

# GOthic

## Tales



# Rumpelkammer

Beilage für das Pen-and-Paper der Welt von Gothic





# INHALTSVERZEICHNIS

1. Stärken & Schwächen.....	1
Umgang mit Schwächen am Spieltisch .....	1
2. Waffenkammer.....	4
Zweihandwaffen .....	4
Einhandwaffen.....	4
Bögen.....	5
Armbrüste .....	5
Schilde .....	6
Stäbe & Magische Stäbe.....	6
3. Zauberbuch .....	7
Spruchrollenzauber .....	7
Kategorien von Zaubern .....	7
Die Runen Innos' .....	8
Die Runen Adanos' .....	8
Die Runen Adanos' & Innos' .....	9
Die Runen Beliards.....	9
Neutrale Runen .....	10
Runen der Paladine.....	10
Beschwörungsrunden.....	11
Spruchrollen .....	11
4. Rüstungen .....	13
Fraktionslos .....	13
Sektenlager .....	13
Altes Lager .....	13
Neues Lager.....	13
Streiter des Königs.....	14
Streiter Adanos' .....	14
Druiden & Waldläufer .....	14
Nordmar.....	14
Assassinen .....	14
5. Gegenstände .....	15
Verschiedenes.....	15
Munition .....	15
Verbrauchbare Gegenstände .....	15
Tränke.....	16
6. Händler.....	17

Diese PDF enthält...

- ❖ ...**alle Gegenstände** der Welt
- ❖ ...**25 Händler** bereit fürs Spiel
- ❖ ...**die Stärken & Schwächen** für Spielercharaktere.

Unter **1. Stärken & Schwächen** finden Spieler eine große Auswahl, um ihren Charakteren Ecken und Kanten zu geben.

In der **2. Waffenkammer** findest du alle Ein- & Zweihandwaffen, alle Stäbe, Schilde, Bögen & Armbrüste.

Im **3. Zauberbuch** findest du alle Runen & Spruchrollen sortiert nach verschiedenen Kategorien.

Unter **4. Rüstungen** findest du alle Rüstungen gegliedert nach ihren Fraktionen.

Unter **5. Gegenstände** sind alle sonstigen Dinge aufgelistet, die einem Abenteurer vor die Füße fallen können, so wie Tränke, Dietriche, Werkzeuge und vieles mehr.

Unter **6. Händler** finden Spielleiter eine große Auswahl von Vorlagen, die man direkt an den Spieltisch bringen kann.

Bedenke, dass *Waffen- Zauber- und Rüstungseigenschaften* im Regelwerk zu finden sind.





# 1. STÄRKEN & SCHWÄCHEN

## Umgang mit Schwächen am Spieltisch

**Stärken & Schwächen geben Charakteren Tiefe.** Es macht sie zu den unperfekten Wesen, die wir alle sind. Sie sind eine Einladung zum Schauspielen und es ist schön, wenn man miteinander und übereinander lachen kann. Doch alle Menschen wollen oder können das zu **unterschiedlichem Maße**:

Es gibt Menschen mit Problemen mit Drogen, Menschen mit Behinderungen oder Menschen mit unterschiedlichen Körpermaßen. Manche von diesen Menschen haben schmerzhaft Erfahrungen gemacht, z.B. wenn sie beschuldigt, beleidigt oder ausgeschlossen wurden wegen solchen Eigenschaften. Andere wiederum haben bei ihrem persönlichen Thema Gelassenheit.

**Kurzum: An manchen Tischen ist das Lachen über persönliche Merkmale gewünscht und an anderen schlicht unangebracht.**

Achtet aufeinander, klärt untereinander, ob jemand eine Grenze hat, die er nicht überschritten haben möchte, sollte diese Klärung vonnöten sein. Und auf der positiven Kehrseite: Erkundet gemeinsam, welcher Umgang angenehm ist. Viele Menschen wollen über sich lachen, ihre Schwächen sogar zur Schau tragen. Und in einer letzten Endes respektvollen Runde entsteht vielleicht sogar die Gelegenheit aneinander zu wachsen.

Die hier gelisteten Stärken & Schwächen bedeuten **spielmechanische Nach- oder Vorteile**. Wenn du möchtest, kannst du auch **gerne eigene Stärken & Schwächen** erfinden. Sprich dich mit deinem SL ab, dass diese im gewissen Maße ausbalanciert sind.

Schwäche	Punkte	Beschreibung	Stärke	Punkte	Beschreibung
Alt	+2	Du bist schon etwas in die Jahre geraten. Du hast einen kleinen Nachteil auf alle Körperfähigkeiten.	Weisheit des Alters	-3	Benötigt <i>alt</i> oder <i>uralt</i> . Du hast +5 auf deinen Erfahrungswert.
Uralt	+3	Wie lange du es noch machst, das weiß nur Innos. Deine Haare sind dünn wie Spinnenseide und deine Haut faltig wie altes Leder. Du hast einen kleinen Nachteil mit allen Körperfähigkeiten und -1 auf deinen Ausdauer- und Stärkewert. Du erhältst <i>Weisheit des Alters</i> umsonst.	Jugendlich	-2	Du genießt die Vorzüge jungen Alters: Du hast einen kleinen Vorteil auf Klettern & Springen, Betrügen, Heimlichkeit und Aufmerksamkeit und einen kleinen Nachteil auf Einschüchtern. Du kannst nicht Alt und Uralt wählen.
Veganer	+2	Du ernährst dich nur von Pflanzen. Rationen mit allem tiergemachtem sind für dich tabu. Das handelt dir schiefe Blicke und auch blanke Missgunst von vielen Menschen der Minenkolonie ein. Die Mangelernährung reduziert deinen Ausdauerwert um -1. Muss mit Stärke 'Veganer' gewählt werden.	Veganer	-2	Deine Ernährung geht mit deiner Achtsamkeit für deine Gesundheit einher. Dank der Kraft der Pflanzen kannst du 1x am Tag 1x Erschöpfung einfach abschütteln, als wäre es eine Fliege auf deiner Schulter, der du natürlich kein Haar krümmen würdest. Muss mit Schwäche 'Veganer' gewählt werden.
Kurz Geraten	+2	Diese Schwäche muss mit der gleichnamigen Stärke gewählt werden. Du hast einen mittleren Nachteil auf Einschüchtern und einen großen Nachteil auf Objekte Bewegen.	Kurz Geraten	-2	Diese Stärke muss mit der gleichnamigen Schwäche gewählt werden. Alle Fernkampfangriffe haben einen kleinen Nachteil gegen dich.
Weltfremd (Geld)	+2	Du bist ein bisschen blöd, aber zum Glück nur in einem Bereich. Du hast nicht die geringste Ahnung was welchen Wert hat. Solltest du jemals den Fehler machen über Geld zu verhandeln, um eine Belohnung oder einen Preis, wirst du sicherlich übers Ohr gehauen.	Händlerseele	-1	Tausch und Handel sind dein Element. Du hast einen kleinen Vorteil auf alle Fähigkeitswürfe, die auf Geld, den Austausch von Gütern oder das Aushandeln einer Belohnung bezogen sind.
Weltfremd (Menschen)	+2	Du bist ein bisschen blöd, aber zu deinem Glück nur in einem Bereich. Es fällt dir schwer die Emotionen und Absichten deines Gegenübers zu lesen. Vielleicht ist irgendetwas in deiner Kindheit schiefgelaufen? Du hast einen kleinen Nachteil auf alle sozialen Fähigkeiten und einen mittleren Nachteil auf Durchschauen.	Charismatisch	-3	Du hast ein gutes Gespür für dein Gegenüber. Irgendwas an deiner Art bringt dir leicht die Sympathien anderer ein. Dies bringt dir einen kleinen Vorteil in allen sozialen Fähigkeiten.
Weltfremd (Natur)	+1	Du bist ein bisschen blöd, aber zum Glück nur in einem Bereich. Du kennst ein paar Tierarten und weißt, das Pflanzen nach oben wachsen, aber darüber hinaus sieht es dünn aus. Man sollte dich auf keinen Fall fragen, wenn man wissen will, ob Scavenger fliegen können oder ob Blumen im Allgemeinen essbar sind. Alle auf Natur, Tiere und Pflanzen bezogenen Sozial- und Sinneswürfe haben einen kleinen Nachteil.	Waldläufersinne	-1	Du bist ein Pflanzenkenner, Spurenleser und Baumfreund. Alle auf Natur, Tiere und Pflanzen bezogenen Sozial- und Sinneswürfe haben einen kleinen Vorteil.
Geizig	+1	Teilen war, ist und wird vermutlich auch nie deine Stärke sein. Nur selten gibst du ab, und wenn, dann nie aus Gründen der Warmherzigkeit.	Worteweber	-2	Wortgewandt und jovial kommst du daher. Bei jedem Fehlschlag auf Überreden erhältst du einen zweiten Versuch.





<b>Loses Mundwerk</b>	+1	Es fällt dir wirklich schwer die Klappe zu halten. Geheimnisse bleiben nicht lange geheim und in angespannten Situationen sagst du gerne mal genau das Falsche.	<b>Menschenkenner</b>	-1	Ein merkwürdiger Gesichtsausdruck, ein schiefer Blick, du hast eine Ahnung, was dahintersteckt. Du hast einen kleinen Vorteil auf Durchschauen.
<b>Blasiert</b>	+1	Allein schon Menschen, die dieses Wort nicht kennen, sind dir ein Ärgernis. Welch ungenierte Tölpel! Diese Attitüde spiegeln andere natürlich, besonders, wenn du jemanden von deiner Sache überzeugen willst: Du hast einen mittleren Nachteil auf Überreden gegenüber Menschen niedrigeren Bildungsstandes.	<b>Stechender Blick</b>	-1	Deine Augen demonstrieren deine Absichten und wenn es keine Guten sind, dann merkt dein Gegenüber dies ziemlich schnell. Du hast einen kleinen Vorteil auf Einschüchtern.
<b>Choleriker</b>	+2	Auch kleine Frustrationen bringen dich schnell zum Überkochen. Deine Wut entläßt sich dann oft verbal, oder du drischt auf einen Baumstumpf ein.	<b>Redenschwinger</b>	-1	Wenn du vor großen Menschenmengen sprichst, hast du einen kleinen Vorteil auf alle sozialen Fähigkeiten.
<b>Gehörlos</b>	+3	Du hörst kein einziges Geräusch. Schwingungen im Boden oder tiefen Bass, sowie Trommelschläge, kannst du jedoch in deinem Körper spüren. Würfe auf Wahrnehmen und Aufmerksamkeit, die solche Schwingungen betreffen, haben mittleren Vorteil und Würfe, die dein Gehör benötigen sind dir nicht möglich. Du erhältst die Stärke <i>Lippenlesen</i> umsonst.	<b>Stimmakrobat</b>	-1	Du kannst entweder eine Reihe von Geräuschen aus dem Tierreich nachempfinden oder du kannst menschliche Stimmen nachmachen. Beim genauen Hinhören wirst du natürlich entlarvt, aber für einen einfachen Täuschungsversuch reicht es.
<b>Schwerhörig</b>	+2	Du hast sprichwörtliche Tomaten auf den Ohren. Du hast einen mittleren Nachteil auf Wahrnehmen und Aufmerksamkeit, wenn ein Wurf nach dem Gehör geht.	<b>Lippenleser</b>	-1	Du besitzt die Fähigkeit Lippen zu lesen. Auf größere Distanz funktioniert dies natürlich trotzdem nicht mehr.
<b>Soziale Steifheit</b>	+2	Gestikulieren ist dir fremd und deine Ausdruckskraft ist stark begrenzt. Du hast einen kleinen Nachteil auf Überreden und Betrügen.	<b>Gebärdensprache</b>	-1	Du kannst allein durch Gesten kommunizieren. Mit jemandem, der ebenso Gebärdensprache beherrscht, kannst du auf diese Weise ein lautloses Gespräch führen. Jemand der diese Sprache nicht spricht kann deine Gesten ungefähr deuten.
<b>Etwas dicker</b>	+1	Du benötigst bei langen Rasten 2 Rationen, um die Vorteile genießen zu können. Du kannst diese Schwäche nicht zusammen mit <i>kugelrund</i> wählen. Du darfst nun die Stärke stämmig wählen.	<b>Schweinemagen</b>	-1	Du kannst Dinge als Nahrung behandeln, bei denen sich bei einem gewöhnlichen Mann der Magen umdreht. Du kannst jedoch nur einmal am Tag etwas ungenießbares als Nahrung behandeln. Ungenießbare Dinge müssen allerdings noch an Nahrung erinnern, von Steinen kannst du dich nicht ernähren.
<b>Kugelrund</b>	+2	Du benötigst bei langen und kurzen Rasten 2 Rationen, um die Vorteile genießen zu können. Außerdem hast du -1 BW. Du kannst diese Schwäche nicht zusammen mit <i>Etwas dicker</i> wählen. Du erhältst die Stärke <i>Stämmig</i> umsonst.	<b>Stämmig</b>	-3	Benötigt <i>Etwas Dicker</i> oder <i>Kugelrund</i> . Du hast einen kräftigen Körperbau. Wenn du deine TP errechnest, addiere für alle 5 Stärke einen TP mehr. (gerechnet: TP = 2x AusdWert + 1,2x StWert)
<b>Dürr</b>	+2	Schlank wäre für dich eine Untertreibung. Du hast einen kleinen Nachteil auf Durchhalten und Objekte Bewegen.	<b>Gewichtheber</b>	-3	Zur Schau nimmst du gern mal einen dicken Balken, eine Frau oder einen schönen Mann in die Hände und stemmst es, sie oder ihn ein paar Mal in die Höhe. Das gefällt dem ein oder anderen, aber vor allem bringt es dir Stärkewert + 1 und einen mittleren Vorteil in Objekte Bewegen.
<b>Einarmig</b>	+3	Dir fehlt ein Arm. Zweihändige Waffen, Schilde, Bögen und beidhändiger Kampf bleiben dir verwehrt. Dafür beginnst du mit dem Talent Einhand II.	<b>Sprungfeder</b>	-1	Waden aus Gold. Du hast einen mittleren Vorteil bei Sprüngen mit Springen & Klettern.
<b>Alkoholiker</b>	+1	Mindestens einmal am Tag musst du schon einen heben. Tust du das nicht, erhältst du +1 Erschöpfung am nächsten Tag, bis du dann endlich an deinen Fusel kommst.	<b>Kletteraffe</b>	-1	Häufig bist du auf Bäumen zu finden, schläfst sogar manchmal auf ihnen. Du hast beim Klettern einen kleinen Vorteil auf Springen & Klettern und kannst pro Zug einmal für nur 1 BW klettern.
<b>Sumpfkrautgenießer</b>	+2	Jeden Tag brauchst du was von grünen Zeug. Solange du noch nicht einen Zug vom Stängel genommen hast, hast du einen kleinen Nachteil auf alle Sinnes- und Sozialfähigkeiten. Mit jedem weiteren Tag, der so vergeht, steigert sich dieser Effekt um den nächsthöheren Nachteil.	<b>Leisetreter</b>	-1	Schon als Kind hattest du ein gutes Gespür dafür, nicht entdeckt zu werden. Du hast einen kleinen Vorteil auf Heimlichkeit.



<b>Friedliebend</b>	+1	Du lebst in einer rauen Welt, aber dennoch neigst du lieber zu den Waffenlosen Lösungswegen. Töten ist dir gestattet, wenn es sich um äußerst niederträchtige Artgenossen handelt, die selbst Gewalt bevorzugen und Folter ist ausgeschlossen.	<b>Leichtfuß</b>	-3	Du hast tänzerisches Geschick und einen sicheren Tritt. Du kannst pro Zug ein Feld schwieriges Terrain für nur 1 BW überwinden.
<b>Ekel</b>	+1	Wähle eine bestimmte Sache, so wie zum Beispiel eine Art Essen, ein Tierwesen oder ein Geruch, der dich anwidert. Es fällt dir schwer mit diesen Dingen umzugehen und entweder du meidest sie oder willst, dass sie dich meiden. Du hast einen kleinen Nachteil beim Umgang mit solchen Dingen.	<b>Fingertrick</b>	-2	Du beherrscht einen beliebigen Trick, du kannst zum Beispiel mit Messern jonglieren, eine Münze aus deiner Hand verschwinden lassen oder Würfeltricks. Du hast außerdem einen kleinen Vorteil auf Fingerfertigkeit.
<b>Tick</b>	+1	Ein Grunzen, ein Zucken, ein bestimmtes Wort, irgendetwas scheint mit dir nicht zu stimmen. Viele Menschen, denen du begegnest, gehst du damit auf die Nerven oder du irritierst sie zumindest.	<b>Eisenlunge</b>	-2	Dauerlauf, harte Arbeit, Bergsteigen; diese Dinge jucken dich kaum. Du hast +2 Ausdauerwert und eine geringere Chance von körperlicher Anstrengung Erschöpfung zu erleiden.
<b>Hass (Beliar)</b>	+1	Die Magie, die Kreaturen und die Gottheit ohnehin, sie widern dich an. Begegnest du ihnen, erwacht das Gefühl tiefer Abscheu und das Bedürfnis nach Vernichtung des Bösen.	<b>Eiserner Wille</b>	-1	Was auch passiert, du stehst wieder auf. Du hast einen kleinen Vorteil auf Durchhalten.
<b>Hass (Orks)</b>	+1	Irgendetwas muss in deiner Vergangenheit geschehen sein, dass dein Zorn auf diese Wesen so tief in deinem Geist wurzelt. Begegnest du diesen Wesen, wird es dir schwerfallen deine Gefühle zu zügeln.	<b>Auf der Hut</b>	-1	Der Blick über die Schulter ist bei dir zur Gewohnheit geworden. Du hast +2 auf Initiative.
<b>Phobie (Bestien)</b>	+2	Wähle eine Sorte von Bestien (Vögel, Reptilien, Wolfartige, Insektenartige o. Ä.) aus der Welt von Gothic Tales. Jedes Mal, wenn du dieser Bestiengattung begegnest, ergreift dich bodenlose Furcht. Alle Aktionen oder gegenüber diesen Wesen oder in ihrer unmittelbaren Nähe haben einen kleinen Nachteil.	<b>Gefahrensinn</b>	-1	Du kannst zu Beginn eines Kampfes nicht überrascht werden, außer wenn du schläfst.
<b>Phobie (Agora)</b>	+1	Öffentlichkeit in Städten macht dir Angst. Du fühlst dich wohler in der Natur und bleibst lieber in dunklen Gässchen und privaten Räumen. Innerhalb von Siedlungsbereichen hast du einen kleinen Nachteil auf alle Sinnes- und Sozialfähigkeiten.	<b>Adlerauge</b>	-1	Deiner Augen sind scharf wie eine Klinge. Erhalte einen kleinen Vorteil auf Wahrnehmen und Aufmerksamkeit, bei denen du etwas sehen musst.
<b>Nichtschwimmer</b>	+1	Wasser? Nein, danke, ich gehe lieber drumherum! Solltest du doch einmal im Wasser landen, wirst du alles Menschenmögliche tun, um schnellstens wieder an Land zu kommen. Freiwillig steckst du keinen Zeh ins kalte Nass, und wenn, dann nur wenn du den Grund sehen kannst.	<b>Meister der Meditation</b>	-2	Jahrelange Übung haben dich zu einem Experten gemacht. Du hast +1 Intuitions- und Konzentrationswert.
<b>Lahmes Bein</b>	+3	Eine Verletzung oder ein Geburtsfehler haben dir diese Schwäche beigelegt. Du hast -1 BW.	<b>Leserratte</b>	-1	Du hast jede Menge Schriftmaterial in dich hineingefressen. Du kennst viele Autoren, verschiedenste Sagengeschichten und dein Wortschatz ist auch etwas größer als der dieser unbelesenen Trampel.
			<b>Musiker</b>	-1	Du spielst ein Instrument. Suche dir eines aus. Es kann dir Vorteile bringen, andere zu überzeugen oder zu beeindrucken. Als Straßenmusiker kann man sich ein paar Münzen erspielen, vielleicht erhältst du wegen deiner Begabung Zugang zu bestimmten Häusern oder Bereichen? Diese Stärke bedeutet nicht unbedingt, dass du das Spiel mit diesem Musikinstrument im Inventar beginnst - frage deinen SL.
			<b>Innos Gunst</b>	-2	Einmal am Tag darfst du einen Würfelwurf einer doppelten 1 wiederwürfeln. Diese Stärke musst du mit Hass (Beliar) wählen.
			<b>Lebenswille</b>	-1	Solltest du im Todeskampf sein, darfst du zwei Durchhalten-Würfe pro Zug machen.
			<b>Sprinter</b>	-1	Machst du 2 <i>Aktionen Bewegung</i> in deinem Zug, darfst du dich 2 weitere <i>Felder</i> bewegen.



## 2. WAFFENKAMMER

Waffen finden sich überall in der Welt von Gothic-Tales: In alten Minenschächten, in verlassenen Behausungen, in verschlossenen Truhen auf Marktplätzen und im Inventar toter Feinde. Der SL platziert sie für die Spieler in der Welt.

Jede Waffe hat einen bestimmten **Schaden**, eine **Gattung** und einen **Handelswert**. Viele haben **Attributsvoraussetzungen** und **Eigenschaften**. Die Regeln zu den **Waffeneigenschaften** findest du im Regelwerk unter Punkt 13.

Waffe	Schaden	Eigenschaften	Voraussetzungen	Handelswert
<b>Zweihandwaffen</b>				
Spitzhacke	w4 +1	Zweihand, Garstig	n	10
Dicker Ast	w4	Zweihand, Einfach	n	10
Keule	w6	Zweihand, Einfach	n	0
Grober Nagelknüppel	w6 +1	Zweihand, Wucht	n	20
Rostige Axt	w4 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	15 St	20
Henkers Hand (Hammer)	w6 +2	Zweihand, Garstig	15 St	40
Leichter Zweihänder	w6 +3	Zweihand	15 St	60
Grobe Kriegsaxt	w8 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	20 St	100
Kriegssense	w8 +1	Zweihand, Weiter Hieb II	25 St	100
Gezahnter Zweihänder	w8 +3	Zweihand	25 St	150
Eiserner Zorn	w8 +1	Zweihand, Stoßen 2	25 St	100
Donnerschlag (Hammer)	w8 +2	Zweihand, Garstig	25 St	120
Blutdürster (Axt)	w8 +2	Zweihand, Lang	25 St	120
Der Lange Arm	w10 +1	Zweihand, Lang	25 St, 15 Ge	300
Berserkerfaust (Axt)	w10 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	30 St	400
Schmetterhans (Hammer)	w10 +2	Zweihand, Stoßen 1	30 St	400
Heiliger Hammer	w10 +2	Zweihand, Wucht, Erzwaffe	40 St	500
Großer Axthammer	w10 +1	Zweihand, Garstig, Weiter Hieb II	40 St	500
Ordensschwert	w10 +3	Zweihand	45 St	500
Richtschwert	w12 +2	Zweihand, Weiter Hieb I, Lang	50 St	600
Erz-Drachenschneide (Schwert)	w12 +4	Zweihand, Erzwaffe	50 St	600
Sturmknacht (Axt)	w12 +2	Zweihand, Wucht, Stoßen 1	50 St	600
Witwenmacher (Axt)	w12 +3	Zweihand, Garstig	50 St	600
Kriegerstimme	w10+w2 +1	Zweihand, Weiter Hieb II	60 St	900
Schwere Schlachtklinge (Schwert)	w10+w2 +3	Zweihand, Erzwaffe	65 St	900
Grimmstahl	w10+w2 +2	Zweihand, Garstig	65 St	900
Plankenbrecher (Hammer)	w12+w2 +1	Zweihand, Wucht, Stoßen 1	70 St	1200
Trollfaust (Hammer)	w12+w2 +1	Zweihand, Weiter Hieb I, Garstig	70 St	1200
Heiliger Vollstrecker (Schwert)	w12+w2 +2	Zweihand, Lang	75 St	1200
Roter Wind	w12+w2 +2	Zweihand, Weiter Hieb II	75 St	1200
Gorns Rache (Axt)	w12+w4 +2	Zweihand, Wucht	80 St	1500
Urziel	w12+w6 +5	Zweihand, Garstig, Weiter Hieb I, Erzwaffe	90 St	unbezahlbar
<b>Einhandwaffen</b>			<b>Voraussetzungen</b>	<b>Handelswert</b>
Dolch	w2	Einhand, Agil, Einfach	n	5
Knüppel	w4	Einhand, Einfach	n	0
Wolfsmesser	w4	Einhand, Agil, Garstig	n	12
Nagelkeule	w4 +1	Einhand	15 St	10
Rostiges Schwert	w6	Einhand	10 St	5





Degen	w6 + 1	Einhand, Agil	15 Ge	30
Machete	w6	Einhand, Garstig, Agil	15 Ge	25
Grobes Schwert	w6 + 1	Einhand	10 St	20
Steinbrecher	w6	Einhand, Stoßen 1	20 St	40
Kriegsbeil	w4 + 2	Einhand	20 St	40
Langschwert	w6 + 1	Einhand	25 St	40
Schädelspalter (Axt)	w8	Einhand	30 St	45
Rabenschabel (Axt/Hammer)	w8 + 1	Einhand, Garstig	30 St	70
Langmesser	w8	Einhand, Agil	30 Ge, 15 St	55
Orkhammer	w8	Einhand, Stoßen 1	35 St	60
Orkschlächter (Schwert)	w8 + 2	Einhand	35 St	80
Bartaxt	w8	Einhand, Weiter Hieb I	35 St	100
Meisterdegen	w10 + 1	Einhand, Agil	40 Ge, 15 St	400
Säbel	w10	Einhand, Garstig, Agil	40 Ge, 15 St	350
Breitschwert	w10	Einhand	35 St	200
Erz-Breitschwert	w10 + 1	Einhand, Erzwappe	40 St	300
Erz-Drachentöter (Schwert)	w12 + 2	Einhand, Erzwappe	50 St	500
Betty (Hammer)	w12	Einhand, Garstig	50 St	500
Rubinklinge (Schwert)	w12 + 1	Einhand, Agil	50 Ge, 15 St	550
Nordmarbeil	w12	Einhand, Garstig, Agil	50 Ge, 15 St	550
Rachenagel	w10+w2	Einhand, Stoßen 1	60 St	1000
Streitschlichter (Hammer)	w10+w2	Einhand, Wucht	60 St	1000
Sturmgeflüster (Axt)	w10+w2	Einhand	60 St	900
Nordmarschwert	w10+w2 + 1	Einhand, Agil, Erzwappe	60 Ge	1200
Mondsichel (Schwert)	w10+w4	Einhand, Agil	65 Ge, 20 St	1400
Rabenrecht	w10+w4	Einhand, Garstig	70 St	1400
Innos Zorn (Schwert)	w10+w4	Einhand	70 St	1400
<b>Bögen</b>			<b>Voraussetzungen</b>	<b>Handelswert</b>
Kurzbogen	w4	Bogen(8/15), Einfach	n	10
Weidenbogen	w4+1	Bogen(10/20)	15 Ge	10
Jagdbogen	w6	Bogen(12/30)	15 Ge	20
Wolfsreißer (Bogen)	w6	Bogen(12/30), Garstig	25 Ge	35
Kompositbogen	w6 + 1	Bogen(12/30)	20 Ge	35
Hornbogen	w8	Bogen(12/30), Stoßen 1	25 Ge	60
Eschenbogen	w8 + 2	Bogen(12/30)	30 Ge	80
Langbogen	w8 + 1	Bogen(15/50)	30 Ge	70
Waldläuferbogen	w10 + 1	Bogen(20/80)	40 Ge	200
Orkreißer (Bogen)	w10	Bogen(12/30), Garstig	50 Ge	200
Der Nimroder (Bogen)	w10 + 2	Bogen(25/90)	45 Ge	250
Sturmbogen	w12 + 2	Bogen(20/80)	55 Ge	400
Orkhetzer (Bogen)	w12 + 1	Bogen(20/80), Garstig	60 Ge, 20 St	600
Leiser Tod (Bogen)	w10+w2	Bogen(20/80)	65 Ge, 20 St	900
Dämonensehne (Bogen)	w12+w2	Bogen(20/80)	70 Ge, 20 St	1000
Drachensehne (Bogen)	w12+w4	Bogen(20/80), Garstig	75 Ge, 20 St	1300
Pfeile	n	10er Bündel	n	5
<b>Armbrüste</b>			<b>Voraussetzungen</b>	<b>Handelswert</b>
Übungsarmbrust	2w4	Armbrust(8/15), Einfach	15 St	16



Jagdarmbrust	2w4 +1	Armbrust(10/20)	15 St	20
Leichte Armbrust	2w6 +1	Armbrust(10/20)	15 St	40
Kopfgeldjägerarmbrust	2w6 +2	Armbrust(10/20)	15 St, 15 Ge	60
Kriegsarmbrust	2w8 +1	Armbrust(10/20), Stoßen 1	20 St, 15 Ge	200
Bestienjägerarmbrust	2w8 +2	Armbrust(10/20)	20 St, 15 Ge	200
Nordmararmbrust	2w10 +1	Armbrust(20/80)	20 St, 25 Intu	320
Bluternter (Armbrust)	2w10 +2	Armbrust(15/50), Garstig	20 St, 25 Intu	400
Trollferse	2w10	Armbrust(10/20), Wucht	20 St, 25 Intu	400
Silberholz (Armbrust)	2w12 +3	Armbrust(20/60)	30 St, 25 Intu	400
Donnerbringer (Armbrust)	2w12 +4	Armbrust(15/50)	35 St, 25 Intu	600
Krash Morra (Armbrust)	2w10+W2 +3	Armbrust(15/50)	35 St, 30 Intu	900
Drachenjägerarmbrust	2w12+W4 +3	Armbrust(15/50)	40 St, 30 Intu	1250
Bolzen	n	10er Bündel	n	5

## Schilder

			Voraussetzungen	Handelswert
Wagenrad	w2	Schild	n	0
Kleines Holzschild	w2	Schild, Einfach	n	10
Pfanne	w2	Schild	n	4
Rundschild	w4	Schild	15 Ausd	20
Lederschild	w4	Schild	20 Ge	20
Gerahmtes Holzschild	w6	Schild	20 St	60
Wappenschild	w6	Schild	20 Ausd	60
Buckler	w6	Schild	25 Ge	60
Nordmar Runenschild	w6	Schild, wirkt auch für MA	25 Ausd	120
Nietenschild	w8	Schild	30 Ausd	100
Spitzbuckler	w8	Schild	30 Ge	100
Ritterschild	w10	Schild	35 St	200
Paladinschild	w10	Schild	35 Ausd	200
Königsschild	w12	Schild	40 Ausd	450
Großer Orkschild	w12	Schild	45 St	400

## Stäbe & Magische Stäbe

			Voraussetzungen	Handelswert
Kampfstab	w2	Stab, Agil, Einfach	n	10
Beschlagener Kampfstab	w4	Stab, Agil	n	60
Richtstab	w4 +1	Stab	15 St	70
Verstärkter Kampfstab	w6	Stab, Agil, Stoßen 1	20 Ge	100
Speer	w6 +1	Stab	15 St	100
Gleve	w8	Stab, Agil	25 Ge	100
Kriegsspeer	w8	Stab, Weite Hiebe II	20 St	120
Hellebarde	w8 +1	Stab, Wucht, Weite Hiebe I	25 St	170
Wächtergleve	w10 +2	Stab, Agil	35 Ge	450
Der Nordwind (Speer)	w10	Stab, Stoßen 1	35 St	400
Assassinengleve	w12 +1	Stab, Garstig, Agil	45 Ge	600
Alter Richter	w12 +2	Stab, Weite Hiebe I	45 St	650
Magierstab I/II/III	w4/6/10	Magischer Stab	15/25/35 Konz	70/150/350
Novizenstock Feuer/Eis	w2	Magischer Stab, 3x Feuerpfeil/Eissplitter pro Tag	15 Konz	50
Stab des Wassers I/II/III	w4	Magischer Stab, +1w2/4/6 für Schaden v. Wasser-/Eiszaubern	20/30/40 Konz	300/500/800
Stab des heiligen Feuers I/II/III	w4	Magischer Stab, +1w2/4/6 für Schaden v. Feuerzaubern	20/30/40 Konz	300/500/800



Stab der Finsternis I/II/III	w4	Magischer Stab, +1w2/4/6 für Schaden v. Beliarzaubern	20/30/40 Konz	300/500/800
Stab des Heilers I/II/III	w4	Magischer Stab, +1w2/4/6 für alle Heilzauber	20/30/40 Erf	200/400/700
Stab der Natur I/II/III	w4/6/8	Magischer Stab, Manakosten f. Druidenzauber -1	20/25/30 Erf	300/400/600
Stab ohne Ende	w10	Magischer Stab, Besonders: Dieser Stab lässt sich 1x/Tag auf Befehl für 5 Minuten auf Länge von bis zu 10 m verlängern.	25 Intu	400
Fokusstab I/II	w6	Magischer Stab, Besonders: Dieser Stab kann 2x pro Tag/5x pro Tag die Steigerung von Zaubern bewirken.	30 Intu	250/600
Stab ewigen Lichts I/II/III	w4/6/10	Magischer Stab, Besonders: Die Spitze dieses Stabs erleuchtet auf Wunsch des Trägers wie der Zauber ‚Licht‘ mit einer Wirkungsweite von 6/8/10 Feldern.	15/20/30 Erf	150/200/400

## 3. ZAUBERBUCH

### Spruchrollenzauber

#### ❖ Spruchrollen

Spruchrollen haben immer eine **begrenzte Anwendungsanzahl** haben, nach der sie unbrauchbar werden.

Die Zauber unter diesem Punkt in der Tabelle sind **nur als Spruchrollen** verfügbar. Sie gehören zu keiner bestimmten Konfession und haben teilweise äußerst seltsame Wirkungen. Welch wirrer Zauberer sich solche Seltsamkeiten wohl erdacht hat?

### Kategorien von Zaubern

#### ❖ Magie der Götter

Dies sind die Zauber der Götter Adanos, Innos und Beliar. Aufstrebenden Magiern werden sie ausgehändigt. **Jeder Magier kann jede Rune einsetzen, egal welcher Konfession er angehört.** Bloß ist es unter Magiern verpönt, häufig die Runen fremder Konfessionen zu verwenden, besonders bei Paladin- und Beliarrunen. Auch ist es schwieriger, solche Runen zu beschaffen, da deine Lehrmeister sie dir nicht aushändigen oder verkaufen. Eine Beliar rune findet man nicht in einem Innoskloster, wohlmöglich jedoch in einer alten Gruft oder bei einem zwielichtigem Händler.

#### ❖ Neutrale Zauber

Solche Zauber hält ein jeder Magier gern in den Händen. Sie gehören zu keiner Konfession.

#### ❖ Paladinzauber

Paladine sind Streiter Innos. Wenn man nicht ihrem Orden angehört, kommt die Verwendung ihrer Runen einer Todsünde gleich. Paladine lehren in ihren Kreisen jedoch nur den Aufstieg bis in den 3. Kreis der Magie.

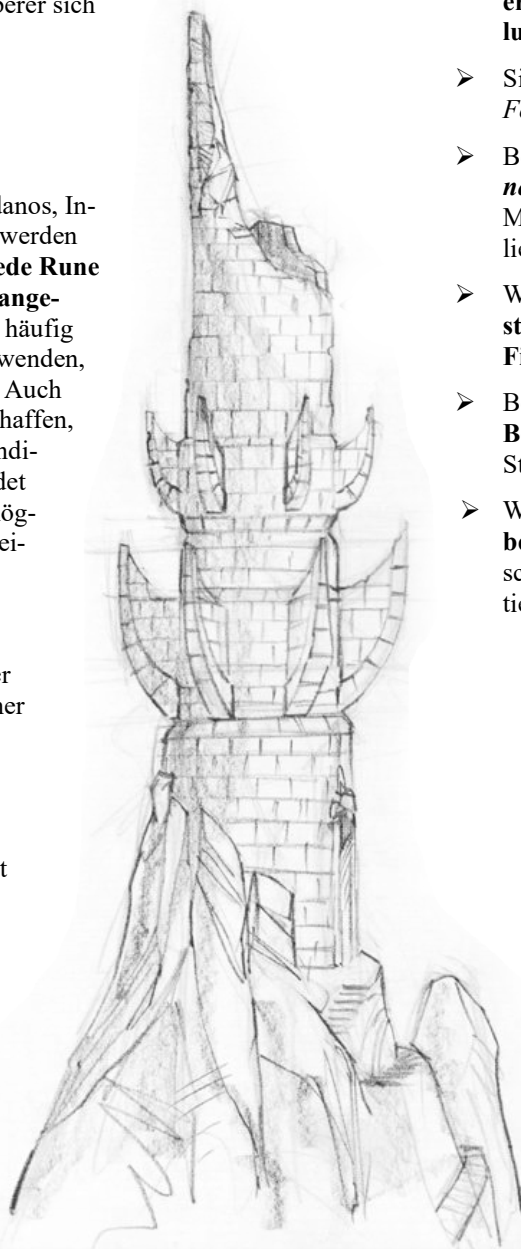
#### ❖ Heilzauber

Heilzauber betreffen nur verbündete Figuren. Sie brauchen keinen *Angriffswurf*, sondern nur den ‚Schadens‘-wurf.

#### ❖ Beschwörungszauber

Diese Zauber ermöglichen das Beschwören von Begleitern. Diese Figuren unterstützen den Zaubern den Kampf. Solche Zauber zu wirken, kostet **viel Mana** und **2 oder 3 Aktionen**. Sie sind jedoch ideal, um die Distanz zwischen dem Magier und seinen Feinden zu halten. Dabei gelten folgende Regeln:

- Wird eine Figur beschworen, ist sie **erst** in der **nächsten Runde handlungsfähig**.
- Sie erscheinen auf einem beliebigen **Feld neben dem Zaubern den**.
- Beschworene Figuren haben **2 Aktionen in ihrem Zug**, welche durch den Magier während seines *Zuges* kontrolliert werden.
- Wird der **Magier ohnmächtig** oder **stirbt**, **stirbt auch seine beschworene Figur**.
- Beschworene Figuren bieten **keine Beute**: Sie zerfallen bei ihrem Tod zu Staub.
- Wird ein **weiterer Beschwörungszauber** gewirkt, während noch eine beschworene Figur dieses Magiers existiert, verfällt **die alte Figur zu Staub**.





Kreis	Name	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Anwendungen für Spruchrollen	Handelswert Rune/Spruchrolle
<b>Die Runen Innos'</b>							
1.	Feuerpfeil	Konz	w4 +1	2 M		10	50 10
1.	Innos Segen	/	/	10 M, FL-Umkreis 3	Diese Rune ist nur durch Feuermagier nutzbar. Effekt nicht mehrfach zugleich anwendbar. Alle Verbündeten im Umkreis erhalten +1w2 auf den ersten Wurf ihres Zuges.	1	50 15
2.	Feuerball	Konz	w6	3+4+4 M, Steigerbar: +w4 Schaden		4	80 20
2.	Kleiner Feuersturm	Konz	w2	4 M, FL-Kreis 1	Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält +1w8 auf den <i>Schadenswurf</i> .	2	100 20
3.	Aura der Heilung	Erf	w4	10 M, FL-Umkreis 3, Dauer 3	Heilzauber	1	120 40
3.	Mittlerer Feuersturm	Konz	w6 +1	6 M, FL-Kreis 1	Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält +1w10 auf den <i>Schadenswurf</i> .	2	120 40
4.	Großer Feuerball	Konz	w10 +1	4+5+5+6 M, Steigerbar: +w6 Schaden		3	200 40
4.	Innos Atem	Konz	2w4	8+6 M, Stoßen 2, Steigerbar: +w6 Schaden, FL-Kegel 3		1	140 35
5.	Großer Feuersturm	Konz	w10 +3	12 M, FL-Kreis 2	Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält zusätzlich +2w6 auf den <i>Schadenswurf</i> .	2	400 120
6.	Feuerregen	Konz	3w6	30 M, FL-Umkreis 5, Dauer 3	Dieser Zauber trifft keine Verbündeten. Der Feuerregen folgt dem Zaubernden, wenn er sich bewegt.	1	400 120
6.	Innos Wort	Konz	/	30 M	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Nur auf Menschen anwendbar. Der Zaubernde übernimmt Kontrolle über eine Figur und führt sofort 1 <i>Aktion</i> mit ihr aus. Diese Aktion darf kein Selbstmord sein.	1	400 150
<b>Die Runen Adanos'</b>						Anwendungen für Spruchrollen	Handelswert Rune/Spruchrolle
1.	Eissplitter	Konz	w2	2 M, Verlangsamen 1		10	50 10
1.	Adanos Gunst	Erf	/	4+6 M, Kette 2, Steigerbar: Kette 4	Diese Rune ist nur durch Wassermagier benutzbar. Nicht mehrfach anwendbar. Alle Ziele erhalten einen <i>kleinen Vorteil</i> auf den ersten Wurf ihres Zuges.	1	70 15
1.	Geysir	Konz	2w2 +1	5 M, FL-Strahl 4, Stoßen 1		2	100 25
2.	Eispfeil	Konz	w6	3 M, Verlangsamen 2		4	80 20
2.	Bodenfrost	/	/	10 M, FL-Pfad 8, Dauer 10	Du lässt den Boden auf einem bestimmten Pfad gefrieren. Diese <i>Felder</i> gelten für alle Figuren außer dich als <i>schwieriges Terrain</i> . Außerdem bringen forcierte Bewegungen über diese <i>Felder</i> Figuren zu Fall.	1	100 25
3.	Eisblock	Konz	w4	6+6 M, Aussetzen 1, Steigerbar: Aussetzen +1	Eingefrorene Figuren können nicht angegriffen werden. Sie können in ihrem <i>Zug</i> mit einem <i>Durchhalten-Wurf</i> gegen deine <i>mentale Abwehr</i> versuchen, sich aus dem Eis zu befreien und für diesen <i>Zug</i> 1 <i>Aktion</i> zu erhalten.	1	140 30
3.	Eislanze	Konz	w8	4 M, Stoßen 1	Stößt du eine Ziel mit diesem Zauber von dir fort, werden andere Figuren, über die das gestoßene Ziel reist, auch mitgestoßen und landen auf <i>Feldern</i> hinter oder neben dem Ziel.	2	100 25





4.	Große Eislanze	Konz	w10	6 M, Stoßen 3	Stößt du eine Ziel mit diesem Zauber von dir fort, werden andere Figuren, über die das gestoßene Ziel reist, auch mitgestoßen und landen auf <i>Feldern</i> hinter oder neben dem Ziel.	2	140 30
4.	Hagelsturm	Konz	2w4	15 M, FL-Kreis 4, Verlangsamten 2, Dauer 4		1	200 80
5.	Eismauer	Konz	w12	25 M, FL-Pfad 5, Aussetzen 2, Dauer 10	Beschwört eine massive, 3 Meter hohe Mauer aus Eis, die auf einen Treffer die auf ihr befindlichen Figuren einfriert. Trifft der Zauber nicht, werden die Figuren beiseitegeschoben. Die eingefrorenen Figuren können nicht angegriffen werden. Sie können jeden Zug mit einem Durchhalten-Wurf gegen deine mentale Abwehr versuchen, um sich aus dem Eis zu befreien und für diesen Zug 1 <i>Aktion</i> zu erhalten. Befreien sie sich, oder haben sie 2 volle Runden ausgesetzt, zerfällt die Mauer an ihrer Stelle. Die Mauer zu erklimmen hat einen SchwG von 25. Sie richtet keinen fortlaufenden Schaden an und zerfällt nach 10 Runden.	1	240 100
5.	Welle der Heilung	Erf	3w6	15 M, Kette 3	Heilzauber	1	240 80
6.	Eiswelle	Konz	w6	15 M, FL-Umkreis 5, Aussetzen 1	Dieser Zauber betrifft keine Verbündeten. Die eingefrorenen Figuren können nicht angegriffen werden. Sie können jeden <i>Zug</i> mit einem <i>Durchhalten-Wurf</i> gegen deine <i>mentale Abwehr</i> versuchen sich aus dem Eis zu befreien und für diesen Zug 1 <i>Aktion</i> zu erhalten.	1	400 120
6.	Zeitglocke	/	/	20 M / Runde, 2 Aktionen, Verlangsamten/2, Hindern, FL-Kreis 4	Der Zaubernde erschafft eine blau schillernde Glocke, in der Zeit nur halb so schnell vergeht. Figuren im Wirkungsbereich oder solche, die hindurchgehen, sind gehindert und verlangsamt um die Hälfte ihrer <i>BW</i> . Fernkampfangriffe durch den Bereich haben <i>mittleren Nachteil</i> . Dieser Zauber wird kanalisiert, was bedeutet: Wer den Zauber erhalten will, muss zu Beginn jeder <i>Runde</i> 1 <i>Aktion</i> und 20 <i>Mana</i> aufwenden. Der Zauber endet, wenn der Zaubernde aufhört zu kanalisieren oder daran gehindert wird.	1	500 220

Kreis	Die Runen Adanos' & Innos'					Anwendungen für Sprachrollen	Handelswert Rune Sprachrolle
1.	Kleine Heilung	Erf	w4 +1	2 M	Heilzauber	6	60 10
2.	Mittlere Heilung	Erf	w8 +2	3+3+3 M, Steigerbar: +w6	Heilzauber	3	80 20
4.	Große Heilung	Erf	w12 +3	5+4+4 M, Steigerbar: +w8	Heilzauber	3	140 40

Kreis	Die Runen Beliaris					Anwendungen für Sprachrollen	Handelswert Rune Sprachrolle
1.	Blitz	Konz	+1	2 M, Kette 2		10	50 10
2.	Kugelblitz	Konz	w6 +4	3+5+2+2 M, Steigerbar: +1, +w2, +w4, +w6 Schaden	Die Steigerung diese Zaubers ist gestaffelt: Erst +1, dann +w2, dann +w4, dann +w6 Schaden. Die letzte Steigerung benötigt außerdem eine weitere <i>Aktion</i> .	4	80 20
2.	Lähmen	Konz	/	7+7 M, Hindern, Steigerbar: 2xHindern	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> .	3	80 20
3.	Kettenblitz	Konz	w6 +2	5 M, Kette 3		3	120 30
3.	Angst	Konz	/	5+15 M, Steigerbar	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Auf einen <i>Treffer</i> muss das Ziel in seinem Zug eine <i>Bewegungsaktion</i> machen, mit der sie sich so weit wie möglich von der zauberwirkenden Figur fortbewegt. Trifft der Zauber gesteigert muss die Figur alle Aktionen seines Zuges so einsetzen.	1	140 30
3.	Beliars Schatten	/	/	Dauer 5, FL-Kreis 3	Eine Wolke magischen Nebels entsteht, welcher für den Zaubernden durchsichtig ist und nur durch magisches Licht durchdrungen werden kann. Der Licht-Zauber erhellt ein Feld weit	1	140 40



					innerhalb des Nebels. Figuren, die nicht durch den Nebel hindurchschauen können, können mit Fern- oder Nahkampfangriffen ein Feld anvisieren und haben großen Nachteil. Der SL sagt ihnen nach dem Angriffswurf, ob dort ein Ziel stand.		
4.	Blitzschlag	Konz	w12	10+4+6 M, Steigerbar: +w10 Schaden		3	160 60
4.	Energie Rauben	Konz	w6	10 M, Hindern	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Dem Ziel wird <i>Mana</i> in der Höhe des zugefügten Schadens abgezogen und dir hinzugefügt.	2	160 60
6.	Todeswelle	Konz	2w12	15 Mana, FL-Umkreis 5	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Dieser Zauber betrifft keine Verbündeten und heilt Untote.	1	400 120
6.	Schrei der Toten	Konz	3w6	12 Mana, Hindern	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> .	2	400 120
6.	Drachenbrodem	Konz	3w6	15 Mana, FL-Kegel 4, Wucht		1	400 120

Kreis	Neutrale Runen						Anwendungen für Spruchrollen	Handelswert Rune Spruchrolle
1.	Licht	/	/	1+2 Mana, Steigerbar: +5 Felder Wirkungsweite	Auf dich und Verbündete anwendbar. Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Ziels schwebt, mit ihm wandert und in 5 <i>Feldern</i> Wirkungsweite die Umgebung hell erleuchtet. Verblasst nach 10 Minuten. Kann durch den Verzauberten durch eine <i>freie Aktion</i> aufgehoben werden.	5	30 5	
1.	Schlösser öffnen	/	/	1+1+... Mana, Steigerbar: weiterer <i>Schalter</i>	Öffnet einen <i>Schalter</i> . Jede weitere <i>Steigerung</i> öffnet den nächsten <i>Schalter</i> .	1	50 15	
2.	Windfaust	Konz	w6	4 Mana, FL-Kegel 2, Stoßen 3		2	100 25	
2.	Windhose	Konz	/	5 Mana, FL-Kreis 3, Hindern	Starke Winde erschweren allen Figuren im Bereich ihre Handlungsfähigkeit.	1	100 25	
2.	Telekinese	/	/	3+12+65 Mana, Steigerbar: größere Objekte	Bewege ein Objekt durch die Lüfte in die Hände des Zaubernden oder um eine Anzahl Felder gleich der Hälfte der Zauberreichweite oder direkt zu dir. Lebende Wesen, Objekte in den Händen anderer oder zu fest verankerte Objekte können nicht bewegt werden. Eine <i>Steigerung</i> lässt dich größere Objekte, wie Truhen, Kadaver oder Gesteinsbrocken von einem halben Meter Durchmesser bewegen. Eine zweite <i>Steigerung</i> lässt dich sogar eine Ansammlung von Objekten wie z.B. eine Holzhütte, einen umgefallenen Baum oder einen Gesteinsbrocken von drei Metern Durchmesser bewegen.	1	120 20	
2.	Schlaf	Konz	/	10 Mana, Dauer 10	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Versetze dein Ziel in tiefen Schlaf. Dieses Ziel schläft für 10 <i>Runden</i> (1 Minute) tief ein. Wenn es danach aufwacht, weiß es nichts von dem Zauber. Nicht im Kampf und nicht gegen alarmierte Ziele anwendbar. Anwendung auf wachsame Ziele hat einen großen Nachteil auf den <i>Angriffswurf</i> .	2	120 50	
4.	Puppenspieler	/	/	8 Mana	Nur auf Verbündete anwendbar. Magische Stricke heben eine Figur an und lassen sie für kurze Zeit über dem Boden schweben. Versetze eine Figur um bis zu 3 <i>Felder</i> . Diese Bewegung provoziert keine <i>Gelegenheitsangriffe</i> .	3	140 60	

Kreis	Runen der Paladine						Anwendungen für Spruchrollen	Handelswert Rune Spruchrolle
1.	Heiliges Licht	/	/	1+2 Mana, Steigerbar: +6 Felder Licht	Wirkt wie 'Rune - Licht', jedoch mit 6 <i>Feldern</i> Reichweite.	4	60 12	
1.	Heiliger Pfeil	Erf	w6 + 1	2 Mana	Heiliges Geschoss: Vs Mentale Abwehr	4	70 15	





1.	Wundheilung	Erf	/	3 Mana	Gibt deinem Ziel die Kraft sich von sich aus zu heilen. Das Ziel wirft seinen AusdW&B + deinen ErfW&B und heilt sich um das Ergebnis.	3	80 25
2.	Mittlere Wundheilung	Erf	/	8 Mana	Gibt deinem Ziel die Kraft sich von sich aus zu heilen. Das Ziel wirft seinen 2x(AusdW&B) + deinen ErfW&B und heilt sich um das Ergebnis.	2	120 50
2.	Innere Kraft		/	5 Mana	Die nächste Angriffsaktion deines Ziels erhält deinen ErfW&B auf ihren Angriffswurf hinzu.	1	120 30
2.	Böses zerschmettern	Erf	2w6	8 Mana	Heiliges Geschoss: gegen Mentale Abwehr. Dieser Zauber ist nur gegen Kreaturen Beliar's einsetzbar. Triffst du dein Ziel nicht, machst du halben Schaden.	1	120 30
3.	Starke Wundheilung	Erf	/	15 Mana	Gibt deinem Ziel die Kraft sich von sich aus zu heilen. Das Ziel wirft seinen 3x(AusdW&B) + deinen ErfW&B und heilt sich um das Ergebnis.	1	160 50
3.	Böses vernichten	Erf	5w6	20 Mana	Heiliges Geschoss: gegen Mentale Abwehr. Dieser Zauber ist nur gegen Kreaturen Beliar's einsetzbar. Triffst du dein Ziel nicht, machst du halben Schaden.	1	180 50

Kreis	Beschwörungsrunen						Anwendungen für Spruchrollen	Handelswert Rune Spruchrolle
1.	Goblinskelett	/	/	15 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein Goblinskelett.	1	60 20	
2.	Niederes Skelett	/	/	25 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein niederes Skelett.	1	120 40	
3.	Skelett	/	/	40 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein Skelett.	1	180 70	
4.	Schattenkrieger	/	/	65 Mana, 2 Aktionen	Beschwört einen Schattenkrieger.	1	400 150	
4.	Sumpfgolem	/	/	80 Mana, 3 Aktionen	Beschwört einen Sumpfgolem.	1	450 150	
4.	Steingolem	/	/	80 Mana, 3 Aktionen	Beschwört einen Steingolem.	1	650 200	
4.	Eisgolem	/	/	80 Mana, 3 Aktionen	Beschwört einen Eisgolem.	1	650 200	
4.	Feurgolem	/	/	80 Mana, 3 Aktionen	Beschwört einen Feurgolem.	1	650 200	
5.	Armee der Finsternis	/	/	90 Mana, 3 Aktionen	Beschwört einen Schattenkrieger, 2 Skelette und einen Skelettbogenschützen.	1	2000 500	
6.	Dämon	/	/	120 Mana, 3 Aktionen	Beschwört einen Dämon.	1	4000 1000	

## Spruchrollen

Spruchrolle	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Handelswert
-------------	-------------	---------	---------------	--------------	-------------



Untote Vernichten	1	3w4 + 3w6 + 3w8	20 Mana	Automatischer <i>Treffer</i> . Nur gegen untote Figuren anwendbar.	180
Monster Schrumpfen	1	/	25 Mana, Dauer: 1 Minute	Automatischer <i>Treffer</i> . Tauscht alle Werte des Monsters mit denen der Riesenratte aus. Nur gegen nicht-magische, riesige Monster anwendbar, sowie Trolle & Schattenläufer, jedoch nicht Drachen & Golems.	250
Tiere besänftigen	2	/	15 Mana, Dauer: 10 Minuten	Nur auf Wildtiere anwendbar. Mache einen <i>Angriffswurf</i> mit <i>Intuition</i> gegen MA deines Ziels. Auf einen <i>Treffer</i> ist das Tier besänftigt und greift dich nicht an. Bei einem <i>kritischen Treffer</i> oder mit 15 über der MA des Ziels folgt dir das Ziel und unterstützt dich im Kampf. Während der Dauer des Zaubers hast du die Gelegenheit dich mit dem Ziel anzufreunden. Wildtiere sind jedoch nicht sehr einfach zähmbar und haben nach Ablauf des Zaubers ihren eigenen Willen wieder. Nur auf einzeln auftretende Tiere anwendbar.	50
Sanfter Fall	1	/	10 Mana, FL-Umkreis 3, Dauer: 1 Minute	Betrifft dich und alle Figuren in deinem Umkreis. Fallen geschieht nun nur noch mit halber Geschwindigkeit. Alle Betroffenen nehmen keinen Fallschaden. Springt man in eine Richtung, so gleitet man mit ungefähr 1 Feld abwärts alle 4 Felder vorwärts.	30
Weiter Sprung	10	/	5 Mana	Der nächste Sprung der verzauberten Figur ist 4-mal weiter und höher.	80
Federflug I	1	/	5 Mana, Dauer: 6s	Die verzauberte Figur kann von Winden und Luftströmungen so mitgerissen und getragen werden, als wäre sie eine Feder. Da sechs Sekunden einer <i>Runde</i> entsprechen bewegt sich die Figur in dieser Dauer maximal um bis zu 15 <i>Felder</i> .	30
Federflug II	1	/	5 Mana, Dauer: 12s	Die verzauberte Figur kann von Winden und Luftströmungen so mitgerissen und getragen werden, als wäre sie eine Feder. Da zwölf Sekunden zwei <i>Runden</i> entsprechen bewegt sich die Figur in dieser Dauer maximal um bis zu 30 <i>Felder</i> .	50
Geistwandeln	1	/	15 Mana, Dauer: 2 Minuten	Löst deinen Geist aus deinem Körper, der nun erschläft. Du kannst ungesehen in dieser immateriellen Form wandeln, kannst jedoch nur gehen, nicht rennen. Du kannst durch Wände & Kreaturen hindurchgehen. Nach 2 Minuten fliegt dein Geist in Windeseile auf dem Pfad, den du gekommen bist, in deinen Körper zurück.	40
Seelenrettung	1	/	70 Mana	Erweckt eine verstorbene Figur wieder mit 1 TP zum Leben. Nur anwendbar auf Figuren die tot sind. Der Zeitpunkt des Todes darf nicht länger als 5 Minuten zurückliegen. Der Zauberende muss auf dem Feld der betreffenden Figur stehen. Beachte die Erschöpfungsregeln beim Zaubern ohne genügend Mana.	500



## 4. RÜSTUNGEN

Rüstungen sind in Gothic-Tales Erkennungsmerkmale: **Sie zeigen an welcher Fraktion du angehörst**, wem du verpflichtet bist und oft auch, wofür du einsteht. Viele Rüstungen stehen dir erst dann zur Verfügung, wenn du Teil einer bestimmten Fraktion bist – doch dies entscheidet letzten Endes der SL und das Spielgeschehen.

Rüstungen demonstrieren deine Kampfkraft oder Zauber Macht. Um eine Rüstung anzulegen, benötigst du **ungefähr 5 Minuten**. Einem toten NSC kannst du die Rüstung **nicht abnehmen**, sie ist an ihn angepasst. Die **Rüstungseigenschaften** findest du im **Regelwerk unter Punkt 14**.

Rüstungen	RK	ELE	MA	Eigenschaften	Voraussetzungen	Handelswert
<b>Fraktionslos</b>						
Grobe Buddlerhosen	1	0	0		/	20
Anglerkleidung	0	1	0		/	25
Bauernkleidung	1	0	1		/	40
Arbeiterkluft	1	1	0		/	40
Reisekleidung	0	1	1		/	30
Leichte Lederrüstung	2	1	0		/	100
Genietete Lederrüstung	3	2	1		Stufe 6	160
Kette & Leder	4	3	1		Stufe 10	280
Crawlerplattenrüstung	4	5	3	Schwer	Stufe 15, Ausd 30	400
Antike Erzrüstung	7	6	4	Schwer, Widerstand: Blitz	Stufe 40, Ausd 40	1000
Robe der dunkeln Künste	3	6	6	Widerstand: Blitz,	Stufe 25	1200
<b>Sektenlager</b>						
Novizenrock	1	1	2		/	60
Leichte Novizenrüstung	2	2	2	Kletteraffe: 1	Stufe 5	120
Novizenrüstung	3	2	3	Kletteraffe: 1	Stufe 7	200
Leichte Templerrüstung	4	3	3		Stufe 10, Ausd 20	320
Templerrüstung	4	4	3		Stufe 15, Ausd 25	400
Schwere Templerrüstung	5	5	3		Stufe 25, Ausd 30	500
Gururobe	3	4	3	Gururobe	Stufe 10	280
Hohe Gururobe	4	5	4	Gururobe	Stufe 20	640
<b>Altes Lager</b>						
Buddlerkluft	1	1	1		/	60
Schattenkluft	2	2	2		Stufe 5	160
Schattenrüstung	3	3	2		Stufe 7	200
Leichte Garderüstung	4	3	2		Stufe 10, Ausd 20	320
Garderüstung	4	4	2		Stufe 15, Ausd 25	400
Schwere Garderüstung	5	5	2	Schwer	Stufe 25, Ausd 30	500
Erzbaronenrüstung	6	5	2	Schwer	Stufe 30, Ausd 40	1120
<b>Neues Lager</b>						
Schürferkleidung	1	1	1		/	60
Leichte Banditenrüstung	2	2	2	Kletteraffe: 3	Stufe 5	160
Schwere Banditenrüstung	3	2	2	Kletteraffe: 1	Stufe 7	180
Leichte Söldnerrüstung	4	3	2		Stufe 10, Ausd 20	300
Söldnerrüstung	4	4	2		Stufe 15, Ausd 25	380
Schwere Söldnerrüstung	5	5	2	Schwer	Stufe 25, Ausd 30	460
Leichte Drachenjägersrüstung	4	6	2	Widerstand: Feuer, Schwer	Stufe 20, Ausd 30	500
Mittlere Drachenjägersrüstung	5	7	3	Widerstand: Feuer, Schwer	Stufe 25, Ausd 40	600
Schwere Drachenjägersrüstung	6	7	4	Widerstand: Feuer, Schwer	Stufe 30, Ausd 40	1200

## Streiter des Königs

Novizenrobe (Feuer)	1	3	2	Feuerrobe	Stufe 3	100
Feuerrobe	2	3	4	Feuerrobe	Stufe 8, 2. Kreis	160
Hohe Feuerrobe	3	5	4	Feuerrobe, Widerstand: Feuer	Stufe 15, 4. Kreis	400
Feuerrobe des Erzmagiers	3	6	5	Feuerrobe, Widerstand: Feuer	Stufe 25, 6. Kreis	1200
Rekrutenuniform	2	2	2		Stufe 5	160
Leichte Milizrüstung	3	2	2		Stufe 10, Ausd 20	200
Schwere Milizrüstung	4	4	2	Schwer	Stufe 15, Ausd 25	400
Paladinrüstung	4	4	4	Schwer	Stufe 25, Ausd 30	560
Schwere Paladinrüstung	6	5	4	Schwer	Stufe 30, Ausd 40	1200
Rüstung des Heerführers	7	6	6	Schwer	Stufe 40, Ausd 45	3200

## Streiter Adanos'

Novizenrobe (Wasser)	1	2	3	Wasserrobe	Stufe 3	100
Wasserrobe	2	3	4	Wasserrobe	Stufe 8, 2. Kreis	160
Hohe Wasserrobe	3	5	4	Wasserrobe, Widerstand: Kälte	Stufe 15, 4. Kreis	400
Wasserrobe des Erzmagiers	3	6	5	Wasserrobe, Widerstand: Kälte	Stufe 30, 6. Kreis	1200
Leichte Rüstung des Rings	2	3	2	Widerstand: Blitz	Stufe 10	200
Mittlere Rüstung des Rings	4	4	3	Widerstand: Blitz	Stufe 15	400
Schwere Rüstung des Rings	4	6	4	Schwer, Widerstand: Blitz	Stufe 25	560

## Druiden & Waldläufer

Kleidung des Wiesengängers	2	2	2	Sicherer Tritt: 1, Kletteraffe 1	Stufe 5	200
Kleidung des Waldstreichers	3	3	3	Sicherer Tritt: 2, Kletteraffe 2	Stufe 10	440
Kleidung des Wegfinders	4	4	4	Sicherer Tritt: 3, Kletteraffe 3	Stufe 20	640
Druidenanwärter	1	2	2	Kletteraffe: 2	Stufe 3	100
Druidenmantel	2	3	3	Kletteraffe: 2	Stufe 8	160
Robe der Natur	4	4	4	Kletteraffe: 2	Stufe 15	400
Hohe Robe der Natur	4	6	5	Kletteraffe: 2	Stufe 25	1200

## Nordmar

Einfache Klippenläuferkluft	3	2	2	Sicherer Tritt: 4	Stufe 7	200
Klippenläuferkluft	4	3	3	Sicherer Tritt: 4, Kletteraffe: 2	Stufe 12	400
Leichte Nordmarrüstung	4	4	2	Sicherer Tritt: 1, Widerstand: Kälte	Stufe 15, Ausd 25	400
Mittlere Nordmarrüstung	4	4	4	Sich. Tritt: 1, Widerstand: Kälte, Schwer	Stufe 20, Ausd 30	560
Schwere Nordmarrüstung	6	5	4	Sich. Tritt: 1, Widerstand: Kälte, Schwer	Stufe 25, Ausd 40	1200

## Assassinen

Wüstengewand	2	2	2	Widerstand: Feuer	Stufe 5	200
Assassinenkluft	3	3	2	Kletteraffe: 2, Widerstand: Feuer	Stufe 10	320
Assassinenrüstung	4	4	2	Kletteraffe: 2, Widerstand: Feuer	Stufe 15	400
Schwere Assassinenrüstung	5	5	3	Widerstand: Feuer	Stufe 20	640



## 5. GEGENSTÄNDE

Neben der Ausrüstung für den Kampf gibt es viele Gebrauchsgegenstände.

- ❖ Jeder hier angegebene Gegenstand hat **einen Nutzen**.
- ❖ Gegenstände **ohne Nutzen oder Wirkung**, die **nur als Wertgegenstände** fungieren, sind hier nicht aufgelistet. Solche Gegenstände können vom SL erfunden und ausgeteilt werden, wie z.B. ein goldener Kelch, Feuerholz oder Alltagsgegenstände.
- ❖ Manche *Tränke* und *verbrauchbaren Gegenstände* haben mehrere Anwendungen. Diese ist in Klammern (X) angegeben. Sie sind X-mal benutzbar. Tränke ohne solche Angaben haben nur eine Anwendung.



## Gegenstand

## Beschreibung

## Wert

## Verschiedenes

Erz	Die gängige Währung im Minental. Auf dem Rest der Insel Khorinis eine wertvolle Ressource, die pro Brocken gegen 20 Münzen und in Myrtana gegen 100 Münzen getauscht werden kann.	1/20/100
Münze	Innerhalb des Minentals wertlos, aber die gängige Währung im Königreich.	0 / 1
Dietrich	Wird benutzt, um Schlösser zu öffnen.	10
Fackel	Verwendbar, um Licht zu spenden. Eine Fackel hält eine Stunde lang und spendet Licht im Umkreis von 4 <i>Feldern</i> .	2
Laterne	Laternen spenden Licht im Umkreis von 3 <i>Feldern</i> . Laternen sind vor Wind und Wetter geschützt. Auch ist ihr Licht kontrollierbar: Indem der Benutzer die Laterne teilweise abdeckt, entscheidet er, wohin und wie weit das Licht strahlt, was unauffälliger als eine Fackel ist.	10
Decke	Eine Decke ermöglicht dir in der Wildnis oder bei Kälte gut zu schlafen, solange du ein trockenes Örtchen gefunden hast.	5
Zelt für 2/5 Personen	Ein Zelt ist sehr nützlich, um in der Wildnis immer einen trockenen Schlafplatz zu haben.	15/30
Feuerstein & Eisen	Mit Feuerstein & Eisen kannst du ein Feuer entfachen.	4
Kapuzenumhang	Kann genutzt werden, um sich unerkannt unter Leute zu gehen oder die Rüstung zu verbergen.	10
Seil 2/5/10m	Seile eignen sich für allerlei Dinge, z.B. um zu klettern oder Gefangene zu fesseln.	8/16/32
Kletterstiegen (5 Stück)	Diese eisernen Haken können mit einem Hammer in eine Wand geschlagen werden, um an ihnen hinauf klettern zu können.	15
Schmiedehammer	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Schmieden</i> verwenden zu können. Macht 1w2 Schaden.	16
Schnitzmesser	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Bognerie &amp; Schnitzkunst</i> verwenden zu können. Macht 1w2 Schaden.	16
Jagdmesser	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen</i> verwenden zu können. Macht 1w4 Schaden.	16

## Munition

10er Bündel Pfeile/Bolzen	Benutzt, um mit Bögen/Armbrüsten zu schießen.	5
Reißzahnpeil/-bolzen	Die Spitze ist aus dem Material (3) ‚Zähne, Krallen und Klauen‘ gefertigt: +w2 Schaden gegen Wildtiere. Verwendet man Material (7) ist es +w4. Sie gehen bei Benutzung zu Bruch.	2
Breitkopfpfeil/-bolzen	Hat eine breite, schmiedeeiserne Spitze: +1 Schaden. Die Hälfte der Spitzen (nicht die ganzen Pfeile!) können nach dem Kampf eingesammelt werden.	2
Erzbreitkopfpfeil/-bolzen	Die Spitze ist aus magischem Erz: +3 Schaden. 2 von 3 Spitzen (nicht die ganzen Pfeile!) können nach dem Kampf eingesammelt werden.	5
Widerhakenpfeil/-bolzen	Machst du einen <i>Treffer</i> , steckt der Pfeil im Ziel: Jedes <i>Feld</i> , dass das Ziel sich bewegt, verursacht 2 Schaden. Ein Pfeil ist mit einer <i>Standardaktion</i> entfernbar. Die Spitzen gehen zu Bruch.	3
Bodkinpfeil/-bolzen	Dieser Pfeil eignet sich zur Rüstungsdurchdringung: +3 auf den <i>Angriffswurf</i> gegen Ziele, die eine <i>schwere</i> Rüstung tragen. Die Hälfte der Spitzen können nach dem Kampf eingesammelt werden.	3

## Verbrauchbare Gegenstände

Ration /Nahrung	Steht für jegliche Form von Nahrung. Am Tag muss ein Spieler mindestens eine Ration verzehren, oder am nächsten Tag einen <i>Erschöpfungsgrad</i> erleiden. Manche Nahrung muss noch zubereitet werden. Der SL kann entscheiden: Die Art der Nahrung regeneriert beim Verzehr mehr oder weniger <i>Mana/TP</i> (z.B. +w4 für gebratenes Scavengerfleisch oder -w6 für schimmeliges Brot).	4 – 50
Trinkschlauch (3/3)	Ledernes Behältnis für den Transport von Wasser. Wird für <i>volle Mahlzeiten</i> benötigt. Kann überall, wo es Frischwasser gibt, aufgefüllt (3/3) werden. 1/3 der Füllung genügt für eine Mahlzeit.	10
Billiges Bier	Leichter Alkohol geringer Qualität zum kleinen Preis.	4
Starkbier	Ein ordentliches Getränk mit ordentlicher Wirkung.	8
Schnaps	Schnaps kommt in allerlei Varianten, absolut widerlich bis wohlschmeckend und in allerlei Preisklassen.	5 – 150
Wein	Ein Tropfen für wahre Feinschmecker - es sei denn, man serviert die billige Variante. Besserer Wein regeneriert etwas <i>Mana</i> , z.B. nachdem ein 30-minütiger Timer abgelaufen ist.	10-500
Sumpfkrautstängel	Bewirkt einen kurzweiligen Rausch. Es gibt abertausende von speziellen Sorten, deren Wirkung länger & intensiver und deren Handelswert höher ist. Manches Sumpfkraut ist so stark, dass es	5 – 500



Schmerzen oder Krankheiten lindern kann (betrifft Erschöpfung), Halluzinationen verursacht oder sofortigen Schlaf bewirkt. Die Wirkung ist auch abhängig vom üblichen Konsum des Rauchers.

## Tränke

Kleiner Heiltrank	Stellt 3w4 TP wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	10
Mittlerer Heiltrank	Stellt 4w4 TP wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	15
Großer Heiltrank	Stellt 4w6 TP wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	30
Starker Heiltrank	Stellt 5w6 TP wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	50
Mächtiger Heiltrank	Stellt 5w6+1w12 TP wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	80
Kleiner Manatrank	Stellt 2w4 Mana wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	10
Mittlerer Manatrank	Stellt 3w4 Mana wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	15
Großer Manatrank	Stellt 3w6 Mana wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	30
Starker Manatrank	Stellt 4w6 Mana wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	50
Mächtiger Manatrank	Stellt 5w6 Mana wieder her. Benutzbar mit einer Standardaktion.	80
Trank der Unterwasseratmung (3)	Schmeckt nach altem Fisch und salzigen Algen. Gewährt die Fähigkeit für 5 Minuten Unterwasser zu atmen, indem man den Mund öffnet und das Wasser in die Mundhöhle strömen lässt. Enthält 3 Schluck.	30
Trank der Geschwindigkeit	+1w4 <i>Bewegungsreichweite</i> für 1 Minute. Würfel zu Beginn jedes Zuges den w4.	80
Trank der Hast	+1 <i>Aktion</i> für 3 <i>Runden</i> .	250
Trank der Reinigung (2)	Verringert beim Trinken den <i>Erschöpfungsgrad</i> um 2, der aufgrund von Giften oder infektiösen Krankheiten entstanden ist. Der SL entscheidet, ob dies die Krankheit oder das Gift vollständig kuriert, oder ob noch mehr Heilung vonnöten ist. Enthält 2 Schluck.	100
Trank der Erholung (2)	Verringert beim Trinken den <i>Erschöpfungsgrad</i> um 2, welcher aufgrund von körperlicher Verausgabung entstanden ist, sowie schwerer Arbeit, Übermüdung oder zu Boden gehen im Kampf. Enthält 2 Schluck.	100
Trank der Sinnesschärfe	<i>Intuitionswert</i> +3/+2/+1, abhängig vom <i>Attributswert</i> , wenn der Trank getrunken wird: +3 bis 25, v +2 für 25 – 50, +1 für über 50.	5000
Trank der Klarheit	<i>Konzentrationswert</i> +3/+2/+1	5000
Trank der Weisheit	<i>Erfahrungswert</i> +3/+2/+1	5000
Trank der Kraft	<i>Stärkewert</i> +3/+2/+1	5000
Trank der Agilität	<i>Geschickwert</i> +3/+2/+1	5000
Trank der Konstitution	<i>Ausdauerwert</i> +3/+2/+1	5000
Trank der Lebensenergie	<i>Maximale Trefferpunkte</i> +10	5000
Trank der Geisteskraft	<i>Maximales Mana</i> +5	5000
Trank der Schnelligkeit	<i>Initiativbonus</i> +2	5000

## 6. HÄNDLER

Die Händler auf dem folgenden Seiten sind Vorlagen, die man guten Gewissens einsetzen kann. Es ist **keine feste Regulierung von Sortimenten**. Um selbst **Händlersortimente zusammenzustellen**, gibt es die letzten 3 Seiten.

Die Händler sind auf **A5 Blättern dargestellt**. Bedenke dies, wenn du ab Seite 18 (PDF-Seite 20) ausdrucken willst!

Händler können nach einer Weile ihr **Sortiment erweitern**: Lege einfach einen Bogen hinzu! Für dieses Layout gilt:

- ❖ Alle Gegenstände **mit Mengenangaben (xx)** beim Namen hat der Händler nur **begrenzt auf Vorrat**.
- ❖ Alle Gegenstände **ohne Mengenangaben** sind **unbegrenzt auf Vorrat**.
- ❖ Natürlich kann der SL jederzeit weitere Gegenstände hinzufügen oder Vorhandene streichen



Die **Regeln, um Handel zu betreiben**, findest du im **Regelwerk unter Punkt 12: Handel betreiben**. Sie stehen auch hier:

### Regeln des Handelns

Immer wieder haben die Abenteurer die Gelegenheit **bei Händlern** ihre eigenen Habseligkeiten zu verkaufen und etwas Neues einzukaufen. Dafür haben alle Gegenstände einen **Handelswert**. Es gilt:

- ❖ Wenn Spieler **einkaufen**, dann bezahlen sie den **Handelswert**.
- ❖ Wenn Spieler **verkaufen**, dann erhalten sie **die Hälfte des Handelswerts**.

Eine Ausnahme sind *Materialien*: Sie können bei den passenden Händlern (z.B. Erz → Schmied) für den vollen Handelswert verkauft werden.

Es lohnt sich also, gut zu wirtschaften. Der SL sollte den Spielern immer wieder Erz als Teil einer Belohnung ausstellen: Dies könnte ein **täglicher Sold von 10 Erz**, eine **Entlohnung von 20 Erz** für einen Botendienst, ganze **200 Erz für das gestohlene Sumpfkrautpaket** oder ein **fettes Kopfgeld von 500 Erz** für den Erzfeind eures Auftraggebers sein.





Gegenstände	Beschreibung	Wert
Fackel	Eine Fackel hält eine Stunde lang und spendet Licht im Umkreis von 4 Feldern.	2
Ration: Brot	Keine besonderen Effekte. Siehe Rumpelkammer.	4
Trinkschlauch	Überall, wo es Frischwasser gibt, auffüllbar: Max-(3/3). 1/3 des Schlauchs genügt für eine Mahlzeit.	10
Decke	Eine Decke ermöglicht dir in der Wildnis oder bei Kälte gut zu schlafen, solange du ein trockenes Örtchen gefunden hast.	5
Kleiner Heiltrank ( 2 )	Stellt 3W4 TP wieder her.	10
Kleiner Manatrank ( 1 )	Stellt 2W4 Mana wieder her.	10
Schnitzmesser	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Bognern</i> verwenden zu können. Macht 1w2 Schaden.	16
Jagdmesser	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen</i> verwenden zu können. Macht 1w4 Schaden.	16
Dietrich ( 4 )	Wird benutzt, um Schlösser zu öffnen.	10
Bündel Pfeile o. Bolzen	Ein Bündel enthält je 10 Stück. Benötigt, um mit Bögen bzw. Armbrüsten zu schießen.	5

Spruchrollen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Feuerpfeil ( 2 )	Konz	10	w4 + 1	2 Mana, 10 AnwD	n	10
Eissplitter ( 1 )	Konz	10	w2	2 Mana, Verlangsamen 1	n	10
Kleine Heilung ( 1 )	Erf	6	w4 + 1	2 Mana	n	10
Licht ( 2 )	/	5	/	1+2 Mana, Steigerbar: +5 Felder Wirkungsweite	5 Felder Wirkungsweite, Siehe Rumpelkammer	5

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Vor.	Wert
Grobe Buddlerhosen	1	0	0		/	20
Bauernkleidung ( 2 )	1	1	0		/	40
Reisekleidung ( 2 )	0	1	1		/	30

Gegenstände	Beschreibung	Wert
Fackel	Eine Fackel hält eine Stunde lang und spendet Licht im Umkreis von 4 Feldern.	2
Ration: Trockenfleisch	Keine besonderen Effekte. Siehe Rumpelkammer.	4
Trinkschlauch	Überall, wo es Frischwasser gibt, auffällbar: Max-(3/3). 1/3 des Schlauchs genügt für eine Mahlzeit.	10
Decke	Eine Decke ermöglicht dir in der Wildnis oder bei Kälte gut zu schlafen, solange du ein trockenes Örtchen gefunden hast.	5
Seil 5m ( 2 ), Seil 10m ( 1 )	Seile eignen sich für allerlei Dinge, z.B. um zu klettern oder Gefangene zu fesseln.	16, 32
Mittlerer Heiltrank ( 2 )	Stellt 4w4 TP wieder her.	15
Großer Heiltrank ( 1 )	Stellt 4w6 TP wieder her.	30
Mittlerer Manatrank ( 2 )	Stellt 3w4 Mana wieder her.	20
Schmiedehammer	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Schmieden</i> verwenden zu können. Macht 1w2 Schaden.	16
Spitzhacke	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Schürfen</i> verwenden zu können. 1w4+1 Schaden, Eig.: Zweihand, Garstig	16
Dietriche ( 6 )	Wird benutzt, um Schlösser zu öffnen.	10
Bündel Pfeile/Bolzen	Ein Bündel enthält je 10 Stück. Benötigt, um mit Bögen/Armbrüsten zu schießen.	5

Spruchrollen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Feuerball ( 2 )	Konz	4	w6	3+4+4 Mana, Steigerbar: +w4 Schaden	n	20
Lähmen ( 2 )	Konz	3	/	7+7 Mana, Hindern, Steigerbar: 2xHindern	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> .	20
Monster Schrumpfen ( 1 )		1	25 Mana, Dauer: 1 Minute, Automatischer <i>Treffer</i> . Tauscht alle Werte des Monsters mit denen der Riesenratte aus. Nur gegen nicht-magische, riesige Monster anwendbar.			250

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Vor.	Wert
Leichte Lederrüstung	2	1	0		/	100
Genietete Lederrüstung ( 3 )	3	2	1		Stufe 6	160





Gegenstände	Beschreibung	Wert
Eisenerz ( 40 )	Dieser Rohstoff dient zur Anwendung der <i>Fähigkeit Schmieden</i> .	Wert = Menge
Schmiedehammer	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Schmieden</i> verwenden zu können. Macht 1w2 Schaden.	16

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Spitzhacke	w4 +1	Zweihand, Garstig	n	10
Grober Nagelknüppel	w6 +1	Zweihand, Wucht	n	20
Rostige Axt	w4 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	15 St	20
Henkers Hand (Hammer)	w6 +2	Zweihand, Garstig	15 St	40
Leichter Zweihänder	w6 +3	Zweihand	15 St	60
Grobe Kriegsaxt	w8 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	20 St	100
Nagelkeule	w4 +1	Einhand	15 St	10
Rostiges Schwert	w6	Einhand	10 St	5
Machete	w6	Einhand, Garstig, Agil	15 Ge	25
Grobes Schwert	w6 +1	Einhand	10 St	20
Steinbrecher	w6	Einhand, Stoßen 1	20 St	40
Rundschild	w4	Schild	15 Ausd	20
Lederschild	w4	Schild	20 Ge	20
Gerahmtes Holzschild	w6	Schild	20 St	60
Wappenschild	w6	Schild	20 Ausd	60

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Vor.	Wert
Arbeiterkluft	1	1	0		/	40
Genietet Lederrüstung ( 2 )	3	2	1		Stufe 6	160

Gegenstände	Beschreibung	Wert
Eisenerz ( 45 )	Dieser Rohstoff dient zur Anwendung der <i>Fähigkeit Schmieden</i> .	Wert = Menge
Magisches Erz ( 15 )	Dieser Rohstoff dient zur Anwendung der <i>Fähigkeit Schmieden</i> .	Wert = 3xMenge
Schmiedehammer	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Schmieden</i> verwenden zu können. Macht 1w2 Schaden.	16

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Spitzhacke	w4 +1	Zweihand, Garstig	n	10
Leichter Zweihänder	w6 +3	Zweihand	15 St	60
Grobe Kriegssaxt	w8 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	20 St	100
Kriegssense	w8 +1	Zweihand, Weiter Hieb II	25 St	100
Gezahnter Zweihänder	w8 +3	Zweihand	25 St	150
Eiserner Zorn	w8 +1	Zweihand, Stoßen 2	25 St	100
Machete	w6	Einhand, Garstig, Agil	15 Ge	25
Kriegsbeil	w4 +2	Einhand	20 St	40
Langschwert	w6 +1	Einhand	25 St	40
Schädelspalter (Axt)	w8	Einhand	30 St	45
Rabenschnabel (Axt/Hammer)	w8 +1	Einhand, Garstig	30 St	70
Langmesser	w8	Einhand, Agil	30 Ge, 15 St	55
Gerahmtes Holzschild	w6	Schild	20 St	60
Buckler	w6	Schild	25 Ge	60
Nietenschild	w8	Schild	30 Ausd	100

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Vor.	Wert
Genietete Lederrüstung	3	2	1		Stufe 6	160
Kette & Leder ( 2 )	4	3	1		Stufe 10	280



Gegenstände		Beschreibung			Wert	
Eisenerz ( 50 )	Dieser Rohstoff dient zur Anwendung der <i>Fähigkeit Schmieden</i> .			Wert = Menge		
Magisches Erz ( 20 )	Dieser Rohstoff dient zur Anwendung der <i>Fähigkeit Schmieden</i> .			Wert = 3xMenge		
Waffen	Schaden	Eigenschaften		Vor.	Wert	
Spitzhacke	w4 +1	Zweihand, Garstig		n	10	
Eiserner Zorn	w8 +1	Zweihand, Stoßen 2		25 St	100	
Donnerschlag (Hammer)	w8 +2	Zweihand, Garstig		25 St	120	
Blutdürster (Axt)	w8 +2	Zweihand, Lang		25 St	120	
Der Lange Arm	w10 +1	Zweihand, Lang		25 St, 15 Ge	400	
Berserkerfaust (Axt)	w10 +2	Zweihand, Weiter Hieb I		30 St	400	
Schmetterhans (Hammer)	w10 +2	Zweihand, Stoßen 1		30 St	400	
Heiliger Hammer	w10 +2	Zweihand, Wucht, Erzwaffe		40 St	500	
Orkhammer	w8	Einhand, Stoßen 1		35 St	60	
Orkschlächter (Schwert)	w8 +2	Einhand		35 St	80	
Bartaxt	w8	Einhand, Weiter Hieb I		35 St	100	
Meisterdeggen	w10 +1	Einhand, Agil		40 Ge, 15 St	400	
Säbel	w10	Einhand, Garstig, Agil		40 Ge, 15 St	350	
Breitschwert	w10	Einhand		35 St	200	
Erz-Breitschwert	w10 +1	Einhand, Erzwaffe		40 St	300	
Spitzbuckler	w8	Schild		30 Ge	100	
Ritterschild	w10	Schild		35 St	200	
Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Vor.	Wert
Kette & Leder	4	3	1		Stufe 10	280

Gegenstände	Beschreibung	Wert
Eisenerz ( 40 )	Dieser Rohstoff dient zur Anwendung der <i>Fähigkeit Schmieden</i> .	Wert = Menge
Magisches Erz ( 40 )	Dieser Rohstoff dient zur Anwendung der <i>Fähigkeit Schmieden</i> .	Wert = 3xMenge
Schmiedehammer	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Schmieden</i> verwenden zu können. Macht 1w2 Schaden.	16

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Spitzhacke	w4 +1	Zweihand, Garstig	n	10
Schmetterhans (Hammer)	w10 +2	Zweihand, Stoßen 1	30 St	400
Heiliger Hammer	w10 +2	Zweihand, Wucht, Erzwaffe	40 St	500
Richtschwert	w12 +2	Zweihand, Weiter Hieb I, Lang	50 St	600
Erz-Drachenschneide (Schwert)	w12 +4	Zweihand, Erzwaffe	50 St	600
Sturmknacht (Axt)	w12 +2	Zweihand, Wucht, Stoßen 1	50 St	600
Witwenmacher (Axt)	w12 +3	Zweihand, Garstig	50 St	600
Säbel	w10	Einhand, Garstig, Agil	40 Ge, 15 St	350
Erz-Breitschwert	w10 +1	Einhand, Erzwaffe	40 St	300
Erz-Drachentöter (Schwert)	w12 +2	Einhand, Erzwaffe	50 St	500
Betty (Hammer)	w12	Einhand, Garstig	50 St	500
Rubinklinge (Schwert)	w12 +1	Einhand, Agil	50 Ge, 15 St	550
Nordmarbeil	w12	Einhand, Garstig, Agil	50 Ge, 15 St	550
Ritterschild	w10	Schild	35 St	200
Paladinschild	w10	Schild	35 Ausd	200
Königsschild	w12	Schild	40 Ausd	450
Großer Orkschild	w12	Schild	45 St	400



# Waffenhändler - Schwere Waffen I

Name:

24

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Grober Nagelknüppel	w6 +1	Zweihand, Wucht	n	20
Rostige Axt	w4 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	15 St	20
Henkers Hand (Hammer)	w6 +2	Zweihand, Garstig	15 St	40
Leichter Zweihänder	w6 +3	Zweihand	15 St	60
Grobe Kriegsaxt	w8 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	20 St	100
Kriegssense	w8 +1	Zweihand, Weiter Hieb II	25 St	100
Gezahnter Zweihänder	w8 +3	Zweihand	25 St	150
Eiserner Zorn	w8 +1	Zweihand, Stoßen 2	25 St	100
Donnerschlag (Hammer)	w8 +2	Zweihand, Garstig	25 St	120
Blutdürster (Axt)	w8 +2	Zweihand, Lang	25 St	120
Beschlagener Kampfstab	w4	Stab, Agil	n	60
Richtstab	w4 +1	Stab	15 St	70
Verstärkter Kampfstab	w6	Stab, Agil, Stoßen 1	20 Ge	100
Speer	w6 +1	Stab	15 St	100
Gleve	w8	Stab, Agil	25 Ge	100
Kriegsspeer	w8	Stab, Weite Hiebe II	20 St	120
Hellebarde	w8 +1	Stab, Wucht, Weite Hiebe I	25 St	170
Übungsarmbrust	2w4	Armbrust(8/15), Einfach	15 St	16
Jagdarmbrust	2w4 +1	Armbrust(10/20)	15 St	20
Leichte Armbrust	2w6 +1	Armbrust(10/20)	15 St	40
Kopfgeldjägerarmbrust	2w6 +2	Armbrust(10/20)	15 St, 15 Ge	60
Kriegsarmbrust	2w8 +1	Armbrust(10/20), Stoßen 1	20 St, 15 Ge	200
Bestienjägerarmbrust	2w8 +2	Armbrust(10/20)	20 St, 15 Ge	200
Bündel Bolzen		Ein Bündel enthält 10 Stück		5



# Waffenhändler - Schwere Waffen II

Name:

25

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Gezählter Zweihänder	w8 +3	Zweihand	25 St	150
Eiserner Zorn	w8 +1	Zweihand, Stoßen 2	25 St	100
Donnerschlag (Hammer)	w8 +2	Zweihand, Garstig	25 St	120
Blutdürster (Axt)	w8 +2	Zweihand, Lang	25 St	120
Berserkerfaust (Axt)	w10 +2	Zweihand, Weiter Hieb I	30 St	400
Schmetterhans (Hammer)	w10 +2	Zweihand, Stoßen 1	30 St	400
Richtschwert	w12 +2	Zweihand, Weiter Hieb I, Lang	50 St	600
Erz-Drachenschneide (Schwert)	w12 +4	Zweihand, Erzwappe	50 St	600
Sturmknacht (Axt)	w12 +2	Zweihand, Wucht, Stoßen 1	50 St	600
Witwenmacher (Axt)	w12 +3	Zweihand, Garstig	50 St	600
Kriegsspeer	w8	Stab, Weite Hiebe II	20 St	120
Hellebarde	w8 +1	Stab, Wucht, Weite Hiebe I	25 St	170
Wächtergleve	w10 +2	Stab, Agil	35 Ge	450
Der Nordwind (Speer)	w10	Stab, Stoßen 1	35 St	400
Assassinengleve	w12 +1	Stab, Garstig, Agil	45 Ge	600
Alter Richter	w12 +2	Stab, Weite Hiebe I	45 St	650
Bestienjägerarmbrust	2w8 +2	Armbrust(10/20)	20 St, 15 Ge	200
Nordmararmbrust	2w10 +1	Armbrust(20/80)	20 St, 25 Intu	320
Bluternter (Armbrust)	2w10 +2	Armbrust(15/50), Garstig	20 St, 25 Intu	400
Trollferse	2w10	Armbrust(10/20), Wucht	20 St, 25 Intu	400
Silberholz (Armbrust)	2w12 +3	Armbrust(20/60)	30 St, 25 Intu	400
Donnerbringer (Armbrust)	2w12 +4	Armbrust(15/50)	35 St, 25 Intu	600
Bündel Bolzen		Ein Bündel enthält 10 Stück		5



Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Erz-Drachenschneide (Schwert)	w12 +4	Zweihand, Erzwaffe	50 St	600
Sturmknecht (Axt)	w12 +2	Zweihand, Wucht, Stoßen 1	50 St	600
Witwenmacher (Axt)	w12 +3	Zweihand, Garstig	50 St	600
Kriegerstimme	w10+w2 +1	Zweihand, Weiter Hieb II	60 St	900
Schwere Schlachtklinge (Schwert)	w10+w2 +3	Zweihand, Erzwaffe	65 St	900
Grimmstahl	w10+w2 +2	Zweihand, Garstig	65 St	900
Plankenbrecher (Hammer)	w12+w2 +1	Zweihand, Wucht, Stoßen 1	70 St	1200
Trollfaust (Hammer)	w12+w2 +1	Zweihand, Weiter Hieb I, Garstig	70 St	1200
Heiliger Vollstrecker (Schwert)	w12+w2 +2	Zweihand, Lang	75 St	1200
Roter Wind	w12+w2 +2	Zweihand, Weiter Hieb II	75 St	1200
Gorns Rache (Axt)	w12+w4 +2	Zweihand, Wucht	80 St	1500
Assassinengleve	w12 +1	Stab, Garstig, Agil	45 Ge	600
Alter Richter	w12 +2	Stab, Weite Hiebe I	45 St	650
Bluternter (Armbrust)	2w10 +2	Armbrust(15/50), Garstig	20 St, 25 Intu	400
Silberholz (Armbrust)	2w12 +3	Armbrust(20/60)	30 St, 25 Intu	400
Donnerbringer (Armbrust)	2w12 +4	Armbrust(15/50)	35 St, 25 Intu	600
Krash Morra (Armbrust)	2w10+W2 +3	Armbrust(15/50)	35 St, 30 Intu	900
Drachenjägerarmbrust	2w12+W4 +3	Armbrust(15/50)	40 St, 30 Intu	1250
Bündel Bolzen		Ein Bündel enthält 10 Stück		5



# Waffenhändler - Leichte Waffen I

Name:

27

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Dolch	w2	Einhand, Agil, Einfach	n	5
Wolfsmesser	w4	Einhand, Agil, Garstig	n	12
Nagelkeule	w4 +1	Einhand	15 St	10
Rostiges Schwert	w6	Einhand	10 St	5
Degen	w6 + 1	Einhand, Agil	15 Ge	30
Machete	w6	Einhand, Garstig, Agil	15 Ge	25
Grobes Schwert	w6 +1	Einhand	10 St	20
Steinbrecher	w6	Einhand, Stoßen 1	20 St	40
Kriegsbeil	w4 +2	Einhand	20 St	40
Langschwert	w6 +1	Einhand	25 St	40
Kleines Holzschild	w2	Schild, Einfach	n	10
Pfanne	w2	Schild	n	4
Rundschild	w4	Schild	15 Ausd	20
Lederschild	w4	Schild	20 Ge	20
Gerahmtes Holzschild	w6	Schild	20 St	60
Wappenschild	w6	Schild	20 Ausd	60
Buckler	w6	Schild	25 Ge	60
Kurzbogen	w4	Bogen(8/15), Einfach	n	10
Weidenbogen	w4+1	Bogen(10/20)	15 Ge	10
Jagdbogen	w6	Bogen(12/30)	15 Ge	20
Wolfsreißer (Bogen)	w6	Bogen(12/30), Garstig	25 Ge	35
Kompositbogen	w6 + 1	Bogen(12/30)	20 Ge	35
Bündel Pfeile		Ein Bündel enthält 10 Stück		5



# Waffenhändler - Leichte Waffen II

Name:

28

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Steinbrecher	w6	Einhand, Stoßen 1	20 St	40
Schädelspalter (Axt)	w8	Einhand	30 St	45
Rabenschnabel (Axt/Hammer)	w8 +1	Einhand, Garstig	30 St	70
Langmesser	w8	Einhand, Agil	30 Ge, 15 St	55
Orkhammer	w8	Einhand, Stoßen 1	35 St	60
Orkschlächter (Schwert)	w8 +2	Einhand	35 St	80
Bartaxt	w8	Einhand, Weiter Hieb I	35 St	100
Meisterdegen	w10 +1	Einhand, Agil	40 Ge, 15 St	400
Säbel	w10	Einhand, Garstig, Agil	40 Ge, 15 St	350
Breitschwert	w10	Einhand	35 St	200
Erz-Breitschwert	w10 +1	Einhand, Erzwaffe	40 St	300
Buckler	w6	Schild	25 Ge	60
Nordmar Runenschild	w6	Schild, wirkt auch für MA	25 Ausd	120
Nietenschild	w8	Schild	30 Ausd	100
Spitzbuckler	w8	Schild	30 Ge	100
Ritterschild	w10	Schild	35 St	200
Paladinschild	w10	Schild	35 Ausd	200
Wolfsreißer (Bogen)	w6	Bogen(12/30), Garstig	25 Ge	35
Hornbogen	w8	Bogen(12/30), Stoßen 1	25 Ge	60
Eschenbogen	w8 +2	Bogen(12/30)	30 Ge	80
Langbogen	w8 +1	Bogen(15/50)	30 Ge	70
Waldläuferbogen	w10 +1	Bogen(20/80)	40 Ge	200
Orkreißer (Bogen)	w10	Bogen(12/30), Garstig	50 Ge	200
Bündel Pfeile		Ein Bündel enthält 10 Stück		5





# Waffenhändler - Leichte Waffen III

Name:

29

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Meisterdegen	w10 +1	Einhand, Agil	40 Ge, 15 St	400
Säbel	w10	Einhand, Garstig, Agil	40 Ge, 15 St	350
Erz-Breitschwert	w10 +1	Einhand, Erzwappe	40 St	300
Erz-Drachentöter (Schwert)	w12 +2	Einhand, Erzwappe	50 St	500
Betty (Hammer)	w12	Einhand, Garstig	50 St	500
Rubinklinge (Schwert)	w12 +1	Einhand, Agil	50 Ge, 15 St	550
Nordmarbeil	w12	Einhand, Garstig, Agil	50 Ge, 15 St	550
Nordmar Runenschild	w6	Schild, wirkt auch für MA	25 Ausd	120
Ritterschild	w10	Schild	35 St	200
Paladinschild	w10	Schild	35 Ausd	200
Königsschild	w12	Schild	40 Ausd	450
Großer Orkschild	w12	Schild	45 St	400
Waldläuferbogen	w10 +1	Bogen(20/80)	40 Ge	200
Orkreißer (Bogen)	w10	Bogen(12/30), Garstig	50 Ge	200
Der Nimroder (Bogen)	w10 +2	Bogen(25/90)	45 Ge	250
Sturmbogen	w12 +2	Bogen(20/80)	55 Ge	400
Orkhetzer (Bogen)	w12 +1	Bogen(20/80), Garstig	60 Ge, 20 St	600
Bündel Pfeile		Ein Bündel enthält 10 Stück		5



# Waffenhändler - Leichte Waffen IV

Name:

**30**

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Nordmarbeil	w12	Einhand, Garstig, Agil	50 Ge, 15 St	550
Erz-Drachentöter (Schwert)	w12 +2	Einhand, Erzwappe	50 St	500
Rachenagel	w10+w2	Einhand, Stoßen 1	60 St	1000
Streitschlichter (Hammer)	w10+w2	Einhand, Wucht	60 St	1000
Sturmgeflüster (Axt)	w10+w2	Einhand	60 St	900
Nordmarschwert	w10+w2 +1	Einhand, Agil, Erzwappe	60 Ge	1200
Mondsichel (Schwert)	w10+w4	Einhand, Agil	65 Ge, 20 St	1400
Rabenrecht	w10+w4	Einhand, Garstig	70 St	1400
Innos Zorn (Schwert)	w10+w4	Einhand	70 St	1400
Königsschild	w12	Schild	40 Ausd	450
Großer Orkschild	w12	Schild	45 St	400
Sturmbogen	w12 +2	Bogen(20/80)	55 Ge	400
Orkhetzer (Bogen)	w12 +1	Bogen(20/80), Garstig	60 Ge, 20 St	600
Leiser Tod (Bogen)	w10+w2	Bogen(20/80)	65 Ge, 20 St	900
Dämonensehne (Bogen)	w12+w2	Bogen(20/80)	70 Ge, 20 St	1000
Drachensehne (Bogen)	w12+w4	Bogen(20/80), Garstig	75 Ge, 20 St	1300
Bündel Pfeile		Ein Bündel enthält 10 Stück		5



# Jäger I

Name: \_\_\_\_\_

**31**

Gegenstände	Beschreibung	Wert
Ration: Trockenfleisch	Keine besonderen Effekte. Siehe Rumpelkammer.	4
Fackel	Eine Fackel hält eine Stunde lang und spendet Licht im Umkreis von 4 Feldern.	2
Feuerstein & Eisen	Hiermit kannst du ein Feuer entfachen.	4
Decke	Eine Decke ermöglicht dir in der Wildnis oder bei Kälte gut zu schlafen, solange du ein trockenes Örtchen gefunden hast.	5
Zelt, 5 Personen	Ein Zelt ist sehr nützlich, um in der Wildnis immer einen trockenen Schlafplatz zu haben.	30
Jagdmesser	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen</i> verwenden zu können. Macht 1w4 Schaden.	16
Bündel Pfeile o. Bolzen	Ein Bündel enthält je 10 Stück. Benötigt, um mit Bögen bzw. Armbrüsten zu schießen.	5
Zähne ( 20 )	Ein nützliches Material entnommen von Wildtieren.	Wert = Menge

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Übungsarmbrust	2w4	Armbrust(8/15), Einfach	15 St	16
Jagdarmbrust	2w4 +1	Armbrust(10/20)	15 St	20
Leichte Armbrust	2w6 +1	Armbrust(10/20)	15 St	40
Kopfgeldjägerarmbrust	2w6 +2	Armbrust(10/20)	15 St, 15 Ge	60
Kurzbogen	w4	Bogen(8/15), Einfach	n	10
Weidenbogen	w4+1	Bogen(10/20)	15 Ge	10
Jagdbogen	w6	Bogen(12/30)	15 Ge	20
Wolfsreißer (Bogen)	w6	Bogen(12/30), Garstig	25 Ge	35
Kompositbogen	w6 + 1	Bogen(12/30)	20 Ge	35
Wolfsmesser	w4	Einhand, Agil, Garstig	n	12
Machete	w6	Einhand, Garstig, Agil	15 Ge	25

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Vor.	Wert
Leichte Lederrüstung	2	1	0		-	100





Gegenstände	Beschreibung	Wert
Ration: Trockenfleisch	Keine besonderen Effekte. Siehe Rumpelkammer.	4
Fackel	Eine Fackel hält eine Stunde lang und spendet Licht im Umkreis von 4 <i>Feldern</i> .	2
Feuerstein & Eisen	Hiermit kannst du ein Feuer entfachen.	4
Decke	Eine Decke ermöglicht dir in der Wildnis oder bei Kälte gut zu schlafen, solange du ein trockenes Örtchen gefunden hast.	5
Zelt, 5 Personen	Ein Zelt ist sehr nützlich, um in der Wildnis immer einen trockenen Schlafplatz zu haben.	30
Jagdmesser	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen</i> verwenden zu können. Macht 1w4 Schaden.	16
Bündel Pfeile o. Bolzen	Ein Bündel enthält je 10 Stück. Benötigt, um mit Bögen bzw. Armbrüsten zu schießen.	5
Zähne ( 25 )	Ein nützliches Material entnommen von Wildtieren.	Wert = Menge
Fell ( 20 )	Ein nützliches Material entnommen von Wildtieren.	

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Kriegsarmbrust	2w8 +1	Armbrust(10/20), Stoßen 1	20 St, 15 Ge	200
Bestienjägerarmbrust	2w8 +2	Armbrust(10/20)	20 St, 15 Ge	200
Nordmararmbrust	2w10 +1	Armbrust(20/80)	20 St, 25 Intu	320
Hornbogen	w8	Bogen(12/30), Stoßen 1	25 Ge	60
Eschenbogen	w8 +2	Bogen(12/30)	30 Ge	80
Langbogen	w8 +1	Bogen(15/50)	30 Ge	70
Waldläuferbogen	w10 +1	Bogen(20/80)	40 Ge	200
Orkreißer (Bogen)	w10	Bogen(12/30), Garstig	50 Ge	200
Langmesser	w8	Einhand, Agil	30 Ge, 15 St	55
Meisterdegen	w10 +1	Einhand, Agil	40 Ge, 15 St	400
Säbel	w10	Einhand, Garstig, Agil	40 Ge, 15 St	350



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Ration: Trockenfleisch	Keine besonderen Effekte. Siehe Rumpelkammer.	4
Fackel	Eine Fackel hält eine Stunde lang und spendet Licht im Umkreis von 4 <i>Feldern</i> .	2
Feuerstein & Eisen	Hiermit kannst du ein Feuer entfachen.	4
Decke	Eine Decke ermöglicht dir in der Wildnis oder bei Kälte gut zu schlafen, solange du ein trockenes Örtchen gefunden hast.	5
Zelt, 5 Personen	Ein Zelt ist sehr nützlich, um in der Wildnis immer einen trockenen Schlafplatz zu haben.	30
Jagdmesser	Benötigt, um die <i>Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen</i> verwenden zu können. Macht 1w4 Schaden.	16
Bündel Pfeile o. Bolzen	Ein Bündel enthält je 10 Stück. Benötigt, um mit Bögen bzw. Armbrüsten zu schießen.	5
Zähne ( 30 )	Ein nützliches Material entnommen von Wildtieren.	Wert = Menge
Fell ( 30 )	Ein nützliches Material entnommen von Wildtieren.	
Panzer ( 25 )	Ein nützliches Material entnommen von Wildtieren.	

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Bluterter (Armbrust)	2w10 +2	Armbrust(15/50), Garstig	20 St, 25 Intu	400
Trollferse	2w10	Armbrust(10/20), Wucht	20 St, 25 Intu	400
Silberholz (Armbrust)	2w12 +3	Armbrust(20/60)	30 St, 25 Intu	400
Donnerbringer (Armbrust)	2w12 +4	Armbrust(15/50)	35 St, 25 Intu	600
Der Nimroder (Bogen)	w10 +2	Bogen(25/90)	45 Ge	250
Sturmbogen	w12 +2	Bogen(20/80)	55 Ge	400
Orkhetzer (Bogen)	w12 +1	Bogen(20/80), Garstig	60 Ge, 20 St	600
Leiser Tod (Bogen)	w10+w2	Bogen(20/80)	65 Ge, 20 St	900
Rubinklinge (Schwert)	w12 +1	Einhand, Agil	50 Ge, 15 St	550
Nordmarbeil	w12	Einhand, Garstig, Agil	50 Ge, 15 St	550
Nordmarschwert	w10+w2 +1	Einhand, Agil, Erzwanne	60 Ge	1200



# Zwielichtiger Händler I

Name:

**34**

Gegenstände	Beschreibung	Wert
Kapuzenumhang	Kann genutzt werden, um sich unerkannt unter Leute zu begeben oder die Rüstung zu verbergen.	10
Seil 2m, 5m, 10m	Seile eignen sich für allerlei Dinge, z.B. um zu klettern oder Gefangene zu fesseln.	8, 16, 32
Sumpfkrautstängel	2 Sorten. Bewirkt einen kurzweiligen Rausch. Es gibt abertausende von speziellen Sorten, deren Wirkung länger & intensiver und deren Handelswert höher ist. Die Wirkung ist auch abhängig vom üblichen Konsum des Rauchers. Siehe Rumpelkammer.	5 und 20
Laterne	Laternen spenden Licht im Umkreis von 3 <i>Feldern</i> . Laternen erlöschen bei Wind und Wetter nicht. Auch ist ihr Licht kontrollierbar: Indem der Benutzer die Laterne teilweise abdeckt, entscheidet er, wohin und wie weit das Licht strahlt, was unauffälliger als eine Fackel ist.	10
Dietrich ( 5 )	Wird benutzt, um Schlösser zu öffnen.	10

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Wolfsmesser	w4	Einhand, Agil, Garstig	n	12
Degen	w6 + 1	Einhand, Agil	15 Ge	30
Machete	w6	Einhand, Garstig, Agil	15 Ge	25
Wolfsreißer (Bogen)	w6	Bogen(12/30), Garstig	25 Ge	35
Kopfgeldjägerarmbrust	2w6 +2	Armbrust(10/20)	15 St, 15 Ge	60

Runen & Spruchrollen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Goblinskelett ( 2 )	/	1	/	15 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein Goblinskelett.	20
Lähmen ( 1 )	Konz	3	/	7+7 Mana, Hindern, Steigerbar: 2xHindern	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> .	20
Windfaust ( 2 )	Konz	2	w6	4 Mana, FL-Kegel 2, Stoßen 3	n	25
Weiter Sprung ( 1 )	/	10	/	5 Mana	Der nächste Sprung der verzauberten Figur ist 4-mal weiter und höher.	80
Rune - Blitz	Konz		+1	2 Mana, Kette 2	1. Kreis	50





# Zwielichtiger Händler II

Name:

35

Gegenstände	Beschreibung	Wert
Kapuzenumhang	Kann genutzt werden, um sich unerkannt unter Leute zu begeben oder die Rüstung zu verbergen.	10
Seil 2m, 5m, 10m	Seile eignen sich für allerlei Dinge, z.B. um zu klettern oder Gefangene zu fesseln.	8, 16, 32
Sumpfkrautstängel	3 Sorten. Siehe Rumpelkammer oder Zwielichtiger Händler I. Die 50er-Variante ist nichts für jungfräuliche Lungen und der Konsum zieht Konsequenzen mit sich.	5, 20 und 50
Schnaps: Gelbe Galle	Intensive Variante mit dem Geschmack von Lampenöl. Besser für Wundbehandlung als zum Verzehr.	30
Laterne	Siehe Rumpelkammer	10
Kletterstiegen - 5 Stück	Diese eisernen Haken können mit einem Hammer in eine Wand geschlagen werden, um an ihnen hinauf klettern zu können.	15
Dietrich ( 8 )	Wird benutzt, um Schlösser zu öffnen.	10

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Langmesser	w8	Einhand, Agil	30 Ge, 15 St	55
Meisterdegen	w10 +1	Einhand, Agil	40 Ge, 15 St	400
Säbel	w10	Einhand, Garstig, Agil	40 Ge, 15 St	350

Runen & Spruchrollen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Niederes Skelett ( 2 )	/	1	/	25 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein niederes Skelett.	40
Schlösser öffnen ( 2 )	/	1	/	1+1+... Mana, Steigerbar: weiterer <i>Schalter</i>	Öffnet einen <i>Schalter</i> . Jede weitere <i>Steigerung</i> öffnet den nächsten <i>Schalter</i> .	15
Telekinese ( 3 )	/	1	/	3+12+65 Mana, Steigerbar: größere Objekte	Siehe Rumpelkammer	20
Rune - Kugelblitz	Konz		w6 +4	3+5+2+2 Mana, Steigerbar: +1, +w2, +w4, +w6 Schaden	2. Kreis - Die Steigerung diese Zaubers ist gestaffelt: Erst +1, dann +w2, +w4 und +w6 Schaden. Die letzte Steigerung benötigt außerdem eine weitere <i>Aktion</i> .	80
Rune - Lähmen	Konz		/	7+7 Mana, Hindern, Steigerbar: 2xHindern	2. Kreis - Gegen <i>Mentale Abwehr</i> .	80



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Kapuzenumhang	Kann genutzt werden, um sich unerkant unter Leute zu begeben oder die Rüstung zu verbergen.	10
Seil 2m, 5m, 10m	Seile eignen sich für allerlei Dinge, z.B. um zu klettern oder Gefangene zu fesseln.	8, 16, 32
Sumpfkrautstängel	3 Sorten. Siehe Rumpelkammer. Die 50er-Variante ist nichts für jungfräuliche Lungen und der Konsum zieht Konsequenzen mit sich.	5, 20 und 50
Schnaps: Das grüne Grauen	Vermutlich 80% Alkohol und 20% Blutfliegengift. Es werden Spätwirkungen nachgesagt.	50
Laterne	Siehe Rumpelkammer	10
5 Stück Kletterstiegen	Diese eisernen Haken können mit einem Hammer in eine Wand geschlagen werden, um an ihnen hinauf klettern zu können.	15
Dietrich ( 12 )	Wird benutzt, um Schlösser zu öffnen.	10

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Langmesser	w8	Einhand, Agil	30 Ge, 15 St	55
Meisterdegen	w10 +1	Einhand, Agil	40 Ge, 15 St	400
Säbel	w10	Einhand, Garstig, Agil	40 Ge, 15 St	350

Runen & Spruchrollen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Skelett ( 2 )	/	1	/	40 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein Skelett.	70
Schlösser öffnen	/	1	/	1+1+... Mana, Steigerbar: weiterer <i>Schalter</i>	Öffnet einen <i>Schalter</i> . Jede weitere <i>Steigerung</i> öffnet den nächsten <i>Schalter</i> .	15
Beliars Schatten ( 2 )	/	1	/	Dauer 5, FL-Kreis 3	Eine Wolke dichten magischen Nebels entsteht. Siehe Rumpelkammer	40
Rune - Telekinese	/		/	3+12+65 Mana, Steigerbar: größere Objekte	Verwendbar um ein Objekt aus der Ferne zu bewegen. Siehe Rumpelkammer	120
Rune - Kettenblitz	Konz		w6 +2	5 Mana, Kette 3		120
Rune - Schlaf	Konz		/	10 Mana, Dauer 10	Das Ziel fällt in tiefen Schlaf. Siehe Rumpelkammer	120



# Zwielichtiger Händler IV

Name:

37

Gegenstände	Beschreibung	Wert
Kapuzenumhang	Kann genutzt werden, um sich unerkannt unter Leute zu begeben oder die Rüstung zu verbergen.	10
Seil 2m, 5m, 10m	Seile eignen sich für allerlei Dinge, z.B. um zu klettern oder Gefangene zu fesseln.	8, 16, 32
Sumpfkrautstängel	4 Sorten. Siehe Rumpelkammer. Die 50er-Variante ist nichts für jungfräuliche Lungen. Die 100er-Variante bringt einen ausgewachsenen Troll zum Lachen – oder macht ihn hungrig.	5, 20, 50 und 100
Laterne	Siehe Rumpelkammer	10
5 Stück Kletterstiegen	Siehe Rumpelkammer	15
Dietrich	Wird benutzt, um Schlösser zu öffnen.	10

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Rubinklinge (Schwert)	w12 +1	Einhand, Agil	50 Ge, 15 St	550
Nordmarbeil	w12	Einhand, Garstig, Agil	50 Ge, 15 St	550
Mondsichel (Schwert)	w10+w4	Einhand, Agil	65 Ge, 20 St	1400

Runen & Spruchrollen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Schattenkrieger ( 1 )	/	1	/	65 Mana, 2 Aktionen	Beschwört einen Schattenkrieger.	150
Energie Rauben ( 5 )	Konz	2	w6	10 Mana, Hindern	VS <i>Mentale Abwehr</i> . Dem Ziel wird <i>Mana</i> in der Höhe des zugefügten Schadens abgezogen und dir gegeben.	60
Rune - Beliaars Schatten	/	/	/	Dauer 5, FL-Kreis 3	Eine Wolke dichten magischen Nebels entsteht. Siehe Rumpelkammer	40
Rune - Telekinese	/	/	/	3+12+65 Mana, Steigerbar: größere Objekte	Verwendbar um ein Objekt aus der Ferne zu bewegen. Siehe Rumpelkammer	120
Rune - Blitzschlag	Konz	/	w12	10+4+6 Mana, Steigerbar: +w10 Schaden		160
Rune - Schlaf	Konz	/	/	10 Mana, Dauer 10	Das Ziel fällt in tiefen Schlaf. Siehe Rumpelkammer	120
Rune - Angst	Konz	/	/	5+15 Mana, Steigerbar	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Siehe Rumpelkammer	140





Gegenstände		Beschreibung	Wert	
Kl. Heiltrank		Stellt 3W4 TP wieder her.	10	
Mitl. Heiltrank ( 3 )		Stellt 4w4 TP wieder her.	15	
Kl. Manatrank		Stellt 2w4 Mana wieder her.	10	
Mitl. Manatrank ( 3 )		Stellt 3w4 Mana wieder her.	15	
Trank der Unterwasseratmung ( 2 )		Schmeckt nach altem Fisch und salzigen Algen. Gewährt die Fähigkeit für 5 Minuten Unterwasser zu atmen, indem man den Mund öffnet und das Wasser in die Mundhöhle strömen lässt. Enthält 3 Schlücke.	30	
Trinkschlauch		Überall, wo es Frischwasser gibt, auffüllbar: Max-(3/3). 1/3 des Schlauchs genügt für eine Mahlzeit.	10	
Wein		2 Sorten. Ein Tropfen für wahre Feinschmecker - es sei denn, man serviert die billige Variante. Der 30er-Wein regeneriert nach Ablauf eines 30-minütigen Timers 1w4 Mana.	10 oder 30	
Heilkräuter ( 20 )		Diese Kräuter werden verwendet, Heiltränke zu brauen.	Wert = Menge	
Manakräuter ( 15 )		Diese Kräuter werden verwendet, Manatränke zu brauen.	Wert = Menge	
Herrscherkraut ( 1 )		Dieses Kraut wird verwendet, um Tränke für Erschöpfung und permanente Tränke für TP zu brauen.	40	
Flammenbeere ( 1 )		Dieses Kraut wird verwendet, um Tränke für Erschöpfung und permanente Tränke für Mana zu brauen.	40	
Spruchrollen	Anwendungen	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Sanfter Fall ( 1 )	1	10 Mana, FL-Umkreis 3, Dauer: 1 Minute	Betrifft dich und alle Figuren in deinem Umkreis. Fallen geschieht nun nur noch mit halber Geschwindigkeit. Alle Betroffenen nehmen keinen Fallschaden. Springt man in eine Richtung, so gleitet man mit ungefähr 1 Feld abwärts alle 4 Felder vorwärts.	30
Goblinskelett ( 2 )	1	15 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein Goblinskelett.	20
Licht	5	1+2 Mana, Steigerbar: +5 Felder Licht	5 Felder Wirkungsweite, Siehe Rumpelkammer	5



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Mitl. Heiltrank	Stellt 4w4 TP wieder her.	15
Gro. Heiltrank ( 3 )	Stellt 4w6 TP wieder her.	30
Mitl. Manatrank	Stellt 3w4 Mana wieder her.	15
Gro. Manatrank ( 3 )	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Trank der Unterwasseratmung	Schmeckt nach altem Fisch und salzigen Algen. Gewährt die Fähigkeit für 5 Minuten Unterwasser zu atmen, indem man den Mund öffnet und das Wasser in die Mundhöhle strömen lässt. Enthält 3 Schlücke.	30
Trinkschlauch	Überall, wo es Frischwasser gibt, auffüllbar: Max-(3/3). 1/3 des Schlauchs genügt für eine Mahlzeit.	10
Wein	3 Sorten. Der 30er-Wein regeneriert nach einem 30min. Timer 1w4 und der 60er 2w4 <i>Mana</i> .	10, 30 oder 60
Heilkräuter ( 25 )	Diese Kräuter werden verwendet, Heiltränke zu brauen.	Wert = Menge
Manakräuter ( 20 )	Diese Kräuter werden verwendet, Manatränke zu brauen.	Wert = Menge
Herrscherkraut ( 1 )	Dieses Kraut wird verwendet, um Tränke für Erschöpfung und permanente Tränke für TP zu brauen.	40
Drachenzwurzel ( 1 )	Dieses Kraut wird verwendet, um permanente Tränke für Stärke zu brauen.	50
Kronstöckel ( 1 )	Dieses Kraut wird verwendet, um permanente Tränke zu brauen.	100

Spruchrollen & Runen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Weiter Sprung ( 1 )	/	10	/	5 Mana	Der nächste Sprung der verzauberten Figur ist 4-mal weiter und höher.	80
Monster Schrumpfen ( 1 )	/	1	/	25 Mana, Dauer: 1 Minute	Automatischer <i>Treffer</i> . Tauscht alle Werte des Ziels mit denen einer Riesenratte. Nur gegen nicht-magische, riesige Monster anwendbar, sowie Trolle & Schattenläufer, jedoch nicht Drachen & Golems.	250
Rune - Windfaust	Konz	/	w6	4 Mana, FL-Kegel 2, Stoßen 3	2. Kreis der Magie	100



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Gro. Heiltrank	Stellt 4w6 TP wieder her.	30
Starker Heiltrank ( 3 )	Stellt 5w6 TP wieder her.	50
Mächtiger Heiltrank ( 1 )	Stellt 5w6+1w12 TP wieder her.	80
Gro. Manatrank	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Starker Manatrank ( 3 )	Stellt 4w6 Mana wieder her.	50
Mächtiger Manatrank ( 1 )	Stellt 5w6 Mana wieder her.	80
Wein	4 Sorten. Der 30er-Wein regeneriert nach einem 30min. Timer 1w4, der 60er 2w4, der 100er 3w6 <i>Mana</i> .	10, 30, 60 oder 100
Heilkräuter ( 25 )	Diese Kräuter werden verwendet, Heiltränke zu brauen.	Wert = Menge
Manakräuter ( 30 )	Diese Kräuter werden verwendet, Manatränke zu brauen.	Wert = Menge
Flammenbeere ( 1 )	Dieses Kraut wird verwendet, um Tränke für Erschöpfung und permanente Tränke für Mana zu brauen.	40
Königsdistel ( 1 )	Dieses Kraut wird verwendet, um permanente Tränke für Konzentration zu brauen.	50
Kronstöckel ( 2 )	Dieses Kraut wird verwendet, um permanente Tränke zu brauen.	100

Spruchrollen & Runen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Monster Schrumpfen ( 1 )	/	1	/	25 Mana, Dauer: 1 Minute	Automatischer <i>Treffer</i> . Tauscht alle Werte des Ziels mit denen einer Riesenratte. Siehe Rumpelkammer	250
Rune - Windfaust	Konz	/	w6	4 Mana, FL-Kegel 2, Stoßen 3	2. Kreis der Magie	100
Tiere besänftigen ( 2 )	/	2	/	15 Mana, Dauer: 10 Minuten	Nur auf Wildtiere anwendbar. Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Siehe Rumpelkammer	50





Gegenstände	Beschreibung	Wert
Gro. Heiltrank	Stellt 4w6 TP wieder her.	30
Starker Heiltrank	Stellt 5w6 TP wieder her.	50
Mächtiger Heiltrank ( 5 )	Stellt 5w6+1w12 TP wieder her.	80
Großer Manatrank	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Starker Manatrank	Stellt 4w6 Mana wieder her.	50
Mächtiger Manatrank ( 5 )	Stellt 5w6 Mana wieder her.	80
Wein	5 Sorten. Der 30er-Wein regeneriert nach einem 30min. Timer 1w4, der 60er 2w4, der 100er 3w6, der 200er 6w6 <i>Mana</i> .	10, 30, 60, 100 oder 200
Heilkräuter	Diese Kräuter werden verwendet, Heiltränke zu brauen.	Wert = Menge
Manakräuter	Diese Kräuter werden verwendet, Manatränke zu brauen.	Wert = Menge
Flammenbeere ( 1 )	Dieses Kraut wird verwendet, um Tränke für Erschöpfung und permanente Tränke für Mana zu brauen.	40
Goblinbeere ( 1 )	Dieses Kraut wird verwendet, um permanente Tränke für Stärke zu brauen.	50
Kronstöckel ( 3 )	Dieses Kraut wird verwendet, um permanente Tränke zu brauen.	100

Spruchrollen & Runen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Puppenspieler ( 3 )	/	3	/	8 Mana	Bewegt eine verbündete Figur um 3 <i>Felder</i> . Siehe Rumpelkammer	60
Rune - Windhose	Konz	/	/	5 Mana, FL-Kreis 3, Hindern	2. Kreis der Magie	100
Untote Vernichten ( 2 )	/	1	3w4+3w6+3w8	20 Mana	Automatischer <i>Treffer</i> . Nur gegen untote Figuren anwendbar.	180



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Sumpfkrautstängel	4 Sorten. Siehe Rumpelkammer. Die 50er-Variante ist nichts für jungfräuliche Lungen. Die 100er-Variante bringt einen ausgewachsenen Troll zum Lachen – oder macht ihn hungrig.	5, 20, 50 und 100
Schnaps: Milder Sumpfgeist	Ein deftiger Schnaps, der in der Regel dazu verwendet wird, die Wirkung von Sumpfkraut zu intensivieren. Löst manchmal Halluzinationen aus.	20
Kleiner Manatrank	Stellt 2w4 Mana wieder her.	10
Mittlerer Manatrank ( 3 )	Stellt 3w4 Mana wieder her.	15
Großer Manatrank ( 1 )	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30

Kreis - Rune	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
I - Licht	/	/	1+2 Mana, Steigerbar: +5 Felder Wirkungsweite	Erschafft eine Lichtquelle, die über dem Kopf des Ziels schwebt. Siehe Rumpelkammer	30
I - Schlösser öffnen	/	/	1+1+... Mana, Steigerbar: weiterer <i>Schalter</i>	Öffnet einen <i>Schalter</i> . Jede weitere <i>Steigerung</i> öffnet den nächsten <i>Schalter</i> .	50
II - Windfaust	Konz	w6	4 Mana, FL-Kegel 2, Stoßen 3		100
II - Telekinese	/	/	3+12+65 Mana, Steigerbar: größere Objekte	Bewege ein Objekt durch die Lüfte. Siehe Rumpelkammer	120

Spruchrollen	Att.	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Tiere besänftigen	Intu	2	/	15 Mana, Dauer: 10 Minuten	Nur auf Wildtiere anwendbar. Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Siehe Rumpelkammer	50
Sanfter Fall	/	1	/	10 Mana, FL-Umkreis 3, Dauer: 1 Minute	Betrifft dich und alle Figuren im Umkreis. Fallen geschieht nun nur noch mit halber Geschwindigkeit. Siehe Rumpelkammer	30
Federflug I	/	1	/	5 Mana, Dauer: 6s	Das Ziel wird federleicht. Siehe Rumpelkammer	30



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Sumpfkrautstängel	5 Sorten. Siehe Rumpelkammer. 50er- und 100er-Variante: Siehe Guru I. Die 250er-Variante trägt den Namen ‚Der gaffende Goblin‘: Unter ihrem Einfluss verrollt man die Augen und zieht die seltsamsten Grimassen. Einige Gurus behaupten, dass man unter dem Einfluss des gaffenden Goblins immer die Wahrheit spricht – bloß sind die glucksenden Geräusche und wahllosen Wortreihen nur schwer zu entziffern.	5, 20, 50, 100 und 250
Schnaps: Echter Sumpfgeist	Dieser Schnaps löst in Kombination mit Sumpfkraut Halluzinationen und Visionen aus.	40
Mittlerer Manatrank	Stellt 3w4 Mana wieder her.	15
Großer Manatrank ( 5 )	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30

Kreis - Rune	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
II - Windfaust	Konz	w6	4 Mana, FL-Kegel 2, Stoßen 3		100
II - Telekinese	/	/	3+12+65 Mana, Steigerbar: größere Objekte	Bewege ein Objekt durch die Lüfte. Siehe Rumpelkammer	120
II - Windhose	Konz	/	5 Mana, FL-Kreis 3, Hindern	Betrifft alle Figuren im Bereich	100
II - Schlaf	Konz	/	10 Mana, Dauer 10	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Das Ziel fällt in tiefen Schlaf. Siehe Rumpelkammer	120
IV - Puppenspieler	/	/	8 Mana	Bewegt eine verbündete Figur 3 <i>Felder</i> . Siehe Rumpelkammer	140

Spruchrollen	Att.	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
Federflug II	/	1	/	5 Mana, Dauer: 12s	Das Ziel wird federleicht. Siehe Rumpelkammer	50
Geistwandeln	/	1	/	15 Mana, Dauer: 2 Minuten	Löst den Geist aus dem Körper: Du kannst ungesehen in dieser immateriellen Form wandeln. Siehe Rumpelkammer	40
Monster Schrumpfen	/	1	/	25 Mana, Dauer: 1 Minute	Automatischer <i>Treffer</i> . Tauscht alle Werte des Ziels mit denen einer Riesenratte. Siehe Rumpelkammer	250



Gegenstände	Beschreibung			Wert	
Wein	3 Sorten. Der 30er-Wein regeneriert nach einem 30min. Timer 1w4 und der 60er 2w4 <i>Mana</i> .			10, 30 oder 60	
Kleiner Manatrank	Stellt 2w4 Mana wieder her.			10	
Mittlerer Manatrank ( 2 )	Stellt 3w4 Mana wieder her.			15	
Großer Manatrank ( 1 )	Stellt 3w6 Mana wieder her.			30	
Buch: Der I. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der I. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).			25	
Buch: Der II. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der II. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).			50	
Waffen	Schaden	Eigenschaften		Vor.	Wert
Kampfstab	w2	Stab, Agil, Einfach		n	10
Beschlagener Kampfstab	w4	Stab, Agil		n	60
Magierstab I	w4	Magischer Stab		15 Konz	70
Novizenstock Feuer	w2	Magischer Stab, 3x Feuerpfeil pro Tag		15 Konz	50
Stab ewigen Lichts I	w4	Magischer Stab, Wirkt den Zauber ‚Licht‘ mit einer Wirkungsweite von 6 <i>Feldern</i>		15 Erf	150
Kreis - Rune	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
I - Kleine Heilung	Erf	w4 +1	2 Mana	Heilzauber	80
I - Feuerpfeil	Konz	w4 +1	2 Mana		50
I - Innos Segen	/	/	10 Mana, FL-Umkreis 3	Siehe Rumpelkammer. Alle Verbündeten im Umkreis erhalten +1w2 auf den ersten Wurf ihres <i>Zuges</i> .	50
II - Mittlere Heilung	Erf	w8 +2	3+3+3 Mana, Steigerbar: +w6	Heilzauber	140
II - Feuerball	Konz	w6	3+4+4 Mana, Steigerbar: +w4 Schaden		80
II - Kleiner Feuersturm	Konz	w2	4 Mana, FL-Kreis 1	Das Ziel im Zentrum des Zaubers erhält +1w8 Schaden.	100
Spr.rolle: Weiter Sprung	/	/	5 Mana, 10 Anwd	Der nächste Sprung der verzauberten Figur ist 4-mal weiter und höher.	80



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Wein	4 Sorten. Der 30er-Wein regeneriert nach 30min. 1w4, der 60er 2w4, der 100er 3w6 <i>Mana</i> .	10, 30, 60 oder 100
Mittlerer Manatrank	Stellt 3w4 Mana wieder her.	15
Großer Manatrank	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Starker Manatrank ( 3 )	Stellt 4w6 Mana wieder her.	50
Buch: Der III. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der III. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	75
Buch: Der IV. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der IV. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	100

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Magierstab II	w6	Magischer Stab	25 Konz	150
Stab des heiligen Feuers I	w4	Magischer Stab, +1w2 für Schaden v. Feuerzaubern	20 Konz	300
Stab des Heilers I	w4	Magischer Stab, +1w2 für alle Heilzauber	20 Erf	200
Fokusstab I	w6	Magischer Stab, 2x pro Tag freie Steigerung von Zaubern	30 Intu	250
Stab ewigen Lichts II	w8	Magischer Stab, Besonders: Wirkt den Zauber ‚Licht‘ mit einer Wirkungsweite von 8 <i>Feldern</i>	20 Erf	200

Kreis - Rune	Attribut	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
III - Aura der Heilung	Erf	w4	10 Mana, FL-Umkreis 3, Dauer 3	Heilzauber	120
III - Mittl. Feuersturm	Konz	w6 +1	6 Mana, FL-Kreis 1	Das Ziel im Zentrum des Zaubers erhält +1w10 Schaden.	120
IV - Große Heilung	Erf	w12 +3	5+4+4 Mana, Steigerbar: +w8	Heilzauber	140
IV - Großer Feuerball	Konz	w10 +1	4+5+5+6 Mana, Steigerbar: +w6 Schaden		200
IV - Innos Atem	Konz	2w4	8+6 Mana, Stoßen 2, Steigerbar: +w6 Schaden, FL-Kegel 3		140
Spr.rolle: Federflug I	/	/	5 Mana, Dauer: 6s, 1 Anwd	Das Ziel wird federleicht. Siehe Rumpelkammer	30
Spr.rolle: Federflug II	/	/	5 Mana, Dauer: 12s, 1 Anwd		50



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Wein	3 Sorten. Der 60er-Wein regeneriert nach 30min. 2w4, der 100er 3w6, der 200er 6w6 <i>Mana</i> .	60, 100 oder 200
Großer Manatrank	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Starker Manatrank	Stellt 4w6 Mana wieder her.	50
Mächtiger Manatrank ( 3 )	Stellt 5w6 Mana wieder her.	80
Buch: Der V. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der V. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	150

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Magierstab III	w10	Magischer Stab	35 Konz	350
Stab des heiligen Feuers II	w4	Magischer Stab, +1w4 für Schaden v. Feuerzaubern	30 Konz	500
Stab des heiligen Feuers III	w4	Magischer Stab, +1w6 für Schaden v. Feuerzaubern	40 Konz	800
Stab des Heilers II	w4	Magischer Stab, +1w4 für alle Heilzauber	30 Erf	400
Stab des Heilers III	w4	Magischer Stab, +1w6 für alle Heilzauber	40 Erf	700
Fokusstab II	w6	Magischer Stab, 5x pro Tag freie Steigerung von Zaubern	30 Intu	600
Stab ewigen Lichts III	w10	Magischer Stab, Besonders: Wirkt den Zauber ‚Licht‘ mit einer Wirkungsweite von 10 <i>Feldern</i>	30 Erf	400

Kreis - Rune	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
V - Großer Feuersturm	Konz	w10 +3	12 Mana, FL-Kreis 2	Das Ziel im Zentrum des Zaubers erhält +2w6 Schaden.	400
VI - Feuerregen	Konz	3w6	30 Mana, FL-Umkreis 5, Dauer 3	Dieser Zauber trifft keine Verbündeten. Der Feuerregen folgt dem Zaubernenden, wenn er sich bewegt.	400
VI - Innos Wort	Konz	/	30 Mana	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Führe 1 <i>Aktion</i> mit der Figur deines Ziels aus. Siehe Rumpelkammer	400
Spr.r.: Untote Vernichten	/	3w4+3w6+3w8	20 Mana, 1 Anwd	Automatischer <i>Treffer</i> . Nur gegen untote Figuren.	180
Spr.rolle: Seelenrettung	/	/	70 Mana, 1 Anwd	Wiederbelebungszauber. Siehe Rumpelkammer	500





Gegenstände	Beschreibung	Wert
Wein	3 Sorten. Der 30er-Wein regeneriert nach einem 30min. Timer 1w4 und der 60er 2w4 <i>Mana</i> .	10, 30 oder 60
Kleiner Manatrank	Stellt 2w4 Mana wieder her.	10
Mittlerer Manatrank ( 2 )	Stellt 3w4 Mana wieder her.	15
Großer Manatrank ( 1 )	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Buch: Der I. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der I. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	25
Buch: Der II. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der II. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	50

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Kampfstab	w2	Stab, Agil, Einfach	n	10
Beschlagener Kampfstab	w4	Stab, Agil	n	60
Magierstab I	w4	Magischer Stab	15 Konz	70
Novizenstock Eis	w2	Magischer Stab, 3x Eissplitter pro Tag	15 Konz	50
Stab ewigen Lichts I	w4	Magischer Stab, wirkt den Zauber ‚Licht‘ mit einer Wirkungsweite von 6 <i>Feldern</i>	15 Erf	150

Kreis - Rune	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
I - Kleine Heilung	Erf	w4 +1	2 Mana	Heilzauber	80
I - Eissplitter	Konz	w2	2 Mana, Verlangsamten 1		50
I - Adanos Gunst	Erf	/	4+6 Mana, Kette 2, Steigerbar: Kette 4	Siehe Rumpelkammer. Alle Ziele erhalten einen <i>kleinen Vorteil</i> auf den ersten Wurf ihres Zuges.	70
I - Geysir	Konz	2w2 +1	5 Mana, FL-Strahl 4, Stoßen 1		100
II - Mittlere Heilung	Erf	w8 +2	3+3+3 Mana, Steigerbar: +w6	Heilzauber	140
II - Eispfeil	Konz	w6	3 Mana, Verlangsamten 2		80
II - Bodenfrost	/	/	10 Mana, FL-Pfad 8, Dauer 10	Betroffene <i>Felder</i> gelten für alle Figuren außer dich als <i>schwieriges Terrain</i> . Forcierte Bewegungen über diese <i>Felder</i> bringen Figuren zu Fall.	100



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Wein	4 Sorten. Der 30er-Wein regeneriert nach 30min. 1w4, der 60er 2w4, der 100er 3w6 <i>Mana</i> .	10, 30, 60 oder 100
Mittlerer Manatrank	Stellt 3w4 Mana wieder her.	15
Großer Manatrank	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Starker Manatrank ( 3 )	Stellt 4w6 Mana wieder her.	50
Buch: Der III. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der III. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	75
Buch: Der IV. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der IV. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	100

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Magierstab II	w6	Magischer Stab	25 Konz	150
Stab des Wassers I	w4	Magischer Stab, +1w4 für Schaden v. Wasser-/Eiszaubern	20 Konz	300
Stab des Heilers I	w4	Magischer Stab, +1w2 für alle Heilzauber	20 Erf	200
Fokusstab I	w6	Magischer Stab, 2x pro Tag freie Steigerung von Zaubern	30 Intu	250
Stab ewigen Lichts II	w8	Magischer Stab, Besonders: Wirkt den Zauber ‚Licht‘ mit einer Wirkungsweite von 8 <i>Feldern</i>	20 Erf	200

Kreis - Rune	Attribut	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
III - Eisblock	Konz	w4	6+6 Mana, Aussetzen 1, Steigerbar: Aussetzen +1	Eingefrorene Figuren können nicht angegriffen werden. Siehe Rumpelkammer	140
III - Eislanze	Konz	w8	4 Mana, Stoßen 1	Stößt auch Figuren hinter dem Ziel dieses Zaubers. Siehe Rumpelkammer	100
IV - Große Eislanze	Konz	w10	6 Mana, Stoßen 3	Siehe oben	140
IV - Hagelsturm	Konz	2w4	15 Mana, FL-Kreis 4, Verlangsamten 2, Dauer 4		200
Spr.rolle: Tiere besänftigen	Intu	/	15 Mana, Dauer: 10 Minuten, 2 Anwd	Nur auf Wildtiere anwendbar. Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Siehe Rumpelkammer deines Ziels.	50



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Wein	3 Sorten. Der 60er-Wein regeneriert nach 30min. 2w4, der 100er 3w6, der 200er 6w6 <i>Mana</i> .	60, 100 oder 200
Großer Manatrank	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Starker Manatrank	Stellt 4w6 Mana wieder her.	50
Mächtiger Manatrank ( 3 )	Stellt 5w6 Mana wieder her.	80
Buch: Der V. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der V. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	150

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Magierstab III	w10	Magischer Stab	35 Konz	350
Stab des Wassers II	w4	Magischer Stab, +1w4 für Schaden v. Wasser-/Eiszaubern	30 Konz	500
Stab des Wassers III	w4	Magischer Stab, +1w6 für Schaden v. Wasser-/Eiszaubern	40 Konz	800
Stab des Heilers II	w4	Magischer Stab, +1w4 für alle Heilzauber	30 Erf	400
Stab des Heilers III	w4	Magischer Stab, +1w6 für alle Heilzauber	40 Erf	700
Fokusstab II	w6	Magischer Stab, 5x pro Tag freie Steigerung von Zaubern	30 Intu	600
Stab ewigen Lichts III	w10	Magischer Stab, Besonders: Wirkt den Zauber ‚Licht‘ mit einer Wirkungsweite von 10 <i>Feldern</i>	30 Erf	400

Kreis - Rune	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
V - Eismauer	Konz	w12	25 Mana, FL-Pfad 5, Aussetzen 2, Dauer 10	Beschwört eine massive, 3 Meter hohe Mauer aus Eis. Siehe Rumpelkammer	240
V - Welle der Heilung	Erf	3w6	15 Mana, Kette 3	Heilzauber	240
VI - Eiswelle	Konz	w6	15 Mana, FL-Umkreis 5, Aussetzen 1	Betrifft keine Verbündeten. Gleicher Effekt wie ‚Eisblock‘. Siehe Rumpelkammer	400
VI - Zeitglocke	/	/	20 Mana / Runde, 2 Aktionen, Verlangsamten/2, Hindern, FL-Kreis 4	Der Zaubernde erschafft eine blau schillernde Glocke, in der Zeit nur halb so schnell vergeht. Zauber wird kanalisiert. Siehe Rumpelkammer	500
Spr.rolle: Seelenrettung	/	/	70 Mana, 1 Anwd	Wiederbelebungszauber. Siehe Rumpelkammer	500





Gegenstände	Beschreibung	Wert
Kleiner Manatrank	Stellt 2w4 Mana wieder her.	10
Mittlerer Manatrank ( 3 )	Stellt 3w4 Mana wieder her.	15
Großer Manatrank ( 2 )	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Buch: Der I. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der I. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	25
Buch: Der II. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der II. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	50
Buch: Der III. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der III. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	75

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Magierstab I	w4	Magischer Stab	15 Konz	70
Magierstab II	w6	Magischer Stab	25 Konz	150
Fokusstab I	w6	Magischer Stab, 2x pro Tag freie Steigerung von Zaubern	30 Intu	250
Stab der Finsternis I	w4	Magischer Stab, +1w2 für Schaden v. Beliarzaubern	20 Konz	300

Kreis - Rune	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
I - Blitz	Konz	+1	2 Mana, Kette 2		50
I - Goblinskelett	/	/	15 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein Goblinskelett.	60
II - Kugelblitz	Konz	w6 +4	3+5+2+2 Mana, Steigerbar: +1, +w2 ,+w4, +w6 Schaden	Die Steigerung diese Zaubers ist gestaffelt. Siehe Rumpelkammer	80
II - Lähmen	Konz	/	7+7 Mana, Hindern, Steigerbar: 2xHindern	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> .	80
II - Niederes Skelett	/	/	25 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein niederes Skelett.	120
III - Kettenblitz	Konz	w6 +2	5 Mana, Kette 3		120
III - Angst	Konz	/	5+15 Mana, Steigerbar	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Siehe Rumpelkammer	140
III - Beliar's Schatten	/	/	Dauer 5, FL-Kreis 3	Eine Wolke undurchsichtigen magischen Nebels entsteht. Siehe Rumpelkammer	140
III - Skelett	/	/	40 Mana, 2 Aktionen	Beschwört ein Skelett.	180



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Großer Manatrank	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Starker Manatrank	Stellt 4w6 Mana wieder her.	50
Mächtiger Manatrank ( 3 )	Stellt 5w6 Mana wieder her.	80
Buch: Der IV. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der IV. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	100
Buch: Der V. Kreis	Studiert man dieses Buch für 2 Stunden, kann der V. Kreis der Magie erlernt werden (Lernmoment).	150

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert
Magierstab III	w10	Magischer Stab	35 Konz	350
Fokusstab II	w6	Magischer Stab, 5x pro Tag freie Steigerung von Zaubern	30 Intu	600
Stab der Finsternis II	w4	Magischer Stab, +1w4 für Schaden v. Beliarzaubern	30 Konz	300
Stab der Finsternis III	w4	Magischer Stab, +1w6 für Schaden v. Beliarzaubern	40 Konz	300

Kreis - Rune	Att.	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
IV - Blitzschlag	Konz	w12	10+4+6 Mana, Steigerbar: +w10 Schaden		160
IV - Energie Rauben	Konz	w6	10 Mana, Hindern	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Der Zaubernde erhält <i>Mana</i> in der Höhe des zugefügten Schadens.	160
IV - Schattenkrieger	/	/	65 Mana, 2 Aktionen	Beschwört einen Schattenkrieger.	2000
V - Armee d. Finsternis	/	/	90 Mana, 3 Aktionen	Beschwört 1 Schattenkrieger, 2 Skelette und 1 Skelettbogenschützen.	4000
VI - Todeswelle	Konz	2w12	15 Mana, FL-Umkreis 5	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Dieser Zauber betrifft keine Verbündeten und heilt zugleich Untote.	400
VI - Schrei der Toten	Konz	3w6	12 Mana, Hindern	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> .	400
VI - Drachenbrodem	Konz	3w6	15 Mana, FL-Kegel 4, Wucht		400



Gegenstände	Beschreibung	Wert
Ration: Trockenes Bort	Keine besonderen Effekte. Siehe Rumpelkammer.	4
Heiliges Wasser	Eine kleines Fläschchen mit blaulich schimmerndem Inhalt. Heil- und Schutzwirkungen werden der Flüssigkeit nachgesagt.	20
Kleiner Manatrank	Stellt 2w4 Mana wieder her.	10
Mittlerer Manatrank ( 4 )	Stellt 3w4 Mana wieder her.	15
Großer Manatrank ( 3 )	Stellt 3w6 Mana wieder her.	30
Kleiner Heiltrank	Stellt 3w4 TP wieder her.	10
Mittlerer Heiltrank ( 4 )	Stellt 4w4 TP wieder her.	15
Großer Heiltrank ( 3 )	Stellt 4w6 Mana wieder her.	30

Kreis - Rune	Attribut	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert
I - Heiliges Licht	/	/	1+2 Mana, Steigerbar: +6 Felder	Wirkt wie 'Rune - Licht', jedoch mit 6 <i>Feldern</i> Reichweite.	60
I - Heiliger Pfeil	Erf	w6 + 1	2 Mana	Heiliges Geschoss: Vs Mentale Abwehr	70
I - Wundheilung	Erf	/	3 Mana	Das Ziel heilt sich um seinen AusdW&B + deinen ErfW&B.	80
II - Mittlere Wundheilung	Erf	/	8 Mana	Das Ziel heilt sich um seinen (AusdW&B)*2 + deinen ErfW&B.	120
II - Innere Kraft	/	/	5 Mana	Die nächste <i>Angriffsaktion</i> deines Ziels erhält deinen ErfW&B auf ihren <i>Angriffswurf</i> hinzu.	120
II - Böses zerschmettern	Erf	2w6	8 Mana	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Nur gegen Kreaturen Beliar's einsetzbar. Triffst du dein Ziel nicht, machst du halben Schaden.	120
III - Starke Wundheilung	Erf	/	15 Mana	Das Ziel heilt sich um seinen (AusdW&B)*3 + deinen ErfW&B.	160
III - Böses vernichten	Erf	5w6	20 Mana	Gegen <i>Mentale Abwehr</i> . Nur gegen Kreaturen Beliar's einsetzbar. Triffst du dein Ziel nicht, machst du halben Schaden.	180
Spr.r.: Untote Vernichten	/	3w4+3w6 +3w8	20 Mana, 1 Anwend.	Automatischer <i>Treffer</i> . Nur gegen untote Figuren.	180
Spr.r.: Seelenrettung	/	/	70 Mana, 1 Anwend.	Wiederbelebungszauber. Siehe Rumpelkammer	500





Gegenstände	Beschreibung	Wert

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert

Spruchrollen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Voraussetzungen	Wert



Gegenstände	Beschreibung	Wert

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Voraussetzungen	Wert



Gegenstände	Beschreibung	Wert

Waffen	Schaden	Eigenschaften	Vor.	Wert

Runen & Spruchrollen	Attribut	Anwendungen	Schaden	Eigenschaften	Beschreibung	Wert

Rüstungen	RK	Ele	MA	Eigenschaften	Voraussetzungen	Wert