufenthaltsort fortbewegen, ohne zuerst die Waffe zu zerstören oder einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 30 abzulegen. Sollte dem Ziel der Stärkewurf gelingen, kann es sich unter Einsatz einer vollen Aktion mit der Waffe bis zu 3 m bewegen. Eine *festsetzende Waffe* verharrt bewegungslos und kann nicht für einen Angriff genutzt werden, solange sie an einer Kreatur verankert ist. Eine *festsetzende Waffe* hat keine Wirkung auf formlose Gestalten, Elementare, Schlicke und Kreaturen mit einer gasförmigen oder flüssigen Form. Zudem hat sie keine Wirkung auf körperlose Kreaturen, außer die Waffe besitzt die besondere Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schweben*

Flammeninferno

Preis +2 Bonus

Aura Starke Hervorrufung | **ZS** 12 | **Gewicht** —

Eine *Waffe des Flammeninfernos* funktioniert wie eine *Aufflammende Waffe*. Erzielt der Träger aber einen kritischen Treffer, entfesselt sie zusätzlich ein tosendes Flammeninferno. Das hierdurch erzeugte Feuer schadet dem Träger nicht. Abgesehen von dem zusätzlichen Feuerschaden durch die Eigenschaft *Aufflammen* (siehe oben), verursacht eine *Waffe des Flammeninfernos* zusätzliche 1W10 Punkte Feuerschaden bei einem erfolgreichen kritischen Treffer. Wenn eine Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, richtet sie 2W20 zusätzliche Punkte Feuerschaden an. Verursacht eine Waffe bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden, so richtet sie bei einem erfolgreichen kritischen Treffer sogar 3W10 Punkte zusätzlichen Feuerschaden an.
Selbst wenn die Eigenschaft *Aufflammen* nicht aktiviert ist, verursacht die Waffe bei einem erfolgreichen kritischen Treffer immer noch den zusätzlichen Feuerschaden.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feuerball*, *Flammenklinge* oder *Flammenschlag*

Geisterhafte Berührung

Preis +1 Bonus

Aura Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **Gewicht** —

Eine *Waffe der geisterhaften Berührung* verursacht bei körperlosen Kreaturen normalen Schaden, egal wie hoch ihr Verbesserungsbonus ist. Die 50%-Reduktion von Schaden durch körperliche Mittel einer körperlosen Kreatur gilt nicht gegen Angriffe mit einer *Waffe der geisterhaften Berührung*. Die Waffe kann zu jeder Zeit von einer körperlosen Kreatur aufgehoben und geführt werden. Zudem kann ein manifestierter Geist die Waffe gegen körperliche Gegner führen. Im Wesentlichen zählt eine Waffe der *Geisterhaften Berührung* als körperlich und körperlos gleichzeitig. Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen oder Munition gezaubert werden.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*

Gerufen

Preis +1 Bonus

Aura Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **Gewicht** —

Eine *gerufene Waffe* kann mit Hilfe einer schnellen Aktion in die Hand des Trägers teleportiert werden, ohne dass dies Gelegenheitsangriffe provoziert. Man kann diese Funktion selbst dann benutzen, wenn sich die Waffe im Besitz einer anderen Kreatur befindet. Diese Eigenschaft hat eine Höchstreichweite von 30 m. Effekte, die eine Teleportation unterdrücken, verhindern das Erscheinen einer *gerufenen Waffe*. Eine *gerufene Waffe* muss wenigstens für 24 Stunden im Besitz einer Kreatur gewesen sein, damit diese besondere Eigenschaft eingesetzt werden kann.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Teleportieren*

Glorreich

Preis +2 Bonus

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 5 | **Gewicht** —

Eine *glorreiche Waffe* glüht in einem flackernden Licht, vergleichbar mit *Tageslicht*, wenn sie gezogen wird. Der Träger kann dieses Licht nicht abstellen, allerdings kann er das Licht zeitweise mit jedem Effekt unterdrücken, der *Tageslicht* aufheben kann. Eine *glorreiche Waffe* strahlt mit gleißendem Licht, daher unterliegt jede Kreatur, die der Träger im Nahkampf angreift, automatisch den Auswirkungen des Zustandes Geblendet, bis der Träger seinen nächsten Zug beginnt. Wenn mit einer *glorreichen Waffe* ein kritischer Treffer bestätigt wird, erhält das Ziel bis zum Beginn des nächsten Zuges des Trägers den Zustand Blind (SG 14, Willen, keine Wirkung). Wenn der Multiplikator der Waffe größer als 2 ist, dauert diese Blindheit eine zusätzliche Runde pro darüber liegendem Multiplikator an. Nur eine Nahkampfwaffe kann diese Eigenschaft besitzen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Aufblitzen*, *Blind- oder Taubheit verursachen*, *Tageslicht*

Glück

Preis +1 Bonus

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf einhändig oder zweihändig geführte Feuerwaffen gezaubert werden. Eine *Glücksfeuerwaffe* verfügt über einen eigenen magischen Vorrat an Schneidpunkten (siehe *ABR II*). Für gewöhnlich wird dieser Schneid in einer Gravur oder in einem an der Waffe befestigtem Schmuckstück gespeichert. Oft haben diese Zeichen die Form von heiligen Symbolen oder Fetischen, aber im Prinzip kann der magische Vorrat jede Form annehmen. Unabhängig davon, ob der Träger einer *Glücksfeuerwaffe* in der Lage ist Schützentricks einzusetzen, kann er stets 1 Schneidpunkt aus dem Vorrat der Waffe aufwenden, um einen Angriff neu auszuwürfeln, der sonst zu einer Fehlzündung führen würde. In diesem Fall muss der Benutzer das zweite Ergebnis nehmen, selbst wenn dieses ebenfalls zu einer Fehlzündung führen würde.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heldenmut*, Erschaffer muss über Schneidpunkte verfügen

Glück, Mächtiges

Preis +3 Bonus

Aura Starke Verwandlung | **ZS** 12 | **Gewicht** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf einhändig oder zweihändig geführte Feuerwaffen gezaubert werden. Eine *Mächtige Glücksfeuerwaffe* ist nahezu identisch mit einer *Glücksfeuerwaffe*, ihr Schneidvorrat enthält aber 3 Schneidpunkte statt nur 1 Punkt. Eine Feuerwaffe kann nicht gleichzeitig eine *Glücksfeuerwaffe* und eine *Mächtige Glücksfeuerwaffe* sein.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen, *Großer Heldenmut*, Erschaffer muss über Schneidpunkte verfügen

Gnade

Preis +1 Bonus

Aura Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **Gewicht** —

Eine *Waffe der Gnade* verursacht zusätzliche 1W6 Schadenspunke und jeglicher Schaden, den sie anrichtet, ist nicht-tödlicher Schaden. Diese Eigenschaft kann auf Befehl unterdrückt werden (die Waffe verursacht dann tödlichen Schaden, nicht aber den zusätzlichen Schaden der besonderen Eigenschaft).

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Leichte Wunden heilen*

Grauflamme

Preis +1 Bonus

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **Gewicht** —

Diese Waffe reagiert auf fokussierte positive und negative Energie. Wenn der Träger eine schnelle Aktion aufwendet, um Energie durch seine Waffe zu fokussieren, nimmt diese die Form einer seltsamen

grauen Flamme an, die wie eine Fackel Licht spendet. Zudem steigt der Verbesserungsbonus der Waffe um +1 und sie verursacht zusätzliche 1W6 Schadenspunkte (gleich der göttlichen Macht von *Flammenschlag*) bei Kreaturen, die von der Waffe getroffen werden. Diese Flamme bleibt für 1 Runde pro W6 Schaden oder Heilung, die das Fokussieren normalerweise verursachen bzw. heilen würde. Die Flamme einer Waffe, die mit positiver Energie geladen ist, nimmt eine silbergraue Farbe an; gute Kreaturen sind gegen den zusätzlichen Schaden dieser Waffe immun, die Waffe gilt als gut und als Waffe aus Silber hinsichtlich von Schadensreduktion. Wenn die Waffe mit negativer Energie aufgeladen ist, nimmt die Flamme eine aschgraue Farbe an; böse Kreaturen sind gegen den zusätzlichen Schaden der Waffe immun, die Waffe gilt als böse und als Waffe aus Kaltem Eisen hinsichtlich von Schadensreduktion. Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Fokussiertes Niederstrecken, *Waffengesinnung*

GRAUSAM

		PREIS +1 BONUS
AURA Schwache Nekromantie	**ZS** 7	**GEWICHT** —

Wenn der Träger einer *grausamen Waffe* eine Kreatur trifft, die den Zuständen Verängstigt, Erschüttert oder In Panik unterliegt, wird diese für 1 Runde Kränkelnd. Sollte der Träger die Waffen nutzen, um eine Kreatur bewusstlos zu schlagen oder zu töten, erhält er für eine Dauer von 10 Minuten 5 temporäre Trefferpunkte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht auslösen*, *Totenglocke*

GRUNDSATZ

		PREIS +2 BONUS
AURA Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 7	**GEWICHT** —

Eine *Waffe des Grundsatzes* ist mit der Macht der Rechtschaffenheit erfüllt und besitzt somit die Gesinnung rechtschaffen. Die rechtschaffene Gesinnung ermöglicht der Waffe, entsprechende Schadensreduzierungen zu umgehen. Sie verursacht bei Kreaturen mit einer chaotischen Gesinnung 2W6 zusätzliche Schadenspunkte und jeder chaotisch gesinnte Träger erhält durch sie eine permanente negative Stufe (*GRW*, S. 562). Diese negative Stufe bleibt so lange bestehen, wie die Waffe in der Hand gehalten wird und verschwindet, sobald der Träger die Waffe ablegt. Wenn ein chaotischer Charakter die Waffe führt, gibt es für ihn keine Möglichkeit, diese negative Stufe zu überwinden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zorn der Ordnung*, Erschaffer muss von rechtschaffener Gesinnung sein

HEILIG

		PREIS +2 BONUS
AURA Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 7	**GEWICHT** —

Eine *heilige Waffe* ist mit heiliger Macht erfüllt, wodurch sie die Gesinnung gut erhält und entsprechende Schadensreduzierungen umgehen kann. Sie verursacht zusätzliche 2W6 Schadenspunkte gegen alle böse gesinnten Kreaturen. Eine *heilige Waffe* verleiht jeder bösen Kreatur eine permanente negative Stufe, sollte sie diese zu führen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Waffe getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Diese negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Waffe getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heiliger Schlag*, Erschaffer muss die Gesinnung gut haben

Tabelle 3-11 Besondere Eigenschaften von Munition

W%	BESONDERE MUNITIONSEIGENSCHAFT +1	MODIFIKATOR FÜR DEN GRUNDPREIS[1]
01-05	*Trockenladung*[2]	+1.500 GM
06-16	*Verderben*	+1 Bonus
17	*Leitend*	+1 Bonus
18-28	*Säure*	+1 Bonus
29	*Grausam*	+1 Bonus
30	*Listig*	+1 Bonus
31-43	*Aufflammen*	+1 Bonus
44-56	*Eis*	+1 Bonus
57-64	*Geisterhafte Berührung*	+1 Bonus
65	*Enttarnend*	+1 Bonus
66-67	*Gnade*	+1 Bonus
68	*Planar*	+1 Bonus
79-73	*Suchen*	+1 Bonus
74- 86	*Blitz*	+1 Bonus
87-100	*Donner*	+1 Bonus

W%	BESONDERE MUNITIONSEIGENSCHAFT +2	MODIFIKATOR FÜR DEN GRUNDPREIS[1]
01-10	*Anarchie*	+2 Bonus
11-20	*Grundsatz*	+2 Bonus
21-30	*Säureexplosion*	+2 Bonus
31-33	*Schwach markierend*	+2 Bonus
34-45	*Flammeninferno*	+2 Bonus
46-55	*Heilig*	+2 Bonus
56-67	*Eisinferno*	+2 Bonus
68-70	*Entzündend*	+2 Bonus
71-80	*Verankernd*	+2 Bonus
81- 90	*Blitzinferno*	+2 Bonus
91-100	*Unheilig*	+2 Bonus

W%	BESONDERE MUNITIONSEIGENSCHAFT +4	MODIFIKATOR FÜR DEN GRUNDPREIS[1]
01-66	*Strahlendes Licht*	+4 Bonus
67-100	*Mächtig markierend*	+4 Bonus

1 Addiere diesen Wert zu dem Verbesserungsbonus aus Tabelle 3-9, um den Gesamt-Marktpreis zu bestimmen.
2 Diese besondere Eigenschaft kann nur auf alchemistische oder metallische Feuerwaffenkartuschen gezaubert werden.

HERZSUCHEND

		PREIS +1 BONUS
AURA Durchschnittliche Nekromantie	**ZS** 7	**GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *herzsuchende Waffe* wird zielsicher von schlagenden Herzen angezogen. Eine *herzsuchende Waffe* ignoriert Fehlschlagchancen durch Tarnung gegen die meisten lebenden Ziele. Allerdings muss der Angriff zumindest auf das richtige Feld zielen. Diese besondere Eigenschaft findet keine Anwendung gegen Aberrationen, Externare der Unterart Elementar, Pflanzen, Schlicke oder Kreaturen, denen bekanntermaßen ein Herz fehlt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Totenglocke*

HINRICHTUNG

		PREIS +5 BONUS
AURA Starke Nekromantie und Verwandlung	**ZS** 18	**GEWICHT** —

Diese mächtige und gefürchtete Eigenschaft erlaubt der Waffe die Köpfe jener abzutrennen, die sie trifft. Erzielst du bei einem Angriffswurf eine natürliche 20 (und bestätigst den kritischen Treffer), schlägt

die Waffe dem Gegner den Kopf ab (sofern er denn einen besitzt). Manche Kreaturen, wie etwa viele Aberrationen und alle Schlicke, haben keinen Kopf, während andere, wie Golems oder Untote (aber keine Vampire), keineswegs durch den Verlust ihres Kopfes beeinträchtigt werden. Die meisten anderen Kreaturen jedoch sterben, wenn sie ihre Köpfe verlieren. Eine *Waffe der Hinrichtung* muss eine Hiebnahkampfwaffe sein. Wenn du diese besondere Eigenschaft zufällig für eine ungeeignete Waffe auswürfelst, wiederhole den Wurf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +5 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schärfen*, *Todeskreis*

JAGD

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Eine *Waffe der Jagd* unterstützt ihren Träger beim Aufspüren und Einfangen von Beute. Wenn eine derartige Waffe in der Hand gehalten wird, erhält ihr Träger einen Verbesserungsbonus in Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um Kreaturen aufzuspüren, die durch diese Waffe am vorangegangen Tag Schaden erlitten haben. Zudem erleiden Kreaturen, denen der Träger am vorherigen Tag mit Hilfe von Überlebenskunst gefolgt ist, zusätzlich +1W6 Schadenspunkte durch die Waffe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tiere oder Pflanzen entdecken*

KI-FOKUS

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Die magische Waffe dient als Fokus für das *Ki* des Trägers. Er kann seine *Ki*-Angriffe mit dieser Waffe einsetzen, als handele es sich um waffenlose Angriffe. Zu diesen besonderen *Ki*-Angriffen zählen *Ki*-Schlag, Vibrierende Handfläche und Betäubender Schlag des Mönchs (einschließlich aller Zustände, die ein Mönch mit Hilfe dieses Talents verursachen kann).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Mönch sein

KI-STEIGERND

PREIS +2 BONUS

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 12 | **GEWICHT** —

Die Waffe fokussiert und vergrößert das *Ki* des Trägers. Er kann seine *Ki*-Angriffe mit dieser Waffe einsetzen, als handele es sich um waffenlose Angriffe. Zu diesen besonderen *Ki*-Angriffen zählen *Ki*-Schlag, Vibrierende Handfläche und Betäubender Schlag des Mönchs. Der Schwierigkeitsgrad für Rettungswürfe gegen *Ki*-Fähigkeiten, die durch diese Waffe genutzt werden, steigt um die Hälfte des Verbesserungsbonus der Waffe an (Minimum 1).

Nach einem erfolgreichen Angriff mit einer *ki-steigernden Waffe* kann der Träger mit Hilfe einer schnellen Aktion einen *Ki*-Punkt ausgeben, um die Kampfmanöver Ansturm, Entwaffnen, Versetzen oder Zu-Fall-bringen als freie Aktion durchführen zu können, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Alle Boni oder Mali, die auf den Angriff der Waffe normalerweise ihre Wirkung entfalten, finden auch bei diesem Kampfmanöverwurf Anwendung. Der Träger kann sich als Teil des gewählten Manövers nicht aus seinem Feld bewegen.

Nur Nahkampfwaffen können die Eigenschaft *ki-steigernd* erhalten. Sie kann nicht auf ein *Amulett der Mächtigen Fäuste* oder ähnliche Gegenstände gezaubert werden, die keine Waffen sind. Waffen mit der Eigenschaft *Ki-Fokus* können aufgewertet werden und die Eigenschaft *ki-steigernd* erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Mönch sein

KRÄFTIGEND

PREIS +2 BONUS

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Sobald ein lebender Gegner durch einen Angriff mit dieser Waffe niedergestreckt wurde (entweder er wurde getötet oder in den negativen Trefferpunktebereich gebracht), erfüllt diese Waffe ihren Träger mit Kraft. Sollte der Träger den Zustand Erschöpft haben, entfernt die Waffe die Erschöpfung. Wenn er den Auswirkungen des Zustandes Entkräftet unterliegt, erhält der Träger stattdessen den Zustand Erschöpft. Wenn er weder den Zustand Entkräftet noch den Zustand Erschöpft besitzt, erhält der Träger einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe und einen Verbesserungsbonus von +3 m auf alle ihm möglichen Bewegungsformen bis zum Ende seines nächsten Zuges.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feste Hoffnung*

LAUERND

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Je länger der Träger einer *lauernden Waffe* ein Ziel studiert, desto effektiver wird sein Schlag. Mit Hilfe einer Standard-Aktion kann der Träger der *lauernden Waffe* befehlen, eine Kreatur in einem Radius von 18 m zu studieren. Der Träger muss eine Schuss- und Sichtlinie zum Ziel herstellen können. Wenn der Träger die beobachtete Kreatur angreift, verursacht die *lauernde Waffe* zusätzlich 1W6 Schadenspunkte pro aufeinanderfolgender Runde, die mit der Beobachtung des Ziels verbracht wurde, bis zu einer Anzahl an Bonuswürfen in Höhe des Verbesserungsbonus der *lauernden Waffe*. Dieser Bonusschaden gilt als Präzisionsschaden und findet nur auf den ersten erfolgreichen Treffer gegen die Kreatur Anwendung.

Sollte der Träger eine andere Kreatur angreifen, als die, die er studiert hatte, bzw. wenn er der Waffe befielt, eine andere Kreatur zu studieren oder wenn sein Zug weiter als 18 m von der belauerten Kreatur endet, verliert die Waffe alle Bonusschadenswürfel gegen die bisher beobachtete Kreatur.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Auge des Jägers*, *Zielsicherer Schlag*

LEBENSBEWAHREND

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *lebensbewahrende Waffe* verstärkt und stützt die Lebensenergie des Trägers, sobald dieser mit todbringenden Situationen konfrontiert wird. Der Träger erhält einen Bonus auf Rettungswürfe gegen nekromantische Effekte – einschließlich Attributsentzug, Attributsschaden und Lebenskraftentzug von Untoten – in Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe. Zudem erhält der Träger, wann immer er temporäre Trefferpunkte aus einer Quelle bezieht, den zusätzliche temporäre Trefferpunkte gleich dem Verbesserungsbonus seiner Waffe. Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit temporären Trefferpunkten aus mehreren Quellen gleichzeitig und diese Trefferpunkte gehen verloren, sobald die *lebensbewahrende Waffe* nicht mehr geführt wird.

Im Kampf gilt der kritische Bedrohungsbereich der Waffe gegen Untote als doppelt so hoch. Dies ist nicht kumulativ mit der besonderen Eigenschaft *Schärfe* oder mit Verbesserter Kritischer Treffer. Wann immer mit einer *lebensbewahrenden Waffe* einen kritischen Treffer gegen eine untote Kreatur bestätigt wird, verströmt sie 1W8 Punkte positive Energie (2W8 bei Waffen mit einem Multiplikator von x3; 3W8, wenn dieser x4 beträgt). Der Träger kann sich entscheiden, diese Energie zu nutzen, um einem untoten Ziel Schaden zuzufügen oder er kann die Hälfte davon als Heilung absorbieren. Die übrige positive Energie verschwindet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Fokussiertes Niederstrecken, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schwere Wunden heilen*, *Todesschutz*, *Untote schwächen*

LEITEND

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Nekromantie	ZS 8	GEWICHT —

Eine *leitende Waffe* kann die Energie einer zauberähnlichen oder übernatürlichen Fähigkeit fokussieren, welche einen Berührungsangriff im Nah- oder Fernkampf erfordert (wie die Domänenkräfte eines Klerikers, die Blutlinienkräfte eines Hexenmeisters, die Offenbarungen eines Mystikers oder die Kräfte der arkanen Schule eines Magiers). Bei einem erfolgreichen Treffer kann der Träger zwei Anwendungen seiner magischen Fähigkeit aufwenden, um sie durch die Waffe auf den getroffenen Gegner zu leiten. Auf diese Weise unterliegt der Gegner nun den Auswirkungen des Angriffes und der besonderen Fähigkeit (sollte der Träger eine besondere Fähigkeit unbegrenzt oft einsetzen können, kann er sie in jeder Runde durch die Waffe leiten). Zum Beispiel kann ein Paladin, der einen untoten Gegner mit seinem *leitenden Zweihänder* trifft, zwei Anwendungen seiner Fähigkeit Handauflegen (ein übernatürlicher Berührungsangriff im Nahkampf) aufwenden, um dem Ziel sowohl den Schaden des Zweihänders als auch Schaden in Höhe einer Anwendung von Handauflegen zufügen zu können. Diese besondere Waffeneigenschaft kann nur einmal pro Runde genutzt werden. Zudem funktioniert sie nur mit Fähigkeiten, deren Art (Nah- oder Fernkampf) mit der Art der Waffe korrespondiert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Geisterhand*

LISTIG

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber	ZS 6	GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft erlaubt der Waffe, auf das Wissen ihres Trägers zurückzugreifen, um Lücken in der Verteidigung eines Gegners zu finden. Der Träger erhält einen Bonus von +2 zur Bestätigung eines kritischen Treffers mit dieser Waffe, sofern er über 5 oder mehr Ränge in einer Wissensfertigkeit mit Bezug zur Kreaturenart des Zieles besitzt (z.B. Wissen [Die Ebenen] bei gegnerischen Externaren).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zielsicherer Schlag*

LÖSCHEND

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *löschende Waffe*, die in ein nicht-magisches Feuer mittlerer Größe oder kleiner gehalten wird, löscht dieses sofort. Wenn sie gegen Kreaturen der Unterart Feuer geführt wird, verursacht sie zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Der Träger einer *löschenden Waffe* erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen feuerbasierte Effekte. Die Waffe selbst ist immun gegen Feuerschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Metall kühlen*

MARKIEREND, MÄCHTIG

PREIS +4 BONUS

AURA Durchschnittliche Verzauberung	ZS 12	GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Fernkampfwaffen oder Munition gezaubert werden. Jedes Mal, wenn eine Fernkampfwaffe oder Munition mit dieser Eigenschaft eine Kreatur trifft, markiert ihre Magie das Ziel. Verbündete erhalten für 1 Runde einen Moralbonus von +4 auf Angriffswürfe im Nahkampf und einen Moralbonus von +6 auf Nahkampfschadenswürfe gegen das gekennzeichnete Ziel. Wenn mehrere erfolgreiche Schüsse auf dieses Ziel abgegeben wurden, steigen die Boni oder deren Dauer trotzdem nicht an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +4 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zum Feind erklären*[EXP]

MARKIEREND, SCHWACH

PREIS +1 BONUS

Aura Durchschnittliche Verzauberung	ZS 7	GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Fernkampfwaffen oder Munition gezaubert werden. Jedes Mal, wenn eine Fernkampfwaffe oder Munition mit dieser Eigenschaft eine Kreatur trifft, markiert ihre Magie das Ziel. Verbündete erhalten für 1 Runde einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe im Nahkampf und Nahkampfschadenswürfe gegen das gekennzeichnete Ziel. Wenn mehrere erfolgreiche Schüsse auf dieses Ziel abgegeben wurden, steigen die Boni oder deren Dauer trotzdem nicht an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zum Feind erklären*[EXP]

MÄCHTIGER DOPPELSCHLAG

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Hervorrufung	ZS 8	GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *Waffe des mächtigen Doppelschlags* erlaubt ihrem Träger das Talent Doppelschlag zu nutzen, um einen zusätzlichen Angriff auszuführen, sobald der erste Angriff getroffen hat. Dies funktioniert nur, wenn der nächste Gegner angrenzend zu dem ersten Gegner steht und sich ebenso innerhalb der Reichweite befindet. Dieser zusätzliche Angriff kann nicht gegen den ersten Gegner ausgeführt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Göttliche Macht*

NACHAHMEND

PREIS +1 BONUS

AURA Schwacher Bannzauber	ZS 5	GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Jedes Mal, wenn der Träger einer *nachahmenden Waffe* einer Kreatur Schaden zufügt, erhält er für 1 Runde Resistenz 10 gegen eine Energieart, gegen welche die Kreatur resistent oder immun ist (sollte die Kreatur mehrere Resistenz-Arten aufweisen, wählt der Träger eine von diesen aus). Diese Resistenz ist kumulativ und kann bis zu einem Maximum von 30 Resistenzpunkten gegen eine vorhandene Energieart angesammelt werden. Jedoch ist diese Energieresistenz nicht kumulativ mit anderen Quellen von Energieresistenz. Die ursprünglichen Resistenzen und Immunitäten der Kreatur sind von dieser Einschränkung nicht betroffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energien widerstehen*

NEUTRALISIEREND

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Wenn eine *neutralisierende Waffe* in 1 Gallone säurehaltige Flüssigkeit getaucht wird, verwandelt sich die Säure in harmloses Wasser. Sollte sie gegen eine Kreatur der Unterart Erde geführt werden, verursacht sie zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Der Träger

einer *neutralisierenden Waffe* erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Erd- und säurebasierte Effekte. Die Waffe selbst ist immun gegen Säureschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Nahrung und Wasser reinigen*

PLANAR

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

Eine *planare Waffe* wirkt gegen alle Arten von extraplanaren Wesen. Sie ist in der Lage deren Resistenz zu durchbrechen, um physischen Schaden zu verursachen. Wenn sie zum Angriff von Externaren genutzt wird, ignoriert eine *planare* Waffe 5 Punkte von deren Schadensreduktion.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*

RICHTEND

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 4 | **GEWICHT** —

Wenn eine Inquisitor von einem Richtspruch Gebraucht macht, verleiht ihm eine *richtende Waffe* einen Verbesserungsbonus auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und seine KMV. In der ersten Runde beträgt dieser Bonus +1 und steigt in jeder weiteren Runde um +1 an, bis zu einem Maximum von +3 in der dritten und den darauffolgenden Runden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Weisheit der Eule*

RÜCKKEHR

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf eine Wurfwaffe gezaubert werden. Eine *Waffe der Rückkehr* fliegt zurück zu demjenigen, der sie geworfen hat, und zwar noch bevor dessen nächster Zug beginnt (so kann sie in diesem Zug auch wieder eingesetzt werden). Das Einfangen einer *Waffe der Rückkehr* gilt als freie Aktion. Kann der Charakter sie nicht fangen oder hat er sich seit dem Wurf der Waffe bewegt, so fällt sie in dem Feld zu Boden, von dem aus sie geworfen wurde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Telekinese*

RÜCKSCHLAG

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Wenn eine *Waffe des Rückschlages* einen Gegner trifft, erzeugt sie zerstörerische Energien, die zwischen ihrem Träger und dessen Gegner hin- und herschwingen. Diese Energien verursachen zusätzliche 2W6 Schadenspunkte bei dem Gegner und 1W6 Schadenspunkte bei dem Träger.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entkräftung*

SÄURE

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Auf Befehl überzieht sich eine *Säurewaffe* mit einem säurehaltigen Film, der bei einem erfolgreichen Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Säureschaden verursacht. Die hierdurch erzeugte Säure beeinträchtigt den Träger nicht. Dieser Effekt bleibt bestehen, bis ein anderer Befehl gegeben wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Säurepfeil*

SÄUREEXPLOSION

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 12 | **GEWICHT** —

Eine *Waffe der Säureexplosion* funktioniert wie eine *Säurewaffe*. Erzielt der Träger aber einen kritischen Treffer, entfesselt sie zusätzlich eine ätzende Säureexplosion. Die hierdurch erzeugte Säure beeinträchtigt den Träger nicht. Abgesehen von dem zusätzlichen Säureschaden durch die besondere Eigenschaft *Säure*, verursacht eine *Waffe der Säureexplosion* zusätzliche 1W10 Punkte Säureschaden bei einem erfolgreichen kritischen Treffer. Wenn eine Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, richtet sie 2W20 zusätzliche Punkte Säureschaden an. Verursacht eine Waffe bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden, so richtet sie bei einem erfolgreichen kritischen Treffer sogar 3W10 Punkte zusätzlichen Säureschaden an.
Selbst wenn die Eigenschaft *Säure* nicht aktiviert ist, verursacht die Waffe bei einem erfolgreichen kritischen Treffer immer noch den zusätzlichen Säureschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Säurepfeil*

SCHÄRFE

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft verdoppelt den Bedrohungsbereich einer Waffe. Nur Hieb-und Stichwaffen können diese Eigenschaft erhalten. Wenn du diese besondere Eigenschaft zufällig für eine ungeeignete Waffe erwürfelst, wiederhole den Wurf. *Schärfe* ist nicht kumulativ mit anderen Effekten, die den Bedrohungsbereich einer Waffe vergrößern (wie etwa *Schärfen* oder das Talent Verbesserter Kritischer Treffer).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schärfen*

SCHNELLIGKEIT

PREIS +3 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Der Benutzer einer *Waffe der Schnelligkeit* darf bei einem vollen Angriff noch einen weiteren Angriff ausführen. Er darf hierbei seinen vollen Grund-Angriffsbonus verwenden und alle Modifikatoren, die der Situation angemessen sind (diese Eigenschaft ist nicht kumulativ mit ähnlichen Effekten, wie etwa dem Zauber *Hast*).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hast*

SCHNELLSCHIESSEND

PREIS +4 BONUS

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 11 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Fernkampfwaffen gezaubert werden. Eine *schnellschießende Waffe* provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie abgefeuert wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +4 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Geist des Schützen*[EXP]

SCHUTZ

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Eine *Waffe des Schutzes* erlaubt ihrem Träger einen Teil des oder den gesamten Verbesserungsbonus der Waffe auf seine RK zu übertragen. Dieser Bonus ist kumulativ mit allen anderen Boni. Der Träger kann mit Hilfe einer freien Aktion zu Beginn seines Zuges entscheiden,

wie der Verbesserungsbonus der Waffe umverteilt wird. Dies muss geschehen, ehe er die Waffe nutzt. Der Bonus auf die RK bleibt bis zu Beginn seines nächsten Zuges bestehen. Diese Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schild* oder *Schild des Glaubens*

SEEHEIMISCH

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 7	PREIS +1 BONUS GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *seeheimische Waffe* wurde für wässrige Umgebungen geschaffen. Mit der Waffe in der Hand erhält ihr Träger einen Bonus in der doppelten Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe für Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Zudem erleidet der Träger nicht die normalen Mali für Angriffs- und Schadenswürfe, die normalerweise unter Wasser auferlegt werden. Der Träger kann sich unter Wasser bewegen als stünde er unter den Auswirkungen von *Bewegungsfreiheit*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bewegungsfreiheit*, *Hauch der See*[EXP]

SELBSTVERWANDELND

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 10	PREIS +10.000 GM GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *selbstverwandelnde* Waffe verwandelt sich auf Befehl ihres Trägers in eine andere Waffe derselben Form und Händigkeit (d.h. eine Einhandwaffe bleibt immer eine Einhandwaffe). Die Waffenkategorie Einfache Waffe, Kriegswaffe oder Exotische Waffe ist irrelevant. Beispielsweise kann ein mittelgroßes *selbstverwandelndes Langschwert* die Form einer anderen mittelgroßen Einhandwaffe annehmen, wie ein Krummsäbel, ein Streitflegel oder ein Dreizack, jedoch nicht die einer mittelgroßen leichten oder einer mittelgroßen Zweihandwaffe (wie ein mittelgroßes Kurzschwert oder ein mittelgroßer Zweihänder). Eine derartige Waffe kann sogar die Form einer vergleichbaren Waffe einer anderen Größenkategorie annehmen. Ein kleiner Zweihänder ist beispielsweise ein zweihändige Hiebwaffe für einen kleinen Charakter, aber es ist eine einhändige Hiebwaffe für einen mittelgroßen Charakter und somit einem mittelgroßen Langschwert sehr ähnlich. Ein kleiner *selbstverwandelnder Zweihänder* kann folglich zu einem mittelgroßen Langschwert werden, so dass eine mittelgroße Kreatur es ohne den Malus von -2 für das Führen einer Waffe der falschen Größenkategorie verwenden kann. Die Waffe behält alle Eigenschaften, Verbesserungsboni und besondere Waffeneigenschaften eingeschlossen, außer jene, die ihre gegenwärtig Form nicht erlaubt. Eine *selbstverwandelnde Waffe der Schärfe* funktioniert normal, solange sie die Form einer Stich- oder Hiebwaffe besitzt, aber die besondere Eigenschaft *Schärfe* kann nicht bei einer Wuchtwaffe genutzt werden. Wenn die Waffe nicht geführt wird, kehrt sie zu ihrer wahren Form zurück.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +5.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Höhere Erschaffung*

STRAHLENDES LICHT

AURA Starke Verwandlung	ZS 16	PREIS +4 BONUS GEWICHT —

Eine *Waffe des Strahlenden Lichts* besteht zu einem Großteil aus Licht, jedoch beeinflusst dies nicht das Gewicht des Gegenstandes. Sie gibt dauerhaft Licht wie eine Fackel ab (Radius von 6 m) und ignoriert tote Materie. Rüstungs- und Schildboni auf die RK (die Verbesserungsboni der Rüstung eingeschlossen) gelten nicht gegen eine *Waffe des Strahlenden Lichts*, da sie diese einfach durchdringt (Geschicklichkeits-, Ablenkungs-, Ausweich-, natürliche Rüstungsboni und andere vergleichbare Boni finden unverändert Anwendung). Eine *Waffe des Strahlenden Lichts* kann Untoten, Konstrukten oder Objekten keinen Schaden zufügen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +4 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dauerhafte Flamme*, *Gasförmige Gestalt*

SUCHEN

AURA Starker Erkenntniszauber	ZS 12	PREIS +1 BONUS GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Fernkampfwaffen gezaubert werden. Eine *Waffe des Suchens* fliegt auf ihr Ziel zu und ignoriert jegliche Fehlschlagschance – also auch Tarnung. Der Träger muss die Waffe aber immer noch auf das entsprechende Feld ausrichten. Pfeile etwa, die aus Versehen auf ein leeres Feld abgeschossen wurden, steuern nicht auf einen unsichtbaren Gegner zu, selbst wenn sich ein solcher ganz in der Nähe befindet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wahrer Blick*

TANZEN

AURA Starke Verwandlung	ZS 15	PREIS +4 BONUS GEWICHT —

Eine *tanzende Waffe* kann mit Hilfe einer Standard-Aktion für einen eigenständigen Angriff losgelassen werden. Sie kämpft für eine Dauer von 4 Runden mit dem Grund-Angriffsbonus desjenigen, der sie losgelassen hat - anschließend fällt sie zu Boden. Während sie tanzt, kann sie keine Gelegenheitsangriffe ausführen. Zudem gilt der Charakter, der sie aktiviert hat, nicht als mit dieser Waffe bewaffnet. Hinsichtlich aller Manöver und Effekte, die auf Gegenstände zielen, gilt die Waffe als getragen bzw. benutzt (von demjenigen, der sie benutzt). Die Waffe nimmt während des Tanzes den Bereich ein, den auch der Charakter einnimmt, der sie aktiviert hat, und sie kann angrenzende Gegner angreifen (Waffen mit Reichweite können Gegner in bis zu 3 m Entfernung angreifen). Die *tanzende Waffe* begleitet den Charakter, der sie aktiviert hat, überall hin, egal ob sie sich dafür auf physische oder magische Weise bewegen muss. Hat derjenige, der die Waffe losgelassen hat, eine Hand frei, kann er die Waffe mit einer freien Aktion ergreifen, während sie noch tanzt. Wenn sie so zurückgewonnen wurde, kann die Waffe für eine Dauer von 4 Runden nicht mehr tanzen (eigenständig angreifen). Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +4 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstände beleben*

TAPFER

AURA Schwacher Erkenntniszauber	ZS 5	PREIS +1 BONUS GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Wenn ein Ritter, der eine *tapfere Waffe* führt, einen Gegner mit seiner Fähigkeit Herausforderung trifft, verursacht die *tapfere* Waffe zusätzliche 1W6 Schadenspunkte gegen diesen Gegner. Der Träger erhält einen Bonus von + 2 auf Kampfmanöverwürfe, um den herausgeforderten Gegner zu entwaffnen oder seine Waffe zu zerschmettern. Zudem erhält er einen Bonus von + 4 auf seine KMV gegen Entwaffnen- und Schmetternversuche von diesem Gegner.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zielsicherer Schlag*

TÖDLICH

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden, die normalerweise nicht-tödlichen Schaden verursachen – so wie Peitschen und Totschläger. Der gesamte Schaden einer *tödlichen Waffe* wird wie normaler (tödlicher) Schaden behandelt. Eine Peitsche (oder eine andere gleichartige Waffe, die normalerweise Kreaturen mit einer Rüstung oder mit natürlichen Rüstungsboni nicht zu verletzen vermag) mit dieser besonderen Eigenschaft verursacht sogar bei Kreaturen mit einer Rüstung oder natürlicher Rüstung Schaden. Diese besondere Eigenschaft kann durch den Träger mit Hilfe eines Befehlswortes jederzeit unterdrückt werden – bis er sie wieder nutzen will.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Leichte Wunden verursachen*

TROCKENLADUNG

PREIS +1.500 GM

AURA Schwacher Bannzauber | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

Diese besondere Waffeneigenschaft kann nur auf alchemistische oder metallische Feuerwaffenkartuschen angewendet werden. *Kartuschen der Trockenladung* können genutzt werden, um Feuerwaffen unter Wasser oder in luftleeren Umgebungen zu laden (z.B. im Vakuum). Diese besondere Eigenschaft schützt den Inhalt der Kartuschen, wenn sie in eine Feuerwaffe geladen werden. Sie erschafft eine Luftblase, welche die Feuerwaffe umgibt. Zudem schützt sie die Munition und erlaubt der Feuerwaffe, die mit dieser Munition geladen wurde, in einer luftleeren Umgebung abgefeuert zu werden. Nachdem die Kartusche geladen wurde, bleibt die Luftblase für 3 Minuten bestehen oder bis die Feuerwaffe abgefeuert wird (je nachdem was zuerst eintritt). Eine Feuerwaffe, die mit dieser Munition geladen wurde, erleidet noch immer einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, wenn sie unter Wasser abgefeuert wird. Dieser Malus gilt pro 1,5 m, die die Kugel an Wasser durchqueren muss, zusätzlich zu den normalen Mali durch die Reichweite. Wenn eine *Kartusche der Trockenladung* unter Wasser oder in einer luftleeren Umgebung abgefeuert wird, führt eine Fehlzündung nach wie vor zu einer normalen Explosion. Der gelistete Preis gilt für 50 *Kartuschen der Trockenladung*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +750 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Luftblase*[ABR II]

TRUTZIG

PREIS +2 BONUS

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Durch eine *trutzige Waffe* überlebt ihr Träger selbst die aussichtslosesten Situationen. Sie verbleibt in der Hand des Trägers, sogar wenn dieser den Auswirkungen des Zustandes In Panik, Betäubt oder Bewusstlos unterliegt. Der Träger erhält den Verbesserungsbonus der Waffe als Bonus auf seine Würfe zum Stabilisieren, wenn er im Sterben liegt, und auf seine Rettungswürfe gegen andauernde Zustände wie Gift, Krankheit oder *Person festhalten*. Sollte der Träger die Talente Heldenhafte Erholung, Heldenhafter Trotz, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Große Zähigkeit oder Verbesserter Eiserner Wille besitzen, erhält er eine Anzahl zusätzlicher täglicher Anwendungen in Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe, die er bei jedem dieser Talente nutzen kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Heldenhafter Trotz, *Stabilisieren*, *Verzauberung brechen*

UNDURCHDRINGBAR

PREIS +3.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Eine *undurchdringbare Waffe* ist vor Schaden und Verfall geschützt. Eine metallische Waffe kann durch diese besondere Eigenschaft nicht rosten und eine hölzerne Waffe kann nicht verrotten oder sich verziehen, auch nicht durch magische oder übernatürliche Einflüsse. Für jeden Punkt ihres Verbesserungsbonus erhält eine *undurchdrinbare Waffe* das Doppelte des normalen Bonus auf ihre Härte und Trefferpunkte. Der Zerbrechen-SG einer *undurchdringbaren Waffe* und die Kampfmanöververteidigung des Trägers gegen Zerschmetternmanöver, die gegen die *undurchdringbare Waffe* gerichtet sind, erhalten jeweils einen Bonus in der doppelten Höhe des Verbesserungsbonus der Waffe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +1.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Reparieren*, *Verarbeitung*

UNERSCHÖPFLICH

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

Nur Bögen und Armbrüste können diese besondere Eigenschaft erhalten – d.h. Feuerwaffen und andere Schusswaffen können diese Eigenschaft nicht erhalten. Sobald eine *unerschöpfliche Waffe* zum Schießen angelegt wird, erschafft sie durch die ihr innewohnende Magie spontan einen einzelnen nicht-magischer Pfeil oder Bolzen, so dass der Träger der Waffe niemals mit Munition laden muss.
Wenn der Träger versucht, die Waffe mit anderer Munition zu laden, verschwindet der magisch erschaffene Pfeil oder Bolzen sofort. Der Träger kann die Waffe also noch ganz normal laden. Diese Eigenschaft reduziert nicht die Zeit, die zum Laden oder Abfeuern der Waffe nötig ist. Der erschaffene Pfeil oder Bolzen verschwindet, wenn er aus der Waffe entfernt wird; er bleibt nur bestehen, wenn er sofort abgefeuert wird. Anders als normale Bogen- oder Armbrustmunition werden die so erschaffenen Pfeile und Bolzen immer zerstört, wenn sie abgefeuert wurden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Niedere Erschaffung*

UNHEILIG

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Eine *unheilige Waffe* ist mit unheiliger Macht erfüllt, wodurch sie die Gesinnung böse erhält und entsprechende Schadensreduzierungen umgehen kann. Sie verursacht zusätzliche 2W6 Schadenspunkte gegen alle gut gesinnten Kreaturen. Eine *unheilige Waffe* verleiht jeder guten Kreatur eine permanente negative Stufe, sollte sie diese zu führen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Waffe getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Diese negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Waffe getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unheilige Plage*, Erschaffer muss die Gesinnung böse haben

UNHEILVOLL

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *unheilvolle Waffe* zieht bei jedem Schlag einen schattigen

Nebel hinter sich her und singt während des Kampfes ein bedrohliches Klagelied. Eine *unheilvolle Waffe* verleiht ihrem Träger einen Verbesserungsbonus auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Wenn der Träger einer *unheilvollen Waffe* einen kritischen Treffer bestätigt, unterliegt das Ziel zudem für 1 Minute den Auswirkungen des Zustandes Erschüttert (Willen SG 13, keine Wirkung). Sollte der Multiplikator einer Waffe mehr als 2 betragen, dauert dieser Zustand 1 zusätzliche Minute mehr pro Multiplikator über x2 an. Eine Kreatur, die den Zustand Erschüttert durch eine *Unheilvolle Waffe* erhalten hat, kann diesen Zustand in den nächsten 24 Stunden nicht erneut durch diese Waffe erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Erschrecken* oder *Unheil*

UNSCHEINBARKEIT

PREIS +4.000 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Einer *Waffe der Unscheinbarkeit* kann befohlen werden, ihr Aussehen und ihre Form an die Form eines anderen Objektes der gleichen Größe anzupassen. Die Waffe behält ihre Eigenschaften (Gewicht eingeschlossen), wenn sie so verkleidet ist, allerdings strahlt sie keine Magie aus. Nur *Wahrer Blick* oder ähnliche Magie enthüllen die wahre Natur einer *Waffe der Unscheinbarkeit*. Nachdem eine *Waffe der Unscheinbarkeit* für einen Angriff genutzt wurde, wird diese besondere Eigenschaft für 1 Minute unterdrückt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +2.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magische Aura, Selbstverkleidung*

VERANKERND

PREIS +2 BONUS

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Eine *verankernde Waffe* stört Dimensionsreisen. Eine Kreatur, die Schaden durch eine *verankernde Waffe* erlitten hat, ist für 1 Runde beeinträchtigt, als ob sie unter dem Effekt von *Dimensionsanker* stünde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +2.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dimensionsanker*

VERBÜNDET

PREIS +1 BONUS

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** —

Eine *verbündete Waffe* erlaubt ihrem Träger einen Teil des oder auch den ganzen Verbesserungsbonus der Waffe auf eine Waffe zu übertragen, die von einem Verbündeten des Trägers geführt wird. Hierfür bedarf es einer freien Sichtlinie zwischen Träger und dem gewählten Verbündeten. Zu Beginn seines Zuges kann sich der Träger mit Hilfe einer freien Aktion vor Gebrauch seiner Waffe entscheiden, wie er den Verbesserungsbonus seiner Waffe aufteilt. Der Bonus auf die Waffe des Verbündeten bleibt so lange bestehen, bis der Träger der *verbündeten Waffe* erneut an der Reihe ist. Der Verbesserungsbonus der *Verbündeten* Waffe ist nicht mit dem Verbesserungsbonus der Waffe des Verbündeten kumulativ (sofern sie einen besitzt).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magische Waffe*

VERDERBEN

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Eine *Waffe des Verderbens* erweist sich im Kampf gegen eine bestimmte Art von Gegner als außerordentlich effektiv. Der nominale Verbesserungsbonus der Waffe steigt gegen den ausgewählten Feind um +2 und die Waffe fügt diesem Feind 2W6 zusätzliche Schadenspunkte zu. Um den den ausgewählten Feind per Zufall zu ermitteln, würfle auf der folgenden Tabelle.

W%	Ausgewählter Feind
01-05	Aberrationen
06-09	Tiere
10-16	Konstrukte
17-22	Drachen
23-27	Feenwesen
28-60	Humanoide (wähle eine Unterart)
61-65	Magische Bestien
66-70	Monströse Humanoide
71-72	Schlicke
73-88	Externare (wähle eine Unterart)
89-90	Pflanzen
91-98	Untote
99-100	Ungeziefer

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Monster herbeizaubern I*

VERLÄSSLICH

PREIS +1 BONUS

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Feuerwaffen gezaubert werden. Eine *verlässliche Feuerwaffe* wurde derart verzaubert, dass sie weniger häufig blockiert als andere Feuerwaffen. Diese Verzauberung reduziert den Fehlzündungswert der betroffenen Feuerwaffe um 1 (Minimum 0). Diese Reduzierung erfolgt, nachdem alle Steigerungen für das Abfeuern mit dem Zustand Beschädigt eingerechnet wurden (oder alle anderen Effekte, die den Fehlzündungswert einer Feuerwaffe ansteigen lassen können).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbessern*

VERLÄSSLICHKEIT, MÄCHTIGE

PREIS +3 BONUS

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 12 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Feuerwaffen gezaubert werden. Eine *Feuerwaffe der mächtigen Verlässlichkeit* wurde derart verzaubert, dass sie weniger häufig blockiert als andere Feuerwaffen. Die besondere Eigenschaft *mächtige Verlässlichkeit* reduziert den Fehlzündungswert einer betroffenen Feuerwaffe um 4 (Minimum 0). Diese Reduzierung erfolgt, nachdem alle Steigerungen für das Abfeuern mit dem Zustand Beschädigt eingerechnet wurden (oder alle anderen Effekte, die den Fehlzündungswert einer Feuerwaffe ansteigen lassen können). Eine Feuerwaffe mit der besonderen Eigenschaft *mächtige Verlässlichkeit* kann nicht gleichzeitig die besondere Eigenschaft *verlässlich* besitzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Reparieren*

VERSETZEND

PREIS +3 BONUS

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *versetzende Waffe* verleiht ihrem Träger einen Verbesserungsbonus von + 2 auf Kampfmanöverwürfe für Versetzen (siehe *EXP*, S. 322). Wenn der Träger mit dieser Waffe einen kritischen Treffer bestätigt, kann er versuchen, seinen Gegner mit Hilfe einer

freien Aktion zu versetzen. Dieser Versetzungsversuch provoziert noch immer ganz normal Gelegenheitsangriffe. Eine Waffe kann nur die besondere Eigenschaft *festsetzend* oder *versetzend* besitzen, nicht beide.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Telekinese*

VORRÜCKEND

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	PREIS +2 BONUS / GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Einmal pro Runde, wenn der Träger im Nahkampf mit einer *vorrückenden Waffe* bei einer Kreatur Schaden verursacht hat, kann er nach der Attacke als schnelle Aktion einen 1,5 m-Schritt machen, jedoch noch vor Ende seines Zuges. Der Träger kann sich trotz dieses zusätzlichen 1,5 m-Schrittes normal bewegen und vor oder nach dieser Zusatzbewegung einen 1,5 m-Schritt ausführen (er erleidet also keine Nachteile hinsichtlich seiner Bewegungsrate). Allerdings erleidet er durch die Nutzung dieser Eigenschaft bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe. Diese Eigenschaft kann nicht in Verbindung mit einer anderen Eigenschaft oder einem anderen Effekt genutzt werden, der Bewegungen als Teil des Angriffes erlaubt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Federleicht*[EXP]

WACHEND

AURA Durchschnittlicher Bannzauber	ZS 8	PREIS +1 BONUS / GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *wachende Waffe* erlaubt dem Träger einen Teil des oder den gesamten Verbesserungsbonus der Waffe als Bonus auf seine Rettungswürfe zu übertragen, der mit allen anderen Boni kumulativ ist. Im Zuge einer freien Aktion wählt der Träger zu Beginn seines Zuges und ehe er die Waffe nutzt, wie er den Verbesserungsbonus der Waffe aufteilt. Der Bonus auf seine Rettungswürfe bleibt bis zu seinem nächsten Zug bestehen. Nur der Verbesserungsbonus der Waffe selbst kann umverteilt werden, keineswegs andere Verbesserungsboni, die durch Effekte wie z.B. durch *Mächtige Magische Waffe* verliehen werden. Trotzdem wirken sich die Punkte, die zur Verbesserung der Rettungswürfe umverteilt wurden, auf all diese Effekte aus. Wenn eine Waffe sowohl die Eigenschaften *Schutz* als auch *Wachend* besitzt, kann der Verbesserungsbonus entweder auf die RK angerechnet werden oder auf die Rettungswürfe, jedoch nicht auf beide.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen, *Resistenz*

WAGEMUTIG

AURA Schwache Verzauberung	ZS 3	PREIS +1 BONUS / GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf eine Nahkampfwaffe gezaubert werden. Eine *wagemutige Waffe* stärkt den Mut und die Kampfmoral des Trägers. Der Träger erhält einen Moralbonus auf Rettungswürfe gegen Furcht entsprechend dem Verbesserungsbonus der Waffe. Außerdem steigt jeder Moralbonus, den der Träger von einer anderen Quelle erhält, um die Hälfte des Verbesserungsbonus der Waffe an (Minimum 1).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht bannen*, *Heldenmut*

WERFEN

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	PREIS +1 BONUS / GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine Nahkampfwaffe, die mit dieser Eigenschaft versehen wurde, erhält eine Grundreichweite von 3 m und kann von einem Träger geworfen werden, sofern er normalerweise im Umgang mit ihr geübt ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magischer Stein*

WOHLWOLLEND

AURA Schwache Verzauberung	ZS 5	PREIS +1 BONUS / GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf eine Nahkampfwaffe gezaubert werden. Wenn der Träger einer *wohlwollenden Waffe* die Aktion Jemand anderem helfen nutzt, um einem Verbündeten einen Bonus auf Angriffswürfe zu verleihen, steigt der Bonus für Jemand anderem helfen um den Verbesserungsbonus der Waffe an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Beistand*

ZAUBERRAUBEND

AURA Starker Erkenntniszauber	ZS 13	PREIS +3 BONUS / GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *zauberraubende Waffe* erlaubt ihrem Träger, bei einem Ziel schützende Magie abzusaugen und auf sich selbst zu übertragen. Wenn der Träger eine kritische Bedrohung gegen das Ziel erzielt, kann er darauf verzichten, den Kritischen Treffer zu bestätigen und stattdessen automatisch erfahren, welche Zauber oder magischen Effekte gerade bei dem Ziel aktiv wirken. Der Träger kann dann einen Zauberstufenwurf ablegen, um einen dieser Effekte seiner Wahl zu stehlen. Dabei nutzt er die Zauberstufe der *zauberraubenden Waffe* plus ihren Verbesserungsbonus. Der SG für diesen Wurf beträgt 11 + die Zauberstufe des Effektes. Sobald der Wurf erfolgreich ist, verliert das Ziel sofort alle Vorteile dieses Effektes und der Träger erhält den Effekt für 1 Minute (oder bis der Effekt erlischt, was auch immer zuerst eintritt). Wenn die *zauberraubende Waffe* einen Multiplikator besitzt, der größer als 2 ist, kann der Träger versuchen einen zusätzlichen Zaubereffekt pro zusätzlichen Multiplikator jenseits x2 zu stehlen (zwei Effekte bei x3, usw.).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +3 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Begrenzter Wunsch*, *Mächtiger Arkaner Blick*

ZAUBERSPEICHER

AURA Starke Hervorrufung und variierend	ZS 12	PREIS +1 BONUS / GEWICHT —

Eine *zauberspeichernde Waffe* erlaubt einem Zauberkundigen einen bestimmten Zauber des maximal 3. Grades in der Waffe zu speichern (der Zeitaufwand des Zaubers muss bei 1 Standard-Aktion liegen). Jedes Mal, wenn die Waffe eine Kreatur trifft und diese durch den Angriff Schaden nimmt, kann die Waffe sofort mit Hilfe einer freien Aktion den gespeicherten Zauber auf die Kreatur wirken, wenn der Träger dies wünscht (diese besondere Eigenschaft stellt eine Ausnahme zu der

Regel dar, die besagt, dass es mindestens genauso lange dauert, einen Zauber mit einem Gegenstand zu wirken, wie das normale Wirken des Zaubers dauert). Wurde der gespeicherte Zauber gewirkt, kann ein Zauberkundiger einen weiteren Zauber des maximal 3. Grades in der Waffe speichern. Die Waffe teilt ihrem Träger auf magischem Wege den Namen des Zaubers mit, der gerade in ihr gespeichert ist. Bei einer zufällig ermittelten *zauberspeichernden Waffe* besteht eine Chance von 50%, dass noch ein Zauber in ihr gespeichert ist.
Eine *zauberspeichernde Waffe* gibt eine starke Hervorrufungsaura ab, sowie die Aura des derzeit in ihr gespeicherten Zaubers.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Zauberkundiger sein und mindestens die 12. Stufe erreicht haben

ZERSCHLAGEND

AURA Starke Beschwörung	ZS 14	PREIS +2 BONUS
		GEWICHT —

Eine *zerschlagende Waffe* ist der Fluch aller Untoten. Jede untote Kreatur, die im Kampf von einer derartigen Waffe getroffen wird, muss einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 14 ablegen oder sie wird zerstört. Nur Nahkampfwaffen, die Wuchtschaden verursachen, können diese besondere Eigenschaft erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heilung*

ZORNGEBOREN

AURA Durchschnittliche Verzauberung	ZS 7	PREIS +2 BONUS
		GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *zorngeborene Waffe* schöpft Kraft aus der Wut und Frustration, die der Träger empfindet, wenn gegnerische Kämpfer einfach nicht fallen wollen. Jedes Mal, wenn der Träger einem Gegner mit dieser Waffe Schaden zufügt, steigt ihr Verbesserungsbonus um +1 an, wenn er weitere Angriffe gegen diesen Gegner ausführt (dieser Verbesserungsbonus kann maximal eine Höhe von +5 erreichen). Dieser zusätzliche Verbesserungsbonus verschwindet, sobald der Gegner stirbt, der Träger mit der Waffe eine andere Kreatur angreift oder wenn 1 Stunde vergangen ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +2 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wut*

ZORNIG

AURA Durchschnittliche Verzauberung	ZS 8	PREIS +1 BONUS
		GEWICHT —

Diese besondere Eigenschaft kann nur auf Nahkampfwaffen gezaubert werden. Eine *zornige Waffe* dient dem Zorn ihres Trägers als Fokus. Sobald der Träger in Raserei gerät oder den Auswirkungen von *Wut* unterliegt, steigt der Verbesserungsbonus der Waffe um +2. Sollte der Träger über eine Kampfrauschkraft verfügen, welche ihm im Kampfrausch einen Fertigkeitsbonus verleiht (wie bei Wuterfüllter Sprung, Wuterfülltes Klettern oder Wuterfülltes Schwimmen), erhält der Träger einen Verbesserungsbonus auf die Fertigkeit, wann immer die Waffe geführt oder in der Hand gehalten wird, sogar wenn er sich gerade nicht im Kampfrausch befindet. Dieser Bonus entspricht dem Verbesserungsbonus der Waffe (den Bonus von +2 im Kampfrausch eingeschlossen).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +1 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wut*

ZWEITE CHANCE

AURA Durchschnittlicher Bannzauber	ZS 11	PREIS +4 BONUS
		GEWICHT —

Diese besondere Fähigkeit kann nur auf Bögen gezaubert werden. Einmal pro Runde, wenn ein von dieser Waffe abgegebener Schuss sein Ziel verfehlt, kann der Träger der Waffe den Pfeil mit Hilfe einer freien Aktion dazu bringen auszuscheren und versuchen, das Ziel erneut zu treffen. Der Pfeil bekommt dadurch die Möglichkeit, mit demselben Angriffsbonus anzugreifen, mit welchem er schon den ersten Angriff ausgeführt hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN +4 Bonus

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Querschläger*[ABR II]

Besondere magische Waffen

Diese Kategorie magischer Gegenstände umfasst unterschiedliche Waffen verschiedener Arten (Bögen, Schwerter, usw.) mit ungewöhnlichen Kräften, die nicht wie die besonderen Eigenschaften aus dem vorherigen Teil erhältlich sind. Magische Waffen können Eigenschaften besitzen, die durch ein Befehlswort aktiviert werden oder automatisch funktionieren, sobald die Waffe für einen Angriff genutzt wird.

Abprallender Hammer

PREIS 20.301 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 7	**GEWICHT** 2 Pfd.



Dieser *zurückkehrende leichte Hammer +1* kann mehrere Gegner mit einem einzelnen Wurf treffen. Falls sein Träger aufgrund eines hohen Grund-Angriffsbonuses über mehrere Angriffe verfügt, kann er den Hammer so schleudern, dass er vom ersten Ziel abprallt, um ein zweites Ziel zu treffen, usw., bis die zusätzlichen Angriffe seines Trägers aufgebraucht sind. Die Entfernung zwischen den Zielen wird von der Gesamtreichweite der Waffe abgezogen und Entfernungsmali berechnen sich nach den einzelnen Entfernungen. Ein Zwergenkämpfer der 6. Stufe kann beispielsweise den Hammer mit seinem Grund-Angriffsbonus von +6 auf ein 6 m entferntes Ziel schleudern (dieses befindet sich innerhalb der einfachen Grundreichweite, deswegen fällt kein Entfernungsmalus an). Sobald er trifft, prallt der Hammer ab und fliegt mit seinem Grund-Angriffsbonus von +1 auf ein zweites Ziel zu, das 12 m weit vom ersten entfernt steht (dieses befindet sich innerhalb der dreifachen Grundreichweite, deswegen fällt ein Entfernungsmalus von -4 an). Der Hammer kann nur nach einem Treffer abprallen. Sollte er verfehlen, greift er keine weiteren Ziele in dieser Runde an und kehrt zu seinem Träger zurück, wie jede Waffe mit der Eigenschaft *Rückkehr*. Da abprallende Angriffe als einzelne Angriffe gewertet werden, finden Modifikatoren, die nur bei einem Angriffswurf gelten (z.B. *Zielsicherer Schlag*), auch nur beim ersten Angriff und nicht bei den anderen Anwendung. Die abprallenden Angriffe zählen in dieser Runde als zusätzliche Angriffe des Trägers.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.301 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Telekinese*

Adamantdolch

PREIS 3.002 GM		
AURA Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser nicht-magische Dolch wurde aus Adamant hergestellt. Als eine Waffe von Meisterarbeitsqualität verfügt er über einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe (jedoch nicht auf Schadenswürfe).

Adamantstreitaxt

PREIS 3.010 GM		
AURA Keine Aura (nicht-magisch)	**ZS** –	**GEWICHT** 6 Pfd.

Diese nicht-magische Axt wurde aus Adamant hergestellt. Als eine Waffe von Meisterarbeitsqualität verfügt sie über einen Verbesserungsbonus von + 1 auf Angriffswürfe (jedoch nicht auf Schadenswürfe).

Alchemistenkugel

PREIS 330 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 3	**GEWICHT** ½ Pfd.

Diese *Schleuderkugel* + 1 besitzt ein magisches Behältnis, das eine einzelne Phiole mit einer alchemistischen Substanz speichern kann und somit als Waffe mit Flächenwirkung Verwendung findet. Sobald eine *Alchemistenkugel* trifft, trifft die Waffe mit Flächenwirkung ebenso das Ziel und verursacht wie gewohnt Schaden. Wenn eine *Alchemistenkugel* fehlschlägt, aber nicht zerstört wurde, bleibt die alchemistische Substanz in ihr gespeichert. Die Kugel explodiert nicht und kann erneut genutzt werden. Sowohl Kugel als auch alchemistische Substanz werden zerstört, wenn der Angriff fehlschlägt und das Projektil infolgedessen zerstört wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 180 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand schrumpfen*

Assassinendolch

PREIS 10.302 GM		
AURA Durchschnittliche Nekromantie	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser bösartig-aussehende, geschwungene *Dolch + 2* erhöht den SG eines Zähigkeitswurfs gegen den Todesangriff eines Assassinen um 1 Punkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.302 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schneller Tod*

Bastardstachel

PREIS 123.035 GM		
AURA Starke Nekromantie	**ZS** 18	**GEWICHT** 6 Pfd.

Dieses *Adamantbastardschwert + 2* wird in den Händen eines Antipaladins zu einem *unheiligen Adamantbastardschwert +5*. Während er von einem Antipaladin geführt wird, verursacht ein *Bastardstachel* 2W6 Punkte negativen Energieschaden bei allen lebenden Kreaturen, die ihren Zug angrenzend zum Antipaladin beginnen. Der Antipaladin erhält zudem Schnelle Heilung 5, so lange mindestens eine lebende Kreatur Schaden durch diese negative Energie erleidet. Die negative Energie hat keinen Effekt auf Untote. Das Schwert befähigt den Antipaladin außerdem, beliebig oft *Unheilige Plage* auf Befehl zu nutzen (die Klassenstufe des Antipaladins dient hierfür als Zauberstufe). Paladine erleiden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen diesen Effekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 63.035 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unheilige Aura*, *Unheilige Plage*, Erschaffer muss böser Gesinnung sein

Beschwörerleid

PREIS 42.816 GM		
AURA Durchschnittlicher Bannzauber	**ZS** 9	**GEWICHT** 10 Pfd.

Beschwörerleid ist eine *Glefe aus Kaltem Eisen +2*, die zusätzlich 2W6 Schadenspunkte gegen beschworene Kreaturen verursacht, Eidola eingeschlossen. Einmal pro Runde, wenn *Beschwörerleid* einer beschworenen oder illusionsähnlichen Kreatur Schaden zufügt, kann der Träger einen Bannwurf unter Einsatz einer freien Aktion ausführen, um die Kreatur fortzuschicken oder zu zerstören. Dies wird als *Magie bannen* behandelt, das gegen den Zauber gerichtet ist, der die Kreatur erschaffen hat, abgesehen davon, dass der Grund-Angriffsbonus des Träger anstelle der Zauberstufe des Trägers oder des Gegenstandes genutzt wird. Diese Eigenschaft hat keinen Effekt auf Kreaturen, die herbeigerufen (also nicht beschworen) wurden, sowie auf beschworene Kreaturen, die nicht gebannt werden können, so wie das Eidolon eines Paktmagiers.

Der Träger kann einmal pro Tag mit Hilfe einer freien Aktion *Fortschicken* gegen einen Kreatur wirken, die er mit der Waffe verletzt hat, anstelle sie zu bannen. Diese Eigenschaft findet nur bei extraplanaren

Tabelle 3-12: Besondere Waffen

W%	MINDERE SCHWACHE BESONDERE WAFFE	PREIS
01-02	*Markierungskugel*	100 GM
03-08	*Schlafpfeil*	132 GM
09-10	*Staubwolkenkugel*	196 GM
11-16	*Verstrickungsbolzen*	226 GM
17-22	*Kreischender* Bolzen	267 GM
23-32	Silberdolch [Meisterarbeit]	322 GM
33-34	*Alchemistenkugel*	330 GM
35-44	Langschwert [Meisterarbeit]	330 GM
45-50	*Pfeil der Stille*	547 GM
51-56	*Mächtiger Pfeil der Stille*	1.047 GM
57-74	*Blitz-Wurfspeer*	1.500 GM
67-74	*Brandpfeil*	1.516 GM
75-82	*Zischender Pfeil*	1.516 GM
83-84	*Eingrabende Kugel*	1.722 GM
85-92	*Staubbolzen*	1.730 GM
93–100	*Todespfeil*	*2.282 GM*

W%	HÖHERE SCHWACHE BESONDERE WAFFE	PREIS
01–20	Adamantdolch	3.002 GM
21-40	Adamantstreitaxt	3.010 GM
41-50	*Mächtige Eingrabende Kugel*	3.447 GM
51-70	*Mächtiger Todespfeil*	4.057 GM
71-80	*Tunierlanze*	4.310 GM
81–100	*Schmetterdorn*	4.315 GM

W%	MINDERE DURCHSCHNITTLICHE BESONDERE WAFFE	PREIS
01-03	*Kukri des Blutvergießens*	6.308 GM
04-09	*Felskeule*	6.812 GM
10-14	*Bestienkeule*	7.300 GM
15-20	*Kämpfergabel*	7.315 GM
21-23	*Immerfließender Sprengel*	7.805 GM
24-28	*Orkankampfstab*	7.840 GM
29-34	*Giftdolch*	8.302 GM
35-39	*Finsterklinge*	8.810 GM
40-44	*Erfrierungsschleuder*	9.380 GM
45-49	*Dreizack der Stabilität*	9.815 GM
50-54	*Dreizack der Warnung*	10.115 GM
55-60	*Assassinendolch*	10.302 GM
61-66	*Verdopplungsdolch*	10.302 GM
67-71	*Erdstreitflegel*	11.315 GM
72-79	*Schnelle Obsidianaxt*	11.320 GM
80-85	*Polaritätshammer*	12.310 GM
86-93	*Bindende Klinge*	12.350 GM
94-100	*Leid der Gestaltwandler*	12.780 GM

W%	HÖHERE DURCHSCHNITTLICHE BESONDERE WAFFE	PREIS
01-07	*Drachenfänger-Guisarme*	13.308 GM
08-15	*Zehnringschwert*	14.315 GM
16-21	*Tritondreizack*	15.065 GM
22-29	*Streitkolben des Zerschmetterns*	16.012 GM
30-37	*Entwaffnende Klinge*	17.820 GM
38-42	*Heulerpeitsche*	18.305 GM
43-47	*Schildbrecherlanze*	18.310 GM
48-53	*Dreizack der aquatischen Herrschaft*	18.650 GM
54-59	*Sprungkampfstab*	19.100 GM
60-65	*Flammendrakapistole*	20.300 GM
66-71	*Abprallender Hammer*	20.301 GM
72-77	*Flammenzunge*	20.715 GM
78-85	*Sternschnuppenmesser*	21.324 GM
86-90	*Glücksklinge (0 Wünsche)*	22.060 GM
91-95	*Schurkenschwert*	22.310 GM
96-100	*Schwert der Ebenen*	22.315 GM

W%	MINDERE MÄCHTIGE BESONDERE WAFFE	PREIS
01–12	*Neuntöter*	23.057 GM
13-26	*Schwächende Axt*	23.310 GM
27-40	*Geisterrufer*	25.302 GM
41-55	*Zwerggebundener Hammer*	25.312 GM
56-70	*Schwurbogen*	25.600 GM
71-85	*Vampirschwert*	25.715 GM
86-100	*Halsabschneiderlehrling*	33.910 GM

W%	HÖHERE MÄCHTIGE BESONDERE WAFFE	PREIS
01-02	*Ghulklage*	35.312 GM
03-05	*Streitkolben des Schreckens*	38.552 GM
06-07	*Höllengeißel*	39.305 GM
08-09	*Drachenunheil*	40.310 GM
10-13	*Lebenstrinker*	40.320 GM
14-16	*Diener der Tapferkeit*	41.335 GM
17-18	*Beschwörerleid*	42.816 GM
19-21	*Krummsäbel der Wälder*	47.315 GM
22-23	*Geisterklinge*	48.502 GM
24-26	*Herzholzspeer*	50.302 GM
27-29	*Durchdringendes Rapier*	50.320 GM
30-32	*Sonnenklinge*	50.335 GM
33-37	*Klinge der Morgenröte*	51.850 GM
38-40	*Frostbrand*	54.475 GM
41-45	*Zwergischer Wurfkriegshammer*	60.312 GM
46-50	*Blutdurstdolch*	60.802 GM
51-53	*Kriegsbringer*	61.375 GM
54-57	*Glücksklinge (1 Wunsch)*	62.360 GM
58-61	*Wächterklinge*	65.310 GM
62-64	*Pistole des endlosen Himmels*	73.300 GM
65-69	*Streitkolben des Zerschmetterns*	75.312 GM
70-73	*Klinge des Schwertheiligen*	75.350 GM
74-76	*Krummsäbel des Zauberdiebes*	75.815 GM
77-79	*Spinnenzahn*	79.102 GM
80-82	*Krummschwert des Dämonenleids*	90.469 GM
83-85	*Sense der Leere*	95.318 GM
86-89	*Glücksklinge (2 Wünsche)*	102.660 GM
90-92	*Heiliger Rächer*	120.630 GM
93-96	*Bastardstachel*	123.035 GM
97-100	*Glücksklinge (3 Wünsche)*	142.960 GM

Kreaturen (egal ob beschworen oder nicht) Anwendung und funktioniert wie der gleichnamige Zauber mit einem Willenswurf gegen SG 17. Der Träger kann nicht in derselben Runde bannen und fortschicken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 21.566 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Fortschicken*, *Magie bannen*	

BESTIENKEULE

PREIS 7.300 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Dieser *Knüppel +1* ist oft mit langen Fangzähnen und Schnitzereien von Tieren verziert. Mit Hilfe einer Standard-Aktion kann der Träger den Knüppel in den Kopf oder eine Gliedmaße eines Tieres

verwandeln. Die Höhe des Waffenschadens verändert sich hierdurch nicht, wohl aber die Art des Schadens, welche sich der Form des Knüppels anpasst: Biss (Stichschaden), Durchbohren (Stichschaden), Hieb (Wuchtschaden), Klaue (Hiebschaden), Stachel (Stichschaden) oder Kralle (Hiebschaden). Wenn die Bestienkeule verwandelt ist, zählt der Knüppel als natürliche Waffe sowie als hergestellte Waffe hinsichtlich Zaubern und Effekten, die hergestellte oder natürliche Waffen verbessern. Der Knüppel zählt auch als natürliche Waffe seiner aktuellen Form hinsichtlich von Talenten und Zaubern, die natürliche Waffen erfordern, wie z.B. Waffenfokus (Biss) oder *Blutige Klauen*[EXP]. Sollte der Träger über die Fähigkeit Tiergestalt verfügen, kann er eine seiner täglichen Anwendungen aufwenden, um den Waffenschaden um eine Stufe (*GRW*, S. 145) für die Dauer seiner Tiergestalt zu steigern, und zwar so lange, wie der Druide in Kontakt mit der Waffe steht. Falls sein Träger nach Belieben Tiergestalt nutzen kann, ist der Schaden des Knüppels stets eine Kategorie höher. Sollte der Knüppel nicht geführt werden, nimmt er seine normale Gestalt an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 3.800 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Shillelagh*

BINDENDE KLINGE

PREIS 12.350 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 8 Pfd.

Dieser *Zweihänder +1* ist mit einem Schlossmotiv dekoriert. Bei einem erfolgreichen Treffer des Trägers gegen eine Kreatur derselben oder einer kleineren Größenkategorie kann der Träger mit Hilfe einer freien Aktion versuchen, seinen Gegner in einen Ringkampf zu verwickeln, ohne dabei einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Sollte dies dem Träger gelingen, verwandelt sich das Schwert in eine Metallkette und wickelt sich um das Ziel. Dies verleiht dem Träger einen Bonus von +5 auf weitere Ringkampfwürfe gegen das Ziel. Wenn das Ziel dem Ringkampf entkommt, oder der Träger sich dazu entscheidet, das Ziel aus dem Ringkampf zu entlassen, kehrt die Kette in ihre Schwertform zurück (wobei der Träger den Griff umfasst).

Der Träger kann zudem den Griff der Kette loslassen, während er sich mit dem Ziel im Ringkampf befindet oder das Ziel im Haltegriff hält. Sollte er sich dafür entscheiden, bleibt die Kette vor Ort und das Ziel erhält den Zustand Verstrickt (Fertigkeitswurf für Entfesslungskunst SG 20, um sich zu befreien; Zerbrechen-SG 28; Härte 10, 10 Trefferpunkte; Konzentrationswurf SG 17, um Zauber wirken zu können, während man den Auswirkungen des Zustandes Verstrickt unterliegt). Eine andere Kreatur kann den Griff der Kette mit Hilfe einer Standard-Aktion ergreifen und sie unter Einsatz einer schnellen Aktion in ein Schwert zurückverwandeln. Dies befreit die gebundene Kreatur. Wenn die Kette zerstört wird, kehrt sie in ihre Schwertform zurück. Das Schwert besitzt dann den Zustand Beschädigt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.350 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Seil beleben*

BLITZ-WURFSPEER

PREIS 1.500 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser Wurfspeer verwandelt sich in einen *Blitz*, der 5W6 Schadenspunkte verursacht, sobald er geworfen wird (Reflex SG 14, halbiert). Der Speer wird dadurch zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 750 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitz*

BLUTDURSTDOLCH

PREIS 60.802 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Die Klinge dieses *Dolchs der Blutung +2* ist hell poliert. Sogar wenn er mit dem Blut eines Opfers befleckt ist, erscheint er Momente später sauber und trocken zu sein, so als ob er gerade eben gesäubert worden wäre. Ein *Blutdurstdolch* belohnt seinen Träger am meisten, wenn er unbarmherzig gegen ein einzelnes Ziel eingesetzt wird. Sobald er für einen Angriff gegen eine Kreatur genutzt wird, die bereits durch die Eigenschaft *Blutung* eines *Blutdurstdolches* blutet, verursacht der Dolch 1 zusätzlichen Schadenspunkt gegen das Ziel für jede blutende Wunde, die die Kreatur besitzt (Maximum 10). Wann immer der Träger eines *Blutdurstdolches* einen kritischen Treffer mit dieser Waffe bestätigt, kann er sich entscheiden, ob er 1W6 zusätzliche Schadenspunkte für jede noch blutende Wunde des Zieles verursachen will (Maximum +5W6 Schadenswürfel). Dieser zusätzliche Schaden wird nicht durch den kritischen Treffer vervielfacht, allerdings wird er zu dem Schaden addiert, der normalerweise durch blutende Wunden verursacht wird. Durch den zusätzlichen Schaden werden sofort alle blutenden Wunden entfernt, die der Träger bis zu diesem Zeitpunkt besitzt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 30.552 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten*, *Schwere Wunden verursachen*

BRANDPFEIL

PREIS 1.516 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 9 | **GEWICHT** –



Dieser *aufflammende Pfeil +1* fügt seinem Ziel in jeder Runde zu Beginn seines Zuges weitere 1W6 Punkte Feuerschaden für die nächsten 3 Runden zu. Um den Pfeil zu entfernen, ist ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 10 erforderlich (der SG steigt auf 15 an, sollte das Ziel versuchen, den Pfeil selbst zu entfernen). Ein entfernter Pfeil fügt dem Ziel keinen weiteren Schaden zu; beim Entfernen wird er zerstört, anderenfalls ist er nach 3 Runden komplett verbrannt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 758 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feuerball*, *Flammenklinge* oder *Flammenschlag*

DIENER DER TAPFERKEIT

PREIS 41.335 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 6 Pfd.

Die Klinge dieses *heiligen Bastardschwertes +2* scheint immer auf Hochglanz poliert zu sein. Sein Griff ist abwechselnd in tiefschwarz und königlichem Purpur gehalten. Für sich genommen ist diese Waffe schon mächtig, jedoch ist ein *Diener der Tapferkeit* in den Händen derjenigen noch mächtiger, die ihr Bestreben darauf ausgerichtet haben, einen einzelnen Gegner zu besiegen. Wann immer der Träger entweder das Klassenmerkmal Herausforderung oder Böses niederstrecken nutzt, kann er eine zusätzliche Anwendung dieses Klassenmerkmales opfern, um das Niederstrecken oder die Herausforderung so zu behandeln, als ob es drei Stufen höher wäre.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 20.168 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heiliger Schlag*

DRACHENFÄNGER-GUISARME

PREIS 13.308 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Diese *Guisarme des Verderbens (Drachen) +1* besitzt einen mit Drachenhaut fest umwickelten Schaft. Eine *Drachenfänger-Guisarme* kann für ein besonderes Zu-Fall-bringen-Manöver gegen Kreaturen eingesetzt werden, die mit Flügeln ausgestattet sind. Wenn das Manöver erfolgreich ist, werden die Flügel kurzzeitig beeinträchtigt und die Kreatur wird so aus dem Gleichgewicht gebracht. Sie stürzt zu Boden und unterliegt den Auswirkungen des Zustands Verstrickt. Eine

Kreatur, die auf diesem Wege verstrickt wurde, kann unter Aufwendung einer Bewegungsaktion einen Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 15 ablegen, um den Zustand Verstrickt abzuschütteln.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.808 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Monster herbeizaubern I*, *Schwarze Tentakel*

DRACHENUNHEIL

PREIS 40.310 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber und Hervorrufung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 12 Pfd.

Die Klinge dieser Stangenwaffe ist wie ein knurrender Drache geformt, der seinen Schlund öffnet, um zu einem letzten tödlichen Biss anzusetzen. In ihren Haft ist das Bild eines gewundenen, fliegenden Drachens eingraviert. Der Kopf dieser *Hellebarde des Verderbens (Drachen) +2* glüht, sobald sich eine Kreatur der Art Drache innerhalb von 30 m zur Waffe entfernt befindet. Sollte der Träger erfolgreich einen Drachen im Kampf treffen, so kann er bis zu dreimal pro Tag mit einer freien Aktion bestimmen, dass dieser Angriff die Schadensreduktion des Drachens ignoriert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 20.310 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Aufspüren*, *Licht*, *Monster herbeizaubern I*

DREIZACK DER AQUATISCHEN HERRSCHAFT

PREIS 18.650 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieser *Dreizack +1* hat einen 1,80 m langen Schaft und verleiht seinem Träger die Fähigkeit, bis zu 14 Trefferwürfel an aquatischen Kreaturen zu bezaubern, als würde er den Zauber *Tiere bezaubern* wirken (Willen SG 16, keine Wirkung; Tiere erhalten einen Bonus von +5 auf diesen Wurf, wenn sie gerade vom Träger des Dreizacks oder dessen Verbündeten angegriffen werden). Von den bezauberten Kreaturen darf keine mehr als 9 m von einer anderen entfernt sein. Der Träger kann diesen Effekt bis zu dreimal pro Tag einsetzen und mit den Tieren kommunizieren, als hätte er *Mit Tieren sprechen* gewirkt. Tiere, denen ihr Rettungswurf gelingt, werden nicht kontrolliert, können sich aber dem Dreizack nicht näher als auf 3 m nähern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 9.482 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mit Tieren sprechen*, *Tiere bezaubern*

DREIZACK DER STABILITÄT

PREIS 9.815 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieser widerstandsfähige, aber angelaufene Dreizack +1 ist an seinem unteren Ende mit einer breiten Metallstange ausgestattet, die sich perfekt dazu eignet, den Fuß darauf zu stellen. Die Stange funktioniert wie ein *Unbewegliches Zepter*, abgesehen davon, dass sie keinen Aktivierungsknopf besitzt. Stattdessen wird sie aktiviert, indem man einen oder beide Füße auf die Stange stellt, und deaktiviert sich, sobald man die Stange nicht mehr mit wenigstens einem Fuß berührt. Wenn der Träger an einem Platz verweilt und auf die Stange tritt, erhält er einen Bonus von +10 auf seine KMV, um Versuchen zu widerstehen, ihn zu bewegen. Der Träger wird stets so behandelt, als besäße die Waffe die Eigenschaft Abwehr (*GRW*, S. 144). Sollte der Träger stürzen, kann er mit Hilfe einer augenblicklichen Aktion auf die Stange treten, um seinen Sturz abzubremsen. Er erleidet hierbei aber Fallschaden für die bereits zurückgelegte Entfernung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 5.065 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schweben*

DREIZACK DER WARNUNG

PREIS 10.115 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 7 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Mit Hilfe dieser Waffe kann der Träger die Art und Anzahl von aquatischen Raubtieren sowie deren Aufenthaltsort und die Tiefe dieses Ortes innerhalb von 200 m ermitteln. Um diese Informationen zu erhalten, muss der Träger die Waffe in der Hand halten und damit in eine Richtung zeigen. Das Untersuchen der Umgebung mit einem Radius von 200 m dauert 1 Runde. Ansonsten wird die Waffe wie ein *Dreizack +2* behandelt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 5.215 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kreatur aufspüren*

DURCHDRINGENDES RAPIER

PREIS 50.320 GM

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 13 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dreimal pro Tag erlaubt dieses *Rapier der Blutung +2* dem Träger einen Berührungsangriff mit dieser Waffe auszuführen, der 1W6 Punkte Konstitutionsschaden verursacht. Kreaturen, die immun gegen kritische Treffer sind, sind immun gegen den Konstitutionsschaden, der durch diese Waffe verursacht wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 25.320 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Leid*

EINGRABENDE KUGEL

PREIS VARIIERT

Eingrabende Kugel	1.722 GM
Mächtige Eingrabende Kugel	3.447 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

Diese *Kugel +1* verursacht normalen Schaden. Wenn sie jedoch eine lebende Kreatur trifft, gräbt sie sich in das Fleisch der Kreatur und verursacht furchtbare Schmerzen, bis sie entweder entfernt wird oder die Kugel sich den Weg aus der Kreatur gegraben hat. Während die Kugel sich eingräbt, unterliegt die Kreatur den Auswirkungen des Zustandes Wankend. Dieser Effekt dauert 1W3 Runden an oder bis die Kugel mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 im Rahmen einer Standard-Aktion entfernt wurde. *Mächtige Eingrabende Kugeln* brauchen länger, um sich durch die Körper lebender Kreaturen zu graben (die Effekte des Zustandes Wankend halten 1W3 +2 Runden an). Zudem ist es schwieriger, sie zu entfernen (Fertigkeitswurf für Heilkunde mit einer Standard-Aktion, SG 20).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** variieren
Eingrabende Kugel	861 GM
Mächtige Eingrabende Kugel	1.723 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Symbol des Schmerzes (Eingrabende Kugel)* oder *Symbol der Betäubung (Mächtige Eingrabende Kugel)*

ENTWAFFNENDE KLINGE

PREIS 17.820 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dieses *Rapier des Duells +1* beendet Duelle rasch und entscheidend, indem es den Gegner seiner Waffe beraubt. Nach einem erfolgreichen Kampfmanöverwurf für Entwaffnen mit der Waffe kann der Träger mit Hilfe einer schnellen Aktion die entwaffnete Waffe 1,50 m in eine beliebige Richtung schleudern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 9.070 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Katzenhafte Anmut*, *Magierhand*

Erdstreitflegel

Preis 11.315 GM

Aura Starke Hervorrufung und Verwandlung | **ZS** 13 | **Gewicht** 10 Pfd.

Diese Waffe besteht aus einem grob gezimmerten hölzernen Griff, der mit Sehnen und Seilen an einem kräftigen Brocken gebunden wurde. Dieser *zerschmetternde schwere Streitflegel +1* kann verheerende Schläge gegen Objekte ausführen. Der Träger kann mit Hilfe einer schnellen Aktion jedoch die Eigenschaft *zerschmetternd* bis zu Beginn seines nächsten Zuges unterdrücken – dadurch kann sich der Kopf der Waffen problemlos durch Erde und Stein hindurchbewegen. Dies erlaubt dem Träger Deckung oder teilweise Deckung zu ignorieren (jedoch nicht vollständige Deckung), die von Objekten oder Strukturen gewährt wird, die aus Erde oder Stein gemacht wurden. Allerdings kann eine *Erdstreitflegel*, während seine Eigenschaft unterdrückt wird, keine Objekte, die aus diesen Materialien hergestellt wurden, beschädigen. Deckung, die aus anderen Quellen gefertigt wurde, wird hiervon nicht beeinträchtigt.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 5.815 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ätherstor*, *Zerbersten*

Erfrierungsschleuder

Preis 9.380 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 6 | **Gewicht** –

Diese *Eisschleuder +1* wurde aus blau gefärbtem Leder hergestellt. Anstatt den Kälteschaden zu dem Schaden der normalen Munition hinzuzuaddieren, kann der Träger dreimal pro Tag einen magischen Schneeball erschaffen und mit der Schleuder verschießen. Dieser Berührungsangriff im Fernkampf besitzt eine maximale Reichweite von 12 m, er verursacht 1W6+6 Punkte nicht-tödlichen Kälteschadens und das Ziel unterliegt den Auswirkungen des Zustandes Erschöpft. Der Zustand Erschöpft endet, sobald das Ziel von dem nicht-tödlichen Schaden genesen ist. Dieser Effekt kann dem Ziel nicht den Zustand Entkräftet verleihen, selbst wenn dieses schon den Zustand Erschöpft besitzen sollte.

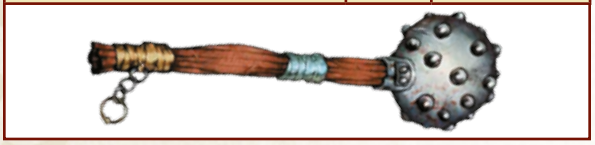
Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 4.840 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Erfrierung*[ABR]

Felskeule

Preis 6.812 GM

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **Gewicht** 8 Pfd.



Der Kopf dieses *schweren Streitkolbens +1* ist aus einem einzelnen Stück grob kugelförmigen, polierten Granits gemacht. Einmal pro Tag kann der Träger der Keule befehlen, diesen Kopf freizugeben. Dieser wächst auf die Größe eines großen Felsbrockens heran und rollt rasch in eine vom Träger bestimmte Richtung. Die Kugel bewegt sich in einer geraden Linie bis zu 18 m weit und fügt allem in ihrem Weg 3W8+5 Schadenspunkte zu (Reflex SG 19, halbiert). Am Ende seines Pfades oder wenn er gegen ein Hindernis stößt, dass er nicht durchbrechen kann, zerfällt der Fels zu Staub und Geröll – dabei erschafft er ein Feld von 3 m x 3 m, das als schwieriges Gelände gilt. Innerhalb der nächsten 24 Stunden wächst der Felskeule ein neuer Kopf. Allerdings ist sie bis dahin als Waffe unbrauchbar.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 3.652 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Steinwand*

Finsterklinge

Preis 8.810 GM

Aura Starke Hervorrufung | **ZS** 13 | **Gewicht** 2 Pfd.

Dieses kohlschwarze Kurzschwert wird mächtiger, je weiter es von Licht entfernt ist. Es verhält sich in dämmrigem Licht wie ein *Kurzschwert +1* und bei Dunkelheit wie ein *Kurzschwert +2*. Wenn es von übernatürlicher Dunkelheit umgeben ist, wie es bei einem Bereich mit *Tiefere Dunkelheit* der Fall wäre, verhält es sich wie ein *Kurzschwert +2* und verleiht seinem Träger alle Vorteile des Talents Blind-Kämpfen. Im Tageslicht oder bei heller Beleuchtung verliert das Schwert zeitweise seine magischen Verbesserungsboni und funktioniert wie eine Waffe von Meisterarbeitsqualität. Allerdings kehren seine magischen Funktionen sofort zurück, wenn es nicht länger hellem Licht ausgesetzt ist.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 4.560 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tiefere Dunkelheit*

Flammendrakapistole

Preis 20.300 GM

Aura Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **Gewicht** 4 Pfd.

In den Lauf dieser wuchtigen *aufflammenden Pistole +1* wurde das Bildnis eines brüllenden Drachen hineingeschnitzt und ihr Griff ist mit polierter roter Drachenhaut umwickelt. Wenn man gewöhnliche Munition damit abfeuert, kann sich der Träger entscheiden, ob die *Flammendrakapistole* Feuerschaden anstelle von normalen Schaden verursacht. Außerdem kann der Träger mit Hilfe einer Standard-Aktion eine Munitionseinheit ausgeben, um einen Feuerkegel, vergleichbar mit *Brennende Hände*, zu erschaffen, anstelle diesen Schuss als normalen Angriff auszulösen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 10.800 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Brennende Hände*, *Feuerball*

Flammenzunge

Preis 20.715 GM

Aura Starke Hervorrufung | **ZS** 12 | **Gewicht** 4 Pfd.



Dieses *Langschwert des Flammeninfernos +1* kann einmal pro Tag mit einem Berührungsangriff im Fernkampf einen Feuerstrahl auf ein Ziel innerhalb von 9 m entfesseln. Der Strahl verursacht bei einem erfolgreichen Treffer 4W6 Punkte Feuerschaden.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 10.515 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Sengender Strahl* und *Feuerball*, *Flammenklinge* oder *Flammenschlag*

Frostbrand

Preis 54.475 GM

Aura Starke Hervorrufung | **ZS** 14 | **Gewicht** 8 Pfd.

Dieser *Eiszweihänder +3* gibt Licht wie eine Fackel ab, wenn die Temperatur unter -20°C fällt. Er kann dann weder verborgen werden, wenn er gezogen ist, noch kann sein Licht gelöscht werden. Der Träger ist vor Feuer geschützt. Das Schwert absorbiert die ersten 10 Punkte Feuerschaden pro Runde, die der Träger ansonsten erleiden würde. Außerdem löscht die Waffe alle nicht-magischen Feuer in einem Radius von 6 m. Des Weiteren kann sie mit Hilfe einer Standard-Aktion andauernde Feuerzauber bannen, jedoch keine augenblicklichen Effekte. Dir muss ein Bannwurf (1W20+14) gegen jeden Zauber gelingen, um ihn zu bannen. Der SG, mit dem solche Zauber gebannt werden können, liegt bei 11 + die Zauberstufe des Feuerzaubers.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 27.375 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Eissturm*, *Magie bannen*, *Schutz vor Energien*

GEISTERKLINGE

PREIS 48.502 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Die wellige Klinge dieser Waffe ist beinahe durchscheinend und glüht voller ätherischer Energie, wenn sie ergriffen wird. Abgesehen davon, dass sie ein *Dolch der Geisterhaften Berührung +3* ist, kann sie einmal pro Tag *Magie bannen* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 24.402 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*, *Magie bannen*, Erschaffer muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben

GEISTERRUFER

PREIS 25.302 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Ein *Geisterrufer* ist eine *Miri-Keule der Geisterhaften Berührung +1*, die aus Nephrit-Jade geschnitzt wurde. Körperlosen Untoten und Geistern, die von einem *Geisterrufer* getroffen werden, muss ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen oder sie werden von der Miri-Keule aufgesogen und darin eingefangen. Wenn er einen Geist in sich trägt, glüht der *Geisterrufer* in der Helligkeit einer Kerze und funktioniert wie eine *Miri-Keule des Verderbens (Untote) und der Geisterhaften Berührung +2*. Die Miri-Keule verzehrt die Energie des Geistes in ihrem Inneren innerhalb 1 Stunde, bis sie ihn komplett zerstört hat. Allerdings kann sie zu jeder Zeit nur einen einzelnen Geist in sich einsperren. Der Träger kann den gefangenen Geist mit Hilfe einer Standard-Aktion freilassen. Ein Geist, der von einem *Geisterrufer* eingefangen wurde, regeneriert sich nach seiner Freilassung ganz normal.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.802 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*, *Magisches Gefäß*

GHULKLAGE

PREIS 35.312 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser massive *zerschlagende Kriegshammer der Geisterhaften Berührung +1* wurde aus einem einzigen Stück Metall hergestellt. Seine Oberfläche hat keinerlei Makel oder erkennbare Kennzeichen. Sein Schaft wurde in trockene, ledrige, uralte Haut gewickelt. Sobald diese Waffe eine untote Kreatur erfolgreich im Kampf trifft, kann der Träger dreimal pro Tag mit einer freien Aktion die Kreatur dazu zwingen, einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 abzulegen. Misslingt dieser, so wird die Kreatur zu Boden geworfen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 17.812 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*, *Heilung*

GIFTDOLCH

PREIS 8.302 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser schwarze *Dolch +1* besitzt eine gezahnte Klinge. Sie erlaubt dem Träger, einmal pro Tag einen getroffenen Gegner zu vergiften (wie mit dem Zauber *Vergiften*, der SG für den Rettungswurf beträgt 14). Der Träger kann entscheiden, ob er die Kraft benutzt, nachdem er getroffen hat. Dies gilt als freie Aktion; der Gifteffekt muss jedoch in derselben Runde aktiviert werden, in welcher der Dolch trifft.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.302 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Vergiften*

GLÜCKSKLINGE

PREIS VARIIERT

Glücksklinge (0 Wünsche)	22.060 GM
Glücksklinge (1 Wunsch)	62.360 GM
Glücksklinge (2 Wünsche)	102.660 GM
Glücksklinge (3 Wünsche)	142.960 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 17 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieses *Kurzschwert +2* verleiht seinem Besitzer einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Außerdem erhält er die Macht, sein Schicksal einmal pro Tag zum Guten zu wenden. Diese außergewöhnliche Fähigkeit erlaubt ihrem Besitzer die Wiederholung eines soeben vollführten Wurfs. Er muss das Ergebnis des Wiederholungswurfes annehmen, sogar wenn es schlechter als das erste Ergebnis ist. Außerdem kann eine *Glücksklinge* bis zu 3 *Wünsche* enthalten (wird die *Glücksklinge* zufällig erwürfelt, beinhaltet sie 1W4 -1 *Wünsche*, das Minimum ist 0). Sobald der letzte Wunsch genutzt wurde, bleibt das Schwert ein *Kurzschwert +2*, verleiht noch immer den Glücksbonus von +1 und ermöglicht auch immer noch einen Wiederholungswurf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** variieren
Glücksklinge (0 Wünsche)	11.185 GM
Glücksklinge (1 Wunsch)	43.835 GM
Glücksklinge (2 Wünsche)	76.485 GM
Glücksklinge (3 Wünsche)	109.135 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wunder* oder *Wunsch*

HALSABSCHNEIDERLEHRLING

PREIS 33.910 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dieses einfach gefertigte *tanzende Kurzschwert +1* springt bei der leisesten Berührung in die Hand. Es kann mit einer freien Aktion gezogen werden, als ob hierbei das Talent Schnelle Waffenbereitschaft zur Anwendung käme. Der *Halsabschneiderlehrling* tanzt für 8 Runden anstelle von 4 Runden, wenn er aktiviert wird, und kann nur zweimal pro Tag tanzen. Wenn er tanzt und eine Kreatur angreift, bewegt er sich in den Bereich des Zieles hinein. Dabei unterstützt er die Person, die ihn aktiviert hat (jedoch keine anderen Kreaturen), indem er das Ziel im Nahkampf in die Zange nimmt (sofern beide das gleiche Ziel angreifen). Wenn die Kreatur, die das Schwert aktiviert hat, ihren Zug beendet hat, bewegt sich das Schwert in dessen Bereich zurück. Wenn es angewiesen wurde, mehrere Kreaturen während desselben Zuges anzugreifen, dann nimmt ein *Halsabschneiderlehrling* einzig die letzte angegriffene Kreatur in die Zange.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 17.110 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ahnungsloser Verbündeter*[EXP], *Gegenstände beleben*

HEILIGER RÄCHER

PREIS 120.630 GM

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 18 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieses *Langschwert aus Kaltem Eisen +2* wird in den Händen eines Paladins zu einem *heiligen Langschwert aus Kaltem Eisen +5*.
Wenn sie von einem Paladin geführt wird, verleiht diese heilige Waffe dem Träger sowie jedem, der sich angrenzend zu ihm befindet, Zauberresistenz in Höhe von 5 + die Stufe des Paladins. Des Weiteren ermöglicht der *Heilige Rächer* dem Paladin *Mächtige Magie bannen* (einmal pro Runde als Standard-Aktion) auf Höhe der Klassenstufe des Paladins zu wirken. *Mächtige Magie bannen* kann hierbei nur als Bann auf einen Wirkungsbereich, nicht aber als gezielter Bannzauber oder als Gegenzauber genutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 60.630 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heilige Aura*, Erschaffer muss guter Gesinnung sein

HERZHOLZSPEER

PREIS 50.302 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 14 | **GEWICHT** 6 Pfd.

Diese bescheidene Waffe scheint kaum mehr als ein unbeholfen angespitzter Holzpflock oder ein behelfsmäßiger Speer zu sein. In Wahrheit ist sie jedoch eine schreckliche Waffe. Abgesehen davon, dass es sich hierbei um einen *Speer des Verderbens (Untote) +2* handelt, verursacht eine *Herzholzspeer* Wuchtschaden, sobald er als Stab geführt wird. Wenn er auf diese Weise Benutzung findet, besitzt er zudem die Eigenschaft *Zerschlagen*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 25.302 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heilung*, *Monster herbeizaubern I*

HEULERPEITSCHE

PREIS 18.305 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Bei der *Heulerpeitsche* handelt es sich um eine *Skorpionpeitsche des Rückschlags +1*, die mit den stacheligen Dornen aus der Mähne eines Heulers bestückt wurde. Sobald eine Kreatur von einer *Heulerpeitsche* Schaden erleidet, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen. Misslingt dieser Wurf, bricht ein Dorn von der Peitsche ab und gräbt sich tief in das Fleisch des Zieles. Der Peitsche wächst sofort ein neuer Dorn, der den verlorenen ersetzt. Der Dorn verursacht bei dem Ziel den Zustand Kränkelnd, bis er entfernt wurde. Einen einzelnen Dorn aus einer Kreatur zu entfernen erfordert einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 unter Einsatz einer vollen Aktion. Pro 5 Punkte, um die der SG übertroffen wurde, kann ein zusätzlicher Dorn entfernt werden. Wenn der Wurf misslingt, wird der Dorn zwar entfernt, allerdings verursacht dieser Vorgang 1W4 +1 Schadenspunkte bei dem Opfer.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.305 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entkräftung*, *Kränkelnder Strahl*

HÖLLENGEISSEL

PREIS 39.305 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 7 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese *unheilige Skorpionpeitsche +1* wurde aus der geschundenen Rückenhaut eines Klingenteufels hergestellt. Sei verleiht ihrem Träger einen Kompetenzbonus von + 5 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Einer Kreatur, die bereits den Auswirkungen des Zustandes Erschüttert unterliegt und von einer *Höllengeißel* getroffen wird, muss ein Willenswurf gegen SG 17 gelingen oder sie erhält für 1 Runde den Zustand Verängstigt. Diese beiden Effekte gelten als geistesbeeinflussende Furchteffekte. Sollte sie von einer Person geführt werden, die eine *Hamatulahaut* trägt, so funktioniert die *Höllengeißel* wie eine *aufflammende unheilige Peitsche +1*. Eine derartige Peitsche kann der Träger einmal pro Tag schwingen, um Flammen wie bei *Sengender Strahl* zu entfesseln (es werden zwei Strahlen geschaffen). Auf diese Weise werden die Flammen der Peitsche bis zum nächsten Tag erstickt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 19.805 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht*, *Sengender Strahl*, *Unheilige Plage*

IMMERFLIESSENDER SPRENGEL

PREIS 7.805 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Das heilige Wasser in diesem *Streitsprengel +1* versiegt niemals. Trotzdem verschwindet das Wasser 1 Runde nachdem es den Streitsprengel verlassen hat, so dass es nicht aufgefangen werden kann. Der Träger kann die Waffe mit einer vollen Aktion schwingen, um heiliges Wasser in der Größenordnung einer Phiole zu verteilen. Dieser Fernkampfangriff besitzt eine maximale Reichweite von 3 m und erleidet keinen Entfernungsmalus. Ein *Immerfließender Sprengel* gilt hinsichtlich von Schadensreduzierung als Waffe mit guter Gesinnung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.905 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wasser erschaffen*, *Wasser weihen*

KÄMPFERGABEL

PREIS 7.315 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieser mit Stahlzinken versehene *Dreizack +1* kann seinen Griff auf Befehl im Zuge einer schnellen Aktion verlängern oder verkürzen (oder zu seiner normalen Größe zurückkehren). Er gilt als Zweihandwaffe mit Reichweite, wenn er verlängert ist, jedoch kann er in dieser Form nicht geworfen werden. In verkürzter Form kann der Dreizack als leichte Waffe geführt oder als Speer geschleudert werden. Talente oder Klassenmerkmale, die bei Dreizacken Anwendung finden, entfalten auf eine *Kämpfergabel* in jeder Form ihre volle Wirkung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.815 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand schrumpfen*

KLINGE DER MORGENRÖTE

PREIS 51.850 GM

AURA Starke Hervorrufung und Nekromantie | **ZS** 15 | **GEWICHT** 6 Pfd.

Dieses goldbeschlagene *glorreiche Katana des Verderbens (Untote) +1* schimmert wie die ersten Strahlen der Morgensonne. Wann immer der Träger einer *Klinge der Morgenröte* eine kritische Bedrohung erzielt (egal, ob der Kritische Treffer bestätigt wird oder ob das Ziel Gegenstand von Kritischen Treffern ist), wird das Ziel von einem Schein aus goldenem Sonnenlicht umgeben, der vergleichbar mit *Feenfeuer* ist. Dieser bleibt bis zum Beginn des nächsten Zuges des Trägers bestehen. Untote, die von diesem Schein umgeben sind, erleiden zu Beginn ihres Zuges 1W6 Schadenspunkte.

Der Träger einer *Klinge der Morgenröte* kann mit einer Standard-Aktion einen Aufopfernden Schlag ankündigen (vergleichbar mit dem Endschlag eines *Steckens der Macht*) oder mit einer augenblicklichen Aktion, wenn er durch die Zustände Sterbend oder Tot das Bewusstsein zu verlieren droht. Ein Aufopfernder Schlag verwandelt den Körper und den Geist des Trägers in rohe Energie vergleichbar mit *Sonnenfeuer* (SG 22). Verbündete des Trägers, die sich innerhalb des *Sonnenfeuers* befinden, werden nicht beeinträchtigt. Der Träger kann zudem wählen, ob alle Verbündeten innerhalb des *Sonnenfeuers* Ziel von *Massen-Leichte Wunden heilen* werden oder ob alle Verbündeten innerhalb von 3 m mit *Lebensatem* betroffen werden. Die Zauberstufe für die Effekte eines Aufopfernden Schlages entspricht der Zauberstufe des Schwertes plus ½ der Stufe des Trägers (Maximum 25. Stufe).

Ein Aufopfernder Schlag zerstört den Körper des Trägers (wie bei *Auflösung*), jedoch besteht 24 Stunden nach der Ausführung des Aufopfernden Schlags eine Chance von 50%, dass er an einem zufällig gewählten sicheren Ort innerhalb von 1,5 km wieder aufzuersteht (wie bei *Wiedergeburt*). Die Ausrüstung des Trägers bleibt nach dem Aufopfernden Schlag unbeschädigt zurück. Allerdings wird die *Klinge der Morgenröte* an einen zufällig bestimmten Ort in mindestens 1500 km Entfernung teleportiert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 28.100 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Aufblitzen*, *Blind- oder Taubheit verursachen*, *Sonnenlicht*, *Tageslicht*, *Wunder*

KLINGE DES SCHWERTHEILIGEN

PREIS 75.350 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 6 Pfd.

Dieses exquisit geschmiedete Katana ist das Ergebnis gewissenhafter Sorgfalt und Kunstfertigkeit von jemandem, der sich zum Ziel gesetzt hat, das Duell in seiner höchsten Form zu meistern.

Ein *Schwert des Schwertheiligen* ist ein *ki-steigerndes Katana +3*, das in den Händen eines Mönches zu einem todbringenden Werkzeug wird. Abgesehen von seinen üblichen Eigenschaften kann diese Waffe so geführt werden, als ob der Träger unbewaffnet wäre. Der Träger profitiert dadurch von Talenten wie Geschosse abwehren oder Geschosse fangen (er kann Angriffe zwar umleiten, allerdings kann er sie nicht abfangen, da er keine Hand frei hat). Ein Mönch behandelt die Klinge wie eine Mönchswaffe, sobald er von Schlaghagel Gebrauch macht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 37.850 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Mönch sein

KREISCHENDER BOLZEN

PREIS 267 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1/10 Pfd.

Wenn einer dieser *Bolzen +2* abgefeuert wird, gibt er ein lautes Kreischen von sich, das alle Feinde des Trägers, die sich innerhalb von 6 m zur Flugbahn des Bolzens befinden, zum Ablegen eines Willenswurfs zwingt. Misslingt dieser, so unterliegt das jeweilige Opfer den Auswirkungen des Zustandes Erschüttert. Es handelt sich hierbei um einen geistesbeeinflussenden Furchteffekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 137 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Unheil*

KRIEGSBRINGER

PREIS 61.375 GM

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 14 | **GEWICHT** 8 Pfd.

Dieses massive, gebogene Schwert mit roter Klinge ist ein *Krummschwert der Schärfe und des Rückschlages +3*, das einen tiefen, polternden Kriegsgesang anstimmt, sobald es gezogen wurde. Wann immer der Träger einen kritischen Treffer mit einem *Kriegsbringer* bestätigt, erhält der Träger für 1 Runde die Vorteile von Wut (wenn er ein Barbar ist, erhält der Träger für diesen Tag eine zusätzliche Runde Wut). Unter Einfluss dieses Effektes wird die getroffene Kreatur dazu gezwungen, sich vorwärts zu bewegen und bei ihrem nächsten Zug ihren nächsten Verbündeten mit einer Nahkampfwaffe, natürlichen Waffe oder einem unbewaffneten Schlag anzugreifen (Willen, SG 14, keine Wirkung), so als ob sie unter *Mörderischer Befehl* stünde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 30.875 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mörderischer Befehl*[ABR], *Schärfen, Wut*

KRUMMSÄBEL DER WÄLDER

PREIS 47.315 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieser *Krummsäbel +3* ermöglicht es seinem Träger das Talent Doppelschlag einzusetzen und verursacht 1W6 zusätzliche Schadenspunkte, wenn er unter freiem Himmel in einer gemäßigten Klimazone geführt wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 23.815 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Göttliche Macht* oder der Erschaffer muss ein Druide sein, der mindestens die 7. Stufe erreicht hat

KRUMMSÄBEL DES ZAUBERDIEBES

PREIS 75.815 GM

AURA Starker Erkenntniszauber | **ZS** 13 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Die geschwungene Klinge dieses *zauberraubenden herzsuchenden Krummsäbels der Schärfe +1* wurde aus goldenem Metall gefertigt und ist das Verderben aller Zauberkundigen. Die fließenden, magischen Inschriften auf dem *Krummsäbel des Zauberdiebes* scheinen die tiefsten Geheimnisse der Magie zu enthüllen und verleihen dem Träger einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde und Magischen Gegenstand benutzen. Dieser Krummsäbel enthüllt zudem durch Berührung magische Auren. Dies funktioniert wie *Magie entdecken*, jedoch erstreckt sich diese Fähigkeit ausschließlich auf jeweils ein einzelnes Objekt oder auf eine Kreatur, die mit der Klinge berührt werden muss, während sich der Träger auf die Entdeckung konzentriert. Die magischen Auren werden für alle klar erkenntlich aufgedeckt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 37.815 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Begrenzter Wunsch, Mächtiger Arkaner Blick, Schärfen, Totenglocke*

KRUMMSCHWERT DES DÄMONENLEIDS

PREIS 90.469 GM

AURA Starke Hervorrufung und Nekromantie | **ZS** 14 | **GEWICHT** 7 Pfd.

Der Griff dieser Klinge ist wie ein wunderschöner Engel mit elfischen Zügen geformt. Sehr detaillierte, gefiederte Flügel formen die Parierstange des Griffes und das Gesicht eines Engels ziert den Sockel des Schwertes. Dieses *heilige elfische Krummschwert des Verderbens (Dämonen) aus Kaltem Eisen +3* hält diejenigen auf, für deren Zerstörung es erschaffen wurde. Es hindert alle Kreaturen der Unterart Dämon, die sich innerhalb von 18 m zu dem Träger befinden, ihre Teleportation einzusetzen, so als ob diese unter dem Effekt eines *Dimensionsankers* stünden (kein Rettungswurf).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 46.460 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dimensionsanker, Heiliger Schlag, Monster herbeizaubern I*

KUKRI DES BLUTVERGIESSENS

PREIS 6.308 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer verursacht dieses *Kukri +1* 2 Punkte Blutungsschaden. Dieser Blutungsschaden ist kumulativ mit jedem Blutungsschaden, der durch vorherige Angriffe verursacht wurde. Jedes Mal, wenn der Träger mit dieser Waffe einen Angriff ausführt, der Blutungsschaden verursacht, erhält er temporäre Trefferpunkte in Höhe des verursachten Blutungsschadens. Er erhält aber keine temporären Trefferpunkte, wenn das Ziel bereits einer Blutung unterliegt, auch wenn diese Zahl niedriger ist. Temporäre Trefferpunkte, die von dem *Kukri des Blutvergießens* erlangt werden, halten für 1 Minute an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.308 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten, Vampirgriff*

LANGSCHWERT AUS KALTEM EISEN [MEISTERARBEIT]

PREIS 330 GM

AURA Keine Aura (nicht-magisch) | **ZS** – | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieses nicht-magische Langschwert wurde aus Kaltem Eisen hergestellt. Als Waffe in Meisterarbeitsqualität besitzt sie einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe (jedoch nicht auf Schadenswürfe).

LEBENSTRINKER

PREIS 40.320 GM

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 13 | **GEWICHT** 12 Pfd.

Diese *Zweihändige Axt +1* wird vor allem von Untoten und Konstrukten bevorzugt, da diese nicht unter den Nachteilen der Waffe leiden. Ein *Lebenstrinker* belegt sein Ziel mit 2 negative Stufen, wenn er Schaden verursacht, so als ob das Ziel von einer untoten Kreatur getroffen worden wäre. Am darauffolgenden Tag, nachdem sie getroffen wurden, müssen die Opfer pro negativer Stufe einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen. Gelingen diese Rettungswürfe nicht, werden die negativen Stufen permanent.

Jedes Mal, wenn ein *Lebenstrinker* bei einem Gegner Schaden verursacht, verleiht er seinem Träger ebenfalls eine negative Stufe. Alle negativen Stufen, die der Träger auf diese Weise erlangt, bleiben für 1 Stunde bestehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 20.320 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entkräftung*

LEID DER GESTALTWANDLER

PREIS 12.780 GM

AURA Starke Verwandlung	ZS 15	GEWICHT 10 Pfd.

Dieses *Doppelklingenschwert +1/+1* besitzt Klingen aus Alchemistensilber. Die Waffe verursacht zusätzliche 2W6 Schadenspunkte gegen jede Kreatur der Unterart Gestaltwandler. Wenn ein Gestaltwandler oder eine Kreatur in einer anderen Form (wie ein Druide, der Tiergestalt nutzt) von dieser Waffe getroffen wird, muss sie einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Misserfolg kehrt sie sofort in ihre natürliche Gestalt zurück.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.780 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Böswillige Verwandlung*

MARKIERUNGSKUGEL

PREIS 100 GM

AURA Schwache Hervorrufung	ZS 2	GEWICHT –

Diese *Kugeln +1* verursachen keinen Schaden. Stattdessen erzeugen sie eine bleiches Glühen, um ein im Kampf getroffenes Ziel zu kennzeichnen. Dieser Effekt funktioniert wie *Feenfeuer*, wodurch das Ziel für 1W4 Runden einen Malus von -2 auf seine RK gegen Fernkampfangriffe erleidet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 50 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feenfeuer*

NEUNTÖTER

PREIS 23.057 GM

AURA Starke Nekromantie	ZS 13	GEWICHT 4 Pfd.



Dieses Langschwert funktioniert wie ein *Langschwert+2*, allerdings besitzt es zudem die Macht, einem Gegner die Lebenskraft zu entziehen. Es ist dazu neunmal in der Lage, bevor diese Eigenschaft erlischt. Danach wird dieses Schwert zu einem einfachen *Langschwert +2* (mit einer schwachen bösen Aura). Damit das Schwert Lebenskraft entziehen kann, muss der Träger einen kritischen Treffer erzielen. Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, können nicht von dieser besonderen Eigenschaft betroffen werden. Das Opfer darf einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um den Tod abzuwenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich war, funktioniert die todbringende Eigenschaft des Schwertes nicht, die Eigenschaft kommt nicht zur Anwendung und der kritische Schaden wird normal ermittelt. Dieses Schwert hat die Gesinnung böse. Ein *Neuntöter* verleiht jeder guten Kreatur zwei negative Stufen, sollte sie diesen zu führen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Waffe getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Diese negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Waffe getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 11.528 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Finger des Todes*

ORKANKAMPFSTAB

PREIS 7.840 GM

AURA Schwache Hervorrufung	ZS 3	GEWICHT 4 Pfd.

Dieser hohle *+1/+1 Kampfstab* ist mit zahlreichen winzigen Löchern ausgestattet, die Pfeifgeräusche erzeugen, wenn der Stab geschwungen und gewirbelt wird. Einmal pro Tag kann der Träger mit Hilfe einer Standard-Aktion den *Orkankampfstab* kreiseln lassen und so einen *Windstoß* (Zähigkeit SG 13, keine Wirkung) erschaffen. Ein Mönch oder ein Ninja, der einen *Orkankampfstab* führt, kann zudem 1 *Ki*-Punkt ausgeben, um ebenfalls diese Kraft des Stabes (einen *Windstoß* erzeugen) zu aktivieren. Der SG des Rettungswurfs, wenn man diese Macht mit *Ki* aktiviert, beträgt 12 + WE-Modifikator des Trägers.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.220 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Windstoß*

PFEIL DER STILLE

PREIS VARIIERT

Pfeil der Stille		547 GM
Mächtiger Pfeil der Stille		1.047 GM
AURA Schwache Illusion	ZS 5	GEWICHT 1/20 Pfd.

Dieser *Pfeil +1* fliegt vollkommen geräuschlos durch die Luft, sobald er abgefeuert wurde. Einer Kreatur, die von einem *Pfeil der Stille* getroffen wird, muss ein Willenswurf gegen SG 13 gelingen oder sie wird für 5 Runden von *Stille* (wie der Zauber) betroffen. Der Effekt von *Stille* wird nicht durch Pfeile ausgelöst, die fehlgehen oder ein lebloses Objekt treffen.

Ein *Mächtiger Pfeil der Stille* funktioniert wie ein normaler *Pfeil der Stille*, abgesehen davon, dass das Opfer einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen muss, um nicht zum Schweigen gebracht zu werden. *Bolzen der Stille* oder *Mächtige Bolzen der Stille* können ebenfalls hergestellt werden. Sie haben dieselben Spielwerte wie *Pfeile der Stille* und *Mächtige Pfeile der Stille*, abgesehen davon, dass sie 1/10 Pfd. pro Bolzen wiegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Pfeil der Stille	277 GM
Mächtiger Pfeil der Stille	527 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stille*, Zaubergrad erhöhen (nur bei *Mächtiger Pfeil der Stille*)

PISTOLE DES ENDLOSEN HIMMELS

PREIS 73.300 GM

AURA Starke Beschwörung	ZS 15	GEWICHT 4 Pfd.

Das Symbol für Endlosigkeit ist auf beide Seiten des Perlmuttgriffs dieser *Pistole +5* eingraviert. Der Lauf ist mit goldenen Darstellungen des Mondes, der Planeten und der Sterne geschmückt, der kalte, schwarze Stahl der Pistole veranschaulicht dabei den nächtlichen Himmel. Diese Pistole muss niemals nachgeladen werden. Nachdem ein Schuss mit der Waffe abgegeben worden ist, erscheinen auf magische Weise eine Kugel und Pulver in der Kammer. Diese Munition löst niemals eine Fehlzündung aus.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 37.300 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Nachladende Hände*

POLARITÄTSHAMMER

PREIS 12.310 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 8	GEWICHT 10 Pfd.

Dieser *Meteor-Hammer +1/+1* wird immer aus eisenhaltigem Metall hergestellt. Zudem sind ausgewogene Kugeln an beiden Enden seiner soliden, dunklen Kette befestigt. Ein Träger kann die Magie im Inneren eines *Polaritätshammer* nutzen, um metallische Objekte anzuziehen oder abzustoßen. Solange der Meteor-Hammer als Meteor benutzt wird, erhält der Träger einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe

für Zerren und Versetzen gegen einen Gegner, der eine Rüstung aus Metall bzw. einen Metallschild trägt oder selbst aus Metall besteht (wie ein Eisengolem). Zudem kann der Träger, wenn er erfolgreich einen solchen Gegner zu Fall gebracht hat, diesen Feind 1,50 m weit wegstoßen anstatt ihn heranzuziehen.
Sollte sich der Meteor-Hammer in Verteidigungsmodus befinden, kann der Träger die Waffe benutzen, um ein herumliegendes Stück Metall mit einer Bewegungsaktion innerhalb seiner Reichweite aufzunehmen und diesen Gegenstand in irgendeinem anderen Feld innerhalb seiner Reichweite abzulegen. Nur Gegenstände, die maximal die Größe einer Einhandwaffe besitzen (gemessen an der Größenkategorie des Trägers), können auf diese Art und Weise bewegt werden. Im Verteidigungsmodus steigt der Schildbonus für das Führen eines Meteor-Hammers von +1 auf + 3. Allerdings ist dies nur der Fall, wenn die Gegner Metallrüstungen oder Metallschilde tragen bzw. selbst aus Metall bestehen (siehe oben).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.155 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energiefaust*, *Schild*

SCHILDBRECHERLANZE

PREIS 18.310 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 10 Pfd.



Diese *Lanze der Schärfe +1* besitzt die Fähigkeit, Schilde zu durchdringen und zu zerstören. Wenn der Träger mit dieser Lanze erfolgreich einen Gegner im Kampf trifft, der einen Schild nutzt, nimmt dieser Schild denselben Schaden wie der Gegner. Sollte der Träger die Lanze verwenden, um das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern gegen ein Schild auszuführen, wird die Härte des Schildes umgangen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 9.310 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schärfen*, *Zerbersten*

SCHLAFPFEIL

PREIS 132 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1/10 Pfd.

Dieser *Pfeil +1* ist weiß lackiert und besitzt eine weiße Befiederung. Trifft er einen Gegner und würde normalerweise Schaden verursachen, so löst sich er stattdessen in magische Energie auf, die nicht-tödlichen Schaden verursacht (in derselben Höhe, in der er normalerweise tödlichen Schaden verursachen würde). Außerdem muss das Ziel einen Willenswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem Misserfolg schläft es ein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 70 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schlaf*

SCHMETTERDORN

PREIS 4.315 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Diese einschüchternde Waffe sieht aus wie ein Langschwert mit mehreren Haken, Widerhaken und Kerben entlang der Klinge. Sie ist hervorragend dafür geeignet, die Waffe eines Gegners zu fangen und zu zerschmettern. Träger, die das Talent Verbessertes Gegenstand zerschmettern nicht besitzen, können diese Waffe lediglich als *Langschwert +1* einsetzen. Träger mit dem Talent Verbessertes Gegenstand zerschmettern hingegen nutzen einen *Schmetterdorn* wie ein *Langschwert +4*, wenn sie versuchen, die Waffe eines Gegners zu zerschmettern. Ein *Schmetterdorn* kann Waffen mit einem Verbesserungsbonus von +4 oder weniger beschädigen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 2.315 GM

ST 13, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Heftiger Angriff, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zerbersten*

SCHNELLE OBSIDIANAXT

PREIS 11.320 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 12 Pfd.

Die Klinge dieser *Streitaxt der Schärfe +1* wurde aus rabenschwarzem Obsidian geschnitzt. Wenn der Träger einen Gegner angreift, erhält er einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate für diese Runde. Einmal pro Tag kann er der Axt befehlen, allen Verbündeten innerhalb von 18 m für 1 Runde einen Verbesserungsbonus von +3 m auf ihre Grundbewegungsrate zu verleihen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 5.802 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Rascher Rückzug*, *Schärfen*

SCHURKENSCHWERT

PREIS 22.310 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 7 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dieses *Kurzschwert +1* besitzt eine dünne, mattgraue Klinge. Die Waffe verleiht einen Bonus von +4 auf die Angriffs- und Schadenswürfe des Trägers, wenn er mit ihr einen Hinterhältigen Angriff ausführt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 11.310 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verschwimmen*

SCHWÄCHENDE AXT

PREIS 23.310 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 6 Pfd.

Diese *Streitaxt des Verderbens (Riesen) +1* fühlt sich ungewöhnlich schwer an, so als ob sie aus etwas viel schwererem als bloßem Holz und Stahl gemacht worden wäre. Einmal pro Tag kann ihr Träger mit Hilfe einer schnellen Aktion nach einem erfolgreichen Angriffswurf einen maximierten *Schwächestrahl* auf die getroffene Kreatur wirken (Malus von -11 auf Stärke, 7 Runden; Zähigkeit SG 16, halbiert).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 11.810 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zaubereffekt maximieren, *Monster herbeizaubern I*, *Schwächestrahl*

SCHWERT DER EBENEN

PREIS 22.315 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieses Langschwert besitzt auf der Materiellen Ebene nur einen Verbesserungsbonus von +1; auf den Elementarebenen hingegen steigt der Verbesserungsbonus auf +2 an. Wird die Waffe gegen einheimische Kreaturen der Elementarebenen geführt, besitzt sie ebenfalls einen Verbesserungsbonus von +2. Auf der Astralebene und der Ätherebene bzw. wenn sie gegen Gegner, die von diesen Ebenen stammen, geführt wird, funktioniert die Waffe wie ein *Langschwert +3*. Auf allen anderen Ebenen oder gegen andere Externare funktioniert diese Waffe wie ein *Langschwert +4*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 11.315 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ebenenwechsel*

SCHWURBOGEN

PREIS 25.600 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Dieser weiße *Kompositbogen +2* (lang, ST-Bonus +2) ist von elfischer Machart und flüstert auf Elfisch: „Mögen meine Feinde schnell sterben.“, wenn er gespannt und angelegt wird. Einmal pro Tag, wenn

der Schütze laut schwört, sein Ziel zu töten (eine freie Aktion), wird aus dem Flüstern des Bogens der Ruf: „Mögen all jene schnell sterben, die mir Unrecht getan haben!“. Gegen einen so eingeschworenen Feind besitzt der Bogen einen Verbesserungsbonus von +5. Die von ihm abgefeuerten Pfeile verursachen zusätzliche 2W6 Schadenspunkte (und vierfachen Schaden bei einem kritischen Treffer anstelle von dreifachen). Nachdem er auf einen Feind eingeschworen wurde, wird der Bogen in Bezug auf andere Gegner als den eingeschworenen Feind nur noch wie eine Waffe in Meisterarbeitsqualität behandelt. Der Bogenschütze erleidet auf allen Angriffswürfe, die nicht mit dem *Schwurbogen* gemacht werden, einen Malus von -1. Diese Boni und Mali bleiben für 7 Tage bestehen oder bis der eingeschworene Feind von dem Träger des *Schwurbogens* getötet bzw. zerstört wurde, je nachdem, was zuerst eintritt.
Der *Schwurbogen* kann zu jeder Zeit nur einen eingeschworenen Feind haben. Wenn der Träger erst einmal geschworen hat, ein Ziel zu töten, kann er keinen neuen Eid leisten, ehe das Ziel getötet wurde oder bis 7 Tage vergangen sind. Sogar wenn der Träger den eingeschworenen Feind an dem Tag tötet, an dem er den Eid geleistet hat, kann er die besondere Macht des *Schwurbogens* erst aktivieren, wenn 24 Stunden von dem Zeitpunkt, an dem er seinen Schwur leistete, vergangen sind.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.100 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Elf sein

SENSE DER LEERE

PREIS 95.318 GM

AURA Starke Nekromantie	ZS 13	GEWICHT 10 Pfd.

Anstelle einer Klinge besitzt diese Sense eine Schwade lebensfeindlicher sowie absoluter Dunkelheit. Sie funktioniert wie eine *Sense des Strahlenden Lichtes +1*, abgesehen davon, dass ihre Klinge aus negativer Energie geformt ist und kein Licht oder etwas vergleichbares abgibt. Der Träger kann fokussierte negative Energie direkt in der Sense speichern und pro Fokussierungswürfel erhält die Sense lebensvernichtende Energie für 1 Runde. Fokussierte negative Energie für 5W6 Schadenspunkte füllt beispielsweise die Sense für 5 Runden auf. Während sie so geladen ist, verursacht die *Sense der Leere* mit jedem Schlag eine negative Stufe beim Ziel. Einen Tag, nachdem es getroffen wurde, muss dem Opfer einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 pro negative Stufe gelingen oder die negativen Stufen werden permanent.
Schwarze Energie verzehrt jede Kreatur völlig, die von einer Sense der Leere getötet wurde. Es bleibt kein Körper zurück, jedoch die unbeschädigte Ausrüstung der Kreatur. Ein Opfer einer *Sense der Leere* kann nur durch *Wahre Auferstehung* oder durch ein sorgfältig formuliertes *Wunder* oder *Wunsch* reinkarniert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 47.815 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Auflösung*, *Entkräftung*

SILBERDOLCH [MEISTERARBEIT]

PREIS 322 GM

AURA Keine Aura (nicht-magisch)	ZS –	GEWICHT 1 Pfd.

Als eine Waffe von Meisterarbeitsqualität besitzt dieser Dolch aus Alchemistensilber einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffswürfe (jedoch nicht auf Schadenswürfe).

SONNENKLINGE

PREIS 50.335 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung	ZS 10	GEWICHT 2 Pfd.

Dieses Schwert hat die Größe eines Bastardschwertes. Trotzdem wird eine *Sonnenklinge* aufgrund ihres Gewichtes und ihrer leichten Bedienbarkeit wie ein Kurzschwert geführt. Anders gesagt, in den Augen der Betrachter scheint dieses Schwert ein Bastardschwert zu sein. Es verursacht Schaden wie ein Bastardschwert, jedoch fühlt und handelt der Träger, als ob die Waffe ein Kurzschwert wäre. Jedes Individuum, dass entweder geübt im Umgang mit einem Bastardschwert oder einem Kurzschwert ist, kann eine *Sonnenklinge* führen. Waffenfokus und Waffenspezialisierung finden ebenfalls Anwendung, allerdings sind die Vorteile von diesen Talenten nicht kumulativ.
Im normalen Kampf gleicht die goldglänzende Klinge dieser Waffe einem *Bastardschwert +2*. Gegen böse Kreaturen beträgt ihr Verbesserungsbonus +4. Gegen Kreaturen, die der Ebene der Negativen Energie entspringen, oder untote Kreaturen verursacht das Schwert doppelten Schaden (und dreifachen Schaden bei einem kritischen Treffer anstelle des sonst üblichen doppelten).
Die Klinge hat zudem eine besondere Sonnenlichtkraft. Einmal pro Tag kann der Träger mit der Klinge kräftig zum Schlag ausholen, während er ein Befehlswort ausspricht. Die *Sonnenklinge* verströmt sodann einen hellgelben Glanz, der sich wie helles Licht verhält und Kreaturen mit Lichtempfindlichkeit trifft, als ob es natürliches Sonnenlicht wäre. Der Glanz beginnt in einem 3 m Radius um den Schwertträger zu scheinen und dehnt sich dann um 1,5 m pro Runde 10 Runden lang aus. Auf diese Weise wird eine Kugel aus Licht mit einem 18 m Radius geschaffen. Wenn der Träger aufhört, das Schwert zu schwingen, verblasst der Glanz zu einem gedämpften Glühen, der für eine weitere Minute anhält, ehe er vollkommen erlischt. Alle *Sonnenklingen* sind von guter Gesinnung. Eine *Sonnenklinge* verleiht jeder bösen Kreatur eine negative Stufe, sollte sie diese zu führen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange die Waffe getragen wird, und verschwindet, sobald sie abgelegt wird. Diese negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Waffe getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 25.335 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tageslicht*, Erschaffer muss guter Gesinnung sein

SPINNENZAHN

PREIS 79.102 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung	ZS 10	GEWICHT 1 Pfd.

In die Klinge dieses Stoßdolches wurden Bilder von feinen Spinnennetzen eingraviert. Bei näherer Betrachtung scheinen diese zum Leben zu erwachen, ganz so, als würden Spinnen über die Netze wimmeln. Zweimal pro Tag kann dieser *Stoßdolch der Schärfe und Blutung +2* unter Einsatz einer freien Aktion eine lebende Kreatur *Vergiften* (wie der gleichnamige Zauber; Zähigkeit, SG 20, keine Wirkung), sofern er sie mit einem Angriff erfolgreich getroffen hat. Zudem erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, wenn diese abgelegt werden, um Gelegenheitsangriffe zu vermeiden, die beim Durchqueren eines bedrohten Feldes provoziert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 39.702 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten*, *Schärfen*, *Schwächestrahl*

SPRUNGKAMPFSTAB

PREIS 19.100 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 4 Pfd.

Dieser *Schwarzholzkampfstab +1/+1* verleiht überlegene Balance und akrobatisches Können. Er glüht in einem schwachen grün-gelben Glanz, wenn er benutzt wird, und kann bis nahezu auf das Doppelte seiner Länge anwachsen. Allerdings ist dies nur der Fall, wenn akrobatische Talente zum Einsatz kommen. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik. Zudem kann er sich unter Zuhilfenahme von Akrobatik mit seiner vollen Bewegungsrate über schmale und unebene Flächen bewegen, ohne dabei Mali zu erleiden. Wenn er einen Hochsprung ausführt, während er den *Sprungkampfstab* trägt, wird der Akrobatik-SG durch das Dreifache der erreichten Höhe (anstelle durch das Vierfache) bestimmt.

Zudem kann der Träger mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 25 den Stab nutzen, um über den Kopf eines Gegners zu springen, anstelle einen 1,50 m Schritt auszuführen. Diese Eigenschaft kann nur bei Kreaturen eingesetzt werden, die maximal eine Größenkategorie größer sind als der Träger. Außerdem muss der Träger seine Bewegung im nächstgelegenen Feld auf der gegenüberliegenden Seite der Kreatur beenden. Wenn dieses Feld nicht erreichbar ist, kann diese Eigenschaft nicht genutzt werden. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.850 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Springen*

STAUBBOLZEN

PREIS 1.730 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 1/10 Pfd.

In diesen mit Widerhaken versehenen *Bolzen des Verderbens (Externare [Wasser]) + 1* wurden Runen des Durstes und der Austrocknung geätzt. Jede lebende Kreatur, die von einem Staubbolzen getroffen wird, beginnt vor Durst zu sterben, wie bei *Unlöschbarer Durst* (Zähigkeit, SG 14, keine Wirkung). Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Wasser erleiden einen Malus von -4 auf ihren Rettungswurf und unterliegen bei einem gescheiterten Rettungswurf zudem für 1 Runde den Auswirkungen der Zustände Kränkelnd und Wankend.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 880 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Monster herbeizaubern I*, *Unlöschbarer Durst*[EXP]

STAUBWOLKENKUGEL

PREIS 196 GM

AURA Schwache Beschwörung	ZS 5	GEWICHT ½ Pfd.

Diese grobe und unregelmäßig geformte *Schleuderkugel +1* explodiert in einer Wolke würgereizauslösenden Staubes, wenn sie ein Ziel erfolgreich trifft. Diese Wolke füllt einen Würfel von 1,50 m Kantenlänge aus und folgt dem Ziel für 1W6 Runden, ehe sie verfliegt. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Wolke beendet, muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Runde den Auswirkungen der Zustände Kränkelnd und Blind zu unterliegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 98 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stinkende Wolke*

STERNSCHNUPPENMESSER

PREIS 21.324 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung	ZS 8	GEWICHT 3 Pfd.

Ein feiner Funkenregen begleitet dieses *Blitzsternenmesser +1* auf seinem Flug. Einmal pro Tag kann der Träger es so werfen, dass es sich in einen *Blitz* verwandelt, der 8W6 Schadenspunkte verursacht (Reflex SG 14, halbiert). Am Ende seiner Flugbahn nimmt es wieder seine normale Gestalt an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.824 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitz*

STREITKOLBEN DES SCHRECKENS

PREIS 38.552 GM

AURA Starke Nekromantie	ZS 13	GEWICHT 8 Pfd.

Diese Waffe scheint auf den ersten Blick nur ein besonders furchteinflößend aussehender Streitkolben aus Eisen oder Stahl zu sein. Auf Befehl aber verändert dieser *schwere Streitkolben +2* die Kleidung und das Aussehen des Trägers in einen wahren Albtraum. Lebende Kreaturen innerhalb eines Kegels von 9 m werden panisch, als stünden sie unter den Auswirkungen des Zaubers Furcht (Willen SG 16, teilweise). Opfer, denen der Willenswurf misslingt, erleiden einen Moralmalus von -2 auf Rettungswürfe und fliehen vor dem Träger des Streitkolbens. Der Träger kann diese Eigenschaft bis zu dreimal pro Tag einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 19.432 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht*

STREITKOLBEN DES ZERSCHMETTERNS

PREIS VARIIERT

Schwächerer Streitkolben des Zerschmetterns	ZS 7	16.012 GM
Streitkolben des Zerschmetterns	ZS 11	75.312 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung		GEWICHT 8 Pfd.

Ein *schwächerer Streitkolben des Zerschmetterns* ist ein *schwerer Adamantstreitkolben +1* mit einem Verbesserungsbonus von + 3 gegen Konstrukte. Wenn er einen erfolgreichen kritischen Treffer gegen ein Konstrukt erzielt, verursacht er vierfachen Schaden anstelle des doppelten. Ein kritischer Treffer gegen ein Externar verursacht dreifachen Schaden anstelle des doppelten.
Ein *Streitkolben des Zerschmetterns* ist ein *schwerer Adamantstreitkolben +3* mit einem Verbesserungsbonus von +5 gegen Konstrukte. Wenn er einen erfolgreichen kritischen Treffer gegen ein Konstrukt erzielt, zerstört er das Konstrukt vollkommen (kein Rettungswurf). Ein kritischer Treffer gegen einen Externar verursacht vierfachen Schaden anstelle des doppelten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächerer Streitkolben des Zerschmetterns	9.512 GM
Streitkolben des Zerschmetterns	39.312 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Auflösung*

TODESPFEIL

PREIS VARIIERT

Todespfeil		2.282 GM
Mächtiger Todespfeil		4.057 GM
AURA Starke Nekromantie	ZS 13	GEWICHT 1/10 Pfd.

Dieser *Pfeil +1* ist an eine bestimmte Art oder Unterart von Kreatur gebunden. Trifft er eine dieser Kreaturen erfolgreich im Kampf, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen oder es erleidet 50 Schadenspunkte. Bedenke, dass auch Kreaturen, die normalerweise keine Zähigkeitswürfe ablegen müssen (wie etwa Untote oder Konstrukte), Ziel eines solchen Angriffs sein können. Wenn er an eine lebende Kreatur gebunden ist, gilt dieser Angriff als Todeseffekt (folglich kann *Todesschutz* das Ziel schützen). Um die Art oder Unterart der Kreatur zu bestimmen, an die der Pfeil gebunden ist, würfle auf der folgenden Tabelle.

Ein *Mächtiger Todespfeil* funktioniert wie ein normaler *Todespfeil*, allerdings beträgt der SG des Zähigkeitswurfes zur Vermeidung des Todeseffekts 23, und sollte der Rettungswurf scheitern, verursacht der Pfeil 100 Schadenspunkte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Todespfeil	1.144 GM
Mächtiger Todespfeil	2.032 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Finger des Todes* (*Todespfeil*) oder Erhöhter *Finger des Todes* (*Mächtiger Todespfeil*)

W%	Art oder Unterart
01-05	Aberrationen
06-09	Tiere
10-16	Konstrukte
17-27	Drachen
28-32	Feenwesen
33	Humanoide (Aquatisch)
34-35	Humanoide (Zwerg)
36-37	Humanoide (Elf)
38-44	Humanoide (Riese)
45	Humanoide (Gnoll)
46	Humanoide (Gnom)
47-49	Humanoide (Goblinoider)
50	Humanoide (Halbling)
51-54	Humanoide (Mensch)
55-57	Humanoide (Reptil)
58-60	Humanoide (Ork)
61-65	Magische Bestien
66-70	Monströse Humanoide
71-72	Schlicke
73	Externare (Luft)
74-76	Externare (Chaos)
77	Externare (Erde)
78-80	Externare (Böses)
81	Externare (Feuer)
82-84	Externare (Gutes)
85-87	Externare (Ordnung)
88	Externare (Wasser)
89-90	Pflanzen
91-98	Untote
99-100	Ungeziefer

TRITONDREIZACK

PREIS 15.065 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 4 Pfd.

In diesen gewundenen, gezackten *Dreizack des Verderbens (Monströse Humanoide) +1* wurden Muster von Schuppen und Muscheln geätzt. Ein *Tritondreizack* kann dreimal pro Tag einen *Wasserstrahl* entfesseln, einen von jedem Zacken. Ansonsten kann diese Macht vereint werden, um einmal pro Tag eine einzelne *Sturzflut* zu entfesseln. Die KMB für beide Effekte beträgt +6.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.690 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Monster herbeizaubern I*, *Sturzflut*, *Wasserstrahl*

TURNIERLANZE

PREIS 4.310 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 10 Pfd.

Diese schmuckvoll gestaltete *Lanze +1* ist mit Bändern und Abzeichen geschmückt. Sie gestattet es ihrem Träger, einen Gegner leichter von dessen Reittier zu stoßen. Ein erfolgreicher Treffer mit einer *Tunierlanze* gegen einen berittenen Gegner zwingt das Ziel, einen Fertigkeitswurf für Reiten (SG 10 + verursachter Schaden) abzulegen, um nicht aus dem Sattel gestoßen zu werden. Obwohl diese Lanze im Kampf dazu genutzt wird, um einen berittenen Gegner seines Vorteils zu berauben, wird der Gebrauch einer solchen Lanze in einem Turnier oder einem vergleichbaren Wettkampf im Allgemeinen als unehrenhaft und betrügerisch angesehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.105 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*

VAMPIRSCHWERT

PREIS 25.715 GM

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 17 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieses schwarze, eiserne *Langschwert +2* verleiht eine negative Stufe, sobald sie einen kritischen Treffer verursacht. Der Schwertträger erhält jedes Mal 1W6 temporäre Trefferpunkte, wenn eine negative Stufe bei einem Ziel verursacht wird. Diese temporären Trefferpunkte verfallen nach 24 Stunden. Ein Tag, nachdem sie getroffen wurden, müssen Opfer pro negativer Stufe einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Misserfolg wird die negative Stufe permanent.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.015 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Entkräftung*

VERDOPPLUNGSDOLCH

PREIS 10.302 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Ein Träger mit einer freien Hand kann diesen *Dolch +1* mit einer schnellen Aktion in zwei identische *Dolche +1* aufspalten (oder im Zuge einer freien Aktion, sollte er das Talent Schnelle Waffenbereitschaft besitzen). Die beiden identischen *Dolche +1* können nicht erneut aufgespalten werden. Wenn einer der beiden Dolche geworfen wird, verschwindet der geschleuderte Dolch, sobald der Angriff durchgeführt wurde. Der verbliebene Dolch kann dann erneut aufgespalten werden. Sollte der Träger einen aufgeteilten Dolch fallen lassen oder sollte der Dolch aus anderen Gründen seinen Besitzer verlieren, verschwindet er. Wenn beide Dolche die Hände des Trägers zur selben Zeit verlassen, bestimme zufällig, welcher Dolch verschwindet.
Zauber oder Effekte, die auf einem *Verdoppelungsdolch* platziert werden, können nicht verdoppelt werden, wenn der Dolch aufgespalten wird. Des Weiteren endet jeder aktive Effekt auf einem der beiden aufteilten Dolche, sobald dieser verschwindet. Wird einer der aufteilten Dolche zerstört, verschwindet auch das Duplikat. Zudem bleibt jeder Schaden auf einem einzelnen *Verdoppelungsdolch* auf beiden Dolchen bestehen, wenn er aufgeteilt wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.302 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schattenwaffe*[ABR]

VERSTRICKUNGSBOLZEN

PREIS 226 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 12 | **GEWICHT** –

Dieser kränklich-grüne *suchende Bolzen +1* trägt oft Spinnennetz- oder Sumpfrankenmuster. Bei einem erfolgreichen Treffer verwandelt er sich in einen klebrigen Schleim und wird sehr hart und widerstandsfähig. Dadurch unterliegt das Ziel den Auswirkungen des Zustandes Verstrickt, so als ob es mit einem Verstrickungsbeutel getroffen worden wäre, zusätzlich zu dem verursachten Schaden des Bolzens.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 113 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wahrer Blick*, und entweder *Spinnennetz* oder der Erschaffer muss 5 Ränge in Handwerk (Alchemie) besitzen

WÄCHTERKLINGE

PREIS 65.310 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieses *tanzende Kurzschwert +1* erhebt sich automatisch, um einen gefallenen oder schlafenden Träger zu verteidigen. Um das Schwert zu aktivieren, muss der Träger bewusstlos sein oder sterben, während er die Waffe führt oder sie in der Hand hält. Sollte danach eine andere Kreatur als ein Verbündeter des Trägers versuchen, ihn zu berühren oder im Nahkampfangriff zu treffen, greift das Schwert diese Kreatur für bis zu 4 Runden lang an. Nach 4 Runden fällt das Schwert im Feld des Trägers nieder. Obwohl die *Wächterklinge* ein intelligenter Gegenstand ist, fehlt ihr der Verstand, um Entscheidungen zu treffen. Sie ist nicht imstande zu entscheiden, welchen Gegner sie am besten angreifen soll, so dass sie im Falle mehrerer Gegner zufällig entscheidet, welchen sie in einer Runde angreift.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 32.810 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Des Magiers Treuer Hund*, *Gegenstände beleben*

ZEHNRINGSCHWERT

PREIS 14.315 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieses fein gearbeitete *Neunringbreitschwert+2* weist eine zusätzliche Lücke an seiner unscharfen Klingenkante nahe des Griffs auf, an der man einen zusätzlichen Ring anbringen kann. Der Träger eines Zehnringschwertes kann eine volle Aktion dazu nutzen, um einen magischen Ring an diesen freien Platz zu stecken. Dort bleibt der Ring, bis er wieder entfernt wird (eine weitere volle Aktion). Wenn der Ring erst einmal auf diesem zehnten Platz befestigt ist, kann der Träger des Schwertes vollen Nutzen aus dem Ring ziehen, als ob er ihn tragen würde, sogar wenn er gegenwärtig zwei andere magische Ringe trägt.

Als Alternative kann der Schwertträger einen Ring aus einem besonderen Metall wie Adamant oder Kaltes Eisen auf diesem zehnten Platz befestigen. Dies erlaubt dem Schwert Schadensreduktion zu durchdringen, als ob es aus demselben Metall wie der Ring hergestellt wäre. Diese Eigenschaft verleiht der Waffe keine zusätzlichen Eigenschaften des Metalls (wie das Umgehen von Härte etc.). Für gewöhnlich kostet ein derartiger Metallring 1/10 eines Neunringbreitschwertes, das aus diesem Material gefertigt wurde. Für den Fall, dass ein magischer Ring, der aus einem besonderen Material wie Silber besteht, in dem zehnten Platz des Schwertes befestigt wird, kann der Schwertträger entscheiden, welche der beiden Eigenschaften der Waffe aktiviert wird, sobald der Ring platziert wurde. Außerdem kann der Schwertträger eine Bewegungsaktion aufwenden, um zwischen den Eigenschaften wechseln zu können.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.157 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magierhand*, *Vielseitige Waffe*

ZISCHENDER PFEIL

PREIS 1.516 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 9 | **GEWICHT** –

Dieser *Säurepfeil +1* lässt nach einem Treffer für die nächsten 3 Runden Säure auf sein Ziel tropfen und fügt ihm in jeder Runde zu Beginn seines Zuges weitere 1W6 Punkte Säureschaden zu. Um den Pfeil zu entfernen, ist ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 10 erforderlich (der SG steigt auf 15 an, sollte das Ziel versuchen, den Pfeil selbst zu entfernen). Ein entfernter Pfeil fügt dem Ziel keinen weiteren Schaden zu; er wird beim Entfernen zerstört, anderenfalls löst er sich nach 3 Runden komplett auf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 758 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Säurepfeil*

ZWERGGEBUNDENER HAMMER

PREIS 25.312 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 5 Pfd.

In den Händen eines Zwerges funktioniert dieser *Kriegshammer +1* wie ein *zurückkehrender Kriegshammer +2*. Er kann mit einer Grundreichweite von 6 m geschleudert werden. Wenn er geschleudert wird, verursacht ein *Zwergengebundener Hammer* zusätzliche 1W8 Schadenspunkte gegen Kreaturen der Unterart Riese.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.812 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Zwerg der 7. oder einer höheren Stufe sein

ZWERGISCHER WURFKRIEGSHAMMER

PREIS 60.312 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Diese Waffe funktioniert wie ein *Kriegshammer +2*. In den Händen eines Zwerges aber erhält dieser Kriegshammer einen zusätzlichen Verbesserungsbonus von +1 (der gesamte Verbesserungsbonus liegt also bei +3). Zudem erhält er die besondere Eigenschaft *Rückkehr*. Er kann mit einer Grundreichweite von 9 m geschleudert werden. Wenn er geschleudert wird, verursacht ein *Zwergischer Wurfkriegshammer* zusätzliche 2W8 Schadenspunkte gegen Kreaturen der Unterart Riese oder zusätzliche 1W8 Schadenspunkte gegen alle anderen Ziele.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 30.312 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Zwerg der 10. oder einer höheren Stufe sein



4 Ringe, Zauberstecken, Zauberzepter



„Man kann es nicht töten!“, schrie Lini. „Man kann Schnee nicht töten, man kann Geister nicht töten – man kann Schnee-Geister nicht töten!“ Neben ihr klagte auch ihre große Katze über das eigene Unvermögen, das Schreckgespenst zu beißen.

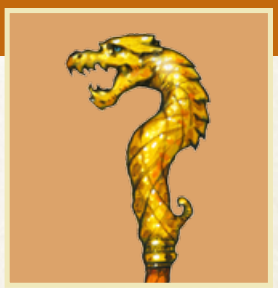
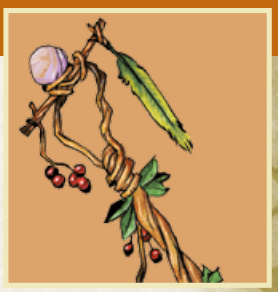
Feiya trat zwischen die beiden und die eisige Erscheinung, deren Form vom Schnee halb verdeckt wurde. „Bleibt hinter mir“, warnte sie. Sie hob ihren Stecken und ließ ihn den Zorn des übernatürlichen Sturmes aufsaugen. Grünes Licht begann sich an der Spitze des Steckens zu sammeln. Irgendwo außerhalb des wirbelnden Windes heulte der Sturmgeist.

„Wirst du ihn sprengen?“ wollte Lini, eifrig wie ein Kind, wissen.

„Nicht sprengen,“, widersprach Feiya ihr, „schmelzen.“

Der weiße Vorhang teilte sich und offenbarte die Herrin des Eises, zornig und wunderschön. Feiya neigte ihren Stecken nach vorne, dann ließ sie ihn brennen...



Ringe

Ringe verleihen ihren Trägern magische Kräfte. Die meisten magischen Ringe sind machtvolle magische Gegenstände mit permanenten Fähigkeiten – deswegen verfügen nur wenige über Ladungen. Jeder kann Ringe nutzen.

Ein Charakter kann immer nur effektiven Nutzen aus zwei magischen Ringen ziehen. Ein dritter magischer Ring funktioniert nicht, wenn der Träger schon zwei magische Ringe trägt.

Physische Beschreibung: Ringe haben kein nennenswertes Gewicht. Zwar existieren Ausnahmen, die aus Glas oder Knochen gefertigt werden. Die meisten Ringe werden jedoch aus Metall geschmiedet – für gewöhnlich wertvolle Metalle wie Gold, Silber und Platin. Ein Ring besitzt eine RK von 13, 2 Trefferpunkte, eine Härte von 10 und einen Zerbrechen-SG von 25.

Aktivierung: Die Eigenschaft eines Rings wird üblicherweise durch ein gesprochenes Befehlswort aktiviert (eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert) oder seine Effekte sind fortwährend aktiv. Einige Ringe werden auf ungewöhnliche Weise aktiviert; dies wird in der Beschreibung des spezifischen Ringes aufgeführt.

Besondere Eigenschaften: Würfle einen W%. Ein Ergebnis von 01 bedeutet, dass der Ring intelligent ist, 02-31 bedeutet, dass irgendetwas (das Aussehen, eine Inschrift oder ähnliches) einen Hinweis auf seine Funktion geben, 32-100 bedeutet, dass nichts an dem Ring seine besonderen Eigenschaften verrät. Intelligente Gegenstände haben zusätzliche Eigenschaften und manchmal außergewöhnliche Kräfte oder einen besonderen Zweck (*GRW*, S. 531). Ringe mit Ladungen können niemals intelligent sein.

Arkaner Siegelring

Preis 1.000 GM

Aura Schwach Allgemein | **ZS** 1 | **Gewicht** —

Ein fünfeckiger, smaragdgrüner Kristall mit ungefähr 2,5 cm Durchmesser ziert diesen ansonsten schlicht gehaltenen Silberring. Sobald er das erste Mal von einer Person übergestreift wird, formt sich der Kristall zu einer besonderen Rune, einem Siegel oder einem ähnlichen Erkennungszeichen. Sollte der Träger mit diesem Effekt rechnen, so kann er bestimmen, welche Form der Kristall annehmen soll. Wenn der Träger dieses Ereignis nicht erwartet, modelliert sich der Kristall stattdessen selbst eine Erscheinung, die den Träger oder eine dominante Facette seiner Persönlichkeit symbolisiert. Sobald der Kristall seine Anfangsform gefunden hat, wird er diese Form immer wieder annehmen, wann immer dieser Träger den Ring überstreift. Der Träger kann sein Zeichen mit Hilfe einer Standard-Aktion jedem Objekt aufdrücken (als ob er *Arkanes Siegel* nutzen würde), indem er einfach den Ring dagegen presst. Der Träger kann die Farbe und andere kosmetische Merkmale des Siegels auswählen, wann immer er den Ring nutzt. Dieses Zeichen ist ansonsten dauerhaft, es sei denn, es wird mit *Austilgen, Magie bannen* oder noch mächtigeren Zaubern entfernt.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 500 GM

Ring schmieden, *Arkanes Siegel*

Chamäleonring

Preis 12.700 GM

Aura Schwache Illusion | **ZS** 3 | **Gewicht** —

Der Träger dieses Ringes kann mit Hilfe einer freien Aktion die Eigenschaft erhalten, sich magisch an seine Umgebung anzupassen. Dies verleiht ihm einen Kompetenzbonus von +10 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Als Standard-Aktion kann er zudem beliebig oft den Zauber *Selbstverkleidung* nutzen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 6.350 GM

Ring schmieden, *Selbstverkleidung, Unsichtbarkeit*

Tabelle 4-1: Ringe

W%	Minderer schwacher Ring	Preis
01-07	*Kerkerring (Gefangenenring)*	250 GM
08-16	*Arkaner Siegelring*	1.000 GM
17-25	*Ring des Zauberwissens I*	1.500 GM
26-40	*Schutzring +1*	2.000 GM
41-47	*Ring des gierigen Grabes*	2.000 GM
48-57	*Federfallring*	2.200 GM
58-66	*Kletterring*	2.500 GM
67-75	*Ring der Sprungkraft*	2.500 GM
76-84	*Versorgungsring*	2.500 GM
85-93	*Schwimmerring*	2.500 GM
94-100	*Ring des wilden Aufbegehrens*	3.000 GM

W%	Höherer schwacher Ring	Preis
01-15	*Ring der Gegenzauber*	4.000 GM
16-25	*Ring des Fallenmeisters*	5.000 GM
26-35	*Rattenzahnring*	5.000 GM
36-52	*Ring des heiligen Mistelzweiges*	6.000 GM
53-69	*Ring des Zauberwissens II*	6.000 GM
70-86	*Ring der vielen Stiche*	6.000 GM
87-100	*Ring der Schneidmeisterschaft*	6.840 GM

W%	Minderer durchschnittlicher Ring	Preis
01-02	*Ring des Energiebändigers*	8.000 GM
03-06	*Ring der geheimen Gedanken*	8.000 GM
07-11	*Schutzring +2*	8.000 GM
12-13	*Ring der Stärkezehrung*	8.000 GM
14-17	*Energieschildring*	8.500 GM
18-22	*Widderring*	8.600 GM
23-24	*Gelehrtenring*	8.700 GM
25-27	*Verbesserter Kletterring*	10.000 GM
28-29	*Heilerring*	10.000 GM
30-31	*Ring des Feindfokus*	10.000 GM
32-35	*Verbesserter Ring der Sprungkraft*	10.000 GM

Dschinniring

Preis 125.000 GM

Aura Starke Beschwörung | **ZS** 17 | **Gewicht** —

Dieser "Flaschengeist"-Ring dient als besonderes Tor, mit dessen Hilfe ein bestimmter Dschinn (siehe *MHB*) von der Elementarebene der Luft gerufen werden kann. Wenn man den Ring reibt (eine Standard-Aktion), wird der Dschinn gerufen und erscheint in der nächsten Runde. Er gehorcht und dient dem Träger des Ringes treu, jedoch nie länger als 1 Stunde pro Tag. Sollte der Dschinn des Ringes jemals getötet werden, wird der Ring nicht-magisch und wertlos.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 62.500 GM

Ring schmieden, *Tor*

Energieschildring

Preis 8.500 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 9 | **Gewicht** —



Dieser Ring erschafft eine schildgroße (und schildförmige) *Energiewand*, die bei dem Ring bleibt und vom Träger wie ein schwerer Schild (RK +2) getragen werden kann. Dieser besondere Schild besitzt keinen Rüstungsmalus oder eine Chance für arkane Zauberpatzer, da er nichts wiegt und keine Behinderung darstellt. Er kann beliebig oft mit Hilfe einer freien Aktion aktiviert und deaktiviert werden.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 4.250 GM

Ring schmieden, *Energiewand*

36-37	*Ring der Ki-Meisterschaft*	10.000 GM
38-40	*Schwacher Offenbarungsring*	10.000 GM
41-43	*Verbesserter Schwimmerring*	10.000 GM
44-46	*Ring der Tierfreundschaft*	10.800 GM
47-48	*Ring des Platztausches*	10.800 GM
49-50	*Ring der taktischen Präzision*	11.000 GM
51-52	*Ring der Feinsinnigen*	11.000 GM
53-55	*Ring der Täuschung*	12.000 GM
56-58	*Ring der magischen Herstellung*	12.000 GM
59-61	*Ring der ektoplasmischen Belebung*	12.000 GM
62-64	*Schwacher Ring der Energieresistenz*	12.000 GM
65-67	*Troglodytenring*	12.000 GM
68-70	*Kreis der Stahlhand*	12.000 GM
71-76	*Chamäleonring*	12.700 GM
77-79	*Ring des Zauberwissens III*	13.500 GM
80-82	*Ring des wässrigen Weges*	14.000 GM
83-85	*Vergeltungsring*	15.000 GM
86-89	*Ring des Wasserwandelns*	15.000 GM
90-95	*Kerkerring (Kerkermeisterring)*	16.000 GM
96-100	*Mächtiger Offenbarungsring*	16.000 GM

W%	HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER RING	PREIS
01-04	*Schwacher Ring der inneren Kraft*	18.000 GM
05-16	*Schutzring +3*	18.000 GM
17-26	*Schwacher Zauberspeicherring*	18.000 GM
27-30	*Energieschleierring*	19.500 GM
31-35	*Ring der arkanen Herrschaft*	20.000 GM
36-46	*Unsichtbarkeitsring*	20.000 GM
47-54	*Magierring I*	20.000 GM
55-60	*Überlegener Offenbarungsring*	24.000 GM
61-68	*Ring des Zauberwissens IV*	24.000 GM
69-80	*Ring des Entrinnens*	25.000 GM
81-88	*Röntgenblickring*	25.000 GM
89-100	*Flimmerring*	27.000 GM

ENERGIESCHLEIERRING

PREIS 19.500 GM

AURA Schwacher Bannzauber | **ZS** 13 | **GEWICHT** —

Ein *Energieschleierring* scheint immer aus Glas oder Kristall hergestellt worden zu sein, welches in einem roten, blauen, grünen oder gelben Farbton schattiert ist. Bei näherer Betrachtung offenbart sich ein kleines Metallband innerhalb des Glases oder des Kristalls. Geschätzt von Frontkämpfern und jedem, der einen Thaumaturgen zum Verbündeten hat, funktionieren *Energieschleierringe* normalerweise wie *schwache Ringe der Energieresistenz*. Einmal pro Tag kann der Träger dieses Rings mit Hilfe einer augenblicklichen Aktion den Schaden drohender Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte oder Säureenergieeffekte von sich selbst (jedoch nicht von anderen Kreaturen, die von dem Zauber oder dem Effekt betroffen sind) abwehren. Der Schaden wird in einen Energieschleier verwandelt, der sich um den Körper des Trägers windet. Dabei verhält er sich wie unter den Effekten von *Elementaraura*[EXP]. Der Elementarauraeffekt ist von derselben Energieart wie der abgewehrte Schaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.750 GM

Ring schmieden, *Elementaraura*, *Energien widerstehen*

FEDERFALLRING

PREIS 2.200 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** —

Dieser Ring ist mit einem Federmuster geschmückt. Er aktiviert sich sofort, wenn der Träger mehr als 1,50 m stürzt, und funktioniert dann wie der Zauber *Federfall*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.100 GM

Ring schmieden, *Federfall*

W%	MINDERER MÄCHTIGER RING	PREIS
01-09	*Normaler Ring der Energieresistenz*	28.000 GM
10-16	*Ring des Kirchenoberhauptes*	28.500 GM
17-33	*Schutzring +4*	32.000 GM
34-39	*Rückkehrring*	33.600 GM
40-55	*Ring der Bewegungsfreiheit*	40.000 GM
56-70	*Magierring II*	40.000 GM
71-75	*Ring der inneren Kraft*	42.000 GM
76-92	*Mächtiger Ring der Energieresistenz*	44.000 GM
93-100	*Ring des verzögerten Verderbens*	45.000 GM

W%	HÖHERER MÄCHTIGER RING	PREIS
01-06	*Ring des Freundesschutzes*	50.000 GM
07-18	*Schutzring +5*	50.000 GM
19-27	*Sternschnuppenring*	50.000 GM
28-37	*Zauberspeicherring*	50.000 GM
38-43	*Ring der Weiterführung*	56.000 GM
44-48	*Mächtiger Ring der inneren Kraft*	66.000 GM
49-57	*Magierring III*	70.000 GM
58-63	*Ringe des Spiritualisten*	70.000 GM
64-71	*Telekinesering*	75.000 GM
72-76	*Regenerationsring*	90.000 GM
77-82	*Zauberwendering*	100.000 GM
83-86	*Magierring IV*	100.000 GM
87-90	*Ring der drei Wünsche*	120.000 GM
91-93	*Dschinniring*	125.000 GM
94-97	*Ring der elementaren Herrschaft*	200.000 GM
98-100	*Mächtiger Zauberspeicherring*	200.000 GM

FLIMMERRING

PREIS 27.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Dieser Ring lässt den Träger auf Befehl flimmern, als hätte er den Zauber *Flimmern* gewirkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.500 GM

Ring schmieden, *Flimmern*

GELEHRTENRING

PREIS 8.700 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Ein *Gelehrtenring* verleiht vollständiges Verständnis für jeden geschriebenen Text oder jede gesprochene Sprache, sogar wenn der Träger ihnen vorher noch nie begegnet ist (dies funktioniert wie *Sprachen verstehen*). Zudem verleiht der Ring einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte).
Des Weiteren kann der Träger alle 5 Tage einmal *Sagenkunde* auf etwas wirken, wenn es in Verbindung mit einem Subjekt steht, das er in der vorherigen Woche studiert hat. sofern er einen Fertigkeitswurf für Wissen (Geschichte) mit Unterstützung des Ringes versucht ablegt hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.350 GM

Ring schmieden, *Sprachen verstehen*, *Sagenkunde*

HEILERRING

PREIS 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Dieser einfache Kupferring ist ein Segen für diejenigen, die ihr Leben geben, um andere zu heilen. Wann immer der Träger eines *Heilerrings* eine Beschwörung aus der Schule der Heilung wirkt, steigen die maximalen Werte von stufenabhängigen Heilungen, die Zauber mit sich bringen, um 2 Punkte. *Leichte Wunden heilen* würde beispielsweise eine maximale

Heilung von 1W8+7 (auf der 7. Stufe) liefern, während *Heilung* ein Maximum an 170 Schadenspunkten heilen würde. Dieser Ring steigert weder die derzeitige Zauberstufe des Trägers noch die Menge an stufenabhängigen Heilungen, die durch solch einen Zauber geliefert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Ring schmieden, Zaubergrad erhöhen, *Ort weihen*

KERKERRING

	PREIS VARIIERT
Kerkerring (Gefangenenring)	250 GM
Kerkerring (Kerkermeisterring)	16.000 GM
AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber — **ZS** 8	**GEWICHT** —



Ein *Kerkermeisterring* ist aus Gold gemacht und mit Karneolen besetzt. Der Ring ist auf einen oder mehrere eiserne *Gefangenenringe* eingestimmt. Wenn der Träger eines *Kerkermeisterrings* einem Subjekt einen *Gefangenenring* anlegt, kann der Gefangene den Ring nicht ohne den Gebrauch von *Begrenzter Wunsch*, *Fluch brechen*, *Wunder* und *Wunsch* entfernen. Der Träger eines *Kerkermeisterrings* kann aber jederzeit einen mit seinem verbundenen *Gefangenenring* entfernen. Der Kerkermeister ist sich jedes Trägers eines verbundenen *Gefangenenringes* bewusst, als ob er konstant unter *Zustand* stünde. Zudem zählen alle mit dem Träger verbundenen *Gefangenenringe* als vertraut in Hinsicht auf Zauber wie *Ausspähung* und *Teleportieren*.

CONSTRUCTION REQUIREMENTS	KOSTEN 6.000 GM
Kerkerring (Gefangenenring)	125 GM
Kerkerring (Kerkermeisterring)	8.000 GM

Ring schmieden, *Ausspähen*, *Zustand*

KLETTERRING

	PREIS 2.500 GM
AURA Schwache Verwandlung — **ZS** 5	**GEWICHT** —



Dieser magische Ring besitzt ein trügerisch schlichtes Aussehen und besteht aus einer flachen Lederschnur, die um den Finger gewickelt wird. Der Ring verleiht dem Träger dauerhaft einen Kompetenzbonus von +5 auf seine Fertigkeitswürfe für Klettern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.250 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss 5 Ränge in Klettern haben

KLETTERRING, VERBESSERTER

	PREIS 10.000 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung — **ZS** 5	**GEWICHT** —

Dieser Ring funktioniert wie ein *Kletterring*, abgesehen davon, dass er dem Träger einen Kompetenzbonus von +10 auf seine Fertigkeitswürfe für Klettern verleiht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss 10 Ränge in Klettern haben

KREIS DER STAHLHAND

	PREIS 12.000 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung — **ZS** 8	**GEWICHT** —

Wenn der Ring getragen wird, erhält die Haut des Trägers einen kaum wahrnehmbaren Glanz. Durch den Ring ignoriert der Träger die ersten 5 Härtepunke eines Objektes, wenn er das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern ausführt oder wenn er auf einen Gegenstand einschlägt. Er erleidet auch nicht den normalen Malus von -4 für den Einsatz des Kampfmanövers Entwaffnen, wenn er unbewaffnet ist. Zudem kann der Träger des Rings dessen gesamte Macht fokussieren, um möglicherweise einen verheerenden Schlag abzuwehren. Einmal pro Tag, wenn ein kritischer Treffer oder ein Hinterhältiger Angriff den Träger trifft, besteht eine Chance von 50%, dass der kritische Treffer oder der hinterhältige Angriff negiert werden und der Schaden stattdessen normal ausgewürfelt wird. Diese Eigenschaft zu nutzen ist eine augenblickliche Aktion. Der Träger muss sich zur Nutzung entscheiden, ehe der Schaden des kritischen Treffers oder des hinterhältigen Angriffs ausgewürfelt wurde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Ring schmieden, *Steinfaust*, *Steinhaut*

MAGIERRING

		PREIS VARIIERT
Typ I		20.000 GM
Typ II		40.000 GM
Typ III		70.000 GM
Typ IV		100.000 GM
AURA Durchschnittlich (I) oder stark (II bis IV) (keine Schule)	**ZS** 11 (I), 14 (II), 17 (III), 20 (IV)	**GEWICHT** —



Es gibt vier Versionen dieses besonderen Ringes, von denen jede nur für arkane Zauberkundige von Nutzen ist. Die täglich wirkbaren arkanen Zauber des Trägers werden für einen bestimmten Zaubergrad verdoppelt. Ein *Magierring I* verdoppelt Zauber des 1. Grades, ein *Magierring II* verdoppelt Zauber des 2. Grades, ein *Magierring III* verdoppelt Zauber des 3. Grades und ein *Magierring IV* verdoppelt Zauber des 4. Grades. Bonuszauber, die aus hohen Attributswerten und aus einer Schulspezialisierung resultieren, werden nicht verdoppelt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Typ I	10.000 GM
Typ II	20.000 GM
Typ III	35.000 GM
Typ IV	50.000 GM

Ring schmieden, *Begrenzter Wunsch*

OFFENBARUNGSRING

		PREIS VARIIERT
Schwach		10.000 GM
Mächtig		16.000 GM
Überlegen		24.000 GM
AURA Durchschnittlich variierend	**ZS** 11	**GEWICHT** —



Ein *Offenbarungsring* ist ein auf ein bestimmtes Mysterium eingestimmter göttlicher Gegenstand (siehe die Klassenbeschreibung des Mystikers) und enthält eine mit diesem Mysterium in Verbindung stehende Offenbarung. Diese kann von einem Mystiker genutzt werden, sofern er sie als normales Klassenmerkmal verwenden könnte. Der Mystiker muss das passende Mysterium verfügen, um den Ring nutzen zu können, und die Stufenvoraussetzungen erfüllen (sofern es denn welche gibt). Ein *Offenbarungsring* (Kampfheiler) beispielsweise ist nur nutzbar für einen Mystiker, der mindestens die 7. Stufe erreicht hat und über das Mysterium Schlacht verfügt. Sollte der Mystiker bereits über die Offenbarung verfügen und diese Offenbarung ermöglicht ihm eine begrenzte Anzahl

von Anwendungen pro Tag, dann kann er sie dank des Ringes ein weiteres Mal pro Tag benutzen. Der Ring hat keinen Effekt, wenn er von einem Nicht-Mystiker getragen wird.
Ein *schwacher Offenbarungsring* enthält eine Offenbarung ohne Stufenvoraussetzungen oder mit einer Voraussetzung, die nicht größer als die 6. Stufe ist. Ein *mächtiger Offenbarungsring* enthält eine Offenbarung, welche erfordert, dass der Mystiker mindestens die 7. Stufe erreicht hat. Ein *überlegener Offenbarungsring* enthält eine Offenbarung, die nur von einem Mystiker der 11. oder höheren Stufe verwendet werden kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwach	5.000 GM
Mächtig	8.000 GM
Überlegen	12.000 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss ein Mystiker mit der gewünschten Offenbarung sein

RATTENZAHNRING

PREIS 5.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

Dieser Knochenring hat die Form einer Ratte, die sich selbst in den Schwanz beißt. Der Träger erhält einen Bissangriff als primären, natürlichen Angriff. Dieser Angriff verursacht 1W4 Punkte Stichschaden bei einem mittelgroßen Träger oder 1W3 Schadenspunkte bei einem kleinen Träger. Nachdem der Ring eine Woche lang getragen wurde, wird das Aussehen des Trägers dem einer Ratte ähnlicher, obwohl er immer noch wie ein Mitglied seines ursprünglichen Volkes aussieht (ein Mensch bekäme beispielsweise hervorstechende Zähne).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Ring schmieden, *Magische Fänge*, *Verwandlung*

REGENERATIONSRING

PREIS 90.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 15 | **GEWICHT** —



Dieser Ring aus Weißgold wurde mittig mit einem großen, grünen Saphir besetzt. Wenn er getragen wird, erlaubt der Ring einem lebenden Träger fortwährend einen Schadenspunkt pro Runde zu heilen und eine gleichhohe Anzahl nicht-tödlichen Schadens. Zudem ist der Träger immun gegen Blutungsschaden, während er einen *Regenerationsring* trägt. Wenn der Träger eine Gliedmaße, ein Organ oder ein anderes Körperteil verliert, während er diesen Ring trägt, regeneriert der Ring dieses wie durch *Regeneration*. In beiden Fällen wird nur Schaden regeneriert, den der Träger erhält, während er den Ring trägt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 45.000 GM

Ring schmieden, *Regeneration*

RING DER ARKANEN HERRSCHAFT

PREIS 20.000 GM

AURA Starker Bannzauber und Hervorrufung | **ZS** 11 | **GEWICHT** —

Dieser Ring ist zierlich und wurde aus solidem Stahl geschmiedet. Er hat die Form einer Schlange, die in ihren eigenen Schwanz beißt. Er wurde magisch aufgeladen, um die Geheimnisse der arkanen Herrschaft für seinen Träger zu enthüllen. Der Ring erlaubt einem Träger mit einem Arkanen Vorrat bis zu 4 Punkte aus seinem Arkanen Vorrat in dem Ring zu speichern (dies ist eine schnelle Aktion), bis sie benötigt werden. Ein Träger kann die in dem Ring gespeicherten Arkanen Vorratspunkte ausgeben, als ob es seine eigenen wären, oder er kann sie auf eine der folgenden Weisen ausgeben.

- Der Träger kann mit Hilfe einer freien Aktion 1 in dem Ring gespeicherten Arkanen Vorratspunkt ausgeben, um für eine Runde einen Bonus von +2 auf Konzentrationswürfe zu erhalten.
- Der Träger kann mit Hilfe einer Standard-Aktion 1 in dem Ring gespeicherten Arkanen Vorratspunkt ausgeben, um das Arkana Vorratsschlag (*ABR Magie*, S.12) auszuführen. Um den Effekt zu bestimmen, wird die die Kampfmagusstufe des Trägers zurate gezogen.
- Der Träger kann mit Hilfe einer augenblicklichen Aktion bis zu 4 in dem Ring gespeicherte Arkane Vorratspunkte ausgeben, um das Arkana Reflexion zu nutzen (*ABR Magie*, S. 12).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Ring schmieden, *Zauber zurückwerfen*, *Zauberkräfte verleihen*

RING DER BEWEGUNGSFREIHEIT

PREIS 40.000 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Dieser Goldring verleiht dem Träger dauerhaft die Fähigkeit zu handeln, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Bewegungsfreiheit*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 20.000 GM

Ring schmieden, *Bewegungsfreiheit*

RING DER DREI WÜNSCHE

PREIS 120.000 GM

AURA Starke Allgemeine | **ZS** 3, | **GEWICHT** —

Dieser Ring ist mit drei Rubinen besetzt. Jeder Rubin hat einen *Wunsch* gespeichert, der durch den Ring aktiviert werden kann. Wenn ein *Wunsch* genutzt wird, verschwindet der dazugehörige Rubin. Für einen zufällig erstellten Ring würfle einen 1W3, um zu bestimmen, wie viele Rubine noch vorhanden sind. Wenn alle *Wünsche* verbraucht sind, wird der Ring zu einem nicht-magischen Gegenstand.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 97.500 GM

Ring schmieden, *Wunder* oder *Wunsch*

RING DER EKTOPLASMISCHEN BELEBUNG

PREIS 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 6 | **GEWICHT** —

Ein Paktmagier, der einen *Ring der ektoplasmischen Belebung* trägt, kann sein Klassenmerkmal Ruf des Schöpfers nutzen, um sein Eidolon zu absorbieren (während dieses Prozesses wird es entlassen), anstelle es an seine Seite zu rufen. Er erhält 2 temporäre Trefferpunkte pro Trefferwürfel des Eidolons und die Vorteile von *Teilweise Genesung*. Das Eidolon muss sich hierfür immer innerhalb der Reichweite von Ruf des Schöpfers befinden. Jeder gewährte temporäre Trefferpunkt verschwindet nach 1 Stunde oder wenn das Eidolon erneut beschworen wird. Ein Träger mit der Fähigkeit Platztausch kann sich selbst auf das Feld des Eidolons transportieren (wobei er es noch immer absorbiert und entlässt), anstelle das Eidolon zu sich selbst zu rufen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.000 GM

Ring schmieden, der Erschaffer muss in der Lage sein, ein Eidolon zu beschwören und das Klassenmerkmal Ruf des Schöpfers besitzen

RING DER ELEMENTAREN HERRSCHAFT

PREIS 200.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 15 | **GEWICHT** —



Alle vier Versionen des *Ringes der elementaren Herrschaft* sind äußerst mächtig. Bis zu ihrer Aktivierung scheint es sich bei diesen Gegenständen einfach nur um schwächere magische Ringe zu handeln. Sie werden durch ein spezielles Ereignis aktiviert, wie etwa durch das eigenständige Töten eines Elementars der

entsprechenden Art oder indem man heiligem Material des entsprechenden Elementes ausgesetzt wird. Alle Ringe haben einige gemeinsame Eigenschaften und spezielle einmalige Eigenschaften.
Elementare der Ebene, auf die der Ring abgestimmt ist, können den Träger nicht angreifen oder sich ihm auf 1,50 m nähern. Wenn der Träger es wünscht, kann er auf diesen Schutz verzichten. Stattdessen kann er versuchen den Elementar zu bezaubern (wie *Monster bezaubern*; Willen, SG 17, keine Wirkung). Wenn die Bezauberung fehlschlägt, ist der vollkommene Schutz allerdings verloren und es kann kein weiterer Bezauberungsversuch unternommen werden.
Kreaturen von der Ebene, auf die der Ring abgestimmt ist, welche den Träger angreifen, erleiden einen Malus von -1 auf ihre Angriffswürfe. Der Ringträger erhält auf Rettungswürfe gegen die Angriffe dieser extraplanaren Kreaturen einen Resistenzbonus von +2, sofern Rettungswürfe zugelassen sind. Außerdem erhält er einen Moralbonus von +4 auf Angriffswürfe gegen solche Kreaturen. Des Weiteren durchdringen die Waffen des Trägers die Schadensreduzierung solcher Kreaturen, unabhängig davon, welche Eigenschaften die Waffen tatsächlich besitzen.
Der Träger des Rings ist in der Lage mit Kreaturen von der Ebene zu kommunizieren, auf die der Ring abgestimmt ist. Diese Kreaturen erkennen, dass er den Ring trägt, und zollen dem Träger einen gesunden Respekt, sollten sie dieselbe Gesinnung wie er haben. Wenn die Gesinnungen entgegengesetzt sind, fürchten die Kreaturen den Träger, wenn dieser stark ist. Wenn er schwach ist, hassen sie ihn und trachten ihm nach dem Leben.
Der Besitzer eines *Rings der elementaren Herrschaft* erleidet stets den folgenden Malus auf Rettungswürfe.

ELEMENT	RETTUNGSWURFMALUS
Luft	-2 gegen Effekte, die auf Erde basieren
Erde	-2 gegen Effekte, die auf Luft oder Elektrizität basieren
Feuer	-2 gegen Effekte, die auf Wasser oder Kälte basieren
Wasser	-2 gegen Effekte, die auf Feuer basieren

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Kräften verleiht jeder Ring seinem Träger die folgenden einzigartigen Eigenschaften.

RING DER ELEMENTAREN HERRSCHAFT (ERDE)

- *Erde und Gestein erweichen* (beliebig oft)
- *Mit Stein verschmelzen* (beliebig oft, nur der Träger)
- *Stein formen* (zweimal pro Tag)
- *Steinhaut* (einmal pro Woche, nur der Träger)
- *Wände passieren* (zweimal pro Woche)
- Solange die Bedingung nicht erfüllt wurde, um die wahre Kraft des Ringes zu aktivieren, erscheint er als Ring, mit dem man beliebig oft *Mit Stein verschmelzen* wirken kann. Jedes Mal, wenn der Ring einen neuen Träger bekommt, muss er erneut aktiviert werden.

RING DER ELEMENTAREN HERRSCHAFT (FEUER)

- *Energien widerstehen (Feuer)* (wie ein *normaler Ring der Energieresistenz [Feuer]*)
- *Brennende Hände* (beliebig oft)
- *Flammenkugel* (zweimal pro Tag)
- *Feuerwerk* (zweimal pro Tag)
- *Feuerwand* (einmal pro Tag)
- *Flammenschlag* (zweimal pro Woche)
- Solange die Bedingung nicht erfüllt wurde, um die wahre Kraft des Ringes zu aktivieren, erscheint er als *normaler Ring der Energieresistenz (Feuer)*. Jedes Mal, wenn der Ring einen neuen Träger bekommt, muss er erneut aktiviert werden.

RING DER ELEMENTAREN HERRSCHAFT (LUFT)

- *Windwall* (beliebig oft)
- *Federfall* (beliebig oft, nur der Träger)
- *Energien widerstehen (Elektrizität)* (beliebig oft, nur der Träger)
- *Windstoß* (zweimal pro Tag)
- *Luftweg* (einmal pro Tag, nur der Träger)
- *Kugelblitz* (einmal pro Woche)
- Solange die Bedingung nicht erfüllt wurde, um die wahre Kraft des Ringes zu aktivieren, erscheint er als *Federfallring*. Jedes Mal, wenn der Ring einen neuen Träger bekommt, muss er erneut aktiviert werden.

RING DER ELEMENTAREN HERRSCHAFT (WASSER)

- *Wasser erschaffen* (beliebig oft)
- *Wasser atmen* (beliebig oft)
- *Auf Wasser gehen* (beliebig oft)
- *Eiswand* (einmal pro Tag)
- *Eissturm* (zweimal pro Woche)
- *Wasser kontrollieren* (zweimal pro Woche)
- Solange die Bedingung nicht erfüllt wurde, um die wahre Kraft des Ringes zu aktivieren, erscheint er als *Ring des Wasserwandelns*. Jedes Mal, wenn der Ring einen neuen Träger bekommt, muss er erneut aktiviert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 100.000 GM

Ring schmieden, *Monster herbeizaubern VI*, alle entsprechenden Zauber

RING DER ENERGIERESISTENZ		PREIS VARIIERT
Schwacher		12.000 GM
Normaler		28.000 GM
Mächtiger		44.000 GM
AURA Durchschnittlicher Bannzauber	**ZS** 11	**GEWICHT** —

Ringe dieser Art kommen in einer Vielfalt an Ausführungen und Farben vor, die sich üblicherweise auf die Energieart bezieht, gegen die sie schützen. Diese Ringe beschützen ihre Träger fortwährend vor Schaden von einer Energieart – Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall (die Wahl liegt beim Erschaffer des Gegenstandes; bestimme die Art zufällig, wenn du den Ring als Teil eines Schatzhortes findest). Jedes Mal, wenn der Träger solchen Schaden erleiden würde, ziehe den Resistenzwert des Ringe vom erhaltenen Schaden ab.
Ein *schwacher Ring der Energieresistenz* verleiht eine Resistenz von 10 Punkten. Ein *normaler Ring der Energieresistenz* verleiht eine Resistenz von 20 Punkten und ein *mächtiger Ring der Energieresistenz* verleiht eine Resistenz von 30 Punkten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variiert
Schwacher	6.000 GM
Normaler	14.000 GM
Mächtiger	22.000 GM

Ring schmieden, *Energien widerstehen*

RING DER FEINSINNIGEN		PREIS 11.000 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung und Erkenntniszauber	**ZS** 1	**GEWICHT** —

Dieser oftmals am kleinen Finger getragene Ring verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wissen (Lokales). Zudem kann der Träger einmal pro Tag auf Befehl den Ring nutzen, um entweder *Gegenstand aufspüren* oder *Kreatur aufspüren* (nach Wahl des Trägers) zu wirken. Des Weiteren kann der Träger auf Befehl und beliebig oft unverzüglich die nächstliegende Taverne, Kneipe oder einen vergleichbaren Ort finden (von ihm aus gesehen), solange sich diese Niederlassung in einer Siedlung befindet, welche die Größe eines Dorfes oder größer (*SLHB*, S. 199) besitzt und sich innerhalb von 30 km vom Träger entfernt befindet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.500 GM

Ring schmieden, *Gegenstand aufspüren*, *Kreatur aufspüren*, *Richtung wissen*, Erschaffer muss 4 Ränge in Motiv erkennen und Wissen (Lokales) haben

RING DER GEHEIMEN GEDANKEN

PREIS 8.000 GM

AURA Schwacher Bannzauber | **ZS** 3 | **GEWICHT** —



Dieser Ring besteht aus schwerem Gold und ist besonders fein gearbeitet. Der Träger ist dauerhaft immun gegen *Gedanken wahrnehmen*, *Lügen erkennen* und gegen jeden Versuch, seine Gesinnung auf magische Weise herauszufinden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Ring schmieden, *Unauffindbarkeit*

RING DER GEGENZAUBER

PREIS 4.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 11 | **GEWICHT** —



Auf den ersten Blick könnte man diesen Ring für einen *Zauberspeicherring* halten. Tatsächlich ermöglicht er die Speicherung eines Zaubers des 1. bis 6. Grades, dieser kann aber nicht wieder mit Hilfe des Ringes gewirkt werden. Stattdessen wird der gespeicherte Zauber, sollte er jemals auf den Ringträger gewirkt werden, in Form eines Gegenzaubers ausgelöst. Hierfür wird keine Aktion (oder sogar Wissen) von Seiten des Trägers benötigt. Einmal auf diese Weise genutzt, ist der im Ring gespeicherte Zauber erloschen. Ein neuer Zauber (oder auch derselbe wie zuvor) kann nun wieder in ihm platziert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.000 GM

Ring schmieden, *Zauberkräfte verleihen*

RING DER INNEREN KRAFT

PREIS VARIIERT

Schwacher	18.000 GM
Normaler	42.000 GM
Mächtiger	66.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Diamanten und Rubine schmücken abwechselnd dieses Band aus Weißgold. Ein *schwacher Ring der inneren Kraft* reduziert Attributsschaden oder temporäre Attributsmali, die der Träger erleidet, um 2 Punkte und Attributsentzug um 1 Punkt. Wenn ein Effekt auf mehrere Eigenschaftswerte abzielt (beispielsweise Entkräftung, Erschöpfung oder *Hauch des Stumpfsinns*), reduziert der Ring den Schaden, Entzug oder Malus für alle Eigenschaftswerte.
Ein *normaler Ring der inneren Kraft* reduziert Attributsschaden oder temporäre Mali um 4 Punkte und reduziert Attributsentzug um 2 Punkte. Ein *mächtiger Ring der inneren Kraft* reduziert Attributsschaden oder temporäre Mali um 6 Punkte und reduziert Attributsentzug um 3 Punkte. Das Tragen eines *Ringes der inneren Kraft* macht nicht immun gegen Zustände wie Entkräftet oder Erschöpft, sogar, wenn der Träger den ganzen Attributsschaden, Entzug oder die Mali des Zustandes ignoriert.

ERSCHAFFUNGSVORRAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächer	9.000 GM
Normaler	21.000 GM
Mächtiger	33.000 GM

Ring schmieden, *Genesung*

RING DER KI-MEISTERSCHAFT

PREIS 10.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Dieser Ring besteht zur Hälfte aus Onyx und zur Hälfte aus klarem, weißen Kristall. Sie wurden magisch miteinander verschmolzen und auf die Stärke von Stahl gehärtet. Der Ring erlaubt einem Träger mit *Ki*-Vorrat bis zu 2 *Ki*-Punkte als schnelle Aktion in dem Ring zu speichern. Diese Punkte bleiben in dem Ring, bis sie verbraucht werden. Der Träger kann diese *Ki*-Punkte normal nutzen oder die folgenden Vorteile erlangen, wenn er *Ki*-Punkte in dem Ring gespeichert hat.
Solange mindestens 1 *Ki*-Punkt in dem Ring gespeichert ist, erhält der Träger einen Bonus von +2 auf seine KMV gegen Ringkampf, Versetzen und Zu-Fall-bringen.
Solange mindestens 2 *Ki*-Punkte in dem Ring gespeichert sind, reduziert der Träger die Anzahl an *Ki*-Punkten, die er für einen Ninjatrick oder eine *Ki* Fähigkeit benötigt werden, um 1 (Minimum 1 *Ki*-Punkt).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.420 GM

Ring schmieden, *Ki-Raub*, der Erschaffer muss in der Lage sein, *Ki* zu nutzen

RING DER MAGISCHEN HERSTELLUNG

PREIS 12.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

Ein *Ring der magischen Herstellung* trägt immer ein werkzeugähnliches Aussehen. Der Träger dieses Rings sieht Zauber als Handwerksfähigkeiten an und umgekehrt. Der Träger kann einen Fertigkeitswurf für Handwerk anstelle eines Fertigkeitswurfes für Zauberkunde ablegen, um einen Gegenstand identifizieren zu können, der mit dieser Handwerksfertigkeit hätte hergestellt werden können. Der Träger kann zudem einen Zauberplatz oder einen vorbereiteten Zauber aufwenden, um einen Verbesserungsbonus in der Höhe des Grades des aufgewendeten Zaubers auf einen einzelnen Fertigkeitswurf für Handwerk oder Beruf zu erhalten (unabhängig von der Zeit, die für den Wurf benötigt wird).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.000 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss das Volksmerkmal Eifrig haben

RING DER SCHNEIDMEISTERSCHAFT

PREIS 6.840 GM

AURA Schwacher Bannzauber und Hervorrufung | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

Dieser Ring wurde aus geschmolzenen Feuerwaffenkugeln hergestellt, was ihn zu einem grob anmutenden, aber durchaus eindrucksvollen Ring macht. Zweimal pro Tag kann der Träger, wenn er Schneidpunkte zurückerhält, mit Hilfe einer freien Aktion entscheiden, diese in den *Ring der Schneidmeisterschaft* zu speichern, anstelle den Schneidpunkt zurückzugewinnen. Er kann bis zu 2 Schneidpunkte in dem Ring speichern und jene folgenderweise ausgeben.
Einmal pro Tag kann der Träger, ohne dass eine Aktion dafür nötig ist, 1 Schneidpunkt aus dem Ring verwenden, um einen Verständnisbonus von +2 auf seine Initiative zu erhalten.
Einmal pro Tag kann der Träger des Ringes mit Hilfe einer Standard-Aktion 2 in dem Ring gespeicherte Schneidpunkte ausgeben, um einen *Kugelschild*[ABR II] zu aktivieren.
Jeder in dem Ring gespeicherte Schneidpunkt verschwindet zu Beginn eines neuen Tages.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.420 GM

Ring schmieden, *Gefahrensinn*, *Kugelschild*, Erschaffer muss das Klassenmerkmal Schneid haben

RING DER SPRUNGKRAFT

PREIS 2.500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 2 | **GEWICHT** —

Dieser Ring verleiht seinem Träger große Sprungkraft. Er erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um hohe oder weite Sprünge auszuführen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss 5 Ränge in Akrobatik haben

Verbesserter Ring der Sprungkraft

Preis 10.000 GM

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **Gewicht** —

Dieser Ring funktioniert wie ein *Ring der Sprungkraft*, abgesehen davon, dass er dem Träger einen Kompetenzbonus von +10 auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik verleiht, um hohe oder weite Sprünge auszuführen.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 5.000 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss 10 Ränge in Akrobatik haben

Ring der Stärkezehrung

Preis 8.000 GM

Aura Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 7 | **Gewicht** —

Dieser Ring wurde aus schwarzem Stahl hergestellt und fühlt sich unheimlich kalt an. Wenn der Träger eine lebende Kreatur mit einem waffenlosen Angriff trifft, kann der Ringträger einmal pro Tag mit einer schnellen Aktion Stärkeschaden verursachen. Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen oder es erleidet 1W4 Stärkeschaden zusätzlich zu dem normalen Schaden des Angriffs. Sobald das Ziel des Angriffs Stärkeschaden durch diesen Angriff erleidet, erhält der Träger des Rings für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Stärke.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 4.000 GM

Ring schmieden, *Bärenstärke*, *Schwächestrahl*

Ring der taktischen Präzision

Preis 11.000 GM

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 3 | **Gewicht** —

Dieser Stahlring wurde mit Einlegearbeiten in Form von Schwertern und Schilden aus Adamant verziert. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Soldat). Immer wenn der Träger einen numerischen Bonus durch ein Gemeinschaftstalent oder durch die Aktion Jemand anderem helfen gibt oder erhält, ist dieser Bonus um 1 Punkt höher. Wenn sie diesen Ring für 1 Stunde trägt, kann eine Kreatur ihn für 24 Stunden mit einem ihr bekannten Gemeinschaftstalent aufladen. Während dieser Zeit kann jede Kreatur, die diesen Ring trägt, das Gemeinschaftstalent nutzen, wenn sie mit der Kreatur zusammenarbeitet, die es in den Ring geladen hat. Dies funktioniert nicht bei anderen Kreaturen, auch wenn diese das besagte Gemeinschaftstalent besitzen. Wenn der Ring mit einem neuen Gemeinschaftstalent aufgeladen wird, ersetzt dieses das vorherige Talent.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 5.500 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss 5 Ränge in Beruf (Soldat) haben und mindestens ein Gemeinschaftstalent

Ring der Täuschung

Preis 12.000 GM

Aura Durchschnittliche Illusion | **ZS** 11 | **Gewicht** —

Dieser Ring ist auf den ersten Blick nur ein breiter Ring aus spiegelähnlichem Metall. Wann immer der Träger dieses Ringes die Aktion Rückzug ausführt oder den Zustand Hilflos erhält (einschließlich des Zustandes Bewusstlos), macht der Ring diesen augenblicklich für 3 Runden unsichtbar. Zudem erschafft er vier illusionäre Duplikate, die entweder in entgegengesetzte Richtungen fortrennen oder andere plausible Aktionen ausführen, welche die Aufmerksamkeit des Feindes vom Träger ablenken könnten. Die Duplikate bleiben für 3 Runden bestehen, ehe sie verschwinden. Allerdings hören sie sofort auf zu existieren, wenn sie von einem Angriff getroffen werden (RK 10) und können angezweifelt werden (Willen, SG 19). Verbündete des Trägers kennen immer dessen wahren Aufenthaltsort und können uneingeschränkt Hilfe oder Beistand leisten.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 6.000 GM

Ring schmieden, *Ablenkung*

Ring der Tierfreundschaft

Preis 10.800 GM

Aura Schwache Verzauberung | **ZS** 3 | **Gewicht** —



Ein *Ring der Tierfreundschaft* ist stets mit Tiermotiven verziert und beeinflusst ein Tier auf Befehl, als hätte der Träger *Tier bezaubern* gewirkt – dadurch erkennt das Tier den Träger als vertrauten Freund an.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 5.400 GM

Ring schmieden, *Tier bezaubern*

Ring der vielen Stiche

Preis 6.000 GM

Aura Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **Gewicht** —

Dieser Ring wurde aus gehärteten Lederstreifen hergestellt, in die Fell, Federn, Knochen und Elfenbein eingewoben wurden. Zweimal pro Tag kann der Träger, wenn er sich angrenzend zu einem Gegner befindet, mit Hilfe einer schnellen Aktion zusätzliche 1W6 Schadenspunkte verursachen, sollte ihm zuvor ein erfolgreicher Nahkampfangriff gegen diesen Gegner gelungen sein. Dies gilt als Hinterhältiger Angriff hinsichtlich allen Effekten, die derartigen Schaden reduzieren oder negieren.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 3.000 GM

Ring schmieden, *Göttliche Führung*, Erschaffer muss in der Lage sein, einen Hinterhältigen Angriff durchzuführen

Ring der Weiterführung

Preis 56.000 GM

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **Gewicht** —

Dieses geflochtene Band aus Kupferdrähten pulsiert immer in Harmonie mit dem Herzschlag des Trägers. Wann immer der Träger dieses Ringes einen Zauber mit der Reichweite persönlich wirkt, der mindestens 10 Minuten pro Stufe (oder länger) andauert, bleibt dieser Zauber für 24 Stunden aktiv oder bis der Träger einen anderen Zauber mit dieser Reichweite wirkt (je nachdem, was zuerst eintritt). Zauber, die für gewöhnlich nur eine bestimmte Aktion betreffen (wie das Durchführen eines besonderen Angriffs), sind nach dieser Aktion aufgebraucht. Dies verringert nicht die Dauer von Zaubern, die normalerweise länger als 24 Stunden bestehen. Ein Zauber, der aufgrund seiner Dauer weiterhin anhalten würde, wird durch einen neuen Zauber nicht beendet. Versuche, die darauf ausgerichtet sind, einen Zauber zu bannen oder anderweitig zu entfernen, während der Zauber noch immer durch den Ring aufrecht gehalten wird, funktionieren normal. Sollte der Zauber von dem Ring erfolgreich entfernt werden, verliert sein Träger alle Vorteile dieses Zaubers.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 28.000 GM

Ring schmieden, *Gedächtniserweiterung*

Ring des Energiebändigers

Preis 8.000 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 9 | **Gewicht** —



Dieses Band negiert jeden Energiezauber oder zauberähnliche Energiefähigkeit, die gegen den Träger gerichtet ist. Dabei erhält der Ring eine Anzahl von Ladungen gleich dem Zaubergrad des Energieeffektes. Der Ring kann maximal 9 Ladungen speichern. Sollte ein

Energieangriff dieses Maximum überschreiten, negiert der Ring ihn nicht und erhält auch keine Ladungen – der Träger wird von dem Effekt normal betroffen. Auf Befehl des Trägers hin kann der Ring seine Ladungen nutzen und *Magisches Geschoss* wirken. Pro Ladung wird ein Geschoss (1W4+1 Energieschaden) entfesselt, jedoch können nicht mehr als 5 Geschosse pro Runde entfesselt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 4.000 GM

Ring schmieden, Zaubergrad erhöhen, *Magisches Geschoss*

RING DES ENTRINNENS

PREIS 25.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —



Dieser Ring verleiht seinem Träger dauerhaft die Fähigkeit, Schaden zu vermeiden, als ob er Entrinnen hätte. Wann immer er einen Reflexwurf ablegt, um nur den halben Schaden zu erleiden, nimmt er bei einem erfolgreichen Rettungswurf keinen Schaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 12.500 GM

Ring schmieden, *Springen*

RING DES FALLENMEISTERS

PREIS 5.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** —



Dieser kunstvoll verzierte Ring trägt das Aussehen eines wilden Drachen, der sich gierig um einen glänzenden Edelstein windet. Er verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Fallen) und Mechanismus ausschalten. Selbst wenn er keine Ränge in diesen Fertigkeiten besitzen sollte, kann der Träger Fertigkeitswürfe für Handwerk (Fallen) und Mechanismus ausschalten ablegen, als ob er darin geübt sei.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 2.500 GM

Ring schmieden, *Schläue des Fuchses*, Erschaffer muss 5 Ränge in den genannten Fertigkeiten haben

RING DES FEINDFOKUS

PREIS 10.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Dieser Ring aus gezacktem Stahl erweckt den Eindruck, dass er aus einem Rüstungsstück stammt, und dann zu einem Ring gebogen wurde. Der Träger des Rings kann beliebig oft einen beliebigen Gegner kennzeichnen, den er als besonders gefährlichen Gegner wahrnimmt. Der Träger erhält einen Bonus von +2 auf seine RK und die Rettungswürfe gegen Angriffe von diesen Gegner, bis er einen neuen Gegner kennzeichnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 5.000 GM

Ring schmieden, *Schild*

RING DES FREUNDESSCHUTZES

PREIS 50.000 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Diese seltsamen Ringe sind nur paarweise erhältlich, denn ein einzelner Ring des Freundesschutzes ist ohne sein Gegenstück nutzlos. Jeder der beiden Ringträger kann seinem Ring befehlen, *Anderen schützen* zu wirken – der Ringträger des Gegenstückes ist dann stets der Empfänger des Zaubers. Dieser Effekt unterliegt keinen Reichweitenbegrenzungen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 25.000 GM

Ring schmieden, *Anderen schützen*

RING DES GIERIGEN GRABES

PREIS 2.000 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 1 | **GEWICHT** —

Der Träger dieses Ringes kann einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen untote Kreaturen ausführen, die nicht mehr als eine Größenkategorie größer als er sind. Dabei trennt er diese Kreatur von ihrer unsterblichen Energie. Der Träger leidet nie an Krankheitseffekten, die normalerweise auftreten können, wenn man in physischen Kontakt mit einer untoten Kreatur kommt, die man auf diese Weise berührt hat. Bei einem erfolgreichen Treffer kann die untote Kreatur für 1W4 Runden nicht durch negative Energieeffekte geheilt oder unterstützt werden. Während dieser Zeit beeinträchtigt positive Energie die untote Kreatur normal.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 1.000 GM

Ring schmieden, *Leiche verwandeln*[EXP]

RING DES HEILIGEN MISTELZWEIGES

PREIS 6.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** —

Dieser winzige Ring aus einer lebendigen Mistel scheint sich um den Finger des Trägers zu wickeln. Der Träger erhält durch ihn einen einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen, Tierempathie und Wissen (Natur). Zudem kann sich ein Träger mit der Fähigkeit Unterholz durchqueren mühelos und ohne Beeinträchtigungen fortbewegen, sogar wenn dort magische oder manipulierte Pflanzen sein sollten. Dies erlaubt dem Träger allerdings nicht, sich durch feste Objekte oder Kreaturen zu bewegen. Zudem kann der Träger einmal pro Tag *Shillelagh* nutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 3.000 GM

Ring schmieden, *Shillelagh*, *Spurloses Gehen*

RING DES KIRCHENOBERHAUPTES

PREIS 28.500 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

In diesen verzierten Ring aus geheiligtem Silber wurde ein goldenes Siegel eingraviert, welches das heilige Symbol der Gottheit des Trägers verkörpert, nachdem er für 24 Stunden getragen wurde. Der Ring kann beliebig oft genutzt werden, um Pergamente zu versiegeln oder eine Oberfläche wie durch *Arkanes Siegel* zu markieren. Der Träger ist als gelehrter Anführer seines Glaubens gekennzeichnet und erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Wissen (Religion). Wenn der Träger das Talent Anführen besitzt, erhalten seine Gefolgsleute aufgrund ihrer eifrigen Verehrung einen Moralbonus von +4 auf ihre Willenswürfe gegen Zauber der Schule der Verzauberung und Verzauberungseffekte.
Einmal pro Tag kann der Träger des Rings *Blick durch eigne Augen*[EXP] und *Gebet* nutzen. Oftmals nutzt er ersteres um durch Portraits, Statuen und sogar geprägte Münzen zu sprechen und zu beobachten, die sein Bildnis tragen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 14.250 GM

Ring schmieden, *Arkanes Siegel*, *Blick durch eigne Augen*[EXP], *Fesseln*, *Gebet*, Erschaffer muss 5 Ränge in Diplomatie und Wissen (Religion) haben sowie die Fähigkeit göttliche Zauber wirken zu können

RING DES PLATZTAUSCHES

PREIS 10.800 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

Auf Befehl kann der Träger diesen Ring gegen einen anderen Ring, egal ob magisch oder nicht, drücken und diesen an den *Ring des*

Platztausches binden. Einmal pro Tag kann der Träger des Ringes ein Befehlswort aussprechen, wodurch er mit der Kreatur, die den gebundenen Ring trägt, die Plätze tauscht. Allerdings muss sich diese innerhalb von 240 m Entfernung befinden, so als ob *Dimensonstür* gegen eine bereitwilliges Ziel gewirkt würde. Während dieses Vorganges tauscht der *Ring des Platztausches* den Platz mit dem Ring, den die andere Kreatur trägt, und die Verbindung zwischen den beiden Ringen zerbricht. Die Bindungseigenschaft des *Ringes des Platztausches* kann so oft wie gewünscht eingesetzt werden. Jedes Mal wird eine eingegangene Verbindung zu der Zeit zerbrochen, wenn der Ring genutzt wird. Eine existierende Bindung kann durch einen erfolgreichen Bannwurf gegen die Zauberstufe des Rings gebrochen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 5.400 GM

Ring schmieden, *Dimensionstür*

RINGE DES SPIRITUALISTEN

PREIS 70.000 GM

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 12 | **GEWICHT** —

Diese vier auffallenden und farbenprächtigen Ringe müssen an einer Hand getragen werden, allerdings nehmen sie nur einen einzigen Ring-Ausrüstungsplatz in Beschlag. Sie verleihen dem Träger die Fähigkeit, mit den Toten zu sprechen und auf diese folgendermaßen einzuwirken.

- Der Träger kann dreimal pro Tag *Mit Toten sprechen* nutzen. Es dauert 10 Minuten, diese Fähigkeit zu nutzen.
- Der Träger kann dreimal pro Tag *Geisterhand* nutzen.
- Die Waffe des Trägers erhält die besondere Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*, solange der Träger diese Waffe führt.
- Der Träger erhält einen heiligen oder unheiligen Bonus auf Rettungswürfe gegen positive und negative Energieeffekte. Der Bonus hängt von der Gesinnung des Trägers ab – gut gesinnte Träger erhalten einen heiligen Bonus, böse gesinnte Träger einen unheiligen Bonus. Neutral gesinnte Gegner suchen sich entweder einen heiligen oder einen unheiligen Bonus aus, wenn sie den Ring das erste Mal anstecken. Diese Entscheidung kann später nicht mehr geändert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 45.000 GM

Ring schmieden, *Ebenenwechsel*, *Geisterhand*, *Mit Toten sprechen*

RING DES VERZÖGERTEN VERDERBENS

PREIS 45.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

Wenn der Körper oder der Geist des Trägers Ziel eines schädlichen Effektes wird, welcher einen Rettungswurf gestattet, um ihm ganz oder teilweise zu widerstehen, und er bei seinem Rettungswurf scheitert, kann er mit einer augenblicklichen Aktion den Eintritt dieses Effektes um 1 Minute verzögern, ehe der Effekt zu wirken beginnt. Dabei zerfällt einer der neun Granate des Ringes zu Staub. Nach Ablauf der Minute kann der Träger den Effekt mit einer augenblicklichen Aktion weiterhin verzögern, dadurch wird aber ein weiterer Granat zerstört. Durch das Zermalmen eines weiteren Granats wirkt der Effekt des Ringes weiter und der Zyklus wiederholt sich für eine zusätzliche Minute. Der verzögerte, schädliche Effekt tritt ein, wenn der Träger bewusstlos wird, der Ring entfernt wird oder 1 Minute, nachdem die Macht des Ringes aktiviert wurde. Die Runden, um welche der Effekt verzögert wird, zählen nicht gegen die Wirkungsdauer des Effektes (so hält ein Fluch mit einer Wirkungsdauer von 5 Runden auch seine vollen 5 Runden an, egal wie lange das Eintreten des Effektes verzögert wurde). Effekte, die schädliche Effekte negieren oder den Träger vor ihm schützen, funktionieren normal, während der Effekt verzögert wird. Der Preis des Ringes wird um 5.000 GM pro zerstörten Granat reduziert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 22.500 GM

Ring schmieden, *Heilung*, *Zeitstopp*

RING DES WASSERWANDELNS

PREIS 15.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —



Dieser Ring wird oft aus Korallen oder bläulichem Metall hergestellt und ist mit Bildern von rauschenden Wellen geschmückt. Der Ring erlaubt dem Träger dauerhaft die Effekte von *Auf Wasser gehen* zu nutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 7.500 GM

Ring schmieden, *Auf Wasser gehen*

RING DES WÄSSRIGEN WEGES

PREIS 14.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Dieser Ring ist aus einem einzelnen Stück tiefblauen Kristalls hergestellt worden. Dieser Ring verleiht seinem Träger eine Bewegungsrate (Schwimmen) von 9 m und einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Zudem kann der Träger einmal pro Tag mit einer schnellen Aktion *Dimensionstür* nutzen, solange er in Kontakt mit Flüssigkeit steht. Allerdings müssen Startpunkt und Ausgangsort durch eine ausreichende Menge an Flüssigkeit miteinander verbunden sein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 7.000 GM

Ring schmieden, *Dimensionstür*, *Hauch der See*

RING DES WILDEN AUFBEGEHRENS

PREIS 3.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Dieser Ring erlaubt seinem Träger physische oder mentale Traumata zu erdulden, die seine Handlungen beeinträchtigen. Der Ring besitzt 5 Ladungen, die sich jeden Tag erneuern. Zu Beginn seines Zuges kann der Träger, wenn er den Auswirkungen des Zustandes Wankend unterliegt, mit Hilfe einer freien Aktion eine Ladung ausgeben, um den Ring zu aktivieren. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges kann er dann den Zustand Wankend ignorieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 1.500 GM

Ring schmieden, *Hast*, *Stabilisieren*

RING DES ZAUBERWISSENS

	PREIS VARIIEREN
Typ I	1.500 GM
Typ II	6.000 GM
Typ III	13.500 GM
Typ IV	24.000 GM
AURA Durchschnittlich oder stark (keine Schule) | **ZS** 11	**WEIGHT** —

Diesen Ring gibt es in vier Varianten: *Ring des Zauberwissens I*, *Ring des Zauberwissens II*, *Ring des Zauberwissens III* und *Ring des Zauberwissens IV*. Alle von ihnen sind nützlich, aber nur für spontan zaubernde arkane Zauberkundige. Durch Studium kann der Träger das Wissen eines einzigen Zaubers zusätzlich zu denen erlangen, die ihm durch seine Klasse und Stufe zustehen. Ein *Ring des Zauberwissens I* kann nur Zauber des 1. Grads aufnehmen, ein *Ring des Zauberwissens II* kann Zauber des 1. oder 2. Grades aufnehmen, ein *Ring des Zauberwissens III* kann Zauber des 3. Grades oder niedriger aufnehmen und ein *Ring des Zauberwissens IV* kann Zauber bis zum 4. Grad aufnehmen.
Ein *Ring des Zauberwissens* ist nur ein Speicher. Der Träger muss immer noch einer geschriebenen, aktiven oder gewirkten Version des Zaubers begegnen und einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 bestehen, um den Zauber in den Ring zu übertragen. Danach

kann der arkane Zauberkundige den Zauber wirken, als ob er diesen kennen und er auf seiner Liste der Zaubersprüche stehen würde. Arkane Zauber, die nicht auf der Klassenliste des Trägers erscheinen, werden behandelt, als ob sie in allen Belangen (Speichern und Wirken) eine Stufe höher wären.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Typ I	750 GM
Typ II	3.000 GM
Typ III	6.750 GM
Typ IV	12.000 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss in der Lage sein, Zauber des Zaubergrades zu wirken, die der Ring aufnehmen soll

RÖNTGENBLICKRING

PREIS 25.000 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 6 | **GEWICHT** —

Auf Befehl verleiht dieser Ring seinem Träger die Fähigkeit, in und durch feste Materie zu blicken. Die Sichtreichweite beträgt 6 m, wobei der Seher alles so sieht, als ob er auf etwas in normalem Licht blickt, selbst wenn dort keine Beleuchtung vorhanden ist. Der Röntgenblick kann 30 cm an Stein, 2,5 cm gewöhnlichen Stahls oder bis zu 90 cm an Holz oder Erde durchdringen. Dickere Substanzen oder eine dünne Bleischicht blockieren die Sicht. Die Nutzung des Rings erschöpft, da er beim Träger 1 Punkt Konstitutionsschaden pro Minute nach den ersten 10 Minuten Nutzung pro Tag verursacht. Der Ring muss in Einheiten von 1 Minute benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.500 GM

Ring schmieden, *Wahrer Blick*

RÜCKKEHRRING

PREIS 33.600 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Dieser Goldring ist mit drei Steinen besetzt: einem blauen, einem grünen und einem roten. Dreimal pro Tag kann der Träger den Ring mit Hilfe einer Bewegungsaktion benutzen, um eine Verbindung mit einem bestimmten 1,50 m großen Feld herzustellen, das er in diesem Moment belegt. Dadurch fängt einer der Steine in dem Ring zu glühen an. Als schnelle Aktion kann der Träger des Rings sich zu jedem freien verknüpften Feld innerhalb von 30 m teleportieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.800 GM

Ring schmieden, *Dimensionstür*

SCHUTZRING

	PREIS VARIIERT
Bonus +1	2000 GM
Bonus +2	8.000 GM
Bonus +3	18.000 GM
Bonus +4	32.000 GM
Bonus +5	50.000 GM
AURA Schwacher Bannzauber | **ZS** 5	**GEWICHT** —

Dieser Ring gewährt dauerhaft magischen Schutz in Form eines Ablenkungsbonus von +1 bis +5 auf die RK.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Bonus +1	1.000 GM
Bonus +2	4.000 GM
Bonus +3	9.000 GM
Bonus +4	16.000 GM
Bonus +5	25.000 GM

Ring schmieden, *Schild des Glaubens*, Erschaffer muss eine Stufe haben, die mindestens dreimal so hoch wie der Bonus des Ringes ist

SCHWIMMERRING

PREIS 2.500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 2 | **GEWICHT** —

Dieser Silberring hat für gewöhnlich ein fischähnliches Aussehen und dazu passende Motive, die in das Band geätzt wurden. Er verleiht seinem Träger dauerhaft einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.250 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss 5 Ränge in Schwimmen haben

SCHWIMMERRING, VERBESSERTER

PREIS 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

Funktioniert wie ein *Schwimmerring*, abgesehen davon, dass er einen Kompetenzbonus von +10 auf die Fertigkeitswürfe für Schwimmen seines Trägers verleiht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Ring schmieden, Erschaffer muss 10 Ränge in Schwimmen haben

STERNSCHNUPPENRING

PREIS 50.000 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 12 | **GEWICHT** —



Dieser Ring kann auf zwei verschiedene Weisen verwendet werden. Erstens in dämmrigem Licht oder nachts im Freien und zweitens im Untergrund oder nachts in Innenräumen. Bei Nacht oder in schattigen bzw. dunklen Bereichen kann ein *Sternschnuppenring* die folgenden Funktionen auf Befehl ausführen.

- *Tanzende Lichter* (einmal pro Stunde)
- *Licht* (zweimal pro Nacht)
- Blitzkugeln (speziell, einmal pro Nacht)
- Sternschnuppen (speziell, dreimal pro Woche)

Die erste besondere Funktion, die Blitzkugeln, erzeugt 1 bis 4 Blitzkugeln (nach Wunsch des Trägers). Diese glühenden Kugeln ähneln *Tanzende Lichter* und werden auch auf ähnliche Weise kontrolliert (siehe in der Beschreibung für *Tanzende Lichter*). Die Kugeln haben eine Reichweite von 36 m und eine Wirkungsdauer von 4 Runden. Jede Kugel hat einen Durchmesser von circa 1 m und kann sich maximal 36 m pro Runde bewegen. Kreaturen, die sich einer der Kugeln auf 1,5 m nähern, bringen diese dazu, sich zu entladen. Das Opfer erleidet soviel Elektrizitätsschaden, wie Kugeln erschaffen wurden.

ANZAHL DER KUGELN	SCHADEN PRO KUGEL
1 Blitzkugel	4W6 Punkte Elektrizitätsschaden
2 Blitzkugeln	3W6 Punkte Elektrizitätsschaden
3 Blitzkugeln	2W6 Punkte Elektritzitätsschaden
4 Blitzkugeln	1W6 Punkte Elektrizitätsschaden

Ist diese Funktion erst einmal aktiviert, können die Kugeln jederzeit freigelassen werden, bevor die Sonne aufgeht. Es können mehrere Kugeln in derselben Runde entfesselt werden.
Die zweite besondere Funktion erzeugt drei Sternschnuppen, die entweder alle auf einmal oder einzeln pro Woche freigesetzt werden können. Beim Einschlag verursachen sie 12 Schadenspunkte und dehnen sich (wie bei *Feuerball*) kugelförmig in einem 1,50 großen Radius aus, der 24 Punkte Feuerschaden erzeugt.
Eine Kreatur, die von einer Sternschnuppe getroffen wurde, erleidet den vollen Schaden des Einschlages und der Ausbreitung, außer es

gelingt ihr ein Reflexwurf gegen SG 13. Kreaturen, die nicht direkt getroffen wurden, sich aber innerhalb der Ausdehnung befinden, ignorieren den Schaden des Einschlages, und erhalten lediglich die Hälfte des Feuerschadens durch die Ausdehnung, sollte ihnen ein Reflexwurf gegen SG 13 misslingen. Die Reichweite der Sternschnuppen beträgt 21 m. Eine Sternschnuppe explodiert, wenn sie entweder das Ende der Reichweite oder eine Kreatur bzw. einen Gegenstand trifft. Sie fliegt immer auf einer geraden Linie und allen Kreaturen auf ihrer Flugbahn muss ein Reflexwurf gegen SG 13 gelingen, damit sie nicht getroffen werden.
Nachts in Innenräumen oder im Untergrund verleiht der *Sternschnuppenring* die folgenden Eigenschaften:
- *Feenfeuer* (einmal pro Tag)
- Funkenregen (speziell, einmal pro Tag)

Bei einem Funkenregen handelt es sich um eine schwebende Wolke aus zischenden, purpurnen Funken, die sich vom Ring ausgehend in einem 3 m weiten Bogen bis zu 6 m ausbreitet. Kreaturen innerhalb dieses Bereiches erhalten jeweils 2W8 Schadenspunkte, wenn sie keine Metallrüstung oder Metallwaffen tragen. Jede Kreatur, die eine Metallrüstung oder eine Metallwaffe trägt, erhält 4W8 Schadenspunkte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 25.000 GM

Ring schmieden, *Blitz*, *Feenfeuer*, *Feuerball*, *Licht*

TELEKINESERING

PREIS 75.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —



Dieser Ring besteht aus zusammengeknüpften. metallischen Ranken, in die eine Reihe von roten und bernsteinfarbenen Edelsteinen eingelassen wurde. Er erlaubt einem Zauberkundigen, auf Befehl *Telekinese* zu nutzen, sodass er nur durch seine Gedanken entfernte Objekte anheben und manipulieren kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 37.500 GM

Ring schmieden, *Telekinese*

TROGLODYTENRING

PREIS 12.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Der Träger dieses Ringes kann zweimal pro Tag auf Befehl einen entsetzlichen Geruch produzieren, der alle lebenden Kreaturen in einer Radius von 3 m beeinträchtigt, abgesehen vom Träger selbst. Einmal geschaffen, bleibt der Geruch auf dem Träger (mit ihm als Zentrum), bis er ihn mit Hilfe einer freien Aktion auflöst. Dies ist ein Gifteffekt.
Jeder Kreatur, die von diesem grauenvollen, durch den Ring produzierten Aroma beeinträchtigt wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen, wenn sie ihren Zug in dem Wirkungsbereich des Gestankes des Rings startet. Wenn ihr der Rettungswurf misslingt, erhält sie für 1 Runde den Zustand Kränkelnd. Wenn sie bereits den Zustand Kränkelnd besitzt, erhält sie stattdessen den Zustand Übelkeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.000 GM

Ring schmieden, *Stinkende Wolke*

UNSICHTBARKEITSRING

PREIS 20.000 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

Indem er diesen einfachen Silberring aktiviert, genießt der Träger die Vorteile von *Unsichtbarkeit*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 10.000 GM

Ring schmieden, *Unsichtbarkeit*

VERGELTUNGSRING

PREIS 15.000 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 13 | **GEWICHT** —



Einmal pro Tag kann der Träger dieses geschwärzten Knochenrings mit Hilfe einer augenblicklichen Aktion eine Detonation mit einem 9 m Radius erzeugen, die 10W6 Punkte Feuerschaden verursacht (Reflex SG 14, halbiert). Sollte der Träger durch diese Explosion getötet werden, muss der von ihm getragenen magischen Ausrüstung ein Rettungswurf gelingen oder sie erleidet Feuerschaden, während nicht-magische Ausrüstung diesen Schaden ohne Rettungswurf erleidet. Die Explosion zerstört niemals den Ring selbst.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 7.500 GM

Ring schmieden, Schnell zaubern, *Feuerball*

VERSORGUNGSRING

PREIS 2.500 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Dieser Ring versorgt seinen Träger dauerhaft mit lebenserhaltenden Nährstoffen. Außerdem erfrischt er Körper und Geist, so dass der Träger nur 2 Stunden pro Tag schlafen muss, um die Vorteile zu erhalten, die er sonst nach 8 Stunden Schlafen erhalten würde. Dies ermöglicht es einem Zauberkundigen, der sich zur Vorbereitung von Zaubern ausruhen muss, bereits nach 2 Stunden erneut Zauber vorzubereiten. Er kann aber nicht öfter als einmal pro Tag Zauber vorbereiten. Der Ring muss für eine ganze Woche getragen werden, ehe er zu wirken beginnt. Wenn er abgelegt wird, muss sein Besitzer ihn erneut für eine Woche tragen, um ihn wieder auf sich einzustellen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 1.250 GM

Ring schmieden, *Nahrung und Wasser erschaffen*

WIDDERRING

PREIS 8.600 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

Ein *Widderring* ist so geschmiedet, dass die Fassung einem Widderkopf ähnelt. Der Träger kann dem Ring befehlen, eine widderähnliche Kraft zu verleihen. Sie manifestiert sich in einer wage erkennbaren Form, die dem Kopf eines Widders oder einer Ziege ähnelt. Diese Kraft trifft ein einzelnes Ziel und verursacht 1W6 Schadenspunkte, wenn eine Ladung aufgewendet wird, 2W6 Schadenspunkte, wenn 2 Ladungen genutzt werden, oder 3W6 Schadenspunkte, wenn 3 Ladungen (das Maximum) genutzt werden. Behandle dies als Fernkampfangriff ohne Entfernungsmali mit einer maximalen Reichweite von 15 m.
Die Kraft des Stoßes ist erheblich. Diejenigen, die so von dem Ring gestoßen werden, werden von einem Ansturm getroffen, wenn sie bis zu 9 m von dem Träger des Ringes entfernt sind. Der Widder besitzt die Größenkategorie groß und nutzt die Zauberstufe des Rings als seinen Grund-Angriffsbonus, die Stärke hierfür liegt bei 25. Dadurch hat der Widder einen Kampfmanöverbonus von +17. Der Widder erhält außerdem einen Bonus von +1 auf das Kampfmanöver Ansturm, wenn 2 Ladungen aufgewandt werden, oder +2, wenn 3 Ladungen aufgewandt werden.
Neben seinem Angriffsmodus kann der *Widderring* noch Türen öffnen, als ob er ein Charakter mit Stärke 25 wäre. Diese Nutzungsart kostet 1 Ladung. Wenn 2 Ladungen aufgewendet werden, funktioniert dieser Effekt so, als ob ein Charakter mit Stärke 27 am Werke gewesen wäre. Wenn 3 Ladungen ausgegeben werden, wird dieser Effekt so behandelt, als ob der Charakter Stärke 29 hätte. Ein neu erschaffener Ring besitzt 50 Ladungen. Wenn alle Ladungen ausgegeben worden sind, wird der Ring zu einem nicht-magischen Gegenstand.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 4.300 GM

Ring schmieden, *Bärenstärke*, *Telekinese*

ZAUBERSPEICHERRING

PREIS 50.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —



Ein *Zauberspeicherring* kann bis zu 5 Graden an Zaubern enthalten (entweder göttlich oder arkan; er kann sogar eine Mischung aus beiden Zauberarten speichern), die der Träger wirken kann. Die Zauberstufe eines gespeicherten Zaubers entspricht der minimal notwendigen, um ihn wirken zu können. Der Träger muss keine Materialkomponenten oder einen Fokus bereitstellen, um den Zauber zu wirken. Zudem besteht keine Chance auf arkane Zauberpatzer, wenn man eine Rüstung trägt (weil der Träger des Ringes keine Geste ausführen muss). Die Aktivierungszeit für den Ring ist genauso hoch wie der Zeitaufwand des relevanten Zaubers, das Minimum liegt bei 1 Standard-Aktion.

Ein zufällig ermittelter Ring wird wie eine Schriftrolle behandelt, um zu bestimmen, welche Zauber in ihm gespeichert sind. Wenn du einen Zauber auswürfelst, der über der 5-Grad-Grenze liegt, ignoriere den Wurf. Der Ring hat dann keine Zauber mehr gespeichert.

Ein Zauberkundiger kann jeden Zauber in dem Ring speichern, solange die Gesamtheit der Zaubergrade nicht über 5 steigt. Metamagische Versionen von Zaubern nehmen ebenso viel Speicherplatz an Zaubergraden ein, wie es dem Grad der modifizierten Version entspricht. Ein Zauberkundiger kann eine Schriftrolle nutzen, um einen Zauber in einen *Zauberspeicherring* zu speichern.

Der Ring teilt seinem Träger auf magische Weise mit, welche Zauber gerade in ihm gespeichert sind.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 25.000 GM

Ring schmieden, *Zauberkräfte verleihen*

ZAUBERSPEICHERRING, MÄCHTIGER

PREIS 2000.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 17 | **GEWICHT** —

Funktioniert wie ein *Zauberspeicherring*, abgesehen davon, dass er bis zu 10 Graden an Zaubern enthalten kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 100.000 GM

Ring schmieden, Zauberkräfte verleihen

ZAUBERSPEICHERRING, SCHWACHER

PREIS 18.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** —

Funktioniert wie ein *Zauberspeicherring*, abgesehen davon, dass er bis zu 3 Graden an Zaubern speichern kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.000 GM

Ring schmieden, *Zauberkräfte verleihen*

ZAUBERWENDRING

PREIS 100.000 GM

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 13 | **GEWICHT** —



Dieser einfache Platinring wirft dreimal pro Tag auf Befehl die nächsten neun Zaubergrade, die gegen den Ringträger gewirkt werden, automatisch auf den Wirker zurück. Diese Eigenschaft funktioniert wie *Zauber zurückwerfen*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 50.000 GM

Ring schmieden, *Zauber zurückwerfen*

Zauberstecken

Ein Zauberstecken ist ein langer Stab, in dem mehrere Zauber gespeichert sind. Zauberstecken beinhalten für gewöhnlich Zauber, die thematisch zueinander gehören. Manchmal verfügen sie auch über andere Eigenschaften, die sie ihrem Träger verleihen. Ein Zauberstecken besitzt 10 Ladungen, wenn er erschaffen wird, allerdings kann er von einem Zauberkundigen mit passenden Zaubern neu aufgeladen werden.

Physische Beschreibung: Ein typischer Zauberstecken erreicht eine Länge von 1,20 m bis 2,10 m, ist zwischen 5 cm und 7,5 cm dick und wiegt ungefähr 5 Pfund. Die meisten Zauberstecken werden aus Holz gefertigt, aber es existieren auch exotische Exemplare, die aus Knochen, Metall oder sogar aus Glas bestehen. Ein Zauberstecken trägt oft einen Edelstein bzw. irgendeinen anderen Gegenstand an seiner Spitze oder aber er ist an einem oder beiden Enden mit Metall beschlagen. Zauberstecken sind oft mit Schnitzereien oder Runen geschmückt. Ein typischer Zauberstecken funktioniert wie ein Gehstock, ein Kampfstab oder eine Keule. Er hat RK von 7, 10 Trefferpunkte, eine Härte von 5 und der Zerbrechen-SG liegt bei 24.

Aktivierung: Zauberstecken sind zauberauslösende Gegenstände. Daher ist das Wirken eines Zaubers mit Hilfe eines Zaubersteckens für gewöhnlich eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Sollte der gewirkte Zauber eine längeren Zeitaufwand als 1 Standard-Aktion benötigen, so wird auch die gesamte Zeit benötigt, wenn der Zauber von einem Zauberstecken gewirkt wird. Um einen Zauberstecken zu aktivieren, muss ein Charakter ihn fest in mindestens einer Hand (oder was bei nicht-menschlichen Kreaturen die Hand ersetzt) halten.

Besondere Eigenschaften: Würfle auf einem W%. Ein Ergebnis von 01-30 bedeutet, dass irgendetwas (ein Zeichen, eine Inschrift oder etwas Ähnliches) einen Hinweis auf die Funktion des Zaubersteckens gibt. Ein Ergebnis von 31-100 bedeutet, dass nichts an dem Zauberstecken seine besonderen Eigenschaften verrät.

Das Benutzen von Zauberstecken: Zauberstecken nutzen den Attributswert und die relevanten Talente ihres Trägers, um den SG für Rettungswürfe gegen ihre Zauber zu bestimmen. Anders als bei anderen magischen Gegenständen kann der Träger seine Zauberstufe nutzen, wenn er die Macht des Zaubersteckens aktiviert, sollte seine Zauberstufe höher als die des Zaubersteckens sein. Das bedeutet, dass Zauberstecken weitaus wirkungsvoller in den Händen eines mächtigen Zauberkundigen sind. Da außerdem der Attributswert des Trägers verwendet wird, um den SG für den Rettungswurf gegen den Zauberstecken festzulegen, ist es oft noch schwieriger, der Wirkung eines Zaubersteckens zu entgehen, als es bei anderen magischen Gegenständen der Fall ist, bei denen der minimal notwendige Attributswert verwendet wird. Doch nicht nur jene Aspekte eines Zaubers, die von der Zauberstufe abhängen (Reichweite, Wirkungsdauer, usw.), sind potentiell mächtiger. Auch sind Zauber von Zauberstecken potenziell schwieriger zu bannen und können eine höhere Chance besitzen, die Zauberresistenz eines Ziels zu überwinden.

Zauberstecken können maximal 10 Ladungen speichern. Jeder von einem Zauberstecken gewirkte Zauber verbraucht eine oder mehr Ladungen. Wenn einem Zauberstecken die Ladungen ausgehen, kann er erst wieder genutzt werden, wenn seine Ladungen erneuert wurden. Ein Zauberkundiger kann am Morgen, wenn er Zauber vorbereitet, auch einen Teil seiner Zauberkraft in den Zauberstecken leiten. Dafür müssen einer oder mehrere der Zauber, die in dem Zauberstecken gespeichert sind, auf seiner Zauberliste stehen und er muss in der Lage sein, mindestens einen dieser Zauber selbst zu wirken. Auf diese Weise kann eine Ladung wieder erneuert werden. Der Zauberkundige muss dafür einen Zauberplatz oder einen vorbereiteten Zauber aufgeben, dessen Grad dem höchsten Grad entspricht, den ein in dem Zauberstecken gespeicherter Zauber besitzt. Pro Tag kann nur eine Ladung eines Zaubersteckens wiederhergestellt werden und ein Zauberkundiger kann nur einen Zauberstecken pro Tag aufladen.

Ein Zauberstecken kann Zauber jedes Grades speichern. Die minimale Zauberstufe eines Zaubersteckens liegt bei 8.

Heiliger Stecken

Preis 29.600 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser polierte, mit Einlegearbeiten aus Elfenbein verzierte Birkenholzstecken wird von einem ungeschliffenen, weißen Edelstein gekrönt. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Böses entdecken*
- *Waffengesinnung* (nur gut, 1 Ladung)
- *Heiliger Schlag* (2 Ladungen)
- *Schutzkreis gegen Böses* (2 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 14.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Böses entdecken*, *Heiliger Schlag*, *Schutzkreis gegen Böses*, *Waffengesinnung*

Ketzerbann

Preis 32.000 GM

Aura Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser solide Holzstecken wird von einem heiligen Symbol gekrönt, das von boshaften Metallhaken umgeben ist. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Befehl* (1 Ladung)
- *Tadel* (1 Ladung; siehe *EXP*)
- *Zone der Wahrheit* (1 Ladung)
- *Anprangern* (2 Ladungen; siehe *EXP*)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 16.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Anprangern*, *Befehl*, *Tadel*, *Zone der Wahrheit*

Stecken der Autorität

Preis 23.000 GM

Aura Durchschnittlich variiert | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser mit Eisenbändern beschlagene Stecken funktioniert wie ein *Kampfstab +1/+1*. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Erzwungene Stille* (1 Ladung; siehe *ABR*)
- *Verhör* (1 Ladung; siehe *ABR*)
- *Drückende Langeweile* (2 Ladungen; siehe *ABR*)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 11.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Drückende Langeweile*, *Erzwungene Stille*, *Verhör*

Stecken der Bannzauber

Preis 82.000 GM

Aura Starker Bannzauber | **ZS** 13 | **Gewicht** 5 Pfd.

Für gewöhnlich wird dieser Stecken aus dem Kernholz einer uralten Eiche, Esche, eines Mammutbaums oder eines anderen großen Baums gefertigt. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Energien widerstehen* (1 Ladung)
- *Magie bannen* (1 Ladung)
- *Schild* (1 Ladung)
- *Fortschicken* (2 Ladungen)
- *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit* (2 Ladungen)
- *Abstoßung* (3 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 41.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Abstoßung*, *Energien widerstehen*, *Fortschicken*, *Magie bannen*, *Schild*, *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*

Tabelle 4-2: Stecken

W%	Minderer durchschnittlicher Stecken	Preis
01-10	*Stecken des gesegneten Glaubens*	7.200 GM
11-20	*Stecken der minderen Arkana*	8.800 GM
21-30	*Stecken der Tricks*	8.800 GM
31-44	*Stecken des Spähers*	9.600 GM
45-54	*Stecken der Eidola*	14.400 GM
55-67	*Stecken der Begleitung*	14.800 GM
68-84	*Stecken der Verständigung*	16.000 GM
85-100	*Stecken der Bezauberung*	17.600 GM

W%	Höherer durchschnittlicher Stecken	Preis
01-11	*Stecken des Feuers*	18.950 GM
12-21	*Stecken des Mutes*	19.200 GM
22-29	*Stecken der Verkleinerung*	20.000 GM
30-38	*Stecken des Festes und des Hungers*	20.800 GM
39-49	*Stecken der Härte*	20.800 GM
50-60	*Stecken der Insekten*	22.800 GM
61-68	*Stecken der Autorität*	23.000 GM
69-81	*Stecken des Glanzes*	23.200 GM
82-92	*Stecken der relativen Größe*	26.150 GM
93-100	*Stecken der Reisen*	27.200 GM

W%	Minderer mächtiger Stecken	Preis
01-04	*Stecken der Säure*	28.600 GM
05-08	*Stecken des Kreischens*	28.800 GM
09-11	*Stecken des Chaos*	29.600 GM
12-14	*Heiliger Stecken*	29.600 GM
15-17	*Stecken der Rechtschaffenheit*	29.600 GM
18-21	*Stecken der Heilung*	29.600 GM
22-24	*Unheiliger Stecken*	29.600 GM
25-28	*Stecken des Meisters*	30.000 GM
29-32	*Stecken der Spinnen*	30.200 GM
33-36	*Stecken der Elektrizität*	31.900 GM
37-39	*Ketzerbann*	32.000 GM
40-42	*Stecken der Musikalität*	32.000 GM
43-46	*Stecken der Seelen*	32.800 GM
47-50	*Stecken der Gifte*	34.200 GM
51-54	*Stecken der Heimlichkeit*	36.800 GM
55-58	*Stecken des Rächers*	37.310 GM
59-62	*Stecken der Tieraspekte*	37.600 GM
63-66	*Stecken der Sprache*	39.600 GM
67-70	*Stecken des Frosts*	41.400 GM
71-74	*Stecken der Stärkung*	41.600 GM
75-78	*Stecken der Flüche*	43.500 GM
79-85	*Stecken der dunklen Flamme*	47.000 GM
86-89	*Stecken des Hexenkicherns*	47.200 GM
90-93	*Stecken des Auftritts*	48.800 GM
94-97	*Stecken der Belebung*	49.800 GM
98-100	*Stecken der Offenbarungen*	51.008 GM

W%	Höherer mächtiger Stecken	Preis
01-04	*Stecken des Lichts*	51.500 GM
05-07	*Stecken der Hindernisse*	51.600 GM
08-10	*Stecken von Himmel und Erde*	54.000 GM
11-13	*Stecken des Vorankommens*	54.400 GM
14-16	*Stecken des Hortens*	55.866 GM
17-19	*Stecken der Fallen*	56.925 GM
20-22	*Stecken der vielen Strahlen*	57.200 GM
23-25	*Stecken der Mithralmacht*	58.000 GM
26-29	*Stecken der Verteidigung*	62.000 GM
30-32	*Stecken der Ebenen*	63.960 GM
33-35	*Stecken der hungrigen Schatten*	69.300 GM
36-38	*Stecken des Drachens*	81.000 GM
39-41	*Stecken des Schlafes*	81.766 GM
42-46	*Stecken der Bannzauber*	82.000 GM
47-51	*Stecken der Beschwörung*	82.000 GM
52-56	*Stecken der Erkenntniszauber*	82.000 GM
57-61	*Stecken der Verzauberung*	82.000 GM
62-66	*Stecken der Hervorrufung*	82.000 GM
67-71	*Stecken der Illusion*	82.000 GM
72-76	*Stecken der Nekromantie*	82.000 GM
77-81	*Stecken der Verwandlung*	82.000 GM
82-83	*Stecken des Wetters*	84.066 GM
84-86	*Stecken der Erde*	85.800 GM
87-88	*Stecken der Sicht*	86.666 GM
89-91	*Stecken der Wälder*	100.400 GM
92-94	*Stecken des Lebens*	109.400 GM
95	*Stecken der hundert Hände*	180.200 GM
96-98	*Stecken der Reisenden*	206.900 GM
99	*Stecken des Hierophanten*	220.000 GM
100	*Stecken der Macht*	235.000 GM

Stecken der Begleitung

Preis 14.800 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung und Verwandlung | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser Stecken ist mit Musiknoten geschmückt. Wenn er während eines Bardenauftritts gehalten und genutzt wird, begleitet er das Lied, so als ob er ein Blasinstrument wäre. Dadurch verleiht er einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Rettender Ausklang* (1 Ladung; siehe *EXP*)
- *Scherbenakkord* (1 Ladung; siehe *ABR*)
- *Allegro* (2 Ladungen; siehe *ABR*)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 7.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Allegro*, *Rettender Ausklang*, *Scherbenakkord*

Stecken der Belebung

Preis 49.800 GM

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser aus unzähligen Eisenstäben, Kupferzahnrädern und Silberschrauben bestehende Stecken verändert sich ständig. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Ausbessern* (1 Ladung)
- *Reparieren* (1 Ladung)
- *Objekte beleben* (2 Ladungen)

Außerdem kann der Stecken einmal pro Tag zu einem mittelgroßen, belebten Objekt mit der besonderen Fähigkeit Metall (siehe *MHB*, S. 31) werden. In dieser Form kann er für bis zu 10 Minuten verbleiben. Wenn er in dieser Form zerstört wird, kehrt er in seine Ursprungsform zurück, allerdings verliert er alle seine Ladungen und diese Fähigkeit kann nicht mehr genutzt werden, bis der Stecken komplett aufgeladen wurde.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 24.900 GM

Zauberstecken herstellen, *Ausbessern*, *Objekt beleben*, *Reparieren*

Stecken der Beschwörung

Preis 82.000 GM

Aura Starke Beschwörung | **ZS** 13 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser Stecken besteht normalerweise aus Esche oder Walnussholz. Er ist mit kunstvoll geschnitzten Kreaturendarstellungen geschmückt und ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Schwarm herbeizaubern* (1 Ladung)
- *Stinkende Wolke* (1 Ladung)
- *Unauffälliger Diener* (1 Ladung)
- *Niedere Erschaffung* (2 Ladungen)
- *Todeswolke* (2 Ladungen)
- *Monster bezaubern VI* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 41.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Monster bezaubern VI, Niedere Erschaffung, Schwarm herbeizaubern, Stinkende Wolke, Todeswolke, Unauffälliger Diener*

STECKEN DER BEZAUBERUNG

PREIS 17.600 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser aus gewundenem Holz bestehende, kunstvoll geformte und mit Schnitzereien versehene Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Person bezaubern* (1 Ladung)
- *Monster bezaubern* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 8.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Monster bezaubern, Person bezaubern*

STECKEN DER DUNKLEN FLAMME

PREIS 47.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung und Nekromantie | **ZS** 8 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Hergestellt aus gebleichten Knochen, die miteinander verschmolzen wurden, brennt auf der Spitze dieses Steckens ein unheiliges Feuer. Dieser Stecken kann als *aufflammender Kampfstab +1* genutzt werden (lediglich ein Ende des Steckens trägt eine magische Verbesserung). Diese Eigenschaft bleibt auch dann bestehen, wenn der Stab keine Ladungen mehr besitzt. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Falsches Leben* (1 Ladung)
- *Schwächestrahl* (1 Ladung)
- *Sengender Strahl* (1 Ladung)
- *Feuerball* (2 Ladungen)
- *Tote beleben* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 27.133 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Falsches Leben, Feuerball, Schwächestrahl, Sengender Strahl, Tote beleben*

STECKEN DER EBENEN

PREIS 63.960 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Obsidianstecken glitzert, als ob er den nächtlichen Sternenhimmel reflektieren würde. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Planare Anpassung* (1 Ladung; siehe *EXP*)
- *Bindender Ruf* (2 Ladungen)
- *Ebenenwechsel* (5 Ladungen)

Wenn ein *Stecken der Ebenen* voll aufgeladen ist, kann ihn der Träger zerbrechen, was ihn zwar in tausend Bruchstücke zerfallen lässt, aber auch ein *Tor* zu einer Ebene nach Wahl des Trägers öffnet. Dieses *Tor* kann nur für Ebenenreisen benutzt werden. Die Verbindung dauert 1 Minute, ohne dass die Konzentration des Trägers benötigt wird. Wenn er auf diese Weise genutzt wird, kann der Stecken weder repariert noch aufgeladen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 31.980 GM

Zauberstecken herstellen, *Bindender Ruf, Ebenenwechsel, Planare Anpassung*

STECKEN DER EIDOLA

PREIS 14.400 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser gekrümmte Stecken besteht aus Mahagoniholz und ist mit den Knochen von Eidola geschmückt, die aus dem Holz herausragen. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Eidolon loslösen* (1 Ladung; siehe *EXP*)
- *Schwächere Eidolonregeneration* (1 Ladung; siehe *EXP*)
- *Schwächerer Evolutionssprung* (2 Ladungen; siehe *EXP*)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 7.200 GM

Zauberstecken herstellen, *Eidolon loslösen, Schwächere Eidolonregeneration, Schwächerer Evolutionssprung*

STECKEN DER ELEKTRIZITÄT

PREIS 31.900 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Stecken besteht aus glänzendem Silber – die Spitze ist wie ein Blitz geformt. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Schockgriff* (1 Ladung)
- *Blitz* (2 Ladungen)
- *Kugelblitz* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 15950 GM

Zauberstecken herstellen, *Blitz, Kugelblitz, Schockgriff*

STECKEN DER ERDE

PREIS 85.800 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Stecken wird von einem faustgroßen Smaragd gekrönt, der vor magischer Energie leuchtet. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Erde bewegen* (1 Ladung)
- *Wände passieren* (1 Ladung)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 42.900 GM

Zauberstecken herstellen, *Erde bewegen, Wände passieren*

STECKEN DER ERKENNTNISZAUBER

PREIS 82.000 GM

AURA Starker Erkenntniszauber | **ZS** 13 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser aus biegsamem, sorgfältig ausgewähltem Weidenholz bestehende Stecken besitzt eine verwachsene und gegabelte Spitze. Ein *Stecken der Erkenntniszauber* ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Gegenstand aufspüren* (1 Ladung)
- *Geheimtüren entdecken* (1 Ladung)
- *Zungen* (1 Ladung)
- *Ausspähende Augen* (2 Ladungen)
- *Kreatur aufspüren* (2 Ladungen)
- *Wahrer Blick* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 41.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Ausspähende Augen, Gegenstand aufspüren, Geheimtüren entdecken, Kreatur aufspüren, Wahrer Blick, Zungen*

STECKEN DER FALLEN

PREIS 56.925 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

An der Spitze dieses aus dunklem Holz bestehenden Stabes steckt ein harter, kreideartiger Stein zwischen schwarzen, klauenähnlichen Halterungen. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Alarm* (1 Ladung)
- *Magischer Mund* (1 Ladung)
- *Phantomfalle* (1 Ladung)
- *Explosive Runen* (2 Ladungen)
- *Feuerfalle* (2 Ladungen)
- *Tintenschlange* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 36.525 GM

Zauberstecken herstellen, *Alarm, Explosive Runen, Feuerfalle, Magischer Mund, Phantomfalle, Tintenschlange*

STECKEN DER FLÜCHE

PREIS 43.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser knorrige Holzstecken ist mit zerbrochenen Amuletten und verbrannten Fetischen behängt, die einst genutzt wurden, um vor Unglück zu schützen – jetzt sind sie zerstört. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Blind- oder Taubheit verursachen* (1 Ladung)
- *Schlechtes Omen* (1 Ladung; siehe *EXP*)
- *Böswillige Verwandlung* (2 Ladungen)
- *Fluch* (2 Ladungen)

Zudem funktioniert ein *Stecken der Flüche* wie ein *Kampfstab +1/+1*. Wann immer der Träger eine Kreatur mit dem Stecken schlägt, kann er eine Ladung aufwenden, um diese Kreatur für eine Anzahl an Runden in Höhe der im Stecken verbliebenen Ladungen zu verfluchen. Solange dieser Fluch andauert, erleidet die Kreatur einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen die von dem Stecken gewirkten Zauber und einen Malus von -2 auf ihre RK gegen jeden mit dem Stecken geführten Angriff.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 22.050 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Böswillige Verwandlung*, *Blind-oder Taubheit verursachen*, *Fluch*, *Schlechtes Omen*

STECKEN DER GIFTE

PREIS 34.200 GM

AURA Durchschnittlich variiert | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser in voller Länge mit Schierling umwobene Eichenstecken verströmt einen sehr schwachen Hauch von Verwesung und Korruption. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Stinkende Wolke* (1 Ladung)
- *Todeswolke* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 17.100 GM

Zauberstecken herstellen, *Stinkende Wolke*, *Todeswolke*

STECKEN DER HÄRTE

PREIS 20.800 GM

AURA Durchschnittlich variiert | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser eisenbeschlagene Holzstecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Befehl* (1 Ladung)
- *Furcht auslösen* (1 Ladung)
- *Magische Waffe* (1 Ladung)
- *Verfluchen* (1 Ladung)
- *Waffengesinnung* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 10.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Befehl*, *Furcht auslösen*, *Magische Waffe*, *Verfluchen*, *Waffengesinnung*

STECKEN DER HEILUNG

PREIS 29.600 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser weiße Stecken aus Esche ist mit Einlegearbeiten in Form von Silberrunen geschmückt. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Schwere Wunden heilen* (1 Ladung)
- *Teilweise Genesung* (1 Ladung)
- *Blind- oder Taubheit kurieren* (2 Ladungen)
- *Krankheit kurieren* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 14.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Blind- oder Taubheit kurieren*, *Krankheit kurieren*, *Schwere Wunden heilen*, *Teilweise Genesung*

STECKEN DER HEIMLICHKEIT

PREIS 36.800 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Der gewundene, graue Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Selbstverkleidung* (1 Ladung)
- *Unauffindbarkeit* (1 Ladung)
- *Unsichtbarkeit* (1 Ladung)
- *Mächtige Unsichtbarkeit* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 18.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Selbstverkleidung*, *Unauffindbarkeit*, *Unsichtbarkeit*

STECKEN DER HERVORRUFUNG

PREIS 82.000 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser glatte Stecken wurde aus Hickoryholz oder Eibe gefertigt. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Feuerball* (1 Ladung)
- *Magisches Geschoss* (1 Ladung)
- *Zerbersten* (1 Ladung)
- *Eissturm* (2 Ladungen)
- *Energiewand* (2 Ladungen)
- *Kugelblitz* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 41.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Eissturm*, *Energiewand*, *Feuerball*, *Kugelblitz*, *Magisches Geschoss*, *Zerbersten*

STECKEN DER HINDERNISSE

PREIS 51.600 GM

AURA Durchschnittlich variiert | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser dunkle, solide, abgetragene Stecken scheint aus rohem Stein gehauen zu sein. Bei näherer Betrachtung fühlt er sich aber an, als wäre er aus leichtem Holz und besitzt auch nur das Gewicht eines Holzsteckens. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Arkanes Schloss* (1 Ladung)
- *Schmieren* (1 Ladung)
- *Windwall* (1 Ladung)
- *Eiswand* (2 Ladungen)
- *Feuerwand* (2 Ladungen)
- *Steinwand* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 25.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Arkanes Schloss*, *Eiswand*, *Feuerwand*, *Schmieren*, *Steinwand*, *Windwall*

Stecken der Hundert Hände

Preis 180.200 GM		
Aura Starke Hervorrufung	**ZS** 17	**Gewicht** 5 Pfd.

In Form dutzender greifender, verdrehter Hände hergestellt, scheint dieser Stecken komplett aus einem einzelnen Stück klaren Kristalls geschnitzt worden zu sein. Sobald er gehalten wird, nehmen die Hände, welche den Stecken formen, die Form der Handschuhe oder Hände der Person an, die den Stecken hält. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Behindernde Hand* (1 Ladung)
- *Kräftige Hand* (1 Ladung)
- *Geballte Faust* (2 Ladungen)
- *Zugreifende Hand* (2 Ladungen)
- *Zerdrückende Hand* (3 Ladungen)

Dieser Stecken erlaubt dem Träger zudem, beliebig oft *Magierhand* zu wirken.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 90.100 GM

Zauberstecken erschaffen, *Behindernde Hand, Geballte Faust, Kräftige Hand, Magierhand, Zerdrückende Hand, Zugreifende Hand*

Stecken der Hungrigen Schatten

Preis 69.300 GM		
Aura Stark variiert	**ZS** 13	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieser Stecken ist aus verbranntem und verwachsenem Holz gemacht und wurde mit einer Kristallkugel besetzt, die mit wirbelndem Rauch gefüllt ist. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Dunkelheit* (1 Ladung)
- *Schwächestrahl* (1 Ladung)
- *Vampirgriff* (1 Ladung)
- *Entkräftung* (2 Ladungen)
- Schatten herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern V*, allerdings wird 1 Schatten herbeigezaubert, 2 Ladungen)
- Zehrer herbeirufen (wie *Bindender Ruf*, allerdings wird 1 Zehrer herbeigerufen, 3 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 34.650 GM

Zauberstecken herstellen, *Bindender Ruf, Dunkelheit, Entkräftung, Monster herbeizaubern V, Schwächestrahl, Vampirgriff*

Stecken der Illusion

Preis 82.000 GM		
Aura Starke Illusion	**ZS** 13	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieser Stecken wird aus Ebenholz oder anderem dunklen Holz hergestellt und in eine kompliziert gedrehte, geriffelte oder Spiralform geschnitzt. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Mächtiges Trugbild* (1 Ladung)
- *Selbstverkleidung* (1 Ladung)
- *Spiegelbilder* (1 Ladung)
- *Eigenständiges Trugbild* (2 Ladungen)
- *Regenbogenmuster* (2 Ladungen)
- *Ablenkung* (3 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 41.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Ablenkung, Eigenständiges Trugbild, Mächtiges Trugbild, Regenbogenmuster, Selbstverkleidung, Spiegelbilder*

Stecken der Insekten

Preis 22.800 GM		
Aura Durchschnittliche Beschwörung	**ZS** 9	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieser aus gewundenem Schwarzholz bestehende Stecken ist mit Knoten und Wurzelknöllchen übersät, die krabbelnden Insekten ähneln (und sich manchmal zu bewegen scheinen). Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Schwarm herbeizaubern* (1 Ladung)
- *Insektenplage* (3 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 11.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Insektenplage, Schwarm herbeizaubern*

Stecken der Macht

Preis 235.000 GM		
Aura Stark variiert	**ZS** 15	**Gewicht** 5 Pfd.



Ein *Stecken der Macht* ist ein machtvoller, magischer Gegenstand, der offensive und defensive Eigenschaften besitzt. Er wurde aus magisch gehärtetem Holz hergestellt. Für gewöhnlich sitzt an seiner Spitze ein glitzernder Diamant oder eine Kugel, die von innen heraus in einem flackernden roten Licht brennt. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Blitz* (erhöht auf den 5. Grad, 1 Ladung)
- *Dauerhafte Flamme* (1 Ladung)
- *Feuerball* (erhöht auf den 5. Grad, 1 Ladung)
- *Magisches Geschoss* (1 Ladung)
- *Schwächestrahl* (erhöht auf den 5. Grad, 1 Ladung)
- *Schweben* (1 Ladung)
- *Kältekugel* (2 Ladungen)
- *Energiewand* (eine Halbkugel mit einem Radius von 3 m nur um den Zauberkundigen herum, 2 Ladungen)
- *Kugel der Unverwundbarkeit* (2 Ladungen)
- *Monster festhalten* (2 Ladungen)

Der Träger eines *Steckens der Macht* erhält einen Glücksbonus von +2 auf seine RK und auf Rettungswürfe. Der Stecken kann ebenso als *Kampfstab +2* genutzt werden. Wenn 1 Ladung ausgegeben wird (eine freie Aktion), verursacht der Stecken für 1 Runde den doppelten Schaden (oder den dreifachen Schaden bei einem kritischen Treffer).

Ein *Stecken der Macht* kann für einen Endschlag genutzt werden, allerdings muss er dafür von seinem Träger zerbrochen werden (kündigt der Benutzer dies an und zerbricht den Stecken zu diesem Zweck, kann er das mit Hilfe einer Standard-Aktion ausführen und muss keinen Stärkewurf ablegen). Alle gegenwärtigen Ladungen in dem Stecken werden sofort in einem Radius von 9 m freigesetzt. Alle Kreaturen und Objekte innerhalb von 2 Feldern um den zerbrochenen Stecken herum erhalten Schaden in Höhe der noch vorhandenen Ladungen des Steckens x20. Diejenigen, die sich 3 oder 4 Felder entfernt befinden, erhalten Schaden in Höhe der noch vorhandenen Ladungen x15 und diejenigen, die 5 oder 6 Felder entfernt sind, erhalten Schaden in Höhe der noch vorhandenen Ladungen x10. Alle betroffenen Kreaturen können einen Reflexwurf gegen SG 17 ablegen, um den Schaden zu halbieren.

Der Charakter, der den Stecken zerbricht, hat eine Chance von 50%, dass er auf eine andere Existenzebene geschleudert wird (01-50 auf einem W%). Sollte dies nicht der Fall sein, wird er durch die Kraft der Explosion sofort zerstört. Nur ganz bestimmte Gegenstände können einen Endschlag ausführen, so etwa der *Stecken des Magister* und der *Stecken der Macht*.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 117.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, erhöhter *Blitz, Dauerhafte Flamme, Energiewand*, erhöhter *Feuerball, Kältekegel, Kugel der Unverwundbarkeit, Magisches Geschoss, Monster festhalten*, erhöhter *Schwächestrahl, Schweben*

Stecken der Minderen Arkana

Preis 8.000 GM		
Aura Durchschnittlicher Bannzauber und Hervorrufung	**ZS** 8	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieser glänzende Stecken besteht aus poliertem Silber und ist mit einem einfachen Edelstein gekrönt. Oft wird er als Geschenk an Zauberkundige übergeben, wenn diese ihre Ausbildung beendet haben. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Schild* (1 Ladung)
- *Magisches Geschoss* (1 Ladung)

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 4.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Magisches Geschoss, Schild*

STECKEN DER MITHRALMACHT

PREIS 58.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 7 Pfd.

Eine glänzende Mithralkugel steckt an jedem Ende dieses Silberstecken. An einem Ende wickelt sich eine goldene Schlange um den Stecken und um die größere der beiden Mithralkugeln. Der Stecken kann als Waffe genutzt werden, da er wie ein *Kampfstab +2/+2* funktioniert. Zudem verleiht er einen Verbesserungsbonus von +2 auf Intelligenz an denjenigen, der ihn besitzt. Diese beiden aufgeführten Fähigkeiten funktionieren auch dann noch, wenn alle Ladungen ausgegeben wurden. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Bärenstärke* (1 Ladung)
- *Person vergrößern* (1 Ladung)
- *Telekinese* (3 Ladungen)
- *Fleisch zu Stein* (4 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 29.300 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Bärenstärke*, *Fleisch zu Stein*, *Person vergrößern*, *Schläue des Fuchses*, *Telekinese*

STECKEN DER MUSIKALITÄT

PREIS 32.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Stecken wurde aus qualitativ hochwertigem Holz hergestellt und mit Messingstäben und -tasten verziert, so dass er beinahe wie ein Musikinstrument aussieht. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Durchdringendes Kreischen* (1 Ladung; siehe *ABR*)
- *Geisterhaftes Geräusch* (1 Ladung)
- *Geräusche formen* (2 Ladungen)
- *Schallwand* (2 Ladungen; siehe *ABR*)

Außerdem kann der Träger eines *Steckens der Musikalität* diesen mit Hilfe einer schnellen Aktion in ein Blas- oder Streichinstrument verwandeln. Jeder Fertigkeitswurf für Auftreten, der mit dem *Stecken der Musikalität* abgelegt wird, erhält einen Kompetenzbonus von +5. Der Stecken kann immer noch genutzt werden, um Zauber zu wirken, während er ein Instrument ist. Die Rückverwandlung in seine Ursprungsform erfordert eine freie Aktion.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 16.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Durchdringendes Kreischen*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Geräusche formen*, *Schallwand*

STECKEN DER NEKROMANTIE

PREIS 82.000 GM

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 13 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser Stecken besteht aus Ebenholz oder anderem dunklen Holz und wurde mit Schnitzereien von Knochen und Totenschädeln versehen, die sich mit seltsamen, spinnenartigen Runen vermischen. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Furcht auslösen* (1 Ladung)
- *Ghulhand* (1 Ladung)
- *Untote festsetzen* (1 Ladung)
- *Entkräftung* (2 Ladungen)
- *Wellen der Erschöpfung* (2 Ladungen)
- *Todeskreis* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 41.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Entkräftung*, *Furcht auslösen*, *Ghulhand*, *Todeskreis*, *Untote festsetzen*, *Wellen der Erschöpfung*

STECKEN DER OFFENBARUNGEN

PREIS 51.008 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Die gegabelte Spitze dieses Steckens aus Walnussholz gleicht einer Kombination aus Wünschelrute und den gewundenen Hörnern eines Bestie. Ein erlesener Edelstein schwebt zwischen den ihn umfassenden Gabeln. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Mit Toten sprechen* (1 Ladung)
- *Vorahnung* (1 Ladung)
- *Weissagung* (2 Ladungen)
- *Heiliges Gespräch* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 30.608 GM

Zauberstecken herstellen, *Heiliges Gespräch*, *Mit Toten sprechen*, *Vorahnung*, *Weissagung*

STECKEN DER RECHTSCHAFFENHEIT

PREIS 29.600 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Stecken wurde aus einer perfekt geformten, glatten, dreieckigen Silberstange hergestellt. Die Spitze krönt eine goldene Kugel. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Chaotisches entdecken* (1 Ladung)
- *Waffengesinnung* (nur rechtschaffen, 1 Ladung)
- *Schutzkreis gegen Chaos* (2 Ladungen)
- *Zorn der Ordnung* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 14.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Chaotisches entdecken*, *Schutzkreis gegen Chaos*, *Waffengesinnung*, *Zorn der Ordnung*

STECKEN DER REISEN

PREIS 27.200 GM

AURA Durchschnittlich variiert | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser Wanderstab ist von einer dunkelgrauen Rinde bedeckt und verzweigt sich an der Spitze in eine geschmückte Gabel. Zudem ist der Stecken mit Wildblumen und verschiedenen Blätter dekoriert. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Elementen trotzen* (1 Ladung)
- *Lange Schritte* (1 Ladung)
- *Schlingen und Fallen entdecken* (1 Ladung)
- *Spurloses Gehen* (1 Ladung)
- *Bewegungsfreiheit* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.600 GM

Zauberstecken herstellen, *Bewegungsfreiheit*, *Elementen trotzen*, *Lange Schritte*, *Schlingen und Fallen entdecken*, *Spurloses Gehen*

STECKEN DER REISENDEN

PREIS 206.900 GM

AURA Stark variiert | **ZS** 17 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser mächtige Gegenstand ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Dimensionstür* (1 Ladung)

- *Wände passieren* (1 Ladung)
- *Äthertor* (2 Ladungen)
- *Astrale Projektion* (2 Ladungen)
- *Mächtiges Teleportieren* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 115.950 GM

Zauberstecken herstellen, *Äthertor, Astrale Projektion, Dimensionstür, Mächtiges Teleportieren, Wände passieren*

STECKEN DER RELATIVEN GRÖSSE

PREIS 26.150 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Stecken aus Schwarzholz ist dicker und kräftiger als die meisten magischen Stecken. Auf seiner Spitze sitzt ein knorriger, verwachsener Knoten aus Holz. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Person vergrößern* (1 Ladung)
- *Person verkleinern* (1 Ladung)
- *Gegenstand schrumpfen* (2 Ladungen)
- *Massen-Person vergrößern* (3 Ladungen)
- *Massen-Person verkleinern* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 13.075 GM

Zauberstecken herstellen, *Gegenstand schrumpfen, Massen-Person vergrößern, Massen-Person verkleinern, Person vergrößern, Person verkleinern*

STECKEN DER SÄURE

PREIS 28.600 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Der Stecken wurde aus einem rostfarbenen Metall hergestellt, das durch Säure korrodiert ist. Auf seiner Spitze sitzt ein kränklich grüner Edelstein. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Zersetzender Hauch* (1 Ladung; siehe *ABR*)
- *Säurepfeil* (2 Ladungen)
- *Säurenebel* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 14.300 GM

Zauberstecken herstellen, *Säurenebel, Säurepfeil, Zersetzender Hauch*

STECKEN DER SEELEN

PREIS 32.800 GM

AURA Durchschnittlich variiert | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser unheimliche Stecken besteht aus gewundenem Holz und wird von einem kleinen Totenschädel gekrönt. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Sanfte Ruhe* (1 Ladung)
- *Totenwache* (1 Ladung)
- *Untote entdecken* (1 Ladung)
- *Mit Toten sprechen* (2 Ladungen)
- *Todesschutz* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 16.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Mit Toten sprechen, Sanfte Ruhe, Todesschutz, Totenwache, Untote entdecken*

STECKEN DER SICHT

PREIS 86.666 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.



An der Spitze dieses aus Messing und Schuppenhaut bestehenden Stabes ist eine klare Kristallkugel befestigt. Eine kleinere blutrote Kugel sitzt in einer runden Ausschmückung nahe des Schwerpunktes des Stabes. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Arkaner Blick* (1 Ladung)
- *Arkanes Auge* (1 Ladung)
- *Unsichtbares sehen* (1 Ladung)
- *Ausspähende Augen* (2 Ladungen)
- *Ausspähung* (2 Ladungen)
- *Wahrer Blick* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 45.416 GM

Zauberstecken herstellen, *Arkaner Blick, Arkanes Auge, Ausspähende Augen, Ausspähung, Unsichtbares sehen, Wahrer Blick*

STECKEN DER SPINNEN

PREIS 30.200 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 8 Pfd.

Dieser Stecken wurde aus tausenden vorsichtig präparierten Spinnweben hergestellt, die in Schichten um einen harten Kern gewickelt wurden, um den Stab so hart wie Eiche zu machen – wenn nicht sogar noch härter. Ein *Stecken der Spinnen* funktioniert wie ein *Kampfstab +1/+1*. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Spinnenklettern* (1 Ladung)
- *Spinnennetz* (1 Netz)
- Spinne herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern III*, allerdings werden nur 1W3 Riesenspinnen herbeigezaubert, 2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 15.400 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Monster herbeizaubern III, Spinnenklettern, Spinnennetz*

STECKEN DER SPRACHE

PREIS 39.600 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Wenn der Träger dieses hohlen Holzsteckens spricht oder schreit, hallt der Stecken mit dem Klang der Stimme mit. Dies verleiht seinen Worten eine ohrenbetäubende Eindringlichkeit. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Einflüsterung* (1 Ladung)
- *Zungen* (1 Ladung)
- *Anprangern* (2 Ladungen, siehe *EXP*)
- *Redegewandtheit* (2 Ladungen)
- *Masseneinflüsterung* (4 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 16.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Anprangern, Einflüsterung, Masseneinflüsterung, Redegewandtheit, Zungen*

STECKEN DER STÄRKUNG

PREIS 41.600 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Die Spitze dieses Steckens aus Rosenholz verengt sich zunächst und weitet sich dann wieder, wobei mehrere Metallringe das Holz einfassen. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Ausdauer des Ochsen* (1 Ladung)
- *Bärenstärke* (1 Ladung)
- *Katzenhafte Anmut* (1 Ladung)
- *Mächtige Magische Waffen* (1 Ladung)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 20.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Katzenhafte Anmut, Mächtige Magische Waffe*

STECKEN DER TIERASPEKTE

PREIS 37.600 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Vier Tierköpfe (Adler, Bär, Hirsch, Wolf) bilden die Spitze dieses soliden Steckens aus Esche. Der *Stecken der Tieraspekte* funktioniert wie ein *Kampfstab +1/+1*. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Aspekt des Adlers* (1 Ladung; siehe *EXP*)
- *Aspekt des Bären* (1 Ladung; siehe *EXP*)
- *Aspekt des Hirsches* (2 Ladungen; siehe *EXP*)
- *Aspekt des Wolfes* (3 Ladungen; siehe *EXP*)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 19.100 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Aspekt des Adlers*, *Aspekt des Bären*, *Aspekt des Hirsches*, *Aspekt des Wolfes*

STECKEN DER TRICKS

PREIS 8.800 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 8 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Dieser dünne Stecken wurde aus festem Holz geformt, welches mit farbenfrohen Stoffbänder umwickelt und mit einer Reihe von Federn, Glocken und anderen dekorativen Spielereien gekrönt wurde. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Geisterhaftes Geräusch* (1 Ladung)
- *Magierhand* (1 Ladung)
- *Zaubertrick* (1 Ladung)
- *Stilles Trugbild* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Geisterhaftes Geräusch*, *Magierhand*, *Stilles Trugbild*, *Zaubertrick*

STECKEN DER VERKLEINERUNG

PREIS 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Wer diesen blau-weißen Stecken trägt, muss sich niemals klein oder schwach fühlen, da der Stecken jeden und alles verkleinern kann. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Person verkleinern* (1 Ladung)
- *Tier verkleinern* (2 Ladungen)
- *Gegenstand schrumpfen* (2 Ladungen)
- *Massen-Person verkleinern* (4 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Gegenstand schrumpfen*, *Massen-Person verkleinern*, *Person verkleinern*, *Tier verkleinern*

STECKEN DER VERSTÄNDIGUNG

PREIS 15.000 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Stecken aus poliertem Ahorn- oder Eichenholz besitzt streifenförmige Einlegearbeiten aus Elfenbein entlang des Schaftes. Zudem umspannen verschiedensprachige Runen in Form von Elfenbeineinlegearbeiten den gesamten Stab. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Sprachen verstehen* (1 Ladung)
- *Gedanken wahrnehmen* (2 Ladungen)
- *Zungen* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Gedanken wahrnehmen*, *Sprachen verstehen*, *Zungen*

STECKEN DER VERTEIDIGUNG

PREIS 62.000 GM

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 15 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Bei dem *Stecken der Verteidigung* handelt es sich um einen schlicht aussehenden Stecken aus poliertem Holz, dessen Macht zum Tragen kommt, wenn er defensiv geführt wird. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Anderen schützen* (1 Ladung)
- *Schild* (1 Ladung)
- *Schild des Glaubens* (1 Ladung)
- *Schild der Ordnung* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 31.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Anderen schützen*, *Schild*, *Schild der Ordnung*, *Schild des Glaubens*, Erschaffer muss die Gesinnung rechtschaffen haben

STECKEN DER VERWANDLUNG

PREIS 82.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser mit kleinen, komplexen Runen bedeckte Stecken wird für gewöhnlich aus versteinertem Holz oder fossilen Knochen geschnitzt oder zumindest damit geschmückt. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Flimmern* (1 Ladung)
- *Gestalt verändern* (1 Ladung)
- *Rascher Rückzug* (1 Ladung)
- *Böswillige Verwandlung* (2 Ladungen)
- *Verwandlung* (2 Ladungen)
- *Auflösung* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 41.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Auflösung*, *Böswillige Verwandlung*, *Flimmern*, *Gestalt verändern*, *Rascher Rückzug*, *Verwandlung*

STECKEN DER VERZAUBERUNG

PREIS 82.000 GM

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Stecken besteht oft aus Apfelbaumholz und ist mit einem klaren Kristall besetzt. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Einflüsterung* (1 Ladung)
- *Fürchterlicher Lachanfall* (1 Ladung)
- *Schlaf* (1 Ladung)
- *Gedankennebel* (2 Ladungen)
- *Tiefe Verzweiflung* (2 Ladungen)
- *Masseneinflüsterung* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 41.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Einflüsterung*, *Fürchterlicher Lachanfall*, *Gedankennebel*, *Masseneinflüsterung*, *Schlaf*, *Tiefe Verzweiflung*

STECKEN DER VIELEN STRAHLEN

PREIS 57.200 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung und Nekromantie | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Kunstvolle Bögen mit filigranen Akzenten aus schimmernden Metall schmücken die Spitze dieses bleichen Holzstabes, so dass er eher wie ein langer Streitkolben als wie ein Stecken wirkt. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Entkräftender Strahl* (1 Ladung)
- *Schwächestrahl* (1 Ladung)
- *Sengender Strahl* (1 Ladung)
- *Entkräftung* (2 Ladungen)
- *Auflösung* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 28.600 GM

Zauberstecken herstellen, *Auflösung*, *Entkräftender Strahl*, *Entkräftung*, *Schwächestrahl*, *Sengender Strahl*

Stecken der Wälder

Preis 100.400 GM

Aura Stark variiert | **ZS** 13 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser aus Eiche, Esche oder Eibe bestehende Stecken schient auf natürliche Weise in seine derzeitige Form gewachsen zu sein. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Mit Tieren sprechen* (1 Ladung)
- *Tier bezaubern* (1 Ladung)
- *Rindenhaut* (2 Ladungen)
- *Dornenwand* (3 Ladungen)
- *Verbündeten der Natur herbeizaubern VI* (3 Ladungen)
- *Pflanzen beleben* (4 Ladungen)

Der Stecken kann als Waffe genutzt werden, da er wie ein *Kampfstab +2* funktioniert. Zudem erlaubt der *Stecken der Wälder* seinem Träger beliebig oft, *Spurloses Gehen* zu wirken, ohne dafür Ladungen ausgeben zu müssen. Diese beiden Fähigkeiten funktionieren auch dann noch, wenn alle Ladungen ausgegeben wurden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 50.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Dornenwand, Mit Tieren sprechen, Pflanzen beleben, Rindenhaut, Spurloses Gehen, Tier bezaubern, Verbündeten der Natur herbeizaubern VI*

Stecken des Auftritts

Preis 48.800 GM

Aura Durchschnittlich variiert | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Kurz nachdem er in die Hände eines neuen Besitzers gelangt ist, entwickelt dieses fein lackierte Zedernholz schmuckvolle Notenschlüssel, Saiten und andere Ausschmückungen aus Messing, so dass er wie die stilisierte Version des favorisierten Musikinstrumentes des Besitzers aussieht. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Feuerwerk* (1 Ladung)
- *Gefühle besänftigen* (1 Ladung)
- *Hypnotisches Muster* (1 Ladung)
- *Redegewandtheit* (1 Ladung)
- *Fesseln* (2 Ladungen)
- *Geräusche formen* (2 Ladungen)
- *Mächtiges Trugbild* (2 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 24.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Fesseln, Feuerwerk, Gefühle besänftigen, Geräusche formen, Hypnotisches Muster, Mächtiges Trugbild, Redegewandtheit*

Stecken des Chaos

Preis 29.600 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser Stecken wurde aus verschiedensten Materialien gefertigt, einschließlich Holz, Metall und möglicherweise sogar Fleisch. Er scheint mit der Zeit seine Form und sein Aussehen zu verändern. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Rechtschaffenes entdecken* (1 Ladung)
- *Waffengesinnung* (nur Chaos, 1 Ladung)
- *Chaoshammer* (2 Ladungen)
- *Schutzkreis gegen Ordnung* (2 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 14.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Chaoshammer, Rechtschaffenes entdecken, Schutzkreis gegen Ordnung, Waffengesinnung*

Stecken des Drachen

Preis 81.000 GM

Aura Starke Verwandlung | **ZS** 13 | **Gewicht** 7 Pfd.

Hergestellt aus einem großen Drachenknochen, in Schuppen gehüllt und gekrönt mit einem furchteinflößenden Abbild eines Drachens strahlt dieser Stecken unglaubliche Macht aus. Jeder *Stecken des Drachen* ist mit einer bestimmten Art von chromatischen Drachen verbunden: blau, grün, rot, schwarz oder weiß. Alle Zauber, die durch den Stecken gewirkt werden können, sind an diese Wahl gebunden. Wenn der Träger den Stab nutzt, um *Drachengestalt II* zu wirken, muss er eine Form gemäß der mit dem Stecken verbundenen Art annehmen. Die Energiearten von Zaubern des Stabes müssen ebenso zu der verbundenen Art passen (blau ist mit Elektrizität, grün und schwarz sind mit Säure, rot ist mit Feuer und weiß ist mit Kälte verbunden). Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Fliegen* (1 Ladung)
- *Schutz vor Energien* (1 Ladung)
- *Drachenodem* (2 Ladungen; siehe *EXP*)
- *Drachengestalt II* (4 Ladungen)

Zusätzlich zu diesen Kräften erhält der Träger eines *Steckens des Drachen* einen natürlichen Rüstungsbonus von +2 auf seine RK und zudem die Fähigkeit, einen Bissangriff als primären natürlichen Angriff auszuführen. Dieser Biss verursacht 1W8 Schadenspunkte, wenn der Träger mittelgroß ist. Diese Boni gelten als Effekte der Unterart Gestaltwechsel und werden ersetzt, sobald der Träger von *Drachengestalt II* oder einem vergleichbaren Zaubern betroffen ist.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 40.500 GM

Zauberstecken herstellen, *Drachengestalt II, Drachenodem, Fliegen, Gestalt verändern, Schutz vor Energien*

Stecken des Festes und des Hungers

Preis 20.800 GM

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Grüne und verdorrte Blätter sprießen aus diesem Holzstecken. Wenn der Träger den Stecken nutzt, pflückt er eines dieser Blätter. Ein grünes Blatt steht für Nahrung, ein schwarzes hingegen verursacht Hunger und Durst. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Gute Beeren* (1 Ladung)
- *Nahrung und Wasser reinigen* (1 Ladung)
- *Wasser erschaffen* (1 Ladung)
- *Unlöschbarer Durst* (2 Ladungen; siehe *EXP*)
- *Unstillbarer Hunger* (2 Ladungen; siehe *EXP*)

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 10.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Gute Beeren, Nahrung und Wasser reinigen, Unlöschbarer Durst, Unstillbarer Hunger, Wasser erschaffen*

Stecken des Feuers

Preis 18.950 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser Stecken wurde aus Bronzeholz gefertigt und ist mit Messing beschlagen. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Brennende Hände* (1 Ladung)
- *Feuerball* (2 Ladungen)
- *Feuerwand* (3 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 9.475 GM

Zauberstecken herstellen, *Brennende Hände, Feuerball, Feuerwand*

Stecken des Frosts

Preis 41.400 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **Gewicht** 5 Pfd.

An jedem Ende dieses runenbedeckten Steckens steckt ein glitzernder Diamant. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Eissturm* (1 Ladung)
- *Eiswand* (2 Ladungen)
- *Kältekegel* (3 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 20.700 GM

Zauberstecken herstellen, *Eissturm, Eiswand, Kältekegel*

STECKEN DES GESEGNETEN GLAUBENS

PREIS 7.200 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser einfache Holzstecken wird jungen Geistlichen übergeben, wenn sie das erste Mal in die Welt hinausziehen, um die Wohltaten ihres Glaubens zu verbreiten. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Stabilisieren* (1 Ladung)
- *Wasser erschaffen* (1 Ladung)
- *Segnen* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.600 GM

Zauberstecken herstellen, *Segnen*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

STECKEN DES GLANZES

PREIS 23.200 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser von Silber gekrönte Weidenstecken strahlt andauernd Licht aus, so als ob er dauerhaft unter dem Effekt von *Tageslicht* stünde – der Glanz wird von dem metallischen Ende des Steckens abgegeben und flackert wie eine Flamme. Der Träger des Steckens kann dieses glühende Licht mit Hilfe einer schnellen Aktion aktivieren oder deaktivieren. Außerdem ermöglicht ein *Stecken des Glanzes* die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Glitzerstaub* (1 Ladung)
- *Gleißendes Licht* (2 Ladungen)
- *Tageslicht* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 11.600 GM

Zauberstecken herstellen, *Gleißendes Licht*, *Glitzerstaub*, *Tageslicht*

STECKEN DES HEXENKICHERNS

PREIS 47.200 GM

AURA Durchschnittlich variiert | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.



In diesen knorrigen Holzstecken sind zahlreiche Dornen eingelassen, die es den Ahnungslosen sehr erschweren, ihn zu ergreifen. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Blind- oder Taubheit verursachen* (1 Ladung)
- *Mittelschwere Wunden verursachen* (1 Ladung)
- *Person bezaubern* (1 Ladung)
- *Person festhalten* (1 Ladung)
- *Böswillige Verwandlung* (2 Ladungen)
- *Fluch* (2 Ladungen)
- *Vampirgriff* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 23.600 GM

Zauberstecken herstellen, *Blind- oder Taubheit verursachen*, *Böswillige Verwandlung*, *Fluch*, *Mittelschwere Wunden verursachen*, *Person bezaubern*, *Person festhalten*, *Vampirgriff*

STECKEN DES HIEROPHANTEN

PREIS 220.000 GM

AURA Stark variiert | **ZS** 15 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Der *Stecken des Hierophanten* ist ein machtvoller, magischer Gegenstand, der sowohl heilen als auch Schaden zufügen kann, was seinem Träger zusätzlichen Schutz verleiht. Der Stecken besteht aus Platin und ist mit einem glühenden blauen Diamanten gekrönt. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Bewegungsfreiheit* (1 Ladung)
- *Gebet* (1 Ladung)
- *Gleißendes Licht* (1 Ladung)
- *Mittelschwere Wunden heilen* (1 Ladung)
- *Person festhalten* (erhöht auf den 5. Grad; 1 Ladung)
- *Segnen* (1 Ladung)
- *Flammenschlag* (2 Ladungen)
- *Gerechte Macht* (2 Ladungen)
- *Kritische Wunden heilen* (2 Ladungen)
- *Wahrer Blick* (2 Ladungen)

Der Träger eines *Steckens des Hierophanten* erhält einen Glücksbonus von +2 auf seine RK und auf Rettungswürfe. Der Stecken kann ebenso als *Kampfstab +2/+2* genutzt werden. Wenn 1 Ladung ausgegeben wird (eine freie Aktion), verursacht der Stecken für 1 Runde den doppelten Schaden (oder den dreifachen Schaden bei einem kritischen Treffer). Ein *Stecken des Hierophanten* kann genutzt werden, um das Leben einer toten Kreatur wiederherzustellen, indem die Gottheit des Trägers angerufen wird, den Stecken als Opfer anzunehmen. Dies lässt den Stecken verschwinden, allerdings wird das Leben einer toten Kreatur wie durch *Wahre Auferstehung* wiederhergestellt. Außerdem erhält der Träger, der diesen Effekt ausgelöst hat, danach für 1 Tag einen Glücksbonus von +2 auf alle Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 110.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Bewegungsfreiheit*, *Flammenschlag*, *Gebet*, *Gerechte Macht*, *Gleißendes Licht*, *Kritische Wunden heilen*, *Mittelschwere Wunden heilen*, erhöhtes *Person festhalten*, *Segnen*, *Wahre Auferstehung*, *Wahrer Blick*

STECKEN DES HORTENS

PREIS 55.866 GM

AURA Durchschnittlich variiert | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.

In diesen prächtigen Schaft aus Teakholz wurden viele Münzen aus Gold und Silber eingearbeitet. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Gegenstand aufspüren* (1 Ladung)
- *Identifizieren* (1 Ladung)
- *Magische Aura* (1 Ladung)
- *Geheime Truhe* (2 Ladungen)
- *Sagenkunde* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 30.016 GM

Zauberstecken herstellen, *Gegenstand aufspüren*, *Geheime Truhe*, *Identifizieren*, *Magische Aura*, *Sagenkunde*

STECKEN DES KREISCHENS

PREIS 28.800 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Die Löcher in diesem Metallstecken verursachen ein unheimliches Kreischen, wenn er durch die Luft geschwungen wird. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Geräuschexplosion* (1 Ladung)
- *Zerbersten* (1 Ladung)
- *Brüllen* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 14.400 GM

Zauberstecken herstellen, *Brüllen*, *Geräuschexplosion*, *Zerbersten*

STECKEN DES LEBENS

PREIS 109.400 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Ein *Stecken des Lebens* besteht aus robustem, poliertem Eichenholz, das mit Gold beschlagen und gewundenen Runen aus Silber und Elfenbein geschmückt ist. Diese beschreiben unterschiedliche Zyklen von Leben und Tod, so wie sie in unterschiedlichen Kulturen gesehen werden. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Heilung* (1 Ladung)
- *Tote erwecken* (5 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 79.700 GM

Zauberstecken herstellen, *Heilung*, *Tote erwecken*

Stecken des Lichts

Preis 51.500 GM

Aura Starke Hervorrufung | **ZS** 15 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser Stecken ist für gewöhnlich mit Silber beschichtet und mit gold- sowie bernsteinfarbigen Sonnenfeuersteinen dekoriert. Ein *Stecken des Lichts* ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Aufblitzen* (1 Ladung)
- *Tanzende Lichter* (1 Ladung)
- *Tageslicht* (2 Ladungen)
- *Sonnenfeuer* (3 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 25.750 GM

Zauberstecken herstellen, *Aufblitzen*, *Sonnenfeuer*, *Tageslicht*, *Tanzende Lichter*

Stecken des Meisters

Preis 30.000 GM

Aura Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Diese Stecken werden oft als Geschenk an Schüler übergeben, wenn sie den Rang eines Meisters erreicht haben. Diesen Stecken gibt es in acht verschiedenen Varianten – für jede Schule der Magie. Dieser besondere Stecken ist der Schule der Nekromantie gewidmet. Abgesehen davon, dass er wie ein *Kampfstab +1/+1* funktioniert, ermöglicht dieser Stecken die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Geisterhand* (1 Ladung)
- *Schwächestrahl* (1 Ladung)
- *Vampirgriff* (2 Ladungen)

Außerdem kann dieser Stecken genutzt werden, um alle metamagischen Talente zu wirken, die dem Träger bekannt sind, ohne dabei den Grad des Zaubers ansteigen zu lassen. Dies verbraucht eine Anzahl an Ladungen in Höhe der durch das Talent erhöhten Zaubergrade (ein Zauber des 1. Grades, der aufgrund eines metamagischen Talentes einen Zauberplatz eines Zauber des 3. Grades einnehmen würde, verbraucht beispielsweise 2 Ladungen). Auf diese Weise kann nie mehr als ein Talent auf einen vom Träger gewirkten Zauber angewendet werden. Den Stecken so zu gebrauchen, lässt den Zeitaufwand für den Zauber nicht ansteigen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 15.300 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Geisterhand*, *Schwächestrahl*, *Vampirgriff*

Stecken des Mutes

Preis 19.200 GM

Aura Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 8 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser solide aussehende Stecken aus Hickoryholz wird von einer Engelsfigur oder einem anderen wohlwollenden Geist gekrönt, dessen Flügel und Arme als Zeichen des Willkommens ausgebreitet sind. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Furcht bannen* (1 Ladung)
- *Segnen* (1 Ladung)
- *Gebet* (2 Ladungen)
- *Lähmung aufheben* (2 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 9.600 GM

Zauberstecken herstellen, *Furcht bannen*, *Gebet*, *Lähmung aufheben*, *Segnen*

Stecken des Rächers

Preis 37.310 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieser glänzende, goldene Stecken wird von einem strahlenden Edelstein gekrönt, der wie eine Fackel Licht abgibt. Mit Hilfe einer schnellen Aktion kann der Träger des Steckens diesen in eine *Lanze +2* umwandeln, allerdings bleiben hierbei seine Eigenschaften erhalten. Es erfordert eine freie Aktion, den Stecken wieder in seine Ursprungsform zurückzuverwandeln. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Anderen schützen* (1 Ladung)
- *Waffe weihen* (1 Ladung, nur auf den Stecken wirkbar)
- *Lügen erkennen* (2 Ladungen)
- *Heiliges Schwert* (4 Ladungen, nur auf den Stecken wirkbar)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 18.810 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberstecken herstellen, *Anderen schützen*, *Heiliges Schwert*, *Lügen erkennen*, *Waffe weihen*

Stecken des Schlafes

Preis 81.766 GM

Aura Durchschnittlich variiert | **ZS** 9 | **Gewicht** 5 Pfd.

Rauchartige Spiralen schmücken den Schaft dieses Steckens und haben beinahe einen hypnotischen Effekt. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Entkräftender Strahl* (1 Ladung)
- *Tiefschlaf* (1 Ladung)
- *Albtraum* (2 Ladungen)
- *Traum* (2 Ladungen)
- *Wellen der Erschöpfung* (2 Ladungen)
- *Symbol des Schlafes* (3 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 49.216 GM

Zauberstecken herstellen, *Albtraum*, *Entkräftender Strahl*, *Symbol des Schlafes*, *Tiefschlaf*, *Traum*, *Wellen der Erschöpfung*

Stecken des Spähers

Preis 9.600 GM

Aura Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 8 | **Gewicht** 4 Pfd.

Dieser Stecken wurde vorsichtig aus den Zweigen eines Baumes hergestellt, die so ineinander verflochten wurden, dass sie noch immer wachsen und mit Blättern gekrönt sind. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Richtung wissen* (1 Ladung)
- *Spurloses Gehen* (1 Ladung)
- *Verbündeten der Natur herbeizaubern I* (2 Ladungen)

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 4.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Richtung wissen*, *Spurloses Gehen*, *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*

Stecken des Vorankommens

Preis 54.400 GM

Aura Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **Gewicht** 3 Pfd.

Dieser Stecken scheint nicht mehr als ein sorgfältig hergestellter Wanderstab zu sein. Eine genauere Betrachtung offenbart jedoch eine edle Kupfereinlegearbeit, die eine komplizierte und unverständliche arkane Karte bildet. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Dimensionstür* (1 Ladung)
- *Fliegen* (1 Ladung)
- *Teleportieren* (2 Ladungen)

Abgesehen von diesen Zaubern erhält der Träger eines *Steckens des Vorankommens* einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Grundbewegungsrate.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 27.200 GM

Zauberstecken herstellen, *Dimensionstür*, *Fliegen*, *Teleportieren*

STECKEN DES WETTERS

PREIS 84.066 GM

AURA Stark variiert | **ZS** 13 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Die geschnitzte Oberfläche dieses soliden Eichenstabes zeigt immer eine Szene mit dem Gegenteil des derzeitigen Wetters (Regen an trockenen Tagen, Trockenheit an regnerischen Tagen usw.). Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Nebelwolke* (1 Ladung)
- *Windstoß* (1 Ladung)
- *Windwall* (1 Ladung)
- *Eissturm* (2 Ladungen)
- *Schneesturm* (2 Ladungen)
- *Wetterkontrolle* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 42.033 GM

Zauberstecken herstellen, *Eissturm, Nebelwolke, Schneesturm, Wetterkontrolle, Windstoß, Windwall*

STECKEN VON HIMMEL UND ERDE

PREIS 54.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Gekrönt von einem wallenden, trüben Stein und umwickelt mit filigranen Arbeiten aus schwarzem Eisen ermöglicht dieser Stecken die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Stein formen* (1 Ladung)
- *Windstoß* (1 Ladung)
- *Luftweg* (2 Ladungen)
- *Steindornen* (2 Ladungen)
- *Windkontrolle* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 27.000 GM

Zauberstecken herstellen, *Luftweg, Stein formen, Steindornen, Windkontrolle, Windstoß*

UNHEILIGER STECKEN

PREIS 29.600 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser gewundene Eisenstecken ist mit unheilvollen Flecken bedeckt. Auf seiner Spitze sitzt ein schwarzer Totenschädel, dessen Augen aus roten Edelsteinen bestehen. Der Stecken ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Gutes entdecken* (1 Ladung)
- *Waffengesinnung* (nur böse, 1 Ladung)
- *Schutzkreis gegen Gutes* (2 Ladungen)
- *Unheilige Plage* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 14.800 GM

Zauberstecken herstellen, *Gutes entdecken, Schutzkreis gegen Gutes, Unheilige Plage, Waffengesinnung*

Zauberzepter

Zepter besitzen magische Kräfte und normalerweise keine Ladungen. Jeder kann ein Zauberzepter benutzen.

Physische Beschreibung: Zauberzepter wiegen ungefähr 5 Pfd. Sie sind 60 cm bis 90 cm lang und bestehen meist aus Eisen oder einem anderen Metall (viele können aufgrund ihrer soliden Konstruktion wie leichte Streitkolben oder Knüppel geführt werden, wenn das in ihrer Beschreibung festgehalten ist). Zauberzepter haben eine RK von 9, 10 Trefferpunkte, eine Härte von 10 und einen Zerbrechen-SG von 27.

Aktivierung: Wie ein Zauberzepter aktiviert wird, hängt ganz von dem individuellen Gegenstand ab. Solange nichts anderes angegeben wird, musst du das Zepter in der Hand halten, um es benutzen zu können. Für Einzelheiten ziehst du am besten die jeweilige Beschreibung zurate.

Besondere Eigenschaften: Würfle auf einem W%. Ein Ergebnis von 01 bedeutet, dass das Zauberzepter intelligent ist, 02-31 bedeutet, dass irgendetwas (das Aussehen, eine Inschrift oder etwas Vergleichbares) einen Hinweis auf dessen Funktion gibt, 32-100 bedeutet, dass nichts an dem Zauberzepter seine besonderen Eigenschaften verrät. Intelligente Gegenstände haben zusätzliche Eigenschaften und manchmal außergewöhnliche Kräfte oder einen besonderen Zweck (siehe Intelligente Gegenstände auf S. 340). Zauberzepter mit Ladungen können niemals intelligent sein.

Metamagische Zauberzepter: Die Zauberzepter aus dieser speziellen Kategorie besitzen die Macht, die Zauber des Träger wie durch metamagische Talente zu verbessern. Diese Zauberzepter werden ab S. 199 aufgeführt.

Auffangzepter

Preis 50.000 GM

Aura Starker Bannzauber | **ZS** 15 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieses Zepter saugt Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten in sich auf. Bei der aufgesogenen Magie muss es sich um einen einzelnen, zielgerichteten Zauber oder einen Strahl handeln, der entweder auf den Charakter, der das Zepter führt, oder auf dessen Ausrüstung gerichtet ist. Das Zepter negiert sodann den Effekt des Zaubers und speichert dessen Energie, bis der Träger sie in Form von eigenen Zaubern freisetzt. Der Träger weiß in dem Moment, in dem das Zepter die Energie absorbiert, wie viele Zaubergrade es absorbiert hat. Die Absorption erfordert keine Aktion von Seiten des Trägers, sofern sich das Zepter zu diesem Zeitpunkt in seiner Hand befindet.

Man sollte sich aufschreiben, wie viele Zaubergrade das Zepter bereits aufgefangen hat und wie viele benutzt wurden. Der Träger des Zepters kann aufgefangene Zauberenergie nutzen, um jeden vorbereiteten Zauber zu wirken, ohne den vorbereiteten Zauber selbst aufwenden zu müssen. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass die Zaubergrade an Energie, die in dem Zepter gespeichert sind, gleich hoch oder höher als der Grad des Zaubers sein müssen, den der Träger wirken will. Zudem müssen alle für den Zauber benötigten Materialkomponenten vorhanden sein und das Zepter muss sich in der Hand des Trägers befinden, wenn er den Zauber wirkt. Zauberkundige wie Barden oder Hexenmeister, die ihre Zauber nicht vorbereiten müssen, können die Energie des Zepters dazu nutzen, um jeden ihnen bekannten Zauber mit geeignetem Grad zu wirken.

Ein *Auffangzepter* kann ein Maximum von 50 Zaubergraden absorbieren und danach nur noch Energie abgeben . Das Zepter kann nicht wieder aufgeladen werden. Dem Träger ist bekannt, wie viel Energie das Zepter noch speichern kann und wie viel noch in ihm gespeichert ist. Um das verbliebene Absorptionspotential eines neu gefundenen Zepter zu bestimmen, würfle mit einem W% und teile das Ergebnis durch zwei. Dann würfle erneut auf einem W%. Bei einem Ergebnis von 71-100 ist die Hälfte der Energie, die das Zepter bereits absorbiert hat, noch in ihm gespeichert.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 25.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Zauber zurückwerfen*

Aufhebungszepter

Preis 37.000 GM

Aura Stark variiert | **ZS** 15 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieses Zepter hebt Zauber, zauberähnliche Funktionen oder normale Funktionen magischer Gegenstände auf. Der Träger muss mit dem Zepter auf einen magischen Gegenstand seiner Wahl zeigen und ein bleicher, grauer Strahl schießt hervor, der das Ziel berührt (Berührungsangriff im Fernkampf). Dieser Strahl funktioniert wie *Mächtige Magie bannen*, abgesehen davon, dass er nur magische Gegenstände betrifft. Um augenblickliche Effekte eines Gegenstandes aufzuheben, muss der Träger des Zepters die Aktion Vorbereiten einsetzen. Beim Bannwurf wird die Zauberstufe des Zepters (15) benutzt. Der Zielgegenstand darf keinen Rettungswurf ablegen. Gegen Artefakte hat das Zepter jedoch keine Wirkung (normale Artefakte eingeschlossen). Ein Aufhebungszepter kann dreimal pro Tag angewendet werden.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 18.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Begrenzter Wunsch* oder *Wunder*, *Magie bannen*

Balancezepter

Preis 15.000 GM

Aura Schwacher Bannzauber | **ZS** 5 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieses kurze, schlanke Zepter wurde anscheinend aus festem Eisen gefertigt, obwohl es unglaublich leicht ist. In seiner verkürzten Form besitzt das Zepter keine Kräfte. Wenn der Träger allerdings einen kleinen Knopf an einem Ende des Zepters drückt (eine Bewegungsaktion), wächst das Zepter auf eine Länge von 1,5m an und seine Kräfte werden verfügbar.

Einmal ausgefahren besitzt das Zepter verschiedene Kräfte, welche die Akrobatikfähigkeiten des Trägers verbessert. Der Träger des Zepters erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik, sofern diese für lange und hohe Sprünge abgelegt werden. Zudem kann der Träger das Doppelte seiner normalen Sprungdistanz zurücklegen, wenn er einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegt. Durch den Gebrauch des Zepters erhält der Träger außerdem anstelle des normalen Bonus von +2 einen Ausweichenbonus von +4 auf seine RK, wenn er defensiv kämpft. Des Weiteren kann der Nutzer dieses Zepters, wenn er diesen Gegenstand gebraucht, nicht zu Fall gebracht werden und erhält er nur den halben Schaden durch Stürze. Ein *Balancezepter* strahlt eine schwache Bannzauber- und Verwandlungs-Aura aus.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 7.500 GM GM

Zauberzepter herstellen, *Federfall*, *Katzenhafte Anmut*, *Springen*

Eiszepter

Preis 8.500 GM

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 9 | **Gewicht** 3 Pfd.

Dieses Zepter sieht wie ein langer Eiszapfen aus und fühlt sich kalt an, sobald man es berührt, jedoch erleidet der Träger dadurch keinen Schaden. Der Träger kann das Zepter nutzen, um einen Berührungsangriff im Nahkampf auszuführen, der bei der getroffenen Kreatur 1W4 Punkte Kälteschaden verursacht. Zudem kann der Träger einmal pro Tag auf Befehl mit dem Zepter den Boden berühren, um einen 9 m großen Kegel aus Eis zu erschaffen, der die Erde bedeckt und den Bereich wie durch *Schmieren* beeinträchtigt.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 4.250 GM

Zauberzepter herstellen, *Kältekegel*

Tabelle 4-3: Zauberzepter

W%	Minderes durchschnittliches Zepter	Preis
01	*Metamagisch (schwächer), Gnaden-Zauber*	1.500 GM
02-34	*Metamagisch (schwächer; Zaubergrad +1)*	3.000 GM
35-49	*Unbewegliches Zepter*	5.000 GM
50-59	*Zepter der Gewittergewalt*	5.400 GM
60	*Metamagisch (normal), Gnaden-Zauber*	5.500 GM
61	*Eiszepter*	8.500 GM
62-71	*Metamagisch (schwächer; Zaubergrad +2)*	9.000 GM
72-81	*Zepter der Erze und Metalle*	10.500 GM
82-86	*Metamagisch (normal; Zaubergrad +1)*	11.000 GM
87-100	*Entzauberungszepter*	11.000 GM

W%	Höheres durchschnittliches Zepter	Preis
01-03	*Leitzepter*	12.000 GM
04-06	*Erdungszepter*	12.000 GM
07-10	*Zepter der Wayangs*	12.000 GM
11-18	*Zepter der Überraschung*	12.000 GM
19	*Metamagisch (mächtig), Gnaden-Zauber*	12.250 GM
20-29	*Pythonzepter*	13.000 GM
30-33	*Fallenraubendes Zepter*	13.500 GM
34-55	*Metamagisch (schwächer; Zaubergrad +3)*	14.000 GM
56-59	*Balancezepter*	15.000 GM
60-63	*Fluchtzepter*	15.000 GM
64-72	*Löschzepter*	15.000 GM
73-76	*Zepter des Ruins*	16.000 GM
77-80	*Setzlingzepter*	16.650 GM
81-86	*Zepter des Betörens*	18.000 GM
87-90	*Nesselzepter*	18.000 GM
91-100	*Vipernzepter*	19.000 GM

W%	Minderes mächtiges Zepter	Preis
01-04	*Zepter des Lehnsherrn*	20.000 GM
05-06	*Zepter des feurigen Nimbus*	22.305 GM
07-13	*Feinderkennungszepter*	23.500 GM
14-27	*Metamagisch (mächtig; Zaubergrad +1)*	24.500 GM
28-36	*Prachtzepter*	25.000 GM
37-44	*Zepter des Verdorrens*	25.000 GM
45-50	*Zepter der Erdbindung*	26.500 GM
51-56	*Zepter der Abolethen*	29.000 GM
57-63	*Zepter des Befreiers*	30.000 GM
64-70	*Metamagisch (normal; Zaubergrad +2)*	32.500 GM
71-79	*Gewitterzepter*	33.000 GM
80-83	*Metamagisch (schwächer), Schnell zaubern*	35.000 GM
84-94	*Aufhebungszepter*	37.000 GM
95-100	*Zepter der Standhaftigkeit*	38.305 GM

W%	Minderes durchschnittliches Zepter	Preis
01-08	*Auffangzepter*	50.000 GM
09-11	*Flegelzepter*	50.000 GM
12-26	*Metamagisch (normal; Zaubergrad +3)*	54.000 GM
27-28	*Zepter der Herrschaft*	60.000 GM
29-30	*Zepter der Sicherheit*	61.000 GM
31-32	*Schattenzepter*	64.305 GM
33-34	*Zepter der Gedankenherrschaft*	67.000 GM
35-37	*Zepter der herrschaftlichen Macht*	70.000 GM
38-57	*Metamagisch (mächtig; Zaubergrad +2)*	73.000 GM
58	*Zepter des Himmels*	74.000 GM
59-68	*Metamagisch (normal), Schnell zaubern*	73.000 GM
69-70	*Zepter der Zwergenmacht*	80.000 GM
71-75	*Zepter der Wachsamkeit*	85.000 GM
76-95	*Metamagisch (mächtig; Zaubergrad +3)*	121.500 GM
96-100	*Metamagisch (mächtig), Schnell zaubern*	170.000 GM

Entzauberungszepter

Preis 11.000 GM

Aura Starker Bannzauber | **ZS** 17 | **Gewicht** 5 Pfd.



Dieses gefürchtete Zepter ist ein Fluch für magische Gegenstände, da seine Berührung einem Gegenstand all seine magischen Eigenschaften entzieht. Dem berührten Gegenstand muss einen Willenswurf gegen SG 23 gelingen, um zu verhindern, dass ihn das Zepter entleert. Wird der betroffene Gegenstand von einer Kreatur gehalten, kann der Gegenstand auch den Willenswurfbonus dieser Kreatur benutzen, falls dieser höher ist. Der Kontakt mit dem Gegenstand wird mittels eines Berührungsangriffes im Nahkampf hergestellt. Durch das Aussaugen eines Gegenstandes wird das Zepter brüchig und kann nicht wieder genutzt werden. Ausgesaugte Gegenstände können nur durch *Wunsch* oder *Wunder* wiederhergestellt werden. Wenn sich eine *Sphäre des Nichts* und ein *Entzauberungszepter* gegenseitig negieren, kann nichts sie wiederherstellen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 5.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Magische Auftrennung*

Erdungszepter

Preis 12.000 GM

Aura Schwacher Bannzauber | **ZS** 5 | **Gewicht** 10 Pfd.

Dieses 1,80 m lange Silberzepter trägt an einem Ende einen Ball aus Kupfer und eine vielzackige Spitze am anderen Ende. Dreimal pro Tag kann das spitzenbewehrte Ende mit Hilfe einer Bewegungsaktion in Sand, Schlamm oder lockere Erde getrieben werden bzw. mit Hilfe einer vollen Aktion in Stein oder härtere Materialien. Einmal verankert, erzeugt das Zepter einen Wirkungsbereich mit einem Radius von 12 m, der elektrische Ladungen hemmt. Alle Kreaturen innerhalb dieses Radius erhalten Elektrizitätsresistenz 5. Zudem muss jeder, der versucht einen Zauber der Kategorie Elektrizität zu wirken, einen Wurf auf die Zauberstufe (SG 16) ablegen oder er verliert den Zauber.

Das Zepter vom Boden zu entfernen und es zu deaktivieren erfordert dieselben Aktionsarten, die es auch bei der Verankerung benötigte.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 6.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Blitz*, *Energien widerstehen*, *Magie bannen*

Fallenraubendes Zepter

Preis 13.500 GM

Aura Starke Verwandlung | **ZS** 15 | **Gewicht** 5 Pfd.

Dieses solide Eisenzepter wurde mit ausgeprägten Winkeln geschmiedet, die einen festen Griff erlauben. Das Zepter ist mit Bildern und Sprüchen berühmter Diebe aus Mythen und Folklore geschmückt. An dem einen Ende befindet sich ein Haken. Ein *fallenraubendes Zepter* funktioniert wie ein außergewöhnliches Brecheisen. Es verleiht seinem Nutzer einen Situationsbonus von +4 auf Stärkewürfe, um eine Tür oder Truhe gewaltsam damit zu öffnen.

Außerdem kann der Träger auf Befehl das Zepter in ein magisches Diebeswerkzeug verwandeln. Die Nutzung dieses Werkzeuges verleiht einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten. Der Träger kann diese Werkzeuge mit einem Befehl wieder in ein Zepter verwandeln.

Schlussendlich, wenn der Träger des Zepters erfolgreich eine Falle mit dem Werkzeug ausschaltet und den SG für das Ausschalten der Falle um 5 oder mehr übertrifft, kann er die ausgeschaltete Falle auf magisch Weise stehlen. Eine gestohlene Falle verschwindet aus dem sie umgebenden Areal in einen extradimensionalen Raum, der mit dem Zepter verbunden ist. Das Gelände um die Falle herum stellt sich selbst wieder her, so als ob die Falle nie existiert hätte – Durchgänge und Portale, die eine Falle beinhaltet haben, sind nicht betroffen. Während der nächsten 24 Stunden kann der Träger des Zepters die eingespeicherte Falle an einem neuen Ort platzieren, wo sie völlig normal funktioniert.

Tabelle 4-3: Metamagische Zauberzepter (Zaubergrad +1)

W%	Art des metamagischen Zauberzepters
01-04	Abprallender Zauber
05-09	Zauberstörender Zauber
10-14	Ektoplasmischer Zauber
15-19	Elementarer Zauber
20-31	Zauberreichweite erhöhen
32-43	Zauber ausdehnen
44-48	Aufblitzender Zauber
49-53	Zielgerichteter Zauber
54-58	Verschärfter Zauber
59-63	Nachwirkender Zauber
64-68	Durchdringender Zauber
69-73	Weitreichender Zauber
74-78	Frostiger Zauber
79-83	Selektiver Zauber
84-95	Lautlos zaubern
96-100	Zu-Fall-bringender Zauber

Tabelle 4-4: Metamagische Zauberzepter (Zaubergrad +2)

W%	Art des metamagischen Zauberzepters
01-11	Brennender Zauber
12-22	Erschütternder Zauber
23-40	Zauber verstärken
41-51	Hartnäckiger Zauber
52-62	Krankmachender Zauber
63-75	Thanatopische Zauber
76-88	Threnodische Zauber
89-100	Donnernder Zauber

Tabelle 4-5: Metamagische Zauberzepter (Zaubergrad +3)

W%	Art des metamagischen Zauberzepters
01-20	Benommenmachender Zauber
21-40	Widerhallender Zauber
41-70	Zaubereffekt maximieren
71-100	Zauberbereich erweitern

Der neue Ort muss den Standort der Falle unterstützen. Zum Beispiel kann eine Fallgrube, die aus dem Boden eines Gewölbes gestohlen wurde, auf einer schmutzigen Straße platziert werden, jedoch nicht auf der Oberfläche eines Flusses oder Sees. Wie effektiv die Platzierung ist liegt im Ermessen des SL. Die Fallen an einem Ort zu platzieren, der sie nicht unterstützt, verschwendet den Effekt und transportiert die Falle magisch an ihren ursprünglichen Ort zurück. Unabhängig davon, ob sie erfolgreich an einem neuen Ort platziert wurde oder nicht, kehrt eine gestohlene Falle nach 24 Stunden an ihren ursprünglichen Ort zurück. Diese Eigenschaft funktioniert einmal pro Tag.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.750 GM

Zauberzepter herstellen, *Ebenenwechsel*, *Grube erschaffen*, *Klopfen*

Feinderkennungszepter

PREIS 23.500 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 10 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser Gegenstand pulsiert in der Hand des Trägers und zeigt die Richtung an, in der sich ihm feindlich gesinnte Kreaturen aufhalten (zuerst die am Nächsten befindlichen). Es ist hierfür egal, ob die Kreaturen unsichtbar, ätherisch, versteckt, verkleidet oder gut sichtbar sind. Die Entdeckungsreichweite beträgt 18 m. Konzentriert sich der Träger des Zepters eine volle Runde lang, zeigt es nicht nur die Richtung an, in der sich die nächsten Gegner befinden, sondern auch wie viele Gegner sich innerhalb seiner Reichweite befinden. Das Zepter kann dreimal pro Tag dafür genutzt werden, um Feinde anzuzeigen; jeder Gebrauch dauert bis zu 10 Minuten an. Das Aktivieren des Zauberzepters verbraucht eine Standard-Aktion.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 11.750 GM

Zauberzepter herstellen, *Wahrer Blick*

Flegelzepter

PREIS 50.000 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter verwandelt sich auf Befehl seines Besitzers hin von einem scheinbar normalen Zepter in einen *Schreckensflegel +3/+3*. Der Schreckensflegel ist eine Doppelwaffe, das bedeutet, dass jeder Kopf der Waffe für einen Angriff genutzt werden kann. Der Träger kann einen zusätzlichen Angriff (mit dem zweiten Ende) ausführen, dafür unterliegen alle Angriffe einem Malus von -2 (als ob er das Talent Kampf mit zwei Waffen besäße).
Außerdem kann das Flegelzepter einmal pro Tag für 10 Minuten einen Ablenkungsbonus von +4 auf die RK und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe verleihen. Das Zepter muss sich nicht in seiner Waffenform befinden, um diese Vorteile verleihen zu können.
Das Verwandeln des *Flegelzepters* in eine Waffe oder zurück in seine Form als Zepter ist eine Bewegungsaktion.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 25.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Segnen*

Fluchtzepter

PREIS 15.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter wurde aus Kaltem Eisen gefertigt und erlaubt seinem Träger, sogar aus den engsten Fesseln oder Griffen zu entkommen. Wenn ein Gegner den Träger dieses Zepters in einen Ringkampf verwickelt, dehnen sich die Enden des Zepters aus, um den Träger zu befreien. Der Träger des Zepters erhält einen Bonus von +5 auf seine KMV, wenn er versucht, einem Ringkampf auszuweichen oder aus einem Ringkampf zu entkommen. Zudem kann der Träger nicht in den Haltegriff genommen werden, wenn er dieses Zepter führt.
Der Träger des Zepters erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, wenn er durch nicht-magische oder unbelebte Hilfsmittel (wie Seile oder Fesseln) zurückgehalten wird. Der Besitzer des Zepters muss es nicht halten, um diesen Bonus zu erlangen; es muss sich dafür lediglich in seinem Besitz befinden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 7.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut*, *Zerbersten*

Gewitterzepter

PREIS 33.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses aus Eisen gefertigte, mit Nieten aus Silber besetzte Zepter besitzt die Eigenschaften eines *leichten Streitkolben +2*. Seine übrigen Kräfte sind im Folgenden aufgeführt.
Blitz: Das Zepter kann auf Befehl des Trägers einmal pro Tag einen elektrischen Funken erzeugen, sobald das Zepter einen Gegner erfolgreich trifft. Dabei verursacht er den normalen Schaden eines *leichten Streitkolben +2* sowie zusätzliche 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Selbst wenn das Zepter eigentlich keinen Treffer erzielen würde, kann es noch die zusätzlichen 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursachen, wenn der Wurf hoch genug war, um als Berührungsangriff im Nahkampf zu treffen. Das Aktivieren dieser Kraft erfordert eine freie Aktion. Sie funktioniert nur, wenn der Träger des Zepters danach innerhalb 1 Runde damit einen Gegner trifft.

- **Blitzschlag:** Der Träger des Zepters kann dieses einmal pro Tag mit einer Standard-Aktion dazu bringen, einen 1,5 m breiten *Blitz* zu erzeugen (Reflex SG 16, halbiert), der 9W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht. Die Reichweite des Blitzschlages beträgt 60 m.
- **Donner:** Das Zepter kann einmal pro Tag wie ein leichter Streitkolben +3 zuschlagen. Der Getroffene wird durch den Aufschlag des Zepters betäubt (Zähigkeit SG 16, keine Wirkung). Das Aktivieren dieser Kraft erfordert eine freie Aktion. Sie funktioniert nur, wenn der Träger des Zepters danach innerhalb 1 Runde damit einen Gegner trifft.
- **Donnerschlag:** Der Träger des Zepters kann dieses einmal pro Tag mit einer Standard-Aktion dazu bringen, einen ohrenbetäubenden Lärm zu entfesseln, der wie *Brüllen* funktioniert (Zähigkeit SG 16, teilweise, 2W6 Punkte Schallschaden, Ziel unterliegt 2W6 Runden den Auswirkungen des Zustandes Taub).
- **Donner und Blitz:** Einmal pro Woche kann der Träger des Zepters mit Hilfe einer Standard-Aktion den Donnerschlag mit einem *Blitz* (wie in Blitzschlag weiter oben) kombinieren. Der Donnerschlag betrifft alle Kreaturen innerhalb von 3 m um den Blitz herum. Der Blitzschlag verursacht 9W6 Punkte Elektrizitätsschaden (zähle Würfelergebnisse von 1 oder 2 als Ergebnis von 3 – der Blitzschlag verursacht also 27 bis 54 Punkte an Schaden). Der Donnerschlag verursacht 2W6 Punkte Schallschaden. Ein einzelner erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 16 bedeutet, dass beide Effekte vermieden wurden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 16.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Blitz*, *Brüllen*

KONDUKTIONSZEPTER

PREIS 12.000 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 12 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses robuste Zepter besteht immer aus einem besonders leitfähigen Metall, das mit netzartigen Adern aus weißem oder gelbem Glas durchzogen ist. Während eine Kreatur ein *Konduktionszepter* trägt, erhält sie dauerhaft Elektritzitätsresistenz 5 und einen Bonus von +1 auf ihre effektive Zauberstufe, wenn sie einen Zauber der Kategorie Elektrizität wirkt.

Einmal pro Tag, wenn der Träger eines *Konduktionszepter* einen Zauber der Kategorie Elektrizität wirkt, kann er sich mit Hilfe einer freien Aktion dorthin teleportieren, wo auch der Effekt sich hinbewegt – er wird aber ansonsten nicht weiter von dem Zauber betroffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Blitz*, *Dimensionstür*, *Energien widerstehen*

LÖSCHZEPTER

PREIS 15.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 12 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter kann nicht-magische Feuer der Größenkategorie mittel oder kleiner durch eine einfache Berührung (eine Standard-Aktion) löschen. Um auch andere Arten von Feuer löschen zu können, muss der Benutzer des Zepters 1 oder mehr Ladungen des Zepters aufwenden. Um ein nicht-magisches Feuer der Größenkategorie groß oder größer bzw. ein magisches Feuer der Größe mittel oder kleiner (wie etwa eines, das durch eine Waffe mit der Eigenschaft Aufflammen oder durch *Brennende Hände* verursacht wird) zu löschen, muss 1 Ladung aufgewendet werden. Dauerhafte magische Flammen, wie die, die durch eine Waffe oder eine Kreatur der Unterart Feuer erschaffen werden, werden für 6 Runden unterdrückt – nach Ablauf dieser Zeit flammen sie wieder auf. Um einen augenblicklichen Feuerzauber zu löschen, muss sich das Zepter im Wirkungsbereich des Effektes befinden und der Träger muss die Aktion Vorbereiten genutzt haben, um den gesamten Zauber effektiv kontern zu können.

Wenn das Zepter große oder größere magische Feuer löschen soll, so wie sie durch *Feuerball*, *Flammenschlag* oder *Flammenwand* hervorgerufen werden, müssen 2 Ladungen aufgewendet werden.

Sollte ein *Löschzepter* eine Kreatur der Unterart Feuer mit einem erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf treffen, verursacht das Zepter 6W6 Schadenspunkte bei dieser Kreatur. Dafür müssen 3 Ladungen ausgegeben werden.

Ein *Löschzepter* besitzt 10 Ladungen, wenn es gefunden wird. Ausgegebene Ladungen erneuern sich jeden Tag, so dass ein Träger in einem Zeitraum von 24 Stunden bis zu 10 Ladungen ausgeben kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 7.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Feuerwerk*

NESSELZEPTER

PREIS 18.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Auf dieses hölzerne Zepter sind die gezackten Blätter von Brennnesseln eingraviert worden. Dieses Zepter funktioniert wie ein *leichter Streitkolben +1*, der keinen Schaden verursacht. Stattdessen verursacht die giftige Berührung des Zepters (Berührungsangriff im Nahkampf) 1W3 Punkte Geschicklichkeitsschaden und das Ziel unterliegt den Auswirkungen des Zustandes Kränkelnd für eine Dauer von 1W6 Runden (Zähigkeit, SG 14, ein erfolgreicher Wurf negiert den Zustand Kränkelnd und halbiert den Geschicklichkeitsschaden). Bei einem kritischen Treffer steht dem Ziel kein Rettungswurf zu.

Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl mit dem *Nesselzepter* gewöhnliche Vegetation berühren, um einen Bereich hervorzurufen, der einem Würfel mit 6 m Kantenlänge entspricht und mit Nesselranken überwuchert ist, wie durch den Überwucherneffekt des Zaubers *Pflanzenwachstum*. Des Weiteren werden Kreaturen, die diesen Bereich betreten oder sich bereits darin befinden, so betroffen, als ob sie von dem Zepter berührt worden wären. Berührte Kreaturen mit einem natürlichen Rüstungsbonus von +3 oder höher sind immun gegen diesen Effekt. Kreaturen, denen ihr Rettungswurf gelingt, können 24 Stunden lang nicht mehr von dem Gift dieses Bereiches betroffen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 9.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Pflanzenwachstum*, *Vergiften*

PRACHTZEPTER

PREIS 25.000 GM

AURA Starke Beschwörung und Verwandlung | **ZS** 12 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Der Besitzer dieses mit fantastischen Edelsteinen besetzten Zepters erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf seinen Charismawert, solange er das Zepter trägt oder in der Hand hält. Einmal pro Tag kleidet das Zepter ihn in magisch geschaffene Gewänder der feinsten Machart und schmückt ihn mit Pelzen und Juwelen.

Die durch die Magie des Zepters geschaffene Kleidung existiert für 12 Stunden. Sollte der Besitzer versuchen, sie zu verkaufen oder einen Teil davon wegzugeben, sie als Zauberkomponente zu nutzen oder etwas vergleichbares damit anstellen, verschwindet die gesamte Kleidung sofort. Dies geschieht auch, wenn ein Stück der Kleidung gewaltsam fortgenommen wird.

Der Wert der noblen Gewandung, die das Zepter erschafft, liegt zwischen 7.000 GM und 10.000 GM (1W4+6 x 1.000 GM). Allein der Stoff ist schon 1.000 GM wert, die Felle 5.000 GM, der Rest fällt auf den Schmuck (das Maximum liegt bei 20 Edelsteinen; deren Höchstwert liegt bei 200 GM pro Stein).

Außerdem hat das Zepter eine zweite besondere Macht, die einmal pro Woche angewandt werden kann. Auf Befehl erschafft es ein palastartiges Zelt – einen gewaltigen Pavillon aus Seide, der einen Durchmesser von 18 m hat. In dem Zelt befinden sich temporäre Möbelstücke und Speisen, die der Pracht des Pavillons angemessen sind und mit denen man 100 Personen beherbergen und bewirten kann. Das Zelt und alle Annehmlichkeiten währen 1 Tag lang. Nach Ablauf der Zeit verschwindet das Zelt und alle Objekte, die dazu gehören (einschließlich aller Gegenstände, die aus dem Zelt entfernt wurden).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 12.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Höhere Erschaffung*, *Pracht des Adlers*, *Verarbeitung*

Pythonzepter

Preis 13.000 GM		
Aura Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 10	**Gewicht** 5 Pfd.



Anders als die meisten Zepter biegt und krümmt sich das Ende dieses Zepters – die Spitze dieser Krümmung sieht manchmal wie der Kopf einer Schlange aus. Das Zepter selbst ist etwa 1,20 m lang, wiegt 10 Pfd und kann wie ein *Kampfstab +1/+1* benutzt werden. Wirft der Benutzer es aber zu Boden (eine Standard-Aktion), verwandelt es sich am Ende der Runde in eine Würgeschlange. Die Schlange gehorcht allen Befehlen des Besitzers (und behält in ihrer Tierform den Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, den sie auch in der Form als Zepter besitzt) Die Schlange kehrt in die Zepterform zurück (eine volle Aktion), wenn der Träger dies wünscht oder sie sich weiter als 30 m vom Besitzer entfernt. Wird die Schlange getötet, verwandelt sie sich ebenfalls zurück in das Zepter. Das Zepter kann anschließend für 3 Tage nicht mehr aktiviert werden. Ein *Pythonzepter* funktioniert nur, wenn sein Besitzer der Gesinnung gut angehört.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 6.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Böswillige Verwandlung*, Erschaffer muss die Gesinnung gut haben

Schattenzepter

Preis 64.305 GM		
Aura Durchschnittlicher Bannzauber	**ZS** 8	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieses Ebenholzzepter ist so schwarz, dass es das Licht um sich herum zu absorbieren scheint. Das Zepter funktioniert wie ein *leichter Streitkolben +2*. Es erlaubt seinem Träger in Dunkelheit zu sehen, als ob er die Fähigkeit Im Dunkeln sehen (*MHB II*, S. 297) hätte. Dreimal pro Tag kann der Träger es nutzen, um eine *Tiefere Dunkelheit* (8. Zauberstufe) zu erschaffen. Um diese Eigenschaft nutzen zu können, muss der Träger des Zepters das Zielobjekt berühren, was eine Standard-Aktion ist, die Gelegenheitsangriffe provoziert.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 32.305 GM

Zauberzepter herstellen, *Tiefere Dunkelheit*, *Wahrer Blick*

Setzlingzepter

Preis 16.650 GM		
Aura Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung	**ZS** 9	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieses Zepter scheint nichts weiter als ein zweigloser, mit Wurzeln versehener Stamm eines Miniaturbaumes zu sein. Es verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Überleben, um in der Wildnis bestehen zu können und nicht die Orientierung zu verlieren. Außerdem erhalten der Träger und alle Verbündeten in einem Radius von 6 m die Vorteile von Unterholz durchqueren (wie das Klassenmerkmal des Waldläufers).

Wenn es in natürlichen Boden oder Erde gesteckt wird und dort für 1 Stunde verweilt, wächst das Zepter und wird zu einem großen Baum, der essbare Früchte trägt. Ein *Setzlingzepter* bringt 2W4 Früchte hervor. Eine Kreatur, die eine komplette Frucht zu sich nimmt, erhält entweder die Vorteile von *Mittelschwere Wunden heilen* oder *Teilweise Genesung* (Wahl liegt beim Empfänger). Eine Frucht von einem *Setzlingzepter* zu essen ist eine volle Aktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert. Eine einzelne Kreatur kann die Vorteile von maximal zwei Früchten einer Ernte erhalten. Ein *Setzlingzepter* kann einmal pro Woche zu einem Baum wachsen. Anschließend kehrt es in seine ursprüngliche Form zurück, wenn entweder alle Früchte gepflückt wurden oder wenn 24 Stunden vorbei sind, je nachdem, was zuerst eintritt. Früchte, die von dem Baum geerntet wurden, bleiben für 24 Stunden frisch, ehe sie verschrumpeln und nutzlos werden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 8.325 GM

Zauberzepter herstellen, *Hain der Erholung*[EXP], *Mittelschwere Wunden heilen*, *Teilweise Genesung*

Unbewegliches Zepter

Preis 5.000 GM		
Aura Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 10	**Gewicht** 5 Pfd.



Dieses Zepter besteht aus einer flachen Eisenstange mit einem kleinen Knopf an einem Ende. Wenn dieser Knopf gedrückt wird (eine Bewegungsaktion), bewegt sich das Zepter nicht mehr von der Stelle, selbst wenn es dann in der Luft hängt. Der Besitzer kann das Zepter auf diese Weise platzieren, wann immer er es wünscht; er drückt den Knopf und lässt los. Mehrere *unbewegliche Zepter* können sogar eine Leiter bilden, wenn sie zusammen eingesetzt werden (zwei würden hierfür schon ausreichen). Ein *unbewegliches Zepter* kann bis zu 8.000 Pfund tragen, ehe es zu Boden fällt. Um ein platziertes Zepter in einer Runde 3 m weit bewegen zu können, muss man einen Stärkewurf gegen SG 30 ablegen.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 2.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Schweben*

Vipernzepter

Preis 19.000 GM		
Aura Durchschnittliche Nekromantie	**ZS** 10	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieses Zepter funktioniert wie ein *schwerer Streitkolben +2*. Einmal pro Tag wird der Kopf des Zepters auf Befehl des Trägers für 10 Minuten zu einer echten Schlange. Während dieser Zeit verursacht jeder erfolgreiche Treffer mit dem Zepter seinen gewöhnlichen Schaden und vergiftet zudem das Ziel durch den Schlag. Dieses Gift verursacht 1W3 Punkte Konstitutionsschaden pro Runde für eine Dauer von 6 Runden. Vergiftete Personen können in jeder Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen, um den Attributsschaden zu negieren und die Wirkung des Giftes zu beenden. Mehrfache Treffer verlängern die Dauer um 3 Runden und der SG steigt pro Treffer um +2 an. Das Zepter funktioniert nur, wenn sein Besitzer der Gesinnung böse angehört.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 9.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Vergiften*

Zepter der Abolethen

Preis 29.000 GM		
Aura Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 7	**Gewicht** 5 Pfd.

Das *Zepter der Abolethen* funktioniert wie ein *leichter Säurestreitkolben +1*. An einem Ende des Zepters wurden drei augenförmige Rubinen eingebettet, während das andere Ende mit einer scharfen Spitze ausgestattet ist. Sobald es Feuchtigkeit ausgesetzt ist, nimmt die Oberfläche des Zepters einen schleimigen Glanz an, der den Griff des Trägers nicht beeinträchtigt. Dieses Zepter besitzt die folgenden Kräfte.

- Einmal pro Tag, wenn das Zepter eine lebende Kreatur trifft, muss dieser ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 gelingen oder sie erleidet 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Zum Aktivieren dieser Kraft ist eine freie Aktion nötig.
- Einmal pro Tag, wenn das Zepter eine lebende Kreatur trifft, muss dieser ein Willenswurf gegen SG 13 gelingen oder sie wird das Ziel von *Abolethen-Lunge* (siehe *ABR III*). Zum Aktivieren dieser Kraft ist eine freie Aktion nötig.
- Auf Befehl kann der Träger für 1 Minute pro Tag eine Bewegungsrate (Schwimmen) von 18 m erhalten. Diese Zeit muss in einem Stück aufgebraucht werden, allerdings muss sie in Einheiten von 1 Runde ausgegeben werden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 14.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Abolethen-Lunge*, *Hauch der See*[EXP], *Säurepfeil*

ZEPTER DER ERDBINDUNG

PREIS 26.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter wirkt, als ob es nichts anderes als ein großer, seltsamer Splitter aus festem Granit sei. Die Magie des Zepters interagiert mit Stein oder Erde und macht seinen Träger standfest oder fesselt Kreaturen an Ort und Stelle, sobald das Zepter sie berührt. Ein *Zepter der Erdbindung* funktioniert wie ein *leichter Streitkolben +1*. Es verleiht seinem Träger einen Situationsbonus von +4 auf seine KMV gegen die Kampfmanöver Ansturm, Ringkampf, Überrennen, Versetzen und Zu-Fall-bringen, allerdings nur, wenn der Träger eine Oreade ist, die Unterart Erde besitzt oder auf Erde bzw. Stein steht. Wenn der Träger eine Kreatur mit diesem Zepter trifft, die zum Zeitpunkt des Angriffes auf Stein oder Erde steht, kann der Träger dreimal pro Tag versuchen, diese Kreatur (Zähigkeit, SG 18, keine Wirkung) für 1W4 Runden zu verstricken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.250 GM

Zauberzepter herstellen, *Stein formen*

ZEPTER DER ERZE UND METALLE

PREIS 10.500 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter wird von Schatzjägern und Bergleuten gleichermaßen wertgeschätzt. Es pulsiert und summt in den Händen des Besitzers, sobald sich ein Metallvorkommen in der Nähe befindet.
Wenn der Träger das Zepter ausrichtet, wächst das Pulsieren merklich an und das Zepter zeigt auf die größte Metallmasse innerhalb von 9 m. Der Träger kann sich sogar auf ein besonderes Metall oder Mineral konzentrieren. Sollte sich das Metall oder Mineral innerhalb von 9 m befinden, zeigt das Zepter auf alle möglichen Fundorte und der Träger weiß zudem, wie groß das Vorkommen ungefähr ist. Wenn sich mehr als eine Schicht von diesem besonderen Metall oder Mineral in Reichweite befindet, zeigt das Zepter zuerst die größte Ablagerung an. Jede Anwendung des Gegenstandes verbraucht eine volle Aktion.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.250 GM

Zauberzepter herstellen, *Gegenstand aufspüren*

ZEPTER DER GEDANKENHERRSCHAFT

PREIS 67.000 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber und Erkenntniszauber | **ZS** 7 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter ist eine einfaches, schmuckloses Stück klaren Kristalls, das magisch gehärtet wurde. Der Träger des Zepters unterliegt dauerhaft den Auswirkungen von *Unauffindbarkeit*, wie durch den gleichnamigen Zauber. Des Weiteren hat das Zepter noch die folgenden Kräfte.

- Dreimal pro Tag kann der Träger des Zepters auf Befehl *Gedanken wahrnehmen* nutzen, wie durch den gleichnamigen Zauber.
- Einmal pro Tag kann der Träger mit Hilfe einer augenblicklichen Aktion erkennen, ob irgendjemand ihn belügt, wie durch den Zauber *Lügen erkennen*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 33.500 GM

Zauberzepter erschaffen, *Gedanken wahrnehmen, Lügen erkennen, Unauffindbarkeit*

ZEPTER DER GEWITTERGEWALT

PREIS 5.400 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

In dieses Mahagonizepter wurden Bildnisse wirbelnder Sturmwolken hineingeätzt. Auf Befehl des Trägers hin kann das Zepter einmal pro Tag auf den Boden geschlagen werden und dabei eine erschütternde Schall- und Energiegewalt entfesseln. Dies erschafft eine Explosion mit 6 m Radius mit dem Träger als Zentrum. Diese Explosion verursacht keinen Schaden, jedoch müssen diejenigen innerhalb der Explosion einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 ablegen oder sie fallen zu Boden und unterliegen für 1W4 Runden den Auswirkungen des Zustandes Taub. Der Träger wird von der Explosion nicht betroffen. Dieser Effekt ist ein Energie- und Schalleffekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.700 GM

Zauberzepter herstellen, *Blind- oder Taubheit verursachen, Energiewand*

ZEPTER DER HERRSCHAFT

PREIS 60.000 GM

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 20 | **GEWICHT** 8 Pfd.



Dieser Gegenstand sieht wie ein königliches Zepter aus, das allein schon aufgrund der verwendeten Materialien und der Verarbeitung 5.000 GM wert ist. Aktiviert der Träger das Zepter (eine Standard-Aktion), kann er von allen Kreaturen innerhalb von 36 m Gehorsam und Treue einfordern. Insgesamt können bis zu 300 Trefferwürfel an Kreaturen beherrscht werden, wobei allen, die über einen Intelligenzwert von 12 oder höher verfügen, ein Willenswurf gegen SG 16 zusteht, um sich dem Effekt zu entziehen. Beherrschte Kreaturen gehorchen dem Träger, als sei dieser ihr absoluter Herrscher. Befiehlt er den Beherrschten aber etwas, das deren Natur entgegensteht, wird die Magie zerbrochen. Das Zepter kann für insgesamt 500 Minuten benutzt werden, bevor es zu Staub zerfällt. Diese Minuten müssen nicht direkt aufeinander folgen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 32.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Massen-Monster bezaubern*

ZEPTER DER HERRSCHAFTLICHEN MACHT

PREIS 70.000 GM

AURA Stark variiert | **ZS** 19 | **GEWICHT** 10 Pfd.



Dieses Zepter besitzt diverse zauberähnliche Fähigkeiten und kann sogar als magische Waffe eingesetzt werden. Außerdem verfügt das *Zepter der herrschaftlichen Macht* über mehrere weltliche Funktionen. Das Zepter besteht aus Metall und ist dicker als andere Zepter. An einem Ende befindet sich ein gekrümmter Griff und entlang des Schaftes wurden sechs Knöpfe angebracht. Für das Drücken eines dieser Knöpfe ist eine Aktion erforderlich, die mit dem Ziehen einer Waffe vergleichbar ist. Das Zepter wiegt 10 Pfd.
Die folgenden zauberähnlichen Funktionen des Zepters können jeweils einmal pro Tag genutzt werden.

- Wenn der Träger es befiehlt, löst das Zepter *Person festhalten* (Willen SG 14, keine Wirkung) bei einer berührten Kreatur aus. Der Träger muss sich dazu entschließen, diese Macht zu nutzen (eine freie Aktion) und anschließend einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, um diese Macht zu aktivieren. Wenn der Angriff misslingt, geht dieser Effekt verloren.
- Wenn der Träger es wünscht, wirkt das Zepter *Furcht* (maximale Reichweite 3 m; Willen SG 16, teilweise) auf alle Feinde, die es sehen können. Diese Macht hervorzurufen ist eine Standard-Aktion.
- Verursacht 2W4 Schadenspunkte bei einem Gegner durch einen erfolgreichen Berührungsangriff (Willen SG 17, halbiert) und der Träger kann Schaden in derselben Höhe heilen. Der Träger muss sich dazu entscheiden, diese Macht zu nutzen, ehe er angreift, wie bei *Person festhalten*.

Die folgenden Funktionen des Zepters können beliebig oft eingesetzt werden.

- In seiner normalen Form kann das Zepter wie ein *leichter Streitkolben +2* genutzt werden.

- Wenn Knopf 1 gedrückt wird, wird aus dem Zepter ein *aufflammendes Langschwert +1*. Eine Klinge springt aus der Kugel und die Kugel selbst wird zum Griff des Schwertes. Die Waffe hat eine Gesamtlänge von 1,20 m.
- Wenn Knopf 2 gedrückt wird, wird aus dem Zepter eine *Streitaxt +4*. Eine breite Klinge springt aus der Kugel hervor. Die Gesamtlänge der Waffe beträgt 1,20 m.
- Wenn Knopf 3 gedrückt wird, wird aus dem Zepter ein *Kurzspeer +3* oder ein *Langspeer +3*. Eine Speerspitze springt heraus und der Schaft kann eine Länge von bis zu 3,60 m annehmen (nach Wahl des Trägers), so dass die Gesamtlänge von 1,80 m bis zu 4,50 m reichen kann. Wenn das Zepter eine Länge von 4,50 m besitzt, kann es wie eine Lanze gebraucht werden.

Die folgenden anderen Funktionen des Zepters können ebenfalls beliebig oft eingesetzt werden.

- Wenn Knopf 4 gedrückt wird, springt aus der Kugel ein Dorn hervor, der in Stein verankert werden kann. Aus dem anderen Ende des Stabes springen drei scharfe Haken hervor. Das Zepter kann innerhalb 1 Runde zwischen 1,5 m und 15 m lang werden. Die Stange fährt sich nicht weiter aus, sobald Knopf 4 erneut gedrückt wird. Aus den Seiten der Stange schnellen dann 7,5 cm lange Stangen hervor, die 30 cm weit auseinander liegen. Das Zepter wird durch die Dornen und Haken gehalten und kann bis zu 4.000 Pfund tragen. Der Träger des Zepters kann dieses wieder in seinen Ursprungszustand versetzen, indem er Knopf 5 drückt.
- Die Leiterfunktion kann auch genutzt werden, um Türen gewaltsam zu öffnen. Dafür muss der Träger das Zepter 9 m oder weniger von der Tür entfernt aufstellen, die aufgebrochen werden soll und dann Knopf 4 drücken. Die ausgeübte Kraft hat einen Stärkemodifikator von +12.
- Wenn Knopf 6 gedrückt wird, zeigt das Zepter den magnetischen Nordpol an und und vermittelt dem Träger Wissen darüber, wie tief er sich unter der Erdoberfläche oder wie hoch darüber er sich befindet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 35.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Bärenstärke*, *Flammenklinge*, *Furcht*, *Leichte Wunden verursachen*, *Person festhalten*

ZEPTER DER SICHERHEIT

PREIS 61.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 20 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter erzeugt einen außerdimensionalen Raum, eine Art Taschenparadies. Dort können sich der Besitzer des Zepters und bis zu 199 andere Kreaturen bis zu 200 Tage lang in völliger Sicherheit aufhalten. Die 200 Tage müssen durch die Anzahl der Kreaturen geteilt werden (hierbei wird immer abgerundet). In diesem Taschenparadies altert man nicht und heilt auf natürlichem Wege doppelt so schnell wie normal. Frisches Wasser und Nahrung (nur Obst und Gemüse) sind im Überfluss vorhanden. Das Klima ist für alle Anwesenden angenehm. Wird das Zepter aktiviert (eine Standard-Aktion), werden der Träger und alle, die es berühren, sofort in das Paradies gebracht. Wenn es sich um eine sehr große Gruppe handelt, können sich die Teilnehmer gegenseitig an den Händen halten oder auf andere Weise physischen Kontakt aufrecht erhalten, was allen so miteinander verbundenen Kreaturen erlaubt (egal ob sie im Kreis oder in einer kettenförmigen Anordnung zusammen stehen), durch das Zepter in das Paradies transportiert zu werden. Wer nicht mittransportiert werden möchte, muss einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen. Ist dieser Wurf erfolgreich, werden andere Kreaturen hinter diesem Punkt der Kette nach wie vor von dem Zepter betroffen.

Wenn der Effekt des Zepters abläuft, beendet oder gebannt wird, werden alle betroffenen Kreaturen sofort wieder an den Ort zurück transportiert, an dem das Zepter aktiviert wurde. Wenn sich an diesem Ort dann etwas anderes befindet, erscheinen die Betroffenen an einem anderen, für eine sichere Rückkehr ausreichend weit entfernten Ort wieder. Der Besitzer des Zepters kann den Effekt beenden, bevor die Wirkungsdauer abgelaufen ist. Das Zepter kann nur einmal pro Woche aktiviert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Tor*

ZEPTER DER STANDHAFTIGKEIT

PREIS 38.305 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter funktioniert wie ein *leichter Streitkolben +2*. Es besitzt die Form eines leichten Streitkolbens, dessen Kopf wie eine geballte Faust aussieht. Während ein Charakter dieses Zepter führt, verleiht es all seinen Verbündeten innerhalb eines Radius von 6 m einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Furcht und Gefühl bzw. einen Moralbonus von +4 auf solche Rettungswürfe, wenn der Verbündete der Kreaturenunterart Mensch angehört.

Zudem kann der Träger einmal pro Tag mit einer augenblicklichen Aktion das Zepter aktivieren, um sich selbst oder einem einzelnen Verbündeten innerhalb der Aura des Zepters die Wiederholung eines misslungenen Rettungswurfes gegen einen Zauber oder einen Effekt der Kategorie Furcht oder Gefühl zu ermöglichen. Die betroffene Kreatur muss das Ergebnis des zweiten Wurfes akzeptieren, auch wenn dieses schlechter sein sollte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 19.305 GM

Magische Waffen und Rüstungen erschaffen, Zauberzepter erschaffen, *Gefühle besänftigen*, *Segnen*, Erschaffer muss der Kreaturenunterart Mensch angehören

ZEPTER DER ÜBERRASCHUNG

PREIS 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Ein Zepter der Überraschung ist ein seltsamer und unberechenbarer Gegenstand, der bei jeder Anwendung zufällig einen wunderlichen Effekt erzeugt. Das Aktivieren des Zepters erfordert eine Standard-Aktion. Zu den typischen Kräften des Zepters gehören die folgenden:

W%	WUNDERSAMER EFFEKT
01-05	Das Ziel unterliegt für 10 Runden den Auswirkungen von *Verlangsamen* (Willen SG 15, keine Wirkung).
06-10	Das Ziel wird von *Feenfeuer* umgeben.
11-15	Für 1 Runde ist der Träger fest davon überzeugt, dass das Zepter so funktioniert, wie es bei einem zweiten Wurf angezeigt wird (kein Rettungswurf).
16-20	*Windstoß*, allerdings mit der Kraft eines Windsturms (Zähigkeit SG 14, keine Wirkung).
21-25	Der Träger kann für 1W4 Runden die oberflächlichen Gedanken des Zieles lesen (wie durch *Gedanken wahrnehmen*, kein Rettungswurf).
26-30	Eine *Stinkende Wolke* erscheint in einer Entfernung von 9 m (Zähigkeit SG 15, keine Wirkung).
31-33	Es regnet 1 Runde sehr stark in einem Radius von 18 m, der vom Träger ausgeht.
34-36	Beschwöre ein Tier – ein Nashorn (01-25 auf W%), ein Elefant (26-50) oder eine Maus (51-100).
37-46	*Blitz* (21 m lang, 1,50 m breit), 6W6 Schadenspunkte (Reflex SG 15, halbiert).
47-49	Ein Schwall von 600 Schmetterlingen entströmt dem Zepter und flattert für 2 Runden herum, wodurch jeder innerhalb von 7,50 m den Auswirkungen des Zustandes Blind unterliegt.

50-53	Das Ziel wird von *Person vergrößern* betroffen, wenn es sich innerhalb von 18 m zu dem Zepter befindet (Zähigkeit SG 13, keine Wirkung).
54-58	*Dunkelheit* in einer Halbkugel mit einem Durchmesser von 9 m; das Zentrum der Halbkugel befindet sich 9 m vom Zepter entfernt.
59-62	Gras wächst in einem 48 Quadratmeter großen Bereich vor dem Zepter oder bereits vorhandenes Gras wächst zum Zehnfachen seiner normalen Größe an.
63-65	Ein nicht-lebendes Objekt mit einem Gewicht von bis zu 1.000 Pfd. und einem Volumen von bis zu 0,9 Kubikmetern wird ätherisch.
66-69	Der Träger schrumpft für 1 Tag um zwei Größenkategorien (kein Rettungswurf).
70-79	*Feuerball* auf ein Ziel oder 30 m geradeaus, 6W6 Schadenspunkte (Reflex SG 15, halbiert).
80-84	*Unsichtbarkeit* bedeckt den Träger des Zepters.
85-87	Blätter wachsen auf dem Ziel, sollte es sich innerhalb von 18 m zum Zepter befinden. Sie bleiben für 24 Stunden bestehen.
88-90	10-40 Edelsteine im Wert von jeweils 1 GM schießen in einem 9 m langen Strahl aus dem Zepter. Jeder Edelstein verursacht 1 Schadenspunkt bei Kreaturen, die er trifft. Würfle 5W4 für die Anzahl an Treffern und teile das Ergebnis durch die vorhandenen Ziele.
91-95	Schimmernde Farben tanzen und spielen in einem 12 m x 9 m großen Bereich vor dem Zepter. Darin befindliche Kreaturen unterliegen 1W6 Runden lang den Auswirkungen des Zustandes Blind (Zähigkeit SG 15, keine Wirkung).
96-97	Der Träger (Chance liegt bei 50%) oder das Ziel (Chance liegt bei 50%) wird permanent blau, grün oder purpur (kein Rettungswurf).
98-100	*Fleisch zu Stein* (oder *Stein zu Fleisch*, sollte das Ziel schon aus Stein sein), wenn sich das Ziel innerhalb von 18 m befindet (Zähigkeit SG 18, keine Wirkung)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Verwirrung*, Erschaffer muss die Gesinnung chaotisch haben

ZEPTER DER WACHSAMKEIT

PREIS 85.000 GM

AURA Durchschnittlich variiert | **ZS** 11 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieses Zepter unterscheidet sich zunächst nicht von einem *leichten Streitkolben +1*. Zudem verleiht es einen Verständnisbonus von +1 auf Initiativewürfe. Umschließt man es fest mit der Hand, kann man *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gutes entdecken*, *Licht*, *Lügen erkennen*, *Magie entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken* oder *Unsichtbares sehen* einsetzen. Dafür muss jeweils eine Standard-Aktion aufgeboten werden.

Wird der Kopf des *Zepters der Wachsamkeit* in den Boden gesteckt und vom Besitzer zur Wachsamkeit angehalten (eine Standard-Aktion), kann das Zepter Kreaturen in einem Umkreis von 36 m aufspüren, die dem Besitzer des Zepters schaden wollen. Zugleich erzeugt das Zepter einen Bereich mit einem Radius von 6 m, in welchem alle Kreaturen, die dem Besitzer freundlich gesinnt sind, die Vorzüge von *Gebet* genießen. Diese Effekte dauern 10 Minuten an und können vom Zepter einmal pro Tag eingesetzt werden. Zu guter Letzt kann das Zepter noch benutzt werden, um *Gegenstände beleben* zu wirken. Es werden 11 (oder weniger) kleine Gegenstände in einem Kreis mit einem Radius von 1,5 m betroffen, sofern das Zepter in den Boden gesteckt wird. Diese Objekte werden für 11 Runden belebt. Das Zepter kann diese Funktion einmal pro Tag ausführen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 42.500 GM

Zauberzepter herstellen, *Alarm*, *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gebet*, *Gegenstände beleben*, *Gutes entdecken*, *Licht*, *Lügen erkennen*, *Magie entdecken*, *Rechtschaffenes entdecken*, *Unsichtbares sehen*

ZEPTER DER WAYANGS

PREIS 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses rabenschwarz lackierte Zepter ist mit hellen, weißen Runen bedeckt und wurde mit einem gezackten Rauchquarz gekrönt. Wenn der Träger des Zepters einen Zauber der Unterart der Schule der Schatten wirkt, steigt der SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber um 1 an. Außerdem kann der Träger einmal pro Tag auf Befehl negative und positive Energieeffekte so behandeln, als ob er eine untote Kreatur wäre, indem er durch positive Energie Schaden und durch negative Energie Heilung erhält. Diese Eigenschaft dauert 1 Minute an, außer wenn sie mit Hilfe einer freien Aktion beendet wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Mächtige Schattenbeschwörung*, *Mächtige Schattenhervorrufung*

ZEPTER DER ZWERGENMACHT

PREIS 80.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 19 | **GEWICHT** 10 Pfd.

Diese zwergische Version des berühmteren *Zepters der herrschaftlichen Macht* besitzt keine zauberähnlichen Fähigkeiten. Wenn es aber von einem Zwerg geführt wird, steigen alle Angriffswürfe, KMB, KMV, RK sowie Boni auf Rettungswürfe, die durch die Volksmerkmale von Zwergen erlangt werden, um +1. Das Zepter teilt die weltlichen Kräfte eines *Zepters der herrschaftlichen Macht*, jedoch sind seine magischen Waffenformen an zwergische Vorlieben angepasst worden.

- In seiner normalen Form kann das Zepter als ein *zurückkehrender, leichter Hammer +1* genutzt werden.
- Sobald Knopf 1 gedrückt wird, verwandelt sich das Zepter in einen *zwergischen Langhammer +3*.
- Sobald Knopf 2 gedrückt wird, verwandelt sich das Zepter in eine *zwergische Streitaxt +4*.
- Sobald Knopf 3 gedrückt wird, verwandelt sich das Zepter in eine *leichte Armbrust +2* oder in eine *schwere Armbrust +2*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 40.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Bärenstärke*

ZEPTER DES BEFREIERS

PREIS 30.000 GM

AURA Durchschnittlicher Bannzauber | **ZS** 9 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Ausladende, adlerartige Schwingen formen den hohlen Kopf dieses Bronzezepters und scheinen die *Dauerhafte Flamme* in ihrem Inneren zu beschützen. Ein *Zepter des Befreiers* kann wie ein *leichter Streitkolben der Gnade +1* genutzt werden; wenn allerdings die besondere Eigenschaft *Gnade* vom Träger unterdrückt wird, geschieht dies auch mit der *Dauerhaften Flamme*. Während das Befehlswort ausgesprochen wird, kann der Träger eines *Zepters des Befreiers* eine Kreatur berühren, deren Rettungswurf gegen einen Bezauberungseffekt, Gifteffekt oder Zwangeffekt misslungen ist. Dies verleiht dieser Kreatur einen neuen Rettungswurf, um den Effekt zu beenden. Sollte dieser neue Rettungswurf ebenfalls misslingen, bleibt der Effekt bestehen und die Berührung des Zepters kann sie nicht weiter betreffen.

Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl *Verzauberung brechen* nutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 15.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Austreiben*[EXP], *Dauerhafte Flamme*, *Verzauberung brechen*

Zepter des Betörens

Preis 18.000 GM		
Aura Schwacher Bannzauber	**ZS** 5	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieses auffällige Zepter ist mit glitzernden Pailletten bedeckt. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Fingerfertigkeit, ebenso auf konkurrierende Charismawürfe, um einer bezauberten Kreatur Befehle zu erteilen.
Bei den Bardenauftritten Faszinieren, Einflüsterung und Masseneinflüsterung gilt ein Barde als 5 Stufen höher, wenn er dabei das *Zepter des Betörens* führt. Zudem verleiht es einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten eines Barden, wenn dieser Ablenkung einsetzt.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 9.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Hypnose*

Zepter des feurigen Nimbus

Preis 22.305 GM		
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 6	**Gewicht** 3 Pfd.

Dieses Zepter funktioniert wie ein *leichter Streitkolben des Flammeninfernos +1*. Zudem verursacht dieses Zepter bei einem bestätigten kritischen Treffer nicht nur zusätzlichen Schaden durch die besondere Eigenschaft *Flammeninferno*, sondern erzeugt auch einen Nimbus aus kalten, blauen Flammen, der das Ziel für 1W4 Runden entzündet. Dieser erleuchtet das Ziel wie durch *Feenfeuer*. Zwar verbrennt der Nimbus das Ziel nicht, jedoch antwortet er auf jeden Nahkampfangriff, der gegen diesen Gegner geführt wird. Jedes Mal, wenn ein entzündeter Gegner durch einen Nahkampfangriff Schaden erhält, erhält er zusätzlich 1W10 Feuerschaden.
Zudem kann der Träger einmal pro Tag mit Hilfe einer freien Aktion, nachdem er einen Gegner mit diesem Zepter erfolgreich getroffen hat, das Ziel dieses Angriffes mit einem Nimbus kennzeichnen. Dieser funktioniert genauso wie der Nimbus, der durch bestätigte kritische Treffer erschaffen wird.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 11.305 GM

Zauberzepter herstellen, *Flammenklinge, Feuerball* oder *Flammenschlag, Feenfeuer*

Zepter des Himmels

Preis 74.000 GM		
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 10	**Gewicht** 3 Pfd.

Dieses verzierte Zepter aus Bronze und Mithral besitzt einen gekrümmten Kopf, der wie gold-weißer, plötzlicher Sonnenschein aussieht. Ein *Zepter des Himmels* funktioniert wie ein *Morgenstern des Verderbens (böse Externare) +1* und hat die folgenden Kräfte, wenn es von einer Kreatur mit der Gesinnung gut geführt wird.

- Der Träger eines *Zepters des Himmels* erhält einen heiligen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um Magie der Kategorie böse oder Effekte, die von bösen Externaren geschaffen wurden, zu bannen.
- Der Träger kann das Zepter nutzen, um auf Befehl und beliebig oft *Waffe weihen* zu anzuwenden.
- Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl einen *Speer der Reinheit* (siehe *ABR*) aus dem Zepter abfeuern.

Wenn der Träger eines *Zepter des Himmels* eine *Krone des Himmels* trägt, steigt die Zauberstufe des Zepters auf 15 (und das Zepters gibt eine starke Hervorrufungs-Aura ab). Wenn es dann als Waffe genutzt wird, erhält es die Eigenschaft *Heilig*. Ein Träger mit guter Gesinnung kann zudem *Heiliger Schlag, Heiliges Schwert* und *Heiliges Wort* je einmal pro Tag nutzen. Ein *Zepter des Himmels* hat die Gesinnung gut und verleiht jeder bösen Kreatur eine negative Stufe, sollte sie dieses zu führen versuchen. Die negative Stufe bleibt bestehen, solange das Zepter getragen wird, und verschwindet, sobald es abgelegt wird. Diese negative Stufe kann nicht überwunden werden (auch nicht durch irgendeine Version von *Genesung*), solange die Waffe getragen wird.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 7.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Böses bannen, Heiliger Schlag, Heiliges Schwert, Heiliges Wort, Speer der Reinheit, Waffe weihen*, Erschaffer muss guter Gesinnung sein

Zepter des Lehnsherrn

Preis 20.000 GM		
Aura Durchschnittliche Verzauberung	**ZS** 7	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieser mit Juwelen geschmückte Schlagstock verleiht seinem Träger ein Zeichen rechtmäßiger Herrschaft. Der Träger dieses Zepters erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel) und Diplomatie. Zudem kann der Träger einmal pro Tag auf Befehl bis zu sieben lebende Kreaturen mit *Feste Hoffnung* betreffen. Wenn der Träger eines *Zepters des Lehnsherrn* das Talent Anführen besitzt, kann er doppelt so viele Anhänger wie normal mit seinem Wert in Anführen anziehen. Sollte das Zepter den Besitz des Trägers für länger als 1 Woche verlassen, verlassen ihn diese zusätzlichen Anhänger. Außerdem strahlt ein *Zepter des Lehnsherrn* einen dauerhaften Effekt aus, der wie *Segnen* funktioniert und jeden Gefolgsmann, jeden Anhänger oder Tiergefährten, jeden Vertrauten, jedes besondere Reittier oder jede vom Träger bezauberte oder beschworene Kreatur betrifft (jedoch nicht gerufene Kreaturen oder diejenigen, die unter Beherrschen oder anderen Zwangeffekten stehen).
Wann immer der Träger einen Effekt erschafft, der solchen Kreaturen einen Moralbonus verleiht (dies schließt nicht den *Segnen* des Zepters mit ein), steigt dieser Bonus um 1 Punkt an.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 10.000 GM

Zauberzepter herstellen, Anführen, *Feste Hoffnung, Mächtiger Befehl, Segnen*, Erschaffer muss das Talent Anführen besitzen

Zepter des Ruins

Preis 16.000 GM		
Aura Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 7	**Gewicht** 5 Pfd.

Dieser magische Gegenstand scheint nichts weiter als ein altes und fauliges Zepter mit leeren Fassungen für Edelsteine sowie verrosteten Eisenbändern zu sein, die einen verrottenden Holzschaft zusammenhalten. Dreimal pro Tag kann der Träger auf Befehl mit dem Zepter ein nicht-magisches, unbelebtes Objekt berühren. Dieses Objekt verfault, zerbricht und verrottet. Das Objekt kann nicht größer als eine Tür sein und darf nicht mehr als einen 1,50 m x 1,50 m großen Bereich einnehmen. Es erhält den Zustand Beschädigt.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 8.000 GM

Zauberzepter herstellen, *Auflösung*

Zepter des Verdorrens

Preis 25.000 GM		
Aura Starke Nekromantie	**ZS** 13	**Gewicht** 5 Pfd.



Ein *Zepter des Verdorrens* funktioniert wie ein *leichter Streitkolben +1*, der jedoch keinen Trefferpunktschaden verursacht. Stattdessen verursacht der Träger 1W4 Punkte Stärkeschaden und 1W4 Punkte Konstitutionsschaden bei jeder Kreatur, die er mit dem Zepter berührt (indem er einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführt). Wenn dem Träger ein kritischer Treffer gelingt, wird aus dem Schaden dieses Schlages ein permanenter Attributsentzug. In beiden Fällen kann der Getroffene den Effekt mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 17 abwenden.

Erschaffungsvoraussetzungen **Kosten** 12.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Ansteckung*

METAMAGISCHE ZAUBERZEPTER

Metamagische Zauberzepter enthalten die Essenz eines metamagischen Talentes, was es dem Nutzer möglich macht, metamagische Effekte auf Zauber (jedoch nicht auf zauberähnliche Fähigkeiten) anzuwenden, wenn sie gewirkt werden. Der Einsatz von metamagischen Zauberzeptern verändert den Zauberplatz des abgeänderten Zaubers nicht. Alle hier beschriebenen Zepter werden bei Gebrauch aktiviert (allerdings besteht beim Wirken von Zaubern in einem bedrohten Bereich immer noch die Gefahr eines Gelegenheitsangriffes). Ein Zauberkundiger kann nur ein metamagisches Zauberzepter für jeweils einen vorhandenen Zauber nutzen. Allerdings ist es zulässig, ein Zauberzepter mit metamagischen Talenten zu kombinieren, die der Träger des Zepters selbst besitzt. In diesem Fall beeinflussen nur die Talente, die der Träger besitzt, den Zauberplatz des zu wirkenden Zaubers.

Der Besitz eines metamagischen Zauberzepters gewährt dem Besitzer nicht das damit verbundene Talent. Das Zepter gewährt lediglich die Möglichkeit, ein Talent bei einer bestimmten Anzahl an Zaubern pro Tag zu nutzen. Ein Hexenmeister muss nach wie vor eine volle Aktion in Anspruch nehmen, wenn er ein metamagisches Zauberzepter nutzt, so als ob er ein metamagisches Talent nutzen würde, welches er besitzt (außer bei *metamagischen Zauberzeptern*, *Schnell zaubern* – diese können mit einer schnellen Aktion genutzt werden).

SCHWÄCHERE UND MÄCHTIGE METAMAGISCHE ZAUBERZEPTER: Normale metamagische Zauberzepter können mit Zaubern des 6. Grades oder eines niedrigeren Grades genutzt werden. Schwächere Zauberzepter können mit Zaubern des 3. Grades oder eines niedrigeren Grades genutzt werden, während Mächtige Zauberzepter mit Zaubern des 9. Grades oder eines niedrigeren Grades genutzt werden können.

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ABPRALLENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Abprallender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Abprallender Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Abprallender Zauber		24.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei abprallende Zauber pro Tag wirken, als würde das Talent Abprallender Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Abprallender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Abprallender Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Abprallender Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Abprallender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, AUFBLITZENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Aufblitzender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Aufblitzender Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Aufblitzender Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag der Kategorie Elektrizität, Feuer oder Licht wirken, die Kreaturen für eine Anzahl an Runden in Höhe Zaubergrades des Zaubers blenden, sobald sie Schaden durch diesen Zauber erleiden, so als würde das Talent Aufblitzender Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Aufblitzender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Aufblitzender Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Aufblitzender Zauber	12.500 GM

Zauberzepter herstellen, Aufblitzender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, BENOMMENMACHENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Benommenmachender Zauber		14.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Benommenmachender Zauber		54.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Benommenmachender Zauber		121,500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei betäubende Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Benommenmachender Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Benommenmachender Zauber	7.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Benommenmachender Zauber	27.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Benommenmachender Zauber	60.750 GM

Zauberzepter herstellen, Benommenmachender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, BRENNENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Brennender Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Brennender Zauber		32.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Brennender Zauber		73.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die zusätzlichen Feuer- oder Säureschaden verursachen, so als würde das Talent Brennender Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Brennender Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Brennender Zauber	16.250 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Brennender Zauber	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Brennender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, DONNERNDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Donnernder Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Donnernder Zauber		32.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Donnernder Zauber		73.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die Kreaturen taub machen, so als würde das Talent Donnernder Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Donnernder Zauber	4.500 GM
Metamagische Zauberzepter, Donnerndes	16.250 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Donnernder Zauber	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Donnernder Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, DURCHDRINGENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metaag. Zauberzepter, Durchdringender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Durchdringender Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Durchdringender Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, welche die Zauberresistenz des Ziels überwinden, so als würde das Talent Durchdringender Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Durchdringender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Durchdringender Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Durchdringender Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Durchdringender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, EKTOPLASMISCHER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Ektoplasmischer Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Ektoplasmischer Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Ektoplasmischer Zauber		24.500 GM
AURA Stark (Keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die ihre volle Wirkung gegen körperlose Kreaturen entfalten, so als würde das Talent Ektoplasmischer Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Ektoplasmischer Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Ektoplasmischer Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Ektoplasmischer Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Ektoplasmischer Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ELEMENTARER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Elementarer Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Elementarer Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Elementarer Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Jedes *elementare metamagische Zauberzepter* ist so beschaffen, dass es eine besondere Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure) kontrollieren und verwandeln kann. Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die Schaden in Form der Energieart des Zepters anstelle der Schadensart verursachen, die der Zauber sonst verursachen würde, so als würde das Talent Elementarer Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen. Durch ein *elementares metamagisches Zauberzepter (Kälte)* verursacht beispielsweise jeder Zauber Kälteschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Elementarer Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Elementarer Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Elementarer Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Elementarer Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ERSCHÜTTERNDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Erschütternder Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Erschütternder Zauber		32.500 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Erschütternder Zauber		73.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei Zauber der Kategorie Schall pro Tag wirken, der bei denjenigen, die Schaden durch diesen Zauber erleiden, einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe verursacht, und zwar für so viele Runden, wie der aktuelle Zauber Zauberstufen hat, so als würde das Talent Erschütternder Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Erschütternder Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Erschütternder Zauber	16.250 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Erschütternder Zauber	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Erschütternder Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, FROSTIGER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Frostiger Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Frostiger Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Frostiger Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag der Kategorie Kälte wirken, die Kreaturen für eine Anzahl an Runden in Höhe des Zaubergrades des Zaubers verstricken, sobald sie Kälteschaden durch diesen Zauber erleiden, so als würde das Talent Frostiger Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Frostiger Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Frostiger Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Frostiger Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Frostiger Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, GNADEN-ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Gnaden-Zauber		1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Gnaden-Zauber		5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Gnaden-Zauber		12.250 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die nicht-tödlichen Schaden verursachen, so als würde das Talent Gnaden-Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Gnaden-Zauber	750 GM
Metamagisches Zauberzepter, Gnaden-Zauber	2.750 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Gnaden-Zauber	6.125 GM

Zauberzepter herstellen, Gnaden-Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, HARTNÄCKIGER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Hartnäckiger Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Hartnäckiger Zauber		32.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Hartnäckiger Zauber		73.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei hartnäckige Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Hartnäckiger Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Hartnäckiger Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Hartnäckiger Zauber	16.250 GM
Mächtige metamagisches Zauberzepter, Hartnäckiger Zauber	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Hartnäckiger Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, KRANKMACHENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Krankmachender Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Krankmachender Zauber		32.500 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Krankmachender Zauber		73.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die Kreaturen kränkeln lassen, so als würde das Talent Krankmachender Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Krankmachender Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Krankmachender Zauber	16.250 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Krankmachender Zauber	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Krankmachender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, LAUTLOS ZAUBERN		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Lautlos zaubern		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Lautlos zaubern		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Lautlos zaubern		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag ohne verbale Komponenten wirken, so als würde das Talent Lautlos zaubern zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Lautlos zaubern	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Lautlos zaubern	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Lautlos zaubern	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Lautlos zaubern

METAMAG. ZAUBERZEPTER, NACHWIRKENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Nachwirkender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Nachwirkender Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Nachwirkender Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei nachwirkende Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Nachwirkender Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Nachwirkender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Nachwirkender Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Nachwirkender Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Nachwirkender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, SCHNELL ZAUBERN		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Schnell zaubern		35.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Schnell zaubern		75.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Schnell zaubern		170.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei schnelle Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Schnell zaubern zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Schnell zaubern	17.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Schnell zaubern	37.750 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Schnell zaubern	85.000 GM

Zauberzepter herstellen, Schnell zaubern

METAMAG. ZAUBERZEPTER, SELEKTIVER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Selektiver Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Selektiver Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Selektiver Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Selektiver Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen. Bei jedem Zauber kann er bis zu vier Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches auswählen, die nicht betroffen sein sollen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Selektiver Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Selektiver Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Selektiver Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Selektiver Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, THANATOPISCHE ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Thanatopische Zauber		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Thanatopische Zauber		32.500 GM
Mächtiges metamag Zauberzepter, Thanatopische Zauber		73.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die so funktionieren, als würde das Talent Thanatopische Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Thanatopische Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Thanatopische Zauber	16.250 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Thanatopische Zauber	36.500 GM

Metamagisches Zauberzepter, Thanatopischer Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, THRENODISCHE ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Threnodische Zauber		9.000 GM
Metamag. Zauberzepter, Threnodische Zauber		32.500 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Threnodische Zauber		73.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die so funktionieren, als würde das Talent Threnodische Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Threnodische Zauber	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Threnodische Zauber	16.250 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Threnodische Zauber	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Threnodische Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, VERSCHÄRFTER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Verschärfter Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Verschärfter Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Verschärfte Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei verschärfte Zauber pro Tag wirken, so als würde des Talent Verschärfter Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Verschärfter Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Verschärfter Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Verschärfter Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Verschärfter Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, WEITREICHENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Weitreichender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Weitreichender Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Weitreichender Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, deren Reichweitenkategorie um eine Stufe ansteigt (beispielsweise von Nah zu Mittel oder von Mittel zu Lang), so als würde das Talent Weitreichender Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Weitreichender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Weitreichender Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Weitreichender Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Weitreichender Zauber

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, WIDERHALLENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Widerhallender Zauber		14.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Widerhallender Zauber		54.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Widerhallender Zauber		121.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag wirken, die an diesem Tag noch ein weiteres Mal gewirkt werden können, so als würde das Talent Widerhallender Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Widerhallender Zauber	7.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Widerhallender Zauber	27.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Widerhallende Zauber	60.750 GM

Zauberzepter herstellen, Widerhallender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ZAUBER AUSDEHNEN		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei ausgedehnte Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Zauber ausdehnen zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen	5.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Zauber ausdehnen

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ZAUBER VERSTÄRKEN		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Zauber verstärken		9.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauber verstärken		32.500 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Zauber verstärken		73.000 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei verstärkte Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Zauber verstärken zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamagisches Zauberzepter, Zauber verstärken	4.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauber verstärken	16.250 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Zauber verstärken	36.500 GM

Zauberzepter herstellen, Zauber verstärken

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ZAUBERBEREICH ERWEITERN		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zauberbereich erweitern		14.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauberbereich erweitern		54.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zauberbereich erweitern		121.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann den Wirkungsbereich von bis zu drei Zauber pro Tag erweitern, so als würde das Talent Zauberbereich erweitern zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zauberbereich erweitern	7.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauberbereich erweitern	27.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Zauberbereich erweitern	60.750 GM

Zauberzepter herstellen, Zauberbereich erweitern

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ZAUBEREFFEKT MAXIMIEREN		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zaubereffekt maximieren		14.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zaubereffekt maximieren		54.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zaubereffekt maximieren		121.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei maximierte Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Zaubereffekt maximieren zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zaubereffekt maximieren	7.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zaubereffekt maximieren	27.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zaubereffekt maximieren	60.750 GM

Zauberzepter herstellen, Zaubereffekt maximieren

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ZAUBERREICHWEITE ERHÖHEN		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen		11.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei Zauber mit erhöhter Zauberreichweite pro Tag wirken, so als würde das Talent Zauberreichweite erhöhen zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen	5.500 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Zauberreichweite erhöhen

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ZAUBERSTÖRENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zauberstörender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauberstörender Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zauberstörender Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



Der Träger kann bis zu drei zauberstörende Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Zauberstörender Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres mrtamag. Zauberzepter, Zauberstörender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauberstörender Zauber	5.500 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zauberstörender Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Zauberstörender Zauber

METAMAG. ZAUBERZEPTER, ZIELGERICHTETER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zielgerichteter Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zielgerichteter Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamagisches Zauberzepter, Zielgerichteter Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger kann bis zu drei zielgerichtete Zauber pro Tag wirken, so als würde das Talent Zielgerichteter Zauber (siehe *EXP*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen	5.500 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Zielgerichteter Zauber

METAMAGISCHES ZAUBERZEPTER, ZU-FALL-BRINGENDER ZAUBER		PREIS VARIIERT
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zu-Fall-bringender Zauber		3.000 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zu-Fall-bringender Zauber		11.000 GM
Mächtiges metamag. Zauberzepter, Zu-Fall-bringender Zauber		24.500 GM
AURA Stark (keine Schule)	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

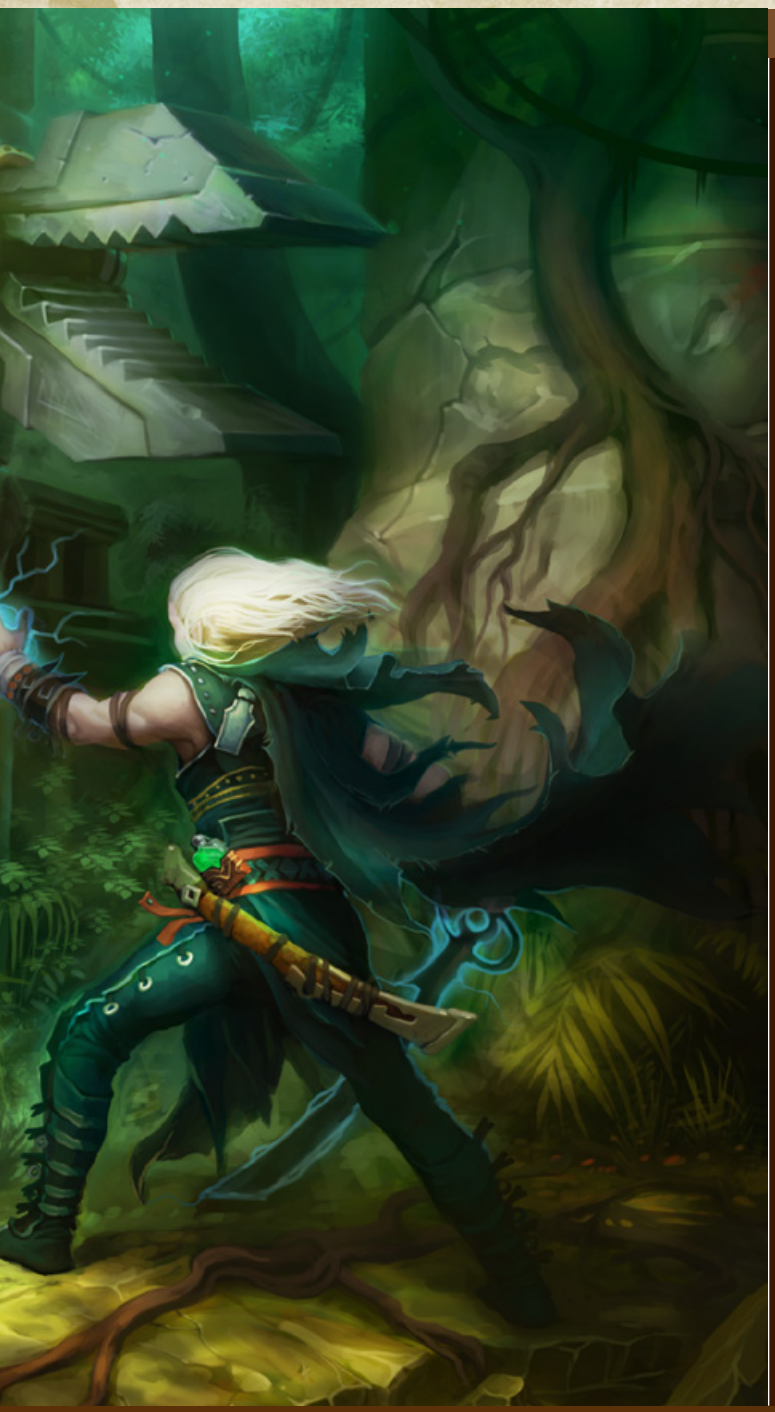
Der Träger kann bis zu drei Zauber pro Tag der Kategorie Energie wirken, die so funktionieren, als würde das Talent Zu-Fall-bringender Zauber (siehe *ABR*) zur Anwendung kommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Schwächeres metamag. Zauberzepter, Zu-Fall-bringender Zauber	1.500 GM
Metamagisches Zauberzepter, Zu-Fall-bringender Zauber	5.500 GM
Magisches metamag. Zauberzepter, Zu-Fall-bringender Zauber	12.250 GM

Zauberzepter herstellen, Zu-Fall-bringender Zauber



5 Wundersame Gegenstände



Die metallische Monstrosität erhob sich aus dem Teich. Wasser lief an ihrem stachelbesetzten Panzer hinab. Ein glühendes rotes Auge, welches von einer Ansammlung kleinerer Augen umgeben war, wandte sich den Entdeckern zu, während rostige Zahnräder knirschend ineinandergriffen.

„Was...“ setzte Seelah an, stieß dann aber nur ein Grunzen aus, als eine riesige Klaue mit der Geschwindigkeit eines Schwertes nach ihr schwang und auf ihre Brustplatte hämmerte. Atemlos rollte sie über den schlammigen Boden. Unter Klicken und Surren fuhr die Maschine Spinnenbeine aus und kam ans Ufer. Stahl sang, als Seelahs Schwert von dem ihr nächsten Bein abprallte, ohne einen Kratzer zu hinterlassen.

Seltyiel trat vor und hob eine Hand. Blaue Blitze krochen über seine Finger. Er lächelte auf den gestürzten Paladin herab. „Da du dich mal wieder während der Arbeit hinlegst…“







Wundersame Gegenstände

Es gibt viele unterschiedliche wundersame Gegenstände. Manche müssen an bestimmten Orten des Körpers getragen werden, um zu funktionieren, während es bei anderen ausreicht, sie im Besitz zu haben, um sie einzusetzen zu können. „Wundersamer Gegenstand" ist eine Auffangkategorie für alles, das nicht in andere Gruppen fällt wie Waffen, Stecken usw. Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand benutzen, außer die Beschreibung sagt etwas anderes aus.

Es gibt zwei Hauptkategorien Wundersamer Gegenstände: ausrüstungsplatzbezogene und jene, die keinem Ausrüstungsplatz zugeordnet sind. Ausrüstungsplatzbezogene Gegenstände belegen einen magischen Ausrüstungsplatz und müssen von dem Charakter getragen werden, der sie benutzen oder von ihnen profitieren will.

Ausrüstungsplatzbezogene Wundersame Gegenstände

Wenn ein Charakter einen ausrüstungsplatzbezogenen Wundersamen Gegenstand trägt, kann er im selben Ausrüstungsplatz von keinem weiteren Gegenstand profitieren, bis der erste entfernt wird. Natürlich kann ein Charakter eine beliebige Anzahl von Gegenständen mit sich führen oder besitzen, die für denselben Ausrüstungsplatz bestimmt sind, allerdings haben nur getragene Gegenstände einen Effekt. Manchmal muss ein ausrüstungsplatzbezogener Wundersamer Gegenstand für einen bestimmten Zeitraum – meist 24 Stunden – getragen werden, ehe sich die Effekte des Gegenstandes vollständig manifestieren. Sollte einer Kreatur der Körperteil fehlen, an dem ein Wundersamer Gegenstand getragen wird, kann sie diese Art ausrüstungsplatzbezogenen Gegenstandes nicht tragen. Sollte eine Kreatur mehrere Körperteile besitzen, die einem bestimmten Ausrüstungsplatz entsprechen, erhält sie dennoch nur die Vorteile eines Gegenstandes dieses Ausrüstungsplatzes.

Es gibt 15 Kategorien ausrüstungsplatzbezogener Wundersamer Gegenstände: Ringe, Rüstungen und Schilde werden in anderen Abschnitten dieses Buches beschrieben. Die anderen Ausrüstungsplätze werden im Folgenden beschrieben:

Augen: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Brillen, Linsen, Monokel und andere Gegenstände, die über den Augen getragen werden.

Brust: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Hemden, Jacken, Mäntel, Westen und andere Kleidungsstücke, die am Oberkörper und auf der Brust getragen werden.

Füsse: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Hufeisen, Pantoffeln, Sandalen, Schuhe, Stiefel und andere Gegenstände, die an den Füßen getragen werden können.

Gürtel: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Gürtel und andere Gegenstände, welche um die Hüfte getragen werden.

Hals: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Amulette, Broschen, Halsketten, Medaillons, Skarabäen und andere Gegenstände, die um den Hals oder an einem Umhang als Schließe getragen werden können.

Handgelenke: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Armbänder, Armreifen, Armschienen, Fesseln, Handschellen, Panzerhandschuhe, Unterarmpanzerungen und andere Gegenstände, die an den Handgelenken und/oder Unterarmen getragen werden können.

Hände: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Handschuhe, Panzerhandschuhe und andere Gegenstände, die über den Händen getragen werden können.

Kopf: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Helme, Hüte, Kapuzen, Kronen, Masken, Stirnreifen und andere Dinge, die auf dem Kopf getragen werden.

Tabelle 5-1: Arten Wundersamer Gegenstände

W%	Art des Wundersamen Gegenstandes
01-05	Augen (siehe Tabelle 5-2, Seite 209)
06-10	Brust (siehe Tabelle 5-3, Seite 213)
11-16	Füße (siehe Tabelle 5-4, Seite 217)
17-22	Gürtel (siehe Tabelle 5-5, Seite 223)
23-28	Hals (siehe Tabelle 5-6, Seite 229)
29-34	Handgelenke (siehe Tabelle 5-7, Seite 237)
35-41	Hände (siehe Tabelle 5-8, Seite 243)
42-47	Kopf (siehe Tabelle 5-9, Seite 249)
48-54	Körper (siehe Tabelle 5-10, Seite 257)
55-61	Schultern (siehe Tabelle 5-11, Seite 263)
62-67	Stirn (siehe Tabelle 5-12, Seite 271)
68-100	Kein Ausrüstungsplatz (siehe Tabelle 5-13, Seite 277-279)

Körper: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Geschirre, Gewänder, Körperbinden, Korsetts, Roben, Soutanen, Staubmäntel und andere Kleidungsstücke, welche am Leib getragen werden.

Schultern: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Flügel, Kordeln, Mäntel, Schals, Schulterstücke, Stolen, Umhänge und andere Gegenstände, die an den Schultern und/oder Oberarmen getragen werden.

Stirn: Dieser Ausrüstungsplatz fasst Gebetsrollen, Lorbeerkränze, Stirnbänder und andere Gegenstände, die nicht auf dem Kopf, sondern auf der Stirn getragen werden.

Andere Wundersame Gegenstände

Wundersame Gegenstände, welche nicht an einem Ausrüstungsplatz für magische Gegenstände getragen werden, sind Wundersame Gegenstände der Kategorie „Kein Ausrüstungsplatz" (oder kurz: „Keiner"). Dabei können sie äußerlich kleinen Schmuckstücken ähnelt, z.B. *Zauberstatuetten*. Andere sind aber auch größer wie z.B. ein *Fliegender Teppich*. Meistens genügt es, einen Gegenstand im Besitz zu haben, um seine Vorzüge zu erlangen, doch zuweilen muss man einen Gegenstand auch manipulieren und aktivieren. Wundersame Gegenstände, die keinem Ausrüstungsplatz zugewiesen sind, stellen die größte und vielfältigste Kategorie Wundersamer Gegenstände dar.

Besondere Wundersame Gegenstände

Manche Wundersamen Gegenstände sind intelligent, andere liefern zumindest Hinweise auf ihre Funktion. Würfle W%; ein Ergebnis von 01 bedeutet, dass der Wundersame Gegenstand intelligent ist. Bei 02-31 liefert er einen Hinweis auf seine Funktion – dabei kann es sich um ein Bild, eine Inschrift oder auch ein Befehlswort handeln, das auf den Gegenstand geschrieben wurde. Bei 32-100 liegen keine besonderen Eigenschaften vor. Intelligente Gegenstände besitzen zusätzliche Fähigkeiten und zuweilen außergewöhnliche Kräfte und besondere Zwecke (siehe Intelligente Gegenstände, Kapitel 6). Wundersame Gegenstände mit Ladungen sind niemals intelligent.

Aktivierung

Wundersame Gegenstände werden in der Regel durch Nutzung oder mittels eines Befehlswortes aktiviert. Die Details können von Gegenstand zu Gegenstand unterschiedlich sein.

Befehlswort: Sollte der Gegenstand durch eine Methode aktiviert werden die weder aus seiner Beschreibung noch aus seiner Art hervorgeht, wird höchstwahrscheinlich ein Befehlswort benötigt, um ihn zu aktivieren. Aktivierung mittels eines Befehlswortes bedeutet, dass ein Charakter das Wort ausspricht, dann aktiviert sich der Gegenstand – weiteres, besonderes Wissen ist nicht erforderlich.

Ein Befehlswort kann ein existierendes Wort sein, allerdings riskiert der Besitzer des Gegenstandes, diesen versehentlich

während eines normalen Gesprächs zu aktivieren. Meisten ist es ein unsinniges Wort oder ein Wort oder gar eine Phrase in einer uralten Sprache. Einen Gegenstand mittels eines Befehlswortes zu aktivieren, ist eine Standard-Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Manchmal ist das Befehlswort zum Aktivieren des Gegenstandes auf diesen selbst geschrieben. Es kann dabei aber auch in einem Muster oder Bild verborgen sein, welches in den Gegenstand eingraviert, geschnitzt oder eingebaut ist. Ebenso kann es sich auch nur um einen Hinweis auf das Befehlswort handeln.

Die Fertigkeiten Wissen (Arkanes) und Wissen (Geschichte) können beim Identifizieren von Befehlsworten und dem Entziffern von Hinweisen nützlich sein. Ein Wurf gegen SG 30 muss gelingen, um das Befehlswort herauszufinden; scheitert dieser, kann ein weiterer Fertigkeitswurf gegen SG 25 versucht werden, um einen Hinweis zu entdecken. Die Zauber *Magie entdecken, Identifizieren* und *Zauber analysieren* enthüllen Befehlsworte, sofern die Eigenschaften eines Gegenstandes erfolgreich identifiziert worden sind.

AKTIVIERUNG DURCH BENUTZUNG: Diese Art von Gegenstand muss nur benutzt werden, um ihn zu aktivieren. Ein Charakter muss einen Trank trinken, ein Schwert schwingen, einen Schild heben, um einen Hieb abzufangen, durch eine Linse blicken, Staub sprenkeln, einen Ring tragen oder einen Hut aufsetzen. Aktivierung durch Nutzung ist in der Regel geradeheraus und selbsterklärend. Viele dieser Gegenstände werden getragen. Ständig wirkende Gegenstände sind eigentlich immer Gegenstände, die man trägt. Ein paar wenige müssen sich nur im Besitz, d.h. an der Person, des Anwenders befinden, während andere dennoch aktiviert werden müssen. Diese Aktivierung erfordert manchmal ein Befehlswort (s.o.), meistens muss man die Aktivierung aber per Geistesbefehl anstreben. Die Beschreibung eines Gegenstandes gibt an, ob ein Befehlswort in einem solchen Fall erforderlich ist.

AUSSERDIMENSIONALE RÄUME

Eine Reihe von Zaubern und magischen Gegenständen bedienen sich außerdimensionaler Räume – z.B. *Seiltrick, Nimmervolle Beutel, Praktische Rucksäcke* und *Tragbare Löcher.* Diese Zauber und magischen Gegenstände erschaffen winzige Taschen, die in keiner Dimension existieren. Solche Gegenstände funktionieren aber nicht innerhalb anderer außerdimensionaler Räume. Sollten sie innerhalb eines solchen Raumes platziert werden, stellen sie die Funktion ein, bis sie daraus entfernt werden. Sollte z.B. ein *Nimmervoller Beutel* in einen *Seiltrick* gebracht werden, wird der Inhalt des Beutels unzugänglich, bis dieser wieder aus dem *Seiltrick* entfernt wird. Dabei gibt es nur eine Ausnahme: Interagieren ein *Nimmervoller Beutel* und ein *Tragbares Loch*, entsteht ein Riss zur Astralebene, wie in den Gegenstandsbeschreibungen beschrieben.



Ausrüstungsplatz Augen

Der Ausrüstungsplatz Augen fasst Augen, Brillen, Linsen, Monokel und andere Gegenstände, die über den Augen getragen werden können.

Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für diesen Ausrüstungsplatz benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, Einzelheiten können aber von Gegenstand zu Gegenstand variieren.

Adleraugen

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** —



Diese Linsen bestehen aus besonderem Kristall und passen über die Augen des Trägers. Sie verleihen ihm einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, wenn beide Linsen getragen werden. Wird nur eine getragen, wird dem Träger schwindelig und er ist für 1 Runde Betäubt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*

Augen der Totenwacht

Preis 2.000 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 1 | **GEWICHT** —

Diese blutroten Kristalllinsen passen genau über die Augen des Trägers. Der Träger erlangt den ständigen Effekt des Zaubers *Totenwache*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Totenwache*

Augen des Beherrschers

Preis 95.000 GM

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 11 | **GEWICHT** —

Dieses Paar dünner, facettierter Rubinkristalle passt über die Augen des Trägers. Auf Befehl hin wirken die getragenen Linsen *Monster bezaubern* (Willen SG 19, keine Wirkung). Alternativ kann der Träger einmal am Tag *Person beherrschen* (Willen SG 20, keine Wirkung) wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 47.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster bezaubern, Person beherrschen*

Augen des Bösen Blicks

Preis 30.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 11 | **GEWICHT** —

Diese Brille wirkt wie ein Gebiss goldener Zähne, die zwei grüngefärbte Gläser halten. Der Träger kann ihr elf Mal am Tag befehlen, *Böser Blick* für jeweils 1 Runde zu wirken. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden. Jede Anwendung kann nur jeweils ein Ziel betreffen. Jede Aktivierung ist eine Standard-Aktion im Gegensatz zum Zauber, bei dem der Zielwechsel eine Schnelle Aktion ist. Die Effekte des *Bösen Blicks* enden augenblicklich, wenn der Träger die Brille absetzt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Böser Blick*

Augen des Scharfblicks

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** —

Diese klaren Kristalle passen über die Augen des Trägers und verleihen ihm einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung sowie Dämmersicht. Sollte der Träger bereits über Dämmersicht verfügen, verdoppeln die Linsen seine Sichtweite.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geschärfte Sinne*[EXP]

Augenbinde des Blinden

Preis 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** —

Dieser Gegenstand wird aus einem Fetzen der Kleidung eines blinden Bettlers angefertigt und wird oft von Entdeckern genutzt, welche in von unsichtbaren Kreaturen bewohnte Höhlen vorstoßen müssen oder deren Gegner vom Licht angezogen werden. Diese Augenbinde vereitelt jede normale Sicht, verleiht ihrem Träger aber die Effekte des Talents Verbessertes Blind kämpfen[EXP]. Kreaturen, die keine normale Sichtwahrnehmung besitzen, erhalten keine Vorteile durch diesen Gegenstand.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Verbessertes Blind kämpfen, *Dunkelheit*

Augenbinde des Schwertmeisters

Preis 80.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

Dieses schwarze Seidenband verleiht seinem Träger unglaubliche Sinne mit begrenzter Reichweite. Manche glauben, dass sie unfähigeren Schwertmeistern die Illusion verleihen sollen, begabt zu sein. Wenn der Träger die Augenbinde über seine Augen zieht, ist er blind, erhält aber Blindsicht (*MHB*, S. 298) entsprechend der Reichweite seiner Nahkampfwaffe oder mit Reichweite 1,50 m, sollte er keine Nahkampfwaffe führen. Zudem steht er unter dem Effekt eines ständigen *Schwäche aufspüren*, wenn er Nahkampfangriffe ausführt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 40.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blindheit verursachen, Schwäche aufspüren*

Augengläser der Auflösung

Preis 25.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** ¼ Pfd.



Durch die dunkel gefärbten Gläser dieser Brille betrachtete Kreaturen scheinen manchmal kurz aus der Realität zu verschwinden. Ein Magier der Schule der Verwandlung kann diese Brille benutzen, um spontan einen vorbereiteten Zauber der Schule der Verwandlung in einen anderen Verwandlungszauber umzuwandeln, den er kennt. Der gewünschte Zauber muss denselben oder einen niedrigeren Grad besitzen als der vorbereitete Zauber. Einmal am Tag kann der Träger die Brille verwenden, um spontan *Auflösung* anstelle eines seiner vorbereiteten Zauber der Schule der Verwandlung des 6. oder höheren Grades zu wirken, selbst wenn er diesen Zauber nicht kennen sollte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auflösung*, Erschaffer muss ein Magier (Wandler) sein

Augengläser der Bruderschaft

Preis 7.500 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 2 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Bei diesen Augengläsern handelt es sich um zwei Kristallmonokel, die mit einer Silberklammer verbunden sind, so dass man sie wie einen Zwicker tragen könnte. Sie können aber auch getrennt und von

zwei unterschiedlichen Personen getragen werden. Diese können dann durch die Augen der jeweils anderen Person sehen, sofern ein Träger das Befehlswort ausspricht und nicht weiter als 150 m vom anderen Träger entfernt ist. Wenn eine Person beide Monokel trägt bieten diese keinen Vorteil, sieht man von einer leichten Vergrößerung ab.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sinne teilen*[EXP]

AUGENKLAPPE DES MEERESTYRANNEN

Preis 70.000 GM

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 15 | **GEWICHT** —

Diese kunstvolle Augenklappe ist mit Goldfaden bestickt und mit Perlen in einem Wirbelmuster besetzt. Dieser Gegenstand gehört zu den Favoriten besonders ruchloser oder durchtriebener Piratenkapitäne. Der Träger unterliegt einem ständigen *Hauch der See*[EXP] und *Wasser atmen*. Einmal am Tag kann er der Augenklappe befehlen, *Massen-Monster bezaubern* zu wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 35.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hauch der See, Massen-Monster bezaubern, Wasser atmen*

AUGENKLAPPE DES PIRATEN

Preis 2.600 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 2 | **GEWICHT** —



Diese Augenklappe aus schwarzer Seide ist mit einem Totenschädel und gekreuzten Knochen in silbernem Fadem bestickt. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und Schwimmen. Ferner kann er einmal am Tag der Augenklappe befehlen, auf ihn *Hauch der See*[EXP] oder *Rascher Rückzug* zu wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hauch der See, Rascher Rückzug*

BEZAUBERUNGSAUGEN

Preis 56.000 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 7 | **GEWICHT** —



Diese zwei Kristalllinsen passen über die Augen des Anwenders. Der Träger kann einmal pro Runde *Person bezaubern* einsetzen, indem er einfach dem Blick eines Zieles begegnet. Misslingt dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 16, ist es bezaubert wie durch den gleichnamigen Zauber. Der Träger muss dabei beide Linsen tragen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 28.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubergrad erhöhen, *Person bezaubern*

BRILLE DER VERSTÄNDIGUNG

Preis 3.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 2 | **GEWICHT** —

Diese harmlos aussehende Brille übersetzt für ihren Träger jede Schriftsprache wie mittels dem Zauber *Sprachen verstehen*. Man kann mit ihr auch gefälschte Dokumente entdecken, da sie ihrem Träger einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde verleiht, um Fälschungen zu erkennen – der Träger kann solche Würfe ungeübt ausführen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sprachen verstehen*

TABELLE 5-2: WUNDERSAME GEGENSTÄNDE – AUSRÜSTUNGSPLATZ AUGEN

MINDERER SCHWACHER

W%	AUGEN-GEGENSTAND	PREIS
01–18	*Augen der Totenwacht*	2.000 GM
19–38	*Adleraugen*	2.500 GM
39–58	*Vergrößerungsbrille*	2.500 GM
59–72	*Augenklappe des Piraten*	2.600 GM
73–87	*Brille der Verständigung*	3.000 GM
88–100	*Spähllinsen*	3.500 GM

HÖHERER SCHWACHER

W%	AUGEN-GEGENSTAND	PREIS
01–20	*Eulenaugen*	4.000 GM
21–44	*Augen des Scharfblicks*	6.000 GM
45–66	*Brille des Schatzjägers*	6.400 GM
67–84	*Monokel des Inquisitors*	6.800 GM
85–100	*Augengläser der Bruderschaft*	7.500 GM

MINDERER DURCHSCHNITTLICHER

W%	AUGEN-GEGENSTAND	PREIS
01–16	*Elfenbrille*	8.500 GM
17–31	*Brille des Gleißenden Lichts*	8.800 GM
32–48	*Augenbinde*	12.000 GM
49–67	*Nachtbrille*	12.000 GM
68–82	*Linsen der Erkannten Trugbilder*	12.000 GM
83–100	*Spinnenbrille*	15.000 GM

HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER

W%	AUGEN-GEGENSTAND	PREIS
01–21	*Finsterlandbrille*	20.000 GM
22–40	*Scharfschützenbrille*	20.000 GM
41–58	*Regenbogenlinsen*	21.000 GM
59–77	*Augengläser der Auflösung*	25.000 GM
78–100	*Unheilsaugen*	25.000 GM

MINDERER MÄCHTIGER

W%	AUGEN-GEGENSTAND	PREIS
01–60	*Augen des Bösen Blicks*	30.000 GM
61–100	*Scharfschützenbrille, Mächtige*	50.000 GM

HÖHERER MÄCHTIGER

W%	AUGEN-GEGENSTAND	PREIS
01–18	*Bezauberungsaugen*	56.000 GM
19–34	*Monokel des Ermittlers*	66.000 GM
35–48	*Augenklappe des Meerestyrannen*	70.000 GM
49–63	*Augenbinde des Schwertmeisters*	80.000 GM
64–77	*Augen des Beherrschers*	95.000 GM
78–90	*Drachenaugen*	110.000 GM
91–100	*Brille des Wahren Blicks*	184.800 GM

BRILLE DES GLEISSENDEN LICHTS

Preis 8.800 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

Diese stabile Brille ist verspiegelt und schützt die Augen des Trägers vor natürlichem Licht. Zweimal am Tag kann der Träger ihr befehlen, helles Licht mit einer Reichweite von 9 m abzugeben. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen, um nicht für eine Stunde Blind zu werden. Ferner erhält der Träger einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen visuelle Effekte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht, Sengender Strahl*

Brille des Schatzjägers

Preis 6.400 GM		
AURA Schwache Erkenntnismagie	**ZS** 3	**GEWICHT** —

Diese stabile, aber schmucklose Brille hilft ihrem Träger, Geheimtüren und Münzen aufzuspüren und Schätze zu identifizieren. Der Träger kann beliebig oft *Geheimtüren entdecken* wirken. Die Brille hilft ihm aber nicht beim Öffnen solcher Türen. Einmal am Tag kann der Träger der Brille befehlen, ihm die Fähigkeit *Gegenstand aufspüren* (wie der Zauber) zu verleihen. Er kann auf diese Weise aber nur 100 oder mehr Münzen in einem kleinen Bereich wahrnehmen, z.B. in einem Rucksack, einer Kiste, einem Beutel oder einem Sack. Ferner kann er dreimal am Tag *Identifizieren* einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 3.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand aufspüren, Geheimtüren entdecken, Identifizieren*

Brille des wahren Blicks

Preis 184.800 GM		
AURA Starke Erkenntnismagie	**ZS** 11	**GEWICHT** —

Diese Brille besteht aus zwei perfekten Prismen in einem Goldgestell, das mit einem schwarzen Lederriemen am Kopf befestigt wird. Sie verleiht ihrem Träger ständig *Wahren Blick*. Ferner wirkt sie einmal am Tag auf Befehl hin *Zauber analysieren*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 92.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick, Zauber analysieren*

Drachenaugen

Preis 110.000 GM		
AURA Starke Verwandlung	**ZS** 15	**GEWICHT** —

Diese Tigeraugenedelsteine passen über die Augen und verschmelzen sodann mit ihnen. Die Augen des Trägers erhalten ein drakonisches Aussehen mit geschlitzter Pupille. Der Träger erhält Dunkelsicht 36 m und Blindgespür 18 m. Er kann viermal so gut wie ein Mensch bei Dämmerlicht und doppelt so weit bei normalem Licht sehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 55.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Drachengestalt III*

Elfenbrille

Preis 8.500 GM		
AURA Schwache Erkenntnismagie	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Diese einfache Brille besteht aus zwei Smaragden in einem Gestell. Sie verleiht ihrem Träger Dämmersicht und einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um magische Auren und Gegenstände zu identifizieren. Sollte der Träger bereits Dämmersicht besitzen, verdoppelt die Brille seine Sichtweite dabei.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 4.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt II, Göttliche Führung*

Eulenaugen

Preis 4.000 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Diese magische Brille trägt Eulenmotive und Federbüschel über den Augen. Der Träger erhält Dämmersicht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I*

Finsterlandbrille

Preis 20.000 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 6	**GEWICHT** —

Die dunklen Linsen dieser Brille bestehen aus so dünn geschliffenen Obsidianscheiben, dass man hindurchsehen kann. Sie verleihen dem Träger Dunkelsicht 36 m und einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und für Überlebenskunst beim Spurenlesen, wenn er sich unterirdisch aufhält.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bund mit dem Gelände*[ABR II], *Dunkelsicht*

Linsen der erkannten Trugbilder

Preis 12.000 GM		
AURA Schwache Erkenntnismagie	**ZS** 3	**GEWICHT** —

Wenn der Träger erstmals einen Illusionseffekt der Unterschule der Trugbilder mit einem visuellen Effekt sieht, welcher einen Rettungswurf gestattet, kann er augenblicklich jeden erlaubten Rettungswurf ablegen, um die Illusion zu erkennen, statt erst mit ihr interagieren zu müssen. Dies hat keinen Effekt auf Illusionen anderer Unterschulen oder auf Illusionen, welche keinen Rettungswurf gestatten. Sollte es dem Träger nicht gelingen, die Illusion anzuzweifeln, und sollte er später mit ihr in einer Weise interagieren, welche einen Rettungswurf zum Anzweifeln ermöglichen würde, erhält er auf diesen Wurf einen Kompetenzbonus von +4.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbares sehen*

Monokel des Ermittlers

Preis 66.000 GM		
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie	**ZS** 11	**GEWICHT** —



Diese Kristalllinse passt über ein einzelnes Auge, belegt aber den kompletten Ausrüstungsplatz Augen. Einmal am Tag kann der Träger einen Bereich von 3 m x 3 m betrachten und sehen, was sich dort in den letzten 24 Stunden zugetragen hat. Diese Vision hat eine Länge von einer Minute, sollte der Träger unterbrochen werden, muss er das Monokel erneut benutzen, um die komplette Vision zu erhalten. Alle visuellen Details sind dabei klar und einprägsam, egal wie obskur sie auch sein mögen. Das Monokel liefert aber darüber hinaus keine Einsichten zu den beobachteten Dingen. So gibt es auch keine anderen Sinneswahrnehmungen wie z.B. Geräusche.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 33.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sagenkunde, Vision*

Monokel des Inquisitors

Preis 6.800 GM		
AURA Schwache Verzauberung	**ZS** 3	**GEWICHT** —

Die dicke Glaslinse mit dem Goldrahmen ist an einer schweren Kette befestigt. Das Monokel hilft bei der Wahrheitsfindung und wurde ursprünglich erschaffen, um Ermittlungen bei Verbrechen und die Zeugenbefragung zu unterstützen. Auf Befehl erzeugt es zweimal am Tag eine *Zone der Wahrheit*. Ferner verleiht es seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Es wird zwar nur über einem Auge getragen, belegt aber den kompletten Ausrüstungsplatz Augen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 3.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zone der Wahrheit*

Nachtbrille

Preis 12.000 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 3	**GEWICHT** —



Die Linsen dieser Brille bestehen aus violettem Kristall. Sie sind zwar eigentlich undurchsichtig, ihr Träger kann aber dennoch normal sehen und erhält zudem Dunkelsicht 18 m, sofern er beide Linsen trägt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht*

REGENBOGENLINSEN

Preis 21.000 GM

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 15 | **GEWICHT** —

Diese Linsen stören die Farbwahrnehmung des Trägers – alles erscheint in Schwarzweiß, als würde er Dunkelsicht einsetzen. Der Träger kann einmal pro Tag *Hypnotisches Muster, Regenbogenmuster* und *Sprühende Farben* einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hypnotisches Muster, Regenbogenmuster, Sprühende Farben*

SCHARFSCHÜTZENBRILLE

Preis 20.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese dicken Linsen sind mit einem Lederriemen verbunden, der es gestattet, die Brille zu tragen. Der Träger kann Hinterhältige Angriffe auf jede Entfernung ausführen statt nur innerhalb von maximal 9 m. Innerhalb von 9 m erhält er allerdings einen Situationsbonus von +2 auf jeden Hinterhältigen Schadenswürfel.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zielsicherer Schlag*

SCHARFSCHÜTZENBRILLE, MÄCHTIGE

Preis 50.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** —

Diese Brille besitzt periskopartige Linsen, die sich ausfahren und einziehen, wie es der Träger benötigt. Diese Brille funktioniert wie eine *Scharfschützenbrille*, allerdings erhält der Träger unabhängig von der Entfernung auf jeden Hinterhältigen Angriff den Situationsbonus von +2.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 25.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zielsicherer Schlag*

SPÄHLINSEN

Preis 3.500 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese runden Prismen erlauben es ihrem Träger, genaue Einzelheiten zu erkennen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Zudem helfen sie auch bei der Spurensuche und verleihen einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst beim Spurensuchen und –verfolgen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*

SPINNENBRILLE

Preis 15.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dieses Lederband ist mit Dutzenden geschliffener Kristalle unterschiedlicher Größe besetzt. Zwei davon passen über die Augen. Der Träger sieht durch alle Kristalle und erlangt Rundumsicht[MHB II].

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zahllose Augen*[ABR II]

UNHEILSAUGEN

Preis 25.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 11 | **GEWICHT** —



Diese Kristalllinsen passen über die Augen des Benutzers und ermöglichen es ihm, einmal pro Runde als Blickangriff auf ein Ziel *Unheil* zu wirken. Der Träger benötigt dazu eine Standard-Aktion; jemand, der ihn lediglich ansieht, ist nicht betroffen. Wem ein Willenswurf gegen SG 11 misslingt, ist wie durch den Zauber *Unheil* betroffen. Der Träger erhält zudem einen ständigen *Totenwache*-Effekt und kann *Furcht* (Willen SG 16, teilweise) einmal pro Woche als normalen Blickangriff wirken. Der Träger muss dabei beide Linsen tragen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht, Totenwache, Unheil*

VERGRÖSSERUNGSBRILLE

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** —

Die Linsen dieses Gegenstandes bestehen aus besonderem Kristall, während in das Gestell winzige Muster mit metallischen Fäden gewoben sind, die das bloße Auge kaum erkennen kann. Der Träger der Brille kann bei Entfernungen von 0,30 m oder weniger viel besser sehen und erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten, sofern er beide Linsen trägt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*

Ausrüstungsplatz Brust

Der Ausrüstungsplatz Brust fasst Jacken, Mäntel, Hemden, Westen und andere Gegenstände, die um den Oberkörper oder auf der Brust getragen werden.

Ein Wundersamer Gegenstand für den Ausrüstungsplatz Brust kann von jedem benutzt werden, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzen oder Befehlswort aktiviert. Einzelheiten variieren von Gegenstand zu Gegenstand.

Aufsaugende Jacke

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Das Futter dieses schweren Stoffmantels besteht aus aufsaugenden Fasern. Der Träger kann einmal am Tag als Standard-Aktion einen Trank in das Futter gießen und mit ihm die Jacke aufladen. Sollte der Trank die Wirkungsdauer Augenblicklich aufweisen, kann der Träger das Kleidungsstück als Schnelle Aktion aktivieren, um den Trank zu konsumieren. Wird die Wirkungsdauer in Runden bemessen, kann der Träger die Jacke als Schnelle Aktion aktivieren, um die Vorteile des Tranks für 1 Runde zu erhalten, und dies nach Belieben in Folgerunden wiederholen, bis er die Wirkungsdauer des Trankes verbraucht hat; diese Runden müssen nicht fortlaufend sein. Der Mantel absorbiert nur Tränke mit einer Wirkungsdauer von Augenblicklich oder Runden, funktioniert also z.B. nicht mit Ölen. Ein absorbierter Trank kann nicht wiedergewonnen, sondern nur wie beschrieben verbraucht werden. Nach 24 Stunden verliert der absorbierte Trank seine Wirkung, wenn er nicht vorher verbraucht wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elixier verstärken*

Bandagen der raschen Erholung

Preis 200 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese Leinenbandagen haben die Farbe und Weichheit von Taubenfedern. Ihr antiseptischer Geruch weist aber auf einen eher unnatürlichen Ursprung hin. Jede in diese Bandagen gewickelte Kreatur erholt sich täglich von Verwundungen und Attributsschaden, als hätte sie unabhängig von ihrer Aktivität vollständige Bettruhe genossen. Sollte die Kreatur zudem tatsächlich Langzeitpflege durch die Fertigkeit Heilkunde erhalten oder vollständige Bettruhe genießen, erhält sie einen Bonus von +4 auf ihre effektive Stufe oder Anzahl ihrer TW, um zu bestimmen, wie viele TP sie pro Tag zurückerlangt, während sie diese Bandagen trägt. Wenn die Bandagen entfernt werden oder der Träger sämtlichen Trefferpunkte- und Attributsschaden ausgeglichen hat, werden die Bandagen zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen, Stabilisieren, Teilweise Genesung*

Blattschusssweste

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese raue, schwarze Schlangenlederweste ist mit einer Borte aus Rohlederquasten geschmückt, an denen Knochen und kleine Tierschädel befestigt sind. Ein Schütze mit dem Schützentrick Blattschuss kann diesen Schützentrick für 1 Schneidpunkt weniger einsetzen (Minimum 1 Schneidpunkt). Ferner kann der Träger einmal am Tag, wenn



er eine Kreatur mit einer Feuerwaffe auf 0 oder weniger TP reduziert hat, *Totenglocke* (Willen SG 13, keine Wirkung) gegen diese Kreatur als Schnelle Aktion einsetzen. Er muss das Ziel dazu nicht berühren, allerdings unterliegt der SG des Rettungswurfes demselben Entfernungsmalus wie sein Angriffswurf – sollte er also aufgrund der Entfernung einen Malus von -2 auf den Angriffswurf haben, beträgt der SG 11.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Totenglock, Zielsicherer Schlag*

Bluse der kichernden Vettel

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese locker sitzende Bluse ist mit grotesken Fetischen und Trophäen geschmückt, welche dem Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern verleiht. Sollte es sich beim Träger um eine Hexe handeln, erhält er die Hexerei Kichern; falls er diese Hexerei schon beherrscht, kann er sie zweimal am Tag als Schnelle Aktion statt als Bewegungsaktion einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fürchterlicher Lachanfall* oder Hexerei Kichern, Erschaffer muss 5 Fertigkeitsränge in Einschüchtern besitzen

Chirurgenweste

Preis 3.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 4 Pfd.



Diese smaragdgrüne Weste hat an der Vorderseite vier große, pralle Taschen. Der Träger wird bei Fertigkeitswürfen für Heilkunde stets behandelt, als würde er eine Heilertasche verwenden (*GRW*, S. 161). Einmal am Tag kann der Träger einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 ablegen, als würde er tödliche Verletzungen behandeln. Bei Erfolg heilt er statt Trefferpunktschaden 1W4 Punkte Attributsschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teilweise Genesung*, Erschaffer muss 5 Fertigkeitspunkte in Heilkunde besitzen

Endloser Munitionsgurt

Preis 1.500 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Die kleinen Schlaufen dieses Gurts scheinen zwanzig Alchemistische Kartuschen halten zu können (Munition für eine Feuerwaffe – siehe *ABR II*). Insgesamt passen aber bis zu 60 Kartuschen in die Schlaufen aufgrund einer subtilen Biegung des Raumes. Die sechs kleinen Taschen des Gurts sind zudem außerdimensionale Taschen für zusätzliche Feuerwaffen und Ausrüstungsgegenstände. Die vier kleinen Taschen fassen jeweils eine einhändige Feuerwaffe, 1 Pfund Munition, ein Pulverhorn oder einen ähnlich großen Gegenstand. Die beiden größeren Taschen fassen eine zweihändige Feuerwaffe oder einen ähnlich großen Gegenstand. Der Träger kann einen im Gurt gelagerten Gegenstand mit derselben Leichtigkeit herausziehen wie aus einem gewöhnlichen Munitionsbeutel oder Halfter. Das Gewicht des Munitionsgurts verändert sich durch eingelagerte Gegenstände nicht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*

FLAMMENHEMD

Preis 8.000 GM		
AURA Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 10	**GEWICHT** 1 Pfd.

Wenn der Träger in einen Ringkampf verwickelt ist, beginnt dieses Hemd automatisch zu brennen und verursacht seinem Ringkampfgegner pro Runde 1W6+10 Punkte Feuerschaden. Die Flammen schaden dem Träger nicht und bestehen eine Runde lang (das Hemd brennt weiter, sollte der Zustand Ringend nach 1 Runde immer noch bestehen). Das Hemd brennt maximal für 10 Runden am Tag, diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerschild*

FLUCHTWESTE

Preis 5.200 GM		
AURA Schwache Beschwörung und Verwandlung	**ZS** 4	**GEWICHT** –



Diese einfache Seidenweste wirkt unauffällig, verfügt in Wahrheit aber über zahlreiche verborgene Tasche in ihrem Futter. Darin verborgen befinden sich magische Dietriche, welche einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten verleihen. Die Weste verleiht ihrem Träger zudem einen Kompetenzbonus von +6 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klopfen, Schmieren*

GEISTERHAFTES LEICHENTUCH

Preis 26.000 GM		
AURA Durchschnittliche Nekromantie	**ZS** 5	**GEWICHT** –

Dieses dünne, gebleichte Tuch bedeckt den ganzen Oberkörper seines Trägers. Manche bedecken auch das Gesicht, stören dabei aber die Sicht nicht. Dieser morbide Begräbnisschleier verleiht dem Träger eine Affinität zu den geisterhaften Toten: Der Träger kann unsichtbare und ätherische Kreaturen sehen, als würde er *Unsichtbares sehen* einsetzen. Einmal pro Tag kann er für 10 Runden körperlos werden und erhält dabei eine Bewegungsrate: Fliegen in Höhe seiner halben Grundbewegungsrate (perfekt). Der Träger kann in diesem Zustand nicht angreifen, diesen aber als Bewegungsaktion beenden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbares sehen, Vor Untoten verstecken*

GIFTMISCHERJACKE, MÄCHTIGE

Preis 58.000 GM		
AURA Starke Beschwörung und Nekromantie	**ZS** 15	**GEWICHT** 4 Pfd.

Diese Jacke besitzt die Eigenschaften einer *Schwächeren Giftmischerjacke*. Zudem kann der Träger einmal am Tag eine Phiole erschaffen, deren Inhalt die Effekte eines beliebigen Giftes aus dem *GRW* im Wert von maximal 4.000 GM reproduziert. Dieses Gift sieht immer wie eine undurchsichtige, zitronengelbe Flüssigkeit aus und wird nach 1 Stunde wirkungslos.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 29.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung, Vergiften*

GIFTMISCHERJACKE, SCHWÄCHERE

Preis 12.000 GM		
AURA Schwache Beschwörung und Nekromantie	**ZS** 5	**GEWICHT** 3 Pfd.

Der Träger dieser dunklen Jacke kann dreimal am Tag eine Phiole mit einer Anwendung eines beliebigen Giftes aus dem *GRW* im Wert von maximal 300 GM erschaffen. Dieses Gift sieht immer wie eine undurchsichtige, bernsteinfarbene Flüssigkeit aus und wird nach 1 Stunde wirkungslos.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Niedere Erschaffung, Vergiften*

HEMD DER FREIHEIT

Preis 10.000 GM		
AURA Durchschnittliche Bannmagie und Verwandlung	**ZS** 7	**GEWICHT** –

Dieses locker sitzende, meist zerknitterte Hemd ist so geschnitten, dass es die Bewegungen seines Trägers nicht einschränkt. Einmal pro Tag kann der Träger auf Befehl für 10 Runden die Vorteile von *Bewegungsfreiheit* erhalten.

TABELLE 5-3: WUNDERSAME GEGENSTÄNDE – AUSRÜSTUNGSPLATZ BRUST

MINDERER SCHWACHER

W%	BRUST-GEGENSTAND	PREIS
01–15	*Bandagen der Raschen Erholung*	200 GM
16–30	*Sprinterhemd*	1.000 GM
31–50	*Endloser Munitionsgurt*	1.500 GM
51–75	*Werkzeugweste*	1.800 GM
76–100	*Chirurgenweste*	3.000 GM

HÖHERER SCHWACHER

W%	BRUST-GEGENSTAND	PREIS
1–08	*Schärpe des Kriegskapitäns*	4.000 GM
09–19	*Aufsaugende Jacke*	5.000 GM
20–29	*Tunika der Sorgsamen Magie*	5.000 GM
30–39	*Fluchtweste*	5.200 GM
40–48	*Bluse der Kichernden Vettel*	6.000 GM
49–58	*Blattschussweste*	6.000 GM
59–67	*Schultergürtel des Propheten*	6.000 GM
68–76	*Tunika der Tödlichen Macht*	6.000 GM
77–85	*Weste des Rachsüchtigen Spurenlesers*	6.000 GM
86–92	*Pektoral des Propheten*	6.000 GM
93–100	*Prachtvoller Uniformmantel*	7.000 GM

MINDERER DURCHSCHNITTLICHER

W%	BRUST-GEGENSTAND	PREIS
01–13	*Flammenhemd*	8.000 GM
14–28	*Schlangenhauttunika*	8.000 GM
29–40	*Bandelier des Verderbens*	10.000 GM
41–55	*Hemd der Freiheit*	10.000 GM
56–65	*Wehrgehenk des Verderbens*	10.000 GM
66–80	*Schwächere Giftmischerjacke*	12.000 GM
81–100	*Kakerlakenweste*	16.000 GM

HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER

W%	BRUST-GEGENSTAND	PREIS
01–50	*Weste der Stabilen Mutation*	20.000 GM
51–100	*Geisterhaftes Leichentuch*	26.000 GM

MINDERER MÄCHTIGER

W%	BRUST-GEGENSTAND	PREIS
01–60	*Mantel der Unsterblichkeit*	50.000 GM
61–100	*Giftmischerjacke, Mächtige*	58.000 GM

HÖHERER MÄCHTIGER

W%	BRUST-GEGENSTAND	PREIS
01–25	*Gnadenvoller Bandelier*	60.000 GM
26–50	*Wehrgehenk der Gnade*	60.000 GM
51–75	*Mantel des Glaubens*	76.000 GM
76–100	*Mantel der Zauberresistenz*	90.000 GM

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bewegungsfreiheit, Katzenhafte Anmut*

KAKERLAKENWESTE

Preis 16.000 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese gepolsterte und leichte klobige Weste besteht aus rotbraunem Tuch. Wenn ihr Träger in liegender Position ist, fühlt sie sich vage unbequem an. Sollte der Träger ein Schurke sein, erhält er den Schurkentrick Widerstandsfähigkeit. Sollte er diesen Schurkentrick bereits besitzen, erhält er bei Aktivieren des Tricks 2 TP statt 1 TP pro Schurkenstufe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Falsches Leben*

MANTEL DER UNSTERBLICHKEIT

Preis 50.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 17 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser elegante Umhang mit seinem goldenen Saum, dessen Muster einem uralten Labyrinth ähnelt, hebt die negativen Effekte von Alterung auf. Der Träger leidet nicht unter den Mali auf Stärke, Geschicklichkeit und Körperkraft aufgrund von mittlerem Alter oder noch älter (*GRW*, S. 168). Die Mali kehren zurück, wenn der Mantel abgelegt wird oder seine Kräfte unterdrückt werden. Das plötzliche Gewicht der Jahre ist für den Träger dann derart traumatisch, dass er einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen muss, um nicht für 24 Stunden Entkräftet zu sein. Legt er den Mantel wieder an, hebt dies die Mali aufgrund von Alterung wieder auf, nicht aber die Entkräftung; diese muss der Träger entweder aussitzen oder auf magischem Wege separat aufheben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 25.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Resistenz gegen Alterung*

MANTEL DER ZAUBERRESISTENZ

Preis 90.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 9 | **GEWICHT** –



Dieser leichte Mantel trägt diverse mysteriöse Symbole. Wird er über normaler Kleidung oder Rüstung getragen, verleiht er seinem Träger Zauberresistenz 21.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zauberresistenz*

MANTEL DES GLAUBENS

Preis 76.000 GM

AURA Starke Bannmagie | **ZS** 20 | **GEWICHT** –



Dieses heilige Gewand trägt die diversen religiösen Symbole und Farben einer bestimmten Religion. Wird er über normaler Kleidung getragen, verleiht er dem Träger Schadensreduzierung 5/Böses.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 38.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Steinhaut*

PEKTORAL DES PROPHETEN

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Die heiligen Steine, Sternenmuster und weisen Schriften der Ahnen auf dieser Brustplatte erhöhen die Erfolgschance des Trägers bei den Zaubern *Kontakt zu anderen Ebenen, Vorahnung* und *Weissagung*. Wenn der Träger einen dieser Zauber wirkt, addiert er +1W6 zum W%-Wurf. Wirkt der Träger *Heiliges Gespräch* oder *Gespräch mit der Natur*, so kann er eine zusätzliche Frage stellen oder er erlangt eine zusätzliche Information.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Führung, Weissagung*

PRACHTVOLLER UNIFORMMANTEL

Preis 7.000 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieser lange Wollmantel wird in der Regel von Militärkommandeuren über leichter Rüstung getragen. Ein Ritter mit dem Klassenmerkmal Taktiker kann diese Fähigkeit ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen; die Reichweite seiner Fähigkeit Taktiker beträgt 18 m statt 9 m.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmut*

SCHÄRPE DES KRIEGSHELDEN

Preis 4.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser strahlend rote Stoffstreifen ist mit Bildern einer jubelnden Menge bestickt, welche Girlanden in Richtung eines Streitwagens wirft. Er wird über die Schulter und dann diagonal über den Oberkörper bis zur entgegengesetzten Hüfte getragen. Der Träger behandelt seine effektive Kämpferstufe als um 4 höher hinsichtlich der Klassenmerkmale Rüstungstraining und Tapferkeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht bannen, Katzenhafte Anmut*

SCHLANGENHAUTTUNIKA

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie und Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dies ist ein enganliegendes, aus den Schuppen einer Riesenschlange gefertigtes Hemd. Es verleiht dem Träger einen Rüstungsbonus von +1 auf seine RK, einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine GE und einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift verzögern, Katzenhafte Anmut*

SPRINTERHEMD

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieses Hemd besteht aus leichtem, feinem Gazegewebe und trägt Stickereien geflügelter Füße. Der Träger kann einmal am Tag als Schnelle Aktion eine zusätzliche Bewegungsaktion während seines Zuges ausführen, um sich fortzubewegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast*

TUNIKA DER SORGSAMEN MAGIE

Preis 5.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses wollene Gewand trägt aufgestickte Muster verbundener Kettenglieder aus silbernem und schwarzem Faden. Es hilft dem Träger,

beim Zaubern die Konzentration zu wahren und verleiht ihm einen Bonus von +2 auf Konzentrationswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Im Kampf zaubern

TUNIKA DER TÖDLICHEN MACHT

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung	ZS 3	GEWICHT 2 Pfd.

Diese Tunika ist aus goldenem Faden gewoben und besitzt Ärmel mit silbernen Umschlägen. Der Träger erhält einen Bonus von +2 auf seine KMV gegen Entwaffnen und Zerschmettern. Sollte der Träger ein Samurai sein, kann er zweimal am Tag als Schnelle Aktion bei einem Kritischen Treffer gegen das Ziel seiner Herausforderung die Effekte der besonderen Waffeneigenschaft *Donner* (*GRW*, S. 469) zur Anwendung bringen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blindheit/Taubheit verursachen, Magierrüstung*

WEHRGEHENK DER GNADE

Preis 60.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 11	GEWICHT 2 Pfd.

Diese weiße Seidenschärpe ist mit goldenen Sonnen bestickt. Sie reißt niemals, verblasst nicht und ist auch schmutzabweisend. Ein Paladin, der die Schärpe trägt, kann einmal pro Tag drei zusätzliche Gnaden seiner Stufe oder niedriger auswählen, die er noch nicht kennt, und sie zur Liste der ihm für diesen Tag verfügbaren Gnaden hinzufügen. Er hat für 24 Stunden Zugang zu diesen Gnaden. Wenn der Träger eine Gnade einsetzt, um einen Zustand zu entfernen, der durch Fluch, Gift oder Krankheit verursacht wurde, heilt die Gnade die Quelle des Effekts selbst, statt ihn nur für 1 Stunde zu unterdrücken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zusätzliche Gnade, *Fluch brechen, Krankheit kurieren,* Erschaffer muss rechtschaffen gut sein

WEHRGEHENK DES VERDERBENS

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 10	GEWICHT 1 Pfd.

Diese verzierte Schärpe aus besticktem Samt erstreckt sich von der Schulter zur Hüfte über die Brust. Sollte es sich beim Träger um einen Inquisitor handeln, ist seine effektive Stufe hinsichtlich seiner Klassenfertigkeiten Verderben und Mächtiges Verderben um +5 erhöht. Andernfalls erhält er die Klassenfertigkeit Verderben wie ein Inquisitor der 5. Stufe, muss aber zunächst eine leichte oder eine einhändige Nahkampfwaffe auf die Schärpe einstimmen, indem er diese für 24 Stunden in den Stoff einwickelt. Er kann die Fähigkeit Verderben nur in Verbindung mit dieser eingestimmten Waffen einsetzen. Wird eine neue Waffe auf die Schärpe eingestimmt, beendet dies die Verbindung zur bisherigen Waffe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern I*, Erschaffer muss ein Inquisitor sein

WERKZEUGWESTE

Preis 1.800 GM

AURA Schwache Beschwörung	ZS 1	GEWICHT 5 Pfd.



Diese gut gefertigte Lederweste ist mit zahlreichen glänzenden Metallknöpfen besetzt und verfügt über pralle Taschen. Der Träger kann einmal pro Tag das Befehlswort der Weste aussprechen, so dass sie alle nötigen Werkzeuge für Fertigkeitswürfe für eine Handwerksfertigkeit hervorbringt. Diese Werkzeuge erscheinen in den zahllosen Taschen der Weste oder – falls sie dafür zu schwer sein sollten – auf dem Boden, einer nahen Werkbank, in einem Regal oder in einer Werkzeugkiste oder einem Schrank, der in der Nähe erscheint. Herbeigezauberte Werkzeuge bestehen für 24 Stunden oder bis eine andere Kreatur sie berührt, so dies zuerst eintritt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Instrument herbeizaubern*

WESTE DER STABILEN MUTATION

Preis 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie	ZS 8	GEWICHT 2 Pfd.

Diese Lederweste verfügt über eine Reihe von Taschen, in denen alchemistische Ingredenzien untergebracht werden können. Die Haupteigenschaft der Weste besteht aber darin, dass sie die schwächenden Effekte eines Mutagens reduziert: Der Träger erleidet keine Mali auf geistige Attributswerte durch sein Mutagen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers, Schläue des Fuchses, Weisheit der Eule*, Erschaffer muss ein Alchemist sein

WESTE DES RACHSÜCHTIGEN SPURENLESERS

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie	ZS 5	GEWICHT 3 Pfd.

Diese grünbraune Weste ist von Taschen bedeckt. Jede Tasche ist mit einem Knopf aus Magnetgestein verschlossen. Der Träger verspürt einen Adrenalinstoß, wenn er Beute verfolgt. Er erhält einen Moralbonus von +1 auf den Angriffs- und Schadenswurf mit Waffen gegen Kreaturen, deren Spuren er in den letzten 24 Stunden erfolgreich verfolgt hat. Sollte das Ziel sich auf dem falschen Fuß befinden, steigt dieser Bonus auf +2. Sollte es sich zudem dabei um einen Erzfeind handeln, erhält der Träger einen Bonus von +4 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer gegen dieses Ziel.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gespräch mit der Natur*

Ausrüstungsplatz Füsse

Der Ausrüstungsplatz Füße fasst Schuhe, Sandalen, Stiefel, Pantoffeln, Hufeisen und andere Gegenstände, die an den Füßen getragen werden können.

Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für diesen Ausrüstungsplatz benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, Einzelheiten können aber von Gegenstand zu Gegenstand variieren.

Akrobatenschuhe

Preis 3.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese weichen, grauen Lederschuhe ermöglichen es dem Träger, das Gleichgewicht zu halten. Er behält seinen GE-Bonus auf seine RK beim Kletten, Rennen und wenn er die Fertigkeit Akrobatik einsetzt, um sich auf schmalen Oberflächen oder unebenen Boden zu bewegen, ohne zu fallen. Ferner erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf seine KMV gegen Zu-Fall-bringen und auf Reflexwürfe gegen Stürze und Zu-Boden-fallen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*

Blitzsprungschuhe

Preis 10.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese schwarzen Schuhe passen sich den Füßen des Trägers an. Sie tragen Muster springender Blitze und wilder Winde. Auf Befehl hin können sie einmal am Tag ihren Träger in einen Blitz verwandeln und sich mit ihm in gerader Linie um bis zu 15 m weit bewegen, um sich am Ort des Blitzeinschlages wieder zu materialisieren. Kreaturen im Weg des Blitzes erleiden 6W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Gegenstände erleiden Schaden wie durch den Zauber *Blitz*. Sollte der Blitz auf einen Gegenstand oder eine Barriere treffen und diese nicht durchbrechen können, erscheint der Träger angrenzend zu dem getroffenen Gegenstand und ist für 1 Runde wankend. Diese Bewegung in Blitzgestalt provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blitz, Rascher Rückzug*

Dryadensandalen

Preis 24.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese aus Gras, Ranken, Blättern und Rinde gewobenen Sandalen sorgen dafür, dass ihr Träger in Wäldern keine Spuren oder Gerüche hinterlässt, und verleihen ihm einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Der Träger kann sich ungehindert durch normales Unterholz bewegen und nimmt dabei auch keinen Schaden, als besäße er das Druidenklassenmerkmal Unterholz durchqueren[GRW]. Einmal am Tag kann er in einen Baum hineintreten und dort für bis zu 9 Stunden verbleiben oder zu einem ähnlichen Baum in Reichweite teleportieren, als würde er *Hölzerner Weg* einsetzen; letzteres ist auf eine Teleportation beschränkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hölzerner Weg, Spurloser Schritt,* Erschaffer muss ein Druide sein

Elfenstiefel

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese weichen Stiefel bestehen teilweise aus lebenden Blättern und anderen natürlichen Materialien. Sie ermöglichen es dem Träger, sich behände über fast jede Oberfläche zu bewegen, indem sie ihm einen Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik verleihen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Elf sein

Entschärferstiefel, Mächtige

Preis 000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 10 | **GEWICHT** ½ Pfd.

Diese Stiefel sehen aus und funktionieren wie *Schwächere Entschärferstiefel*, verleihen aber einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, auf seine RK und Reflexwürfe hinsichtlich Fallen. Ferner verleihen sie auf Befehl hin dem Träger einmal pro Tag die Fähigkeit, *Fallen finden* zu wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 23.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fallen finden*, Erschaffer muss über mindestens 12 Fertigkeitsränge in Wahrnehmung verfügen.

Entschärferstiefel, Schwächere

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** ½ Pfd.

Diese wie angegossen sitzenden Kalbslederstiefel sind schwarzgefärbt und mit Rabenfedern geschmückt. Sie verleihen ihrem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um Fallen und Mechanismen im Boden innerhalb von 3 m zu entdecken. Dies umfasst Fallgruben, Druckplatten und andere mechanische und magische Gerätschaften auf, am oder im Boden. Der Bonus gilt auch für die RK und Reflexwürfe gegenüber Fallen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss über 4 Fertigkeitsränge in Wahrnehmung verfügen

Erschütterungsstiefel

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese braunen Lederstiefel haben Stahlkappen und Rillen an den Sohlen, mit denen der Träger Erschütterungen wahrnehmen kann. Sie verleihen ihm Erschütterungssinn 6 m, solange er auf festem Boden steht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbares sehen*

Federleichte Schuhe

Preis 2.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Seidenschuhe gestatten ihrem Träger die widrigen Bewegungseffekte schwierigen Geländes zu ignorieren, als stünde er unter dem Zauber *Federleicht*. Er erhält die Fähigkeit, 1,50 m-Schritte in Schwieriges Gelände hinein zu machen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Federleicht*[EXP]

FEUERLÄUFERSCHUHE

Preis 21.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese tiefgeschnittenen Schuhe aus poliertem rotem Leder haben goldene Schnürlöcher und sind in einem Feuermuster bestickt. Sie verleihen ihrem Träger Feuerresistenz 10 und gestatten ihm, auf Lava und Magma zu laufen, als stünde er unter *Auf Wasser gehen.*

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auf Wasser gehen, Energien widerstehen*

FLUCHTSTIEFEL

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese stabilen Stoffschuhe mit Ledersohlen besitzen Riemen an Knöchel und Wade, um einen sicheren Sitz zu garantieren. Einmal am Tag kann der Träger, wenn er Ringend, im Haltegriff oder Verstrickt sein sollte, sich an einen Punkt innerhalb von 9 m Entfernung transferieren, als würde er *Dimensionstür* nutzen. Bei einem Gnom beträgt die Reichweite sogar 120 m.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Gnom oder ein Magier der Schule der Beschwörung sein

FLÜGELSTIEFEL

Preis 16.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Stiefel scheinen völlig gewöhnliche Fußbekleidung zu sein. Auf Befehl hin wachsen ihnen aber am Hacken Flügel und verleihen sie dem Träger die Gabe, fliegen zu können, ohne sich konzentrieren zu müssen, als stünde er unter dem Zauber *Fliegen.* Er erhält zudem einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen. Der Träger kann dreimal am Tag für bis zu jeweils 5 Minuten lang fliegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fliegen*

GEWALTMARSCHSTIEFEL

Preis 1.500 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 2 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese stabilen Stiefel aus braunem Leder weisen deutliche Abnutzungs- und Reisespuren auf. Sie ermöglichen es dem Träger, weite Entfernungen zurückzulegen, ohne zu Ermüden. Bei einem Gewaltmarsch (*GRW,* S. 171) muss der Träger nach 8 Stunden Marsch pro weitere Stunde nur einen KO-Wurf gegen SG 10 + 1 pro zusätzliche Stunde anstelle des normalen Wurfes ablegen. Sollte der Wurf misslingen, erleidet der Träger nur 1W4 Punkte nicht tödlichen Schaden und ist beim ersten Mal nicht automatisch erschöpft.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Ausdauer

HUFEISEN DER HERRLICHKEIT

Preis 39.600 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie und Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 12 Pfd.

Diese massiven Hufeisen weisen nach vorn gerichtete, gefährliche Dornen auf. Der Reiter eines Reittiers, das diese Hufeisen trägt, kann einmal am Tag das Befehlswort aussprechen und entscheiden, ob das Reittier um eine Größenkategorie anwachsen soll (maximal Riesig) oder es zu einer magischen Bestie werden soll wie mittels

Tabelle 5-4: Wundersame Gegenstände – Ausrüstungsplatz Füsse

MINDERER SCHWACHER

W%	FÜSSE-GEGENSTAND	PREIS
01–11	*Katzenstiefel*	1.000 GM
12–22	*Teufelskerlstiefel*	1.400 GM
23–31	*Gewaltmarschstiefel*	1.500 GM
32–41	*Federleichte Schuhe*	2.000 GM
42–50	*Stiefel des Freundlichen Geländes*	2.400 GM
51–60	*Winterstiefel*	2.500 GM
61–76	*Elfenstiefel*	2.500 GM
77–85	*Akrobatenschuhe*	3.000 GM
86–92	*Hufeisen der Schnelligkeit*	3.000 GM
93–100	*Sumpfstiefel*	3.500 GM

HÖHERER SCHWACHER

W%	FÜSSE-GEGENSTAND	PREIS
01–07	*Entschärferstiefel, Schwächere*	4.000 GM
08–13	*Hufeisen der Zerschmetternden Tritte +1*	4.000 GM
14–19	*Sandalen der Schnellen Reaktion*	4.000 GM
20–26	*Wolkenläuferpantoffeln*	4.400 GM
27–40	*Spinnenschuhe*	4.800 GM
41–46	*Sandalen der Leichtesten Schritte*	5.000 GM
47–60	*Lauf- und Springstiefel*	5.500 GM
61–68	*Hufeisen des Zephyrs*	6.000 GM
69–75	*Spukschuhe*	6.480 GM
76–82	*Stiefel des Weiten Schrittes*	7.200 GM
83–100	*Schwebestiefel*	7.500 GM

MINDERER DURCHSCHNITTLICHER

W%	FÜSSE-GEGENSTAND	PREIS
01–08	*Fluchtstiefel*	8.000 GM
09–14	*Wurzelstiefel*	8.000 GM
15–21	*Nachtmahrstiefel*	8.500 GM
22–26	*Nachtmahrhufeisen*	9.000 GM
27–32	*Krähenfußstiefel*	10.000 GM
33–39	*Erschütterungsstiefel*	10.000 GM
40–47	*Mastodonstiefel*	10.500 GM
48–54	*Blitzsprungschuhe*	10.500 GM
55–70	*Siebenmeilenstiefel*	12.000 GM
71–77	*Immergrüne Stiefel*	12.000 GM
78–84	*Hufeisen der Zerschmetternden Tritte +2*	16.000 GM
85–100	*Flügelstiefel*	16.000 GM

HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER

W%	FÜSSE-GEGENSTAND	PREIS
01–38	*Feuerläuferschuhe*	21.000 GM
39–72	*Dryadensandalen*	24.000 GM
73–100	*Hufeisen des Nebels*	27.000 GM

MINDERER MÄCHTIGER

W%	FÜSSE-GEGENSTAND	PREIS
01–20	*Stiefel des Entkommens*	30.000 GM
21–35	*Hufeisen der Zerschmetternden Tritte +3*	36.000 GM
36–55	*Hufeisen der Herrlichkeit*	39.600 GM
56–75	*Entschärferstiefel, Mächtige*	46.000 GM
76–100	*Teleportationsstiefel*	49.000 GM

HÖHERER MÄCHTIGER

W%	FÜSSE-GEGENSTAND	PREIS
01–40	*Tritonenpantoffeln*	56.000 GM
41–70	*Hufeisen der Zerschmetternden Tritte +4*	64.000 GM
71–100	*Hufeisen der Zerschmetternden Tritte +5*	100.000 GM

Bestiengestalt IV. Während das Reittier auf eine der beiden folgenden Arten verbessert ist, erhält es ferner nach Wahl des Reiters SR/Böses, Chaotisches, Gutes oder Rechtschaffenes. Alle vier Hufeisen müssen von demselben Tier getragen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 19.800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt IV, Schutz vor Bösem/Chaotischem/Gutem/Rechtschaffenem*

HUFEISEN DER SCHNELLIGKEIT

Preis 3.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 12 Pfd.



Diese Hufeisen erhöhen die Grundbewegungsrate: Land des Tieres, an dessen Hufen sie befestigt werden, um einem Verbesserungsbonus von +9 m. Dies wirkt sich auf Geschwindigkeit, Sprungweiten usw. aus. Alle vier Hufeisen müssen von demselben Tier getragen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast*

HUFEISEN DER ZERSCHMETTERNDEN TRITTE

PREIS VARIIERT	
Verbesserungsbonus +1	4.000 GM
Verbesserungsbonus +2	16.000 GM
Verbesserungsbonus +3	36.000 GM
Verbesserungsbonus +4	64.000 GM
Verbesserungsbonus +5	100.000 GM
AURA Schwache Hervorrufung / **ZS** 5	**GEWICHT** 4 Pfd.

Diese Hufeisen verleihen einen Verbesserungsbonus auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Hufangriffen. Der Bonus variiert entsprechend dem Preis des Gegenstandes. Wie bei einem *Amulett der Mächtigen Fäuste* können die Hufeisen alternativ besondere Waffeneigenschaften verleihen, solange diese für waffenlose Angriffe in Frage kommen. Diese Hufeisen können keinen modifizierten Bonus von mehr als +5 aufweisen. Sie werden immer als Vierersatz hergestellt, bei dem jedes Hufeisen dieselben Verzauberungen trägt. Alle vier Hufeisen müssen von demselben Tier getragen werden.

Hufeisen der Zerschmetternden Tritte können aus besonderen Materialien hergestellt werden und erhalten die damit verbundenen Vorteile. Bei der Preisfestsetzung zählen sie als eine einzelne Einhandwaffe mit 4 Pfund Gewicht (*Adamantene Hufeisen der Zerschmetternden Tritte* würden z.B. zusätzliche 3.000 GM kosten). *Hufeisen der Zerschmetternden Tritte* aus Kaltem Eisen haben keine zusätzlichen Materialkosten, allerdings kostet es zusätzliche 2.000 GM, sie zu verzaubern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Verbesserungsbonus +1	2.000 GM
Verbesserungsbonus +2	8.000 GM
Verbesserungsbonus +3	18.000 GM
Verbesserungsbonus +4	32.000 GM
Verbesserungsbonus +5	50.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Wundersamen Gegenstand herstellen, die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens das Dreifache des Bonus' der Hufeisen betragen, alle Voraussetzungen eventueller besonderer Waffeneigenschaften

HUFEISEN DES NEBELS

Preis 27.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 12 Pfd.

Wenn ein Pferd diese Hufeisen trägt, geben sie mit jedem Schritt ein Nebelwölkchen ab. Auf Befehl des Reiters hin werden er und das Reittier von den Effekten des Zaubers *Gasförmige Gestalt* betroffen. Sollten Reiter und Ross aus irgendeinem Grund getrennt werden, endet der Effekt für beide. Die Hufeisen können pro Tag für 10 Minuten benutzt werden. Die Zeit muss nicht durchgehend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Alle vier Hufeisen müssen von demselben Tier getragen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gasförmige Gestalt*

HUFEISEN DES ZEPHYRS

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Diese glänzenden, silbernen Hufeisen tragen Bilder von rasch dahingleitenden Wolken und anthropomorphen Winden. Wird ein Pferd mit ihnen beschlagen, gestatten sie dem Pferd zu laufen, ohne dabei den Boden zu berühren. Stattdessen befinden sich die Hufe immer etwa 10 cm in der Luft. Das Pferd muss dabei aber immer noch auf einer grob horizontalen Oberfläche laufen. Das Pferd kann daher Wasser und nicht feste Oberflächen überqueren und hinterlässt auch keine Abdrücke im Boden. Es bewegt sich mit seiner normalen Grundbewegungsrate. Dasselbe Tier muss alle vier Hufeisen tragen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schweben*

IMMERGRÜNE STIEFEL

Preis 12.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Der Träger dieser Stiefel kann sie auf Befehl hin veranlassen, dreimal am Tag in seinem aktuellen Feld dichtes Pflanzenwerk mit Früchte tragenden oder anderweitig essbaren Pflanzen sprießen zu lassen. Diese Pflanzen gelten als Schwieriges Gelände und verleihen mittelgroßen oder kleineren Kreaturen in diesem Feld Deckung. Ferner können sie zwei mittelgroße Kreaturen 1 ganzen Tag lang ernähren. Die Pflanzen können auf Oberflächen wie Holzfußböden oder in Höhlen wachsen, wo normalerweise keine Pflanzen wachsen, nicht aber an Orten, die ausdrücklich pflanzenfeindlich sind. In der Regel entsprechend sie der Lokalität oder dem Klima, in dem sie hervorgebracht werden. Sie verschwinden nach 24 Stunden, sofern sie nicht schon vorher vollständig abgeerntet wurden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pflanzenwachstum*

KATZENSTIEFEL

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese blauen Stiefel mit ihren hohen Sohlen sind sehr bequem und bieten einen guten Stand. Sie lassen den Träger sogar etwas größer erscheinen. Der Träger nimmt stets den minimalen Schaden bei Stürzen (als würde der SL bei jedem Schadenswürfel für den Fallschaden eine 1 würfeln). Zudem landet er stets auf den Füßen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Federfall*

KRÄHENFUSSSTIEFEL

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese kniehohen, schwarzen Lederstiefel besitzen auffällige, unregelmäßige Hacken, die irgendwie ausgebeult wirken. Der Träger kann als Schnelle Aktion aus den Hacken der Stiefel einen Strom an Krähenfüßen austreten lassen, während er sich in dieser Runde bewegt. Diese Krähenfüße bedecken jedes Feld, das der Träger während dieser Runde betritt. Jede Kreatur, die ein solches Feld danach betritt – der Träger der Stiefel eingeschlossen -, erleidet die normalen Konsequenzen für den Kontakt mit Krähenfüßen (*GRW*, S. 155). Die Krähenfüße bleiben

bestehen, bis sie aus ihrem Feld entfernt werden, dann verschwinden sie augenblicklich. Die Stiefel können pro Tag für 10 Runden eingesetzt werden, diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dornenwuchs*

LAUF- UND SPRINGSTIEFEL

Preis 5.500 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.

Diese Stiefel erhöhen die Grundbewegungsrate des Trägers um einen Verbesserungsbonus von +3 m. Ferner kann der Träger weit springen – er erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Lange Schritte*, Erschaffer muss über 5 Fertigkeitsränge in Akrobatik verfügen

MASTODONSTIEFEL

Preis 10.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 8	GEWICHT 2 Pfd.



Diese mächtigen Stiefel werden aus Mastodontenleder gefertigt. Sie sind so groß und hinderlich, dass der Träger einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erhält. Er erhält aber auch einen Verbesserungsbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe zum Niederrennen und dabei einen Ausweichenbonus von +2 auf seine RK. Zudem kann er einmal am Tag einen Trampelangriff (*MHB,* S. 304) ausführen. Dabei kann er unabhängig von seiner Größe alles in seinem Weg niedertrampeln, das Groß oder kleiner ist; er verursacht mit diesem Trampelangriff 2W8+18 Schadenspunkte (Reflex SG 29, halbiert).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt III*

NACHTMAHRHUFEISEN

Preis 9.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung	ZS 7	GEWICHT 12 Pfd.

Diese Hufeisen bestehen aus geschwärztem Stahl und tragen normalerweise infernale Symbole oder wenig subtile, furchtbare Bilder verängstigter und gequälter dunkler Rösser. In der Regel riechen sie leicht nach Schwefel, als wären sie in einer Schmiede in der Hölle hergestellt worden. Der Reiter des Reittiers, das diese Hufeisen trägt, kann einmal pro Tag auf Befehl hin für 1 Minute die übernatürliche Fähigkeit Rauch (*MHB,* S. 192) erhalten. Die Hufeisen können jeden Tag für bis zu 10 Runden benutzt werden, diese Runden müssen nicht aufeinander folgend sein. Wenn diese Kraft aktiviert ist, brennen Augen, Hufe, Mähne und Schweif des Reittiers und seine Hufe verursachen zusätzliche 1W4 Punkte Feuerschaden. Alle vier Hufeisen müssen von demselben Tier getragen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brennende Hände, Stinkende Wolke, Verhüllender Nebel*

NACHTMAHRSTIEFEL

Preis 8.500 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung und Verwandlung	ZS 6	GEWICHT 3 Pfd.

Diese tintenschwarzen Lederstiefel mit ihren blutroten Mähnen aus infernalischem Pferdehaar werden von bösen Kriegern sehr geschätzt. Bei einigen wurde echtes Nachtmahrhaar benutzt, so dass sie ab und an wie diese finsteren Pferde von knisternden Flammen umgeben sind. Wenn der Träger rennt oder einen Sturmangriff ausführt, steigt von den Stiefeln Rauch auf, der ihm Tarnung (20% Chance, ihn zu verfehlen) verleiht, sollte er bei seiner Bewegung Gelegenheitsangriffe provozieren. Zweitens kann der Träger die Stiefel dreimal am Tag Rauch erschaffen lassen, so dass er bis ans Ende seines Zuges Tarnung erhält. Drittens kann der Träger einmal am Tag, wenn er eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff trifft, den Stiefeln befehlen, sich zu entzünden; in diesem Fall nehmen alle Kreaturen in einem 1,50 m-Radius 2W6 Punkte Feuerschaden (Reflex SG 13, halbiert).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brennende Hände, Feuerwerk*

SANDALEN DER LEICHTESTEN SCHRITTE

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 7	GEWICHT ½ Pfd.

Die Sohlen dieser weichen Ledersandalen bestehen aus einer Samtschicht, die mit kunstvollen Goldstickereien verziert ist. Wenn sie getragen werden, fühlen die Sandalen sich völlig gewichtslos an. In jeder Runde, in der der Träger sich bereits wenigstens 3m weit auf dem Boden oder einer anderen Oberfläche bewegt hat (Fortbewegung auf einem Reittier oder Fahrzeug zählt nicht), können diese Schuhe als Schnelle Aktion aktiviert werden, um bis zum Ende der Runde die Effekte von *Luftweg* auf ihn zu wirken. Sollte der Träger am Ende des Zuges keine feste Oberfläche erreicht haben, stürzt er augenblicklich zu Boden und nimmt entsprechenden Fallschaden. Diese Sandalen können bis zu 5 Mal am Tag genutzt werden, allerdings maximal 1 Mal pro Minute.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Luftweg*

SANDALEN DER SCHNELLEN REAKTION

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 4	GEWICHT 1 Pfd.

Diese geschmeidigen Ledersandalen verleihen in der Not einen Geschwindigkeitsschub. Wenn der Träger während einer Überraschungsrunde handelt, kann er eine Standard- und eine Bewegungsaktion ausführen. Sollte ihm dies bereits während einer Überraschungsrunde möglich sein, erhält er einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate während der Überraschungsrunde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gefahrensinn*[ABR II], *Hast*

SCHWEBESTIEFEL

Preis 7.500 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.



Diese weichen Lederschuhe sind unglaublich leicht und bequem. Die dünnen Sohlen sind durch Lederstreifen verstärkt, welche den Fuß schützen und den Stand verbessern. Auf Befehl hin ermöglichen diese Stiefel ihrem Träger zu schweben, als stünde er unter *Schweben*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schweben*

SIEBENMEILENSTIEFEL

Preis 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 10	GEWICHT 1 Pfd.



Der Träger dieser Stiefel kann als Freie Aktion die Hacken zusammenschlagen. Für bis zu 10 Runden täglich unterliegt er dann dem Effekt von *Hast*. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast*

SPINNENSCHUHE

Preis 4.800 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 4 | **GEWICHT** ½ Pfd.



Diese Schuhe befähigen ihren Träger, sich an Wänden und sogar an der Decke zu bewegen, während er die Hände frei behält. Er erhält eine Bewegungsrate: Klettern 6 m. Sehr rutschige Oberflächen, z.B. vereiste, geölte oder geschmierte Oberflächen, heben diesen Effekt auf. Die Schuhe können täglich für 10 Minuten benutzt werden, diese Zeit muss nicht zusammenhängend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spinnenklettern*

SPUKSCHUHE

Preis 6.480 GM

AURA Schwache Beschwörung und Illusion | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Der Träger dieser Schuhe kann zweimal am Tag 1W4 Geisterdiener zu sich rufen. Diese Geisterdiener sind unsichtbar, geistlos und formlos und verhalten sich wie *Unauffällige Diener*. Nach 3 Stunden kehren sie in die Schuhe zurück, der Träger kann einen oder mehrere aber auch früher fortschicken. Einmal am Tag kann der Träger den Geistern in seinen Schuhen befehlen, herauszukommen und um ihn herumzuwirbeln – dies macht ihn im Kampf schwerer zu treffen und verleiht ihm für 3 Minuten Tarnung (20% Chance, ihn zu verfehlen). Die Geister können nicht verletzt werden, jemand unter dem Effekt von *Wahrer Blick* ignoriert allerdings die Tarnung. Der Tarnungseffekt kann nicht aktiviert werden, wenn gegenwärtig auch nur einer der Geister als *Unauffälliger Diener* aktiv ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.240 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unauffälliger Diener, Verschwimmen*

STIEFEL DES ENTKOMMENS

Preis 30.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese unscheinbaren Stiefel können einmal am Tag auf einen Ort eingestimmt werden, an dem der Träger steht. Sind sie eingestimmt, kann der Träger einmal am Tag als Volle Aktion mit allem, das er mit sich führt, zu diesem Ort zurückkehren, als würde er *Flucht* wirken. Er kann aber keine Verbündeten mitnehmen. Die Stiefel sind auf einen Ort eingestimmt, bis sie auf einen neuen Ort eingestimmt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Flucht*[EXP]

STIEFEL DES FREUNDLICHEN GELÄNDES

Preis 2.400 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese Stiefel machen ungastliches Gelände für jeden Waldläufer, der sie trägt, zum perfekten Jagdrevier, dass sogar seine Fußabdrücke hinter ihm verschwinden. Jedes Paar dieser bequemen Stiefel ist auf eine bestimmte Geländeart eingestimmt entsprechend dem Waldläuferklassenmerkmal Bevorzugtes Gelände (Dschungel, Ebene usw.). Ein Waldläufer kann die Geländeart, auf die seine Stiefel eingestimmt sind, als Bevorzugtes Gelände behandeln, so dass er einen Bonus von +2 auf diverse Würfe erhält. Sollte er dieses Bevorzugte Gelände bereits besitzen, steigt sein Bonus dort um +2.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spurloser Schritt*, Erschaffer muss ein Waldläufer sein

STIEFEL DES WEITEN SCHRITTES

Preis 7.200 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese modischen schwarzen Lederstiefel sind mit Bildern gewundener Straßen und Pfade durch friedliche Obstgärten bestickt. Sie können hüft- oder kniehoch getragen werden. Der Träger kann den Stiefeln dreimal am Tag befehlen, ihn für eine Runde, in welcher er einen 1,50 m-Schritt ausführt, sich sogar um bis zu 4,50 m zu bewegen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Narrensprung*[EXP]

SUMPFSTIEFEL

Preis 3.500 GM

AURA Schwache Bannmagie und Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese weichen Lederstiefel verleihen ihrem Träger mehrere Fähigkeiten: In sumpfigem Gelände kann er auf maximal 1,50 m tiefem Wasser gehen, so dass Schlamm und Sumpf für ihn meistens kein Schwieriges Gelände darstellen. In sumpfigem Gelände hinterlässt er keine Spuren und bleibt auch bei Regen, Nebel und anderen Arten von Niederschlag trocken, solange die Temperaturen über dem Gefrierpunkt liegen. Schließlich erhält er noch einen Resistenzbonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe gegen Gift und Krankheit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auf Wasser gehen, Elementen trotzen, Resistenz Spurloser Schritt*

TELEPORTATIONSSTIEFEL

Preis 49.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Wenn man sich diese hellgrauen Schuhe näher ansieht, scheinen sie teilweise aus der Realität zu verschwinden und wieder zurückzukehren. Der Träger kann dreimal am Tag *Teleportieren* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 24.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teleportieren*

TEUFELSKERLSTIEFEL

Preis 1.400 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Paar magischer Stiefel glänzt im Licht in feurigem Rot und Orange. Es verleiht seinem Träger zusätzliche Beweglichkeit in gefährlichen Gebieten. Als Freie Aktion kann der Träger die Hacken zusammenschlagen, um einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zu erhalten, wenn er sich durch bedrohte Felder oder den Angriffsbereich eines Gegners bewegen will, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dieser Effekt kann für bis zu 10 Runden am Tag erzeugt werden; die Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Wenn der Träger sich durch den Angriffsbereich eines Gegners bewegt hat, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren, erhält er einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen diesen Gegner bis zum Ende seines Zuges.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*

TRITONENSCHUHE

Preis 56.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Schuhe gestatten ihrem Träger Wasser zu atmen. Sollte er keine Bewegungsrate: Schwimmen besitze, erhält er Bewegungsrate: Schwimmen 9 m. Sollte er bereits eine Bewegungsrate: Schwimmen besitzen, erhält er einen Verbesserungsbonus von +3 m auf diese.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 28.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kind der Wellen*[ABR]

WINTERSTIEFEL

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Bannmagie und Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Der Träger dieser Stiefel kann sich mit normaler Bewegungsrate über Schnee bewegen, ohne Spuren zu hinterlassen. Er kann sich mit normaler Bewegungsrate über glattes Eis auf horizontalen Oberflächen bewegen, ohne zu stürzen oder auszurutschen. Ferner wird er gewärmt, als stünde er unter *Elementen trotzen*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen, Katzenhafte Anmut, Spurloser Schritt*

WOLKENLÄUFERPANTOFFELN

Preis 4.400 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Der Träger dieser Schuhe kann für bis 10 Minuten am Tag auf Luft gehen (wie *Luftweg*); diese Kraft erfordert keine Aktion zur Aktivierung und kann in Einheiten zu jeweils 1 Minute genutzt werden. Der Träger kann aber nur innerhalb oder auf natürlichem oder magischem Nebel auf der Luft gehen. Dies schließt nebelartige Gase ein, wie sie durch *Säurewolke, Stinkende Wolke, Todeswolke* usw. erzeugt werden. Auf solchen Wolken zu wandeln gefährdet den Träger nicht, wandelt er aber in ihnen, ist er den üblichen Effekten ausgesetzt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Luftweg*

WURZELSTIEFEL

Preis 8.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Je länger der Träger dieser Stiefel auf der Stelle verharrt, umso schwerer wird es, ihn fortzubewegen, sofern es sich um festen Boden handelt. Pro Runde, in welcher der Träger sich nicht von der Stelle bewegt, erhält er einen kumulativen Situationsbonus von +1 auf seine KMV (maximal +10).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementargestalt I*

Ausrüstungsplatz: Gürtel

Die Kategorie Gürtel umfasst Gürtel und andere Dinge, die an der Hüfte oder um die Hüfte getragen werden. Jeder kann Wundersame Gegenstände der Kategorie Gürtel benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes sagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, allerdings variieren die Einzelheiten von Gegenstand zu Gegenstand.

Affengürtel

Preis 9.400 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser braune Pelzgürtel ähnelt dem Schwanz eines Affen. Der Gürtel verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Geschicklichkeit. Behandle dies als temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird. Der Träger verliert beim Klettern seinen GE-Bonus auf seine RK nicht und erleidet auch keinen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Klettern, wenn er seine halbe Bewegungsrate nutzt. Als Schnelle Aktion kann der Träger dem Gürtel befehlen, sich zu beleben. Dies verwandelt ihn in einen greifenden Schwanz unter der Kontrolle des Trägers. Der Schwanz gewährt dem Träger keine zusätzlichen Angriffe oder Aktionen pro Runde, er kann keine Waffen führen, wohl aber waffenlose Angriffe ausführen und Gegenstände manipulieren, als wäre er eine normale Gliedmaße (allerdings kann er nichts tun, wozu man Finger benötigen würde). Der Gürtel kann pro Tag für 5 Minuten als Schwanz eingesetzt werden. Diese Minuten müssen nicht zusammenhängend sein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I, Katzenhafte Anmut*

Affengürtel, mächtiger

Preis 18.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Gürtel funktioniert wie ein *Affengürtel,* verleiht seinem Träger aber einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke und Geschicklichkeit. Behandle dies als temporäre Attributsboni für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird. Wenn der Träger das Befehlswort spricht, um den Gürtel in einen greifenden Schwanz zu verwandeln, verleiht ihm ein *Mächtiger Affengürtel* zudem einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Klettern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Bestiengestalt I, Katzenhafte Anmut*

Anakondaschlinge

Preis 18.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Die Schnalle dieses Schlangenhautgürtels hat die Form eines Schlangenkopfes. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke und einen Kompetenzbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkämpfe. Behandle den Verbesserungsbonus auf Stärke für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird, als temporären Attributsbonus. Ferner erhält der Träger des Gürtels die Fähigkeit Würgen (*MHB*, S. 305) und verursacht damit 1W6 Schadenspunkte plus ST-Modifikator.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I, Bärenstärke*

Aquatischer Kummerbund

Preis 2.600 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Von diesem statthaften Kummerbund hat man lange angenommen, dass er gnomischen Ursprungs sei. Auf den tiefblauen Stoff sind tanzende Delphine gestickt. Der Kummerbund verleiht einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen und gestattet seinem Träger, auf solche Würfe selbst dann 10 nehmen zu können, wenn er abgelenkt oder in Gefahr ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hauch der See*[EXP]

Gorgonengürtel

Preis 23.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Gürtel verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke und die Fähigkeit, bei Kampfmanövern für Ansturm, Niederrennen und Trampeln Schwieriges Gelände zu ignorieren. Ferner kann er auf Befehl hin seinem Träger einmal am Tag die Fähigkeit verleihen, einen 18 m-Kegel grünen Giftgases als Odemwaffe zu speien. Jede Kreatur kann einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht für 1W4 Runden gelähmt zu werden. Zum Ende ihres Zuges kann eine durch die Odemwaffe versteinerte Kreatur einen neuen Rettungswurf versuchen, um den Lähmungseffekt zu beenden. Behandle den Verbesserungsbonus auf Stärke als temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 11.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Federleicht*[EXP], *Vergiften*

Gürtel der elementaren Erde

Preis 24.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Dieser Gürtel wird aus flachen Schieferplatten hergestellt, welche mit starken Lederriemen verbunden sind. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution. Der Träger ist immun gegen Effekte, die ihn stoßen oder ziehen oder gewaltsam bewegen würden. Dies bietet keinen Schutz vor Teleportationseffekten. Ferner kann der Träger einmal pro Tag dem Gürtel befehlen, ihn wie mittels *Elementargestalt III* in einen Großen Erdelementar zu verwandeln. Behandle diesen Verbesserungsbonus auf Konstitution als temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen, Elementargestalt III*

Gürtel der gefallenen Helden

Preis 21.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser große Messinggürtel besitzt drei Abschnitte, welche Schlachtszenen zeigen. Einmal pro Tag kann der Träger mittels Befehlswort den Geist eines Helden aus einem der gezeigten Kämpfe herbeizaubern. Dieser Geist fungiert wie ein *Unauffälliger Diener*, ist im Gegensatz zu dem Energieeffekt des gleichnamigen Zaubers allerdings nicht völlig geistlos. Er versucht während seiner Aktivität, den Träger mittels telepathischer Warnungen und Ratschläge zum Sieg zu führen. Dies verleiht dem Träger einen Verständnisbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst, Unauffälliger Diener*

Tabelle 5-5: Wundersame Gegenstände - Ausrüstungsplatz Gürtel

W%	Höherer mächtiger Gürtel	Preis
01–16	*Turngürtel*	800 GM
17–28	*Vorteilhafter Bandelier*	1.000 GM
29–40	*Gürtel der Mitte*	1.000 GM
41–54	*Klingengürtel*	2.000 GM
55–70	*Lastenträgergürtel*	2.000 GM
71–84	*Aquatischer Kummerbund*	2.600 GM
85–100	*Reitergürtel*	3.200 GM

W%	Höherer mächtiger Gürtel	Preis
01–18	*Gürtel der Riesenstärke +2*	4.000 GM
19–36	*Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*	4.000 GM
37–54	*Gürtel der Großen Konstitution +2*	4.000 GM
55–62	*Zubeißender Gürtel*	4.000 GM
63–74	*Gürtel des Rückrufs*	5.000 GM
75–84	*Pestrattengürtel*	5.200 GM
85–100	*Gürtel der Nahrungssuche*	6.000 GM

W%	Höherer mächtiger Gürtel	Preis
01–04	*Schlangengürtel*	9.000 GM
05–08	*Affengürtel*	9.400 GM
09–16	*Gürtel der Körperkraft +2*	10.000 GM
17–22	*Wieselgürtel*	10.000 GM
23–27	*Gürtel des Donnernden Ansturms*	10.000 GM
28–32	*Minotaurengürtel*	11.000 GM
33–36	*Mächtiger Pestrattengürtel*	11.200 GM
37–41	*Gürtel des Inneren Zentrums*	12.000 GM
42–46	*Sicherheitsgürtel*	12.500 GM
47–51	*Gürtel des Machtvollen Schleuderns, Schwächerer*	14.000 GM
52–57	*Zwergengürtel*	14.900 GM
58–61	*Kordel der Sturen Entschlossenheit*	15.000 GM
62–71	*Gürtel der Riesenstärke +4*	16.000 GM
72–80	*Gürtel des Perfekten Körpers +2*	16.000 GM
81–90	*Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +4*	16.000 GM
91–100	*Gürtel der Großen Konstitution +4*	16.000 GM

W%	Höherer mächtiger Gürtel	Preis
01–12	*Mächtiger Affengürtel*	18.000 GM
13–26	*Anakondaschlinge*	18.500 GM
27–38	*Mächtiger Schlangengürtel*	20.000 GM
39–53	*Gürtel der Gefallenen Helden*	21.000 GM
54–67	*Gorgonengürtel*	23.000 GM
68–84	*Gürtel der Elementaren Erde*	24.000 GM
85–100	*Schärpe des Fließenden Wassers*	25.000 GM

W%	Höherer mächtiger Gürtel	Preis
01–12	*Gürtel der Meervolkgestalt*	32.000 GM
13–30	*Gürtel der Riesenstärke +6*	36.000 GM
31–48	*Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +6*	36.000 GM
49–66	*Gürtel der Großen Konstitution +6*	36.000 GM
67–88	*Gürtel der Körperkraft +4*	40.000 GM
89–100	*Gürtel des Machtvollen Schleuderns, Mächtiger*	42.000 GM

W%	Höherer mächtiger Gürtel	Preis
01–25	*Steinhautgürtel*	60.000 GM
26–55	*Gürtel des Perfekten Körpers +4*	64.000 GM
56–75	*Gürtel der Körperkraft +6*	90.000 GM
76–90	*Gürtel der Schattengestalt*	110.000 GM
91–100	*Gürtel des Perfekten Körpers +6*	144.000 GM

Gürtel der Grossen Konstitution

Preis variiert

Konstitution +2		4.000 GM
Konstitution +4		16.000 GM
Konstitution +6		36.000 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 8	**GEWICHT** 1 Pfd.



Die goldene Gürtelschnalle dieses Gürtels zeigt einen Bären. Der Gürtel verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf Konstitution. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus während der ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten variieren
Konstitution +2	2.000 GM
Konstitution +4	8.000 GM
Konstitution +6	18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen*

Gürtel der Körperkraft

Preis variiert

Zwei physische Attributswerte +2		10.000 GM
Zwei physische Attributswerte +4		40.000 GM
Zwei physische Attributswerte +6		90.000 GM
AURA Starke Verwandlung	**ZS** 12	**GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Gürtel verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf zwei körperliche Attributswerte. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus während der ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird. Diese Boni werden bei Erschaffung des Gürtels ausgewählt und können später nicht mehr geändert werden.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten variieren
Zwei physische Attributswerte +2	5.000 GM
Zwei physische Attributswerte +4	20.000 GM
Zwei physische Attributswerte +6	45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke* und/oder *Katzenhafte Anmut*

Gürtel der Meervolkgestalt

Preis 32.000 GM

AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 3	**GEWICHT** 2 Pfd.



Der Träger dieses Gürtels kann diesem einmal am Tag befehlen, ihn in einen Angehörigen des Meervolkes zu verwandeln. In dieser Gestalt kann er Wasser atmen und sein Unterleib wird in einen Fischschwanz verwandelt. Diese neue Gestalt verleiht ihm einen natürlichen Rüstungsbonus von +2 und eine Bewegungsrate: Schwimmen 9 m und seine Bewegungsrate an Land wird auf 1,50 m reduziert. Der Träger kann diese Gestalt für bis zu 12 Stunden annehmen und den Effekt zu jeder Zeit mit einem Befehl beenden.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 16.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern, Wasser atmen*

Gürtel der Mitte

Preis 1.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser schmale Stoffgürtel hat eine silberne Schnalle in der Form von vier Ringen. Er gestattet seinem Träger, neben einem Ring an jeder

Hand zudem einen an jedem Fuß zu tragen, auch wenn stets nur zwei davon funktionieren. Als Schnelle Aktion kann der Träger die aktiven Ringe wechseln (beide Hände, beide Füße, linke Hand und rechter Fuß usw.). Eine Kreatur könnte z.B. je einen *Schutzring, Ring der Energieresistenz, Schwimmenring* und *Ring der Gegenzauber* tragen und jede Runde als Schnelle Aktion beliebig auf zwei davon wechseln. Solange der Gürtel getragen wird, zählt das Tragen eines Ringes an einem Fuß als Teil des Einstimmungsprozesses, der bei verschiedenen Ringen erforderlich ist (z.B. bei einem *Versorgungsring*), selbst wenn der Gürtel in dieser Zeit nicht genutzt wird, um den Ring zu aktivieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verwandlung*

GÜRTEL DER NAHRUNGSSUCHE

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Gürtel ermöglicht es seinem Träger, ohne Probleme in der Wildnis nach Nahrung zu suchen. Solange der Träger über wenigstens 1 Fertigkeitsrang in Überlebenskunst verfügt, muss er keine Fertigkeitswürfe ablegen, um in der Wildnis zurechtzukommen – dieser Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gelingt ihm stets, solange er sich höchstens mit seiner halben Überlandbewegungsrate fortbewegt. Er kann den Wurf aber immer noch freiwillig ablegen, um Nahrung und Wasser für eine weitere Person pro 2 Punkte zu finden, um welche er SG 10 übertrifft. Ferner kann er stattdessen einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 20 ablegen, um in der Wildnis zurechtzukommen, wenn er sich mit seiner vollen Bewegungsrate bewegt. Dabei kann er für jeweils eine andere Kreatur Nahrung und Wasser beschaffen pro 2 Punkte, um die er SG 20 übertrifft.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tiere oder Pflanzen entdecken*, Erschaffer muss über wenigstens 1 Fertigkeitsrang in Überlebenskunst verfügen

GÜRTEL DER RIESENSTÄRKE

PREIS VARIIERT
Stärke +2 — 4.000 GM
Stärke +4 — 16.000 GM
Stärke +6 — 36.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Gürtel besteht aus dickem Leder und ist oft mit großen Metallschnallen geschmückt. Der Gürtel verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf Stärke. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus während der ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Stärke +2	2.000 GM
Stärke +4	8.000 GM
Stärke +6	18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*

GÜRTEL DER SCHATTENGESTALT

Preis 110.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 17 | **GEWICHT** –

Wenn der Träger diesen Gürtel um die Hüfte trägt, erhält er einen Verbesserungsbonus von +6 auf Geschicklichkeit. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird. Ferner kann der Träger körperlos werden; in diesem Zustand erhält er keinen Ablenkungsbonus auf seine RK aufgrund seines Charismas, allerdings wird sein natürlicher Rüstungsbonus in einen Ablenkungsbonus umgewandelt. Der Träger kann bis zu 10 Runden am Tag körperlos bleiben, diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 55.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ätherform, Katzenhafte Anmut*

GÜRTEL DER UNGLAUBLICHEN GESCHICKLICHKEIT

PREIS VARIIERT
Geschicklichkeit +2 — 4.000 GM
Geschicklichkeit +4 — 16.000 GM
Geschicklichkeit +6 — 36.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Gürtel verfügt über eine große Silberschnalle mit dem Bild eines Tigers. Der Gürtel verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf Geschicklichkeit. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus während der ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Geschicklichkeit +2	2.000 GM
Geschicklichkeit +4	8.000 GM
Geschicklichkeit +6	18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*

GÜRTEL DES DONNERNDEN HERANSTÜRMENS

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser dicke Ledergürtel wird von der Gravur eines anstürmenden Nashorns geschmückt. Der Gürtel verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24. Stunden, in denen der Gürtel getragen wird. Zudem verstärkt der Gürtel die Wucht, mit der sein Träger heranstürmt und verleiht ihm einen Bonus von +2 auf Kampfmanöver für Ansturm und Niederrennen. Ferner verursacht der Träger bei einem Sturmangriff mit seinen Nahkampfwaffen und natürlichen Waffen Schaden, als wäre er eine Größenkategorie größer als er in Wirklichkeit ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Bleiklingen*[EXP]

GÜRTEL DES INNEREN ZENTRUMS

Preis 12.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Solange der Träger dieses Gürtels sich während seines Zuges nicht weiter als 1,50 m bewegt, ignoriert er die Mali aufgrund von Erschöpfung, Erschüttert und Kränkelnd bis zum Ende seines nächsten Zuges oder bis er sich weiter als 1,50 m bewegt, sofern dies zuerst geschieht. Der Träger gilt immer noch als unter den Effekten dieser Zustände stehend, bis sie enden oder entfernt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht bannen, Teilweise Genesung*

GÜRTEL DES MACHTVOLLEN SCHLEUDERNS, MÄCHTIGER

Preis 42.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 12 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Gegenstand funktioniert wie ein *Schwächerer Gürtel des Machtvollen Schleuderns*, verleiht dem Träger aber einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke. Alle von ihm genutzten

Wurfwaffen werden behandelt, als besäßen sie die Waffeneigenschaft *Rückkehr*. Dies gilt nicht für improvisierte Fernkampfwaffen, Waffen mit Flächenschaden oder Waffen, mit denen der Träger ungeübt ist. Behandle den Stärkebonus als einen temporären Attributsbonus während der ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 21.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Weiter Schuss*[ABR II], *Zurückkehrende Waffe*[ABR II]

GÜRTEL DES MACHTVOLLEN SCHLEUDERNS, SCHWÄCHERER

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.	Preis 14.000 GM

Dieser dicke Ledergürtel hat eine Schließe aus heller Bronze in Form einer Faust. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke und gestattet ihm, für Fernkampfangriffe mit Wurfwaffen seinen ST-Modifikator anstelle des GE-Modifikators zu verwenden. Ferner erhalten Wurfwaffen in Händen des Trägers einen Bonus von +3 m auf die Grundreichweite. Behandle den Stärkebonus als einen temporären Attributsbonus während der ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Weiter Schuss*[ABR II]

GÜRTEL DES PERFEKTEN KÖRPERS

		PREIS VARIIERT
ST, GE und KO +2		16.000 GM
ST, GE und KO +4		64.000 GM
ST, GE und KO +6		144.000 GM
AURA Starke Verwandlung	ZS 16	GEWICHT 1 Pfd.



Dieser Gürtel besitzt eine große Gürtelschnalle aus Platin. Er verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf alle drei körperlichen Attributswerte (Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution). Behandle dies als einen temporären Attributsbonus während der ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
ST, GE und KO +2	8.000 GM
ST, GE und KO +4	32.000 GM
ST, GE und KO +6	77.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Katzenhafte Anmut*

GÜRTEL DES RÜCKRUFS

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 7	GEWICHT 2 Pfd.	Preis 5.000 GM

Dieser segmentierte Gürtel besteht aus mehreren Metallgliedern. An diesen sind Aufhängungen befestigt, an welchen bis zu zwei einhändige Nahkampfwaffen oder bis zu vier leichte Nahkampfwaffen in Scheiden oder an Bändern hängen können. Wenn der Träger eine an diesem Gürtel befestigte Waffe zieht und vor Ende seines nächsten Zuges wirft, teleportiert die Waffe nach Abwicklung des Angriffs sofort in ihre Scheide oder sonstige Aufhängung zurück.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand teleportieren*

KLINGENGÜRTEL

AURA Schwache Verwandlung	ZS 1	GEWICHT 3 Pfd.	Preis 2.000 GM



Dieser Gürtel besteht aus vielen Stücken gegerbten Leders, welche mit dicken Metallbeschlägen zusammengehalten werden. Auf Befehl seines Trägers hin kann sich der Gürtel in eine Hieb- und/oder Stichwaffe [Meisterarbeit] nach Wahl des Trägers verwandeln. Solange der Träger die Waffe hält, kann er sie mit einem Befehl wieder in den Gürtel zurückverwandeln. Ferner kann der Gürtel wie ein Hieb- und Stichwaffe verzaubert werden, er gilt als Meisterarbeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magische Waffe*

KORDEL DER STUREN ENTSCHLOSSENHEIT

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.	Preis 15.000 GM

Dieses stabile Seil wird um den Leib getragen. Es verleiht einen Verbesserungsbonus von +2 auf Konstitution und unglaubliche Durchhaltekraft. Behandle den Verbesserungsbonus auf Konstitution als temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, welche der Gürtel getragen wird. Alle Effekte, die beim Träger Erschöpfung verursachen würden, verursachen stattdessen +1W6 Punkte nichttödlichen Schadens. Auch jeder Effekt, der Entkräftung verursachen würde, verursacht stattdessen 1W6 Punkte nichttödlichen Schadens und verursacht Erschöpfung statt Entkräftung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen, Teilweise Genesung*

LASTENTRÄGERGÜRTEL

AURA Schwache Verwandlung	ZS 1	GEWICHT 3 Pfd.	Preis 2.000 GM



Dieses breite Stück Leder wird von zwei Fäden aus Ochsenleder zusammengehalten, welche durch Löcher an beiden Enden geführt werden. Der Träger unterliegt einem dauerhaften Zauber *Ameisenstärke*[EXP].

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ameisenstärke*[EXP]

MINOTAURENGÜRTEL

AURA Schwache Verwandlung	ZS 4	GEWICHT 1 Pfd.	Preis 11.000 GM

Dieser Gürtel verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke und die Fähigkeit, Schwieriges Gelände zu ignorieren, wenn er einen Sturmangriff oder Kampfmanöver für Anstürmen, Niederrennen oder Trampeln versucht. Behandle diesen Verbesserungsbonus auf Stärke als temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Federleicht*[EXP]

PESTRATTENGÜRTEL

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.	Preis 5.200 GM



Dieser Gürtel verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Konstitution. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird. Dreimal am Tag kann der Träger als Augenblickliche Aktion den Würfel nutzen, um einen Rettungswurf gegen Gift oder Krankheit zu wiederholen, muss dann aber das zweite Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfällt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen, Gift neutralisieren, Krankheit kurieren*

PESTRATTENGÜRTEL, MÄCHTIGER

Preis 11.200 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser Gürtel funktioniert wie ein *Pestrattengürtel*, verleiht seinem Träger aber Verbesserungsboni von +2 auf Geschicklichkeit und Konstitution. Behandle dies als temporäre Attributsboni für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Ochsen, Gift neutralisieren, Katzenhafte Ausdauer, Krankheit kurieren*

REITERGÜRTEL

Preis 3.200 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser Gürtel trägt Abbildungen von Pferden, die über eine öde, windgepeitschte Ebene donnern. Der Träger des Gürtels besteht automatisch jeden Wurf, um mit den Knien zu lenken, im Sattel zu bleiben, von einem Streitross aus zu kämpfen oder schnell auf- und abzusteigen, solange er leichte, mittelschwere oder keine Rüstung trägt. Ferner verleiht der Gürtel einen Kompetenzbonus von +4 auf alle sonstigen Fertigkeitswürfe für Reiten, selbst wenn er schwere Rüstung trägt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*

SCHÄRPE DES FLIESSENDEN WASSERS

Preis 25.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie	ZS 10	GEWICHT 1 Pfd.

Sofern der Träger dieses Gürtels wenigstens eine Hand frei hat und nichts in ihr hält, kann er versuchen, als Augenblickliche Aktion einen Nahkampfangriff abzuwehren. Hierzu führt er einen Waffenlosen Schlag gegen den Gegner aus, auf den Wurf kommen alle anwendbaren Boni (z.B. durch Erzfeind) und Mali (z.B. durch Heftiger Angriff) zur Anwendung. Sollte das Ergebnis des Angriffswurfs höher sein als der des Gegners, wird der Angriff erfolgreich abgewehrt, ohne dass irgendwelche Effekte eintreten. Der Waffenlose Schlag verursacht keinen Schaden und zählt auch nicht als erfolgreicher Angriff. Der Gegner muss sich nicht innerhalb der Reichweite des Trägers befinden, damit dieser diese Fähigkeit nutzen kann. Der Träger erleidet einen Malus von -4 auf Angriffswürfe bis zum Ende seines nächsten Zuges unabhängig von Erfolg oder Misserfolg seines Waffenlosen Schlages.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Defensive Kampfweise, Verbesserter Waffenloser Schlag

SCHLANGENGÜRTEL

Preis 9.000 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Der Träger dieses Gürtels erhält einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Gifte und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst. Ferner kann der Gürtel sich auf Befehl einmal am Tag als Gift- oder Würgeschlange beleben (*MHB*, S. 229). Diese Schlange gehorcht den gesprochenen Kommandos des Trägers für maximal 1 Stunde. Sollte die Schlange getötet werden oder sich weiter als 30 m vom Träger entfernen, nimmt sie wieder Gürtelgestalt an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I, Gift neutralisieren, Verbündeten der Natur herbeizaubern II*

SCHLANGENGÜRTEL, MÄCHTIGER

Preis 20.000 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser Gürtel funktioniert wie ein *Schlangengürtel*, verleiht seinem Träger aber zusätzlich noch einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke und Geschicklichkeit. Behandle dies als temporäre Attributsboni für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird. Wenn der Träger den Gürtel als Gift- oder Würgeschlange nutzt, kann er ein zweites Befehlswort aussprechen, um der Schlange die Schablone für Celestische, Entropische[MHB II], Infernalische, Resolute[MHB II] oder Verbesserte Kreaturen zu verleihen. Eine planare Schablone verändert zudem die Gesinnung der Schlange entsprechend der passenden Ebenen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Bestiengestalt I, Gift neutralisieren, Katzenhafte Anmut, Monster herbeizaubern II* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern II*

SICHERHEITSGÜRTEL

Preis 12.500 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Ein *Sicherheitsgürtel* erhöht den SG von Fertigkeitswürfen für Fingerfertigkeit gegen den Träger und von Würfen, um an ihm verborgene Waffen oder Gegenstände zu finden, um +5. Der Träger erhält zudem einen Bonus von +5 auf seine KMV gegen das Kampfmanöver Entreißen. Einmal am Tag kann der Träger das Befehlswort aussprechen und einen Gegenstand von maximal 0,3m³ (als Würfel hätte der Gegenstand eine Kantenlänge von ca. 0,67m) berühren, welcher sodann wie mittels des Zaubers *Gegenstand verkleinern* auf ein winziges Stoffduplikat geschrumpft wird. Der Träger kann einen solchen Gegenstand als Bewegungsaktion aus einer der Taschen des Gürtels ziehen und wieder auf seine normale Größe bringen. Ein *Sicherheitsgürtel* und die in seinen Taschen befindlichen Gegenstände lassen sich nur schwer als magisch identifizieren – sie unterliegen einer ständigen *Magischen Aura*, die sie als nicht-magisch erscheinen lässt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand verkleinern, Magische Aura*

STEINHAUTGÜRTEL

Preis 60.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie	ZS 10	GEWICHT 10 Pfd.



Der Träger dieses Gürtels erhält alle 24 Stunden SR 10/Adamant, bis der Gürtel 100 Schadenspunkte absorbiert hat. Wenn der Gürtel erstmals getragen wird und auch jedes Mal, wenn er abgelegt wird, muss er 24 Stunden am Stück getragen werden, damit die Magie wieder wirken kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Steinhaut*, Erschaffer muss eine Oreade oder eine Kreatur der Unterart Erde sein.

TURNGÜRTEL

Preis 800 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 1	GEWICHT 1 Pfd.

Diese dünne, flexible Baumwollkordel wird mehrfach um die Leibesmitte des Trägers gewunden. Der Träger des Gürtels erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um sich durch bedrohte Felder und die Angriffsfläche von Gegnern zu bewegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*

VORTEILHAFTER BANDELIER

Preis 1.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieser Bandelier besteht aus bestens gegerbten Leder. Er hat Platz für 200 Einheiten Munition. Schwarzpulver und Schrotmunition werden in individuellen Beuteln verwahrt und Kugeln in kleinen Schlaufen. Der Bandelier passt sich der Form der Munition an. Ferner gibt es Plätze für eine Büchsenmacherausrüstung und ein Pulverhorn. Egal wie viele dieser Gegenstände im Bandelier befestigt werden, sein Gewicht verändert sich nicht. Der Träger kann als Schnelle Aktion befehlen, dass eine Einheit der befestigten Munition des passenden Typs in seine genutzte Feuerwaffe teleportiert wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*

WIESELGÜRTEL

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 4 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser überraschend weiche Gürtel besitzt eine absurd große Schnalle, die noch absurder aufgrund des Umstandes erscheint, dass sie in Form des Gesichts eines lächelnden Wiesels hergestellt wurde. Der Gürtel verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf Geschicklichkeit und die Fähigkeit, sich im Liegen mit seiner halben Bewegungsrate fortbewegen zu können. Behandle den Verbesserungsbonus auf Geschicklichkeit als temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gürtel getragen wird. Der Träger erleidet keine Mali auf Nahkampfangriffswürfe oder seine RK gegen Nahkampfangriffe im Liegen. Ferner erhält er die Fähigkeit Verdichten (*MHB II*, S. 302).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I*

ZUBEISSENDER GÜRTEL

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Die Messingschnalle dieses stabilen Ledergürtels ähnelt vom Äußeren her drei dämonischen Fratzen. Diese Schnalle kann jede Runde einmal belebt werden, um eine Kreatur innerhalb von 1,50 m anzugreifen, die einen Gelegenheitsangriff provoziert. Dabei verwendet sie GAB und ST-Modifikator des Trägers mit einem Kompetenzbonus von +4. Sie verursacht Schaden wie ein Bissangriff einer Kreatur der Größenkategorie des Trägers (siehe Tabelle 3-1: Natürliche Angriffe nach Größenkategorie, *MHB*, S. 302) plus ST-Modifikator des Trägers. Dieser Gürtel verleiht keine zusätzlichen Angriffe pro Runde, sondern nur eine Alternative für die Ausführung von Gelegenheitsangriffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magische Fänge*

ZWERGENGÜRTEL

Preis 14.900 GM

AURA Starke Erkenntnismagie | **ZS** 12 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Gürtel verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Charismawürfe und für charismabasierende Fertigkeitswürfe beim Umgang mit Zwergen. Bei entsprechenden Würfen gegenüber Gnomen und Halblingen beträgt dieser Kompetenzbonus +2, gegenüber allen anderen -2. Der Träger kann Zwergisch verstehen, sprechen und lesen. Sollte er kein Zwerg sein, erlangt er Dunkelsicht 18 m, Steingespür, einen Verbesserungsbonus von +2 auf Konstitution und einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift, Zauber und zauberähnliche Effekte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.450 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zungen*, Erschaffer muss ein Zwerg sein

Ausrüstungsplatz Hals

Der Ausrüstungsplatz Hals umfasst Amulette, Anhänger, Broschen, Halsketten, Medaillons, Skarabäen und andere Gegenstände, die um den Hals getragen werden können.

Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für diesen Ausrüstungsplatz benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, Einzelheiten können aber von Gegenstand zu Gegenstand variieren.

Aegis der Erholung

Preis 1.500 GM

AURA Schwache Bannmagie und Beschwörung | **ZS** 3 | **GEWICHT** –

Eine *Aegis der Erholung* verleiht ihrem Träger einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe, um sich von anhaltenden Effekten wie Gift, Krankheit, *Person festhalten* oder Schaden durch einen Angriff zu erholten. Dieser Bonus wird nicht auf den ersten Rettungswurf gegen einen Effekt angerechnet. Sollte der Träger jemals unter 0 TP fallen, heilt die Aegis 2W8+3 Schadenspunkte und zerfällt dann zu Staub.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mittelschwere Wunden heilen, Rindenhaut*

Ampulle des falschen Blutes

Preis 20.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 15 | **GEWICHT** –

Diese Halskette besteht aus einer feinen Goldkette, an der eine kleine, versiegelte Kristallphiole mit konserviertem, flüssigem Blut hängt. Jede Ampulle ist auf eine bestimmte Hexenmeisterblutlinie eingestimmt. Sollte ein Hexenmeister (oder eine andere Kreatur mit Hexenmeisterblutlinienfähigkeiten, z.B. aufgrund des Talents Magisches Erbe[ABR]) die Ampulle wenigstens einen Tag lang tragen, verliert er seine Blutlinienfähigkeiten und erlangt die Blutlinienfähigkeiten der mit der Ampulle assoziierten Blutlinie; zur Bestimmung, welche Kräfte er erhält, nutzt er seine Hexenmeisterstufe. Die Ampulle wirkt sich nicht auf Hexenmeisterbonuszauber, Geheimnisse des Blutes oder Bonustalente aus, die der Hexenmeister durch seine ursprüngliche Blutlinie erhalten hat – diese bleiben unverändert.

Der Hexenmeister kann diese Blutlinienfähigkeiten nur benutzen, solange er die Ampulle trägt. Legt er sie ab, kann er eine Stunde lang keine Blutlinienfähigkeiten nutzen.

Der Träger kann als Volle Aktion, welche einen Gelegenheitsangriff provoziert, die Ampulle aufbrechen und austrinken. Dies zerstört den Gegenstand und lässt den Träger für 1W4 Stunden kränkeln. Sollte der Träger ein Hexenmeister sein, verändert sich seine Blutlinie dauerhaft zu der der Ampulle. In diesem Falle verändern sich auch dauerhaft seine Hexenmeisterbonuszauber, sein Geheimnis des Blutes und seine Blutlinienfähigkeiten. Bereits gewählte Bonustalente sind nicht betroffen, künftige Bonustalente müssen aber von der Liste der Bonustalente der neuen Blutlinie ausgewählt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Begrenzter Wunsch, Verwandlung*, Erschaffer muss ein Hexenmeister der entsprechenden Blutlinie sein

Amulett der Ebenen

Preis 120.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 15 | **GEWICHT** –

Dieser Gegenstand scheint ein schwarzes, kreisrundes Amuletts zu sein, betrachtet man es aber näher, erkennt man einen dunklen, wandernden Farbwirbel. Das Amulett erlaubt dem Träger, den Zauber *Ebenenwechsel* einzusetzen. Der Gegenstand ist aber schwer zu meistern: Der Benutzer muss einen Intelligenzwurf gegen SG 15 bestehen, um auf die Ebene und dort an den gewünschten Ort zu gelangen. Scheitert der Wurf, transportiert das Amulett ihn und seine Begleiter zu einem zufällig bestimmten Ort auf der Zielebene (W% 01-60) oder auf eine zufällig bestimmte andere Ebene (61-100).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 60.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel*

Amulett der elementaren Abwehr

Preis 4.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses Amulett leuchtet hell auf, wenn ein Externar der Unterart Elementar sich innerhalb von 18 m Entfernung zum Träger befindet. Die Farbe des Leuchtens hängt von der Art des Elementars ab (Erde: Gelb, Feuer: Rot, Luft: Weiß, Wasser: Blau). Sollten mehrere unterschiedliche Elementare anwesend sein, flackert der Edelstein des Amuletts entsprechend hin und her.

Der Träger erhält Resistenz 5 gegen eine Energieart; diese wird anhand der Unterart des ihm nächsten Elementars festgelegt (Erde: Säureresistenz, Feuer: Feuerresistenz, Luft: Elektrizitätsresistenz, Wasser: Kälteresistenz). Sollte der ihm nächste Elementar mehreren Unterarten angehören, kann der Träger wählen, welche in Frage kommende Resistenz er erhält. Diese Energieresistenz wirkt nur gegen Angriffe von Elementaren. Das Amulett erlaubt seinem Träger zudem, die Schadenreduzierung elementarer Kreaturen zu umgehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energien widerstehen*, Erschaffer muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben

Amulett der frostigen Fäuste

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses faustförmige Eisenamulett ist von einer eisigen Nebelwolke umgeben. Auf Befehl hin überzieht es die Hände des Trägers mit einer Schicht eiskalten Eisens. Der Träger ist vor dieser eisigen Kälte geschützt und kann mit seinen Händen verheerende Schläge austeilen. Waffenlose Schläge und natürliche Angriffe des Trägers erhalten die besondere Waffeneigenschaft *Eis* und werden hinsichtlich Schadensreduzierung wie Kaltes Eisen behandelt. Die Hände des Trägers werden steif, während er das Amulett benutzt, und können Gegenstände weder halten noch manipulieren (außer eine Manipulation wäre auch mit einem Knüppel möglich und der Gegenstand erleidet keinen Schaden durch Kälte). Die Verwandlung kann als Schnelle Aktion beendet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Fänge* und *Eissturm* oder *Kältekegel*

Amulett der Kugelfestigkeit

		PREIS VARIIERT
Glücksbonus +1		1.500 GM
Glücksbonus +2		6.000 GM
Glücksbonus +3		13.500 GM
Glücksbonus +4		24.000 GM
Glücksbonus +5		37.500 GM
AURA Schwache Bannmagie	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Dieses Amulett wird meistens aus den zersplitterten Überresten verschossener Feuerwaffenkugeln hergestellt. Es ähnelt einem heiligen Symbol oder einem Kleeblatt und verleiht dem Träger einen Glücksbonus auf seine RK gegen Feuerwaffenangriffe, welche gegen die Berührungs-RK gerichtet sind.

Tabelle 5-6: Wundersame Gegenstände - Ausrüstungsplatz Hals

W%	MINDERER SCHWACHER HALS-GEGENSTAND	PREIS
01–10	*Hand des Magiers*	900 GM
11–18	*Aegis der Erholung*	1.500 GM
19–25	*Amulett der Kugelfestigkeit +1*	1.500 GM
26–37	*Schildbrosche*	1.500 GM
38–49	*Feuerballhalskette (Typ I)*	1.650 GM
50–63	*Amulett der Natürlichen Rüstung +1*	2.000 GM
64–72	*Skarabäus des Golembanns*	2.500 GM
73–82	*Feuerballhalskette (Typ II)*	2.700 GM
83–89	*Fibel des Schwarmbanns*	3.000 GM
90–95	*Geisthütermedaillon*	3.500 GM
96–100	*Halskrause des Pantomimen*	3.500 GM

W%	HÖHERER SCHWACHER HALS-GEGENSTAND	PREIS
01–08	*Amulett der Elementaren Abwehr*	4.000 GM
09–15	*Amulett der Rächenden Fäuste*	4.000 GM
16–26	*Feuerballhalskette (Typ III)*	4.350 GM
27–36	*Amulett der Mächtigen Fäuste +1*	5.000 GM
37–47	*Feuerballhalskette (Typ IV)*	5.400 GM
48–55	*Sturmfokus*	5.400 GM
56–66	*Feuerballhalskette (Typ V)*	5.850 GM
67–73	*Amulett der Kugelfestigkeit +2*	6.000 GM
74–81	*Halskette des Feenkindes*	6.000 GM
82–89	*Gefangenenhalsband*	7.200 GM
90–100	*Gesundheitsamulett*	7.500 GM

W%	MINDERER DURCHSCHNITTLICHER HALS-GEGENSTAND	PREIS
01–08	*Amulett der Natürlichen Rüstung +2*	8.000 GM
09–12	*Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung*	8.000 GM
13–15	*Amulett der Wacht*	8.000 GM
16–18	*Friedhofswächteranhänger*	8.000 GM
19–23	*Ruhmeshand*	8.000 GM
24–26	*Halsreif des Wütenden Löwen*	8.000 GM
27–33	*Feuerballhalskette (Typ VI)*	8.100 GM
34–40	*Feuerballhalskette (Typ VII)*	8.700 GM
41–43	*Amulett der Verborgenen Stärke*	9.000 GM
44–47	*Anpassungshalskette*	9.000 GM
48–51	*Amulett der Zauberkraft*	10.000 GM
52–54	*Halsband des Treuen Gefährten*	10.000 GM
55–58	*Amulett der Frostigen Fäuste*	10.000 GM
59–63	*Kristall der Heilenden Hände*	12.000 GM
64–66	*Schützende Halsberge*	12.000 GM
67–73	*Gedankenmedaillon*	12.000 GM
74–77	*Schutzanhänger gegen Flüche*	12.000 GM
78–81	*Amulett der Schmiedenden Fäuste*	13.000 GM
82–85	*Amulett der Kugelfestigkeit +3*	13.500 GM
86–92	*Anhänger der Wundheilung*	15.000 GM
93–95	*Halskette des Vollkommenen* Ki	16.000 GM
96–98	*Funkenbrosche*	16.800 GM
99–100	*Symbol des Geschützten Blutes*	17.500 GM

W%	HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER HALS-GEGENSTAND	PREIS
01–15	*Amulett der Natürlichen Rüstung +3*	18.000 GM
16–24	*Ampulle des Falschen Blutes*	20.000 GM
25–35	*Amulett der Zauberei*	20.000 GM
36–50	*Amulett der Mächtigen Fäuste +2*	20.000 GM
51–62	*Drachenjägeramulett*	20.000 GM
63–67	*Amulett der Zaubermeisterschaft*	22.000 GM
68–72	*Amulett der Kugelfestigkeit +4*	24.000 GM
73–85	*Steinhand*	27.000 GM
86–100	*Schutzanhänger gegen Gift*	27.000 GM

W%	MINDERER MÄCHTIGER HALS-GEGENSTAND	PREIS
01–18	*Amulett der Natürlichen Rüstung +4*	32.000 GM
19–35	*Schutzanhänger gegen Ortung und Ausspähung*	35.000 GM
36–49	*Amulett der Kugelfestigkeit +5*	37.500 GM
50–67	*Schutzskarabäus*	38.000 GM
68–82	*Sternenhalskette*	42.000 GM
83–100	*Amulett der Mächtigen Fäuste +3*	45.000 GM

W%	MINDERER SCHWACHER HALS-GEGENSTAND	PREIS
01–35	*Amulett der Natürlichen Rüstung +5*	50.000 GM
36–60	*Amulett der Mächtigen Fäuste +4*	80.000 GM
61–85	*Amulett der Ebenen*	120.000 GM
86–100	*Amulett der Mächtigen Fäuste +5*	125.000 GM

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variieren
Glücksbonus +1	750 GM
Glücksbonus +2	3.000 GM
Glücksbonus +3	6.750 GM
Glücksbonus +4	12.000 GM
Glücksbonus +5	18.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*, die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens das Dreifache des Bonus' des Amuletts betragen

AMULETT DER MÄCHTIGEN FÄUSTE		PREIS VARIIERT
Bonus +1		5.000 GM
Bonus +2		20.000 GM
Bonus +3		45.000 GM
Bonus +4		80.000 GM
Bonus +5		125.000 GM
AURA Schwache Hervorrufung	**ZS** 5	**GEWICHT** —

Dieses Amulett verleiht einen Verbesserungsbonus von +1 bis +5 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit waffenlosen Angriffen und natürlichen Waffen. Alternativ kann dieses Amulett auch besondere Nahkampfwaffeneigenschaften verleihen, sofern diese bei Waffenlosen Schlägen zur Anwendung kommen können – siehe auch die Tabelle: Besondere Nahkampfwaffeneigenschaften. Besondere Eigenschaften zählen als zusätzliche Boni bei der Bestimmung des Marktpreises des Gegenstandes, verändern den Angriffs- und Schadensbonus aber nicht. Ein *Amulett der Mächtigen Fäuste* kann keinen modifizierten Bonus aus Verbesserungsbonus und dem Bonus besonderer Eigenschaften von mehr als +5 besitzen. Es muss aber keinen Verbesserungsbonus von +1 besitzen, um besondere Nahkampfwaffeneigenschaften zu verleihen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variieren
Bonus +1	2.500 GM
Bonus +2	10.000 GM
Bonus +3	22.500 GM
Bonus +4	40.000 GM
Bonus +5	62.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Fänge*, die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens das Dreifache des Bonus' des Amuletts betragen, plus alle Voraussetzungen besonderer Nahkampfwaffeneigenschaften, welche das Amulett verleihen soll

Amulett der natürlichen Rüstung

Preis variiert
Bonus +1 — 2.000 GM
Bonus +2 — 8.000 GM
Bonus +3 — 18.000 GM
Bonus +4 — 32.000 GM
Bonus +5 — 50.000 GM
Aura Schwache Verwandlung — **ZS** 5 — **Gewicht** —



Dieses Amulett besteht in der Regel aus magisch konserviertem Fell eines Monsters oder anderer natürlicher Rüstung wie Knochen, Horn, Chitin oder Schuppen. Es härtet den Leib des Trägers ab und verleiht ihm einen Verbesserungsbonus von +1 bis +5 auf seine natürliche Rüstung.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten variieren
Bonus +1	1.000 GM
Bonus +2	4.000 GM
Bonus +3	9.000 GM
Bonus +4	16.000 GM
Bonus +5	25.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rindenhaut*, die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens das Dreifache des Bonus' des Amuletts betragen

Amulett der rächenden Fäuste

Preis 4.000 GM		
Aura Schwache Verwandlung	**ZS** 4	**Gewicht** ½ Pfd.

Dieses goldene Amulett wird von religiösen Sekten genutzt, um die Gläubigen beim Einfangen von Flüchtlingen zu unterstützen und um sich selbst zu verteidigen, ohne potentiell zu Bekehrende zu verletzen: Wenn der Träger göttliche Kräfte der Rache einsetzt – z.B. Niederstrecken, egal ob als Domänenfähigkeit, Richtspruch oder Paladinklassenmerkmal – kann er Waffenlose Schläge im Nahkampf ausführen, als besäße er das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Verbesserter Waffenloser Schlag, *Steinfaust*[EXP]

Amulett der schmiedenden Fäuste

Preis 13.000 GM		
Aura Schwache Hervorrufung	**ZS** 6	**Gewicht** 1 Pfd.

Dieses faustförmige Steinamulett glüht in einem feurigen Licht. Auf Befehl hin verwandelt es die Fäuste des Trägers in rotglühendes Adamant. Der Träger ist vor dieser glühenden Hitze geschützt und kann mit seinen Händen verheerende Schläge austeilen. Waffenlose Schläge und natürliche Angriffe des Trägers erhalten die besondere Waffeneigenschaft *Aufflammend* und werden hinsichtlich der Schadensreduzierung (aber nicht der Härte) wie Adamant behandelt. Die Hände des Trägers werden steif, während er das Amulett benutzt, und können Gegenstände weder halten noch manipulieren (außer eine Manipulation wäre auch mit einem Knüppel möglich und der Gegenstand erleidet keinen Schaden durch Feuer). Die Verwandlung kann als Schnelle Aktion beendet werden.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 6.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Fänge* und *Feuerball, Flammenklinge* oder *Flammenschlag*

Amulett der verborgenen Stärke

Preis 9.000 GM		
Aura Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**Gewicht** –

Diese gläserne Träne hängt an einer Platinkette und kann einmal am Tag für einen Kraftschub genutzt werden: Der Träger hat dabei die Wahl, als Schnelle Aktion einen Nah- oder Fernkampfangriff mit seinem höchsten Angriffsbonus auszuführen oder – sofern er über einen *Ki*-Vorrat verfügt, als Volle Aktion zwei *Ki*-Punkte zurückzuerlangen.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss einen *Ki*-Vorrat besitzen

Amulett der Wacht

Preis 8.000 GM		
Aura Schwache Beschwörung	**ZS** 2	**Gewicht** 1 Pfd.



Dieses Amulett ist der Sonne nachempfunden und häufig zudem mit einem offenen Auge geschmückt. Sein Träger benötigt keinen Schlaf, muss sich aber dennoch die normale Zeit über ruhig verhalten, um Zauber und andere Fähigkeiten zurückzuerlangen, welche Ruhe erfordern. Er kann in dieser Zeit aber leichten Aktivitäten wie Lesen oder Wachehalten nachgehen. Sobald der Träger insgesamt sieben Nächte lang von diesem Gegenstand profitiert hat, versagt die Magie für einen Tag und der Träger ist für diesen Zeitraum entkräftet. Sollte der Träger das Amulett aus irgendeinem Grund ablegen, ist er für 4 Stunden pro ausgesetzter Nachtruhe entkräftet.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teilweise Genesung*

Amulett der Zauberei

Preis 20.000 GM		
Aura Durchschnittlich Universal	**ZS** 9	**Gewicht** 2 Pfd.

Ein Magier der Allgemeinen Schule, der das Amulett als gebundenen Gegenstand auswählt, kann jeden Tag beim Vorbereiten seiner Zauber eine Schule von Zaubern wählen. Er kann dann mit der Halskette jeden vorbereiteten Zauber dieser Schule in einen anderen Zauber derselben Schule umwandeln, der ihm bekannt ist, solange der neue Zauber keinen höheren Grad hat als der alte. Sollte z.B. der Magier beim Vorbereiten seiner Zauber Hervorrufung wählen, kann er, bis er das nächste Mal Zauber vorbereitet, einen vorbereiteten *Feuerball* in jeden anderen Zauber der Schule der Hervorrufung des 3. Grades oder niedriger umwandeln.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhaftigkeit*, Erschaffer muss ein Magier der Allgemeinen Schule sein

Amulett der Zauberkraft

Preis 10.000 GM		
Aura Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 7	**Gewicht** 1 Pfd.

Dieser silberne Anhänger besitzt nur dann Macht, wenn er der gebundene Gegenstand eines Magiers ist. Er gestattet einem Magier, täglich drei zusätzliche Zauber vorzubereiten.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedächtniserweiterung*

Amulett der Zaubermeisterschaft

Preis 22.000 GM		
Aura Starke Verwandlung	**ZS** 11	**Gewicht** 1 Pfd.

Feuerballhalskette

Halskette	10W6	9W6	8W6	7W6	6W6	5W6	4W6	3W6	2W6	Preis
Typ I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1.650 GM
Typ II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2.700 GM
Typ III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4.350 GM
Typ IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5.400 GM
Typ V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5.850 GM
Typ VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8.100 GM
Typ VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8.700 GM

Dieser Platinanhänger besitzt nur dann Macht, wenn er der gebundene Gegenstand eines Magiers ist. Er gestattet einem Magier, täglich sechs zusätzliche Zaubergrade vorzubereiten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 11.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedächtniserweiterung*

Anhänger der Wundheilung

Preis 15.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 10 | **GEWICHT** –



Dieser hellblaue Stein hängt an einer silbernen Halskette. Sein Träger stabilisiert sich automatisch, wenn er unter 0 TP reduziert wird und dies überlebt. Der Anhänger verdoppelt die normale Heilung des Trägers und gestattet normale Heilung bei Wunden, welche normalerweise nicht von selbst heilen würden. Der Anhänger hebt Blutungsschaden auf, soweit es die TP betrifft, nicht aber Blutungsschaden, welcher Attributsschaden oder –entzug zur Folge hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heilung*

Anpassungshalskette

Preis 9.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Platinmedaillon wird an einer schweren Kette getragen. Es hüllt den Träger in eine Blase frischer Luft und macht ihn immun gegen alle schädlichen Dämpfe und Gase (z.B. die Effekte von *Stinkende Wolke* und *Todeswolke*, sowie eingeatmete Gifte) und ermöglicht ihm selbst unter Wasser und im Vakuum das Atmen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern*

Drachenjägeramulett

Preis 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Amulett ist eine in Gold eingefasste, rissige Drachenschuppe. Die meisten Versionen sind leicht beschädigt und tragen die Spuren drakonischer Odemwaffen. Ein solches Amulett ist ein machtvolles, spezialisiertes Werkzeug für jeden, der es mit Drachen zu tun bekommt, da es den Schutz und die Angriffe des Trägers auf mehrere Weisen verbessert: Der Träger ignoriert die Schadensreduzierung von Drachen; dies betrifft nur wahre Drachen und nicht alle Kreaturen der Kreaturenart Drache. Ferner kann der Träger, wenn er einen Zauber auf einen Drachen wirkt, zweimal würfeln, um die Zauberresistenz zu überwinden, und das höhere Ergebnis behalten. Schlussendlich erleidet der Träger keinen Schaden durch Drachenodem, sofern ihm der Reflexwurf gelingt, als besäße er das Klassenmerkmal Entrinnen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Durchschlagender Zauber, *Magische Waffe, Springen*

Feuerballhalskette

Preis SIEHE TABELLE

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Bei diesem Gegenstand handelt es sich um eine Ansammlung von Kugeln, welche oft an einem Band aufgefädelt sind. Manchmal sind die Enden miteinander verknotet, um eine Halskette zu bilden. Dieser Gegenstand belegt nicht den Ausrüstungsplatz Hals. Sollte ein Charakter die Kette halten, erkennt er ihr wahres Aussehen: Es ist eine Goldkette, an der mehrere goldene Kugeln hängen. Der Träger – und nur der Träger – kann die Kugeln abnehmen und jeweils eine bis zu 21 m weit werfen. Am Aufschlagpunkt explodiert die Kugel wie ein *Feuerball* (Reflex SG 14, halbiert).

Es gibt unterschiedlich mächtige Kugeln, manche verursachen nur 2W6 Punkte Feuerschaden, andere bis zu 10W6. Der Preis einer Kugel beträgt 150 GM pro Schadenswürfel. Jede Kette enthält Kugeln unterschiedlicher Stärken. In der folgenden Tabelle sind einige traditionelle Zusammensetzungen aufgeführt, die als Typ I-VII bezeichnet werden.

Sollte dem Träger der Kette ein Rettungswurf gegen einen magischen Feuerangriff misslingen, muss der Gegenstand ebenfalls einen Rettungswurf ablegen mit einem Bonus von +7. Misslingt auch der Kette der Rettungswurf, explodieren alle verbleibenden Kugeln gleichzeitig – dies hat für den Träger meistens unangenehme Konsequenzen.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten Variiert
Typ I	825 GM
Typ II	1.350 GM
Typ III	2.175 GM
Typ IV	2.700 GM
Typ V	2.925 GM
Typ VI	4.050 GM
Typ VII	4.350 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerball*

Fibel des Schwarmbanns

Preis 3.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** ½ Pfd.

In dieser Bernsteinschließe ist ein uraltes, versteinertes Insekt eingeschlossen, welches von der langen, goldenen Nadel der Schließe durchbohrt wurde. Die Waffen, Waffenlosen Schläge und natürlichen Angriffe des Trägers verursachen bei Schwärmen vollen Schaden ungeachtet der Immunität von Schwärmen gegenüber Waffenschaden (vorhandene Schadensreduzierung kommt aber zur Anwendung). Sollte der Träger durch einen Schwarm zu Schaden kommen, gelingt ihm der Rettungswurf gegen die Fähigkeit Ablenken des Schwarms automatisch.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ungeziefer zurücktreiben*

Friedhofswächteranhänger

Preis 8.000 GM		
AURA Schwache Bannmagie	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Anhänger wird von den Hütern jener Orte bevorzugt, auf denen die Geister der Toten umgehen. Es ist ein Eisenring an einer Halskette aus polierten, farblosen Knochen, Fingernägeln und Zähnen. Der Träger wird von einem schwachen blauen Licht umgeben, das ihn vor Angriffen schützt. Untote Kreaturen werden von diesem Licht abgestoßen und erleiden einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe gegen den Träger. Körperlose Kreaturen werden noch stärker abgestoßen und erleiden einen entsprechenden Malus von -4. Untote Kreaturen können dieses Licht leicht wahrnehmen und erhalten einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um den Träger eines solchen Anhängers zu bemerken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutz vor Bösen*

Funkenbrosche

Preis 16.800 GM		
AURA Schwache Bannmagie und Hervorrufung	**ZS** 5	**GEWICHT** 1 Pfd.

Diese kupferne Mantelschließe ist mit einem Stück Bernstein geschmückt. Wenn der Träger Elektrizitätsschaden erleidet, absorbiert die Brosche bis zu 20 Punkte Elektrizitätsschaden und hält diese Ladung, bis der Träger sie entlässt oder 10 Minuten vergangen sind. Die Brosche kann am Tag bis zu 50 Punkte Elektrizitätsschaden absorbieren. Der Träger kann befehlen, die Ladung freizugeben, als würde er *Schockgriff* anwenden (1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro 5 Punkte Ladung). Entlädt sich der Gegenstand von selbst, ist dies harmlos.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 8.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energie widerstehen, Schockgriff*

Gedankenmedaillon

Preis 12.000 GM		
AURA Schwache Erkenntnismagie	**ZS** 5	**GEWICHT** –

Dieser anscheinend gewöhnliche, scheibenförmige Anhänger wird an einer Kette um den Hals getragen. Das Medaillon besteht in der Regel aus Bronze, Kupfer oder Silber und ermöglicht es dem Träger, die Gedanken anderer zu lesen, als würde er *Gedanken wahrnehmen* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken entdecken*

Gefangenenhalsband

Preis 7.200 GM		
AURA Schwache Beschwörung	**ZS** 4	**GEWICHT** –

Dieses Halsband aus schweren Eisengliedern wird meistens von Gefängniswachen und der Elite der Stadtwache getragen. Einmal pro Tag kann der Träger ihm befehlen, sich zu beleben und sich um eine mittelgroße oder kleine Kreatur innerhalb von 4,50 m zu winden. Dem Ziel steht ein Reflexwurf gegen SG 15 zu, um der Kette aus dem Weg zu gehen, misslingt der Wurf, wird das Ziel verstrickt und kann sich nicht von seinem Feld fortbewegen. Das Ziel kann als Volle Aktion versuchen, mittels eines neuen Rettungswurfs den Effekt zu beenden, andernfalls hält er 10 Minuten lang an oder bis er vom Träger als Schnelle Aktion beendet wird. Endet der Effekt, nimmt die Kette Halsbandgestalt an. Die Kette hat Härte 10 und 15 TP.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 3.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seil beleben*

Geisthütermedaillon

Preis 3.500 GM		
AURA Schwache Bannmagie	**ZS** 1	**GEWICHT** –

Die Oberfläche dieses Silbermedaillons ist mit geometrischen Formen bedeckt, welche das Licht zufällig reflektieren. Das Medaillon verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und übernatürliche Fähigkeiten. Sollte dem Träger ein Rettungswurf gegen Beherrschung oder Verwirrung misslingen, verleiht das Amulett ihm sofort einen zweiten Rettungswurf gegen den Effekt. Sollte dieser erfolgreich sein, verliert der Gegenstand seine Macht und wird zu einem gewöhnlichen Stück Silberschmuck.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 1.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutz vor Bösem*

Gesundheitsamulett

Preis 7.500 GM		
AURA Schwache Beschwörung	**ZS** 5	**GEWICHT** –



Dieser einfache blaue Edelstein hängt an einer silbernen Halskette. Der Träger ist immun gegen alle Krankheiten, übernatürliche Krankheiten eingeschlossen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Krankheit kurieren*

Halsband des treuen Gefährten

Preis 10.000 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.

Diese äußerlich einfache Lederschnur wurde von Druiden erdacht, welche glaubten, es gäbe Tiere, deren Geister würdig seien, wahre Intelligenz zu erlangen. Sollte das Halsband von einer Kreatur der Kategorie Tier mit einer Intelligenz von weniger als 3 getragen werden, verleiht es ihr einen Verbesserungsbonus von +2 auf Intelligenz. Dies verleiht dem Tier nicht die Gabe zu sprechen, wohl aber eine gesprochene Sprache zu verstehen, welche der Erschaffer des Gegenstandes auswählt.

Sollte das Halsband wenigstens 1 Woche lang von einer Kreatur der Kategorie Tier getragen werden, erlangt die Kreatur menschenähnliche Intelligenz, als wäre *Erwecken* auf das Tier gewirkt worden; das Halsband verliert dann seine magischen Eigenschaften.

Sollte das Halsband von einer Kreatur, die nicht der Kategorie Tier angehört, länger als 1 Woche lang getragen werden, unterliegt der Träger bis zum Entfernen des Halsbandes *Schwachsinn.*

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erwecken, Schläue des Fuchses*

Halskette des Feenkindes

Preis 6.000 GM		
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie	**ZS** 8	**GEWICHT** ½ Pfd.

Diese Halskette trägt einen Blutstein, welcher an ein schillerndes grünes Auge erinnert. Sie verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Charismawürfe und charismabasierende Würfe gegenüber Gnomen, einen entsprechenden Kompetenzbonus von +2 gegenüber Feenwesen und einen Malus von -2 auf entsprechende Würfe gegenüber allen anderen. Der Träger kann Gnomisch lesen, sprechen und verstehen. Sollte er kein Gnom sein, erhält er Dämmersicht und kann jeweils einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit *Geisterhaftes Geräusch, Mit Tieren sprechen, Tanzende Lichter* und *Zaubertrick* einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Gnom sein

HALSKETTE DES VOLLKOMMENEN KI

Preis 16.000 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 9 | **GEWICHT** –

Diese einfache Lederschnur ist in gleichmäßigen Abständen verknotet und verleiht dem Träger ein Gefühl innerer Ruhe und von Verbundenheit mit der Welt selbst. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf seine effektive Stufe bei der Bestimmung seines *Ki*-Vorrats und der stufenabhängigen Effekte seiner *Ki*-Fähigkeiten (z.B. das Umgehen von Schadensreduzierung).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gefühle besänftigen, Weisheit der Eule*

HALSKRAUSE DES PANTOMIMEN

Preis 3.500 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieses von Künstlern und Ganoven gleichermaßen genutzte Kleidungsstück ist meistens aus Seide in leuchtenden Farben gefertigt. Der Träger erhält einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, wenn er die Stimme eines anderen nachzuahmen versucht. Ferner kann der Träger einmal am Tag für bis zu 5 Minuten *Bauchreden* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1,750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bauchreden, Geräusche formen*

HALSREIF DES WÜTENDEN LÖWEN

Preis 8.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Jedes Ende dieses schweren, kupfernen Halsreifens trägt das Abbild eines fauchenden Löwenkopfes. Der Träger erhält einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Sollte der Träger ein Barbar der 12. Stufe oder höher sein, erhält er die Bonuskampfrauschkraft Furchtlose Wut. Sollte er diese bereits besitzen, wird er ferner immun gegen den Zustand Panisch, während er sich im Kampfrausch befindet. Zudem erhält er für jeden gegen ihn gerichteten Angriff, der Panik verursachen würde, während er sich im Kampfrausch befindet, 1 Runde Kampfrausch zurück.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht bannen*

HAND DES MAGIERS

Preis 900 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 2 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese mumifizierte Elfenhand wird an einer Goldkette um den Hals getragen und belegt den Ausrüstungsplatz Hals. Sie ermöglicht ihrem Träger beliebig oft den Einsatz des Zaubers *Magierhand*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 450 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magierhand*

KRISTALL DER HEILENDEN HÄNDE

Preis 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses grob geschnittene, glitzernde Prisma hängt in der Regel an einer Stoffkordel, welche religiöse Symbole trägt. Eine Person mit dem Klassenmerkmal Handauflegen kann eine Anwendung dieser Energie in den Kristall übertragen. Der Kristall lagert die Energie ein, bis er sie auf das Befehlswort hin freisetzt. Dann wird der Träger zum Ziel des Handauflegen-Effektes, als wäre er von der Person berührt worden, die den Kristall aufgeladen hat. Der Kristall kann eine einzelne Ladung Handauflegen tragen. Ist er aufgeladen, glüht er in einem perlweißen Licht. Der Träger des Kristalls kann diesem als Standard-Aktion befehlen, seine Ladung freizusetzen. Er wird dann behandelt, als hätte ihn die Person direkt berührt, welche den Kristall aufgeladen hat: Er wird zum Ziel des Handauflegen-Effektes inklusive eventueller Gnaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*, Erschaffer muss ein Paladin sein

RUHMESHAND

Preis 8.000 GM

AURA Schwache (Variiert) | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Diese mumifizierte Menschenhand wird an einer Lederkordel um den Hals getragen und belegt den Ausrüstungsplatz Hals. Wird auf einen der Finger der Hand ein magischer Ring gesteckt, kann der Träger von diesem profitieren, als trüge er ihn selbst. Der Ring zählt nicht gegen die Obergrenze von zwei Ringen. Die Hand kann immer nur einen Ring tragen. Selbst ohne einen Ring gestattet sie dem Träger, einmal am Tag *Tageslicht* und *Unsichtbares sehen* anzuwenden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tageslicht, Tote beleben, Unsichtbares sehen*

SCHILDBROSCHE

Preis 1.500 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** –



Diese silberne oder goldene Mantelschließe kann *Magische Geschosse* absorbieren, egal ob Zauber oder zauberähnliche Fähigkeit. Wenn die Brosche insgesamt 101 Schadenspunkte von *Magischen Geschossen* absorbiert hat, schmilzt sie und wird nutzlos.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild*

SCHUTZAMULETT GEGEN ORTUNG UND AUSSPÄHUNG

Preis 35.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** –

Dieses silberne Amulett beschützt den Träger vor Ausspähung und magischer Aufspürung wie der Zauber *Unauffindbarkeit*. Sollte ein Erkenntniszauber gegen den Träger gewirkt werden, muss dem Zaubernden ein Wurf auf die Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen SG 19 gelingen, als läge auf dem Träger *Unauffindbarkeit*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 17.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unauffindbarkeit*

SCHUTZAMULETT GEGEN VERSTEINERUNG

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** –

Dieses polierte, hochwertige Holzamulett trägt das Bild einer Medusa mit einer Augenbinde. Wenn dem Träger ein Rettungswurf gegen Versteinerung misslingt, ist er stattdessen für 1W6 Runden Wankend. Sollte ein Zauber oder Effekt ihn zu Stein verwandeln, ohne ihm einen Rettungswurf zu gestatten, ist er stattdessen für 1 Minute Wankend. Diese Eigenschaft funktioniert nicht, wenn der Träger bereits wankend ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stein zu Fleisch verwandeln*

Schutzanhänger gegen Flüche

Preis 12.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieser Amethyst hängt an einer rauen Eisenkette und schützt den Träger vor Flüchen. Dreimal am Tag kann der Träger einen Rettungswurf gegen einen Flucht (z.B. eine Hexerei oder den Zauber *Fluch*) als Augenblickliche Aktion wiederholen. Er muss sich zum Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, bevor das Ergebnis des Rettungswurfs bekanntgegeben wird. Er muss das zweite Ergebnis wählen, auch wenn dieses schlechter ausfallen sollte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch brechen*

Schutzanhänger gegen Gift

Preis 27.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieser schwarze Edelstein mit Brillantschliff hängt an einer dünnen Silberkette. Der Träger ist immun gegen Gifte. Sollte er bereits vergiftet sein, wenn er die Kette mit dem Anhänger umlegt, hat dies auf das Gift keinen Einfluss.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift neutralisieren*

Schutzskarabäus

Preis 38.000 GM

AURA Starke Bannmagie und Nekromantie | **ZS** 18 | **GEWICHT** –



Dies ist ein Jademedaillon in Form eines Käfers. Hält man es für 1 Runde in Händen, erscheint eine Inschrift auf der Oberfläche, die mitteilt, dass es sich um einen schützenden Gegenstand handle. Der Träger des Skarabäus erhält Zauberresistenz 20. Ferner kann der Skarabäus Energieentzug, Todeseffekte und negative Energieeffekte absorbieren. Wenn der Skarabäus 12 solcher Angriffe absorbiert hat, zerfällt er zu Staub und wird zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 19.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Todesschutz, Zauberresistenz*

Schützende Halsberge

Preis 12.000 GM

AURA Starke Bannmagie und Beschwörung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser gebordelte Halsreif aus Mithral und Stahl schützt den Hals und die Schultern des Trägers. Er verleiht einen Rüstungsbonus von +2 auf die RK, der nicht mit anderen Rüstungsboni kumulativ ist und versieht den Träger mit der Rüstungseigenschaft *Leichtes Bollwerk*. Ferner kann der Träger eine *Glyphe der Abwehr* direkt in die Halsberge eingravieren. Sollte er im Nahkampf getroffen werden, kann er die Glyphe als Augenblickliche Aktion auslösen, so dass sie sich gegen den Angreifer (und andere Kreaturen innerhalb von 1,50 m mit Ausnahme des Trägers im Falle einer Explosionsrune) entlädt. Die Glyphe kann selbst dann ausgelöst werden, wenn der Träger infolge des Angriffes handlungsunfähig (Benommen, Betäubt, Bewusstlos oder Tot) wäre.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Glyphe der Abwehr, Begrenzter Wunsch* oder *Wunder, Magierrüstung* oder *Magisches Schutzgewand*

Skarabäus des Golembanns

Preis 2.500 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** –



Dieser käferförmige Anstecker befähigt seinen Träger, jeden Golem innerhalb von 18 m wahrzunehmen. Der Träger muss sich dazu allerdings als Standard-Aktion konzentrieren. Ferner ist der Träger imstande, Golems mit Waffen, Waffenlosen Schlägen und natürlichen Waffen zu bekämpfen, als besäßen diese Golems keine Schadensreduzierung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie entdecken*, Erschaffer muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben.

Steinhand

Preis 27.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 7 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese mumifizierte Zwergenhand wird an einer Stahlkette um den Hals getragen und bringt ihren Träger in Einklang mit dem Boden unter seinen Füßen. Sofern der Träger eine Standard-Aktion aufwendet, um sich auf die Hand zu konzentrieren, erhält er Erschütterungssinn 9 m bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Diese Fähigkeit gestattet ihm nur, Kreaturen und Gegenstände zu spüren, welche mit Erde oder Stein Kontakt haben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*

Sternenhalskette

Preis 42.000 GM

AURA Starke Illusion und Verwandlung | **ZS** 12 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese wunderschöne Mithralhalskette besteht aus einem bortenartigen Netzwerk fadendünner Ketten, die mit vielen winzigen Juwelen besetzt sind. Sieben dieser Juwelen sind größer als die übrigen. Der Träger kann beliebig oft *Tanzende Lichter* und einmal am Tag *Wanderndes Sternenfunkeln* wirken. Ferner kann er jedes der sieben Juwelen wie eine *Perle der Macht* einsetzen, um sich einen gewirkten Zauber des 1. Grades ins Gedächtnis zurückzurufen. Der Träger kann die Halskette einmal am Tag benutzen, um einen auf ihn gezielten Zauber zu fangen, als hätte er eine Aktion für einen Gegenzauber mit *Magie bannen* vorbereitet; auf den Wurf erhält er einen Bonus von 12 + die Anzahl der an diesem Tag noch nicht genutzter Juwelen. Sollte er bereits alle Juwelen genutzt haben, um sich einen Zauber ins Gedächtnis zurückzurufen, kann er diese Fähigkeit nicht einsetzen. Der Grad des zu bannenden Zaubers darf die Anzahl der noch nicht genutzten Juwelen nicht übertreffen. Gelingt der Gegenzauber, wird der Zauber aufgehoben und der Träger kann seine magische Energie nutzen, um sich einen von ihm früher gewirkten Zauber desselben oder niedrigeren Grades als Augenblickliche Aktion ins Gedächtnis zurückzurufen.

Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg des Bannwurfes erschöpft diese Aktion die Kraft aller Juwelen in der Kette für diesen Tag.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 21.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie bannen, Tanzende Lichter, Wanderndes Sternenfunkeln*[EXP], Erschaffer muss imstande sein, Zauber des 7. Grades zu wirken

STURMFOKUS

Preis 5.400 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Ein Sturmfokus wird aus Körperteilen von Kreaturen hergestellt, die für ihre Affinität zur Luft bekannt sind – Vogelfedern, Chitinpanzer fliegender Insekten und Drachenschuppen. Ein aktivierter *Sturmfokus* ruft den Wind und erzeugt einen Sturmwind. Der Träger kann dem Gegenstand einmal am Tag befehlen, ihn für 1 Minute mit Wirbelwinden zu umgeben. Dies verleiht ihm eine 50% Chance, von Fernkampfangriffen verfehlt zu werden, Strahlen- und andere Angriffe eingeschlossen, die einen Angriffswurf erfordern. Dieser Wind behindert den Träger in keiner Weise. Der Träger kann während der Wirkungsdauer des Effekts als Schnelle Aktion knisternde Blitze in der ihn umgebenden Luft erzeugen, welche 4W6 Punkte Elektrizitätsschaden bei allen angrenzenden Kreaturen verursachen (Reflex SG 14, halbiert).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blitz, Windwall*

SYMBOL DES GESCHÜTZTEN BLUTES

Preis 17.500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses silberne heilige Symbol wird über dem Herzen des Trägers platziert und verleiht seinem Blut heilige Macht: Wenn der Träger das Amulett 24 Stunden lang getragen hat, kann er sich einmal am Tag als Standard-Aktion selbst 1W6 Schadenspunkte zufügen, um auf diese Weise göttlich aufgeladenes Blut zu gewinnen, welches wie ein Fläschchen Weihwasser funktioniert. Die Flüssigkeit verliert nach 1 Woche ihre Kraft.

Untote Kreaturen und böse Externare, welche das Blut des Charakters saugen, erleiden 4W6 Punkte positiven Energieschadens und kränkeln für 1W4 Runden, sofern ihnen kein Willenswurf gegen SG 16 gelingt. Ferner erhalten sie keine Vorteile aus dem getrunkenem Blut.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser weihen*

Ausrüstungsplatz Handgelenke

Der Ausrüstungsplatz Handgelenke fasst Armbänder, Armreifen, Armschienen, Ärmel, Handschellen, Panzerhandschuhe, Unterarmpanzer und andere Gegenstände, die an den Handgelenken getragen werden können.

Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für diesen Ausrüstungsplatz benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, Einzelheiten können aber von Gegenstand zu Gegenstand variieren.

Adleraugenarmschienen

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Jede dieser blutroten Armschienen trägt das goldene Abbild eines fliegenden Raubvogels auf der Suche nach Beute. Sie verleihen dem Träger beständig die Vorteile des Zaubers *Aspekt des Adlers* ohne körperliche Veränderungen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Aspekt des Adlers*[EXP]

Armbänder des Faustkämpfers

Preis 500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese zerschrammten, abgetragenen Armbänder tragen deutliche Gebrauchsspuren. Sie bestehen aus rauem Leder und werden von dicken Lederstreifen zusammengehalten. Sie verleihen dem Träger einen Kompetenzbonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf und Würfe, um sich aus einem Ringkampf zu befreien.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*

Armreif der Gnade

Preis 15.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –



Dieser Metallreif ist mit mehreren, von einem Priester gesegneten Edelsteinen besetzt. Sollte der Träger das Klassenmerkmal Handauflegen besitzen, kann er es ein weiteres Mal am Tag einsetzen und wird behandelt, als verfüge er über die Gnade Krank. Sollte der Träger diese Gnade bereits beherrschen, erhält er einen Bonus von +4 auf seine effektive Stufe zum Kurieren von Krankheiten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Krankheit kurieren*

Armreif der zweiten Chance

Preis 15.750 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** –

Dieser Reif ist mit sieben Korallen geschmückt, die kunstvolle Schnitzereien tragen. Wenn ein Kritischer Treffer oder Hinterhältiger Angriff beim Träger bestätigt wird, kann er als Augenblickliche Aktion, ehe der Schaden ausgewürfelt wird, diesen Treffer in einen normalen Treffer umwandeln – dabei zerspringt eine der Korallen. Wenn alle sieben Korallen auf diese Weise zerstört wurden, zerfällt der Armreif zu Staub.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.875 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Lebensatem*

Armreif des Unterhändlers

Preis 14.500 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 7 | **GEWICHT** –

Dieser schwere Goldreif kann als offen zur Schau gestellter Reichtum oder unter einem Ärmel verborgen getragen werden. Er verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Motiv erkennen. Wenn der Träger die Hand einer anderen Kreatur schüttelt, um einen Handel abzuschließen oder ein Versprechen zu besiegeln, kann er spüren, ob der andere ihn täuscht (Willen SG 16, keine Wirkung), er kann aber nicht die genaue Natur der Täuschung durchschauen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen, Lügen erkennen*

Armschienen der inneren Ruhe

Preis 2.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese schildkrötengrünen Armschienen sitzen wie angegossen. Der Träger wird außergewöhnlich ruhig und beherrscht, wenn er sich bei bestimmten Aufgaben Zeit lässt. Wenn er bei einem Fertigkeitswurf 20 nimmt, bei dem in erster Linie Arme und Hände benötigt werden, erhält er einen Kompetenzbonus von +5 auf den Wurf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Beistand*

Armschienen der langen Arme

Preis 7.200 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese Armschienen werden aus geflochtenen Bambusstreifen gefertigt. Der Träger kann dreimal am Tag als Schnelle Aktion seine Arme weiter strecken als es ihm normal möglich wäre. Auf diese Weise erhöht er seine Reichweite bis zum Beginn seines nächsten Zuges um +1,50 m. Seine Angriffswürfe mit Waffen erleiden dabei aber einen Malus von -4, während Waffenlose Angriffe und natürliche Angriffe nicht betroffen sind.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern*

Armschienen der Wortgewandtheit

Preis 7.900 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese schmucken Armschienen sind von lebhafter Färbung. Viele winzige Glöckchen sind an ihnen befestigt. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten. Einmal am Tag verleihen ihm die Armschienen auf Befehl hin die Vorteile des Zaubers *Redegewandtheit.*

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.950 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Redegewandtheit*

Armschienen des Bogenschützen, Mächtige

Preis 25.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Tabelle 5-7: Wundersame Gegenstände - Ausrüstungsplatz Handgelenke

W%	Minderer schwacher Handgelenke-Gegenstand	Preis
01–10	*Ärmel der Vielen Kleidungsstücke*	200 GM
11–20	*Armbänder des Faustkämpfers*	500 GM
21–48	*Rüstungsarmschienen +1*	1.000 GM
49–63	*Einbrecherarmschienen*	1.000 GM
64–91	*Armschienen der Inneren Ruhe*	2.000 GM
92–96	*Handschellen der Zusammenarbeit*	2.000 GM
97–100	*Fesseln der Unterwürfigkeit*	3.280 GM

W%	Höherer schwacher Handgelenke-Gegenstand	Preis
01–27	*Rüstungsarmschienen +2*	4.000 GM
28	*Adleraugenarmschienen*	4.000 GM
29–38	*Unterarmpanzer des Inquisitors*	4.000 GM
39–65	*Armschienen des Bogenschützen, Schwächere*	5.000 GM
66–68	*Armschienen des Geschützten Zauberers*	5.000 GM
69–71	*Knochenbrecherfäustlinge*	6.000 GM
72–81	*Unterarmschienen der Verteidigung*	6.000 GM
82–98	*Immergrüne Ranken*	6.000 GM
99	*Armschienen der Langen Arme*	7.200 GM
100	*Armschienen der Wortgewandtheit*	7.900 GM

W%	Minderer durchschnittlicher Handgelenke-Gegenstand	Preis
01–04	*Glücksarmband*	8.000 GM
05–08	*Unterarmpanzer des Duellanten*	8.000 GM
09–13	*Unterarmschienen der Gnade*	8.000 GM
14–18	*Unterarmschienen des Taktikers*	8.000 GM
19–43	*Rüstungsarmschienen +3*	9.000 GM
44–53	*Verderben des Verführers*	9.900 GM
54–58	*Armschienen des Rächenden Ritters*	11.500 GM
59–63	*Armschienen des Meisterschützen*	13.900 GM
64–73	*Unterarmpanzer des Elementargeistes (Ifriti)*	14.400 GM
74–78	*Armreif des Unterhändlers*	14.500 GM
79–82	*Armreif der Gnade*	15.000 GM
83–86	*Armschienen des Gnädigen Ritters*	15.600 GM
87–90	*Armreif der Zweiten Chance*	15.750 GM
91–99	*Rüstungsarmschienen +4*	16.000 GM
100	*Fesseln des Gebrochenen Geistes*	16.200 GM

W%	Höherer durchschnittlicher Handgelenke-Gegenstand	Preis
01–10	*Unterarmpanzer des Elementargeistes (Dschinn)*	18.900 GM
11–20	*Unterarmpanzer des Elementargeistes (Marid)*	18.900 GM
21–30	*Unterarmpanzer des Elementargeistes (Schaitan)*	18.900 GM
31–50	*Freundschaftsarmreif*	19.000 GM
51–70	*Armschienen des Bogenschützen, Mächtige*	25.000 GM
71–90	*Rüstungsarmschienen +5*	25.000 GM
91–100	*Armschienen des Racheschwurs*	25.000 GM

W%	Minderer mächtiger Handgelenke-Gegenstand	Preis
01–30	*Dimensionsfesseln*	28.000 GM
31–45	*Handschuhe der Waffenbeherrschung*	30.000 GM
46–100	*Rüstungsarmschienen +6*	36.000 GM

W%	Höherer mächtiger Handgelenke-Gegenstand	Preis
01–60	*Rüstungsarmschienen +7*	49.000 GM
61–100	*Rüstungsarmschienen +8*	64.000 GM



Diese Armschienen sehen wie gewöhnliche Unterarmschützer aus. Sie ermöglichen dem Träger, jeden Bogen (aber keine Armbrüste oder andere Waffen) zu benutzen, als wäre er mit ihm geübt. Sollte er bereits im Umgang mit einem Bogen geübt sein, erhält er einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffswürfe und einen Kompetenzbonus von +1 auf Schadenswürfe, wenn er diese Art Bogen benutzt. Beide Armschienen müssen getragen werden, damit die Magie wirkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss geübt sein im Umgang mit Lang- oder Kurzbogen

Armschienen des Bogenschützen, Schwächere

Preis 5.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 4 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Armschienen ähneln *Mächtigen Armschienen des Bogenschützen*, bestehen meist aber aus leichteren Stoffen. Sie verleihen lediglich einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss geübt sein im Umgang mit Lang- oder Kurzbogen

Armschienen des Geschützten Zauberers

Preis 5.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 4 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese in der Regel aus blaugefärbtem Leder hergestellten und mit sternförmigen Knöpfen geschmückten Armschienen werden von Zauberkundigen benutzt, die ihrer Kunst in der Hitze der Schlacht nachgehen. Diese Armschienen verleihen dem Träger einen Bonus +2 auf Konzentrationswürfe beim Defensivzaubern. Dreimal pro Tag kann er einen solchen Konzentrationswurf zweimal ausführen und das bessere Ergebnis behalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Im Kampf zaubern, *Schützende Waffe*[ABR II]

Armschienen des Gnädigen Ritters

Preis 15.600 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese goldenen Armschienen tragen als Gravuren Abbilder celestischer Kreaturen. Werden sie von einem Paladin getragen, erhält dieser einen Bonus von +4 auf seine effektive Klassenstufe hinsichtlich seines Klassenmerkmals Handauflegen. Ferner kann er einmal am Tag Handauflegen mit zusätzlicher Kraft einsetzen und auf diese Weise *Teilweise Genesung* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schwere Wunden heilen, Teilweise Genesung*

Armschienen des Meisterschützen

Preis 13.900 GM		
AURA Schwache Bannmagie	**ZS** 5	**GEWICHT** 1 Pfd.

Diese einfachen Armschienen sollen die Handgelenke eines Bogenschützen vor der peitschenden Bogensehne beschützen. Sie ähneln *Armschienen des Bogenschützen*, für den Träger werden die Unterschiede aber beim Anlegen klar: Der Träger erhält Schadensreduzierung 5/Magie gegen Fernkampfwaffen und einen Ablenkungsbonus von +1 gegen Fernkampfangriffe. Ferner kann er sich einmal pro Tag als Schnelle Aktion einen Verständnisbonus von +20 auf seinen nächsten Fernkampfangriff bis zum Ende seine nächsten Zuges verleihen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 6.950 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schutz vor Pfeilen, Zielsicherer Schlag*

Armschienen des Racheschwurs

Preis 25.000 GM		
AURA Starke Hervorrufung	**ZS** 15	**GEWICHT** 1 Pfd.

Diese weißen Lederarmschienen tragen kunstvolle Elfenrunen. Die eine bedeutet „Schnelle Niederlage", die andere „Rache". Als Augenblickliche Aktion kann der Träger sie einmal am Tag aktivieren: Wenn er TP-Schaden erleidet, kann er ausrufen „Tod denen, die mir Leid zufügen!" und so dem Angreifer Rache schwören. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Waffenangriffswürfe gegen das Ziel seines Racheschwurs und verursacht zusätzliche 2W6 Schadenspunkte bei einem erfolgreichen Treffer mit einer Waffe. Zugleich erleidet er einen Malus von -2 auf Angriffswürfe gegen alle anderen Ziele. Boni und Mali halten 24 Stunden an, sofern der Träger das Ziel seines Racheschwurs nicht vorher tötet. Sollte es dem Träger nicht gelingen, seinen Eid zu erfüllen und sein Ziel zu töten, können die Armschienen erst nach Ablauf von 7 Tagen wieder benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brüllen*, Erschaffer muss ein Elf sein

Armschienen des rächenden Ritters

Preis 11.500 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 8	**GEWICHT** 1 Pfd.

In diesen, auf Hochglanz polierten, silbernen Armschienen kann man sich spiegeln. Sie passen ihr Aussehen der getragenen Rüstung an. Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Niederstrecken verfügen (wie ein Paladin oder ein Kleriker mit der Domäne der Zerstörung), erhält er auf seine entsprechende effektive Klassenstufe einen Bonus von +4. Andernfalls kann er einmal am Tag einen niederstreckenden Angriff ausführen, bei dem er einen Bonus in Höhe seines CH-Bonus auf den Angriffswurf und einen Bonus von +5 auf den Schadenswurf erhält, wenn er trifft.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 5.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Waffe segnen*

Ärmel der vielen Kleidungsstücke

Preis 200 GM		
AURA Schwache Illusion	**ZS** 1	**GEWICHT** 1 Pfd.

Diese durchscheinenden Stoffröhren passen problemlos über die Arme des Trägers. Wenn sie angelegt werden, kann der Träger seine aktuellen Kleidungsstücke in einen anderen nicht-magischen Kleidungssatz verwandeln. Diese neuen Kleidungsstücke passen ihm perfekt und sind immer sauber und makellos, sofern der Träger dies nicht anders bestimmt. Wenn der Träger die Ärmel ablegt, verwandeln sie sich in ihre ursprüngliche Form zurück

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*

Dimensionsfesseln

Preis 28.000 GM		
AURA Durchschnittliche Bannmagie	**ZS** 11	**GEWICHT** 5 Pfd.



Diese Fesseln bestehen aus Kaltem Eisen. Die Glieder tragen magische Runen. Jede mit diesem Gegenstand gefesselte Kreatur unterliegt dem Effekt von *Dimensionsanker* (kein Rettungswurf). Sie passen kleinen, mittelgroßen und großen Kreaturen. Der SG zum Zerschmettern dieser Fesseln oder zum Herausschlüpfen mittels Entfesselungskunst beträgt 30.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 14.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionsanker*

Einbrecherarmschienen

Preis 1.050 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.



Auf Befehl hin verwandeln sich diese einfachen Lederarmschienen in einen Satz Diebeswerkzeug [Meisterarbeit] oder wieder zurück. Der Benutzer kann einmal am Tag, während er dieses Diebeswerkzeug benutzt oder die Armschienen trägt, auf einen einzelnen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten 10 nehmen, selbst wenn er abgelenkt sein oder sich in unmittelbarer Gefahr befinden sollte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 550 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand schrumpfen*

Fesseln der Unterwürfigkeit

Preis 3.280 GM		
AURA Schwache Verzauberung	**ZS** 3	**GEWICHT** 2 Pfd.

Diese eingedellten Eisenfesseln werden meistens mit einem kleinen, stachelbesetzten Eisenschlüsselchen in einem der Schlösser vorgefunden. Sie passen sich magisch den Handgelenken jeder Kreatur der Größenkategorie Klein bis Groß an und verriegeln automatisch. Der Träger ist empfänglicher für Einschüchterungen. Jede Kreatur, die den Träger einschüchtern oder demoralisieren will, erhält dabei einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Zudem kann der Besitzer des Schlüssels dreimal am Tag *Befehl* (WILL, SG 25) auf den Träger wirken. Diese Fesseln haben Härte 10 und 10 TP, zum Knacken des Schlosses ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 erforderlich. Eine gefesselte Kreatur kann die Fesseln mit einem Stärkewurf gegen SG 28 sprengen, bzw. mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 35 entschlüpfen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.930 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Befehl*

Fesseln des gebrochenen Geistes

Preis 16.200 GM		
AURA Durchschnittliche Verzauberung	**ZS** 9	**GEWICHT** 2 Pfd.



Diese Eisenfesseln von Meisterarbeitsqualität schwächen den Willen des Trägers. Wenn eine humanoide Kreatur sie trägt und das Befehlswort ausgesprochen wird, wirken sie *Person beherrschen* auf den Träger; misslingt der Rettungswurf des Trägers, hält der Effekt an, solange er die Fesseln trägt. Die Fesseln abzunehmen oder zu zerstören bricht die Verzauberung sofort. *Fesseln des Gebrochenen Willens* können nur einmal pro Tag aktiviert werden, das Ziel muss eine hilflose, gefesselte

oder willige Kreatur sein; sollte die Kreatur noch zu Widerstand imstande sein, funktionieren sie nur wie hochwertige Handschellen. Sie haben Härte 15, 20 TP und ein hochwertiges Schloss. Der Zerschmettern-SG beträgt 30, der Entfesselungskunst-SG 35.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person beherrschen*

FREUNDSCHAFTSARMBAND

		Preis 19.000 GM
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 15	**GEWICHT** –



Dieser silberne Armreif ist mit vier Glücksbringern bestückt. Der Träger kann eine ihm bekannte Person als Standard-Aktion bestimmen und mit einem der Glücksbringer verbinden; dieses Band besteht, bis es verändert wird. Wenn der Glücksbringer umfasst wird und der Name des damit verbundenen Individuums als Standard-Aktion ausgesprochen wird, wird diese Person mitsamt ihrer mitgeführten Ausrüstung zum Träger gerufen, sofern sich beide auf derselben Ebene aufhalten. Die andere Person weiß, wer sie zu teleportieren versucht, und wird nur dann teleportiert, wenn sie dazu bereit ist. Ein einmal aktivierter Glücksbringer verschwindet. Wird ein Glücksbringer vom Armband gelöst, ist er wertlos. Jeder fehlende Glücksbringer senkt den Wert des Armbands um 25%.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zuflucht*

GLÜCKSARMBAND

		Preis 8.000 GM
AURA Schwache (Variierend)	**ZS** 5	**GEWICHT** –

Von den Gliedern dieses Armreifens hängt winziger Goldschmuck herab. Neben 1W4+4 nicht-magischen Glücksbringern befindet sich darunter auch jeweils eine Ausfertigung der folgenden magischen Glücksbringer; diese können mit einem Befehlswort jeweils einmal aktiviert werden und lösen sich nach Benutzung in dunkle Rauchwölkchen auf, welche schnell verwehen:

Friedenstaube: Wird dieser Glücksbringer in Form einer Taube abgelöst, beruhigt er die Gemüter in einem 6 m-Explosionsradius um den Träger, als wäre *Gefühle besänftigen* (Willen SG 13) gewirkt worden. Eine Kreatur im Kampfrausch erleidet einen Malus von -2 bei diesem Rettungswurf. Pro verbrauchtem Glücksbringer sinkt der Wert des Armreifs um 1.580 GM. Ist der letzte Glücksbringer verbraucht, bleibt ein nicht-magischer Armreif im Wert von 100 GM zurück, egal wie viele nicht-magische Glücksbringer vorhanden sind.

Gesunder Apfel: Wenn dieser Glücksbringer abgelöst wird, verwandelt er sich in einen Apfel. Wird der Apfel als Standard-Aktion gegessen (dies provoziert Gelegenheitsangriffe), heilt er 2W8 TP. Leidet die Kreatur, welche den Apfel verspeist, unter Giften oder Krankheiten, erhält sie gegen jedes Leiden einen neuen Rettungswurf. Ein erfolgreicher Rettungswurf beendet ein Leiden augenblicklich.

Glücksstern: Wenn dieser Glücksbringer aktiviert wird, setzt er Glück in einem Explosionsradius von 6 m um den Träger herum frei. Der Träger und seine Verbündeten innerhalb dieses Bereichs erhalten einen Glücksbonus von +2 auf Attributs-, Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe für 1 Runde.

Liebendes Herz: Wenn der Träger diesen Glücksbringer ablöst, kann er bis zum Ende seines nächsten Zuges *Person bezaubern* (Willen SG 11) als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Ritterschwert: Wenn dieser Glücksbringer abgelöst wird, verwandelt er sich in einen Schweren Holzschild [Meisterarbeit] und ein Langschwert [Meisterarbeit]; diese Gegenstände können entweder am Boden oder in Händen der Kreatur erscheinen, welche den Glücksbringer aktiviert hat, so dass sie sofort benutzt werden können. Nach 1 Stunde verwehen diese Gegenstände.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gebet, Gefühle besänftigen, Mittelschwere Wunden heilen, Person bezaubern, Schattenwaffe*[ABR]

HANDSCHELLEN DER ZUSAMMENARBEIT

		Preis 2.000 GM
AURA Schwache Verzauberung	**ZS** 1	**GEWICHT** 2 Pfd.



Diese engen Eisenbänder passen über die Handgelenke jedes Humanoiden der Größenkategorie Groß oder kleiner. Wenn sie einem hilflosen Humanoiden angelegt werden, machen sie diesen friedlicher und folgsamer. Der Gefangene versucht niemals, aus eigener Kraft zu entkommen, und folgt allen nachvollziehbaren Aufforderungen, außer ihm gelingt ein Willenswurf gegen SG 11.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern*

HANDSCHUHE DER WAFFENBEHERRSCHUNG

		Preis 30.000 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 8	**GEWICHT** 1 Pfd.

Diese hochwertig gearbeiteten Lederpanzerhandschuhe tragen auf den Handrücken silberne Stahlplatten und an Handgelenk und Unterarm silberne Schnallen. Der Träger ist imstande, alle traditionellen elfischen Waffen (Kurz-, Lang-, Kompositkurz- und Kompositlangbögen, Rapiere und alle Waffen, die im Namen das Wort „Elfen-“ oder „elfisch“ enthalten) zu benutzen, als wäre er im Umgang mit ihnen geübt. Sollte er bereits im Umgang mit einer solchen Waffe geübt sein, erhält er bei Verwendung einer solchen Waffe einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Er muss dazu beide Handschuhe tragen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Elf sein

IMMERGRÜNE RANKE

		Preis 6.000 GM
AURA Schwache Beschwörung	**ZS** 5	**GEWICHT** –

Eine *Immergrüne Ranke* ist eine Ranke mit fünf grünen Beeren, welche um das Handgelenk gewunden getragen wird. Einmal am Tag kann der Träger das Befehlswort äußern, eine der Beeren pflücken und sie wie eine Waffe mit Explosionsradius bis zu 9 m weit werfen. Um den Aufschlagspunkt herum brechen Dornenranken in einem 6 m-Radius aus dem Boden. Kreaturen in diesem Wirkungsbereich müssen einen Reflexwurf gegen SG 16 bestehen, um nicht wie durch den Zauber *Verstricken* verstrickt zu werden, da die Ranken sich um ihre Beine winden. Die Ranken bestehen zeitlich unbegrenzt. Zu Beginn ihres Zuges erhält eine betroffene Kreatur einen neuen Rettungswurf gegen den Effekt, scheitert der Rettungswurf, erleidet die Kreatur zudem 1W4 Schadenspunkte. Ein als Standard-Aktion ausgeführter Stärkewurf gegen SG 20 erlaubt einer betroffenen Kreatur sich zu befreien und den Effekt zu beenden. Scheitert der Wurf, ziehen sich die Ranken zusammen und verursachen 1W4 Schadenspunkte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pflanzenwachstum, Verstricken*

KNOCHENBRECHERFÄUSTLINGE

		Preis 6.000 GM
AURA Schwache Nekromantie	**ZS** 5	**GEWICHT** 2 Pfd.

Diese schweren, mit Messing verstärkten Lederhandschuhe ermöglichen es dem Träger, Knochen und Muskeln wie Papier zu zerreißen.

Der Träger kann einmal am Tag als Teil eines Nahkampfangriffs seinem Gegner eine furchtbare Verletzung zufügen. Gelingt sein Angriff, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 14 gelingen; scheitert dieser Rettungswurf, wird die Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution des Ziels um 6 reduziert (der Träger wählt das Attribut aus). Dieser Malus kann einen Attributswert nicht unter 1 senken. Die Verletzung heilt mit der Zeit (1 Punkt pro Tag) und wird augenblicklich geheilt mittels *Genesung, Heilung, Regeneration* und jeder Magie, welche einen Fluch bricht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch*

RÜSTUNGSARMSCHIENEN		PREIS VARIIERT
Rüstung +1		1.000 GM
Rüstung +2		4.000 GM
Rüstung +3		9.000 GM
Rüstung +4		16.000 GM
Rüstung +5		25.000 GM
Rüstung +6		36.000 GM
Rüstung +7		49.000 GM
Rüstung +8		64.000 GM
AURA Durchschnittliche Beschwörung	**ZS** 7	**GEWICHT** 1 Pfd.



Diese Handgelenk- oder Unterarmschützer tragen manchmal Schutzsymbole oder Abbildungen wachsam blickender Tiere. Sie umgeben den Träger mit einem unsichtbaren, aber spürbaren Energiefeld, das ihm einen Rüstungsbonus von +1 bis +8 verleiht, als trüge er eine Rüstung. Beide Armschienen müssen hierzu getragen werden.

Rüstungsarmschienen können alternativ auch mit besonderen Rüstungseigenschaften versehen werden. Der Preis des Gegenstandes richtet sich dann nach dem modifizierten Bonus, auch wenn die RK nicht verbessert wird; der modifizierte Bonus aus Verbesserungsbonus und dem Bonusäquivalent der Eigenschaften kann maximal +8 betragen. Ferner müssen *Rüstungsarmschienen* mindestens über einen Verbesserungsbonus von +1 verfügen, um mit besonderen Rüstungseigenschaften belegt zu werden. Sie können nicht mit Rüstungseigenschaften versehen werden, welche einen festgelegten Preis in GM besitzen. *Rüstungsarmschienen* sind nicht kumulativ mit gewöhnlicher Rüstung; sollte der Träger aus einer anderen Quelle einen größeren Rüstungsbonus erhalten, stellen die *Rüstungsarmschienen* die Funktion ein und verleihen weder einen Rüstungsbonus noch besondere Rüstungseigenschaften. Sollten die *Rüstungsarmschienen* den höheren Rüstungsbonus bieten, stellt umgekehrt die andere Quelle des Rüstungsbonus' die Funktion ein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Rüstung +1	500 GM
Rüstung +2	2.000 GM
Rüstung +3	4.500 GM
Rüstung +4	8.000 GM
Rüstung +5	12.500 GM
Rüstung +6	18.000 GM
Rüstung +7	24.500 GM
Rüstung +8	32.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magierrüstung*, die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens doppelt so hoch sein wie der Bonus der Armschienen, plus alle Voraussetzungen eventueller besonderer Rüstungseigenschaften.

UNTERARMPANZER DER GNADE		Preis 8.000 GM
AURA Durchschnittliche Beschwörung	**ZS** 7	**GEWICHT** 3 Pfd.

Diese Unterarmschützer bestehen aus poliertem Stahl. Wenn ein Paladin diese Unterarmpanzer trägt, erscheinen auf der Oberfläche des Metalls Gravuren des heiligen Symbols der Gottheit des Paladins und andere religiöse Zeichen. Einmal am Tag kann der Paladin beim Handauflegen eine zusätzliche Gnade anwenden, die er noch nicht gewählt hat, von seiner Stufe her aber einsetzen könnte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Reinigung*[EXP]

UNTERARMPANZER DER VERTEIDIGUNG		Preis 6.000 GM
AURA Schwache Bannmagie	**ZS** 5	**GEWICHT** 3 Pfd.

Diese polierten Unterarmpanzer verleihen einen Ablenkenbonus von +1 auf seine RK. Der Träger kann einmal am Tag als Augenblickliche Aktion, wenn er mindestens eine Hand frei hat, einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe abwehren, der ihn normalerweise treffen würde. Er erleidet keinen Schaden, als besäße er das Talent Geschosse abwehren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild*

UNTERARMPANZER DES DUELLANTEN		Preis 8.000 GM
AURA Durchschnittliche Bannmagie	**ZS** 8	**GEWICHT** 2 Pfd.

Diese aus wehrhaftem Stahl und gehärtetem Leder gefertigten Unterarmschützer bieten einen Ablenkenbonus von +1 auf die RK, wenn der Träger eine Doppelwaffe oder zwei Waffen führt (natürliche Waffen und Waffenlose Schläge ausgenommen). Ferner kann der Träger einmal pro Runde beim Angriff mit der Sekundärwaffe seinen Gesamtmalus auf Angriffswürfe mit dieser Waffe um 2 reduzieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut, Schild*, Erschaffer muss das Talent Kampf mit zwei Waffen besitzen

UNTERARMPANZER DES ELEMENTARGEISTES		PREIS VARIIERT
Dschinni		18.900 GM
Ifriti		14.400 GM
Mariden		18.900 GM
Schaitane		18.900 GM
AURA Schwache Hervorrufung	**ZS** 5	**GEWICHT** 3 Pfd.

Diese Armschienen tragen Symbole, die Erde, Feuer, Luft oder Wasser repräsentieren, sowie Bilder entsprechender Elementargeister. Sie schützen den Träger vor heißer und kalter Umgebung, als stünde er unter *Elementen trotzen*. Das Material, aus dem sie bestehen, und ihre weiteren Kräfte hängen von jeweiligen Elementargeisttyp ab.

Dschinni: Diese Mithralarmschienen gestatten es dem Träger, jeweils einmal pro Tag *Gasförmige Gestalt, Unsichtbarkeit* und *Windwand* einzusetzen.

Ifriti: Diese versenkten Bronzearschienen ermöglichen es dem Träger einmal pro Tag jeweils *Feuerwerk, Flamme erzeugen* und *Unsichtbarkeit* (nur selbst) einzusetzen.

Mariden: Diese Korallenarmschienen ermöglichen es dem Träger, einmal pro Tag jeweils *Sturzflut*[EXP], *Unsichtbarkeit* und *Wasser atmen* einzusetzen.

Schaitane: Diese Adamantarmschienen ermöglichen es dem Träger, einmal pro Tag jeweils *Glitzerstaub, Mit Stein verschmelzen* und *Stein formen* einzusetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Dschinni	9.450 GM
Ifriti	7.200 GM
Mariden	9.450 GM
Schaitane	9.450 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutz vor Elementen* und die drei Zauber, die der Träger einsetzen kann

UNTERARMPANZER DES INQUISITORS

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Die Unterarmpanzer aus geschwärztem Stahl erhöhen den Schutz, welchen ein Inquisitor durch den Richtspruch Schutz erlangt. Während er unter den Effekten dieses Richtspruchs steht, erhält der Inquisitor einen heiligen Bonus auf seine KMV und Würfe, um Zauber defensiv zu wirken. Dieser Bonus entspricht in der Höhe dem heiligen Bonus, den der Träger auf durch den Richtspruch auf seine RK erhält.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild des Glaubens*, Erschaffer muss ein Inquisitor mit Zugang zum Richtspruch Schutz sein

UNTERARMPANZER DES TAKTIKERS

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Diese Unterarmpanzer verändern ihr Aussehen abhängig davon, wer sie trägt. Sollte der Träger ein Ritter sein, zeigen sie das Symbol seines Ordens, ansonsten erscheinen sie als gewöhnliches Paar stählerner Unterarmschienen. Ein Ritter erhält einen Bonus von +2 auf seine effektive Ritterstufe hinsichtlich seines Klassenmerkmals Herausforderung. Ferner kann er einmal am Tag als Schnelle Aktion den Bereich vergrößern, in dem er Gemeinschaftstalente nutzen kann, sofern er das Klassenmerkmal Taktiker besitzt: Er kann bis zum Ende seines nächsten Zuges allen Verbündeten innerhalb von 18 m, die ihn sehen können, ein Gemeinschaftstalent verleihen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmut*

VERDERBEN DES VERFÜHRERS

Preis 9.900 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 6 | **GEWICHT** –

Dieser schlanke Armreif hat das Aussehen dreier verschlungener Blumen. Mit einem Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 20 kann man die Blumen als Akazie, Hundsgift, Heidelbeere identifizieren, welche Täuschung, Verrat und Lüge symbolisieren. Der Armreif verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und einen Resistenzbonus auf Willenswürfe gegen Verzauberungen. Sollte der Träger einen Willenswurf gegen eine Verzauberung bestehen, glaubt der Zauberkundige, der diesen Zauber gewirkt hat, dass der Effekt Erfolg hatte. Ferner weiß der Träger, dass er das Ziel einer Verzauberung ist und erkennt auch die Quelle der Verzauberung. Der Reif erzeugt eine Aura um den Träger herum, welche mittels *Magie entdecken* bemerkt werden kann. Diese Aura entspricht der gescheiterten Verzauberung und besteht für die theoretische Wirkungsdauer des Effektes. Sollte der Träger den Zauberwirker oder dessen Verbündete angreifen oder anderweitig gegen den theoretischen Effekt des gescheiterten Zaubers handeln, erkennt der Zauberkundige sofort, dass die Verzauberung nicht gewirkt hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.950 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie entdecken, Magische Aura, Resistenz*, Erschaffer muss 3 Fertigkeitsränge in Motiv erkennen besitzen

Ausrüstungsplatz Hände

Der Ausrüstungsplatz Hände fasst Handschuhe, Panzerhandschuhe und andere Gegenstände, die an oder über den Händen getragen werden.

Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für diesen Ausrüstungsplatz benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, Einzelheiten können aber von Gegenstand zu Gegenstand variieren.

Aufbewahrungshandschuh

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** –



Dies ist ein einzelner Lederhandschuh. Auf Befehl verschwindet ein in der entsprechenden Hand gehaltener Gegenstand. Dieser Gegenstand darf nicht mehr als 20 Pfd. wiegen und muss in einer Hand gehalten werden können. Ein eingelagerter Gegenstand erhöht das Gewicht des Handschuhs nicht. Mit einem Fingerschnippen kann der Träger den Gegenstand augenblicklich wieder erscheinen lassen. Ein *Aufbewahrungshandschuh* belegt den gesamten Ausrüstungsplatz Hände. Der Träger kann keinen anderen Gegenstand verwenden, der den Ausrüstungsplatz Hände nutzt, auch keinen weiteren *Aufbewahrungshandschuh*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen

Beschwörerhandschuhe

Preis 30.000 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 7 | **GEWICHT** –



Diese Handschuhe verleihen dem Träger bessere Kontrolle über seine herbeigezauberten Kreaturen. Solange er diese Handschuhe trägt, können von ihm herbeigezauberte Kreaturen ihn verstehen, als sprächen sie eine gemeinsame Sprache. Diese Kommunikation ist rein einseitig und befähigt den Träger nicht, die Kreaturen zu verstehen.

Der Träger kann ferner dreimal am Tag versuchen, die Kontrolle über eine maximal 15 m weit entfernte, herbeigezauberte Kreatur zu übernehmen, als würde er *Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren* (Willen, SG 16) nutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren*[ABR II], *Sprachen verstehen*

Diebeshandschuhe

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese weichen, beigen Kalbslederhandschuhe verbessern das Können eines Diebes sehr: Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss 5 Fertigkeitsränge in Fingerfertigkeit besitzen.

Duellhandschuhe

Preis 15.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –



Diese geschmeidigen Handschuhe verleihen dem Träger einen Bonus von +4 auf seine KMV gegen Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern und Effekten, die ihn den Griff an seiner Waffe verlieren lassen würden (z.B. *Schmieren*). Der Träger lässt seine Waffen nicht fallen, wenn er Panisch oder Betäubt ist. Sollte er über das Klassenmerkmal Waffentraining mit seiner benutzten Waffe verfügen, steigt sein Waffentrainingsbonus um +2.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Waffe*

Eisbärenklauen

Preis 1.300 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Stachel-Kletterklauen werden an den Händen befestigt und verleihen einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und für Akrobatik bei Nutzung beider Hände zur Unterstützung einer Bewegung. Sie gestatten dem Träger, die normalen Mali auf solche Würfe bei rutschigen und eisigen Oberflächen zu ignorieren. Ferner kann der Träger bis zu dreimal am Tag die Klauen als Schnelle Aktion aktivieren, um für 1 Runde die Vorteile von *Spinnenklettern* zu erlangen. Während der Träger diese Klauen verwendet, kann er nichts anderes in Händen halten. Sollten die *Eisbärenklauen* als Waffe benutzt werden, funktionieren sie wie Stachelhandschuhe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spinnenklettern*

Fanghandschuhe

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** –



Einmal angezogen scheinen diese bequemen Handschuhe mit den Händen zu verschmelzen und sind für einen normalen Betrachter fast unsichtbar. Der Träger kann zweimal am Tag handeln, als besäße er das Talent Geschosse fangen, selbst wenn er die Voraussetzungen dafür nicht erfüllt. Er muss dafür beide Handschuhe tragen und wenigstens eine freie Hand haben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild*

Fehdehandschuhe

Preis 2.200 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 1 | **GEWICHT** –

Diese geschmeidigen Samthandschuhe gehören zu der Sorte, die als Herausforderung zu einem Duell oder anderem Kampf Mann gegen Mann auf den Boden geworfen werden. Indem der Träger den einen Handschuhe auszieht und für einen Berührungsangriff im Nah- oder Fernkampf verwendet, erhält er einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen das Ziel, sofern er den anderen Handschuh des Paares trägt, während das Ziel gegen den Träger einen Malus von -1 auf Angriffswürfe erhält. Beide Effekte halten für 1 Minute an, enden aber sofort, wenn jemand anders als der Träger des Handschuhs den Herausgeforderten angreift. Beide Handschuhe müssen von derselben Kreatur getragen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Segnen, Verfluchen*

Gestalterhandschuhe

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Diese weichen Lederhandschuhe sind ständig zwischen den Fingern lehmverkrustet und ermöglichen es, ansonsten widerstandsfähiges Material neu zu formen. Der Träger kann Gegenstände mit einer Härte von 8 oder weniger (Stein, Holz, Leder usw.) wie weichen Lehm formen. Es ist möglich, schnell grobe Dinge zu formen, mit einem Tempo von 0,03 m³ (30 Liter) pro Runde. Details oder bewegliche Teile erfordern jedoch zusätzliche Zeit und einen entsprechenden Fertigkeitswurf für Handwerk nach Wahl des SL.

Auch Materialien mit mehr als 8 Punkten Härte werden betroffen, wenn auch nicht so dramatisch: Der Träger kann diese Materialien behandeln, als wäre die Härte halbiert, wenn er sie zu beschädigen oder neu zu formen versucht. Eine Stahlstange besitzt z.B. Härte 10; der Träger der Handschuhe behandelt sie wie Härte 5 und kann sie mit Werkzeugen zur Holzbearbeitung behandeln.

Die Handschuhe ermöglichen nur das Formen von Materialien mit den Händen des Trägers oder Werkzeugen, die der Träger in Händen hält, sofern der Träger dies wünscht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erde und Stein erweichen, Fels zu Stein verwandeln, Stein formen*

GIFTMISCHERHANDSCHUHE

Preis 5.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –



Diese schwarzen, gummiartigen Handschuhe verfügen über geschärfte Fingerspitzen. Kleine Kanäle führen zu jeder Fingerspitze, letztere sind oft von üblen Chemikalien befleckt. Die Handschuhe werden hauptsächlich von Attentätern benutzt, um im Kampf Gift einzusetzen. Jeder Handschuh kann mit einer einzelnen Anwendung eines Giftes befüllt werden, eines Zaubertrankes, einer alchemistischen Infusion, Weihwasser oder einer anderen Flüssigkeit; die Flüssigkeit darf allerdings den Handschuhen keinen Schaden zufügen, was Dinge wie Säure oder Alchemistenfeuer ausschließt. Der Träger kann das Gift bei einem Ziel im Rahmen eines Waffenlosen Schlages oder natürlichen Angriffs mit den Händen (z.B. einem Klauen- oder Hiebangriff) anbringen. Der Träger kann beide Handschuhe in derselben Runde einsetzen, wenn er Kampf mit zwei Waffen oder mehrere natürliche Angriffe nutzt (z.B. 2 Hieb- oder 2 Klauenangriffe). Jeder Handschuh kann einmal am Tag benutzt werden. Das Befüllen eines Handschuhs ist eine Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Injizierende Berührung*[ABR II]

GLYPHENBRECHERHANDSCHUHE

Preis 9.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 7 | **GEWICHT** –



Diese dunkelbraunen Lederhandschuhe sind vollständig von arkanen Symbolen bedeckt. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten, um magische Fallen zu entschärfen. Einmal am Tag kann er beim Entschärfen einer Glyphe, Rune oder anderen auf Schrift basierender, magischer Falle die Auslösebedingungen verändern, statt sie zu entschärfen, sofern er den SG um 10 oder mehr übertrifft. Bei dem neuen Auslöser muss es sich um einen solchen handeln, der bei der magischen Falle möglich ist – so könnte z.B. eine *Glyphe der Abwehr* selbst mit Hilfe dieser Handschuhe nicht auf Klasse, TW oder Stufe eingestellt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fallen finden, Magie entdecken*

TABELLE 5-8: WUNDERSAME GEGENSTÄNDE – AUSRÜSTUNGSPLATZ HÄNDE

W%	MINDERER SCHWACHER HÄNDE-GEGENSTAND	PREIS
01–13	*Helfende Handschuhe*	180 GM
14–22	*Eisbärenklauen*	1.300 GM
23–34	*Spähhandschuhe*	2.000 GM
35–46	*Leuchtender Handschuh*	2.000 GM
47–58	*Handschuhe der Zaubertricks*	2.200 GM
59–70	*Fehdehandschuhe*	2.200 GM
71–80	*Diebeshandschuhe*	2.500 GM
81–90	*Heilerhandschuhe*	2.500 GM
91–100	*Ingenieurshandschuhe*	3.000 GM

W%	HÖHERER SCHWACHER HÄNDE-GEGENSTAND	PREIS
01–12	*Kampfmanöverhandschuhe*	4.000 GM
13–21	*Handschuhe der Geistersicht*	4.000 GM
22–33	*Fanghandschuhe*	4.000 GM
34–43	*Handschuhe des Fallenentschärfers*	4.000 GM
44–55	*Handschuhe des Arkanen Schlags*	5.000 GM
56–65	*Giftmischerhandschuhe*	5.000 GM
66–75	*Magnethandschuhe*	6.000 GM
76–100	*Schwimm- und Kletterhandschuhe*	6.250 GM

W%	MINDERER DURCHSCHNITTLICHER HÄNDE-GEGENSTAND	PREIS
01–02	*Säurehandschuhe*	8.000 GM
03–05	*Panzerhandschuhe des Formzwanges*	8.000 GM
06–08	*Panzerhandschuh der Eisenkobra*	8.000 GM
09–16	*Schattenfalknerhandschuh*	8.000 GM
17–20	*Zauberschlaghandschuhe*	8.000 GM
21–28	*Glyphenbrecherhandschuhe*	9.000 GM
29–40	*Aufbewahrungshandschuh*	10.000 GM
41–46	*Gestalterhandschuhe*	10.000 GM
47–54	*Handschuhe des Schlangenmenschen*	10.000 GM
55–76	*Rosthandschuh*	11.500 GM
77–100	*Duellhandschuhe*	15.000 GM

W%	HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER HÄNDE-GEGENSTAND	PREIS
01–30	*Vampirhandschuhe*	18.000 GM
31–65	*Riesenfäustlinge*	20.000 GM
66–100	*Handschuhe der Fernen Berührung*	27.000 GM

W%	MINDERER MÄCHTIGER HÄNDE-GEGENSTAND	PREIS
01–40	*Beschwörerhandschuhe*	30.000 GM
41–100	*Rosthandschuh, Mächtiger*	34.500 GM

W%	HÖHERER MÄCHTIGER HÄNDE-GEGENSTAND	PREIS
01–60	*Lengkrallen*	67.000 GM
61–100	*Panzerhandschuhe des Waffenmeisters*	110.000 GM

HANDSCHUHE DER FERNEN BERÜHRUNG

Preis 27.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** –

Der Träger dieser ochsenblutfarbenen Lederhandschuhe kann einmal am Tag auf Befehl hin den Raum biegen, um seine Reichweite bis hin zu einem nicht angrenzenden Feld innerhalb seiner Sichtlinie zu vergrößern. Für die nächsten 10 Runden kann er alles in diesem Feld berühren, als wäre es sein eigenes Feld, solange er über eine Schusslinie dorthin verfügt. Er kann das Zielfeld als Schnelle Aktion ändern.

Wenn er die Handschuhe einsetzt, um etwas im Zielfeld zu berühren, anzugreifen oder zu manipulieren, erscheinen seine Arme und Hände in diesem Feld und können zum Ziel von Kreaturen und Effekten werden, als hielte er sich in diesem Feld auf. Er kann allerdings nichts aus diesem Feld in sein eigenes Feld transferieren oder umgekehrt. Sollte er etwas fallenlassen, landet es im Ausgangsfeld. Er kann seine Hände und natürliche Angriffe mit diesen Händen, in den Händen gehaltene Gegenstände (z.B. Dietriche) und Nahkampfwaffen im Zielfeld einsetzen, als wäre er wirklich dort. Das Feld ist Teil seines Bedrohungsbereichs, er kann auf diese Weise aber kein Ziel von zwei Seiten in die Zange nehmen. Er kann die Handschuhe nicht nutzen, um zu ringen, Fernkampfangriffe durchzuführen oder Angriffe auszuüben, für die er sein eigentliches Feld verlassen müsste (z.B. Kampfmanöver für Ansturm).

Die Interaktion mit dem Zielfeld lenkt ab und alles, was den Träger in seinem eigentlichen Feld bedroht nimmt ihn automatisch in die Zange.

Sollten der Träger oder sein Feld an Teleportationen oder planaren Effekten gehindert sein (z.B. durch *Dimensionsanker*), funktionieren die Handschuhe nicht. Sie können auch nicht gegen ein Feld eingesetzt werden, das vor solchen Effekten geschützt ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teleportieren*

HANDSCHUHE DER ZAUBERTRICKS

Preis 2.200 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT –

Diese unauffälligen weißen Handschuhe sind ein Segen für jeden minder begabten Zauberkundigen und Betrüger, dessen magisches Können begrenzt oder zu spezialisiert ist. Der Träger kann beliebig oft *Magierhand* und *Zaubertrick* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magierhand, Zaubertrick*

HANDSCHUHE DES ARKANEN SCHLAGS

Preis 5.000 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 1	GEWICHT 1 Pfd.



Diese weichen Lederhandschuhe sind mit gleichmäßigen Reihen an Mithralnieten besetzt. Nur ein Zauberkundiger mit dem Talent Arkaner Schlag kann folgende Eigenschaften aktivieren:

- Wenn der Träger die Aktion Jemand andere helfen nutzt, um den Angriffswurf eines Verbündeten zu unterstützen, addiert der Verbündete den Arkaner-Schlag-Schadensbonus des Trägers auf seinen Schadenswurf für diesen Angriff hinzu.
- Wenn der Träger einen Angriff unter Nutzung von Arkaner Schlag durchführt, erleiden an das Ziel angrenzende Gegner Schaden in Höhe des Arkaner-Schlag-Schadensbonus. Der Schaden hat dieselbe Schadensart wie die benutzte Waffe (Hieb, Stich usw.).
- Wenn der Träger die Aktion Jemand anderem helfen einsetzt, um die RK eines Verbündeten zu verbessern, addiert der Verbündete auch den Arkaner-Schlag-Schaden des Trägers auf seine RK gegenüber diesem Gegner hinzu.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Arkaner Schlag, *Magische Waffe*

HANDSCHUHE DES FALLENENTSCHÄRFERS

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Diese beschlagenen Lederhandschuhe sind mit zahlreichen Metallstreifen verstärkt, die der Träger nach Belieben aus- und einfahren kann. Auf diese Weise wird jede Fingerspitze zu einem anpassbaren Werkzeug für die Untersuchung und das Entschärfen von Fallen. Diese Handschuhe verleihen ihrem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf alle Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten, um Fallen zu entschärfen. Ferner verleihen sie ihrem Träger einen Glückbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Fallen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fallen finden*

HANDSCHUHE DES SCHLANGENMENSCHEN

Preis 10.000 GM

AURA Starke Verwandlung	ZS 9	GEWICHT –

Diese wie angegossen sitzenden, fingerlosen schwarzen Handschuhe verleihen den Armen und dem Körper des Trägers größere Flexibilität. Als Schnelle Aktion kann er seine Arme für bis zu 10 Runden am Tag verlängern und dabei +1,50 m an Reichweite gewinnen; diese Runden müssen nicht fortlaufend sein. Angriffe mit diesen Armen fallen ungenau aus, so dass der Träger einen Malus von -2 auf Angriffswürfe erleidet; bei Zweihändigen Waffen steigt der Malus auf -4. Selbst wenn die Gliedmaßen des Trägers nicht verlängert sind, erhält er einen Verbesserungsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und für Akrobatik, um Sturzschaden zu vermeiden. Der Träger kann immer noch natürliche Angriffe mit den Händen (z.B. Klauenangriffe) ausführen, während er diese Handschuhe trägt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Flüssige Gestalt*[EXP]

HEILERHANDSCHUHE

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Beschwörung	ZS 5	GEWICHT –

Diese reinweißen Lederhandschuhe tragen auf ihren Rücken Symbole der Heilung und des Glaubens. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss 5 Fertigkeitsgrade in Heilkunde besitzen

HELFENDE HANDSCHUHE

Preis 180 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 1	GEWICHT 1 Pfd.



Der Träger dieser einfachen Handschuhe kann mittels Befehlswort eine leuchtende, körperlose Hand erschaffen. Als Schnelle Aktion kann er sich von der Hand, bei einer Handlung wie mittels der Aktion Jemand anderem helfen, unterstützen lassen. Die Hand verwendet den GAB des Trägers und dessen Fertigkeitsränge bei Jemand anderem helfen, nicht aber seine Attributsmodifikatoren oder andere Boni. Sie verbleibt, bis sie eine Aktion versucht hat, oder eine Minute lang, falls es so lange dauern sollte. Der Handschuh wird danach nicht-magisch.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 90 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magierhand, Unauffälliger Diener*

INGENIEURSHANDSCHUHE

Preis 3.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie	ZS 5	GEWICHT –



Diese widerstandsfähigen Handschuhe aus Tuch und Leder verleihen dem Träger ein instinktives Wissen über mechanische Gerätschaften. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk und Wissen, um mechanische Gerätschaften zu reparieren und zu

verstehen. Der Träger kann einmal am Tag eine Gerätschaft berühren und sie augenblicklich analysieren; er erfährt ihren Zweck und ihre Funktionsweise, sowie alle akuten Fehlfunktionen, aber nichts über magische Kräfte oder zusätzliche nichtmechanische Effekte. So könnte der Träger z.B. eine Druckplatte berühren und erkennen, dass diese eine Sensenfalle auslösen würde, die das betroffene Feld angreifen und sich sodann automatisch zurücksetzen würde, nicht aber, dass es sich um eine vergiftete *Aufflammende Sense +1* handelt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss über 5 Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst) verfügen.

KAMPFMANÖVERHANDSCHUHE

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Der Träger dieser Panzerhandschuhe erhält einen Bonus von +2 auf eine Art von Kampfmanöverwurf (z.B. Ansturm oder Entwaffnen) nach Wahl des Erschaffers bei Erschaffung des Gegenstandes

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss über das entsprechende Talent Verbesserter/s (Kampfmanöver) verfügen

LENGKRALLEN

Preis 67.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Hochwertig gearbeiteter Golddraht zieht sich um diese kunstvoll gefertigten Krallen. Angelegt verleihen die Krallen dem Träger einen natürlichen Klauenangriff mit jeder Hand, welcher 1W4 Schadenspunkte bei einem mittelgroßen Träger, bzw. 1W3 Schadenspunkte bei einem kleinen Träger verursacht. Diese Klauen besitzen einen Verbesserungsbonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der Träger ist immun gegen Effekte, die den Zustand Verwirrt verursachen. Solange er die Krallen trägt, wird aber auch seine Weisheit um 2 reduziert, da ständig fremdartige Stimmen in seinem Kopf flüstern. Die *Lengkrallen* stören nicht beim Zaubern, dem Einsatz in der Hand gehaltener Gegenstände oder beim Führen von Waffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 33.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Mächtige Magische Fänge, Wahnsinn*

LEUCHTENDER HANDSCHUH

Preis 2.000 GM

AURA Schwach universal | **ZS** 1 | **GEWICHT** –



Der Träger dieses schlanken, weißen Handschuhs kann diesen als Standard-Aktion gegen eine Oberfläche oder einen Gegenstand pressen und einen leuchtenden Handabdruck erscheinen lassen. Der Träger bestimmt die Farbe des Leuchtens. Es ist hell wie eine Kerze, verbreitet entsprechendes Licht und kann problemlos aus bis zu 18 m Entfernung gesehen werden. Solche Handabdrücke verblassen nach einem Tag und entsprechen der Hand des Träger hinsichtlich Größe, Form, Anzahl der Finger usw.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkanes Siegel*

MAGNETHANDSCHUHE

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 3 | **GEWICHT** –

Diese dünnen Lederhandschuhe sind von empfindlichen Stahldrähten durchzogen. Der Träger kann dreimal am Tag als Standard-Aktion versuchen, ein Kampfmanöver Entwaffnen gegen ein bis zu 9 m entferntes Ziel auszuführen. Der Zielgegenstand muss hauptsächlich aus Metall bestehen. Gelingt das Kampfmanöver, wird das Ziel entwaffnet und der Gegenstand fällt im Feld des Ziels zu Boden. Pro 5 Punkte, um die der SG übertroffen wird, landet der Gegenstand 1 Feld näher zum Träger hin. Sollte der Gegenstand auf diese Weise im Feld des Trägers landen, kann er versuchen, es mit einem GE-Wurf gegen SG 10 zu fangen, ansonsten landet es in seinem Feld auf dem Boden. Der Träger muss eine Hand frei haben, um diese Eigenschaft nutzen zu können. Sollte das Kampfmanöver misslingen, wird der Träger selbst nicht entwaffnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Telekinese*

PANZERHANDSCHUH DER EISENKOBRA

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser bis zu den Ellenbogen reichende, geschuppte Metallhandschuh faltet sich auf Höhe des Handgelenks auseinander wie die Kapuze einer Kobra. Der Träger kann den Handschuh bis zu dreimal am Tag in eine Eisenkobra (*MHB*, S. 94) verwandeln, die von seinem Handgelenk herabkriecht und seinen Befehlen gehorcht; dabei bleibt ein kleiner Armreif aus verbundenen Schuppen zurück – wer diesen Armreif trägt, ist der Meister der Eisenkobra. Die Eisenkobra kann insgesamt für 1 Stunde pro Tag belebt werden. Sollte sie sich in Hörweite ihres Herrn befinden und ihr als Standard-Aktion befohlen werden, wieder Handschuhgestalt anzunehmen, kehrt sie so rasch wie möglich zu ihrem Herrn zurück, kriecht seinen Arm hinauf und nimmt als Freie Aktion wieder inaktive Gestalt an. Sollte die Wirkungsdauer der Belebung enden, ehe die Schlange den Arm ihres Herrn erreicht, verwandelt sie sich in den Handschuh zurück und verschmilzt bei Berührung automatisch mit dem Armreif.

Sollte die Schlange in Kobragestalt getötet werden, nimmt sie Handschuhgestalt an und kann für 24 Stunden lang nicht benutzt werden. Sollte der Gegenstand in Form des Handschuh zerstört werden, wird der Gegenstand zerstört. Der Träger kann das Giftreservoir der Eisenkobra in beiden Gestalten nachfüllen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Aufspüren, Geas/Auftrag, Gegenstand beleben*

PANZERHANDSCHUHE DER GEISTERSICHT

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie und Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Diese Handschuhe bestehen aus blassgrauer Seide. Jeder trägt auf dem Rücken ein aufgesticktes, silbernes Auge. Der Träger kann sie einmal am Tag als Standardaktion aktivieren, indem er den Kopf beugt und die Hände gegen die Augen presst. Die Silberstickereien leuchten auf und die aufgestickten Augen öffnen sich. Wenn der Träger die Hände fortnimmt, werden seine Augen von wirbelndem grauem Nebel verborgen und ist er in der Lage, für die nächsten 10 Runden die ruhelosen Toten klarer zu sehen. Aktiviert verleihen diese Handschuhe die folgenden Vorteile:

- Der Träger kann alle Untoten innerhalb von 18 m klar sehen, ätherische Untote und körperlose Untote eingeschlossen, welche sich in Gegenständen und Wänden verbergen; letztere Wahrnehmung reicht 1,50 m weit in Objekte hinein.
- Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Positive Energie fokussieren verfügen, kann er eine Anwendung für einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen einen Untoten, innerhalb der Reichweite von Energie fokussieren, nutzen. Bei einem Treffer fügt er diesem Ziel (und keinen anderen Kreaturen) positiven Energieschaden zu, verwendet dabei statt den W6 aber W12.
- Während die Handschuhe aktiv sind, behandeln Konstrukte und lebende Gegner den Träger, als wäre dieser Blind.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gleißendes Licht, Untote entdecken*, Klassenmerkmal Positive Energie fokussieren

Panzerhandschuhe des Formzwanges

Preis 8.000 GM

AURA Starke Bannmagie | **ZS** 15 | **GEWICHT** ½ Pfd.

Diese Lederhandschuhe verleihen ihrem Träger einen Moralbonus von +2 auf Waffenlose Schläge, natürliche Angriffe und Kampfmanöver gegen Kreaturen mit der besonderen Fähigkeit Gestaltwandel oder ähnlichen Fähigkeiten, die ihnen ermöglichen, nach Belieben die Gestalt zu wechseln. Während der Träger mit einer solchen Kreatur ringt oder sie im Haltegriff hat, kann sie ihre gestaltwandlerischen Fähigkeiten oder Zauber nicht einsetzen, sofern ihr kein Konzentrationswurf gegen SG 4 + dem SG zum Wirken des Zaubers im Ringkampf gelingt. Sollte der Träger die Kreatur im Haltegriff haben, kann er sie mit einem erfolgreichen Kampfmanöverwurf für Ringkampf zwingen, eine bestimmte Gestalt anzunehmen, die sie natürlich (ohne Einsatz eines Zaubers) annehmen kann. Diese unfreiwillige Verwandlung zwingt die Kreatur lediglich in eine der ihr natürlich möglichen Gestalten und kostet sie keine Aktion.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Beliebiges verwandeln*

Panzerhandschuhe des Waffenmeisters

Preis 110.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Diese Panzerhandschuhe gibt es in zahlreichen Varianten. Manche bestehen hauptsächlich aus Leder und sind mit kleinen Stahlplatten besetzt und verstärkt – diese eignen sich für den kunstvollen Schwertkampf. Andere dagegen passen eher zu Ritterrüstungen. Der Träger kann den Handschuhen befehlen, eine in seinen Händen befindliche Waffe einzulagern; in diesem Fall erscheint ein Abbild der Waffe auf den Metallplatten des Handschuhs. Der Träger kann auf diese Weise bis zu 10 Waffen einlagern. Um eine Waffe als Schnelle Aktion herauszuholen, muss er das entsprechende Abbild berühren. Die Waffe erscheint dann in seinen Händen; sollte er bereits eine oder mehrere Waffen in Händen halten, werden diese dafür eingelagert. Sollten die Handschuhe nicht ausreichend Lagerkapazität mehr besitzen, fallen die Waffen zu Boden. Die Handschuhe können nur Waffen einlagern, keine anderen Gegenstände. Ferner können die Handschuhe auf Befehl hin 3 Mal am Tag auf den Träger *Mächtiger Heldenmut* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 55.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmut, Seiltrick*

Riesenfäustlinge

Preis 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Der Träger dieser groben Lederhandschuhe kann als Schnelle Aktion seine Hände auf die doppelte Größe anwachsen und zur Härte von Hartholz verhärten lassen. Diese Verwandlung hält für bis zu 20 Runden pro Tag an, wobei die Runden nicht fortlaufend sein müssen. Wenn der Träger mit seinen vergrößerten Händen einen erfolgreichen Waffenlosen Schlag oder natürlichen Angriff führt, kann er als Freie Aktion ein Kampfmanöver für Ansturm gegen sein Ziel durchführen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person vergrößern*

Rosthandschuh

Preis 11.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieser einzelne Metallhandschuh wirkt verrostet und beschädigt, ist aber in Wirklichkeit ein machtvoller Gegenstand: Einmal am Tag kann der Träger mit ihm auf einen Gegenstand einwirken, als würde er *Rostgriff* einsetzen. Zudem schützt er seinen Träger und dessen Ausrüstung vor normalem und magischem Rost, die Angriffe eines Rostmonsters eingeschlossen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rostgriff*

Rosthandschuh, Mächtiger

Preis 34.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Gegenstand entspricht einem *Rosthandschuh*, kann aber 3 Mal am Tag *Rostgriff* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 17.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rostgriff*

Säurehandschuhe

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese schweren Lederhandschuhe weiten und verengen sich auf Befehl des Trägers und passen sich jeder Hand oder Klaue, jedem Tentakel und jeder fremdartigen Gliedmaße an. Berührungsangriffe im Nahkampf mit diesen Händen verursachen 1W6 Punkte Säureschaden. Sollte der Träger eine Waffe in Händen führen oder Waffenlose Schläge oder natürliche Angriffe ausführen, erfolgen diese Angriffe mit der besonderen Waffeneigenschaft *Säure*. Die behandschuhten Hände des Träger sind vor der Fähigkeit Säure von Schlicken geschützt, so dass er Waffenlose Schläge oder natürliche Angriffe gegen Schlicke führen kann, ohne sich durch den Kontakt zu gefährden. Diese Angriffe bringen einen Schlick nie dazu, sich zu teilen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern V, Säurepfeil*

Schattenfalknerhandschuh

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser ellbogenlange, schwere Lederhandschuh trägt feine Stickereien, welche aber von zahlreichen Krallenspuren verunstaltet sind. Einmal Tag kann der Träger das Befehlswort äußern und auf eine maximal 9 m entfernte Kreatur deuten. Als Folge erscheint der Schatten eines Raubvogels und schießt auf das Ziel zu, um ein Kampfmanöver für Entreißen oder Entwaffnen nach Wahl des Trägers (KMB +16) auszuführen. Der Schattenfalke ist ein magischer Effekt und keine Kreatur. Diese Aktion provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Falls die Hand mit dem Handschuh leer ist, bringt der Schattenfalke den Gegenstand zum Träger, andernfalls lädt er ihn auf einem zum Träger angrenzenden, leeren Feld ab. Dann verschwindet der Schattenfalke.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schattenbeschwörung*

Schwimm- und Kletterhandschuhe

Preis 6.250 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –



Diese augenscheinlich leichten Handschuhe sind offenkundig für den Einsatz im Freien gearbeitet. Sie verleihen einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen und Klettern, wenn beide Handschuhe getragen werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Katzenhafte Anmut*

SPÄHHANDSCHUHE

Preis 2.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** –



Jeder dieser fingerlosen Handschuhe aus bearbeitetem Leder wirkt, als wäre er schon stark genutzt worden. Diese Handschuhe tragen häufig Gras- oder Schlammflecken und riechen auch entsprechend. Auf Befehl hin kann der Träger sie verwenden, um durch maximal 4,50 m dickes, festes Material zu sehen und zu hören. Die Handschuhe können täglich für bis zu 10 Runden eingesetzt werden; diese Runden müssen nicht fortlaufend sein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*

VAMPIRHANDSCHUHE

Preis 18.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Diese blassen, elegant wirkenden Lederhandschuhe haben an den Fingern blutrote Nähte, die besorgniserregend an blutverkrustete Fingernägel erinnern. Der Träger kann dreimal am Tag *Vampirgriff* und *Ausbluten* einsetzen. Sollte er *Vampirgriff* einsetzen und die Ladung halten, verpufft die Ladung bei Ablegen der Handschuhe. Obwohl *Vampirgriff* eigentlich ein Berührungsangriff ist, kann der Träger diese Eigenschaft als Berührungsangriff im Fernkampf einsetzen mit 9 m Reichweite, sofern das Ziel im Sterben liegt oder einem Blutungseffekt unterliegt. Misslingt der Berührungsangriff im Fernkampf, kann der Träger die Ladung halten.

Sollte der Träger selbst an einem Blutungseffekt leiden, kann er eine Anwendung von *Vampirgriff* nutzen, um den Blutungseffekt zu beenden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausbluten, Vampirgriff*

ZAUBERSCHLAGHANDSCHUHE

Preis 8.000 GM

AURA Stark (keine Schule) | **ZS** 17 | **GEWICHT** –



Diese schwarze Lederhandschuhe sind mit weichem, schwarzem Samt gefüttert. Vom Handgelenk bis zum Ellenbogen verlaufen Reihen silberner Schnallen. Die Handschuhe ermöglichen es dem Träger dreimal am Tag, einen Kampfmagus-Fernkampfzauber als Berührungszauber einzusetzen, so dass er ihn mit seinem Klassenmerkmal Zauberschlag übertragen kann. Die Handschuhe wirken nur bei Zaubern, die normalerweise eine oder mehrere Kreaturen auf einer Reichweite von weiter als „Berührung“ betreffen (z.B. *Verlangsamen*), nicht aber Strahlen oder andere erschaffene Effekte. Der veränderte Zauber wirkt nur gegen die angegriffene Kreatur, eventuelle weitere Zielmöglichkeiten, die der Zauber gestattet, sind verloren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Kampfmagus sein

Ausrüstungsplatz Kopf

Der Ausrüstungsplatz Kopf fasst Heiligenscheine, Helme, Hüte, Kappen, Kapuzen, Kronen, Lorbeerkränze, Masken, Perücken, Schleier, Stirnreifen und andere Gegenstände, die auf den Kopf getragen werden.

Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für diesen Ausrüstungsplatz benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, Einzelheiten können aber von Gegenstand zu Gegenstand variieren.

Bedrohlicher Heiligenschein

Preis 84.000 GM

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Wenn dieser Heiligenschein aus poliertem Stahl über dem Kopf platziert wird, schwebt er dort, belegt derweil aber den Ausrüstungsplatz Kopf. Der Heiligenschein strahlt beständig eine Aura mit 6 m Radius um den Träger aus: Jeder feindseligen Kreatur innerhalb der Aura muss ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um keinen Malus von -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe und auf ihre RK für die nächsten 24 Stunden zu erhalten, bzw. bis sie den Träger mit einem Angriff trifft oder ihm mit einem Zauber Schaden zufügt. Chaotische Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf diesen Rettungswurf. Widersteht oder bricht eine Kreatur den Effekt des Heiligenscheins, ist sie für 24 Stunden gegen die Aura dieses Trägers immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 42.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zorn der Ordnung*, Erschaffer muss ein Aasimar oder Archon sein

Diadem der Geistsicht

Preis 22.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 9 | **GEWICHT** –

Dieser kunstvolle Stirnreif aus Gold- und Platindraht trägt winzige Edelsteine in Fassungen, die beunruhigenderweise menschlichen Augen ähneln. Der Stirnreif gestattet seinem Träger, die Gegenwart anderer, denkender Kreaturen in der unmittelbaren Umgebung wahrzunehmen. Der Träger erhält die Vorteil von Blindgespür 9 m gegenüber Kreaturen mit einem Intelligenzwert, welche für geistesbeeinflussende Effekte empfänglich sind. Untote, Konstrukte und geistlose Kreaturen wie die meisten Schlicke und Ungeziefer können mit Hilfe des Stirnreifens nicht wahrgenommen werden. Dies gilt auch für Kreaturen unter den Effekten von *Gedankenleere* und eines *Rings der Geheimen Gedanken.* Der Stirnreif stört die normale Sichtwahrnehmung nicht; sollte er über Blindgespür oder Blindsicht verfügen, kann er damit wahrgenommene Kreaturen von jenen unterscheiden, die er mit Hilfe des Stirnreifs wahrnimmt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 11.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken entdecken, Hellhören/Hellsehen*

Eisendiadem der geschützten Seele

Preis 30.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 11 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser einfache Stirnreif aus Kaltem Eisen ist völlig schmucklos und fühlt sich stets etwas kühl an. Er schützt Seele und Identität seines Trägers gegen Magie. Der Träger ist immun gegen Effekte, welche seine Seele zum Ziel haben (z.B. *Seelenfalle*) oder die durch *Unauffindbarkeit* getäuscht werden (im letzteren Fall kann ein Zauberkundiger auch nicht versuchen, eventuelle Zauberresistenz zu überwinden). Sollte der Träger getötet werden, kann er nicht mittels Magie ins Leben zurückgeholt werden, solange er den Stirnreif trägt (außer durch *Wunder, Wunsch* oder göttliche Intervention).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seelenfalle, Unauffindbarkeit*

Erobererkrone

Preis 24.600 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese Krone aus Stahl und Gold strahlt eine Aura bedrohlicher Macht aus. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Wenn er einen Kritischen Treffer bestätigt, erzeugt die Krone den Effekt von *Gebet* mit dem Träger im Zentrum (ZS 5). Sollte der Träger über das Talent Anführen verfügen, erhält er einen Bonus von +1 auf seinen Anführenwert; sein Gefolgsmann und seine Anhänger (so vorhanden) erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte, solange sie sich innerhalb der Sichtlinie des Trägers aufhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gebet, Pracht des Adlers, Segnen*

Gleissender Stirnreif, Mächtiger

Preis 23.760 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 17 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Auf Befehl hin erzeugt diese kunstvolle Goldkrone einmal am Tag einen Stoß *Gleißenden Lichts* (5W8, maximiert zu 40 Schadenspunkten).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 11.880 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, *Gleißendes Licht*

Gleissender Stirnreif, Schwacher

Preis 6.480 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Auf Befehl hin erzeugt diese einfach gearbeitete Goldkrone einmal am Tag einen Stoß *Gleißenden Lichts* (3W8 Schadenspunkten).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.240 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gleißendes Licht*

Heiligenschein der inneren Ruhe

Preis 16.000 GM

AURA Starke Bannmagie | **ZS** 15 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser silberne Reif sieht aus wie ein Heiligenschein. Wird er von einem Tiefling getragen, schwebt er direkt über dem Kopf und belegt dabei den Ausrüstungsplatz Kopf. Er hilft dabei, niedere Gefühle zu besänftigen sowie das dunkle Flüstern, welches Tieflinge plagt, indem er dem Träger einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle Zauber der Kategorie Gefühl verleiht. Wird er von einem Tiefling guter Gesinnung getragen, verleiht er diesem Zauberresistenz 13 gegen Zauber der Kategorie Böse und einen heiligen Bonus von +2 auf Rettungswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heilige Aura*, Erschaffer muss ein Tiefling oder von guter Gesinnung sein

Helm der Blitze

Preis 125.000 GM

AURA Starke (Variiert) | **ZS** 13 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Dieser Helm ähnelt einem *Prachthelm*, sein Fokus liegt aber auf Elektrizität statt auf Feuer. Andere Aspekte des Helms, wie das Entdecken und Verletzen von Untoten, bleiben unverändert. Der Helm trägt 10 Saphire (*Kugelblitz*), 20 Stücke Bernstein (*Blitz*), 30 Stücke versteinertes Holz

Tabelle 5-9: Wundersame Gegenstände – Ausrüstungsplatz Kopf

Minderer schwacher

W%	Kopf-Gegenstand	Preis
01–10	*Maske des Steingesichts*	500 GM
11–22	*Kappe der Menschengestalt*	800 GM
23–36	*Lichtkappe*	900 GM
37–56	*Verkleidungshut*	1.800 GM
57–71	*Pufferkappe*	2.000 GM
72–85	*Maske des Geizkragens*	3.000 GM
86–100	*Maske des Jägers*	3.500 GM

Höherer schwacher

W%	Kopf-Gegenstand	Preis
01–12	*Überzeugungsstirnreif*	4.500 GM
13–21	*Ringermaske*	5.000 GM
22–31	*Helm der Fürchterlichen Miene*	5.000 GM
32–40	*Jingasa des Glücklichen Soldaten*	5.000 GM
41–54	*Helm des Sprachen- und Magieverständnisses*	5.200 GM
55–67	*Schwerterkrone*	6.000 GM
68–87	*Gleißender Stirnreif, Schwächerer*	6.480 GM
88–100	*Krenscharmaske*	7.200 GM

Minderer durchschnittlicher

W%	Kopf-Gegenstand	Preise
01–16	*Helm des Mammutherren*	8.500 GM
17–30	*Schleier des Abgewiesenen Blicks*	9.000 GM
31–46	*Maske der Eintausend Schriften*	10.000 GM
47–63	*Maske der Medusa*	10.000 GM
64–80	*Kappe des Freidenkers*	12.000 GM
81–100	*Heiligenschein der Inneren Ruhe*	16.000 GM

Höherer durchschnittlicher

W%	Kopf-Gegenstand	Preis
01–06	*Katzenaugenkrone*	18.000 GM
07–12	*Wyrmmaul*	18.000 GM
13–19	*Mitra des Hierophanten*	18.000 GM
20–27	*Zaubererhut*	20.000 GM
28–34	*Diadem der Geistsicht*	22.000 GM
35–42	*Schädelmaske*	22.000 GM
43–50	*Heulender Helm*	22.600 GM
51–62	*Gleißender Stirnreif, Mächtigerer*	23.760 GM
63–72	*Tauchhelm*	24.000 GM
73–79	*Erobererkrone*	24.600 GM
80–85	*Lurchhelm*	26.000 GM
86–94	*Telepathiehelm*	27.000 GM
95–100	*Seuchendoktormaske*	27.000 GM

Minderer mächtiger

W%	Kopf-Gegenstand	Preis
01–14	*Eisendiadem der Geschützten Seele*	30.000 GM
15–29	*Lorbeer des Befehlshabers*	30.000 GM
30–45	*Maske der Riesen, Schwächere*	30.000 GM
46–61	*Kappe des Stählernen Geistes*	33.600 GM
62–78	*Helm des Sturmfürsten*	35.000 GM
79–100	*Helm der Pracht, Schwächerer*	36.000 GM

Höherer mächtiger

W%	Kopf-Gegenstand	Preis
01–14	*Richterperücke*	59.200 GM
15–39	*Teleportationshelm*	73.500 GM
40–55	*Bedrohlicher Heiligenschein*	84.000 GM
56–68	*Maske der Riesen, Mächtige*	90.000 GM
69–83	*Helm der Pracht*	125.000 GM
84–92	*Helm der Blitze*	125.000 GM
93–100	*Krone des Himmels*	150.000 GM

(*Schockkugel* – wie *Flammenkugel*, verursacht aber Elektrizitätsschaden) und 40 Opale (*Tageslicht*). Der Träger erhält Elektrizitätsresistenz 30 und seine Waffen werden zu *Schockwaffen* statt zu *Aufflammenden Waffen*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 62.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blitz, Flammenkugel, Kugelblitz, Schockgriff, Schutz vor Energien, Tageslicht, Untote entdecken*

Helm der Fürchterlichen Miene

Preis 5.000 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 1 | **GEWICHT** 4 Pfd.



Dieser Metallhelm lässt den Träger aussehen, als besäße er riesige Fangzähne oder andere Merkmale, die mit entsetzlichen Raubtieren in Verbindung gebracht werden. Sollte der Träger ein Barbar sein, kann er im Kampfrausch die Kampfrauschkraft Einschüchterndes Niederstarren einsetzen. Der Helm ist wirkungslos, wenn der Träger nicht über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht verursachen*

Helm der Pracht

Preis 125.000 GM

AURA Stark (Variiert) | **ZS** 13 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Dieser gewöhnlich wirkende Helm nimmt seine wahre Gestalt an und manifestiert seine Kräfte, wenn der Träger ihn aufsetzt und das Befehlswort spricht. Ein neu erschaffener Helm aus glänzendem Silber und poliertem Stahl ist mit großen, magischen Edelsteinen besetzt: 10 Diamanten, 20 Rubinen, 30 Feueropalen und 40 Opalen. Im hellen Licht leuchtet er in allen Farben und entsendet reflektive Strahlen in alle Richtungen von den kronenartigen, edelsteinbesetzten Spitzen aus. Die Juwelen funktionieren folgendermaßen:

- Diamant: *Regenbogenspiel* (RW SG 20)
- Rubin: *Feuerwand*
- Feueropal: *Feuerball* (10W6, Reflex SG 20, halbiert)
- Opal: *Tageslicht*

Der Helm kann einmal pro Runde eingesetzt werden. Jeder Edelstein kann seine zauberähnliche Kraft nur einmal einsetzen. Bis alle Juwelen verbraucht sind, besitzt ein *Prachthelm* bei Aktivierung die folgenden magischen Eigenschaften: Er strahlt bläuliches Licht aus, wenn sich Untote innerhalb von 9 m befinden, welches allen solchen Kreaturen innerhalb der Reichweite 1W6 Schadenspunkte pro Runde zufügt. Der Träger kann befehlen, dass jede von ihm geführte Waffe neben allen anderen Fähigkeiten die besondere Eigenschaft *Aufflammen* erhält (lediglich mit einer bereits existenten Eigenschaft *Aufflammen* ist dies nicht kumulativ). Der Helm bietet Feuerresistenz 30, welche aber nicht mit ähnlichem Schutz aus anderen Quellen kumulativ ist.

Sobald alle Edelsteine des Helms ihre Magie verloren haben, verliert der Helm seine Eigenschaften und die Edelsteine zerfallen zu wertlosem Staub. Das Entfernen eines Juwels zerstört den Helm.

Sollte eine Kreatur, die den Helm trägt, durch magisches Feuer Schaden erleiden (d.h. magischen Feuerschaden, der die Feuerresistenz übertrifft oder umgeht) und einen zusätzlichen Willenswurf gegen SG 15 nicht bestehen, werden die übrigen Edelsteine auf dem Helm überladen und explodieren. Verbliebene Diamanten werden zu *Regenbogenspiel* und wirken auf jeweils eine zufällig gewählte Kreatur innerhalb der Reichweite (den Träger eingeschlossen). Rubine werden zu geraden *Feuerwänden*, die sich vom Träger ausgehend in zufällige Richtungen erstrecken. Feueropale werden zu *Feuerbällen*, die auf den Träger zentriert sind. Die Opale und der Helm selbst werden zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 62.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerball, Feuerwand, Flammenklinge, Regenbogenspiel, Schutz vor Energien, Tageslicht, Untote entdecken*

HELM DER PRACHT, SCHWÄCHERER

Preis 36.000 GM

AURA Durchschnittliche (Variiert)	ZS 5	GEWICHT 3 Pfd.

Dieser Helm funktioniert wie ein *Prachthelm* auf niedrigerem Niveau: Er verfügt lediglich über 10 Rubine (*Feuerball*, 10W6 Schaden, Reflex SG 20, halbiert), 20 Korallen (*Flammenkugel*), 30 Granate (*Sengender Strahl*) und 40 Achate (*Licht*). Er leuchtet in der Gegenwart von Untoten und fügt diesen Schaden zu, kann Waffen die besondere Eigenschaft *Aufflammen* verleihen und verleiht dem Träger Feuerresistenz 20 (statt 30). Wie beim normalen Helm kann auch diese Version explodieren, wenn sie von magischem Feuer beschädigt wird: Rubine werden zu auf den Träger zentrierten *Feuerbälle*, Korallen werden zu *Flammenkugeln* im Feld des Trägers und auf angrenzenden Feldern, Granate werden zu *Sengenden Strahlen*, welche zufällig auf Kreaturen in Reichweite abgefeuert werden, und die Achate und der Helm selbst werden zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerball, Flammenklinge, Flammenkugel, Licht, Schutz vor Energien, Sengender Strahl, Untote entdecken*

HELM DES MAMMUTHERREN

Preis 8.500 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 3 Pfd.

Dieser Fellhelm wird mittels Elfenbeinplatten verstärkt, welche primitive Runen tragen. Zu beiden Seiten des Gesichts des Trägers dient jeweils ein Stoßzahn als Wangenschutz. Diese Stoßzähne verleihen dem Träger einen Durchbohrenangriff, der 1W6 Schadenpunkte im Falle eines mittelgroßen Trägers verursacht (bzw. 1W4 Schadenspunkte bei einem kleinen Träger); zudem gelten die Stoßzähne als magische Waffe hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung. Der Helm verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen, Reiten und auf Würfe für Tierempathie bei Elefanten, Mammuts, Mastodonten und ähnlichen, elefantenartigen Kreaturen. Auf Befehl hin kann der Träger *Tiere oder Pflanzen entdecken* einsetzen, wobei es ihm nur möglich ist, elefantenartige Kreaturen aufzuspüren. Auf Befehl kann er ferner *Mit Tieren sprechen*, ist aber auch hier auf elefantenartige Kreaturen beschränkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I, Mit Tieren sprechen, Tiere bezaubern, Tiere oder Pflanzen entdecken*, Erschaffer muss jeweils 5 Ränge in Mit Tieren umgehen und Reiten besitzen

HELM DES SPRACHEN- UND MAGIEVERSTÄNDNISSES

Preis 5.200 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie	ZS 4	GEWICHT 3 Pfd.

Ein *Helm des Sprachen- und Magieverständnisses* sieht aus wie ein normaler Helm und verleiht seinem Träger die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache zu verstehen und jede Schriftsprache und magische Schrift zu lesen. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde, um Botschaften zu verstehen, die unvollständig oder in archaischer oder exotischer Form verfasst sind. Das Verstehen eines magischen Textes bedeutet nicht automatisch, dass man darin niedergeschriebene Zauber wirken kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie lesen, Sprachen verstehen*

HELM DES STURMFÜRSTEN

Preis 35.000 GM

AURA Starke Verwandlung	ZS 10	GEWICHT 3 Pfd.

Seitlich ragen zwei große Hörner aus diese Eisenhelm. Jedes trägt Sturm-, Blitz- und Donnerrunen, welche den Träger zur Kontrolle der Elemente und dem Herbeirufen eines großen Sturmes befähigen: Der Träger kann einmal am Tag den Helm nutzen, um einen Gewittersturm herbeizurufen, als würde er *Wetterkontrolle* wirken. Wie bei dem Zauber dauert es 10 Minuten, um das Gewitter zu rufen und weitere 10 Minuten, bis es sich manifestiert hat. Während der nächsten 10 Minuten oder bis er das Gewitter als Standard-Aktion wieder auflöst, kann der Träger *Blitze herbeirufen* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 17.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blitze herbeirufen, Wetterkontrolle*

HEULENDER HELM

Preis 22.600 GM

AURA Schwache Beschwörung	ZS 5	GEWICHT 2 Pfd.



Der Träger dieses, aus einem Raubtierschädel gefertigten Helms, erhält die Fähigkeit, mit Hunden, Wölfen, Schreckenswölfen, Füchsen, Schakalen, Kojoten und ähnlichen wolfs-/hundeartigen Tieren zu kommunizieren, als würde er *Mit Tieren sprechen* nutzen.

Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und auf Charismawürfe, um wolfsartige Kreaturen wie Flimmerhunde, Winterwölfe und Worge zu beeinflussen. Auf Befehl hin kann der Träger dreimal am Tag ein entsetzliches Heulen anstimmen. Er legt sodann einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ab, um alle Gegner innerhalb von 9 m, die das Heulen hören können, zu demoralisieren. Zu Beginn seines nächsten Zuges erscheinen 1W3 Wölfe, als wären sie mittels *Verbündeten der Natur herbeizaubern III* beschworen worden. Diese Wölfe handeln zur Initiative des Trägers und befolgen seine Anweisungen (oder greifen seine Gegner an, sollte er nicht mit ihnen kommunizieren können) für 5 Runden, ehe sie in einem Wirbel aus Schnee und Kiefernnadeln wieder verschwinden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 11.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mit Tieren sprechen, Verbündeten der Natur herbeizaubern III*

JINGASA DES GLÜCKLICHEN SOLDATEN

Preis 5.000 GM

AURA Starke Erkenntnismagie	ZS 15	GEWICHT 3 Pfd.

Diese kegelförmige, eiserne Jingasa (Kriegshut) verleiht ihrem Träger einen Glücksbonus von +1 auf seine RK. Einmal am Tag kann der Träger, wenn er von einem Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff getroffen wird, eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um den zusätzlichen Schaden zu negieren (dies funktioniert ähnlich wie die besondere Rüstungseigenschaft *Bollwerk*, erfordert aber keinen Wurf). Der Schaden wird wie bei einem normalen Treffer sodann ausgewürfelt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst, Moment der Eingebung*

KAPPE DER MENSCHENGESTALT

Preis 800 GM

AURA Schwache Illusion	ZS 3	GEWICHT –

Diese fadenscheinige Kopfbedeckung ermöglicht es ihrem Träger, sein Äußeres nach Belieben mittels *Selbstverkleidung* zu verändern – allerdings ist er dabei auf ein einfach gekleidetes, kleines Menschenkind, einen erwachsenen Gnom oder einen erwachsenen Halbling

beschränkt. Letztere erscheinen wie ein Bauer, Grobschmied oder Ladenbetreiber. Der Träger kann das Aussehen der Mütze als Teil der Verkleidung etwas ändern, muss sich aber an das allgemeine unauffällige Aussehen der Illusionsgestalt halten. Diese Kopfbedeckung wurde zwar von kleinen Humanoiden entwickelt und wird hauptsächlich von diesen benutzt, kann aber von jedem kleinen oder mittelgroßen Humanoiden benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*

KAPPE DES FREIDENKERS

Preis 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 10 | **GEWICHT** –

Diese weiche Kappe hilft dem Träger dabei, sich von äußeren Einflüssen zu befreien. Wenn der Träger einen Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt ablegt, kann er zweimal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedankenleere*

KAPPE DES STÄHLERNEN GEISTS

Preis 33.600 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Die Überreste diverser Konstrukte wurden bei der Erschaffung dieses verzierten Eisenhelms benutzt. Der Helm ist nicht intelligent, verfügt aber über eine primitive mechanische Schläue, welche die Kontrolle übernehmen kann, wenn der Geist des Trägers von anderen Kräften überwältigt wird. Der Helm übernimmt die Kontrolle über den Leib des Trägers, wenn dieser benommen oder betäubt ist. Wenn der Träger benommen sein sollte, ist er stattdessen verwirrt. Sollte er betäubt sein, ist er stattdessen verwirrt und wankend. Die unter dem Einfluss des Helms verbrachte Zeit zählt gegen die Wirkungsdauer des Benommenheits- oder Betäubungseffektes. Die Kappe funktioniert am Tag für bis zu 5 Runden, welche nicht fortlaufend sein müssen. Wenn der Benommenheits- oder Betäubungseffekt endet oder die täglichen 5 Runden Aktivität verbraucht sind, übergibt der Helm die Kontrolle zurück an den Träger.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 16.800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gebrechen unterdrücken*[ABR]

KATZENAUGENKRONE

Preis 18.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese elegante, silberne Krone ist mit einem einzelnen Katzenauge-Edelstein besetzt. Wenn der Edelstein an der Krone befestigt ist, erhält der Träger Dunkelsicht 18 m. Besitzt er bereits Dunkelsicht, steigt deren Reichweite um +18m. Der Edelstein kann entfernt werden. Man kann ihn in Räume hineinrollen, in Löcher oder durch Fenster werfen und einer Kreatur unterschieben. Der Träger der Krone kann einmal am Tag *Hellsehen/Hellhören* mit dem Katzenauge als Sensor anwenden. Wenn er durch den Sensor blickt, erhält er Dunkelsicht. Sollte der Stein von einer Kreatur mitgeführt werden, benutzt der Träger der Krone die Sinne dieser Kreatur stattdessen als Sensor. Die Kreatur muss dazu weder vom Einsatzzweck, noch Existenz des Edelsteins wissen und kann ihn sogar in einem Behältnis transportieren. Wird der Edelstein zerstört (Härte 8, 5 TP), unterbricht dies die Verbindung. Ein neues Katzenauge von wenigstens 100 GM Wert kann an die Krone angepasst und in einem 24stündigen Prozess eingestimmt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 9.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht, Hellhören/Hellsehen*, Erschaffer muss dem Katzenvolk angehören

KRENSCHARMASKE

Preis 7.200 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese einfache Ledermaske stellt eine ohrlose, katzenartige Kreatur dar. Getragen verschmilzt sie mit dem Gesicht ihres Trägers und verschwindet dabei. Das Gesicht des Trägers wirkt unverändert. Der Träger kann der Maske dreimal am Tag befehlen zu erscheinen, dabei scheint sich seine Haut zurückzuziehen, während eine Illusionen glänzender Muskeln und Schädelknochen entsteht. Kreaturen innerhalb von 30 m, die Zeuge dieser Darbietung werden, müssen einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen, um nicht Verängstigt (sofern sie weniger als 7 TW besitzen) oder Erschüttert (falls sie mehr als 6 TW besitzen) zu werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt und ein Fehlgefühl. Jeder, der durch Illusionen blicken kann (z.B. mittels *Wahrer Blick*), ist nicht betroffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 3.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erschrecken, Selbstverkleidung*

KRONE DES HIMMELS

Preis 150.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 10 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Dieses schlanke, goldene Diadem ist mit Diamanten und Saphiren besetzt. Es verleiht seinem Träger die Fähigkeit, Celestisch fließend zu sprechen und *Böses entdecken* beliebig oft, sowie *Zungen* einmal am Tag zu wirken. Ferner erhält der Träger einen heiligen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich von Externaren der Unterarten Böse oder Gut. Jeder von ihm erschaffene Effekt der Kategorie Gut wirkt mit einem Bonus von +1 auf die effektive Zauberstufe.

Eine *Krone*, ein *Reichsapfel* und ein *Zepter des Himmels* – zusammen auch als *Insignien des Himmels* bezeichnet – gewinnen an Macht, wenn sie gemeinsam eingesetzt werden. Sollte der Träger neben der Krone einen weiteren dieser Gegenstände tragen, steigt die effektive Zauberstufe seiner Effekte der Kategorie Gut um weitere +1 und er erhält einen heiligen Bonus von +1 auf seine RK und auf Rettungswürfe gegen Angriffe und Effekte, die von bösen Kreaturen ausgehen. Ferner erzeugt er eine *Aura der Bedrohung* mit 6 m Radius. Alle bösen Kreaturen innerhalb dieser Aura erleiden einen Malus von -2 auf Angriffs- und Rettungswürfe, sowie ihre RK, bis sie erfolgreich den Träger der Insignien treffen (Willen SG 20, keine Wirkung). Eine Kreatur, der dieser Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen diesen Effekt immun. Sollte die Aura gebannt werden, kann der Träger sie als Standard-Aktion wiederherstellen.

Sollte die Krone zusammen mit einem *Reichsapfel* und einem *Zepter des Himmels* getragen werden, steigt die ZS der Krone auf 15, die Effekte des Trägers der Kategorie Gutes wirken mit einem weiteren Bonus auf die effektive Zauberstufe von +1 und der heilige Bonus steigt auf seine RK und Rettungswürfe auf +2. Ferner kann der Träger als Volle Aktion eine *Geweihte Aura* erschaffen, solange er sich konzentriert; diese Aura bietet einen Ablenkbonus von +4 auf seine RK und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Angriffe oder Effekte, welche von bösen Kreaturen ausgehen, sowie die Vorteile eines *Schutzkreises gegen Böses* und einer *Schwächeren Kugel der Unverwundbarkeit*.

Eine *Krone des Himmels* belegt jede böse Kreatur, die sie trägt, mit einer negativen Stufe, welche nicht entfernt oder überwunden werden kann, solange die Krone getragen wird. Pro weiterem Teil der *Insignien des Himmels*, das von derselben Kreatur getragen wird, erhält die Kreatur eine zusätzliche negative Stufe. Setzt eine böse Kreatur absichtlich eine *Krone des Himmels* auf, erhält sie eine weitere

negative Stufe und wird sofort mit einem *Fluch* (SG 17) belegt, dies wiederholt sich alle 24 Stunden, die die Krone getragen wird. Ein neutraler Charakter kann diese negativen Stufen versuchen zu vermeiden, indem ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 gelingt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 75.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Aura des Unheils*[ABR], *Böses bannen, Böses entdecken, Schutzkreis gegen Böses, Zungen*

LICHTKAPPE

Preis 900 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 1 | **GEWICHT** –



Diese kleine Schädelkappe aus Stoff ähnelt der Kopfbedeckung mancher Priester, trägt aber eine kleine Silberstatue in Form einer brennenden Kerze. Der Träger kann der Statue befehlen, *Licht* auszustrahlen (wie der Zauber). Der Effekt kann per Befehl auch wieder abgeschaltet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 450 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht*

LORBEER DES BEFEHLSHABERS

Preis 30.000 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 3 | **GEWICHT** –

Dieser Stirnreif ist mit goldenen Lorbeerblättern geschmückt, welche dem Träger Beredsamkeit und Führungskraft verleihen. Die Stimme des Trägers ist voller Autorität und kann andere zum Sieg inspirieren. Der Träger kann als Schnelle Aktion ermutigende Worte oder Ratschläge an einen Verbündeten innerhalb von 9 m richten. Dieser Verbündete erhält einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe bis zum Beginn des nächsten Zuges des Trägers. Der Träger kann diesen Bonus auch sich selbst verleihen. Eine Kreatur kann nur einmal pro Tag diesen Bonus erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmut*

LURCHHELM

Preis 26.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Dieser ölig glänzende Bronzehelm hat die Form eines Frosches. Dreimal am Tag verschießt er als Schnelle Aktion eine ihr Ziel nicht verfehlende Energiezunge auf ein sichtbares Ziel innerhalb von 6 m. Sollte es sich bei dem Ziel um einen nicht getragenen Gegenstand von maximal 250 Pfd. handeln, wird er um 6 m auf den Träger zugezogen. Sollte es sich beim Ziel um eine Kreatur der Größenordnung des Trägers oder kleiner handeln, kann der Träger als Freie Aktion einen Kampfmanöverwurf ausführen, um das Ziel 6 m auf sich zuzuziehen. Sollte das Ziel eine Kreatur einer Größenordnung größer als der Träger, ein ungetragener Gegenstand von mehr als 250 Pfd. Gewicht oder eine unbewegliche Struktur wie z.B. eine Wand sein, wird der Träger um 6 m auf das Ziel zugezogen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe; der Gegenstand oder die Kreatur kommt zum Halten, sollte die Bewegung ihn oder sie gegen einen festen Gegenstand oder eine Kreatur bewegen.

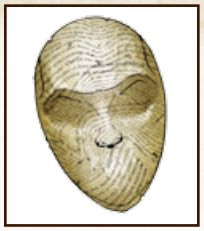
ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Telekinese*

MASKE DER EINTAUSEND SCHRIFTEN

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese augenlose, pergamentfarbene Maske ist von Textfragmenten und Buchstaben bedeckt, welche das in ihr verborgene Wissen andeuten. Die Maske verleiht ihrem Träger einen Kompetenzbonus von +10 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissensfertigkeiten; der Träger ist aber blind, während er die Maske trägt. Er muss sie 10 Minuten lang tragen, ehe er den Bonus erhält.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*

MASKE DER MEDUSA

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese kunstvoll gearbeitete Maske besteht aus goldbeschichtetem Eisen. Aus einem Edelstein auf der Stirn winden sich Schlangen wie die Haare einer Medusa. Die Maske verleiht einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen visuelle Effekte, Blickangriffe und sichtbasierende Illusionen. Einmal am Tag kann der Träger als Standard-Aktion den zentralen Edelstein in bleichem grünem Licht aufleuchten lassen und dann auf eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung richten. Der Zielkreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1 Minute zu versteinern, als wäre sie von *Fleisch zu Stein verwandeln* betroffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fleisch zu Stein verwandeln, Resistenz*

MASKE DER RIESEN, MÄCHTIGE

Preis 90.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Eine *Mächtige Maske der Riesen* besitzt alle Eigenschaften einer *Schwächeren Maske der Riesen* plus folgende Eigenschaften in Riesengestalt: Sollte die Gestalt über eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten verfügen, erhält sie auch der Träger: Felsen fangen, Felsen werfen (18 m, 2W6 Schaden), Regeneration 5 (Feuer oder Säure), Zerreißen (2W6 Schaden). Sollte die gewählte Riesengestalt über Resistenz oder Immunität gegenüber einer Energieart verfügen, erhält der Träger in entsprechender Riesengestalt Resistenz 20. Sollte die Riesengestalt Empfindlichkeit gegenüber einer Energieart besitzen, erhält sie auch der Träger in Riesengestalt. In Riesengestalt erhält der Träger einen Größenbonus von +6 auf Stärke, einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit, einen Größenbonus von +4 auf Konstitution und einen natürlichen Rüstungsbonus von +4.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Riesengestalt I*

MASKE DER RIESEN, SCHWÄCHERE

Preis 30.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Holzmaske bildet einen grinsenden Humanoiden mit übergroßer Nase und Ohren ab. Sollte der Träger das Klassenmerkmal Tiergestalt besitze, kann er dieses nutzen, um die Gestalt eines Humanoiden der Unterart Riese anzunehmen. Die schwächere Version der Maske erlaubt es, die Gestalt eines Ogers, Trolls, Feuer-, Frost- oder Steinriesen anzunehmen. Sollte die Gestalt über eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten verfügen, erhält sie auch der Träger: Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn. In Riesengestalt erhält der Träger einen Größenbonus von +4 auf Stärke, einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Riesengestalt I*

MASKE DES GEIZKRAGENS

Preis 3.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Holzmaske stellt das eingefallene Gesicht eines Geizkragens mit hoch erhobener Nase dar. Die Maske verleiht ihrem Träger die Fähigkeit Geruchssinn (*MHB*, S.299), allerdings kann er damit nur Münzen und Edelstein wahrnehmen. Jede Art und Qualität von Edelstein nimmt er separat wahr, so dass er zudem einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen erhält, um den Wert von Edelsteinen zu bestimmen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bluthund*[EXP], Erschaffer muss über mindestens 4 Fertigkeitsränge in Schätzen verfügen

MASKE DES JÄGERS

Preis 3.500 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Maske ist mit konservierten Hautabschnitten mehrerer menschlicher Gesichter bedeckt. Sie lässt die Farbe des Trägers verblassen, so dass er schattenhaft wirkt und einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erhält. Der Träger kann einmal am Tag als Volle Aktion die Maske das Aussehen einer Kreatur seiner Größenkategorie und Körperform innerhalb von 18 m Entfernung nachbilden lassen und so das Aussehen dieser Kreatur für 1 Stunde annehmen. Dies verleiht ihm einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als diese Kreatur zu erscheinen. Die Maske verleiht dem Träger ferner einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe gegen die Kreatur, als welche er sich verkleidet hat, da sie sich den Zorn des Trägers und seine Eifersucht auf das Äußere des Ziels zunutze macht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung, Wut*

MASKE DES STEINGESICHTS

Preis 500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Die Maske verwandelt das Gesicht ihres Trägers in eine steinerne Statue und seine Stimme in gefühlslose Monotonie. Der Träger kann sprechen, verrät dabei aber keine Gefühle, so dass er einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen beim Lügen und von +5 beim Fintieren erhält. Er erhält aber auch einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um versteckte Nachrichten zu übermitteln.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stein formen, Unschuld*[EXP]

MITRA DES HIEROPHANTEN

Preis 18.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieser protzige Hut funktioniert nur bei Trägern, die göttliche Zauber wirken können. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Wissen (Religion). Einmal am Tag kann er seiner Schutzgottheit eine Frage stellen (wie *Göttliches Gespräch*). Einmal in der Woche kann er zudem eine Kreatur berühren und ihr frühere Sünden vergeben, als würde er *Buße* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Buße, Göttliche Führung, Göttliches Gespräch*

PUFFERKAPPE

Preis 2.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Stoffhut ist unförmig und schlaff. Er bietet seinem Träger aber ungewöhnlichen Schutz gegen besonders verheerende Schläge: Einmal am Tag kann der Träger eine Augenblickliche Aktion aufwenden, wenn er von einem Kritischen Treffer getroffen wurde, um den Bonusschaden in nichttödlichen Schaden umzuwandeln. Die Kappe hat keinen Effekt, falls der Träger gegen nichttödlichen Schaden immun ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild*

RICHTERPERÜCKE

Preis 59.200 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 7 | **GEWICHT** –

Diese lange, weiße Lockenperücke verleiht ihrem Träger ein würdevolles, bedeutendes Aussehen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern. Ferner kann er sich beliebig oft auf eine Kreatur innerhalb von 9 m konzentrieren, um *Lügen erkennen* einzusetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 29.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Lügen erkennen*

RINGERMASKE

Preis 5.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Diese Maske besteht aus dunklem Leder und ist mit geometrischen Mustern geschmückt, um auszudrücken, wie furchterregend der Träger ist. Sie bedeckt das Gesicht, lässt Mund und Augen aber frei. Der Träger kann Kampfmanöver für Ansturm und Ringkampf ausführen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke, Katzenhafte Anmut, Rascher Rückzug*

SCHÄDELMASKE

Preis 22.000 GM

AURA Starke Nekromantie und Verwandlung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese furchterregende Maske aus Elfenbein, Kupfer oder bleichem Holz sieht in der Regel wie ein menschlicher Totenschädel ohne Unterkiefer aus, so dass die untere Gesichtshälfte des Trägers sichtbar bleibt. Wenn die Maske wenigstens 1 Stunde lang getragen wurde, kann der Träger sie einmal am Tag rasch ablösen. Sie legt dann bis zu 15 m zurück und greift ein ihr vom Träger zugewiesenes Ziel an; hierzu verwendet sie den GAB des Trägers für einen Berührungsangriff. Gelingt der Angriff, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht 130 Schadenspunkte zu erleiden, als hätte ihn ein *Finger des Todes* getroffen. Gelingt der Rettungswurf erleidet das Ziel nur 3W6+13 Schadenspunkte. Nach dem Angriff fliegt die Maske zum Benutzer zurück. Die Maske besitzt RK 16, 10 TP und Härte 6.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 11.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Finger des Todes, Fliegen, Gegenstand beleben*

SCHLEIER DES ABGEWIESENEN BLICKS

Preis 9.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** –

Dieser feingearbeitete Spitzenschleier verhüllt nicht nur das Gesicht seines Trägers, sondern schützt ihn zudem vor Blickangriffen. Der Träger hat eine Chance von 50%, keinen Rettungswurf gegen einen Blickangriff ablegen zu müssen, selbst wenn er den Blick nicht abwendet. Wenn er den Blick abwendet, würfelt er zweimal (einmal für den Schleier, einmal für das Abwenden des Blicks) und nutzt das bessere Ergebnis. Gegen Muster, visuelle Trugbilder und andere sichtbasierende Effekte und Angriffe, welche blinde Kreaturen nicht betreffen können, erhält der Träger einen Situationsbonus von +4 auf Rettungswürfe. Der Schleier stört die Sicht des Trägers nicht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blindheit/Taubheit verursachen, Zielsicherer Schlag*

SCHWERTERKRONE

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese strahlende Stahlkrone ist mit winzigen Mithralschwertern geschmückt. Sie kann bis zu zehnmal am Tag benutzt werden: Wenn der Träger im Kampf getroffen wird, kann er eine Anwendung als Augenblickliche Aktion einsetzen, um eine langschwertförmige *Waffe des Glaubens* zu erschaffen, welche seinen Angreifer attackiert. In seinem nächsten Zug kann der Träger eine weitere Anwendung nutzen, um das Ziel weiterhin mit der *Waffe des Glaubens* anzugreifen. Die *Waffe des Glaubens* kann nicht gegen andere Ziele gerichtet werden und verschwindet, falls das Ziel getötet wird oder sich außer Reichweite bewegt. Sollte der Träger in den Folgerunden angegriffen werden, können auch mehrere *Waffen des Glaubens* erschaffen werden, welche ggfs. sogar dasselbe Ziel angreifen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Waffe des Glaubens*

SEUCHENDOKTORMASKE

Preis 27.000 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Diese Maske in Form eines Vogelkopfes samt Schnabel besteht aus einer Brille, welche an dem Keramikschnabel befestigt ist, der Mund und Nase bedeckt. Die Brille ist nicht-magisch und kann durch eine andere Brille oder Gegenstand ersetzt werden, der für den Ausrüstungsplatz Augen gedacht ist. Die Maske verleiht ihrem Träger einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheit. Der Träger kann einmal am Tag auf Befehl bei einer berührten Kreatur *Krankheit kurieren* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Krankheit kurieren*

TAUCHHELM

Preis 24.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Der Träger dieses Helms kann unter Wasser sehen, sofern er die kleinen Linsen in den Seitenfächern des Helms vor seine Augen zieht. Auf diese Weise kann er fünfmal weiter sehen, als es einem Menschen unter Wasser bei den herrschenden Lichtbedingungen sonst möglich wäre; seine Sicht wird aber weiterhin durch Algen und andere Hindernisse blockiert. Wenn das Befehlswort ausgesprochen wird, verleiht der Helm seinem Träger eine Bewegungsrate: Schwimmen 9 m und erzeugt eine Luftblase um seinen Kopf, die besteht, bis das Befehlswort erneut ausgesprochen wird, so dass der Träger normal atmen kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser atmen*

TELEPATHIEHELM

Preis 27.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie und Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Dieser Helm aus bleichem Metall oder Elfenbein bedeckt einen Gutteil des Kopfes. Der Träger kann beliebig oft *Gedanken entdecken* einsetzen. Ferner kann er jedem, dessen oberflächliche Gedanken er gerade liest, eine telepathische Botschaft senden; dies gestattet eine beidseitige Kommunikation. Einmal am Tag kann der Träger zusammen mit seiner telepathischen Botschaft eine *Einflüsterung* einpflanzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Einflüsterung, Gedanken entdecken*

TELEPORTATIONSHELM

Preis 73.500 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Ein Charakter, der diesen Helm trägt, kann dreimal am Tag *Teleportieren* wirken und sich und mitgeführte Gegenstände ohne Zeitverlust an einen Zielort transportieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 36.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teleportieren*

ÜBERZEUGUNGSSTIRNREIF

Preis 4.500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –



Dieser sorgfältig gravierte, silberne Stirnreif verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +3 auf charismabasierende Würfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers*

VERKLEIDUNGSHUT

Preis 1.800 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 1 | **GEWICHT** –



Dieser augenscheinlich gewöhnliche Hut ermöglicht es seinem Träger, seine Erscheinung wie mittels des Zaubers *Selbstverkleidung* zu verändern. Das Aussehen des Huts kann als Teil dieser Verkleidung zu einem Kamm, Haarband, Stirnreif, Helm, einer Kappe, Kapuze oder anderen Kopfbedeckung verändert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*

WYRMMAUL

Preis 18.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Dieser furchteinflößende Helm hat die Form eines aufgerissenen Drachenmauls mit Dutzenden glänzender Drachenschuppen auf der Außenseite. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und einen Verständnisbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Unheimliche Ausstrahlung von Drachen.

Jeder Helm hat einen chromatischen oder metallischen Drachen als Vorbild. Der Träger kann einmal Tag einen Energiestoß ausatmen, um die Odemwaffe des Drachens nachzuahmen, nach dem der Helm gearbeitet wurde (wie *Drachenodem*, 7W6 Schadenspunkte, Reflex SG 16, halbiert).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Drachenodem*[EXP]

ZAUBERERHUT

Preis 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** –



Mystische Goldstickereien verzieren diesen kegelförmigen Hut. Der Träger kann dreimal am Tag beim Wirken eines Zaubers als Freie Aktion bei einem vorbereiteten Zauber metamagische Talente austauschen. Er kann ein metamagisches Talent von einem vorbereiteten Zauber auf den gerade gewirkten Zauber anwenden oder umgekehrt. Allerdings kann der modifizierte Zaubergrad des durch das Talent neu betroffenen Zaubers nicht den Grad übertreffen, den der zuvor modifizierte Zauber besessen hatte. Ein Magier, der *Gedanken wahrnehmen,* lautloses *Magie bannen* und *Dimensionstür* vorbereitet hat, könnte lautloses *Gedanken wahrnehmen* wirken (und hätte nun ein normales *Magie bannen* vorbereitet), nicht aber lautlose *Dimensionstür.* Das Verschieben metamagischer Talente erhöht nicht den Zeitaufwand, dies gilt auch für schnelle Zauber. Der Hut wirkt nicht bei spontaner Magie oder zauberähnlichen Fähigkeiten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedächtniserweiterung*

Ausrüstungsplatz Körper

Der Ausrüstungsplatz Körper fasst Roben, Gewänder und Gegenstände, die auf dem oder um den Leib getragen werden. Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für den Ausrüstungsplatz Körper benutzen, außer die Beschreibung sagt etwas anderes aus. Diese Wundersamen Gegenstände werden üblicherweise durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert. Die Details variieren aber von Gegenstand zu Gegenstand.

Augenrobe

Preis 120.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 11 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses wertvolle Kleidungsstück erscheint als normale Robe, bis es angelegt wird. Der Träger ist imstande, in alle Richtungen gleichzeitig zu sehen dank Dutzender sichtbarer, magischer augenartiger Muster, die über die Robe verteilt sind. Er erhält zudem Dunkelsicht 36 m und kann alle unsichtbaren und ätherischen Kreaturen und Gegenstände innerhalb von 36 m Entfernung sehen. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Er behält seinen GE-Bonus auf seine RK, wenn er sich auf dem falschen Fuß befindet, und kann nicht in die Zange genommen werden. Allerdings kann er seinen Blick weder abwenden, noch die Augen schließen, wenn er mit einem Blickangriff konfrontiert wird. Sollten *Licht* oder *Dauerhaftes Licht* direkt auf die Robe gewirkt werden, wird der Träger für 1W3 Minuten Blind. *Tageslicht* verursacht sogar 2W4 Minuten anhaltende Blindheit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 60.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*

Ausserweltlicher Kimono

Preis 67.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Aufgestickte Kirschblüten und fliegende Kraniche schmücken diesen Kimono aus blauer Seide. Der Träger kann diese Bilder nach Belieben bewegen und umplatzieren. Der Kimono verleiht ihm einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe und einen Bonus von +4 auf alle Würfe auf die Zauberstufe. Der Träger kann einmal am Tag eine Kreatur innerhalb von 18 m im Kimono einfangen. Der Kreatur steht kein Rettungswurf zu; sie wird, ähnlich dem Zauber *Irrgarten*, in einen außerdimensionalen Raum verschoben. Der Irrgarten in diesem außerdimensionalen Raum erscheint als endloser Kirschbaumhain mit „Wänden" aus vom Wind aufgewirbelten Kirschblüten und fliegenden Kranichen. Das Opfer kann jede Runde während seines Zuges einen Intelligenzwurf gegen SG 20 als Volle Aktion versuchen, um dem Kimono zu entkommen. Gelingt ihm dies nicht, wird es nach 10 Minuten freigelassen und kehrt an den Ort zurück, von dem der Kimono es eingesogen hat. Sollte dieser Platz nun von einer anderen Kreatur oder einem festen Gegenstand belegt sein, erscheint das Opfer auf dem nächsten freien Feld.

Wenn eine Kreatur in den Kimono hineingezogen wird, erscheint ihr Abbild vorübergehend als Stickerei zwischen den anderen Bildern. Während eine Kreatur im Kimono gefangen ist, steigen die Boni des Kimonos auf Rettungs-und Zauberstufenwürfe um +2 (auf +6). Wird das Opfer freigelassen oder entkommt es, sinken die Boni wieder auf den Normalwert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 33.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubergrad erhöhen, *Irrgarten, Resistenz*

Blitzrobe

Preis 11.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie und Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese violett-gelbe Seidenrobe sieht aus, als würden Blitze über ihre Oberfläche wandern. Die Robe verleiht ihrem Träger Elektrizitätsresistenz 5 und erhöht seine effektive Zauberstufe bei allen Zaubern der Kategorie Elektrizität um +1. Einmal am Tag kann der Träger der Robe dieser befehlen, eine Elektrizitätsexplosion mit 6 m-Radius abzugeben. Alle Kreaturen außer dem Träger innerhalb des Wirkungsbereiches erleiden 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden (Reflex SG 16, halbiert).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubergrad erhöhen, *Blitz, Energien widerstehen*

Druidengewand

Preis 3.750 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** –



Dieses leichte Gewand wird über normaler Kleidung oder Rüstung getragen. Die meisten Gewänder dieser Art sind grün und mit kunstvollen Pflanzen- oder Tiermotiven bestickt. Wenn der Gegenstand von einem Charakter mit der Fähigkeit Tiergestalt getragen wird, kann der Träger diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.375 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verwandlung* oder Klassenmerkmal Tiergestalt

Faltrobe des Schmugglers

Preis 48.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses Gewand sieht wie eine zerschlissene Wollrobe mit einer Kapuze aus. Es ist aber ein unschätzbares Werkzeug für Spione, Diebe und Schmuggler: Auf Befehl hin werden der Träger und nichtlebende Gegenstände bis zu seiner maximalen Traglast an Gewicht in einen außerdimensionalen Raum in der Robe hineingesogen, so dass die Robe zusammenfällt, wo der Träger sich eben noch befunden hat. Sie wirkt dann wie ein Haufen abgelegter Kleidung und gibt weder Magie ab, noch funktioniert sie, solange der Träger sich in dem außerdimensionalen Raum befindet. Der Träger kann derweil kaum Aktionen ausführen, hat aber Luft für bis zu 24 Stunden. Er kann den Bereich um die Robe sehen, allerdings funktionieren besondere Sinne wie Dunkelsicht oder Blindgespür nicht. Der Träger kann den außerdimensionalen Raum als Freie Aktion mit einem Gedanken verlassen, mehr ist ihm im Inneren des außerdimensionalen Raumes nicht möglich. Er erscheint die Robe tragend wieder. Sollte er allerdings dazu nicht genug Platz haben (z.B. wenn die Robe in der Zwischenzeit in einer kleinen Kiste abgelegt wird), kann er den außerdimensionalen Raum nicht verlassen. Sollte die Robe zerstört oder ihre Magie unterdrückt werden, während der Träger sich in dem außerdimensionalen Raum befindet, oder er 24 Stunden in diesem verbringen, erscheinen er und alle drinnen befindlichen Gegenstände augenblicklich in dem Feld, in dem sich die Robe befindet; der Träger ist dann für 1 Runde benommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 24.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkaner Blick, Geheime Truhe, Magische Aura*

FROSTROBE

Preis 11.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie und Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese blau-weiße Seidenrobe wirkt, als würden sich auf ihrer Oberfläche Eis und Nebel bilden. Die Robe verleiht ihrem Träger Kälteresistenz 5 und erhöht seine effektive Zauberstufe bei allen Zaubern der Kategorie Kälte um +1. Einmal am Tag kann der Träger der Robe befehlen, eine Kälteexplosion mit 6 m-Radius abzugeben. Alle Kreaturen außer dem Träger erleiden in diesem Bereich 2W6 Punkte Kälteschaden (Reflex SG 16, halbiert)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubergrad erhöhen, *Energien widerstehen, Kältekegel*

GEDÄCHTNISGEWAND

Preis 5.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 17 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Die gesamte Oberfläche dieser delikat wirkenden Robe aus blauer Seide ist mit winzigen, erhabenen Runen geschmückt. Sollte der Träger ein spontaner Zauberkundiger sein, kann er einmal am Tag einen Zauberplatz nutzen, um einen niedergeschriebenen Zauber (z.B. in einem Zauberbuch oder auf einer Schriftrolle) zu wirken, als wäre er ihm bekannt. Der Zauber muss sich auf seiner Zauberliste befinden, denselben oder einen niedrigeren Zaubergrad besitzen wie der genutzte Zauberplatz und derselben Art (arkan oder göttlich) angehören. Der Zauberkundige muss zudem die Schriftversion verstehen (z.B. mittels Sprachenkunde oder *Magie lesen*) und die Quelle bei sich führen. Die Robe zu aktivieren ist keine Aktion, das Wirken des Zaubers benötigt aber die übliche Zeit und auch alle sonstigen Komponenten, Foki usw. Die schriftliche Quelle wird dabei nicht verbraucht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedächtniserweiterung*, Erschaffer muss spontan Zauber wirken können

HEXENMEISTERROBE

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese gediegene Robe ermöglicht es einem Hexenmeister, die Effekte seiner Blutlinienfähigkeit der 1. Stufe gewirkten Zaubern hinzuzufügen. Ehe er einen Zauber wirkt, kann er als Schnelle Aktion eine Anwendung seiner Blutlinienfähigkeit der 1. Stufe aufwenden und ein Ziel des Zaubers auswählen, das von dieser Fähigkeit betroffen werden soll. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, fügt die Blutlinienfähigkeit bei erfolgreichem Wurf nur halben Schaden zu (sofern sie TP-Schaden verursacht) oder wird aufgehoben (so sie keinen TP-Schaden verursacht). Die Robe kann hierzu bis zu dreimal am Tag benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit, Erschaffer muss ein Hexenmeister sein

KNOCHENROBE

Preis 2.400 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser finstere Gegenstand funktioniert wie eine *Robe der nützlichen Dinge*, ist aber quasi die Ausfertigung für ernsthafte Nekromanten. Die Robe wirkt unscheinbar, doch wenn jemand sie anlegt, bemerkt der Träger, dass sie mit den Bildern untoter Kreaturen bestickt ist. Nur der Träger kann die Stickereien sehen, sie als die Kreaturen erkennen, zu denen sie werden, und sie ablösen. Jede Runde kann eine Figur abgelöst werden. Diese wird sodann zu einer echten untoten Kreatur (s.u.).

Tabelle 5-10: Wundersame Gegenstände - Ausrüstungsplatz Körper

MINDERER SCHWACHER KÖRPER-GEGENSTAND

W%		PREIS
01–20	*Robe des Endlosen Zwirns*	1.000 GM
21–35	*Nadelrobe*	1.000 GM
36–60	*Knochenrobe*	2.400 GM
61–70	*Körperwickel der Mächtigen Schläge +1*	3.000 GM
71–80	*Vischkanyakorsett*	3.000 GM
81–100	*Druidengewand*	3.750 GM

HÖHERER SCHWACHER KÖRPER-GEGENSTAND

W%		PREIS
01–15	*Klerikergewand*	4.600 GM
16–30	*Gedächtnisgewand*	5.000 GM
31–45	*Komponentenrobe*	5.000 GM
46–60	*Hexenmeisterrobe*	5.000 GM
61–75	*Verankernder Eidolonharnisch*	6.000 GM
76–100	*Robe der Nützlichen Dinge*	7.000 GM

MINDERER DURCHSCHNITTLICHER KÖRPER-GEGENSTAND

W%		PREIS
01–15	*Tarnungsrobe*	8.400 GM
16–26	*Lohenrobe*	11.000 GM
27–37	*Blitzrobe*	11.000 GM
38–48	*Frostrobe*	11.000 GM
49–59	*Körperwickel der Mächtigen Schläge +2*	12.000 GM
60–75	*Mönchsrobe*	13.000 GM
76–100	*Robe des Arkanen Erbes*	16.000 GM

HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER KÖRPER-GEGENSTAND

W%		PREIS
01–25	*Kornrobe*	20.000 GM
26–52	*Korsett der Finstern Hexenkunst*	22.000 GM
53–76	*Körperwickel der Mächtigen Schläge +3*	27.000 GM
77–100	*Robe der Schillernden Farben*	27.000 GM

MINDERER MÄCHTIGER KÖRPER-GEGENSTAND

W%		PREIS
01–40	*Staubmantel des Schützen*	36.000 GM
41–80	*Körperwickel der Mächtigen Schläge +4*	48.000 GM
81–100	*Faltrobe des Schmugglers*	48.000 GM

HÖHERER MÄCHTIGER KÖRPER-GEGENSTAND

W%		PREIS
01–10	*Sternenrobe*	58.000 GM
11–15	*Torrobe*	64.000 GM
16–20	*Außerweltlicher Kimono*	67.000 GM
21–40	*Körperwickel der Mächtigen Schläge +5*	75.000 GM
41–51	*Prächtige Schauspielerrobe*	75.000 GM
52–67	*Robe der Erzmagier*	75.000 GM
68–77	*Körperwickel der Mächtigen Schläge +6*	108.000 GM
78–97	*Augenrobe*	120.000 GM
98–100	*Körperwickel der Mächtigen Schläge +7*	147.000 GM

Das Skelett oder der Zombie steht nicht unter der Kontrolle des Trägers, kann aber sodann zerstört oder mittels positiver, bzw. negativer Energie abgewehrt, befehligt oder vertrieben werden. Eine neuerschaffene *Knochenrobe* verfügt stets über zwei Stickereien von jeder der folgenden untoten Kreaturen:

- Menschliches Skelett
- Wolfsskelett
- Skelett eines schweren Reitpferdes
- Schneller Goblinzombie
- Zäher menschlicher Zombie
- Verseuchter Ogerzombie

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben*

KOMPONENTENROBE

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



In den Taschen dieser einfachen blauen Robe scheinen sich immer genug der Dinge zu befinden, die der Träger zum Wirken eines Zaubers benötigt. Die Robe funktioniert wie ein Zauberkomponentenbeutel und liefert die Komponenten oder Foki, welche der Träger benötigt. Die Robe kann sogar Komponenten oder Foki mit einem bestimmten Preis produzieren, täglich kann sie aber nur insgesamt Gegenstände im Wert von 50 GM hervorbringen. Die Materialien können nur zum Zaubern verbraucht werden und verschwinden, sollte der Träger sie aus der Hand geben, bzw. wenn der Zauber gewirkt wird, der sie benötigt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Niedere Erschaffung*

KÖRPERWICKEL DER MÄCHTIGEN SCHLÄGE

	PREIS VARIIERT
+1-Bonus	3.000 GM
+2-Bonus	12.000 GM
+3-Bonus	27.000 GM
+4-Bonus	48.000 GM
+5-Bonus	75.000 GM
+6-Bonus	108.000 GM
+7-Bonus	147.000 GM
AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses lange Tuch wird wie eine Bandage mehrfach um die Brust gewickelt. Einmal pro Runde kann der Träger einen Verbesserungsbonus von +1 bis +5 auf einen Angriffs- und Schadenswurf eines Waffenlosen Schlages oder natürlichen Angriffs addieren (dies betrifft einen einzigen Angriff, nicht mehrere die der Träger möglicherweise in einer Runde ausführen kann). Der Träger kann diesen Gegenstand ein weiteres Mal pro Runde einsetzen, wenn sein GAB +6, +11 und +16 erreicht.

Das Verbessern eines Waffenlosen Schlages auf diesem Weg erfordert keine Aktion und kann auch außerhalb des Zuges des Trägers geschehen – z.B. im Rahmen eines Gelegenheitsangriffs. Der Träger muss entscheiden, ob er den Gegenstand benutzt, bevor der Angriffswurf erfolgt, muss aber nicht alle ihm verfügbaren Anwendungen pro Runde auf einmal verbrauchen. Wenn er z.B. den Gegenstand zweimal pro Runde einsetzen kann, kann er ihn während seines Zuges vor einem Angriff einsetzen und sich die zweite Anwendung für einen Gelegenheitsangriff aufbewahren.

Ferner kann der Körperwickel den Waffenlosen Angriffen des Trägers besondere Nahkampfwaffeneigenschaften verleihen, sofern diese besonderen Eigenschaften für Waffenlose Angriffe in Frage kommen – siehe auch Tabelle 3-8: Besondere Eigenschaften von Nahkampfwaffen (Seite 136). Besondere Eigenschaften zählen als zusätzliche Boni bei der Bestimmung des Preises eines Gegenstandes, modifizieren aber keine Angriffs- oder Schadensboni. Jede besondere Fähigkeit wird bei Erschaffung des Gegenstandes fest bestimmt. Ein *Körperwickel der Mächtigen Schläge* kann keinen modifizierten Bonus (Verbesserungsbonus plus der entsprechende Bonus besonderer Eigenschaften) von mehr als +7 besitzen. Im Gegensatz zu einem *Amulett der Mächtigen Fäuste* benötigt ein Körperwickel einen Verbesserungsbonus von mindestens +1, um eine besondere Eigenschaft für Nahkampfwaffen zu verleihen.

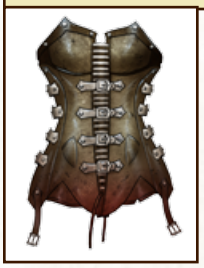
ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
+1-Bonus	1.500 GM
+2-Bonus	6.000 GM
+3-Bonus	13.500 GM
+4-Bonus	24.000 GM
+5-Bonus	37.500 GM
+6-Bonus	54.000 GM
+7-Bonus	73.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Fänge*, die Zauberstufe des Erschaffers muss wenigstens das Dreifache des Bonus betragen, plus die Voraussetzungen für eventuelle besondere Nahkampfwaffeneigenschaften.

KORSETT DER FINSTEREN HEXENKUNST

Preis 22.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses einengende Kleidungsstück wird mittels Schließen, Bändern und Knöpfen verschlossen und ist mit Rippen aus Leder oder Knochen verstärkt. Ein *Korsett der Finsteren Hexenkunst* verleiht seinem Träger einen Rüstungsbonus von +4 auf seine RK. Sollte es sich dabei um eine Hexe handeln, kann der Träger bei der täglichen Kommunikation mit seinem Vertrauten eine ihm bekannte Hexerei verstärken – deren effektive Zauberstufe wird für 24 Stunden um +2 erhöht. Diese Verbesserung endet, sollte das Korsett abgelegt oder benutzt werden, um eine andere Hexerei zu verbessern.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 11.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magierrüstung*, Erschaffer muss eine Hexe sein.

LOHENROBE

Preis 11.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese rot-orange Seidenrobe verleiht Betrachtern den Eindruck, das unter der glatte Stoffoberfläche Flammen toben würden. Die Robe verleiht ihrem Träger Feuerresistenz 5 und erhöht seine effektive Zauberstufe bei allen Zaubern der Kategorie Feuer um +1. Einmal am Tag kann der Träger der Robe befehlen, eine Feuerexplosion mit 6 m-Radius um ihn herum zu erzeugen. Kreaturen im Wirkungsbereich, der Träger ausgenommen, erleiden 2W6 Punkte Feuerschaden (Reflex SG 16, halbiert).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubergrad erhöhen, *Energien widerstehen, Feuerball*

MÖNCHSROBE

Preis 13.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese einfache braune Robe verleiht ihrem Träger großes Können im waffenlosen Kampf. Sollte der Träger Klassenstufen als Mönch besitzen, werden seine RK und sein waffenloser Schaden behandelt, als wäre seine effektive Mönchsstufe um 5 höher. Sollte der Träger das Talent Betäubender Schlag besitzen, kann er einen zusätzlichen Betäubenden Angriff pro Tag durchführen. Falls er kein Mönch ist, erhält er die RK und den waffenlosen Schaden eines Mönchs der 5. Stufe (er addiert aber seinen WE-Bonus nicht auf seine RK). Dieser RK-Bonus funktioniert wie der RK-Bonus des Mönchs.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gerechte Macht* oder *Umwandlung*

NADELROBE

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 4 Pfd.



Diese dunkle Kapuzenrobe besitzt sechs lange, silberne, messerscharfe Nadeln, welche aus den Umschlägen der weiten Ärmel herausragen – drei auf jeder Seite. Der Träger kann eine Nadel als Berührungsangriff im Fernkampf schleudern mit einer Grundreichweite von 3 m. Bei einem Treffer gräbt sich die Nadel ins Fleisch des Zieles ein und verursacht jeweils 1 Punkt Stichschaden und Blutungsschaden. Das Ziel kann die Nadel als Volle Aktion herausziehen, dies beendet den Blutungseffekt. Verfehlt die Nadel ihr Ziel oder wird sie herausgezogen, wird sie dabei zerstört. Alle benutzten Nadeln sind am nächsten Morgen nachgewachsen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausbluten*

PRÄCHTIGE SCHAUSPIELERROBE

Preis 75.000 GM

AURA Starke unterschiedliche Magie | **ZS** 16 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses prächtige Gewand tarnt Rüstung als normale Kleidung (wie die Rüstungseigenschaft *Unscheinbar*). Sollte der Träger ein Barde sein, verleiht sie ihm die folgenden Kräfte:

- Zauberresistenz 18
- Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe
- Verbesserungsbonus von +2 auf die Zauberstufe bei Würfen zum Überwinden von Zauberresistenz

Barden und jene, die sich für Schauspieler und Darsteller halten, geben nur Versionen dieser Robe in Auftrag, die aus den besten Stoffen hergestellt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 16.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Antimagisches Feld, Mächtiger Heldenmut, Schleier, Verzauberung brechen*

PRIESTERGEWAND

Preis 4.600 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Schnitt und Farbe dieser besinnlichen Gewandung variieren von Religion zu Religion, doch die Eigenschaften bleiben dieselben: Der Träger kann dem *Priestergewand* befehlen, das heilige Symbol seiner Gottheit abzubilden oder es zu verbergen. Die Gewandung funktioniert als göttlicher Fokus. Ferner erhält der Träger einen Kompetenzbonus auf charismabasierende Würfe, um Kreaturen seiner Gesinnung oder der seiner Schutzgottheit zu beeinflussen. Er kann *Heiligtum* (SG 11) und *Segnen* jeweils einmal am Tag anwenden und einen weiteren Zaubertrick pro Tag vorbereiten. Sollte er ein spontaner göttlicher Zauberkundiger sein, kann er 1 Stunde im Gebet verbringen, um einen Zaubertrick seiner Wahl als bekannten Zauber für die nächsten 24 Stunden zu erhalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heiligtum, Segnen*, Erschaffer muss ein göttlicher Zauberkundiger sein

ROBE DER ERZMAGIER

Preis 75.000 GM

AURA Starke (variiert) | **ZS** 14 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses normal wirkende Gewand ist auf eine von drei Gesinnungsarten eingestimmt. Es kann weiß (01-45 auf W%, gute Gesinnung), grau (46-75, weder gute noch böse Gesinnung) oder schwarz (76-100, böse Gesinnung).



Den meisten Trägern verleiht die Robe keine Kräfte oder Effekte, sofern die Gesinnung von Träger und Robe nicht übereinstimmen (s.u.). Nur ein arkaner Zauberkundiger kann die Kräfte dieses Gegenstandes nach dem Anlegen in vollem Umfang nutzen. Dabei handelt es sich um:

- Rüstungsbonus +5 auf RK
- Zauberresistenz 18
- Resistenzbonus +4 auf alle Rettungswürfe
- Verbesserungsbonus +2 auf Würfe auf die Zauberstufe zum Überwinden von Zauberresistenz

Sollte ein böser Zauberkundiger eine weiße Robe anlegen (oder ein guter Zauberkundiger eine schwarze Robe), erhält er augenblicklich drei permanente negative Stufen. Legt ein guter oder böser Zauberkundiger eine graue Robe an (oder ein neutraler Charakter eine weiße oder schwarze Robe), erhält er zwei permanente negative Stufen. Diese negativen Stufen bleiben solange, wie die Robe getragen wird, und können auf keine Weise entfernt werden (auch nicht mittels *Genesung*). Wenn Träger und Robe getrennt werden, werden auch die negativen Stufen sofort entfernt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 37.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Antimagisches Feld, Magierrüstung* oder *Schild des Glaubens*, Erschaffer muss dieselbe Gesinnung besitzen wie die Robe

ROBE DER NÜTZLICHEN DINGE

Preis 7.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Ein Charakter, der diese abgetragene Robe anlegt, bemerkt, dass die Flicken sich zu den Formen diverser nützlicher, wenn auch gewöhnlicher Gegenstände umarrangieren. Nur der Träger der Robe kann die wahren Formen der Flicken erkennen, sehen, zu welchen Gegenständen sie werden, und sie ablösen. Jede Runde kann ein Flicken abgelöst werden, dieser wird dann zu einem echten Gegenstand wie unten aufgeführt. Eine neuerschaffene *Robe der Nützlichen Dinge* verfügt über jeweils zwei der folgenden Flicken:

- Blendlaterne (voll und entzündet)
- Dolch
- Hanfseil (15 m Rolle)
- Sack
- Spiegel (auf Hochglanz polierter Stahlspiegel, 0,60 m x 1,20 m)
- Stab (3 m Länge)

Die Robe besitzt noch weitere Flicken. Würfle 4W4 auf die Anzahl und dann für jeden Flicken auf der folgenden Tabelle:

W%	ERGEBNIS
01–08	Beutel mit 100 Goldmünzen
09–15	Silbernes Kästchen (18 cm x 18 cm x 30 cm), Wert 500 GM
16–22	Eisentür (bis zu 3 m breit und hoch, auf einer Seite verriegelt – muss aufrecht platziert werden, verankert sich selbst mit Angeln)
23–30	10 Edelsteine, Wert jeweils 100 GM
31–44	Holzleiter, 7,20 m lang
45–51	Maultier mit Satteltaschen
52–59	Offene Grube, 3 m Seitenlänge
60–68	Trank: Schwere Wunden heilen
69–75	Ruderboot, 3,60 m lang
76–83	Schriftrolle eines zufällig bestimmten, niedriggradigen Zaubers
84–90	Zwei Kriegshunde (Spielwerte wie Reithunde)
91–96	Fenster, 0,60 m x 1,20 m, bis zu 5 cm tief
97–100	Tragbarer Rammbock

Mehrere Gegenstände desselben Typs sind möglich. Ein einmal entfernter Flicken kann nicht ersetzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*

Robe der schillernden Farben

Preis 27.000 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 11 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Der Träger dieser Robe kann sein Kleidungsstück veranlassen, ein sich veränderndes Muster aus unglaublichen Farbtönen zu erschaffen, welche vom Kragen bis zum Saum der Robe herabrasen und funkelnde Regenbögen blendenden Lichts erzeugen. Diese Farben machen jene in der Nähe des Trägers benommen, verbergen ihn und erhellen die Umgebung. Eine Volle Runde, nachdem der Träger das Befehlswort geäußert hat, beginnen die Farben zu fließen. Die Farben erzeugen quasi einen Blickangriff mit 9 m Reichweite. Wer zum Träger blickt, ist für 1W4+1 Runden benommen (Willen SG 16, keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Mustereffekt.

Mit jeder Runde, die dieser Effekt anhält, erhält der Träger bessere Tarnung. In der ersten Runde beträgt die Chance, den Träger zu verfehlen, 10%. Diese Chance steigt pro Runde um +10% (Maximum 50%, Vollständige Tarnung). Ferner erhellt die Robe einen 9 m-Radius. Der Effekt kann pro Tag für maximal 10 Runden eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Regenbogenmuster, Verschwimmen*

Robe des arkanen Erbes

Preis 16.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese elegante, purpurne Robe trägt meistens goldene Stickereien, die auf eine bestimmte Hexenmeisterblutlinie hindeuten. Es gibt auch Versionen, die einen Familienstammbaum zeigen. Wenn ein Hexenmeister eine solche Robe anlegt, zerlegen sich die Stickereien und weben sich selbst neu, um seine Blutlinie widerzuspiegeln. Der Träger behandelt seine effektive Hexenmeisterstufe als um 4 höher hinsichtlich der Blutlinienfähigkeiten, die er nutzen kann, und bei der Berechnung ihrer Effekte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mit Toten sprechen*, Erschaffer muss ein Hexenmeister sein

Robe des endlosen Zwirns

Preis 1.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese raue Hanfrobe scheint aus einem einzigen Faden hergestellt worden zu sein. Der Träger kann pro Runde bis zu 9 m an Zwirn oder bis zu 3 m Hanfseil aus der Robe herausziehen, ohne sie zu beschädigen. Als Augenblickliche Aktion kann der Träger bis zu 45 m an Zwirn oder 15 m Seil aus der Robe herausziehen, allerdings erhält die Robe dann den Zustand Beschädigt und funktioniert nicht mehr, bis sie repariert wird. Zwirn oder Seil, welches aus der Robe gezogen wird, bleibt mit dieser verbunden, solange es nicht abgetrennt wird; es wird ferner als gewöhnliches Material behandelt und nicht als Teil eines magischen Gegenstandes. Abgetrennte Stücke werden zu gewöhnlichem Faden oder Seil.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Niedere Erschaffung*

Staubmantel des Schützen

Preis 36.000 GM

AURA Starke Bannmagie | **ZS** 12 | **GEWICHT** 5 Pfd.



Diese lange, locker sitzende Mantel verleiht einen Rüstungsbonus auf RK von +4 und einen Glückbonus von +2 auf die Berührungs-RK des Trägers gegen Feuerwaffenangriffe. Sollte der Träger ein Schütze sein oder über das Talent Amateurschütze[ABR II] verfügen, beginnt er jeden Tag mit einem zusätzlichen Schneidpunkt, welcher aber nicht seinen Maximalwert für Schneid erhöht. Wenn der Träger den Schützentrick Geschoss ausweichen nutzt, steigt der Ausweichenbonus auf seine RK um +1. Sollte der Träger kein Schütze sein, kann er den Schützentrick Geschoss ausweichen einmal pro Tag einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Schütze sein oder über das Talent Amateurschütze verfügen, *Kugelschild*

Sternenrobe

Preis 58.000 GM

AURA Starke (variiert) | **ZS** 15 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses Kleidungsstück ist meisten schwarz oder dunkelblau und mit kleinen weißen oder silbernen aufgestickten Sternen verziert. Die Robe besitzt drei magische Kräfte: Sie befähigt den Träger, beliebig oft auf Befehl hin körperlich auf die Astralebene zu reisen, als würde er *Ebenenwechsel* einsetzen. Ebenso kann er der Robe befehlen, ihn auf die Materielle Ebene zurückzubringen. Die Robe verleiht ihrem Träger ferner einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Schlussendlich kann der Träger bis zu sechs der aufgestickten Sterne als *Schuriken +5* einsetzen; die Robe verleiht ihm Übung im Umgang mit diesen Waffen. Jeder Schuriken verschwindet, nachdem er benutzt wurde. Die Sterne werden einmal pro Monat ersetzt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 29.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magisches Geschoss*, *Astrale Projektion* oder *Ebenenwechsel*

Tarnungsrobe

Preis 8.400 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Einmal am Tag ermöglicht dir diese einfache Wollrobe, die Gestalt einer anderen humanoiden Kreatur anzunehmen, als würdest du den Zauber *Gestalt verändern* nutzen. Die Veränderung hält 1 Stunde lang an, kann von dir aber als Freie Aktion auch eher beendet werden. In dieser Gestalt beherrschst du die gesprochene Volkssprache der gewählten Gestalt – solltest du dich z.B.in einen Ork verwandeln, kannst du Orkisch sprechen und verstehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern, Zungen*

Torrobe

Preis 64.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 17 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Silberne Kreise und Beschwörungsrunen schmücken diese schwarze Robe. Der Träger kann dreimal am Tag, wenn er einen Beschwörungszauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, um eine variable Anzahl von Kreaturen herbeizuzaubern, die maximal mögliche Anzahl an Kreaturen herbeizaubern. Auf diese Weise herbeigezauberte Kreaturen treten aus den schattigen Falten der Robe hervor und

erscheinen zum Träger angrenzend. Sollten die zusätzlichen Kreaturen nicht alle Platz haben, sind diese zusätzlichen Kreaturen verschwendet und erscheinen nicht. Falls der Träger ein Paktmagier ist, kann der mittels der Robe einmal am Tag sein Eidolon als Standard-Aktion herbeizaubern; wenn das Eidolon auf diese Weise gerufen wird, muss es zum Paktmagier angrenzend erscheinen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 32.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, *Eidolon herbeizaubern, Tor*

VERANKERNDER EIDOLONHARNISCH

Preis 6.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.

Verstärkungen aus Magneterz sind an den Leinen des verzierten Lederharnisches befestigt. Wenn er von einem Eidolon getragen wird, wirken die Bande als dimensionaler Sicherheitsharnisch. Wenn das Eidolon gezwungen werden würde, auf seine Heimatebene zurückzukehren (z.B. wenn es auf negative Trefferpunkte in Höhe seines Konstitutionswertes reduziert wird oder sein Meister das Bewusstsein verliert), kann er eine Anwendung des Klassenmerkmals *Monster herbeizaubern* seines Paktmagiers als Freie Aktion einsetzen, um für 1 Runde auf der Materiellen Ebene zu verbleiben. Der Paktmagier muss dazu nicht bei Bewusstsein sein, darf aber nicht weiter als 30 m entfernt sein. Sollte er bei Bewusstsein sein, kann er diesen Einsatz verweigern, so dass das Eidolon auf seine Heimatebene zurückgeschickt wird. Sollte die Bedingung, welche das Eidolon auf seine Heimatebene zurückgeschickt hätte, nach Ablauf einer Runde immer noch greifen, kann das Eidolon eine weitere Anwendung der zauberähnlichen Fähigkeit *Monster herbeizaubern* seines Paktmagiers einsetzen. Andernfalls kehrt es augenblicklich auf seine Heimatebene zurück.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionsanker*

VISCHKANYAKORSETT

Preis 3.000 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.

Dieses schwarze Korsett kann unter der Rüstung getragen werden. Als Freie Aktion kann der Träger sich verdichten, um enge Räume zu durchqueren, als stünde er für bis zu 10 Runden am Tag unter dem Zauber *Hindurchzwängen*[ABR III]. Er erhält dabei einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, wenn er die Magie des Korsetts nutzt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hindurchzwängen, Schmieren*

XORNROBE

Preis 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 9	GEWICHT 1 Pfd.

Diese braungraue Robe ist stets schmutzig. Brust und Schulterblätter sind mit einem Augenmuster aus edelsteinartigem Material geschmückt. Der Träger erhält einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und kann am Tag bis zu 6 m weit durch natürlichen oder bearbeiteten Stein gleiten. Die zurückgelegte Entfernung muss nicht an einem Stück erfolgen, wird aber in Abschnitten zu 1,50 m abgerechnet. Der Träger kann aus Edelsteinen, Edelmetallen und Metallerzen Nähstoffe erlangen – er kann sie gefahrlos kauen, schlucken und verdauen. Solches Material im Wert von 100 GM ernährt ihn für 1 Tag. Sollte der Träger die Robe nach einer solchen Mahlzeit ablegen, kränkelt er, bis 24 Stunden seit seiner letzten derartigen Mahlzeit vergangen sind. Legt er in diesem Zeitraum die Robe wieder an, hebt dies diesen Zustand Kränkelnd augenblicklich auf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Nahrung und Wasser reinigen, Wände passieren*

Ausrüstungsplatz Schultern

Der Ausrüstungsplatz Schultern fasst Flügel, Kordeln, Mäntel, Schals, Schulterpanzer, Schulterstücke, Stolen, Umhänge und andere Gegenstände, die an den Schultern getragen werden können.

Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für diesen Ausrüstungsplatz benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, Einzelheiten können aber von Gegenstand zu Gegenstand variieren.

Adlerumhang

Preis 7.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Rücken und Armbereich dieses prächtigen Umhanges sind mit langen Adlerfedern geschmückt. Sollte der Träger mehr als 1,50 m tief fallen, breitet sich der Umhang aus und ermöglicht es ihm, sanft zu Boden zu gleiten wie der Zauber *Federfall* (auf den Träger begrenzt). Einmal am Tag kann der Träger den Saum des Umhangs ergreifen und die Arme ausbreiten, um sich in einen Adler zu verwandeln (wie *Bestiengestalt I*, aber auf Adlergestalt begrenzt, der Träger erhält eine Bewegungsrate: Fliegen 24 m wie ein Adler). Dieser Effekt hält 10 Minuten an, kann aber als Standard-Aktion frühzeitig beendet werden. In der Adlergestalt erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I, Federfall, Verhalten durchschauen*

Ätherumhang

Preis 55.000 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser silbergraue Umhang scheint das Licht aufzusaugen. Auf Befehl hin versetzt er seinen Träger in ätherischen Zustand wie der Zauber *Ätherischer Ausflug*. Der Effekt kann jederzeit aufgehoben werden. Der Umhang erzeugt diesen Effekt für bis zu 10 Minuten am Tag, diese Zeit muss nicht fortlaufend genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 27.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ätherischer Ausflug*

Baummantel

Preis 6.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser lange grüne Umhang trägt auf der Rückseite das aufgestickte Bild einer uralten Eiche. Der Träger kann einmal am Tag die Gestalt eines Baumes annehmen (wie *Baum*, aber auf die Gestalt eines lebenden Baumes beschränkt). Jede Stunde, die der Träger in Baumgestalt im direkten Sonnenlicht verbringt, heilt ihm 1W6 Trefferpunkte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Baum, Gute Beeren*

Diplomatenumhang

Preis 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser waldgrüne Umhang verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Motiv erkennen. Ferner kann der Träger einmal am Tag den Umhang vor einem Wurf für Diplomatie oder Motiv erkennen nutzen, um zweimal zu würfeln und das bessere Ergebnis zu behalten. Außerdem kann er mittels Diplomatie die Einstellung einer Kreatur um bis zu drei Stufen verändern statt nur um zwei. Sollte ihm allerdings ein Wurf für Diplomatie um 5 oder mehr misslingen, verschlechtert sich die Einstellung der Zielkreatur um zwei Stufen statt nur um eine.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern*, der Erschaffer muss über 5 Fertigkeitsränge in Diplomatie und Motiv erkennen verfügen

Elfenumhang

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese berühmten Umhänge elfischer Fertigung erleichtern es dem Träger, mit seiner Umgebung zu verschmelzen. Während dieser einfache graue Umhang mit angelegter Kapuze getragen wird, erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit*, Erschaffer muss ein Elf sein

Eselsgeschirr

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** ¼ Pfd.

Diese dicken Lederkordeln werden um die Oberarme und Schultern des Trägers geschlungen. Sie lassen die Muskeln des Trägers größer erscheinen. Hinsichtlich seiner Tragkapazität behandelt der Träger seinen Stärkewert als um 8 Punkte höher. Dieser Bonus findet keine Anwendung im Kampf, beim Zerschmettern von Gegenständen oder bei anderen stärkebezogenen Würfen und wirkt sich nur auf die Last aus, die der Charakter tragen kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*

Fangzahnumhang

Preis 2.800 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser aus Tierhaaren gefertigte Umhang verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe. Ferner kann der Träger seine Zähne bis zu fünfmal am Tag als Schnelle Aktion schnell wachsen lassen. Der Effekt hält jeweils 1 Runde an und erlaubt dem Träger, einen Bissangriff auszuführen (Primärangriff, 1W6 Schadenspunkte bei einer mittelgroßen Kreatur, 1W4 Schadenspunkte bei einer kleinen Kreatur). Sollte der Träger bereits über einen Bissangriff verfügen, steigt der Schaden um eine Stufe (*MHB*, S. 302).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern, Resistenz*

Felsumhang, Mächtiger

Preis 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Umhang entspricht einem *Schwächeren Felsumhang*, verleiht bei Aktivierung aber SR 10/Adamant.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Steinhaut*

Tabelle 5-11: Wundersame Gegenstände - Ausrüstungsplatz Schultern

W%	Minderer schwacher Schulter-Gegenstand	Preis
01–06	*Geschossmantel*	200 GM
07–10	*Umhang der Menschengestalt*	900 GM
11–30	*Resistenzumhang +1*	1.000 GM
31–36	*Eselsgeschirr*	1.000 GM
37–38	*Schal der Lebenskraft*	1.000 GM
39–44	*Schildmantel*	1.000 GM
45–50	*Mantel der Schnellen Verkleidung*	1.500 GM
51–56	*Mantel des Feiglings*	1.800 GM
57–74	*Elfenumhang*	2.500 GM
75–80	*Umhang des Heckenmagiers*	2.500 GM
81–85	*Umhang des Feurigen Verschwindens*	2.600 GM
86–94	*Fangzahnumhang*	2.800 GM
95–97	*Schlangenschulterpanzer*	3.000 GM
98–100	*Steinnebelumhang*	3.500 GM

W%	Höherer schwacher Schulter-Gegenstand	Preis
01–26	*Resistenzumhang +2*	4.000 GM
27–38	*Umhang der Huschenden Ratte*	6.000 GM
39	*Meerschaumschal*	6.000 GM
40–52	*Baummantel*	6.000 GM
53–74	*Adlerumhang*	7.000 GM
75–94	*Mantaumhang*	7.200 GM
95–100	*Umhang des Jägers*	7.500 GM

W%	Minderer durchschnittlicher Schulter-Gegenstand	Preis
01–20	*Resistenzumhang +3*	9.000 GM
21–22	*Umhang des Nachtläufers*	10.000 GM
23–25	*Kokonmantel*	10.000 GM
26–27	*Ochsenschulterpanzer*	10.000 GM
28–32	*Felsumhang, Schwächerer*	10.000 GM
33–40	*Scharlatanumhang*	10.800 GM
41–45	*Schulterpanzer des Wachsamen Löwen*	10.800 GM
46–52	*Löwenumhang*	12.000 GM
53–54	*Sporenmantel*	13.400 GM
55–59	*Umhang der fulminanten Flucht*	14.000 GM
60–69	*Spinnenumhang*	14.000 GM
70–72	*Schützenponcho*	14.000 GM
73–74	*Tentakelumhang*	14.000 GM
75–76	*Schulterpanzer der Dämonendornen*	14.350 GM
77–78	*Umhang der Geborgenheit*	15.600 GM
79–88	*Resistenzumhang +4*	16.000 GM
89–91	*Schal der Greisin*	16.000 GM
92–100	*Mantel des Taschenspielers*	17.200 GM

W%	Höherer durchschnittlicher Schulter-Gegenstand	Preis
01–12	*Stola der Gerechtigkeit*	18.000 GM
13–24	*Quallenumhang*	19.200 GM
25–32	*Diplomatenumhang*	20.000 GM
33–44	*Schlitzermantel*	20.000 GM
45–56	*Felsumhang, Mächtiger*	20.000 GM
57–68	*Täuschungsumhang, Schwächerer*	24.000 GM
69–88	*Resistenzumhang +5*	25.000 GM
89–100	*Fledermausumhang*	26.000 GM

W%	Minderer mächtiger Schulter-Gegenstand	Preis
01–40	*Mantel des Wegelagerers*	32.500 GM
41–60	*Schulterpanzer der Todeswalze*	40.000 GM
61–100	*Umhang des Hochstaplers*	45.000 GM

W%	Höherer mächtiger Schulter-Gegenstand	Preis
01–15	*Täuschungsumhang, Mächtiger*	50.000 GM
16–35	*Zauberflügel*	54.000 GM
36–55	*Ätherumhang*	55.000 GM
56–80	*Gargylenschwingen*	72.000 GM
81–100	*Wyvernumhang*	78.600 GM

FELSUMHANG, SCHWÄCHERER

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser fleckig-graue Umhang sieht wie Granit oder anderer hellgrauer Stein aus. Der Träger kann den Mantel um sich wickeln und als Bewegungsaktion auf der Stelle erstarren; der Umhang wird sodann so hart wie der Stein, dem er ähnelt. Der Träger kann dann nur noch Freie Aktionen durchführen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erhält SR 5/Adamant. Ferner erhält er einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, während er derart geschützt ist. Dieser Effekt kann als Freie Aktion beendet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stein formen*

FLEDERMAUSUMHANG

Preis 26.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser aus dunkelbraunem oder schwarzem Tuch gefertigte Umhang verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Der Träger kann zudem mit dem Kopf nach unten wie eine Fledermaus von der Decke hängen. Indem und solange er den Saum des Umhangs festhält, kann er *Fliegen* wirken (inklusive eines Bonus von +7 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen). Ferner kann er sich in eine gewöhnliche Fledermaus mit entsprechender Flugfähigkeit verwandeln (wie *Bestiengestalt III*), dabei sind alle von ihm mitgeführten Gegenstände Teil der Verwandlung. Er kann allerdings nur bei Dunkelheit, d.h. nachts oder unterirdisch, fliegen. Die Flugfähigkeit hält für bis zu 7 Minuten an, danach ruht diese Magie für denselben Zeitraum, den sie zuvor genutzt wurde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt III, Fliegen*

GARGYLENSCHWINGEN

Preis 72.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Auf diese Stoffschulterstreifen sind viele Kieselsteine genäht. Der Träger kann den Streifen befehlen, sich zu einem Paar grauer, harter Steinschwingen zu entfalten. Diese Schwingen verleihen ihm eine Bewegungsrate: Fliegen 18 m (durchschnittlich). Zugleich nimmt seine Haut Ähnlichkeit mit Stein an und erhält er SR 10/Adamant. Der Träger kann die Schwingen als Schnelle Aktion ausbreiten und zusammenfalten. Er kann die Schwingen für bis zu 5 Minuten am Tag einsetzen, dieser Zeitraum muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Abschnitten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 36.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fliegen, Steinhaut*

Geschossmantel

Preis 200 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Dieser silberne Umhang flattert bei jedem Schritt seines Trägers. Als Schnelle Aktion kann der Träger dem Umhang befehlen, sich in eine schwache Energiesphäre zu verwandeln, die ihn vollständig umgibt. Der Feld verleiht dem Träger für 1 Minute Tarnung (20% Chance, ihn zu verfehlen) gegen Fernkampfangriffe oder bis ein Geschoss ihn aufgrund der Macht des Umhangs verfehlt, so dies zuerst geschieht. Wenn das Feld eingesetzt wird, verbraucht dies die Magie des Umhang, der zu einem gewöhnlichen Kleidungsstück wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild*

Kokonmantel

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser zerknitterte Seidenumhang ist trotz des empfindlichen Stoffs unglaublich widerstandsfähig. Wenn der Träger aus natürlichen oder magischen Gründen einschläft, verwandelt sich der Umhang augenblicklich in klebrige Fäden, welche seinen Körper einhüllen und sich zu einem festen Seidenkokon verhärten. Während der Träger so eingehüllt ist, erhält er einen Verbesserungsbonus von +4 auf seine natürliche Rüstung und wird vor Kritischen Treffern und Hinterhältigen Angriffen geschützt, als verfüge er über die besondere Rüstungseigenschaft *Leichtes Bollwerk* (25% Chance, dass solche Treffer zu einem normalen Treffer abgestuft werden). Sobald der Träger erwacht, öffnet sich der Kokon und verwandelt sich wieder in einen Umhang.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ungeziefergestalt I*[ABR]

Löwenumhang

Preis 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Umhang ist ein beeindruckender Anblick: Er wird aus dem Fell eines männlichen Löwen geschneidert, wobei die Mähne die Kapuze umgibt. Der Träger erhält einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekt und Furchteffekte, sowie einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Einmal am Tag kann er die Kapuze anlegen und die Gestalt eines Löwen annehmen (wie *Bestiengestalt II*, aber auf die Gestalt eines Löwen beschränkt) für bis zu 10 Minuten am Tag.

Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Niederstrecken verfügen, kann er Anwendungen dieses Klassenmerkmals aufwenden, um sich öfter am Tag verwandeln zu können, eine Anwendung von Niederstrecken ermöglicht eine Verwandlung in die Löwengestalt. In Löwengestalt kann der Träger Niederstrecken nicht einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt II*

Mantaumhang

Preis 7.200 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Umhang scheint aus Leder gefertigt. Wenn der Träger allerdings Salzwasser betritt, klebt er an ihm fest und verleiht ihm ein



mantarochenähnliches Äußeres (wie *Bestiengestalt II*, aber auf Mantarochen beschränkt). Er erhält einen natürlichen Rüstungsbonus von +3, kann unter Wasser atmen und erlangt eine Bewegungsrate: Schwimmen 18 m wie ein richtiger Mantarochen. Ferner kann er mit einem Schwanzstachel angreifen neben allen anderen Angriffen, über die er verfügt. Dieser Angriff erfolgt mit seinem höchsten Nahkampfangriffsbonus und verursacht 1W6 Schadenspunkte. Wenn der Träger dies wünscht, kann er die Arme aus dem Umhang lösen, ohne dabei an Bewegung unter Wasser einzubüßen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt II, Wasser atmen*

Mantel der schnellen Verkleidung

Preis 1.500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Eine Seite dieses wendbaren grauen Kapuzenumhangs ist exquisit bestickt und reich verziert, während die andere schäbig und abgenutzt wirkt. Der Träger kann das Befehlswort äußern und sein Gesicht im Umhang verbergen, um eine gewöhnliche Verkleidung, die er mittels Verkleiden angelegt hat, abzulegen und im Umhang einzulagern. Das Aussehen des Umhanges verändert sich dabei nicht. Der Träger, der die Verkleidung eingelagert hat, kann sie mittels Befehlswort wieder anlegen und nutzt sodann das Ergebnis seines früheren Fertigkeitswurfs für Verkleiden weiter. Der Umhang kann bis zu drei Verkleidungen gleichzeitig einlagern. Der Träger kann als Freie Aktion eine beliebige Anzahl von Verkleidungen entfernen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zaubertrick*, der Erschaffer muss mindestens 5 Fertigkeitsränge in Verkleiden besitzen

Mantel des Feiglings

Preis 1.800 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieser unauffällige, graue Umhang verfügt über eine Kapuze, in deren Schatten das gesamte Gesicht des Trägers verschwindet. Der Träger kann als Bewegungsaktion die Kapuze über seinen Kopf ziehen und sich auf den Boden hocken. Jede Kreatur, die ihn angreifen will, muss zuerst einen Willenswurf gegen SG 11 besteht (ähnlich wie beim Zauber *Heiligtum*). Der Träger kann weder sehen noch Aktionen ausführen, während er kauert. Er ist effektiv blind mit allen normalen Mali, aber nicht hilflos. Er kann die Hocke beenden, indem er einfach aufsteht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heiligtum*

Mantel des Taschenspielers

Preis 17.200 GM

AURA Schwache Illusion und Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser kurze, schwarze Umhang verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit. Er kann als Volle Aktion abgelegt und über einen Gegenstand ausgebreitet werden, der maximal ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge ausfüllen und höchstens 100 Pfd. wiegen darf. Der Gegenstand verschwindet sodann in einem außerdimensionalen Raum innerhalb des Umhangs.

Nach 1 Stunde fällt er aus dem Umhang auf ein angrenzendes Feld, sofern der Träger dem Umhang nicht schon vorher befiehlt, den Gegenstand in ein angrenzendes Feld auszuspucken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Führung, Seiltrick*

MANTEL DES WEGELAGERERS

Preis 32.500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser mehrfarbige Umhang kann beidseitig getragen werden. Wird er mit den hellen Farben nach außen getragen, verleiht er dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen. Er kann als Bewegungsaktion gewendet werden; die andere Seite weist gefleckte Tarnfärbung auf, welche dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit verleiht. Ferner unterliegt der Träger ständig dem Effekt von *Befreiender Befehl*, egal wie herum er den Umhang trägt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Befreiender Befehl*[ABR II]

MEERSCHAUMSCHAL

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese empfindliche Spitzenschal kann einmal am Tag genutzt werden, um dem Träger die Vorteile des Zaubers *Flossen zu Füße* zu verleihen und seine Schwanzflosse oder ähnlichen Gliedmaßen in ein Paar Beine zu verwandeln, wenn er sich auf dem Trockenem befindet. Sofern der Effekt nicht vorher aufgehoben wird, dauert er 5 Stunden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Flossen zu Füße*[ABR III]

OCHSENSCHULTERPANZER

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Diese Stahlschulterpanzer sind mit Gravuren in Form anstürmender Stiere versehen. Wenn der Träger ein Kampfmanöver für Ansturm durchführt, kann er zweimal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Ferner erhält er einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine KMV gegen Ansturm.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*

QUALLENUMHANG

Preis 19.200 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser weite, aufblähende Umhang lässt den Träger fast unsichtbar werden, sobald er in Salzwasser untertaucht. Solange er untergetaucht bleibt, erlangt er Tarnung (20% Chance, ihn mit Angriffen zu verfehlen). Er kann unter Wasser atmen und erhält eine Bewegungsrate: Schwimmen 6 m. Während er untergetaucht bleibt, umgibt ihn der Umhang mit winzigen, stechenden Tentakeln. Jede Kreatur, die ihren Zug zu ihm angrenzend beendet, erleidet 1 Punkt Elektrizitätsschaden und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen, um nicht für 1 Runde zu kränkeln. Dieser Kränkeln-Effekt ist ein Gifteffekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt II, Wasser atmen*

RESISTENZUMHANG

Preis VARIIERT

Bonus +1	1.000 GM
Bonus +2	4.000 GM
Bonus +3	9.000 GM
Bonus +4	16.000 GM
Bonus +5	25.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

In diese magischen Umhänge werden häufig silberne oder stählerne Sprenkel eingenäht. Diese Kleidungsstücke bieten magischen Schutz in Form eines Resistenzbonus' von +1 bis +5 auf alle Rettungswürfe (REF, WIL und ZÄH).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Bonus +1	500 GM
Bonus +2	2.000 GM
Bonus +3	4.500 GM
Bonus +4	8.000 GM
Bonus +5	12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*, die Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens dreimal so hoch wie der Bonus des Umhangs sein

SCHAL DER GREISIN

Preis 16.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser graue Strickschal ist ausgefranst und fadenscheinig. Wenn eine Kreatur den Schal anlegt, nimmt sie unabhängig von ihrem wirklichen Geschlecht augenblicklich das Aussehen einer Frau seines Volkes im ehrwürdigen Alter an. Obwohl dies eine körperliche Verwandlung ist, leidet der Träger nicht unter den Folgen fortgeschrittenen Alters und erhält auch keine Attributsboni oder –mali. Er erhält einen Situationsbonus von +4 auf alle charismabasierenden Würfe, um freundlich, harmlos, hilfsbedürftig oder ihrem Alter entsprechend respektabel aufzutreten. Gegenüber Kindern steigt dieser Bonus auf +8. Der Träger zählt hinsichtlich der Bildung eines Hexenzirkels zudem als Vettel, allerdings muss der Zirkel stets auch wenigstens eine echte Vettel enthalten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern*

SCHAL DER LEBENSENERGIE

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser magische Schal besteht aus seidigem, hauchdünnem Material. Der Träger kann einmal am Tag das Befehlswort äußert und einen Teil seiner Lebensenergie – maximal 10 TP – im Schal speichern. Sollte er beim Tragen des Schals auf -1 TP oder weniger reduziert werden, heilt ihn der Schal augenblicklich um die in ihm gespeicherten TP. Dies würde aber nicht den Tod des Trägers verhindern, sollte er ausreichenden Schaden dazu erleiden. Die im Schal gelagerte Lebensenergie verweht nach 24 Stunden, sofern sie nicht bis dahin genutzt wird, um den Träger zu heilen. Die Lebensenergie geht auch verloren, wenn der Schal zerstört wird.

Während der Schal die Lebensenergie einer Kreatur enthält, besteht eine Verbindung zwischen ihm und dieser Kreatur; sollte eine andere Kreatur den Schal in Händen halten, erleidet jene Kreatur, deren Lebensenergie darin gespeichert ist, einen Malus von -2 auf Reflex- und Zähigkeitswürfe gegen alle Effekte, die vom aktuellen Träger des Schals ausgehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen, Stabilisieren*

Schildmantel

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 4 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Der Träger dieses groben grauen Umhangs kann als Bewegungsaktion den Saum des Kleidungsstücks ergreifen und ihn dazu bringen, sich zu verhärten. Er kann diesen harten Saum wie einen Leichten Holzschild [Meisterarbeit] benutzen. Dies verleiht ihm keinen Rüstungsmalus, wohl aber eine Arkane Patzerchance von 5%. Als Freie Aktion kann der Saum losgelassen werden, so dass er wieder flexibel wird. Der Umhang kann mit Schildverbesserungsboni und besonderen Eigenschaften versehen werde wie ein Schild der Qualität Meisterarbeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schild*

Schlangenschulterpanzer

Preis 3.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese Mithralschulterpanzer tragen jeder das Motiv einer defensiv zusammengerollten Viper. Sie verleihen ihrem Träger einen Ausweichenbonus von +2 auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe und einen Bonus von +2 auf seine KMV gegen Ansturm, Ringkampf, Versetzen und Zu-Fall-bringen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*

Schlitzermantel

Preis 20.000 GM

AURA Schwache Illusion und Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser dicke, burgunderrote Umhang besitzt einen Saum aus Mithralplatten. Er ist so geschnitten, dass er bequem über schwerer Rüstung getragen werden kann. Als Volle Aktion kann der Träger auf der Stelle herumwirbeln und jeder Kreatur innerhalb von 1,50 m Entfernung Schaden zufügen. Er verwendet dabei gegenüber jeder Kreatur seinen höchsten GAB und verursacht bei einem Treffer 2W6 Schadenspunkte. Der Umhang kann wie eine Nahkampfwaffe magisch verbessert werden; der Preis des Umhangs steigt entsprechend des Preises der magischen Waffeneigenschaft.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klingenbarriere*

Schützenponcho

Preis 14.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Die in diesen Wollponcho gewobene Bannmagie schützt nicht nur vor Feuerwaffenbeschuss, sondern auch vor gefährlicher Magie. Der Träger erhält einen Glücksbonus von +2 auf seine Berührungs-RK. Als Augenblickliche Aktion kann er einmal am Tag einen gegen ihn gerichteten Berührungsangriff im Fernkampf wirkungslos machen, sofern es sich nicht um einen bestätigten Kritischen Treffer handelt. Wenn der Träger von dieser Fähigkeit Gebrauch macht, muss er sich zugleich zu Boden fallen lassen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kugelschild*[ABR II]

Schulterpanzer der Dämonendornen

Preis 14.350 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 7 | **GEWICHT** 8 Pfd.

Diese schwarzen, eisernen Schulterpanzer tragen unterschiedlich lange, kantige Dornen. Sie fungieren als *Rüstungsstacheln +2* und verursachen bei einem erfolgreichen Kampfmanöver: Ringen 1W2 Punkte Blutungsschaden. Sollten sie zusammen mit normalen Rüstungsstacheln getragen werden, steigt der Schaden der Rüstungsstacheln auf 1W6 (klein) oder 1W8 (mittelgroß) und der höhere Verbesserungsbonus von Schulterstacheln oder Schulterpanzer kommt auf den Angriff- und Schadenswurf zum Tragen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.175 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten*

Schulterpanzer der Todeswalze

Preis 40.000 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese mächtigen Schulterpanzer haben die Form zweier geballter Bronzefäuste. Sie verleihen dem Träger einen Bonus von +4 auf seine KMV und die Fähigkeit Wildheit (*MHB*, S. 305). Auf Befehl des Trägers hin, kann der Umhang ihn wie mittels *Person vergrößern* anwachsen und auf einen anderen Befehl hin wieder normale Größe annehmen lassen. Als Augenblickliche Aktion kann der Träger dreimal am Tag für 1 Minute, nachdem er einen Gegner getötet hat, die Vorteile des Zaubers *Unaufhaltsame Todeswalze* erlangen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 20.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person vergrößern, Unaufhaltsame Todeswalze*[ABR II], *Wut*

Schulterpanzer des wachsamen Löwen

Preis 10.800 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese aus Stahl und Messing gefertigten Schulterpanzer tragen auf jeder Schulter einen Messinglöwenkopf. Zweimal am Tag kann sich ein schattenhafter Löwe als Augenblickliche Aktion aus einem Schulterteil beleben, wenn einer Kreatur ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gelingt, um die Angriffsfläche oder den Bedrohungsbereich des Trägers zu durchqueren. Der Schattenlöwe greift diese Kreatur an, dazu verwendet er den GAB des Träger + GE-Modifikator gegen die Berührung-RK des Ziels. Bei einem Treffer verursacht er 2W6 Punkte Stichschaden (x2 bei einem Kritischen Treffer).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Geisterhand*

Spinnenumhang

Preis 14.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser rot-violette Seidenumhang trägt kaum zu erkennende, feine spinnennetzartige Muster. Er verleiht dem Träger die Fähigkeit zu klettern, als stünde er unter *Spinnenklettern*. Ferner ist er immun gegen *Spinnennetz* und kann auch von anderen Spinnennetzen nicht festgehalten werden. In Spinnennetzen kann er sich mit seiner halben Bewegungsrate fortbewegen. Einmal am Tag kann der Träger selbst *Spinnennetz* wirken. Er erhält zudem einen Glücksbonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe gegen Spinnengift.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spinnenklettern, Spinnennetz*

SPORENMANTEL

Preis 13.400 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Mantel verleiht dem Träger einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheit. Einmal am Tag kann der Träger als Schnelle Aktion den Mantel durchschütteln, um sich mit einer Wolke tödlicher Sporen zu umgeben. An den Träger angrenzende Kreaturen erleiden 1W6 Schadenspunkte durch die Sporen plus 1W3 Schadenspunkte pro Runde für die nächsten 3 Runden, während die Sporen zu pelzigem grünem Schimmel heranwachsen. Nach diesen 3 Runden wird der Schimmel harmlos und kann mit einer Minute Schrubben abgewaschen werden. Die Sporen können durch einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 an einer betroffenen Kreatur zerstört werden oder durch Effekte, die Krankheiten kurieren. Die Sporen sind ein Krankheitseffekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ansteckung*

STEINNEBELUMHANG

Preis 3.500 GM

AURA Schwache Beschwörung und Illusion | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

In felsigen und bergigen Bereichen verleiht dieser steingraue Umhang bei angelegter Kapuze dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Der Träger kann zudem einmal am Tag Nebel wie durch den Zauber *Verhüllender Nebel* erschaffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit, Verhüllender Nebel*

STOLA DER GERECHTIGKEIT

Preis 18.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismage | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese lange, tiefschwarze Stola ist an einem Ende mit einer goldene Waage und am anderen Ende mit dem Bild der blinden Gerechtigkeit bestickt. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und kann für bis zu 5 Minuten am Tag eine *Zone der Wahrheit* erschaffen; diese Wirkungsdauer muss nicht fortlaufend sein. Wenn der Träger *Böses, Chaotisches, Gutes* oder *Rechtschaffenes entdecken* einsetzt, erhält er zu Beginn seines nächsten Zuges alle Informationen, als hätte er sich ganze 3 Runden lang konzentriert.

Sollte der Träger ein Inquisitor sein, erhält er bei Anwendung eines Richtspruchs einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und auf seine KMV, als würde er eine *Richtende Waffe* führen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Erschaffungsvoraussetzungen

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zone der Wahrheit*, der Erschaffer muss über 5 Fertigkeitsränge in Motiv erkennen verfügen

Kosten 9.000 GM

TÄUSCHUNGSUMHANG, MÄCHTIGER

Preis 50.000 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Umhang ist mit Sternschnuppen und bleichen Monden bestickt. Er wirkt völlig normal, kann aber auf Befehl hin das Licht verzerren. Dies funktioniert wie der Zauber *Standort vortäuschen*. Der Träger kann dies täglich für insgesamt 15 Runden einsetzen, die nicht fortlaufend sein müssen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 25.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, *Standort vortäuschen*

TÄUSCHUNGUMHANG, SCHWÄCHERER

Preis 24.000 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser gewöhnlich wirkende Umhang trägt ein Muster wie ein *Mächtiger Täuschungsumhang* und kann wie dieser das Licht verzerren. Dies funktioniert ähnlich wie der Zauber *Verschwimmen* und lässt Angriffe auf den Träger mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% scheitern. Diese Eigenschaft ist ständig aktiv, während der Umhang getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 12.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verschwimmen*

TENTAKELUMHANG

Preis 14.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Subtile, undefinierbare Formen zucken und greifen um sich, wenn dieser dunkelblaue Umhang sich bewegt, und scheinen das Licht zu verschlingen, welches auf ihn fällt. Einmal am Tag kann der Träger dem Umhang befehlen, zwei große, graue Tentakel für 1 Minute aus dem Umhang in der Nähe der Schultern herauswachsen zu lassen. Jeder Tentakel kann einen natürlichen Angriff ausführen, der 1W6 Punkte Wuchtschaden verursacht, sofern der Träger mittelgroß ist (der Tentakelschaden richtet sich wie ein natürlicher Tentakelangriff nach der Größe des Trägers; *MHB*, S. 302). Die Tentakel haben Reichweite 3 m und die besondere Monsterfähigkeit Ergreifen (*MHB*, S. 299). Ferner erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf mit den Tentakeln.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verwandlung*

UMHANG DER FULMINANTEN FLUCHT

Preis 14.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung und Illusion | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser glänzendweiße Umhang ist mit goldenen Sonnensymbolen bestickt und strahlt fortwährend *Licht* mit einem 3 m-Radius aus. Der Träger kann zweimal am Tag befehlen, dass der Umhang eine Lichtexplosion produziert, welche alle Kreaturen, außer ihm selbst, innerhalb von 6 m für 1W4 Runden blind macht (Rerflex SG 14, keine Wirkung). Im Anschluss wird der Träger für 1 Minute unsichtbar (wie *Unsichtbarkeit*), solange er unsichtbar ist, erlischt das *Licht* des Umhangs.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tageslicht, Unsichtbarkeit*

UMHANG DER GEBORGENHEIT

Preis 15.600 GM

AURA Schwache Bannmagie und Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Flickwerk aus Fell und Lederstücken wird gern von Waldläufern getragen. Er verleiht seinem Träger ständig den Effekt von *Elementen trotzen* und einen Kompetenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Krankheit, Lebenskraftentzug und Effekte, die Erschöpfung oder Entkräftung verursachen. Ferner erlangt der Träger durch acht Stunden Rast die doppelte Anzahl seiner TW als TP zurück statt der üblichen 1 TP pro TW. Wenn er 24 Stunden ruht, erlangt er die fünffache Anzahl seiner TW als TP zurück statt der üblichen doppelten Anzahl seiner TW in TP.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen*

UMHANG DER MENSCHENGESTALT

Preis 900 GM

AURA Schwache Illusion	ZS 1	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser einfache Umhang hat nur dann einen Effekt, wenn er von einem menschlichen Halbblut getragen wird, wie einem Halb-Elfen oder einem Halb-Ork. Er verändert das Äußere des Trägers wie ein *Verkleidungshut*, verändert oder verbirgt dabei aber nur die äußeren nichtmenschlichen Merkmale, so dass der Träger wie ein Mensch erscheint. Äußerlichkeiten, die als menschlich erklärt werden können, sind nicht betroffen. Ein Halb-Ork würde z.B. seine grüne oder graue Hautfarbe verlieren, die spitzen Ohren und die Hauer und würde als menschliche Version seiner selbst durchgehen. Ein Halb-Elf bekäme runde Augen, menschliche Ohren und hätte keine äußeren Merkmale seiner elfischen Abstammung mehr.

Der Träger kann die Verkleidung nicht beeinflussen. Wer ihn in seiner normalen Gestalt kennt, kann ihn auch in menschlicher Verkleidung erkennen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 450 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*

UMHANG DES FEURIGEN VERSCHWINDENS

Preis 2.600 GM

AURA Schwache Bannmagie und Illusion	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser dicke Lederumhang ist an den Rändern angesengt und geschwärzt. Er riecht leicht nach Ruß. Einmal am Tag kann der Träger, wenn er durch einen Effekt Feuerschaden erleidet, eine Augenblickliche Aktion aufwenden, während er von den Flammen verhüllt wird. Er wird unsichtbar und lässt einen illusionären Haufen Asche und Knochen zurück, als wäre er durch den Feuereffekt getötet worden. Unsichtbarkeit und Illusion bestehen für 5 Runden, sofern der Träger nicht vorher eine Kreatur angreift. Kreaturen, welche die Illusion studieren oder mit ihr interagieren, können einen Willenswurf gegen SG 11 ablegen, um sie anzuzweifeln – dies beendet aber den Unsichtbarkeitseffekt nicht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stilles Trugbild, Unsichtbarkeit*

UMHANG DER HUSCHENDEN RATTE

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser unauffällige Umhang scheint aus gewöhnlichem Leder gefertigt zu sein. Wenn der Träger allerdings das Befehlswort ausspricht, hüllt ihn der Umhang ein und verwandelt ihn in eine Schreckensratte, als wäre *Bestiengestalt I* gewirkt worden. Der Träger kann diese Gestalt pro Tag für bis zu 5 Minuten annehmen; diese Zeit muss nicht fortlaufend genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I*

UMHANG DES HECKENMAGIERS

Preis 000 GM

AURA Schwache Aura, basierend auf der jeweiligen Schule	ZS 1	GEWICHT 1 Pfd.

Von diesem Umhang gibt es acht Varianten, eine für jede Schule der Magie. Der Umhang verleiht seinem Träger die Fähigkeit, ihm zu befehlen, eine gewisse Anzahl an Zaubern auf ZS 1 zu wirken – welche Zauber, das ist von der Schule abhängig, mit der der Umhang assoziiert ist. Der Träger kann ferner dem Umhang beliebig oft befehlen, *Zaubertrick* zu wirken.

Bannmagie: beliebig oft – *Resistenz*; 1/Tag – *Elementen trotzen, Schild*
Beschwörung: beliebig oft – *Säurespritzer*; 1/Tag – *Magierrüstung, Unauffälliger Diener*
Erkenntnis: beliebig oft –*Magie entdecken*; 1/Tag – *Geheimtüren entdecken, Zielsicherer Schlag*
Hervorrufung: beliebig oft – *Licht*; 1/Tag – *Magisches Geschoß, Schwebende Scheibe*
Illusion: beliebig oft – *Geisterhaftes Geräusch*; 1/Tag – *Sprühende Farben, Stilles Trugbild*
Nekromantie: beliebig oft – *Erschöpfende Berührung*; 1/Tag – *Furcht auslösen, Schwächestrahl*
Verwandlung: beliebig oft – *Magierhand*; 1/Tag – *Person vergrößern, Rascher Rückzug*
Verzauberung: beliebig oft – *Benommenheit*; 1/Tag – *Person bezaubern, Schlaf*

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zaubertrick* und jene Zauber, deren Nutzung der Umhang ermöglicht; der Erschaffer muss das Talent Zauberfokus für die entsprechende Schule der Magie besitzen

UMHANG DES HOCHSTAPLERS

Preis 45.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung und Illusion	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser protzige rote Samtumhang ist mit Goldstickereien verziert, welche meistens bösartig maskierte Harlekine und andere Abbilder tückischer Feierlichkeiten zeigen. Der Umhang funktioniert wie ein *Umhang des Scharlatans*, allerdings kann der Träger *Dimensionstür* dreimal am Tag einsetzen. Ferner kann er einmal am Tag *Ätherischer Ausflug* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 22.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ätherischer Ausflug, Dimensionstür*

UMHANG DES JÄGERS

Preis 7.500 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Diese Umhänge werden in der Regel aus der Haut von Riesenschlangen angefertigt und sollen Waldläufern, Jägern und Spurenlesern dabei helfen, mit der Umgebung zu verschmelzen und sich rasch in vertrautem Gelände fortzubewegen. Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände verfügen und durch eines seiner bevorzugten Gelände reisen, kann er sich wie mittels *Bestiengestalt I* in ein dort heimisches Tier verwandeln (beschränkt auf in der Umgebung heimische Tiere – siehe die entsprechenden Einträge in den *Monsterhandbüchern* oder nach Maßgabe des SL). Dieser Effekt hält für 10 Minuten am Tag an; die Zeit muss nicht am Stück verbraucht werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I*

UMHANG DES NACHTLÄUFERS

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Illusion	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser dunkle, samtene Umhang bläht sich beim Gehen dramatisch auf. Er verleiht dem Träger Dämmersicht. Einmal am Tag kann der Träger ihm befehlen, ihm mit *Dunkelheit* zu umgeben. Solange diese Dunkelheit aktiv ist, erhält der Träger neben Dämmersicht auch Dunkelsicht 18 m.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelheit, Dunkelsicht*

UMHANG DES SCHARLATANS

Preis 10.800 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Einmal am Tag ermöglicht dieser hellrote-goldene Umhang auf Befehl hin seinem Träger, *Dimensionstür* einzusetzen. Wenn der Träger verschwindet, hinterlässt er eine harmlose graue Rauchwolke und erscheint auf ähnlich dramatische Weise am Zielpunkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionstür*

WYVERNUMHANG

Preis 78.600 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser schwere Umhang besteht aus blau geschupptem Leder. Der spitz laufende Saum hängt dicht über dem Boden. Der Umhang verleiht dem Träger einen Resistenzbonus von +4 auf Willenswürfe, einen ständigen *Federfall*-Effekt und die Fähigkeit, einmal am Tag zu *Fliegen*. Als Schnelle Aktion kann er den Saum zu einem Stachel ausformen und so einen natürlichen Stachelangriff erhalten. Dieser Stachel verursacht 1W6 Schadenspunkte plus *Vergiften* (wie der Zauber, SG 16). Der Stachel kann als Freie Aktion zurückverwandelt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 39.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Federfall, Fliegen, Resistenz, Vergiften*, Erschaffer muss mindestens Zauberstufe 12 besitzen

ZAUBERFLÜGEL

Preis 54.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Ein Paar dieser Flügel kann aussehen wie ein einfacher alter, schwarzer Umhang oder auch wie ein langer Umhang aus blauen Federn. Wenn der Träger das Befehlswort ausspricht, verwandelt sich der Umhang in ein Paar Fledermaus- oder Vogelschwingen, die ihm Bewegungsrate: Fliegen 18 m (durchschnittlich) verleihen und einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 27.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fliegen*

Ausrüstungsplatz Stirn

Der Ausrüstungsplatz Stirn fasst Stirnbänder, Stirnreifen, Gebetsrollen und andere Gegenstände, die auf dem Kopf getragen werden können, aber nicht den Ausrüstungsplatz Kopf selbst belegen.

Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand für diesen Ausrüstungsplatz benutzen, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Wundersamen Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder ein Befehlswort aktiviert, Einzelheiten können aber von Gegenstand zu Gegenstand variieren.

Gebetsrolle der negativen Energie

Preis 11.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 10 | **GEWICHT** –



Dieser Gegenstand ermöglicht es Charakteren, die negative Energie fokussieren können, lebende Kreaturen zusätzlich +2W6 Schadenspunkte durch die negative Energie zuzufügen und untote Kreaturen werden um denselben Betrag geheilt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Kleriker der 10. Stufe sein.

Gebetsrolle der positiven Energie

Preis 11.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 10 | **GEWICHT** –

Dieser Gegenstand ist ein Segen für den Charakter, der positive Energie fokussieren kann, untoten Kreaturen fügt er zusätzlichen Schaden in Höhe von +2W6 mit positiver Energie zu und bei lebenden Kreaturen heilt er denselben Betrag.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Kleriker der 10. Stufe sein

Gebetsrolle der Treue

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** –



Dieser Gegenstand ist ein kleiner Behälter, welcher eine religiöse Schrift enthält. Der Behälter ist an einer Lederkordel befestigt, welche um den Kopf gebunden wird, so dass der Behälter auf der Stirn des Trägers ruht. Es gibt keine nicht-magische Möglichkeit zu bestimmen, welche Funktion dieser religiöse Gegenstand erfüllt, bis er getragen wird. Der Träger dieser Gebetsrolle bemerkt jede Aktion und jeden Gegenstand, der seine Gesinnung und sein Verhältnis zu seiner Gottheit negativ beeinflussen können, magische Effekte eingeschlossen. Ehe er solche Aktionen nutzt oder Gegenstände einsetzt, erlangt er entsprechende Informationen, so dass er kurz sein Tun überdenken kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Gutes entdecken, Rechtschaffenes entdecken*

Gebetsrolle des Hirten

Preis 7.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Auf Befehl hin kann der Träger dieser Gebetsrolle dreimal am Tag den Gesundheitszustand und die allgemeine Verfassung eines Verbündeten innerhalb von 9 m bestimmen. Dieser Effekt funktioniert wie *Status*. Sollte der Träger die Klassenmerkmale Energie fokussieren oder Hand auflegen besitzen, kann er als Schnelle Aktion die Effekte dieses Klassenmerkmals auf diesen Verbündeten anwenden, solange er nicht weiter als 9 m entfernt ist; dies beendet den *Status*-Effekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Status*

Jägerreif

Preis 11.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 4 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser einfache Reif aus geflochtenem Fell verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und lässt ihn die Strapazen langer Reisen wie unter dem Zauber *Unermüdlicher Verfolger* ertragen. Sollte der Träger ein Waldläufer sein, steigt der Bonus auf Angriffswürfe gegenüber seinen Erzfeinden um +1. Sollte der Waldläufer über das Klassenmerkmal Bund des Jägers (Gefährten) verfügen, genießen auch seine Verbündeten diesen Bonus auf ihre Angriffswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unermüdlicher Verfolger*[EXP], *Zum Feind erklären*[EXP], Erschaffer muss über 5 Fertigkeitsränge in Überlebenskunst verfügen

Knöchelreif

Preis 27.500 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Reif besteht aus miteinander verhakten Fingerknochen, welche mit ledrigen Sehnen und Knorpel zusammengewoben wurden. Der Träger kann bis zu drei Mal am Tag *Untote befehligen* anwenden, allerdings damit nur Zombies betreffen. Einmal am Tag kann er mit dem Reif einen mittelgroßen Zombie beleben, als würde er *Tote beleben* wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 13.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben, Untote befehligen*

Ninjitsureif

Preis 15.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses einfache schwarze Stoffband konzentriert das *Ki* des Trägers und hilft ihm, im Kampf subtile Täuschungen einzusetzen. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Fintieren und auf Kampfmanöverwürfe für Versetzen. Einmal am Tag kann er eine Finte oder ein Kampfmanöver: Versetzen als Schnelle Aktion ausführen. Der Träger erhält zudem einen Verständnisbonus von +2 auf Angriffswürfe bei Hinterhältigen Angriffen und kann Hinterhältige Angriffe gegen Kreaturen ausführen, welche Deckung oder Vollständige Deckung genießen, wobei die üblichen Chancen eines Fehlschlages bestehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers, Unsichtbares sehen*

Reif des standhaften Kriegers

Preis 14.000 GM

AURA Starke Bannmagie | **ZS** 16 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser einfache Eisenreif schützt seinen Träger vor Furchteffekten. Wenn der Träger unter einem Furchteffekt leidet, ist er lediglich Erschüttert, selbst wenn der Effekt ihn Verängstigt oder Panisch machen würde. Ferner erhält er einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Willenswürfe gegen Furcht. Sollte er das Klassenmerkmal Tapferkeit besitzen, erhält er einen Bonus von +4 auf seine effektive Klassenstufe hinsichtlich der Effekte dieses Klassenmerkmals.

Tabelle 5-12: Wundersame Gegenstände - Ausrüstungsplatz Stirn

W%	Minderer schwacher Schulter-Gegenstand	Preis
01–60	*Gebetsrolle der Treue*	1.000 GM
61–100	*Stirnreif des Toten Mannes*	3.600 GM

W%	Höherer schwacher Schulter-Gegenstand	Preis
01–09	*Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*	4.000 GM
10–18	*Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*	4.000 GM
19–27	*Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*	4.000 GM
28–33	*Stirnreif der luftigen Beweglichkeit +2*	4.500 GM
34–39	*Stirnreif des Gestaltwandlers +2*	4.500 GM
40–45	*Stirnreif der Gesammelten Gedanken*	5.100 GM
46–51	*Stirnreif des Ki-Fokus*	5.400 GM
52–58	*Stirnreif der Unerschütterlichen Entschlossenheit*	5.600 GM
59–66	*Stechpalmenreif*	5.700 GM
67–74	*Stirnreif der Entschlossenen Hingabe*	6.400 GM
75–82	*Gebetsrolle des Hirten*	7.000 GM
83–91	*Stirnreif der Intuition*	7.000 GM
92–100	*Stirnreif der Gunst des Glücks*	7.700 GM

W%	Minderer durchschnittlicher Schulter-Gegenstand	Preis
01–06	*Stirnreif der Verwüstung*	8.000 GM
07–12	*Schlangenreif*	9.000 GM
13–20	*Stirnreif der Geistigen Stärke +2*	10.000 GM
21–26	*Jägerreif*	11.000 GM
27–34	*Gebetsrolle der Negativen Energie*	11.000 GM
35–42	*Gebetsrolle der Positiven Energie*	11.000 GM
43–48	*Verschleiertes Auge*	12.000 GM
49–54	*Reif des Standhaften Kriegers*	14.000 GM
55–60	*Ninjutsureif*	15.000 GM
61–68	*Stirnreif des Verführerischen Charismas +4*	16.000 GM
69–76	*Stirnreif der Erwachten Weisheit +4*	16.000 GM
77–85	*Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +2*	16.000 GM
86–93	*Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*	16.000 GM
94–100	*Stirnreif des Gestaltwandlers +4*	17.500 GM

W%	Höherer durchschnittlicher Schulter-Gegenstand	Preis
01–30	*Stirnreif der Arkanen Energie*	20.000 GM
31–70	*Stirnreif der Gegenzauber*	20.000 GM
71–100	*Knöchelreif*	27.500 GM

W%	Minderer mächtiger Schulter-Gegenstand	Preis
01–09	*Seelengebundenes Auge*	30.000 GM
10–19	*Stirnreif des Winterwolfs*	32.000 GM
20–32	*Stirnreif des Verführerischen Charismas +6*	36.000 GM
33–45	*Stirnreif der Erwachten Weisheit +6*	36.000 GM
46–58	*Stirnreif der Enormen Intelligenz +6*	36.000 GM
59–66	*Stirnreif des Gestaltwandlers +6*	39.000 GM
67–81	*Stirnreif der Geistigen Stärke +4*	40.000 GM
82–90	*Stirnreif der Verführung*	40.000 GM
91–100	*Stirnreif der Luftigen Beweglichkeit +4*	42.000 GM

W%	Höherer mächtiger Schulter-Gegenstand	Preis
01–20	*Stirnreif der Mentalen Widerstandskraft*	64.000 GM
21–50	*Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +4*	64.000 GM
51–65	*Stirnreif der Luftigen Beweglichkeit +6*	81.000 GM
66–85	*Stirnreif der Geistigen Stärke +6*	90.000 GM
86–100	*Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +6*	144.000 GM

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht bannen*

SCHLANGENREIF

Preis 9.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung und Verzauberung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Der Träger dieses Reifs erhält einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Gefühl, Furchteffekte eingeschlossen. Der Träger beherrscht zudem fließend Drakonisch und kann mit unintelligenten (IN 1 oder 2) Reptilien der Kategorien Tier und Magische Bestie kommunizieren, als würde er *Mit Tieren sprechen* einsetzen. Zudem erhält er bei solchen Kreaturen einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Tierempathie.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hypnose, Mit Tieren sprechen, Tiere faszinieren, Verbündeten der Natur herbeizaubern V*

SEELENGEBUNDENES AUGE

Preis 30.000 GM

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 16 | **GEWICHT** –

Dieser mandelförmige Sternenrubin wirkt auf den ersten Blick wie ein teurer, masochistischer Schmuckgegenstand. Er sitzt auf einer goldenen Schnalle, an deren einer Seite mehrere lange Dornen angebracht sind. Ein *Seelengebundenes Auge* wird von kaum jemandem freiwillig getragen. Diese Gegenstände werden von machtvollen Kreaturen hergestellt, die andere Kreaturen als Beobachter einsetzen wollen. Ein *Seelengebundenes Auge* muss an einer dazu bereiten oder hilflosen Kreatur befestigt werden, indem die dornenbesetzte Seite gegen die Stirn der Kreatur gedrückt wird; daraufhin verankert sich der Edelstein schnell und schmerzhaft in der Stirn des Opfers und bildet sofort eine Verbindung zwischen dem Träger und der Kreatur aus, welche den Gegenstand platziert hat (im Folgenden der „Meister“).

Ein implantiertes *Seelengebundenes Auge* gestattet es dem Meister, die Welt rund um den Träger wahrzunehmen, als würde er dessen Sinne benutzen. Es ermöglicht zudem eine telepathische Kommunikation zwischen dem Träger und dem Meister. Diese Eigenschaften funktionieren nicht über die Grenzen von Ebenen hinweg.

Der Träger muss den telepathischen Befehlen des Meisters nicht gehorchen, allerdings kann der Meister das *Seelengebundene Auge* zur Übertragung von *Brennende Schmerzen*[EXP], *Einflüsterung*, *Erinnerung verändern* und *Monster festhalten* mit dem Träger als Ziel unabhängig von der Entfernung nutzen. Dem Opfer stehen jedoch die üblichen Rettungswürfe und Zauberresistenz gegen diese Zauber zu.

Einmal platziert funktioniert ein *Seelengebundenes Auge* wie ein verfluchter Gegenstand und kann nur entfernt werden, wenn es zuerst zum Ziel eines Effektes wie *Fluch brechen* oder *Verzauberung brechen* wird. Nach dem Entfernen fällt es auseinander zu Bruchstücken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähung*

STECHPALMENREIF

Preis 5.700 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Reif wurde aus magisch konservierten Stechpalmenzweigen gewoben, deren dunkelgrüne Blätter und hellrote Beeren frisch und glänzend wirken. Der Träger kann einmal am Tag *Gute Beeren* wirken. Alle Effekte, die er wirkt und die sich auf Pflanzen auswirken, die

Domänenfähigkeiten der Pflanzendomäne eingeschlossen, erhalten einen Bonus von +1 auf die effektive Klassenstufe und den SG von Rettungswürfen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.580 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gute Beeren, Pflanzenwachstum*

STIRNREIF DER ARKANEN ENERGIE

Preis 20.000 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Stirnreif trägt drei Wirbelmuster aus roten, grünen und blauen Kristallen. Der Träger kann dreimal am Tag einen arkanen Zauber opfern, um einen offensiven Energiestoß oder einen defensiven Schild zu erzeugen. Der Energiestoß ist ein Berührungsangriff im Fernkampf mit 9 m Reichweite, der 1W6 Punkte Energieschaden (Elektrizität, Feuer oder Kälte) pro Grad des geopferten Zaubers verursacht. Der Schild erzeugt ein wirbelndes Energieband für 1 Runde, das dem Träger einen Ablenkenbonus auf seine RK in Höhe von 2 + Grad des geopferten Zaubers verleiht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkane Explosion*[EXP], *Arkaner Schild*[EXP], *Regenbogenspiel*

STIRNREIF DER ENORMEN INTELLIGENZ

	PREIS VARIIERT
Intelligenz +2	4.000 GM
Intelligenz +4	16.000 GM
Intelligenz +6	36.000 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8	**GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser kunstvoll gearbeitete, goldene Stirnreif ist mit mehreren kleinen blauen und dunkelpurpurnen Edelsteinen geschmückt. Er verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf Intelligenz. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird. Ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz* ist pro Bonus von +2 mit einer Fertigkeit verbunden; wurde der Stirnreif 24 Stunden lang getragen, verleiht er dem Träger eine Anzahl von Fertigkeitsrängen in diesen Fertigkeiten in Höhe der TW des Trägers. Diese Ränge sind nicht kumulativ mit Fertigkeitsrängen, die der Träger möglicherweise bereits in diesen Fertigkeiten besitzt. Die Fertigkeiten werden bei Erschaffung des Reifs ausgewählt, sollten keine angegeben sein, verleiht der Reif Fertigkeitsränge in einer zufällig ausgewählten Wissensfertigkeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Intelligenz +2	2.000 GM
Intelligenz +4	8.000 GM
Intelligenz +6	18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schläue des Fuchses*

STIRNREIF DER ENTSCHLOSSENEN HINGABE

Preis 6.400 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses weiße Band trägt oft Stickereien oder Malereien mit kalligraphischen Zeichen oder Piktogrammen, die Sonnenexplosionen und ähnliches zeigen und dem Träger helfen sollen, seine Entschlossenheit zu überleben und zu siegen aufrecht zu erhalten. Der Träger erhält einen Moralbonus von +2 auf Stabilisierungswürfe und Rettungswürfe gegen andauernde Effekte, die wiederholte Rettungswürfe verlangen, wie Krankheiten, Gifte oder Zwangeffekte wie *Person beherrschen* oder *Person festhalten*. Sollte der Träger ein Samurai sein, erhält er einen Bonus von +2 auf seine effektive Stufe hinsichtlich des Klassenmerkmals Entschlossenheit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmut, Stabilisieren*

STIRNREIF DER ERWACHTEN WEISHEIT

	PREIS VARIIERT
Weisheit +2	4.000 GM
Weisheit +4	16.000 GM
Weisheit +6	36.000 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8	**GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser einfache Bronzereif ist mit einem komplizierten Muster grüner Gravuren verziert. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus auf Weisheit von +2, +4 oder +6. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Weisheit +2	2.000 GM
Weisheit +4	8.000 GM
Weisheit +6	18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Weisheit der Eule*

STIRNREIF DER GEGENZAUBER

Preis 20.000 GM

AURA Starke Bannmagie | **ZS** 13 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Metallreif verleiht seinem Träger einen Verständnisbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um Zauber zu identifizieren, wenn sie gewirkt werden. Ferner kann der Träger einmal am Tag versuchen, als Augenblickliche Aktion einen Gegenzauber zu wirken statt als vorbereitete Aktion. Der Träger muss aber zuerst den Zauber identifizieren, ehe er mit Hilfe des Stirnreifs einen Gegenzauber wirkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zauber zurückwerfen*

STIRNREIF DER GEISTIGEN STÄRKE

	PREIS VARIIERT
Zwei mentale Attribute +2	10.000 GM
Zwei mentale Attribute +4	40.000 GM
Zwei mentale Attribute +6	90.000 GM
AURA Starke Verwandlung | **ZS** 12	**GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser einfache Kupferreif trägt einen kleinen gelben Edelstein, welche wie ein drittes Auge auf der Stirn des Trägers ruht. Häufig besitzen diese Stirnreife weitere Verzierungen, um das Aussehen eines dritten, kristallinen Auges zu untermalen.

Der Stirnreif verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus auf zwei mentale Attribute (IN, WE oder CH) von +2, +4 oder +6. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird.

Die betroffenen Attribute werden bei Erschaffung des Stirnreifens festgelegt und können später nicht mehr geändert werden. Sollte der Stirnreif einen Bonus auf Intelligenz verleihen, verleiht er auch Fertigkeitsränge wie ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Zwei mentale Attribute +2	5.000 GM
Zwei mentale Attribute +4	20.000 GM
Zwei mentale Attribute +6	45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers, Schläue des Fuchses, Weisheit der Eule* (zwei davon entsprechend der Attribute, die Boni erhalten)

STIRNREIF DER GEISTIGEN ÜBERLEGENHEIT

	PREIS VARIIERT
Intelligenz, Weisheit und Charisma +2	16.000 GM
Intelligenz, Weisheit und Charisma +4	64.000 GM
Intelligenz, Weisheit und Charisma +6	144.000 GM
AURA Variiert / **ZS** 16	**GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser verzierte Reif ist mit zahlreichen Ansammlungen keiner Edelsteine geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +2, +4 oder +6 auf alle drei mentalen Attributswerte (IN, WE und CH). Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird. Der Stirnreif verleiht ferner Fertigkeitsränge wie ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Intelligenz, Weisheit und Charisma +2	8.000 GM
Intelligenz, Weisheit und Charisma +4	32.000 GM
Intelligenz, Weisheit und Charisma +6	77.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers, Schläue des Fuchses, Weisheit der Eule*

STIRNREIF DER GESAMMELTEN GEDANKEN

		Preis 5.100 GM
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie und Verwandlung	**ZS** 8	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses schwarze Lederband ist mit zwei kleinen, bernsteinfarbenen Edelsteinen besetzt, die auf der Stirn des Trägers ruhen. Der Reif verleiht einen Verbesserungsbonus von +2 auf Intelligenz. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird. Es verleiht zudem Fertigkeitsränge wie ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz*, wobei diese Ränge stets einer Wissensfertigkeit zugeordnet sind.

Der Träger kann den Reif dreimal am Tag als Schnelle Aktion nutzen, damit dieser die Fähigkeiten und Schwächen einer Kreatur in seiner Sichtlinie enthüllt. Der Reif gibt diese Informationen an den Verstand des Trägers weiter, als hätte dieser einen Fertigkeitswurf für Wissen abgelegt und eine natürliche 5 gewürfelt; auf diese 5 addiert der Träger die üblichen Boni. Zu Beginn seines nächsten Zuges erhält der Träger weitere Informationen, als hätte er eine natürliche 10 gewürfelt. Zu Beginn des dann folgenden Zuges erhält er die letzten Informationen, als hätte er eine natürliche 15 gewürfelt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.550 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wissen über den Feind*[ABR]

STIRNREIF DER GUNST DES GLÜCKS

		Preis 7.700 GM
AURA Schwache Hervorrufung und Verzauberung	**ZS** 5	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses vielfarbige Band mit knotigen Quasten bringt seinem Träger Glück: Der Träger erhält einen Glücksbonus von +1 auf Rettungswürfe. Jeder Effekt, der einen Glücksbonus verleiht (z.B. *Gebet* oder *Göttliche Gunst*) oder ausdrücklich sein Glück verbessert (z.B. die Hexerei Glück oder die Domänenfähigkeit Glückspilz der Domäne des Glücks) hält 1 Runde länger an als normal. Eigenschaften ohne zeitliche Begrenzung (z.B. ein *Glücksstein*) sind hiervon nicht betroffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.850 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gebet* oder *Schlechtes Omen*[EXP]

STIRNREIF DER INTUITION

		Preis 7.000 GM
AURA Schwache Erkenntnismagie	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Reif verleiht seinem Träger die Gabe der Vorhersehung. Effektiv kann der Träger erkennen, ob ein bestimmtes Vorhaben Erfolg haben wird oder nicht. Er kann dreimal am Tag als Standard-Aktion Informationen zu einer näher dargelegten Vorgehensweise erhalten, als würde er *Vorahnung* wirken, wobei der Träger stets eine bedeutsame Antwort erhält.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Vorahnung*

STIRNREIF DER LUFTIGEN BEWEGLICHKEIT

		PREIS VARIIERT
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +2		4.500 GM
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +4		42.000 GM
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +6		81.000 GM
AURA aura	**ZS** 8	**GEWICHT** –



Dieser Stirnreif ist mit zahlreichen bunte Vogelfedern geschmückt. Er unterstützt Flugmagie und machtvollere Versionen verleihen sogar Flugfähigkeiten. Der Träger eines *Stirnreifs der Luftigen Beweglichkeit +2* erhält einen Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe, wenn er Zauber wirkt oder Extrakte herstellt, die Flugfähigkeit verleihen. Ein *Stirnreif der Luftigen Beweglichkeit +4* verleiht zusätzlich drei Mal am Tag auf Befehl hin die Fähigkeit zu Fliegen (wie *Fliegen*). Ein *Stirnreif der Luftigen Beweglichkeit +6* funktioniert wie die +4-Version, verleiht *Fliegen* aber beliebig oft.

Alle Versionen geben dem Träger zudem einen Verbesserungsbonus auf einen mentalen Attributswert (IN, WE oder CH) von +2, +4 oder +6. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird.

Das betroffene Attribut wird bei Erschaffung des Gegenstandes gewählt und kann später nicht mehr geändert werden. Sollte der Reif einen Bonus auf Intelligenz gewähren, verleiht er ferner Fertigkeitsränge wie ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz* (meistens verleiht er Ränge in Akrobatik, Fliegen oder Wissen [die Ebenen]).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +2	2.250 GM
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +4	21.000 GM
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +6	40.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, *Fliegen*

STIRNREIF DER MENTALEN WIDERSTANDSKRAFT

		Preis 64.000 GM
AURA Starke Bannmagie und Verwandlung	**ZS** 16	**GEWICHT** 1 Pfd.

Fünf geschliffene Saphire schmücken diesen verzierten Reif. Der Reif schützt den Träger vor Effekten, die seine geistigen Kräfte schädigen würden. Wenn der Träger ihn 24 Stunden lang getragen hat, erhält er fünf temporäre Attributspunkte, welche nicht auf seine Attribute addiert werden und ihm auch keine Boni verleihen. Attributsschaden oder –entzug bei mentalen Attributen (IN, WE oder CH), den der Träger erleidet, wird zuerst von diesen Punkten abgezogen. Ist der Schaden oder Entzug größer als die fünf temporären Punkten, wird der Überschuss normal von seinen Attributswerten abgezogen. Wenn der Träger den Stirnreif ablegt, verliert er sofort alle temporären Attributspunkte.

Der Stirnreif verleiht ferner einen Verbesserungsbonus von +2 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma. Behandle dies als einen

temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird. Er verleiht ferner Fertigkeitsränge wie ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*.

Temporäre Attributspunkte, welche durch Attributsschaden verlorengehen, kehren nach 24 Stunden zurück. Temporäre Attributspunkte, die durch Attributsentzug verlorengehen, sind dauerhaft verloren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 32.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers, Schläue des Fuchses, Teilweise Genesung, Weisheit der Eule*

Stirnreif der unerschütterlichen Entschlossenheit

Preis 5.600 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie und Verwandlung	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.



Dieses einfache, weiße Baumwollband trägt das Bild eines zusammengerollten Kaiserdrachen auf der Stirn des Trägers. Es verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Weisheit. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird.

Wenn der Träger unter einem Furchteffekt leidet, kann er bis zu drei Mal am Tag eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um die Schwere des Furchteffekts um einen Schritt zu senken (aus Panisch wird Verängstigt, aus Verängstigt Erschüttert, Erschüttert wird aufgehoben).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht bannen, Weisheit der Eule*

Stirnreif der Verführung

Preis 40.000 GM

AURA Schwache Verwandlung und Verzauberung	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser einfache weiße Reif lässt den Träger attraktiver wirken. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf charismabasierende Würfe gegenüber anderen Angehörigen seiner Kreaturenart. Sollte der Träger ein Humanoider sein, erhält er stattdessen einen Kompetenzbonus von +5 gegenüber Kreaturen seiner Unterart. Der Träger kann einmal pro Tag versuchen, *Verlangen* auf eine Kreatur zu wirken, wobei die Wirkungsdauer des Effektes 10 Minuten beträgt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 20.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verlangen*[ABR]

Stirnreif der Verwüstung

Preis 8.000 GM

AURA Schwache Verzauberung	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Dieses Band aus schlecht vernähten Tierfellen und –zähnen steigert die Blutlust eines Barbaren, so dieser es trägt. Wenn der Träger in Kampfrausch verfällt, wählt er eine seiner Kampfrauschkräfte aus; hinsichtlich dieser Kampfrauschkraft erhält er einen Bonus von +4 auf seine effektive Barbarenstufe, solange er sich im Kampfrausch befindet.

Einmal am Tag kann der Träger, wenn er angegriffen wird oder einen Rettungswurf gegen einen feindlichen Effekt ablegen muss, 2 Runden an Kampfrausch aufwenden, um als Augenblickliche Aktion in Kampfrausch zu verfallen. Dieser Kampfrausch tritt ein, ehe der auslösende Angriff oder Effekt abgewickelt wird, und hält bis zum Beginn des nächsten Zuges des Trägers an (dieser kann sich sodann entscheiden, den Kampfrausch normal aufrechtzuerhalten).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wut*

Stirnreif des Gestaltwandlers

Preis Variiert

Intelligenz, Weisheit oder Charisma +2	4.500 GM
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +4	17.500 GM
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +6	39.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 8	GEWICHT –



Dieser Reif aus rötlichem Fuchsfell trägt an den Stirnseite ein sich ständig veränderndes Schriftzeichen. Der Reif verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus auf einen mentalen Attributswert (IN, WE oder CH) von +2, +4 oder +6. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird. Dieses Attribut wird festgelegt, wenn der Reif erschaffen wird, und kann später nicht mehr geändert werden. Sollte der Reif einen Bonus auf Intelligenz verleihen, verleiht er zudem Fertigkeitsränge wie ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz*.

Sollte der Träger Magie nutzen, um seine Gestalt zu verändern, erhält er die folgenden Vorteile:

Stirnreif des Gestaltwandlers +2: Der Träger erhält einen Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe, wenn er Zauber der Unterschule der Verwandlung wirkt oder entsprechende Extrakte herstellt.

Stirnreif des Gestaltwandlers +4: Einmal am Tag kann der Träger, während er unter dem Effekt eines Verwandlungszaubers oder –extrakts steht, als Standard-Aktion eine andere Gestalt annehmen, die der Effekt zulässt.

Stirnreif des Gestaltwandlers +6: Wenn der Träger seine Gestalt mittels eines Verwandlungseffektes verändert, erhält er SR 5/Silber für 1 Minute; diese Schadensreduzierung endet, sollte er seine natürliche Gestalt annehmen.

Diese zusätzlichen Gestaltwandlerfähigkeiten sind kumulativ. Eine Kreatur, welche einen *Stirnreif des Gestaltwandlers +4* trägt, erhält z.B. die zusätzliche Verwandlungsfähigkeit und behandelt seine effektive Zauberstufe bei Verwandlungszaubern und –extrakten als um +1 höher.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +2	2.250 GM
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +4	8.750 GM
Intelligenz, Weisheit oder Charisma +6	19.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Verwandlung

Stirnreif des Ki-Fokus

Preis 5.400 GM

AURA Schwache Bannmagie	ZS 1	GEWICHT 1 Pfd.

Dieses hinter dem Kopf verknotete Band hilft seinem Träger dabei, sein *Ki* effektiver zu fokussieren. Wenn der Träger *Ki*-Punkte aufwendet, um zusätzliche Angriffe auszuführen, erhalten diese Angriffswürfe einen Verständnisbonus von +1 (bzw. von +2, sollte er dabei eine *Waffe des Ki-Fokus* verwenden). Ferner ist der Träger immun gegen den Ninjatrick *Ki*-Blockade und ähnliche Effekte, welche ihn hindern würden, *Ki*-Punkte zu nutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss über einen *Ki*-Vorrat verfügen

Stirnreif des toten Mannes

Preis 3.600 GM

AURA Schwache Verzauberung und Bannmagie	ZS 1	GEWICHT 1 Pfd.

Dieses straffe schwarze Band trägt einen metallenen Totenschädel. Es kann auf der Stirn getragen oder an einem Hut oder anderem Gegenstand für den Ausrüstungsplatz Kopf getragen werden. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, ferner steigt der SG von Rettungswürfen gegen von

ihm erzeugte Furchteffekte um +1. Sollte das Band an einer Kopfbedeckung befestigt sein, kann diese nicht durch Wind, Wasser oder andere Umgebungseffekte fortgeweht oder entfernt werden; der Träger erhält einen Situationsbonus von +5 auf seine KMV gegen Entreißen und Zerschmettern, wenn seine Kopfbedeckung das Ziel ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand verkleinern, Unheil*

STIRNREIF DES VERFÜHRERISCHEN CHARISMAS

	PREIS VARIIERT
Charisma +2	4.000 GM
Charisma +4	16.000 GM
Charisma +6	36.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.



Dieser ansehnliche Silberreif ist mit mehreren kleinen roten und orangen Edelsteinen verziert. Er verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus auf Charisma von +2, +4 oder +6. Behandle dies als einen temporären Attributsbonus für die ersten 24 Stunden, in denen der Gegenstand getragen wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Charisma +2	2.000 GM
Charisma +4	8.000 GM
Charisma +6	18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pracht des Adlers*

STIRNREIF DES WINTERWOLFS

	Preis 32.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser aus bleichem Knochen oder Silber gefertigte Reif trägt einen knurrenden Wolfskopf, der auf der Stirn des Trägers ruht. Der Träger erhält Kälteresistenz 10. Einmal am Tag kann er für 11 Minuten sich in einen großen, weißfelligen Wolf verwandeln. Ferner kann er einmal am Tag einen 9 m-*Kältekegel* ausatmen, der 7W6 Punkte Kälteschaden verursacht (Reflex SG 16, halbiert). Der Träger kann diese Odemwaffe auch dann einsetzen, wenn er eine andere Gestalt innehat.

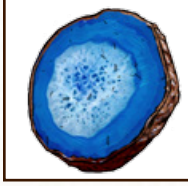
ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt II, Drachenodem*[EXP], *Energien widerstehen*

VERSCHLEIERTES AUGE

	Preis 12.000 GM

AURA Schwache Beschwörung	ZS 5	GEWICHT –



Dieser eingefasste Achat befestigt sich selbst auf der Stirn des Trägers und beginnt dann blinzelnd als zusätzliches Auge zu fungieren. Er besitzt dieselbe Sichtwahrnehmung wie der Träger (z.B. Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m oder durch den Mystikerfluch Getrübte Sicht), so dass der Träger keine Vorteile erlangt, solange seine eigenen Augen normal funktionieren. Sollten diese aber nicht funktionieren, etwas weil der Träger erblindet oder sie schließt, kann er stattdessen durch das *Verschleierte Auge* sehen. Ist dieses seine einzige Sichtmöglichkeit, erhält er einen Malus von -2 auf Fernkampfangriffe und einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Blickangriffe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blindheit/Taubheit kurieren*

Wundersame Gegenstände ohne Ausrüstungsplatz

Diese wundersamen Gegenstände sind keinem speziellen Ausrüstungsplatz zugewiesen und werden von Charakteren häufig wie Zauberstäbe und –tränke mitgeführt, an einem Platz getragen, der keinem Ausrüstungsplatz entspricht oder auf andere Weise genutzt – siehe die jeweilige Beschreibung. Diese Gegenstände haben alle möglichen Funktionen und Formen. Wenn ein magischer Gegenstand in keine andere Kategorie passt, erscheint er in der Regel in dieser Sparte.

Jeder kann Wundersame Gegenstände benutzen, die keinem Ausrüstungsplatz zugewiesen sind, sofern die Beschreibung nichts anderes aussagt. Diese Gegenstände werden in der Regel durch Benutzung oder Befehlswort aktiviert, wobei die Details von Gegenstand zu Gegenstand unterschiedlich sind.

Alarmstein		**Preis** 2.700 GM
AURA Schwache Bannmagie	**ZS** 3	**GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser Steinwürfel befestigt sich selbst an einem Gegenstand, wenn das Befehlswort ausgesprochen wird. Wird dieser Gegenstand danach von jemandem berührt, der nicht dasselbe Befehlswort ausspricht, gibt der *Alarmstein* 1 Stunde lang einen durchdringenden schrillen Ton von sich, der bis zu 400 m weit zu hören ist (vorausgesetzt, es befinden sich keine Hindernisse auf dem Weg).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.350 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Alarm*

Alchemistische Destille		**Preis** 200 GM
AURA Schwache Erkenntnismagie	**ZS** 3	**GEWICHT** 2 Pfd.

Diese magisch verbesserte alchemistische Gerätschaft destilliert einen Zaubertrank oder einen alchemistischen Extrakt in das zum Erschaffen der Formel benötigte Wissen. Indem man in der Destille einen Trank oder Extrakt für 1 Stunde vorsichtig erhitzt, gewinnt man ein paar Tropfen magischer Flüssigkeit. Nimmt ein Alchemist diese Tropfen zu sich, erlangt er das Wissen um die Formel des Trankes oder Extraktes, als wäre es ein in seinem Formelbuch aufgezeichneter Extrakt. Dieses Wissen verblasst nach 24 Stunden wieder. Er kann die Formel normal in sein Formelbuch niederschreiben. Der Prozess fügt dem Trank keinen Schaden zu, macht ihn aber kochend heiß – er kühlt aber normal wieder ab. Die Destille kann nur das Wissen um Formeln verschaffen, die auch auf der Liste der Extrakte des Alchemisten stehen, sie könnte z.B. keine Formel eines Zaubers vermitteln, den nur Kleriker wirken können.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Trank brauen, *Identifizieren*, Erschaffer muss ein Alchemist sein

Alchemistischer Mischbehälter		**Preis** 200 GM
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 3	**GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser zweitüllige Behälter wird verwandt, um zwei alchemistische Explosionswaffen sicher in einer Flasche abmischen zu können. Dies erfordert 10 Minuten Arbeit und einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25; ein Halb-Elf erhält einen Bonus von +5 auf diesen Wurf. Scheitert der Wurf, werden beide Explosionswaffen zerstört. Bei Erfolg werden sie sicher in einer Phiole gemischt; dabei muss es sich um eine übliche Phiole für Explosionswaffen handeln. Wird die Phiole geworfen, hat die Mischung die Wirkung beider Substanzen; betroffene Kreaturen werden behandelt, als wären sie von beiden Substanzen getroffen worden. Die Mischung hat eine Haltbarkeit von 24 Stunden. Mit dem Mischbehälter können nur Flüssigkeiten vermischt werden. Der Benutzer kann damit eine alchemistische Explosionswaffe mit Weihwasser oder Unheiligem Wasser vermengen, was den SG des Fertigkeitswurfs für Handwerk (Alchemie) auf 30 erhöht (Halb-Elfen erhalten auch hier einen Bonus von +5). Der Behälter wirkt nicht bei Tränken, Elixieren, Extrakten oder anderen Materialien. Das Mischen zweier ähnlicher oder identischer Substanzen (z.B. zweier Einheiten Alchemistenfeuer) hat keine Wirkung. Eine Mischung kann nicht mit einer anderen Mischung kombiniert oder weitergemischt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung* oder die Entdeckung Extrakte kombinieren

Alchemistischer Verdunster		**Preis** variiert
1. Grad		2.200 GM
2. Grad		3.000 GM
3. Grad		3.800 GM
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 4	**GEWICHT** 1 Pfd.

Diese limettengrüne Pille ist nicht essbar. Sie verwandelt einen Trank in eine Nebelwolke, die von mehreren Kreaturen eingeatmet werden kann. Wird die Pille in eine Flasche mit einem Zaubertrank geworfen, blubbert und schäumt der Trank und wird zu einer Wolke mit 3 m Radius. Dies zerstört den Trank und die Pille. Jede Kreatur innerhalb dieser Wolke erlangt den vollen Effekt des Trankes, sofern sie ihn einatmet. Die Wolke hat daher keine Wirkung auf Kreaturen, die nicht atmen können. Eine Kreatur kann dem Effekt der Trankwolke automatisch widerstehen, indem sie den Atem anhält.

Jede Pille kann nur bei Tränken eines bestimmten Zaubergrades genutzt werden, stimmen Grad von Trank und Pille nicht überein, geschieht nichts – weder Trank noch Pille werden verbraucht. Der Verdunster funktioniert auch bei alchemistischen Infusionen, nicht aber bei Mutagenen, Extrakten oder magischen Ölen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** variiert
1. Grad	1.100 GM
2. Grad	1.500 GM
3. Grad	1.900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Alchemistische Aufteilung*[EXP]

Allzweckwerkzeug des Reisenden		**Preis** 250 GM
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 9	**GEWICHT** 2 Pfd.

Bei diesem Werkzeug scheint es sich zunächst um eine mit kleinen Platten und Spitzen besetzte, Eisenstange von 0,30 m Länge zu handeln. Diese kann allerdings gefaltet, verbogen und anderweitig verformt werden, um nahezu jedes bekannte Werkzeug auszubilden. Hämmer, Schaufeln und sogar Flaschenzüge (wenn auch ohne Seil) können so nachgebaut werden. Jedes Werkzeug, welches sich der Träger klar vorstellen kann und das nur eine begrenzte Zahl beweglicher Teil aufweist, kann so nachgebildet werden – z.B. eine Schere, nicht

Tabelle 5-13: Wundersame Gegenstände ohne Ausrüstungsplatz

W%	GERINGSTER SCHWACHER GEGENSTAND	PREIS
01	*Feder (Anker)*	50 GM
02	*Universelles Lösungsmittel*	50 GM
03–04	*Ionenfackel*	75 GM
05	*Sturer Nagel*	100 GM
06	*Kriegsbemalung des furchtbaren Antlitzes*	100 GM
07	*Liebeselixier*	150 GM
08	*Öl der Zeitlosigkeit*	150 GM
09	*Feder (Fächer)*	200 GM
10	*Alchemistische Destille*	200 GM
11	*Alchemistischer Mischbehälter*	200 GM
12	*Seelenseife*	200 GM
13	*Spurlosigkeitspulver*	250 GM
14–16	*Elixier des Versteckens*	250 GM
17–19	*Elixier des Schwimmens*	250 GM
20–22	*Elixier des Turnens*	250 GM
23–25	*Elixier der Wahrnehmung*	250 GM
26–27	*Augentropfen der Dämmersicht*	250 GM
28	*Öl der Stille*	250 GM
29–31	*Silberöl*	250 GM
32	*Allzweckwerkzeug des Reisenden*	250 GM
33–34	*Flaschenpost*	300 GM
35–36	*Feder (Vogel)*	300 GM
37	*Origamischwarm*	300 GM
38	*Lockender Goldener Apfel*	400 GM
39	*Feder (Baum)*	400 GM
40	*Blockierschlüssel*	400 GM
41–42	*Feder (Schwanenboot)*	450 GM
43	*Belebtes Porträt*	500 GM
44	*Unglück in der Flasche*	500 GM
45–46	*Elixier der Wahrheit*	500 GM
47–48	*Feder (Peitsche)*	500 GM
49–51	*Schleifscheide*	500 GM
52–53	*Sehertee*	550 GM
54–57	*Bannsalz*	600 GM
58–61	*Geschossmagnet*	600 GM
62–63	*Pulver der Dunkelheit*	600 GM
64–69	*Lagerfeuerperle*	720 GM
70–72	*Archontenfackel*	750 GM
73–75	*Buch der Ausgedehnten Zauber (schwächer)*	750 GM
76–79	*Eisenseil*	750 GM
80–83	*Bruchblatt*	750 GM
84–86	*Yetifellflasche*	800 GM
87–89	*Entlaubende Politur*	800 GM
90–92	*Nachahmender Staub*	800 GM
93–97	*Eingeweideschützer*	800 GM
98–100	*Trockenpulver*	850 GM

W%	MINDERER SCHWACHER GEGENSTAND	PREIS
01–03	Würfle auf der Tabelle für Geringste schwache Gegenstände	—
04	*Anatomiepuppe*	1.000 GM
05	*Talisman gegen Verwandlung*	1.000 GM
06	*Mal der Bindung*	1.000 GM
07	*Buchplatte des Rückrufs*	1.000 GM
08–09	*Boroperle (1. Grad)*	1.000 GM
10	*Verhüllende Tasche*	1.000 GM
11	*Wünschelsirup*	1.000 GM
12	*Weihrauch der Transzendenz*	1.000 GM
13–14	*Zauberbuchseite (1. Grad)*	1.000 GM
15–17	*Perle der Macht (1. Grad)*	1.000 GM
18	*Konservierungsflasche (1. Grad)*	1.000 GM
19–20	*Pyxis der Domäne*	1.000 GM
21–22	*Schmieröl*	1.000 GM
23	*Schwärmendes Wespennest*	1.000 GM
24–26	*Elixier des Feuerodems*	1.100 GM
27	*Grabessalz*	1.100 GM
28–29	*Panflöte des Rattenfängers*	1.150 GM
30–31	*Illusionspulver*	1.200 GM
32–33	*Goblinschädelbombe*	1.200 GM
34–35	*Elixier des Drachenodems*	1.400 GM
36	*Lesezeichen der Täuschung*	1.500 GM
37	*Zauberflasche*	1.500 GM
38	*Basenpulver*	1.600 GM
39–40	*Pulver des Auftauchens*	1.800 GM
41–42	*Effizienter Köcher*	1.800 GM
43	*Panflöte der Stimme*	1.800 GM
44	*Schwertscheide der Macht*	1.800 GM
45	*Behänder Wanderstab*	2.000 GM
46	*Blutbehälter der Körperlichen Stärke*	2.000 GM
47	*Lärmkiste*	2.000 GM
48	*Trockenladungshorn*	2.000 GM
49	*Goblinfeuertrommel (normal)*	2.000 GM
50–51	*Praktischer Rucksack*	2.000 GM
52–53	*Nebelhorn*	2.000 GM
54	*Eisennagel des Sicheren Durchgangs*	2.000 GM
55	*Lanzenfahne des Ritters (Ehre)*	2.200 GM
56–59	*Alchemistischer Verdunster (1. Grad)*	2.200 GM
60–62	*Elementaredelstein*	2.250 GM
63–64	*Flugsalbe*	2.250 GM
65	*Ewiger Leim*	2.400 GM
66	*Apfel des Ewigen Schlafes*	2.500 GM
67–68	*Nimmervoller Beutel (Typ I)*	2.500 GM
69	*Wahrheitskerze*	2.500 GM
70	*Fluchpuppe*	2.500 GM
71–72	*Alarmstein*	2.700 GM
73	*Buch der Ausgedehnten Zauberei (Standard)*	2.750 GM
74–77	*Energieperle*	3.000 GM
78	*Braukessel*	3.000 GM
79–80	*Öffnungsglocke*	3.000 GM
81	*Liebestrank*	3.000 GM
82–86	*Kletterseil*	3.000 GM
87–88	*Alchemistischer Verdunster (2. Grad)*	3.000 GM
89	*Schleier der Auflösung*	3.300 GM
90–92	*Trickbeutel (grau)*	3.400 GM
93–95	*Pulver des Verschwindens*	3.500 GM
96	*Lastpulver*	3.600 GM
97	*Wachsames Pillendöschen des Edelmannes*	3.600 GM
98–99	*Zauberstatuette (Silberrabe)*	3.800 GM
100	*Alchemistischer Verdunster (3. Grad)*	3.800 GM

W%	HÖHERER SCHWACHER GEGENSTAND	PREIS
01	*Boroperle (2. Grad)*	4.000 GM
02	*Trainingsleine*	4.000 GM
03	*Fluchtleiter*	4.000 GM
04	*Zielfernrohr (Weitsicht)*	4.000 GM
05–06	*Ionenstein (Klare Spindel)*	4.000 GM
07	*Wunderfarben*	4.000 GM
08–15	*Zauberbuchseite (2. Grad)*	4.000 GM
16–25	*Perle der Macht (2. Grad)*	4.000 GM
26	*Konservierungsflasche (2. Grad)*	4.000 GM
27	*Wohltuende Salbe*	4.000 GM
28–30	*Steinsalbe*	4.000 GM
31	*Kompass des Windherrn*	4.400 GM
32	*Goblinfeuertrommel (mächtiger)*	4.500 GM
33	*Lanzenfahne des Ritters (Kampf)*	4.500 GM

34	*Lanzenfahne des Ritters (Verhandlung)*	4.500 GM
35	*Staub des Nichts*	4.500 GM
36	*Meditationsweihrauch*	4.900 GM
37	*Mischphiole*	5.000 GM
38–51	*Nimmervoller Beutel (Typ II)*	5.000 GM
52	*Knochenmesser*	5.000 GM
53	*Horn des Jagdmeisters*	5.000 GM
54	*Beharrlicher Türklopfer*	5.000 GM
55–56	*Ionenstein (mattrosa Prisma)*	5.000 GM
57	*Erbauungshammer*	5.000 GM
58	*Wandelbeutel*	5.000 GM
59	*Schwertscheide der Gerinnung*	5.000 GM
60	*Augenfischschule*	5.000 GM
61	*Hülle der Heimlichen Klinge*	5.000 GM
62	*Bündnisstein*	5.000 GM
63	*Beschwörungsfessel*	5.000 GM
64	*Rauchflasche*	5.400 GM
65	*Nahrhafter Löffel*	5.400 GM
66	*Windfächer*	5.500 GM
67	*Grimme Laterne*	5.800 GM
68	*Münze des Unbeschrittenen Pfades*	6.000 GM
69	*Horn der Klarheit*	6.000 GM
70	*Lebensbandmarke*	6.000 GM
71	*Märtyrerträne*	6.000 GM
72	*Unheimliche Panflöte*	6.000 GM
73	*Knotenseil*	6.000 GM
74	*Singende Glocke der Schläge*	6.000 GM
75	*Steinvertrauter*	6.000 GM
76	*Buch der Ausgedehnten Zauberei (mächtig)*	6.126 GM
77	*Drachenbeinstäbe der Weissagung*	6.400 GM
78	*Horn des Bösen/Guten*	6.500 GM
79	*Nagaschuppenjuwel*	6.600 GM
80	*Schattenflasche*	7.000 GM
81	*Umhang des Wagemuts*	7.000 GM
82–83	*Flotte Brücke*	7.000 GM
84	*Schutzspiegel*	7.000 GM
85	*Faltboot*	7.200 GM
86–87	*Luftflasche*	7.250 GM
88–94	*Nimmervoller Beutel (Typ III)*	7.400 GM
95	*Balsam der Teuflischen Eleganz*	7.500 GM
96	*Luftreinigungskerze*	7.500 GM
97	*Zauberharfe*	7.500 GM
98–100	*Handbuch des Krieges*	7.500 GM

W%	MINDERER DURCHSCHNITTLICHER GEGENSTAND	PREIS
01	*Kelch der Entgiftung*	8.000 GM
02	*Sprengel des Exorzisten*	8.000 GM
03	*Handbuch der Golemerschaffung (Fleischgolem)*	8.000 GM
04	*Schmetterharfe*	8.000 GM
05	*Tapferkeitsabzeichen*	8.000 GM
06	*Ionenstein (tiefrote Kugel)*	8.000 GM
07	*Ionenstein (leuchtendblaue Kugel)*	8.000 GM
08	*Ionenstein (hellblauer Rhomboid)*	8.000 GM
09	*Ionenstein (rosa und grüne Kugel)*	8.000 GM
10	*Ionenstein (rosa Rhomboid)*	8.000 GM
11	*Ionenstein (scharlachrote und blaue Kugel)*	8.000 GM
12	*Nadeln des Eintätowierens*	8.000 GM
13	*Ruhelose Dietriche*	8.000 GM
14	*Lykanthropenpfeife*	8.000 GM
15–16	*Illusionskarten*	8.100 GM
17	*Gebetskerze*	8.400 GM
18–19	*Trickbeutel (rostfarben)*	8.500 GM
20	*Boroperle (3. Grad)*	9.000 GM
21	*Unerschöpfliche Wasserkaraffe*	9.000 GM
22	*Spiegel des Ekels*	9.000 GM
23–25	*Zauberbuchseite (3. Grad)*	9.000 GM
26–31	*Perle der Macht (3. Grad)*	9.000 GM
32	*Konservierungsflasche (3. Grad)*	9.000 GM
33	*Zauberstatuette (Serpentineule)*	9.100 GM
34	*Gebetsperlenkette (schwächer)*	9.600 GM
35–38	*Nimmervoller Beutel (Typ IV)*	10.000 GM
39	*Begrenzungskreide*	10.000 GM
40	*Glocke der Nachhallenden Stille*	10.000 GM
41	*Ziegel der Konstruktheilung*	10.000 GM
42	*Harfe des Unheils*	10.000 GM
43	*Trommel des Rennens*	10.000 GM
44	*Balsamierfaden*	10.000 GM
45	*Auge der Leere*	10.000 GM
46	*Zauberstatuette (Bronzegreif)*	10.000 GM
47	*Zauberstatuette (Elfenbeinfliege)*	10.000 GM
48	*Zauberstatuette (Schieferspinne)*	10.000 GM
49	*Stundenglas der Letzten Gelegenheit*	10.000 GM
50–51	*Ionenstein (dunkelblauer Rhomboid)*	10.000 GM
52	*Ki-Matte*	10.000 GM
53	*Herrscherbanner (Schnelligkeit)*	10.000 GM
54	*Formbares Symbol*	10.000 GM
55	*Migruskiste*	10.000 GM
56	*Symbol des Heilenden Lichts*	10.000 GM
57	*Gebetsmühle der Ethnischen Stärke*	10.000 GM
58	*Steinpferd (Reitpferd)*	10.000 GM
59	*Sklavengefäss*	10.000 GM
60	*Schatzmeistersiegel*	10.000 GM
61	*Schwarzer Seelensplitter*	12.000 GM
62	*Handbuch der Golemerschaffung (Lehmgolem)*	12.000 GM
63	*Sattel des Rittmeisters*	12.000 GM
64	*Bannende Panflöte*	12.000 GM
65	*Panflöte der Pein*	12.000 GM
66	*Zielfernrohr (Sucher)*	12.000 GM
67	*Gepriesenes Zauberbuch*	12.500 GM
68	*Wasser der Wandlung*	12.500 GM
69	*Edelstein des Hellen Scheins*	13.000 GM
70	*Giftharfe*	13.000 GM
71	*Erbauungsleier*	13.000 GM
72	*Banner der Leere*	14.000 GM
73	*Steinpferd (Schlachtross)*	14.800 GM
74	*Buch des Gelehrten*	15.000 GM
75	*Kessel der Fülle*	15.000 GM
76	*Horn des Richtspruchs*	15.000 GM
77	*Tritonenhorn*	15.000 GM
78	*Sirenenperle*	15.300 GM
79	*Zauberstatuette (Onyxhund)*	15.500 GM
80–81	*Trickbeutel (braun)*	16.000 GM
82	*Boroperle (4. Grad)*	16.000 GM
83	*Zauberbuchseite (4. Grad)*	16.000 GM
84–87	*Perle der Macht (4. Grad)*	16.000 GM
88	*Konservierungsflasche (4. Grad)*	16.000 GM
89–91	*Scheide der Geschärften Klinge*	16.000 GM
92–93	*Zauberstatuette (Goldene Löwen)*	16.500 GM
94–95	*Störglockenspiel*	16.800 GM
96–99	*Hexenbesen*	17.000 GM
100	*Zauberstatuette (Marmorelefant)*	17.000 GM

W%	HÖHERER DURCHSCHNITTLICHER GEGENSTAND	PREIS
01–03	*Ionenstein (buntschillernde Spindel)*	18.000 GM
04	*Kugel der Finsteren Verheerung*	18.000 GM
05–08	*Fliegender Teppich (1,50 m Seitenlänge)*	20.000 GM
09	*Horn der Feindschaft*	20.000 GM
10–13	*Schmetterhorn*	20.000 GM
14–17	*Ionenstein (hellvioletter Ellipsoid)*	20.000 GM
18–21	*Ionenstein (perlmuttfarbene Spindel)*	20.000 GM

22–24	*Perfekte Goldene Glocke des Meisters*	20.000 GM
25–27	*Athame des Nekromanten*	20.000 GM
28–31	*Tragbares Loch*	20.000 GM
32–35	*Glücksstein*	20.000 GM
36–37	*Zauberstatuette (Elfenbeinziegen)*	21.000 GM
38–40	*Verstrickungsseil*	21.000 GM
41–42	*Handbuch der Golemerschaffung (Steingolem)*	22.000 GM
43	*Reichsapfel des Himmels*	22.000 GM
44–45	*Titanenhacke*	23.348 GM
46–48	*Bodenloses Trinkhorn*	24.000 GM
49–51	*Boroperle (5. Grad)*	25.000 GM
52–53	*Chaos-Smaragd*	25.000 GM
54–57	*Zauberbuchseite (5. Grad)*	25.000 GM
58–64	*Perle der Macht (5. Grad)*	25.000 GM
65–67	*Konservierungsflasche (5. Grad)*	25.000 GM
68–69	*Titanenschlägel*	25.305 GM
70–73	*Eherne Bande*	26.000 GM
74–76	*Eiswürfel*	27.000 GM
77–80	*Handbuch der Gesundheit +1*	27.500 GM
81–84	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +1*	27.500 GM
85–88	*Handbuch des Schnellen Handelns +1*	27.500 GM
89–92	*Leitfaden des Klaren Denkens +1*	27.500 GM
93–96	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +1*	27.500 GM
97–100	*Leitfaden der Einsicht +1*	27.500 GM

W%	MINDERER MÄCHTIGER GEGENSTAND	PREIS
01–04	*Zauberstatuette (Obsidianross)*	28.500 GM
05–07	*Kessel der Toten*	30.000 GM
08–11	*Paniktrommeln*	30.000 GM
12–15	*Ionenstein (oranges Prisma)*	30.000 GM
16–19	*Ionenstein (hellgrünes Prisma)*	30.000 GM
20–23	*Enttarungslaterne*	30.000 GM
24–27	*Hexenrennbesen*	30.000 GM
28–31	*Kessel der Wiederbelebung*	33.000 GM
32–36	*Fliegender Teppich (1,50 m x 3 m)*	35.000 GM
37–38	*Handbuch der Golemerschaffung (Eisengolem)*	35.000 GM
39–40	*Boroperle (6. Grad)*	36.000 GM
41–44	*Ionenstein (leuchend violettes Prisma)*	36.000 GM
45–48	*Kugel des Chaos*	36.000 GM
49–50	*Zauberbuchseite (6. Grad)*	36.000 GM
51–58	*Perle der Macht (6. Grad)*	36.000 GM
59–60	*Konservierungsflasche (6. Grad)*	36.000 GM
61–64	*Kessel des Fliegens*	40.000 GM
65–66	*Erzfeindfetisch*	40.000 GM
67–69	*Ionenstein (lavendelfarbener und grüner Ellipsoid)*	40.000 GM
70–73	*Portalringe*	40.000 GM
74–77	*Kessel der Sicht*	42.000 GM
78–81	*Kristallkugel*	42.000 GM
82–83	*Handbuch der Golemerschaffung (Steinwächter)*	44.000 GM
84–87	*Trommeln der Hast*	45.000 GM
88–91	*Gebetsperlenkette (Standard)*	45.800 GM
92–94	*Kugel der Stürme*	48.000 GM
95–96	*Zauberbuchseite (7. Grad)*	49.000 GM
97–100	*Perle der Macht (7. Grad)*	49.000 GM

W%	HÖHERER MÄCHTIGER GEGENSTAND	PREIS
01–03	*Kristallkugel mit Unsichtbares sehen*	50.000 GM
04–05	*Odinshorn*	50.000 GM
06–08	*Kristallkugel mit Gedanken wahrnehmen*	51.000 GM
09	*Dryadenherbstlaub*	52.000 GM
10–11	*Flotte Festung*	55.000 GM
12–15	*Handbuch der Gesundheit +2*	55.000 GM
16–19	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +2*	55.000 GM
20–23	*Handbuch des Schnellen Handelns +2*	55.000 GM
24–27	*Leitfaden des Klaren Denkens +2*	55.000 GM
28–31	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +2*	55.000 GM
32–35	*Leitfaden der Einsicht +2*	55.000 GM
36	*Herrscherbanner (Schrecken)*	56.000 GM
37	*Fliegender Teppich* (3 m x 3 m)	60.000 GM
38–39	*Finsterschädel*	60.000 GM
40	*Kugel der Ordnung*	60.000 GM
41	*Energiewürfel*	62.000 GM
42–43	*Zauberbuchseite (8. Grad)*	64.000 GM
44–49	*Perle der Macht (8. Grad)*	64.000 GM
50	*Kristallkugel mit Telepathie*	70.000 GM
51	*Schmetterhorn (mächtiges)*	70.000 GM
52–54	*Perle der Macht (zwei Zauber)*	70.000 GM
55	*Edelstein des Wahren Blick*	75.000 GM
56	*Herrscherbanner (Sieg)*	75.000 GM
57	*Kristallkugel mit Wahrem Blick*	80.000 GM
58–59	*Zauberbuchseite (9. Grad)*	81.000 GM
60–62	*Perle der Macht (9. Grad)*	81.000 GM
63	*Weltenbrunnen*	82.000 GM
64–65	*Handbuch der Gesundheit +3*	82.500 GM
66–67	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +3*	82.500 GM
68–69	*Handbuch des Schnellen Handelns +3*	82.500 GM
70–71	*Leitfaden des Klaren Denkens +3*	82.500 GM
72–73	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +3*	82.500 GM
74–75	*Leitfaden der Einsicht +3*	82.500 GM
76	*Krabbenapparat*	90.000 GM
77	*Schale des Herbeirufung von Wasserelementaren*	90.000 GM
78	*Kohlebecken des Herbeirufung von Feuerelementaren*	90.000 GM
79	*Weihrauchfass der Herbeirufung von Luftelementaren*	90.000 GM
80	*Stein der Herbeirufung von Erdelementaren*	90.000 GM
81	*Gegenspiegel*	92.000 GM
82	*Gebetsperlenkette (mächtiger)*	95.800 GM
83	*Herrscherbanner (Kreuzzug)*	100.000 GM
84	*Handbuch der Gesundheit +4*	110.000 GM
85	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +4*	110.000 GM
86	*Handbuch des Schnellen Handelns +4*	110.000 GM
87	*Leitfaden des Klaren Denkens +4*	110.000 GM
88	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +4*	110.000 GM
89	*Leitfaden der Einsicht +4*	110.000 GM
90	*Handbuch der Gesundheit +5*	137.500 GM
91	*Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung +5*	137.500 GM
92	*Handbuch des Schnellen Handelns +5*	137.500 GM
93	*Leitfaden des Klaren Denkens +5*	137.500 GM
94	*Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme +5*	137.500 GM
95	*Leitfaden der Einsicht +5*	137.500 GM
96	*Ifritflasche*	145.000 GM
97	*Würfel der Ebenen*	164.000 GM
98	*Eiserne Flasche*	170.000 GM
99	*Spiegel der Geisteskraft*	175.000 GM
100	*Seelenspiegel*	200.000 GM

aber ein Webstuhl. Der Gegenstand kann nicht als Ersatzteil bei Maschinen oder Fahrzeugen verwendet werden, außer dies wäre auch mit einem gewöhnlichen Werkzeug möglich.

Das Allzweckwerkzeug kann bei den meisten Fertigkeitswürfen für Beruf oder Handwerk als Werkzeug [Meisterarbeit] benutzt werden, sieht man von sehr spezialisierten Handwerken wie z.B. Alchemie ab. Es ist eine ineffiziente Waffe, zählt stets als improvisierte Waffe und verleiht Angriffswürfen niemals einen Bonus für seine Meisterarbeitsqualität.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung*

ANATOMIEPUPPE

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese ausgestopfte Lumpenpuppe könnte als Kinderspielzeug durchgehen, wären auf dem Stoff nicht auch die inneren Organe aufgemalt. Wenn man als Standard-Aktion die Puppe mit ein paar Blutstropfen einer lebenden Kreatur tränkt, entsteht eine Verbindung zwischen der Puppe und dem Opfer, von dem das Blut stammt. Sollte das ausgewählt Opfer über Zauberresistenz verfügen, muss die Puppe diese überwinden, um die Verbindung herzustellen. Als Standard-Aktion kann der Träger die Puppe verdrehen oder auf sie einstechen und so dem Ziel für eine Runde den Zustand Kränkelnd verleihen und ihm 1 Punkt negativen Energieschaden plus 1 Punkt pro Würfel an Hinterhältigem Schaden (sofern er das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff besitzt) zufügen. Jedes Mal, wenn so auf das Ziel eingewirkt wird, erhält es einen Willenswurf gegen SG 14, um die Verbindung zu unterbrechen. Der Träger der Puppe benötigt eine Schusslinie zum Ziel, aber keine Sichtlinie.

Wenn die Puppe mit einer bestimmten Kreatur verbunden wurde, kann sie nicht mehr auf eine andere Kreatur eingestimmt werden. Eine unterbrochene Verbindung kann erneuert werden, indem die Puppe mit weiterem Blut des Opfers beschmiert wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausbluten, Fluch*

APFEL DES EWIGEN SCHLAFES

Preis 2.500 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 10 | **GEWICHT** –

Dieser reife rote Apfel wirkt frisch und lecker. Sollte jemand hinein beißen oder anderweitig auch nur ein kleines Stück verzehren, muss er einen Willenswurf gegen SG 19 bestehen, um nicht in ewigen Schlaf zu verfallen, als unterläge er der Hohen Hexerei Ewiger Schlag. Das Opfer kann nur mittels *Begrenzter Wunsch, Verzauberung brechen, Wunder, Wunsch* oder dem Kuss einer Person von königlichem Geblüt geweckt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Trank brauen, Erschaffer muss eine Hexe sein, welche die Hexerei Ewiger Schlaf beherrscht

ARCHONTENFACKEL

Preis 750 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Fackel besteht aus hellem, gelbem Holz, welches mit Runen beschriftet ist. Wird sie entzündet, brennt sie wie eine normale Fackel für 5 Minuten. In Händen einer rechtschaffen guten Kreatur verbreitet sie eine *Archontenaura*. Diese magische Aura endet, sollte die Fackel sich nicht in Händen einer rechtschaffen guten Kreatur befinden, und lebt wieder auf, wenn eine solche Kreatur sie hält.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 375 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Archontenaura*[ABR]

ATHAME DES NEKROMANTEN

Preis 20.000 GM

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 11 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieser bleiche, geschärfte Hüftknochen wurde in die Form eines Dolche gebracht. In gleichen Abständen sind in ihn Löcher gebohrt, die ihn fast wie eine Flöte wirken lassen. Ein Nekromant, der die Athame als gebundenen Gegenstand erwählt, kann ihn benutzen, um vorbereitete Nekromantie-Zauber zu opfern und spontan dafür andere ihm bekannte Nekromantie-Zauber desselben oder niedrigeren Grades zu wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Untote erschaffen*, Erschaffer muss ein Nekromant sein

AUGE DER LEERE

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Das *Auge der Leere* sieht wie eine kleine, schwarze Glas- oder Kristallkugel von 7,5 bis 10 cm Durchmesser aus. Befiehlt man ihm aber, sich zu öffnen, entpuppt es sich als entsetzliches, mit vielen Pupillen ausgestattetes Auge einer Abomination aus der dunklen Leere zwischen den Sternen. Der Träger kann einmal am Tag eines von zwei Befehlsworten an das Auge richten, damit es sich öffnet. Das erste Wort erzeugt einen Blickeffekt mit einem 9 m-Kegel, das zweite mit einer 4,50 m-Sphäre. Jede Kreatur im Wirkungsgebiet muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht für 1 Minute Verängstigt zu sein und 1W6 Punkte WE-Schaden zu erleiden. Bei Erfolg ist sie nur für 1 Minute Erschüttert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht*

AUGENFISCHSCHULE

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 10 | **GEWICHT** –

Bei diesem Gegenstand handelt es sich um eine Flasche mit einer sirupartigen Flüssigkeit, in der ein Augapfel schwimmt. Wenn eine Kreatur die Flasche leertrinkt, ist sie in 1W4 Runden für 1 Runde betäubt, während aus ihrem Fleisch 1W4+1 fliegende Fische mit großen Augen anstelle von Köpfen kriechen. Wenn diese Augenfische sich befreit haben, schweben sie neben dem Trinkenden. Sie bleiben stets in seinem Feld und funktionieren wie die Augen des Zaubers *Ausspähende Augen*, sind aber sehr klein und nicht winzig. Solange sich wenigstens drei Fische im Feld des Benutzers befinden, erhält er einen Kompetenzbonus von +10 auf sichtbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Alle 1W6 x 10 Minuten kriechen weitere Augenfische aus seinem Fleisch und betäuben ihn jeweils für 1 Runde. Jede Flasche kann bis zu 1W4+10 Fische hervorbringen, ist diese Zahl erschöpft, kommen keine mehr nach. Die Fische verbleiben bis sie zerstört werden oder 10 Stunden verstrichen sind, falls dies früher eintritt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähende Augen*

AUGENTROPFEN DER DÄMMERSICHT

Preis 250 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Diese kleine Phiole enthält 5 Anwendungen einer zähen Flüssigkeit. Wird diese auf die Augen einer dazu willigen Kreatur getropft, erhält sie für 1 Stunde Dämmersicht. Die betroffene Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen lichtbasierende Zauber und Effekte und erhält die Schwäche Lichtempfindlichkeit. Eine Anwendung genügt für eine Kreatur unabhängig von der Anzahl ihrer Augen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I*

BALSAM DER TEUFLISCHEN ELEGANZ

Preis 7.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** –

Wenn dieser rote Balsam kräftig auf die Haut einer sehr kleinen oder kleineren Kreatur aufgetragen wird, kann diese Kreatur alle Vorteile ihrer Größe und Beweglichkeit nutzen. Das Auftragen ist eine Standard-Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe wie z.B. das Auftragen eines Öls. Eine Kreatur unter dem Effekt des Balsams provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie bedrohte Felder durchquert oder die Angriffsfläche einer größeren Kreatur betritt. Die Effekte des Balsams halten 5 Runden lang an, eine frisch erschaffene Flasche enthält 5 Anwendungen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Anmut*

BALSAMIERFADEN

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** –

Dieser raue, ätzend riechende Faden ähnelt eher Draht als Stoff. Wenn er sorgfältig in den Leib eines Fleischgolems oder Zombies vernäht wird, verändert sich die Schadensreduzierung der Kreatur zu SR 5/Adamant und Hiebschaden. Dies erfordert pro TW der Kreatur 1 Stunde Arbeit und einen Fertigkeitswurf für Heilkunde oder Zauberkunde gegen SG 20. Zombievarianten, die keine Schadensreduzierung besitzen, z.B. Schnelle Zombies, erhalten nur SR 5/Hiebschaden. Pro TW der zu verbessernden Kreatur wird eine Fadenlänge benötigt, weniger hat keine Wirkung. Eine Ausfertigung dieses Gegenstandes beinhaltet 20 Fadenlängen.

Sollte der Fertigkeitswurf zum Anbringen der Stiche scheitern, ist der Faden nicht verschwendet, muss aber gereinigt und entknotet werden, was pro Fadenlänge 1 Stunde dauert. Erfolgreich angebrachte Fäden können nicht wiederverwendet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sanfte Ruhe, Steinhaut*

BANNENDE PANFLÖTE

Preis 12.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Die Panflöte trägt Schnitzereien einer Winterlandschaft. Um sie zu aktivieren, ist ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 15 erforderlich. Kreaturen innerhalb von 9 m erhalten einen Kompetenzbonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um magische Effekte zu bannen und Zauberresistenz zu überwinden. Es kostet Anstrengung, den Auftritt aufrechtzuerhalten: Der Träger muss jede Runde eine Bewegungsaktion aufwenden und einen neuen Fertigkeitswurf für Auftreten ablegen, wobei mit jeder Runde der SG um +1 steigt, welche das Instrument gespielt wird. Die Magie endet, wenn der Spielende freiwillig aufhört oder ihm ein Fertigkeitswurf für Auftreten misslingt. Die Flöte kann dann erst nach Ablauf 1 Stunde wieder benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie bannen*

BANNER DER LEERE

Preis 14.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses lange, flatternde Banner ähnelt einer gekrönten Schlange mit Krallen, welche als Klammern fungieren, mit denen man das Banner an einer Lanze, einer Stangenwaffe, einem Rahmen oder einem Stab befestigen kann. Das Banner funktioniert nur, wenn es korrekt angebracht oder von einer Kreatur rechtschaffener Gesinnung aktiviert wird.

Wird das Banner im Boden aufgepflanzt, erzeugt es einen Bereich verzerrten Raumes rund um das Banner mit einer Reichweite von 9 m. Jede Kreatur, die in diesen Bereich hinein- oder aus ihm herausteleportiert, leidet für 1 Runde unter Übelkeit (Zähigkeit SG 18, teilweise: aus Übelkeit wird Kränkelnd). Eine Kreatur kann den Effekt beenden, indem sie das Banner als Standard-Aktion aus dem Boden zieht. Das Banner funktioniert für 10 Runden pro Tag, diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionsanker*

BANNSALZ

Preis 600 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses grobgemahlene Salz wird in Röhren aus gehämmertem Silber transportiert. Es ist ein machtvolles Mittel gegen böse Beschwörer. Das Salz kann als Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, in einem Kreis mit 1,50 m Durchmesser oder in einer geraden Linie von bis zu 4,50 m ausgestreut werden. Solange die Linie ungebrochen bleibt, können böse beschworene oder herbeigezauberte Kreaturen sie weder körperlich überschreiten, noch sich an ihr zu schaffen machen. Diese Kreaturen können aber über die Salzbahn hinweg Magie und Fernkampf einsetzen. Andere Kreaturen können die Linie unterbrechen, indem sie das Salz einfach verwischen, dies bricht den Effekt. Einmal ausgestreutes Salz kann nicht wieder eingesammelt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhaftigkeit, Schutzkreis gegen Böses*

BASENPULVER

Preis 1.600 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** –

Dieses braune Pulver ähnelt *Trockenpulver*, betrifft aber Säure statt Wasser und absorbiert weniger Flüssigkeit. Sollte es mit Säure in

Kontakt kommen, löst es bis zu 40 Liter augenblicklich auf und wird zu einer murmelgroßen Kugel, welche an der Stelle liegt oder treibt, auf die sie geworfen wurde. Sollte diese Murmel geschleudert werden, zerbricht sie und setzt dieselbe Menge an Säure wieder frei (1W6 Punkte Säureschaden pro 4 l, maximal 4W6); diese Säure betrifft alle Kreaturen in einem 9 m-Radius um den Aufschlagpunkt herum. Dies ist eine Explosionswaffe.

Sollte das Pulver gegen einen Schlick eingesetzt werden, der mit seinen Angriffen Säureschaden verursacht, muss der Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 gelingen, um nicht zerstört zu werden. Das Pulver fügt dem Schlick selbst bei erfolgreichem Rettungswurf noch 5W6 Schadenspunkte zu.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auflösung, Wasser kontrollieren*

BEGRENZUNGSKREIDE

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung	ZS 10	GEWICHT –

Die Oberfläche dieses Stücks weißer Kreide ist von silbernen Runen bedeckt. Zieht man mit ihr eine Linie, erzeugt diese eine *Energiewand* entsprechender Länge mit 3 m Höhe im rechten Winkel zur Oberfläche, auf der die Linie gezogen wurde. Eine Linie von 1,50 m zu ziehen, ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. Jede Wand besteht 10 Minuten lang. Der Benutzer kann einen Wandabschnitt auflösen, indem er ihn als Schnelle Aktion mit der Kreide berührt. Ein Kreidestück reicht für 30 m Linie. Die Kreide wird in 1,50 m Schritten verbraucht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energiewand*

BEHÄNDER WANDERSTAB

Preis 2.000 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser knorrige Wanderstab hilft einer Kreatur beim Reisen: Er verleiht einen Verbesserungsbonus von +1,50 m auf Bewegungsrate und von +2 auf die KMV gegen Zu-Fall-Bringen sowie auf entsprechende Rettungswürfe, solange man ihn in der Hand hält. Der Wanderstab kann im Kampf wie ein Kampfstab benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Lange Schritte*

BEHARRLICHER TÜRKLOPFER

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 9	GEWICHT 2 Pfd.

Dieses eiserne Gargylengesicht hält einen Eisenring im Mund. Wird der Türklopfer mit der Rückseite an einer Wand, einer Decke oder dem Boden platziert, verschmilzt er auf Befehl hin mit der Oberfläche und erschafft eine verwendbare Tür und einen Durchgang von bis zu 0,30 m dahinter wie durch *Wände passieren.* Dies kann einmal am Tag durchgeführt werden. Wird das Befehlswort erneut ausgesprochen, endet der *Wände passieren*-Effekt, die Oberfläche nimmt wieder ihre vorherige Form an und der Türklopfer löst sich.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wände passieren*

BELEBTES PORTRÄT

Preis 500 GM

AURA Schwache Illusion	ZS 5	GEWICHT 10 Pfd.

Dieses gerahmte Gemälde von 1,20 m x 1,80 m stellt detailreich eine intelligente Kreatur dar. Es ist belebt und zeigt Bewegungen und Handlungen innerhalb der gemalten Szenerie. Das Bild reagiert, wenn es angesprochen wird: Die abgebildete Kreatur blickt den Fragesteller an und antwortet ihm. Das Bild ist ein magischer Effekt ohne wirkliche Intelligenz, beherrscht aber bis zu zehn vorgemerkte Antworten von bis zu jeweils 25 Worten, welche es auf passende Fragen geben kann. Sollte z.B. zu den gespeicherten Antworten der Name der abgebildeten Person gehören, kann das Bild damit Fragen wie „Wer bist du?“ oder „Wie heißt du?“ beantworten. Sollte der Erschaffer mit der dargestellten Kreatur vertraut sein oder deren Kooperation besitzen, besitzt die Illusion die Stimme und Verhaltensweise dieser Kreatur.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magischer Mund, Mächtiges Trugbild*

BESCHWÖRUNGSFESSEL

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie	ZS 11	GEWICHT 1 Pfd.

Diese kleine, silberne Handfessel trägt Beschwörungsrunen. Wenn sie als Teil eines Herbeizauberungszaubers des 3. Grades oder niedriger als Fokus genutzt wird, erzeugt sie eine schwach glühende, körperlose magische Kette zwischen dem Zauberkundigen und den herbeigezauberten Kreaturen. Die Wirkungsdauer der Herbeizauberung wird verlängert, als wäre das Talent Zauber ausdehnen zur Anwendung gekommen, ohne dass sich dies auf den Zaubergrad auswirkt. Die Kette vereitelt, dass die Kreatur sich weiter als 9 m vom Zauberkundigen entfernt, dies schließt auch Teleportation u.ä. ein. Sollte der Zauberkundige auf solche Effekte zurückgreifen, um sich weiter als 9 m von seinen herbeigezauberten Kreaturen zu entfernen, beendet dies den Fesseleffekt dagegen augenblicklich. Die Kette behindert nur die herbeigezauberten Kreaturen, nicht aber andere Kreaturen oder Gegenstände. Der Gegenstand kann bis zu fünf Mal am Tag benutzt werden. Sollte die Fessel oder die Kette gebannt werden, enden die Einschränkung der Fortbewegung und die erhöhte Wirkungszauber; sollte der Zauber normalerweise zu diesem Zeitpunkt dann bereits ausgelaufen sein, endet er augenblicklich.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, *Dimensionsanker, Monster herbeizaubern I*

BLOCKIERSCHLÜSSEL

Preis 400 GM

AURA Schwache Bannmagie	ZS 1	GEWICHT ½ Pfd.



Dieser verzierte Messingschlüssel verändert automatisch seine Form, um sich jedem gewöhnlichen Schlüsselloch anzupassen (d.h. denen in Türen für kleine oder mittelgroße Kreaturen, nicht absichtlich riesig gehaltenen Schlössern wie dem des Haupttores einer Zwergenfestung o.ä.). Sobald er im Schloss platziert wurde, verschmilzt er damit und füllt jeden Freiraum aus. Dabei erschafft er eine feste Platte aus Metall, dass das Schloss selbst mittels Magie nicht mehr geöffnet werden kann. Dies verstärkt auch das

Material des Schlosses, die Härte steigt um +2, es erhält 8 zusätzliche Trefferpunkte und der SG um es zu zerschmettern steigt um +5. Wenn man den Schlüssel berührt und das Befehlswort ausspricht, löst sich der Schlüssel auf und hinterlässt ein intaktes Schloss mit wieder funktionierendem Mechanismus.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pforte zuhalten*

BLUTBEHÄLTER DER KÖRPERLICHEN STÄRKE

AURA Schwache Nekromantie	ZS 3	GEWICHT –	Preis 2.000 GM



Diese Glasphiole kann mittels einer dünnen Kette am Griff einer Waffe befestigt werden. Wenn sie mit dem Blut des Trägers gefüllt ist, erlangt sie machtvolle Magie: Das Füllen des Behälter erfordert eine ganze Minute, fügt dem Träger 4 Punkte KO-Schaden zu (welcher normal geheilt werden kann) und verleiht dem Behälter 4 Ladungen. Dabei wird das Blut in eine magische Flüssigkeit verwandelt, welche weder verdickt, noch sich zersetzt mit der Zeit. Der Träger kann mit dem ersten Befehlswort eine oder mehrere Ladungen nutzen, um bei sich pro verbrauchter Ladung 1 Punkt Attributsschaden zu heilen. Mit dem zweiten Befehlswort kann er sich selbst einen Kraftschub verleihen, dies verbraucht alle Ladungen und verschafft ihm einen Innewohnenden Bonus auf ein körperliches Attribut in Höhe des Doppelten der Anzahl der genutzten Ladungen, welcher bis zum Ende seines nächsten Zuges anhält.

Der Träger kann den Behälter nur nutzen, wenn er ihn in der Hand hält oder er an einer von ihm geführten Waffe befestigt ist. Er kann nur einen aufgeladenen Behälter mit sich führen, weitere Behälter entladen sich spontan innerhalb von 1W10 Runden, so dass nur der Behälter mit den meisten Ladungen verbleibt. Ein Behälter erzeugt keinen Effekt, wenn er nicht mit dem Blut des Trägers gefüllt ist. Kreaturen, welche kein Blut besitzen oder gegen KO-Schaden immun sind, können den Behälter nicht aufladen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Totenglocke*

BODENLOSES TRINKHORN

AURA Durchschnittliche Verzauberung	ZS 10	GEWICHT 2 Pfd.	Preis 24.000 GM

Dieses goldgefasste Trinkhorn ist mit kunstvollen Schnitzereien von Schlachtszenen geschmückt. Ein vollaufgeladenes Trinkhorn besitzt 3 Ladungen, es lädt sich jeden Tag wieder voll auf. Solange wenigstens eine Ladung übrig ist, kann sein Besitzer ihm befehlen, sich mit Met oder einem ähnlichen alkoholischem Getränk zu füllen. Während eine Kreatur aus dem Horn trinkt, kann sie eine oder mehrere Ladungen verbrauchen, um die folgenden Effekte zu erlangen:

1 Ladung: Der Trinkende erhält für 1 Minute 1W8 temporäre Trefferpunkte (wie durch den Zauber *Beistand*).

2 Ladungen: Der Trinkende erhält 1W8+5 temporäre TP und wird für 5 Minuten vergrößert wie durch den Zauber *Person vergrößern*.

3 Ladungen: Der Trinkende erhält 1W8+10 temporäre TP und wird für 10 Minuten vergrößert, ferner erhält er die Vorteile von *Heldenmut*, solange er vergrößert ist.

Um die Vorteile zu erlangen, muss eine Kreatur einen tiefen Zug aus dem Horn nehmen. 1 Ladung zu nutzen entspricht dem Trinken eines Zaubertrankes – dies benötigt eine Standard-Aktion und provoziert einen Gelegenheitsangriff (manche Fähigkeiten können den Zeitaufwand aber reduzieren). Für 2 Ladungen muss der Trinkende eine Volle Aktion aufwenden, dies provoziert immer Gelegenheitsangriffe. Für 3 Ladungen muss der Trinkende 2 Volle Aktionen mit Trinken aufwenden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Beistand, Heldenmut, Person vergrößern*

BOROPERLE

AURA Starke Verwandlung	ZS 16	GEWICHT —	PREIS VARIIERT
Extrakte des 1. Grades			1.000 GM
Extrakte des 2. Grades			4.000 GM
Extrakte des 3. Grades			9.000 GM
Extrakte des 4. Grades			16.000 GM
Extrakte des 5. Grades			25.000 GM
Extrakte des 6. Grades			36.000 GM

Diese vielfarbigen, widerstandsfähigen Glasperlen ermöglichen es Alchemisten, verbrauchte Extrakte wiederaufzuladen. Eine *Boroperle* kann einmal am Tag auf ihr Befehlswort hin ihrem Träger ermöglichen, einen von ihm an diesem Tag angerührten und verbrauchten Extrakt neu aufzuladen. Der Extrakt kann dann erneut genutzt werden; der Grad des Extraktes muss dem der Perle entsprechen. Eine Perle funktioniert bei Extrakten, aber nicht bei Zaubertränken, Elixieren, Bomben, Mutagenen oder nicht-magischen alchemistischen Stoffen wie Gegengift.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Extrakte des 1. Grades	500 GM
Extrakte des 2. Grades	2.000 GM
Extrakte des 3. Grades	4.500 GM
Extrakte des 4. Grades	8.000 GM
Extrakte des 5. Grades	12.500 GM
Extrakte des 6. Grades	18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss imstande sein, Extrakte des entsprechenden Grades vorzubereiten

BRAUKESSEL

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 5 Pfd.	Preis 3.000 GM

Ein *Braukessel* sieht aus wie ein guter Kochtopf mit vier kräftigen Standbeinen. Der Kessel kann jede in ihn hinein gegossene Flüssigkeit auf eine genau bestimmte Temperatur erhitzen (alles zwischen Zimmertemperatur und heiß genug, um Salzwasser zu kochen) und diese Hitze unbegrenzt aufrechterhalten, während sich die Außenseite nur leicht warm anfühlt. Ein Braukessel verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss in Handwerk (Alchemie) geübt sein.

Bruchblatt

Preis 750 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** –

Diese kristalline Schnitzerei sieht aus wie ein handgroßes Blatt eines Baumes. Man trägt sie in der Regel an einem Band um den Hals, damit man sie stets leicht erreichen kann; sie kann aber auch wie ein Abzeichen an einem Gürtel oder der Kleidung befestigt werden. Das Aktivieren ist eine Augenblickliche Aktion und verleiht dem Träger *Federfall* und *Unsichtbarkeit*. Die Effekte sind unabhängig voneinander, endet der eine frühzeitig, hat dies keinen Einfluss auf den anderen, allerdings werden beide Effekte stets gleichzeitig aktiviert. Danach ist der Gegenstand nicht mehr verwendbar.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 375 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Federfall, Unsichtbarkeit*

Buch der ausgedehnten Herbeizauberung

PREIS VARIIERT	
Schwächer	750 GM
Standard	2.750 GM
Mächtig	6.125 GM
AURA Starke Beschwörung, **ZS** 17	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses in Leder gebundene Buch trägt Runen, welche in Bezug mit Externaren und Beschwörungsmagie stehen. Es verstärkt Zauber, welche Monster herbeizaubern. Der Benutzer kann das Talent Zauber ausdehnen auf solche Zauber anwenden, wenn sie gewirkt werden, ohne dass sich der effektive Zaubergrad des Zaubers verändert. Das Buch zählt als *Metamagisches Zauberzepter* hinsichtlich der Kombination mehrerer metamagischer Effekte auf einem Zauber. Die schwächere Version dieses Buches kann nur in Verbindung mit Zaubern des maximal 3. Grades genutzt werden, die Standardversion mit Zaubern des maximal 6. Grades und die mächtige Version mit Zaubern des maximal 9. Grades.

Jedes Buch ist auf eine bestimmte Gesinnung eingestimmt, die Chance ist gleich groß, dass es sich um Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen handelt. Es funktioniert nur bei der Herbeizauberung von Kreaturen dieser Gesinnung. Nach Benutzung zerfällt das Buch zu kalter Asche und wird zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Schwächer	375 GM
Standard	1.375 GM
Mächtig	3.063 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, *Monster herbeizaubern I*

Buch des Gelehrten

Preis 15.000 GM		
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie	**ZS** 7	**GEWICHT** 2 Pfd.



Dieses handliche Buch enthält eine scheinbar bunte Mischung aus Worten, Phrasen und seltsamen Gedächtnishilfen. Ein Barde kann es dreimal am Tag konsultieren, wenn er sein Klassenmerkmal Gelehrter einsetzt, um einen Kompetenzbonus von +5 auf einen Fertigkeitswurf für Wissen zu erhalten, wenn er 10 oder 20 nimmt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*

Buchplatte des Rückrufs

Preis 1.000 GM		
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 13	**GEWICHT** –

Diese metallene Buchplatte trägt mystische Worte in Drakonisch. Auf ihr ist noch genug Platz, um einen Namen aufzuschreiben. Wenn die Buchplatte innen am Umschlag eines Buches festgeklebt wird, kann die Person, deren Name auf der Platte steht, einmal am Tag den Buchtitel aussprechen, um das Buch zu sich herbeizuzaubern wie mittels *Sofortige Herbeizauberung*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sofortige Herbeizauberung*

Bündnisstein

Preis 5.000 GM		
AURA Schwache Erkenntnismagie	**ZS** 3	**GEWICHT** –

Diese sehr kleine Marmorkugel kann genutzt werden, um die Verbindung zwischen dem Benutzer und einer an ihn gebundenen Kreatur zu stärken. Wenn sie von einer Kreatur aktiviert und dann von deren Tiergefährten, gebundenem Reittier oder Vertrauten verschluckt wird, verbleibt der Stein auf magische Weise im Leib des Begleiters. Der Meister weiß fortan stets, in welcher Richtung sich der Begleiter befindet, wie weit er entfernt ist und wie sein Zustand ist, als würde er *Status* einsetzen. Sollte der Meister über Sichtlinie zum Begleiter verfügen, kann er als Augenblickliche Aktion die Kreatur vor einem einzelnen, andernfalls erfolgreichen Angriff beschützen, indem er dessen Effekt stattdessen auf sich nimmt. Der Meister kann zudem einmal am Tag als Standard-Aktion den Zustand Blind, Erschöpft, Erschüttert, Geblendet, Kränkelnd oder Taub von der Kreatur auf sich selbst transferieren. Alternativ kann er teilweise den Zustand Entkräftet, Übelkeit oder Verängstigt auf sich transferieren, so dass er und der Begleiter unter der schwächeren Version des Zustandes leiden (Entkräftet wird zu Erschöpft usw.). Allerdings darf der Begleiter sich nicht weiter als 9 m vom Meister entfernt befinden, um diese Art des Transfers zu ermöglichen.

Der Stein bleibt im Leib des Begleiters bis zu dessen Tod, ohne für sonstige Nebenwirkungen zu sorgen. Sollte der Meister den Begleiter fortschicken, zerfällt der Stein zu Staub und wird verdaut.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Anderen schützen, Status*

Chaos-Smaragd

Preis 25.000 GM		
AURA Starke Bannmagie	**ZS** 19	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser funkelnde, ungeschliffene Edelstein hat die Größe einer menschlichen Faust und verleiht seinem Träger die folgenden Fähigkeiten:

- *Schild der Entropie* (1 Ladung)
- *Schutzkreis gegen Ordnung* (1 Ladung)
- *Schwächere Verwirrung* (1 Ladung)
- *Chaoshammer* (2 Ladungen)

Ein neu erschaffener *Chaos-Smaragd* besitzt 1W6+2 Ladungen. Er fasst maximal 10 Ladungen und gewinnt automatisch jeden Tag 1W3-1 Ladungen zurück. Eine nicht chaotische Kreatur erhält eine negative Stufe, wenn sie den Smaragd hält oder trägt, diese negative Stufe verbleibt solange, wie der Edelstein mitgeführt wird, und verschwindet, wenn man sich von ihm trennt. Die negative Stufe kann in keiner anderen Weise überwunden werden (*Genesung* eingeschlossen).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 12.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Chaoshammer, Schild der Entropie, Schutzkreis gegen Ordnung, Schwächere Verwirrung*, Erschaffer muss chaotisch sein

DRACHENBEINSTÄBE DER WEISSAGUNG

Preis 6.400 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese acht runengravierten Drachenknochen können als göttlicher Fokus für Wahrsagungen genutzt werden. Sie erhöhen die Chance, *Vorahnung* und *Weissagung* erfolgreich zu wirken, um 5%. Der Besitzer erhält zudem einen Glücksbonus von +3 auf eine Art von Rettungswurf (REF, WIL oder ZÄH), die Art wird jeden Tag zufällig bestimmt. Sollte eine Kreatur mehrere Sätze dieser Knochen mit sich führen, geben alle ihren Bonus auf dieselbe Art von Rettungswurf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 3.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Führung, Vorahnung*

DRYADENHERBSTLAUB

Preis 52.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie und Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** –



Dieses Haufen leuchtender Herbstblätter verändert ständig die Färbung von Rotbraun zu Orange und Gelb. Der Träger kann die Blätter einmal am Tag mit der Zunge berühren, um *Baum* auf sich zu wirken. Für bis zu 8 Stunden erscheint er als gesunder Baum mit Herbstlaub. In Baumgestalt kann er diese Blätter vom Wind forttragen lassen und als Ausspähensensor mit den Eigenschaften von *Arkaner Blick* einsetzen. Die Blätter haben die Spielwerte eines Ameisenschwarms, die Eigenschaften einer Pflanze, Schnelle Heilung 5 und Empfindlichkeit gegen Feuer. Der Träger kann die Blätter eine Form ähnlich seines Gesichts ausbilden lassen und durch dieses sprechen. Die Stimme ist dabei ein leises, trockenes Rascheln; die Blätter können Gesichtsausdrücke nachahmen wie Lächeln, Stirnrunzeln usw. Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Tierempathie verfügen oder ein Hexenmeister der Feenblutlinie sein, kann er *Geisterhaftes Geräusch, Mit Pflanzen sprechen* oder *Mit Tieren sprechen* wirken und von den Blättern ausgehen lassen, wobei seine *Baum*-Gestalt ihn nicht am Zaubern hindert. Sollten die ausspähenden Blätter nicht zurückkehren, eher der Träger seine normale Gestalt wieder annimmt, verliert der magische Gegenstand für 1 Woche seine Funktion; während dieser Zeit verfärben sich die Blätter braun und scheinen von leichtem Reif bedeckt zu sein.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 26.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkaner Blick, Baum, Windgeflüster*

EDELSTEIN DES HELLEN SCHEINS

Preis 13.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 6 | **GEWICHT** –

Dieser Kristall hat die Form eines länglichen, groben Prismas. Spricht man das richtige Befehlswort aus, kann der Edelstein drei Arten von Licht ausstrahlen:

Das eine Befehlswort bringt den Edelstein dazu, das Licht einer abdeckbaren Laterne auszustrahlen. Dies verbraucht keine Ladungen, das Licht scheint, bis es mit dem Befehlswort wieder deaktiviert wird.

Das zweite Befehlswort bringt den Edelstein dazu, einen hellen Strahl mit einem Durchmesser von 0,30 m und einer Längevon 15 m auszusenden. Dieser Strahl kann Kreaturen mit einem Berührungsangriff auf Entfernung treffen. Getroffene Kreaturen sind für 1W4 Runden Blind, außer es gelingt ihnen ein Zähigkeitswurf gegen SG 14. Diese Art des Einsatzes verbraucht 1 Ladung.

Das dritte Befehlswort erzeugt einen grellen Lichtblitz, der einen Kegel von 9 m ausfüllt. Dieses Licht währt nur einen kurzen Augenblick, aber jede Kreatur im Wirkungsbereich, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen, um nicht für 1W4 Runden Blind zu werden. Diese Anwendung verbraucht 5 Ladungen.

Ein neu erschaffener *Edelstein des Hellen Scheins* hat 50 Ladungen.

Wenn alle diese Ladungen aufgebraucht sind, wird der Edelstein zu einem nicht-magischen Gegenstand mit stumpfen Facetten, welche von feinen Rissen durchzogen sind.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tageslicht*

EDELSTEIN DES WAHREN BLICK

Preis 75.000 GM

AURA Durchschnittlicher Erkenntniszauber | **ZS** 10 | **GEWICHT** –

Dieser fein geschliffene und polierte Stein unterscheidet sich äußerlich nicht von einem normalen Edelstein. Schaut man aber hindurch, ermöglicht ein *Edelstein des Wahren Blicks* dem Benutzer zu schauen, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Wahrer Blick*. Der Gegenstand kann pro Tag 30 Minuten lang benutzt werden. Diese Zeit muss nicht am Stück genutzt werden, wird in jedoch in Zeitabschnitten von jeweils 5 Minuten abgerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 37.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*

EFFIZIENTER KÖCHER

Preis 1.800 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieser Köcher erscheint auf den ersten Blick wie ein ganz normaler Behälter für Pfeile, der bis zu 20 Pfeile fassen kann. Tatsächlich aber verfügt er über drei verschiedene Teilbereiche, die jeder einen außerdimensionalen Raum enthalten, in den weit mehr hineinpasst als in einen normalen Köcher. Der erste und kleinste Bereich kann bis zu 60 Gegenstände fassen, die ungefähr die Größe und Form eines Pfeils haben. Der zweite Bereich ist etwas größer und kann bis zu 18 Gegenstände fassen, die ungefähr Form und Größe eines Wurfspeers haben. Der Dritte und zugleich auch größte Bereich kann bis zu 6 Gegenstände fassen, welche die ungefähre Form und Größe eines Bogens haben (Speere, Stäbe, etc.). Hat der Träger den Köcher befüllt, kann er gewünschte Gegenstände schnell wie aus einem normalen Köcher oder einer Waffenscheide herausziehen. Der *Effiziente Köcher* wiegt immer gleichviel, egal was sich in seinem Inneren befindet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*

EHERNE BANDE

Preis 26.000 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Auf den ersten Blick scheint es sich bei diesem mächtigen Gegenstand um eine rostige Eisenkugel mit einem Durchmesser von 8 cm zu handeln, welche von Eisenbändern umhüllt ist. Wird aber das richtige Befehlswort ausgesprochen und die Eisenkugel auf einen Gegner geworfen, entfalten sich die Bänder und ziehen sich bei einem erfolgreichen Berührungsangriff im Fernkampf zusammen, um das Ziel zu fesseln. Man kann eine Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner mit den Banden fesseln und bewegungsunfähig machen, bis das Befehlswort erneut gesprochen wird und die Bänder sich wieder zu einer Kugel zusammenrollen. Der Gefangene kann die Bande aber auch mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 30 sprengen – und damit ruinieren – oder sich mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 aus ihnen befreien. Die *Ehernen Bande* können einmal pro Tag eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.000 GM

Erschaffungsvoraussetzungen
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zugreifende Hand*
Kosten 13.000 GM

EINGEWEIDESCHÜTZER

AURA Schwache Bannmagie	ZS 3	GEWICHT 2 Pfd.	Preis 800 GM



Dieser faustgroße, weiße Steinklumpen sieht dafür eigentlich viel zu groß aus, kann aber problemlos als Standard-Aktion verschluckt werden. Er bleibt dann für bis zu eine Woche aktiv und positioniert sich so im Leib, dass er die inneren Organe schützt. Wenn der Träger Ziel von Präzisionsschaden wird (z.B. eines Kritischen Treffers oder Hinterhältigen Schadens), richtet sich dieser Schaden stattdessen gegen den *Eingeweideschützer*. Sonstiger Schaden und jeder Schaden, der die TP des Steins übertrifft, wird dem Charakter normal zugefügt. Ein *Eingeweidestein* hat 10 TP und Härte 0. Wird er durch einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe beschädigt, kann der Träger den Stein als Freie Aktion opfern, um die Waffe des Angreifers zu beschädigen. Behandle dies als freies Kampfmanöver: Waffe zerschmettern gegen diese Waffe, welches aber keine Gelegenheitsangriffe provoziert, die Härte der Waffe umgeht und ihr 1W4 Schadenspunkte zufügt.

Eine Kreatur kann stets immer nur einen *Eingeweideschützer* verschluckt haben. Wird ein weiterer geschluckt, zerstört dies beide Steine und zwingt die Kreatur zu einem Zähigkeitswurf gegen SG 15, um nicht für 1 Runde zu kränkeln. Sollte ein verschluckter *Eingeweideschützer* nicht innerhalb einer Woche benutzt oder zerstört werden, zerfällt er und wird harmlos ausgeschieden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Anderen schützen, Magischer Stein*

EISENNAGEL DES SICHEREN DURCHGANGS

AURA Schwache Illusion	ZS 3	GEWICHT 2 Pfd.	Preis 2.000 GM

Wenn dieser 25 cm lange Eisennagel eingehämmert wird, erzeugt er eine Illusion mit 4,50 m Höhe und Durchmesser um sich herum. Dabei kann es sich um folgendes handeln: ein kleiner, zum Gelände passender Hügel, ein Haufen gewöhnlicher Kisten oder Fässer, ein Geröllhaufen oder ein kleines Gebäude wie eine Hütte oder ein Zelt. Größe und andere Parameter des Aussehens werden beim Platzieren des Nagels ausgewählt. Wenn man mit der Illusion interagiert, kann man einen Willenswurf gegen SG 12 ablegen, um sie anzuzweifeln

Das Einhämmern oder Entfernen des Nagels ist eine Volle Aktion; er kann beliebig genutzt werden und seine Effekte dauern an, bis er entfernt wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stilles Trugbild*

EISENSEIL

AURA Schwache Verwandlung	ZS 4	GEWICHT 1 Pfd.	Preis 750 GM

Wenn dieses graue Hanfseil an einem Ende gehalten und das Befehlswort ausgesprochen wird, wird es unwiederbringlich in festes Eisen verwandelt. Es verliert alle Magie und hat die Härte und Trefferpunkte einer normalen, 2,5 cm dicken Eisenstange. Ein neugefertigtes Seil ist 7,50 m lang, kann aber bis zu dreimal zerschnitten werden; jeder Seilabschnitt kann individuell verhärtet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 375 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seil beleben*

EISERNE FLASCHE

AURA Starke Beschwörung	ZS 20	GEWICHT 1 Pfd.	Preis 170.000 GM

Diese außergewöhnlichen Behälter sind normalerweise mit Silberrunen verziert und mit einem Messingstöpsel verschlossen, in den diverse Siegel, Glyphen und Symbole eingraviert sind. Wenn der Benutzer das Befehlswort ausspricht, kann er eine Kreatur von einer anderen Ebene zwingen, in die Flasche zu fahren. Das klappt aber nur, wenn der Kreatur ein Willenswurf gegen SG 19 misslingt. Die Reichweite dieses Effekts beträgt 18 m. Es kann jeweils nur eine Kreatur auf diese Weise gefangen genommen werden. Wird der Stöpsel entfernt, wird die gefangene Kreatur befreit. Das Befehlswort kann nur einmal pro Tag ausgesprochen werden. Wenn derjenige, der die gefangene Kreatur befreit und das richtige Befehlswort ausspricht, kann er diese dazu zwingen, ihm 1 Stunde lang zu dienen. Wird die Kreatur jedoch befreit, ohne dass dieses Befehlswort ausgesprochen wird, verhält diese sich ihrer Natur entsprechend. Meist wird sie den Benutzer angreifen, außer sie hat einen guten Grund, dies nicht zu tun. Jeder Versuch, diese Kreatur erneut dazu zu zwingen, in die Flasche zurückzukehren, ist schwieriger. Die Kreatur erhält einen Bonus von +2 auf ihren Rettungswurf und wird feindselig. Eine gerade entdeckte Flasche kann von den folgenden Arten sein:

W%	INHALT	W%	INHALT
01–50	leer	89	Dämon (Glabrezu)
51–54	Großer Luftelementar	90	Dämon (Sukkubus)
55–58	Unsichtbarer Pirscher	91	Teufel (Osyluth)
59–62	Großer Erdelementar	92	Teufel (Barbazu)
63–66	Xorn	93	Teufel (Erinnye)
67–70	Großer Feuerelementar	94	Teufel (Cornugon)
71–74	Salamander	95	Agathion (Avoral)
75–78	Großer Wasserelementar	96	Azata (Ghaele)
79–82	Xill	97	Archon (Posaunen-)
83–85	Jet-Hund	98	Rakschasa
86	Dämon (Schatten)	99	Dämon (Balor)
87	Dämon (Vrock)	100	Teufel (Höllenschlundteufel)
88	Dämon (Hezrou)		

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 85.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seelenfalle*

EISWÜRFEL

Preis 27.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser Würfel wird aktiviert oder deaktiviert, indem man auf eine Seite drückt. Wenn er aktiviert wurde, erzeugt er einen würfelförmigen Bereich mit einer Seitenlänge von 3 m, dessen Zentrum vom Besitzer des Würfels gebildet wird (oder vom Würfel selbst, wenn er auf irgendeine Oberfläche gelegt wurde). Die Temperatur innerhalb dieses Bereichs beträgt immer mindestens 18° C und der Bereich absorbiert alle Angriffe, die auf Kälte basieren. Wird das Feld jedoch in einer Runde von mehr als 50 Punkten Kälteschaden betroffen (von einem oder mehreren Angriffen), kollabiert es und der Würfel kann dann 1 Stunde lang nicht mehr eingesetzt werden. Absorbiert der Eiswürfel innerhalb von 10 Runden mehr als 100 Punkte Kälteschaden, wird er zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutz vor Energien*

ELEMENTAREDELSTEIN

Preis 2.250 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 11 | **GEWICHT** –

Es gibt vier verschiedene Versionen des *Elementaredelsteins*. Jede enthält einen Beschwörungszauber, der an eine bestimmte Elementarebene gebunden ist (Erde, Feuer, Luft oder Wasser). Wird der Edelstein als Standard-Aktion zermalmt oder zerbrochen, erscheint ein Großer Elementar, als wäre er mit dem Zauber *Verbündeten der Natur herbeizaubern* herbeigezaubert worden. Wer den Stein zerstört hat, kontrolliert den Elementar. Die Farbe des Edelsteins hängt davon ab, welche Art von Elementar herbeigezaubert werden kann. Bei Luftelementaren ist der Stein durchsichtig, bei Erdelementaren ist er hellbraun, bei Feuerelementaren orange-rot und bei Wasserelementaren ist er blau-grün.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern V* oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern V*

ELIXIER DER WAHRHEIT

Preis 500 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieses Elixier zwingt denjenigen, der es eingenommen hat, 10 Minuten lang nichts als die Wahrheit zu sprechen (Willen SG 13, keine Wirkung). Der Betroffene muss jede Frage beantworten, die ihm innerhalb dieser Zeit gestellt wird, darf aber auch nach jeder Frage einen neuen Willenswurf gegen SG 13 ablegen. Gelingt einer dieser sekundären Rettungswürfe, verschwindet die Wirkung des Elixiers zwar nicht, der Betroffene muss aber die entsprechende Frage nicht beantworten (antwortet er, muss er aber immer noch die Wahrheit sagen). In jeder Runde kann nur eine Frage gestellt werden. Es handelt sich hierbei um eine geistesbeeinflussende Verzauberung der Kategorie Zwang.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zone der Wahrheit*

ELIXIER DER WAHRNEHMUNG

Preis 250 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 2 | **GEWICHT** –

Wenn man dieses Elixier einnimmt, kann man kleinste Details genau wahrnehmen und erhält für 1 Stunde einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*

ELIXIER DES DRACHENODEMS

Preis 1.400 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 7 | **GEWICHT** –

Dieses blubbernde, leuchtende Elixier gibt es in mehreren Varianten – jede entspricht einer Art metallischem oder chromatischem Drachen. Eine Kreatur, welche das Elixier trinkt, kann als Standard-Aktion einen Energiestoß ähnlich der Odemwaffe eines Drachen ausatmen, welcher 7W6 Punkte Energieschaden verursacht (Reflex SG 16, halbiert). Die Magie des Elixiers hält eine Stunde an, sofern bis dahin die Odemwaffe nicht genutzt wurde. Die Energieart und die Form des Energiestoßes richten sich nach der Drachenart, welcher das Elixier entspricht:

Blauer oder Bronzedrache: 9 m-Linie Elektrizität.
Gold- oder Roter Drache: 4,50 m-Kegel Feuer
Grüner Drache: 4,50 m-Kegel Säure
Kupfer oder Schwarzer Drache: 9 m-Linie Säure.
Messingdrache: 9 m-Linie Feuer.
Silber oder Weißer Drache 4,50 m-Kegel Kälte

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Drachenodem*[EXP]

ELIXIER DES FEUERODEMS

Preis 1.100 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 11 | **GEWICHT** –

Dieses wunderliche, blubbernde Elixier verleiht dem Träger die Fähigkeit Feuer zu spucken. Er kann dies bis zu dreimal tun und dabei jedes Mal 4W6 Punkte Feuerschaden bei einem einzelnen Ziel innerhalb von 7,50 m verursachen (Reflex SG 13, halbiert). 1 Stunde nach Einnahme des Elixiers verflüchtigen sich ungenutzte Anwendungen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 550 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sengender Strahl*

ELIXIER DES SCHWIMMENS

Preis 250 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 2 | **GEWICHT** –

Dieses Elixier verleiht dem, der es trinkt, die Fähigkeit zu schwimmen. Er wird von einer kaum wahrnehmbaren, magischen Schicht umgeben, die es ihm ermöglicht, ganz leicht durchs Wasser zu gleiten, und ihm für 1 Stunde einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen verleiht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss 5 Fertigkeitsränge in Schwimmen besitzen

ELIXIER DES TURNENS

Preis 250 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieses Elixier verleiht demjenigen, der es trinkt, die Fähigkeit so herumzuturnen, dass er Angriffen ausweichen und sich vorsichtig über fast jede Oberfläche bewegen kann. Er erhält 1 Stunde lang einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*

Elixier des Versteckens

Preis 250 GM		
Aura Schwache Illusion	**ZS** 5	**Gewicht** –

Wer diese Flüssigkeit einnimmt, erhält intuitive Fähigkeiten im Schleichen und für 1 Stunde einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit*

Energieperle

Preis 3.000 GM		
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 10	**Gewicht** –

Diese kleine schwarze Kugel gleicht auf den ersten Blick einer glanzlosen Perle. Man kann sie bis zu 18 m weit ohne Mali aufgrund von Entfernung werfen. Schlägt die Perle auf, explodiert sie und verursacht dabei 5W6 Punkte Energieschaden bei allen Kreaturen in einem Radius von 3 m.

Die Perle wirkt wie der Zauber *Unverwüstliche Sphäre* (Reflex SG 16, keine Wirkung). Der Wirkungsbereich umfasst einen Radius von 3 m und die Wirkungsdauer liegt bei 10 Minuten. Die Zielkreatur wird von einer leuchtenden Energiesphäre eingeschlossen, wenn sie dafür klein genug ist. Sie bleibt solange in der Sphäre, wie der Effekt wirkt. Die Sphäre kann nur mit einem *Entzauberungszepter*, einem *Aufhebungszepter*, *Auflösung* oder einem gezielten *Magie bannen* beschädigt werden und ist gegen alle anderen Effekte immun. Alle diese Effekte können die Sphäre zerstören, ohne dass der Eingeschlossene dabei verletzt wird. Nichts kann die Sphäre durchdringen, der Eingeschlossene ist jedoch ganz normal in der Lage zu atmen. Er kann sich zwar bewegen, nicht aber die Kugel selbst. Auch andere Kreaturen, die sich außerhalb der Sphäre befinden, können diese nicht bewegen. Die Explosion zerstört die Perle vollständig, so dass sie nur ein Mal benutzt werden kann.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unverwüstliche Sphäre*

Energiewürfel

Preis 62.000 GM		
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 10	**Gewicht** ½ Pfd.



Dieser Gegenstand hat einen Durchmesser von circa 2,5 cm und kann aus Elfenbein, Knochen oder einem anderen harten Mineral bestehen. Meistens sind seine Seiten glattpoliert, manchmal tragen sie aber auch eingravierte Runen. Der Würfel ermöglicht es seinem Besitzer, eine besondere, würfelförmige Energiewand mit einer Seitenlänge von 3 m um sich herum zu erschaffen. Diese würfelförmige Wand besteht eigentlich aus 6 *Energiewänden* und bewegt sich mit dem Charakter. Sie ist für alle Angriffsformen undurchdringlich, die unten angegeben sind.

Der Würfel hat 36 Ladungen, die sich jeden Tag erneuern. Um eine Art von Schutzschirm zu aktivieren oder zu deaktivieren, muss der Besitzer des Würfels eine von dessen Seiten drücken. Jeder Effekt kostet pro Minute eine gewisse Anzahl an Ladungen, damit er aufrechterhalten wird. Solange ein Effekt wirkt, ist die Bewegungsrate auf den Maximalwert beschränkt, der auf der Tabelle angegeben wird. Wenn ein Energiewürfel aktiv ist, verbrauchen Angriffe, die mehr als 30 Punkte Schaden verursachen, 1 Ladung pro angefangene 10 Punkte über 30 Schadenspunkten. Die Ladungskosten zur Aufrechterhaltung des Würfels betragen:

Würfelseite	Ladungsverbrauch/Minute	Maximale Bewegungsrate	Effekt
1	1	9 m	Hält Gase, Winde und Ähnliches ab
2	2	6 m	Hält unbelebte Materie ab
3	3	4,50 m	Hält belebte Materie ab
4	4	3 m	Hält Magie ab
5	6	3 m	Hält alles ab
6	0	wie normal	Deaktivierung

Zauber, welche den Schutzschirm angreifen, verbrauchen ebenfalls Ladungen. Diese Zauber können weder aus dem Würfel hinaus noch in ihn hinein gewirkt werden:

Angriffsform	Zusätzliche Ladungen
Äthertor	5
Auflösung	6
Feuerwand	2
Regenbogenspiel	7
Schmetterhorn	6
Wände passieren	3

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 31.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energiewand*

Entlaubende Politur

Preis 800 GM		
Aura Schwache Verzauberung	**ZS** 5	**Gewicht** –



Ein Behälter dieser kränklich-grauen Paste reicht aus, um die Rüstung einer mittelgroßen oder zweier kleiner Kreaturen zu bedecken. Betroffene Gegenstände geben für die nächsten 24 Stunden dunkelgraue Dämpfe ab. Natürliche Pflanzen verwelken und sterben ab, sobald sie mit derart bestrichener Rüstung in Kontakt kommen. Dies gestattet dem Träger einer solchen Rüstung, sich durch die Vegetation in schwierigem Gelände zu bewegen als wäre es normales Gelände. Ferner nehmen Kreaturen der Kategorie Pflanze, die den Träger mit einem natürlichen Angriff oder einem Ringkampf angreifen, bei jedem erfolgreichen Angriff oder pro Runde, welche sie den Ringkampf aufrechterhalten, 1 Schadenspunkt.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pflanzen schrumpfen*

Enttarnungslaterne

Preis 30.000 GM		
Aura Schwache Hervorrufung	**ZS** 5	**Gewicht** 2 Pfd.

Dieser Gegenstand funktioniert wie eine normale Laterne, enthüllt aber auch, wenn sie entzündet ist, unsichtbare Kreaturen und Gegenstände innerhalb von 7,50 m, wie der Zauber *Unsichtbarkeit aufheben*.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit aufheben*

ERBAUUNGSHAMMER

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser schwere Hammer hat einen Schaft aus Holz und einen Kopf aus glänzendem, schwarzen Eisen, der sich in der Nähe zu Metall leicht rot verfärbt. Der Träger kann als Volle Runde den Hammer schwingen, um einen Kupfernagel, Eisennagel, eisernen Kletterhaken oder 1,20 m Holzpfosten zu erschaffen und augenblicklich einzuschlagen. Ein Holzpfosten kann in die Erde gebohrt werden, während die anderen Materialien Erde, Holz oder Stein durchdringen können. Wird der erschaffene Gegenstand entfernt, wird er dadurch zerstört; ansonsten besteht der Gegenstand so lange, wie es ein normales Exemplar seiner Art täte. Der Hammer kann bis zu 100 Gegenstände am Tag erschaffen.

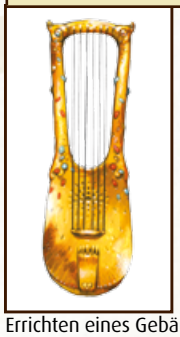
ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Niedere Erschaffung*

ERBAUUNGSLEIER

Preis 13.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 6 Pfd.



Dieses aus Gold gefertigte Instrument ist mit zahlreichen Edelsteinen besetzt. Schlägt man die richtigen Saiten dieser Leier an, kann man mit einer Anwendung Angriffe gegen unbelebte Konstruktionen innerhalb von 90 m abwenden (Wände, Dächer, Boden etc.). Dies schließt auch die Effekte eines *Schmetterhorns* und des Zaubers *Auflösung* mit ein, ebenso wie Angriffe mit einer Ramme oder einer ähnlichen Belagerungswaffe. Die Leier kann aber auch beim Errichten eines Gebäudes von Hilfe sein. Einmal pro Woche kann man die Saiten so anschlagen, dass sie einen Ton erzeugen, der auf magische Weise Gebäude errichtet, Minen, Tunnel und Gräben zieht oder sonst etwas erbaut. Der Effekt, der dabei innerhalb von 30 Minuten erreicht wird, gleicht dem, was 100 Menschen in 3 Tagen schaffen könnten. Spielt ein Charakter die Leier, muss er jede Stunde nach der ersten Stunde einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Saiteninstrumente) gegen SG 18 ablegen. Misslingt dieser Wurf, muss der Charakter mit dem Spielen aufhören und kann die Leier erst wieder zu diesem Zweck einsetzen, nachdem eine Woche vergangen ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*

ERZFEINDFETISCH

Preis 40.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser kleine Talisman besteht aus Zähnen, Fingern, Ohren und anderen grotesken Trophäen, die frischen Leichen abgenommen wurden. Jeder Talisman ist von unglaublicher Feindschaft gegenüber einer Kreaturenart erfüllt; diese wird von der Liste der Erzfeinde des Waldläufers bei Erschaffung des Gegenstandes ausgewählt. Einmal am Tag kann der Talisman diese Feindschaft einem Charakter mit dem Klassenmerkmal Erzfeind verleihen und einen der Erzfeinde des Charakters für 24 Stunden durch den Erzfeind des Fetisches ersetzen. Der Charakter muss zum Aktivieren des Fetisches diesen 10 Minuten lang wortlos halten, ehe er einen seiner Erzfeinde gegen den Erzfeind des Gegenstandes austauschen kann. Ein Waldläufer mit einem Erzfeindbonus von +6 gegen Orks könnte einen Erzfeindfetisch (Drachen) benutzen und den Bonus gegen Orks für 24 Stunden verlieren.

Alternativ kann der Träger den Fetisch einmal am Tag als Schnelle Aktion aktivieren; die Effekte halten dann nur 10 Minuten lang an und verleihen dem Träger nur die Hälfte des Erzfeindbonus (der Waldläufer im obigen Beispiel würde für 10 Minuten den Bonus gegen Orks verlieren und einen Erzfeindbonus von +3 gegen Drachen erhalten).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 20.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zum Feind erklären*[EXP], Erschaffer muss das Klassenmerkmal Erzfeind besitzen

EWIGER LEIM

Preis 2.400 GM

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 20 | **GEWICHT** –

Diese helle, bernsteinfarbene Substanz ist dickflüssig und klebrig. Aufgrund seiner besonderen Eigenschaften kann *Ewiger Leim* nur in einer Flasche aufbewahrt werden, die vorher mit 1 Unze *Schmieröl* präpariert wurde. Jedes Mal, wenn etwas von dem Kleber aus der Flasche gegossen wird, muss innerhalb von 1 Runde eine weitere Anwendung des *Schmieröls* in die Flasche gekippt werden, damit der restliche Leim nicht mit den Wänden der Flasche verklebt.

Wenn man ein Fläschchen *Ewigen Leims* findet, beinhaltet diese 1 bis 7 Unzen des Klebers (1W8-1, minimal 1 Unze), während der Rest mit *Schmieröl* gefüllt ist. Mit einer Unze des Klebers kann man 1 Quadratmeter einer Oberfläche bedecken und so gut wie alle Materialien dauerhaft miteinander verbinden. Es dauert 1 Runde, bis die Klebewirkung vollständig eintritt. Zieht man die beiden Gegenstände auseinander, bevor der Leim wirkt (Bewegungsaktion), verliert er seine Wirkung und wird nutzlos. Lässt man den Leim jedoch einziehen, kann man die verklebten Gegenstände nur noch mit *Universellem Lösungsmittel* voneinander trennen. *Ewiger Leim* wird von *Universellem Lösungsmittel* aufgelöst.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Reparieren*

FALTBOOT

Preis 7.200 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Ein Faltboot sieht wie eine kleine, 30 cm lange, 15 cm breite und 15 cm tiefe Holzkiste aus. Man kann darin sogar Gegenstände aufbewahren wie in jeder anderen Kiste.

Wird jedoch das Befehlswort ausgesprochen, entfaltet sich die Kiste zu einem 3 m langen, 1,20 m breiten und 0,60 m tiefen Boot. Ein zweites Befehlswort verwandelt das Boot in ein 7,20 m langes, 2,40 m breites und 1,80 m tiefes Schiff. Gegenstände, die vorher in der Kiste lagen, befinden sich nun in dem Schiff bzw. auf dem Boot.

In seiner kleineren Version hat das Faltboot noch ein Paar Ruder, einen Anker, einen Mast und ein Lateinersegel. Es bietet Platz für vier Personen.

Als Schiff hat es ein Deck, Ruderplätze mit fünf Paar Ruder, ein Steuerruder, einen Anker, eine Kabine und einen Mast mit einem Rahsegel. Das Schiff kann bis zu 15 Personen tragen.

Ein drittes Befehlswort faltet das Boot bzw. Schiff wieder zusammen – allerdings nur, wenn sich niemand darin befindet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*, Erschaffer muss 2 Fertigkeitsränge in Handwerk (Schiffe) besitzen

FEDER

		PREIS VARIIERT
Anker		50 GM
Baum		400 GM
Fächer 200 GM		200 GP
Peitsche 500 GM		450 GP
Schwanenboot		450 GM
Vogel		300 GM
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 12	**GEWICHT** —



Bei jedem dieser Gegenstände handelt es sich um eine kleine Feder, die eine ganz bestimmte Kraft besitzt. Die unterschiedlichen Arten von *Feder* werden im Folgenden beschrieben. Jede kann einmal eingesetzt werden. *Federn* besitzen keine äußerlichen Identifizierungsmerkmale und selbst jene mit identischen Eigenschaften können stark variieren; man muss zum Identifizieren die magische Aura des Gegenstandes betrachten.

Anker: Diesen Gegenstand kann man einsetzen, um ein Wasserfahrzeug einen Tag lang zu verankern, so dass es nicht wegtreibt.

Baum: Aus dieser Feder kann eine große Eiche mit einem Durchmesser von 1,50 m und einer Höhe von 18 m entspringen, die Krone hat einen Durchmesser von 12 m. Es handelt sich um einen augenblicklichen Effekt.

Fächer: Diese Feder kann sich in einen riesigen, wedelnden Fächer verwandeln, der so viel Wind erzeugt, dass er ein Schiff vorantreiben kann (es bewegt sich dann mit circa 40 km/h). Dieser Wind ist nicht kumulativ mit bereits vorhandenem Wind. Man kann die Feder jedoch auch einsetzen, um herrschende Winde abzuschwächen, und so einen Bereich mit sanften Winden erzeugen (die Wellenhöhe in einem Sturm wird dadurch nicht beeinflusst). Der Fächer kann insgesamt für bis zu 8 Stunden eingesetzt werden, an Land funktioniert er nicht.

Peitsche: Diese Feder kann sich in eine riesige Lederpeitsche verwandeln, die wie eine *Tanzende Waffe* eigenständig gegen einen Feind kämpft. Die Waffe hat GAB +10, verursacht 1W6+1 Schadenspunkte, besitzt einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe und kann einen freien Ringkampfangriff mit +15 auf Kampfmanöverwürfe ausführen. Die Peitsche besteht 1 Stunde lang.

Schwanenboot: Diese Feder kann sich in ein Schwanenboot verwandeln, das sich zu Wasser mit einer Bewegungsrate von 18 m bewegen kann. Es kann bis zu acht Pferde mit Ausrüstung tragen, 32 mittelgroße Charaktere oder ein entsprechendes Äquivalent. Das Boot besteht für 1 Tag.

Vogel: Dieser Gegenstand kann benutzt werden, um eine kurze schriftliche Nachricht verlässlich zu einem Ziel zu bringen. Der Vogel kann Nachrichten überbringen, die auch eine Brieftaube tragen könnte. Der Vogel verschwindet, sobald die Nachricht überbracht wurde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Anker	25 GM
Baum	200 GM
Fächer	100 GM
Peitsche	250 GM
Schwanenboot	225 GM
Vogel	150 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung*

FESSELSEIL

		Preis 21.000 GM
AURA Starke Verwandlung	**ZS** 12	**GEWICHT** 5 Pfd.

Ein *Fesselseil* sieht wie jedes andere 9 m lange Hanfseil aus, kann aber auf Befehl bis zu 6 m weit vorschnellen oder bis zu 3 m weit hochschnellen, um ein Opfer zu fesseln. Ein Gefesselter kann das Seil mit einem Stärkewurf gegen SG 20 zerreißen oder sich mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 befreien. Das Seil hat eine RK von 22, 12 Trefferpunkte, Härte 10 und eine Schadensreduzierung von 5/Hiebschaden. Es kann sogar 1 Punkt erlittenen Schaden pro 5 Minuten heilen. Wird das Seil aber durchtrennt (wenn es alle 12 Trefferpunkte aufgrund von Schaden verliert), wird es dadurch zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben, Seil beleben* oder *Verstricken*

FINSTERSCHÄDEL

		Preis 60.000 GM
AURA Durchschnittliche Hervorrufung [Böse]	**ZS** 9	**GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser aus Ebenholz geschnitzte Totenschädel ist absolut böse: Wo er sich auch befindet, seine Umgebung wird behandelt, als wäre der Zauber *Entweihen* mit dem Schädel als Mittelpunkt gewirkt worden. Jeder *Finsterschädel* verfügt über einen weiteren Effekt von der Liste der Beschreibung des Zaubers *Entweihen* (*GRW,* S.267); dieser Effekt kann nicht geändert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Entweihen*, Erschaffer muss böse sein

FLASCHENPOST

		Preis 300 GM
AURA Schwache Illusion	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.

Am langen Hals dieser grünen Glasflasche befindet sich ein winziger Schlüssel zum Aufziehen. Wird dieser gedreht, manifestiert sich im Laufe einer Runde ein schattenhafter Korken. Alles, was der Besitzer während dieser Zeit in die Flasche spricht (maximal 25 Worte) sitzt in der Flasche fest, sobald der Korken sich vollständig manifestiert hat. Wird der Korken entfernt oder die Flasche zerbrochen, wird die hineingesprochene Nachricht freigesetzt. Sobald die Flasche ihre Nachricht freigegeben hat, zerbricht sie.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 150 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magischer Mund*

FLIEGENDER TEPPICH

		Preis VARIIERT
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 10	**GEWICHT** Variiert

Dieser Teppich kann durch die Luft fliegen, als läge auf ihm der Zauber *Überlandflug* mit unbegrenzter Wirkungsdauer. Größe, Belastbarkeit und Geschwindigkeit der verschiedenen *Fliegenden Teppiche* sind in der unten stehende Tabelle zu finden. Jeder Teppich ist ein wunderschönes und aufwändig gearbeitetes Kunstwerk mit einem eigenen Befehlswort. Befindet sich der Teppich in Rufreichweite, kann er mit dem Befehlswort aktiviert werden, egal ob der Rufende sich auf dem Teppich befindet oder nicht. Danach kann er mit gesprochenen Befehlen dirigiert werden.

GRÖSSE	TRAGLAST	GESCHWINDIGKEIT	GEWICHT	PREIS
1,50 m x 1,50 m	200 Pfd.	12 m	8 Pfd.	20.000 GM
1,50 m x 3 m	400 Pfd.	12 m	10 Pfd.	35.000 GM
3 m x 3 m	800 Pfd.	12 m	15 Pfd.	60.000 GM

Jeder *Fliegende Teppich* kann auch das Doppelte seiner Traglast befördern, dies reduziert seine Bewegungsrate aber auf 9 m. Außerdem verleiht jeder Fliegende Teppich einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen und er kann schweben, ohne dass ein Wurf für Fliegen gemacht werden muss.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
1,50 m x 1,50 m	10.000 GM
1,50 m x 3 m	17.500GM
3 m x 3 m	30.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Überlandflug*

FLOTTE BRÜCKE

Preis 7.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Diese dünne Stahlplatte hat die Form eines Quadrates mit einer Seitenlänge von etwa 0,30 m. Wenn das Befehlswort ausgesprochen wird, streckt sie sich schnell und entfaltet sich zu einem bis zu 9 m langen, 0,90 m breiten und 2,5 cm dicken Streifen, bis er gegen ein Hindernis wie eine Wand, die Decke oder eine Kreatur stößt. Jeder 1,50 m-Abschnitt der Metallbrücke besitzt Härte 10 und 30 TP. Die Brücke wiegt 300 Pfund und trägt bis zu 4.000 Pfund. Wenn das Befehlswort wiederholt wird, kehrt sie in ihre tragbare Form zurück.

Die Brücke kann bis zu drei Mal am Tag aktiviert werden, sollte ein Teil von ihr zerstört werden, während sie ausgefahren ist, verliert sie sofort ihre Magie.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Eisenwand, Gegenstand schrumpfen*

FLOTTE FESTUNG

Preis 55.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Metallwürfel ist klein, doch aktiviert man ihn mit Hilfe eines Befehlsworts, wächst er zu einem Turm mit einer Kantenlänge von 6 m und einer Höhe von 9 m an. An den Seiten befinden sich Schießscharten und der Wehrgang ist mit Zinnen versehen. Die Wände des Turms bestehen aus Metall und ragen 3 m weit in den Boden, so dass der Turm einen festen Stand hat und nicht umkippen kann. Die Feste hat eine kleine Tür, die sich nur auf den Befehl ihres Besitzers hin öffnet – selbst mit dem Zauber *Klopfen* lässt sich diese Tür nicht öffnen. Die Wände aus Adamant haben 100 TP und eine Härte 20. Der Turm kann nicht repariert werden, außer man setzt *Wunder* oder *Wunsch* ein – diese beiden Zauber stellen jeweils 50 TP wieder her. Der Turm wächst innerhalb 1 Runde und die Tür befindet sich auf der Seite, welche dem Besitzer zugewandt ist. Die Tür öffnet und schließt sich auf Kommando. Personen und Kreaturen, die sich in der Nähe aufhalten (mit Ausnahme des Besitzers), müssen vorsichtig sein, damit sie nicht von dem plötzlich emporschießenden Turm erwischt werden. Jeder, dem dies passiert, erleidet 10W10 Schadenspunkte (Reflex SG 19, halbiert). Die Feste kann deaktiviert werden, indem man ein Befehlswort ausspricht, welches sich von dem Aktivierungsbefehlswort unterscheidet. Der Turm kann nur deaktiviert werden, wenn er leer ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 27.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Des Magiers Herrliches Herrenhaus*

FLUCHPUPPE

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese bösartig wirkende Puppe besteht aus Lumpen und Stickgarn und ist mit Stroh oder Sägemehl gefüllt. Eine Kreatur, welche die Puppe hält oder mit sich führt, erleidet einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen Hexereien. Sollte die Puppe mit dem Haar einer Kreatur gefüttert sein, kann eine Hexe, welche die Puppe hält, den SG ihrer Hexereien auf diese Kreatur um +2 erhöhen. Wenn die Puppe auf diese Weise genutzt wird, erleidet die Hexe keine Mali auf ihre Rettungswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fluch*

FLUCHTLEITER

Preis 4.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese 3 m lange Strickleiter entrollt sich auf Befehl hin selbst, richtet sich auf und hält auf magische Weise ihre Position. Die Enden jedes Seils verfügen über kleine Schlaufen, um ein anderes Seil dort zu befestigen, einen Wurfhaken, Kletterhaken oder ähnliches. Mit einem zweiten Befehlswort lässt man die Leiter sich wieder zu dem Ende hin aufrollen, welches der Sprecher berührt. Zum Erklettern der Leiter ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 0 erforderlich. Wenn die Leiter nirgends befestigt ist, kann sie bis zu 300 Pfd. tragen, andernfalls bis zu 600 Pfd.

Mit einem dritten Befehlswort erzeugt man einen außerdimensionalen Raum am oberen Ende der Strickleiter; dieser entspricht *Seiltrick*, bietet aber nur einer mittelgroßen Kreatur Platz und besteht nur für kurze Zeit. Wenn eine Kreatur diesen außerdimensionalen Raum betritt, bricht er zum Ende des Zuges der Kreatur zusammen und sie wird mittels *Dimensionstür* um 1W6 x 30 m in eine zufällige Richtung an einen sicheren Punkt auf dem Boden transportiert. Die Leiter bleibt zurück und fällt zu Boden, wenn diese Kraft benutzt wird. Das dritte Befehlswort kann einmal am Tag eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionstür, Seil beleben, Seiltrick*

FLUGSALBE

Preis 2.250 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** –



Diese Kräutersalbe enthält Belladonna, Alraune und Fingerhut (auch als Hexenkraut bekannt) in einer Basis aus ausgelassenem Fett. Wenn man sie auf die Haut aufträgt, verleiht sie dem Träger für bis zu 9 Stunden die Fähigkeit zu fliegen wie durch *Überlandflug*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Überlandflug*

Formbares Symbol

		Preis 10.000 GM
AURA Durchschnittliche Beschwörung	**ZS** 9	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser unscheinbare Metallklumpen verfügt in seiner Grundgestalt über keinerlei Kräfte. Wenn sich aber eine Kreatur, welche eine Gottheit verehrt, 1 Minute lang auf den Klumpen konzentriert, verwandelt er sich in ein Heiliges Symbol [Meisterarbeit] dieser Gottheit. Sollte dieses Symbol zum Energie fokussieren genutzt werden, kann der Träger als Freie Aktion den Wirkungsbereich der fokussierten Energie auf eine der folgenden Arten ändern:

- 3 m-Explosionsradius um einen Punkt innerhalb von 9 m Entfernung
- 18 m-Linie
- 9 m-Kegel

Sollte das Symbol 24 Stunden lang von seinem Träger getrennt werden, nimmt es wieder die Form eines Klumpens an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Massen-Leichte Wunden heilen*, Erschaffer muss über das Klassenmerkmal Energie fokussieren verfügen

Gebetskerze

		Preis 8.400 GM
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 17	**GEWICHT** ½ Pfd.



Jede dieser besonderen Kerzen ist einer der neun Gesinnungen gewidmet. Brennt man eine davon ab, entsteht eine günstige Aura, wenn die Gesinnung der Kerze mit der des Charakters übereinstimmt. Charaktere, welche dieselbe Gesinnung wie die brennenden Kerze haben, erhalten einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, wenn sie sich innerhalb von 9 m Entfernung zur Flamme aufhalten. Ein Kleriker, dessen Gesinnung mit der der Kerze übereinstimmt und der seine Zauber für den Tag vorbereitet, während in seiner Nähe eine *Gebetskerze* brennt (oder er sie kurz davor abgebrannt hat), kann die Zauber so vorbereiten, als sei er zwei Klassenstufen höher. Er kann auf diese Weise sogar Zauber wirken, die er eigentlich nicht wirken könnte, sofern die Kerze brennt.

Eine *Gebetskerze* brennt 4 Stunden lang (Ausnahme siehe unten). Es ist möglich, die Kerze zu löschen, indem man sie einfach ausbläst, weshalb Anwender sie oft in eine Laterne stellen oder auf andere Weise vor Windstößen und ähnlichem schützen. Dies hat keinen Einfluss auf die magischen Eigenschaften der Kerze. Eine *Gebetskerze* ermöglicht es ihrem Besitzer außerdem, den Zauber *Tor* zu wirken. Kerze und herbeigezauberte Kreatur haben dieselbe Gesinnung. Dabei brennt die Kerze allerdings vollständig ab.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tor*, Erschaffer muss dieselbe Gesinnung besitzen wie die Kerze

Gebetsmühle der ethischen Stärke

		Preis 10.000 GM
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** 3 Pfd.

Die Außenseite dieses Holzzylinders ist mit heiligen oder unheiligen Mantras beschriftet. Der Zylinder rotiert um eine dekorative Messingspindel. Wenn der Träger sie beim Meditieren oder Ruhen in der Hand hält, kann er seinen *Ki*-Vorrat auf das Rad einstimmen. Seine *Ki*-Schläge zählen dann als Gut, bzw. Böse in Abhängigkeit davon, ob das Rad heilige oder unheilige Mantras trägt, und nicht als Rechtschaffen hinsichtlich der Überwindung von Schadensreduzierung. Dies hält an, bis der Träger das nächste Mal ruht oder meditiert, um *Ki*-Punkte zurückzuerlangen. Eine Kreatur kann stets nur auf eine Gebetsmühle eingestimmt sein und umgekehrt. Nur Kreaturen, welche rechtschaffen eingestimmte *Ki*-Schläge ausführen können, können auch eine solche Gebetsmühle benutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Waffengesinnung*

Gebetsperlenkette

		PREIS VARIIERT
Schwere Kette		9.600 GM
Standardkette		45.800 GM
Mächtige Kette		95.800 GM
AURA Variiert	**ZS** Variiert	**WEIGHT** ½ lb.



Solange der Träger keinen göttlichen Zauber wirkt, handelt es sich hierbei um eine ganz normale Gebetsperlenkette. Wenn er dies jedoch tut, weiß der Besitzer sofort, dass die Kette Macht besitzt und wie er sie aktivieren kann. Jede Kette hat zwei oder mehr besondere Perlen, die unterschiedliche magische Kräfte haben:

GEBETSPERLE	BESONDERE FÄHIGKEIT
Segnung (ZS 1)	Träger kann *Segnen* wirken
Heilung (ZS 5)	Träger kann nach Wahl Schwere Wunden heilen, Blind-/ Taubheit kurieren oder Krankheit kurieren wirken
Karma (ZS 9)	Träger kann seine Zauber mit Zauberstufe +4 wirken. Effekt hält 10 Minuten an.
Niederstrecken (ZS 7)	Träger kann Chaoshammer, Heiliger Schlag, Zorn der Ordnung oder Unheilige Plage wirken (WIL, SG 17, teilweise).
Herbeizauberung (ZS 17)	Träger kann eine mächtige Kreatur mit der entsprechenden Gesinnung von den Äußeren Ebenen herbeizaubern (Engel, Teufel, etc.). Diese hilft dem Träger dann für 1 Tag. Wenn der Träger die Perle der Herbeizauberung leichtfertig einsetzt, um den Sendboten eines Gottes herbeizurufen, nimmt diese Gottheit ihm alle seine Gegenstände und belegt ihn mit einem Geas, um ihn zu bestrafen.
Windwandeln (ZS 11)	Träger kann *Windwandeln* wirken.

Eine *Schwache Gebetsperlenkette* verfügt über eine Perle der Segnung und eine Perle der Heilung.

Eine *Gebetsperlenkette* verfügt über eine Perle der Heilung, eine Perle des Karmas und eine Perle des Niederstreckens.

Eine *Mächtige Gebetsperlenkette* verfügt über eine Perle der Heilung, eine Perle des Karmas, eine Perle der Herbeizauberung und eine Perle des Windwandelns.

Jede besondere Perle kann einmal pro Tag eingesetzt werden, außer der Perle der Herbeizauberung. Diese funktioniert nur einmal und verliert dann ihre magischen Eigenschaften. Die Perle der Segnung, die Perle des Niederstreckens und die Perle des Windwandelns sind zauberauslösende Gegenstände. Die Perle des Karmas und die Perle der Herbeizauberung können nur von Charakteren aktiviert werden, die göttliche Zauber wirken können. Der Träger muss die Kette nicht an einer bestimmten Stelle tragen, solange er sie nur irgendwo bei sich hat. Wird eine der besonderen Perlen aus der Kette entfernt, verliert sie ihre Kräfte. Reduziere den Preis für eine Gebetsperlenkette, bei der eine oder mehrere Perlen fehlen, wie folgt: Perle der Segnung – 600 GM, Perle der Heilung – 9.000 GM, Perle des Niederstreckens – 16.800 GM, Perle der Herbeizauberung – 20.000 GM, Perle des Karmas – 20.000 GM, Perle des Windwandelns – 46.800 GM.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Schwächere Kette	4.800 GM
Standardkette	22.900 GM
Mächtige Kette	47.900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, und einer der folgenden Zauber, je nach Perle: *Segnen* (Segnung), *Schwere Wunden heilen, Blind-/ Taubheit kurieren* oder *Krankheit kurieren* (Heilung), *Gerechte Macht* (Karma), *Tor* (Herbeizauberung), *Chaoshammer, Heiliger Schlag, Zorn der Ordnung* oder *Unheilige Plage* (Niederstrecken), *Windwandeln* (Windwandeln)

GEGENSPIEGEL

Preis 92.000 GM

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 15 | **GEWICHT** 45 Pfd.

Dieser Gegenstand sieht wie ein normaler Spiegel von 1,20 m Länge und 0,90 m Breite aus. Er kann aufgehängt oder –gestellt und mit einem Befehlswort aktiviert bzw. deaktiviert werden. Erblickt jemand sein Spiegelbild darin, entsteht ein exakter Doppelgänger dieser Kreatur und greift sein Gegenüber sofort an. Der Doppelgänger verfügt über alle Besitztümer und Kräfte des Originals (auch dessen Magie). Wurden entweder der Doppelgänger oder das Original zerstört, verschwindet der Doppelgänger wieder. Der Spiegel funktioniert vier Mal pro Tag. Zerstört man den Spiegel (Härte 1, 5 Trefferpunkte), verschwinden alle Doppelgänger sofort.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 46.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klon*

GEPRIESENES ZAUBERBUCH

Preis 12.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses gut gefertigte Buch ist immer klein und hat meist die Höchstmaße 30 cm x 20 cm und 2,5 cm Dicke. Diese Bücher sind wasserfest und langlebig. Sie sind in silberbeschichtetes Eisen gebunden und besitzen ein Schloss. Ein Magier kann die 1000 Seiten eines solchen Buches mit Zaubern füllen, ohne Materialkosten bezahlen zu müssen. Ein zufällig erstellter Schatzhort enthält niemals ein *Gepriesenes Zauberbuch*, in dem bereits Zauber stehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verborgene Seite*

GESCHOSSMAGNET

Preis 600 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** –

Dieser kleine Silberwürfel wird aktiviert, indem man ihn auf den Eckpunkt eines Feldes innerhalb von 15 m wirft. Er schwebt dort dann die nächsten 5 Runden lang über dem Boden. Alle kleinen Geschosse und kleinen Wurfwaffen wie Pfeile, Schuriken, Phiolen und Kugeln, welche die angrenzenden Felder durchqueren, werden automatisch im Flug abgelenkt und treffen den Würfel, ohne dass ein Angriffswurf erforderlich wäre, anstelle ihrer eigentlichen Ziele. Der Würfel hat 5 TP und Härte 8. Sollte er von einer Kreatur berührt oder auf 0 TP oder weniger reduziert werden, fällt er zerstört zu Boden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutz vor Pfeilen*

GIFTHARFE

Preis 13.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 7 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Diese großartige Holzharfe trägt Schnitzereien diverser giftiger Kreaturen. Der Träger kann die Harfe einmal am Tag spielen, um *Vergiften* auf einen Gegner zu wirken (SG 16). Alternativ kann er die Harfe spielen, um Verbündeten innerhalb von 9 m einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift und Krankheit zu verleihen; diesen Vorteil kann er als Standard-Aktion jede Runde aufrechterhalten. Sollte der Harfenspieler das Klassenmerkmal Bardenauftritt (Bannlied) besitzen, kann er Runden an Bardenauftritt aufwenden, um mit Hilfe der Harfe sein Bannlied statt gegen schall- oder sprachabhängige Effekte gegen Gift und Krankheit zu richten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz, Vergiften*

GLOCKE DER NACHHALLENDEN STILLE

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese 0,30 m lange Goldröhre absorbiert nahezu jedes Geräusch, wenn man gegen sie schlägt, als wäre sie das Ziel des Zaubers *Stille*. Die Glocke vibriert lautlos für 5 Runden, die Vibrationen werden dabei zunehmend stärker. Wenn der Träger am Zug ist, besteht eine kumulative Chance von 20% pro Runde, dass die Glocke vorzeitig die magische Stille bricht und die angesammelten Geräusche als Freie Aktion als *Brüllen* in eine zufällig bestimmte Richtung freigibt. Der Träger kann die Glocke als Standard-Aktion schlagen, so die *Stille* vorzeitig beenden und das *Brüllen* in eine Richtung seiner Wahl freisetzen. Sollte eine vibrierende Glocke fallengelassen werden, erhält sie den Zustand Beschädigt und entlässt das *Brüllen* in eine zufällige Richtung; sie kann dann erst nach einer Reparatur wieder verwendet werden. Die Glocke erzielt keine Wirkung, wenn sie in einem Bereich von *Stille* geschlagen wird, den sie nicht selbst erzeugt hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brüllen, Stille*

GLÜCKSSTEIN

Preis 20.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieses Stückchen Achat verleiht seinem Besitzer einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*

Goblinfeuertrommel

		Preis Variiert
Normal		2.000 GM
Mächtig		4.500 GM
Aura Schwache Verwandlung	**ZS** 3	**Gewicht** 1 Pfd.

Diese kleine, grobschlächtig wirkende Trommel ist an einen Riemen befestigt, mit dem sie um den Hals getragen werden kann. Man kann sie mittels eines Fertigkeitswurfs für Auftreten (Schlaginstrumente) gegen SG 12 aktiveren. Die Trommel verstärkt alle natürlichen und magischen Feuer innerhalb von 9 m, solange der Träger pro Runde eine Bewegungsaktion aufwendet, um sie zu spielen. Die betroffenen Feuer verursachen +1 Punkt Feuerschaden pro Würfel (maximal +10).

Brennbare alchemistische Gegenstände wie Zündhölzer, Ölflaschen oder Alchemistenfeuer, welche niemand mit sich führt, entzünden sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% spontan oder explodieren, wenn die Trommel aktiviert wird. Diese Chance steigt pro Runde um +5%, der Wurf erfolgt jeweils zu Beginn des Zuges des Trommlers, solange dieser weiter trommelt.

Eine *Mächtige Goblinfeuertrommel* kann zudem noch einmal am Tag *Feuerwerk* wirken.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten Variiert
Normal	1,000 GP
Greater	2,250 GP

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerwerk, Funken*[EXP]

Goblinschädelbombe

		Preis 1.200 GM
Aura Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 6	**Gewicht** 1 Pfd.



In den tiefliegenden Augen dieses verschmorten, ausgebrannten Goblinschädels brennt ein Funken. Der Schädel ist sehr zerbrechlich und zerplatzt, wenn er auf festen Boden fallengelassen wird. Wenn die Schädelbombe zerplatzt, wird die letzte Kreatur, die sie berührt hat, von magischem Feuer eingehüllt und erleidet 5W6 Punkte Feuerschaden; sollte ihr ein Reflexwurf gegen SG 13 misslingen, fängt sie zudem Feuer. Sollte dies die Kreatur töten, verbrennt sie binnen einer Runde und es bleibt neben einem Aschehaufen nur ihr geschwärzter, ausgebrannter Schädel zurück – bei diesem handelt es sich um eine neue *Goblinschädelbombe*. Sollte das Ziel das Feuer überleben, keinen Kopf besitzen oder dieser Kopf zerstört werden, ehe ihn eine andere Kreatur berührt, entsteht keine neue Bombe. Eine *Goblinschädelbombe* kann mit einer Grundreichweite von 3 m geworfen werden; sollte sie treffen, platzt der Schädel auseinander und entflammt das Ziel wie beschrieben. Verfehlt sie aber ein lebendes Ziel und platzt auf einer harten Oberfläche auf, entflammt der Angreifer.

Auch das Berühren der Bombe mit Handschuhen, Werkzeugen oder Waffen zählt als Berührung. Sie kann mittels Zauber wie *Unsichtbarer Diener* und *Telekinese* sicher bewegt und auch im Fernkampf angegriffen werden (Härte 0, 1 TP).

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Flammenkugel*

Grabessalz

		Preis 1.100 GM
Aura Schwache Hervorrufung	**ZS** 6	**Gewicht** 5 Pfd.

Wenn dieses reinweiße Salz in einem Kreis auf dem Boden ausgestreut wird, weiht es den eingeschlossenen Bereich wie der Zauber *Ort weihen*. Eine Anwendung Salz auszustreuen, erfordert 1 Runde. Eine Anwendung genügt für einen Kreis mit 1,50 m Radius, jede weitere Anwendung erhöht den Radius um 1,50 m. Der Weiheeffekt hält 1 Stunde pro Anwendung an, allerdings können körperliche Kreaturen als Standard-Aktion den Kreis durchbrechen und den Effekt vorzeitig beenden. Ein frisch erschaffener Beutel *Grabessalz* enthält 5 Anwendungen. *Grabessalz* kann auch direkt gegen ruhelose Geister eingesetzt werden: Eine Anwendung kann als Berührungsangriff im Fernkampf bis zu 4,50 m weit geschleudert werden; eine getroffene körperlose Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 1W4 Punkte CH-Schaden zu erleiden. Starke Winde und andere Effekte, welche Fernkampfangriffe erschweren, machen er unmöglich, das Salz auf diese Weise zu benutzen.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 550 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ort weihen*

Grimme Laterne

		Preis 5.800 GM
Aura Schwache Hervorrufung	**ZS** 5	**Gewicht** 2 Pfd.

Diese makabre Laterne besteht aus einem humanoiden Totenschädel an einer kurzen Kette. Ein winziges Fragment Seelenstoff ist darin gefangen, welches langsam in einer kalten Flamme verbrennt. Die Laterne gibt Licht ab wie eine Blendlaterne. Auf Befehl hin verzehrt sie den Seelenstoff in einer plötzlichen Hitzeentfaltung wie *Brennende Hände*. Dies löscht die Laterne. Wenn eine lebende Kreatur mit wenigstens 1 TW innerhalb von 9 m Entfernung zur leeren Laterne getötet wird, absorbiert sie einen Bruchteil der Seele dieser Kreatur und beginnt wieder zu leuchten.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 2.900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brennende Hände*, Erschaffer kann nicht von guter Gesinnung sein

Handbuch der Gesundheit

		Preis Variiert
Konstitution +1		27.500 GM
Konstitution +2		55.000 GM
Konstitution +3		82.500 GM
Konstitution +4		110.000 GM
Konstitution +5		137.500 GM
Aura Stark Universal	**ZS** 17	**Gewicht** 5 Pfd.



In diesem dicken Buch stehen wertvolle Hinweise zu Gesundheit und körperlicher Ertüchtigung. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich ein mächtiger magischer Effekt. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf mindestens 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Konstitutionswert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und verwandelt es sich in einen ganz normalen Text.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** Variiert
Konstitution +1	26.250 GM
Konstitution +2	52.250 GM
Konstitution +3	78.750 GM
Konstitution +4	105.000 GM
Konstitution +5	131.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunder* oder *Wunsch*

HANDBUCH DER GOLEMERSCHAFFUNG	PREIS VARIIERT
Eisengolem	35.000 GM
Fleischgolem	8.000 GM
Lehmgolem	12.000 GM
Steingolem	22.000 GM
Steinwächter	44.000 GM
AURA Variiert / **ZS** Variiert	**GEWICHT** 5 Pfd.



Ein *Handbuch der Golemerschaffung* beinhaltet Informationen, Zauberformeln und magische Kräfte, welche einem Charakter dabei helfen sollen, einen Golem zu erschaffen. Diese Instruktionen verleihen einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe, um den Leib eines Golems zu erschaffen. Des Weiteren sind in den Handbüchern auch die notwendigen Zauber niedergeschrieben, um den jeweiligen Golem zu erschaffen. Diese verleihen dem Erschaffer die Vorteile des Talents Konstrukt herstellen für den Golem und erhöhen die Zauberstufe des Charakters für diese Zwecke. Die Zauber, die in einem Handbuch der Golemerschaffung enthalten sind, werden mit einem Zauberauslöser freigegeben und können nur aktiviert werden, wenn sie zur Erschaffung eines Golems des entsprechenden Typs eingesetzt werden. Die Kosten für das Buch beinhalten noch nicht die Kosten für die Erschaffung des Golemleibs. Ist der Golem fertig gestellt, verblasst die Schrift in dem Handbuch und dieses geht in Flammen auf. Wenn die Asche über einen Golem gestreut wird, erwacht dieser vollständig zum Leben.

Handbuch der Golemerschaffung (Eisengolem): Dieses Buch beinhaltet die Zauber *Begrenzter Wunsch, Beliebiges Verwandeln, Geas/Auftrag* und *Todeswolke*. Wenn es darum geht, einen Eisengolem zu erschaffen, darf der Leser seine Zauberstufe so behandeln, als sei sie vier Stufen höher als normal. Starke Beschwörung, Verwandlung und Verzauberung; ZS 16; Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch, Beliebiges Verwandeln, Geas/Auftrag, Todeswolke*; Erschaffer muss mindestens die 16. Zauberstufe besitzen.

Handbuch der Golemerschaffung (Fleischgolem): In diesem Buch sind die Zauber *Bärenstärke, Begrenzter Wunsch, Geas/Auftrag* und *Gegenstände beleben* enthalten. Wenn es darum geht, einen Fleischgolem zu erschaffen, darf der Leser seine Zauberstufe so behandeln, als liege sie eine Stufe höher. Durchschnittliche Nekromantie [Böses], Verwandlung und Verzauberung; ZS 8; Konstrukt herstellen, *Bärenstärke, Begrenzter Wunsch, Geas/Auftrag, Tote beleben*; Erschaffer muss mindestens die 8. Zauberstufe besitzen.

Handbuch der Golemerschaffung (Lehmgolem): In diesem Buch stehen die Zauber *Gegenstände beleben, Auferstehung, Gebet, Heiliges Gespräch* und *Segnen*. Der Leser kann seine Zauberstufe so behandeln, als liege sie zwei Stufen höher, wenn es um die Erschaffung von Lehmgolems geht. Durchschnittliche Beschwörung, Erkenntnismagie, Verwandlung und Verzauberung; ZS 11; Konstrukt herstellen, *Auferstehung, Gebet, Gegenstände beleben, Heiliges Gespräch*; Erschaffer muss mindestens die 11. Zauberstufe besitzen.

Handbuch der Golemerschaffung (Steingolem): In diesem Buch stehen die Zauber *Antimagisches Feld, Begrenzter Wunsch, Geas/Auftrag* und *Symbol der Betäubung*. Wenn es darum geht, einen Steingolem zu erschaffen, darf der Leser seine Zauberstufe so behandeln, als sei sie drei Stufen höher als normal. Starke Bannmagie und Verzauberung; ZS 14; Konstrukt herstellen, *Antimagisches Feld, Begrenzter Wunsch, Geas/Auftrag, Symbol der Betäubung*; Erschaffer muss mindestens die 14. Zauberstufe besitzen.

Handbuch der Golemerschaffung (Steinwächter): In diesem Buch stehen die Zauber *Anderen schützen, Antimagisches Feld, Aufspüren, Begrenzter Wunsch, Geas/Auftrag* und *Symbol der Betäubung.* Wenn es darum geht, einen Steinwächter zu erschaffen, darf der Leser seine Zauberstufe so behandeln, als sei sie drei Stufen höher als normal. Starke Bannmagie und Verzauberung; ZS 14; Konstrukt herstellen, *Anderen schützen, Antimagisches Feld, Aufspüren, Begrenzter Wunsch, Geas/Auftrag* und *Symbol der Betäubung*; Erschaffer muss mindestens die 14. Zauberstufe besitzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** Variiert
Eisengolem	17.500 GM
Fleischgolem	4.000 GM
Lehmgolem	6.000 GM
Steingolem	11.000 GM
Steinwächter	22.000 GM

Konstrukt herstellen, Zauberkundiger muss eine bestimmte Stufe erreicht haben, weitere Zauber

HANDBUCH DER KÖRPERLICHEN ERTÜCHTIGUNG	PREIS VARIIERT
Stärke +1	27.500 GM
Stärke +2	55.000 GM
Stärke +3	82.500 GM
Stärke +4	110.000 GM
Stärke +5	137.500 GM
AURA Stark Universal / **ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses dicke Buch beinhaltet körperliche Übungen und Ernährungshinweise. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich mächtige Magie. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf mindestens 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Stärkewert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und verwandelt es sich in einen ganz normalen Text.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** Variiert
Stärke +1	26.250 GM
Stärke +2	52.250 GM
Stärke +3	78.750 GM
Stärke +4	105.000 GM
Stärke +5	131.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunder* oder *Wunsch*

HANDBUCH DES KRIEGES		Preis 7.500 GM
AURA Durchschnittliche Verzauberung	**ZS** 10	**GEWICHT** 2 Pfd.

Dieses Buch ist in blutbeflecktes Leder gebunden und vernarbt wie die Haut und das Fleisch eines Veteranen. Es enthält das Wissen vieler Generationen zur Kriegskunst. Ein Kämpfer, der das Buch 1 Stunde lang studiert hat, kann eines seiner Kampftalente gegen ein anderes austauschen, dessen Voraussetzungen er erfüllt. Dies ist einmal am Tag möglich, das Buch muss jedes Mal erneut studiert werden. Der Benutzer darf kein Talent austauschen, welches er als Voraussetzung für ein anderes Talent, einer Prestigeklasse oder einer anderen Fähigkeit benutzt. Dieser Austausch hält 24 Stunden lang an, danach kehrt der Ausgangszustand wieder ein. Der Kämpfer kann alternativ das Buch 10 Minuten lang studieren, um den Effekt frühzeitig zu beenden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erinnerung verändern*, Erschaffer muss ein Kämpfer sein

HANDBUCH DES SCHNELLEN HANDELNS		PREIS VARIIERT
Geschicklichkeit +1		27.500 GM
Geschicklichkeit +2		55.000 GM
Geschicklichkeit +3		82.500 GM
Geschicklichkeit +4		110.000 GM
Geschicklichkeit +5		137.500 GM
AURA Stark Universal	**ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses dicke Buch beinhaltet Anweisungen zu Koordinations- und Balanceübungen. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich mächtige Magie. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf mindestens 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Geschicklichkeitswert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und verwandelt es sich in einen ganz normalen Text.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Geschicklichkeit +1	26.250 GM
Geschicklichkeit +2	52.250 GM
Geschicklichkeit +3	78.750 GM
Geschicklichkeit +4	105.000 GM
Geschicklichkeit +5	131.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunder* oder *Wunsch*

HARFE DES UNHEILS		Preis 10.000 GM
AURA Schwache Nekromantie	**ZS** 4	**GEWICHT** 5 Pfd.

Diese aus Knochen und in der Sonne getrockneten Sehnen meisterlich angefertigte Harfe erzeugt bei jedem in ihrer Nähe ein leichtes Unwohlsein. Sollte der Besitzer über das Klassenmerkmal Bardenauftritt verfügen, kann er sie für ein Klagelied nutzen, selbst wenn seine Stufe nicht ausreichend sein sollte, um ihm Zugang zu dieser Fähigkeit zu gewähren. Ein Barde, der Klagelied anwenden kann und die Harfe als Teil seines Auftritts spielt, erhöht den Wirkungsradius auf 18 m.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht verursachen*

HERRSCHERBANNER		PREIS VARIIERT
Kreuzzüge		100.000 GM
Schnelligkeit		10.000 GM
Schrecken		56.000 GM
Sieg		75.000 GM
AURA Durchschnittliche (Variiert)	**ZS** 10	**GEWICHT** 3 Pfd.



Das *Herrscherbanner* ist eine Stofffahne oder -standarte. Es ist meist 0,60 m breit und 1,20 m lang, wobei es auch Banner gibt, die bis zu doppelt so groß sind. Ein Banner wird üblicherweise auf einer Lanze, Stangenwaffe, einem Rahmen oder Stab getragen und zur Schau gestellt. Wenn das Banner am Boden liegt, hat es keine Auswirkungen, ebenso wenn der Träger nicht korrekt im Sattel sitzt. Es zeigt normalerweise die Insignien oder das heraldische Symbol bzw. Wappen eines bestimmten Adeligen. Ein *Herrscherbanner* kann zu Fuß oder beritten getragen oder aufgestellt werden. Im letzteren Fall benötigt es keinen Träger, verliert aber seine Wirkung, falls ein Feind es umreißt oder mit sich nimmt, bis Verbündete seines Besitzers es wieder zurückerobern und erneut aufrichten.

Kreuzzüge: Das edel wirkende *Herrscherbanner der Kreuzzüge* verbreitet den Effekt von *Weihen* mit 12 m Radius, solange es von einem wahren Gläubigen der Religion getragen wird, welche auf ihm abgebildet ist (diese Art von Banner zeigt üblicherweise ein heiliges Symbol oder andere religiöses Zeichen). Das Banner zeigt das heilige Symbol des Glaubens zusammen mit dem Wappen seines Besitzers.

Schnelligkeit: Eine Gruppe oder eine Armee, die unter dem *Herrscherbanner der Schnelligkeit* reist, kann Gewaltmärsche zurücklegen, ohne Konstitutionswürfe abzulegen oder nichttödlichen Schaden zu nehmen, so dass sie große Entfernungen zurücklegen kann und kampfbereit am Ziel eintrifft. Dieser Effekt wirkt auf alle Verbündeten innerhalb von 1,5 Kilometern, solange sie das Banner wenigstens einmal am Tag sehen können.

Schrecken: Feinde des Trägers eines *Herrscherbanners des Schreckens*, welche sich innerhalb von 9 m aufhalten und das Banner sehen können, müssen einen Willenskraftwurf gegen SG 16 schaffen, oder sie werden panisch und fliehen, so schnell sie können, solange sie das Banner sehen können. Selbst bei einem Erfolg sind sie erschüttert, solange sie sich im Wirkungsbereich aufhalten. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann für einen Tag nicht durch das Banner in Panik versetzt werden.

Sieg: Verbündete des Besitzers eines *Herrscherbanners des Sieges* erhalten einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, solange sie das Banner sehen können.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Kreuzzüge	50.000 GM
Schnelligkeit	5.000 GM
Schrecken	28.000 GM
Sieg	37.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Weihen (Kreuzzüge), Bewegungsfreiheit (Schnelligkeit), Furcht (Schrecken)

HEXENBESEN

Preis 17.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Dieser Besen kann bis zu 9 Stunden pro Tag (aufgeteilt wie der Besitzer dies wünscht) durch die Luft fliegen, als wäre der Zauber *Überlandflug* auf ihn gewirkt worden (+4 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen). Der Hexenbesen kann bis zu 200 Pfund tragen und mit einer Bewegungsrate von 12 m fliegen oder er kann 400 Pfund tragen, dann aber auch nur mit einer Bewegungsrate von 9 m fliegen. Solange der Besitzer das Ziel und dessen Lage kennt, kann er dem Besen dessen Namen nennen und dieser kann von selbst dorthin fliegen. Spricht der Besitzer das Befehlswort aus, kann der Besen auch wieder zu ihm zurückkommen, solange er nicht weiter als 270 m weit weg ist. Fliegt der Hexenbesen ohne eine Person, hat er eine Bewegungsrate von 12 m.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhaftigkeit, Überlandflug*

HEXENRENNBESEN

Preis 30.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Ein *Hexenrennbesen* funktioniert wie ein *Hexenbesen*, kann aber täglich 9 Minuten lang schneller fliegen als letzterer. Diese erhöhte Geschwindigkeit zu aktivieren ist eine Schnelle Aktion. Bei einer Last von bis zu 200 Pfund beträgt die erhöhte Bewegungsrate 18 m, bei bis zu 400 Pfund 12 m. Jede Minute, die von dieser schnelleren Bewegungsrate Gebrauch gemacht wird, verbraucht 1 Stunde der täglichen Flugzeit des Besens. Der Reiter kann als Schnelle Aktion 5 Stunden an Flugzeit aufwenden, um die Bewegungsrate des Besens bei einer Last von bis zu 200 Pfd. auf 36 m zu erhöhen, bzw. bei bis zu 400 Pfd. auf 24 m. Dieser Geschwindigkeitsschub hält 1 Runde vor, nach Ende dieser Runde besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass der Besen den Zustand Beschädigt erhält und bis zur Reparatur nicht mehr funktioniert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhaftigkeit, Hast, Überlandflug*

HORN DER FEINDSCHAFT

Preis 20.000 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dieses große, aus dem Knochen einer riesigen Bestie geschnitzte Horn gibt ein unheimliches, herzzerreißendes Stöhnen von sich, wenn es geblasen wird. Eine Kreatur mit dem Klassenmerkmal Erzfeind kann als Standard-Aktion in das Horn stoßen, um eine Art von Erzfeind innerhalb von 27 m Entfernung für 1W4 Runden benommen zu machen (Willen SG 13, keine Wirkung). Zielkreaturen erleiden einen Malus auf ihre Rettungswürfe in Höhe des Erzfeindbonus des Hornbläsers gegen diese Kreaturenart. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt; Kreaturen, welche das Horn nicht hören können, sind gegen seine Magie immun. Das Horn kann einmal am Tag auf diese Weise eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monsterbenommenheit*

HORN DER KLARHEIT

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Der Klang dieses ausgehöhlten Tierhorns ruft nahe Kreaturen zur Schlacht. Wenn das Horn geblasen wird, gelten alle Kreaturen innerhalb von 18 m, die noch nicht im Kampf gehandelt haben, nicht länger als auf dem Falschen Fuß angetroffen. Das Horn wirkt nicht gegen andere Zustände, Bedingungen oder Fähigkeiten, die eine Kreatur als auf dem falschen Fuß befindlich behandeln. Ein Barbar, der in dieses Horn stößt, kann 2 Runden an Kampfrausch aufwänden, um für den Rest des Kampfes so handeln zu können, als verfüge er über die Kampfrauschkraft Aberglaube.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wut*

HORN DES GUTEN / DES BÖSEN

Preis 6.500 GM

AURA Schwacher Bannzauber | **ZS** 6 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Trompete passt sich ihrem Besitzer an und erzeugt entweder einen guten oder einen bösen Effekt, je nachdem welche Gesinnung der Besitzer eben hat. Ist der Besitzer weder gut noch böse, hat das Horn keinen Effekt. Ist er gut, erzeugt das Instrument einen *Schutzkreis gegen Böses*. Ist er hingegen böse, erzeugt das Horn einen *Schutzkreis gegen Gutes*. Der Schutz währt in beiden Fällen 1 Stunde lang. Das Horn kann einmal pro Tag auf diese Weise benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schutzkreis gegen Böses, Schutzkreis gegen Gutes*

HORN DES JAGDMEISTERS

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses langgestreckte Stierhorn weist am Ende einen scharfen Knick auf und ähnelt so eher einer gewaltigen Pfeife als einem Jagdwerkzeug. Ein Charakter mit dem Klassenmerkmal Bund des Jägers (Gefährten) kann einmal am Tag als Standard-Aktion ins Horn stoßen und so allen Verbündeten innerhalb von 9 m, die ihn sehen und hören können, seinen vollen Erzfeindbonus statt nur des halben Bonus gegen ein einzelnes Ziel verleihen. Der Effekt hält 1 Minute an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtiger Heldenmut*

HORN DES RICHTSPRUCHS

Preis 15.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese goldene Trompete trägt Silber- und Elfenbeineinlagen. Der Träger kann einmal am Tag eine einzelne reine Note hervorbringen, welche bis zu 9 körperlose Kreaturen innerhalb von 9 m für 9 Runden mit *Klagelied des Geisterbanns* (Willen SG 17, keine Wirkung) belegt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klagelied des Geisterbanns*[EXP]

HÜLLE DER HEIMLICHEN KLINGE

Preis 5.000 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese gewöhnlich wirkende, aber zweckmäßige Waffenhülle passt sich jeder mit einer Klinge versehenen Hiebwaffe vom Dolch bis

zum Zweihänder an. Wenn eine Waffe in die Hülle geschoben wird, werden sowohl die *Hülle der Heimlichen Waffe* als auch die Waffe unsichtbar (wie beim Zauber *Unsichtbarkeit*), bis die Waffe gezogen wird – dann werden Waffe und Hülle wieder sichtbar. Die unsichtbare Waffe kann weiterhin erfühlt werden, allerdings erhält der Träger einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um sie zu verbergen, so dass sie bei einer oberflächlichen Überprüfung nicht entdeckt wird. Andere Effekte, die unsichtbare Dinge enthüllen oder entdecken wirken normal auf die umhüllte Waffe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit*

IFRITFLASCHE

Preis 145.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Eine Ifritflasche wird üblicherweise aus Messing oder Bronze hergestellt und mit einem Bleistöpsel mit einem speziellen Siegel versehen. Oft kann man auch einen dünnen Faden Rauch beobachten, der aus der Flasche aufsteigt. Der Gegenstand kann ein Mal pro Tag geöffnet werden. Wurde die Flasche geöffnet, entströmt der gefangene Ifrit in einer Wolke giftigen Rauchs. Es besteht eine 10 %-Chance (01-10 auf einem W%), dass er wahnsinnig ist und sofort jeden angreift. Des Weiteren besteht ebenfalls eine 10 %-Chance (91-100), dass der Ifrit seinem Befreier 3 Wünsche gewährt. In beiden Fällen verschwindet er danach sofort und die Flasche wird nicht-magisch. Bei den restlichen 80 % (11-90) dient der Ifrit seinem Befreier 10 Minuten pro Tag (oder bis er stirbt). Er folgt allen Befehlen, die ihm gegeben werden. Du musst jedes Mal würfeln, wenn die Flasche geöffnet wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 72.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bindender Ruf*

ILLUSIONSKARTEN

Preis 8.100 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 6 | **GEWICHT** ½ Pfd.

Dieses Kartenset findet sich meist in einem Kästchen aus Elfenbein oder Holz oder in einem Lederbeutel. Ein volles Deck besteht aus 34 Karten. Immer wenn eine Karte gezogen und auf den Boden geworfen wird, wird ein *Mächtiges Trugbild* einer Kreatur erzeugt. Dieses Trugbild währt solange, bis es gebannt wird. Die illusionäre Kreatur kann sich nicht mehr als 9 m von dem Punkt entfernen, an welchem die Karte auf dem Boden gelandet ist. Ansonsten kann sie sich aber bewegen und handeln, als sei sie real. Sie gehorcht dem Charakter, der die Karte gezogen hat. Wenn die Illusion gebannt wird, wird die Karte leer und kann nicht wiederverwendet werden. Wenn die Karte aufgehoben wird, wird die Illusion automatisch und augenblicklich gebannt. Die Karten, die in einem Deck enthalten sind und die Illusionen, die sie erzeugen, werden in der folgenden Tabelle aufgelistet; benutze eine der ersten beiden Spalten, um ein volles Deck zu simulieren, indem du entweder normale Spielkarten oder Tarotkarten benutzt:

SPIELKARTE	TAROTKARTE	KREATUR
Herz Ass	IV. Der Herrscher	Roter Drache
Herz König	Ritter der Schwerter	Menschlicher Kämpfer und vier Wächter
Herz Dame	Königin der Stäbe	Menschliche Magierin
Herz Bube	König der Stäbe	Menschlicher Druide
Herz Zehn	VII. Der Wagen	Wolkenriese
Herz Neun	Page der Stäbe	Ettin
Herz Acht	Ass der Kelche	Grottenschrat
Herz Zwei	Fünf Stäbe	Goblin

SPIELKARTE	TAROTKARTE	KREATUR
Pik Ass	III. Die Herrscherin	Glabrezu (Dämon)
Pik König	Zwei Kelche	Elfischer Magier mit weiblichem Lehrling
Pik Dame	Königin der Schwerter	Halb-elfische Waldläuferin
Pik Bube	XIV. Die Mäßigung	Harpyie
Pik Zehn	Sieben Stäbe	Halb-orkischer männlicher Barbar
Pik Neun	Vier Münzen	Oger-Magus
Pik Acht	Ass der Münzen	Gnoll
Pik Zwei	Sechs Münzen	Kobold

SPIELKARTE	TAROTKARTE	KREATUR
Karo Ass	II. Die Hohepriesterin	Leichnam
Karo König	Drei Stäbe	Drei menschliche Kleriker
Karo Dame	Vier Kelche	Medusa
Karo Bube	Ritter der Münzen	Zwergischer Paladin
Karo Zehn	Sieben Schwerter	Frostriese
Karo Neun	Drei Schwerter	Troll
Karo Acht	Ass der Schwerter	Hobgoblin
Karo Zwei	Fünf Kelche	Goblin

SPIELKARTE	TAROTKARTE	KREATUR
Kreuz Ass	VIII. Die Kraft	Eisengolem
Kreuz König	Page der Münzen	Drei Halbling-Schurken
Kreuz Dame	Zehn Münzen	Pixies
Kreuz Bube	Neun Münzen	Halb-elfische Bardin
Kreuz Zehn	Neun Stäbe	Hügelriese
Kreuz Neun	König der Schwerter	Oger
Kreuz Acht	Ass der Stäbe	Ork
Kreuz Zwei	Fünf Kelche	Kobold

SPIELKARTE	TAROTKARTE	KREATUR
Joker	Zwei Münzen	Illusion vom Besitzer des Decks
Joker (mit Markenzeichen)	Zwei Stäbe	Illusion vom Besitzer (umgekehrtes Geschlecht)

Ein zufällig erstellter Satz *Illusionskarten* ist normalerweise komplett (11-100 auf einem W%). Es kann aber auch sein, dass 1W20 der Karten fehlen (01-10). Wenn Karten fehlen, reduziere den Preis um die entsprechende Menge.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.050 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtiges Trugbild*

ILLUSIONSPULVER

Preis 1.200 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 6 | **GEWICHT** –

Dieses unscheinbare Pulver ähnelt Kreide-oder Graphitstaub. Starrt man es aber an, verändern sich Form und Farbe des Pulvers. Wird eine Kreatur von *Illusionspulver* bedeckt, wird diese wie von dem Zauber *Selbstverkleidung* betroffen. Derjenige, der das Pulver ausschüttet, bestimmt das Aussehen der Illusion. Ein unfreiwilliges Ziel darf einen Reflexwurf gegen SG 11 ablegen, um zu vermeiden, von dem Pulver getroffen zu werden. Die Illusion wirkt 2 Stunden lang.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*

IONENFACKEL

Preis 75 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 12 | **GEWICHT** –

Bei diesem Gegenstand handelt es sich um einen ausgebrannten, dunkelgrauen *Ionenstein*, auf den *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. Er behält seine Fähigkeit zu treiben und zu schweben, so dass er dem Träger gestattet, eine Lichtquelle mit sich zu führen und dennoch die Hände freizuhaben. Er kann jede kristalline Form besitzen, die für Ionensteine üblich ist (Kugel, Prisma, Ellipsoid, usw.)

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 62 GM, 5 SM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhafte Flamme*, Erschaffer muss wenigstens die 12. Stufe erreicht haben

IONENSTEIN

Preis VARIIERT

AURA Starke (Variiert) | **ZS** 12 | **GEWICHT** –



Diese kristallinen Steine schweben immer in der Luft und müssen sich innerhalb von 0,90 m Entfernung zum Besitzers befinden, um von Nutzen zu sein. Wenn ein Charakter in den Besitz eines solchen Steins gerät, muss er diesen festhalten und dann freilassen. Daraufhin wird der Ionenstein den Kopf des Besitzers in einer Entfernung von 1W3 x 0,30 m umkreisen. Um ihn danach noch von diesem Charakter zu trennen, muss der Stein ergriffen oder mit einem Netz eingefangen werden. Es ist dem Besitzer natürlich auch möglich, den Stein selbst zu entfernen und zu verstauen, um ihn beispielsweise in Sicherheit zu bringen, während er schläft. Für diese Zeit verliert er jedoch die Vorteile, die der Stein verleiht. *Ionensteine* haben eine RK von 24, 10 TP und Härte 5.

Die Kräfte jedes Steins sind von seiner Farbe abhängig. Die regenerativen Kräfte des *perlmuttfarbenen Ionensteins* funktionieren wie ein *Regenerationsring*. Es wird nur Schaden geheilt, den der Charakter erlitten hat, während er den Stein trug. *Hellviolette Ionensteine* und *blass lavendelfarbige sowie Lavendel- und Grünfarbige Ionensteine* funktionieren wie ein *Auffangzepter*. Allerdings muss der Benutzer dafür eine Aktion vorbereitet haben. *Ionensteine* können keine Zauber verbessern. Zauber, die in einem *leuchtend violetten Ionenstein* gespeichert wurden, müssen zwar von einem Zauberkundigen dorthinein gewirkt werden, benutzen kann sie aber jeder (siehe *Schwächerer Zauberspeicherring*).

Siehe ferner die Tabelle zu den *Ionensteinen*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** Variiert

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben

KELCH DER ENTGIFTUNG

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Silberkelch besitzt als Griffe auf den Hinterbeinen stehende Einhörner. Sein Träger kann eine vergiftete Kreatur von Giften befreien, so dass dem Ziel das Gift als Tränen aus den Augen läuft, die er mit dem Kelch sammeln kann. Dies funktioniert wie *Gift neutralisieren* und löscht dieses Gift aus. Sollte das Ziel gegen Gift immun oder die Wirkungsdauer des Giftes abgelaufen sein, hat der Kelch keine Wirkung. Sollte das Gift eine feste oder flüssige Form besitzen, bildet sich im Kelch eine einzelne Anwendung, egal wie oft das Ziel vergiftet wurde. Das gesammelte Gift hat alle Effekte des ursprünglichen Giftes, jedoch ist der SG um 4 niedriger; es kann in einem anderen Behälter verwahrt oder wie anderes Gift auch benutzt werden. Der Kelch kann einmal am Tag benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift neutralisieren, Verarbeitung*

IONENSTEINE

FARBE	FORM	EFFEKT	PREIS
Klar	Spindel	Ernährt den Träger ohne Wasser und Nahrung	4.000 GM
Mattrosa	Prisma	Verständnisbonus von +1 auf die RK	5.000 GM
Tiefrot	Kugel	Verbesserungsbonus von +2 auf GE	8.000 GM
Leuchtend blau	Kugel	Verbesserungsbonus von +2 auf WE	8.000 GM
Hellblau	Rhomboid	Verbesserungsbonus von +2 auf ST	8.000 GM
Rosa	Rhomboid	Verbesserungsbonus von +2 auf KO	8.000 GM
Rosa und grün	Kugel	Verbesserungsbonus von +2 auf CH	8.000 GM
Scharlachrot und blau	Kugel	Verbesserungsbonus von +2 auf IN	8.000 GM
Dunkelblau	Rhomboid	Wachsamkeit (wie das Talent)	10.000 GM
Bunt schillernd	Spindel	Träger kann auch ohne Luft überleben	18.000 GM
Blass Lavendelfarben	Ellipsoid	Absorbiert Zauber des 4. oder niedrigeren Grads[1]	20.000 GM
Perlmuttfarben	Spindel	Träger regeneriert 1 Schadenspunkt pro 10 Minuten	20.000 GM
Hellgrün	Prisma	Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs-Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe	30.000 GM
Orange	Prisma	Zauberstufe +1	30.000 GM
Leuchtend Violett	Prisma	Kann drei Zaubergrade speichern wie ein *Zauberspeicherring*	36.000 GM
Lavendel und grün	Ellipsoid	Absorbiert Zauber des 8. oder niedrigeren Grads[2]	40.000 GM

[1] Wenn der Stein 20 Zaubergrade absorbiert hat, brennt er aus und wird grau. Er ist dann für immer nutzlos.

[2] Wenn der Stein 50 Zaubergrade absorbiert hat, brennt er aus und wird grau. Er ist dann für immer nutzlos.

Kessel der Fülle

Preis 15.000 GM		
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 12	**GEWICHT** 25 Pfd.

Dieser verzauberte eiserne Kessel kann einfache, sättigende Nahrung für bis zu 36 Personen am Tag auf Befehl produzieren.

Einmal in der Woche kann er auf Befehl für bis zu 12 Personen *Heldenmahl* wirken. Der Kessel benötigt weder Feuer noch Zutaten, um Nahrung herzustellen, und tut dies augenblicklich auf Befehl.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmahl, Nahrung und Wasser erschaffen*

Kessel der Sicht

Preis 42.000 GM		
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie	**ZS** 10	**GEWICHT** 5 Pfd.

Wenn dieser kleine Kessel mit Flüssigkeit gefüllt wird, kann der Benutzer nahezu jede Entfernung überbrücken, als würde er *Ausspähung* verwenden. Er könnte ähnlich einer *Kristallkugel* zu denselben Preisen wie diese (siehe Seite 300) weitere Kräfte besitzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 21.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähung*

Kessel der Toten

Preis 30.000 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 5	**GEWICHT** 35 Pfd.

Dieser Kessel aus dunklem Eisen ist groß genug, um einer einzelnen mittelgroßen Kreatur Platz zu bieten. Wenn er mit einer Mischung aus Wasser und seltenen Kräutern gefüllt wird, verwandelt der Kessel jeden toten Körper, mit dem er befüllt wird, in einen Zombie wie mittels *Tote beleben*. Jeder so belebte Körper verbraucht pro Trefferwürfel Materialien im Wert von 25 GM. Der Kessel kann in jeder Runde einen Körper beleben. Der Benutzer des Kessels kann bis zu 12 TW an so erschaffenen Zombies kontrollieren, außer er hat selbst den Zauber *Tote beleben* gewirkt, in diesem Fall zählt die Obergrenze des Zaubers. Werden mehr Leichen belebt, als der Benutzer kontrollieren kann, werden ältere Zombies aus der Kontrolle entlassen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben*

Kessel der Wiederbelebung

Preis 33.000 GM		
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 13	**GEWICHT** 35 Pfd.

Der Rand dieses schweren, dunklen Eisenkessels ist wie ein monströses Maul geformt und groß genug, um eine einzelne mittelgroße Kreatur aufzunehmen. Wenn der Kessel mit reinem Wasser und bestimmten seltenen und heiligen Kräutern gefüllt und eine verstorbene Kreatur hineingelegt wird, kann der Kessel die Kreatur wieder zum Leben erwecken wie mittels *Tote erwecken* oder *Auferstehung*. Der Effekt hängt von den benutzten Materialien ab: *Tote erwecken* kostet Materialien im Wert von 5.000 GM, *Auferstehung* im Wert von 10.000 GM. Der Kessel funktioniert einmal am Tag.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auferstehung*

Kessel des Fliegens

Preis 40.000 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 10	**GEWICHT** 100 Pfd.

Dieser eiserne Kessel ist groß genug für zwei mittelgroße Humanoide, um bequem darin stehen zu können. Auf Befehl kann der Kessel mit bis zu 500 Pfund zusätzlichem Gewicht fliegen, als läge auf ihm *Überlandflug*. Der Kessel bewegt sich nach den Anweisungen der Person, welche ihn aktiviert hat. Er kann bis zu 1000 Pfund tragen, allerdings verringert dies seine Geschwindigkeit auf 9 m. Er kann auf der Stelle schweben, ohne dass Fertigkeitswürfe für Fliegen erforderlich werden. Der Kessel liefert Teilweise Deckung für jeden, der in ihm steht. Er hat eine Härte von 10 und 60 TP.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 20.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Überlandflug*

Ki-Matte

Preis 10.000 GM		
AURA Durchschnittliche Beschwörung	**ZS** 7	**GEWICHT** 3 Pfd.

Diese bescheidene, aus Flussschilf geflochtene Matte gestattet ihrem Besitzer, mittels Atemübungen und anderen Meditationsformen seine mentale Stärke wiederzuerlangen und seinen *Ki*-Vorrat aufzufrischen. Nach jeder Stunde, welche der Besitzer damit verbringt, auf der Matte zu sitzen, ohne andere Handlungen zu unternehmen, kann er versuchen, sein Zentrum zu finden, indem er einen Weisheitswurf gegen SG 10 plus seine aktuellen *Ki*-Punkte ausführt (beachte, dass Attributswürfe ähnlich wie Fertigkeitswürfe bei einer 20 nicht automatisch gelingen). Sollte er mit seinem Wurf Erfolg haben, erlangt der Mönch einen *Ki*-Punkt zurück.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teilweise Genesung*, Erschaffer muss ein Mönch sein

Kletterseil

Preis 3.000 GM		
AURA Schwache Verwandlung	**ZS** 3	**GEWICHT** 3 Pfd.

Dieses 18 m lange Seil ist zwar nicht dicker als ein Stock, aber stark genug, um 3.000 Pfd. tragen zu können. Auf Befehl schlängelt sich das Seil 3 m pro Runde nach vorne, oben, unten oder jede andere Richtung und macht sich selbst an einer von seinem Besitzer bestimmten Stelle fest. Es kann sich selbst wieder losbinden und zurückkehren.

Ein *Kletterseil* kann sich selbst auch zusammen- und wieder aufknoten. Dabei entstehen größere Knoten im Abstand von 0,30 m am Seil, wodurch es um 3 m kürzer wird, bis die Knoten wieder entfernt werden. Dadurch sinkt der SG von Fertigkeitswürfen für Klettern an dem Seil um 10. Wenn die Magie des *Kletterseils* aktiviert werden soll, muss es an einem Ende von jemandem festgehalten werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seil beleben*

Knochenmesser

Preis 5.000 GM		
AURA Schwache Nekromantie	**ZS** 5	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses zackige Knochenmesser scheint für den Kampf zu dünn und zerbrechlich zu sein, schneidet aber problemlos durch Fleisch. Sollte es benutzt werden, um einer hilflosen lebenden Kreatur den Coup-de-Grace zu versetzen, und die Kreatur durch den Angriff zu Tode kommen, löst sich das Fleisch von den Knochen der getöteten Kreatur und

sie wird als Skelett unter der Kontrolle des Trägers belebt. Das Fleisch verwest dann mit rascher Geschwindigkeit. Der Träger des Messers kann das Fleisch dem belebten Skelett mit einer Minute Arbeit wieder ansetzen, was die nekromantische Magie beendet und eine normale Leiche hervorbringt; diese sieht aus wie das Opfer von Messerstichen. Sollte der Träger mit dem Messer eine weitere Kreatur töten und häuten, wird ein zuvor belebtes Skelett augenblicklich zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben*

KNOTENSEIL

Preis 6.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 9	GEWICHT –

Dieses Seil ist 30 m lang und kann alle Funktionen eines *Kletterseils* erfüllen. Auf Befehl hin verknotet es sich zudem zu einem Seilgebilde – dabei kann es jede Art von Struktur ausformen, die man mit 30 m Seil erschaffen könnte, z.B. eine Hängebrücke von 7,50 m Länge, ein Netz von 3 m x 3 m, eine Hängematte oder auch eine 12 m lange Strickleiter. Hierfür benötigt es bis zu 10 Runden. Um sich wieder zu entknoten und sich wieder zusammenzurollen, benötigt es dementsprechend die halbe Zeit. Das Seil hat Härte 1 und 20 TP. Es repariert sich selbst mit einer Geschwindigkeit von 2 TP pro10 Minuten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Seil beleben*

KOHLEBECKEN DER HERBEIRUFUNG VON FEUERELEMENTAREN

Preis 90.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 1	GEWICHT 5 Pfd.



Diese Gerätschaft scheint ein normaler Behälter zur Aufbewahrung brennender Kohlen zu sein. Er muss mit Kohlen, Holz oder Schwefel befüllt werden, welche sodann angezündet werden, um zu funktionieren. Auf Äußerung des Befehlswortes hin ermöglicht er dem Benutzer als Volle Aktion, einen Feuerelementar herbeizuzaubern. Sollte im Becken 1 Pfund Schwefel brennen, zaubert es einen Riesigen Feuerelementar herbei wie mittels *Monster herbeizaubern VI*. Das Herbeizaubern löscht das Feuer im Becken. Das Becken kann erst wieder zum Herbeizaubern eines Elementars genutzt werden, wenn der vorherige getötet oder fortgeschickt wurde oder die Wirkungsdauer der Herbeizauberung geendet ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern V, Monster herbeizaubern VI*

KOMPASS DES WINDHERRN

Preis 4.400 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT –

Dieser hellgraue Kompass besteht aus gutem Metall und trägt Gravuren mit Darstellungen von Sonne, Mond und Wolken. Er ermöglicht Kreaturen, die Windstärke viermal am Tag zu erhöhen oder zu senken wie der Zauber *Windstärke anpassen.*

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen

KONSERVIERUNGSFLASCHE

	PREIS VARIIERT
1. Grad	1.000 GM
2. Grad	4.000 GM
3. Grad	9.000 GM
4. Grad	16.000 GM
5. Grad	25.000 GM
6. Grad	36.000 GM
AURA Starke Bannmagie / CL 17	GEWICHT —

Diese kleine, widerstandsfähige Flasche verleiht alchemistischen Extrakten eine unbegrenzte Haltbarkeit. Ein darin gelagerter Extrakt bleibt wirksam, bis er konsumiert oder anderweitig aus der Flasche entfernt wird. Konservierte Extrakte zählen gegen die dem Alchemisten möglichen Extrakte die er pro Tag herstellen kann, aber nicht mehr an Folgetagen. Jede Flasche kann einen Extrakt eines bestimmten Grades konservieren; ein solcher Extrakt behält seine Wirkungsdauer, Zauberstufe und anderen Eigenschaften bei, die zum Zeitpunkt seiner Erschaffung gegolten haben. Die Flasche funktioniert bei Extrakten und Infusionen, nicht aber bei Mutagenen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
1. Grad	500 GM
2. Grad	2.000 GM
3. Grad	4.500 GM
4. Grad	8.000 GM
5. Grad	12.500 GM
6. Grad	18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss alchemistische Extrakte des zu konservierenden Grades erschaffen können.

KRABBENAPPARAT

Preis 90.000 GM

AURA Starke Hervorrufung und Verwandlung	ZS 19	GEWICHT 500 Pfd.



Ein *Krabbenapparat* ist ein metallisches magisches Gefährt. Leer erinnert er an ein großes, versiegeltes Eisenfass, in das zwei mittelgroße Kreaturen passen. Bei näherer Betrachtung findet man mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 einen verborgenen Hebel, der eine Luke an einem Ende öffnet. Wenn jemand hineinkriecht, findet er 10 unbeschriftete Hebel und Sitzplätze für zwei mittelgroße oder kleine Kreaturen. Die Hebel ermöglichen es, die Bewegungen und Aktionen des Apparats zu steuern.

HEBEL (1W10)	FUNKTION
1	Beine und Schwanz ausfahren/einfahren
2	Das vordere Bullauge öffnen/schließen
3	Die seitlichen Bullaugen öffnen/schließen
4	Kneifzangen und Fühler ausfahren/einfahren
5	Mit den Kneifzangen zuschnappen
6	Vorwärts/Rückwärts bewegen
7	Nach links/rechts drehen
8	Die „Augen“ mit der *Dauerhaften Flamme* öffnen/schließen
9	Wasserspiegel senken/steigen lassen
10	Die Luke öffnen/schließen

Es entspricht einer vollen Aktion, einen der Hebel umzulegen, und es kann nie mehr als ein Hebel pro Runde bedient werden. Da aber zwei Charaktere in den Apparat hineinpassen, kann dieser sich in ein und derselben Runde bewegen und angreifen. Der Gegenstand funktioniert auch unter Wasser bis zu einer Tiefe von 270 m. Er enthält genug Luft, um zwei Personen 1W4+1 Stunden lang am Leben zu halten (doppelt so lange, wenn nur einer in dem Apparat sitzt).

Wenn ein *Krabbenapparat* aktiviert ist, hat er die folgenden Spielwerte: **TP** 200; **Härte** 15; **Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 6 m; **RK** 20 (-1 Größe, +11 natürliche Rüstung); **Angriff** 2 Zangen +12 (Nahkampf , 2W8); **KMB** +14, **KMV** 24.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhafte Flamme*, *Gegenstände beleben,* Erschaffer muss 8 Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst) besitzen

KRIEGSBEMALUNG DES FURCHTBAREN ANTLITZES

Preis 100 GM

AURA Schwache Nekromantie | **ZS** 1 | **GEWICHT** –

Dieser fingerhutgroße Behälter aus Lehm enthält dickflüssige, feuchte Gesichtsfarbe, die ausreicht, um Striche und Muster einer beliebigen Farbe auf das Gesicht einer Kreatur zu malen. Nachdem sie aufgetragen wurde, kann der Träger sie mit einer Schnellen Aktion veranlassen, eine schauerhafte Mischung von Farben anzunehmen, so dass er kurzfristig beunruhigend und grässlich aussieht.

Der Träger wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m, die ihn sehen kann, aus, um auf sie *Furcht verursachen* (SG 11) zu wirken. Sobald die Farbe einmal auf diese Weise benutzt wurde, verliert sie ihre magischen Kräfte und wird zu gewöhnlicher Gesichtsfarbe. Nach dem Auftragen hat der Träger 24 Stunden, um von der Magie der Farbe Gebrauch zu machen, ehe sie sich verflüchtigt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 50 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht verursachen*

KRISTALLKUGEL

Preis VARIIERT

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 10 | **GEWICHT** 7 Pfd.



Eine *Kristallkugel* hat einen Durchmesser von ungefähr 0,15 m und gehört zu den Gegenständen, die am häufigsten für Ausspähungen eingesetzt werden. Man kann die Kugel verwenden, um wie mit dem Zauber *Ausspähung* über sehr weite Entfernungen oder sogar auf andere Existenzebenen zu schauen (Willen SG 16, keine Wirkung). Eine *Kristallkugel* kann mehrmals pro Tag eingesetzt werden. Pro zusätzlicher Anwendung steigt der SG für den Rettungswurf, um sich seiner Wirkung zu entziehen, um 1. Manche *Kristallkugeln* haben auch noch zusätzliche Kräfte, welche durch sie hindurch auf ein Ziel gerichtet werden können.

ART DER KRISTALLKUGEL	PREIS
Kristallkugel	42.000 GM
Kristallkugel mit *Unsichtbares sehen*	50.000 GM
Kristallkugel mit *Gedanken wahrnehmen* (Willen SG 13, keine Wirkung)	51.000 GM
Kristallkugel mit *Telepathie**	70.000 GM
Kristallkugel mit *Wahrem Blick*	80.000 GM

* Der Benutzer der Kristallkugel kann lautlose geistige Botschaften an die Person senden, die er durch die Kugel sieht, und solche von dieser Person empfangen. Einmal pro Tag kann der Benutzer auch versuchen, dem Ziel eine *Einflüsterung* (Willen SG 14, keine Wirkung) einzugeben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Kristallkugel	21.000 GM
Kristallkugel mit Unsichtbares sehen	25.000 GM
Kristallkugel mit Gedanken wahrnehmen	25.500 GM
*Kristallkugel mit Telepathie**	35.000 GM
Kristallkugel mit Wahrem Blick	40.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähung*, (sowie alle zusätzlichen Zauber die in die Kristallkugel gespeichert werden)

KUGEL DER FINSTEREN VERHEERUNG

Preis 18.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese grapefruitgroße Kugel aus glänzendem schwarzem Stein besitzt in den Tiefen ihrer tintigen Substanz schwache Wirbel orangenem Feuers. Wenn sie in der Hand gehalten wird, kann man ihr einmal am Tag befehlen, ein *Geschoss des Bösen* zu verschießen. Wenn sie als zusätzlicher Fokus für Zauber der Kategorie Böse genutzt wird, erhält der Träger einen Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe bei diesen Zaubern. Eine gute Kreatur, die die Kugel hält oder mit sich führt, erleidet 1 negative Stufe, bis sie sich wieder von ihr trennt; diese negative Stufe kann nicht auf andere Weise entfernt werden (auch nicht durch *Genesung*), solange der Träger die Kugel mit sich führt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geschoss des Bösen*[ABR], Erschaffer muss von böser Gesinnung sein

KUGEL DER ORDNUNG

Preis 60.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser graue Stein ist absolut glatt und makellos poliert. Er weist keine Merkmale auf. Sein Träger erhält einen Ablenkungsbonus von +4 auf seine RK gegen Angriffe chaotischer Kreaturen und einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Verwandlungseffekte der Kategorie Chaotisch, sowie gegen Effekte, welche den Zustand Verwirrt hervorrufen.

Wenn der Träger die Kugel in der Hand hält, kann er beliebig oft *Chaotisches entdecken* und *Rechtschaffenes entdecken* wirken. Eine rechtschaffene Kreatur kann ihn halten und ihm befehlen, einmal am Tag jeweils *Chaotisches bannen* und *Pfeil der Ordnung* zu wirken.

Eine chaotische Kreatur, die die Kugel hält oder mit sich führt, erleidet 1 negative Stufe, bis sie sich wieder von ihr trennt; diese negative Stufe kann nicht auf andere Weise entfernt werden (auch nicht durch *Genesung*), solange der Träger die Kugel mit sich führt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 30.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Chaotisches bannen, Chaotisches entdecken, Pfeil der Ordnung*[ABR], *Rechtschaffenes entdecken*

KUGEL DER STÜRME

Preis 48.000 GM

AURA Starke (Variiert) | **ZS** 18 | **GEWICHT** 6 Pfd.

Diese Glaskugel hat einen Durchmesser von 0,20 m und ihr Besitzer ist in der Lage, alle möglichen Wetterbedingungen hervorzurufen,

übernatürliche, zerstörerische Stürme eingeschlossen. Er kann mit der Kugel einmal pro Tag *Wetterkontrolle* wirken. Einmal pro Monat kann er einen *Sturm der Vergeltung* herbeirufen. Ferner steht er permanent unter dem Schutz von Elementen trotzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 24.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen, Sturm der Vergeltung, Wetterkontrolle*

KUGEL DES CHAOS

Preis 36.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie	ZS 10	GEWICHT 1 Pfd.

Diese vielfarbige Kugel verändert ständig Farbton und Textur, mal fühlt sie sich stahlhart an, dann wieder schwammig oder gar wie Gelatine. Der Träger steht ständig unter *Entropieschild*. Er kann dreimal am Tag die Kugel halten und einen Zauber der Unterart Verwandlung, der Kategorie Chaotisches oder einen Zauber, welcher den Zustand Verwirrt verleiht, mit einem Bonus von 1W6-2 auf seine effektive Zauberstufe wirken. Er kann der Kugel einmal am Tag befehlen, *Magie bannen* zu wirken; bei Erfolg absorbiert der Träger die freigesetzte Magie über die Kugel und erlangt die Vorteile des Zaubers *Beistand*.

Eine rechtschaffene Kreatur, die die Kugel hält oder mit sich führt, erleidet 1 negative Stufe, bis sie sich wieder von ihr trennt; diese negative Stufe kann nicht auf andere Weise entfernt werden (auch nicht durch *Genesung*), solange der Träger die Kugel mit sich führt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Beistand, Entropieschild, Magie bannen*

LÄRMKISTE

Preis 2.000 GM

AURA Durchschnittliche Illusion	ZS 10	GEWICHT 2 Pfd.



Diese zerbrechliche Spieldose aus Zinn kann zu einem von ihrem Besitzer bestimmten Zeitpunkt großen Lärm produzieren. Vier Befehlsworte bestimmen, welche Art von Lärm generiert wird (Aufstand, Feuer, Massaker oder Schlacht), während ein fünftes die Verzögerung festlegt (zwischen 1 Runde und 20 Minuten), bis die Kiste mit dem gewünschten Lärm beginnt. Sie macht für 2W6 Runden Lärm wie 40 Leute.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geisterhaftes Geräusch*

LAGERFEUERPERLE

Preis 720 GM

AURA Schwache Hervorrufung	ZS 1	GEWICHT –

Diese kleine Glaskugel verwandelt sich in einen kleinen, etwa 0,60 m hohen Haufen brennenden Feuerholzes, wenn das Befehlswort gesprochen wird. Das Feuer brennt 8 Stunden lang oder bis es gelöscht wird, dann verwandelt es sich in die Glaskugel zurück. Der Besitzer des Gegenstandes muss zweimal so lange warten, wie das Feuer gebrannt hat, ehe er der Kugel wieder befehlen kann, sich in ein Lagerfeuer zu verwandeln.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 360 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Flammen erzeugen*

LANZENFAHNE DES RITTERS

PREIS VARIIERT

Ehre	2.200 GM
Schlacht	4.500 GM
Verhandlung	4.500 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie oder Verwandlung	ZS Variiert	GEWICHT 1 Pfd.

Diese schmale Stofffahne wird am Ende der Lanze eines Ritters befestigt, kann aber auch an der Spitze eines Speers, einer anderen Stangenwaffe und sogar eines Kampfstabes wehen. Sie entfaltet ihre Wirkung nur, wenn der Träger richtig im Sattel sitzt. Die *Lanzenfahne* verleiht Vorteile abhängig von ihrer Farbe und ihrem Aussehen:

Ehre: Die goldene *Ehrenfahne* verleiht ihrem Träger einmal am Tag *Schutz vor Bösem*.

Schlacht: Die rote *Schlachtfahne* lässt ihren Träger einmal am Tag von *Heldenmut* profitieren.

Verhandlung: Die weiße *Verhandlungsfahne* verleiht ihrem Träger für 1 Stunde einen Verbesserungsbonus von +4 bei Fertigkeitswürfen für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen, solange der Träger keine feindseligen Handlungen einleitet und sie vor der Verhandlung zur Schau stellt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Ehre	1.100 GM
Schlacht	2.250 GM
Verhandlung	2.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmut* (Schlacht), *Pracht des Adlers* (Verhandlung), *Schutz vor Bösem* (Ehre)

LASTPULVER

Preis 3.600 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 5	GEWICHT 3 Pfd.

Dieses grobe graue Pulver ist auch als Laststeinessenz bekannt und wird in zerbrechlichen Keramikflaschen aufbewahrt, welche von Runen auf Terral bedeckt sind.

Eine frischerschaffene Flasche enthält 10 Anwendungen, sofern man sie vorsichtig ausschüttet. Andernfalls kann der ganze Behälter als Explosionswaffe mit einer Grundreichweite von 3 m geworfen werden.

Eine Anwendung des Pulvers, die über einen Gegenstand gestreut wird, erhöht dessen Gewicht um 100 Pfund. Mehrere Anwendungen sind kumulativ und wirken, bis die Metallpartikel abgeschrubbt (eine Volle Aktion pro Anwendung) werden oder der Gegenstand 5 Punkte Elektrizitätsschaden pro Anwendung erhält. Eine Kreatur, welche direkt von einer geworfenen Flasche getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 +1 pro Anwendung in der Flasche bestehen, um nicht für 2W4 Runden schwer belastet und flugunfähig zu werden. Ziele innerhalb des Explosionsradius sind bei misslungenem Rettungswurf mittelschwer belastet für 2W4 Runden. Abschrubben oder Elektrizitätsschaden neutralisieren das Pulver wie oben beschrieben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stein formen, Verlangsamen*

LEBENSBANDMARKE

Preis 6.000 GM

AURA Starke Beschwörung	ZS 13	GEWICHT 1 Pfd.

Wenn dieses einfache Lederabzeichen auf die Rüstung oder Kleidung eines Paktmagiers aufgenäht wird, erscheint ein verblasstes Abbild

seiner Beschwörerrune auf der Oberfläche. Der Paktmagier kann Zauberplätze einsetzen, um das Abzeichen mit Ladungen zu versehen – es erhält Ladungen gemäß dem Grad des verbrauchten Zauberplatzes (maximal 5 Ladungen). Das Aufladen des Abzeichens ist eine Standard-Aktion, egal welchen Grad der aufgewandte Zauberplatz hat. Wenn der Paktmagier sein Klassenmerkmal Lebensband nutzt, kann er Ladungen des Abzeichens anstatt eigener Trefferpunkte einsetzen, um sein Eidolon zu heilen – jede Ladung heilt 1W6 TP. Er muss nicht im Vorfeld festlegen, wie viele Ladungen er aufwenden will, sondern kann z.B. eine Ladung nutzen, die geheilten TP auswürfeln und ggfs. weitere Ladungen nutzen. Wenn der Paktmagier seine Zauber nach einer Ruhephase vorbereitet, gehen alle Ladungen verloren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Eidolonregeneration*[EXP]

LEICHENTUCH DER AUFLÖSUNG

Preis 3.300 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 10 Pfd.

Dieses Leichentuch ist aus edlen Stoffen gewebt und mit Stickereien verziert. Wenn man den Körper eines Toten darin einwickelt, wird dieser durch ein Befehlswort zu Staub verwandelt. Danach hat das Leichentuch seine Magie verloren und wird ein normales Leichentuch, aus edlen Stoffen gewebt und mit Stickereien verziert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.650 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auflösung*

LEITFADEN DER EINSICHT

	PREIS VARIIERT
Weisheit +1	27.500 GM
Weisheit +2	55.000 GM
Weisheit +3	82.500 GM
Weisheit +4	110.000 GM
Weisheit +5	137.500 GM
AURA Starke Universale | **ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

In diesem dicken Buch stehen wertvolle Hinweise dazu, wie man die eigenen Instinkte und die Wahrnehmung verbessern kann. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich ein mächtiger magischer Effekt. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf mindestens 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Weisheitswert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und verwandelt es sich in einen ganz normalen Text.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOST Variiert
Weisheit +1	26.250 GM
Weisheit +2	52.500 GM
Weisheit +3	78.750 GM
Weisheit +4	105.000 GM
Weisheit +5	131.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunder* oder *Wunsch*

LEITFADEN DER FÜHRUNGSSTÄRKE UND EINFLUSSNAHME

	PREIS VARIIERT
Charisma +1	27.500 GM
Charisma +2	55.000 GM
Charisma +3	82.500 GM
Charisma +4	110.000 GM
Charisma +5	137.500 GM
AURA Starke Universale | **ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.

In diesem dicken Buch stehen wertvolle Hinweise zum Manipulieren und Motivieren anderer. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich ein mächtiger magischer Effekt. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf mindestens 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Charismawert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und es verwandelt sich in einen ganz normalen Text.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Charisma +1	26.250 GM
Charisma +2	52.500 GM
Charisma +3	78.750 GM
Charisma +4	105.000 GM
Charisma +5	131.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunder* oder *Wunsch*

LEITFADEN DES KLAREN DENKENS

	PREIS VARIIERT
Intelligenz +1	27.500 GM
Intelligenz +2	55.000 GM
Intelligenz +3	82.500 GM
Intelligenz +4	110.000 GM
Intelligenz +5	137.500 GM
AURA Starke Universale | **ZS** 17	**GEWICHT** 5 Pfd.



In diesem dicken Buch stehen wertvolle Hinweise zur Verbesserung des Gedächtnisses und des logischen Denkvermögens. Zwischen den Zeilen jedoch verbirgt sich ein mächtiger magischer Effekt. Wenn jemand das Buch liest (dies dauert 48 Stunden, die auf mindestens 6 Tage verteilt sein müssen), erhält er einen innewohnenden Bonus von +1 bis +5 (je nach Art des Handbuchs) auf seinen Intelligenzwert. Ist das Buch ausgelesen, verschwindet die Magie und es verwandelt sich in einen ganz normalen Text.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Intelligenz +1	26.250 GM
Intelligenz +2	52.500 GM
Intelligenz +3	78.750 GM
Intelligenz +4	105.000 GM
Intelligenz +5	131.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wunder* oder *Wunsch*

LESEZEICHEN DER TÄUSCHUNG

Preis 1.500 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieses Lesezeichen verändert das Buch, in dem es steckt, derart, dass es wie ein völlig anderes Buch erscheint, selbst wenn man es gewissenhaft liest. Um was für ein Buch es sich handelt, wird bei Erschaffung des Lesezeichens festgelegt; meistens handelt es sich um ein langweiliges oder weitverbreitetes Buch, z.B. einen religiösen Text oder einen Gesetzestext. Das Lesezeichen schützt sich und das Buch zudem mit *Unauffindbarkeit*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verborgene Seite, Unauffindbarkeit*

LIEBESELIXIER

Preis 150 GM		
AURA Schwache Verzauberung	**ZS** 4	**GEWICHT** –

Dieser Trank schmeckt süß und jeder, der ihn einnimmt, wird vom Anblick der ersten Kreatur verzaubert, die er danach sieht (wirkt wie *Person bezaubern* – der Trinkende muss ein mittelgroßer oder kleiner Humanoider sein; Willen SG 14, keine Wirkung). Die Bezauberung endet nach 1W3 Stunden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 75 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern*

LIEBESTRANK

Preis 3.000 GM		
AURA Starke Verzauberung	**ZS** 15	**GEWICHT** –

Dieses mächtige Gebräu lässt eine Kreatur, die es trinkt, zum ersten Wesen, welches sie dann erblickt, in heißer Liebe entflammen. Die Einstellung des Trinkenden gegenüber diesem Wesen wird Hilfreich. Sollte eine romantische Anziehungskraft möglich sein, so verliebt sich die Kreatur zudem, andernfalls beschränken sich ihre Gefühle auf platonische Bewunderung. Die Wirkung des *Liebestrankes* ist dauerhaft, außer sie wird mittels *Begrenzter Wunsch, Fluch brechen, Magie bannen, Verzauberung brechen, Wunder* oder *Wunsch beendet*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhaftigkeit, Monster bezaubern*

LOCKENDER GOLDENER APFEL

Preis 400 GM		
AURA Schwache Verzauberung	**ZS** 4	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser verzauberte Apfel scheint aus festem Gold zu bestehen. Wenn er fallengelassen oder geworfen wird, zieht er die Aufmerksamkeit der nächsten feindseligen Kreatur innerhalb von 6 m auf sich. Dieser Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht wie durch *Person festhalten* gelähmt zu werden, während sie dem Apfel ihre volle Aufmerksamkeit schenkt. Sollte der Rettungswurf später gelingen, erkennt die Kreatur, dass sie von Magie beeinflusst wurde und der Apfel nicht wirklich aus Gold besteht. Während sie sich aber auf den Apfel konzentriert, erleidet sie einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Der Apfel wird durch den Einsatz verbraucht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person festhalten, Verführerisches Geschenk*[EXP]

LUFTFLASCHE

Preis 7.250 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 7	**GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser Gegenstand sieht wie eine ganz normale Glasflasche aus, die mit einem Korken verstopft ist. Nimmt man die Flasche mit in eine luftleere Umgebung, bleibt die Luft in ihr und erneuert sich andauernd. Ein Charakter könnte die Luft aus der Flasche zum Atmen benutzen und sie sogar mit seinen Gefährten teilen, wenn er sie herumreicht. Es zählt als Standard-Aktion, Luft aus der Flasche einzuatmen, danach aber kann man solange handeln, wie man die Luft anhalten kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.625 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser atmen*

LUFTREINIGUNGSKERZE

Preis 7.500 GM		
AURA Durchschnittliche Bannmagie	**ZS** 10	**GEWICHT** –

Diese geruchslose, weiße Kerze trägt glyphenartige Bilder süßduftender Blumen. Entzündet wehrt sie Rauch, Nebel, Wolken und andere Gaseffekte in einem 1,50 m-Radius ab. Diese Effekte dringen nicht in den Wirkungsradius der Kerze ein, wenn sie Grad 3 oder niedriger sind. Gegen mächtigere Wolkeneffekte und nicht auf Zaubern basierende Effekte wie Drachenodem oder der Atem einer Gorgone verleiht die Kerze den Kreaturen in ihrem Wirkungsbereich einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen diese Effekte. Ferner erhalten Kreaturen im Wirkungsbereich einen Ablenkungsbonus von +4 auf ihre RK gegen Angriffe von Kreaturen der Unterart Luft.

Die Kerze brennt maximal 5 Minuten lang, die Brenndauer wird in Zeiteinheiten zu jeweils 1 Minute berechnet. Sind alle 5 Minuten aufgebraucht, ist die Kerze zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windwand*

LYKANTHROPENPFEIFE

Preis 8.000 GM		
AURA Durchschnittliche Verwandlung	**ZS** 9	**GEWICHT** –

Diese Silberpfeife hat die Form eines Wolfskopfes. Der Träger kann sie einmal am Tag blasen und einen Lykanthropen innerhalb von 9 m zu einem Willenswurf gegen SG 17 zwingen, bei dessen Misslingen er für die nächsten 24 Stunden seine humanoide Gestalt annehmen muss.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Böswillige Verwandlung*

MAL DER BINDUNG

Preis 1.000 GM		
AURA Schwache Bannmagie	**ZS** 5	**GEWICHT** –

Diese klebrige Hennapaste wird benutzt, um einen rostfarbenen Handabdruck auf dem Körper eines Vertrauten oder Tiergefährten zu hinterlassen, sowie einen Huf-, Klauen- oder Pfotenabdruck dieser Kreatur bei ihrem Herrn. Diese Male demonstrieren ein Band von Freundschaft und Gleichberechtigung, nicht Eigentum und Dienerschaft. Das Auftragen ist für Meister und Gefährten jeweils eine Volle Aktion. Das Mal verstärkt die Fähigkeit Zauber teilen, wie sie Druiden, Magier und andere Klassen mit Tiergefährten oder Vertrauten besitzen: Diese Charaktere können Zauber der Reichweite Persönlich oder Berührung auf ihren markierten Begleiter mit einer Reichweite von 9 m wirken, sofern eine Schusslinie zum Ziel besteht. Jeder Zauber verbraucht dabei Ladungen des *Mals der Bindung* entsprechend des Zaubergrades. Ein frisch angebrachtes Mal verfügt über 10 Ladungen, das Mal verschwindet, wenn alle Ladungen verbraucht wurden.

Der Meister kann hinsichtlich Teleportationszaubern und –effekten den markierten Begleiter als Gegenstand oder als Kreatur behandeln, abhängig davon, was vorteilhafter ist (Gewichtsbeschränkungen zählen immer noch).

Ein Charakter kann auf diese Weise nur mit einer anderen Kreatur gleichzeitig verbunden sein. Das Mal besteht, bis alle Ladungen verbraucht sind oder der Meister einen anderen Gefährten auf diese Weise zeichnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Weitreichender Zauber[EXP], Erschaffer muss einen Vertrauten oder Tiergefährten besitzen

Märtyrerträne

Preis 6.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Dieser makelbehaftete, rosige Edelstein ähnelt einer Träne oder einem gebrochenen Herzen. Seine blassen Facetten tragen zumeist einen Riss oder eine Beschädigung nahe dem Zentrum des Edelsteins. Einmal am Tag kann der Träger eine Standard-Aktion aufwenden, um 3W6 TP von sich in den Edelstein zu transferieren. Dabei verdunkelt sich die Farbe des Edelsteins –je dunkler, umso mehr Lebensenergie ist in ihm gelagert. Der Edelstein fasst maximal 18 TP. Der Träger kann den Edelstein als Standard-Aktion berühren oder damit eine andere Kreatur berühren und die gespeicherte Lebenskraft aus dem Edelstein zur Zielkreatur transferieren und bei dieser eine entsprechende Anzahl an TP heilen. Der geleerte Edelstein nimmt seine normale Farbe wieder an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Vampirgriff*

Meditationsweihrauch

Preis 4.900 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser Weihrauch kommt in vielen Formen und Farben vor, unterscheidet sich aber nicht von gewöhnlichem Weihrauch, bis er angezündet wird. Dann kann jeder den Weihrauch an seinem eigentümlichen Geruch und dem perlmuttfarbenen Rauch mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs für Zauberkunde gegen SG 15 erkennen. Wenn ein göttlicher Zauberkundiger einen Block *Meditationsweihrauch* anzündet und dann 8 Stunden in der Nähe betet und meditiert, kann er alle seine Zauber so vorbereiten, als wären sie von dem Talent Zaubereffekt maximieren betroffen. Die vorbereiteten Zauber haben aber ihren normalen Grad, statt einen drei Grade höheren Zauberplatz einzunehmen, wie dies sonst bei diesem metamagischen Talent der Fall ist. Jeder Block Meditationsweihrauch brennt 8 Stunden und die Wirkung währt 24 Stunden.

Der Weihrauch kann in einem *Weihrauchfass der Herbeirufung von Luftelementaren* verbrannt werden, um einen mächtigeren Luftelementar herbeizuzaubern, kann zugleich aber nicht genutzt werden, um Zaubereffekte zu maximieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.450 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, *Segnen*

Migruskiste

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 20 Pfd.



Diese kleine Truhe besteht aus versteinertem Holz und wird in der Regel versiegelt und mit Ketten gesichert aufgefunden. Wenn die Siegel gebrochen werden und die Truhe geöffnet wird, findet man in ihr den Migrus – eine ausgetrocknete, haarlose Katze mit einem humanoiden Gesicht. Nach einigen Momenten belebt sich der Migrus und beginnt sich zu putzen, während sein Gesicht die Züge desjenigen annimmt, der die Truhe geöffnet hat. Der Migrus betrachtet die jeweils letzte Kreatur, die ihn aus der Truhe befreit, als seinen Herrn. Er bewegt sich seltsam zuckend und gehorcht einfachen verbalen Befehlen seines Herrn. Dabei nimmt er Anweisungen wortwörtlich und löst Probleme auf brutale Weise; zudem sammelt er Trophäen. Sollte der Migrus getötet werden, verwest er auf übelste Weise über Nacht zu einem glänzenden, stinkenden Schmierfleck. Zum nächsten Sonnenaufgang formt er sich in der Truhe neu – sollte die Truhe vorher geöffnet werden, kann man den teilweise wiederhergestellten Migrus sehen, wie er die Überreste seines letzten Leibes verschlingt. Der Migrus hat die Spielwerte eines Katzenvertrauten (*MHB*, S. 273), gehört aber der Kreaturenart Konstrukt an. Er kehrt stets nach besten Kräften zu seinem Meister zurück und kann nicht mit normalen Mitteln dauerhaft zerstört werden. Sollte die Truhe aber zerstört werden (Härte 5, 10 TP), zerstört dies auch den Migrus, egal wo er sich gerade befindet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stein zu Fleisch* oder *Wiedergeburt*

Mischphiole

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittlich Universal | **ZS** 8 | **GEWICHT** –

Ein Alchemist kann einmal am Tag diese einfach scheinende Glasphiole nutzen, um zwei Extrakte zu einem Extrakt zu vermischen, als besäße er die Entdeckung Extrakte kombinieren. Er kann maximal Extrakte des 3. Grades kombinieren. Bereits kombinierte Extrakte können weder mit diesem Gegenstand noch der Entdeckung Extrakte kombinieren weiterkombiniert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss ein Alchemist mit der Entdeckung Extrakte kombinieren sein

Münze des unbeschrittenen Pfades

Preis 6.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** –

Wenn diese angelaufene Silbermünze in die Luft geworfen wird, erweckt sie ein Potential, welches durch frühere Entscheidungen verlorengegangen ist: Wird sie von einem Menschen, Halb-Elfen oder Halb-Ork in die Luft geworfen und gefangen, erleidet dieser einen Malus von -2 auf den Attributswert, auf welchen er bei Charaktererschaffung den Volksbonus von +2 erhalten hat, erhält zugleich aber einen innewohnenden Bonus von +2 auf ein zufällig gewähltes anderes Attribut. Bonus und Malus bestehen für 1 Stunde, wird der Malus aufgehoben, verschwindet auch der Bonus. Die Münze kann dreimal am Tag eingesetzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestalt verändern*

Nachahmender Staub

Preis 800 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 1 | **GEWICHT** –



Eine mit diesem glitzernden Goldpulver überzogene Kreatur kann mit einem Gegenstand oder Objekt interagieren, als wäre ihr ein Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen gelungen, um ein Klassenmerkmal oder eine Volkszugehörigkeit vorzutäuschen; sollte es auf das Ergebnis des Fertigkeitswurfs

ankommen, beträgt dieses 25. Sollte der Benutzer sich auf Auftragen des Pulvers nicht auf den fraglichen Gegenstand konzentriert haben, wirkt das Pulver auf das erste in Frage kommende Objekt, dem er begegnet. Gegenüber diesem Gegenstand kann er sodann für 1 Stunde vom Ergebnis seines „Fertigkeitswurfes" Gebrauch machen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*

NADELN DES EINTÄTOWIERENS

Preis 8.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Tätowiernadeln verleihen einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Tätowieren). Sie können einmal am Tag benutzt werden, um einen Gegenstand bei einer dazu bereitwilligen Kreatur in eine Tätowierung zu verwandeln. Dies dauert 10 Minuten; der Gegenstand kann mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 17 widerstehen. In verwandeltem Zustand strahlt er schwache Verwandlungsmagie aus und wirkt wie ein Miniaturabbild seiner selbst. Der Träger der Tätowierung kann diese als Standard-Aktion abziehen und so wieder in einen Gegenstand verwandeln. Andernfalls verwandelt sich die Tätowierung nach 7 Tagen zurück, wenn sie gebannt wird (nutzt die ZS der Nadeln) oder wenn der Träger der Tätowierung stirbt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand schrumpfen*, Erschaffer muss 5 Fertigkeitsränge in Handwerk (Tätowieren) besitzen

NAGASCHUPPENJUWEL

Preis 6.600 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** –

Diese glänzende, edelsteinähnliche Schuppe wird zumeist auf der Stirn zwischen den Augenbrauen getragen, kann aber auch an einer beliebigen Stelle des Körpers fixiert werden, indem eine Kreatur sie gegen ihre Haut presst und das Befehlswort ausspricht. Im Anschluss verleiht die Schuppe der Kreatur die Eigenschaften einer bestimmten Nagaart, welche bei Erschaffung der Schuppe festgelegt wird. Die Haut des Trägers wird schuppig, die Augen geschlitzt und reptilienartig, die Zunge wird gespalten und der Hals verlängert und verformt sich, bis er der Kappe einer Kobra ähnelt. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf seine natürliche Rüstungsklasse, Dunkelsicht 18 m und einen giftigen Biss (1W4 Schadenspunkte bei einem mittelgroßen Träger, 1W3 bei einem kleinen Träger; Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 19; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** variiert nach Art der Schuppe, s.u.; **Heilung** 1 Rettungswurf). Jede Schuppe verleiht dem Träger zudem Zugang zu einer besonderen Fähigkeit:

Düsternaga: Der Träger erhält einen Bonus von +8 auf Rettungswürfe gegen Gedankenlesen und einen Bonus von +2 gegen Bezauberungseffekte. *Gifteffekt*: 1 Runde Schlaf.

Geisternaga: Der Träger kann einmal pro Minute versuchen, eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu bezaubern (wie *Person bezaubern*; Willen SG 19, keine Wirkung). *Gifteffekt:* 1W4 KO-Schaden.

Königsnaga: Der Träger kann einmal am Tag versuchen, eine Kreatur innerhalb von 9 m Blind oder Taub zu machen (wie *Blindheit/Taubheit verursachen*; Willen SG 19, keine Wirkung). *Gifteffekt:* 1W6 Blutungsschaden.

Mondnaga: Der Träger kann einmal am Tag als Standard-Aktion versuchen, Kreaturen innerhalb von 9 m zu faszinieren (wie *Hypnose;* Willen SG 19, keine Wirkung). *Gifteffekt:* 1W3 KO- und 1 WE-Schaden.

Wassernaga: Der Träger erhält eine Bewegungsrate: Schwimmen in Höhe seiner Bewegungsrate: Land, er kann ferner Luft oder Wasser atmen. *Gifteffekt:* 1 KO-Schaden.

Wächternaga: Der Träger kann als Standard-Aktion Gift 9 m weit spucken; dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf und in seiner Reichweite auf diese 9 m beschränkt. Getroffene Gegner müssen Rettungswürfe gegen den Gifteffekt ablegen. *Gifteffekt:* 1W2 KO-Schaden.

Die Effekte der Schuppe halten 11 Minuten lang an oder bis der Träger als Standard-Aktion seine normale Gestalt wieder annimmt. Die Schuppe kann zweimal benutzt werden, ehe sie ihren Glanz verliert und nicht-magisch wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monstergestalt IV*[ABR]

NAHRHAFTER LÖFFEL

Preis 5.400 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Wird dieser unscheinbare Löffel in einen leeren Behälter gelegt, füllt sich dieser mit einem dicken, klebrigen Brei. Dieser schmeckt zwar wie nasse, warme Pappe, ist aber sehr nahrhaft und enthält alles, was ein Pflanzenfresser, ein Fleischfresser oder ein Allesfresser zum Überleben benötigt. Der Löffel kann pro Tag Brei für vier Menschen erschaffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Nahrung und Wasser erschaffen*

NEBELHORN

Preis 2.000 GM

AURA Schwacher Bannzauber | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Der Besitzer dieses kleinen Horns kann mit ihm eine dicke Nebelwolke erzeugen, die dem Effekt des Zaubers *Verhüllender Nebel* ähnelt. Das Horn füllt jede Runde, in der es geblasen wird, einen 3 Quadratmeter großen Bereich direkt neben dem Spieler. Danach bewegt der Nebel sich jede Runde 3 m in einer geraden Linie von seinem Entstehungspunkt fort, außer er wird von fester Materie, wie etwa einer Wand, daran gehindert. Der Gegenstand verursacht ein tiefes Geräusch, das dem eines normalen Nebelhorns ähnelt, wobei der Ton am Ende jedes Stoßes abrupt sinkt. Der Nebel verflüchtigt sich nach 3 Minuten. Ein normaler Wind (15 km/h+) kann den Nebel innerhalb von 4 Runden auflösen, ein starker Wind (30 km/h+) braucht dafür nur 1 Runde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verhüllender Nebel*

NIMMERVOLLER BEUTEL

Preis VARIIERT

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 15+ Pfd.

Bei diesem Gegenstand scheint es sich um einen ganz normalen Stoffbeutel von 0,60 m x 1,20 m zu handeln. Der Beutel öffnet sich jedoch in einen außerdimensionalen Raum: er ist innen größer, als er äußerlich scheint. Egal was man in den Beutel steckt, er wiegt immer gleich viel. Dieses Gewicht, das maximale Gewicht und die möglichen Ausmaße der hinein gepackten Gegenstände hängen vom Typ des Beutels ab – siehe die folgende Tabelle:

Beutel	Gewicht des Beutels	Gewicht des Inhalts	Volumen des Inhalts	Preis
Typ I	15 Pfd.	250 Pfd.	850 l	2.500 GM
Typ II	25 Pfd.	500 Pfd.	2000 l	5.000 GM
Typ III	35 Pfd.	1.000 Pfd.	4200 l	7.400 GM
Typ IV	60 Pfd.	1.500 Pfd.	7000 l	10.000 GM

Wird der Beutel überladen oder von scharfen Gegenständen durchstochen, die sich in seinem Inneren befinden, wird er zerrissen und ist ruiniert. Jeglicher Inhalt ist für immer verloren. Wird der *Nimmervolle Beutel* umgestülpt, fällt der Inhalt unbeschädigt heraus und der Beutel muss wieder umgedreht werden, damit er benutzt werden kann. Wird eine lebende Kreatur in den Beutel gesteckt, kann diese darin bis zu 10 Minuten überleben, dann erstickt sie. Es verbraucht eine Bewegungsaktion, einen bestimmten Gegenstand aus dem Beutel zu holen, solange dieser nicht mehr beinhaltet, als es ein normaler Rucksack könnte. Andernfalls dauert es eine Volle Aktion, einen bestimmten Gegenstand aus dem Beutel zu holen. Wird ein *Nimmervoller Beutel* in ein *Tragbares Loch* gelegt, entsteht ein Riss im Raum, der in die Astralebene führt. Beutel und Loch werden hindurchgezogen und sind für immer verloren. Wird ein *Tragbares Loch* hingegen in einen *Nimmervollen Beutel* gelegt, öffnet sich ein Tor zur Astralebene. Das Loch, der Beutel und alle Kreaturen, die sich innerhalb eines Radius´ von 3 m befinden, werden durch das Tor gezogen. Loch und Beutel werden dabei zerstört.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten Variieren
Typ I	1.250 GM
Typ II	2.500 GM
Typ III	3.700 GM
Typ IV	5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*

Odinshorn

Preis 50.000 GM

Aura Starke Beschwörung | **ZS** 13 | **Gewicht** 2 Pfd.



Dieses magische Instrument gibt es in vier Varianten. Jedes erscheint ein normales, zerkratztes altes Jagd- oder Signalhorn zu sein, bis jemand das Befehlswort ausspricht und in das Horn bläst. Daraufhin beschwört das Horn eine Anzahl menschlicher Barbaren, die für jenen kämpfen, der sie herbeigerufen hat. Jedes Horn kann innerhalb von 7 Tagen einmal benutzt werden. Würfle einen W% und schau auf der unten stehenden Tabelle nach, welche Art von Horn gefunden wurde. Die Art des Horns bestimmt, welche Art von Barbaren beschworen wird und welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen, um das Horn zu benutzen. Ein Charakter, der ein *Odinshorn* einsetzt und nicht die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt, wird von den Barbaren angegriffen, die er beschworen hat. Die beschworenen Barbaren sind Konstrukte, keine echten Lebewesen (auch wenn sie diesen Anschein erwecken). Sie erscheinen mit der Startausrüstung von Barbaren. Sie greifen jeden an, welcher vom Besitzer des Horns bestimmt wurde, und kämpfen, bis entweder sie oder ihre Gegner tot sind oder 1 Stunde vergangen ist, falls letzteres früher eintritt.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 25.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern VI*

Öffnungsglocke

Preis 3.000 GM

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **Gewicht** 1 Pfd.

Bei einer Öffnungsglocke handelt es sich um eine Mithralröhre von etwa 0,30 m Länge. Wird sie angeschlagen, erzeugt sie eine magische Vibration, die Schlösser, Deckel, Türen, Ventile und Pforten öffnet. Der Gegenstand funktioniert bei normalen Gittern, Handschellen, Ketten, Klinken und so weiter. Außerdem bannt eine *Öffnungsglocke* automatisch den Zauber *Pforte zuhalten* und sogar ein *Arkanes Schloss*, das von einem Magier der 14. oder niedrigeren Stufe gewirkt wurde. Die Glocke muss auf den Gegenstand oder das Tor gerichtet werden, der bzw. das geöffnet oder gelockert werden soll (dieser/dieses muss sichtbar und dem Benutzer bekannt sein). Dann wird die Glocke geschlagen und ein klarer Ton erklingt. Der Benutzer darf daraufhin einen Wurf auf die Zauberstufe der Glocke gegen das Schloss oder die Fesseln ablegen; der SG dieses Wurfs entspricht dem SG für Mechanismus ausschalten, würde man das Schloss oder die Fessel mit dieser Fertigkeit öffnen. Jedes Anschlagen öffnet nur ein Schloss. Ist eine Kiste also mit Ketten umwunden, mit einem Vorhängeschloss versehen, separat verschlossen und mit einem *Arkanen Schloss* versehen, muss der Benutzer die Glocke viermal anschlagen, um die Kiste vollständig zu öffnen. *Stille* hebt die Kräfte des Gegenstands auf. Eine brandneue Glocke kann insgesamt 10 Mal benutzt werden, bevor sie zerbricht und nutzlos wird.

Erschaffungsvoraussetzungen	Kosten 1.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klopfen*

Öl der Stille

Preis 250 GM

Aura Schwache Illusion | **ZS** 5 | **Gewicht** –

Wenn dieses seltsame, graue Öl auf eine ein- oder zweihändige Feuerwaffe aufgetragen wird, macht es die Feuerwaffe für 1 Stunde lautlos. Mit 5 Anwendungen vom *Öl der Stille* kann eine große Feuerwaffe lautlos gemacht werden, während 10 Anwendungen für eine große Belagerungsfeuerwaffe erforderlich sind. Das Öl wirkt nicht bei Belagerungsfeuerwaffen, deren Größenkategorie jenseits von Groß liegt.

Odinshorn

W%	Art des Horns	Herbeigezauberte Barbaren	Voraussetzungen
01–40	Silber	2W4+2, 2. Stufe	Keine
41–75	Messing	2W4+1, 3. Stufe	Zauberkundiger der 1. Stufe
76–90	Bronze	2W4, 4. Stufe	Muss im Umgang mit allen Kriegswaffen geübt sein oder die Fähigkeit Bardenmusik besitzen
91–100	Eisen	1W4+1, 5. Stufe	Muss im Umgang mit allen Kriegswaffen geübt sein oder die Fähigkeit Bardenmusik besitzen

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stille*

ÖL DER ZEITLOSIGKEIT

Preis 150 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** –



Wird dieses Öl auf etwas aufgetragen, das einmal lebendig war, wie etwa Holz, Papier oder eine Leiche, kann dieses Material dem Zahn der Zeit entgehen. Ein Jahr tatsächlich vergangener Zeit betrifft den Gegenstand nur wie ein Tag, außerdem erhält er einen Resistenzbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Das Öl verflüchtigt sich niemals, kann aber auf magischem Wege entfernt werden (zum Beispiel durch einen Banneffekt). Ein Fläschchen des Öls beinhaltet genug, um acht mittelgroße oder kleinere Gegenstände zu bedecken. Ein großer Gegenstand zählt als zwei mittelgroße Gegenstände und ein riesiger Gegenstand zählt als zwei große.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 75 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Sanfte Ruhe*

ORIGAMISCHWARM

Preis 300 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** –



Dieses steifgefaltete Papier erinnert vage an ein handgroßes Ungeziefer, z.B. einen Käfer, eine Spinne oder eine Kakerlake. Werden zwei weitere Faltungen vorgenommen, vervielfältigt sich die Papierfigur in hunderte ähnlich großer Duplikate, welche einen Raum von 3 m x 3 m ausfüllen und sich wie ein Rattenschwarm verhalten. Sie sind allerdings Empfindlich gegen Feuer, gehören der Kreaturenart Konstrukt an und verfügen nicht über die besondere Fähigkeit Krankheit. Die Papierkäfer greifen ihren Erschaffer nicht an, sind ansonsten aber unkontrolliert und greifen alles in ihrer Nähe an. Nach 5 Runden knüllen sich die Käfer zusammen und werden inaktiv. Ein *Origamischwarm* lässt sich nur einmal benutzen und verliert dann seine Magie.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 150 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*

PANFLÖTE DER PEIN

Preis 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Mittels eines Fertigkeitswurfs für Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 15 kann der Träger diese Panflöte nutzen, um eine wundersame Melodie zu erzeugen, die Kreaturen innerhalb von 9 m sind fasziniert, solange er weiterspielt. Den betroffenen Kreaturen steht ein Willenswurf gegen SG 14 gegen diesen Effekt zu (keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender, schallbasierender Zwangseffekt. Der Träger selbst ist gegen den Klang der Flöte immun. Wenn er zu spielen aufhört, fügt selbst das leiseste Geräusch jenen, die von der Musik fasziniert waren, schwere Schmerzen zu. Außer eine Kreatur befindet sich in einem völlig geräuschlosen Bereich, erleidet sie 1W4 Schadenspunkte pro Runde, wenn sie am Zug ist, und sie leidet unter Empfindlichkeit gegen Schall, bis diese Zeit abläuft. Im Anschluss ist die Kreatur erschüttert, sofern sie sich nicht in einem völlig geräuschlosen Bereich aufhält. Diese Hypersensibilität gegenüber Lärm ist ein Flucheffekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geräuschexplosion*, Erschaffer muss über das Klassenmerkmal Bardenauftritt verfügen

PANFLÖTE DER STIMMEN

Preis 1.800 GM

AURA Schwache Illusion | **ZS** 2 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Wenn diese glänzende, metallische Panflöte von einem Charakter gespielt wird, der die Fertigkeit Auftreten (Blasinstrumente) besitzt, erzeugt sie die unterschiedlichsten Geräusche. Diese vorgetäuschten Geräusche entsprechen der Wirkung des Zaubers *Geisterhaftes Geräusch*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geisterhaftes Geräusch*

PANFLÖTE DES RATTENFÄNGERS

Preis 1.150 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 2 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Spielt der Besitzer die richtige Melodie, kann er 1W3 Rattenschwärme herbeirufen, sofern sich Ratten innerhalb von 120 m befinden. Pro 15 m Entfernung, welche die Ratten überwinden müssen, verzögert sich ihre Ankunft um 1 Runde. Der Besitzer der Flöte muss solange weiterspielen, bis die Ratten erscheinen. Dann muss er einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 10 ablegen. Bei Erfolg gehorchen die Ratten den telepathischen Befehlen des Spielers, solange dieser die Flöte spielt. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Ratten sich gegen den Flötenspieler wenden. Hört er aus irgendeinem Grund auf zu spielen, verlassen die Ratten ihn sofort. Der SG des Fertigkeitswurfs für Auftreten steigt jedes Mal um +5, wenn die Ratten innerhalb von 24 Stunden erfolgreich herbeigerufen wurden. Kontrolliert jemand anderes die Ratten, müssen die TW dieser Person auf den SG für Fertigkeitswurf für Auftreten addiert werden. Versucht dieser andere, die Kontrolle über die Ratten wieder zu erlangen, muss der Flötenspieler jede Runde einen weiteren Wurf ablegen, damit die Ratten ihm weiterhin folgen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 575 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tiere bezaubern, Verbündeten der Natur herbeizaubern I,* Erschaffer muss die Fähigkeit Tierempathie besitzen

PANIKTROMMELN

Preis 30.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 7 | **GEWICHT** 10 Pfd.



Diese Pauken haben einen Durchmesser von circa 0,45 m und stehen auf Füßen. Sie werden paarweise verkauft und sind eher unscheinbar. Werden beide Trommeln geschlagen, werden alle Kreaturen innerhalb von 36 m von der Wirkung des Zaubers *Furcht* betroffen (Willen SG 15, teilweise). Davon ausgenommen ist eine

sichere Zone um die Trommeln herum, die einem Radius von 6 m hat. *Paniktrommeln* können einmal pro Tag benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht*

PERFEKTE GOLDENE GLOCKE DES MEISTERS

Preis 20.000 GM

AURA Starke Bannmagie	ZS 15	GEWICHT 10 Pfd.

Diese glänzende, goldene Glocke gibt einen tiefen, wiederhallenden Ton ab, der in perfekter Harmonie mit der Materiellen Ebene vibriert und außerweltliche Wesen zerstört: Diese Vibrationen reduzieren Schadensreduzierung und Zauberresistenz aller extraplanarer Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung um 5 (SR 10/Magie würde also zu SR 5/Magie werden). Die Glocke hat keinen Klöppel oder andere Vorrichtung, um sie zu schlagen oder zu läuten, sondern erfordert einen Angriff mit einem Waffenlosen Schlag durch den Träger; dieser Angriff erfordert weder einen Angriffswurf, noch verursacht er Schaden an der Glocke. Der Glockenton besteht für 1W6 Runden, kann aber als Standard-Aktion auch früher gestoppt werden. Die Glocke kann am Tag maximal 10 Runden lang läuten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verbannung*

PERLE DER MACHT

	PREIS VARIIERT
1. Grad	1.000 GM
2. Grad	4.000 GM
3. Grad	9.000 GM
4. Grad	16.000 GM
5. Grad	25.000 GM
6. Grad	36.000 GM
7. Grad	49.000 GM
8. Grad	64.000 GM
9. Grad	81.000 GM
Zwei Zauber	70.000 GM
AURA Starke Verwandlung — **ZS** 17	**GEWICHT** —

Diese scheinbar völlig normale Perle ist von durchschnittlicher Größe und besitzt den typischen Glanz. Sie kann allen Zauberkundigen eine große Hilfe sein, die ihre Zauber vorbereiten müssen. Die Perle kann ihrem Besitzer einmal pro Tag einen Zauber wieder in Erinnerung rufen, den er vorbereitet und gewirkt hat. Der Zauber gilt wieder als vorbereitet, als sei er noch nicht gewirkt worden. Je nach Art der Perle muss es sich um einen Zauber eines bestimmten Grades handeln. Es gibt für jeden Grad vom 1. bis zum 9. eine spezielle Perlenart und es gibt eine Perlenart, welche die Erinnerung von zwei Zaubern möglich macht (diese müssen zwei verschiedene Grade besitzen und vom 6. oder einem niedrigeren Grad sein).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
1. Grad	500 GM
2. Grad	2.000 GM
3. Grad	4.500 GM
4. Grad	8.000 GM
5. Grad	12.500 GM
6. Grad	18.000 GM
7. Grad	24.500 GM
8. Grad	32.000 GM
9. Grad	40.500 GM
Zwei Zauber	35.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss Zauber des entsprechenden Zaubergrades wirken können

PERLE DER SIRENEN

Preis 15.300 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie und Verwandlung	ZS 8–	GEWICHT –

Diese Perle ist wunderschön und alleine aufgrund ihres Aussehens schon mindestens 1.000 GM wert. Wird sie fest in der Hand gehalten und auf die Brust gedrückt, wenn der Besitzer Handlungen durchführen möchte, die mit den Kräften der Perle zusammenhängen, versteht er den Gegenstand intuitiv und kann ihn anwenden (z.B. Boote oder Fischernetze). Die Perle ermöglicht, unter Wasser zu atmen, als handle es sich dabei um saubere, frische Luft. Außerdem verleiht sie eine Bewegungsrate: Schwimmen 18m und lässt ihren Besitzer unter Wasser problemlos zaubern und handeln.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.150 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bewegungsfreiheit, Wasser atmen*

PORTALRINGE

Preis 40.000 GM

AURA Starke Beschwörung	ZS 17	GEWICHT 1 Pfd.



Diese zwei Eisenringe sind immer ein Set. Jeder hat einen Durchmesser von etwa 0,45 m. Um zu funktionieren, müssen sich beide auf derselben Existenzebene befinden und dürften maximal 150 km voneinander entfernt sein. Was auch immer durch den einen Ring geschoben wird, kommt durch den anderen heraus; das Limit liegt dabei bei 100 Pfund an Material pro Tag, welches vollständig hindurchgeschoben wird – Dinge, die auf halbem Wege wieder zurückgezogen werden, zählen nicht. Diese nützliche Gerätschaft ermöglicht den zeitlosen Transport von Gegenständen und Botschaften und sogar das Überbringen von Angriffen. Ein Charakter kann durch einen Ring greifen, um etwas in der Nähe des anderen Rings zu packen, oder sogar auf diese Weise mit einer Waffe zustechen. Alternativ kann er auch den Kopf hindurch stecken, um sich umzusehen. Ein Zauberkundiger könnte auch einen Zauber durch die Ringe wirken. Ein kleiner Charakter kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Entfesselungskunst gegen SG 13 hindurch schlüpfen, noch kleinere Charaktere müssen nicht einmal würfeln.

Jeder Ring trägt Symbole, welche die „Eingangs-“ und die „Ausgangsseite“ markieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 20.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tor*

PRAKTISCHER RUCKSACK

Preis 2.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 9	GEWICHT 5 Pfd.

Ein solcher Rucksack erscheint zwar sorgfältig gearbeitet und abgenutzt, ansonsten aber ganz gewöhnlich. Er wurde aus feinem gegerbtem Leder hergestellt und die Schlaufen sind mit Bronze beschlagen



und mit Schnallen versehen. Der Rucksack verfügt außerdem über zwei Seitentaschen, von denen jede ungefähr einen Liter fassen kann. Tatsächlich handelt es sich bei jeder dieser Taschen um einen *Nimmervollen Beutel*, der bis zu 60 Liter bzw. 20 Pfund fassen kann. Die große Tasche in der Mitte kann bis zu 225 Liter bzw. 80 Pfund fassen. Auch wenn er bis oben hin vollgestopft ist, wiegt der Rucksack nie mehr als 5 Pfund.

Schon die Menge an Stauraum ist äußerst praktisch, doch der Rucksack kann noch mehr: Greift der Träger nach einem bestimmten Gegenstand, liegt dieser immer obenauf. Man muss also nicht in dem Rucksack herumwühlen, um die gesuchte Sache zu finden. Einen Gegenstand aus dem Rucksack zu holen, entspricht einer Bewegungsaktion, provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe, welche das Herausholen eines verstauten Gegenstands normalerweise hervorruft.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*

PULVER DER DUNKELHEIT

Preis 600 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 3 | **GEWICHT** –

Dieses glänzende schwarze Pulver umhüllt eine Kreatur für 1 Minute mit einer Schicht aus Dunkelheit. In normalem Licht erhält die Kreatur Tarnung (20% Chance, sie zu verfehlen), bei Dämmerlicht Vollständige Tarnung (50%-Chance, sie zu verfehlen). Das Pulver ist wirkungslos bei hellem Licht oder Dunkelheit; bei hellem Licht kann ein Beobachter einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 ablegen, um zu bemerken, dass das Ziel leicht von Schatten eingehüllt ist. Kreaturen mit Dunkelsicht blicken durch die Dunkelheit des Pulvers hindurch wie durch normale Dunkelheit. Das Pulver hebt die Effekte von *Glitzerstaub* auf bis auf den Blendeffekt. *Glitzerstaub* dagegen hebt die Effekte des Pulvers auf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 300 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelheit*

PULVER DES AUFTAUCHENS

Preis 1.800 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –



Hierbei scheint es sich einfach nur um sehr feinen und leichten Metallstaub zu handeln. Wirft man eine Handvoll des Pulvers in die Luft, bedeckt es Gegenstände innerhalb eines Radius von 3 m, so dass diese sichtbar werden, wenn sie eigentlich unsichtbar sind. Außerdem hebt das Pulver auch die Effekte von *Verschwimmen* und *Standort vortäuschen* auf. In dieser Hinsicht funktioniert es wie der Zauber *Feenfeuer*. Ferner enthüllt das Pulver auch die wahre Natur von Trugbildern, *Spiegelbildern* und anderen Abbildern. Eine Kreatur, die von dem Pulver bedeckt ist, erhält einen Malus von – 30 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Der Effekt des Pulvers währt 5 Minuten lang. *Pulver des Auftauchens* wird normalerweise in kleinen Seidenpäckchen oder hohlen Knochenröhren aufbewahrt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Glitzerstaub*

PULVER DES VERSCHWINDENS

Preis 3.500 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 7 | **GEWICHT** –

Dieses Pulver sieht wie *Pulver des Auftauchens* aus und wird auch genauso aufbewahrt. Kreaturen oder Gegenstände werden unsichtbar, wenn sie von dem Pulver berührt werden (wie durch *Mächtige Unsichtbarkeit*). Die Betroffenen können weder auf normale Weise gesehen werden, noch können sie mit magischen Hilfsmitteln entdeckt werden, die Zauber *Unsichtbares sehen* oder *Unsichtbares aufheben* eingeschlossen. *Pulver des Auftauchens* kann Personen und Gegenstände sichtbar machen, die von *Pulver des Verschwindens* bedeckt sind. Ebenso können Geräusche und Gerüche die Unsichtbaren verraten. Die von dem Pulver verliehene *Mächtige Unsichtbarkeit* währt 2W6 Runden, wobei die Betroffenen aber nicht wissen, wann die Wirkung des Pulvers endet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Unsichtbarkeit*

PYXIS DER DOMÄNE

Preis 1.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 9 | **GEWICHT** –

Dieser runde Metallbehälter ist gerade groß genug für die münzgroße Holzscheibe darin. Jede Seite dieser „Münze" trägt ein anderes Gebet. Einmal am Tag kann ein Charakter mit dem Klassenmerkmal Domänen die Pyxis aktivieren, einen seiner vorbereiteten Domänenzauber auswählen und diesen durch den Domänenzauber desselben Grades seiner anderen Domäne ersetzen. Ein Kleriker mit den Domänen des Feuers und des Glücks könnte so seinen vorbereiteten Domänenzauber des 1. Grades *Brennende Hände* gegen *Zielsicherer Schlag* austauschen. Die Pyxis ist wirkungslos bei Kreaturen ohne Domänenzauber oder solchen, die nur zu einer Domäne Zugang haben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gebet*

RAUCHFLASCHE

Preis 5.400 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Metallflasche sieht genauso wie eine *Ifritflasche* aus, allerdings raucht sie nur und beherbergt keinen Geist. Wird der Stöpsel entfernt, raucht die Flasche so stark, dass sie innerhalb 1 Runde jegliche Sicht in einer Ausbreitung von 15 m blockiert. Belässt man die Flasche dann unverschlossen, strömt der Rauch noch weitere 3 m pro Runde aus, bis er einen Radius von 30 m eingehüllt hat. Solange die Flasche nicht wieder verschlossen wird, bleibt der Rauch in der Luft hängen. Man muss die Flasche mit einem Befehlswort wieder versiegeln, damit sich der Rauch ganz normal wieder auflöst. Ein normaler Wind (15 km/h+) löst den Rauch innerhalb von 4 Runden auf, ein starker Wind (30 km/h+) schafft dies in 1 Runde.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.700 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerwerk*

Reichsapfel des Himmels

Preis 22.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese alabasterweiße Kugel ist in goldene Bänder gefasst, welche mit Diamanten in runenartigen Mustern bedeckt sind. Sie gibt Licht ab wie der Zauber *Dauerhafte Flamme*. Ein Berührungsangriff im Nahkampf mit dem Reichsapfel hat dieselbe Wirkung, als würde das Ziel mit einer Flasche Weihwasser überschüttet. Eine gute Kreatur kann den Reichsapfel in der Hand halten und ihm pro Tag jeweils einmal befehlen, *Gleißendes Licht* und *Ort weihen* zu wirken.

Eine böse Kreatur, die die Kugel hält oder mit sich führt, erleidet 1 negative Stufe, bis sie sich wieder von ihr trennt; diese negative Stufe kann nicht auf andere Weise entfernt werden (auch nicht durch *Genesung*), solange der Träger die Kugel mit sich führt.

Sollte der Träger neben dem Reichsapfel zudem eine *Krone des Himmels* tragen, gibt der Reichsapfel Licht wie der Zauber *Tageslicht* ab; *Ort weihen* wirkt, als wäre der Reichsapfel ein Schrein der Gottheit des Trägers.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 11.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gleißendes Licht, Ort weihen, Tageslicht, Wasser weihen*

Ruhelose Dietriche

Preis 8.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Satz aus Mithral gefertigten Diebeswerkzeugs [Meisterarbeit] erwacht in den Händen eines fähigen Benutzers zum Leben: Sollte der Benutzer versuchen, mit den Dietrichen eines Falle zu entschärfen oder andere Gerätschaft auszuschalten, kann er eine Standard-Aktion aufwenden, um den Vorgang zu beginnen, während die Werkzeuge dann den Rest erledigen, ohne dass er sie weiter halten müsste. Der Träger kann daher im Anschluss andere Aktionen ausführen oder das Werkzeug sogar allein lassen. Dieses legt einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten ab, wobei es den Fertigkeitsbonus des Träger plus den Bonus von +2 für Meisterarbeit nutzt. Der Vorgang dauert ansonsten die übliche Zeit. Nach Abschluss des Fertigkeitswurfs verbleiben die Werkzeuge an Ort und Stelle, bis sie entfernt werden. Die Werkzeuge können sich pro Tag für bis zu 10 Runden lang beleben; sie können 10 nehmen, aber nicht 20. Sollten die Werkzeuge nicht mehr über genug Runden verfügen, um eine Aufgabe zu vollenden, kann der Träger die Handlung fortsetzen, sofern er sich im selben Feld wie die Werkzeuge befindet, wenn die Belebung endet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klopfen, Magierhand*

Sattel des Rittmeisters

Preis 12.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieser verzierte Militärsattel trägt kunstvolle Pferdemotive. Er verleiht dem Reittier einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und dem Reiter einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Reiten. Ferner erhält das Reittier die Vorteile aller Gemeinschaftstalente, über die der Reiter verfügt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Reittier*, Erschaffer muss 5 Fertigkeitsränge in Reiten besitzen

Schale der Herbeirufung von Wasserelementaren

Preis 90.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 3 Pfd.



Dieser große Behälter wird in der Regel aus Silber gefertigt und mit einem Wellenmuster versehen. Er hat einen Durchmesser von etwa 0,30 m und ist halb so tief. Die Schale muss mit Süß- oder Salzwasser gefüllt sein, um zu funktionieren. Auf Äußerung des Befehlswortes hin ermöglicht sie dem Benutzer als Volle Aktion, einen Wasserelementar herbeizuzaubern. Sollte die Schale mit Salzwasser gefüllt sein, zaubert sie einen Riesigen Wasserelementar herbei wie mittels *Monster herbeizaubern V*. Das Herbeizaubern leert die Schale. Die Schale kann erst wieder zum Herbeizaubern eines Elementars genutzt werden, wenn der vorherige getötet oder fortgeschickt wurde oder die Wirkungsdauer der Herbeizauberung geendet ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern V, Monster herbeizaubern VI*

Schattenflasche

Preis 7.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Diese Flasche wird aus schwärzestem Ebenholz hergestellt. Wenn sie geöffnet und aufrecht gehalten wird, kann man aus ihrer Öffnung leises Flüstern hören. Die Flasche verfügt zu Beginn über 4 Ladungen; wenn sie umgedreht wird, zaubert sie einen Schatten herbei, der dem Benutzer dient – dies verbraucht pro Runde, die er dient, 1 Ladung. Der Träger kann als Standard-Aktion den herbeigezauberten Schatten fortschicken. Sollte der Schatten eine humanoide Kreatur mit mindestens 4 TW töten, erlangt die Flasche 1 Ladung. Bei Sonnenuntergang erlangt die Flasche automatisch 4 Ladungen zurück, bzw. wird die Ladungsanzahl auf 4 zurückgesetzt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben*

Schatzmeistersiegel

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses 0,15 m durchmessende, aus Porzellan gefertigte Siegel trägt auf der einen Seite zahlreiche Schlüssellöcher, während die andere einen Blitzstrahl über einer offenen Hand zeigt. Mit der Schlüssellochseite kann man Türen, Kisten und andere Portale verschließen und mit einem Alarm sichern, indem der Träger es gegen einen verschließbaren Gegenstand hält und das Befehlswort spricht. Sollte die Schlüssellochseite den Zielgegenstand berühren, werden darauf *Alarm* (mental) und *Arkanes Schloss* gewirkt. Wird die Blitzseite dagegen benutzt und 10 Minuten lang gegen den Gegenstand gehalten, wird *Feuerfalle* darauf gewirkt.

Der Träger des Siegels kann per Befehlswort die Effekte des Siegels auf einem Gegenstand für 1 Minute unterdrücken. Diese Eigenschaft kann beliebig oft genutzt werden, funktioniert aber nur bei Effekten, welche mit dem Siegel erschaffen wurden. Ferner kann es nur auf maximal drei Gegenstände zugleich einwirken, wird es bei einem vierten Gegenstand benutzt, hebt dies den ältesten Effekt auf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Alarm, Arkanes Schloss, Feuerfalle*

SCHEIDE DER GESCHÄRFTEN KLINGE

Preis 16.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Diese Schwertscheide ist aus gehärtetem Leder gefertigt und mit feine Silberrunen verziert. Sie kann sich jedem Messer, Dolch, Schwert und allen ähnlichen Waffen (sogar einen Zweihänder) von der Größe her anpassen. Dreimal pro Tag kann der Gegenstand auf Befehl den Zauber *Schärfen* auf eine Klinge wirken, die in ihn hineingesteckt wurde. Solange dieser Effekt auf der Klinge liegt, erscheinen auf ihr Runen die denen auf der Scheide ähneln.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schärfen*

SCHLEIFSCHEIDE

Preis 500 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Lederscheide passt sich jeder Axt, Dolch und jedem Schwert oder ähnlichem Gegenstand an, der normalerweise in eine Scheide gesteckt wird. Wird eine nicht-magische Waffe für 1 Minute in diese Scheide gesteckt, wird sie geschärft, als wäre sie mit einem Schleifstein (siehe Seite 70) bearbeitet worden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausbessern*

SCHMETTERHARFE

Preis 8.000 GM

AURA Schwache Hervorrufung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Diese wunderbar gefertigte Harfe von Meisterarbeitsqualität kann in einer Hand getragen werden, erfordert zum Spielen aber beide Hände. Die Harfe verfügt über 10 Ladungen. Der Harfenspieler kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Auftreten (Saiteninstrumente) gegen SG 10 die folgenden Effekte hervorrufen:

- *Beschädigen* (1 Ladung)
- *Zerbersten* (2 Ladungen)

Wenn die letzte Ladung verbraucht wurde, verliert die Harfe all ihre Magie und verbleibt eine Harfe [Meisterarbeit].

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Beschädigen*[EXP], *Zerbersten*

SCHMETTERHORN

Preis 20.000 GM

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieses gewundene Widderhorn kann wie ein normales Horn geblasen werden. Wenn das Befehlswort gesprochen und das Instrument dann gespielt wird, verursacht das Instrument 5W6 Punkte Schallschaden bei allen Kreaturen in einem 12 m Kegel. Außerdem werden diese Kreaturen 2W6 Runden lang taub (Zähigkeit SG 16, halbiert den Schaden und hebt die Taubheit auf). Kristalline Gegenstände und Kreaturen erleiden 7W6 Punkte Schallschaden; sie erhalten nur dann einen Rettungswurf, wenn sie von jemandem getragen werden (dann Zähigkeit SG 16, keine Wirkung). Wird die magische Eigenschaft des *Schmetterhorns* mehr als einmal am Tag benutzt, besteht bei jeder zusätzlichen Anwendung eine kumulative Chance von 20 %, dass es explodiert und bei demjenigen, der es bläst, 10W6 Punkte Schallschaden verursacht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brüllen*

SCHMETTERHORN, MÄCHTIGES

Preis 70.000 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 16 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Horn funktioniert wie ein *Schmetterhorn*, verursacht aber 10W6 Punkte Schallschaden, betäubt Kreaturen 1 Runde lang und macht sie 4W6 Runden lang taub (Zähigkeit SG 19, halbiert den Schaden und hebt die Betäubung und die Taubheit auf). Kristalline Gegenstände erleiden 16W6 Punkte Schallschaden nach den Regeln, wie sie beim *Schmetterhorn* beschrieben werden. Auch ein *Mächtiges Schmetterhorn* hat für jede zusätzliche Anwendung am selben Tag eine kumulative 20 %-Chance zu explodieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 35.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtiges Brüllen*

SCHMIERÖL

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 6 | **GEWICHT** –



Diese Substanz verleiht einen Kompetenzbonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und einen Kompetenzbonus von +10 auf die KMV bei Ringen des Trägers. Außerdem wird der Eingeölte nicht von Spinnennetzen (magischen oder normalen) behindert und auch magische Seile und ähnliche Gegenstände nutzen nichts gegen ihn. Wird das Öl auf den Boden oder auf Treppen geschmiert, muss dieser Bereich behandelt werden, als sei er von einem besonders lange wirkenden *Schmieren* betroffen. Es dauert 8 Stunden, bis das Öl sich verflüchtigt hat, es kann aber auch mit einer Alkohollösung (selbst Wein) abgerieben werden. Will man *Ewigen Leim* in einem Behälter aufbewahren, sollte man diesen vorher mit *Schmieröl* einreiben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schmieren*

SCHUTZSPIEGEL

Preis 7.000 GM

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 9 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Die Spiegelbilder in diesem handtellergroßen Spiegel wirken stets geisterhaft und körperlos. Wenn der Träger des Spiegels Ziel eines Angriffs wird, kann er eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um sein Spiegelbild aus dem Glas herbeizuzaubern, damit es sich zwischen ihn und den Schlag stellt. Diese Reflektion funktioniert wie ein Abbild, das der Zauber *Spiegelbild* hervorgebracht hat. Sollte es von dem Angriff getroffen werden, zerspringt es mit lautem Krachen. Die Kreatur, welche es zerstört hat, wird von Pech verfolgt: Bei ihrem nächsten Angriffs- oder Rettungswurf muss sie zweimal würfeln und das schlechtere Ergebnis behalten. Sollte der Angriff das Spiegelbild nicht treffen, verblasst es zu Beginn des nächsten Zuges des Trägers. Der Spiegel kann dreimal am Tag benutzt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spiegelbilder*

SCHWÄRMENDES WESPENNEST

Preis 1.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Dies ist eine handgroße Nachbildung eines Wespennests aus Papier. Sie ist sehr empfindlich und wird in einem festen Behältnis ohne Bewegungsspielraum verwahrt. Sollte das Nest auf den Boden gestellt werden, besteht jedes Mal, wenn eine Kreatur dieses Feld durchquert, eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass sie das Nest aktiviert, indem sie auf oder gegen es tritt. Das Nest kann auch mit einer Grundreichweite von 3 m geworfen werden und wird ausgelöst, wenn es eine harte Oberfläche oder eine Kreatur trifft. Wird das Nest ausgelöst, erschafft es einen Wespenschwarm, der die ihm nächste Kreatur angreift und dieser folgt, bis entweder die Kreatur tot ist, der Schwarm vernichtet wurde oder er die Kreatur nicht mehr erreichen kann. Im letzten Fall wendet sich der Schwarm der nun nächsten Kreatur zu und greift diese an. Sollte der Schwarm kein Ziel finden können, verharrt er auf der Stelle und wartet auf eine Kreatur. 9 Minuten nach seiner Freisetzung löst der Schwarm sich auf.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Insektenplage*

SCHWARZER SEELENSPLITTER

Preis 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 7 | **GEWICHT** –

Dieser dunkle Edelstein stimmt sich auf die Seele seines Trägers ein. Wenn er für eine Woche ohne Unterbrechung auf der Haut getragen wird, absorbiert er einen Teil der Lebenskraft des Trägers, ohne ihm Schaden zuzufügen. Wird er wenigstens 1 Tag lang von seinem Träger getrennt, verliert der Edelstein diese Einstimmung. Sollte der Träger einen oder mehrere negative Stufen erhalten, absorbiert der Edelstein eine dieser negativen Stufen, so dass sie beim Träger nicht zur Anwendung kommt. Dies ist ihm nur möglich, wenn er von der Person getragen wird, auf die er eingestimmt ist. Ein *Schwarzer Seelensplitter* kann als zusätzliche Fokuskomponente benutzt werden, um die auf ihn eingestimmte Person von den Toten zu erwecken; sofern der Zauber innerhalb von 24 Stunden nach dem Tod der Kreatur gewirkt wird, erleidet die wiedererweckte Kreatur eine negative Stufe weniger (Minimum 1). Wenn der Edelstein eine negative Stufe auf eine dieser Weisen absorbiert, zerstört dies die in ihm gespeicherte Lebenskraft. Die Kreatur erleidet keinen Schaden, muss den Edelstein aber wieder eine Woche lang auf sich einstimmen, um von ihm profitieren zu können. Eine Kreatur kann stets nur einen *Schwarzen Seelensplitter* auf sich eingestimmt haben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Genesung, Todesschutz*

SCHWERTSCHEIDE DER GERINNUNG

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche | **ZS** 5 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese gut gearbeitete Scheide aus rotem Leder ist mit goldenem Draht verziert. Sie passt zu jeder Klingenwaffe und schützt ihren Träger vor Blutungsschaden. Wenn der Träger einen Blutungseffekt erleidet, stoppt die Waffenscheide ihn automatisch. Dies wirkt nur bei Blutungseffekten, welche einen SG von 15 oder weniger beim Wurf auf die Zauberstufe oder für Heilkunde haben.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*

SCHWERTSCHEIDE DER MACHT

Preis 1.800 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Einmal am Tag kann der Träger beim Ziehen seiner Waffe aus der Schwertscheide dieser befehlen, die Waffe mit einem Verbesserungsbonus auf Angriffs- und Schadenswurf zu versehen. Die Dauer des Effektes hängt von der Höhe des gewünschten Bonus ab.

BONUS	DAUER
+4	1 Runde
+3	3 Runden
+2	5 Runden
+1	10 Runden

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Waffe*

SEELENSEIFE

Preis 200 GM

AURA Schwache Bannmagie | **ZS** 1 | **GEWICHT** 2 Pfd.

In diesem Stück rauer grauer Seife sind kleine Stückchen Asche, Kohle oder harter Erde eingelagert. Die Nutzung der Seife ist unangenehm - jeder, der mit ihr gewaschen wird, ist hinterher ebenso schmutzig wie zuvor. Es dauert 1 Minute, um eine Kreatur mit der Seife zu waschen, ferner wird Wasser benötigt. Nach dieser Zeit kann die Kreatur einen neuen Willenskraftwurf gegen einen andauernden feindlichen geistesbeeinflussenden Effekt versuchen, der gegenwärtig auf sie einwirkt. Unwillige Kreaturen müssen niedergedrückt oder anderweitig in Hilflosigkeit versetzt werden, bevor man sie waschen kann. Die Seife reicht aus, um eine Kreatur zu waschen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*

SEELENSPIEGEL

Preis 200.000 GM

AURA Starker Bannzauber | **ZS** 17 | **GEWICHT** 50 Pfd.



Dieser Kristallgegenstand hat normalerweise eine Kantenlänge von 1,20 m und ist mit einem Metall- oder Holzrahmen versehen. Auf dem Rahmen sind in der Regel Drachen, Dämonen, Teufel, Elementargeister, Nagas oder andere mächtige Kreaturen abgebildet, welche für ihre magischen Kräfte bekannt sind. Er kann aufgehängt oder aufgestellt und dann mit Hilfe eines Befehlsworts aktiviert werden. Dasselbe Befehlswort deaktiviert den Spiegel auch. Ein Seelenspiegel beinhaltet 15 außerdimensionale Zellen. Jede Kreatur, die sich dem Spiegel auf mehr als 9 m nähert und ihre Reflektion erblickt, muss einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen. Bei einem Misserfolg wird sie in einer der Zellen des Spiegels gefangen genommen. Eine Kreatur, welche sich der Natur des Gegenstands nicht bewusst ist, erblickt immer ihr

Spiegelbild. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Kreatur ihre Reflektion sieht und dementsprechend einen Rettungswurf machen muss, fällt auf 50 %, wenn diese Kreatur sich bewusst ist, dass der Spiegel Seelen einfangen kann, und deshalb vermeidet hineinzuschauen (behandle dies als Blickangriff). Wenn eine Kreatur in dem Spiegel gefangen ist, wird sie körperlich in diesen hineingezogen. Ihre Größe spielt dabei keine Rolle. Konstrukte und Untote, unbelebte Gegenstände und leblose Materie werden jedoch nicht gefangen. Die Ausrüstung des Opfers (inklusive seiner Kleidung und allem, was es getragen hat) bleibt zurück. Wenn der Besitzer des Spiegels das richtige Befehlswort kennt, kann er die Reflektion eines Gefangenen heraufbeschwören und sich mit seinem hilflosen Opfer unterhalten. Mit einem anderen Befehlswort kann man gefangene Kreaturen befreien. Jedes Befehlswort-Paar ist an einen bestimmten Gefangenen gebunden. Ist der Spiegel voll, wird ein Opfer (das zufällig ermittelt wird) freigesetzt, damit ein neues aufgenommen werden kann. Wird der Spiegel zerbrochen (Härte 1, 5 Trefferpunkte), werden alle gegenwärtigen Gefangenem befreit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 100.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Einkerkerung*

SEHERTEE

Preis 550 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** –

Dieser aromatische Kräutertee kann aus beliebigen Kräutern hergestellt werden. Wenn er ohne Filter gekocht und getrunken wird, kann der Trinkende die Muster der am Boden seiner Tasse verbleibenden Blätter lesen und so die Vorteile von *Vorahnung* erlangen. Nicht aufgekochter Tee kann zudem als zusätzliche Materialkomponente für *Vorahnung* benutzt werden, so dass kein Fokus mehr erforderlich ist. In diesem Fall erhält der Zauberkundige Informationen, als hätte er stattdessen *Weissagung* gewirkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 275 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Vorahnung, Weissagung*

SILBERÖL

Preis 250 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** –

Diese Substanz kann mit einer Standard-Aktion auf eine Waffe aufgetragen werden. Die behandelte Waffe erhält 1 Stunde lang die Eigenschaften von Alchemistensilber. Dadurch werden die Eigenschaften anderer besonderer Materialien ersetzt, welche die Waffe sonst besitzt. Ein Fläschchen beinhaltet genug *Silberöl*, um eine Nahkampfwaffe oder 20 Einheiten Munition zu behandeln.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen

SINGENDE GLOCKE DER SCHLÄGE

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese einfache, schüsselförmige Glocke besteht entweder aus Kaltem Eisen oder aus Silber. Sie wird mittels eines Lederhammers gespielt, der gegen den Rand geschlagen wird und so einen Klingelton erzeugt. Spielt man die Glocke während der Rast oder der Meditation, kann man sein *Ki* auf die Glocke einstimmen. Auf diese Weise zählen die *Ki*-Schläge des Spielenden als Kaltes Eisen, bzw. als Silber in Abhängigkeit von dem Material, aus dem die Glocke besteht, hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung. Dieser Effekt hält an, bis der Träger das nächste Mal rastet oder meditiert, um *Ki*-Punkte zurückzuerlangen.

Eine Kreatur kann stets nur auf eine Glocke eingestimmt sein und umgekehrt. Nur Kreaturen, deren *Ki*-Schläge normalerweise als magische Waffen zählen, können diesen Gegenstand benutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Vielseitige Waffe*

SKLAVENGEFÄSS

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 9 | **GEWICHT** –

Dieser daumengroße Kristallschädel trägt nekromantische Runen. Ein Zauberkundiger kann ihn einmal am Tag umklammern, während er einen Herbeizauberungszauber wirkt. Im Anschluss kann er augenblicklich versuchen, von der herbeigezauberten Kreatur Besitz zu ergreifen, als würde er *Magisches Gefäß* einsetzen, nur als Freie Aktion. Die Kreatur erhält keinen Rettungswurf, eine Zauberresistenz käme aber zur Anwendung. Bei Erfolg nimmt der Zauberkundige Besitz vom Körper der Kreatur bis zum Ende der Wirkungsdauer der Herbeizauberung. Dann kehrt sein Geist in seinen Körper zurück, der Geist der Kreatur in ihren Körper und die Kreatur verschwindet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magisches Gefäß*

SPIEGEL DER GEISTESKRAFT

Preis 175.000 GM

AURA Starke Bann- und Erkenntnismagie | **ZS** 17 | **GEWICHT** 40 Pfd.

Dieser Spiegel sieht wie ein gewöhnlicher 1,50 m x 0,60 m Spiegel aus. Kennt eine Kreatur aber das Befehlswort, kann sie ihn zu Folgendem nutzen:

- Sie kann die Gedanken jeder Kreatur lesen, die in den Spiegel blickt, solange die kontrollierende Kreatur nicht weiter als 7,50 m vom Spiegel entfernt ist; dabei ist es egal, in welcher Sprache die Kreatur denkt.
- Sie kann andere Orte und sogar hinreichend vertraute Plätze auf anderen Ebenen wie mittels *Hellsehen* beobachten.
- Sie kann ein Portal öffnen, um andere Ebenen zu besuchen, nachdem sie *Hellsehen* genutzt hat. Die Kreatur tritt dann durch den Spiegel an den beobachteten Ort. Andere können ihr folgen. Auf der anderen Seite besteht ein unsichtbares Portal, durch das man zurückkehren kann; dieses Portal schließt sich, wenn die Kreatur, welche den Spiegel kontrolliert, zurückgekehrt ist, oder nach 24 Stunden, sollte dies eher eintreten. Ferner kann die kontrollierende Kreatur das Portal auch mit einem Befehlswort schließen. Kreaturen mit IN 12+ können das Portal mit derselben Wahrscheinlichkeit bemerken, mit der ihnen ein magischer Sensor des Zaubers *Ausspähen* auffallen würde. Eine Kreatur, welche durch das Portal tritt, erscheint vor dem Spiegel.
- Einmal pro Woche beantwortet der Spiegel genauestens eine Frage zu einer Kreatur, deren Abbild auf seiner Oberfläche gezeigt wird (die Antworten entsprechen *Sagenkunde*).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 87.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen, Hellhören/Hellsehen, Sagenkunde, Tor*

SPIEGEL DES EKELS

Preis 9.000 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 10 Pfd.

Dieser tartschengroße Spiegel bringt Schwachstellen und Falten besonders zur Geltung und stellt jede reflektierte Kreatur möglichst unvorteilhaft dar. Der Spiegel muss in einer Hand gehalten werden, um zu funktionieren.

Der Träger kann als Standard-Aktion dreimal am Tag eine Kreatur mit der ekelerregenden, verabscheuungswürdigen Version ihres Spiegelbildes einhüllen. Hierzu darf er sich nicht weiter als 9 m vom Ziel entfernt befinden. Jede Kreatur, welche während der nächsten 5 Runden auf das Ziel einen vorteilhaften Zauber oder Effekt wirken will, muss dazu einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen. Scheitert der Rettungswurf, muss die Kreatur ein anderes Ziel wählen oder der Zauber, bzw. der Effekt ist verschwendet. Wenn der Rettungswurf gelingt, kann die Kreatur normal Effekte auf das Ziel für den Rest der Wirkungsdauer wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Abscheu*[ABR]

SPRENGEL DES EXORZISTEN

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser kurze Streitsprengel ist aus Silber gefertigt. Er ermöglicht es einem Inquisitor, *Untote entdecken* zu wirken, als wäre dieser Zauber mit seinem Klassemerkmal Gesinnung entdecken verbunden. Einmal am Tag kann der Gegenstand das Klassenmerkmal Richtspruch verändern: Indem der Inquisitor eine Anwendung seines Richtspruchs aufwendet, können seine Zauber des 3. Grades oder niedriger bis zum Ende des Kampfes volle Wirkung gegen körperlose Kreaturen entfalten, als würde er das Talent Ektoplasmischer Zauber nutzen

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Ektoplasmischer Zauber[EXP], *Untote entdecken*, Erschaffer muss ein Inquisitor sein

SPURLOSIGKEITSPULVER

Preis 250 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT –

Auf den ersten Blick erscheint dieses Pulver kaum außergewöhnlich, tatsächlich aber handelt es sich um eine magische Substanz, welche die Spuren seines Benutzers und dessen Gefährten verbergen kann. Verstreut man eine Handvoll des Pulvers, wird ein bis zu 30 Quadratmeter großer Bereich so staubig, schmutzig und voller Spinnennetze, als wäre er seit einem Jahrzehnt verlassen. Streut man das Pulver auf einen Weg, werden 75 m an Spuren von bis zu einem Dutzend Personen und Pferden verwischt. Die Wirkung des Pulvers tritt sofort ein und es wird keine magische Aura hinterlassen. Der SG für Würfe auf Überlebenskunst um Spuren zu lesen und zu verfolgen, steigt in vom Pulver betroffenen Bereichen um +20.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spurloses Gehen*

STAUB DES NICHTS

Preis 4.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 11	GEWICHT –

Dieser Staub ist mit der Essenz der Zerstörung aufgeladen. Eine Fingerspitze davon löscht Energieeffekte aus. Sollte der Staub gegen einen Energieeffekt geworfen oder darüber gestreut werden, wirkt er wie *Magie bannen*; sollte der Effekt gegen *Magie bannen* immun sein, wirkt der Staub wie *Auflösung*. Der Staub kann ohne Angriffswurf auf einen angrenzenden Energieeffekt gestreut oder maximal 3 m weit geworfen werden. Eine einzelne Anwendung wirkt gegen einen Energieeffekt, ein Behälter enthält in der Regel drei Anwendungen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auflösung*

STEIN DER HERBEIRUFUNG VON ERDELEMENTAREN

Preis 90.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 11	GEWICHT 5 Pfd.



Dies ist in der Regel ein unregelmäßiger, grob polierter Fels. Auf Äußerung des Befehlswortes hin ermöglicht er dem Benutzer als Volle Aktion, einen Erdelementar herbeizuzaubern. Sollte sich in der Nähe ein vollständiges Stück Gestein der Größenordnung Riesig oder größer befinden, zaubert der Stein einen Riesigen Erdelementar herbei wie mittels *Monster herbeizaubern VI*.

Sollte kein derartiger Stein verfügbar sein, sondern z.B. nur Sand, Erde, bearbeiteter Stein oder kleinere Steinbrocken, zaubert er einen Großen Erdelementar herbei wie mittels *Monster herbeizaubern V*. Der Stein kann erst wieder zum Herbeizaubern eines Elementars genutzt werden, wenn der vorherige getötet oder fortgeschickt wurde oder die Wirkungsdauer der Herbeizauberung geendet hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern V, Monster herbeizaubern VI*

STEINPFERD

	PREIS VARIIERT
Reitpferd	10.000 GM
Streitross	14.800 GM

AURA Starke Verwandlung	ZS 14	GEWICHT 6.000 Pfd.

Dieser Gegenstand ist eine grob gehauene Pferdstatue aus hartem Stein. Ein Befehlswort erweckt das Ross zum Leben und befähigt es, Lasten zu tragen und sogar anzugreifen, als wäre es ein Pferd der entsprechenden Art. Ein *Steinpferd* ist für den Kampf ausgebildet. Es kann 1.000 Pfd. tragen, ohne zu ermüden, und muss niemals rasten oder fressen. Erleidet es Schaden, kann dieser repariert werden, indem man es mit Edelsteinen füttert (1 TP pro 50 GM Wert des Edelsteins) oder indem man *Stein zu Fleisch verwandeln* wirkt und es mit Heilzaubern heilt – sobald es seine maximale Anzahl an TP wiedererlangt hat, verwandelt es sich zu Stein zurück.

Es gibt zwei Arten von *Steinpferden:*

Reitpferd: Spielwerte eines Pferdes mit Härte 10.

Streitross: Spielwerte eines Streitrosses mit Härte 10.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Reitpferd	5.000 GM
Streitross	7.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fleisch zu Stein verwandeln, Gegenstände beleben*

STEINSALBE

Preis 4.000 GM

AURA Starke Bannmagie und Verwandlung	ZS 13	GEWICHT –

Diese Salbe kann zu zwei Zwecken genutzt werden: Sollte eine Unze auf die Haut einer versteinerten Kreatur aufgetragen werden, wird sie wie der Zauber *Stein zu Fleisch verwandeln* und bringt die Kreatur in fleischlichen Zustand zurück. Sollte eine Unze auf die Haut einer nicht versteinerten Kreatur aufgetragen werden, schützt sie die Kreatur wie der Zauber *Steinhaut.*

Der Preis und die Kosten müssen pro Unze aufgebracht werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Steinhaut, Stein zu Fleisch verwandeln*

STEINVERTRAUTER

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Bannmagie	ZS 3	GEWICHT 2 Pfd.

Diese lebensgroße Schnitzerei eines sehr kleinen Tieres besteht aus dunklem, rauem Stein. Sie hat Härte 8 und 20 TP. Eine Hexe kann in ihr bis zu 500 Grade an Zaubern einlagern (Zaubertricks zählen hierbei als jeweils eine ½ Stufe). Die Figur kann dem lebenden Hexenvertrauten jeden ihr bekannten Zauber beibringen und umgekehrt. Eine Hexe, die einen *Steinvertrauten* identifiziert, erkennt auch augenblicklich, welche Zauber in ihm gespeichert sind. Man findet diesen Gegenstand niemals Schatzhorten mit bereits gespeicherten Zaubern in zufällig erstellten.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geteilte Erinnerung*[ABR II], Erschaffer muss eine Hexe sein.

STÖRGLOCKENSPIEL

Preis 16.800 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.

Dieses Instrument kann einmal alle 10 Minuten angeschlagen werden und sein schwingender Klang währt 3 volle Minuten lang.

Solange das Glockenspiel nachklingt, kann innerhalb eines Radius´ von 9 m kein Zauber mit einer verbalen Komponente gewirkt werden, wenn dem Zaubernden nicht ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 15 + Zaubergrad gelingt

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 8.400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brüllen*

STUNDENGLAS DER LETZTEN GELEGENHEIT

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung und Verwandlung	ZS 11	GEWICHT –

Dieses sehr kleine Stundenglas ist mit blutrotem Sand gefüllt. Der Sand rieselt nur in eine Richtung, wird die Sanduhr gedreht, aktiviert dies ihre Magie: Für begrenzte Zeit erhält eine Zielkreatur innerhalb von 9 m Entfernung *Bewegungsfreiheit* und die folgenden Zustände werden unterbrochen: Benommen, Betäubt, Blind, Entkräftet, Erschöpft, Geblendet, Krank, Kränkelnd, Schwachsinnig, Taub, Übelkeit, Vergiftet, Verwirrt, Wahnsinnig.

Diese Effekte werden nur unterbrochen und nicht gebannt. Wird das Stundenglas deaktiviert oder läuft die Wirkungsdauer seines Effektes aus, laufen die Effekte fort, ohne an Dauer verloren zu haben.

Der Effekt des Stundenglases kann als Schnelle Aktion beendet werden. Es kann für insgesamt 5 Runden Dauer benutzt werden, diese Zeit muss nicht zusammenhängend sein. Nach 5 Runden Einsatz verliert der Gegenstand seine Magie.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bewegungsfreiheit, Heilung*

STURER NAGEL

Preis 100 GM

AURA Durchschnittliche	ZS 3	GEWICHT ½ Pfd.

Dieser Adamantkletterhaken ist 0,15 m lang. Der Träger kann ihn als Standard-Aktion von Hand in jedes nicht lebende Material (Metall, Stein und Holz eingeschlossen) hinein drücken. Dabei kann er ihn auch durch mehr als einen Gegenstand hindurch stoßen, solange die Länge des Nagels dafür ausreicht. Einmal hinein gedrückt verbleibt der Nagel an Ort und Stelle, als wäre er hinein gehämmert worden (man kann ihn mittels eines Stärkewurfs gegen SG 20 entfernen, wobei die Kreatur, die ihn platziert hat, nur eine Bewegungsaktion aufwenden und keinen Wurf ablegen muss). Ein entfernter Nagel hinterlässt kein Loch oder andere Spuren. Der Nagel kann bis zu 500 Pfd. halten. Sollte mit ihm eine Tür vernagelt werden, steigt der SG-Zerschmettern der Tür um +2. Sollte er in ein Schloss gedrückt werden, kann das Schloss nicht geöffnet werden, solange er es blockiert. Ein einmal entfernter Nagel verliert seine magischen Kräfte und verwandelt sich in einen nicht-magischen eisernen Kletterhaken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 50 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkanes Schloss, Ausbessern*

SYMBOL DES HEILENDEN LICHTS

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Beschwörung	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.

Dieses handtellergroße Heilige Symbol besteht aus winzigen Buntglassplittern, die in einen Goldrahmen gesetzt wurden. Als Freie Aktion kann der Träger das Abbild des heiligen Symbols auf jede beliebige Kreatur oder Oberfläche innerhalb von 4,50 m projizieren wie ein Schattenspiel. Dieses Licht genügt nicht, um einen Bereich zu erhellen. Sollte der Träger ein Paladin sein, kann er sein Klassenmerkmal Handauflegen bei einer vom Licht berührten Kreatur einsetzen (dies erhöht effektiv die Reichweite von Handauflegen von Berührung auf 4,50 m).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heilige Bande*[EXP]

TALISMAN GEGEN VERWANDLUNG

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Bannmagie	ZS 5	GEWICHT –

Diese Glasperle trägt ein winziges Bild eines kleinen, harmlosen Tieres, z.B. einer Kröte, eines Hasen oder eines Frosches. Sollte dem Träger ein Rettungswurf gegen einen feindlichen Verwandlungseffekt – z.B. *Böswillige Verwandlung* – misslingen, wird die Perle zerstört und der Träger ist nicht durch den Effekt betroffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie bannen*

TAPFERKEITSABZEICHEN

Preis 8.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 7	GEWICHT –

Dieses Metallabzeichen zeigt einen brüllenden Greifen, Löwen, ein steigendes Pferd oder eine ähnliche heraldische Kreatur. Es muss an einer Rüstung oder einem Schild befestigt werden. Dies erfordert 10

Minuten Arbeit, einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Rüstung) gegen SG 15 und passende Werkzeuge. Seine Kräfte funktionieren nur, wenn der Träger des Schildes oder der Rüstung über die Klassenmerkmale Energie fokussieren und Niederstrecken verfügt. Sollte der Träger einen Gegner mit einem niederstreckenden Angriff töten, zerstören oder unter 0 TP reduzieren, kann er als Schnelle Aktion eine Anwendung von Energie fokussieren nutzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kritische Wunden heilen*

TITANENHACKE

Preis 23.348 GM

AURA Durchschnittliche | **ZS** 16 | **GEWICHT** 120 Pfd.

Dieses Grabwerkzeug ist ganze 3 m lang und Kreaturen, die mindestens der Größenkategorie Riesig angehören, können es benutzen, um Erde zu lockern oder umzugraben oder Erdwälle einzureißen (ein 27 m³ großer Würfel pro 10 Minuten). Die Hacke kann sogar Felsen zermalmen (ein 27 m³ großer Würfel in 1 Stunde). Wird sie als Waffe benutzt, entspricht sie einem gigantischen *Adamantstreithammer +3*, der 4W6 Schadenspunkte verursacht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 13.348 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Erde bewegen*

TITANENSCHLÄGEL

Preis 25.305 GM

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 160 Pfd.

Dieser Schlägel ist 2,40 m lang. Wird er als Waffe benutzt, entspricht er einer *Zweihändigen Keule +3*, die bei unbelebten Gegenständen dreifachen Schaden verursacht. Der Benutzer muss mindestens eine Stärke von 18 besitzen, um die Waffe führen zu können. Ansonsten erhält er einen Malus von – 4 auf Angriffswürfe.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.805 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Geballte Faust*

TRAGBARES LOCH

Preis 20.000 GM

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 12 | **GEWICHT** –



Ein *Tragbares Loch* ist kreisförmig und aus den Spinnfäden einer Ätherspinne gefertigt, die mit Ätherfäden und Sternenlicht verwoben sind. Öffnet man es vollständig, hat das Loch einen Durchmesser von 1,80 m. Man kann es jedoch so zusammenfalten, dass es nur noch so groß wie ein Taschentuch ist. Breitet man das Loch auf einer Oberfläche aus, erzeugt es einen außerdimensionalen Raum, der 3 m tief ist. Man kann das Loch sowohl von Außen als auch von Innen zusammenfalten, indem man es einfach an den Rändern nimmt und faltet. Der Eingang verschwindet auf jeden Fall, alles aber, was sich in dem Loch befindet, bleibt bestehen. Die einzige Luft in dem Loch ist die, die in es hineindringt, wenn das Loch offen steht. Es ist ausreichend Luft enthalten, um eine mittelgroße Kreatur oder zwei kleine Kreaturen 10 Minuten lang zu versorgen. Der Stoff, aus dem das Loch gemacht ist, wird nicht schwerer, auch wenn sich etwas in dem Loch befindet. Jedes *Tragbare Loch* öffnet sich in seinen eigenen außerdimensionalen Raum. Legt man einen *Nimmervollen Beutel* in ein *Tragbares Loch*, entsteht ein Riss zur Astralebene. Sowohl der Beutel als auch das Loch werden von diesem Riss verschluckt und verschwinden für immer. Wird hingegen ein *Tragbares Loch* in einen *Nimmervollen Beutel* gelegt, öffnet sich ein Tor auf die Astralebene. Das Loch, der Beutel und alle Kreaturen, die sich innerhalb eines Radius von 3 m befinden, werden durch das Tor gezogen. Das *Tragbare Loch* und der *Nimmervolle Beutel* werden dabei zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel*

TRAININGSLEINE

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Diese dünne Lederleine ist etwa 30 m lang, äußerst leicht und sehr kräftig. Sie ist bestens geeignet für die Ausbildung von Jagd- und Raubvögeln. Die Leine verleiht bei der Ausbildung solcher Tiere einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen. Wenn sie einen fliegenden Tiergefährten oder Vertrauten mit seinem Herrn verbindet, kann der Meister nach Belieben *Federfall* auf die Kreatur wirken. Sollte er zudem über das Klassenmerkmal Zauber teilen verfügen, kann er es einmal am Tag bei der angebundenen Kreatur einsetzen, selbst wenn er sie dabei nicht berührt, so kann aber nur ein Zauber des maximal 3. Grades übertragen werden. Die Leine wird am Unterarm befestigt, Angriffs- und Fertigkeitswürfe mit dem Arm unterliegen einem Malus von -1.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Weitreichender Zauber[EXP], *Federfall*

TRICKBEUTEL

	PREIS VARIIERT
Grauer Beutel	3.400 GM
Rostfarbener Beutel	8.500 GM
Brauner Beutel	16.000 GM
AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Säckchen scheint leer zu sein, greift man jedoch hinein, fühlt man einen kleinen Fellball. Wird dieser Ball entfernt und bis zu 6 m weit geworfen, verwandelt er sich in ein Tier. Dieses Tier dient demjenigen, der es aus dem Beutel geholt hat, 10 Minuten lang oder bis es getötet oder wieder in den Beutel zurückgerufen wird. Danach verschwindet es. Das Tier kann jedem Befehl folgen, der bei der Fertigkeit Mit Tieren umgehen beschrieben wird. Jede der drei Arten von *Trickbeuteln* kann andere Tiere erzeugen. Benutze die folgende Tabelle, um zu ermitteln, welche Tiere aus deinem Beutel geholt werden können:

GRAUER BEUTEL		ROSTFARBENER BEUTEL		BRAUNER BEUTEL	
W%	TIER	W%	TIER	W%	TIER
01–30	Fledermaus	01–30	Vielfraß	01–30	Grizzlybär
31–60	Ratte	31–60	Wolf	31–60	Löwe
61–75	Katze	61–85	Eber	61–80	Schweres Streitross
76–90	Wiesel	86–100	Leopard	81–90	Tiger
91–100	Reithund	-	-	91–100	Nashorn

Das schwere Streitross und der Reithund erscheinen mit Zaumzeug und lassen denjenigen, der es aus dem Beutel geholt hat, auf sich reiten. Die erzeugten Tiere werden immer per Zufall ermittelt und es kann auch immer nur ein Tier auf einmal eingesetzt werden. Pro Woche kann man bis zu zehn Tiere aus dem Beutel holen, wobei nicht mehr als zwei Tiere pro Tag erzeugt werden können.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Grauer Beutel	1.700 GM
Rostfarbener Beutel	4.250 GM
Brauner Beutel	8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verbündeten der Natur herbeirufen II (grau), Verbündeten der Natur herbeirufen III (rostfarben), Verbündeten der Natur herbeirufen V (braun)*

TRITONENHORN

Preis 15.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung | **ZS** 9 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieses Muschelhorn kann wie ein Horn einmal am Tag geblasen werden. Ein Triton kann es sogar dreimal am Tag nutzen. Wenn das Horn benutzt wird, wird eine der folgenden Fähigkeiten aktiviert:

- Raues Wasser wird in 1,5 km-Radius beruhigt. Alternativ wird *Fortschicken* auf einen anvisierten Wasserelementar gewirkt (Willen SG 19, keine Wirkung)
- Ruft 1W4+1 Haie oder 1W3 verbesserte Haie herbei wie mittels *Verbündeten der Natur herbeirufen V.*
- Erzeugt einen *Furcht*-Effekt (SG 16) mit 150 m Radius, welcher nur auf Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Amphibie mit einem Intelligenzwert von 1 oder 2 wirkt.

Ein Tritonenhorn kann 4,5 km weit gehört werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser kontrollieren, Fortschicken, Furcht, Verbündeten der Natur herbeizaubern V,* Erschaffer muss ein Triton sein

TROCKENLADUNGSHORN

Preis 2.000 GM

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Horn fasst 20 Ladungen Schwarzpulver für Feuerwaffen. Wenn eine Feuerwaffe mit Schwarzpulver direkt aus diesem Horn geladen wird, erschafft das Horn eine kleine Lufttasche, welche die Waffe umgibt und ein Abfeuern unter Wasser oder im luftleeren Raum gestattet. Diese Lufttasche besteht für 10 Minuten, sofern die Waffe nicht vorher abgefeuert wird.

Wird eine derart geladene Feuerwaffe unter Wasser abgefeuert, unterliegt sie immer noch dem Malus von -2 auf Angriffswürfe pro 1,50 m Wasser, welche die Kugel passieren muss, neben allen normalen Entfernungsmali. Sollte es dabei zu einer Feuerwaffenexplosion kommen, geschieht diese auch unter Wasser und im luftleeren Raum normal.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Luftblase*[ABR II]

TROCKENPULVER

Preis 850 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** –

Dieses spezielle Pulver kann auf verschiedene Arten benutzt werden. Wird es in Wasser geschüttet, verwandeln sich bis zu 400 Liter Wasser augenblicklich in Nichts und bildet eine murmelgroße Kugel aus, welche dort liegt oder treibt, wo das Pulver hingeschüttet wurde. Wird diese Murmel geschleudert, zerbricht sie und setzt so viel Wasser frei, wie das Pulver zuvor aufgenommen hatte. Das Pulver kann keine anderen Flüssigkeiten außer Wasser beeinflussen (Süßwasser, Salzwasser oder alkalisches Wasser).

Wird das Pulver gegen einen Externar der Unterarten Elementar und aquatisch eingesetzt, muss diese Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem Fehlschlag wird sie zerstört. Auch wenn der Wurf gelingt, verursacht das Pulver noch 5W6 Schadenspunkte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 425 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser kontrollieren*

TROMMEL DES RENNENS

Preis 10.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 1 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Wenn diese stabile kleine Trommel geschlagen wird, erhöht sie die Bewegungsrate verbündeter Kreaturen innerhalb von 36 m, als besäßen diese das Talent Rennen. Das Aktivieren der Trommel ist eine Standard-Aktion und erfordert einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Schlaginstrument) gegen SG 20; sollte der Trommler rennen, kann er sein Spiel als Freie Aktion aufrechterhalten. Sollte er aufhören zu trommeln, endet die Verbesserung der Renngeschwindigkeit. Die Trommel kann pro Tag für bis zu 1 Stunde benutzt werden; diese Zeit muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils 10 Minuten abgerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rascher Rückzug*

TROMMELN DER HAST

Preis 45.000 GM

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Diese Kesseltrommeln werden über der Schulter an einem Riemen getragen und einhändig mittels eines zweiköpfigen Hammers gespielt. Der Träger kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Auftreten (Schlaginstrumente) gegen SG 20 für bis zu 5 Kreaturen *Hast* erzeugen. Die Trommeln können pro Tag bis zu 25 Personen betreffen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 22.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast*

UMHANG DES WAGEMUTS

Preis 7.000 GM

AURA Schwache Verzauberung | **ZS** 2 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses hellrote Kleidungsstück entfaltet nur Wirkung, wenn es in einer Hand gehalten über dem Arm getragen wird und so die Bewegungen des Benutzers verhüllt. Es verleiht dann einen Verständnisbonus von +1 auf RK und einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Fintieren. Den Umhang bereitzumachen, ist im Kampf eine Bewegungsaktion – sollte der Benutzer GAB +1 oder höher besitzen, kann er den Umhang als Freie Aktion im Rahmen seiner Bewegung bereitmachen.

Einmal man Tag kann man den Umhang nutzen, um einen Gegner innerhalb von 9 m während dessen nächsten Zug zu einem Angriff auf den Träger zu verleiten (Willen SG 11, keine Wirkung).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feindseligkeit hervorrufen*[ABR II], Erschaffer muss über 5 Fertigkeitsränge in Bluffen verfügen

UNERSCHÖPFLICHE WASSERKARAFFE

Preis 9.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 9	GEWICHT 2 Pfd.

Wenn der Stöpsel aus dieser völlig normal aussehenden Flasche entfernt und das Befehlswort ausgesprochen wird, fließt frisches Süß- oder Salzwasser heraus. Es gibt verschiedene Befehlsworte, welche die Art des Wassers, die Menge und die Fließgeschwindigkeit festlegen:

- „Fluss" lässt 4 Liter Wasser pro Runde heraus fließen.
- „Springbrunnen" lässt pro Runde 20 Liter Wasser in einem 1,50 m langen Strahl herausschießen.
- „Geysir" lässt pro Runde 120 Liter Wasser in einem 6 m langen und 30 cm breiten Strahl hervorschießen.

Bei der „Geysir"-Wirkung wird ein erheblicher Rückdruck erzeugt, so dass der Benutzer einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegen muss, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Die Kraft, mit der das Wasser bei dem Geysir aus der Flasche schießt, verursacht 1W4 Schadenspunkte, kann aber nur ein Ziel pro Runde treffen; Kreaturen der Unterart Feuer erleiden sogar 2W4 Schadenspunkte. Das Befehlswort muss ausgesprochen werden, um das Wasser wieder zu stoppen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser kontrollieren*

UNGLÜCK IN DER FLASCHE

Preis 500 GM

AURA Durchschnittliche Nekromantie	ZS 10	GEWICHT 1 Pfd.

Diese Lederflasche ist bis zum Rand mit schäumender grüner Flüssigkeit gefüllt. Eine Hexe kann sie als Volle Aktion zum Ziel einer ihr bekannten Hexerei machen (allerdings keiner Mächtigen oder Hohen Hexerei). Diese Hexerei muss eine einzelne Kreatur zum Ziel haben. Die Effekte der Hexerei werden auf das Gebräu übertragen, welches sich zu klebrigem Sirup verdichtet. Jede Kreatur kann diesen Sirup als eine Anwendung Gift (Verwundung) nutzen (inklusive der 5%-Wahrscheinlichkeit, sich selbst zu vergiften, sollte man nicht über das Klassenmerkmal Gift einsetzen verfügen). Eine Kreatur, die von einer Waffe getroffen wird, welche mit diesem Sirup überzogen ist, wird behandelt, als hätte die Hexe die Hexerei direkt gegen sie eingesetzt. Der Sirup zählt als Gift und ist ein magischer Effekt. Sollte die Hexerei ein Ziel nur einmal alle 24 Stunden betreffen können, sind weitere Anwendungen des Sirups gegen dasselbe Ziel wirkungslos. Ein einmal mit einer Hexerei aufgeladener Sirup behält seine Wirkung für 24 Stunden und wird dann zu nutzloser und harmloser Flüssigkeit.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Trank brauen, Erschaffer muss eine Hexe sein und die Hexerei Gifttunke kennen

UNHEIMLICHE PANFLÖTE

Preis 6.000 GM

AURA Schwache Nekromantie	ZS 3	GEWICHT 3 Pfd.

Hierbei handelt es sich um eine kleine Panflöte. Legt die Person, welche die Flöte spielt, einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 15 ab, ertönt ein unheimlicher, faszinierender Ton. Alle, die sich innerhalb von 9 m befinden und den Ton hören, müssen einen erfolgreichen Willenswurf gegen SG 13 ablegen oder sind 4 Runden lang verängstigt. Kreaturen mit 6 oder mehr TW sind hiervon nicht betroffen. Die *Unheimliche Panflöte* kann zweimal pro Tag verwendet werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erschrecken*

UNIVERSELLES LÖSUNGSMITTEL

Preis 50 GM

AURA Schwache Verwandlung	ZS 3	GEWICHT –

Diese Substanz besitzt die einzigartige Eigenschaft, *Ewigen Leim*, *Verstrickungsbeutel* und andere Klebstoffe auflösen zu können. Zum Auftragen ist eine Standard-Aktion erforderlich.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 25 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Säurepfeil*

VERHÜLLENDE TASCHE

Preis 1.000 GM

AURA Schwache Illusion	ZS 3	GEWICHT –

Diese Stofftasche mit 0,10 m Seitenlänge besitzt keine Kräfte, bis sie auf ein Kleidungsstück aufgenäht wird (das Aufnähen dauert 1W4 Minuten). Danach passt sie sich äußerlich der Kleidung an. In der Tasche befindliche magische Gegenstände können nicht-magisch wahrgenommen werden, so als wären sie durch *Magische Aura* geschützt. Wenn der Träger einen Gegenstand in der Tasche verbirgt, erhält er einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um den Gegenstand zu verstecken. Die Tasche kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Heilkunde gegen SG 10 oder einen passenden Fertigkeitswurf für Handwerk (z.B. [Leder] oder [Stoff]) entfernt werden. Sollte der Wurf um 5 oder mehr scheitern, erhält die Tasche den Zustand Beschädigt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magische Aura*

WACHSAMES PILLENDÖSCHEN DES EDELMANNES

Preis 3.600 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie	ZS 5	GEWICHT –

Dieser herzförmige Talisman ist mit drei Perlen besetzt: eine weiße, eine silberne und eine schwarze. Das kleine Fach im Inneren enthält in der Regel Katertrunk (Seite 100) oder Riechsalz (Seite 101). Jede Perle besitzt eine passive Primäreigenschaft und eine Sekundäreigenschaft, welche aktiviert wird, indem man sie aus ihrer Fassung entfernt und verschluckt (dies ist eine Standard-Aktion ähnlich dem Trinken eines Zaubertranks und zerstört die Perle). Ein Befehlswort dagegen aktiviert die Primäreigenschaften aller drei Perlen für 1 Runde: Die weiße Perle entdeckt Gifte in einem Radius von 3 m und verdunkelt sich zu einem stumpfen Grau, sollte Gift in der Nähe sein; verschluckt wirkt sie *Gift verzögern*. Die silberne Perle entdeckt Krankheiten in einem 3 m-Radius und verfärbt sich hellblau, sollte eine Krankheit in der Nähe sein; verschluckt wirkt sie *Krankheit kurieren*. Die schwarze Perle wird weiß, sollten sich unsichtbare Kreaturen innerhalb von 3 m aufhalten; verschluckt wirkt sie *Unsichtbares sehen* für 1 Minute.

Sollten auf der Pillendose Perlen fehlen, senkt dies ihren Wert: Die weiße Perle ist 750 GM wert, die silberne 1.150 GM und die schwarze 1.700 GM.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.800 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift entdecken, Gift verzögern, Krankheit kurieren, Unsichtbares sehen*

WAHRHEITSKERZE

Preis 2.500 GM

AURA Schwache Verzauberung	ZS 3	GEWICHT ½ Pfd.

Diese weiße Talgkerze erschafft angezündet eine *Zone der Wahrheit* (Willen SG 13, keine Wirkung) mit 1,50 m Radius für 1 Stunde. Sollte die Kerze vor Ablauf dieser Zeit gelöscht werden, endet der Effekt und die Kerze wird zerstört.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zone der Wahrheit*

WANDELBEUTEL

Preis 5.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 9	GEWICHT 1 Pfd.

Dieser Lederbeutel ist meistens mit einem druidischen Motiv verziert. In ihm befindet sich ein außerdimensionaler Raum, welcher 120 Liter oder 40 Pfd. an Gegenständen fasst. Er funktioniert ansonsten wie ein kleiner *Nimmervoller Beutel*. Sollte der Träger einen Verwandlungseffekt oder das Klassenmerkmal Tiergestalt einsetzen, um sich in einen Drachen, einen Elementar, eine magische Bestie, eine Pflanze, ein Tier oder ein Ungeziefer zu verwandeln, verschmilzt der Beutel niemals mit seiner Gestalt, sondern verbleibt an einem leicht zugänglichen Teil seines Körpers, z.B. an einem Gürtel oder an einer Schnur um den Hals, so dass der Träger auch im verwandelten Zustand Zugang zum Beutel und darin befindlichen Gegenständen hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe, Verwandlung*

WASSER DER WANDLUNG

Preis 12.500 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung	ZS 9	GEWICHT 1 Pfd.

Diese kleine Lackschachtel besteht aus buntem und exotischem Holz. Sie enthält fünf Phiolen und eine Pipette. Die Phiolen sind mit „Eisen“, „Glas“, „Holz“, „Papier“ und „Stein“ beschriftet. Jede enthält eine magische Flüssigkeit, welche feste, mit ihr in Berührung kommende Gegenstände permanent in das genannte Material verwandelt. Zum Auftragen wird die beigelegte Pipette benötigt; das Auftragen ist eine Standard-Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe ähnlich dem Trinken eines Zaubertrankes, wobei der Angreifer nach der Pipette anstatt des Benutzers schlagen kann. Wird beispielsweise die „Papier“-Phiole bei einem Schloss eingesetzt, verwandelt das Schloss sich in Papier mit den entsprechenden Eigenschaften (Härte, TP, Brennbarkeit usw.). Sollte der Zielgegenstand ein Volumen von weniger als 30 Liter einnehmen, geschieht die Verwandlung sofort, während sie bei größeren Gegenständen 1 Runde pro 30 Liter dauert (maximal 300 Liter). Jede Phiole enthält insgesamt 5 Anwendungen der entsprechenden Flüssigkeit. Magische und mitgeführte/getragene Gegenstände können der Verwandlung mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 17 widerstehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*

WEIHRAUCH DER TRANSZENDENZ

Preis 1.000 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung	ZS 7	GEWICHT 1 Pfd.

Die schweren Dämpfe dieses Weihrauchs verursachen eine tiefe, meditative Trance. Wenn ein Mystiker einen Block dieses Weihrauchs anzündet und dann 8 Stunden in der Nähe mit Beten und Meditieren verbringt, kann er eine seiner Offenbarungen durch eine andere desselben Mysteriums ersetzen, die ihm auf derselben Klassenstufe zugänglich gewesen ist wie die andere. Er könnte z.B. keine mit der 1. Stufe verfügbare Offenbarung durch eine Offenbarung ersetzen, die erst mit der 7. Stufe verfügbar wird. Sollte er eine Offenbarung ersetzen, welche Voraussetzung für andere Offenbarungen oder Fähigkeiten ist, kann er die abhängigen Offenbarungen oder Fähigkeiten nicht nutzen, solange er unter dem Einfluss des Weihrauchs steht.

Der Weihrauch brennt 8 Stunden lang, seine Effekte bestehen für 24 Stunden, nach dieser Zeit hat der Mystiker wieder Zugriff auf seine ursprüngliche Offenbarung.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gebet*, Erschaffer muss ein Mystiker der 7. Stufe sein

WEIHRAUCHFASS DER HERBEIRUFUNG VON LUFTELEMENTAREN

Preis 90.000 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung	ZS 13	GEWICHT 1 Pfd.



Dieses 18 cm breite, löchrige Metallgefäß scheint ein normales Rauchfass zu sein, wie man es an Orten religiöser Andacht findet. Auf Äußerung des Befehlswortes hin ermöglicht es dem Benutzer als Volle Aktion, einen Luftelementar herbeizuzaubern. Sollte das Rauchfass mit *Meditationsweihrauch* gefüllt sein, zaubert es einen Mächtigen Luftelementar herbei wie mittels *Monster herbeizaubern VII*. Anderer Weihrauch zaubert einen Großen Luftelementar herbei wie mittels *Monster herbeizaubern V*. Das Herbeizaubern verbraucht gewöhnlichen Weihrauch, bzw. ein Viertel eines Blockes *Meditationsweihrauch* im Rauchfass. Das Fass kann erst wieder zum Herbeizaubern eines Elementars genutzt werden, wenn der vorherige getötet oder fortgeschickt wurde oder die Wirkungsdauer der Herbeizauberung beendet ist.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 45.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster herbeizaubern V, Monster herbeizaubern VII*

WELTENBRUNNEN

Preis 82.000 GM

AURA Starke Beschwörung	ZS 17	GEWICHT –

Dieser seltsame Gegenstand sieht aus wie ein *Tragbares Loch*. Jedoch alles, was in den *Weltenbrunnen* hineingelegt wird, wird sofort in eine andere Welt geschleudert – eine Parallelwelt, auf einen anderen Planeten oder eine andere Ebene (dies wird zufällig ausgewählt). Wird der *Weltenbrunnen* bewegt, ändert sich auch das Reiseziel wieder zufällig. Er kann wie ein *Tragbares Loch* aufgehoben, zusammengefaltet oder eingerollt werden. Da der *Weltenbrunnen* einen beiderseitigen Austausch ermöglicht, können auch Gegenstände aus der Welt hinüberkommen, in die sich der Brunnen gerade öffnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 41.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tor*

Windfächer

Preis 5.500 GM		
AURA Schwache Hervorrufung	**ZS** 5	**GEWICHT** –



Ein *Windfächer* scheint nur ein aus Holz und Papyrus gefertigter oder mit Stoff bezogener Gegenstand zu sein, mit dem man sich kühlen Wind zufächeln kann. Wird aber das Befehlswort ausgesprochen, kann der Fächer so viel Wind erzeugen, wie es mit dem Zauber *Windstoß* möglich ist. Man kann den Fächer einmal pro Tag gefahrlos einsetzen. Wird er aber öfter benutzt, besteht an diesem Tag eine kumulative Chance von 20 % pro zusätzlicher Anwendung, dass der Fächer zerreißt und nutzlos und nicht-magisch wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windstoß*

Wohltuende Salbe

Preis 4.000 GM		
AURA Schwache Beschwörung	**ZS** 5	**GEWICHT** ½ Pfd.

Ein Töpfchen *Wohltuender Salbe* hat einen Durchmesser von 7,50 cm, ist circa 2,50 cm tief und enthält genug Salbe für fünf Anwendungen. Wird die Salbe auf eine vergiftete Wunde aufgetragen oder eingenommen, neutralisiert sie jedes Gift (wie *Gift neutralisieren*). Wird sie auf einen Erkrankten aufgetragen, heilt sie die Krankheit (wie *Krankheit kurieren*). Bei einer normalen Wunde heilt die aufgetragene Salbe 1W8+5 Schadenspunkte (wie *Leichte Wunden* heilen).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift neutralisieren, Krankheit kurieren, Leichte Wunden heilen*

Wunderfarben

Preis 4.000 GM		
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 15	**GEWICHT** –



Diese magischen Farben ermöglichen es ihrem Besitzer, echte, dauerhafte Gegenstände zu erschaffen, indem er sie einfach malt. Die Pigmente werden mit einem Borsten-, Haar- oder Fellpinsel aufgetragen. Die Farben fließen dann von der Fläche, auf die sie aufgetragen wurden, und werden zu dem gewünschten Gegenstand, auf den der Künstler sich konzentriert. Ein Topf mit *Wunderfarben* reicht aus, um einen Gegenstand von 30 m³ zu erschaffen, der zweidimensional eine Fläche von 10 m² einnimmt.

Man kann jedoch nur normale, unbelebte Gegenstände erschaffen, keine Kreaturen. Die Pigmente müssen auf eine Oberfläche aufgetragen werden. Es dauert 10 Minuten und erfordert einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Gemälde) gegen SG 15, um einen Gegenstand zu malen. *Wunderfarben* können keine magischen Gegenstände erschaffen. Gegenstände von Wert, die mit den *Wunderfarben* erschaffen wurden – wertvolle Metalle, Edelsteine, Schmuck, Elfenbein usw. –, erscheinen zwar wertvoll, bestehen aber tatsächlich aus Blech, Blei, Leim, Messing, Knochen oder ähnlichen Materialien. Der Anwender der Farben kann normale Waffen, Rüstungen und jeden anderen weltlichen Gegenstand erschaffen (auch Nahrung), dessen Wert 2.000 GM nicht übersteigt. Es handelt sich um einen sofortigen Effekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung*

Wünschelsirup

Preis 1.000 GM		
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie	**ZS** 11	**GEWICHT** ½ Pfd.

Diese dicke, in einem Keramikbehälter aufbewahrte Flüssigkeit riecht eklig süß. Um sie zu aktivieren, muss der Benutzer als Standard-Aktion den Stopfen des Behälters entfernen und dabei kräftig an eine Person oder einen Gegenstand denken, die/den er wenigstens einmal aus mindestens 9 m Entfernung gesehen hat. Wird der Sirup auf den Boden gegossen, fließt er mit 4,50 m pro Runde auf direkte Weise in Richtung der vorgestellten Person, bzw. des visualisierten Gegenstandes, sofern diese/dieser sich auf derselben Ebene befindet. Der Sirup kann dabei bergauf und auch Treppen hinauf fließen und Öffnungen passieren, die nur anderthalb Millimeter breit sind. Er kann keine anderen Flüssigkeiten passieren oder aufsaugende oder poröse Oberflächen durchdringen (z.B. Sand oder Sägemehl).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand aufspüren, Kreatur aufspüren, Weg finden*

Würfel der Ebenen

Preis 164.000 GM		
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 13	**GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser machtvolle magische Gegenstand besteht aus Karneol. Jede der sechs Seiten des Würfels ist an eine andere Ebene gebunden – eine davon ist die Materielle Ebene. Der Erschaffer des Würfels legt die fünf anderen Ebenen fest. Wird eine Seite des Würfels einmal gedrückt, öffnet sich ein Tor zu der Ebene, die an diese Seite gebunden ist – der genaue Zielort wird zufällig bestimmt. Es besteht pro Minute eine 10 %-Chance, dass ein Externar von dieser Ebene (ermittle die Kreatur per Zufall) durch das Tor kommt und Nahrung, Spaß oder Ärger sucht. Wird dieselbe Seite ein zweites Mal gedrückt, schließt sich das Tor. Es ist nicht möglich, mehr als ein Tor auf einmal zu öffnen. Wird eine Seite zwei Mal schnell hintereinander gedrückt, wird derjenige, der dies getan hat, an einen zufällig bestimmten Ort auf der entsprechenden Ebene transportiert. Alle Kreaturen, die sich auf angrenzenden Feldern befinden, werden ebenfalls transportiert. Diese anderen Kreaturen können einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen, um diesem Schicksal zu entgehen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 82.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ebenenwechsel*

Yetifellflasche

Preis 800 GM		
AURA Schwache Bannmagie	**ZS** 3	**GEWICHT** –

Diese kleine, undurchsichtige Flasche entlässt beim Öffnen einen dicken Strom rauen, weißen Fells. Dieses Fell kriecht den Arm des Benutzers hinauf und über seinen ganzen Körper, bis er komplett von verfilztem Pelz bedeckt ist. Dieses Fell verleiht ihm Kälteresistenz 5, einen natürlichen Rüstungsbonus von +2 auf seine RK und einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Eis und Schnee. Nach 24 Stunden fallen die Haare wieder aus, lassen sich vorher aber auch entfernen, indem man das Fell in Alkohol einweicht. Die Flasche enthält eine Anwendung dieses Effektes.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 400 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Energien widerstehen, Rindenhaut*

ZAUBERBUCHSEITE		PREIS VARIIERT
1. Grad		1.000 GM
2. Grad		4.000 GM
3. Grad		9.000 GM
4. Grad		16.000 GM
5. Grad		25.000 GM
6. Grad		36.000 GM
7. Grad		49.000 GM
8. Grad		64.000 GM
9. Grad		81.000 GM
AURA Starke Verwandlung	**ZS** 17	**GEWICHT** —

Diese Seite ist dicht mit arkanen oder göttlichen magischen Runen bedeckte und enthält das Wissen um einen einzelnen arkanen oder göttlichen Zauber. Art und Natur des Zaubers bestimmt der Autor beim Anfertigen der Seite. Sollte der Träger ein spontaner Zauberkundiger sein und diesen Zauber auf der Zauberliste seiner Klasse haben, kann er Zauberplätze nutzen, um diesen Zauber zu wirken, als würde er ihn kennen. Der Preis einer *Zauberbuchseite* ist vom Grad des niedergeschriebenen Hexenmeister-/Magier-, bzw. Klerikerzaubers abhängig, außer der Zauber steht auf keiner der Zauberlisten dieser Klassen. In diesem Fall berechnet sich der Preis nach dem höchsten Zaubergrad, zu dem er auf anderen Zauberlisten auftaucht. Ein Zauber, der die Grade INQ 4 und PAL 2 besitzt, würde so viel kosten wie ein Zauber des 4. Grades.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
1. Grad	500 GM
2. Grad	2.000 GM
3. Grad	4.500 GM
4. Grad	8.000 GM
5. Grad	12.500 GM
6 Grad	18.000 GM
7. Grad	24.500 GM
8. Grad	32.000 GM
9. Grad	40.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss den entsprechenden Zauber wirken können

ZAUBERFLASCHE		Preis 1.500 GM
AURA Durchschnittliche Hervorrufung	**ZS** 7	**GEWICHT** 1 Pfd.

Diese zerbrechliche Glasflasche enthält einen abgenutzten Pergamentstreifen, welcher mittels eines straffen Metalldrahts durch den Korken an Ort und Stelle gehalten wird. Als Volle Aktion kann ein Zauberkundiger einen gezielten, sprachabhängigen Zauber des maximal 3. Grades in die Flasche wirken, dieser bedeckt das Pergament mit magischen Schriftzeichen und lädt die Flasche auf. Die Flasche kann nicht mit Zaubern genutzt werden, welche einen Zeitaufwand von mehr als 1 Volle Runde haben. Alle Variablen des Zaubers, welche vom Zauberkundigen bestimmt werden, wie z.B. Befehle, die dem Ziel gegeben werden, werden festgelegt, wenn der Zauber in die Flasche gewirkt wird. Die geladene Flasche kann als Waffe mit Explosionswirkung geworfen werden (Grundreichweite 3 m). Die Flasche zerbricht beim Aufschlag und wird zerstört, was den gespeicherten Zauber freisetzt. Eine von der Flasche getroffene Kreatur unterliegt den Effekten des darin enthaltenen Zaubers, als wäre sie das Ziel des Zaubers. Kreaturen innerhalb von 1,50 m zum Aufschlagpunkt hören ein geflüstertes Echo der Worte des Zaubers und unterliegen ebenfalls seinen Effekten, erhalten aber einen Bonus von +5 auf ihre Rettungswürfe gegen den Zauber. Sollte der Zauber normalerweise keinen Rettungswurf erlauben, können Kreaturen innerhalb des Explosionsradius einen Willenswurf (mit dem Bonus von +5) ablegen, um die Zauberwirkung zu beenden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zauberkräfte verleihen*

ZAUBERHARFE		Preis 7.500 GM
AURA Schwache Verzauberung	**ZS** 5	**GEWICHT** 5 Pfd.



Bei diesem wunderschönen und mit komplizierten Schnitzereien versehenen Instrument handelt es sich um eine Handharfe. Man muss allerdings beide Hände benutzen, damit die Magie wirken kann. Pro 10 Minuten, die man spielt, und pro erfolgreichem Fertigkeitswurf für Auftreten (SG 14) kann man *Einflüsterung* in die Musik einweben (Willen SG 14, keine Wirkung). Schlägt der Wurf für Auftreten fehl, kann das Publikum 24 Stunden lang nicht mehr von dem Harfenspieler beeinflusst werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Einflüsterung*

ZAUBERSTATUETTEN		PPREIS VARIIERT
Bronzegreif		10.000 GM
Ebenholzfliege		10.000 GM
Elfenbeinziegen		21.000 GM
Goldene Löwen		16.500 GM
Marmorelefant		17.000 GM
Obsidianross		28.500 GM
Onyxhund		15.500 GM
Schieferspinne		10.000 GM
Serpentineule		9.100 GM
Silberrabe		3.800 GM
AURA Variiert	**ZS** Variiert	**GEWICHT** 1 Pfd.

Jede *Zauberstatuette* stellt eine bestimmte Kreatur dar und ist circa 2 bis 3 cm hoch (mit einer Ausnahme). Wenn man die Statuette auf den Boden wirft und das richtige Befehlswort ausspricht, wird sie zu der entsprechenden lebenden Kreatur von normaler Größe (Ausnahmen siehe unten). Die Kreatur gehorcht und dient ihrem Besitzer. Solange nichts anderes angegeben wird, versteht die Kreatur die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen. Wenn eine *Zauberstatuette* zerbrochen oder zerstört wird, ist sie für immer ruiniert und jegliche Magie verloren. Wenn die Statuette in ihrer Tiergestalt getötet wird, verwandelt sie sich in Statuettenform zurück und kann später wieder eingesetzt werden.



Bronzegreif: Wenn der Bronzegreif belebt wird, verhält er sich in jeder Hinsicht wie ein normaler Greif, der unter dem Befehl seines Besitzers steht. Die Statuette kann zweimal pro Woche für bis zu 6 Stunden eingesetzt werden. Wenn 6 Stunden vergangen sind oder das Befehlswort ausgesprochen wurde, verwandelt der Greif

sich wieder in die kleine Statuette. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Ebenholzfliege: Wenn die Ebenholzfliege belebt wird, wird sie so groß wie ein Pony und hat die Spielwerte eines Pferdegreifen, verfügt aber über keine Angriffsarten. Der Gegenstand kann dreimal pro Woche für bis zu 12 Stunden pro Anwendung eingesetzt werden. Wenn diese 12 Stunden vergangen sind oder das Befehlswort ausgesprochen wird, verwandelt die Ebenholzfliege sich wieder in die kleine Statuette. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.



Elfenbeinziegen: Diese Figürchen gibt es immer im Dreierpack. Jede Ziege sieht ein wenig anders aus und hat andere Funktionen.

- *Die Reiseziege*: Diese Statuette kann sich in ein schnelles und zähes Reittier verwandeln, das in jeder Hinsicht (außer natürlich ihrem Aussehen) einem Zugpferd gleicht. Die Ziege kann pro Woche einen Tag lang zum Reisen eingesetzt werden – entweder am Stück oder in Zeitabschnitten, die insgesamt 24 Stunden entsprechen. Sind diese 24 Stunden vergangen oder wird das Befehlswort gesprochen, verwandelt sie sich wieder in die Statuette zurück. Die Reiseziege kann erst einen Tag, nachdem sie sich in die Statuette verwandelt hat, wieder eingesetzt werden.
- *Die Höllenziege*: Diese Statuette verwandelt sich in eine enorm große Kreatur, größer als ein Stier. Sie hat ein Paar bösartige Hörner von außergewöhnlicher Größe (Schaden 1W8+4 pro Horn). Behandle die Ziege als Nachtmahr, außer dass sie keine der besonderen Fähigkeiten eines Nachtmahrs besitzt (wie etwa die Fähigkeit, zwischen den Ebenen zu reisen). Macht die Ziege einen Sturmangriff, kann sie nur ihre Hörner einsetzen, fügt aber +6 zusätzliche Schadenspunkte bei einem erfolgreichen Angriff zu. Die Höllenziege kann nur einmal pro Monat für insgesamt 12 Stunden erweckt werden.
- *Die Terrorziege*: Wenn diese Statuette mit dem richtigen Befehlswort aktiviert wird, wird sie zu einem Reittier, das einem Streitross ähnelt und die Spielwerte eines leichten Streitrosses hat. Der Reiter kann jedoch die Hörner der Ziege als Waffe einsetzen (ein Horn wird als *Schwere Lanze +3* behandelt, das anderen als *Langschwert +5*). Wenn die Ziege gegen einen Gegner geführt wird, strahlt sie den Effekt des Zaubers *Furcht* in einem Radius von 9 m aus (Willen SG 16, teilweise). Die Statuette kann einmal alle zwei Wochen für 3 Stunden eingesetzt werden. Durchschnittliche Verwandlung, ZS 11, Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.



Goldlöwen: Diese Zauberstatuetten findet man paarweise. Sie können sich in normale, ausgewachsene Löwen verwandeln. Werden sie im Kampf getötet, können sie erst wieder eingesetzt werden, nachdem eine Woche vergangen ist. Ansonsten können die Goldlöwen einmal pro Tag für bis zu 1 Stunde eingesetzt werden. Sowohl für die Verwandlung in die Kreatur als auch die Rückverwandlung in die Statuetten bedarf es eines Befehlsworts. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.



Marmorelefant: Der Marmorelefant ist die größte aller Zauberstatuetten und ungefähr so groß wie ein menschlicher Kopf. Wenn das Befehlswort ausgesprochen wird, wird die Figur so groß wie ein echter Elefant. Er gehorcht dem Besitzer der Statuette und dient diesem als Lasttier, Reittier oder im Kampf. Die Statuette kann viermal pro Monat für bis zu 24 Stunden eingesetzt werden. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Obsidianross: Diese Statuette sieht wie ein kleiner, schwarzer Steinklumpen aus. Sieht man sie sich genauer an, bemerkt man, dass sie einem Vierbeiner ähnelt. Das mehr oder weniger formlose Stück Stein verwandelt sich in ein fantastisches Reittier, wenn das Befehlswort ausgesprochen wird. Behandle es wie ein schweres Streitross mit den folgenden zusätzlichen Kräften, die es einmal pro Runde nach Belieben einsetzen kann: *Überlandflug*, *Ebenenwechsel* und *Ätherischer Ausflug*. Das Tier lässt zu, dass man auf ihm reitet, hat der Reiter jedoch eine gute Gesinnung, besteht eine Chance von 10 %, dass das Tier ihn auf eine der niederen Ebenen bringt und sich dann in die Statuette zurückverwandelt. Die Statuette kann einmal pro Woche für insgesamt 24 Stunden eingesetzt werden. Wenn das Obsidianross ätherisch wird oder die Ebene wechselt, tun dies auch der Reiter und seine Ausrüstung; dieser kann folglich mit Hilfe des Obsidianrosses auf andere Ebenen reisen. Starke Beschwörung und Verwandlung; ZS 15; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ätherische Gestalten, Ebenenwechsel, Fliegen, Gegenstände beleben.*

Onyxhund: Diese Statuette kann sich auf Befehl hin in eine Kreatur mit den Eigenschaften eines Reithundes verwandeln, besitzt aber eine Intelligenz von 8, kann in der Gemeinsprache kommunizieren und hat einen außergewöhnlich guten Geruchssinn und scharfe Augen. Die Kreatur hat die Fähigkeit Geruchssinn und darf +4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung addieren. Darüber hinaus hat sie Dunkelsicht (18 m) und kann *Unsichtbares sehen* einsetzen. Ein Onyxhund kann einmal pro Woche für insgesamt 6 Stunden eingesetzt werden. Er gehorcht nur seinem Besitzer. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.



Schieferspinne: Diese stummelbeinige Spinne kann einmal am Tag für 1 Minute benutzt werden. Wenn sie aktiviert wird, wachsen der Spinne längere, segmentierte Beine und sie wandert dann über den Körper des Aktivierenden, um Schmutz und Dreck von seiner Kleidung zu entfernen. Mit einer Freien Aktion kann ihr befohlen werden, sich an der Mündung einer ein- oder zweihändigen Feuerwaffe zu platzieren und nach Abfeuern der Waffe in den Lauf zu kriechen und diesen zu säubern. Der nächste Schuss, der auf eine solche Säuberungsaktion folgt, kann nicht zu einer Fehlzündung führen. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben.*



Serpentineule: Diese Statuette wird entweder zu einer normal großen gehörnten Eule oder zu einer Rieseneule, je nachdem, welches Befehlswort ausgesprochen wurde. Man kann die Statuette einmal pro Tag für maximal 8 aufeinander folgende Stunden einsetzen.

Wenn die Serpentineule sich aber dreimal in eine Rieseneule verwandelt hat, verliert sie ihre magischen Eigenschaften. Die Eule kommuniziert mit ihrem Besitzer auf telepathische Weise und berichtet über alles, was sie sieht und hört. Durchschnittliche Verwandlung; ZS 11; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*.

Silberrabe: Diese silberne Statuette verwandelt sich in einen Raben, wenn das Befehlswort ausgesprochen wurde (der Rabe ist jedoch weiterhin aus Silber und hat daher eine Härte von 10). Spricht man ein weiteres Befehlswort aus, erhebt der Rabe sich in die Lüfte und überbringt eine Nachricht, wie eine Kreatur, auf die der Zauber *Tierbote* wirkt. Wenn dem Raben nicht aufgetragen wird, eine bestimmte Nachricht zu überbringen, gehorcht er den Befehlen seines Besitzers, hat aber sonst keine besonderen Kräfte oder telepathischen Eigenschaften. Der Rabe kann pro Woche 24 Stunden lang in seiner Tiergestalt bleiben. Diese Stunden müssen nicht am Stück sein. Schwache Verwandlung und Verzauberung; ZS 16; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tierbote*, *Gegenstände beleben*.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Bronzegreif	5.000 GM
Ebenholzfliege	5.000 GM
Elfenbeinziegen	10.500 GM
Goldene Löwen	8.250 GM
Marmorelefant	8.500 GM
Obsidianross	14.250 GM
Onyxhund	7.500 GM
Schieferspinne	5.000 GM
Serpentineule	4.550 GM
Silberrabe	1.900 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstände beleben*, zusätzliche Zauber (siehe Text)

ZIEGEL DER KONSTRUKTHEILUNG

Preis 10.000 GM

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser solide rote Ziegelstein verändert seine Form in die des heiligen Symbols seines Trägers. Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Energie Fokussieren verfügen, kann er seine Kräfte auf den Stein fokussieren und auf diese Weise beschädigte Konstrukte und Gegenstände reparieren, als wären es lebende Wesen. Dies funktioniert unabhängig davon, ob positive oder negative Energie fokussiert wird. Sollte der Träger die Domäne des Handwerks besitzen, repariert er auf diese Weise zusätzliche +2W6 Schadenspunkte an Konstrukten und Gegenständen mittels Energie Fokussieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Reparieren*

ZIELFERNROHR (SUCHER)

Preis 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Zielfernrohr kann an einer zweihändigen Feuerwaffe befestigt werden und wird dann zu einem Teil der Waffe, kann aber als Volle Aktion entfernt werden. Der Benutzer einer derart ausgestatteten Feuerwaffe kann eine Volle Aktion aufwenden, um entweder ein unsichtbare Kreatur innerhalb seiner Sichtlinie aufzuspüren oder um einen einzelnen Schuss abzugeben, der die Unsichtbarkeit einer Kreatur ignoriert, von deren Anwesenheit im Zielbereich er weiß.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*

ZIELFERNROHR (WEITSICHT)

Preis 4.000 GM

AURA Schwache Erkenntnismagie | **ZS** 3 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Zielfernrohr kann an einer zweihändigen Feuerwaffe befestigt werden. Es wird dann zu einem Teil dieser Waffe, kann aber als Volle Aktion wieder entfernt werden. Der Benutzer der Feuerwaffe kann eine Volle Aktion aufwenden, um mit dieser Waffe einen einzelnen Schuss auszuführen. Dieser Schuss wird unabhängig von der Entfernung gegen die Berührungs-RK des Zieles ausgeführt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zielsicherer Schlag*



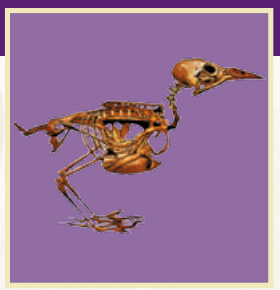
6 Artefakte und andere Gegenstände

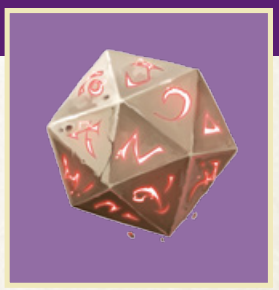


Blut spritzte, als der kopflose Hals des Schlangendings wild herumzuckte und dabei dem Sumpfwasser einen hellen Pinkton verlieh. Doch noch während Amiri zusah, verschorfte der Stumpf und begann sich zu strecken und zu dehnen und neue Fleischfasern auszubilden. Wenige Augenblicke später zischten zwei neue Köpfe in ihre Richtung hinab, jeder kleiner als der ursprüngliche Kopf, aber nicht weniger blutdurstig und bösartig.

„Es ist eine Hydra!“ rief Ezren aus der Sicherheit der Bäume. „Du musst die Stümpfe verbrennen! Verschwinde da und lass mich sie abfackeln!“

„Noch nicht!“ rief Amiri zurück und packte ihr neues Schwert fester. Die in die gewaltige Klinge eingelassenen Edelsteine glühten rot vor Blutdurst und pulsierten mit dem Schlag ihres hämmernden Herzens. „Ich gewöhne mich so langsam an dieses Ding…“




Artefakte

Es gibt Gegenstände, die niemals in die Hände der Sterblichen hätten fallen sollen. Sie besitzen Kräfte, welche den göttlichen Wesen und den elementaren Mächten der Schöpfung vorbehalten sein sollten. Gelegentlich fallen solche Splitter derart unmöglicher Macht aber doch in die Finger der Sterblichen, sei es durch Unfälle, Katastrophen oder die Launen des Schicksals. Diese Elemente des Unfassbaren werden als Artefakte bezeichnet und wo sie vorbeiziehen, erbebt das Land, entstehen Nationen und werden Legenden geboren.

Artefakte sind nicht einfach nur eine andere Form magischer Ausrüstung, sondern legendäre Relikte, um die sich ganze Kampagnen spannen können – vielleicht müssen die Charaktere es überhaupt erst einmal finden, vielleicht müssen sie gegen einen Widersacher kämpfen, der eines besitzt, sie könnten auf eine Mission ausgeschickt werden, um das Artefakt zu zerstören und so weiter.

Schon lange weiß niemand mehr, wie man Artefakte herstellen kann, und dementsprechend ist kein Sterblicher in der Lage, sie zu erschaffen. Im Gegensatz zu normalen magischen Gegenständen können Artefakte auch nicht so einfach zerstört werden. Deshalb wird bei den Artefakten nicht angegeben, wie man sie erschaffen, sondern eine Möglichkeit vorgestellt, wie man sie zerstören kann.

Artefakte können nicht gekauft werden und sind auch nie Teil eines zufällig bestimmten Schatzhorts. Wenn du ein Artefakt in deine Kampagne integrieren möchtest, solltest du dir bewusst sein, welchen Einfluss das haben wird und welche Rolle das Artefakt spielen soll. Bedenke, dass Artefakte nicht leicht zu handhaben sind. Wenn sie zu einer echten Störung werden, kann man sie jedoch leicht wieder verschwinden lassen.

Normale Artefakte

Normale Artefakte sind nicht unbedingt einzigartig. Es sind aber auf jeden Fall magische Gegenstände, die nicht länger hergestellt werden können, zumindest nicht von Sterblichen.

Affenpranke

Ausrüstungsplatz keiner

Aura Starke Nekromantie und Universale Magie | **ZS** 20 | **Gewicht** 2 Pfd.



Dieses dimensionsspringende Artefakt wartet geduldig, bis eine Kreatur es aufhebt. Wenn die *Affenpranke* von einem neuen Benutzer aufgehoben wird, verleiht sie dieser Kreatur drei *Wünsche* wie ein *Ring der drei Wünsche*. Sobald man die *Affenpranke* aufgehoben hat, kann sie selbst mit Hilfe eines *Wunders* oder *Wunsches* nicht mehr abgelegt werden. Selbst wenn sie gestohlen wird, taucht sie nach 1W4 Stunden wieder im Besitz des Trägers auf; der Träger kann sie nur loswerden, indem er alle Wünsche verbraucht oder den Gegenstand zerstört – was aber Zeit und Geduld erfordert. Nutzt der Träger einen der ihm verliehenen *Wünsche*, unterliegt er einem machtvollen Fluch, wie durch den Zauber *Mächtiger Fluch* (s. *ABR*, S. 216)

Dieser Fluch manifestiert sich als Malus von -4 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe, bis der Fluch gebrochen wird (SG 25). Diese Mali sind kumulativ, sollten mehrere *Wünsche* genutzt werden, ehe frühere Flüche gebrochen wurden. Sobald alle drei *Wünsche* genutzt wurden, wechselt der Gegenstand mittels *Ebenenwechsel* auf eine zufällig gewählte Ebene und beginnt den Prozess von vorn.

Zerstörung

Die *Affenpranke* wird zerstört, wenn der Benutzer sie 1.000 Jahre lang behält und diese Zeit unter ihrem Fluch verbringt.

Buch der zahllosen Zauber

Ausrüstungsplatz keiner

Aura Stark (alle Schulen) | **ZS** 18 | **Gewicht** 3 Pfd.

Dieses Werk verleiht jedem Charakter, egal welcher Klasse er angehört, die Fähigkeit, die Zauber zu wirken, die auf seinen Seiten festgehalten sind. Charaktere, die nicht selbst in der Lage sind, Zauber zu wirken, erhalten jedoch eine negative Stufe, solange sie im Besitz des Buches sind oder es benutzen. Ein *Buch der Zahllosen Zauber* enthält 1W8+22 Seiten. Was auf diesen steht, wird jeweils mit einem Würfelwurf festgelegt: 01-50 = arkaner Zauber, 51-100 = göttlicher Zauber. Ermittle den genauen Zauber einfach per Zufall. Wurde eine Seite einmal umgeblättert, kann sie nie wieder zurückgeblättert werden. Man kann ein *Buch der Zahllosen Zauber* also nur einmal durchschauen. Wird das Buch geschlossen, öffnet es sich immer auf der Seite, die zuletzt aufgeschlagen war, bevor das Buch geschlossen wurde. Wird die letzte Seite umgeblättert, verschwindet das Buch. Der Besitzer des Buches kann einmal pro Tag den Zauber wirken, der auf der Seite steht, die gerade aufgeschlagen ist. Handelt es sich um einen Zauber, der auch zur Zauberliste des Charakters gehört, kann er ihn sogar bis zu viermal pro Tag wirken. Man kann keine Seiten herausreißen, ohne dabei auch das Buch zu zerstören. Außerdem können die Zauber nicht so gewirkt werden, als stünden sie auf einer Schriftrolle – die Magie ist permanent an das Buch selbst gebunden. Der Besitzer des Buchs muss es nicht am Körper tragen, um es benutzen zu können. Es kann an einem sicheren Ort aufbewahrt werden, während sein Besitzer auf Abenteuer auszieht, und diesem dennoch seine Kraft leihen.

Jedes Mal, wenn ein Zauber gewirkt wird, besteht die Chance, dass die Energie, die dabei eingesetzt wird, dafür sorgt, dass die Seite umgeblättert wird, auch wenn Vorsichtsmaßnahmen getroffen wurden. Wie hoch diese Chance ist, hängt davon ab, welcher Zauber gerade aufgeschlagen ist und welche Art von Zauberkundigem der Besitzer ist.:

Bedingung	Chance, dass die Seite umgeblättert wird
Zauberkundiger Charakter wirkt einen Zauber, der von seiner Klasse und Stufe gewirkt werden kann	10 %
Zauberkundiger Charakter wirkt einen Zauber, der nicht von seiner Klasse und Stufe gewirkt werden kann	20 %
Zauberunkundiger Charakter wirkt einen göttlichen Zauber	25 %
Zauberunkundiger Charakter wirkt einen arkanen Zauber	30 %

Um den Zeitaufwand, die Fehlschlagschance usw. zu ermitteln, behandle jeden Zauber so, als würde er von einer Schriftrolle gewirkt werden.

Zerstörung

Ein Buch der Zahllosen Zauber kann zerstört werden, wenn auf der gerade aufgeschlagenen Seite der Zauber *Austilgen* steht und dieser dann auf das Buch selbst gewirkt wird.

DONNERKEILHAMMER

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke (Variiert) | **ZS** 20 | **GEWICHT** 15 Pfd.

Dieser *Große Kriegshammer der Rückkehr +3* verursacht bei einem Treffer 2W6 Schadenspunkte. In den Händen eines Trägers eines *Gürtels der Riesenstärke*, der weiß, dass es sich um einen *Donnerkeilhammer* (und nicht nur um einen *Kriegshammer +3*) handelt, wird er zu einem *Großen zurückkehrenden donnernden Kriegshammer des Verderbens (Riesen) +5* mit den beiden folgenden Eigenschaften: Erstens, wenn der Träger sein Ziel mit dem Hammer im Rahmen eines Fernkampfangriffes trifft, erzeugt dieser einen lauten Donnerhall, der alle Kreaturen innerhalb von 27 m betäubt (Zähigkeit SG 15, keine Wirkung); der Träger ist nicht gegen diesen Effekt immun. Zweitens steigt die Reichweite des Hammers auf 9 m.

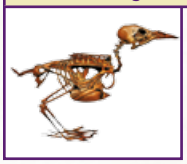
ZERSTÖRUNG

Ein *Donnerkeilhammer* wird vernichtet, wenn er im Schmiedeofen eines Feuerriesen erhitzt und dann im Blut eines Wesens von guter Gesinnung abgekühlt wird. Hierdurch wird das Eisen, aus dem er besteht, so brüchig, dass es beim nächsten Schlag auseinanderbricht. Nur ein Bad im Blut eines Feuerriesen kann die Brüchigkeit umkehren; sobald der Hammer zerbrochen ist, hilft nichts mehr.

ELSTER DER FEENKÖNIGIN

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Hervorrufung und Verzauberung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieses intelligente magische Konstrukt mit dem Aussehen eines Vogels wurde in uralten Zeiten von einer Feenkönigin erschaffen, welche die Fäden des Schicksals sehen konnte. Es besteht aus Knochen, die mittels Magie und Alchemie zusammengeschweißt, gehärtet und verstärkt wurden. Das Konstrukt besitzt die Spielwerte eines Mechanischen Spions (*MHB III*, S. 172) plus perfekte Manövrierbarkeit und SR 20/-.

Eine Kreatur, die dieses Artefakt benutzen will, darf weder von guter, noch von böser Gesinnung sein und muss die Elster wenigstens 24 Stunden in Besitz haben. Nach dieser Zeit dient sie ihrem Herrn, bis sie fortgeschickt wird, ihr Herr einen guten oder bösen Akt vollzieht, der *Buße* erfordert, oder die Elster zerstört wird.

Das Artefakt verfügt über die folgenden Fähigkeiten:

- Während der Besitzer sie berührt, kann er ihr drei Mal am Tag befehlen, wie eine *Perle der Macht* (siehe Seite 310) zu funktionieren, wobei es keine Beschränkung des Zaubergrades gibt.
- Der Besitzer kann der Elster beliebig oft befehlen, Nachrichten wie ein *Tierbote* zu überbringen.
- Der Besitzer kann der Elster drei Mal am Tag befehlen, *Lebensatem* zu wirken.

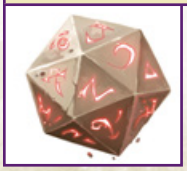
ZERSTÖRUNG

Das Artefakt wird zerstört, wenn es auf die Ebene der Positiven Energie gebracht wird.

FINGERKNÖCHEL DES SPRUNGHAFTEN GLÜCKS

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke (alle Schulen) | **ZS** 20 | **GEWICHT** –



Auf den ersten Blick scheint dieses Artefakt nur ein Stück Knochen zu sein, das annähernd zu einer Kugelform abgenutzt wurde. Wenn ein Wesen den Fingerknöchel aufhebt, werden seine wahre Natur und seine Kräfte erkennbar: Ein Wesen, welches den *Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks* hält, sieht einen perfekt geformten Zwanzigseiter, dessen Seiten rot glühende Symbole der Macht tragen. Wenn das Wesen diesen Würfel rollt, fällt er nicht zu Boden, sondern schwebt aufwärts bis in Augenhöhe des Würfelnden. Sodann tritt der Effekt ein, den die dem Würfelnden zugewandte Seite anzeigt. Würfle einen W20, um den Effekt auf der Tabelle S. 330 zu bestimmen. Der Würfelnde erfährt zugleich, ob ein Effekt verloren geht, wenn er erneut würfelt (z.B. 17), oder ob er ein bestimmtes Ergebnis nur einmal erzielen kann (z.B. 14).

ZERSTÖRUNG

Der *Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks* verschwindet, wenn die Eha-Zah-Rune (entspricht der 20) 20-mal in Folge gewürfelt wird. Manche weisen Männer glauben, dass dies das Artefakt nicht zerstört, sondern es zu einem beliebigen Ort auf der Welt schickt, allerdings ist dies rein spekulativ, da es noch nie geschehen ist.

KRONE DES EISENKÖNIGS

AUSRÜSTUNGSPLATZ KOPF

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 18 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese Eisenkrone wurde von einem längst vergessenen Tyrannen erschaffen. Sie ist mit vier einziehbaren Dornen ausgestattet, welche sich ins Innere der Krone schieben können. Wenn die Krone auf den Kopf einer Kreatur gesetzt wird, graben diese Dornen sich schmerzhaft nach innen. Der Träger wird zum Diener der Kreatur, welche ihm die Krone aufgesetzt hat, solange er diese trägt. Die Krone muss einer dazu willigen oder bewusstlosen Kreatur aufs Haupt gesetzt werden; dies erfordert eine Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. Dies gilt auch für das Abnehmen der Krone, allerdings kann nur derjenige die Krone abnehmen, der sie auch dem Träger aufgesetzt hat, bzw. der Träger selbst, wenn derjenige, der sie ihm aufgesetzt hat, dies befiehlt. Die Dornen der Krone hinterlassen abgesehen von vier hässlichen Narben keine bleibenden Schäden.

Der Träger der Krone wird zum Diener des Benutzers der Krone und muss dessen Befehle befolgen wie unter dem Zauber *Person beherrschen* – der Effekt ist aber nicht auf Humanoide beschränkt, hält an, solange die Krone getragen wird, und erlaubt keinen Rettungswurf.

ZERSTÖRUNG

Die Krone wird zerstört, wenn eine Kreatur sie sich selbst auf den Kopf setzt. Dies zerstört aber nicht nur die Krone, sondern tötet auch den Träger. Der Träger kann in diesem Fall nur durch göttliches Eingreifen ins Leben zurückgeholt werden.

LEBENSZWEIG

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 15 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser immergrüne Zweig erstrahlt in einem beruhigenden, hellgrünen Licht. Das Artefakt wurde sorgfältig vom ersten Baum der Welt abgeschnitten und summt vor Energie. Es ist voll von ewigem Leben, benötigt aber Zeit, um seine Magie zu transferieren. Der Zweig kann beliebig oft *Heilung* wirken, wobei der Zeitaufwand 1 Stunde beträgt. Einmal am Tag kann er *Wiederbelebung* mit einem Zeitaufwand von 1 Tag wirken.

Der Zweig dient nur den Würdigen und verschwindet nach 1W4 Tagen aus dem Besitz einer nichtguten Kreatur. Ebenso verschwindet er aus dem Besitz einer guten Kreatur, die sich mit nichtguten Kreaturen zusammentut, benötigt dafür aber 2W8 Tage.

ZERSTÖRUNG

Der *Lebenszweig* kann zerstört werden, indem er ins Herz der Ebene der Negativen Energie gebracht wird.

Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks

W20	Name der Rune	Effekt
1	Eya-Doh	Der Charakter erhält eine permanente negative Stufe.
2	Bvu	Der Charakter unterliegt dem mächtigen Zwang, *den Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks* nie wieder zu rollen. Er kann diesen Zwang abschütteln, wenn ihm ein Willenskraftwurf gegen SG 25 gelingt, dies kann er einmal am Tag versuchen.
3	Eij	Der Charakter ist das Ziel von *Leid* (Zauberstufe 15).
4	Hor	Der Charakter unterliegt dem mächtigen Zwang, den Fingerknöchel augenblicklich noch drei Mal zu rollen (Willenskraftwurf gegen SG 25 negiert). Alle drei Würfe erfolgen mit einem Modifikator von –5 (Minimum 1).
5	Veh	Der Charakter erblindet wie durch *Blindheit/Taubheit verursachen* (kein Rettungswurf).
6	Chu	Der Charakter nimmt 5W10 Punkte Kälteschaden (Zähigkeit gegen SG 25 halbiert) und kann sich für die nächste Stunde nur mit seiner halben Bewegungsrate fortbewegen (ein erfolgreicher Rettungswurf negiert dies nicht).
7	Roh	Für die nächsten 24 Stunden unterliegt der Charakter einem Malus von –2 bei allen Würfen auf Fertigkeiten und Fähigkeiten.
8	Seh	Der Charakter ist für 2W12 Stunden gelähmt, wie bei *Monster festhalten*, allerdings steht ihm kein Rettungswurf dagegen zu.
9	Kog	Für die nächste Woche gibt der Charakter einen furchtbaren Gestank von sich. Er erleidet in dieser Zeit einen Malus von –4 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Heimlichkeit.
10	Vis	Innerhalb der nächsten 24 Stunden kann der Charakter einen Wurf sofort wiederholen und das zweite Ergebnis nehmen, als hätte er von der Fähigkeit Gunst des Schicksals der Domäne des Glücks Gebrauch gemacht.
11	Fyeh	Der Charakter erhält 100 Punkte an Immunität gegen Feuer wie durch *Schutz vor Energien*.
12	Xal	Der Charakter genießt für die nächsten 200 Minuten die Vorzüge von *Heldenmut*.
13	Yaq	Wenn der Charakter während der nächsten 24 Stunden mit einer Nahkampfwaffe ein von ihm in die Zange genommenes Ziel trifft, fügt er ihm zusätzliche +1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.
14	Gib	Während der nächsten 24 Stunden kann der Charakter einmal *Feenfeuer* mit einer Zauberstufe gleich seiner Charakterstufe wirken. Diese Fähigkeit geht verloren, sollte er dieses Ergebnis mit dem Fingerknöchel noch einmal würfeln, ehe die 24 Stunden abgelaufen sind.
15	Xku	Der Charakter ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen Furcht.
16	Lev	Während der nächsten 24 Stunden kann der Charakter einmal *Blitz* mit einer Zauberstufe gleich seiner Charakterstufe wirken. Diese Fähigkeit geht verloren, sollte er dieses Ergebnis mit dem Fingerknöchel noch einmal würfeln, ehe die 24 Stunden abgelaufen sind.
17	Nhi	Wenn der Charakter in den nächsten sieben Tagen zum Ziel heilender Magie wird, heilt er zusätzliche 2W8 Trefferpunkte. Diese Wirkung geht verloren, sollte er dieses Ergebnis mit dem Fingerknöchel noch einmal würfeln, ehe die sieben Tage abgelaufen sind.
18	Zmi	Während der nächsten 24 Stunden nimmt der Charakter gar keinen Schaden, bzw. erleidet keine negativen Effekt, wenn ihm ein Rettungswurf gegen einen schädlichen Effekt gelingt, der bei erfolgreichem Rettungswurf nur halben Schaden macht oder sich nur teilweise auswirkt.
19	Tem	In den nächsten 24 Stunden bestätigt der Charakter automatisch alle Kritischen Treffer.
20	Eha-Zah	Wenn der Charakter das nächste Mal stirbt, kehrt er am nächsten Morgen von den Toten zurück, als wäre auf ihn *Auferstehung* gewirkt worden. Dieser Effekt wird negiert, falls der Charakter den *Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks* noch einmal rollen sollte, ehe er stirbt.

Leuchtfeuer des Wahren Glaubens

Ausrüstungsplatz Keiner

Aura Stark (alle Schulen) | **ZS** 20 | **Gewicht** 2 Pfd.

Das *Leuchtfeuer des Wahren Glaubens* hat die Gestalt einer verzierten Fackel aus Elektrum, welche mit einer ewigen magischen Flamme brennt, die weder Brennstoff noch Luft benötigt. Wenn ein göttlicher Zauberkundiger, ein Externarer mit einer Gesinnung als Unterkategorie oder ein Wesen mit besonders starkem religiösen Glauben (dies unterliegt der Entscheidung des SL, erfordert meist aber ein Talent oder einen Wesenszug, welcher dies widerspiegelt) das Leuchtfeuer trägt, erhält es zusätzliche Kräfte, basierend auf der Gesinnung seines Trägers. Ein rechtschaffen guter Paladin erlangt beispielsweise Zugang zu rechtschaffenen und guten Kräften, jedoch ein neutraler Kleriker erhält keinen Zugang zu irgendwelchen Kräften. Alle Kräfte werden durch Befehlsworte aktiviert:

Böse (schwarze Flamme): Der Träger steht dauerhaft unter *Schutz vor Gutem* und kann zwei Mal am Tag *Leid* wirken.

Chaotisch (violette Flamme): Wort des Chaos einmal täglich auf Befehl.

Gut (weiße Flamme): Verbündete innerhalb von 9 m erhalten die Vorteile von *Schutz vor Bösem* und *Heldenmut*.

Rechtschaffen (goldene Flamme): Einmal am Tag auf Befehl *Diktum*.

Zerstörung

Das Leuchtfeuer des Wahren Glaubens wird zerstört, wenn sein Träger sich von der Verehrung seiner Gottheit abwendet, um freiwillig eine entgegengesetzte Gesinnung anzunehmen.

PERFEKTE GOLDENE LAUTE

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ / GEWICHT
Starke Verwandlung	20	KEINER / 3 Pfd.

Von der *Perfekten Goldenen Laute* wird behauptet, dass sie ein makelloses Instrument wäre, dessen Klänge und Klarheit ohne Gleichen sind. Sie ist ein derart wunderbares Instrument, da sie sich praktisch selbst spielt, indem sie jedem, der sie spielt, einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Saiteninstrumente) verleiht. Ein Charakter mit Rängen in Auftreten (Saiteninstrumente) kann die Laute einsetzen, um Ablenkung, Bannlied oder Faszinieren (wie die jeweiligen Bardenauftritt-Fähigkeiten) zu wirken, als wäre er ein Barde der 1. Stufe. Er kann dies am Tag für eine Anzahl von Runden gleich seines Charisma-Modifikators tun. Sollte er ein Barde sein, erhöht sich der SG aller seiner Bardenauftritt-Fähigkeiten um +2, wenn er die Perfekte Goldene Laute verwendet, und er erhält mit ihr 6 zusätzliche Runden Bardenauftritt am Tag.

ZERSTÖRUNG

Die Perfekte Goldene Laute zerbirst in einen Haufen Splitter, sollte ein Tag vergehen, an dem innerhalb von 1.500 Kilometern keine Musik gespielt wird, oder ihr Träger durch einen Bardenzauber oder –auftritt getötet werden.

RUNENSCHIFF

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ / GEWICHT
Starke Erkenntnismagie und Nekromantie	13	KEINER / 26 Tonnen

Dieses heruntergekommene Langboot wirkt kaum noch seetüchtig. Die Planken sind gesplittert und es trägt eine Anzahl rechtwinkliger Runen, von denen angeblich jede die Seele eines Seefahrers an das Gefährt bindet. Aufgrund seiner machtvollen Magie ist es jedoch nicht nur seetauglich, sondern auch sehr schnell, bietet aber Passagieren keine Annehmlichkeiten. Es benötigt keine Besatzung und wird meist ziellos auf dem Meer treibend gefunden. Kreaturen, die eine Woche an Bord verbracht haben, können das Schiff kontrollieren, indem sie einfach den Namen eines Hafens oder anderen Ortes aussprechen, der am Ufer des Meeres liegt, das das Schiff gerade befährt – das Schiff setzt dann in diese Richtung Segel. Es nimmt stets navigationstechnisch den sichersten Weg zum gewünschten Ziel. Sollten sich mehrere befehlsfähige Kreaturen an Bord aufhalten, die widersprüchliche Befehle geben, hat jede Anweisung dasselbe Gewicht und das Schiff ändert den Kurs entsprechend jedes Mal, wenn es neue Kommandos erhält. Es kann 5 Tonnen Fracht oder 120 mittelgroße Kreaturen tragen und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 15 km pro Stunde.

ZERSTÖRUNG

Sollte ein *Runenschiff* 150 km landeinwärts gebracht werden, zerfällt es zu Staub.

SCHICKSALSKARTEN

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ / GEWICHT
Stark (alle Schulen)	20	KEINER / –

Schicksalskarten werden normalerweise in einem Kistchen oder einem Lederbeutel aufbewahrt. Jedes Deck besteht aus einer gewissen Anzahl von Karten oder Elfenbein- oder Pergamentplättchen. Jede ist mit anderen Glyphen, Zeichen und Siegeln beschriftet. Sobald eine Karte aus dem Deck gezogen wird, wird deren Magie auf denjenigen übertragen, der die Karte gezogen hat – egal ob es sich um einen positiven oder einen negativen Effekt handelt. Wer eine Karte ziehen will, muss vorher ankündigen, wie viele Karten er ziehen möchte. Es darf nicht mehr als 1 Stunde zwischen den einzelnen Ziehungen verstreichen und derjenige, der Karten zieht, darf danach niemals mehr Karten aus dem Deck ziehen, als er angekündigt hat. Zieht der Charakter weniger Karten, als er angekündigt hat oder wird er irgendwie davon abgehalten, ziehen sich die Karten von selbst. Wird der Hofnarr oder der Narr gezogen, darf der Besitzer des Decks zwei weitere Karten ziehen. Jedes Mal, wenn eine Karte aus dem Deck gezogen wird, wird sie wieder ersetzt (es ist also möglich, dieselbe Karte zweimal zu ziehen). Werden jedoch der Hofnarr oder der Narr gezogen, werden diese nicht ersetzt. Ein Deck beinhaltet 22 Schicksalskarten. Um die magischen Karten zu simulieren, kannst du ein Tarotdeck benutzen und die zweite Spalte in der Tabelle für die *Schicksalskarten* benutzen. Hast du kein Tarotdeck zur Verfügung, benutze stattdessen normale Spielkarten und schaue in die dritte Spalte auf der Tabelle. Die Effekte der Karten werden nun im Folgenden beschrieben:

Der Edelstein: Diese Karte bedeutet Reichtum. Bei dem Schmuck handelt es sich um mit Juwelen besetzten Goldschmuck. Jedes Stück ist 2.000 GM wert. Die Edelsteine sind 1.000 GM pro Stück wert.

Die Euryale: Der medusenähnliche Kopf, der auf dieser Karte abgebildet ist, belegt den Charakter mit einem Fluch, der nur durch die Karte Das Schicksal oder eine Gottheit gebrochen werden kann. Ansonsten ist der Malus von – 1 auf alle Rettungswürfe permanent.

Die Flammen: Wut, Eifersucht oder Neid können die treibenden Kräfte der Feindschaft sein. Die Feindschaft mit dem Externar endet erst, wenn eine der beiden Seiten getötet wurde. Ermittle den Externar per Zufall. Er wird den Charakter innerhalb von 1W20 Tagen angreifen oder ihm das Leben sonstwie zur Hölle machen.

Der Hofnarr: Diese Karte wird im Gegensatz zu allen anderen Karten außer dem Narr sofort abgelegt, nachdem sie gezogen wurde. Du musst nur zwei weitere Karten ziehen, wenn du dies wünschst.

Der Kerker: Diese Karte bedeutet Gefangenschaft – entweder durch den Zauber *Einkerkerung* oder die Gefangennahme durch ein mächtiges Wesen. Alle Ausrüstung und alle Zauber des Opfers gehen verloren. Ziehe zwei weitere Karten.

Die Klauen: Wenn diese Karte gezogen wird, wird jeder magische Gegenstand, den der Charakter besitzt, auf immer und ewig zerstört – mit Ausnahme der Schicksalskarten.

Der Komet: Der Charakter muss ganz alleine das nächste feindlich gesinnte Monster besiegen, bzw. die nächsten feindlich gesinnten Monster, oder der Vorteil geht verloren. War der Charakter erfolgreich, erhält er genug EP, um auf die nächste Stufe aufzusteigen.

Der Mond: Manchmal ist auf dieser Karte ein Mondstein abgebildet. Die Anzahl der Wünsche, die verliehen werden kann, zeigt sich dann in der entsprechenden Menge an funkelnden Stellen. Manchmal gibt aber auch die Mondphase an, wie viele Wünsche gewährt werden (Vollmond = vier Wünsche, zu drei Vierteln voll = drei Wünsche, Halbmond = zwei Wünsche, zu einem Viertel voll = ein Wunsch). Es handelt sich um Wünsche, wie sie auch der gleichnamige Magierzauber des 9. Grads verleiht. Sie müssen alle innerhalb von so vielen Minuten verbraucht werden, wie es der Anzahl der erhaltenen Wünsche entspricht.

Der Narr: Du verlierst automatisch 10.000 EP und musst eine neue Karte ziehen. Im Gegensatz zu allen anderen Karten außer dem Hofnarr muss diese Karte abgelegt werden, nachdem sie gezogen wurde.

Das Nichts: Diese schwarze Karte bedeutet die totale Katastrophe. Der Körper des Charakters funktioniert noch, allerdings ist es so, als würde er im Koma liegen. Die Seele des Charakters ist jedoch irgendwo gefangen – zum Beispiel in einem Gegenstand auf einer fernen Ebene oder einem fremden Planeten, der sich möglicherweise im Besitz eines Externars befindet. Auch ein *Wunsch* oder ein *Wunder*

bringen den Charakter nicht zurück, sondern enthüllen nur, wo das Gefängnis des Betroffenen liegt. Ziehe keine weiteren Karten.

Der Ritter: Der Kämpfer erscheint einfach aus dem Nichts und dient dem Charakter loyal bis in den Tod. Er oder sie gehört demselben Volk (oder derselben Art) und demselben Geschlecht wie der Charakter an. Ein Charakter, welcher das Talent Anführen besitzt, kann diesen Kämpfer als Gefolgsmann aufnehmen.

Der Ruin: Wie der Name schon sagt, verliert der Charakter alle seine nicht-magischen Besitztümer, wenn er diese Karte zieht.

Der Schädel: Ein Schreckensalp erscheint. Der Charakter muss ihn alleine bekämpfen – wenn ihm andere zur Hilfe eilen, müssen sie gegen ihre eigenen Schreckensalpe kämpfen. Wird der Charakter in diesem Kampf getötet, ist er für immer tot und kann selbst mit einem *Wunsch* oder einem *Wunder* nicht wiederbelebt werden.

Das Schicksal: Diese Karte ermöglicht es dem Charakter, sogar einem sofortig eintretenden Ereignis zu entgehen, denn die Realität selbst hat sich aufgetrennt und neu gewoben. Die Karte bringt kein Ereignis in Gang, sondern kann nur eines davon abhalten zu geschehen oder ein vergangenes Ereignis verändern. Dieser Vorteil gilt aber nur für denjenigen, der die Karte gezogen hat, die anderen Gruppenmitglieder werden dem Ereignis ausgesetzt.

Der Schlüssel: Die magische Waffe, die verliehen wird, muss eine sein, die der Charakter benutzen kann. Sie erscheint einfach aus dem Nichts in der Hand des Charakters.

Der Schurke: Wenn diese Karte gezogen wird, entfremdet sich einer der NSC-Freunde völlig von dem Charakter (am Besten ein Gefolgsmann) und wird auf immer zum Feind. Hat der Charakter keine Gefolgsleute, zieht er sich stattdessen die Feindschaft einer mächtigen Person (oder einer Gemeinde oder eines religiösen Ordens) zu. Der Hass dieser Person bleibt solange unentdeckt, bis die Zeit reif ist und die Feindschaft wirklich verheerende Auswirkungen hat.

Die Sonne: Würfle auf der Tabelle für durchschnittliche wundersame Gegenstände, bis du einen passenden findest.

Der Stern: Die 2 Punkte können auf jedes Attribut verteilt werden, das der Charakter wünscht. Sie können allerdings nicht auf zwei Attribute aufgeteilt werden.

Der Thron: In den Augen der Leute wird der Charakter zu einem wahren Anführer. Die Burg, die der Charakter erhält, erscheint in einem Gebiet, welches sich der Charakter aussuchen kann – diese Entscheidung muss innerhalb 1 Stunde getroffen werden, nachdem die Karte gezogen wurde.

Der Verrückte: Diese Karte verursacht sofort einen Intelligenzverlust von 1W4+1. Du musst nur eine neue Karte ziehen, wenn du möchtest.

Die Waage: Der Charakter muss eine radikal andere Gesinnung wählen. Verhält er sich nicht der neuen Gesinnung entsprechend, erhält er eine negative Stufe.

Der Wesir: Diese Karte verleiht demjenigen, der sie gezogen hat, die einmalige Fähigkeit, eine Quelle des Wissens anzurufen, um ein Problem zu lösen oder eine Frage vollständig beantwortet zu bekommen. Die Frage muss innerhalb eines Jahres gestellt werden. Ob sich die gewonnenen Informationen auch sinnvoll in die Tat umsetzen lassen, ist jedoch fraglich.

ZERSTÖRUNG

Schicksalskarten können zerstört werden, indem man sie in einer Wette gegen eine Gottheit der Ordnung verliert. Die Gottheit darf sich der wahren Natur der Karten nicht bewusst sein.

Schicksalskarten

Schicksalskarten	Tarotkarte	Spielkarte	Effekt
Der Edelstein	7 Kelche	Herz 2	Du erhältst 25 Schmuckstücke oder 50 Edelsteine deiner Wahl
Die Euryale	10 Schwerter	Pik Dame	Ab jetzt Malus von – 1 auf alle Rettungswürfe
Die Flammen	XV. Der Teufel	Kreuz Dame	Feindschaft zwischen dir und einem Externar
Der Hofnarr	XII. Der Gehängte	Joker (ohne Markenzeichen)	Du erhältst 10.000 EP oder darfst noch zwei weitere Karten ziehen
Der Kerker	4 Schwerter	Pik As	Du wirst eingekerkert
Die Klauen	Königin der Münzen	Kreuz As	Alle magischen Gegenstände in deinem Besitz verschwinden für immer
Der Komet	2 Schwerter	Karo 2	Besiege das nächste Monster, das du triffst, um eine Stufe aufzusteigen
Der Mond	XVIII. Der Mond	Karo Dame	Du erhältst 1W4 Wünsche
Der Narr	0. Der Narr	Joker (mit Markenzeichen)	Du verlierst 10.000 EP und musst noch eine Karte ziehen
Das Nichts	8 Schwerter	Kreuz König	Dein Körper funktioniert noch, aber deine Seele ist irgendwo gefangen
Der Ritter	Bube der Schwerter	Herz Bube	Du erhältst die Dienste eines Kämpfers der 4. Stufe
Der Ruin	XVI. Der Turm	Pik König	Du verlierst sofort all deinen Besitz und deine Reichtümer
Der Schädel	XIII. Der Tod	Kreuz Bube	Du musst einen Schreckensalp besiegen oder wirst für immer zerstört
Das Schicksal	3 Kelche	Herz As	Vermeide einmal eine Situation deiner Wahl
Der Schlüssel	V. Der Hohepriester	Herz Dame	Du erhältst eine mächtige magische Waffe
Der Schurke	5 Schwerter	Pik Bube	Einer deiner Freunde wendet sich gegen dich
Die Sonne	XIX. Die Sonne	Karo König	Du erhältst einen vorteilhaften, durchschnittlichen wundersamen Gegenstand und 50.000 EP
Der Stern	XVII. Der Stern	Karo Bube	Du erhältst sofort einen innewohnenden Bonus von +2 auf ein Attribut
Der Thron	4 Stäbe	Herz König	Du erhältst einen Bonus von +6 auf Diplomatie und eine kleine Feste
Der Verrückte	2 Münzen	Kreuz 2	Du verlierst 1W4+1 Intelligenz. Du darfst noch eine Karte ziehen
Die Waage	XI. Gerechtigkeit	Pik 2	sofortiger Gesinnungswechsel
Der Wesir	IX. Der Eremit	Karo As	Du kennst die Antwort auf das nächste Problem, dem du dich stellen musst

SPHÄRE DES NICHTS

AURA Starke Verwandlung	ZS 20	AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
		GEWICHT –

Eine *Sphäre des Nichts* ist eine Kugel absoluter Schwärze, eine Zusammenballung des Nichts mit einem Durchmesser von 0,60 m. Tatsächlich handelt es sich um einen Riss im Multiversum. Jegliche Materie, die mit der Sphäre in Berührung kommt, wird ins Nichts gesaugt und vollkommen und unwiederbringlich zerstört. Nur die Einmischung eines Gottes kann einen Charakter zurückbringen, der in die Leere gezogen und aufgelöst wurde.

Eine Sphäre des Nichts ist statisch und ruht an einem Ort, wie ein normales Loch. Man kann sie jedoch mittels Geisteskraft dazu bringen, sich zu bewegen (stell dir dies als eine Art weltliche Form von *Telekinese* vor – zu schwach, um richtige Dinge zu bewegen, aber stark genug, um die gewichtslose Sphäre zu bewegen). Die Fähigkeit eines Charakters, die Sphäre bewegen zu können (oder die Kontrolle zu behalten), hängt von dem Ergebnis eines Kontrollwurfs gegen SG 30 ab, der als Bewegungsaktion erfolgt. Der Kontrollwurf ergibt sich aus 1W20 + Charakterstufe + IN-Modifikator des Charakters. War der Wurf erfolgreich, kann die Kugel mit einer freien Aktion bewegt und vielleicht sogar in Kontakt mit einem Gegner gebracht werden. Die Kontrolle über die Sphäre kann aus maximal 12 m Entfernung übernommen werden. Wurde die Kontrolle erlangt, muss sie aufrechterhalten werden, indem jede Runde ein Kontrollwurf gegen SG 30 ausgeführt wird. Solange ein Charakter die Kontrolle behält (d.h. seine Würfe gelingen), kann er die Kugel über eine Entfernung von 12 m + 3 m pro Charakterstufe bewegen. Die Bewegungsrate der Sphäre beträgt pro Runde 3 m + 1,50 m pro 5 Punkte, welche das Ergebnis des Kontrollwurfs den SG übersteigt. Schlägt ein Kontrollwurf fehl, schlittert die Sphäre 3 m in Richtung desjenigen, der sie versucht zu bewegen. Wenn zwei oder mehr Kreaturen sich um die Kontrolle über die Kugel streiten, müssen sie konkurrierende Kontrollwürfe ablegen. Ist keiner dabei erfolgreich, schlittert die Sphäre in Richtung desjenigen, der am Niedrigsten gewürfelt hat. Siehe auch *Sphärentalisman*.

ZERSTÖRUNG

Sollte der Zauber *Tor* auf eine *Sphäre des Nichts* gewirkt werden, besteht eine Chance von 50 % (01-50 auf W%), dass die Sphäre durch den Zauber zerstört wird, eine 35 % Chance (51-85), dass nichts passiert und eine Chance von 15 % (86-100), dass ein Riss im Raum entsteht und alles in einem Radius von 54 m auf eine andere Ebene gezogen wird. Wird die Sphäre von einem *Entzauberungszepter* berührt, heben beide Gegenstände sich in einer gewaltigen Explosion auf. Alles innerhalb eines Radius' von 18 m erleidet 2W6 x 10 Schadenspunkte. *Magie bannen* und *Magische Auftrennung* haben keinen Effekt auf eine Sphäre des Nichts.

SPHÄRENTALISMAN

AURA Starke Verwandlung	ZS 16	AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
		GEWICHT 1 Pfd.

Wer keine arkanen Zauber wirken kann, für den ist dieser Anhänger aus Adamant völlig nutzlos. Charaktere, die keine arkanen Zauber wirken können, erleiden 5W6 Schaden, wenn sie ihn einfach nur aufheben und in der Hand halten. Nimmt aber ein arkaner Zauberkundiger den Talisman an sich und nutzt ihn, während er sich gerade darauf konzentriert, eine *Sphäre des Nichts* zu kontrollieren, wird sein Modifikator auf den Kontrollwurf verdoppelt (in diesem Fall also sowohl der Intelligenzbonus als auch die Charakterstufe).

Gelingt es dem Träger des Talismans, die Kontrolle über die Sphäre an sich zu reißen, muss er nur noch jede zweite Runde einen weiteren Kontrollwurf ablegen. Gelingt es dem Charakter nicht, die Kontrolle über die Sphäre zu erlangen, bewegt diese sich auf ihn zu. Auf eine *Sphäre des Nichts* haben viele Aufhebungseffekte und -zauber keine Wirkung. Die Kraft des *Sphärentalismans* aber kann unterdrückt oder aufgehoben werden.

ZERSTÖRUNG

Ein Sphärentalisman kann nur zerstört werden, indem man ihn in eine *Sphäre des Nichts* wirft

SPINDEL DES PERFEKTEN WISSENS

AURA Starke Verwandlung	ZS 20	AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
		GEWICHT –

Die *Spindel des Perfekten Wissens* ist ein großer, heller und makelloser diamantener *Ionenstein* im Marquiseschliff von der Größe der Faust eines Halblings. Selbst ohne Magie wäre dieser Edelstein ein wertvoller Schatz, doch er ist auch noch ein mächtiger *Ionenstein*. Die *Spindel des Perfekten Wissens* wirkt wie ein *Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +4* und verleiht seinem Träger 5 Ränge in zwei zufällig erwählten Wissensfertigkeiten. Der Träger kann sich unterhalten und Sprachen verstehen, als würde er *Sprachen verstehen*, *Zungen* und Telepathie mit einer Reichweite von 30 m nutzen.

ZERSTÖRUNG

Die Spindel des Perfekten Wissens wird zerstört, wenn sie für ein ganzes Jahr von einer Kreatur ohne Verstand getragen wird.

STECKEN DES MAGISTER

AURA Stark (alle Schulen)	ZS 20	AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
		GEWICHT 5 Pfd.

Dieses mächtige Artefakt ist ein hölzerner Stecken, der mit Eisen beschlagen ist und in den verschiedene Siegel und Runen geritzt sind. Der Stecken enthält viele verschiedene Zauber und andere Kräfte. Im Gegensatz zu einem normalen Stecken hat ein *Stecken des Magister* 50 Ladungen und kann nicht wieder aufgeladen werden. Manche Kräfte des Steckens verbrauchen Ladungen, manche nicht. Außerdem verliert der Stecken seine Kräfte nicht, wenn die Ladungen verbraucht sind. Die folgenden Kräfte verbrauchen keine Ladungen:

- *Magie entdecken*
- *Person vergrößern* (Zähigkeit SG 15, keine Wirkung)
- *Pforte zuhalten*
- *Licht*
- *Magierhand*
- *Magierrüstung*

Die folgenden Kräfte verbrauchen 1 Ladung pro Anwendung:

- *Blitz* (10W6 Schaden, Reflex SG 17, halbiert)
- *Eissturm*
- *Feuerball* (10W6 Schaden, Reflex SG 17, halbiert)
- *Feuerwand*
- *Feuerwerk* (Willen oder Zähigkeit SG 16, keine Wirkung)
- *Klopfen*
- *Magie bannen*
- *Spinnennetz*
- *Unsichtbarkeit*
- *Wände passieren*

Die folgenden Kräfte verbrauchen 2 Ladungen:

- *Ebenenwechsel* (Willen SG 21, keine Wirkung)
- *Monster herbeizaubern IX*
- *Telekinese* (400 Pfd. maximal; Willen SG 19, keine Wirkung)

Ein *Stecken des Magister* verleiht seinem Träger eine Zauberresistenz von 23. Wird diese Zauberresistenz freiwillig fallengelassen, kann der Stecken auch dazu benutzt werden, arkane Zauberenergie zu absorbieren, die gegen den Träger gerichtet wird, ganz wie es ein *Auffangzepter* macht. Im Gegensatz zu dem Zepter aber konvertiert der Stecken Zaubergrade in Ladungen statt in Zauberenergie, die vom Träger eingesetzt werden kann. Hat der Stecken so viel Energie

absorbiert, dass er mehr als 50 Ladungen hat, explodiert er, als würde er einen Endschlag ausführen (siehe unten). Der Träger weiß nicht, wie viele Zaubergrade gegen ihn gewirkt werden, denn der Stecken teilt ihm dies nicht mit, wie es ein *Auffangzepter* tun würde. Das Absorbieren von Zaubern ist daher eine riskante Angelegenheit.

ZERSTÖRUNG

Ein *Stecken des Magister* kann zerbrochen werden, um einen Endschlag auszuführen. Der Träger muss dies ankündigen. Alle Ladungen, die noch in dem Stecken verblieben sind, werden in einer Explosion von 9 m freigesetzt. Alle, die sich innerhalb von 3 m in der Nähe des zerbrochenen Steckens befinden, erleiden achtmal so viel Schaden an den Trefferpunkten, wie noch Ladungen in dem Stecken sind. Wer zwischen 3 m und 6 m entfernt ist, erleidet sechsmal so viel Schaden und wer zwischen 6 m bis 9 m entfernt ist, erleidet viermal so viel Schaden, wie noch Ladungen vorhanden sind. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 23 halbiert den Schaden. Der Charakter, der den Stecken zerbrochen hat, hat eine 50 %-Chance (01-50 auf W%), auf eine andere Existenzebene zu reisen. Sollte der Charakter nicht die Ebenen wechseln (51-100), wird er durch die Explosion getötet (kein Rettungswurf).

STEIN DER WEISEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 20 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Auf den ersten Blick scheint es sich bei dieser seltenen Substanz einfach nur um einen normalen, verrußten schwarzen Stein zu handeln. Wird der Stein aufgebrochen (Zerschmettern-SG 20), zeigt sich, dass in seinem Inneren ein Hohlraum ist. Dieser Hohlraum ist mit einem magischen Quecksilber überzogen. Ein Charakter, der mindestens 10 Ränge in Handwerk (Alchemie) besitzt, kann mit diesem Quecksilber normale Metalle (Eisen und Blei) in Silber und Gold verwandeln. Ein einzelner Stein der Weisen kann bis zu 5.000 Pfund Eisen in Silber verwandeln und bis zu 1.000 Pfund Blei in Gold. Ist der Stein aber erst einmal geöffnet, wird das Quecksilber instabil und verliert innerhalb von 24 Stunden seine Kräfte. Alle Verwandlungen müssen also innerhalb dieses Zeitrahmens geschehen. Das Quecksilber im Innern des Steins kann aber auch noch zu anderen Dingen verwendet werden. Mischt man es in einen Heiltrank, solange es noch seine Kräfte besitzt, entsteht ein spezielles Öl des Lebens, das wie der Zauber *Wahre Auferstehung* wirkt, wenn es auf eine Leiche gesprenkelt wird.

ZERSTÖRUNG

Ein *Stein der Weisen* kann zerstört werden, indem man ihn einem Titanen mindestens eine Woche lang in den Schuh legt.

TALISMAN DER ZÖGERLICHEN WÜNSCHE

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 20 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Ein *Talisman der Zögerlichen Wünsche* sieht äußerlich aus wie ein *Stein der Herbeirufung von Erdelementaren* - ein rauer Stein, der mit innerer Kraft zu pulsieren scheint. Seine Kräfte sind aber völlig anderer Natur und vom Charisma seines Trägers abhängig. Jeder Charakter, der den *Talisman der Zögerlichen Wünsche* berührt, muss einen Charismawurf gegen SG 15 besteht. Bei einem Fehlschlag verhält der Talisman sich wie ein *Laststein* (siehe Seite 354). Wenn der Charakter ihn ablegt, erleidet er 5W6 Schadenspunkte und der Talisman verschwindet. Bei einem Erfolg verbleibt der Talisman beim Charakter für 5W6 Stunden oder bis er für einen *Wunsch* genutzt wurde, danach verschwindet er. Sollte der Charismawurf eine natürliche 20 ergeben haben, bleibt der Talisman beim Charakter für eine Zahl von Monaten gleich seines Charismawertes; sollte er versuchen, den Talisman loszuwerden, erscheint er wieder in seinem Besitz - in einer Tasche, am Boden des Rucksacks o.ä.

Das Artefakt ermöglicht dem Charakter für jeweils 6 volle Punkte seines Charismawertes einen *Wunsch*. Es erwärmt sich und beginnt zu pochen, wenn sein Besitzer sich innerhalb von 6 m von einer mechanischen oder magischen Falle befindet. Dies fällt aber nur auf, wenn man den Talisman festhält. Nach Ablauf der Zeit verschwindet ein *Talisman der Zögerlichen Wünsche* und lässt einen großen Diamanten im Wert von 1.000 GM x Charismawert des Charakters zurück.

ZERSTÖRUNG

Ein *Talisman der Zögerlichen Wünsche* wird zerstört, wenn man sich dies wünscht (die Quelle des *Wunsches* ist egal). Der Stein explodiert dann und verursacht bei seinem Träger 5W6 Schadenspunkte.

TALISMAN DES ABSOLUTEN BÖSEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 18 | **GEWICHT** –

Ein göttlicher Zauberkundiger böser Gesinnung, der diesen Gegenstand besitzt, kann den Talisman einsetzen, um unter den Füßen eines göttlichen Zauberkundigen guter Gesinnung, der nicht weiter als 30 m entfernt ist, einen brennenden Spalt zu öffnen. Das angepeilte Opfer wird ganz und gar verschlungen und unwiederbringlich ins Zentrum der Erde gezogen. Der Benutzer des Talismans muss böse sein und wenn er nicht wirklich absolut verkommen und schlecht in den Augen seiner bösen Gottheit ist, darf der gute Charakter einen Reflexwurf gegen SG 19 machen, um noch schnell beiseite zu springen. Das Ziel muss auf dem Boden stehen, damit die Wirkung eintreten kann. Ein *Talisman des Absoluten Bösen* hat 6 Ladungen.

Wenn ein neutraler (RN, N, CN) göttlicher Zauberkundiger einen der eingelassenen Steine berührt, erleidet er pro Runde, in der er ihn berührt, 6W6 Schadenspunkte. Berührt ein göttlicher Zauberkundiger guter Gesinnung einen der Steine, erleidet er pro Runde Kontakt 8W6 Schadenspunkte. Alle anderen Charaktere werden von dem Artefakt nicht betroffen.

ZERSTÖRUNG

Gibt man einen Talisman des Absoluten Bösen dem neugeborenen Kind eines bekehrten Bösewichts, zerfällt er sofort zu Staub.

TALISMAN DES REINEN GUTEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Hervorrufung | **ZS** 18 | **GEWICHT** –

Ein göttlicher Zauberkundiger von guter Gesinnung, der diesen Gegenstand besitzt, kann den Talisman einsetzen, um unter den Füßen eines göttlichen Zauberkundigen böser Gesinnung, der nicht weiter als 30 m entfernt ist, einen brennenden Spalt zu öffnen. Das angepeilte Opfer wird ganz und gar verschlungen und unwiederbringlich ins Zentrum der Erde gezogen. Der Benutzer des Talismans muss gut sein und wenn seine Handlungen und Gedanken nicht wirklich rein sind, darf der böse Charakter einen Reflexwurf gegen SG 19 abgelegen, um noch schnell beiseite zu springen. Das Ziel muss natürlich auf dem Boden stehen, damit die Wirkung eintreten kann. Ein Talisman des Reinen Guten hat 6 Ladungen.

Wenn ein neutraler (RN, N, CN) göttlicher Zauberkundiger einen der eingelassenen Steine berührt, erleidet er pro Runde, in der er ihn berührt, 6W6 Schadenspunkte. Berührt ein böser göttlicher Zauberkundiger einen der Steine, erleidet er pro Runde Kontakt 8W6 Schadenspunkte. Alle anderen Charaktere werden von dem Artefakt nicht betroffen.

ZERSTÖRUNG

Ein *Talisman des Reinen Guten* kann zerstört werden, indem man ihn in den Mund der Leiche eines Heiligen legt, der gestorben ist, während er freiwillig eine wirklich widerwärtige Tat begangen hat.

MÄCHTIGE ARTEFAKTE

Mächtige Artekfakte sind einzigartige Gegenstände – es gibt jeweils nur ein einziges Exemplar. Sie sind die mächtigsten magischen Gegenstände, die es überhaupt gibt, und in der Lage, das Machtverhältnis in einer Kampagne und auf ganzen Welten gehörig durcheinander zu bringen. Im Gegensatz zu allen anderen magischen Gegenständen können mächtige Artefakte nicht so einfach zerstört werden. Es gibt für jedes nur eine einzige, ganz bestimmte Möglichkeit, die seine Zerstörung herbeiführt.

AXT DER ZWERGENFÜRSTEN

		AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
AURA Starke Beschwörung und Verwandlung	**ZS** 20	**GEWICHT** 12 Pfd.

Dieses Artefakt ist eine *Scharfe zwergische Kriegsaxt des Werfens und des Verderbens (Goblins) +6.* Führt ein Zwerg die Waffe, verdoppelt sich die Reichweite seiner Dunkelsicht. Führt jedoch ein Charakter die Waffe, der einem anderen Volk angehört, erleidet er 4 Punkte temporären Charismaschaden. Solange der Charakter die Axt hält, können die Punkte nicht geheilt oder wiederhergestellt werden. Der derzeitige Besitzer der Axt erhält außerdem einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Fallen, Rüstungen, Schmuck, Steinmetzarbeiten und Waffen). Der Träger der Axt kann darüber hinaus einmal pro Woche einen älteren Erdelementar herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern IX*; Wirkungsdauer 20 Runden).

ZERSTÖRUNG

Wenn die *Axt der Zwergenfürsten* jemals von einem Goblin geführt wird, der mit ihr einen Zwergenkönig köpft, rostet sie, bis nichts mehr von ihr übrig ist.

DRACHENZAHNGEFÄSS

		AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
AURA Starke Verwandlung	**ZS** 20	**GEWICHT** 3 Pfd.

Wenn dieses Gefäß einen neuen Besitzer erhält, bringt es 2W4 Drachenzähne hervor. Wird einer dieser Zähne verschluckt, verleiht er für 1 Woche die folgenden Kräfte, sofern sein Effekt nicht als Volle Aktion beendet wird, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert:

- Der Benutzer wird augenblicklich in einen Drachen verwandelt wie durch *Drachengestalt I, II* oder *III*, dies ist von den TW des Benutzers abhängig: 12 TW oder weniger *Drachengestalt I*, 13-18 TW *Drachengestalt II*, 19 TW und mehr *Drachengestalt III*. Die Art des Drachen wählt der Benutzer gemäß seiner Gesinnung aus.
  Rechtschaffen gut: Bronzedrache, Golddrache oder Silberdrache
  Neutral gut: beliebiger Metallischer Drache
  Chaotisch gut: Kupferdrache oder Messingdrache
  Rechtschaffen neutral: beliebiger Chromatischer oder Metallischer Drache
  Neutral: beliebiger Chromatischer oder Metallischer Drache
  Chaotisch neutral: beliebiger Chromatischer oder Metallischer Drache
  Rechtschaffen böse: Blauer Drache oder Grüner Drache
  Neutral böse: beliebiger Chromatischer Drache
  Chaotisch böse: Roter Drache, Schwarzer Drache oder Weißer Drache

  Das Aussehen der Drachengestalt des Benutzers verändert sich nicht mehr, auch wenn er später weitere Zähne verschlucken sollte. In Drachengestalt erhält er folgende Vorteile:
- Er kann Drakonisch sprechen.
- Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen.
- Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen gegenüber oder hinsichtlich Drachen.
- Immunität gegen Lähmung und Schlaf; Zauberresistenz in Höhe von 11 + TW.
- Unheimliche Ausstrahlung[MHB] mit 60 m Radius Reichweite (Willen SG 10 + TW + CH-Modifikator).

  Das Gefäß produziert für jede Kreatur nur einmal Zähne; sollte sein Besitzer wechseln, ehe der letzte alle Zähne geschluckt hat, werden diese wirkungslos.

ZERSTÖRUNG

Sollte das Gefäß gleichzeitig von den Odemwaffen aller Chromatischen und Metallischen Drachenarten getroffen werden, wird es in diesem Inferno vernichtet.

FLASCHE DER GEBUNDENEN

		AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
AURA Starke Bannmagie	**ZS** 20	**GEWICHT** 4 Pfd.

Die *Flasche der Gebundenen* ist eine uralte Messingflasche mit schmalen Hals und rundem Bauch sowie einem flachen Boden, so dass sie aufrecht auf einem Tisch stehen kann. Der fest verschließende Korken ist mit Schnitzereien von bindenden Siegeln verziert und mit Zinn versiegelt. Die Legenden berichten, dass ein Magier von gewaltiger Macht und Weisheit eine dämonische Armee verzaubert und auf alle Zeiten in dieser Flasche eingeschlossen hat. Die Legion der Gebundenen kann vom Träger der Flasche gerufen und in seine Dienste gezwungen werden – so wurde sie einstmals vor uralten Zeiten gerufen, um eine phantastische Stadt zu errichten, die aber schon lange im Staub der Zeitalter begraben liegt. Doch die Flasche gibt es immer noch und ihre Bewohner sind immer noch an sie gebunden. Ein potentieller Nutzer der *Flasche der Gebundenen* muss drei geheime Befehlsworte kennen: Das Wort des Öffnens, um das Siegel zu öffnen, damit der Korken entfernt werden kann; das Wort des Bindens, um ihre Bewohner zu rufen und zu befehligen; und das Wort des Verbannens, um die Gebundenen in die Flasche zurückzuschicken. Ein Träger, der diese drei Worte kennt, kann die Flasche verwenden, als würde er beliebig *Monster herbeizaubern IX* wirken, allerdings können nur Wesen der Unterkategorie Böse herbeigerufen werden. Diese herbeigezauberten Wesen verbleiben bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang und es können keine neuen Wesen herbeigerufen werden, solange die letzten nicht zerstört oder zurückgeschickt wurden. Keine bekannte Macht kann die Flasche ohne das Wort des Öffnens öffnen. Sollte sie ohne das Wort des Bindens geöffnet werden, werden ihre 666 Bewohner befreit. Jede Minute verlässt einer die Flasche, beginnend mit den Kreaturen der 1. Stufe und weitergehend mit den höherstufigeren Wesen, bis alle entkommen sind. Sollte einer der Bewohner gerufen und befehligt werden, ohne dass das Wort des Verbannens ausgesprochen wird, ist er frei, wenn er seine Aufgabe vollendet hat, für die er gerufen wurde. Die drei Befehlsworte der *Flasche der Gebundenen* sind seit vielen, vielen Jahren verloren, doch manche Gelehrte glauben, wenigstens eines oder zwei zu kennen.

ZERSTÖRUNG

Die *Flasche der Gebundenen* kann nur zerstört werden, wenn alle an sie gebundenen Kreaturen getötet oder verbannt werden und der leere Behälter sodann mit einer *Heiligen Waffe* zerschlagen wird.

Gabel des Vergessenen

Aura Starke Verwandlung	**ZS** 20	**Gewicht** 12 Pfd.

Ausrüstungsplatz Keiner

Dieser *Verwundende unheilige Ranseur des Aufflammens +5* war einstmals die Waffe eines mächtigen Erzteufels, von dem es heißt, er habe eine ganze Schicht der Hölle beherrscht. Als er sich jedoch dem Prinzen der Dunkelheit zu widersetzen versuchte, wurde er gestürzt und in ein kaltes und abgelegenes Gefängnis am Rand des Multiversums verbannt. Der Gabel wohnt immer noch ein höllischer Abdruck der Macht des vergessenen Scheusals inne. Sie verleiht ihrem Träger einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Einschüchtern und die Macht, drei Mal am Tag *Flammenden Strahl* einsetzen zu können.

Eine nichtböse Kreatur, welche die Gabel des Vergessenen berührt, steht vor der Wahl, augenblicklich rechtschaffen böse zu werden oder zu sterben. Jene, die den Tod wählen, werden augenblicklich getötet (Zähigkeit SG 30, keine Wirkung). Jede, die sich entscheiden, rechtschaffen böse zu werden, wechseln augenblicklich die Gesinnung (kein Rettungswurf) und unterliegen einer *Aufforderung* (Willen SG 25), den Vergessenen zu finden und aus seinem eisigen Gefängnis zu befreien – im Anschluss wird er sie wahrscheinlich in seine Dienste zwingen, damit sie ihn bei seinen Racheplänen an jenen unterstützen, die ihn eingekerkert haben.

Zerstörung

Die Gabel des Vergessenen wird zerstört, wenn ein Paladin der 19. oder höheren Stufe sie berührt und lieber den Tod wählt, statt rechtschaffen böse zu werden. Dieses Opfer tötet den Paladin immer noch, allerdings kann er von den Toten wiedererweckt werden.

Himmelslinse

Aura Starke Hervorrufung	**ZS** 20	**Gewicht** 400 Pfd.

Ausrüstungsplatz Keiner

Die Himmelslinse ist eine 3,60 m durchmessende Linse in einer runenbedeckten ringförmigen Fassung aus seltsamen, fremden Metall, die in einem permanenten Orbit über einem der Sonne geweihten Tempel ihre Bahnen zieht. Mehrere kleinere Linsen ähnlicher Bauart schweben wie die Planeten eines bizarren Sonnensystems um die Hauptlinse herum und positionieren sich, um die arkanen Strahlen der Linse fokussieren zu können. Die Himmelslinse wurde erschaffen, um das Licht der heiligen Eklipsen und Sonnenkonjunktionen einzufangen, wie auch die gebrochene Dunkelheit, die zwischen den Sternen zu finden ist. Himmlische Strahlen können als extrem mächtiger Energiestrahl gelenkt werde, welcher sich als vertikale Säule sengender Energiestöße manifestiert, die auf den Boden direkt unter der Linse gerichtet sind. Abhängig vom Willen desjenigen, der die Linse kontrolliert, und der nach Einschätzung des SL geltender Wettereinflüsse verursachen diese Stöße zwischen 5W6 und 20W6 Punkte Schaden in einem Zylinder mit 1,50 m Radius, der von der Linse bis zum Boden oder zum Ziel reicht. Tagsüber besteht die Hälfte des Schadens aus Feuerschaden, während die andere Hälfte direkt göttlicher Macht entspringt und daher von Feuerresistenz nicht betroffen ist. Nachts fokussiert die Linse das ferne Licht der Sterne, weshalb der Maximalschaden nur 10W6 Schadenspunkte beträgt; die Linse funktioniert während der Stunde nach Sonnenuntergang und der Stunde vor Sonnenaufgang überhaupt nicht. Die Linse hat eine konstante Bewegungsrate von 6 m und fügt allem im betroffenen Zielbereich jede Runde Schaden zu. Opfern steht ein Reflexwurf gegen SG 25 zu, um den Schaden zu halbieren. Die Linse schwebt in einer statischen Höhe von 30 m über dem Boden und kann weder angehalten, noch beschleunigt werden. Der Besitzer der *Leitenden Flamme* kann jedoch den Kurs der Linse ändern. Wenn die Linse keine neuen Anweisungen erhält, verbleibt sie auf ihrem letzten Kurs und schlägt schließlich einen neuen elliptischen Orbit um den Sonnentempel herum ein, wobei sie alles unter sich versenkt. Der Benutzer kann den Schaden bis hin zum Maximum des unter den gegenwärtigen Lichtverhältnissen möglichen verändern und die Linse in jede Richtung steuern. Die Bewegungsrate von 6 m pro Runde lässt sich nicht verändern und sie kann sich nicht weiter als 4,5 Kilometer vom Sonnentempel entfernen, ehe sie zu diesem zurückkehrt. Nur göttliches Eingreifen oder mächtige Magie wie *Wunder* oder *Wunsch* können auf diese begrenzte Reichweite einwirken und eine neue Person oder einen anderen Ort zum Zentrum des Orbits der Linse machen.

Zerstörung

Das Licht des Vollmondes muss durch die Himmelslinse mit maximaler Kraft auf einen makellosen Silberspiegel von mindestens 3 m Durchmesser (Handwerk [Glas] SG 20 zum Herstellen) gelenkt werden. Das zweifach reflektierte Licht zerschmettert das ansonsten unzerstörbare Glas der Himmelslinse, woraufhin ihre Überreste zu Boden stürzen.

Kodex der Unzähligen Ebenen

Aura Übermächtige Verwandlung	**ZS** 30	**Gewicht** 300 Pfd.

Ausrüstungsplatz Keiner

Der Kodex der Unzähligen Ebenen ist riesig. Angeblich braucht es zwei starke Männer, um ihn überhaupt hochzuheben. Egal wie viele Seiten umgeblättert werden, es bleibt stets noch eine weitere zu lesen. Wer den Kodex zum ersten Mal öffnet, wird ganz und gar ausgelöscht, als wäre der Zauber *Zerstörung* (Zähigkeit SG 30) auf ihn gewirkt worden. Wer diesen Anschlag überlebt, der kann den Kodex lesen und seine Kräfte lernen. Das birgt jedoch einige Gefahren: Jeden Tag, an dem der Kodex studiert wird, darf der Leser einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 50 ablegen, um eine der Kräfte des Kodex' zu erlernen (wähle die gelernte Kraft per Zufall aus; addiere je einen Situationsbonus von +1 auf den Wurf pro zusätzlichem Tag des Studiums, bis eine Kraft erlernt wurde). Zugleich muss der Leser für jeden Tag des Studiums aber auch einen Willenswurf ablegen (SG 20 + 1 pro Tag des Studiums), um nicht wahnsinnig zu werden (wie durch den Zauber *Wahnsinn*). Die Kräfte des *Kodex der Unzähligen Ebenen* sind: *Astrale Projektion, Ebenenwechsel, Elementarschwarm, Mächtiger Bindender Ruf, Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen, Seele binden. Tor* und *Verbannung.* Jeder dieser Zauber kann vom Besitzer des Kodex' nach Belieben gewirkt werden (natürlich nur unter der Voraussetzung, dass er die Kraft erlernt hat). Für den Zweck aller Kräfte und Katastrophen des Kodex' hat dieser eine Zauberstufe von 30. Der SG aller Rettungswürfe gegen die Effekte liegt bei 20 + Zaubergrad. Um eine der Kräfte zu aktivieren, muss man einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 40 + doppelter Zaubergrad der Kraft ablegen; der Charakter darf nicht 10 nehmen. Misslingt dieser Wurf, wird der Benutzer von einer Katastrophe heimgesucht (würfle auf der folgenden Tabelle). Pro Anwendung einer Kraft kann ein Charakter nur eine Katastrophe auslösen.

W%	Katastrophe
01-25	*Zorn der Natur:* 1 Minute lang geht jede Runde der Zauber *Erdbeben* auf den Leser nieder. Außerdem wirkt noch der Zauber *Sturm der Vergeltung* auf den Leser. Der Leser ist das Zentrum beider Zauber.
26-50	*Teuflische Rache:* Ein Tor öffnet sich und 1W3+1 Balor, Höllenschlundteufel oder vergleichbare böse Externare treten heraus. Sie versuchen, den Leser des Kodex' zu töten.
51-75	*Ultimative Gefangenschaft:* Die Seele des Lesers wird in einem zufällig ermittelten Edelstein eingefangen (wie *Seelenfalle*, kein Rettungswurf), der sich irgendwo auf derselben Ebene befindet. Der Körper des Lesers wird unter der Erde eingekerkert (wie der Zauber *Einkerkerung*).
76-100	*Tod:* Der Leser stößt einen *Schrei der Todesfee* aus und wird dann zum Ziel des Zaubers *Zerstörung*. Dies wiederholt sich 10 Runden lang jede Runde, bis der Leser gestorben ist.

ZERSTÖRUNG

Der *Kodex der Unzähligen Ebenen* wird zerstört, wenn auf jeder Existenzebene eine seiner Seiten herausgerissenen und zurückgelassen wird. Bedenke, dass das Herausreißen einer Seite sofort eine Katastrophe auslöst.

LEITENDE FLAMME

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 20 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Gegenstand ähnelt einem Modell des Sonnensystems aus kleinen, frei kreisenden Kugeln mit einer kerzengroßen Flamme in der Mitte. Die Gerätschaft funktioniert wie ein *Ionenstein*, wird sie benutzt, positioniert sich die Flamme über dem Kopf des Benutzers und verbleibt dort relativ stationär, während die kleineren Kugel in elliptischen Bahnen um die Flamme herum zu kreisen beginnen. Der Benutzer erhält dann einen Bonus von +4 auf seine natürliche Rüstungsklasse, die Unterart Feuer, Immunität gegen Feuer und Empfindlichkeit gegen Kälte. Sofern die *Himmelslinse* nicht weiter als 4,5 km entfernt ist, kann der Benutzer die horizontale Bewegungsrichtung der Linse bestimmen, sie aber nicht zum Anhalten bringen und auch nicht die Höhe ihres Orbits von 30 m über dem Boden beeinflussen.

ZERSTÖRUNG

Wenn der Gegenstand 3 Runden lang in einen mit maximaler Kraft abgefeuerten Energiestoß der *Himmelslinse* gehalten wird, zerstört dies die Leitende Flamme.

MESSINGEI

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Übermächtige Beschwörung | **ZS** 25 | **GEWICHT** 2 Tonnen

Dieses riesige, eiförmige, intelligente, die Ebenen wechselnde Gefährt besteht fast vollständig aus Messing. Äußerlich scheint es aus einem einzigen, polierten Blech zu bestehen, besitzt aber eine Tür ins Innere, welche geöffnet werden kann. Im Inneren gibt es genug Platz für acht mittelgroße, zwei große oder eine riesige Kreatur, solange letztere sich hineinquetscht. Das Ei kann auf zwei Arten reisen: Erstens beherrscht es eine Art von *Dimensionstür*, welche das Ei und seine Insassen teleportiert. Zweitens verfügt es über *Ebenenwechsel* und kann jede gewünschte Ebene ansteuern, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen, wohin es alle Insassen mitnimmt.

Das Ei besitzt eine eigene, unverfrorene Persönlichkeit voller Macken und kann telepathisch mit allen Insassen und allen Kreaturen in 30 m Entfernung kommunizieren, egal welche Sprachen diese normalerweise sprechen. Sein Hauptziel besteht darin, die Pläne der Erzteufel der Hölle zu stören, wozu es aber Unterstützung benötigt. Häufig bietet es seine Fortbewegungsmöglichkeiten im Tausch gegen solche Hilfe an, kann unter furchtbaren Umständen und in höchster Not aber auch Kreaturen bezaubern, um seine Ziele zu erreichen – und je näher es der Vervollständigung seiner Ziele kommen, umso geringer sind seine Skrupel. Das Ei kann einmal am Tag auf einen Insassen eine Variante von *Person beherrschen* wirken, welche nicht auf Humanoide beschränkt ist, sondern jedes lebende Wesen betreffen kann. Ferner kann es bis zu drei Mal am Tag *Massen-Monster bezaubern* auf seine Insassen wirken.

ZERSTÖRUNG

Das *Messingei* implodiert, sollte ein Teufel mit 20 TW oder mehr sein Inneres betreten. Dies zerstört den Teufel und alle anderen Insassen vollkommen; ein solcherart zerstörtes Wesen kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* zurückgeholt werden.

NARAGAS HÖRNER

AUSRÜSTUNGSPLATZ KOPF

AURA Übermächtige Nekromantie | **ZS** 22 | **GEWICHT** 8 Pfd.

Nagaras Hörner sind die Krone eines berüchtigten untoten Tyrannen und dessen Symbol der Herrschaft über den Tod. Wenn die Krone von einer untoten Kreatur getragen wird, halbiert der Helm jeden Schaden, den sein Träger durch positive Energie erleidet. Ferner verursacht die Berührung des Trägers bei lebenden Kreaturen zusätzliche 5W6 Punkte negativen Schaden, welche der Träger erhält, als hätte er *Vampirgriff* gewirkt. Dies funktioniert sogar, wenn die Berührung zum Wirken eines Zaubers gehörte oder Teil eines Berührungsangriffes war. Der Träger des Helms ist immun gegen Säure und kann perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen, magische Dunkelheit eingeschlossen. Einmal am Tag kann sich der Helm auf Befehl in einen Ehrwürdigen Schwarzen Drachen verwandeln, welcher der Kreatur, die ihn herbeigezaubert hat, eine Stunde lang bedingungslos gehorcht, ehe er sich in einen Helm zurückverwandelt. Sollte der Drache getötet werden, zerstört dies nicht den Helm, verhindert aber die Anwendung dieser Fähigkeit für eine Woche. Während der Helm die Gestalt eines Drachen angenommen hat, genießt der Besitzer des Helmes die anderen Vorzüge des Helmes nicht.

ZERSTÖRUNG

Der Helm kann zerstört werden, indem man ihn zwischen den Kiefern des Totenschädels eines Ehrwürdigen Schwarzen Drachen im Herzen einer Wüste zermalmt, während die Sonne im Zenit steht.

PERFEKTER SCHLÜSSEL

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 16 | **GEWICHT** ½ Pfd.

Dieser Platinschlüssel kann nahezu jedes Schloss und jede Tür öffnen, die er nur berührt. Schlösser mit einem SG von 40 oder weniger springen auf diese Weise einfach auf. Sollte eine Kreatur, die den Schlüssel hält, eine verschlossene Tür aufzubrechen, deren SG-Zerschmettern 28 oder niedriger ist, wird die Tür aufgebrochen und geöffnet. In allen anderen Fällen verleiht der Schlüssel einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten, um Schlösser zu knacken, und einen Bonus von +10 auf Versuche, Türen einzutreten.

ZERSTÖRUNG

Es heißt, dass es irgendwo im Multiversum ein *Unmögliches Schloss* gäbe, welches nur mit diesem Schlüssel geöffnet werden könne. Wird der Schlüssel in dieses Schloss eingeführt, öffnet er das Schloss, wird dabei aber zerstört.

RÜSTUNG DES DÄMONENFÜRSTEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ RÜSTUNG

AURA Übermächtige Nekromantie | **ZS** 22 | **GEWICHT** 80 Pfd.



Diese Rüstung sieht wie eine massigere, gefährlichere Version einer *Dämonischen Rüstung* aus. Es handelt sich um eine *Ritterrüstung des Großen Bollwerks +5*, die ihrem Träger gestattet, Klauenangriffe auszuführen, welche 2W10 Schadenspunkte verursachen, als *Waffen +3* zählen und hinsichtlich Schadensreduzierung als Böse und Chaotisch zählen. Ferner müssen davon getroffene Ziele einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht vom Zauber *Ansteckung* betroffen zu werden. Die Klauen sind Teil der Rüstung und

können nicht entwaffnet werden. Der Träger der Rüstung erhält die folgenden dämonischen Merkmale, solange er sie trägt:

- Dunkelsicht 18 m; sollte er bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt die Reichweite um +18 m.
- Muss nicht atmen oder essen.
- Immun gegen Elektrizität und Gift.
- Resistenz Feuer 10, Kälte 10, Säure 10.
- Erhält Telepathie und spricht Abyssisch, Celestisch und Drakonisch.

ZERSTÖRUNG

Die *Rüstung des Dämonenfürsten* löst sich auf, sollte sie in den Tränen eines Dämonenherrschers untergetaucht werden. Wird diese üble Mischung sodann von einem Engel getrunken, zerstört dies die Rüstung.

SCHATTENSTECKEN

		AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
AURA Starke Beschwörung	**ZS** 20	**GEWICHT** 1 Pfd.

Dieses Artefakt wurde vor Jahrhunderten erschaffen. Die Schatten selbst wurden zu flüchtigen Fäden aus Schattenmaterie gewoben und dann ineinander gewirkt, so dass ein gekrümmter schwarzer Stecken entstand. Er macht den Träger leicht schattenhaft und körperloser. Der Träger erhält einen mit anderen Boni kumulativen Bonus von +4 auf die RK und Reflexwürfe. In hellem Licht aber (wie etwa im Sonnenlicht, nicht aber im Licht einer Fackel) oder in absoluter Dunkelheit erhält der Träger einen Malus von – 2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Außerdem hat der Schattenstecken folgende Kräfte:

- *Schatten herbeizaubern:* Der Stecken kann dreimal pro Tag 2W4 Schatten herbeizaubern. Diese können nicht vertrieben werden und dienen dem Träger, als wären sie mit *Monster herbeizaubern V* auf der 20. Zauberstufe beschworen worden.
- *Nachtschatten herbeizaubern:* Einmal pro Monat kann der Stecken einen Verbesserten Schattendämon beschwören, der dem Träger dient, als sei er mit *Monster herbeizaubern IX* auf der 20. Zauberstufe herbeigerufen worden.
- *Schattengestalt:* Der Träger kann dreimal pro Tag zu einem lebenden Schatten werden. Er erhält alle Bewegungsfähigkeiten, die der Zauber *Gasförmige Gestalt* verleiht.
- *Schattenblitz:* Der Stecken kann dreimal pro Tag einen Strahl aussenden, der bei einem einzelnen Ziel 10W6 Punkte Kälteschaden verursacht. Der Schattenblitz hat eine Reichweite von 30 m.

ZERSTÖRUNG

Der *Schattenstecken* vergeht zu Nichts, wenn er 24 Stunden lang kontinuierlich echtem Sonnenlicht ausgesetzt wurde.

SCHILD DER SONNE

		AUSRÜSTUNGSPLATZ SCHILD
AURA Starke Bannmagie	**ZS** 20	**GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser *Große Schild +5* trägt das Symbol der Sonne und gestattet seinem Träger, Zauber zu wirken, als wäre er ein Paladin der 20. Stufe mit einem Charisma von 20. Die erlangten Zauber sind kumulativ mit den Zaubern, über welche der Charakter eventuell bereits verfügt, selbst wenn es sich um Paladinzauber handelt. Der *Schild der Sonne* verleiht seinem Träger zudem Zauberresistenz 15 und absorbiert die ersten 10 Schadenspunkte jedes Energieangriffes (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall). Im Gegenzug muss der Träger einmal im Jahr eine Queste für eine rechtschaffen gute Gottheit unternehmen - es ist kein Rettungswurf möglich, um dem zu entgehen.

Ein chaotischer oder böser Charakter erhält vier negative Stufen, wenn er den *Schild der Sonne* trägt, solange er ihn in der Hand hält. Diese negativen Stufen können nur zurückerlangt werden, wenn der Schild aus der Hand gelegt wird, indem man ihn verstaut oder den Besitz an ihm aufgibt, nicht aber auf anderem Wege, *Genesung* o.ä. eingeschlossen.

ZERSTÖRUNG

Der Schild der Sonne kann zerstört werden, wenn ein Charakter von guter Gesinnung es in den Brunnen der Ewigen Nacht wirft und sein Licht langsam erlischt, während er in den schwarzen Tiefen versinkt und schließlich verschwindet. Sollte ein Charakter von nicht guter Gesinnung dies tun, wird der Schild nicht zerstört, sondern ist nur verloren und könnte im Rahmen einer Mission zur Ebene der Schatten gerettet werden.

SEELENSCHÄDEL

		AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
AURA Starke Nekromantie	**ZS** 18	**GEWICHT** 8 Pfd.

Diese grimmige, alabasterweiße Figur hat die Größe eines menschlichen Totenschädels. Ihre Basis ist kunstvoll gestaltet. Der *Seelenschädel* ist inaktiv, bis er sich mit einer lebenden Kreatur verbindet und zu einem mächtigen Gefährten wird, der keine Fragen stellt. Er funktioniert wie ein Halb-Leichnam (*MHB III*, Seite 151), jedoch ohne die Fähigkeiten Schlafstarre, Seele verschlingen, Telekinetischer Sturm und Wiederkehr. Er hat Härte 10 und steht unter der vollständigen Kontrolle der Kreatur, die sich mit dem Schädel verbunden hat. Hierzu ist ein 24stündiges Ritual erforderlich, bei dem es sich um eine böse Tat handelt. Paladine und gute Kleriker werden dabei zu ehemaligen Paladinen und Klerikern. Um Buße zu tun, müssen sie bei ihren Gottheiten vorsprechen und seltenen Weihrauch und Gaben im Wert von 2.500 GM erbringen, sowie versprechen, den Schädel zu verwahren.



ZERSTÖRUNG

Der *Seelenschädel* kann nicht zerstört, sondern nur verwahrt werden: Solange er von einer *Hinrichtungswaffe* oder einem *Heiligen Rächer* durchbohrt ist, gilt er als verwahrt und ist völlig inaktiv, bis das Schwert entfernt wird.

SPHÄREN DER DRACHENHERRSCHAFT

		AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER
AURA Starke Verzauberung	**ZS** 20	**GEWICHT** 5 Pfd.

Jede dieser sagenhaften *Sphären* beinhaltet die Essenz und Persönlichkeit eines Ehrwürdigen Drachen (es gibt jeweils einen für jede der zehn verschiedenen chromatischen und metallischen Gattungen). Der Träger einer *Sphäre* kann als Standard-Aktion Drachen jener Gattung beherrschen (wie *Monster beherrschen*), die mit seiner *Sphäre* assoziiert ist. Der Drache darf nicht weiter als 150 m entfernt sein und kann einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, um der Beherrschung zu widerstehen. Seine Zauberresistenz kommt gegen den Effekt nicht zur Anwendung. Jede *Sphäre der Drachenherrschaft* verleiht dem Benutzer die Boni auf die RK und die Rettungswürfe des Drachen, der in der Sphäre eingeschlossen ist. Diese Werte ersetzen die Werte des Charakters, egal ob sie besser oder schlechter sind. Die Werte können nicht verändert werden, außer der Charakter legt die Sphäre wieder ab. Wer eine *Sphäre der Drachenherrschaft* besitzt, ist gegen die Odemwaffe der Drachengattung immun, die an die Sphäre gebunden ist. Außerdem kann der Besitzer selbst dreimal pro Tag die Odemwaffe der Drachengattung einsetzen, die in der Sphäre gefangen ist.

Alle *Sphären der Drachenherrschaft* können benutzt werden, um mit anderen Besitzern einer Sphäre verbal und visuell zu kommunizieren. Der Besitzer einer *Sphäre* weiß stets, ob sich innerhalb von 15 km Drachen befinden. Bei Drachen der Gattung, die an seine *Sphäre* gebunden ist, weiß der Besitzer sogar, ob sich ein solcher Drache im Umkreis von 150 km aufhält. Befindet der Besitzer einer *Sphäre* sich innerhalb von 1,5 km zu einem Drachen, welcher der Gattung angehört, die an seine *Sphäre* gebunden ist, kann er den exakten

Aufenthaltsort und das Alter der Kreatur bestimmen. Der Träger einer *Sphäre der Drachenherrschaft* zieht sich die ewige Feindschaft aller Drachen zu, profitiert er doch von der Versklavung eines der Ihren. Dies gilt sogar dann noch, wenn er die *Sphäre* später verliert. Jede *Sphäre* hat außerdem noch eine individuelle Kraft, die einmal pro Runde auf der 10. Zauberstufe eingesetzt werden kann:

- *Sphäre der Blauen Drachen*: *Hast*.
- *Sphäre der Bronzedrachen*: *Ausspähung* (Willen SG 18, keine Wirkung).
- *Sphäre der Golddrachen*: Der Besitzer dieser Sphäre kann sich irgendeine der Kräfte der anderen Sphären zu Nutze machen – inklusive der Beherrschung und der Odemwaffen, nicht aber die Boni auf RK und Rettungswürfe oder die Immunität gegen Odemwaffen. Er kann eine einzelne Kraft aber nur einmal pro Tag anwenden. Außerdem kann der Träger andere Besitzer einer Sphäre innerhalb von 1,5 km beherrschen (Willen SG 23, keine Wirkung).
- *Sphäre der Grünen Drachen*: *Geisterhand*.
- *Sphäre der Kupferdrachen*: *Einflüsterung* (Willen SG 17, keine Wirkung).
- *Sphäre der Messingdrachen*: *Teleportieren*.
- *Sphäre der Roten Drachen*: *Feuerwand*.
- *Sphäre der Schwarzen Drachen*: *Fliegen*.
- *Sphäre der Silberdrachen*: *Kritische Wunden heilen* (Willen SG 18, halbiert).
- *Sphäre der Weißen Drachen*: *Schutz vor Energien* (Kälte) (Zähigkeit SG 17, keine Wirkung).

ZERSTÖRUNG

Eine *Sphäre der Drachenherrschaft* zerbricht sofort, wenn sie von der Odemwaffe eines Drachen getroffen wird, welcher mit dem Drachen blutsverwandt ist, der in der *Sphäre* gefangen ist. Alle im Umkreis von 27 m werden von der Odemwaffe des ehemaligen Gefangenen getroffen, wenn dieser dann frei kommt.

STÖHNENDER DIAMANT

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Übermächtige Verwandlung | **ZS** 20 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Der *Stöhnende Diamant* sieht aus wie ein ungeschliffener Diamant von der Größe einer menschlichen Faust. Er gibt ständig ein unheilvolles Stöhnen von sich, als heule er vor Schmerzen. Trotz dieses beunruhigenden Geräusches ist der *Stöhnende Diamant* nicht böse. Drei Mal am Tag kann sein Träger ihn nutzen, um 135 m³ Erde und Stein wie mittels des Zaubers *Stein formen* zu gestalten. Einmal am Tag kann der *Stöhnende Diamant* auch einen Älteren Erdelementar mit maximaler Trefferpunktzahl herbeizaubern, welcher seinem Träger dient, bis er zerstört wird; allerdings kann der Diamant immer nur einen Elementar zugleich herbeizaubern.

ZERSTÖRUNG

Der *Stöhnende Diamant* kann durch die vereinte Macht dreier elementarer Prinzen zerschlagen werden, wobei jeweils einer von der Ebene des Feuer, der Luft und des Wassers kommen muss. Selbst dann muss der Diamantstaub noch an einen Ort gebracht werden, wo er niemals mit Stein in Kontakt kommen kann.

WOLKENSCHLOSS DES STURMKÖNIGS

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Stark (alle Schulen) | **ZS** 20 | **GEWICHT** –

Diese einstige Festung des legendären Tyrannen, der nur noch als der Sturmkönig bekannt ist, durchwandert nun das bekannte Universum – manchmal auf Wunsch ihres Herren, meist aber ziellos treibend als Heimstatt mächtiger Monster, die von ihren phantastischen Kräften nichts wissen oder diese nicht nutzen können.

Dieses gewaltige und reiche Schloss wird von einem Fundament von Sturmwolken in der Luft gehalten und vorangetrieben, welche beständig mit Donner grollen und in elektrischen Stürmen knistern. Auf der gewaltigen Sturmwolke befindet sich das Schloss. Sein Grundriss ist quadratisch mit einem 24 m hohen Wachturm an jeder Ecke. In seinem Zentrum befindet sich ein 42 m hoher Turm mit sieben Ebenen und über 30 Kammern. Dieser Hauptturm ist gut ausgestattet mit vielen Hallen, Wohnräumen, Schlafzimmern, Toiletten, Küchen (deren Speisekammern sich alle 14 Tage auf magische Weise wieder füllen) und Laboratorien, die für arkane und alchemistische Forschungen geeignet sind. Jeder Wachturm enthält Wohnräume und Unterkünfte für bis zu 25 Soldaten. An einen Turm sind Stallungen für bis zu einem Dutzend Greifen, Pferdegreifen, Pegasi oder auch erdgebundenen Reittieren angeschlossen. Das Schloss kann eine Bevölkerung von 300 mittelgroßen Wesen problemlos versorgen und mit allen Annehmlichkeiten versehen.

Um das Schloss vollständig kontrollieren zu können, muss eine Kreatur wenigstens die 17. Stufe erreicht haben, das Talent Anführen und 17 Fertigkeitsränge in Wissen (Arkanes) besitzen. Sollte das Schloss bereits einen Herren haben, muss dieser besiegt werden, ehe jemand anders seinen Platz einnehmen kann. Die Bewegung des Schloss wird von einer Kammer in ihrem Herzen aus kontrolliert (eine zentrale Kammer auf der 4. Ebene des Hauptturmes). Dort dient ein Becken reinen elementaren Wassers als Mittel der Ausspähung für den Herren des Schlosses, es zeigt allerdings nur Orte innerhalb des Schlosses und einem Bereich von 30 m jenseits der Mauern. Der Herr oder eine von ihm bestimmte Person kann die Bewegung des Schlosses von dieser Kammer aus lenken. Es hat eine Fluggeschwindigkeit von 75 m (unbeholfen) und verwendet den Fertigkeitsmodifikator für Fliegen desjenigen, der seine Bewegung steuert. Das Schloss kann auf der Stelle schweben, ohne dass ein Fertigkeitswurf für Fliegen erforderlich wäre, und riskiert auch niemals, bei einem misslungenen Wurf abzustürzen. Wenn es nicht kontrolliert wird, bewegt es sich zufällig, wobei es manchmal minütlich die Richtung wechselt, manchmal aber auch tagelange demselben Kurs folgt, dabei meidet es aber immer den Boden und andere Gefahren. Es ist bekannt, dass das Schloss andere Existenzebenen bereisen kann, allerdings weiß man von keinem anderen Herrn als dem Sturmkönig, welcher diese Kraft genutzt hat. Der Herr des Schlosses erhält die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten:

- *Gewittersturm herbeirufen* 1/Tag. Der Herr des Schlosses muss sich im Kontrollraum oder einem der Türme aufhalten, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
- *Sturm der Vergeltung* 1/Tag. Der Herr des Schlosses muss sich im Kontrollraum aufhalten, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Der Sturm wirkt auf alles innerhalb seiner Reichweite unterhalb des Wolkenfundaments des Schlosses (660 m)
- *Wächter und Hüter* 1/Tag auf den Hauptturm.
- *Windwall* nach Belieben. Dieser Effekt umgibt das ganze Schloss mit einer Reichweite von 30 m und kann vom Kontrollraum oder einem der Türme aus vom Herren oder einer von ihm bestimmten Kreatur mit einer Standard-Aktion ausgelöst oder gesenkt werden.

ZERSTÖRUNG

Das Wolkenschloss des Sturmkönigs kann nur zerstört werden, wenn es von ausreichend starken Winden aufgelöst wird. Die einzigen Winde, welche hierfür in Frage kommen, können nur in den turbulentesten Schichten der Ebene der Luft gefunden werden (und da niemand weiß, wie man das Schloss die Ebenen wechseln lässt, müsste man es erst einmal auf der Ebene der Luft antreffen, um es zerstören zu können). Andere Angriffe können Mauern zum Einsturz bringen oder sogar die Wachtürme zum Wegknicken und Absturz bringen, doch der Kontrollraum und die Ebenen darunter bestehen auch in Gestalt einer Ruine auf einer kleineren Sturmwolke weiter, solange die Bedingung zur Zerstörung nicht erfüllt wird.

Intelligente Gegenstände

Zu den wundersamsten magischen Gegenständen gehören jene mit eigener Intelligenz. Jene Schätze überwinden die Kluft zwischen Werkzeug und wahrem Verbündeten. Diesen Dingen wurde ein Bewusstsein verliehen und sie denken und fühlen genauso, wie es die Charaktere tun, so dass sie als NSC behandelt werden sollten. Intelligente Gegenstände verfügen über einige zusätzliche Fähigkeiten und haben manchmal recht außergewöhnliche Kräfte und einen bestimmten Zweck. Im Gegensatz zu einmal einsetzbaren Gegenständen oder Gegenständen mit Ladungen können nur permanente Gegenstände intelligent sein. Das bedeutet, dass Tränke, Schriftrollen, Stäbe u.ä. niemals intelligent sein können. Generell ist weniger als 1 % aller magischen Gegenstände intelligent.

Da sie Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte besitzen, kann man sie eigentlich eher als Kreaturen bezeichnen. Behandle sie daher wie Konstrukte. Intelligente Gegenstände haben oft die Fähigkeit, ihre Umgebung nach Belieben auszuleuchten (so wie etwa magische Waffen) und sind sonst oft nicht in der Lage, auf andere Weise zu sehen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen magischen Gegenständen können intelligente Gegenstände ihre Kräfte selbst aktivieren und müssen nicht auf ein Befehlswort ihres Besitzers warten. Intelligente Gegenstände agieren, wenn ihre Besitzer initiativetechnisch am Zug sind.

Einen intelligenten Gegenstand entwerfen

Die Erschaffung intelligenter Gegenstände folgt recht einfachen Regeln. Intelligente Gegenstände müssen über eine Gesinnung, geistige Attributswerte, Sprachen, Sinne und mindestens eine andere besondere Fähigkeit verfügen. Diese Werte und Fähigkeiten können während der Erschaffung verbessert werden. Dadurch steigen die Kosten für den Gegenstand. Viele dieser Fähigkeiten verbessern das Ego des Gegenstands. Intelligente Gegenstände mit einem hohen Ego sind nur schwer zu kontrollieren und übernehmen manchmal sogar die Kontrolle über ihren Besitzer, was sie natürlich in gewisser Weise gefährlich macht.

Ein intelligenter Gegenstand hat einen Grundpreis von 500 GM. Willst du den Gesamtwert eines intelligenten Gegenstands ermitteln, musst du diese Kosten mit den Kosten für zusätzliche Fähigkeiten addieren, welche der Gegenstand aufgrund seiner Intelligenz besitzt, bevor du sie auf den Basispreis für magische Gegenstände addierst.

Die Gesinnung intelligenter Gegenstände

Jeder intelligente Gegenstand hat eine Gesinnung (siehe Tabelle 6-2). Denke daran, dass intelligente Waffen bereits eine Gesinnung haben. Diese wird entweder angegeben oder impliziert. Erschaffst du einen zufälligen magischen Gegenstand, muss die Gesinnung dieses Gegenstands mit seinen Fähigkeiten im Einklang stehen.

Ein Charakter, dessen Gesinnung nicht mit der Gesinnung des intelligenten Gegenstands übereinstimmt, erhält eine negative Stufe, wenn er diesen Gegenstand an sich nimmt (siehe die Sternchen in Tabelle 6-2 für Ausnahmen). Diese negative Stufe resultiert nie in einem Stufenverlust, bleibt aber bestehen, solange der Charakter den Gegenstand trägt. Sie kann nicht überwunden werden (auch nicht durch *Genesung*). Die negative Stufe ist kumulativ mit allen anderen Nachteilen, welche der Gegenstand einem unpassenden Träger verleiht.

Gegenstände mit einem Ego (siehe unten) von 20 bis 29 verleihen zwei negative Stufen. Gegenstände mit einem Ego von 30 oder höher verleihen drei negative Stufen.

Die Attributswerte intelligenter Gegenstände

Intelligente Gegenstände besitzen alle drei geistigen Attributswerte: Intelligenz, Weisheit und Charisma. Zu Beginn liegen alle diese Werte bei 10, sie können jedoch bis auf 20 gesteigert werden. Auf Tabelle 6-3 werden die Kosten für die Steigerung der Attributswerte angegeben. Die Kosten müssen für jeden Attributswert gezahlt werden, der über 10 gesteigert wird. Ein intelligenter Gegenstand beispielsweise, der die Werte Intelligenz 15, Weisheit 12 und Charisma 10 besitzt, würde 2.400 GM mehr kosten als die unveränderte Variante (inklusive der 500 GM, die für intelligente Gegenstände an sich gezahlt werden müssen).

Intelligente Gegenstände und Sprachen

Wie ein Charakter versteht auch ein intelligenter Gegenstand die Gemeinsprache und eine zusätzliche Sprache pro Punkt Intelligenzbonus. Rufe dir die Herkunft und den Zweck des Gegenstands in Erinnerung und suche dann die passenden Sprachen aus. Kann der Gegenstand nicht sprechen, kann er die Sprachen, die er kennt, immer noch lesen und verstehen.

Sinne und Kommunikation

Jeder intelligente Gegenstand hat zu Beginn die Fähigkeit, 9 m weit sehen und hören zu können, und die Fähigkeit, sich empathisch mit seinem Besitzer zu unterhalten. Der Gegenstand kann seinen Besitzer nur zu etwas ermutigen oder von etwas abraten, indem er gewisse Wünsche und Emotionen fördert. Zusätzliche Formen der Kommunikation und bessere Sinne erhöhen die Kosten des Gegenstands und sein Ego, wie in Tabelle 6-4 angegeben.

Empathie (ÜF): Empathie ermöglicht es dem Gegenstand, den Besitzer zu gewissen Handlungen zu ermutigen oder ihn davon abzubringen, indem er Wünsche und Emotionen vermittelt. Empathie ermöglicht keine verbale Kommunikation.

Sprache (ÜF): Ein intelligenter Gegenstand, der in der Lage ist zu sprechen, kann in jeder ihm bekannten Sprache kommunizieren.

Telepathie (ÜF): Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann ein intelligenter Gegenstand mit seinem Besitzer telepathisch kommunizieren, egal welche Sprachen die beiden kennen. Der Besitzer muss jedoch Körperkontakt zum Gegenstand haben, damit dieser so mit ihm kommunizieren kann.

Sinne: Mit Hilfe seiner Sinne kann ein intelligenter Gegenstand auf die angegebene Entfernung hören und sehen. Verleihst du deinem intelligenten Gegenstand die Fähigkeiten Dunkelsicht oder Blindgespür, kann dieser jene Sinne auf dieselbe Entfernung wie seine normalen Sinne einsetzen.

Sprachen lesen (AF): Der Gegenstand kann Texte in jeder erdenklichen Sprache lesen, egal welche Sprachen ihm bekannt sind.

Magie lesen (ÜF): Ein intelligenter Gegenstand mit dieser Fähigkeit kann magische Texte und Schriftrollen lesen, als würde er den Zauber *Magie lesen* einsetzen. Der Gegenstand kann mit dieser Fähigkeit jedoch keine Schriftrollen oder anderen Gegenstände aktivieren. Intelligente Gegenstände können diese Fähigkeit mit einer freien Aktion unterdrücken und wieder aktivieren.

DIE KRÄFTE INTELLIGENTER GEGENSTÄNDE

Jeder intelligente Gegenstand sollte mindestens eine Kraft besitzen. Mächtigere intelligente Gegenstände besitzen jedoch gleich eine ganze Reihe von Kräften. Um die Kräfte eines Gegenstands zu ermitteln, kannst du diese auf Tabelle 6-5 auswählen oder auswürfeln. Alle Kräfte können nach Gutdünken des Gegenstands eingesetzt werden, die meisten intelligenten Gegenstände folgen aber den Wünschen ihrer Besitzer. Das Aktivieren einer Kraft oder die Konzentration auf eine aktive Kraft entsprechen einer Standard-Aktion des Gegenstands. Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Zauberstufe des Gegenstands. Die SG für Rettungswürfe basieren auf dem höchsten geistigen Attributswert des Gegenstands.

INTELLIGENTE GEGENSTÄNDE MIT EINEM BESONDEREN ZWECK

Manche intelligenten Gegenstände haben einen bestimmten Zweck, der sie motiviert und ihre Handlungen bestimmt. Intelligente Gegenstände mit einem besonderen Zweck erhalten einen Bonus von +2 auf ihr Ego. Der Zweck eines Gegenstands muss mit seiner Art und seiner Gesinnung im Einklang stehen und sollte sinnvoll ins Spiel eingebunden werden. Er sollte als Individuum mit einem Ziel behandelt werden und nicht als fanatische Parodie. Hat ein Schwert beispielsweise den Zweck „Besiege/Töte arkane Zauberkundige“, bedeutet das nicht, dass es seinen Besitzer dazu zwingt, jeden Magier umzubringen, den er sieht. Und genauso wenig glaubt dieses Schwert, dass es möglich ist, jeden einzelnen Magier, Hexenmeister oder Barden zu töten. Die Eigenschaft bedeutet viel mehr, dass das Schwert arkane Zauberkundige hasst und vielleicht die Hexenkönigin des Nachbarlandes beseitigen möchte. Ebenso wenig bedeutet der Zweck „Verteidige Elfen“, dass der Gegenstand seinem Besitzer nur helfen möchte, wenn dieser ein Elf ist. Die Eigenschaft bedeutet vielmehr, dass der Gegenstand den Elfen im Allgemeinen helfen möchte, indem er ihre Feinde stürzt und ihren Anführern hilft. Hat ein Gegenstand den Zweck „Besiege/Töte alle“, hat er diesen nicht nur zur Selbstverteidigung. Diese Eigenschaft bedeutet, dass der Gegenstand nicht ruhen wird (und auch seinen Besitzer nicht zur Ruhe kommen lassen wird), bis er sich nicht über alle anderen Wesen erhoben hat.

In Tabelle 6-7 werden einige Beispiele dafür aufgelistet, welchen Zweck ein intelligenter Gegenstand haben könnte. Ignoriert der Besitzer diesen Zweck oder handelt er ihm entgegen, erhält der Gegenstand einen Bonus von +4 auf sein Ego, bis sein Besitzer wieder mit ihm kooperiert. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus von +2 auf das Ego, den intelligente Gegenstände mit einem besonderen Zweck ohnehin erhalten.

KRÄFTE DES BESONDEREN ZWECKS

Kräfte des besonderen Zwecks funktionieren nur, wenn der Gegenstand seinem besonderen Zweck nachkommt. Diese Entscheidung wird immer vom Gegenstand selbst getroffen, es sollte jedoch immer leicht ersichtlich sein, wie die Mittel nun dem Zweck dienen. Im Gegensatz zu seinen sonstigen Kräften, kann der Gegenstand seinem Besitzer den Einsatz der Kräfte des Besonderen Zwecks verwehren, selbst wenn der Besitzer dominant ist (siehe „Gegenstände versus Charaktere“ unten). Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Zauberstufe des Gegenstands. Die SG der Rettungswürfe gegen die Kräfte basieren auf dem höchsten geistigen Attributswert des Gegenstands. Hinsichtlich der Kräfte des besonderen Zwecks siehe auch Tabelle 6-6.

DAS EGO INTELLIGENTER GEGENSTÄNDE

Das Ego eines intelligenten Gegenstands gibt an, wie mächtig der Gegenstand und wie stark seine Persönlichkeit ist. Das Ego ergibt sich aus der Summe aller Ego-Modifikatoren des Gegenstands plus dem zusätzlichen Bonus für den Grundpreis des Gegenstands (die Kosten für die Verbesserungen des Gegenstands werden nicht mit eingerechnet). Das Ego eines Gegenstands gibt an, ob er selbst oder der Besitzer in der Beziehung dominant ist (siehe unten).

TABELLE 6-1: EGO-MODIFIKATOR NACH GRUNDPREIS

GRUNDPREIS DES MAGISCHEN GEGENSTANDS	EGO-MODIFIKATOR
Bis zu 1.000 GM	—
1.001 – 5.000 GM	+1
5.001 – 10.000 GM	+2
10.001 – 20.000 GM	+3
20.001 – 50.000 GM	+4
50.001 – 100.000 GM	+6
100.001 – 200.000 GM	+8
200.001 GM und mehr	+12

TABELLE 6-2: GESINNUNG INTELLIGENTER GEGENSTÄNDE

W%	GESINNUNG DES GEGENSTANDES
01 – 10	Chaotisch Gut
11 – 20	Chaotisch Neutral*
21 – 35	Chaotisch Böse
36 – 45	Neutral Böse*
46 – 55	Rechtschaffen Böse
56 – 70	Rechtschaffen Gut
71 – 80	Rechtschaffen Neutral*
81 – 90	Neutral Gut*
91 – 100	Neutral

* Dieser Gegenstand kann auch von Charakteren benutzt werden, deren Gesinnung mit dem nicht-neutralen Teil der Gesinnung des Gegenstands im Einklang steht.

TABELLE 6-3: ATTRIBUTSWERTE INTELLIGENTER GEGENSTÄNDE

WERT	PREISMODIFIKATOR	EGO-MODIFIKATOR
10	—	—
11	+200 GM	—
12	+500 GM	+1
13	+700 GM	+1
14	+1,000 GM	+2
15	+1,400 GM	+2
16	+2,000 GM	+3
17	+2,800 GM	+3
18	+4,000 GM	+4
19	+5,200 GM	+4
20	+8,000 GM	+5

TABELLE 6-4: SINNE UND KOMMUNIKATIONSWEISEN INTELLIGENTER GEGENSTÄNDE

WERT	PREISMODIFIKATOR	EGO-MODIFIKATOR
Empathie	—	—
Sprache	+500 GM	—
Telepathie	+1.000 GM	+1
Sinne (9 m)	—	—
Sinne (18 m)	+500 GM	—
Sinne (36 m)	+1.000 GM	—
Dunkelsicht	+500 GM	—
Blindgespür	+5.000 GM	+1
Sprachen lesen	+1.000 GM	+1
Magie lesen	+2.000 GM	+1

Tabelle 6-5: Kräfte intelligenter Gegenstände

W%	Kraft	Preismodifikator	Ego-Modifikator
01 – 10	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des Grades 0 wirken.	+1.000 GM	+1
11 – 20	Gegenstand kann drei Mal pro Tag Zauber des 1. Grads wirken.	+1.200 GM	+1
21 – 25	Gegenstand kann nach Belieben *Magische Aura* auf sich selbst wirken.	+2.000 GM	+1
26 – 35	Gegenstand kann einmal pro Tag Zauber des 2. Grads wirken.	+2.400 GM	+1
36 – 45	Gegenstand hat 5 Ränge in einer Fertigkeit.*	+2.500 GM	+1
46 – 50	Gegenstand kann sich Gliedmaßen wachsen lassen und mit einer Bewegungsrate von 3 m fortbewegen.	+5.000 GM	+1
51 – 55	Gegenstand kann einmal pro Tag Zauber des 3. Grads wirken.	+6.000 GM	+1
56 – 60	Gegenstand kann drei Mal pro Tag Zauber des 2. Grads wirken.	+7.200 GM	+1
61 – 70	Gegenstand hat 10 Ränge in einer Fertigkeit.*	+10.000 GM	+2
71 – 75	Gegenstand kann sich in eine andere Gestalt derselben Größe verwandeln.	+10.000 GM	+2
76 – 80	Gegenstand kann *Fliegen*, als würde er den gleichnamigen Zauber verwenden, Bewegungsrate 9 m.	+10.000 GM	+2
81 – 85	Gegenstand kann einmal pro Tag Zauber des 4. Grads wirken.	+11.200 GM	+2
86 – 90	Gegenstand kann sich einmal pro Tag teleportieren.	+15.000 GM	+2
91 – 95	Gegenstand kann drei Mal pro Tag Zauber des 3. Grads wirken.	+18.000 GM	+2
96 – 100	Gegenstand kann drei Mal pro Tag Zauber des 4. Grads wirken	+33.600 GM	+2

* Intelligente Gegenstände können nur Fertigkeiten besitzen, die auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma basieren, solange sie sich nicht auch auf irgendeine Weise fortbewegen können.

Tabelle 6-6: Kräfte des besonderen Zwecks

W%	Kraft	Preismodifikator	Ego-Modifikator
01-20	Gegenstand kann alle Feinde seines besonderen Zwecks im Umkreis von 18 m entdecken	+10.000 GM	+1
21-35	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 4. Grads wirken	+56.000 GM	+2
36-50	Besitzer erhält einen Glücksbonus von +2 auf Angriffs- und Rettungswürfe	+80.000 GM	+2
51-65	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 5. Grads wirken	+90.000 GM	+2
66-80	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 6. Grads wirken	+132.000 GM	+2
81-95	Gegenstand kann nach Belieben Zauber des 7. Grads wirken	+182.000 GM	+2
96-100	Gegenstand kann einmal pro Monat *Wahre Auferstehung* auf seinen Besitzer wirken	+200.000 GM	+2

Gegenstände versus Charaktere

Wenn ein Gegenstand ein Ego besitzt, hat er einen eigenen Willen. Der Gegenstand ist seiner Gesinnung stets treu. Ist der Besitzer des Gegenstands den Zielen der Gesinnung oder dem besonderen Zweck des Gegenstands nicht treu, kommt es zu einem Persönlichkeitskonflikt – Gegenstand gegen Charakter. Ein Gegenstand mit einem Ego von 20 oder höher hält sich selbst immer für überlegen. Mit einem solchen Gegenstand kommt es immer zu einem Persönlichkeitskonflikt, wenn der Besitzer nicht immer mit ihm übereinstimmt.

Wenn es zu einem Persönlichkeitskonflikt kommt, muss der Besitzer einen Willenswurf machen, der SG entspricht dem Egowert des Gegenstands. Ist der Wurf erfolgreich, ist der Besitzer dominant. Schlägt der Wurf fehl, ist der Gegenstand dominant. Die Dominanz währt einen Tag lang oder solange, bis es zu einer kritischen Situation kommt (ein großer Kampf, eine ernsthafte Bedrohung für den Gegenstand oder den Charakter usw.). Sollte der Gegenstand dominant sein, widersteht er den Wünschen des Charakters und fordert Zugeständnisse ein, wie etwa die folgenden:

- Der Charakter soll Verbündete oder Gegenstände loswerden, deren Gesinnung oder Persönlichkeit dem Gegenstand nicht passen.
- Der Charakter soll alle magischen Gegenstände oder alle Gegenstände einer bestimmten Art ablegen.
- Der Charakter soll sich dem Willen des Gegenstands unterwerfen, so dass der Gegenstand bestimmen kann, wo es langgeht.
- Der Charakter soll sofort Kreaturen ausfindig machen und töten, welche dem Gegenstand verhasst sind.
- Der Charakter soll Gegenstände besorgen, welche den intelligenten Gegenstand schützen, wenn er nicht gebraucht wird.
- Der Charakter soll den Gegenstand bei jeder Gelegenheit mit sich führen.
- Der Charakter soll den Gegenstand an einen passenderen Besitzer abtreten, wenn es zu einem Gesinnungskonflikt gekommen ist.

Unter extremen Bedingungen kann der Gegenstand zu noch härteren Maßnahmen greifen, wie etwa den folgenden:

- Er zwingt seinen Besitzer zu kämpfen.
- Er weigert sich, Gegner anzugreifen.
- Er greift den Besitzer oder dessen Verbündete an.
- Er zwingt den Besitzer, sich einem Gegner zu ergeben.
- Er lässt sich selbst aus der Hand des Charakters fallen.

Wenn die Gesinnung des Charakters und des Gegenstands übereinstimmen oder ihre Persönlichkeiten und Ziele harmonisieren, kommt es selten zu solchen Konflikten. Es kann aber natürlich vorkommen, dass ein Gegenstand sich einen schwächeren Besitzer wünscht, um diesen dann besser dominieren zu können. Oder der Gegenstand wünscht sich einen mächtigeren Besitzer, um seine Ziele besser erreichen zu können.

Alle magischen Gegenstände mit Persönlichkeiten wünschen sich, eine wichtige Rolle zu spielen, vor allem wenn es zum Kampf kommt. Sie sehen jeden anderen als Rivalen, selbst Kreaturen mit derselben Gesinnung. Und kein intelligenter Gegenstand will seinen Besitzer mit anderen teilen. Intelligente Gegenstände sind sich der Anwesenheit anderer intelligenten Gegenstände im Umkreis von 18 m bewusst. Die meisten intelligenten Gegenstände versuchen ihr Bestes, um ihre Besitzer abzulenken oder in die Irre zu führen, so dass der Rivale ignoriert oder zerstört wird. Die Gesinnung des Gegenstands kann sein Verhalten jedoch beeinflussen.

Gegenstände mit Persönlichkeiten können nie vollständig von ihren Besitzern kontrolliert oder zum Schweigen gebracht werden, genauso wie diese Gegenstände ihre Besitzer nie vollständig unter ihre Kontrolle bringen können. Es mag sein, dass ein Gegenstand nicht mächtig genug ist, um seine Wünsche einzufordern, das hält ihn aber nicht davon ab, sie lautstark zu verkünden.

Tabelle 6-7: Besonderer Zweck intelligenter Gegenstände

W%	KRAFT	EGO-MODIFIKATOR
01-20	Besiege/Töte alle, die eine entgegen gesetzte Gesinnung besitzen*	+2
21-30	Besiege/Töte arkane Zauberkundige (inklusive aller zauberkundigen Monster, die zauberähnliche) Fähigkeiten einsetzen	+2
31-40	Besiege/Töte göttliche Zauberkundige (inklusive göttlicher Wesenheiten und deren Diener)	+2
41-50	Besiege/Töte alle, die keine Zauberfähigkeiten besitzen	+2
51-55	Besiege/Töte alle Kreaturen einer bestimmten Art (siehe die besondere Eigenschaft Verderben für Wahlmöglichkeiten)	+2
56-60	Besiege/Töte ein bestimmtes Volk oder Kreaturen einer bestimmten Art	+2
61-70	Verteidige ein bestimmtes Volk oder Kreaturen einer bestimmten Art	+2
71-80	Besiege/Töte Diener einer bestimmten Gottheit	+2
81-90	Verteidige die Diener und Interessen einer bestimmten Gottheit	+2
91-95	Besiege/Töte alle (außer den Gegenstand selbst und dessen Besitzer)	+2
96-100	Wähle einen Zweck aus	+2

* Die neutrale (N) Version dieses Gegenstands hat den Zweck, das Gleichgewicht zu erhalten, indem sie mächtige Vertreter der extremen Gesinnungen (RG, RB, CG, CB) besiegt/tötet.

Tabelle 6-8: Wesenszüge intelligenter Gegenstände

Viele intelligente Gegenstände besitzen Persönlichkeiten wie manche NSC auch – sie haben Vorlieben, Abneigungen und Macken. Würfle auf der folgenden Tabelle einen oder mehrere Persönlichkeitszüge für intelligente Gegenstände aus:

W%	Wesenszug
01	Stimmt anderen stets zu, ändert aber rasch wieder die Meinung
02	Ist sehr an Schätzen interessiert
03	Verhält sich geheimnisvoll und beantwortet Fragen in Reimen oder Poesie
04	Mag keine fremden Gesichter
05	Wettet gern zum Spaß auf Kleinigkeiten
06	Spricht von sich selbst in der dritten Person
07	Feilscht um den Einsatz einiger seiner Kräfte
08	Fragt ständig, wie etwas riecht oder schmeckt
09	Wird laut, wenn er aufgeregt ist
10	Alleswisser
11	Höflich, aber erkennbar unehrlich
12	Entschuldigt sich ständig
13	Stößt dauernd Drohungen aus, die er gar nicht erfüllen könnte
14	Sehr abgeklärt, rät Erfolge und Niederlagen aus philosophischer Sicht zu betrachten
15	Schweigsam
16	Kichert oder lacht über das Unglück anderer
17	Spricht Leute mit dem falschen Namen an – und das fortlaufend
17	Gibt Leuten Spitz- oder Kosenamen
18	Betet häufig
19	Verteilt Süßigkeiten (Kekse, Zuckerstangen usw.)
20	Erscheint meist überrascht und etwas beleidigt, wenn man ihn anspricht
21	Wirft eine Münze bei Entscheidungen
22	Hat durchnummerierte Regeln für verschiedene Situationen und zitiert sie, wo es angebracht ist
23	Teilt den Leuten den „wahren“ Grund für ihr Tun mit
24	Fragt um Rat oder Meinungen hinsichtlich sehr unwahrscheinlicher Situationen
25	Spricht sehr formell, ohne Abkürzungen und mit bedeutsameren Worten als erforderlich
26	Leicht abgelenkt von bedeutungslosen Dingen
27	Versteht Witze und Metaphern nicht
28	Hat seltsame Ansichten, auf deren Basis er alle beurteilt
29	Zählt gerne Dinge
30	Sucht immer nach Kompromissen
31	Redet immer mit sich selbst
32	Sehr schlechter Lügner
33	Stellt unhöfliche Fragen, ohne zu erkennen, dass er die Leute beleidigt
34	Grummelt und beschwert sich über die mit jeder von ihm verlangten Aktivität verbundenen Schwierigkeiten
35	Reagiert sehr empfindlich auf Kritik oder Streit
36	Geistig abwesend
37	Macht eine bestimmte Art von Kreaturen für jedes Problem verantwortlich
38	Intellektueller Tyrann
39	Stellt Vergleiche zu der Geschichte oder zu Sagen her, ohne sie zu erklären
40	Verabscheut eine bestimmte Geländeart und beschwert sich fortwährend, wenn er sich in dieser befindet
41	Fragt ständig nach Dingen außerhalb seines Wahrnehmungsbereichs
42	Stellt Listen an Dingen auf, die sein Träger oder Benutzer jeden Tag erledigen soll
43	Kann kein Geheimnis bewahren
44	Scheint irgendwie überrascht, wenn jemand eine gute Idee hat oder etwas Produktives tut
45	Bricht leicht in Tränen aus
46	Gerät schnell in Wut
47	Hat Angst vor Krankheiten und kranken Leuten
48	Benutzt ständig dieselbe Phrase
49	Murmelt immer ein Wort, dass sich auf das letzte Wort eines anderen reimt
50	Erfreut sich an Späßen und Wortspielen
51	Macht Tiergeräusche, wenn er sich bedroht fühlt oder aufgeregt ist
52	Ein Genießer guter Literatur und Poesie, der gerne Vorträge darüber hält und auch selbst dichtet
53	Sehr abergläubisch
54	Treibt seinen Träger an, keine Herausforderung und kein Wagnis abzulehnen
55	Benutzt nie ein einzelnes Wort, sondern gleich zehn
56	Bittet ständig darum, zerstört zu werden, reagiert aber panisch, sollte jemand dem nachkommen wollen
57	Hat immer einen Grund parat, warum etwas nicht funktioniert
58	Behauptet, in seinen Träger verliebt zu sein

59	Erzählt langweilige Geschichten über gewöhnliche Dinge
60	Schlägt ständig Dinge vor, die Aktivitäten „spaßiger“ und „interessanter“ machen
61	Sammelt Fremdworte und verwendet sie gerne anstatt der normalen Begriffe
62	Ist in seinen Träger vernarrt
63	Ignoriert seinen Träger oft
64	Verachtet sich selbst
65	Singt zuweilen nervige kleine Reime
66	Tut so, als wäre er der Freund seines Trägers, hasst ihn aber offenkundig
67	Verachtet offen jede organisierte Religion und hält alle Götter für selbstsüchtige Lügner
68	Wird mit jedem Rückschlag wütender und entschlossener
69	Hält die meisten Gegenstände für intelligent
70	Scheint keinen moralischen Kompass zu besitzen und schlägt entsetzliche Lösungen für kleinere Probleme vor
71	Spricht manchmal tagelang mit niemanden
72	Glaubt den Verstand zu verlieren
73	Nennt ständig die Namen von berühmten Leuten, die ihn in der Vergangenheit angeblich besessen haben
74	Furchtbare Grammatik und Rechtschreibung
75	Wird nie müde, neue Dinge zu erlernen und sich interessante Wissensbröckchen anzueignen
76	Beschwert sich über Gerüche, die sonst niemand wahrnimmt
77	Möchte in Bier, Wein oder andere alkoholische Getränke getunkt werden und verhält sich dann, als wäre er betrunken
78	Singt gern, aber leider völlig falsch
79	Gibt allen anderen die Schuld
80	Ist eine endlose Quelle an Geschwätz, hört nie auf, über Gerüchte und Skandale zu plappern, deren Details er selbst erfindet
81	Behandelt alle anderen als niedere Lebewesen
82	Sehr heiter, versucht andere mit Liedern, Witzen oder erheiternden Geschichten aufzumuntern
83	Wird umso ruhiger und entspannter, je schlechter die Lage wird, umgekehrt ist er nervös und gereizt, wenn alles zu funktionieren scheint
84	Kann sich keine Einzelheiten richtig merken
85	Erfindet Geschichten
86	Vermeidet es, mit anderen Kreaturen als seinem Träger zu sprechen
87	Will immer das Zentrum der Aufmerksamkeit sein
88	Ist etwas verrückt, wenn er von seinem Träger getrennt wird
89	Fragt andere über ihren Hintergrund aus, um festzustellen, ob sie „passen“
90	Ist häufig hinsichtlich des Tuns anderer verwirrt und fragt nach dem Grund für bestimmte Handlungen
91	Sehr neidisch und besitzergreifend, was seinen Träger angeht
92	Erwähnt andauernd eine heroische Schlacht, an der er teilgenommen hat und das nichts sich damit vergleichen ließe
93	Diagnostiziert bei jedem Manien, Macken oder Flüche, irrt sich aber oft
94	Erklärt einfache Dinge, die keiner Erklärung bedürfen
95	Wünscht sich, nicht mehr an den Gegenstand gebunden zu sein, und sucht jemanden, der ihn dabei helfen kann
96	Hält sich für einen gefangenen Gott
97	Hat einen imaginären ätherischen Freund
98	Hat Angst vor der Dunkelheit
99	Weist Leute zurecht, wenn diese fluchen
100	Spricht nur selten, kichert dafür aber oft laut und irrsinnig

Intelligente Beispielgegenstände

Die folgenden intelligente Gegenstände sind Beispiele für die Dinge, die hergestellt oder in Schatzhorten gefunden werden können:

Beissbeutel

Preis Keiner

Aura Starke Beschwörung | **ZS** 17 | **Gewicht** 15 Pfd.

Gesinnung Chaotisch Böse | **Sinne** 9 m, Blindgespür

Intelligenz 10 | **Weisheit** 14 | **Charisma** 14 | **Ego** 17

Sprache Sprachbegabt (Abyssisch)

Die meisten *Fraßbeutel* wirken wie normale Säcke, doch der *Beißbeutel* ist ganz anders: Er besitzt Reihen bösartiger Zähne, ein finsteres Gemüt und den Wunsch, alles zu verschlingen. Dieser verfluchte intelligente Gegenstand hält sich für das Lieblingsmaul und wichtigste Gliedmaße einer Kreatur, die er als den Allesfresser bezeichnet. Er hasst alle Kreaturen, von Dämonen einmal abgesehen, die er als verwandte Seelen der Zerstörung betrachtet.

Beißbeutel besitzt alle magischen Fähigkeiten eines gewöhnlichen *Fraßbeutels* und die zusätzlichen Kräfte:

- Sein Besitzer kann ihn als Standard-Aktion an den Tragriemen schwingen, um eine andere Kreatur oder einen Gegenstand, der nicht gehalten oder getragen wird, innerhalb von 1,50 m Radius zu schlagen. Ein *Beißbeutel* (nicht sein Träger) kann einen einzelnen Bissangriff gegen das Ziel ausführen (Angriff +14, 1W10+5 Schaden plus 2 Punkte Blutungsschaden), der keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Dieser Angriff wird nicht durch die Fähigkeiten des Trägers modifiziert.
- Wenn *Beißbeutel* sich im Besitz eines Nichtdämonen befindet, verleiht seine verfluchte Aura dem Träger einen Malus von -1 auf alle Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeits- und Attributswürfe. Sollte er es schaffen einen Nichtdämonen im Rahmen eines Persönlichkeitskonfliktes zu dominieren, weist er seinen Träger an, nach Opfern zu suchen, die er fressen kann.

Erscheint als

Nimmervoller Beutel Typ III

Besessenheitsring

Preis 116.500 GM

Aura Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 9 | **Gewicht** –

Gesinnung Variiert | **Sinne** 9 m

Intelligenz 17 | **Weisheit** 10 | **Charisma** 13 | **Ego** 11

Sprache Telepathie (Gemeinsprache und sieben andere Sprachen)

Diese *Schutzringe +3* kommen in sehr unterschiedlichen Formen vor. Sie können jede Gesinnung besitzen. Jeder hat eine eigene Persönlichkeit und Neigungen, ist aber auch von etwas besessen. Würfle hierzu auf Tabelle 6-7: Zweck intelligenter Gegenstände. Wenn der Ring seiner Besessenheit folgt, erhält er +10 auf seinen effektiven Egowert.

Gnome mit dem Volksmerkmal Besessenheit verfügen über ein einzigartiges Verständnis der Mentalität des Ringes und erhalten einen Bonus von +5 auf Willenswürfe, sollte der Ring versuchen, seinen Träger zu dominieren.

Sollte ein solcher Ring seiner Besessenheit direkt nachgehen, erhält sein Träger die folgenden Kräfte, sofern der Ring glaubt, der Träger würde ihm beim Erreichen seiner Ziele helfen:

- Der Ring funktioniert wie ein *Schutzring +5*.
- Der Ring verleiht seinem Träger einen Glücksbonus auf Angriffswürfe, die der Ring besiegt sehen will.
- Der Ring kann seinem Träger drei Mal am Tag ermöglichen, einen Rettungswurf zu wiederholen, wobei der Träger einen Glücksbonus von +4 auf seinen Wiederholungswurf erhält.

Diese Ringe halten in der Regel mit ihren Wünschen nicht hinter dem Berg und kommunizieren häufig mit ihren Trägern, um sie zu ermutigen, ihren Zielen zu folgen.

Erschaffungsvoraussetzungen | **Kosten** 58.250 GM

Ring schmieden, *Schild des Glaubens*, Erschaffer muss mindestens die 15. Stufe erreicht haben (ein gnomischer Erschaffer muss nur die 9. Stufe besitzen)

BLITZBOGEN

PREIS 54.300 GM

AURA Starke Hervorrufung		**ZS** 17	**GEWICHT** 3 Pfd.
Gesinnung Neutral		**Sinne** 36 m	
Intelligenz 6	**Weisheit** 11	**Charisma** 11	**Ego** 9
Sprache Sprachbegabt (Aural)			

Dieser intelligente Gegenstand wird von Sterblichen als ein *Blitzbogen* bezeichnet. Der darin gefangene Blitzelementar betrachtet dies aber als Beleidigung. Er ist bei seiner Ehre verpflichtet, in dem Bogen wenigstens 100 Jahre lang zu dienen. Jeder dieser *Anpassungsfähigen Kompositbögen (lang) +3* ist ein überheblicher und meist hochintelligenter Angehöriger seines Volkes, der jeden verhöhnt, der seinen wahren Namen nicht kennt – ein solcher Name ist oft eine komplizierte Reihe hoher Quieklaute, ähnlich den Geräuschen, welche frisches Holz verursacht, dass verbrannt wird. Der Elementar im Bogen spricht nur Aural und feuert niemals auf einen anderen Externaren der Unterart Elementar. Manche sind zudem verpflichtet, auch auf verschiedene andere Individuen nicht zu schießen, dies steht mit ihrer Geschichte in Verbindung. So könnte ein Bogen beispielsweise geschworen haben, weder den Sultan des Feuers noch Feuerriesen oder Rote Drachen anzugreifen. Ein *Blitzbogen* verfügt ferner über folgende Kräfte:

- Benötigt keine Munition: Wird die Sehne gespannt, erschafft er einen *Schockpfeil +3* oder einen *Pfeil des Strahlenden Lichts +3* nach Wahl des Trägers.
- Der Träger kann drei Mal am Tag als Schnelle Aktion *Zielsicherer Schlag* wirken, der nur in Verbindung mit Angriffen genutzt werden kann, die mit dem Bogen gemacht werden.
- Der Träger kann drei Mal am Tag *Blitz* als zauberähnliche Fähigkeit wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 27.300 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitze herbeirufen*, die freiwilligen Dienste eines Riesigen Blitzelementars für wenigstens 100 Jahre

FEINDESHAMMER

PREIS 54.212 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung		**ZS** 10	**GEWICHT** 5 Pfd.
Gesinnung Chaotisch Neutral		**Sinne** 9 m, Dunkelsicht	
Intelligenz 10	**Weisheit** 16	**Charisma** 14	**Ego** 14
Sprache Sprachbegabt (Gemeinsprache)			

Dieser besondere *Kriegshammer des Verderbens +3* will nur die Feinde seines Trägers im Kampf zerschmettern. Er beherrscht die Gemeinsprache, brummelt ständig vor sich hin, flucht, wenn er nicht im Kampf geführt wird und singt im Kampf laute, blutrünstige Schlachtenlieder. Der Hammer weist stetig gern auf mögliche Feinde innerhalb seines Wahrnehmungsbereichs hin. Aufgrund seiner Blutlust verleiht er einem Träger, dessen Gesinnung nicht mit der seinen übereinstimmt, keine negativen Stufen – er kämpft schlichtweg für jeden.

Der Hammer kann drei Mal am Tag die Kreaturenart seiner Fähigkeit Verderben ändern. Eine getroffene Wahl besteht fort, bis eine neue Kreaturenart ausgewählt wird.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 27.262 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Monster herbeizaubern IV*

GOLDHELM DES GENERALS

PREIS 62.000 GM

AURA Starke Erkenntnismagie		**ZS** 13	**GEWICHT** 3 Pfd.
Gesinnung Neutral Gut		**Sinne** 9 m	
Intelligenz 14	**Weisheit** 16	**Charisma** 14	**Ego** 14
Sprache Sprachbegabt (Gemeinsprache und vier weitere Sprachen)			

Dieser goldene, edelsteinbesetzte Helm funktioniert wie eine *Erobererkrone* und verleiht seinem Träger drei Gemeinschafts- oder Schaukampftalente, welche der Träger nutzen kann, als hätte er sie auf der Liste seiner eigenen Talente. Nach Erschaffung des Helmes können diese Talente nicht mehr geändert werden. Der Helm muss 24 Stunden lang getragen werden, ehe man Zugang zu diesen Talenten erhält.

Ferner kann der Helm durch einen großen Rubin sprechen, welche über dem Nasenschutz des Helmes angebracht ist. Er kennt die Gemeinsprache und vier weitere Sprachen. Der Helm tritt selbstbewusst und sogar arrogant auf und gibt im Kampf ständig Kommentare ab, wobei er Heldenmut preist, taktische Fehler abmahnt und seinen Träger und dessen Verbündete berät. Er besitzt folgende Kräfte:

- Drei Mal am Tag kann er auf seinen Träger oder einen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung *Zielsicherer Schlag* wirken.
- Drei Mal am Tag kann er versuchen, alle Gegner innerhalb von 9 m als Freie Aktion zu demoralisieren, als würde er Einschüchtern mit einem Bonus von +17 auf den Fertigkeitswurf einsetzen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 31.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erschrecken, Gebet, Pracht des Adlers, Segnen, Zielsicherer Schlag*, Erschaffer muss die Gemeinschafts- und Schaukampftalente besitzen, die der Helm verfügbar machen soll

LAUTE DER ZWIETRACHT

PREIS 37.900 GM

AURA Durchschnittliche Verzauberung		**ZS** 12	**GEWICHT** 3 Pfd.
Gesinnung Chaotisch Neutral		**Sinne** 36 m, Dunkelsicht	
Intelligenz 14	**Weisheit** 14	**Charisma** 18	**Ego** 14
Sprache Telepathie (Gemeinsprache und vier weitere Sprachen)			

Diese Laute ist ein Instrument von Meisterarbeitsqualität aus poliertem Ebenholz mit Perlmuttverzierungen und goldenen Bundstäbchen. Sie verleiht einer spielenden Kreatur einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Saiteninstrumente), da sie ihr leise telepathisch zuflüstert, wie sie ihr aktuelles Spiel noch verbessern könnte. Ferner verleiht sie ihrem Spieler folgende Fähigkeiten:

- Drei Mal am Tag kann eine Kreatur, welche mindestens 6 Fertigkeitsränge in Auftreten (Saiteninstrumente) besitzt, der Laute befehlen, eine Note zu spielen, welche *Mörderischer Befehl*[ABR] wirkt.
- Drei Mal am Tag kann eine Kreatur, welche mindestens 6 Fertigkeitsränge in Auftreten (Saiteninstrumente) besitzt, der Laute befehlen, eine Note zu spielen, welche *Störende Kakophonie*[ABR] wirkt.
- Einmal am Tag kann eine Kreatur, welche mindestens 6 Fertigkeitsränge in Auftreten (Saiteninstrumente) besitzt, der Laute befehlen, eine Note zu spielen, welche *Echolot*[ABR] wirkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 18.950 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Echolot*[ABR], *Mörderischer Befehl*[ABR], *Störende Kakophonie*[ABR]

LEHRLING DES METAMAGIERS

PREIS 93.605 GM

AURA Starke Erkenntnismagie		**ZS** 18	**GEWICHT** 5 Pfd.
Gesinnung Rechtschaffen Neutral		**Sinne** 36 m	
Intelligenz 18	**Weisheit** 14	**Charisma** 10	**Ego** 20
Sprache Telepathie			

Dieses schlanke Zauberzepter trägt meistens einen Metallknauf, welcher das Gesicht eines jungen Magiers oder einer Magierin zeigt. Das erste Zepter dieser Art wurde von einem ruchlosen Kabal aus Magiern und Hexenmeistern hergestellt, welche die Geister ihrer besten Lehrlinge in eine Reihe von Zeptern transferierten, um ihre Macht zu vergrößern.

Diese gebundenen Geister besitzen keinen freien Willen, wohl aber eine rebellische Vorstellungskraft. Unter normalen Umständen müssen sie sich ihren Trägern fügen, können aber dennoch – respektvolle – telepathische Beschwerden darüber aussprechen, wie unglücklich sie darüber sich, in unbelebten Gegenständen eingesperrt zu sein. Den meisten Trägern ist dies aber herzlich egal. Zwar würde keine Kreatur guter Gesinnung einen solchen Gegenstand herstellen, sie kann ihn aber dennoch benutzen.

Das Zepter kann als *Leichter Streitkolben +1* verwendet werden. Es verwandelt sich auf Befehl hin in einen *Kampfstab +1/+1* und wieder zurück.

Es kennt vier metamagische Talente der Sorte, welche den Grad eines Zaubers um 1 oder 2 Grade erhöhen, z.B. Lautlos zaubern oder Zaubergrad verstärken; bei diesen Talenten verhält es sich wie ein *Mächtiges Metamagisches Zauberzepter*. Es kann aber immer nur ein metamagisches Talent auf einen Zauber anwenden, der Träger kann aber zugleich eigene metamagische Talente nutzen.

Das Zepter kann beliebig oft *Magie entdecken* und *Magie lesen* einsetzen. Es wird niemals durch machtvolle magische Auren überwältigt. Diese Fähigkeiten lösen auch keine Effekte aus, welche durch Lesen ausgelöst werden wie z.B. *Explosive Runen*. Das Zepter verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf drei Wissensfertigkeiten; diese Fertigkeiten werden bei Erschaffung des Zepters ausgewählt und erfordern, dass der Lehrling Fertigkeitsränge in ihnen besitzt, sie können später nicht mehr geändert werden. Wissen (Arkanes) gehört immer zu diesen drei Fertigkeiten.

Ein typisches Zepter dieser Art ist von rechtschaffen neutraler Gesinnung, es gibt aber auch Ausfertigungen anderer Gesinnung.

Sollte es nach einem Persönlichkeitskonflikt dominant werden, besteht es darauf, dass der Träger entweder den in ihm gefangenen Verstand befreit oder das Zepter zerstört und ihm so Frieden schenkt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 47.105 GM

Zauberzepter herstellen, die vier metamagischen Talente, die dem Zepter bekannt sein sollen

RÜSTUNG DES SCHATTENFÜRSTEN

PREIS 117.160 GM

AURA Durchschnittliche Illusion		**ZS** 8	**GEWICHT** 15 Pfd.
Gesinnung Neutral		**Sinne** 36 m, Dunkelsicht	
Intelligenz 14	**Weisheit** 16	**Charisma** 14	**Ego** 14
Sprache Telepathie (Aklo, Elfisch, Gemeinsprache)			

Diese *Lederrüstung des Mächtigen Schattenwandels und der Mächtigen Schlüpfrigkeit +4* passt ihrem Träger wie angegossen und fühlt sich wie Seide an. Sie ist von unmoralischer, blutrünstiger Intelligenz erfüllt. Die Rüstung gibt dem Träger ständig telepathische Ratschläge, wie er sich heimlich bewegen, schwer erreichbare Plätze erreichen und Gegner überraschen kann. Sie verleiht auch +1W6 Punkte Hinterhältigen Schaden, sofern der Träger über das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff verfügt. Zudem hat sie einen maximalen GE-Bonus von +10 und keine arkane Patzerchance.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 58.660 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schmieren, Stille, Unsichtbarkeit*, Erschaffer muss über das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff verfügen

Kosten 58.660 GM

SCHILD DES MAGIERS

PREIS 14.500 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**ZS** 11	**GEWICHT** 5 Pfd.
Gesinnung Neutral		**Sinne** 9 m	
Intelligenz 16	**Weisheit** 10	**Charisma** 10	**Ego** 6
Sprache Telepathie (Gemeinsprache und sechs weitere Sprachen)			

Dieser *Zauberschild* verfügt stets über eine arkane Schriftrolle und kennt dieselben arkanen Zauber wie sein Träger. Wenn der Zauber auf der Schriftrolle gewirkt wird, manifestiert sich eine neue Schriftrolle mit einem Zauber, welcher dem Träger bekannt ist. Der Schild besitzt keine arkane Patzerchance. Er kann zudem *Magie lesen* und diskutiert häufig mit seinem Träger, welche Handlungsweise die verheerendsten Folgen haben könnte, widersetzt sich seinen Befehlen aber nicht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.250 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrollen anfertigen, Erschaffer muss ein arkaner Zauberkundiger der wenigstens 14. Stufe sein

SENDBOTENZEPTER

PREIS 44.200 GM

AURA Durchschnittliche Beschwörung		**ZS** 8	**GEWICHT** 5 Pfd.
Gesinnung Rechtschaffen Gut		**Sinne** Dunkelsicht	
Intelligenz 10	**Weisheit** 13	**Charisma** 12	**Ego** 10
Sprache Telepathie (Celestisch; Wahre Sprache)			

Dieses Kupferzepter besteht aus ständig in Bewegung befindlichen, zahnradartigen Teilen. Man glaubt, dass es sich um eine mindere oder alternative Gestalt der Sendbotenarchonten (*MHB III*, S. 16) handeln könnte. Befindet es sich 24 Stunden lang im Besitz einer rechtschaffen guten Kreatur, kann man ihm befehlen, die Form jedes beliebigen Werkzeuges anzunehmen, eine *Öffnungsglocke* eingeschlossen. Diese Zepter sind sehr intelligent und wortgewandt. Sie kommunizieren mit ihren Trägern in der Wahren Sprache (*MHB*, S. 310) oder auf Celestisch. Ferner besitzt ein solches Zepter die folgenden Kräfte:

- Drei Mal am Tag kann es auf Befehl hin *Dimensionstür* wirken.
- Einmal am Tag kann es auf Befehl hin einen Energiestoß abgeben, der bei zu seinem Träger angrenzenden Kreaturen 2W6 Punkte Energieschaden verursacht (Reflex SG 12, halbiert). Der Träger kann Ziele von dem Effekt ausnehmen, so dass nur diejenigen Schaden erhalten, welche er zu verletzen wünscht.

Der Zweck des Zepters besteht darin, chaotisch böse Kreaturen zu vernichten oder ihre Pläne zu sabotieren.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 22.100 GM

Zauberzepter herstellen, *Dimensionstür, Explosive Runen, Klopfen,* Erschaffer muss von rechtschaffen guter Gesinnung sein

SINGENDES SCHWERT

PREIS 165.315 GM

AURA Starke Verzauberung		**ZS** 14	**GEWICHT** 4 Pfd.
Gesinnung Chaotisch Gut		**Sinne** 9 m	
Intelligenz 14	**Weisheit** 12	**Charisma** 18	**Ego** 17
Sprache Sprachbegabt (Gemeinsprache und vier weitere Sprachen)			

Dieses *Tanzende Langschwert der Schärfe +2* trägt die Seele eines Barden in sich, der lieber sein Bewusstsein in eine Waffe transferiert hat, als seine Stimme sterben zu lassen. Das Schwert singt ständig. Man kann es nur dazu veranlassen, leise zu sein, indem man einen Fertigkeitswurf für Diplomatie oder Einschüchtern gegen SG 15 besteht, doch auch dann singt es flüsternd weiter. Der Effekt des Wurfes hält 10 Minuten lang an plus weitere 10 Minuten pro 5 Punkte, um die der SG übertroffen wird. Das Schwert kann sprechen, tut dies aber meistens singend. Es besitzt die folgenden Kräfte:

- Es kann acht Mal am Tag Bardenauftritt (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Erfolges oder Lied des Mutes) einsetzen wie ein Barde der 8. Stufe.
- Es kann drei Mal am Tag *Heroischer Ausklang*[EXP] wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 82.658 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstand beleben, Schärfen*, die Seele eines dazu willigen Barden der 8. Stufe oder höher

STIRNREIF DES GELEHRTEN

PREIS 71.300 GM

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**ZS** 10	**GEWICHT** 1 Pfd.
Gesinnung Variiert		**Sinne** 9 m	
Intelligenz 20	**Weisheit** 16	**Charisma** 12	**Ego** 20
Sprache Telepathie (Gemeinsprache und 10 weitere Sprachen)			

Dieser *Stirnreif der Enormen Intelligenz +6* besitzt ein Bewusstsein und teilt sein Wissen mit einem ihm genehmen Träger. Er kann jede Gesinnung besitzen und hat nur den Zweck, sein umfangreiches Wissen mit seinem Träger zu teilen. Der Stirnreif funktioniert ferner wie ein *Helm des Sprachen- und Magieverständnisses*; anstelle der für einen *Stirnreif der Enormen Intelligenz +6* üblichen Fertigkeitsränge verleiht er jeweils 4 Ränge in sechs Wissensfertigkeiten in Form eines

stetigen Flüsterns und Informationsstroms. Er kommuniziert telepathisch in der Gemeinsprache oder einer der anderen zehn Sprachen, die er kennt. Einmal pro Woche kann der Träger den Stirnreif überzeugen, *Sagenkunde* mit einem Zeitaufwand von einer Standard-Aktion zu wirken.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 35.650 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie lesen, Sagenkunde, Schläue des Fuchses, Sprachen verstehen*

UNMÖGLICHES ZEPTER, SCHWÄCHERES

PREIS 12.000 GM

AURA Durchschnittliche Bannmagie		**ZS** 9	**GEWICHT** 8 Pfd.
Gesinnung Chaotisch Böse		**Sinne** 9 m	
Intelligenz 5	**Weisheit** 10	**Charisma** 8	**Ego** 3
Sprache Keine			

UNMÖGLICHES ZEPTER, MÄCHTIGES

PREIS 40.000 GM

AURA Starke Bannmagie		**ZS** 16	**GEWICHT** 8 Pfd.
Gesinnung Chaotisch Neutral		**Sinne** 36 m, Dunkelsicht	
Intelligenz 10	**Weisheit** 10	**Charisma** 8	**Ego** 6
Sprache Telepathie (Aklo)			

Dieses Zepter ist eine Verschmelzung von Magie mit der Gliedmaße einer gefährlichen, fast geistlosen Aberration. An einem Ende wächst ein zuckender Tentakel aus dem Zepter; es birgt den Verstand einer lebenden Kreatur, kann aber nicht mittels Sprache, Empathie oder Telepathie kommunizieren. Wenn es dem Zepter gestattet wird, greift es Kreaturen innerhalb seiner Reichweite an. Wenn der Träger schläft, muss es in einer Tasche oder einem Rucksack verstaut werden, damit es nicht nach dem Träger oder anderen Kreaturen greift.

Der Tentakel greift eine angrenzende Kreatur auf Befehl hin mit einem Berührungsangriff im Nahkampf +8 an. Bei Erfolg verursacht er 2W8 Punkte Säureschaden und das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen, um nicht für 1 Runde gelähmt zu sein. Diese Lähmung ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Die mächtige Version des Zepters besitzt vier Tentakel, welche auf Befehl hin dasselbe Ziel simultan angreifen; die Tentakel verursachen zusammen 4W8 Punkte Säureschaden und der SG des Willenswurfes gegen Lähmung liegt bei 18.

Die mächtige Version besitzt zudem einen besonderen Zweck: Diene einem blutdurstigen Meister.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN Variiert
Monster herbeizaubern III (schwächere Version)	6.000 GM
Monster herbeizaubern V (mächtige Version)	20.000 GM

Verfluchte Gegenstände

Verfluchte Gegenstände sind magische Gegenstände mit potentiell negativen Auswirkungen. Nicht selten vereinen sie Vor- und Nachteile oder scheinen ausschließlich nutzbringende Gegenstände zu sein, bis man sie benutzt. Dann zwingen sie ihre Besitzer, schwierige Entscheidungen zu treffen. Verfluchte Gegenstände werden fast nie mit Absicht erschaffen. Sie sind vielmehr das Ergebnis schlampiger Arbeit, fehlender Komponenten oder das Werk eines unerfahrenen Schöpfers. Viele von ihnen haben immer noch eine Funktion, arbeiten aber nicht wie gewollt oder haben ernstzunehmende Nachteile. Wenn der Wurf zur Erschaffung magischer Gegenstände um 5 oder mehr Punkte fehlschlägt, musst du auf Tabelle 6-9 würfeln, um zu ermitteln, auf welche Art der Gegenstand verflucht ist.

Verfluchte Gegenstände identifizieren: Verfluchte Gegenstände werden wie normale magische Gegenstände auch identifiziert, jedoch mit einer Ausnahme: Solange das Ergebnis des Wurfs zum Identifizieren des Gegenstand den SG nicht um 10 oder mehr Punkte übersteigt, wird der Fluch nicht bemerkt. Übersteigt das Ergebnis den SG nicht um 10 oder mehr Punkte, gelingt aber, wird nur der ursprünglich erwünschte Effekt des Gegenstands identifiziert. Wenn bekannt ist, dass es sich um einen verfluchten Gegenstand handelt, kann die Art des Fluchs mit einem normalen Wurf identifiziert werden.

Verfluchte Gegenstände loswerden: Einige verfluchte Gegenstände können einfach abgelegt werden, andere belegen ihre Besitzer mit dem Zwang, sie behalten zu wollen, koste es, was es wolle. Wieder andere erscheinen einfach wieder im Besitz des Charakters oder können nicht weggeworfen werden. Diese Gegenstände können nur abgelegt werden, wenn der Charakter oder der Gegenstand Ziel von *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie werden. Der SG für den Wurf auf die Zauberstufe, um den Fluch zu brechen, entspricht 10 + Zauberstufe des Gegenstands. War der Zauber erfolgreich, kann der Gegenstand in der nächsten Runde abgelegt werden. Der Fluch tritt jedoch wieder in Kraft, wenn man den Gegenstand erneut an sich nimmt.

Typische Effekte verfluchter Gegenstände

Im Folgenden werden einige der typischsten Effekte verfluchter Gegenstände vorgestellt. Der Spielleiter kann sich natürlich neue Flüche ausdenken, um einen bestimmten Gegenstand zu erschaffen.

Irrglaube: Der Besitzer glaubt, der Gegenstand ist tatsächlich, was er zu sein scheint. In Wirklichkeit aber hat der Gegenstand keine weiteren Kräfte, als seinen Besitzer zu täuschen. Der Besitzer wird zu dem Irrglaube verleitet, dass der Gegenstand funktioniert und kann nicht von dieser Überzeugung abgebracht werden, außer es wird *Fluch brechen* auf ihn gewirkt.

Umgekehrte Effekte oder Ziele: Diese verfluchten Gegenstände machen entweder das Gegenteil dessen, was der Erschaffer beabsichtigt, oder zielen auf ihre Besitzer statt jemand anderen. Man sollte im Hinterkopf behalten, dass solche Gegenstände nicht zwangsweise schlecht sein müssen. Zu Gegenständen mit umgekehrten Effekten gehören auch Waffen, die Mali statt Boni auf die Angriffs- und Schadenswürfe verleihen. So, wie ein Charakter nicht automatisch den Verbesserungsbonus eines nicht verfluchten magischen Gegenstands kennen sollte, sollte er auch nicht sofort erfahren, dass ein Gegenstand verflucht ist. Erkennt der Besitzer es dann, kann er den Gegenstand ablegen, solange dieser ihn nicht mit dem Zwang belegt, ihn behalten zu wollen. In diesen Fällen hilft meist nur noch *Fluch brechen*, um den Gegenstand loszuwerden.

Teilweise Funktionsfähigkeit: Gegenstände mit einer teilweisen Funktionsfähigkeit funktionieren schon wie gewünscht, aber eben nicht immer. Es gibt drei Varianten der Teilweisen Funktionsfähigkeit: Unzuverlässig, von der Situation abhängig und unkontrollierbar.

Unzuverlässig: Jedes Mal, wenn der Gegenstand aktiviert wird, besteht eine Chance von 5 % (01-05 auf W%), dass er nicht funktioniert.

Von der Situation abhängig: Der Gegenstand funktioniert nur in bestimmten Situationen. Um zu ermitteln, welche Situationen das sind, suche dir entweder eine aus oder würfle auf der folgenden Tabelle:

W%	Situation
01-03	Temperaturen liegen unter dem Gefrierpunkt
04-05	Temperaturen liegen über dem Gefrierpunkt
06-10	Tagsüber
11-15	Nachts
16-20	Unter direkter Sonneneinstrahlung
21-25	Außerhalb des direkten Sonnenlichts
26-34	Unterwasser
35-37	Nicht unter Wasser
38-45	Überirdisch
46-55	Unterirdisch
56-60	Innerhalb von 3 m einer zufällig ermittelten Art von Kreatur
61-64	Innerhalb von 3 m eines Mitglieds eines zufällig ausgewählten Volks oder einer Unterart von Kreaturen
65-72	Innerhalb von 3 m eines arkanen Zauberkundigen
73-80	Innerhalb von 3 m eines göttlichen Zauberkundigen
81-85	In den Händen eines Zauberunkundigen
86-90	In den Händen eines Zauberkundigen
91-95	In den Händen einer Kreatur mit einer bestimmten Gesinnung
96	In den Händen einer Kreatur mit einem bestimmten Geschlecht
97-99	An nicht heiligen Tagen oder während bestimmter astrologischer Ereignisse
100	Mehr als 150 km von einem bestimmten Ort entfernt

Unkontrollierbar: Ein unkontrollierbarer Gegenstand aktiviert sich zufällig. Würfle jeden Tag einen W%. Bei einer 01-05 aktiviert der Gegenstand sich irgendwann im Lauf des Tages.

Voraussetzung: In gewisser Weise ist auch ein Befehlswort eine Voraussetzung. Manche Gegenstände haben aber noch strenger gefasste Voraussetzungen, um benutzt werden zu können. Um einen solchen verfluchten Gegenstand einsetzen zu können, müssen eine oder mehrere der im Folgenden aufgelisteten Voraussetzungen erfüllt werden.

- Der Charakter muss doppelt so viel essen wie sonst.
- Der Charakter muss doppelt so lange schlafen wie sonst.
- Der Charakter muss eine bestimmte Queste erfüllen (einmalig, danach funktioniert der Gegenstand normal).
- Der Charakter muss Wertgegenstände im Wert von 100 GM pro Tag opfern (also zerstören).
- Der Charakter muss pro Woche magische Gegenstände im Wert von 2.000 GM opfern (also zerstören).
- Der Charakter muss einem bestimmten Adligen oder seiner Familie die Treue schwören.
- Der Charakter muss alle anderen magischen Gegenstände ablegen.

Tabelle 6-9: Nachteile verfluchter Gegenstände

W%	NACHTEIL
1-4	Das Haar des Charakters wächst jede Stunde um 3 cm.
5-9	Der Charakter schrumpft entweder um 15 cm (01-50 auf W%) oder wächst um 15 cm (51-100 auf W%) – einmalig.
10-13	In der Nähe des Gegenstands ist es 6° C kälter als normal.
14-17	In der Nähe des Gegenstands ist es 6° C wärmer als normal.
18-21	Die Haarfarbe des Charakters ändert sich.
22-25	Die Hautfarbe des Charakters ändert sich.
26-29	Der Charakter trägt auf einmal ein eindeutiges Identifikationsmerkmal (eine Tätowierung, ein seltsames Leuchten oder Ähnliches).
30-32	Das Geschlecht des Charakters ändert sich.
33-34	Das Volk oder die Art des Charakters ändert sich.
35	Der Charakter ist auf einmal von einer zufällig ermittelten Krankheit befallen, die sich nicht heilen lässt.
36-39	Der Gegenstand gibt kontinuierlich ein verstörendes Geräusch von sich (Seufzen, Weinen, Schreien, Fluchen, Beleidigungen).
40	Der Gegenstand sieht lächerlich aus (grelle Farben, lächerliche Form, leuchtet rosa).
41-45	Der Charakter wird extrem besitzergreifend, was den Gegenstand angeht.
46-49	Der Charakter hat ständig die Sorge, dass er den Gegenstand verlieren oder ihn beschädigen könnte.
50-51	Die Gesinnung des Charakters ändert sich.
52-54	Der Charakter muss die nächste Kreatur angreifen (5 %-Chance pro Tag [geschieht bei 01-05 auf W%]).
55-57	Der Charakter ist 1W4 Runden lang betäubt, nachdem der Gegenstand gewirkt hat (oder zufällig 1/Tag).
58-60	Das Sichtfeld des Charakters ist verschwommen (Malus von – 2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, die Sehfähigkeiten erfordern).
61-64	Der Charakter erhält eine negative Stufe.
65	Der Charakter erhält zwei negative Stufen.
66-70	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Willenswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Intelligenzschaden.
71-75	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Willenswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Weisheitsschaden.
76-80	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Willenswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Charismaschaden.
81-85	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Zähigkeitswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Konstitutionsschaden.
86-90	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Zähigkeitswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Stärkeschaden.
91-95	Der Charakter muss jeden Tag einen erfolgreichen Zähigkeitswurf machen, oder er erleidet 1 Punkt Geschicklichkeitsschaden.
96	Der Charakter wird in eine bestimmte Kreatur verwandelt (5 %-Chance pro Tag [01-05 auf W%]).
97	Der Charakter kann keine arkanen Zauber wirken.
98	Der Charakter kann keine göttlichen Zauber wirken.
99	Der Charakter kann keine Zauber wirken.
100	Suche dir aus den oben aufgelisteten Nachteilen einen passenden aus oder erschaffe speziell für deinen Gegenstand einen neuen Nachteil.

- Der Charakter muss eine bestimmte Gottheit verehren.
- Der Charakter muss seinen Namen in einen bestimmten anderen ändern. Der Gegenstand funktioniert nur bei Charakteren, die diesen bestimmten Namen tragen.
- Der Charakter muss bei der nächstmöglichen Gelegenheit eine bestimmte Klasse annehmen.
- Der Charakter muss in einer bestimmten Fertigkeit eine Mindestanzahl an Rängen besitzen.
- Der Charakter muss einmalig einen Teil seiner Lebensenergie opfern (2 Punkte Konstitution). Erhält der Charakter die Konstitutionspunkte wieder (zum Beispiel durch *Genesung*), hört der Gegenstand auf zu funktionieren. Der Gegenstand hört jedoch nicht auf zu funktionieren, wenn der Charakter Konstitutionspunkte durch einen Stufenaufstieg, durch einen *Wunsch* oder den Einsatz eines magischen Gegenstands erhält.
- Der Gegenstand muss jeden Tag mit Weihwasser gereinigt werden.
- Pro Tag muss der Gegenstand einmal dazu benutzt werden, um eine lebende Kreatur zu töten.
- Der Gegenstand muss einmal im Monat in flüssige Lava getaucht werden.
- Der Gegenstand muss pro Tag mindestens einmal benutzt werden oder sein derzeitiger Besitzer kann ihn nicht mehr einsetzen.
- Der Gegenstand muss, wenn er gezogen wird, eine blutige Wunde schlagen (nur Waffen). Er kann nicht weggesteckt oder gegen eine andere Waffe ausgetauscht werden, solange er noch keinen Treffer gelandet hat.

Tabelle 6-10: Typische verfluchte Gegenstände

W%	FLUCH
01-15	Irrglaube
16-35	Umgekehrte Effekte oder Ziele
36-45	Teilweise Funktionsfähigkeit
46-60	Voraussetzung
61-75	Nachteil
76-90	Völlig anderer Effekt
91-100	Besonderer Verfluchter Gegenstand (siehe Tabelle 6-11)

- Jeden Tag muss ein bestimmter Zauber auf den Gegenstand gewirkt werden (zum Beispiel *Segnen*, *Buße* oder *Gegenstand beleben*).

Voraussetzungen müssen zur Natur des Gegenstands passen und sollten daher nie ausgewürfelt werden. Ein Gegenstand mit Voraussetzung, der auch noch intelligent ist, wird seine Voraussetzungen durch seine Persönlichkeit zum Ausdruck bringen. Wird die Voraussetzung nicht erfüllt, hört der Gegenstand auf zu funktionieren. Wird sie erfüllt, funktioniert der Gegenstand normalerweise einen Tag lang, bevor die Voraussetzung erneut erfüllt werden muss. Es gibt aber natürlich auch Voraussetzungen, die nur einmal, nur einmal im Monat oder ständig erfüllt werden müssen.

NACHTEIL: Gegenstände mit Nachteilen sind dem Besitzer zwar noch nützlich, haben aber eine negative Nebenwirkung.

Manche Nachteile treten nur in Kraft, wenn der Gegenstand benutzt wird (oder im Fall von Waffen, getragen wird), aber im Normalfall wirkt der Nachteil solange, wie der Gegenstand im Besitz des Charakters ist. Würfle auf der nachfolgenden Tabelle, um einen Nachteil zu ermitteln, der (wenn nichts anderes angegeben wird) solange wirkt, wie der Gegenstand im Besitz des Charakters ist. Der SG von Rettungswürfen, um einen dieser Nachteile zu vermeiden, liegt üblicherweise bei 10 + Zauberstufe des Gegenstands.

Besondere verfluchte Gegenstände

Die vielleicht gefährlichsten und tückischsten aller verfluchten Gegenstände sind jene, deren beabsichtigte Funktionen vollständig durch einen Fluch ersetzt wurden. Doch selbst diese können möglicherweise noch als Fallen oder Waffen einen Zweck erfüllen. Im Folgenden werden einige spezielle verfluchte Gegenstände vorgestellt. Um einen verfluchten Gegenstand zu erschaffen, muss man keine bestimmten Voraussetzungen erfüllen. Verfluchte Gegenstände sind vielmehr mit bestimmten normalen magischen Gegenständen verbunden, die bei der Erschaffung zu verfluchten Gegenständen werden können. Solange der Käufer nicht weiß, dass ein Gegenstand verflucht ist, kann man die Gegenstände verkaufen, als handle es sich bei ihnen um das, was sie sein sollten.

Es gibt die verschiedensten verfluchten Waffen und Rüstungen. Die hier vorgestellten sind nur die am Häufigsten vorkommenden. Ein *Verfluchtes Schwert –2* beispielsweise kann als *Kurzschwert +3* oder als *Dolch +1* erscheinen mit einem entsprechenden Malus statt dem hier angegebenen –2.

Amulett der unabwendbaren Ortung

Ausrüstungsplatz Hals

Aura Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 1 | **Gewicht** ½ Pfd.



Dieser Gegenstand scheint den Träger vor Ortung, Ausspähung, Entdeckung und der Beeinflussung durch *Gedanken wahrnehmen* oder *Telepathie* zu schützen, wie es ein *Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung* tut. Tatsächlich aber verleiht das Amulett seinem Träger einen Malus von –10 auf alle Rettungswürfe gegen Erkenntniszauber.

Erscheint beispielsweise als

Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung.

Amulett des Verfalls

Ausrüstungsplatz Hals

Aura Schwache Bannmagie | **ZS** 10 | **Gewicht** –

Auf den ersten Blick scheint dieser gravierte Edelstein relativ wertlos zu sein. Behält man ihn aber länger als 24 Stunden, zieht man sich eine schreckliche verzehrende Krankheit zu, bei der man lebendig verfault. Diese Krankheit entzieht dem Träger pro Woche permanent 1 Punkt Geschicklichkeit, Konstitution und Charisma. Das Amulett kann nur mit Hilfe des *Zaubers Fluch brechen* entfernt werden. Um auch die Krankheit zu heilen, müssen danach noch *Krankheit kurieren* und, *Begrenzter Wunsch, Heilung, Wunsch* oder *Wunder* gewirkt werden. Dem Verfaulen kann man jedoch auch entgegen wirken, indem man ein *Gesundheitsamulett* zerstößt und das Pulver als Volle Aktion über dem erkrankten Charakter verstreut. Das *Amulett des Verfalls* zerfällt daraufhin zu Staub.

Erscheint beispielsweise als

Amulett der Wundheilung, Gedankenmedaillon, Schutzanhänger gegen Gift

Angriffslustiger Besen

Ausrüstungsplatz Keiner

Aura Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 10 | **Gewicht** 3 Pfd.

Dieser Gegenstand lässt sich optisch nicht von einem normalen Besen unterscheiden. Egal auf welche Weise man ihn untersucht – es scheint sich um einen normalen *Hexenbesen* zu handeln.

Wenn eine Kreatur jedoch versucht, auf dem Besen zu fliegen, macht dieser mit seinem ahnungslosen Benutzer eine Überschlagrolle und wirft ihn in einer Höhe von 1W4 x 0,30 m + 1,50 m ab, so dass er auf den Kopf fällt (kein Fallschaden, da der Fall weniger als 3 m beträgt). Danach greift der Besen sein Opfer an – fuchtelt ihm mit seinen Borsten im Gesicht herum oder verprügelt es mit dem Stiel. Der Besen hat mit jedem Ende zwei Angriffe pro Runde (zwei Hiebe mit den Borsten und zwei mit dem Stiel – also insgesamt vier Angriffe pro Runde). Er erhält einen Bonus von +5 auf jeden Angriffswurf. Das Ende mit den Zweigen lässt das Opfer bei einem erfolgreichen Angriff 1 Runde lang erblinden. Der Stiel verursacht 1W6 Punkte Schaden, wenn der Besen trifft. Der Angriffslustige Besen hat RK 13, 18 TP und Härte 4.

Erscheint beispielsweise als

Hexenbesen

Ankerumhang

Ausrüstungsplatz Schultern

Aura Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 9 | **Gewicht** 1 Pfd.

Dieser hellrot-goldene Umhang scheint ein *Umhang des Scharlatans* zu sein. Einmal angelegt, unterliegt sein Träger allerdings den Effekten von *Dimensionsanker*. Der Umhang kann erst abgelegt werden, wenn auf den Träger *Fluch brechen* oder ähnliches gewirkt wird.

Erscheint beispielsweise als

Umhang des Scharlatans

Armschienen der Wehrlosigkeit

Ausrüstungsplatz Handgelenke

Aura Starke Beschwörung | **ZS** 16 | **Gewicht** 1 Pfd.

Bei diesen glänzenden, edelsteinbesetzten Armschienen scheint es sich um *Rüstungsarmschienen* +5 zu handeln. Solange der Träger nicht von einem wütenden Feind mit einem Herausforderungsgrad angegriffen wird, welcher der Stufe des Charakters gleicht oder sie übersteigt, funktionieren sie auch als solche. In dem Moment aber, in dem der Charakter von einer Kreatur angegriffen wird, deren HG seine Charakterstufe übertrifft, verursachen sie einen Malus von –5 auf die RK, der fortan weiterbesteht. Wurde der Fluch erst einmal aktiviert, können die *Armschienen der Wehrlosigkeit* nur mit Hilfe von *Fluch brechen* wieder abgelegt werden.

Erscheint beispielsweise als

Rüstungsarmschienen +5

Armschienen des unsicheren Bogenschützen

Ausrüstungsplatz Handgelenke

Aura Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **Gewicht** 1 Pfd.

Diese Handgelenkschützer scheinen *Armschienen des Bogenschützen* zu sein, bis sie angelegt werden. Der Träger erleidet einen Malus von -2 auf alle Fernkampfangriffswürfe. Um die Armschienen abzulegen, muss zuerst auf den Träger *Fluch brechen* gewirkt werden.

Erscheint beispielsweise als

Version der *Armschienen des Bogenschützen*

Tabelle 6-11: Besondere verfluchte Gegenstände

d%	Item
01-02	*Amulett der Unabwendbaren Ortung*
03-04	*Amulett des Verfalls*
05-06	*Angriffslustiger Besen*
07-08	*Ankerumhang*
09-10	*Armschienen der Wehrlosigkeit*
11-12	*Armschienen des Unsicheren Bogenschützen*
13-14	*Augen der Blindheit*
15-16	*Axt der Blutigen Wiederkehr*
17-18	*Beißende Streitaxt*
19-20	*Falsches Gedankenmedallion*
21-22	*Fischernetz*
23-24	*Fraßbeutel*
25-26	*Gifttrank*
27-28	*Helm der Entgegengesetzten Gesinnung*
29-30	*Hypnosekugel*
31-32	*Kurzschussbogen*
33-34	*Laststein*
35-36	*Maske der Hässlichkeit*
37	*Merkbuch der Leere*
38	*Muskete der Fehlzündung*
39-40	*Nies- und Würgepulver*
41-42	*Ohnmachtsrobe*
43-44	*Öl der Alterung*
45-46	*Pfeilbrecherbogen*
47-48	*Rüstung der Unbeliebtheit*
49-50	*Schadensring*
51-52	*Schulterpanzer des Esels*
53-54	*Schwächegürtel*
55-56	*Stecken der Gelegentlichen Überraschung*
57	*Stirnreif der Dummheit*
58-59	*Streitkolben des Blutes*
60-61	*Streitlustige Pistole*
62-63	*Tanzstiefel*
64-65	*Todesskarabäus*
66-67	*Tölpelring*
68-69	*Träge Glefe*
70-71	*Trommeln der Trägheit*
72-73	*Überheblichkeitsweihrauch*
74-75	*Überschwerer Hammer*
76-77	*Ungeschicklichkeitshandschuhe*
78-79	*Ungezieferrobe*
80-81	*Verfluchte Flasche*
82-83	*Verfluchter Wendespeer*
84-85	*Verfluchtes Berserkerschwert*
86-87	*Verfluchtes Schwert -2*
88-89	*Vergiftungsumhang*
90-91	*Versteinerungsumhang*
92	*Würgehalskette*
93-94	*Zauberfraßring*
95-96	*Zauberstatuette (Unglück)*
97-98	*Zepter der Misslungenen Magie*
99-100	*Zielscheibenrüstung*

Augen der Blindheit

Ausrüstungsplatz Augen

Aura Schwache Nekromantie | **ZS** 5 | **Gewicht** –

Diese gewöhnlich wirkende Brille scheint harmlos zu sein. Wird sie aber aufgesetzt, unterliegt der Träger *Blindheit/Taubheit verursachen*, ohne dass ihm ein Rettungswurf gestattet wäre.

Erscheint beispielsweise als

beliebige Brille, Linse oder Augenglas

Axt der Blutigen Wiederkehr

Ausrüstungsplatz Keiner

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **Gewicht** 2 Pfd.

Diese Waffe scheint eine *Wurfaxt der Rückkehr +2* zu sein. Sie kehrt allerdings nur zurück, wenn sie ihr Ziel verfehlt, und greift dann den Träger mit dessen eigenem, vollen GAB an. Sollte sie treffen, bleibt sie im Träger stecken, der sie als Schnelle Aktion herausziehen kann, andernfalls fällt sie auf ein zufällig bestimmtes, angrenzendes, leeres Feld und muss vom Träger so schnell wie möglich aufgehoben werden. Der Träger muss die Axt als Primärwaffe einsetzen, bis auf ihn *Fluch brechen* oder ein ähnlicher Effekt gewirkt wird.

Erscheint beispielsweise als

Wurfaxt der Rückkehr +2

Beissende Streitaxt

Ausrüstungsplatz Keiner

Aura Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 8 | **Gewicht** 6 Pfd.

Diese bösartig wirkende *Streitaxt +2* verleiht ihrem Träger das Talent Mächtiger Doppelschlag. Allerdings erfolgt der zusätzliche Angriff bei Nutzung dieses Talents nicht gegen das vom Träger gewählte Ziel, sondern gegen eine zufällig ausgewählt, angrenzende Kreatur. Dabei zählt selbst der Träger als potentielles Ziel. Der Träger muss die Streitaxt stets als Primärwaffe führen und bei jeder Gelegenheit Mächtigen Doppelschlag einsetzen, bis *Fluch brechen* oder ein ähnlicher Effekt auf ihn gewirkt wird.

Erscheint beispielsweise als

Streitaxt +2

Brandstifterzepter

Ausrüstungsplatz Keiner

Aura Starke Hervorrufung | **ZS** 12 | **Gewicht** 5 Pfd.

Alles deutet darauf hin, dass es sich bei dieser hohlen Metallröhre um ein *Löschzepter* handelt, bis sein Besitzer versucht, während eines Kampfes oder einer ähnlich gefährlichen Situation ein Feuer zu löschen oder zu ersticken. In diesem Moment muss er entdecken, dass das Zepter nicht das Feuer löscht, sondern es in seinen Körper zieht. Die Flamme besteht für 24 Stunden fort und verursacht leichtes Unbehagen, so dass er kränkelt, fügt ihm aber keine sichtbare Verletzung zu. Wenn der Träger sich allerdings neben einem brennbaren Gegenstand oder in einem brennbaren Gebäude befindet, spürt er den Drang, mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln Feuer zu legen. Jede Runde, die er dem Drang widersteht, nimmt er 1W6 Punkte Feuerschaden, während das Feuer in seinem Inneren tobt. Nach 1 Minute muss er einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen oder dem Drang nachgeben – sollte er den Rettungswurf bestehen, lässt der Drang nach, das innere Feuer verletzt ihn nicht länger und kann er normal mit dem brennbaren Ziel interagieren.

Sobald der Fluch sich manifestiert hat, muss der Besitzer einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um das Brandstifterzepter nicht zu benutzen, um Feuer zu löschen oder zu bekämpfen, denen er

begegnen, selbst wenn er sie selbst gelegt hat. Erfolgreich angewandte fluchbrechende Magie ermöglicht dem Träger, sich von dem Zepter zu trennen und löscht jedes in ihm brennende Feuer, das eine Folge des Fluchs ist.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Löschzepter

EIN-WEG-FENSTER

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ / GEWICHT
Schwache Erkenntnismagie	5	KEINER / 1 Pfd.

Wenn diese kleine Glastafel mit einer Seitenlänge 0,15 m an einer ausreichend großen, senkrechten Oberfläche befestigt wird, wächst sie zu einem Fenster von 1,80 m x 0,90 m heran. Wird sie wieder entfernt, schrumpft sie auf Ausgangsgröße zurück. Das Fenster verschmilzt leicht mit der Oberfläche, so dass schwache Auswölbungen, Kanten und anderes, was das Niederlegen einer Glasscheibe normalerweise erschwert, ignoriert werden können.

Auf Befehl zeigt das Glas alle Aktivitäten auf der anderen Seite der Oberfläche wie ein Fenster, sofern es dabei nicht mehr als 3 m an Holz, Erde oder Stein überwinden muss, es kann kein Metall durchdringen. Das Fenster offenbart sich auch nicht nichtfeindseligen Wesen auf der anderen Seite, so dass Beobachter sie in Ruhe studieren können.

Sobald der Besitzer des Fensters es allerdings nutzt, um feindseligen Kreaturen nachzuspionieren, tritt der Fluch in Kraft: Ab diesem Zeitpunkt zeigt das Fenster nur noch ein falsches Abbild, um den Betrachter in Sicherheit zu wiegen – Feinde scheinen zu schlafen oder betrunken zu sein, über Gruben führen Brücken aus Planken, usw. Außerdem erscheint nun auch ein Fenster auf der anderen Seite, so dass die Feinde den oder die Betrachter entdecken und noch dazu seine oder ihre Gedanken lesen können, als würde *Gedanken wahrnehmen* auf ihnen liegen. Natürlich offenbart das Fenster nicht, dass die beobachteten Wesen den Beobachter sehen können.

Sobald der Fluch aktiv ist, ist der Besitzer der Ansicht, dass die Nutzung des Spiegels zum Spionieren seine effektivste Taktik darstellt, schließlich unterliegt die Wirkung keinen Zeitbeschränkungen, so dass er immer wieder auf das Fenster zurückgreift, bis er durch fluchbrechende Magie von seinem Einfluss befreit wird. Der Fluch, das Fenster benutzen zu wollen, trifft auch jeden, der das Fenster verwendet, um Feinde auszuspionieren, selbst wenn er nicht derjenige war, der es aktiviert hat.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Gegenspiegel, Seelenspiegel

FALSCHES GEDANKENMEDALLION

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ / GEWICHT
Durchschnittliche Erkenntnismagie	7	HALS / –

Dieses Amulett sieht aus wie ein *Gedankenmedaillon* und funktioniert auch als solches. Die Gedanken jedoch, die der Träger hören kann, sind gedämpft und verzerrt. Der Träger muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um sie verstehen zu können. Während der Besitzer nun glaubt, wirklich fremde Gedanken zu hören, nimmt er tatsächlich nur das wahr, was das Medaillon ihm vorgaukelt. Die illusionären Gedanken klingen stets plausibel und können denjenigen, der sie hört, daher heftig in die Irre führen. Schlimmer noch ist aber, dass das verfluchte Medaillon die Gedanken seines Trägers ohne dessen Wissen an Kreaturen in seinem Weg übermittelt und diese so auf seine Anwesenheit aufmerksam macht.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Gedankenmedaillon

FISCHERNETZ

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ / GEWICHT
Durchschnittliche Hervorrufung	8	KEINER / 6 Pfd.

Dieses Netz verleiht seinem Träger einen Bonus von +3 auf Angriffswürfe, kann aber nur unter Wasser benutzt werden. Dort kann es dann auf Befehl bis zu 9 m weit auf einen Gegner zuschießen und diesen einfangen. Wirft man es aber an Land, ändert das *Fischernetz* seine Flugrichtung und schießt auf denjenigen zu, der es geworfen hat.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Netz +3

FRASSBEUTEL

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ / GEWICHT
Starke Beschwörung	17	KEINER / 15 Pfd.



Dieser Beutel scheint ein ganz normaler Sack zu sein. Untersucht man seine magischen Eigenschaften, stellt man fest, dass es sich wohl um einen *Nimmervollen Beutel* handelt. Tatsächlich jedoch ist der *Fraßbeutel* eine Falle, die von einer außerdimensionalen Lebensform eingesetzt wird – er ist in Wirklichkeit eine Körperöffnung, die zur Nahrungsaufnahme dient.

Steckt man tierische oder pflanzliche Produkte in den Beutel, werden diese verschluckt. Beim ersten Mal, besteht eine 90 %-Chance, dass der Beutel nicht bemerkt, dass etwas in ihn hineingesteckt wird. Danach aber besteht jedes Mal, wenn man lebendes Fleisch in den Beutel steckt (auch die eigene Hand etwa), eine Chance von 60 %, dass das Wesen auf der anderen Seite den Eindringling bemerkt und zu sich hinüber zu ziehen versucht. Der Beutel hat einen Bonus von +8 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf. Hat er eine Kreatur erst einmal im Haltegriff, kann er diese als Freie Aktion hineinziehen. Wenn Kreaturen versuchen, wieder freizukommen, liegt die KMV des Beutels bei 18.

In den Beutel passen maximal 9 m³ Materie. Der *Fraßbeutel* funktioniert wie ein *Nimmervoller Beutel* (Typ I), doch pro Stunde besteht eine kumulative Chance von 5 %, dass er seinen Inhalt auffrisst und auf welcher anderen Ebene auch immer wieder ausspuckt. Kreaturen, die in den Beutel gezogen wurden, werden innerhalb 1 Runde verspeist. Der Beutel zerstört den Körper des Opfers und verhindert so, dass der Verstorbene wiederbelebt werden oder auferstehen kann, wenn man dafür einen Teil der Leiche benötigt. Es besteht eine Chance von 50 %, dass ein verschlungenes Opfer mit Hilfe von einem *Wunsch*, einem *Wunder* oder *Wahrer Auferstehung* wieder zum Leben erweckt werden kann. Würfle einmal pro verschlungener Kreatur. Schlägt der Wurf fehl, kann sie nicht mit Hilfe der Magie der Sterblichen wiedererweckt werden.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Nimmervoller Beutel (egal welcher Typ).

GIFTTRANK

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ / GEWICHT
Starke Beschwörung	12	KEINER / –

Dieser Zaubertrank hat seine wohltuenden magischen Eigenschaften verloren und ist zu einem starken Gift geworden. Dieses Gift verursacht 6 Runden lang pro Runde 1W3 Punkte Konstitutionsschaden. Vergiftete Kreaturen dürfen jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Erfolg kann der Betroffene den Schaden ignorieren und die Wirkung des Tranks beenden.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

beliebiger Zaubertrank oder Elixier

GÜRTEL DER GESCHLECHTSUMWANDLUNG

AURA	ZS	GEWICHT	AUSRÜSTUNGSPLATZ
Durchschnittliche Verwandlung	10	1 Pfd.	KEINER

Bei Anlegen dieses Gürtels muss der Träger sofort einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen, andernfalls wird er in eine Person des entgegengesetzten Geschlechts verwandelt. Die Fähigkeiten des Charakters, sein Denken und sein Verstand bleiben unbetroffen, nur sein Geschlecht verändert sich. Sollte der Charakter bei seinem Rettungswurf eine natürliche 1 würfeln, verliert er sein Geschlecht vollkommen und erhält eine androgyne, kastrierte Erscheinung. Die Umwandlung ist dauerhaft, sofern sie nicht mittels fluchbrechender Magie aufgehoben wird. Sobald die Magie gewirkt hat, kann der Gürtel problemlos abgenommen werden. Ein Wesen kann von einem bestimmten Gürtel nur einmal betroffen werden, allerdings können andere Gürtel andere Verwandlungen herbeiführen.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

jeder beliebige Gürtel

HELM DER ENTGEGENGESETZTEN GESINNUNG

AURA	ZS	GEWICHT	AUSRÜSTUNGSPLATZ
Starke Verwandlung	12	3 Pfd.	KOPF



Setzt man sich diesen Helm auf den Kopf, wird sofort sein Fluch aktiviert (Willen SG 15, keine Wirkung). Bei einem misslungenen Rettungswurf ändert sich die Gesinnung des Trägers sofort zu einer völlig anderen Gesinnung, die seiner bisherigen möglichst wenig ähnelt – gut wird zu böse, chaotisch zu rechtschaffen und neutral zu irgendeiner Gesinnung, die extreme Verpflichtungen beinhaltet (RB, RG, CB oder CG). Der Gesinnungswechsel betrifft sowohl den Geist als auch die Moral des Trägers. Dieser genießt seinen neuen Blick auf die Welt. Ein Charakter, dem sein Rettungswurf gelungen ist, kann den Helm tragen, ohne verflucht zu werden. Legt er ihn ab und setzt ihn später erneut auf, muss er aber auch einen neuen Rettungswurf machen.

Nur ein *Wunder* oder ein *Wunsch* können die frühere Gesinnung des Charakters wieder herstellen. Der Betroffene selbst unternimmt keine Anstrengungen, um seine frühere Gesinnung wieder zu erlangen. Er versucht sogar, dies zu vermeiden. Gehört der Betroffene einer Klasse an, die eine bestimmte Gesinnung als Voraussetzung hat, muss zudem *Buße* gewirkt werden, wenn der Fluch gebrochen wurde. Wenn ein *Helm der Entgegengesetzten Gesinnung* einmal gewirkt hat, verliert er seine magischen Eigenschaften.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Helm des Sprachen- und Magieverständnisses, Telepathiehelm, Verkleidungshut

HUT DES HASSES

AURA	ZS	GEWICHT	AUSRÜSTUNGSPLATZ
Durchschnittliche Illusion	10	–	KEINER

Dieser Hut verhält sich wie ein *Verkleidungshut* bis der Träger ihn nutzen möchte, um sich in der Gegenwart einer feindselig eingestellten Kreatur zu verkleiden. Sobald er dies tut, nimmt er dank des Hutes das Aussehen der Person oder des Wesens an, der oder dem die Kreatur den meisten Schaden zufügen möchte. Der Hut verleiht dem Träger niemals das Aussehen von jemandem, den der Beobachter nicht verletzten würde, wenn er die Gelegenheit dazu hätte (z.B. den äußerst gefürchteten Vorsteher des örtlichen Tempels).

Sobald der Hut seine wahren Fähigkeiten offenbart hat, reagiert er nicht mehr auf Versuche seines Trägers, sein Äußeres zu verändern. Stattdessen verleiht er ihm fortan stets das Aussehen von jemandem, der den Betrachtern bekannt ist und von ihnen verachtet wird, inklusive zusätzlicher Illusionen, die ihn desorientiert, verletzt oder schwach erscheinen lassen. So könnte der Träger z.B. im Versteck eines Goblinstamms wie der Häuptling aussehen, allerdings verschlafen und verletzlich. In einer Stadt könnte er wie der örtliche Schläger aussehen, aber betrunken und wankend erscheinen. In einer bösen Ansiedlung wirkt er wie ein verwirrter Besucher und damit wie der unausgesprochene Wunsch, Opfer eines Verbrechens werden zu wollen.

Um den Hut zu entfernen, muss der Fluch auf magische Weise gebrochen werden.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Verkleidungshut

HYPNOSEKUGEL

AURA	ZS	GEWICHT	AUSRÜSTUNGSPLATZ
Durchschnittliche Erkenntnismagie	17	7 Pfd.	KEINER

Dieser verfluchte Gegenstand lässt sich nicht von einer normalen *Kristallkugel* unterscheiden. Wer allerdings versucht, ihn einzusetzen, ist 1W6 Minuten lang fasziniert und ihm wird eine telepathische *Einflüsterung* eingepflanzt (Willen SG 19, keine Wirkung).

Der Benutzer glaubt, er habe die Kreatur oder Szenerie gesehen, die er zu sehen wünschte, ist aber tatsächlich unter den Einfluss eines mächtigen Magiers, eines Leichnams oder eines anderen Wesens von einer anderen Ebene geraten. Jedes Mal, wenn der Charakter die Hypnosekugel wieder benutzt, wird der Einfluss seines mächtigen Gegenspielers stärker und der Charakter arbeitet als Diener oder Werkzeug für ihn. Beachte zudem, dass sich der Benutzer der *Hypnosekugel* seiner Versklavung nicht bewusst ist.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Kristallkugel

KANNIBALENRING

AURA	ZS	GEWICHT	AUSRÜSTUNGSPLATZ
Starke Verwandlung	16	–	RING

Dieser einfache, schmucklose Kupferring wirkt leicht angelaufen, scheint aber die Auswirkungen von Hunger und fehlender Nahrung abzuwenden – allen Untersuchungen nach handelt es sich um einen *Versorgungsring*. Nach sieben Tagen beginnt der Träger jedoch unter ständigem Hunger zu leiden, welcher ihn auf lange Sicht derart in den Wahnsinn treibt, dass er zu einem Kannibalen wird. Der Träger muss stündlich eine Tagesration Nahrung und Wasser zu sich nehmen, um Würfe gegen Verhungern und Verdursten zu vermeiden. Sollte er aufgrund misslungener Würfe beginnen, tödlichen statt nichttödlichen Schadens zu nehmen, erfüllt ihn das mit noch mächtigere Verlangen nach dem Fleisch intelligenter Wesen (jedes lebende Wesen mit Intelligenz 3 oder höher).

Sobald der Träger sich auf diese Weise ernährt hat, erholt er sich von jedem nichttödlichen Schaden, den er durch Hunger und Durst erlitten hat, nimmt aber weiterhin tödlichen Schaden durch misslungene Würfe gegen Verhungern und Verdursten. Wenn er sich das nächste Mal in einer Situation befindet, in der er Teile eines intelligenten Wesens essen könnte, muss er einen Willenswurf gegen SG 15 schaffen, um der Versuchung des verbotenen Fleisches zu widerstehen. Sollte er dem Drang unterliegen, gewinnt er sämtlichen tödlichen Schaden aus misslungenen Würfen gegen Verhungern und Verdursten zurück und

erkennt, dass Kannibalismus das Mittel gegen seinen starken Hunger und Durst ist – an jedem Tag, an dem er wenigstens eine Mahlzeit aus Fleisch einer intelligenten Kreatur zu sich nimmt, muss er keine stündlichen Würfe gegen Hunger und Durst machen, und erholt sich von sämtlichem Schaden durch fehlgeschlagene Würfe dieser Art. Sobald der Fluch aktiv ist, kann der Ring nicht entfernt werden, bis der Fluch gebrochen wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Versorgungsring

KRONE DER BLINDHEIT

AUSRÜSTUNGSPLATZ STIRN

AURA Durchschnittliche Illusion | **ZS** 10 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser gut gearbeitete silberne Stirnreif ist oft mit milchigen Mondsteinen besetzt. Wenn der Träger ihn aufsetzt, verdunkeln sich die Steine schnell, abnehmenden Monden nicht unähnlich. Der Träger muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen oder er erblindet augenblicklich. Der Rettungswurf muss jede Runde, welche er die Krone trägt, wiederholt werden, bis er erblindet. Um den Reif zu entfernen, muss der Fluch gebrochen werden. Die Blindheit kann mittels *Blind- oder Taubheit kurieren* oder jedem Zauber, der einen Fluch üblicherweise beendet, geheilt werden.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Mondstirnreif, Stirnreif der Enormen Intelligenz, Stirnreif der Erwachten Weisheit, Stirnreif der Geistigen Stärke, Stirnreif der Geistigen Überlegenheit, Stirnreif des Verführerischen Charismas

KURZSCHUSSBOGEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie | **ZS** 6 | **GEWICHT** 2 Pfd.



Dieser Bogen scheint ein *Kurzbogen der Distanz +2* zu sein, ist allerdings derart verflucht, dass er stattdessen pro Grundreichweite jenseits der ersten einen kumulativen Malus von -4 verleiht. Zudem erleiden Fernkampfangriffe auf Ziele jenseits der Grundreichweite bei Kritischen Bestätigungswürfen einen weiteren Malus von -4. Der Träger muss den Bogen stets als Primärfernkampfwaffe nutzen und kann ihn erst ablegen, wenn auf ihn *Fluch brechen* oder gleichwertiges gewirkt wurde.

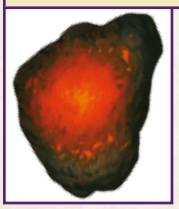
ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Kurzbogen der Distanz +2

LASTSTEIN

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Schwache Verwandlung | **ZS** 5 | **GEWICHT** 1 Pfd.



Dieser dunkle, polierte Stein reduziert die Bewegungsrate (Land) des Trägers um die Hälfte des normalen Werts. Hat man ihn einmal aufgehoben, kann man den Stein nur auf magische Weise wieder loswerden – wirft man ihn fort oder zermalmt ihn, erscheint er einfach wieder im Besitz des Opfers. Wirkt man jedoch *Fluch brechen* auf den *Laststein*, kann man ihn ganz normal ablegen und wird nicht mehr von ihm heimgesucht.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Alarmstein, Glücksstein, Ionenstein, Stein der Herbeirufung von Erdelementaren

MASKE DER HÄSSLICHKEIT

AUSRÜSTUNGSPLATZ KOPF

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese merkwürdige, glatte Maske ohne Gesichtszüge scheint die Kräfte eines *Stirnreifs des Verführerischen Charismas +4* zu besitzen. Sie verleiht aber keinen CH-Bonus, sondern verschmilzt mit dem Gesicht des Trägers und lässt ihn hässlich erscheinen; ebenso wirken seine Worte primitiv, grob und beleidigend. Der Träger erleidet einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie und einen Bonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

beliebige magische Maske oder als *Stirnreif des Verführerischen Charismas*

MERKBUCH DER LEERE

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Verzauberung | **ZS** 20 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Ein *Merkbuch der Leere* sieht wie ein ganz normales Buch zu einem mehr oder weniger interessanten Thema aus. Wer es öffnet und nur ein einziges Wort liest, muss sofort zwei Willenswürfe gegen SG 15 ablegen. Der erste dient dazu zu ermitteln, ob der Leser 1 permanenten Punkt Intelligenz- und Charismaentzug erleidet. Der zweite ist dazu da, um zu ermitteln, ob der Leser auch noch 2 permanente Punkte Weisheitsentzug erleidet. Um das Buch zu zerstören, muss man es verbrennen, während man *Fluch brechen* wirkt. Wird das Merkbuch neben andere Bücher gestellt, passt es sich äußerlich an das Aussehen dieser anderen Bücher an.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Geprieseses Zauberbuch, Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung, Handbuch der Gesundheit, Handbuch des Klaren Denkens, Handbuch des Schnellen Handelns, Leitfaden der Einsicht, Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme

MUSKETE DER FEHLZÜNDUNG

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 9 Pfd.

Bei diesem Gegenstand scheint es sich um gewöhnliche *Muskete +1* zu handeln. Der Fehlzündungsbereich liegt allerdings bei 1-5; kein Effekt und keine Fähigkeit können diesen Wert reduzieren. Der Träger muss die Muskete als primäre Fernkampfwaffe benutzen und kann sie erst ablegen, wenn auf ihn *Fluch brechen* ähnliches gewirkt wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Muskete +1

NIES- UND WÜRGEPULVER

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Schwache Beschwörung | **ZS** 7 | **GEWICHT** –

Bei diesem feinen Pulver scheint es sich um *Pulver des Auftauchens* zu handeln. Wird es in die Luft geworfen, verursacht es jedoch bei allen innerhalb einer Ausbreitung von 6 m Nies- und Hustenanfälle. Wenn den Betroffenen kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt, erleiden sie sofort 2W6 Punkte KO-Schaden. Gelingt ihnen 1 Minute später auch der zweite Zähigkeitswurf gegen SG 15 nicht, erleiden sie noch einmal 1W6 Punkte KO-Schaden. Wem beide Rettungswürfe gelingen, der ist immer noch durch die Würgeanfälle 5W4 Runden lang außer Gefecht gesetzt (behandle diese Kreaturen, als seien sie betäubt).

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Pulver des Auftauchens, Spurlosigkeitspulver

ÖL DER ALTERUNG

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 6 | **GEWICHT** –

Bei dieser Flüssigkeit scheint es sich um *Öl der Zeitlosigkeit* zu handeln. Sollte es jedoch mit einer lebenden Kreatur oder einst lebendiger Materie in Kontakt kommen, beschleunigt es die Alterung der Kreatur oder des Gegenstandes. Lebende Kreaturen altern um 30 Jahre, einst lebendige Materie wie Holz, Papier oder eine Leiche zerfällt zu Staub und wird zerstört. Eine Flasche enthält genug Öl für acht mittelgroße oder kleinere Kreaturen oder Gegenstände. Eine große Kreatur oder ein großer Gegenstand zählt als zwei mittelgroße Kreaturen oder Gegenstände, eine riesige Kreatur oder ein riesiger Gegenstand als vier.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Öl der Zeitlosigkeit

OHNMACHTSROBE

AUSRÜSTUNGSPLATZ KÖRPER

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 13 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Eine *Ohnmachtsrobe* erscheint als irgendeine andere Art magischer Robe. Sobald man sie anlegt, erleidet man einen Malus von –10 auf Stärke und entweder Intelligenz, Weisheit oder Charisma (handelt es sich bei dem Träger um einen Zauberkundigen, ist das Attribut betroffen, von dem die Zauberkraft des Charakters abhängt; andernfalls ist Intelligenz betroffen). Man vergisst auch Zauber und magische Kenntnisse, so wie es der Malus vorgibt. Die Robe kann ganz leicht abgelegt werden, um Körper und Geist des Opfers wieder herzustellen, zuerst muss jedoch *Fluch brechen* und danach *Heilung* auf den Betroffenen gewirkt werden.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Augenrobe, Knochenrobe, Sternenrobe, Robe der Erzmagier, Robe der Nützlichen Dinge, Robe der Schillernden Farben, Tarnungsrobe

PANFLÖTE DES AUFSTANDS

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Dieses einfache Musikinstrument wirkt und verhält sich wie jede andere Art magischer Panflöten, bis der Besitzer sie in einer Ortschaft einsetzt. In diesem Moment müssen alle Leute in Hörweite einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht in mörderische Wut zu verfallen. Wer den Rettungswurf nicht schafft, unterliegt dem Zauber Wut für 1W6 Stunden und spürt einen starken Drang (Wilen SG 15, keine Wirkung), Fremde oder ungeliebte Personen anzugreifen, denen er in dieser Zeitspanne begegnet. Wenn der Besitzer sich länger als 3 Tage an einem Stück in einer Ortschaft aufgehalten hat, muss er täglich einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen, um am Folgetag nicht auf der *Panflöte des Aufstandes* zu spielen. Die Flöte bleibt bei ihrem Besitzer, bis der Fluch gebrochen wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Panflöte der Stimme, Panflöte des Rattenfängers, Unheimliche Panflöte

PFEILBRECHERBOGEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **ZS** 6 | **GEWICHT** 2 Pfd.

Dieser wunderschöne, mit farbenfrohen Einlegearbeiten versehene Kurzbogen scheint ein *Kurzbogen +2* zu sein. Allerdings verschießt er Pfeile mit derartiger Kraft, dass diese stets zerbrechen, egal ob sie ihr Ziel treffen oder es verfehlen. Der Bogen muss immer als Primärfernkampfwaffe genutzt werden und kann nur abgelegt werden, wenn auf den Besitzer *Fluch brechen* oder ähnliches gewirkt wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Kurzbogen +2

RING DER WAHRHEIT

AUSRÜSTUNGSPLATZ RING

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 9 | **GEWICHT** –

Ein *Ring der Wahrheit* ist täuschend nett anzusehen - er ist mit Bildern kindlicher Engel und lächelnder himmlischer Wesen verziert, welche die Glieder einer schweren Kette festhalten. Der Träger dieses verfluchten Ringes ist unfähig, auch nur eine einfache Lüge auszusprechen oder niederzuschreiben. Er kann sich entscheiden, die Wahrheit auszulassen oder gar nicht zu kommunizieren, muss bei einer direkten Frage aber einen Willenswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht wahrheitsgemäß und vollständig zu antworten. Der Träger kann den Ring nicht ablegen, bis der Fluch aufgehoben wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Ring der Geheimen Gedanken, Röntgenblickring

RÜSTUNG DER GRABESSEELE

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 10 | **GEWICHT** 20 Pfd.

Diese Rüstung verhält sich wie eine *Beschlagene Lederrüstung der Kontrolle von Untoten +1*, bis ihr Träger tatsächlich versucht, von dieser besonderen Eigenschaft Gebrauch zu machen. Zu diesem Zeitpunkt müssen der Träger und alle lebenden Wesen innerhalb von 6 m Willenswürfe gegen SG 15 ablegen, bei deren Misslingen sie für die nächsten 24 Stunden glauben, untote Kreaturen zu sein. Der SL kann entweder nach Persönlichkeit und Fähigkeiten der betroffenen Wesen bestimmen, für welche Arten von Untoten sie sich halten, oder dies zufällig auswürfeln (1W6; 1–3 Zombies, 4–5 Ghule, 6 Vampire). Betroffene Wesen verhalten sich entsprechend der Art von Untoten, für die sie sich halten – „Zombies greifen ohne nachzudenken fremde Kreaturen in ihrer Nähe an, „Vampire" versuchen, Opfer in den Hals zu beißen, usw. Sie erhalten allerdings keine besonderen Fähigkeiten aus ihrem Irrglauben, reagieren aber negativ auf Effekte, welche „ihrer" Art von Untoten schadet: „Vampire" meiden Knoblauch, „Todesalben" Sonnenlicht usw. Die Wesen glauben, Untote zu sein, und ignorieren alle gegenteiligen Beweise. Sollten sie angegriffen werden, verteidigen sie sich, selbst wenn sie dazu auf Fähigkeiten zurückgreifen müssen, die sie zwar besitzen, aber nicht die Art Untoter, für die sie sich halten – so kann ein Barbar, der sich für einen Ghul hält, immer noch in Kampfrausch verfallen. Energie fokussieren und andere Effekte, die auf Untote einwirken, haben keine Auswirkungen bei Wesen, die dem Einfluss der *Rüstung der Grabesseele* unterliegen.

Dies ist eine geistesbeeinflussende, zwingende Verzauberung. Der Träger der Rüstung kann diese Kraft bis zu drei Mal am Tag nutzen, sie wirkt auf ein einzelnes Wesen aber nur einmal innerhalb von 24 Stunden. Unabhängig von ihrem Fluch ist die Rüstung immer noch eine *Beschlagene Lederrüstung +1*, so dass manche Charaktere sie trotz ihrer (nichtexistenten) Macht über Untote als nützlich erachten könnten. Im Gegensatz zu anderen verfluchten Gegenständen kann sie ohne magische Unterstützung abgelegt werden.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Beschlagene Lederrüstung der Kontrolle von Untoten +1

RÜSTUNG DER UNBELIEBTHEIT

AUSRÜSTUNGSPLATZ RÜSTUNG

AURA Starke Nekromantie | **ZS** 16 | **GEWICHT** 50 Pfd.

Auf den ersten Blick ähnelt diese Rüstung einer *Brustplatte der Würde* und funktioniert wie eine *Brustplatte +1*. Legt man sie jedoch an, erhält

man einen Malus von –4 auf Charisma. Alle feindlich gesinnten Charaktere im Umkreis von 90 m erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen den Träger. Der Effekt wird vom Träger oder jenen, die von ihm betroffen werden, nicht bemerkt. Mit anderen Worte erkennt weder der Träger, dass die Rüstung die Ursache seiner Probleme ist, noch verstehen seine Feinde, warum ihre Feindseligkeit so tief geht.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Brustplatte +1, Brustplatte der Würde

SCHADENSRING

AUSRÜSTUNGSPLATZ RING

AURA Durchschnittliche Nekromantie | **ZS** 10 | **GEWICHT** –

Ehe dieser Ring angesteckt wird, scheint er ein *Regenerationsring* zu sein. Angesteckt offenbart er in einer Kampfsituation aber seine wahre Natur: Wenn der Träger von der Nah- oder Fernkampfwaffe getroffen wird, erleidet er zusätzliche 1W4 Schadenspunkte. Der Ring kann nicht entfernt werden, bis der Träger stirbt oder auf ihn *Fluch brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* gewirkt wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Regenerationsring

SCHILD DER INVASION AUS DEN EBENEN

AUSRÜSTUNGSPLATZ SCHILD

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 17 | **GEWICHT** 15 Pfd.

Bei diesem eindrucksvollen Schild scheint es sich, so wie er sich verhält, um einen *Absorptionsschild* zu handeln, bis sein Besitzer versucht, im Kampf von der Kraft Auflösung Gebrauch zu machen. Wenn dies geschieht, quellen stattdessen eines oder mehrere Monster aus dem Schild hervor und greifen für 1W6 Runden die nächstbeste Kreatur an (den Schildträger eingeschlossen), ehe sie sich auf der sichersten Rückzugsroute aus dem Kampf entfernen. Sollte ihnen das nicht möglich sein, kämpfen die Monster bis zum Tode. Um das Wesen und die Anzahl der Monster zu ermitteln, würfle 2W4, um den Grad des gewirkten *Monster herbeizaubern*-Zaubers zu bestimmen, und 1W3, um die Anzahl der erschienenen Monster festzulegen. Durch den Schild herbeigerufene Monster bleiben, bis sie getötet werden, verhalten sich für ihre Art völlig normal und werden als herbeigezauberte Kreaturen mit permanenter Wirkungsdauer behandelt.

Sobald der Fluch in Kraft getreten ist, ruft der Schild drei Mal pro Tag in groben Abständen von acht Stunden Monster herbei. Sollte es den Monstern nicht möglich sein, den Schild direkt zu verlassen und dies auch zu überleben – z.B. wenn der Schild vergraben wurde oder sich unter Wasser befindet, erscheinen sie stattdessen an einem sicheren Ort innerhalb von 15 m Entfernung. Ein erfolgreicher Einsatz fluchbrechender Magie gegen den Schild stellt seine Tarnung als *Absorptionsschild* wieder her und erlaubt es dem Träger, ihn abzulegen.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Absorptionsschild

SCHULTERPANZER DES ESELS

AUSRÜSTUNGSPLATZ SCHULTERN

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 7 | **GEWICHT** 3 Pfd.

Diese stählernen Schulterpanzer scheinen mit donnernden Pferden geschmückt zu sein, bis sie angelegt werden – in diesem Fall werden die Pferde zu stumpfsinnig blickenden Eseln. Der Träger erleidet einen Malus von -4 auf Geschicklichkeit und reduziert seine Bewegungsrate um 3 m. Der Gegenstand kann erst entfernt werden, wenn erfolgreich *Fluch brechen* darauf gewirkt wurde.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

jede beliebige Schulterpanzerung

SCHWÄCHEGÜRTEL

AUSRÜSTUNGSPLATZ GÜRTEL

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser breite Ledergürtel scheint ein *Gürtel der Großen Körperkraft +4* zu sein, raubt in Wirklichkeit aber seinem Träger die Kraft und verleiht ihm einen Malus von -4 auf Konstitution. Sollte der Träger ferner bei einem Zähigkeitswurf eine natürliche 1 würfeln, zieht der Gürtel sich zusammen und verursacht 2W8 Schadenspunkte.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Gürtel der Großen Körperkraft (beliebige Version)

STECKEN DER GELEGENTLICHEN ÜBERRASCHUNG

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Variiert | **ZS** Variiert | **GEWICHT** 4 Pfd.

Ein *Stecken der gelegentlichen Überraschung* kann als jeder magische Stecken erscheinen und ist meistens das Ergebnis eines Unfalls beim Erschaffen des beabsichtigten Steckens. Er funktioniert in der Regel wie beabsichtigt, allerdings ist bei jedem Einsatz ein %-Wurf fällig: Bei einem Ergebnis von 1-10 tritt nicht der gewünschte Effekt ein, stattdessen funktioniert der Stecken wie ein *Zepter der Überraschung*

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

beliebiger Stecken

STIRNREIF DER DUMMHEIT

AUSRÜSTUNGSPLATZ STIRN

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 8 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Dieser Stirnreif scheint ein *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4* zu sein, verleiht statt Boni auf Intelligenz und Fertigkeiten einen Malus von -4 auf Intelligenz und weitere -2 auf alle Wissensfertigkeiten. Dem Träger sind diese Effekte nicht bewusst – selbst die dümmste Behauptung und irreführendste Einsicht erscheinen ihm äußerst klug, während er den Gegenstand trägt.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Stirnreif der Enormen Intelligenz +4

STREITKOLBEN DES BLUTES

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **ZS** 8 | **GEWICHT** 8 Pfd.

Dieser *Schwere Streitkolben +3* muss jeden Tag in Blut getaucht werden oder der Bonus verschwindet, bis die Waffe erneut Blut geleckt hat. Der Träger des Streitkolbens muss jeden Tag einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; bei einem Misserfolg wird er Chaotisch Böse.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Schwerer Streitkolben +3

STREITLUSTIGE PISTOLE

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Verwandlung | **ZS** 12 | **GEWICHT** 4 Pfd.

Diese Pistole verhält sich wie eine normale *Pistole +2*, besitzt aber eine seltsame Aversion gegenüber Friedensverhandlungen. Wenn der Träger oder ein Verbündeter in seiner Sichtlinie, den der Träger auch hören kann, versucht, die Ausgangseinstellung einer Kreatur mittels Diplomatie zu verbessern, springt die Pistole in die Hand des Trägers, ohne damit eine Aktion zu verbrauchen, und gibt einen einzelnen Schuss auf das Ziel des Wurfes für Diplomatie ab. Sollte Diplomatie gegen mehrere Kreaturen genutzt werden, schießt die Pistole auf ein zufällig bestimmtes Mitglied der anderen Gruppe.

Dies passiert sogar, wenn die Waffe nicht geladen ist – die Pistole lädt sich in diesem Fall auf magische Weise selbst mit einer Kugel und Schwarzpulver.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

jede beliebige Pistole

SCHWERT DES TÖLPELS

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	GEWICHT
Durchschnittliche Erkenntnis	10	KEINER	10 Pfd.

Bis diese Klinge im Kampf genutzt wird, wirkt und verhält sie sich wie ein *Schurkenschwert*. Wenn sie jedoch einmal im Kampf verwendet wurde, erleidet ihr Träger fortan einen Malus von –10 bei allen Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit. Dem Träger ist es ferner nahezu unmöglich, zu lügen oder irgendwelche Arten heimlicher Betätigung auszuführen. Immer wenn er derartiges versucht, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht die Wahrheit hinauszuposaunen oder eine andere unfreiwillige Handlung auszuführen, die sein Vorhaben verdirbt. Nur fluchbeendende Magie kann den Träger von dem Schwert befreien, sobald der Fluch aktiv wurde.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Schurkenschwert

TANZSTIEFEL

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	GEWICHT
Starke Verzauberung	16	FÜSSE	1 Pfd.

Zuerst einmal scheinen diese Stiefel wie anderes magisches Schuhwerk auch zu funktionieren. Befindet ihr Träger sich jedoch im Nahkampf, oder will aus diesem fliehen, behindern die *Tanzstiefel* seine Bewegung. Es ist, als ob *Unwiderstehlicher Tanz* auf den Träger gewirkt wurde. Dieser kann die Stiefel nur mit *Fluch brechen* wieder ablegen, sobald sich ihre wahre Natur enthüllt hat.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Elfenstiefel, Flügelstiefel, Lauf- und Springstiefel, Siebenmeilenstiefel, Schwebestiefel, Teleportationsstiefel, Winterstiefel

TODESSKARABÄUS

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	GEWICHT
Starke Bannmagie	19	HALS	–

Diese kleine Brosche sieht wie irgendein Amulett, eine Brosche oder ein Skarabäus aus, das, die oder der dem Charakter Vorteile bringt. Hält man sie aber länger als 1 Runde oder trägt sie 1 Minute mit sich herum, verwandelt sie sich in eine widerliche, käferähnliche Kreatur. Das Ding kann sich durch Leder und Stoff beißen und gräbt sich ins Fleisch des Opfers ein. Es erreicht innerhalb 1 Runde das Herz des Betroffenen und tötet ihn. Gelingt dem Träger ein Reflexwurf gegen SG 25, kann er sich den Skarabäus vom Leib reißen, bevor dieser nicht mehr zu sehen ist. Er erleidet dennoch 3W6 Schadenspunkte. Der Käfer verwandelt sich dann zurück in das Amulett. Bewahrt man den Todesskarabäus in einer Holzkiste, einem Keramikbehälter oder einer Kiste aus Knochen, Elfenbein oder Metall auf, kann man verhindern, dass er zum Leben erwacht und lange Zeit lagern.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Amulett der Ebenen, Amulett der Mächtigen Fäuste, Amulett der Natürlichen Rüstung, Schildbrosche, Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung, Schutzskarabäus, Skarabäus des Golembanns

TÖLPELRING

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	GEWICHT
Starke Verwandlung	15	RING	–

Dieser Ring funktioniert genauso wie ein *Federfallring*. Er macht den Träger allerdings auch ungeschickt und verleiht ihm einen Malus von –4 auf Geschicklichkeit, sowie eine Chance für arkane Zauberpatzer von 20 %, wenn er versucht, einen arkanen Zauber mit Gestik zu wirken. Die Chance für arkane Zauberpatzer ist kumulativ mit anderen Chancen für arkane Zauberpatzer des Charakters.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Federfallring

TRÄGE GLEFE

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	GEWICHT
Schwache Verwandlung	5	KEINER	10 Pfd.

Diese Waffe sieht aus und verhält sich wie eine *Glefe +2*, kann aber nicht zu Gelegenheitsangriffen genutzt werden und behindert ihren Träger bei solchen Angriffen: Die Glefe schwingt wild herum, sollte der Träger einen Gelegenheitsangriff ausführen wollen, so dass er das Gleichgewicht verliert. Der Träger erleidet einen Malus von -2 auf seine RK und Angriffswürfe bis zum Ende seines nächsten Zuges.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Glefe +2

TROMMELN DER TRÄGHEIT

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	GEWICHT
Schwache Verwandlung	5	KEINER	5 Pfd.

Diese Kesseltrommeln scheinen *Trommeln der Hast* zu sein. Wenn sie aber gespielt werden, wirken sie auf alle Kreaturen, den Spielenden eingeschlossen, den Effekt von *Verlangsamen* (Willen SG 14, keine Wirkung). Der Spielende muss keinen Fertigkeitswurf für Auftreten (Schlaginstrumente) ablegen, um diesen Effekt zu erzeugen.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Trommeln der Hast

ÜBERHEBLICHKEITSWEIHRAUCH

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	GEWICHT
Durchschnittliche Verzauberung	6	KEINER	–

Hierbei scheint es sich um *Meditationsweihrauch* zu handeln. Meditiert oder betet man jedoch und brennt dabei den *Überheblichkeitsweihrauch* ab, gelangt man zu der Überzeugung, dass die eigenen Zauberfähigkeiten absolut überlegen sind. Wer den Rauch einatmet, entscheidet sich, seine Zauber immer und zu jeder Gelegenheit anzuwenden, auch wenn es eigentlich gar nicht nötig ist. Solange nicht 24 Stunden vergangen sind oder der Benutzer des Weihrauchs nicht alle seine Zauber gewirkt und Fähigkeiten eingesetzt hat, vergeht auch die Wirkung des *Überheblichkeitsweihrauchs* nicht.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Meditationsweihrauch

ÜBERSCHWERER HAMMER

AURA	ZS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	GEWICHT
Durchschnittliche Verwandlung	8	KEINER	20 Pfd.

Dieser mächtige Kriegshammer ist um einiges schwerer, als er bei seiner Größe sein müsste. Wer ihn führt, erleidet einen Malus von -2 auf Angriffswürfe und einen Bonus von +4 auf Schadenswürfe, aber auch einen Malus von -3 m auf seine Bewegungsrate. Einmal aufgehoben, muss der Hammer als Primärwaffe geführt werden, bis erfolgreich *Fluch brechen* auf den Träger gewirkt wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Kriegshammer +2

Umhang der Selbstentzündung

Aura Starke Hervorrufung	ZS 1	Gewicht 1 Pfd.	Ausrüstungsplatz Schultern

Dieser Umhang scheint aus hochwertig verarbeitetem Stoff zu bestehen und strahlt schützende Magie aus. Er kann ohne Schaden in die Hand genommen und untersucht werden, bricht jedoch in Flammen aus, sobald er angelegt wird. Die Flammen schaden dem Umhang nicht, sondern nur seinem Träger, und brennen dauerhaft. Sie fügen dem Träger 1W6 Punkte Feuerschaden in jeder Runde zu. Der Umhang kann nicht entfernt werden, bis der Fluch gebrochen wird. Ausreichende Mengen an Wasser oder flammenerstickendem Material löschen das Feuer kurzfristig, der Mantel fängt aber wieder Feuer, sobald er der Luft wieder ausgesetzt wird. Zauber wie *Energien widerstehen, Schutz vor Energie* o.ä. können den Träger gegen die Flammen schützen, solange die Zauberwirkung anhält.

Erscheint beispielsweise als

beliebiger magischer Umhang oder Mantel

Ungeschicklichkeitshandschuhe

Aura Durchschnittliche Verwandlung	ZS 7	Gewicht 2 Pfd.	Ausrüstungsplatz Keiner

Diese Handschuhe verhalten sich ihrem Erscheinungsbild gemäß, bis der Träger angegriffen wird oder sich in einer lebensbedrohlichen Situation befindet. Eine solche Situation aktiviert den Fluch: Der Träger wird extrem ungeschickt – pro Runde besteht eine 50 %-Chance, dass er fallen lässt, was er in der Hand hielt. Außerdem senken die Handschuhe die Geschicklichkeit des Charakters um 2 Punkte. Wurde der Fluch einmal aktiviert, kann der Träger die Handschuhe nur mit Hilfe von *Fluch brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* wieder ablegen.

Erscheint beispielsweise als

Aufbewahrungshandschuh, Fanghandschuhe, Kletter- und Schwimmhandschuhe, Rosthandschuh.

Ungeziefferrobe

Aura Starke Bannmagie	ZS 13	Gewicht 1 Pfd.	Ausrüstungsplatz Körper

Wenn der Träger die Robe anlegt, fällt ihm zunächst nichts Ungewöhnliches auf – die Robe funktioniert ganz normal. Sobald der Träger aber in eine Situation gerät, in der er sich konzentrieren muss und Feinden gegenübersteht, enthüllt sich die wahre Natur des Kleidungsstücks: Der Träger wird sofort von einer ganzen Menge Insekten gebissen, die sich auf magische Weise im Stoff eingenistet haben. Der Betroffene muss alle anderen Handlungen einstellen, um sich kratzen zu können. Er wird die Robe hin- und herzerren und sich durch die Bisse und das Gekrabbel des Ungeziefers belästigt fühlen.

Der Träger erhält einen Malus von – 5 auf Initiativewürfe und einen Malus von – 2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Versucht er, einen Zauber zu wirken, muss ihm ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 20 + Zaubergrad gelingen oder der Zauber geht verloren.

Erscheint beispielsweise als

Augenrobe, Knochenrobe, Robe der Erzmagier, Robe der Nützlichen Dinge. Robe der Schillernden Farben, Sternenrobe, Tarnungsrobe

Verfluchte Flasche

Aura Durchschnittliche Beschwörung	ZS 7	Gewicht 2 Pfd.	Ausrüstungsplatz Keiner

Dieser Gegenstand sieht wie eine ganz normale Kanne, eine Flasche, eine Karaffe oder ein Krug aus. Sie könnte Wasser enthalten oder Rauch verströmen. Wenn sie zum ersten Mal aufgemacht wird, müssen alle im Umkreis von 9 m einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht verflucht zu werden; verfluchte Kreaturen erhalten einen Malus von – 2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, bis sie mit *Fluch brechen* befreit werden.

Erscheint beispielsweise als

Eiserne Flasche, Ifritflasche, Rauchflasche, Unerschöpfliche Wasserkaraffe

Verfluchter Wendespeer

Aura Durchschnittliche Hervorrufung	ZS 10	Gewicht 3 Pfd.	Ausrüstungsplatz Keiner

Hierbei handelt es sich um einen *Kurzspeer +2*. Jedes Mal, wenn er im Nahkampf gegen einen Gegner geführt wird und der Träger beim Angriff eine natürliche 1 würfelt, schadet der Speer seinem Benutzer und nicht dem angepeilten Ziel. Wenn der Fluch in Kraft tritt, biegt der Speer sich derart, dass er den Träger in den Rücken trifft und ihm so automatisch Schaden zufügt. Der Fluch wirkt auch, wenn der Speer geworfen wird – in diesem Fall wird der Schaden, den der Träger erleidet, verdoppelt.

Erscheint beispielsweise als

Kurzspeer +2

Verfluchtes Berserkerschwert

Aura Durchschnittliche Hervorrufung	ZS 20	Gewicht 1 Pfd.	Ausrüstungsplatz Keiner



Dieser Gegenstand scheint ein *Zweihänder +2* zu sein. Benutzt man ihn aber im Kampf, verfällt der Charakter in einen Berserkerrausch (er erhält alle Vor- und Nachteile des Klassenmerkmals Kampfrausch des Barbaren). Er greift die nächste verfügbare Kreatur an und kämpft, bis er bewusstlos oder tot ist oder sich innerhalb von 9 m Entfernung kein lebendes Wesen mehr befindet. Viele halten dieses Schwert für verflucht, es gibt aber auch solche, die es für nützlich halten.

Erscheint beispielsweise als

Zweihänder +2, beliebige magische Waffe

Verfluchtes Schwert -2

Aura Starke Hervorrufung	ZS 15	Gewicht 4 Pfd.	Ausrüstungsplatz Keiner

Trainiert man mit diesem Langschwert, verhält es sich ganz normal. Führt man es jedoch im echten Kampf, erleidet man einen Malus von – 2 auf Angriffswürfe.

Außerdem wird der verursachte Schaden um 2 Punkte reduziert, jedoch niemals unter 1 Schadenspunkt bei einem Treffer. Das Schwert zwingt seinen Träger zudem noch dazu, es jeder anderen Waffe vorzuziehen. Sein Besitzer zieht es automatisch und kämpft sogar damit, wenn er eigentlich eine andere Waffe ziehen wollte.

Erscheint beispielsweise als

Langschwert +2 oder als andere magische Waffe

Vergiftungsumhang

Aura Durchschnittliche Verwandlung	ZS 15	Gewicht 1 Pfd.	Ausrüstungsplatz Schultern

Ein *Vergiftungsumhang* ist normalerweise aus Wolle gemacht, kann aber auch aus Leder sein. Wirkt man *Gift entdecken*, erkennt man,



dass Gift in den Stoff eingezogen ist. Solange man ihn nicht anzieht, geht von dem *Vergiftungsumhang* aber keine Gefahr aus. Erst wenn man ihn anlegt, erleidet der Träger 4W6 Punkte KO-Schaden, sofern ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 28 misslingt.

Hat man ihn erst einmal angelegt, kann man den Umhang nur mit *Fluch brechen* wieder ablegen. Dadurch werden aber auch die magischen Eigenschaften des Umhangs zerstört. Wirkt man danach noch *Gift neutralisieren* auf den Träger, kann dieser sogar mit *Auferstehung* oder *Tote erwecken* wiederbelebt werden – nicht aber davor.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Ätherumhang, Fledermausumhang, Mächtiger Täuschungsumhang, Resistenzumhang +5, Spinnenumhang

VERSTEINERUNGSUMHANG

AUSRÜSTUNGSPLATZ SCHULTERN

AURA Durchschnittliche Verwandlung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Bei diesem grauen Umhang scheint es sich um einen Schutzumhang zu handeln, doch wenn er angelegt wird, muss dem Träger ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht augenblicklich versteinert zu werden. Gelingt der erste Rettungswurf, muss der Träger zu Beginn jedes weiteren Zuges einen weiteren Zähigkeitswurf ablegen. Sobald ein Wurf scheitert, versteinert der Träger. *Fluch brechen* oder *Stein zu Fleisch verwandeln* verwandelt den Träger wenigsten lange genug zurück, dass jemand ihm den Umhang abnehmen könnte.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

beliebiger Umhang oder Mantel

WÜRGEHALSKETTE

AUSRÜSTUNGSPLATZ HALS

AURA Starke Beschwörung | **ZS** 18 | **GEWICHT** –



Eine *Würgehalskette* sieht wie ein wundersames magisches Schmuckstück aus. Wenn ein Charakter die Kette anlegt, zieht sie sich sofort zusammen und verursacht pro Runde 6 Schadenspunkte. Sie kann nur mittels *Begrenzter Wunsch, Wunder* oder *Wunsch* entfernt werden und schlingt sich selbst noch dann eng um die Kehle ihres Trägers, wenn dieser schon gestorben ist. Erst wenn seine Leiche zum Skelett geworden ist (nach ungefähr einem Monat), lockert die Kette sich und ist für neue Opfer bereit.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Amulett der Wundheilung. Anpassungshalskette, Feuerballhalskette, Gesundheitsamulett, Schutzanhänger gegen Gift

ZAUBERFRASSRING

AUSRÜSTUNGSPLATZ RING

AURA Starke Bannmagie | **ZS** 13 | **GEWICHT** –

Dieser zerbrechlich wirkende Ring scheint ein *Zauberspeicher-* oder *Zauberwendering* zu sein. Allerdings unterstützt er das Wirken von Magie oder von Gegenzaubern nicht, sondern behindert es vielmehr. Wenn der Träger einen arkanen Zauber wirkt, erleidet er eine Patzerchance von 25%. Ferner unterliegt er einem Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, um einen Zauber zu identifizieren, wenn er einen Gegenzauber wirken will. Der Ring kann erst abgelegt werden, wenn *Fluch brechen* oder ähnliches auf ihn gewirkt wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

beliebige Version eines *Zauberspeicherrings* oder *Zauberwendering*

ZAUBERSTATUETTE (UNGLÜCK)

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Durchschnittliche Verzauberung | **ZS** 11 | **GEWICHT** 1 Pfd.

Diese Statuette scheint eine *Zauberstatuette* zu sein. Anstatt zum Leben zu erwachen und ihrem Besitzer zu dienen, verflucht sie ihn allerdings mit Unglück. Der Besitzer erleidet einen Malus von -2 auf seine RK und KMV, sowie auf Angriffs-, Fertigkeits-, Attributs- und Rettungswürfe.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

beliebige *Zauberstatuette*

ZEPTER DER MISSLUNGENEN MAGIE

AUSRÜSTUNGSPLATZ KEINER

AURA Starke Magie (Keine Schule) | **ZS** 17 | **GEWICHT** 5 Pfd.

Dieses Zepter sieht aus wie ein *Metamagisches Zauberzepter*. Sobald eine Kreatur es aufhebt, kann sie es nicht mehr ablegen, ohne dass auf sie *Fluch brechen* oder ähnliches gewirkt wird. Jedes Mal, wenn der Träger einen Zauber wirkt, nimmt er das Zepter in die Hand. Seine effektive Zauberstufe erhält einen Malus von -2. Sollte dies seine effektive Zauberstufe auf 0 oder weniger reduzieren, hat der Zauberkunde nur eine Chance von 50%, den Zauber zu wirken. Im Falle eines arkanen Zaubers wird noch eine mögliche arkane Patzerchance hinzuaddiert. Sollte er in der Lage sein, den Zauber zu wirken, wirkt der Zauber auf ZS 1.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

beliebiges Metamagisches Zauberzepter

ZIELSCHEIBENRÜSTUNG

AUSRÜSTUNGSPLATZ RÜSTUNG

AURA Starke Bannmagie | **ZS** 16 | **GEWICHT** 50 Pfd.

Analysiert man diese Rüstung auf magische Weise, findet man heraus, dass es sich um eine normale *Ritterrüstung +3* handelt. Tatsächlich jedoch ist die Rüstung verflucht. Gegen Nahkampfangriffe funktioniert sie ganz normal, zieht aber Geschosse an. Der Träger erhält einen Malus von – 15 auf die RK gegen Angriffe mit Fernkampfwaffen. Die wahre Natur der Rüstung enthüllt sich erst, wenn zum ersten Mal auf den Charakter geschossen wird.

ERSCHEINT BEISPIELSWEISE ALS

Ritterrüstung +3

Anhang 1: Schatzgenerator

Das folgende System gibt Spielleitern eine Möglichkeit an die Hand, zufällig Schätze zu generieren, um Spieler zu belohnen, nachdem sie Begegnungen beendet oder anderweitig Wertgegenstände an sich gebracht haben. Tabelle 12-5 im *Grundregelwerk* benennt zwar den Gesamtwert von Schätzen, die man durch eine einzelne Begegnung erlangen kann, das folgende System aber enthält Richtlinien, mit denen der SL die Art der Schätze entsprechend der Natur der Monster oder Begegnungen bestimmen kann.

Beachte, dass die auf diese Weise generierten Schätze vom Wert her stark von Tabelle 12-5 des *Grundregelwerkes* abweichen können – die Tabelle ist im Folgenden als Tabelle 7-1 aus Gründen der leichteren Referenz nachgedruckt. Obwohl manche Würfe höhere Werte hervorbringen können, führen andere zu niedrigeren Werten. Der SL sollte entscheiden, ob er solche Abweichungen erlauben will, und seine Würfe anpassen, falls er eine größere Ausgeglichenheit wünscht (ggfs. muss er Würfe wiederholen, um näher an die erwarteten Werte zu kommen).

Wie wird dieses System benutzt?

Wenn diese Regeln genutzt werden, um zufällige Schätze zu generieren, musst du die grundlegende Art von Begegnung und Stufe der Schätze kennen, die ausgegeben werden sollen – dies richtet sich in der Regel nach dem Herausforderungsgrad. Die Zusammensetzung der Gegner in einer Herausforderung bestimmt zumeist die Arten von Schätzen, welche durch das Überwinden der Herausforderungen erlangt werden können.

Halte dich an die beiden folgenden Schritte, um zu bestimmen, wie viele Schätze Charaktere als Belohnung erhalten und woraus ein Schatz bestehen soll, um die spezifischen Gegenstände auszuwürfeln.

Schritt 1: Budgetbestimmung

Der erste Schritt besteht darin, die Menge an Schätzen zu bestimmen, die für eine Begegnung anfallen kann. Bestimme dazu zuerst den allgemeinen Herausforderungsgrad der Begegnung und die Fortschrittsgeschwindigkeit der Gruppe. Nutze Tabelle 7-1, um den Grundwert der Schätze für eine Begegnung in Goldmünzen zu bestimmen. Möglicherweise möchtest du auch einen höheren Wert nutzen, in diesem Fall gib über mehrere Begegnungen hinweg weniger oder keine Schätze aus und spare dir diese gewissermaßen für eine große Belohnung auf. Alternativ kannst du aber auch natürlich ganz normal größere Schätze ausschütten und alle Grundwerte um 50% oder noch mehr anheben.

Wenn du den Grundwert einer Begegnung anhand ihres HG bestimmt hast, überprüfe als nächstes die Spalte „Schätze“ bei den Spielwerten aller beteiligten Kreaturen. Im Falle gemischter Gruppen von Gegnern verwende den großzügigsten Eintrag. Der Eintrag unter „Schätze“ wirkt sich in folgender Weise auf die Gesamtbelohnung für die Begegnung aus:

Keine: Die Kreatur besitzt in der Regel keine Schätze. Daher sollte eine Begegnung mit einer solchen Kreatur auch nicht mit Schätzen belohnt werden. Sollten aber ungewöhnliche Umstände vorliegen, die für das Vorhandensein von Schätzen sprechen, kannst du immer noch die Spieler mit Schätzen belohnen. Andernfalls kannst du den Wert dieser Begegnung aufsparen, um den Wert eines späteren Schatzes zu erhöhen.

Gelegentlich: Kreaturen mit dieser Art Schatz haben kaum Schätze, wenn überhaupt. Reduziere den Schatzgrundwert um die Hälfte (50%).

Standard: Die Kreatur besitzt die gewöhnliche Menge an Schätzen. Passe den Schatzgrundwert nicht an.

Doppelt: Die Kreatur verfügt über einen überdurchschnittlichen Schatz. Verdopple den Schatzbasiswert.

Dreifach: Die Kreatur verfügt über große Schätze. Verdreifache den Schatzgrundwert.

NSC-Ausrüstung: Kreaturen mit diesem Schatztyp haben einen anderen Schatzwert. Vergiss den Schatzgrundwert und sieh hinsichtlich des Wertes jeder einzelnen Kreatur auf Tabelle 7-2 nach. Der Schatz jeder Kreatur sollte individuell bestimmt werden. Sollte eine Kreatur dieser Kategorie einer gemischten Gruppe angehören, dann ziehe diesen Wert vom Schatzgrundwert des Rests der Gruppe ab.

Dieser Wert wird als Budget behandelt, das für die entsprechenden Schatztabellen genutzt wird (siehe Schritt 2), um die Anzahl an Würfen festzulegen, die erfolgen müssen, um die erlangten Schätze genauer zu bestimmen.

Schritt 2: Schatzarten bestimmen

Um zu bestimmen, welche Arten von Schätzen bei einer Begegnung anfallen, sieh dir die beteiligten Kreaturenkategorien an und wo die Begegnung stattfindet. Die Arten von Schätzen können in Abhängigkeit von den angetroffenen Kreaturen stark variieren: So dürften sich zweifelsohne die Schätze, welche man im Versteck eines Trolls findet (definitiv Überreste früherer Mahlzeiten), von denen in der Grabkammer einer uralten Mumie unterscheiden. Natürlich kann der Schatz des Trolls Münzen und kleine Gegenstände wie Tränke oder Ringe enthalten, doch in der Gruft der Mumie dürften sich dagegen Edelsteine, Kunstgegenstände und uralte magische Gegenstände befinden. Selbst wenn beide Horte denselben Wert in Goldmünzen besitzen, ist die Zusammensetzung dennoch unterschiedlich.

Im folgenden Abschnitt wird auf jede Kreaturenkategorie eingegangen und beschrieben, welche Schätze sie normalerweise besitzt. Jede Kreaturenart führt eine Reihe unterschiedlicher Schatzarten auf, die mittels Buchstaben abgekürzt werden, deren Bedeutung unter Schritt 3 erklärt werden. Nicht jede

Tabelle 7-1: Schatzwert pro Begegnung

Gruppendurchschnittsstufe	Schätze pro Begegnung		
	Langsam	Mittel	Schnell
1	170 GM	260 GM	400 GM
2	350 GM	550 GM	800 GM
3	550 GM	800 GM	1.200 GM
4	750 GM	1.150 GM	1.700 GM
5	1.000 GM	1.550 GM	2.300 GM
6	1.350 GM	2.000 GM	3.000 GM
7	1.750 GM	2.600 GM	3.900 GM
8	2.200 GM	3.350 GM	5.000 GM
9	2.850 GM	4.250 GM	6.400 GM
10	3.650 GM	5.450 GM	8.200 GM
11	4.650 GM	7.000 GM	10.500 GM
12	6.000 GM	9.000 GM	13.500 GM
13	7.750 GM	11.600 GM	17.500 GM
14	10.000 GM	15.000 GM	22.000 GM
15	13.000 GM	19.500 GM	29.000 GM
16	16.500 GM	25.000 GM	38.000 GM
17	22.000 GM	32.000 GM	48.000 GM
18	28.000 GM	41.000 GM	62.000 GM
19	35.000 GM	53.000 GM	79.000 GM
20+	44.000 GM	67.000 GM	100.000 GM

Kreatur einer Kategorie wird und muss diesen Richtlinien folgen, daher wiege jeweils sorgfältig ab, ehe du entscheidest, welche Schatzart am besten zu einer Kreatur passt. Beachte auch, dass eine Kreatur meistens nur Schätze einer Kategorie besitzt, unter bestimmten Umständen die Gesamtbelohnung für eine Begegnung aber dennoch aus mehreren unterschiedlichen Schatzarten bestehen kann.

ABERRATION: Viele Aberrationen haben keine Verwendung für Schätze und besitzen nur das, was von ihren früheren Opfern übriggeblieben ist. Andere dagegen sind listige Gegner, welche diverse magische Gegenstände und Schätze nutzen, um ist Fähigkeiten zu verbessern.

Schatzarten: A, B, D, E (plus F, G, H für schlaue Kreaturen).

DRACHE: Drachen sind für ihre gewaltigen Schatzhorte bekannt – oft hocken sie brütend auf Bergen aus Münzen, Edelsteinen, magischen Gegenständen und anderen teuren Dingen.

Schatzarten: A, B, C, H, I.

EXTERNAR: Externare gehören zu der Kreaturenkategorie mit der höchsten Varianz. Daher können sie theoretisch alle möglichen Dinge bei sich oder in ihren Verstecken haben. Der SL sollte bei jedem Externar individuell bestimmen, welche Schatzarten zu ihm passen.

FEENWESEN: Feen schätzen Magie und Schönheit über alles, haben aber kaum Verwendung für Dinge des Handwerks und Handels, wie sie die zivilisierteren Völker verwenden, z.B. Münzen und Wertgegenstände.

Schatzarten: B, C, D, G.

HUMANOIDER: Kreaturen dieser Kategorie sind sehr unterschiedlich, doch selbst die primitivsten unter ihnen verwenden bis zu einem gewissen Grad Ausrüstungsgegenstände und Magie. In größeren Gruppen und Gemeinschaften besitzen sie häufig große Mengen an Schätzen, welche sie gemeinsam bewachen.

Schatzarten: A, B, D, E, F, G (plus H im Falle einer ganzen Gemeinschaft).

KONSTRUKT: Die einzigen Schätze, welche Konstrukte mit sich führen, sind meistens Bestandteile ihrer Konstruktion, z.B. eine Waffe oder ein magischer Gegenstand. Allerdings bewachen Konstrukte in der Regel wertvollere Schätze oder magische Gegenstände.

Schatzarten: E, F (plus B, C, H, wenn die Kreatur einen Schatz bewachen sollte).

MAGISCHE BESTIE: Die meisten magischen Bestien kümmern sich nur um ihre nächste Mahlzeit und haben wenig Sinn für Wertsachen. In ihren Verstecken befinden sich häufig ein paar Wertgegenstände und magische Gegenstände.

Schatzarten: A, B, D, E.

MONSTRÖSER HUMANOIDER: Die meisten monströsen Humanoiden sind nur an solchen Schätzen interessiert, die sie auch nutzen können. Manche horten aber auch alles Mögliche von Wert in ihren Verstecken.

Schatzarten: A, B, C, D, E, H.

PFLANZE: Pflanzen sind Schätze egal. Was bei ihnen gefunden wird, sind die unverdaulichen Reste früherer Opfer.

Schatzarten: A, B, D, E.

SCHLICK: Schlicke kennen das Konzept „Schatz“ nicht. Daher ignorieren sie Wertsachen auch und begeben sich lieber auf die Suche nach der nächsten Mahlzeit. Wenn sie Schätze dabei haben, ist dies nichts weiter als ein gewaltiger Zufall.

Schatzarten: A, B, D.

TIER: Tiere sehen in Schätzen keinen Wert und lassen Münzen und Gegenstände bei den Resten ihrer Mahlzeiten zurück. Wenn sie Schätze besitzen, liegen diese in der Regel zwischen Knochen und anderen Abfällen in ihren Nestern und Verstecken verteilt.

Schatzarten: A, B, D, E.

UNGEZIEFER: Wie andere geistlose Kreaturen auch begehrten Ungeziefer keine Schätze. Sie befallen aber zuweilen Bereiche, in denen Wertsachen aufbewahrt werden.

Schatzarten: A, B, D.

UNTOTER: Welche Schätze ein Untoter mit sich führt, hängt davon ab, ob er intelligent ist oder nicht. Unintelligente Untote haben meistens nur magere Besitztümer bei sich, die noch aus ihrer Zeit als lebendige Wesen stammen – und diese benutzen sie nur selten. Intelligente Untote dagegen nutzen alle möglichen magischen Gegenstände, um die Lebenden zu vernichten.

Schatzarten: A, B, D, E (plus F, G bei intelligenten Untoten).

Tabelle 7–2: NSC-Ausrüstung

Sollte deine Kampagne die schnelle Aufstiegsgeschwindigkeit verwenden, dann behandle NSC hinsichtlich des Schatzwertes als um eine Stufe höher. Solltest du die langsame Aufstiegsgeschwindigkeit verwenden, dann behandle NSC als um eine Stufe niedriger.

Normale NSC-Stufe[1]	Heldenhafte NSC-Stufe[2]	Schatzwert
1	—	260 GM
2	1	390 GM
3	2	780 GM
4	3	1.650 GM
5	4	2.400 GM
6	5	3.450 GM
7	6	4.650 GM
8	7	6.000 GM
9	8	7.800 GM
10	9	10.050 GM
11	10	12.750 GM
12	11	16.350 GM
13	12	21.000 GM
14	13	27.000 GM
15	14	34.800 GM
16	15	45.000 GM
17	16	58.500 GM
18	17	75.000 GM
19	18	96.000 GM
20	19	123.000 GM
—	20	159.000 GM

[1] Normale NSC besitzen in der Regel nur Stufen in NSC-Klassen.
[2] Heldenhafte NSC besitzen Stufen in normalen Charakterklassen.

Schritt 3: Schätze generieren

Sobald der Wert eines Schatzhortes in etwa bestimmt und die vertretenen Schatzarten ausgewählt wurden, müssen nun noch die tatsächlich vorhandenen Schätze bestimmt werden. Bei jeder Schatzart gibt es eine breite Vielfalt an Belohnungen, von denen jede ihren eigenen Wert in Goldmünzen hat. Wähle eine Anzahl an Belohnungen, deren Gesamtwert in Goldmünzen dem Gesamtwert des Schatzes entspricht, den die SC für die Begegnung erhalten sollen. Beispiel: Bei einer Begegnung mit einer Gruppe Trolle legt der SL fest, dass diese Gegenstände der Schatzarten B und E mit einem Gesamtwert von 5.000 GM dabei haben. Er wählt zwei Belohnungen der Schatzart B mit jeweils 1.000 GM Wert und eine Belohnung der Schatzart E im Wert von 3.000 GM aus. Er könnte alternativ auch fünf Belohnungen der Schatzart B im Wert von je 1.000 GM wählen oder eine andere Kombination im Gesamtwert von 5.000 GM.

Jede Belohnung nennt einen oder mehrere zufällige Würfe, die zur Bestimmung des tatsächlichen Schatzes nötig sind. Beispiel: Ein Eintrag könnte angeben, dass die Belohnung aus 5W10 x 5 GM, 2 zufällig bestimmten Zaubertränken von der Tabelle für schwächere Tränke und 1 Gegenstand von der Tabelle für schwache wundersame Gegenstände besteht. Wie viel dieser Hort nach dem Auswürfeln wirklich wert ist, mag variieren, doch mit der Zeit gleichen sich gute und schlechtere Würfe aus, so dass die SC die richtige Menge an Schätzen besitzen, um sich stufengerechten Herausforderungen stellen zu können.

Viele Belohnungen verlangen, dass du auf einer der anderen Tabellen in diesem Band zufällig einen magischen Gegenstand auswürfelst. In der Regel wird auch die Tabelle benannt und wo sie zu finden ist.

In den Tabellen für Zaubertränke und Schriftrolle werden Abkürzungen benutzt, um auf die Bücher zu verweisen, in denen die Zauber abgedruckt sind: *GRW (Pathfinder Grundregelwerk), EXP (Pathfinder Expertenregeln), ABR (Pathfinder Ausbauregeln: Magie), ABR II (Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf)* und *ABR III (Pathfinder Ausbauregeln III: Völker).*

Belohnungen auswählen

Der SL sollte sorgsam überdenken, welche Belohnungen er den SC ausgeben kann. Meistens sollte er die größte Belohnung nutzen, die das Budget für den Schatz hergibt, und bestehende Lücken mit kleineren Dingen und Münzen (also Schatzart A) füllen. So können die SC an die mächtigeren magischen Gegenstände gelangen, die für ihre Stufe angemessen sind. Wählt der SL dagegen eine größere Anzahl kleinerer Belohnungen aus, erhalten die SC zwar mehr Gegenstände, welche im Vergleich aber vielleicht von weitaus geringerem Nutzen sind.

Schatzarten

Schätze gibt es in vielen Formen und Versionen – einfache Münzen und blitzende Edelsteine, magische Schwerter und mächtige Stecken. Da es zahlreiche unterschiedliche Arten von Schätzen gibt, werden sie in dem folgenden System in mehrere Arten organisiert, um sie leichter dem Schatzhort einer Begegnung zuweisen zu können. Die Arten haben einige Schätze gemein, z.B. Münzen und Zaubertränke, dabei ist aber jede Schatzart für eine bestimmte Art von Begegnung gedacht, wie bei ihrer Beschreibung angegeben.

Typ A: Münzen (Tabelle 7-3): Schätze dieser Art bestehen vollständig aus Münzen. Münzen können bei fast jeder Begegnung gefunden werden.

Typ B: Münzen und Edelsteine (Tabelle 7-4): Dieser Schatztyp ähnelt Typ A, enthält aber auch Edelsteine, von denen einige sehr wertvoll sein können. Er wird zumeist in einem kleinen Hort gefunden, kann aber Teil eines größeren Schatzes sein.

Typ C: Kunstgegenstände (Tabelle 7-5): Diese Gegenstände werden oft übersehen oder als unwichtig abgetan, haben aufgrund ihrer Schönheit und/oder Kunstfertigkeit aber einen hohen Wert und bestehen aus Edelmetallen, Edelsteinen und anderen hochwertigen Materialien. Kunstgegenstände werden meist in Gebäuden zur Schau gestellt oder in kleinen Schatzkammern verwahrt.

Typ D: Münzen und kleine Gegenstände (Tabelle 7-6): Diese Kategorie besteht aus Münzen und kleinen magischen Gegenständen wie Ringen, Schriftrollen, Zauberstäben und –tränken. Man findet solche Schätze meist in den Verstecken und Nestern von Tieren und Bestien oder als kleinen Hort in der Behausung eines Monsters.

Typ E: Rüstungen und Waffen (Tabelle 7-7): Solche Schätze bestehen nur aus Waffen und Rüstungen. Man findet sie in Rüstkammern, Behausungen oder auch als Ausrüstung eines gegnerischen Monsters.

Typ F: Kampfausrüstung (Tabelle 7-8): Solche Gegenstände werden in der Regel von Kreaturen mitgeführt, welche Nah- oder Fernkampf nutzen. Dazu gehören Münzen, Rüstungen, Waffen, Wundersame Gegenstände und Zaubertränke.

Typ G: Zaubererausrüstung (Tabelle 7-9): Solche Schätze werden von Kreaturen mit Zauberfähigkeiten mitgeführt und umfassen Münzen, Schriftrollen, Wundersame Gegenstände, Zauberstäbe, Zauberstecken und Zaubertränke.

Typ H: Schätze in Lagern, Nestern und Behausungen (Tabelle 7-10): Diese Schatzart umfasst nahezu alle möglichen Gegenstände. Dabei handelt es sich hauptsächlich aber um Schätze von geringerem Einzelwert. Oft handelt es sich um eine große Anzahl magischer Gegenstände, Münzen und anderer Wertsachen.

Typ I: Schatzhorte (Tabelle 7-11): Dies ist die größte Art von Schatz, da sie alle Arten von Gegenständen enthält. Sie wird in der Regel als Belohnung für eine Reihe herausfordernder Begegnungen genutzt, deren eigentlich angefallenen Schätze zusammengespart und an einem Ort platziert wurden.

Tabelle 7-3: Schatzart A - Münzen

Schätze dieser Kategorie bestehen vollständig aus Münzen. Der SL sollte sich überlegen, woher die Münzen stammen und was ihre Seiten zeigen, auch wenn sich dies nicht auf den Materialwert auswirkt. Solche Details verleihen der Hintergrundwelt aber Tiefe und könnten Aufhänger für weitere Abenteuer sein.

Schatzwert	Belohnung
1 GM	5W10 KM, 3W4 SM
5 GM	2W6 × 10 KM, 4W8 SM, 1W4 GM
10 GM	5W10 × 10 KM, 5W10 SM, 1W8 GM
25 GM	2W4 × 100 KM, 3W6 × 10 SM, 4W4 GM
50 GM	4W4 × 100 KM, 4W6 × 10 SM, 8W6 GM
100 GM	6W8 × 10 SM, 3W4 × 10 GM
200 GM	2W4 × 100 SM, 4W4 × 10 GM, 2W4 PM
500 GM	6W6 × 10 GM, 8W6 PM
1.000 GM	2W4 × 100 GM, 10W10 PM
5.000 GM	4W8 × 100 GM, 6W10 × 10 PM
10.000 GM	2W4 × 1.000 GM, 12W8 × 10 PM
50.000 GM	2W6 × 1.000 GM, 8W10 × 100 PM

Tabelle 7-4: Schatzart B – Münzen und Edelsteine

Dieser Schatz besteht ausschließlich aus Münzen und Edelsteinen, die in der Regel zu ihrem vollen Wert eingetauscht werden können. Dabei machen die Edelsteine den Löwenanteil der Belohnung vom Wert her aus. Um was für Steine es sich genau handelt, wird auf Tabelle 7-50 auf Seite 388 ausgewürfelt. Beachte, dass du jeden Edelstein mit einem einfachen Schmuckstück ersetzen kannst, dessen Wertkategorie um 1 Stufe niedriger ist, bzw. mit einem umfangreichen Schmuckstück, dessen Wertkategorie um 2 Stufen niedriger ist.

SCHATZWERT	BELOHNUNG
10 GM	Edelstein Wertkategorie 1 (Tabelle 7–50, Seite 388)
15 GM	2W6 × 10 KM, 4W8 SM, 1W4 GM, Edelstein Wertkategorie 1 (Tabelle 7–50, Seite 388)
25 GM	5W10 SM, 1W4 GM, zwei Edelsteine Wertkategorie 1 (Tabelle 7–50, Seite 388)
50 GM	Edelstein Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388)
50 GM	3W6 × 10 SM, 3W6 GM, drei Edelsteine Wertkategorie 1 (Tabelle 7–50, Seite 388)
75 GM	1W4 × 10 SM, 1W4 GM, zwei Edelsteine Wertkategorie 1 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388)
100 GM	Edelstein Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388)
100 GM	3W8 × 10 SM, 4W8 GM, zwei Edelsteine Wertkategorie 1 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388)
150 GM	Edelstein Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388)
200 GM	3W6 × 10 SM, 2W4x10 GM, vier Edelsteine Wertkategorie 1 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388)
250 GM	2W4 × 10 GM, zwei Edelsteine Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388)
500 GM	Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388)
500 GM	2W4 × 10 GM, 2W4 PM, zwei Edelsteine Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388), drei Edelsteine Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388)
750 GM	2W4 × 10 GM, zwei Edelsteine Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388)
1.000 GM	Edelstein Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388)
1.000 GM	3W6 × 10 GM, 4W4 PM, drei Edelsteine Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388)
2.500 GM	2W4 × 100 GM, zwei Edelsteine Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388)
5.000 GM	Edelstein Wertkategorie 6 (Tabelle 7–50, Seite 388)
5.000 GM	2W4 × 100 GM, 2W4x10 PM, zwei Edelsteine Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388), drei Edelsteine Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388)
10.000 GM	Fünf Edelsteine Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 6 (Tabelle 7–50, Seite 388)
20.000 GM	4W8 × 100 GM, 6W10x10 PM, drei Edelsteine Wertkategorie 6 (Tabelle 7–50, Seite 388)
50.000 GM	4W4 × 10 PM, zehn Edelsteine Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388), vier Edelsteine Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388), sechs Edelsteine Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388), acht Edelsteine Wertkategorie 6 (Tabelle 7–50, Seite 388)

Tabelle 7-5: Schatzart C – Kunstgegenstände

Dieser Schatz besteht aus Kunstobjekten, die in der Regel für ihren vollen Wert eingetauscht werden können. Um welche Gegenstände es sich genau handelt, wird auf Tabelle 7-51 auf Seite 390 ausgewürfelt.

SCHATZWERT	BELOHNUNG
50 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 1 (Tabelle 7–51, Seite 390)
100 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 2 (Tabelle 7–51, Seite 390)
100 GM	Zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 1 (Tabelle 7–51, Seite 390)
150 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 1 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 2 (Tabelle 7–51, Seite 390)
200 GM	Zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 2 (Tabelle 7–51, Seite 390)
250 GM	Drei Kunstgegenstände Wertkategorie 1 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 2 (Tabelle 7–51, Seite 390)
500 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390)
500 GM	Vier Kunstgegenstände Wertkategorie 1 (Tabelle 7–51, Seite 390), drei Kunstgegenstände Wertkategorie 2 (Tabelle 7–51, Seite 390)
750 GM	Drei Kunstgegenstände Wertkategorie 1 (Tabelle 7–51, Seite 390), zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 2 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390)
1.000 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
1.000 GM	Zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390)
1.500 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
2.000 GM	Zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
2.500 GM	Fünf Kunstgegenstände Wertkategorie 2 (Tabelle 7–51, Seite 390), zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
5.000 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 5 (Tabelle 7–51, Seite 390)
5.000 GM	Vier Kunstgegenstände Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390), drei Kunstgegenstände Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
7.500 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390) zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 5 (Tabelle 7–51, Seite 390)
10.000 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 6 (Tabelle 7–51, Seite 390)
10.000 GM	Fünf Kunstgegenstände Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 5 (Tabelle 7–51, Seite 390)
15.000 GM	Kunstgegenstand Wertkategorie 5 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 6 (Tabelle 7–51, Seite 390)
20.000 GM	Zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 5 (Tabelle 7–51, Seite 390), Kunstgegenstand Wertkategorie 6 (Tabelle 7–51, Seite 390)
50.000 GM	Zehn Kunstgegenstände Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390), fünf Kunstgegenstände Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite390), vier Kunstgegenstände Wertkategorie 5 (Tabelle 7–51, Seite 390), zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 6 (Tabelle 7–51, Seite 390)

Tabelle 7-6: Schatzart D – Münzen und kleine Gegenstände

Dieser Schatz besteht aus Münzen und kleinen magischen Gegenständen wie z.B. Schriftrollen, Zaubertränken. Worum es sich genau handelt, wird mit Hilfe weiterer Tabellen ermittelt – siehe die jeweiligen Einträge.

Schatzwert	Belohnung
50 GM	3W6 × 10 SM, 4W4 GM, mindere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
50 GM	2W4 × 10 SM, 2W4 GM, minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
100 GM	4W6 × 10 SM, 3W10 GM, minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), mindere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
150 GM	2W4 × 10 SM, 6W6 GM, höhere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
200 GM	2W4 × 10 SM, 4W6 GM, höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), mindere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
250 GM	3W6 × 10 SM, 3W6 GM, 1W4 PM, zwei mindere schwache Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
300 GM	2W4 × 10 SM, 6W6 GM, höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
400 GM	Höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei höhere schwache Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372)
500 GM	2W4 × 10 GM, 1W4 PM, minderer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
500 GM	2W4 × 10 GM, 1W4 PM, zwei höhere schwache Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
750 GM	7W6 GM, höhere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
1.000 GM	4W4 × 10 GM, 3W6 PM, minderer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), mindere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
1.000 GM	2W4 × 10 GM, 2W4 PM, minderer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), minderer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
1.500 GM	Höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
1.500 GM	4W4 × 10 GM, 3W6 PM, höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
2.000 GM	Höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
2.000 GM	2W4 × 10 GM, 2W4 PM, minderer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei höhere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372)
3.000 GM	3W6 × 10 GM, 4W4 PM, höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
4.000 GM	3W6 × 10 GM, 4W4 PM, höhere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), zwei höhere schwache Zauberstäbe (Tabelle 7–42, Seite 382)
5.000 GM	2W4 × 10 GM, 2W4 PM, drei mindere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei höhere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
7.500 GM	2W6 PM, mindere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
7.500 GM	5W6 PM, zwei höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei höhere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372)
10.000 GM	Höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
10.000 GM	4W6 PM, höherer mächtiger Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
15.000 GM	Minderer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
15.000 GM	9W10 PM, drei höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei mindere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
20.000 GM	4W4 × 10 GM, 2W4x10 PM, zwei höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
20.000 GM	6W6 × 10 GM, drei mindere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höherer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
25.000 GM	Fünf höhere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
30.000 GM	6W6 PM, vier höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), drei höhere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
50.000 GM	8W4 × 10 PM, vier höhere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), zwei höhere mächtige Zauberstäbe (Tabelle 7–42, Seite 382)



Tabelle 7-7: Schatzart E – Rüstungen und Waffen

Dieser Schatz besteht ausschließlich aus Waffen und Rüstungen. Um was für Waffen und Rüstungen es sich handelt, wird mit Hilfe der Tabellen in Kapitel 3 dieses Bandes bestimmt. Sonstige in den Einträgen auftauchende Gegenstände werden mittels anderer Tabellen bestimmt – siehe die jeweiligen Einträge. Beachte, dass der Wert einiger Rüstungen und Waffen den Wert mancher niedrigstufigen Belohnung drastisch erhöhen kann.

SCHATZWERT	BELOHNUNG
200 GM	Leichte Rüstung oder Schild [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370)
300 GM	Mittelschwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370)
350 GM	Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370)
1.000 GM	Schwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370)
1.500 GM	Mindere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117)
2.500 GM	Mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
3.000 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117)
3.000 GM	Mittelschwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), Schild [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
4.000 GM	Mindere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
5.500 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
6.000 GM	Höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
7.500 GM	Mindere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
8.000 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), zwei mindere schwache Waffen (Tabelle 3–7, Seite 135)
9.000 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
10.000 GM	Mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
13.000 GM	Mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
13.000 GM	Mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
15.000 GM	Höhere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
20.000 GM	Mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
25.000 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
30.000 GM	Mindere mächtige Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
30.000 GM	Mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
35.000 GM	Mindere mächtige Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
35.000 GM	Mindere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere mächtige Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
40.000 GM	Höhere mächtige Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
50.000 GM	Höhere mächtige Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
75.000 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere mächtige Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)
100.000 GM	Höhere mächtige Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere mächtige Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135)

Tabelle 7-8: Schatzart F – Kampfausrüstung

Schätze dieser Art stehen für Ausrüstung, welche eine Kreatur häufig mit sich führt, die ohne magische Unterstützung in Kampfhandlungen verstrickt wird. Münzen werden nur genutzt, um den Schatzwert zu einem besser verwendbaren Wert aufzustocken. Um was es sich bei den Gegenständen genau handelt, wird mit Hilfe weiterer Tabellen in diesem Band bestimmt – siehe die jeweiligen Einträge. Beachte, dass der Wert einiger Rüstungen und Waffen den Wert mancher niedrigstufigen Belohnung drastisch erhöhen kann.

SCHATZWERT	BELOHNUNG
50 GM	2W4 × 10 SM, 2W4 GM, minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
250 GM	2W4 × 10 SM, 2W4 GM, Leichte Rüstung oder Schild [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
350 GM	2W4 × 10 SM, 2W4 GM, Mittelschwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
400 GM	2W4 × 10 SM, 2W4 GM, Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
500 GM	Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
750 GM	6W6 GM, Mittelschwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), zwei mindere schwache Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
1.000 GM	Schwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370)
1.500 GM	Schwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
2.000 GM	Mindere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), zwei höhere schwache Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
3.000 GM	Mittelschwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)

4.000 GM	Mindere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
5.000 GM	Mittelschwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
6.000 GM	Mindere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206)
7.500 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166)
10.000 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), drei höhere schwache Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
10.000 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
12.500 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
15.000 GM	Höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166)
20.000 GM	Mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
25.000 GM	Mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
30.000 GM	Mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), zwei mindere schwache Ringe (Tabelle 4–1, Seite 166), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206)
40.000 GM	Mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer durchschnittlicher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
50.000 GM	Höhere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei mindere mächtiger Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
60.000 GM	Höhere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), zwei höhere schwache Ringe (Tabelle 4–1, Seite 166), zwei höhere schwache Wundersame Gegenstände (Tabelle 5–1, Seite 206)
75.000 GM	Mindere mächtiger Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), höherer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), drei höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370)
100.000 GM	Mindere mächtige Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere mächtige Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer durchschnittlicher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), höherer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), zwei mindere durchschnittliche Wundersame Gegenstände (Tabelle 5–1, Seite 206)

Tabelle 7-9: Schatzart G - Zaubererausrüstung

Schätze dieser Kategorie repräsentieren die typische Ausrüstung einer zauberwirkenden Kreatur. Münzen werden nur genutzt, um den Schatzwert zu einem besser verwendbaren Wert aufzustocken. Um was es sich bei den Gegenständen genau handelt, wird mit Hilfe weiterer Tabellen in diesem Band bestimmt – siehe die jeweiligen Einträge.

SCHATZWERT	BELOHNUNG
50 GM	2W4 × 10 SM, 2W4 GM, minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370)
75 GM	2W4 GM, minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), mindere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
100 GM	Minderer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei mindere schwache Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372)
150 GM	Mindere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), höhere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
200 GM	Zwei mindere schwache Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372)
250 GM	Zwei höhere schwache Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372)
500 GM	Drei mindere schwache Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), drei höhere schwache Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372)
750 GM	Höherer schwacher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), minderer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
1.000 GM	7W6 GM, drei höhere schwache Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
1.500 GM	3W6 × 10 GM, Minderer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), minde-

	re durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
2.000 GM	2W4 × 10 GM, Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), zwei mindere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
2.500 GM	Zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
3.000 GM	Höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei mindere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
4.000 GM	Minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
5.000 GM	Minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei mindere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372)
6.000 GM	Minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
7.500 GM	Zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), mindere schwache Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
10.000 GM	Minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
12.500 GM	Minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), zwei höhere schwache Zauberstäbe (Tabelle 7–42, Seite 382)
15.000 GM	Minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderes durchschnittliches Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
20.000 GM	Höherer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei höhere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
25.000 GM	Minderer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206)
30.000 GM	Höherer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), mindere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
40.000 GM	Mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer durchschnittlicher Stecken (Tabelle 4–2, Seite 179), höheres durchschnittliches Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), zwei mindere schwache Wundersame Gegenstände (Tabelle 5–1, Seite 206), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
50.000 GM	Höherer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), zwei mindere durchschnittliche Wundersame Gegenstände (Tabelle 5–1, Seite 206), minderer mächtiger Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), drei höhere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
60.000 GM	Minderer durchschnittlicher Stecken (Tabelle 4–2, Seite 179), höheres durchschnittliches Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), höherer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei mindere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
75.000 GM	Mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer durchschnittlicher Stecken (Tabelle 4–2, Seite 179), höherer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), drei höhere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
100.000 GM	Minderer mächtiger Ring (Tabelle 4–1, Seite 167), höheres durchschnittliches Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), minderer mächtiger Stecken (Tabelle 4–2, Seite 179), mindere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)

Tabelle 7-10: Schatzart H – Schätze in Nestern und Verstecken

Diese Schätze repräsentieren die Dinge, welche man in der Behausung einer oder mehrerer Kreaturen vorfinden kann. Sie können zwar jeder Kategorie angehören, enthalten meist aber viele Münzen und unbedeutenderen und/oder kleineren magischen Gegenstände. Worum es sich dabei genau handelt, wird mit Hilfe weiterer Tabellen bestimmt – siehe die jeweiligen Einträge.

SCHATZWERT	BELOHNUNG
500 GM	4W4 × 100 KM, 3W6 × 10 SM, 2W4 × 10 GM, Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), minderer schwächerer Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), mindere schwächere Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), Edelstein Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388)
1.000 GM	2W4 × 100 KM, 2W6 × 100 SM, 6W6 GM, höherer schwächerer Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370),

	höhere schwächere Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer schwächerer Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), drei Edelsteine Wertkategorie 1 (Tabelle 7–50, Seite 388)
2.500 GM	3W6 × 10 SM, 2W4 GM, Schwere Rüstung [Meisterarbeit] (Tabelle 7–12, Seite 370), Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), zwei mindere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei höhere schwächere Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), Edelstein Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388)
5.000 GM	2W4 × 10 GM, 4W6 PM, Waffe [Meisterarbeit] (Tabelle 7–13, Seite 370), minderer schwächerer Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), mindere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer schwächerer Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
7.500 GM	4W4 × 10 GM, 6W6 PM, mindere schwächere Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer schwächerer Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höherer schwächerer Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), zwei Edelsteine Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388)
10.000 GM	4W8 × 10 GM, 6W10 PM, höhere schwächere Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), minderer schwächerer Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer schwächerer Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), mindere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer schwächerer Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388)
15.000 GM	4W4 × 10 GM, 4W4 × 10 PM, höhere schwächere Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), minderer schwächerer Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei höhere durchschnittliche Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388)
20.000 GM	2W4 × 10 PM, höherer schwächerer Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), zwei mindere schwächere Wundersame Gegenstände (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei mindere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
25.000 GM	6W10 × 10 GM, 6W6 PM, mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwächere Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer schwächerer Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei mindere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388)
30.000 GM	6W6 × 10 GM, 2W4 × 10 PM, höhere schwächere Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), drei Edelsteine Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388)
40.000 GM	4W4 × 10 GM, 4W4 × 10 PM, minderer durchschnittlicher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), minderes durchschnittliches Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), zwei höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), zwei mindere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
50.000 GM	4W4 × 10 PM, höhere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), minderer durchschnittlicher Stecken (Tabelle 4–2, Seite 179), minderer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höhere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388)
75.000 GM	2W8 × 100 GM, 4W4 × 10 PM, höhere schwächere Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer durchschnittlicher Ring (Tabelle 4–1, Seite 167), höherer durchschnittlicher Stecken (Tabelle 4–2, Seite 179), drei höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388)
100.000 GM	8W6 × 100 GM, 4W4 × 10 PM, minderer mächtiger Ring (Tabelle 4–1, Seite 167), minderer mächtiger Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), drei höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), zwei Edelsteine Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 6 (Tabelle 7–50, Seite 388)

Tabelle 7-11: Schatzart I - Schatzhort

Belohnungen dieser Schatzart repräsentieren die Gegenstände, welche in der Schatzkammer einer ganzen Gemeinschaft oder mächtiger Kreaturen wie z.B. eines Drachen vorgefunden werden können. Diese Belohnung kann alle möglichen Kategorien von Gegenständen enthalten, besteht hauptsächlich aber aus Münzen, Edelsteinen und größeren, wertvolleren Gegenständen. Der genaue Inhalt eines Horts wird mit Hilfe weiterer Tabellen in diesem Band bestimmt – siehe die jeweiligen Einträge.

SCHATZWERT	BELOHNUNG
5.000 GM	4W4 × 1.000 KM, 6W6 × 100 SM, 2W4 × 100 GM, 6W6 PM, mindere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), fünf Edelsteine Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388), Kunstgegenstand Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390)
10.000 GM	4W4 × 1.000 KM, 6W6 × 100 SM, 2W4 × 100 GM, 6W6 PM, höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höhere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388), Kunstgegenstand Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390)
15.000 GM	2W4 × 1.000 KM, 6W4 × 100 SM, 3W6 × 10 GM, 6W6 PM, höherer schwacher Ring (Tabelle 4–1, Seite 166), zwei mindere schwache Wundersame Gegenstände (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere durchschnittliche Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite

	370), höherer schwacher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388), Kunstgegenstand Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390)
20.000 GM	2W4 × 1.000 KM, 6W4 × 100 SM, 3W6 × 10 GM, 6W6 PM, höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), minderes durchschnittliches Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei mindere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), drei Kunstgegenstände Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390)
25.000 GM	2W4 × 1.000 KM, 6W4 × 100 SM, 3W6 × 10 GM, 6W6 PM, minderer durchschnittlicher Zauberstecken (Tabelle 4–2, Seite 179), zwei mindere schwache Wundersame Gegenstände (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer durchschnittlicher Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), zwei Edelsteine Wertkategorie 2 (Tabelle 7–50, Seite 388), zwei Edelsteine Wertkategorie 3 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388)
30.000 GM	2W4 × 1.000 KM, 6W4 × 100 SM, 3W6 × 10 GM, 6W6 PM, mindere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höhere schwache Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei mindere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), Kunstgegenstand Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
40.000 GM	4W4 × 1.000 KM, 6W6 × 100 SM, 2W4 × 100 GM, 6W6 PM, mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höheres durchschnittliches Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), höherer mächtiger Zaubertrank (Tabelle 7–14, Seite 370), höhere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), minderer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), drei Kunstgegenstände Wertkategorie 3 (Tabelle 7–51, Seite 390), zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
50.000 GM	4W4 × 10.000 KM, 6W6 × 1.000 SM, 4W4 × 100 GM, 2W4 × 10 PM, höhere schwache Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), zwei höhere schwache Waffen (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer durchschnittlicher Zauberstecken (Tabelle 4–2, Seite 179), höherer schwacher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), Edelstein Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388)
60.000 GM	2W4 × 10.000 KM, 2W4 × 1.000 SM, 2W4 × 100 GM, 2W4 × 10 PM, höhere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höheres durchschnittliches Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), minderer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höhere mächtige Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), zwei höhere schwache Zauberstäbe (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388), fünf Kunstgegenstände Wertkategorie 2 (Tabelle 7–51, Seite 390)
75.000 GM	2W4 × 10.000 KM, 2W4 × 1.000 SM, 2W4 × 100 GM, 2W4 × 10 PM, mindere mächtige Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), höherer durchschnittlicher Ring (Tabelle 4–1, Seite 167), minderer durchschnittlicher Zauberstecken (Tabelle 4–2, Seite 179), höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 6 (Tabelle7–50, Seite 388), Kunstgegenstand Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
100.000 GM	2W4 × 10.000 KM, 2W4 × 1.000 SM, 2W4 × 100 GM, 2W4 × 10 PM, mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), höherer durchschnittlicher Ring (Tabelle 4–1, Seite 167), minderes mächtiges Zauberzepter (Tabelle 4–3, Seite 191), höherer durchschnittlicher Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), zwei höhere mächtige Zaubertränke (Tabelle 7–14, Seite 370), mindere durchschnittliche Schriftrolle (Tabelle 7–20, Seite 372), zwei Kunstgegenstände Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
125.000 GM	4W4 × 10.000 KM, 6W6 × 1.000 SM, 4W4 × 100 GM, 2W8 × 10 PM, höhere mächtige Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), mindere durchschnittliche Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer mächtiger Zauberstecken (Tabelle 4–2, Seite 179), zwei höhere mächtige Schriftrollen (Tabelle 7–20, Seite 372), höherer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 6 (Tabelle 7–50, Seite 388), drei Kunstgegenstände Wertkategorie 4 (Tabelle 7–51, Seite 390)
150.000 GM	4W4 × 10.000 KM, 6W6 × 1.000 SM, 4W4 × 100 GM, 2W8 × 10 PM, höhere durchschnittliche Rüstung (Tabelle 3–2, Seite 117), minderer mächtiger Ring (Tabelle 4–1, Seite 167), höherer mächtiger Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382)
200.000 GM	4W4 × 10.000 KM, 6W6 × 1.000 SM, 4W4 × 100 GM, 2W8 × 10 PM, höhere mächtige Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), zwei mindere durchschnittliche Ringe (Tabelle 4–1, Seite 166), minderer mächtiger Zauberstecken (Tabelle 4–2, Seite 179), minderer mächtiger Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), minderer mächtiger Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), drei Edelsteine Wertkategorie 5 (Tabelle 7–50, Seite 388), Edelstein Wertkategorie 4 (Tabelle 7–50, Seite 388)
300.000 GM	8W4 × 10.000 KM, 12W6 × 1.000 SM, 8W4 × 100 GM, 2W8 × 10 PM, höhere mächtige Waffe (Tabelle 3–7, Seite 135), minderer mächtiger Ring (Tabelle 4–1, Seite 167), höherer mächtiger Zauberstecken (Tabelle 4–2, Seite 179), höherer mächtiger Wundersamer Gegenstand (Tabelle 5–1, Seite 206), höherer durchschnittlicher Zauberstab (Tabelle 7–42, Seite 382), Edelstein Wertkategorie 6 (Tabelle 7–50, Seite 388), Kunstgegenstand Wertkategorie 6 (Tabelle 7–51, Seite 390)



Tabelle 7-12: Zufällig bestimmte Rüstung oder Schild

W%	Rüstungs- oder Schildart
01–04	Bänderpanzer
05–11	Brustplatte
12–14	Tartsche
15–21	Kettenhemd
22–27	Kettenpanzer
28–34	Ritterrüstung
35–39	Plattenpanzer
40–45	Schwerer Stahlschild
46–51	Schwerer Holzschild
52–55	Fellrüstung
56–61	Lederrüstung
62–65	Leichter Stahlschild
66–69	Leichter Holzschild
70–72	Waffenrock
73–77	Schuppenpanzer
78–81	Schienenpanzer
82–87	Beschlagene Lederrüstung
88–90	Turmschild
91–93	Andere leichte Rüstung*
94–95	Andere mittelschwere Rüstung*
96–98	Andere schwere Rüstung*
99–100	Anderer Schild*

* Rüstung oder Schild nach Wahl des SL, siehe Kapitel 1 bzgl. möglicher Optionen.

Tabelle 7-13: Zufällig bestimmte Waffe

W%	Waffe
01	Bastardschwert
02–05	Streitaxt
06	Bolas
07–08	Knüppel
09–10	Kompositbogen (lang)
11–12	Kompositbogen (kurz)
13–16	Dolch
17	Wurfpfeil
18	Zwergische Streitaxt
19	Krummschwert
20	Panzerhandschuh
21	Glefe
22–24	Zweihandaxt
25	Zweihandkeule
26–28	Zweihandschwert
29	Hellebarde
30	Beil
31–33	Schwere Armbrust
34	Schwerer Streitflegel
35	Schwerer Streitkolben
36–37	Lanze
38–40	Leichte Armbrust
41	Leichter Kriegsflegel
42	Leichter Hammer
43–44	Leichter Streitkolben
45	Leichter Streithammer
46–49	Langbogen
50–51	Langspeer
52–58	Langschwert
59–60	Morgenstern
61	Nunchaku
62–63	Kampfstab
64–65	Rapier
66	Sai
67	Totschläger
68-69	Sense
70-73	Kurzbogen
74-75	Kurzspeer
76-80	Kurzschwert
81	Schuriken
82	Sichel
83–84	Schleuder
85–87	Speer
88	Dreizack
89–91	Kriegshammer
92	Peitsche
93–94	Andere leichte Nahkampfwaffe*
95–96	Andere einhändige Nahkampfwaffe*
97–98	Andere zweihändige Nahkampfwaffe*
99–100	Andere Fernkampfwaffe*

* Waffe nach Wahl des SL, siehe Kapitel 1 bzgl. möglicher Optionen.

Tabelle 7-14: Zufällig bestimmte Tränke und Öle

Minder schwach	Höher schwach	Minder durchschnittlich	Höher durchschnittlich	Minder mächtig	Höher mächtig	Zaubergrad*	Zauberstufe
01–40	01–10	—	—	—	—	0.	1
41–100	11–60	01–25	01–10	—	—	1.	1.
—	61–100	26–85	11–50	01–35	01–10	2.	3.
—	—	86–100	51–100	36–100	11–100	3.	5.

* Bestimme die Seltenheit des Trankes oder Öls anhand von Tabelle 7-15 und den Zauber mittels der Tabellen 7-16 bis 7-19.

Tabelle 7-15: Öle und Zaubertränke

W%	Seltenheit*
01–75	Weitverbreitet
76–100	Weniger häufig

* Ausnahme sind Öl und Tränke des 0. Grades, diese sind stets weitverbreitet.



Tabelle 7-16: Öle und Tränke des 0. Grades

W%	Weitverbreitetes Öl oder Trank	Preis	Quelle
01–14	*Arkanes Zeichen*	25 GM	*GRW*
15–28	*Göttliche Führung*	25 GM	*GRW*
29–44	*Licht*	25 GM	*GRW*
45–58	*Nahrung und Wasser reinigen*	25 GM	*GRW*
59–72	*Resistenz*	25 GM	*GRW*
73–86	*Stabilisieren*	25 GM	*GRW*
87–100	*Tugend*	25 GM	*GRW*

Tabelle 7-17: Öle und Tränke des 1. Grades

W%	Weitverbreitetes Öl oder Trank	Preis	Quelle
01–04	*Waffe segnen*	50 GM	*GRW*
05–14	*Leichte Wunden heilen*	50 GM	*GRW*
15–19	*Elementen trotzen*	50 GM	*GRW*
20–27	*Person vergrößern*	50 GM	*GRW*
28–33	*Springen*	50 GM	*GRW*
34–41	*Magierrüstung*	50 GM	*GRW*
42–47	*Magische Fänge*	50 GM	*GRW*
48–55	*Magische Waffe*	50 GM	*GRW*
56–60	*Spurloses Gehen*	50 GM	*GRW*
61–64	*Schutz vor Chaos*	50 GM	*GRW*
65–68	*Schutz vor Bösem*	50 GM	*GRW*
69–72	*Schutz vor Gutem*	50 GM	*GRW*
73–76	*Schutz vor Ordnung*	50 GM	*GRW*
77–81	*Person verkleinern*	50 GM	*GRW*
82–87	*Furcht bannen*	50 GM	*GRW*
88–92	*Heiligtum*	50 GM	*GRW*
93–100	*Schild des Glaubens*	50 GM	*GRW*

W%	Weniger häufiges Öl oder Trank	Preis	Quelle
01–04	*Seil beleben*	50 GM	*GRW*
05–11	*Ameisenstärke*	50 GM	*EXP*
12–16	*Schattenumhang*	50 GM	*EXP*
17–20	*Austilgen*	50 GM	*GRW*
21–26	*Federleicht*	50 GM	*EXP*
27–30	*Gute Beeren*	50 GM	*GRW*
31–34	*Schmieren*	50 GM	*GRW*
35–41	*Vor Tieren verstecken*	50 GM	*GRW*
42–49	*Vor Untoten verstecken*	50 GM	*GRW*
50–53	*Pforte zuhalten*	50 GM	*GRW*
54–58	*Beleben*	50 GM	*EXP*
59–64	*Geschärfte Sinne*	50 GM	*EXP*
65–68	*Magischer Stein*	50 GM	*GRW*
69–75	*Übelkeit bannen*	50 GM	*ABR*
76–80	*Leiche segnen*	50 GM	*ABR*
81–84	*Shillelagh*	50 GM	*GRW*
85–92	*Hauch der See*	50 GM	*EXP*
93–100	*Verschwinden*	50 GM	*EXP*

Tabelle 7-18: Öle und Tränke des 2. Grades

W%	Weitverbreitetes Öl oder Trank	Preis	Quelle
01–04	*Beistand*	300 GM	*GRW*
05–07	*Waffengesinnung*	300 GM	*GRW*
08–11	*Rindenhaut*	300 GM	*GRW*
12–16	*Ausdauer des Ochsen*	300 GM	*GRW*
17–20	*Verschwimmen*	300 GM	*GRW*
21–25	*Bärenstärke*	300 GM	*GRW*
26–30	*Katzenhafte Anmut*	300 GM	*GRW*
31–37	*Mittelschwere Wunden heilen*	300 GM	*GRW*
38–41	*Dunkelsicht*	300 GM	*GRW*
42–44	*Gift verzögern*	300 GM	*GRW*
45–49	*Pracht des Adlers*	300 GM	*GRW*
50–54	*Schläue des Fuchses*	300 GM	*GRW*
55–61	*Unsichtbarkeit*	300 GM	*GRW*
62–66	*Schweben*	300 GM	*GRW*
67–71	*Weisheit der Eule*	300 GM	*GRW*
72–73	*Schutz vor Pfeilen*	300 GM	*GRW*
74–76	*Lähmung aufheben*	300 GM	*GRW*
77–80	*Energien widerstehen, Säure*	300 GM	*GRW*
81–84	*Energien widerstehen, Kälte*	300 GM	*GRW*
85–88	*Energien widerstehen, Elektrizität*	300 GM	*GRW*
89–92	*Energien widerstehen, Feuer*	300 GM	*GRW*
93–94	*Energien widerstehen, Schall*	300 GM	*GRW*
95–98	*Spinnenklettern*	300 GM	*GRW*
99–100	*Gesinnung verbergen*	300 GM	*GRW*

W%	Weniger häufiges Öl oder Trank	Preis	Quelle
01–06	*Absorbierende Barriere*	300 GM	*ABR II*
07–14	*Gesteigerte Aufmerksamkeit*	300 GM	*EXP*
15–19	*Arkanes Schloss*	300 GM	*GRW*
20–24	*Kugelschild*	300 GM	*ABR II*
25–30	*Sicherer Halt*	300 GM	*ABR II*
31–35	*Dauerhafte Flamme*	350 GM	*GRW*
36–40	*Oppositionsresistenz*	300 GM	*EXP*
41–48	*Andere verkleiden*	300 GM	*EXP*
49–56	*Sanfte Ruhe*	300 GM	*GRW*
57–61	*Reparieren*	300 GM	*GRW*
62–67	*Gegenstand verbergen*	300 GM	*GRW*
68–72	*Person verkleinern*	300 GM	*GRW*
73–76	*Seiltrick*	300 GM	*GRW*
77–82	*Wellenritt*	300 GM	*EXP*
83–90	*Zustand*	300 GM	*GRW*
91–95	*Holz krümmen*	300 GM	*GRW*
96–100	*Holz formen*	300 GM	*GRW*



Tabelle 7-19: Öle und Tränke des 3. Grades

W%	Weitverbreitetes Öl oder Trank	Preis	Quelle
01–06	*Schwere Wunden heilen*	750 GM	*GRW*
07–10	*Magie bannen*	750 GM	*GRW*
11–14	*Standort vortäuschen*	750 GM	*GRW*
15–20	*Fliegen*	750 GM	*GRW*
21–25	*Gasförmige Gestalt*	750 GM	*GRW*
26–29	*Feste Hoffnung*	750 GM	*GRW*
30–35	*Hast*	750 GM	*GRW*
36–40	*Heldenmut*	750 GM	*GRW*
41–44	*Schärfen*	750 GM	*GRW*
45–48	*Mächtige Magische Fänge*	750 GM	*GRW*
49–52	*Magisches Schutzgewand*	750 GM	*GRW*
53–57	*Gift neutralisieren*	750 GM	*GRW*
58–60	*Schutz vor Energien, Säure*	750 GM	*GRW*
61–63	*Schutz vor Energien, Kälte*	750 GM	*GRW*
64–66	*Schutz vor Energien, Elektrizität*	750 GM	*GRW*
67–69	*Schutz vor Energien, Feuer*	750 GM	*GRW*
70–71	*Schutz vor Energien, Schall*	750 GM	*GRW*
72–74	*Wut*	750 GM	*GRW*
75–77	*Blindheit/Taubheit kurieren*	750 GM	*GRW*
78–81	*Fluch brechen*	750 GM	*GRW*
82–86	*Krankheit heilen*	750 GM	*GRW*
87–91	*Zungen*	750 GM	*GRW*
92–96	*Wasser atmen*	750 GM	*GRW*
97–100	*Auf Wasser gehen*	750 GM	*GRW*

%	Weniger häufiges Öl oder Trank	Preis	Quelle
01–12	*Graben*	750 GM	*EXP*
11–22	*Zahllose Augen*	750 GM	*EXP*
23–34	*Tageslicht*	750 GM	*GRW*
35–49	*Drakonisches Reservoir*	750 GM	*EXP*
50–58	*Flammenpfeil*	750 GM	*GRW*
59–67	*Gegenstand schrumpfen*	750 GM	*GRW*
68–77	*Stein formen*	750 GM	*GRW*
78–87	*Feuerfalle*	775 GM	*GRW*
88–100	*Unauffindbarkeit*	800 GM	*GRW*

Tabelle 7-20: Schriftrollen

Mindere Schwache	Höhere Schwache	Mindere Durchschnittliche	Höhere Durchschnittliche	Mindere Mächtige	Höhere Mächtige	Zaubergrad	Zauberstufe
01–15	01–05	—	—	—	—	0.	1.
16–95	06–35	—	—	—	—	1.	1.
96–100	36–90	01–10	—	—	—	2.	3.
—	91–100	11–55	01–20	—	—	3.	5.
—	—	56–100	21–60	01–30	—	4.	7.
—	—	—	61–100	31–65	—	5.	9.
—	—	—	—	66–90	01–05	6.	11.
—	—	—	—	91–100	06–35	7.	13.
—	—	—	—	—	36–70	8.	15.
—	—	—	—	—	71–100	9.	17.

* Bestimme Art und Seltenheit der Schriftrolle anhand Tabelle 7–21. Arkane Zauber werden mittels der Tabellen 7–22 bis 7–31 ausgewürfelt, göttliche Zauber mittels der Tabellen 7–32 bis 7–41.

Tabelle 7-21: Schriftrollentypen

W%	Schriftrollenart
01–45	Weitverbreitete arkane Schriftrolle
46–60	Weniger häufige arkane Schriftrolle
61–90	Weitverbreitete göttliche Schriftrolle
91–100	Weniger häufige göttliche Schriftrolle

Tabelle 7-22: Arkane Schriftrollen des 0. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–09	*Säurespritzer*	12 GM, 5 SM	*GRW*
10–17	*Benommenheit*	12 GM, 5 SM	*GRW*
18–27	*Magie entdecken*	12 GM, 5 SM	*GRW*
28–35	*Aufblitzen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
36–45	*Licht*	12 GM, 5 SM	*GRW*
46–55	*Magierhand*	12 GM, 5 SM	*GRW*
56–63	*Ausbessern*	12 GM, 5 SM	*GRW*
64–72	*Zaubertrick*	12 GM, 5 SM	*GRW*
73–81	*Kältestrahl*	12 GM, 5 SM	*GRW*
82–91	*Magie lesen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
92–100	*Erschöpfende Berührung*	12 GM, 5 SM	*GRW*

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–07	*Arkanes Siegel*	12 GM, 5 SM	*GRW*
08–17	*Ausbluten*	12 GM, 5 SM	*GRW*
18–25	*Tanzende Lichter*	12 GM, 5 SM	*GRW*
26–35	*Gift entdecken*	12 GM, 5 SM	*GRW*
36–42	*Untote schwächen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
43–51	*Geisterhaftes Geräusch*	12 GM, 5 SM	*GRW*
52–61	*Botschaft*	12 GM, 5 SM	*GRW*
62–68	*Öffnen/Schließen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
69–75	*Resistenz*	12 GM, 5 SM	*GRW*
76–83	*Aussieben*	12 GM, 5 SM	*EXP*
84–92	*Funken*	12 GM, 5 SM	*EXP*
93–100	*Ahnungsloser Verbündeter*	12 GM, 5 SM	*EXP*

Tabelle 7-23: Arkane Schriftrollen des 1. Grades

W%	WEITVERBREITETE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–05	*Brennende Hände*	25 GM	*GRW*
06–09	*Furcht auslösen*	25 GM	*GRW*
10–14	*Person bezaubern*	25 GM	*GRW*
15–17	*Kalte Hand*	25 GM	*GRW*
18–21	*Selbstverkleidung*	25 GM	*GRW*
22–24	*Elementen trotzen*	25 GM	*GRW*
25–28	*Person vergrößern*	25 GM	*GRW*
29–32	*Rascher Rückzug*	25 GM	*GRW*
33–36	*Schmieren*	25 GM	*GRW*
37–39	*Hypnose*	25 GM	*GRW*
40–42	*Identifizieren*	25 GM	*GRW*
43–48	*Magierrüstung*	25 GM	*GRW*
49–54	*Magisches Geschoss*	25 GM	*GRW*
55–58	*Magische Waffe*	25 GM	*GRW*
59–62	*Verhüllender Nebel*	25 GM	*GRW*
63–64	*Schutz vor Chaos*	25 GM	*GRW*
65–67	*Schutz vor Bösem*	25 GM	*GRW*
68–69	*Schutz vor Gutem*	25 GM	*GRW*
70–71	*Schutz vor Ordnung*	25 GM	*GRW*
72–75	*Schwächestrahl*	25 GM	*GRW*
76–80	*Schild*	25 GM	*GRW*
81–84	*Schockgriff*	25 GM	*GRW*
85–88	*Stilles Trugbild*	25 GM	*GRW*
89–93	*Schlaf*	25 GM	*GRW*
94–96	*Monster herbeizaubern I*	25 GM	*GRW*
97–100	*Zielsicherer Schlag*	25 GM	*GRW*

W%	WENIGER HÄUFIGE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–02	*Luftblase*	25 GM	*ABR II*
03–06	*Alarm*	25 GM	*GRW*
07–08	*Seil beleben*	25 GM	*GRW*
09–12	*Ameisenstärke*	25 GM	*EXP*
13–15	*Chamäleon*	25 GM	*ABR III*
16–18	*Beschädigen*	25 GM	*EXP*
19–23	*Sprühende Farben*	25 GM	*GRW*
24–26	*Sprachen verstehen*	25 GM	*GRW*
27–30	*Zersetzender Hauch*	25 GM	*ABR*
31–33	*Geheimtüren entdecken*	25 GM	*GRW*
34–36	*Untote entdecken*	25 GM	*GRW*
37–38	*Austilgen*	25 GM	*GRW*
39–40	*Lichtblitze*	25 GM	*EXP*
41–43	*Schwebende Scheibe*	25 GM	*GRW*
44–46	*Pforte zuhalten*	25 GM	*GRW*
47–48	*Wasserstrahl*	25 GM	*EXP*
49–51	*Eisdolch*	25 GM	*ABR*
52–54	*Illusion der Ruhe*	25 GM	*ABR II*
55–58	*Springen*	25 GM	*GRW*
59–60	*Magische Aura*	25 GM	*GRW*
61–63	*Spiegelschlag*	25 GM	*ABR II*
64–66	*Reittier*	25 GM	*GRW*
67–69	*Kränkelnder Strahl*	25 GM	*ABR*
70–71	*Person verkleinern*	25 GM	*GRW*
72–74	*Schattenwaffe*	25 GM	*ABR*
75–77	*Schockschild*	25 GM	*ABR II*
78–80	*Steinfaust*	25 GM	*EXP*
81–84	*Hauch der See*	25 GM	*EXP*
85–88	*Unauffälliger Diener*	25 GM	*GRW*
89–91	*Urbane Anmut*	25 GM	*ABR III*
92–96	*Verschwinden*	25 GM	*EXP*
97–98	*Bauchreden*	25 GM	*GRW*
99–100	*Stimme verändern*	25 GM	*ABR*

Tabelle 7-24: Arkane Schriftrollen des 2. Grades

W%	WEITVERBREITETE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–04	*Säurepfeil*	150 GM	*GRW*
05–07	*Gestalt verändern*	150 GM	*GRW*
08–12	*Ausdauer des Ochsen*	150 GM	*GRW*
13–15	*Verschwimmen*	150 GM	*GRW*
16–20	*Bärenstärke*	150 GM	*GRW*
21–24	*Katzenhafte Anmut*	150 GM	*GRW*
25–27	*Dunkelheit*	150 GM	*GRW*
28–30	*Dunkelsicht*	150 GM	*GRW*
31–34	*Pracht des Adlers*	150 GM	*GRW*
35–37	*Falsches Leben*	150 GM	*GRW*
38–40	*Flammenkugel*	150 GM	*GRW*
41–44	*Schläue des Fuchses*	150 GM	*GRW*
45–47	*Glitzerstaub*	150 GM	*GRW*
48–52	*Unsichtbarkeit*	150 GM	*GRW*
53–54	*Klopfen*	150 GM	*GRW*
55–58	*Schweben*	150 GM	*GRW*
59–61	*Einfaches Trugbild*	150 GM	*GRW*
62–65	*Spiegelbild*	150 GM	*GRW*
66–69	*Weisheit der Eule*	150 GM	*GRW*
70–73	*Energien widerstehen*	150 GM	*GRW*
74–75	*Seiltrick*	150 GM	*GRW*
76–80	*Sengender Strahl*	150 GM	*GRW*
81–83	*Unsichtbares sehen*	150 GM	*GRW*
84–85	*Zerbersten*	150 GM	*GRW*
86–88	*Spinnenklettern*	150 GM	*GRW*
89–91	*Monster herbeizaubern II*	150 GM	*GRW*
92–93	*Schwarm herbeizaubern*	150 GM	*GRW*
94–98	*Spinnennetz*	150 GM	*GRW*
99–100	*Windgeflüster*	150 GM	*GRW*

W%	WENIGER HÄUFIGE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–03	*Waffenumgang verleihen*	150 GM	*ABR II*
04–06	*Blind-oder Taubheit verursachen*	150 GM	*GRW*
07–09	*Brennender Blick*	150 GM	*EXP*
10–12	*Sicherer Griff*	150 GM	*ABR II*
13–14	*Untote befehligen*	150 GM	*GRW*
15–16	*Grube erschaffen*	150 GM	*EXP*
17–20	*Monsterbenommenheit*	150 GM	*GRW*
21–23	*Gedanken wahrnehmen*	150 GM	*GRW*
24–27	*Andere verkleiden*	150 GM	*ABR*
28–31	*Hauch der Elemente*	150 GM	*EXP*
32–34	*Feuerspeien*	150 GM	*EXP*
35–38	*Nebelwolke*	150 GM	*GRW*
39–40	*Ghulgriff*	150 GM	*GRW*
41	*Gleiten*	150 GM	*EXP*
42–44	*Windstoß*	150 GM	*GRW*
45–47	*Spuknebel*	150 GM	*ABR*
48–51	*Fürchterlicher Lachanfall*	150 GM	*GRW*
52–54	*Hypnotisches Muster*	150 GM	*GRW*

55–57	*Gegenstand aufspüren*	150 GM	*GRW*
58–60	*Reparieren*	150 GM	*GRW*
61–62	*Irreführung*	150 GM	*GRW*
63	*Gegenstand verbergen*	150 GM	*GRW*
64–65	*Giftanfälligkeit*	150 GM	*ABR*
66–67	*Schutz vor Pfeilen*	150 GM	*GRW*
68–70	*Feuerwerk*	150 GM	*GRW*
71–73	*Zurückkehrende Waffe*	150 GM	*ABR II*
74–77	*Erschrecken*	150 GM	*GRW*
78–80	*Schattenanker*	150 GM	*ABR III*
81–83	*Geteilte Erinnerung*	150 GM	*ABR*
84–85	*Wellenritt*	150 GM	*EXP*
86–88	*Geisterhand*	150 GM	*GRW*
89–90	*Spontane Selbstentzündung*	150 GM	*ABR II*
91–93	*Hauch des Stumpfsinns*	150 GM	*GRW*
94	*Schüttelfrost*	150 GM	*ABR*
95–96	*Magischer Mund*	160 GM	*GRW*
97	*Arkanes Schloss*	175 GM	*GRW*
98–99	*Dauerhafte Flamme*	200 GM	*GRW*
100	*Phantomfalle*	200 GM	*GRW*

Tabelle 7-25: Arkane Schriftrollen des 3. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–03	*Bestiengestalt I*	375 GM	*GRW*
04–07	*Flimmern*	375 GM	*GRW*
08–12	*Magie bannen*	375 GM	*GRW*
13–16	*Standort vortäuschen*	375 GM	*GRW*
17–21	*Feuerball*	375 GM	*GRW*
22–24	*Flammenpfeil*	375 GM	*GRW*
25–29	*Fliegen*	375 GM	*GRW*
30–32	*Gasförmige Gestalt*	375 GM	*GRW*
33–37	*Hast*	375 GM	*GRW*
38–40	*Heldenmut*	375 GM	*GRW*
41–43	*Person festhalten*	375 GM	*GRW*
44–46	*Sphäre der Unsichtbarkeit*	375 GM	*GRW*
47–51	*Blitz*	375 GM	*GRW*
52–54	*Schutzkreis gegen Chaos*	375 GM	*GRW*
55–57	*Schutzkreis gegen Böses*	375 GM	*GRW*
58–60	*Schutzkreis gegen Gutes*	375 GM	*GRW*
61–63	*Schutzkreis gegen Ordnung*	375 GM	*GRW*
64–66	*Mächtiges Trugbild*	375 GM	*GRW*
67–70	*Geisterross*	375 GM	*GRW*
71–74	*Schutz vor Energien*	375 GM	*GRW*
75–78	*Verlangsamen*	375 GM	*GRW*
79–81	*Stinkende Wolke*	375 GM	*GRW*
82–84	*Einflüsterung*	375 GM	*GRW*
85–87	*Monster herbeizaubern III*	375 GM	*GRW*
88–90	*Winzige Hütte*	375 GM	*GRW*
91–94	*Zungen*	375 GM	*GRW*
95–97	*Vampirgriff*	375 GM	*GRW*
98–100	*Wasseratmen*	375 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–03	*Schwächeres Tote beleben*	375 GM	*ABR*
04–06	*Wasserkugel*	375 GM	*EXP*
07–08	*Arkaner Blick*	375 GM	*GRW*
09–12	*Bestiengestalt I*	375 GM	*GRW*
13–15	*Hellhören/Hellsehen*	375 GM	*GRW*
16–17	*Windumhang*	375 GM	*EXP*
18–20	*Tageslicht*	375 GM	*GRW*
21–24	*Tiefer Schlaf*	375 GM	*GRW*
25–27	*Störende Kakophonie*	375 GM	*ABR*
28–30	*Drakonisches Reservoir*	375 GM	*EXP*
31–35	*Elementaraura*	375 GM	*EXP*
36–38	*Explosive Runen*	375 GM	*GRW*
39–43	*Energiefaust*	375 GM	*ABR*
44–45	*Sanfte Ruhe*	375 GM	*GRW*
46–47	*Untote festsetzen*	375 GM	*GRW*
48–49	*Heilung stehlen*	375 GM	*ABR II*
50–51	*Sturzflut*	375 GM	*EXP*
52–56	*Schärfen*	375 GM	*GRW*
57–61	*Mächtige Magische Waffe*	375 GM	*GRW*
62–65	*Monstergestalt I*	375 GM	*ABR*
66–68	*Wut*	375 GM	*GRW*
69–70	*Entkräftender Strahl*	375 GM	*GRW*
71–73	*Harzige Haut*	375 GM	*ABR II*
74–75	*Gemeinschaftliches Energien widerstehen*	375 GM	*ABR II*
76–78	*Verborgene Seite*	375 GM	*GRW*
79–80	*Gegenstand schrumpfen*	375 GM	*GRW*
81–83	*Schneesturm*	375 GM	*GRW*
84–86	*Mördergrube*	375 GM	*EXP*
87–90	*Untotengestalt I*	375 GM	*ABR*
91–92	*Vielseitige Waffe*	375 GM	*EXP*
93–95	*Windwall*	375 GM	*GRW*
96	*Illusionsschrift*	425 GM	*GRW*
97–99	*Unauffindbarkeit*	425 GM	*GRW*
100	*Tintenschlange*	875 GM	*GRW*

Tabelle 7-26: Arkane Schriftrollen des 4. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–03	*Bestiengestalt II*	700 GM	*GRW*
04–05	*Fluch*	700 GM	*GRW*
06–09	*Schwarze Tentakel*	700 GM	*GRW*
10–14	*Monster bezaubern*	700 GM	*GRW*
15–18	*Verwirrung*	700 GM	*GRW*
19–21	*Tiefe Verzweiflung*	700 GM	*GRW*
22–26	*Dimensionstür*	700 GM	*GRW*
27–29	*Dimensionsanker*	700 GM	*GRW*
30–32	*Elementargestalt I*	700 GM	*GRW*
33–36	*Entkräftung*	700 GM	*GRW*
37–38	*Massen-Person vergrößern*	700 GM	*GRW*
39–43	*Furcht*	700 GM	*GRW*
44–47	*Feuerschild*	700 GM	*GRW*
48–50	*Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*	700 GM	*GRW*
51–54	*Eissturm*	700 GM	*GRW*
55–59	*Mächtige Unsichtbarkeit*	700 GM	*GRW*
60–64	*Mörderisches Phantom*	700 GM	*GRW*
65–67	*Unverwüstliche Sphäre*	700 GM	*GRW*
68–71	*Ausspähung*	700 GM	*GRW*
72–74	*Schattenbeschwörung*	700 GM	*GRW*
75–76	*Brüllen*	700 GM	*GRW*
77–78	*Fester Nebel*	700 GM	*GRW*

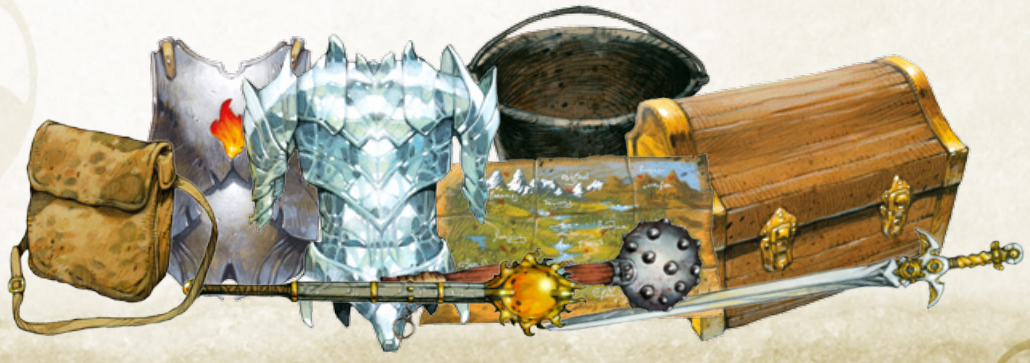
79–80	*Stein formen*	700 GM	*GRW*
81–83	*Monster herbeizaubern IV*	700 GM	*GRW*
84–88	*Feuerwand*	700 GM	*GRW*
89–92	*Eiswand*	700 GM	*GRW*
93–97	*Steinhaut*	950 GM	*GRW*
98–100	*Tote beleben*	1.050 GM	*GRW*

W%	WENIGER HÄUFIGE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–02	*Säuregrube*	700 GM	*EXP*
03–06	*Arkanes Auge*	700 GM	*GRW*
07–10	*Blitzkugeln*	700 GM	*EXP*
11–13	*Ansteckung*	700 GM	*GRW*
14–17	*Mächtige Dunkelsicht*	700 GM	*ABR*
18–19	*Ausspähung entdecken*	700 GM	*GRW*
20–23	*Drachenodem*	700 GM	*EXP*
24–28	*Mächtiges Falsches Leben*	700 GM	*ABR*
29–32	*Flammenfontäne*	700 GM	*EXP*
33–35	*Schwächerer Geas*	700 GM	*GRW*
36–39	*Geisterwolf*	700 GM	*EXP*
40–41	*Scheingelände*	700 GM	*GRW*
42–43	*Illusionswand*	700 GM	*GRW*
44–46	*Kreatur aufspüren*	700 GM	*GRW*
47–50	*Niedere Erschaffung*	700 GM	*GRW*
51–54	*Monstergestalt II*	700 GM	*ABR*
55–57	*Obsidianscholle*	700 GM	*ABR II*
58–59	*Phantomstreitwagen*	700 GM	*ABR II*
60–62	*Regenbogenmuster*	700 GM	*GRW*
63–64	*Massen-Person verkleinern*	700 GM	*GRW*
65–68	*Fluch brechen*	700 GM	*GRW*
69–71	*Sicherer Unterschlupf*	700 GM	*GRW*
72–74	*Schattenprojektion*	700 GM	*EXP*
75–79	*Geladene Spiegelbilder*	700 GM	*ABR II*
80–83	*Telekinetischer Sturmangriff*	700 GM	*ABR II*
84–85	*Wahre Gestalt*	700 GM	*EXP*
86–89	*Ungeziefergestalt I*	700 GM	*ABR*
90–94	*Fels- und Ascheregen*	700 GM	*ABR*
95–97	*Wanderndes Sternenfunkeln*	700 GM	*EXP*
98–99	*Feuerfalle*	725 GM	*GRW*
100	*Gedächtniserweiterung*	750 GM	*GRW*

Tabelle 7-27: Arkane Schriftrollen des 5. Grades

W%	WEITVERBREITETE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–03	*Böswillige Verwandlung*	1.125 GM	*GRW*
04–07	*Bestiengestalt III*	1.125 GM	*GRW*
08–10	*Verzauberung brechen*	1.125 GM	*GRW*
11–15	*Todeswolke*	1.125 GM	*GRW*
16–21	*Kältekegel*	1.125 GM	*GRW*
22–23	*Kontakt zu anderen Ebenen*	1.125 GM	*GRW*
24–26	*Fortschicken*	1.125 GM	*GRW*
27–31	*Person beherrschen*	1.125 GM	*GRW*
32–35	*Schwachsinn*	1.125 GM	*GRW*
36–40	*Monster festhalten*	1.125 GM	*GRW*
41–43	*Magisches Gefäß*	1.125 GM	*GRW*
44–46	*Gedankennebel*	1.125 GM	*GRW*
47–51	*Überlandflug*	1.125 GM	*GRW*
52–54	*Wände passieren*	1.125 GM	*GRW*
55–56	*Dauerhaftigkeit*	1.125 GM	*GRW*
57–58	*Schwächerer Bindender Ruf*	1.125 GM	*GRW*
59–62	*Verwandlung*	1.125 GM	*GRW*
63–65	*Verständigung*	1.125 GM	*GRW*
66–69	*Schattenhervorrufung*	1.125 GM	*GRW*
70–73	*Monster herbeizaubern V*	1.125 GM	*GRW*
74–76	*Telekinese*	1.125 GM	*GRW*
77–82	*Teleportieren*	1.125 GM	*GRW*
83–88	*Energiewand*	1.125 GM	*GRW*
89–92	*Steinwand*	1.125 GM	*GRW*
93–95	*Wellen der Erschöpfung*	1.125 GM	*GRW*
96–97	*Symbol des Schmerzes*	2.125 GM	*GRW*
98–100	*Symbol des Schlafes*	2.125 GM	*GRW*

W%	WENIGER HÄUFIGE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–02	*Giftigkeit absorbieren*	1.125 GM	*ABR II*
03–04	*Tierwachstum*	1.125 GM	*GRW*
05–06	*Dürre*	1.125 GM	*GRW*
07–09	*Traum*	1.125 GM	*GRW*
10–13	*Elementargestalt II*	1.125 GM	*GRW*
14–15	*Verarbeitung*	1.125 GM	*GRW*
16–19	*Feuerschlange*	1.125 GM	*EXP*
20–22	*Feindseliger Austausch*	1.125 GM	*ABR II*
23–25	*Hungrige Grube*	1.125 GM	*EXP*
26–29	*Eisgefängnis*	1.125 GM	*ABR*
30–33	*Behindernde Hand*	1.125 GM	*GRW*
34–36	*Schutzhülle des Lebens*	1.125 GM	*EXP*
37–38	*Des Magiers Treuer Hund*	1.125 GM	*GRW*
39–40	*Des Magiers Privates Heiligtum*	1.125 GM	*GRW*
41–43	*Höhere Erschaffung*	1.125 GM	*GRW*
44–46	*Arkane Spiegelung*	1.125 GM	*GRW*
47–50	*Monstergestalt III*	1.125 GM	*ABR*
51–54	*Albtraum*	1.125 GM	*GRW*
55–56	*Eigenständiges Trugbild*	1.125 GM	*GRW*
57–60	*Planare Anpassung*	1.125 GM	*EXP*



61–64	*Pflanzengestalt I*	1.125 GM	*GRW*
65–68	*Ausspähende Augen*	1.125 GM	*GRW*
69–70	*Geheime Truhe*	1.125 GM	*GRW*
71–73	*Äußerlichkeiten*	1.125 GM	*GRW*
74–76	*Schallstoß*	1.125 GM	*ABR*
77–79	*Ersticken*	1.125 GM	*EXP*
80–82	*Telepathisches Band*	1.125 GM	*GRW*
83–84	*Schlamm zu Fels verwandeln*	1.125 GM	*GRW*
85–86	*Fels zu Schlamm verwandeln*	1.125 GM	*GRW*
87–90	*Untotengestalt II*	1.125 GM	*ABR*
91–94	*Ungeziefergestalt II*	1.125 GM	*ABR*
95–98	*Windklingen*	1.125 GM	*ABR III*
99–100	*Falsche Erkenntnis*	1.375 GM	*GRW*

Tabelle 7-28: Arkane Schriftrollen des 6. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–03	*Säurenebel*	1.650 GM	*GRW*
04–07	*Antimagisches Feld*	1.650 GM	*GRW*
08–10	*Massen-Ausdauer des Ochsen*	1.650 GM	*GRW*
11–13	*Bestiengestalt IV*	1.650 GM	*GRW*
14–16	*Massen-Bärenstärke*	1.650 GM	*GRW*
17–19	*Massen-Katzenhafte Anmut*	1.650 GM	*GRW*
20–25	*Kugelblitz*	1.650 GM	*GRW*
26–31	*Auflösung*	1.650 GM	*GRW*
32–37	*Mächtiges Magie bannen*	1.650 GM	*GRW*
38–40	*Massen-Pracht des Adlers*	1.650 GM	*GRW*
41–42	*Böser Blick*	1.650 GM	*GRW*
43–47	*Fleisch zu Stein*	1.650 GM	*GRW*
48–50	*Drachengestalt I*	1.650 GM	*GRW*
51–53	*Massen-Schläue des Fuchses*	1.650 GM	*GRW*
54–56	*Kugel der Unverwundbarkeit*	1.650 GM	*GRW*
57–59	*Mächtiger Heldenmut*	1.650 GM	*GRW*
60–62	*Ablenkung*	1.650 GM	*GRW*
63–65	*Massen-Weisheit der Eule*	1.650 GM	*GRW*
66–67	*Bindender Ruf*	1.650 GM	*GRW*
68–70	*Schattenreise*	1.650 GM	*GRW*
71–72	*Stein zu Fleisch*	1.650 GM	*GRW*
73–76	*Massen-Einflüsterung*	1.650 GM	*GRW*
77–79	*Monster herbeizaubern VI*	1.650 GM	*GRW*
80–82	*Umwandlung*	1.650 GM	*GRW*
83–84	*Schleier*	1.650 GM	*GRW*
85–87	*Eisenwand*	1.700 GM	*GRW*
88–89	*Untote erschaffen*	1.750 GM	*GRW*
90–92	*Sagenkunde*	1.900 GM	*GRW*
93–96	*Wahrer Blick*	1.900 GM	*GRW*
97–98	*Todeskreis*	2.150 GM	*GRW*
99–100	*Symbol der Furcht*	2.650 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–04	*Zauber analysieren*	1.650 GM	*GRW*
05–08	*Verbindung im Kampf*	1.650 GM	*ABR*
09–12	*Traumumhang*	1.650 GM	*EXP*
13–15	*Mächtige Ansteckung*	1.650 GM	*ABR*
16–20	*Ansteckende Flamme*	1.650 GM	*EXP*
21–26	*Notfall*	1.650 GM	*GRW*
27–30	*Wasser kontrollieren*	1.650 *GM*	*GRW*
31–35	*Elementargestalt III*	1.650 GM	*GRW*
36–39	*Flüssige Gestalt*	1.650 GM	*EXP*
40–45	*Kräftige Hand*	1.650 GM	*GRW*
46–48	*Frostsphäre*	1.650 GM	*GRW*
49–53	*Geas/Auftrag*	1.650 GM	*GRW*
54–57	*Flucht*	1.650 GM	*EXP*
58–59	*Wächter und Hüter*	1.650 GM	*GRW*
60–61	*Des Magiers Erinnerung*	1.650 GM	*GRW*
62–66	*Monstergestalt IV*	1.650 GM	*ABR*
67–68	*Erde bewegen*	1.650 GM	*GRW*
69–71	*Dauerhaftes Trugbild*	1.650 GM	*GRW*
72–76	*Pflanzengestalt II*	1.650 GM	*GRW*
77–80	*Abstoßung*	1.650 GM	*GRW*
81–84	*Scirocco*	1.650 GM	*EXP*
85–87	*Teerlache*	1.650 GM	*ABR II*
88–92	*Untotengestalt III*	1.650 GM	*ABR*
93–95	*Vorbestimmtes Trugbild*	1.675 GM	*GRW*
96–98	*Tod den Untoten*	2.150 GM	*GRW*
99–100	*Symbol der Überredung*	6.650 GM	*GRW*

Tabelle 7-29: Arkane Schriftrollen des 7. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–04	*Mächtiger Arkaner Blick*	2.275 GM	*GRW*
05–07	*Verbannung*	2.275 GM	*GRW*
08–13	*Spätzündender Feuerball*	2.275 GM	*GRW*
14–17	*Ätherischer Ausflug*	2.275 GM	*GRW*
18–22	*Finger des Todes*	2.275 GM	*GRW*
23–27	*Drachengestalt II*	2.275 GM	*GRW*
28–30	*Massen-Person festhalten*	2.275 GM	*GRW*
31–35	*Massen-Unsichtbarkeit*	2.275 GM	*GRW*
36–39	*Des Magiers Schwert*	2.275 GM	*GRW*
40–42	*Äthertor*	2.275 GM	*GRW*
43–48	*Ebenenwechsel*	2.275 GM	*GRW*
49–53	*Mächtige Verwandlung*	2.275 GM	*GRW*
54–57	*Wort der Macht: Blindheit*	2.275 GM	*GRW*
58–62	*Regenbogenspiel*	2.275 GM	*GRW*
63–66	*Schwerkraft umkehren*	2.275 GM	*GRW*
67–70	*Mächtige Ausspähung*	2.275 GM	*GRW*
71–73	*Mächtige Schattenbeschwörung*	2.275 GM	*GRW*
74–78	*Zauber zurückwerfen*	2.275 GM	*GRW*
79–81	*Monster herbeizaubern VII*	2.275 GM	*GRW*
82–87	*Mächtiges Teleportieren*	2.275 GM	*GRW*
88–90	*Wellen der Entkräftung*	2.275 GM	*GRW*
91–93	*Projiziertes Ebenbild*	2.280 GM	*GRW*
94–97	*Energiekäfig*	2.775 GM	*GRW*
98–100	*Begrenzter Wunsch*	3.775 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–03	*Untote kontrollieren*	2.275 GM	*GRW*
04–07	*Wetterkontrolle*	2.275 GM	*GRW*
08–10	*Kleine Halbebene erschaffen*	2.275 GM	*ABR*
11–14	*Angriff zurückwerfen*	2.275 GM	*EXP*
15–19	*Elementargestalt IV*	2.275 GM	*GRW*
20–23	*Feuersegen*	2.275 GM	*EXP*
24–29	*Massen-Fliegen*	2.275 GM	*EXP*
30–34	*Riesengestalt I*	2.275 GM	*GRW*
35–40	*Zugreifende Hand*	2.275 GM	*GRW*
41–44	*Mächtiger Feindseliger Austausch*	2.275 GM	*ABR II*

45–49	*Eisleib*	2.275 GM	*ABR*
50–53	*Wahnsinn*	2.275 GM	*GRW*
54–56	*Des Magiers Herrliches Herrenhaus*	2.275 GM	*GRW*
57–61	*Rachsüchtiges Phantom*	2.275 GM	*EXP*
62–65	*Seuchensturm*	2.275 GM	*ABR*
66–70	*Pflanzengestalt III*	2.275 GM	*GRW*
71–74	*Widerhallendes Wort*	2.275 GM	*ABR*
75–78	*Verbergen*	2.275 GM	*GRW*
79–81	*Statue*	2.275 GM	*GRW*
82–84	*Gegenstand teleportieren*	2.275 GM	*GRW*
85–88	*Kurzstreckenteleportation*	2.275 GM	*ABR II*
89–91	*Vision*	2.525 GM	*GRW*
92–93	*Sofortige Herbeizauberung*	3.275 GM	*GRW*
94–96	*Symbol der Betäubung*	7.275 GM	*GRW*
97–98	*Symbol der Schwäche*	7.275 GM	*GRW*
99–100	*Simulakrum*	8.775 GM	*GRW*

Tabelle 7-30: Arkane Schriftrollen des 8. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–05	*Massen-Monster bezaubern*	3.000 GM	*GRW*
06–09	*Aufforderung*	3.000 GM	*GRW*
10–13	*Dimensionsschloss*	3.000 GM	*GRW*
14–18	*Drachengestalt III*	3.000 GM	*GRW*
19–23	*Verdorren*	3.000 GM	*GRW*
24–28	*Flammende Wolke*	3.000 GM	*GRW*
29–33	*Unwiderstehlicher Tanz*	3.000 GM	*GRW*
34–40	*Irrgarten*	3.000 GM	*GRW*
41–45	*Gedankenleere*	3.000 GM	*GRW*
46–49	*Mächtiger Bindender Ruf*	3.000 GM	*GRW*
50–55	*Polarstrahl*	3.000 GM	*GRW*
56–59	*Beliebiges verwandeln*	3.000 GM	*GRW*
60–66	*Wort der Macht: Betäubung*	3.000 GM	*GRW*
67–72	*Regenbogenwand*	3.000 GM	*GRW*
73–76	*Schillerndes Muster*	3.000 GM	*GRW*
77–80	*Monster herbeizaubern VIII*	3.000 GM	*GRW*
81–85	*Telekinesesphäre*	3.000 GM	*GRW*
86–90	*Schutz vor Zaubern*	3.500 GM	*GRW*
91–94	*Symbol des Todes*	8.000 GM	*GRW*
95–97	*Temporäre Stasis*	8.000 GM	*GRW*
98–100	*Seelenfalle*	23.000 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–04	*Antipathie*	3.000 GM	*GRW*
05–10	*Geballte Faust*	3.000 GM	*GRW*
11–12	*Klon*	3.000 GM	*GRW*
13–15	*Halbebene erschaffen*	3.000 GM	*ABR*
16–19	*Aufspüren*	3.000 GM	*GRW*
20–24	*Fröhliche Gelassenheit*	3.000 GM	*EXP*
25–29	*Furchteinflößende Erscheinung*	3.000 GM	*ABR II*
30–34	*Riesengestalt II*	3.000 GM	*GRW*
35–38	*Eiserner Körper*	3.000 GM	*GRW*
39–43	*Moment der Eingebung*	3.000 GM	*GRW*
44–47	*Kugel der Leere*	3.000 GM	*ABR*
48–52	*Mächtige Ausspähende Augen*	3.000 GM	*GRW*
53–56	*Abschirmung*	3.000 GM	*GRW*
57–62	*Mächtige Schattenhervorrufung*	3.000 GM	*GRW*
63–66	*Mächtiges Brüllen*	3.000 GM	*GRW*
67–72	*Blitzgewitter*	3.000 GM	*EXP*
73–76	*Sonnenfeuer*	3.000 GM	*GRW*
77–81	*Untotengestalt IV*	3.000 GM	*ABR*
82–87	*Lavawand*	3.000 GM	*EXP*
88–91	*Mächtigere Untote erschaffen*	3.150 GM	*GRW*
92–95	*Sympathie*	4.500 GM	*GRW*
96–98	*Symbol des Wahnsinns*	8.000 GM	*GRW*
99–100	*Magische Bande (Ketten)*	13.000 GM	*GRW*

Tabelle 7-31: Arkane Schriftrollen des 9. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–06	*Monster beherrschen*	3.825 GM	*GRW*
07–11	*Entzug von Lebenskraft*	3.825 GM	*GRW*
12–16	*Befreiung*	3.825 GM	*GRW*
17–23	*Tor*	3.825 GM	*GRW*
24–28	*Massen-Monster festhalten*	3.825 GM	*GRW*
29–33	*Einkerkerung*	3.825 GM	*GRW*
34–39	*Magische Auftrennung*	3.825 GM	*GRW*
40–47	*Meteoritenschwarm*	3.825 GM	*GRW*
48–55	*Wort der Macht: Tod*	3.825 GM	*GRW*
56–61	*Regenbogensphäre*	3.825 GM	*GRW*
62–66	*Gestaltwandel*	3.825 GM	*GRW*
67–71	*Monster herbeizaubern IX*	3.825 GM	*GRW*
72–79	*Zeitstopp*	3.825 GM	*GRW*
80–85	*Unheimliches Schicksal*	3.825 GM	*GRW*
86–90	*Astrale Projektion*	4.825 GM	*GRW*
91–96	*Kreis der Teleportation*	4.825 GM	*GRW*
97–100	*Wunsch*	28.825 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–06	*Große Halbebene erschaffen*	3.825 GM	*ABR*
07–15	*Zerdrückende Hand*	3.825 GM	*GRW*
16–23	*Ätherische Gestalten*	3.825 GM	*GRW*
24–31	*Feurige Gestalt*	3.825 GM	*EXP*
32–38	*Sechster Sinn*	3.825 GM	*GRW*
39–44	*Heldenhafte Anrufung*	3.825 GM	*ABR II*
45–50	*Massen-Eisgefängnis*	3.825 GM	*ABR*
51–57	*Blitzsprung*	3.825 GM	*ABR*
58–65	*Schatten*	3.825 GM	*GRW*
66–72	*Seele binden*	3.825 GM	*GRW*
73–79	*Tsunami*	3.825 GM	*EXP*
80–88	*Wehgeschrei der Todesfee*	3.825 GM	*GRW*
89–95	*Winde der Vergeltung*	3.825 GM	*EXP*
96–100	*Zuflucht*	4.325 GM	*GRW*

Tabelle 7-32: Göttliche Schriftrollen des 0. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–11	*Ausbluten*	12 GM, 5 SM	*GRW*
12–21	*Wasser erschaffen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
22–34	*Magie entdecken*	12 GM, 5 SM	*GRW*
35–44	*Richtung wissen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
45–55	*Licht*	12 GM, 5 SM	*GRW*
56–65	*Ausbessern*	12 GM, 5 SM	*GRW*
66–75	*Nahrung und Wasser reinigen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
76–88	*Magie lesen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
89–100	*Stabilisieren*	12 GM, 5 SM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–15	*Gift entdecken*	12 GM, 5 SM	*GRW*
16–33	*Aufblitzen*	12 GM, 5 SM	*GRW*
34–50	*Göttliche Führung*	12 GM, 5 SM	*GRW*
51–68	*Resistenz*	12 GM, 5 SM	*GRW*
69–85	*Funken*	12 GM, 5 SM	*EXP*
86–100	*Tugend*	12 GM, 5 SM	*GRW*

Tabelle 7-33: Göttliche Schriftrollen des 1. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–04	*Verfluchen*	25 GM	*GRW*
05–10	*Segnen*	25 GM	*GRW*
11–15	*Furcht auslösen*	25 GM	*GRW*
16–19	*Befehl*	25 GM	*GRW*
20–22	*Sprachen verstehen*	25 GM	*GRW*
23–28	*Leichte Wunden heilen*	25 GM	*GRW*
29–30	*Chaotisches entdecken*	25 GM	*GRW*
31–32	*Böses entdecken*	25 GM	*GRW*
33–34	*Gutes entdecken*	25 GM	*GRW*
35–36	*Rechtschaffenes entdecken*	25 GM	*GRW*
37–39	*Untote entdecken*	25 GM	*GRW*
40–45	*Göttliche Gunst*	25 GM	*GRW*
46–48	*Unheil*	25 GM	*GRW*
49–52	*Verstricken*	25 GM	*GRW*
53–57	*Leiche Wunden verursachen*	25 GM	*GRW*
58–61	*Magische Fänge*	25 GM	*GRW*
62–65	*Verhüllender Nebel*	25 GM	*GRW*
66–68	*Flamme erzeugen*	25 GM	*GRW*
69–71	*Schutz vor Chaos*	25 GM	*GRW*
72–74	*Schutz vor Bösem*	25 GM	*GRW*
75–77	*Schutz vor Gutem*	25 GM	*GRW*
78–80	*Schutz vor Ordnung*	25 GM	*GRW*
81–84	*Furcht bannen*	25 GM	*GRW*
85–88	*Heiligtum*	25 GM	*GRW*
89–94	*Schild des Glaubens*	25 GM	*GRW*
95–97	*Monster herbeizaubern I*	25 GM	*GRW*
98–100	*Verbündeten der Natur herbeizaubern I*	25 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–04	*Ameisenstärke*	25 GM	*EXP*
05–07	*Aspekt des Adlers*	25 GM	*EXP*
08–09	*Tiere beruhigen*	25 GM	*GRW*
10–12	*Tier bezaubern*	25 GM	*GRW*
13–15	*Feindseligkeit herbeirufen*	25 GM	*ABR II*
16–17	*Totenwache*	25 GM	*GRW*
18	*Tiere oder Pflanzen entdecken*	25 GM	*GRW*
19–20	*Schlingen und Fallen entdecken*	25 GM	*GRW*
21–23	*Krankheit erkennen*	25 GM	*ABR*
24–27	*Elementen trotzen*	25 GM	*GRW*
28–30	*Entropieschild*	25 GM	*GRW*
31–33	*Feenfeuer*	25 GM	*GRW*
34–36	*Federleicht*	25 GM	*EXP*
37–39	*Handlung untersagen*	25 GM	*ABR*
40–42	*Erfrierung*	25 GM	*ABR*
43–46	*Gute Beeren*	25 GM	*GRW*
47	*Vor Tieren verstecken*	25 GM	*GRW*
48–49	*Vor Untoten verstecken*	25 GM	*GRW*
50–52	*Wasserstrahl*	25 GM	*EXP*
53–55	*Springen*	25 GM	*GRW*
56–59	*Geschärfte Sinne*	25 GM	*EXP*
60–62	*Befreiender Befehl*	25 GM	*ABR II*
63–65	*Lange Schritte*	25 GM	*GRW*
66–68	*Magischer Stein*	25 GM	*GRW*
69–72	*Spurloses Gehen*	25 GM	*GRW*
73–74	*Übelkeit bannen*	25 GM	*ABR*
75	*Leiche segnen*	25 GM	*ABR*
76–78	*Schillelagh*	25 GM	*GRW*
79–81	*Mit Tieren sprechen*	25 GM	*GRW*
82–85	*Steinfaust*	25 GM	*EXP*
86–88	*Steinschild*	25 GM	*ABR III*
89–91	*Gleißendes Metall*	25 GM	*ABR II*
92–95	*Hauch der See*	25 GM	*EXP*
96–98	*Wasser weihen*	50 GM	*GRW*
99–100	*Wasser entweihen*	50 GM	*GRW*

Tabelle 7-34: Göttliche Schriftrollen des 2. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–04	*Beistand*	150 GM	*GRW*
05–06	*Waffengesinnung*	150 GM	*GRW*
07–08	*Tierbote*	150 GM	*GRW*
09–13	*Rindenhaut*	150 GM	*GRW*
14–16	*Ausdauer des Ochsen*	150 GM	*GRW*
17–19	*Bärenstärke*	150 GM	*GRW*
20–22	*Katzenhafte Anmut*	150 GM	*GRW*
23–24	*Metall kühlen*	150 GM	*GRW*
25–30	*Mittelschwere Wunden heilen*	150 GM	*GRW*
31–33	*Dunkelheit*	150 GM	*GRW*
34–36	*Gift verzögern*	150 GM	*GRW*
37–39	*Pracht des Adlers*	150 GM	*GRW*
40–41	*Fallen finden*	150 GM	*GRW*
42–44	*Flammenklinge*	150 GM	*GRW*
45–46	*Nebelwolke*	150 GM	*GRW*
47–50	*Metall erhitzen*	150 GM	*GRW*
51–52	*Tier festhalten*	150 GM	*GRW*
53–56	*Person festhalten*	150 GM	*GRW*
57–60	*Mittelschwere Wunden verursachen*	150 GM	*GRW*
61–63	*Weisheit der Eule*	150 GM	*GRW*
64–65	*Lähmung aufheben*	150 GM	*GRW*
66–68	*Energien widerstehen*	150 GM	*GRW*
69–73	*Teilweise Genesung*	150 GM	*GRW*
74–77	*Anderen schützen*	150 GM	*GRW*
78–81	*Stille*	150 GM	*GRW*
82–85	*Geräuschexplosion*	150 GM	*GRW*
86–89	*Waffe des Glaubens*	150 GM	*GRW*
90–91	*Monster herbeizaubern II*	150 GM	*GRW*
92–93	*Verbündeten der Natur herbeizaubern II*	150 GM	*GRW*
94–95	*Schwarm herbeizaubern*	150 GM	*GRW*
96–97	*Zone der Wahrheit*	150 GM	*GRW*
98–100	*Vorahnung*	175 GM	*GRW*

W%	WENIGER HÄUFIGE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–04	*Tieraspekt*	150 GM	*ABR II*
05–06	*Tiere faszinieren*	150 GM	*GRW*
07–10	*Schwächeres Tote beleben*	150 GM	*ABR*
11–13	*Pfeil der Ordnung*	150 GM	*ABR*
14–17	*Aspekt des Bären*	150 GM	*EXP*
18–20	*Segen von Mut und Lebenskraft*	150 GM	*EXP*
21–24	*Gefühle besänftigen*	150 GM	*GRW*
25–27	*Totenglocke*	150 GM	*GRW*
28–30	*Geschoss des Bösen*	150 GM	*ABR*
31–34	*Mühelose Rüstung*	150 GM	*ABR* II
35–37	*Fesseln*	150 GM	*GRW*
38–41	*Flammenkugel*	150 GM	*GRW*
42–43	*Sanfte Ruhe*	150 GM	*GRW*
44–46	*Anmut*	150 GM	*EXP*
47–48	*Bodenhebung*	150 GM	*ABR III*
49–51	*Windstoß*	150 GM	*GRW*
52–53	*Rüstung beschwören*	150 GM	*EXP*
54–55	*Instrument der Pein*	150 GM	*ABR II*
56–58	*Reparieren*	150 GM	*GRW*
59–60	*Tier verkleinern*	150 GM	*GRW*
61–62	*Duftspur*	150 GM	*EXP*
63–65	*Chaossplitter*	150 GM	*ABR*
66–68	*Sprache weitergeben*	150 GM	*EXP*
69–70	*Zerbersten*	150 GM	*GRW*
71–73	*Erde und Stein erweichen*	150 GM	*GRW*
74–76	*Speer der Reinheit*	150 GM	*ABR*
77–79	*Spinnenklettern*	150 GM	*GRW*
80–82	*Status*	150 GM	*GRW*
83–84	*Baum*	150 GM	*GRW*
85	*Gesinnung verbergen*	150 GM	*GRW*
86–88	*Holz krümmen*	150 GM	*GRW*
89–91	*Ehrfurchtgebietende Waffe*	150 GM	*EXP*
92–93	*Holz formen*	150 GM	*GRW*
94–95	*Ort weihen*	175 GM	*GRW*
96–97	*Ort entweihen*	175 GM	*GRW*
98–99	*Feuerfalle*	175 GM	*GRW*
100	*Meisterarbeit*	450 GM	*ABR*

Tabelle 7-35: Göttliche Schriftrollen des 3. Grades

W%	WEITVERBREITETE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–03	*Fluch*	375 GM	*GRW*
04–08	*Blitze herbeirufen*	375 GM	*GRW*
09–15	*Schwere Wunden heilen*	375 GM	*GRW*
16–19	*Tageslicht*	375 GM	*GRW*
20–23	*Tiefere Dunkelheit*	375 GM	*GRW*
24–28	*Magie bannen*	375 GM	*GRW*
29–33	*Schwere Wunden verursachen*	375 GM	*GRW*
34–37	*Unsichtbarkeit aufheben*	375 GM	*GRW*
38–40	*Gegenstand aufspüren*	375 GM	*GRW*
41–42	*Schutzkreis gegen Chaos*	375 GM	*GRW*
43–44	*Schutzkreis gegen Böses*	375 GM	*GRW*
45–46	*Schutzkreis gegen Gutes*	375 GM	*GRW*
47–48	*Schutzkreis gegen Ordnung*	375 GM	*GRW*
49–52	*Mächtige Magische Fänge*	375 GM	*GRW*
53–57	*Magisches Schutzgewand*	375 GM	*GRW*
58–59	*Vergiften*	375 GM	*GRW*
60–65	*Gebet*	375 GM	*GRW*
66–68	*Schutz vor Energien*	375 GM	*GRW*
69–70	*Blind-oder Taubheit kurieren*	375 GM	*GRW*
71–73	*Fluch brechen*	375 GM	*GRW*
74–76	*Krankheit kurieren*	375 GM	*GRW*
77–79	*Gleißendes Licht*	375 GM	*GRW*
80–81	*Schneesturm*	375 GM	*GRW*
82–85	*Mit Toten sprechen*	375 GM	*GRW*
86–87	*Stein formen*	375 GM	*GRW*
88–89	*Monster herbeizaubern III*	375 GM	*GRW*
90–91	*Verbündeten der Natur herbeizaubern III*	375 GM	*GRW*
92–95	*Wasser atmen*	375 GM	*GRW*
96–97	*Auf Wasser gehen*	375 GM	*GRW*
98–100	*Tote beleben*	625 GM	*GRW*

W%	WENIGER HÄUFIGE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–04	*Wasserkugel*	375 GM	*EXP*
05–08	*Aura des Archonten*	375 GM	*ABR*
09–12	*Verständnis verleihen*	375 GM	*ABR III*
13–16	*Blind- oder Taubheit verursachen*	375 GM	*GRW*
17–19	*Nesselexplosion*	375 GM	*ABR*
20–22	*Kette des Verhängnisses*	375 GM	*ABR II*
23–26	*Ansteckung*	375 GM	*GRW*
27–30	*Nahrung und Wasser erschaffen*	375 GM	*GRW*
31–34	*Leuchtender Pfeil*	375 GM	*ABR II*
35–36	*Pflanzen schrumpfen*	375 GM	*GRW*
37–40	*Erleuchtende Fackel*	375 GM	*ABR II*
41–45	*Tier beherrschen*	375 GM	*GRW*
46–48	*Leitstern*	375 GM	*EXP*
49–51	*Hilfreiche Hand*	375 GM	*GRW*
52–56	*Mit Stein verschmelzen*	375 GM	*GRW*
57–58	*Gegenstand verhüllen*	375 GM	*GRW*
59–61	*Pflanzenwachstum*	375 GM	*GRW*
62–64	*Feuer löschen*	375 GM	*GRW*
65–67	*Versanden*	375 GM	*EXP*
68–72	*Schlinge*	375 GM	*GRW*
73–75	*Mit Pflanzen sprechen*	375 GM	*GRW*
76–80	*Dornenwuchs*	375 GM	*GRW*
81–83	*Höllische Vision*	375 GM	*ABR*
84–87	*Windwall*	375 GM	*GRW*
88–90	*Mantel des Zorns*	375 GM	*EXP*
91–93	*Dauerhafte Flamme*	425 GM	*GRW*
94–96	*Kurze Rast*	475 GM	*EXP*
97–98	*Glyphe der Abwehr*	575 GM	*GRW*
99–100	*Symbol der Heilung*	875 GM	*ABR*

Tabelle 7-36: Göttliche Schriftrollen des 4. Grades

W%	WEITVERBREITETE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–04	*Luftweg*	700 GM	*GRW*
05–07	*Chaoshammer*	700 GM	*GRW*
08–15	*Kritische Wunden heilen*	700 GM	*GRW*
16–19	*Todesschutz*	700 GM	*GRW*
20–22	*Dimensionsanker*	700 GM	*GRW*
23–25	*Lügen erkennen*	700 GM	*GRW*
26–28	*Fortschicken*	700 GM	*GRW*
29–33	*Göttliche Macht*	700 GM	*GRW*

34–39	*Flammenschlag*	700 GM	*GRW*
40–43	*Bewegungsfreiheit*	700 GM	*GRW*
44–46	*Heiliger Schlag*	700 GM	*GRW*
47–51	*Kritische Wunden verursachen*	700 GM	*GRW*
52–56	*Mächtige Magische Waffe*	700 GM	*GRW*
57–61	*Gift neutralisieren*	700 GM	*GRW*
62–64	*Zorn der Ordnung*	700 GM	*GRW*
65–68	*Vergiften*	700 GM	*GRW*
69–73	*Immunität gegen Zauber*	700 GM	*GRW*
74–77	*Steindornen*	700 GM	*GRW*
78–80	*Monster herbeizaubern IV*	700 GM	*GRW*
81–83	*Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*	700 GM	*GRW*
84–86	*Zungen*	700 GM	*GRW*
87–89	*Unheilige Plage*	700 GM	*GRW*
90–93	*Weissagung*	725 GM	*GRW*
94–96	*Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*	1.200 GM	*GRW*
97–100	*Genesung*	1.700 GM	*GRW*

W%	WENIGER HÄUFIGE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–04	*Giftigkeit absorbieren*	700 GM	*ABR II*
05–06	*Schutzhülle gegen Pflanzen*	700 GM	*GRW*
07–11	*Aspekt des Hirsches*	700 GM	*EXP*
12–15	*Aura des Unheils*	700 GM	*ABR*
16–21	*Blitzkugeln*	700 GM	*EXP*
22–25	*Segen des Eifers*	700 GM	*EXP*
26–28	*Dürre*	700 GM	*GRW*
29–31	*Pflanzen befehligen*	700 GM	*GRW*
32–35	*Wasser kontrollieren*	700 GM	*GRW*
36–39	*Lähmendes Vorzeichen*	700 GM	*ABR II*
40–43	*Riesenhaftes Ungeziefer*	700 GM	*GRW*
44–49	*Eissturm*	700 GM	GRW
50–55	*Zauberkräfte verleihen*	700 GM	*GRW*
56–59	*Seuchenträger*	700 GM	*ABR*
60–63	*Planare Anpassung*	700 GM	*EXP*
64–67	*Gemeinschaftlicher Schutz vor Energien*	700 GM	*ABR II*
68–72	*Wiedergeburt*	700 GM	*GRW*
73–75	*Ungeziefer zurücktreiben*	700 GM	*GRW*
76–78	*Rostgriff*	700 GM	*GRW*
79–83	*Ausspähung*	700 GM	*GRW*
84–87	*Verständigung*	700 GM	*GRW*
88–90	*Verbündeter des Glaubens*	700 GM	*EXP*
91–93	*Dornenhaut*	700 GM	*EXP*
94–98	*Fels- und Ascheregen*	700 GM	*ABR*
99–100	*Symbol des Verlangsamens*	1.700 GM	*ABR*

Tabelle 7-37: Göttliche Schriftrollen des 5. Grades

W%	WEITVERBREITETE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–02	*Tierwachstum*	1.125 GM	*GRW*
03–04	*Buße*	1.125 GM	*GRW*
05–07	*Böswillige Verwandlung*	1.125 GM	*GRW*
08–11	*Verzauberung brechen*	1.125 GM	*GRW*
12–16	*Lebensatem*	1.125 GM	*GRW*
17–21	*Gewittersturm herbeirufen*	1.125 GM	*GRW*
22–25	*Mächtiger Befehl*	1.125 GM	*GRW*
26–30	*Massen-Leichte Wunden heilen*	1.125 GM	*GRW*
31–34	*Todesschutz*	1.125 GM	*GRW*
35–37	*Zerstörende Waffe*	1.125 GM	*GRW*
38–42	*Massen-Leichte Wunden verursachen*	1.125 GM	*GRW*
43–47	*Ebenenwechsel*	1.125 GM	*GRW*
48–53	*Gerechte Macht*	1.125 GM	*GRW*
54–57	*Ausspähung*	1.125 GM	*GRW*
58–62	*Schneller Tod*	1.125 GM	*GRW*
63–67	*Zauberresistenz*	1.125 GM	*GRW*
68–70	*Monster herbeizaubern V*	1.125 GM	*GRW*
71–73	*Verbündeten der Natur herbeizaubern V*	1.125 GM	*GRW*
74–75	*Hölzerner Weg*	1.125 GM	*GRW*
76–77	*Feuerwand*	1.125 GM	*GRW*
78–80	*Steinwand*	1.125 GM	*GRW*
81–82	*Dornenwand*	1.125 GM	*GRW*
83–87	*Wahrer Blick*	1.375 GM	*GRW*
88–91	*Heiliges Gespräch*	1.625 GM	*GRW*
92–94	*Erwecken*	3.125 GM	*GRW*
95–100	*Tote erwecken*	6.125 GM	*GRW*

W%	WENIGER HÄUFIGE SCHRIFTROLLE	PREIS	QUELLE
01–03	*Gemeinschaftlicher Luftweg*	1.125 GM	*ABR II*
04–08	*Aspekt des Wolfes*	1.125 GM	*EXP*
09–11	*Segen des Salamanders*	1.125 GM	*EXP*
12–15	*Reinigung*	1.125 GM	*EXP*
16–21	*Gespräch mit der Natur*	1.125 GM	*GRW*
22–24	*Mächtige Ansteckung*	1.125 GM	*ABR*
25–28	*Windkontrolle*	1.125 GM	*GRW*
29–31	*Chaotisches bannen*	1.125 GM	*GRW*
32–34	*Böses bannen*	1.125 GM	*GRW*
35–37	*Gutes bannen*	1.125 GM	*GRW*
38–40	*Rechtschaffenes bannen*	1.125 GM	*GRW*
41–43	*Windschild*	1.125 GM	*ABR*
44–46	*Mächtiges Handlung untersagen*	1.125 GM	*ABR*
47–52	*Insektenplage*	1.125 GM	*GRW*
53–55	*Schutzhülle des Lebens*	1.125 GM	*EXP*
56–58	*Mal der Gerechtigkeit*	1.125 GM	*GRW*
59–63	*Säule des Lebens*	1.125 GM	*EXP*
64–66	*Innere Ruhe*	1.125 GM	*ABR*
67–72	*Schlangenstab*	1.125 GM	*EXP*
73–76	*Gemeinschaftliche Immunität gegen Zauber*	1.125 GM	*ABR II*
77–79	*Schlamm zu Felsverwandeln*	1.125 GM	*GRW*
80–82	*Fels zu Schlamm verwandeln*	1.125 GM	*GRW*
83–86	*Windklingen*	1.125 GM	*ABR III*
87–90	*Steinhaut*	1.375 GM	*GRW*
91–92	*Weihen*[1]	2.125 GM	*GRW*
93–94	*Symbol des Schmerzes*	2.125 GM	*GRW*
95–96	*Symbol des Schlafes*	2.125 GM	*GRW*
97–98	*Entweihen*[1]	2.125 GM	*GRW*
99	*Weihen*[2]	6.125 GM	*GRW*
100	*Entweihen*[2]	6.125 GM	*GRW*

[1] Ohne zusätzlichen Zauber.

[2] Plus ein Zauber des 4. Grades.

Tabelle 7-38: Göttliche Schriftrollen des 6. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–05	*Massen-Ausdauer des Ochsen*	1.650 GM	*GRW*
06–11	*Klingenbarriere*	1.650 GM	*GRW*
12–16	*Massen-Bärenstärke*	1.650 GM	*GRW*
17–21	*Massen-Katzenhafte Anmut*	1.650 GM	*GRW*
22–27	*Massen-Mittelschwere Wunden heilen*	1.650 GM	*GRW*
28–32	*Mächtiges Magie bannen*	1.650 GM	*GRW*
33–37	*Massen-Pracht des Adlers*	1.650 GM	*GRW*
38–43	*Weg finden*	1.650 GM	*GRW*
44–47	*Feuersaat*	1.650 GM	*GRW*
48–55	*Leid*	1.650 GM	*GRW*
56–63	*Heilung*	1.650 GM	*GRW*
64–69	*Heldenmahl*	1.650 GM	*GRW*
70–74	*Massen-Mittelschwere Wunden verursachen*	1.650 GM	*GRW*
75–78	*Wächtereiche*	1.650 GM	*GRW*
79–83	*Massen-Weisheit der Eule*	1.650 GM	*GRW*
84–87	*Monster herbeizaubern VI*	1.650 GM	*GRW*
88–91	*Verbündeten der Natur herbeizaubern VI*	1.650 GM	*GRW*
92–96	*Rückruf*	1.650 GM	*GRW*
97–100	*Verbündeter aus den Ebenen*	2.900 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–05	*Gegenstände beleben*	1.650 GM	*GRW*
06–09	*Schutzhülle gegen Lebendes*	1.650 GM	*GRW*
10–15	*Verbannung*	1.650 GM	*GRW*
16–19	*Eisschlag*	1.650 GM	*ABR*
20–23	*Staubgestalt*	1.650 GM	*ABR II*
24–29	*Geas/Auftrag*	1.650 GM	*GRW*
30–33	*Eisenholz*	1.650 GM	*GRW*
34–37	*Überirdische Freuden*	1.650 GM	*ABR*
38–42	*Erde bewegen*	1.650 GM	*GRW*
43–46	*Seuchensturm*	1.650 GM	*ABR*
47–51	*Massen-Planare Anpassung*	1.650 GM	*EXP*
52–54	*Holz zurücktreiben*	1.650 GM	*GRW*
55–59	*Scirocco*	1.650 GM	*EXP*
60–63	*Zauberstecken*	1.650 GM	*GRW*
64–67	*Erzählende Steine*	1.650 GM	*GRW*
68–70	*Schwarmhaut*	1.650 GM	*EXP*
71–74	*Teerlache*	1.650 GM	*ABR II*
75–77	*Pflanzentor*	1.650 GM	*GRW*
78–83	*Windwandeln*	1.650 GM	*GRW*
84–86	*Untote erschaffen*	1.750 GM	*GRW*
87–90	*Mächtige Glyphe der Abwehr*	2.050 GM	*GRW*
91–92	*Tod den Untoten*	2.150 GM	*GRW*
93–95	*Symbol der Furcht*	2.650 GM	*GRW*
96–98	*Zutritt verwehren*	4.650 GM	*GRW*
99–100	*Symbol der Überredung*	6.650 GM	*GRW*

Tabelle 7-39: Göttliche Schriftrollen des 7. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–04	*Blasphemie*	2.275 GM	*GRW*
05–10	*Wetterkontrolle*	2.275 GM	*GRW*
11–17	*Kriechender Tod*	2.275 GM	*GRW*
18–24	*Massen-Schwere Wunden heilen*	2.275 GM	*GRW*
25–28	*Diktum*	2.275 GM	*GRW*
29–33	*Ätherischer Ausflug*	2.275 GM	*GRW*
34–40	*Feuersturm*	2.275 GM	*GRW*
41–44	*Heiliges Wort*	2.275 GM	*GRW*
45–50	*Massen-Schwere Wunden verursachen*	2.275 GM	*GRW*
51–55	*Regeneration*	2.275 GM	*GRW*
56–60	*Abstoßung*	2.275 GM	*GRW*
61–65	*Mächtige Ausspähung*	2.275 GM	*GRW*
66–69	*Monster herbeizaubern VII*	2.275 GM	*GRW*
70–73	*Verbündeten der Natur herbeizaubern VII*	2.275 *GM*	*GRW*
74–78	*Sonnenstrahl*	2.275 GM	*GRW*
79–82	*Wort des Chaos*	2.275 GM	*GRW*
83–89	*Zerstörung*	2.775 GM	*GRW*
90–94	*Vollständige Genesung*	7.275 GM	*GRW*
95–100	*Auferstehung*	12.275 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–08	*Pflanzen beleben*	2.275 GM	*GRW*
09–17	*Steckenwandlung*	2.275 GM	*GRW*
18–24	*Schutzkreis der Klarheit*	2.275 GM	*ABR*
25–30	*Kleine Halbebene erschaffen*	2.275 GM	*ABR*
31–38	*Blitzendes Vorzeichen*	2.275 GM	*ABR II*
39–45	*Erdwall*	2.275 GM	*EXP*
46–53	*Schneidender Wind*	2.275 GM	*ABR*
54–60	*Baumkatapult*	2.275 GM	*ABR II*
61–67	*Metall in Holz verwandeln*	2.275 GM	*GRW*
68–76	*Strudel*	2.275 GM	*EXP*
77–83	*Wellen der Ekstase*	2.275 GM	*ABR*
84–89	*Zuflucht*	3.775 GM	*GRW*
90–95	*Symbol der Betäubung*	7.275 GM	*GRW*
96–100	*Symbol der Schwächung*	7.275 GM	*GRW*

Tabelle 7-40: Göttliche Schriftrollen des 8. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–08	*Antimagisches Feld*	3.000 GM	*GRW*
09–14	*Schutzmantel des Chaos*	3.000 GM	*GRW*
15–23	*Massen-Kritische Wunden heilen*	3.000 GM	*GRW*
24–31	*Erdbeben*	3.000 GM	*GRW*
32–38	*Finger des Todes*	3.000 GM	*GRW*
39–44	*Heilige Aura*	3.000 GM	*GRW*
45–51	*Massen-Kritische Wunden verursachen*	3.000 GM	*GRW*
52–59	*Schwerkraft umkehren*	3.000 GM	*GRW*
60–65	*Schild der Ordnung*	3.000 GM	*GRW*
66–73	*Mächtige Immunität gegen Zauber*	3.000 GM	*GRW*
74–78	*Monster herbeizaubern VIII*	3.000 GM	*GRW*
79–83	*Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII*	3.000 GM	*GRW*
84–89	*Sonnenfeuer*	3.000 GM	*GRW*
90–95	*Unheilige Aura*	3.000 GM	*GRW*
96–100	*Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen*	5.500 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–07	*Tierhorde*	3.000 GM	*GRW*
08–13	*Blutnebel*	3.000 GM	*ABR*
14–18	*Pflanzen kontrollieren*	3.000 GM	*GRW*
19–24	*Halbebene erschaffen*	3.000 GM	*ABR*
25–31	*Dimensionsschloss*	3.000 GM	*GRW*
32–37	*Aufspüren*	3.000 GM	*GRW*
38–42	*Fröhliche Gelassenheit*	3.000 GM	*EXP*
43–49	*Furchteinflößende Erscheinung*	3.000 GM	*ABR II*
50–56	*Kugel der Leere*	3.000 GM	*ABR*
57–61	*Metall oder Stein zurücktreiben*	3.000 GM	*GRW*
62–68	*Mantel der See*	3.000 GM	*EXP*
69–75	*Blitzgewitter*	3.000 GM	*EXP*
76–83	*Wirbelwind*	3.000 GM	*GRW*
84–88	*Mächtigere Untote erschaffen*	3.150 GM	*GRW*
89–95	*Symbol des Todes*	8.000 GM	*GRW*
96–100	*Symbol des Wahnsinns*	8.000 GM	*GRW*

Tabelle 7-41: Göttliche Schriftrollen des 9. Grades

W%	Weitverbreitete Schriftrolle	Preis	Quelle
01–07	*Elementarhorde*	3.825 GM	*GRW*
08–15	*Entzug von Lebenskraft*	3.825 GM	*GRW*
16–22	*Ätherische Gestalten*	3.825 GM	*GRW*
23–30	*Tor*	3.825 GM	*GRW*
31–40	*Massen-Heilung*	3.825 GM	*GRW*
41–48	*Implosion*	3.825 GM	*GRW*
49–58	*Wunder*	3.825 GM	*GRW*
59–65	*Modernder Schlurfer*	3.825 GM	*GRW*
66–73	*Gestaltwandel*	3.825 GM	*GRW*
74–81	*Sturm der Vergeltung*	3.825 GM	*GRW*
82–87	*Monster herbeizaubern IX*	3.825 GM	*GRW*
88–93	*Verbündeten der Natur herbeizaubern IX*	3.825 GM	*GRW*
94–100	*Wahre Auferstehung*	28.825 GM	*GRW*

W%	Weniger häufige Schriftrolle	Preis	Quelle
01–08	*Antipathie*	3.825 GM	*GRW*
09–15	*Zerschmetternde Felsen*	3.825 GM	*EXP*
16–22	*Große Halbebene erschaffen*	3.825 GM	*ABR*
23–31	*Sechster Sinn*	3.825 GM	*GRW*
32–39	*Überwältigende Ehrfurcht*	3.825 GM	*ABR*
40–47	*Polarnacht*	3.825 GM	*ABR*
48–56	*Seele binden*	3.825 GM	*GRW*
57–64	*Gemeinschaftliche-Mächtige Immunität gegen Zauber*	3.825 GM	*ABR II*
65–71	*Froschkoloss herbeizaubern*	3.825 GM	*ABR*
72–80	*Winde der Vergeltung*	3.825 GM	*EXP*
81–87	*Weltenwoge*	3.825 GM	*EXP*
88–94	*Astrale Projektion*	4.825 GM	*GRW*
95–100	*Sympathie*	5.325 GM	*GRW*

Tabelle 7-42: Zufällig bestimmte Zauberstäbe

Minderer Schwächer	Höherer Schwächer	Minderer Durchschnittlicher	Höherer Durchschnittlicher	Minderer Mächtiger	Höherer Mächtiger	Zaubergrad*	Zauberstufe
01–40	—	—	—	—	—	0.	1
41–100	01–80	—	—	—	—	1.	1
—	81–100	01–75	01–20	—	—	2.	3
—	—	76–100	21–80	01–60	01–30	3.	5
—	—	—	—	61–100	31–100	4.	7

* Nutze Tabelle 7-43, um die Seltenheit des Stabes, und Tabellen 7-44 bis 7-48, um den Zauber zu bestimmen.

Tabelle 7-43: Art des Zauberstabes

W%	Häufigkeit
01–75	Weitverbreitet
76–100	Weniger häufig



Tabelle 7-44: Zauberstäbe des 0. Grades

W%	Weitverbreiteter Zauberstab	Preis	Quelle
01–07	*Säurespritzer*	375 GM	*GRW*
08–14	*Wasser erschaffen*	375 GM	*GRW*
15–20	*Benommenheit*	375 GM	*GRW*
21–28	*Magie entdecken*	375 GM	*GRW*
29–34	*Geisterhaftes Geräusch*	375 GM	*GRW*
35–42	*Licht*	375 GM	*GRW*
43–49	*Magierhand*	375 GM	*GRW*
50–55	*Ausbessern*	375 GM	*GRW*
56–60	*Botschaft*	375 GM	*GRW*
61–66	*Zaubertrick*	375 GM	*GRW*
67–73	*Nahrung und Wasser reinigen*	375 GM	*GRW*
74–81	*Kältestrahl*	375 GM	*GRW*
82–88	*Magie lesen*	375 GM	*GRW*
89–95	*Stabilisieren*	375 GM	*GRW*
96–100	*Erschöpfende Berührung*	375 GM	*GRW*

W%	Weniger häufiger Zauberstab	Preis	Quelle
01–06	*Arkanes Siegel*	375 GM	*GRW*
07–15	*Ausbluten*	375 GM	*GRW*
16–22	*Tanzende Lichter*	375 GM	*GRW*
23–31	*Gift entdecken*	375 GM	*GRW*
32–40	*Untote schwächen*	375 GM	*GRW*
41–48	*Aufblitzen*	375 GM	*GRW*
49–56	*Göttliche Führung*	375 GM	*GRW*
57–65	*Richtung wissen*	375 GM	*GRW*
66–73	*Schlaflied*	375 GM	*GRW*
74–79	*Öffnen/Schließen*	375 GM	*GRW*
80–86	*Resistenz*	375 GM	*GRW*
87–94	*Funken*	375 GM	*EXP*
95–100	*Tugend*	375 GM	*GRW*

Tabelle 7-45: Zauberstäbe des 1. Grades

W%	Weitverbreiteter Zauberstab	Preis	Quelle
01–02	*Alarm*	750 GM	*GRW*
03	*Seil beleben*	750 GM	*GRW*
04–05	*Verfluchen*	750 GM	*GRW*
06–11	*Segnen*	750 GM	*GRW*
12–14	*Brennende Hände*	750 GM	*GRW*
15–17	*Furcht auslösen*	750 GM	*GRW*
18–19	*Person bezaubern*	750 GM	*GRW*
20–21	*Sprühende Farben*	750 GM	*GRW*
22–23	*Befehl*	750 GM	*GRW*
24	*Sprachen verstehen*	750 GM	*GRW*
25–31	*Leichte Wunden heilen*	750 GM	*GRW*
32–33	*Selbstverkleidung*	750 GM	*GRW*
34–37	*Göttliche Gunst*	750 GM	*GRW*
38	*Elementen trotzen*	750 GM	*GRW*
39–41	*Person vergrößern*	750 GM	*GRW*
42–43	*Verstricken*	750 GM	*GRW*
44–45	*Rascher Rückzug*	750 GM	*GRW*
46	*Federfall*	750 GM	*GRW*
47–48	*Schmieren*	750 GM	*GRW*
49–50	*Identifizieren*	750 GM	*GRW*
51–52	*Leichte Wunden verursachen*	750 GM	*GRW*
53–58	*Magierrüstung*	750 GM	*GRW*
59–60	*Magische Fänge*	750 GM	*GRW*
61–67	*Magisches Geschoss*	750 GM	*GRW*
68	*Magischer Stein*	750 GM	*GRW*
69–70	*Magische Waffe*	750 GM	*GRW*
71	*Verhüllender Nebel*	750 GM	*GRW*
72–73	*Flammen erzeugen*	750 GM	*GRW*
74	*Schutz vor Chaos*	750 GM	*GRW*
75	*Schutz vor Bösem*	750 GM	*GRW*
76	*Schutz vor Gutem*	750 GM	*GRW*
77	*Schutz vor Ordnung*	750 GM	*GRW*
78–79	*Schwächestrahl*	750 GM	*GRW*
80–81	*Furcht bannen*	750 GM	*GRW*
82–84	*Schild*	750 GM	*GRW*
85–86	*Schild des Glaubens*	750 GM	*GRW*
87	*Shillelagh*	750 GM	*GRW*
88–89	*Schockgriff*	750 GM	*GRW*
90	*Stilles Trugbild*	750 GM	*GRW*
91–94	*Schlaf*	750 GM	*GRW*
95	*Monster herbeizaubern I*	750 GM	*GRW*
96	*Verbündeten der Natur herbeizaubern I*	750 GM	*GRW*
97–99	*Zielsicherer Schlag*	750 GM	*GRW*
100	*Unauffälliger Diener*	750 GM	*GRW*

W%	Weniger häufiger Zauberstab	Preis	Quelle
01–02	*Ameisenstärke*	750 GM	*EXP*
03–05	*Aspekt des Adlers*	750 GM	*EXP*
06–07	*Waffe segnen*	750 GM	*GRW*
08	*Tiere besänftigen*	750 GM	*GRW*
09–10	*Tier bezaubern*	750 GM	*GRW*
11–12	*Kalte Hand*	750 GM	*GRW*
13–14	*Feindseligkeit hervorrufen*	750 GM	*ABR II*
15–17	*Schwächere Verwirrung*	750 GM	*GRW*
18–19	*Zersetzender Hauch*	750 GM	*ABR*
20–21	*Totenwache*	750 GM	*GRW*
22	*Tiere oder Pflanzen entdecken*	750 GM	*GRW*
23	*Chaotisches entdecken*	750 GM	*GRW*
24	*Böses entdecken*	750 GM	*GRW*
25	*Gutes entdecken*	750 GM	*GRW*
26	*Rechtschaffenes entdecken*	750 GM	*GRW*
27–28	*Geheimtüren entdecken*	750 GM	*GRW*
29	*Schlingen und Fallen entdecken*	750 GM	*GRW*
30–31	*Untote entdecken*	750 GM	*GRW*
32–35	*Unheil*	750 GM	*GRW*
36–37	*Entropieschild*	750 GM	*GRW*
38	*Austilgen*	750 GM	*GRW*
39	*Feenfeuer*	750 GM	*GRW*
40–41	*Federleicht*	750 GM	*EXP*
42–44	*Schwebende Scheibe*	750 GM	*GRW*
45–47	*Gute Beeren*	750 GM	*GRW*
48–49	*Vor Tieren verstecken*	750 GM	*GRW*
50–51	*Vor Untoten verstecken*	750 GM	*GRW*
52	*Fürchterlicher Lachanfall*	750 GM	*GRW*
53–54	*Pforte zuhalten*	750 GM	*GRW*
55–56	*Hypnose*	750 GM	*GRW*
57–58	*Eisdolch*	750 GM	*ABR*
59–60	*Schlechtes Vorzeichen*	750 GM	*EXP*
61–63	*Springen*	750 GM	*GRW*
64–65	*Lange Schritte*	750 GM	*GRW*

66	*Magische Aura*	750 GM	*GRW*
67–68	*Reittier*	750 GM	*GRW*
69	*Gegenstand verbergen*	750 GM	*GRW*
70–71	*Spurloses Gehen*	750 GM	*GRW*
72	*Kränkelnder Strahl*	750 GM	*ABR*
73–75	*Person verkleinern*	750 GM	*GRW*
76–78	*Heiligtum*	750 GM	*GRW*
79–80	*Schockschild*	750 GM	*ABR II*
81–83	*Mit Tieren sprechen*	750 GM	*GRW*
84–85	*Steinfaust*	750 GM	*EXP*
86–87	*Steinschild*	750 GM	*ABR III*
88	*Kleines Monster herbeizaubern*	750 GM	*ABR*
89	*Gesinnung verbergen*	750 GM	*GRW*
90–92	*Urbane Anmut*	750 GM	*ABR III*
93–96	*Verschwinden*	750 GM	*EXP*
97	*Bauchreden*	750 GM	*GRW*
98	*Magischer Mund*	1.250 GM	*GRW*
99	*Wasser weihen*	2.000 GM	*GRW*
100	*Wasser entweihen*	2.000 GM	*GRW*

Tabelle 7-46: Zauberstäbe des 2. Grades

W%	Weitverbreiteter Zauberstab	Preis	Quelle
01–02	*Säurepfeil*	4.500 GM	*GRW*
03	*Beistand*	4.500 GM	*GRW*
04–05	*Gestalt verändern*	4.500 GM	*GRW*
06–07	*Rindenhaut*	4.500 GM	*GRW*
08–10	*Ausdauer des Ochsen*	4.500 GM	*GRW*
11	*Verschwimmen*	4.500 GM	*GRW*
12–14	*Bärenstärke*	4.500 GM	*GRW*
15–16	*Katzenhafte Anmut*	4.500 GM	*GRW*
17–22	*Mittelschwere Wunden heilen*	4.500 GM	*GRW*
23–25	*Dunkelheit*	4.500 GM	*GRW*
26	*Dunkelsicht*	4.500 GM	*GRW*
27	*Gift verzögern*	4.500 GM	*GRW*
28–29	*Pracht des Adlers*	4.500 GM	*GRW*
30	*Falsches Leben*	4.500 GM	*GRW*
31	*Fallen finden*	4.500 GM	*GRW*
32	*Flammenklinge*	4.500 GM	*GRW*
33	*Flammenkugel*	4.500 GM	*GRW*
34–35	*Nebelwolke*	4.500 GM	*GRW*
36–37	*Schläue des Fuchses*	4.500 GM	*GRW*
38	*Glitzerstaub*	4.500 GM	*GRW*
39–40	*Metall erhitzen*	4.500 GM	*GRW*
41–43	*Person festhalten*	4.500 GM	*GRW*
44–46	*Mittelschwere Wunden verursachen*	4.500 GM	*GRW*
47–51	*Unsichtbarkeit*	4.500 GM	*GRW*
52	*Klopfen*	4.500 GM	*GRW*
53–54	*Schweben*	4.500 GM	*GRW*
55	*Einfaches Trugbild*	4.500 GM	*GRW*
56–57	*Spiegelbilder*	4.500 GM	*GRW*
58–59	*Weisheit der Eule*	4.500 GM	*GRW*
60	*Feuerwerk*	4.500 GM	*GRW*
61	*Lähmung aufheben*	4.500 GM	*GRW*
62–64	*Energien widerstehen*	4.500 GM	*GRW*
65–66	*Teilweise Genesung*	4.500 GM	*GRW*
67–71	*Sengender Strahl*	4.500 GM	*GRW*
72–73	*Unsichtbares sehen*	4.500 GM	*GRW*
74	*Zerbersten*	4.500 GM	*GRW*
75–76	*Anderen schützen*	4.500 GM	*GRW*
77–78	*Stille*	4.500 GM	*GRW*
79–81	*Geräuschexplosion*	4.500 GM	*GRW*
82–83	*Spinnenklettern*	4.500 GM	*GRW*
84–86	*Waffe des Glaubens*	4.500 GM	*GRW*
87–88	*Monster herbeizaubern II*	4.500 GM	*GRW*
89–90	*Verbündeten der Natur herbeizaubern II*	4.500 GM	*GRW*
91–92	*Schwarm herbeizaubern*	4.500 GM	*GRW*
93–96	*Spinnennetz*	4.500 GM	*GRW*
97	*Windgeflüster*	4.500 GM	*GRW*
98–99	*Vorahnung*	5.750 GM	*GRW*
100	*Feuerfalle*	5.750 GM	*GRW*

W%	Weniger häufiger Zauberstab	Preis	Quelle
01–02	*Waffengesinnung*	4.500 GM	*GRW*
03–05	*Tieraspekt*	4.500 GM	*ABR II*
06	*Tierbote*	4.500 GM	*GRW*
07	*Tiere faszinieren*	4.500 GM	*GRW*
08–10	*Aspekt des Bären*	4.500 GM	*EXP*
11–13	*Waffenumgang verleihen*	4.500 GM	*ABR II*
14–15	*Blind- oder Taubheit verursachen*	4.500 GM	*GRW*
16–18	*Brennender Blick*	4.500 GM	*EXP*
19–21	*Gefühle besänftigen*	4.500 GM	*GRW*
22–24	*Metallkühlen*	4.500 GM	*GRW*
25	*Untote befehligen*	4.500 GM	*GRW*
26–27	*Monsterbenommenheit*	4.500 GM	*GRW*
28–29	*Totenglocke*	4.500 GM	*GRW*
30–32	*Defensive Entladung*	4.500 GM	*ABR*
33	*Schmerz verzögern*	4.500 GM	*ABR*
34–35	*Gedanken entdecken*	4.500 GM	*GRW*
36–39	*Andere verkleiden*	4.500 GM	*ABR*
40–42	*Mühelose Rüstung*	4.500 GM	*ABR* II
43–46	*Hauch der Elemente*	4.500 GM	*EXP*
47–48	*Fesseln*	4.500 GM	*GRW*
49–50	*Sanfte Ruhe*	4.500 GM	*GRW*
51	*Ghulgriff*	4.500 GM	*GRW*
52–53	*Gleiten*	4.500 GM	*EXP*
54–55	*Bodenerhebung*	4.500 GM	*ABR III*
56	*Windstoß*	4.500 GM	*GRW*
57	*Tier festhalten*	4.500 GM	*GRW*
58–59	*Hypnotisches Muster*	4.500 GM	*GRW*
60	*Gegenstand aufspüren*	4.500 GM	*GRW*
61	*Reparieren*	4.500 GM	*GRW*
62–63	*Irreführung*	4.500 GM	*GRW*
64–65	*Drückende Langeweile*	4.500 GM	*ABR*
66	*Schutz vor Pfeilen*	4.500 GM	*GRW*
67	*Tier verkleinern*	4.500 GM	*GRW*
68–69	*Seiltrick*	4.500 GM	*GRW*
70–72	*Erschrecken*	4.500 GM	*GRW*
73–74	*Sprache weitergeben*	4.500 GM	*EXP*
75–76	*Erde und Stein erweichen*	4.500 GM	*GRW*
77–78	*Geisterhand*	4.500 GM	*GRW*
79–80	*Status*	4.500 GM	*GRW*
81–82	*Zungen*	4.500 GM	*GRW*
83–84	*Hauch des Schwachsinns*	4.500 GM	*GRW*
85–86	*Baum*	4.500 GM	*GRW*
87–88	*Holz krümmen*	4.500 GM	*GRW*

89–91	*Ehrfurchtgebietende Waffe*	4.500 GM	*EXP*
92–93	*Holz formen*	4.500 GM	*GRW*
94–95	*Zone der Wahrheit*	4.500 GM	*GRW*
96	*Arkanes Schloss*	5.750 GM	*GRW*
97	*Ort weihen*	5.750 GM	*GRW*
98	*Ort entweihen*	5.750 GM	*GRW*
99	*Dauerhafte Flamme*	7.000 GM	*GRW*
100	*Phantomfalle*	7.000 GM	*GRW*

Tabelle 7-47: Zauberstäbe des 3. Grades

W%	Weitverbreiteter Zauberstab	Preis	Quelle
01–02	*Bestiengestalt I*	11.250 GM	*GRW*
03–04	*Flimmern*	11.250 GM	*GRW*
05–07	*Blitze herbeirufen*	11.250 GM	*GRW*
08	*Nahrung und Wasser erschaffen*	11.250 GM	*GRW*
09–14	*Schwere Wunden heilen*	11.250 GM	*GRW*
15–16	*Tageslicht*	11.250 GM	*GRW*
17–18	*Tiefer Schlaf*	11.250 GM	*GRW*
19–20	*Tiefere Dunkelheit*	11.250 GM	*GRW*
21–25	*Magie bannen*	11.250 GM	*GRW*
26–28	*Standort vortäuschen*	11.250 GM	*GRW*
29–34	*Feuerball*	11.250 GM	*GRW*
35	*Flammenpfeil*	11.250 GM	*GRW*
36–37	*Fliegen*	11.250 GM	*GRW*
38	*Gasförmige Gestalt*	11.250 GM	*GRW*
39–40	*Hast*	11.250 GM	*GRW*
41–42	*Heldenmut*	11.250 GM	*GRW*
43–45	*Schwere Wunden verursachen*	11.250 GM	*GRW*
46–47	*Unsichtbarkeit aufheben*	11.250 GM	*GRW*
48	*Sphäre der Unsichtbarkeit*	11.250 GM	*GRW*
49–50	*Schärfen*	11.250 GM	*GRW*
51–55	*Blitz*	11.250 GM	*GRW*
56	*Schutzkreis gegen Chaos*	11.250 GM	*GRW*
57	*Schutzkreis gegen Böses*	11.250 GM	*GRW*
58	*Schutzkreis gegen Gutes*	11.250 GM	*GRW*
59	*Schutzkreis gegen Ordnung*	11.250 GM	*GRW*
60	*Mächtige Magische Fänge*	11.250 GM	*GRW*
61–62	*Magisches Schutzgewand*	11.250 GM	*GRW*
63–64	*Mächtige Magische Waffe*	11.250 GM	*GRW*
65–66	*Mächtiges Trugbild*	11.250 GM	*GRW*
67–70	*Gebet*	11.250 GM	*GRW*
71–74	*Schutz vor Energien*	11.250 GM	*GRW*
75	*Blind- oder Taubheit kurieren*	11.250 GM	*GRW*
76–77	*Fluch brechen*	11.250 GM	*GRW*
78–79	*Krankheit kurieren*	11.250 GM	*GRW*
80–82	*Gleißendes Licht*	11.250 GM	*GRW*
83	*Schneesturm*	11.250 GM	*GRW*
84–85	*Verlangsamen*	11.250 GM	*GRW*
86–87	*Mit Toten sprechen*	11.250 GM	*GRW*
88–89	*Stinkende Wolke*	11.250 GM	*GRW*
90	*Stein formen*	11.250 GM	*GRW*
91–92	*Einflüsterung*	11.250 GM	*GRW*
93	*Monster herbeizaubern III*	11.250 GM	*GRW*
94	*Verbündeten der Natur herbeizaubern III*	11.250 GM	*GRW*
95–97	*Vampirgriff*	11.250 GM	*GRW*
98–99	*Wasser atmen*	11.250 GM	*GRW*
100	*Tote beleben*	23.750 GM	*GRW*

W%	Weniger häufiger Zauberstab	Preis	Quelle
01–04	*Mächtiger Tieraspekt*	11.250 GM	*ABR II*
05–06	*Wasserkugel*	11.250 GM	*EXP*
07–08	*Arkaner Blickt*	11.250 GM	*GRW*
09–11	*Aura des Archonten*	11.250 GM	*ABR*
12–14	*Aschesturm*	11.250 GM	*ABR*
15–17	*Fluch*	11.250 GM	*GRW*
18–20	*Hellhören/Hellsehen*	11.250 GM	*GRW*
21–22	*Ansteckung*	11.250 GM	*GRW*
23	*Pflanzen schrumpfen*	11.250 GM	*GRW*
24–25	*Tier beherrschen*	11.250 GM	*GRW*
26–29	*Elementaraura*	11.250 GM	*EXP*
30	*Explosive Runen*	11.250 GM	*GRW*
31–34	*Energiefaust*	11.250 GM	*ABR*
35	*Untote festhalten*	11.250 GM	*GRW*
36–37	*Hilfreiche Hand*	11.250 GM	*GRW*
38–40	*Gegner schweben lassen*	11.250 GM	*ABR II*
41–43	*Furchtbarer Schmerz*	11.250 GM	*ABR*
44–45	*Sturzflut*	11.250 GM	*EXP*
46	*Affenschwarm herbeizaubern*	11.250 GM	*ABR*
47–49	*Mit Stein verschmelzen*	11.250 GM	*GRW*
50–52	*Gift neutralisieren*	11.250 GM	*GRW*
53–54	*Brennende Schmerzen*	11.250 GM	*EXP*
55	*Geisterross*	11.250 GM	*GRW*
56–57	*Pflanzenwachstum*	11.250 GM	*GRW*



58–60	*Vergiften*	11.250 GM	*GRW*
61	*Feuer löschen*	11.250 GM	*GRW*
62–65	*Wut*	11.250 GM	*GRW*
66–67	*Entkräftender Strahl*	11.250 GM	*GRW*
68–69	*Harzige Haut*	11.250 GM	*ABR II*
70	*Verborgene Seite*	11.250 GM	*GRW*
71	*Gegenstand schrumpfen*	11.250 GM	*GRW*
72–73	*Schlinge*	11.250 GM	*GRW*
74	*Mit Pflanzen sprechen*	11.250 GM	*GRW*
75–76	*Dornenwuchs*	11.250 GM	*GRW*
77	*Winzige Hütte*	11.250 GM	*GRW*
78–81	*Auf Wasser gehen*	11.250 GM	*GRW*
82–84	*Windwall*	11.250 GM	*GRW*
85–86	*Mantel des Zorns*	11.250 GM	*EXP*
87	*Illusionsschrift*	13.750 GM	*GRW*
88–89	*Unauffindbarkeit*	13.750 GM	*GRW*
90–91	*Redegewandtheit*	15.750 GM	*GRW*
92–95	*Feste Hoffnung*	15.750 GM	*GRW*
96–97	*Reittier heilen*	15.750 GM	*GRW*
98	*Geräusche formen*	15.750 GM	*GRW*
99	*Glyphe der Abwehr*	21.250 GM	*GRW*
100	*Tintenschlange*	36.250 GM	*GRW*

Tabelle 7-48: Zauberstäbe des 4. Grades

W%	Weitverbreiteter Zauberstab	Preis	Quelle
01–02	*Luftweg*	21.000 GM	*GRW*
03–04	*Bestiengestalt II*	21.000 GM	*GRW*
05–07	*Schwarze Tentakel*	21.000 GM	*GRW*
08	*Chaoshammer*	21.000 GM	*GRW*
09–11	*Monster bezaubern*	21.000 GM	*GRW*
12–14	*Verwirrung*	21.000 GM	*GRW*
15–16	*Tiefe Verzweiflung*	21.000 GM	*GRW*
17–22	*Kritische Wunden heilen*	21.000 GM	*GRW*
23–24	*Todesschutz*	21.000 GM	*GRW*
25–28	*Dimensionstür*	21.000 GM	*GRW*
29	*Dimensionsanker*	21.000 GM	*GRW*
30	*Fortschicken*	21.000 GM	*GRW*
31–33	*Göttliche Macht*	21.000 GM	*GRW*
34–35	*Elementargestalt I*	21.000 GM	*GRW*
36–37	*Schwächen*	21.000 GM	*GRW*
38–39	*Massen-Person vergrößern*	21.000 GM	*GRW*
40–42	*Furcht*	21.000 GM	*GRW*
43–44	*Feuerschild*	21.000 GM	*GRW*
45–48	*Flammenschlag*	21.000 GM	*GRW*
49–51	*Bewegungsfreiheit*	21.000 GM	*GRW*
52–53	*Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*	21.000 GM	*GRW*
54	*Heiliger Schlag*	21.000 GM	*GRW*
55–56	*Eissturm*	21.000 GM	*GRW*
57–58	*Zauberkräfte verleihen*	21.000 GM	*GRW*
59–61	*Kritische Wunden verursachen*	21.000 GM	*GRW*
62–65	*Mächtige Unsichtbarkeit*	21.000 GM	*GRW*
66	*Zorn der Ordnung*	21.000 GM	*GRW*
67–69	*Mörderisches Phantom*	21.000 GM	*GRW*
70	*Unverwüstliche Sphäre*	21.000 GM	*GRW*
71–72	*Ausspähung*	21.000 GM	*GRW*
73	*Verständigung*	21.000 GM	*GRW*
74	*Brüllen*	21.000 GM	*GRW*
75–76	*Fester Nebel*	21.000 GM	*GRW*
77–79	*Immunität gegen Zauber*	21.000 GM	*GRW*
80	*Monster herbeizaubern IV*	21.000 GM	*GRW*
81	*Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*	21.000 GM	*GRW*
82	*Unheilige Plage*	21.000 GM	*GRW*
83–87	*Feuerwand*	21.000 GM	*GRW*
88–91	*Eiswand*	21.000 GM	*GRW*
92–93	*Weissagung*	22.250 GM	*GRW*
94–95	*Genesung*	26.000 GM	*GRW*
96	*Verzauberung brechen*	30.000 GM	*GRW*
97–98	*Steinhaut*	33.500 GM	*GRW*
99	*Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*	46.000 GM	*GRW*
100	*Genesung**	71.000 GM	*GRW*

* Kann permanente negative Stufen aufheben.

W%	Weniger häufiger Zauberstab	Preis	Quelle
01	*Schutzhülle gegen Pflanzen*	21.000 GM	*GRW*
02–04	*Arkanes Auge*	21.000 GM	*GRW*
05–07	*Aspekt des Hirsches*	21.000 GM	*EXP*
08–11	*Blitzkugeln*	21.000 GM	*EXP*
12	*Dürre*	21.000 GM	*GRW*
13	*Pflanzen befehligen*	21.000 GM	*GRW*
14–15	*Wasser kontrollieren*	21.000 GM	*GRW*
16–18	*Mächtige Dunkelsicht*	21.000 GM	*ABR*
19	*Ausspähung entdecken*	21.000 GM	*GRW*
20	*Lügen erkennen*	21.000 GM	*GRW*
21–24	*Drachenodem*	21.000 GM	*EXP*
25–28	*Mächtiges Falsches Leben*	21.000 GM	*ABR*
29–30	*Schwächerer Geas*	21.000 GM	*GRW*
31–34	*Geisterwolf*	21.000 GM	*ABR III*
35–36	*Riesenhaftes Ungeziefer*	21.000 GM	*GRW*
37	*Scheingelände*	21.000 GM	*GRW*
38	*Illusionswand*	21.000 GM	*GRW*
39–40	*Kreatur aufspüren*	21.000 GM	*GRW*
41–42	*Einfaches Trugbild*	21.000 GM	*GRW*
43	*Gedächtniserweiterung*	21.000 GM	*GRW*
44–46	*Obsidianscholle*	21.000 GM	*ABR II*
47–48	*Regenbogenmuster*	21.000 GM	*GRW*
49–50	*Massen-Person verkleinern*	21.000 GM	*GRW*
51–53	*Wiedergeburt*	21.000 GM	*GRW*
54	*Ungeziefer zurücktreiben*	21.000 GM	*GRW*
55–56	*Kind der Wellen*	21.000 GM	*ABR*
57–59	*Rostgriff*	21.000 GM	*GRW*
60	*Sicherer Unterschlupf*	21.000 GM	*GRW*
61–63	*Schattenbeschwörung*	21.000 GM	*GRW*
64–67	*Schattengang*	21.000 GM	*ABR*
68–70	*Geladene Spiegelbilder*	21.000 GM	*ABR II*
71–74	*Steindornen*	21.000 GM	*GRW*
75–76	*Fels- und Ascheregen*	21.000 GM	*ABR*
77–79	*Wanderndes Sternenfunkeln*	21.000 GM	*EXP*
80	*Tierwachstum*	30.000 GM	*GRW*
81–82	*Gespräch mit der Natur*	30.000 GM	*GRW*
83	*Chaotisches bannen*	30.000 GM	*GRW*
84	*Böses bannen*	30.000 GM	*GRW*
85–87	*Person beherrschen*	30.000 GM	*GRW*

88–91	*Monster festhalten*	30.000 GM	*GRW*
92–94	*Heiliges Schwert*	30.000 GM	*GRW*
95	*Mal der Gerechtigkeit*	30.000 GM	*GRW*
96–97	*Erinnerung verändern*	30.000 GM	*GRW*
98	*Hölzerner Weg*	30.000 GM	*GRW*
99	*Zone der Stille*	30.000 GM	*GRW*
100	*Sagenkunde*	33.500 GM	*GRW*

Beiträge von Teilnehmern des RPG Superstar

Die folgenden wundersamen Gegenstände wurden von Teilnehmern an Paizos alljährlichem RPG Superstar Entwicklerwettbewerb erdacht:

Matt Banach (*Perfekte Goldene Glocke des Meisters*)
Chad Bartlett (*Spähhandschuhe*)
Jesse Benner (*Bruchblatt*)
Alexander Bennett (*Pulver der Dunkelheit*)
Benjamin Bruck (*Eingeweideschützer*)
Will Cooper (*Handschuhe der Geistersicht*)
Ethan Day-Jones (*Auge der Leere*)
Scott Fernandez (*Nachtmahrstiefel*)
Jim Groves (*Verderben des Verführers*)
R. C. Higgins (*Wasser der Wandlung*)
Erik Hindley (*Schattenfalknerhandschuh*)
Brian Hoffman (*Bündnisstein*)
Sean Huguenard (*Faltrobe des Schmugglers*)
Jerry Keyes (*Märtyrertränе*)
Samuel Kisko (*Migruskiste*)
Carl Klutzke (*Begrenzungskreide*)
Joseph LaMothe (*Ampulle des Falschen Blutes*)
Elizabeth Leib (*Spukschuhe*)
Jacob Manley (*Lastpulver*)
Jonathan McAnulty (*Sturer Nagel*)
Matthew McGee (*Lurchhelm*)
Nicolas Quimby (*Goblinschädelbombe*)
Erik Randall (*Handschuhe der fernen Berührung*)
Marie Small (*Immergrüne Ranke*)
Neil Spicer (*Dryadenherbstlaub*)
Matthew Stinson (*Augenfischschule*)

Tabelle 7-49: Tabellenindex

Tabelle	Seite
Tabelle 7–1: Schatzwert pro Begegnung	360
Tabelle 7–2: NSC-Ausrüstung	361
Tabelle 7–3: Schatzart A - Münzen	362
Tabelle 7–4: Schatzart B – Münzen und Edelsteine	363
Tabelle 7–5: Schatzart C - Kunstgegenstände	363
Tabelle 7–6: Schatzart D – Münzen und kleine Gegenstände	364
Tabelle 7–7: Schatzart E – Rüstungen und Waffen	365
Tabelle 7–8: Schatzart F - Kampfausrüstung	365
Tabelle 7–9: Schatzart G - Zaubererausrüstung	366
Tabelle 7–10: Schatzart H – Schätze in Lagern und Verstecken	367
Tabelle 7–11: Schatzart I - Schatzhorte	368
Tabelle 7–12: Zufällig bestimmte Rüstung oder Schild	370
Tabelle 7–13: Zufällig bestimmte Waffe	370
Tabelle 7–14: Zufällig bestimmte Zaubertrank oder -öl	370
Tabelle 7–15: Art des Zaubertranks oder -öls	370
Tabelle 7–16: Zaubertränke und -öle des 0. Grades	371
Tabelle 7–17: Zaubertränke und -öle des 1. Grades	371
Tabelle 7–18: Zaubertränke und -öle des 2. Grades	371
Tabelle 7–19: Zaubertränke und -öle des 3. Grades	372
Tabelle 7–20: Zufällig bestimmte Schriftrollen	372
Tabelle 7–21: Art der Schriftrolle	372
Tabelle 7–22: Arkane Schriftrollen des 0. Grades	372
Tabelle 7–23: Arkane Schriftrollen des 1. Grades	373
Tabelle 7–24: Arkane Schriftrollen des 2. Grades	373
Tabelle 7–25: Arkane Schriftrollen des 3. Grades	374
Tabelle 7–26: Arkane Schriftrollen des 4. Grades	374
Tabelle 7–27: Arkane Schriftrollen des 5. Grades	375
Tabelle 7–28: Arkane Schriftrollen des 6. Grades	376
Tabelle 7–29: Arkane Schriftrollen des 7. Grades	376
Tabelle 7–30: Arkane Schriftrollen des 8. Grades	377
Tabelle 7–31: Arkane Schriftrollen des 9. Grades	377
Tabelle 7–32: Göttliche Schriftrollen des 0. Grades	377
Tabelle 7–33: Göttliche Schriftrollen des 1. Grades	378
Tabelle 7–34: Göttliche Schriftrollen des 2. Grades	378
Tabelle 7–35: Göttliche Schriftrollen des 3. Grades	379
Tabelle 7–36: Göttliche Schriftrollen des 4. Grades	379
Tabelle 7–37: Göttliche Schriftrollen des 5. Grades	380
Tabelle 7–38: Göttliche Schriftrollen des 6. Grades	381
Tabelle 7–39: Göttliche Schriftrollen des 7. Grades	381
Tabelle 7–40: Göttliche Schriftrollen des 8. Grades	381
Tabelle 7–41: Göttliche Schriftrollen des 9. Grades	382
Tabelle 7–42: Zufällig bestimmter Zauberstab	382
Tabelle 7–43: Art des Zauberstabes	382
Tabelle 7–44: Zauberstäbe des 0. Grades	383
Tabelle 7–45: Zauberstäbe des 1. Grades	383
Tabelle 7–46: Zauberstäbe des 2. Grades	384
Tabelle 7–47: Zauberstäbe des 3. Grades	385
Tabelle 7–48: Zauberstäbe des 4. Grades	386
Tabelle 7–49: Tabellenindex	387
Tabelle 7–50: Zufällig bestimmte Edelsteine	388
Tabelle 7–51: Zufällig bestimmte Kunstgegenstände	390

Anhang 2: Edelsteine und Schmuck

Edelsteine dienen als Schmuck und Zierde von anderen Gegenständen, stellen im Grunde aber auch eine kompakte Währungseinheit dar. Juwelen können daher eine effiziente Methode für wertvolle, aber wenig Platz beanspruchende Schätze darstellen. Es gibt auch ungeschliffene Edelsteine und solche, die nicht Teil von Schmuckstücken sind. Diese werden oft als Wandschmuck und bei Statuen benutzt und können aus ihren Fassungen entfernt werden.

Es gibt zwei Hauptkategorien von Edelsteinen: Halbedelsteine und Edelsteine. Die meisten Arten von Edelsteinen sind Halbedelsteine. Nur eine begrenzte Anzahl an Edelsteinen gilt als wertvoll und kann unglaubliche Preise erzielen. Manche Edelsteine, z.B. wenn man sie in Minen und Steinbrüchen findet, sind unbearbeitet und ungeschliffen. Solche Edelsteine besitzen in der Regel nur die Hälfte des Wertes eines bearbeiteten Edelsteines derselben Art.

Edelsteine und Juwelen können zu ihrem Gesamtwert gekauft und verkauft werden. Manchmal werden sie zudem als Währung verwendet. Aus Gründen der Einfachheit gehen wir davon aus, dass 50 Edelsteine 1 Pfund wiegen.

Edelsteine zufällig erschaffen

Wenn du Edelsteine zufällig auswürfelst, dann nutze die Tabelle für die passende Wertkategorie. Um den Gesamtwert eines Edelsteins zu bestimmen, würfele seinen zusätzlichen Wert aus und addiere ihn zum Grundwert. Solltest du lieber den Durchschnittswert bevorzugen, dann verdopple lediglich den Grundwert.

Sollte bei der Bestimmung der Art des Edelsteins eine ungerade Zahl erwürfelt werden, handelt es sich um einen unbearbeiteten Edelstein, welcher nur den halben Wert eines normalen Steins dieser Art besitzt. Ein solcher Edelstein kann aber mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Handwerk (Schmuck) gegen einen SG entsprechend der Wertkategorie des Edelsteins bearbeitet werden; dabei zählt der Stein selbst als die Materialrohkosten, so dass dieser Betrag nicht noch zusätzlich entrichtet werden muss.

Bei einem geraden Ergebnis dagegen handelt es sich um einen bearbeiteten Stein, welcher nicht mehr verbessert werden kann und den aufgeführten Wert besitzt.

Tabelle 7-50: Zufällig bestimmte Edelsteine

Wertkategorie 1:
Halbedelsteine von geringstem Wert (Handwerk-SG 10)

W%	Edelstein	Grundwert	Zusätzlicher Wert
01–08	Achat	5 GM	+2W4 GM
09–14	Alabaster	5 GM	+2W4 GM
15–20	Azurit	5 GM	+2W4 GM
21–26	Hämatit	5 GM	+2W4 GM
27–34	Lapislazuli	5 GM	+2W4 GM
35–40	Malachit	5 GM	+2W4 GM
41–48	Obsidian	5 GM	+2W4 GM
49–56	Perle, unregelmäßige Frischwasser-	5 GM	+2W4 GM
57–62	Pyrit	5 GM	+2W4 GM
63–70	Rhodochrosit	5 GM	+2W4 GM
71–78	Quartz, Bergkristall	5 GM	+2W4 GM
79–84	Muschel	5 GM	+2W4 GM
85–92	Tigerauge	5 GM	+2W4 GM
93–100	Türkis	5 GM	+2W4 GM

Wertkategorie 2:
Halbedelsteine von geringerem Wert (Handwerk-SG 12)

W%	Edelstein	Grundwert	Zusätzlicher Wert
01–06	Blutstein	25 GM	+2W4 × 5 GM
07–12	Karneol	25 GM	+2W4 × 5 GM
13–18	Chrysopras	25 GM	+2W4 × 5 GM
19–24	Zitrin	25 GM	+2W4 × 5 GM
25–32	Elfenbein	25 GM	+2W4 × 5 GM
33–38	Jaspis	25 GM	+2W4 × 5 GM
39–44	Mondstein	25 GM	+2W4 × 5 GM
45–50	Onyx	25 GM	+2W4 × 5 GM
51–56	Peridot	25 GM	+2W4 × 5 GM
57–74	Quarz, milchig, rosig oder rauchig	25 GM	+2W4 × 5 GM
75–80	Sard	25 GM	+2W4 × 5 GM
81–86	Sardonyx	25 GM	+2W4 × 5 GM
87–93	Spinell, rot oder grün	25 GM	+2W4 × 5 GM
94–100	Zirkon	25 GM	+2W4 × 5 GM

Wertkategorie 3:
Halbedelsteine (Handwerk-SG 15)

W%	Edelstein	Grundwert	Zusätzlicher Wert
01–10	Bernstein	50 GM	+2W4 × 10 GM
11–20	Amethyst	50 GM	+2W4 × 10 GM
21–30	Chrysoberyll	50 GM	+2W4 × 10 GM
31–40	Koralle	50 GM	+2W4 × 10 GM
41–50	Granat	50 GM	+2W4 × 10 GM
51–60	Jade	50 GM	+2W4 × 10 GM
61–70	Jett	50 GM	+2W4 × 10 GM
71–80	Perle, Salzwasser-	50 GM	+2W4 × 10 GM
81–90	Spinell, tiefblau	50 GM	+2W4 × 10 GM
91–100	Turmalin	50 GM	+2W4 × 10 GM

Wertkategorie 4:
Halbedelsteine von hohem Wert (Handwerk-SG 20)

W%	Edelstein	Grundwert	Zusätzlicher Wert
01–25	Aquamarin	250 GM	+2W4 × 50 GM
26–50	Opal	250 GM	+2W4 × 50 GM
51–75	Schwarze Perle	250 GM	+2W4 × 50 GM
76–100	Topas	250 GM	+2W4 × 50 GM

Wertkategorie 5:
Edelsteine von geringerem Wert (Handwerk-SG 25)

W%	Edelstein	Grundwert	Zusätzlicher Wert
01–25	Diamant, klein	500 GM	+2W4 × 100 GM
26–50	Smaragd	500 GM	+2W4 × 100 GM
51–75	Rubin, klein	500 GM	+2W4 × 100 GM
76–100	Saphir	500 GM	+2W4 × 100 GM

Wertkategorie 6:
Edelsteine von hohem Wert (5.000 GM; Handwerk-SG 25)

W%	Edelstein	Grundwert	Zusätzlicher Wert
01–25	Diamant, groß	2.500 GM	+2W4 × 500 GM
26–50	Smaragd, strahlend grün	2.500 GM	+2W4 × 500 GM
51–75	Rubin, groß	2.500 GM	+2W4 × 500 GM
76–100	Sternsaphir	2.500 GM	+2W4 × 500 GM

HALBEDELSTEINE

Edelededelsteine können recht wertvoll sein, sind meistens aber weniger strahlend oder klar als Edelsteine. Es gibt sie in mehren Variationen. Aus Halbedelsteinen können Schmuck wie Ringe und Amulette gefertigt werden, sie können Gegenstände wie Knöpfe und Glasperlen schmücken oder zu Gemmen und kleinen Edelsteinfiguren verarbeitet werden.

ACHAT: Diese gebänderten Steine sind eine Quarzvariante. Sie kommen in einer Vielzahl von Formen und Mustern vor.

ALABASTER: Dieser weiße bis cremefarbene Stein wird dünn geschnitten, um schmückende Oberflächen zu erschaffen, oder zu kleinen Gegenständen geformt zu werden.

AMETHYST: Dieser seltene purpurne oder malvenfarbene Quarz schützt angeblich vor Trunkenheit und wird daher sehr von Weinliebhabern und Vieltrinkern geschätzt.

AQUAMARIN: Diese blauen oder meeresgrünen Kristalle sind oft facettiert, um ihren Glanz und spiegelnden Eigenschaften zu unterstreichen.

AZURIT: Dieses blaue, kupferne Mineral entsteht, wenn Kupferdepots längerfristig den Elementen ausgesetzt sind. Man stellt daraus blaue Farbstoffe und auch Schmuck her.

BERNSTEIN: Bernsteinstücke werden aus goldgelbem oder goldorangem versteinertem Baumharz gewonnen. Manchmal enthalten sie Insekten, Piniennadeln oder noch exotischere Flora und Fauna.

BLUTSTEIN: Diese Chalzedonvariante ist grün und mit blutrotem Jaspis durchzogen. Sie wird auch als Heliotrope bezeichnet.

CHRYSOBERYLL: Diese harten Edelsteine können grün, grünlich gelb oder gelbbraun sein. Geschliffen sind sie strahlend, ihnen fehlt aber das Feuer wertvollerer Steine.

CHRYSOPRAS: Dieser apfelgrüne Schmuckstein wird manchmal mit Jade verwechselt. Er wird als Dekoration und für Gemmen benutzt.

ELFENBEIN: Elfenbein sind die Zähne oder Stoßzähne von Elefanten, Flusspferden, Wildschweinen und manchen Walen. Sie werden zu Schmuck und Gebrauchsgegenständen geschnitzt.

GRANAT: Diese Edelsteine gibt es in vielen Farben von Rot und Orange bis hin zu Gelb und Grün. Sie werden meist facettiert in Schmuckfassungen eingesetzt.

HÄMATIT: Diese Steine besitzen einen dunklen, metallischen Glanz und werden im Eisenbergbau gewonnen.

JADE: Dieser hell- bis stumpfgrüne Stein wird bearbeitet und poliert, um Dekorationen, kleine Statuen und Gegenstände oder auch Verzierungen zu erschaffen.

JASPIS: Diesen Stein gibt es in Braun-, Gelb-, Grün-, Rot- und selten in Blautönen. Manchmal ist er gestreift. Er wird oft bearbeitet und poliert, um Schmuckstücke wie Vasen und Amulette herzustellen.

JETT: Dieser Fossilstein ist dunkelgrau bis schwarz. Er bildet sich aus verwesendem Holz, das über Jahrmillionen unter hohem Druck steht.

Karneol: Dieses transparente rote oder orange Mineral wird oft poliert, um Glasperlen, Schmuckstücke und Gemmen zu erschaffen.

KORALLE: Die aus dem Meer stammende Koralle ist kein echtes Mineral, sondern die roten, blauen oder schwarzen skelettierten Überreste winziger Meerestiere, die als Korallenpolypen bezeichnet werden.

LAPISLAZULI: Dieser fleckige blaue Stein besteht aus mehreren unterschiedlichen Mineralien, die Hauptkomponente ist meistens Lazurit.

MALACHIT: Dieser undurchsichtige, grüne Stein ist oft mit blasseren Tönen gebändert. Er besteht aus Kristallen, die zu klein zum facettieren sind, aber zu wunderbar schmückenden Gegenständen gearbeitet werden können.

MONDSTEIN: Dieser klare Stein hat seinen Namen von seinem blauweißen Schein. Manche Kulturen glauben, er stamme vom Mond selbst.

MUSCHELN: Muscheln gibt es in vielen Formen. Man kann aus ihnen Schmuckwerk und Gemmen herstellen. Manchmal ist ein Muschel auch in natürlicher Form schön genug, um den Wert eines bearbeiteten Gegenstandes zu besitzen.

OBSIDIAN: Dieses Vulkanglas ist meistens schwarz, es gibt aber auch blaue, grüne, rote, schwarze und graue Varianten. Er wird bearbeitet und poliert, um Schmuckgegenstände zu erschaffen. Zudem kann er zu primitiven Klingen geschärft werden (siehe Seite 53).

ONYX: Dieser Stein besitzt gewundene Bänder aus schwarzem, weißem und braunem Mineral. Aus ihm werden dekorative Gegenstände hergestellt.

OPAL: Opale gibt es in Weiß, Schwarz und Orange, letztere werden auch als Feueropale bezeichnet. Opale weisen zuweilen leuchtende Einschüsse anderer Farben auf. Sie können facettiert und für Schmuckstücke und Gemmen benutzt werden.

PERIDOT: Diese olivgrünen Edelsteine haben einen öligen oder schmierigen Glanz.

PERLEN: Perlen werden von verschiedenen Arten von Krustentieren gebildet, wenn Sand über längere Zeit in der Schale einer Kreatur steckt. Frischwasserperlen sind meistens unregelmäßig geformt, während Salzwasserperlen glänzend weiß und gleichmäßiger sind. Schwarze Perlen sind die seltensten Perlen.

QUARZ: Dieser gewöhnliche Edelstein kommt in einer Vielzahl von Formen vor. Seine fast klare, am meisten verbreitete Version ist auch als Bergkristall bekannt. Rosenquarz besitzt einen Pinkton, während Rauchquarz von rauchig brauner Farbe ist und oft auch als Braunquarz bezeichnet wird. Wie der Name andeutet, ist Milchquarz von milchig weißer Farbe. Quarz ist sehr vielseitig und kann bearbeitet, facettiert und zu Schmuckstücken verarbeitet werden.

RHODOCHROSIT: Diese rosig- und weißgebänderten Steine können zu schmückenden Gegenständen und Gemmen verarbeitet werden.

SARD: Dieser bräunlich rote Stein ist oft durchsichtig und weist fleckige Verfärbungen auf.

SARDONYX: Diese gebänderte Mischung aus Sard und Onyx wird für Schmuckstücke und Gemmen verwandt.

SPINELL: Spinelle gibt es in Pink, Blau, Rot und als Sternstein. Am beliebtesten sind rote Spinelle, welche manchmal mit Rubinen verwechselt werden.

TIGERAUGE: Dieser golden und braun gestreifte Stein sieht in poliertem Zustand wie ein Katzenauge aus.

TOPAS: Diese durchsichtigen Edelsteine gibt es in vielen Farben. Sie können goldgelb, pink, grau, blau oder grün sein und sind fast immer facettiert, um in Schmuckfassungen eingesetzt zu werden.

TURMALIN: Diese transparenten Steine können von blutroter, blauer oder brauner Farbe, wohl aber auch klar sein. Sie sind fast immer facettiert, um in Schmuck eingesetzt zu werden, insbesondere in Ringe und Halsketten.

TÜRKIS: Dieser weitverbreitete Edelstein ist meisten leuchtend blau, manchmal aber auch grünlich blau. Aus Türkis werden Schmuckgegenstände, kleine Statuetten und Gemmen gefertigt.

ZIRKON: Klare Varianten dieses Steins werden häufig mit Diamanten verwechselt, sind aber weicher und oft fehlerhaft. Zirkone können klar, grün, golden oder braun sein.

ZITRIN: Dieser blassgelbe bis goldgelbe Stein ist eine Quarzart, aus der facettierte Edelsteine und schmückende Gegenstände erschaffen werden.

Edelsteine

Edelsteine sind die begehrtesten aller Steine. In der Regel sind sie facettiert und werden gern für hochwertigen Schmuck benutzt.

Diamant: Die beliebtesten Diamanten sind klar, können aber auch golden, blasspink, pink-rot, graugrün und sogar schwarz sein. Sie zählen zu den härtesten Mineralien – nur andere Diamanten können diese Edelsteine schneiden. Diese Edelsteine sind fast immer facettiert.

Rubine: Diese wunderbaren Edelsteine sind etwas weicher als Diamanten. Rubine gibt es in zahlreichen Rottönen. Sie sind oft facettiert, werden manchmal aber auch bearbeitet und poliert, um als Schmuckstücke zu dienen.

Saphir: Saphire sind von der Struktur her fast mit Rubinen identisch, aber nicht rot. Sie können viele Farben aufweisen, wobei blaue Saphire am meisten begehrt sind. Die teuersten Saphire sind Sternsaphire.

Smaragd: Diese wunderschönen grünen Steine sind selten makellos. Nur leuchtend grüne Exemplare sind wirklich frei von Defekten und Unreinheiten. Diese Edelsteine können zu dekorativen Gegenständen poliert werden, sind aber weitaus öfter zur Verwendung als Schmuck facettiert.

Schmuckstücke herstellen

Juwelen bestehen aus tragbaren Schmuckstücken, die meistens mit Edelsteinen geschmückt sind. Um den Preis eines einfachen Schmuckstücks mit einem einfachen Edelstein zu bestimmen, behandle das Schmuckstück als um eine Wertkategorie höher zur Preisbestimmung (5.000 GM plus 2W4 × 1.000 GM für einen Edelstein der Wertkategorie 6). Bei verzierten Schmuckstücken mit einer größeren Anzahl von Edelsteinen (in der Regel 2W6 Edelsteine einer Wertkategorie und 1 Edelstein der nächsthöheren Wertkategorie) bestimmst du die Wertkategorie des hochwertigsten Edelsteins im Gegenstand und den Preis, als wäre seine Wertkategorie um zwei Kategorien höher (25.000 GM plus 2W4 × 5.000 GM bei einem Edelstein der Wertkategorie 6).

Schmuckstücke ohne Edelsteine sind in der Regel im Falle von Kupfer- oder Silberschmuck 10 GM wert, 50 GM im Falle von Gold- oder Platinschmuck oder 100 GM im Falle von Mithral, Adamant oder exotischeren Metallen.

Schmuck kann mittels eines Fertigkeitswurfs für Handwerk (Schmuck) gegen einen SG entsprechend dem Edelstein mit der höchsten Wertkategorie angefertigt werden, erfordert im Gegensatz zu Edelsteinen aber die nötigen Rohmaterialien.

Anhang 3: Kunstgegenstände

Ein Kunstgegenstand ist nicht aufgrund seiner Funktion von Wert, sondern aufgrund seiner Ästhetik oder der historischen, religiösen oder sentimentalen Bedeutung, die er für eine bestimmte Kultur besitzt. Die folgenden Tabellen führen Kunstgegenstände von Wert in traditionellen Fantasiekampagnen auf. In einigen Fällen repräsentiert der aufgeführte Preis nur den typischen Wert eines Gegenstandes – dieser kann im Einzelfall für einen Käufer deutlich höher sein, der seinen Ursprung kennt oder vielleicht ein Nachkomme des früheren Besitzers ist. Das Gemälde einer historischen Königin könnte in einem Heimatland einen anständigen Preis erzielen, wobei ein Vertreter der Königsfamilie selbst aber deutlich mehr bezahlen könnte. Ein silberne Babyrassel wäre einem reichen Händler vielleicht einen gewissen Betrag wert, der nach einer Kuriosität oder einem Spielzeug für seinen Sohn sucht, während ein Historiker möglicherweise Hinweise daran findet, dass sie seinem jungen Prinzen gehört hat, welcher bei einem Nachfolgekrieg getötet wurde, und einen höheren Preis zu zahlen bereit wäre. Auf diese Weise können Kunstgegenstände leicht als Abenteueraufhänger genutzt werden.

Die folgende Auflistung ist nur eine Reihe von Beispielen für diese Gegenstandskategorie. Du kannst frei die Form oder das Wesen eines Gegenstandes verändern, um gefundene Dinge einzigartiger zu gestalten oder besser an die Kampagne anzupassen. Ein goldenes Schachspiel kann auch ein anderes Brettspiel sein oder ein Satz Soldaten, mit denen ein Prinz Krieg spielt. Das Gemälde einer Prinzessin könnte ebenso gut das Bild eines reichen Händlers, eines religiösen Führers oder eines geschätzten Künstlers sein. Ein Kamm kann eine Haarbürste sein, eine Schale ein Teller, ein Kelch ein Pokal usw. sein. Wenn du Gegenstände derart variierst, denke an die unterschiedlichen Völker, Religionen und Nationen deiner Hintergrundwelt, um an Inspirationen zu gelangen: Ein Kamm könnte eine zwergische Bartklemme sein, ein heiliges Symbol könnte das Zeichen eines ketzerischen Kultes sein und eine Löwenstatue könnte auch die Statue eines Bären sein, wie er auf der Landesflagge abgebildet ist.

Kunstgegenstände können in der Regel zu ihrem Grundpreis erworben und verkauft werden. Manchmal werden sie sogar als Zahlungsmittel verwendet.

Tabelle 7-51: Zufällig bestimmte Kunstgegenstände

Kunstgegenstände Wertkategorie 1 (Durchschnittswert 50 GM)

W%	Kunstgegenstand	Preis
01–05	Bronzefigur eines Kriegers	15 GM
06	Kunstvolles Windspiel aus Kupfer	20 GM
07	Bemalter Papierfächer mit Silberbeschlägen	20 GM
08–09	Kupferbesetzte Glaskaraffe	25 GM
10–17	Silbernes heiliges Symbol	25 GM
18–21	Steinernes Götzenbild	30 GM
22–25	Satz aus sechs Elfenbeinwürfeln	30 GM
26–29	Elfenbeinschale mit Tiermotiven	40 GM
30	Porzellanpuppe mit Seidenkleid	40 GM
31–32	Porzellanmaske	40 GM
33–36	Bronzekrug mit Kriegermotiven	50 GM
37–39	Kupferkohlenbecken mit religiösen Symbolen	50 GM
40–42	Kupferzepter mit Goldeinlagen	50 GM
43–44	Kristallei mit silbernem Ständer	50 GM
45–46	Gemälde einer Edeldame	50 GM
47–51	Polierter Kelch aus Schwarzholz	50 GM
52	Silberne Babyrassel	50 GM
53–55	Silbernes Schachspiel	50 GM
56–60	Elfenbeinschriftrollenbehälter	60 GM
61–66	Verzierter Silberteller	60 GM
67–71	Elfenbeintrinkhorn mit Kupferabschlüssen	60 GM
72–74	Silbernes Siegel einer Adelsfamilie	60 GM
75–80	Silberne Drachenstatue	65 GM
81–83	Elektrumrauchfass mit Silberdrähten	70 GM
84–87	Silberner Leuchter mit heiligem Symbol	75 GM
88–90	Silberkamm mit verziertem Griff	75 GM
91–93	Silberner Handspiegel	75 GM
94–96	Kristallschädel	80 GM
97	Verzierte Silberflöte	80 GM
98–100	Gravierter Jadeskarabäus	85 GM

KUNSTGEGENSTÄNDE WERTKATEGORIE 2 (DURCHSCHNITTSWERT 100 GM)

W%	KUNSTGEGENSTAND	PREIS
01–02	Kunstvolles silbernes Windspiel	60 GM
03–08	Gravierter Goldskarabäus	75 GM
09–10	Bemalter Seidenfächer mit Elektrumbeschlägen	75 GM
11–12	Konservierter Tierkopf auf einem Brett	75 GM
13–17	Satz aus sechs silbernen Würfeln	75 GM
18–20	Silberbesetzte Glaskaraffe	75 GM
21–22	Silberne Schale mit Löwengravuren	75 GM
23–26	Silberne Maske	75 GM
27–30	Jadegötze	80 GM
31	Porzellanpuppe mit Fellen und Schmuck	80 GM
32–35	Silbernes Kohlebecken mit religiösen Symbolen	80 GM
36–38	Silberner Krug mit religiösen Symbolen	80 GM
39–41	Goldenes Rauchfass mit Silberdrähten	90 GM
42–44	Schachspiel aus Gold und Silber	100 GM
45	Goldene Babyrassel	100 GM
46–53	Goldenes heiliges Symbol	100 GM
54–56	Lyra [Meisterarbeit]	100 GM
57–58	Gemälde einer Prinzessin	100 GM
59–61	Silberner Becher mit königlichem Wappen	100 GM
62–65	Verzierter Elektrumteller	110 GM
66–69	Goldstatue eines Drachen	110 GM
70–72	Goldstatue eines Löwen	110 GM
73–77	Elfenbeintrinkhorn mit silbernen Abschlüssen	110 GM
78–81	Golden und silberner Handspiegel	120 GM
82–85	Silberner Kessel mit Tiermotiven	120 GM
86–88	Silberner Kamm mit goldenem Griff	125 GM
89–90	Silbernes Ei mit einer Drachenstatuette	125 GM
91–92	Silbernes Zepter mit Adlersymbolen	125 GM
93–97	Silberner Kelch mit Drachenmotiven	150 GM
98–100	Goldener Kerzenhalter mit heiligem Symbol	200 GM

KUNSTGEGENSTÄNDE WERTKATEGORIE 3 (DURCHSCHNITTSWERT 500 GM)

W%	KUNSTGEGENSTAND	PREIS
01–03	Goldüberzogener Dämonenschädel	300 GM
04–13	Marmorgötze	300 GM
14–19	Schwarzholzlaute [Meisterarbeit]	300 GM
20–24	Gravierter Mithralskarabäus	400 GM
25–28	Karaffe aus Gold und Elfenbein	400 GM
29–32	Goldschale mit Drachensymbolen	400 GM
33–35	Goldenes Rauchfass mit Platineinlagen	400 GM
36–41	Goldmaske	450 GM
42	Babyrassel aus Gold und Mithral	500 GM
43–48	Goldenes Schachspiel	500 GM
49–51	Goldener Kelch mit religiösen Symbolen	500 GM
52–56	Goldene Rätselkiste	500 GM
57–65	Heiliges Symbol aus Platin	500 GM
66–69	Goldener Becher mit königlichen Wappen	550 GM
70–77	Goldener Kelch mit Greifenmotiven	600 GM
78–81	Mithralzepter mit Goldeinlagen	600 GM
82–88	Verzierter Goldteller	700 GM
89–93	Götterfigur aus Gold und Platin	750 GM
94–96	Goldener Kessel mit alchemistischen Symbolen	750 GM
97–100	Gemälde einer Königin	750 GM

KUNSTGEGENSTÄNDE WERTKATEGORIE 4 (DURCHSCHNITTSWERT 1.000 GM)

W%	KUNSTGEGENSTAND	PREIS
01–05	Gravierter Platinskarabäus	700 GM
06–11	Goldüberzogener Drachenschädel	800 GM
12–18	Platinschale mit arkanen Symbolen	800 GM
19–22	Platinrauchfass mit kunstvollen Symbolen	800 GM
23–26	Goldkaraffe mit Rankenmuster	850 GM
27–31	Platinmaske	900 GM
32–36	Schachspiel aus Gold und Mithral	1.000 GM
37–41	Modell des Sonnensystems aus Gold und Platin	1.000 GM
42–46	Goldflöte	1.000 GM
47–51	Goldenes Götzenbild mit seltsamen Symbolen	1.000 GM
52	Platinbabyrassel	1.000 GM
53–55	Platingefertigtes heiliges Symbol eines berühmten Priester	1.000 GM
56–64	Verzierter Platinteller	1.100 GM
65–68	Platinkessel mit seltsamen Symbolen	1.100 GM
69–71	Platinkrug mit religiösen Symbolen	1.100 GM
72–77	Platinbecher mit königlichem Wappen	1.200 GM
78–81	Platinzepter mit Goldeinlagen	1.200 GM
82–87	Platinkelch mit Engelsmotiven	1.250 GM
88–93	Platinfigur einer Gottheit	1.300 GM
94–100	Gemälde einer Königin aus Meisterhand	1.500 GM

KUNSTGEGENSTÄNDE WERTKATEGORIE 5 (DURCHSCHNITTSWERT 5.000 GM)

W%	KUNSTGEGENSTAND	PREIS
01–08	Buch mit verlorenen Liedern eines berühmten Barden	3.000 GM
09–16	Spieldose aus Schwarzholz und Platin	4.000 GM
17–26	Diamantstaubgefülltes Stundenglas aus Mithral	4.000 GM
27–34	Juwelenbesetztes Ei mit dem Blut eines epischen Hexenmeisters	4.500 GM
35–37	Golde Urne mit der Asche eines Helden	5.000 GM
38–45	Aus dem Schädel eines Grubenteufels gefertigter Helm	5.000 GM
46–55	Von einem Heiligen verfasster religiöser Text	5.000 GM
56–65	Gemälde einer geliebten Herrscherin von Meisterhand	5.000 GM
66–74	Platingötze mit geheimnisvollen Symbolen	5.000 GM
75–77	Juwelenbesetztes Reichsschwert	6.000 GM
78–83	Mit Schnitzereien versehener Beckenknochen eines Heiligen	6.000 GM
84–88	Von einem Heiligen gesegneter Platinkelch	6.000 GM
89–91	Glühender, metallischer Meteor	6.500 GM
92–97	Juwelenbesetzter, goldener Reichsapfel	7.000 GM
98–100	Kristallines Drachenherz	7.500 GM

KUNSTGEGENSTÄNDE WERTKATEGORIE 6 (DURCHSCHNITTSWERT 10.000 GM)

W%	KUNSTGEGENSTAND	PREIS
01–06	Gefrorene Seele eines Vampirs	7.000 GM
07–13	Horn eines Einhorns mit Mithralintarsien	7.000 GM
14–16	Kristallisierter Atem eines Gottes	10.000 GM
17–22	Essenz der Wahrheit	10.000 GM
23–31	Kugel reiner Luft	10.000 GM
32–40	Herz des Berges	10.000 GM
41–46	Ausgekehrter Seelenstein	10.000 GM
47–55	Kugel lebenden Wassers	10.000 GM
56–64	Scherbe reinen Feuers	10.000 GM
65–72	Nichtschmelzendes Eis	10.000 GM
73–79	Zeitjuwel	11.000 GM
80–83	Adamantenes Poiuyt	12.000 GM
84–89	Mit dem Blut eines Heiligen geschriebener religiöser Text	12.000 GM
90–93	Mithral Tribar	12.000 GM
94–100	Ätherisher Wandteppich	13.000 GM

Ausrüstungskompendium-Index

Der folgende Index führt die magischen Gegenstände und besonderen Eigenschaften auf, welche im *Ausrüstungskompendium* zu finden sind. Nichtmagische Gegenstände befinden sich in den entsprechenden Kapiteln.

Abprallender Hammer 150
Absorptionsschild 130
Adamantbrustplatte 124
Adamantdolch 150
Adamantstreitaxt 150
Adleraugen 208
Adleraugenarmschienen 236
Adlerumhang 262
Aegis der Erholung 228
Affengürtel 222
Affenpranke 328
Akrobatenschuhe 216
Alarmstein 276
Alchemistenkugel 150
Alchemistische Destille 276
Alchemistischer Mischbehälter 276
Alchemistischer Verdunster 276
Allzweckwerkzeug des Reisenden 276
Ampulle des Falschen Blutes 228
Amulett der Ebenen 228
Amulett der Elementaren Abwehr 228
Amulett der Frostigen Fäuste 228
Amulett der Kugelfestigkeit 228
Amulett der Mächtigen Fäuste 229
Amulett der Natürlichen Rüstung 230
Amulett der Rächenden Fäuste 230
Amulett der Schmiedenden Fäuste 230
Amulett der Unabwendbaren Ortung 350
Amulett der Verborgenen Stärke 230
Amulett der Wacht 230
Amulett der Zauberei 230
Amulett der Zauberkraft 230
Amulett der Zaubermeisterschaft 230
Amulett des Verfalls 350
Anakondaschlinge 222
Anarchie (Waffeneigenschaft) 134
Anatomiepuppe 280
Angriffslustiger Besen 350
Anhänger der Wundheilung 231
Ankerumhang 350
Anpassungsfähig (Waffeneigenschaft) 135
Anpassungshalskette 231
Anspornend (Rüstungseigenschaft) 114
Apfel des Ewigen Schlafes 280
Aquatischer Kummerbund 222
Archontenfackel 280
Arkaner Siegelring 166
Armbänder des Faustkämpfers 237
Ärmel der Vielen Kleidungsstücke 238
Armreif der Gnade 236
Armreif der Zweiten Chance 236
Armreif des Unterhändlers 238
Armschienen der Inneren Ruhe 236
Armschienen der Langen Arme 236
Armschienen der Wehrlosigkeit 351
Armschienen der Wortgewandtheit 236
Armschienen des Bogenschützen 236
Armschienen des Geschützten Zauberers 237
Armschienen des Gnädigen Ritters 237
Armschienen des Meisterschützen 237
Armschienen des Rächenden Ritters 238
Armschienen des Racheschwurs 238
Armschienen des Unsicheren Bogenschützen 351
Assassinendolch 150
Athame des Nekromanten 280
Ätherform (Rüstungseigenschaft) 114
Ätherumhang 262
Aufbewahrungshandschuh 242
Auffangzepter 190
Aufflammen (Waffeneigenschaft) 135
Aufhebungszepter 190
Aufopfernd (Rüstungseigenschaft) 114
Aufsaugende Jacke 212
Auftauend (Waffeneigenschaft) 135
Auge der Leere 280
Augen der Blindheit 351
Augen der Totenwacht 208
Augen des Beherrschers 208
Augen des Bösen Blicks 208
Augen des Scharfblicks 208
Augenbinde des Blinden 208
Augenbinde des Schwertmeisters 208
Augenfischschule 280
Augengläser der Auflösung 208
Augengläser der Bruderschaft 208
Augenklappe des Meerestyrannen 209
Augenklappe des Piraten 209
Augenrobe 256
Augentropfen der Dämmersicht 281
Ausgewogen (Rüstungseigenschaft) 115
Ausschaltend (Waffeneigenschaft) 135
Außerweltlicher Kimono 256
Axt der Blutigen Wiederkehr 351
Axt der Zwergenfürsten 335
Balancezepter 190
Balsam der teuflischen Eleganz 281
Balsamierfaden 281
Bandagen der Raschen Erholung 212
Bannend (Waffeneigenschaft) 136
Bannende Panflöte 281
Banner der Leere 281
Bannexplosion (Waffeneigenschaft) 136
Bannsalz 281
Basenpulver 281
Bastardstachel 151
Baummantel 262
Bedrohlich (Waffeneigenschaft) 136
Bedrohlicher Heiligenschein 248
Befreiende Lederrüstung 124
Begrenzungskreide 282
Behänder Wanderstab 282
Beharrlicher Türklopfer 282
Beherrschung Untoter (Rüstungseigenschaft) 115
Beißbeutel 344
Beißende Streitaxt 351
Belebtes Porträt 282
Belebung (Rüstungseigenschaft) 115
Beleidigende Rüstung 124
Beschwörerhandschuhe 242
Beschwörerleid 151
Beschwörungsfessel 282
Beseitigend (Waffeneigenschaft) 136
Besessenheitsring 344
Bestienkeule 151
Bezauberungsaugen 209
Bindende Klinge 152
Bitter (Rüstungseigenschaft) 115
Blattschussweste 212
Blendend (Rüstungseigenschaft) 115
Blitz (Waffeneigenschaft) 136
Blitz-Wurfspeer 152
Blitzbogen 345
Blitzinferno (Waffeneigenschaft) 136
Blitzrobe 256
Blitzsprungschuhe 216
Blockierschlüssel 282
Bluse der Kichernden Vettel 212
Blutbehälter der körperlichen Stärke 283
Blutdurstdolch 152
Blutrock des Mörders 124
Blutung (Waffeneigenschaft) 137
Bodenloses Trinkhorn 283
Bollwerk (Rüstungseigenschaft) 115
Boroperle 283
Brandpfeil 152
Brandstifterzepter 351
Braukessel 283
Brille der Verständigung 209
Brille des Gleißenden Lichts 209
Brille des Schatzjägers 210
Brille des Wahren Blicks 210
Broschenrüstung 124
Bruchblatt 284
Brustplatte der Würde 124
Brustplatte des Freibeuters 124
Brustplatte des Verschwindens 125
Buch der Ausgedehnten Herbeizauberung 284
Buch der Zahllosen Zauber 328
Buch des Gelehrten 284
Buchplatte des Rückrufs 284
Bündnisstein 284
Celestische Rüstung 125
Celestischer Schild 130
Chamäleonring 166
Chaos-Smaragd 284
Chirurgenweste 212
Dämonische Rüstung 125
Diadem der Geistsicht 248
Diebeshandschuhe 242
Diener der Tapferkeit 152
Dimensionsfesseln 238
Diplomatenumhang 262
Distanz (Waffeneigenschaft) 137
Donner (Waffeneigenschaft) 137
Donnerkeilhammer 329
Drachenaugen 210
Drachenbeinstäbe der Weissagung 285
Drachenfänger-Guisarme 152
Drachenjägeramulett 231
Drachenschuppenritterrüstung 125
Drachentöterschild 130
Drachenunheil 153
Drachenzahngefäß 335
Dreizack der Aquatischen Herrschaft 153
Dreizack der Stabilität 153
Dreizack der Warnung 153
Druidengewand 256
Dryadenherbstlaub 285
Dryadensandalen 216
Dschinniring 166
Duell (Waffeneigenschaft) 137
Duellhandschuhe 242
Durchdringendes Rapier 153
Edelstein des Hellen Scheins 285
Edelstein des Wahren Blicks 285
Effizienter Köcher 285
Eherne Bande 285
Ein-Weg-Fenster 352
Einbrecherarmschienen 238
Einbrechertartsche 130
Eingeweideschützer 286
Eingrabende Kugel 153
Einschlagend (Waffeneigenschaft) 138
Eis (Waffeneigenschaft) 138
Eisbärenklauen 242
Eisendiadem der Geschützten Seele 248
Eisennagel des sicheren Durchgangs 286
Eisenseil 286
Eiserne Flasche 286
Eisinferno (Waffeneigenschaft) 138
Eiswürfel 287
Eiszepter 190
Elementaredelstein 287

Elfenbrille 210
Elfenstiefel 216
Elfenumhang 262
Elfischer Kettenpanzer 126
Elixier der Wahrheit 287
Elixier der Wahrnehmung 287
Elixier des Drachenodems 287
Elixier des Feuerodems 287
Elixier des Schwimmens 287
Elixier des Turnens 287
Elixier des Versteckens 288
Elster der Feenkönigin 329
Elysischer Schild 130
Endloser Munitionsgurt 212
Energieperle 288
Energieresistenz (Rüstungseigenschaft) 116
Energieschildring 166
Energieschleierring 167
Energieturm 130
Energiewürfel 288
Entgegenwirkend (Waffeneigenschaft) 138
Entlaubende Politur 288
Entschärferstiefel 216
Entschlossenheit (Rüstungseigenschaft) 116
Enttarnend (Waffeneigenschaft) 138
Enttarnungslaterne 288
Entwaffnende Klinge 153
Entzauberungszepter 191
Entzündend (Waffeneigenschaft) 138
Erbauungshammer 289
Erbauungsleier 289
Erdend (Waffeneigenschaft) 139
Erdstreitflegel 154
Erdungszepter 191
Erfrierungsschleuder 154
Erhaltend (Waffeneigenschaft) 139
Erobererkrone 248
Erschütterungsstiefel 216
Erzfeindfetisch 289
Eselsgeschirr 262
Eulenaugen 210
Ewiger Leim 289
Fallenraubendes Zepter 191
Falsches Gedankenmedallion 352
Faltboot 289
Faltrobe des Schmugglers 256
Faltturm 130
Fanghandschuhe 242
Fangzahnumhang 262
Faulig (Rüstungseigenschaft) 116
Feder 290
Federfallring 167
Federleichte Schuhe 216
Fehdehandschuhe 242
Feinderkennungszepter 192
Feindeshammer 345
Felskeule 154
Felsumhang 262
Fesseln der Unterwürfigkeit 238
Fesseln des Gebrochenen Geistes 238
Fesselseil 290
Festsetzend (Waffeneigenschaft) 139
Festungsschild 131
Feuerballhalskette 231
Feuerläuferschuhe 217
Fibel des Schwarmbanns 231
Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks 329
Finsterklinge 154
Finsterlandbrille 210
Finsterschädel 290
Fischernetz 352
Flammendrakapistole 154
Flammenhemd 213
Flammeninferno (Waffeneigenschaft) 140
Flammenzunge 154
Flasche der Gebundenen 335
Flaschenpost 290
Fledermausumhang 263
Flegelzepter 192
Fliegender Teppich 290
Flimmerring 167
Flotte Brücke 291
Flotte Festung 291
Fluchpuppe 291
Fluchtleiter 291
Fluchtstiefel 217
Fluchtweste 213
Fluchtzepter 192
Flügelschild 131
Flügelstiefel 217
Flugsalbe 291
Formbares Symbol 292
Fraßbeutel 352
Freundschaftsarmband 238
Friedhofswächteranhänger 232
Frostbrand 154
Frostrobe 257
Funkenbrosche 232
Gabel des Vergessenen 336
Gargylenschwingen 263
Gebetskerze 292
Gebetsmühle der ethischen Stärke 292
Gebetsperlenkette *292*
Gebetsrolle der Negativen Energie 270
Gebetsrolle der Positiven Energie 270
Gebetsrolle der Treue 270
Gebetsrolle des Hirten 270
Gedächtnisgewand 257
Gedankenmedaillon 232
Gefangenenhalsband 232
Gegenspiegel 293
Geisterhafte Berührung (Waffeneigenschaft) 140
Geisterhafte Berührung (Rüstungseigenschaft) 116
Geisterhaftes Leichentuch 213
Geisterklinge 155
Geisterrufer 155
Geisthütermedaillon 232
Gelehrtenring 167
Gepriesenes Zauberbuch 293
Gerechter Streiter (Rüstungseigenschaft) 116
Gerinnend (Rüstungseigenschaft) 116
Gerufen (Waffeneigenschaft) 140
Geschossabwehr (Rüstungseigenschaft) 116
Geschosse anziehend (Rüstungseigenschaft) 117
Geschossmagnet 293
Geschossmantel 264
Gestalterhandschuhe 242
Gestärkt (Rüstungseigenschaft) 117
Gesundheitsamulett 232
Gewaltmarschstiefel 217
Gewand des Wahrsagers 126
Gewitterzepter 192
Gezackt (Rüstungseigenschaft) 117
Ghulklage 155
Giftdolch 155
Giftharfe 293
Giftmischerhandschuhe 243
Giftmischerjacke 213
Giftresistent (Rüstungseigenschaft) 117
Gifttrank 352
Gleißender Stirnreif 248
Glitzernder Plattenpanzer 126
Glocke der Nachhallenden Stille 293
Glorreich (Waffeneigenschaft) 140
Glück (Waffeneigenschaft) 140
Glücksarmband 239
Glücksbänderpanzer 126
Glücksklinge 155
Glücksstein 293
Glyphenbrecherhandschuhe 243
Gnade (Waffeneigenschaft) 140
Goblinfeuertrommel 294
Goblinschädelbombe 294
Goldhelm des Generals 345
Gorgonengürtel 222
Grabend (Rüstungseigenschaft) 117
Grabessalz 294
Grauflamme (Waffeneigenschaft) 140
Grausam (Waffeneigenschaft) 141
Grimme Laterne 294
Grundsatz (Waffeneigenschaft) 141
Gürtel der Elementaren Erde 222
Gürtel der Gefallenen Helden 222
Gürtel der Geschlechtsumwandlung 353
Gürtel der Großen Konstitution 223
Gürtel der Körperkraft 223
Gürtel der Meervolkgestalt 223
Gürtel der Mitte 223
Gürtel der Nahrungssuche 224
Gürtel der Riesenstärke 224
Gürtel der Schattengestalt 224
Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit 224
Gürtel des Donnernden Heranstürmens 224
Gürtel des Inneren Zentrums 224
Gürtel des Machtvollen Schleuderns 224
Gürtel des Perfekten Körpers 225
Gürtel des Rückrufs 225
Halsabschneiderlehrling 155
Halsband des Treuen Gefährten 232
Halskette des Feenkindes 232
Halskette des Vollkommenen Ki 233
Halskrause des Pantomimen 233
Halsreif des Wütenden Löwen 233
Hamatulahaut 126
Hand des Magiers 233
Handbuch der Gesundheit 294
Handbuch der Golemerschaffung 295
Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung 295
Handbuch des Krieges 296
Handbuch des Schnellen Handelns 296
Handschellen der Zusammenarbeit 239
Handschuhe der Fernen Berührung 243
Handschuhe der Waffenbeherrschung 238
Handschuhe der Zaubertricks 244
Handschuhe des Arkanen Schlags 244
Handschuhe des Fallenentschärfers 244
Handschuhe des Schlangenmenschen 244
Harfe des Unheils 296
Harmonisierend (Rüstungseigenschaft) 118
Heilerhandschuhe 244
Heilerring 167
Heilig (Waffeneigenschaft) 141
Heiligenschein der Inneren Ruhe 248
Heiliger Rächer 155
Heiliger Stecken 178
Helfende Handschuhe 244
Helm der Blitze 248
Helm der Entgegengesetzten Gesinnung 353
Helm der Fürchterlichen Miene 249
Helm der Pracht 249
Helm des Mammutherren 250
Helm des Sprachen- und Magieverständnisses 250
Helm des Sturmfürsten 250
Hemd der Freiheit 213
Herrscherbanner 296
Herzholzspeer 156
Herzsuchend (Waffeneigenschaft) 141
Heulender Helm 250
Heulerpeitsche 156
Hexenbesen 297

Hexenrennbesen 297
Hexenmeisterrobe 257
Himmelslinse 336
Hinrichtung (Waffeneigenschaft) 142
Höllengeißel 156
Horn der Feindschaft 297
Horn der Klarheit 297
Horn des Guten / des Bösen 297
Horn des Jagdmeisters 297
Horn des Richtspruchs 297
Hufeisen der Herrlichkeit 217
Hufeisen der Schnelligkeit 218
Hufeisen der Zerschmetternden Tritte 218
Hufeisen des Nebels 218
Hufeisen des Zephyrs 218
Hülle der Heimlichen Klinge 297
Hut des Hasses 353
Hypnosekugel 353
Ifritflasche 298
Illusionskarten 298
Illusionspulver 299
Immerfließender Sprengel 156
Immergrüne Ranke 239
Immergrüne Stiefel 218
Ingenieurshandschuhe 244
Ionenfackel 299
Ionenstein 299
Jagd (Waffeneigenschaft) 142
Jägerreif 270
Jingasa des Glücklichen Soldaten 250
Kakerlakenweste 214
Kämpfergabel 156
Kampfmanöverhandschuhe 245
Kannibalenring 353
Kappe der Menschengestalt 250
Kappe des Freidenkers 251
Kappe des Stählernen Geists 251
Katzenaugenkrone 251
Katzenfell 126
Katzenstiefel 218
Kelch der Entgiftung 299
Kerkerring 168
Kessel der Fülle 300
Kessel der Sicht 300
Kessel der Toten 300
Kessel der Wiederbelebung 300
Kessel des Fliegens 300
Ketzerbann 178
Ki-*Fokus* (Waffeneigenschaft) 142
Ki-*Matte* 300
Ki-*steigernd* (Waffeneigenschaft) 142
Klebrig (Rüstungseigenschaft) 118
Kletterring 168
Kletterseil 300
Klinge der Morgenröte 156
Klinge des Schwertheiligen 157
Klingengürtel 225
Knöchelreif 270
Knochenbrecherfäustlinge 239
Knochenmesser 300
Knochenrobe 257
Knotenseil 301
Kodex der Unzähligen Ebenen 336
Kohlebecken der Herbeirufung von Feuerelementaren 301
Kokonmantel 264
Kompass des Windherrn 301
Komponentenrobe 258
Konduktionszepter 193
Konservierungsflasche 301
Kordel der Sturen Entschlossenheit 225
Körperwickel der Mächtigen Schläge 258
Korsett der Finsteren Hexenkunst 258
Krabbenapparat 301
Kräftigend (Waffeneigenschaft) 142
Krähenfußstiefel 218
Kreis der Stahlhand 168
Kreischender Bolzen 157
Krenscharmaske 251
Kriegsbemalung des Furchtbaren Antlitzes 302
Kriegsbringer 157
Kristall der Heilenden Hände 233
Kristallkugel 302
Krone der Blindheit 354
Krone des Eisenkönigs 329
Krone des Himmels 251
Krummsäbel der Wälder 157
Krummsäbel des Zauberdiebes 157
Krummschwert des Dämonenleids 157
Kugel der Finsteren Verheerung 302
Kugel der Ordnung 302
Kugel der Stürme 302
Kugel des Chaos 303
Kukri des Blutvergießens 157
Kurzschussbogen 354
Lagerfeuerperle 303
Langschwert aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit] 157
Lanzenfahne des Ritters 303
Lärmkiste 303
Lastenträgergürtel 225
Lastpulver 303
Laststein 354
Lauernd (Waffeneigenschaft) 142
Lauf- und Springstiefel 219
Laute der Zwietracht 345
Lawinenschild 131
Lebensbandmarke 303
Lebensbewahrend (Waffeneigenschaft) 142
Lebenstrinker 157
Lebenszweig 329
Lehrling des Metamagiers 345
Leichentuch der Auflösung 304
Leid der Gestaltwandler 158
Leitend (Waffeneigenschaft) 143
Leitende Flamme 337
Leitfaden der Einsicht 304
Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme 304
Leitfadens des Klaren Denkens 304
Lengkrallen 245
Lesezeichen der Täuschung 304
Leuchtender Handschuh 245
Leuchtfeuer des Wahren Glaubens 330
Lichtkappe 252
Liebeselixier 305
Liebestrank 305
Linsen der Erkannten Trugbilder 210
Listig (Waffeneigenschaft) 143
Lockender Goldener Apfel 305
Lohenrobe 258
Lorbeer des Befehlshabers 252
Löschend (Waffeneigenschaft) 143
Löschzepter 193
Löwenschild 131
Löwenumhang 264
Luftflasche 305
Luftreinigungskerze 305
Lurchhelm 252
Lykanthropenpfeife 305
Mächtig Markierend (Waffeneigenschaft) 143
Mächtiger Doppelschlag (Waffeneigenschaft) 143
Magierring 168
Magnethandschuhe 245
Mahlstromschild 131
Mal der Bindung 305
Mantaumhang 264
Mantel der Schnellen Verkleidung 264
Mantel der Unsterblichkeit 214
Mantel der Zauberresistenz 214
Mantel des Feiglings 264
Mantel des Glaubens 214
Mantel des Taschenspielers 264
Mantel des Wegelagerers 265
Markierungskugel 158
Maske der Eintausend Schriften 252
Maske der Hässlichkeit 354
Maske der Medusa 252
Maske der Riesen 252
Maske des Geizkragens 253
Maske des Jägers 253
Maske des Steingesichts 253
Mastodonstiefel 219
Märtyrerträne 306
Meditationsweihrauch 306
Meerschaumschal 265
Merkbuch der Leere 354
Messingei 337
Metamagisches Zauberzepter, Abprallender Zauber 199
Metamagisches Zauberzepter, Aufblitzender Zauber 199
Metamagisches Zauberzepter, Benommenmachender Zauber 199
Metamagisches Zauberzepter, Brennender Zauber 199
Metamagisches Zauberzepter, Donnernder Zauber 199
Metamagisches Zauberzepter, Durchdringender Zauber 200
Metamagisches Zauberzepter, Ektoplasmischer Zauber 200
Metamagisches Zauberzepter, Elementarer Zauber 200
Metamagisches Zauberzepter, Erschütternder Zauber 200
Metamagisches Zauberzepter, Frostiger Zauber 200
Metamagisches Zauberzepter, Gnaden-Zauber 200
Metamagisches Zauberzepter, Hartnäckiger Zauber 201
Metamagisches Zauberzepter, Krankmachender Zauber 201
Metamagisches Zauberzepter, Lautlos zaubern 201
Metamagisches Zauberzepter, Nachwirkender Zauber 201
Metamagisches Zauberzepter, Schnell zaubern 201
Metamagisches Zauberzepter, Selektiver Zauber 201
Metamagisches Zauberzepter, Thanatopische Zauber 201
Metamagisches Zauberzepter, Threnodische Zauber 202
Metamagisches Zauberzepter, Verschärfter Zauber 202
Metamagisches Zauberzepter, Weitreichender Zauber 202
Metamagisches Zauberzepter, Widerhallender Zauber 202
Metamagisches Zauberzepter, Zauber ausdehnen 202
Metamagisches Zauberzepter, Zauber verstärken 202
Metamagisches Zauberzepter, Zauberbereich erweitern 202
Metamagisches Zauberzepter, Zaubereffekt maximieren 202
Metamagisches Zauberzepter, Zauberreichweite erhöhen 203
Metamagisches Zauberzepter, Zauberstörender Zauber 203
Metamagisches Zauberzepter, Zielgerichteter Zauber 203
Metamagisches Zauberzepter, Zu-Fall-Bringender Zauber 203
Migruskiste 306
Minotaurengürtel 225
Mischphiole 306
Mithralkettenhemd 126
Mithralritterrüstung der Geschwindigkeit 126
Mitra des Hierophanten 253
Mönchsrobe 258
Monokel des Ermittlers 210
Monokel des Inquisitors 210
Morlockhaut 127
Münze des unbeschrittenen Pfades 306
Muskete der Fehlzündung 354
Nachahmend (Waffeneigenschaft) 143
Nachahmender Staub 306
Nachtbrille 210
Nachtmahrhufeisen 219
Nachtmahrstiefel 219
Nadeln des Eintätowierens 307
Nadelrobe 259
Nagaschuppenjuwel 307
Nahrhafter Löffel 307
Naragas Hörner 337
Nashornlederrüstung 127

Nebelhorn 307
Nebelkettenhemd 127
Nesselzepter 193
Neuntöter 158
Neutralisierend (Waffeneigenschaft) 143
Niederträchtiger Streiter (Rüstungseigenschaft) 119
Nies- und Würgepulver 354
Nimmervoller Beutel 307
Ninjitsureif 270
Obdachbietend (Rüstungseigenschaft) 119
Ochsenschulterpanzer 265
Odinshorn 308
Offenbarungsring 168
Öffnungsglocke 308
Ohnmachtsrobe 355
Öl der Alterung 355
Öl der Stille 308
Öl der Zeitlosigkeit 309
Origamischwarm 309
Orkankampfstab 158
Otyughhaut 127
Panflöte der Pein 309
Panflöte der Stimmen 309
Panflöte des Aufstands 355
Panflöte des Rattenfängers 309
Paniktrommeln 309
Panzer der Böswilligkeit 127
Panzer des Gottverlassenen 127
Panzerhandschuh der Eisenkobra 245
Panzerhandschuhe der Geistersicht 245
Panzerhandschuhe des Formzwanges 246
Panzerhandschuhe des Waffenmeisters 246
Pektoral des Propheten 214
Perfekte Goldene Glocke des Meisters 310
Perfekte Goldene Laute 331
Perfekter Schlüssel 337
Perle der Macht 310
Perle der Sirenen 310
Pestrattengürtel 225
Pfeil der Stille 158
Pfeilbrecherbogen 355
Pirschend (Rüstungseigenschaft) 119
Pistole des Endlosen Himmels 158
Planar (Waffeneigenschaft) 144
Polaritätshammer 158
Portalringe 310
Prächtige Schauspielerrobe 259
Prachtvoller Uniformmantel 214
Prachtzepter 193
Praktischer Rucksack 310
Priestergewand 259
Pufferkappe 253
Pulver der Dunkelheit 311
Pulver des Auftauchens 311
Pulver des Verschwindens 311
Pythonzepter 194
Pyxis der Domäne 311
Quallenumhang 265
Rammend (Rüstungseigenschaft) 119
Rasch (Rüstungseigenschaft) 119
Rattenzahnring 169
Rauchflasche 311
Raufend (Rüstungseigenschaft) 119
Rechtschaffen (Rüstungseigenschaft) 119
Regenbogenlinsen 211
Regenbogenritterrüstung 128
Regenerationsring 169
Reichsapfel des Himmels 312
Reif des Standhaften Kriegers 270
Reitergürtel 226
Reiterharnisch 128
Resistenzumhang 265
Richtend (Waffeneigenschaft) 144
Richterperücke 253
Riesenfäustlinge 246
Riesenhaut-Rüstung 128
Ring der Arkanen Herrschaft 169
Ring der Bewegungsfreiheit 169
Ring der Drei Wünsche 169
Ring der Ektoplasmischen Belebung 169
Ring der Elementaren Herrschaft 169
Ring der Energieresistenz 170
Ring der Feinsinnigen 170
Ring der Gegenzauber 171
Ring der Geheimen Gedanken 171
Ring der Inneren Kraft 171
Ring der Ki-Meisterschaft 171
Ring der Magischen Herstellung 171
Ring der Schneidmeisterschaft 171
Ring der Sprungkraft 171
Ring der Stärkezehrung 172
Ring der Taktischen Präzision 172
Ring der Täuschung 172
Ring der Tierfreundschaft 172
Ring der Vielen Stiche 172
Ring der Wahrheit 355
Ring der Weiterführung 172
Ring des Energiebändigers 172
Ring des Entrinnens 173
Ring des Fallenmeisters 173
Ring des Feindfokus 173
Ring des Freundesschutzes 173
Ring des Gierigen Grabes 173
Ring des Heiligen Mistelzweiges 173
Ring des Kirchenoberhauptes 173
Ring des Platztausches 173
Ring des Verzögerten Verderbens 174
Ring des Wasserwandelns 174
Ring des Wässrigen Weges 174
Ring des Wilden Aufbegehrens 174
Ring des Zauberwissens 174
Ringe des Spiritualisten *174*
Ringermaske 254
Ritterrüstung der Tiefe 128
Robe der Erzmagier 259
Robe der Nützlichen Dinge 259
Robe der Schillernden Farben 260
Robe des Arkanen Erbes 260
Robe des Endlosen Zwirns 260
Röntgenblickring 175
Rosthandschuh 246
Rückkehr (Waffeneigenschaft) 144
Rückkehrring 175
Rückschlag (Waffeneigenschaft) 144
Ruhelose Dietriche 312
Ruhmeshand 233
Runenschiff 331
Rüstung der Grabesseele 355
Rüstung der Unbeliebtheit 355
Rüstung der Unbesiegbarkeit 128
Rüstung des Dämonenfürsten 337
Rüstung des Schattenfürsten 346
Rüstungsarmschienen 240
Sandalen der Leichtesten Schritte 219
Sandalen der Schnellen Reaktion 219
Sattel des Rittmeisters 312
Säure (Waffeneigenschaft) 144
Säureexplosion (Waffeneigenschaft) 144
Säurehandschuhe 246
Schädelmaske 253
Schadensring 356
Schal der Greisin 265
Schal der Lebensenergie 265
Schale der Herbeirufung von Wasserelementaren 312
Schärfe (Waffeneigenschaft) 144
Scharfschützenbrille 211
Schärpe des Fließenden Wassers 226
Schärpe des Kriegshelden 214
Schattenfalknerhandschuh 246
Schattenflasche 312
Schattenstecken 338
Schattenwandeln (Rüstungseigenschaft) 120
Schattenzepter 194
Schatzmeistersiegel 312
Scheide der Geschärften Klinge 313
Scheppernd (Rüstungseigenschaft) 120
Schicksalskarten 331
Schild der Invasion aus den Ebenen 356
Schild der Sonne 338
Schild des Magiers 346
Schildbrecherlanze 159
Schildbrosche 233
Schildmantel 266
Schlafpfeil 159
Schlangengürtel 226
Schlangenhauttunika 214
Schlangenreif 271
Schlangenschulterpanzer 266
Schleier des Abgewiesenen Blicks 253
Schleifscheide 313
Schlitzermantel 266
Schlüpfrigkeit (Rüstungseigenschaft) 120
Schmetterdorn 159
Schmetterharfe 313
Schmetterhorn 313
Schmettern (Rüstungseigenschaft) 121
Schmieröl 313
Schnelle Abblocktartsche 132
Schnelle Obsidianaxt 159
Schnelligkeit (Waffeneigenschaft) 144
Schnellschießend (Waffeneigenschaft) 144
Schulterpanzer der Dämonendornen 266
Schulterpanzer der Todeswalze 266
Schulterpanzer des Esels 356
Schulterpanzer des Wachsamen Löwen 266
Schurkenschwert 159
Schutz (Waffeneigenschaft) 144
Schutzamulett gegen Ortung und Ausspähung 233
Schutzamulett gegen Versteinerung 233
Schutzanhänger gegen Flüche 234
Schutzanhänger gegen Gift 234
Schützend (Rüstungseigenschaft) 121
Schützende Halsberge 234
Schützenponcho 266
Schutzring 175
Schutzskarabäus 234
Schutzspiegel 313
Schwach markierend (Waffeneigenschaft) 145
Schwächegürtel 356
Schwächende Axt 159
Schwärmendes Wespennest 314
Schwarzer Seelensplitter 314
Schwarzholzschild 132
Schwarzholztartsche 132
Schwebestiefel 219
Schwerer Lebendstahlschild 132
Schwerer Mithralschild 132
Schwert der Ebenen 159
Schwert des Tölpels 357
Schwerterkrone 254
Schwertscheide der Gerinnung 314
Schwertscheide der Macht 314
Schwimm- und Kletterhandschuhe 246
Schwimmerring 175
Schwurbogen 159
Seeheimisch (Waffeneigenschaft) 145
Seelengebundenes Auge 271
Seelenschädel 338
Seelenseife 314
Seelenspiegel 314
Sehertee 315

Selbstverwandelnd (Waffeneigenschaft) 145
Sendbotenzepter 346
Sense der Leere 160
Setzlingzepter 194
Seuchendoktormaske 254
Sicherheitsgürtel 226
Siebenmeilenstiefel 219
Silberdolch [Meisterarbeit] 160
Silberöl 315
Singende Glocke der Schläge 315
Singendes Schwert 346
Skarabäus des Golembanns 234
Skarabäusbrustplatte 129
Sklavengefäss 315
Sonnenklinge 160
Spähhandschuhe 247
Spähnlinsen 211
Sphäre des Nichts 333
Sphären der Drachenherrschaft 338
Sphärentalisman 333
Spiegel der Geisteskraft 315
Spiegel des Ekels 315
Spiegelnd (Rüstungseigenschaft) 121
Spindel des Perfekten Wissens 333
Spinnenbrille 211
Spinnenschuhe 220
Spinnenumhang 266
Spinnenzahn 160
Sporenmantel 267
Sprengel des Exorzisten 316
Sprinterhemd 214
Sprungkampfstab 160
Spukschuhe 220
Spurlosigkeitspulver 316
Stachelschild 132
Staub des Nichts 316
Staubbolzen 161
Staubmantel des Schützen 260
Staubwolkenkugel 161
Stechpalmenreif 271
Stecken der Autorität 178
Stecken der Bannzauber 178
Stecken der Begleitung 179
Stecken der Belebung 179
Stecken der Beschwörung 179
Stecken der Bezauberung 180
Stecken der Dunklen Flamme 180
Stecken der Ebenen 180
Stecken der Eidola 180
Stecken der Elektrizität 180
Stecken der Erde 180
Stecken der Erkenntniszauber 180
Stecken der Fallen 180
Stecken der Flüche 181
Stecken der Gelegentlichen Überraschung 356
Stecken der Gifte 181
Stecken der Härte 181
Stecken der Heilung 181
Stecken der Heimlichkeit 181
Stecken der Hervorrufung 181
Stecken der Hindernisse 181
Stecken der Hundert Hände 181
Stecken der Hungrigen Schatten 182
Stecken der Illusion 182
Stecken der Insekten 182
Stecken der Macht 182
Stecken der Minderen Arkana 182
Stecken der Mithralmacht 183
Stecken der Musikalität 183
Stecken der Nekromantie 183
Stecken der Offenbarungen 183
Stecken der Rechtschaffenheit 183
Stecken der Reisen 183
Stecken der Reisenden 183
Stecken der Relativen Größe 184
Stecken der Säure 184
Stecken der Seelen 184
Stecken der Sicht 184
Stecken der Spinnen 184
Stecken der Sprache 184
Stecken der Stärkung 184
Stecken der Tieraspekte 184
Stecken der Tricks 185
Stecken der Verkleinerung 185
Stecken der Verständigung 185
Stecken der Verteidigung 185
Stecken der Verwandlung 185
Stecken der Verzauberung 185
Stecken der Vielen Strahlen 185
Stecken der Wälder 186
Stecken des Auftritts 186
Stecken des Chaos 186
Stecken des Drachen 186
Stecken des Festes und des Hungers 186
Stecken des Feuers 186
Stecken des Frosts 186
Stecken des Gesegneten Glaubens 187
Stecken des Glanzes 187
Stecken des Hexenkicherns 187
Stecken des Hierophanten 187
Stecken des Hortens 187
Stecken des Kreischens 187
Stecken des Lebens 187
Stecken des Lichts 188
Stecken des Magister 333
Stecken des Meisters 188
Stecken des Mutes 188
Stecken des Rächers 188
Stecken des Schlafes 188
Stecken des Spähers 188
Stecken des Vorankommens 188
Stecken des Wetters 189
Stecken von Himmel und Erde 189
Stein der Herbeirufung von Erdelementaren 316
Stein der Weisen 334
Steinhand 234
Steinhautgürtel 226
Steinnebelumhang 267
Steinpferd 316
Steinsalbe 316
Steinvertrauter 317
Sternenhalskette 234
Sternenrobe 260
Sternschnuppenmesser 161
Sternschnuppenring 175
Stiefel des Entkommens 220
Stiefel des Freundlichen Geländes 220
Stiefel des Weiten Schrittes 220
Stirnreif der Arkanen Energie 272
Stirnreif der Dummheit 356
Stirnreif der Enormen Intelligenz 272
Stirnreif der Entschlossenen Hingabe 272
Stirnreif der Erwachten Weisheit 272
Stirnreif der Gegenzauber 272
Stirnreif der Geistigen Stärke 272
Stirnreif der Geistigen Überlegenheit 273
Stirnreif der Gesammelten Gedanken 273
Stirnreif der Gunst des Glücks 273
Stirnreif der Intuition 273
Stirnreif der Luftigen Beweglichkeit 273
Stirnreif der Mentalen Widerstandskraft 273
Stirnreif der Unerschütterlichen Entschlossenheit 274
Stirnreif der Verführung 274
Stirnreif der Verwüstung 274
Stirnreif des Gelehrten 346
Stirnreif des Gestaltwandlers 274
Stirnreif des Ki-*Fokus* 274
Stirnreif des Toten Mannes 274
Stirnreif des Verführerischen Charismas 275
Stirnreif des Winterwolfs 275
Stöhnender Diamant 339
Stola der Gerechtigkeit 267
Störglockenspiel 317
Strahlend (Rüstungseigenschaft) 121
Strahlendes Licht (Waffeneigenschaft) 145
Streitkolben des Blutes 356
Streitkolben des Schreckens 161
Streitkolben des Zerschmetterns 161
Streitlustige Pistole 356
Streitlustiger Schild 132
Stundenglas der Letzten Gelegenheit 317
Sturer Nagel 317
Sturmfokus 235
Sturmschild 132
Suchen (Waffeneigenschaft) 145
Sumpfstiefel 220
Sündig (Rüstungseigenschaft) 121
Symbol des Geschützten Blutes 235
Symbol des Heilenden Lichts 317
Talisman der Zögerlichen Wünsche 334
Talisman des Absoluten Bösen 334
Talisman des Reinen Guten 334
Talisman gegen Verwandlung 317
Tanzen (Waffeneigenschaft) 145
Tanzstiefel 357
Tapfer (Waffeneigenschaft) 145
Tapferkeitsabzeichen 317
Tarnungsrobe 260
Tauchhelm 254
Täuschungsumhang 267
Telekinesering 176
Telepathiehelm 254
Teleportationshelm 254
Teleportationsstiefel 220
Tentakelumhang 267
Teufelskerlstiefel 220
Titanenartig (Rüstungseigenschaft) 121
Titanenhacke 318
Titanenschlägel 318
Todespfeil 161
Todesskarabäus 357
Tödlich (Waffeneigenschaft) 146
Todlos (Rüstungseigenschaft) 121
Tölpelring 357
Torrobe 260
Tragbares Loch 318
Träge Glefe 357
Trainingsleine 318
Trickbeutel 318
Tritondreizack 162
Tritonenhorn 319
Tritonenschuhe 221
Trockenladung (Waffeneigenschaft) 146
Trockenladungshorn 319
Trockenpulver 319
Troglodytenring 176
Trommeln der Hast 319
Trommeln der Trägheit 357
Trommeln des Rennens 319
Trutzig (Rüstungseigenschaft) 121
Trutzig (Waffeneigenschaft) 146
Tunika der Sorgsamen Magie 214
Tunika der Tödlichen Macht 215
Turmschild des Zauberschutzes 132
Turngürtel 226
Turnier (Rüstungseigenschaft) 122
Turnierlanze 162
Überheblichkeitsweihrauch 357
Überschwerer Hammer 357
Überzeugungsstirnreif 254
Umhang der Fulminanten Flucht 267
Umhang der Geborgenheit 267

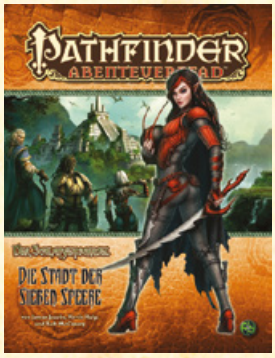
Umhang der Huschenden Ratte 269
Umhang der Menschengestalt 268
Umhang der Selbstentzündung 358
Umhang des Feurigen Verschwindens 268
Umhang des Heckenmagiers 269
Umhang des Hochstaplers 269
Umhang des Jägers 269
Umhang des Nachtläufers 269
Umhang des Scharlatans 269
Umhang des Wagemuts 319
Unbewegliches Zepter 194
Undurchdringbar (Rüstungseigenschaft) 122
Undurchdringbar (Waffeneigenschaft) 146
Unerschöpflich (Waffeneigenschaft) 146
Unerschöpfliche Wasserkaraffe 320
Ungebunden (Rüstungseigenschaft) 122
Ungeschicklichkeitshandschuhe 358
Ungezieferrobe 358
Unglück in der Flasche 320
Unheilig (Waffeneigenschaft) 146
Unheiliger Stecken 189
Unheilsaugen 211
Unheilvoll (Waffeneigenschaft) 146
Unheimliche Panflöte 320
Universelles Lösungsmittel 320
Unmögliches Zepter 347
Unscheinbarkeit (Rüstungseigenschaft) 122
Unscheinbarkeit (Waffeneigenschaft) 147
Unsichtbarkeitsring 176
Unterarmpanzer der Gnade 240
Unterarmpanzer der Verteidigung 240
Unterarmpanzer des Duellanten 240
Unterarmpanzer des Elementargeistes 240
Unterarmpanzer des Inquisitors 241
Unterarmpanzer des Taktikers 241
Unverwundbarkeit (Rüstungseigenschaft) 122
Vampirhandschuhe 247
Vampirschwert 162
Verankernd (Waffeneigenschaft) 147
Verankernder Eidolonharnisch 261
Verbündet (Waffeneigenschaft) 147
Verderben (Waffeneigenschaft) 147
Verderben des Verführers 241
Verdopplungsdolch 162
Verfluchte Flasche 358
Verfluchter Wendespeer 358
Verfluchtes Berserkerschwert 358
Verfluchtes Schwert -2 358
Vergeltungsring 176
Vergiftungsumhang 358
Vergrößerungsbrille 211
Verhüllende Tasche 320
Verkleidungshut 254
Verlässlich (Waffeneigenschaft) 147
Verschleiertes Auge 275
Verschmelzend (Rüstungseigenschaft) 122
Versetzend (Waffeneigenschaft) 147
Versorgungsring 176
Versteinerungsumhang 359
Verstrickungsbolzen 162
Verzauberte Aalhaut 129
Vipernzepter 194
Vischkanyakorsett 261
Vorrückend (Waffeneigenschaft) 148
Vorteilhafter Bandelier 227
Vulkanischer Schild 133
Wachend (Waffeneigenschaft) 148
Wachsam (Rüstungseigenschaft) 122
Wachsames Pillendöschen des Edelmannes 320
Wächterklinge 162
Wagemutig (Waffeneigenschaft) 148
Wahrheitskerze 321
Waldwächter 129
Wandelbeutel 321
Wasser der Wandlung 321
Wehrgehenk der Gnade 215
Wehrgehenk des Verderbens 215
Weihrauch der Transzendenz 321
Weihrauchfass der Herbeirufung von Luftelementaren 321
Weltenbrunnen 321
Werfen (Waffeneigenschaft) 148
Werkzeugweste 215
Weste der Stabilen Mutation 215
Weste des Rachsüchtigen Spurenlesers 215
Widderring 176
Wieselgürtel 227
Wildnis (Rüstungseigenschaft) 122
Windfächer 322
Winterstiefel 221
Wohltuende Salbe 322
Wohlwollend (Rüstungseigenschaft) 123
Wohlwollend (Waffeneigenschaft) 148
Wolkenläuferpantoffeln 221
Wolkenschloss des Sturmkönigs 339
Wunderfarben 322
Wünschelsirup 322
Würfel der Ebenen 322
Würgehalskette 359
Wurzelstiefel 221
Wyrmmaul 255
Wyrmodem (Rüstungseigenschaft) 123
Wyrmtöterschild 133
Wyvernumhang 269
Xornrobe 261
Yetifellflasche 322
Zauber zurückwerfen (Rüstungseigenschaft) 123
Zauberbuchseite 323
Zaubererhut 255
Zauberflasche 323
Zauberflügel 269
Zauberfraßring 359
Zauberharfe 323
Zauberraubend (Waffeneigenschaft) 148
Zauberresistenz (Rüstungseigenschaft) 123
Zauberschild 133
Zauberschlaghandschuhe 247
Zauberspeicher (Rüstungseigenschaft) 123
Zauberspeicher (Waffeneigenschaft) 148
Zauberspeicherring 176
Zauberstatuette 323
Zauberstatuette (Unglück) 359
Zauberwendring 177
Zehnringschwert 163
Zepter der Abolethen 194
Zepter der Erdbindung 195
Zepter der Erze und Metalle 195
Zepter der Gedankenherrschaft 195
Zepter der Gewittergewalt 195
Zepter der Herrschaft 195
Zepter der Herrschaftlichen Macht 195
Zepter der Misslungenen Magie 359
Zepter der Sicherheit 196
Zepter der Standhaftigkeit 196
Zepter der Überraschung 196
Zepter der Wachsamkeit 197
Zepter der Wayangs 197
Zepter der Zwergenmacht 197
Zepter des Befreiers 197
Zepter des Betörens 198
Zepter des Feurigen Nimbus 198
Zepter des Himmels 198
Zepter des Lehnsherrn 198
Zepter des Ruins 198
Zepter des Verdorrens 198
Zerschlagend (Waffeneigenschaft) 149
Ziegel der Konstruktheilung 325
Zielfernrohr 325
Zielscheibenrüstung 359
Zinnenschild 133
Zischender Pfeil 163
Zombiehautschild 133
Zorngeboren (Waffeneigenschaft) 149
Zornig (Waffeneigenschaft) 149
Zubeißender Gürtel 227
Zweite Chance (Waffeneigenschaft) 149
Zwergengürtel 227
Zwerggebundener Hammer 163
Zwergische Ritterrüstung 129
Zwergischer Wurfkriegshammer 163

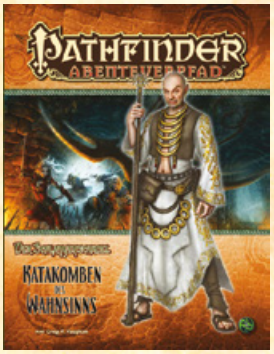
Aufregende Abenteuer erwarten dich!

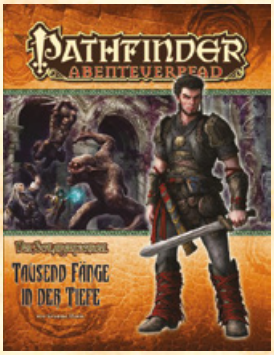
Der Schlangenschädel

















Die Kadaverkrone

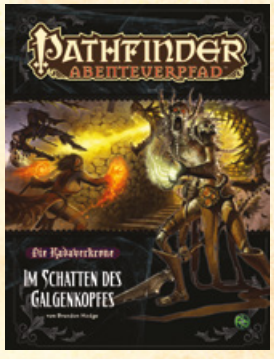












Königsmacher















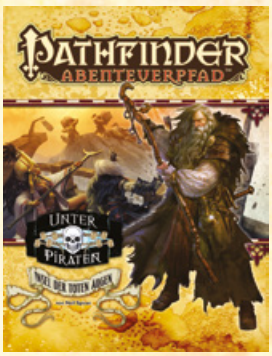
Unter Piraten















Alle Infos auf: www.ulisses-spiele.de

Open game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate ompatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2014, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Axe Beak from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Grippli from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Iron Cobra from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Yeti from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment © 2014, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Hurley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Jason Nelson, Tork Shaw, Owen KC Stephens, and Russ Taylor. Deutsche Fassung: *Pathfinder Ausrüstungskompendium* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc.

Entdecke den Hort!

Wähle deine Waffe und ziehe mutig in die Schlacht mit dem *Pathfinder Ausrüstungskompendium*! In diesem praktischen, umfassenden Nachschlagewerk findest du magische Gegenstände und Abenteurerausrüstung dicht an dicht auf 400 Seiten. Darunter befinden sich einfache Ausrüstungsgegenstände für die Reise und gewöhnliche Waffen, aber auch weltenbewegende Artefakte. Neben Regelverweisen und Preislisten findest du auch Tabellen für das zufällige Generieren von Schätzen. Alles ist so organisiert, dass es leicht zu finden ist. Dank dieses umfassenden Katalogs von Werkzeugen und Schätzen sind die Tage langweiliger Drachenhorte gezählt und dein Held wird nie wieder unvorbereitet sein.

Das *Pathfinder Ausrüstungskompendium* ist ein unverzichtbarer Begleitband zum *Pathfinder Grundregelwerk*. Dieses Rollenspiel basiert auf mehr als 10 Jahren ständiger Weiterentwicklung und freien Spieltests mit mehr als 50.000 Teilnehmern, welche das beliebteste Rollenspiel der Welt auf den regeltechnisch neuesten Stand für das neue Jahrtausend gebracht haben!



Das *Pathfinder Ausrüstungskompendium* enthält:

- Tausende magischer und gewöhnlicher Gegenstände: Waffen, Rüstungen, magische Gegenstände und Ausrüstungsstücke aus den Hardcoverbänden des *Pathfinder-Rollenspiels* und ausgewählten anderen Quellen. Dazu kommen Hunderte völlig neuer Gegenstände.
- Zahlreiche neue besondere Stoffe, Materialien und magische Fähigkeiten, damit du genau den magischen Gegenstand erschaffen kannst, der dir schon immer vorgeschwebt hat!
- Eine Fülle besonderer magischer Gegenstände, die nach Art und Typ organisiert sind, um sicherzustellen, dass dein Charakter stets so viel Magie mit sich führt wie möglich.
- Ein innovatives neues System zum Generieren von Schätzen, das einem SL helfen soll, immer genau das zu erwürfeln, was er benötigt.
- Neue alchemistische Waffen, Werkzeuge und Gifte.
- Ausrüstungen, welche deinem Charakter dabei helfen, das Maximum aus seinen Fertigkeiten herauszuholen, sowie neue Reittiere, Tiergefährten und Gefolgsleute.
- Beschreibungen jedes Gegenstandes und Hunderte vollfarbiger Illustrationen als Einkaufshilfen.
- UND VIEL, VIEL MEHR!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
paizo
PATHFINDER® ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de
3.5 • OGL COMPATIBLE
ISBN 978-3-86889-777-7
Artikelnummer: US50012PDF