

Einkaufslisten

Fürs nächtliche Treiben & erlesene Stoffe:

Name	Traglast	Kosten	Nutzung/Hinweise
Lumpendecke (Windling)	1	5	Wärmend, Schlafplatz.
Lumpendecke (Normal)	2	5	Wärmend, Schlafplatz.
Lumpendecke (Übergroß)	3	5	Wärmend, Schlafplatz.
Tierfell (Windling)	1	20	Wärmend, Schlafplatz.
Tierfell (Normal)	2	20	Wärmend, Schlafplatz.
Tierfell (Übergroß)	3	20	Wärmend, Schlafplatz.
Woldecke (Windling)	1	35	Wärmend, Schlafplatz.
Woldecke (Normal)	2	35	Wärmend, Schlafplatz.
Woldecke (Übergroß)	3	35	Wärmend, Schlafplatz.
Seideumhüllung (Windling)	1	50	Wärmend, Schlafplatz.
Seideumhüllung (Normal)	2	50	Wärmend, Schlafplatz.
Seideumhüllung (Übergroß)	3	50	Wärmend, Schlafplatz.
Gewöhnliches Strohkissen	1	8	Zusätzlicher Komfort.
Gutes Daunenkissen	1	14	Zusätzlicher Komfort.
Kaschmir-Daunen-Kissen	1	25	Zusätzlicher Komfort.
Unterdecke	1	5	Zusätzlicher Komfort.
Web-Hängematte	1	9	Zusätzlicher Komfort.
Kleine Zusatzdecke	1	6	Zusätzliche Wärme.
Schal	1	9	Zusätzliche Wärme aus Schafswolle.
Wollstrümpfe	0	2	Ein paar Wollstrümpfe aus Deves.
Seidenstrümpfe	0	6	Ein paar Seidenstrümpfe aus Pientorra.
Edles Mieder	0	20	Verziertes Mieder, einem Adligen würdig.
Federboa	0	22	Eine Schlange aus Federn.
Kaputzenmantel	2	12	Ganzkörper-bedeckender Mantel.
Weste	1	14	Harte Weste, gefüttert, mit Metallknöpfen.
Poncho	2	6	Zusätzliche Wärme, aus Leder oder Wolle.
Ersatz-Kleidung	3	4/sR	Falls die alte Kleidung vergehen sollte...
Ballkleidung	4	10/sR	Komplett mit Hut und Umhang.
Muff	1	20	Wärmt die Hände mit Nerzfell.
Stola / Umhängetuch	2	22	Feiner kurzer Umhang aus edlen Stoffen.
(Arm-/Bein-)Stulpen	0	16	Aus Fell oder Leinen: Wärmt und ziert.
Schürze / Kittel	1	12	Bietet Schutz vor Flecken allerart.
Unterrock	1	19	Verschönert Kleider erheblich.
Wams	1	24	Edles Überhemd, Zeichen eines Reichen.
Große Gürtelschnalle	0	22	Schönes Kunstobjekt, Verziert.
Einfacher Leinenumhang	1	3	Gewöhnlicher Umhang aus Deves.
Zierumhang	1	24	Schöner, Nelvaivischer Zierumhang.

Leder-Schnürrsenkel	0	3	Nützliche Stoffe.
Streifen Schafswolle	0	4	Nützliche Stoffe.
Brokat-Tücher	0	5	Nützliche Stoffe.
Bündel Flicker	0	1	Nützliche Stoffe.
Leinentaschentuch	0	2	Zum putzen des Riechkolbens.
Seidentaschentuch	0	7	Zur Reinigung verstopfter Nasen.
Haarbänder	0	3	Einfache Haarbänder.
Stroh	0	1	Füllmaterial.
Beutel Daunenfedern	0	2	Füllmaterial.
Einfache Zeltplane	1	15	Ein einfaches Tuch zum Aufhängen, darunter leichter Schutz gegen Regen.
Einmann-Zelt	4	65	Schutz vor Witterung.
Zweimann-Zelt	6	130	Schutz vor Witterung.
Viermann-Zelt	9	230	Schutz vor Witterung.
Zusätzliche Regenplane	3	50	Schutz vor Regen.
Schafswolle-Boden	4	75	Schutz vor Schnee.

Fürs leibliche Wohl: Speisen

Name	Traglast	Kosten	Nutzung/Hinweise
Essbesteck & Tragetasche	2	10	Benötigt, um bis zu 5 Nahrungsrationen transportabel und frisch mit sich zu führen.
Trockenbrot	0	1	Eine Tagesration Nahrung.
Brotlaib	0	2	Eine Tagesration Nahrung.
Körniger Brotlaib	0	3	Eine Tagesration Nahrung.
Sauerteig-Brot	0	4	Eine Tagesration Nahrung.
Fladenbrot	0	5	Eine Tagesration Nahrung.
Troll-Schwarzbrot	0	5	Eine Tagesration Nahrung.

Einfacher Honigkuchen	o	6	Eine Tagesration Nahrung.
Blätterteig	o	7	Eine Tagesration Nahrung.
Süßspeisen & Gebäck	o	11	Eine Tagesration Nahrung.
Zuckertorte	o	16	Eine Tagesration Nahrung.
Käse-Ausschussware	o	2	Eine Tagesration Nahrung.
Alter Käse	o	3	Eine Tagesration Nahrung.
Hartkäse	o	4	Eine Tagesration Nahrung.
Beste Schimmelkäse	o	7	Eine Tagesration Nahrung.
Elder Frischkäse	o	9	Eine Tagesration Nahrung.
Rattenfleisch	o	2	Eine Tagesration Nahrung.
Gesalzener Bauchspeck (Schwein)	o	4	Eine Tagesration Nahrung.
Günstiges, gepökeltes Fleisch (Hase, Schlange)	o	5	Eine Tagesration Nahrung.
Gepökeltes Fleisch (Rind, Schwein, Hammel, Hirsch, Wildschwein)	o	6	Eine Tagesration Nahrung.
Gebratenes Geflügel (Gans, Hähnchen, Wachtel, Xianofan, Fasan)	o	7	Eine Tagesration Nahrung.
Dörrfleisch (Rind, Pferd Schwein, Hammel)	o	8	Eine Tagesration Nahrung.
Geräucherte Würstchen vom Schwein oder Pferd	o	7	Eine Tagesration Nahrung.
Wurst vom Wild (Hirsch, Wachtel, Wildschwein)	o	9	Eine Tagesration Nahrung.
Frisches Fleisch (Rind, Schwein, Hammel, Lamm, Gans, Wachtel, Xianofan, Hase, Schlange, Wildschwein, Hirsch, Hähnchen)	o	12	Eine Tagesration Nahrung.
Glas Heringe	o	4	Eine Tagesration Nahrung.
geräucherten Fisch (Lachs, Kabeljau, Rotbarsch, Rotaugen, Flussbarsch, Forelle, Karpfen, Aal)	o	9	Eine Tagesration Nahrung.
Meeresfrüchte in Salz (Krabben, Garnelen, Miesmuscheln, Tintenfisch, Venusmuscheln, Solan- Muscheln)	o	11	Eine Tagesration Nahrung.
Spezialitäten (Achat- Schnecken in Weißwein,	o	12	Eine Tagesration Nahrung.

Gedünstete Amphibien mit scharfen Gewürzen mariniert, Austernmuscheln)			
Kartoffeln, Zwiebeln, Rettich, Salatköpfe,	0	4	Eine Tagesration Nahrung.
Karotten, Rüben	0	3	Eine Tagesration Nahrung.
Sauerkraut, saure Gurken	0	2	Eine Tagesration Nahrung.
Bohnen, Erbsen	0	2	Eine Tagesration Nahrung.
Wildspargel	0	5	Eine Tagesration Nahrung.
Gedünstetes Gemüse (Blumenkohl, Rosenkohl, Rotkohl, Poree, Weißkohl, Artischocken, Kohlrabi, Nord-Paprika, Gurken, Möhren, Kürbis).	0	6	Eine Tagesration Nahrung.
Pilze (Steinpilze, Waldpilze, Pfifferlinge, Champignons, Stockschwämmchen, Minenpilze, Nachtfaulner, Ognor-Orkpilze)	0	4	Eine Tagesration Nahrung.
Esskastanien	0	2	Eine Tagesration Nahrung.
Nüsse (Haselnüsse, Walnüsse, Mandeln, Pistazien, Erdnüsse)	0	3	Eine Tagesration Nahrung.
Gekochte Eier in Salzlake	0	3	Eine Tagesration Nahrung.
Eierspeise (Omelette)	0	4	Eine Tagesration Nahrung.
Quark, Butter	0	5	Eine Tagesration Nahrung.
Trockenobst (Äpfel, Birnen, Trauben, Mirabellen, Pfirsich, Pflaumen, Aprikosen, Nektarinen)	0	5	Eine Tagesration Nahrung.
Frisches Obst (Äpfel, Birnen, Trauben, Mirabellen, Pfirsich, Pflaumen, Aprikosen, Nektarinen)	0	6	Eine Tagesration Nahrung.
Kirchen und Beeren(Erdbeeren, Johannisbeeren, Stachelbeeren, Himbeeren, Brombeeren, Waldbeeren, Wüstenbeeren)	0	3	Eine Tagesration Nahrung.
Karawanenimporte aus	0	11	Eine Tagesration Nahrung.

Südcystaron (Kokosnüsse, Mandarinen, Orangen, Zitronen, Feigen)			
Importiertes Windlingsobst (Ananas, Papaya, Mango, Kiwi, Bananen)	0	11	Eine Tagesration Nahrung.
Glas Honig	0	6	Eine Tagesration Nahrung.

Fürs leibliche Wohl: Trunk

Name	Traglast	Kosten	Nutzen/Hinweis
Trinkflasche (5l)	1	10	Um den Durst zu stillen (keine heilende Wirkung).
Reinstes Quellwasser	0	1	Feinstes Wasser (in der Trinkflasche).
Flasche Ziegenmilch	1	2	Frische Ziegenmilch.
Flasche Nordpferdmilch	1	4	Delikatesse unter Orks & Zwergen.
Flasche Saft	1	3	Voller Trauben-, Apfel- oder sonstigem Saft.
Kanne Menschentee	1	4	Verschleißbare Kanne mit beliebtem Früchtetee
Kanne Elftentee	1	4	Verschleißbare Kanne mit beliebtem Kräutertee
Flachmann mit starkem Alkohol	1	8	Erhältlich mit Zwergentrommler, Trollgeist und zart gebrannten Knollentinkturen der Orks.
Flachmann mit edlen Tropfen	1	8	Erhältlich in Nelvaiver Handelstonikum, wundersamen Kirchgebreu und Birnenschnaps.
Buddel voller Bier	1	4	Handelsübliches Bier aus Solan/Deves.
Kräftiges Starkbier	1	5	Zwergisches Starkbier aus Angmar.
Bier der Marke „Malz und Hammer“	1	7	Bestes zwergisches Starkbier im alten Turm gebraut, mit Zuijin-Würzmischung, sehr beliebt.
Flasche Wein	1	4	Flasche Wein aus den Bauernlanden.
Gute Flasche Wein	1	12	Flasche Wein aus Pientorra.
Exquisite Flasche Wein	1	34	Flasche Wein aus den alten Kellern Deves.

Naschereien & Besonderheiten

Name	Traglast	Kosten	Nutzen/Hinweise
Milde Kräutergewürze	1	15	Erhältlich: Dunkelwurz; Gnot-Nuss; Grünstrauchblatt; Nelvaive-Kräutermischung und Xianofan-Schnabelpulver.
Aromatische Gewürze	1	15	Erhältlich: Nordgewürze; Edle Felder; Elfenkräuter; Kaulquappenessenz oder Ost.
Scharfe Gewürze	1	15	Erhältlich: Zerber-Schoten; getrocknetes Balpak; Zentral-Pfeffer; Wüstensalz oder Rindenwurm.

Behälter voller Rohrzucker	1	14	Zum versüßen von Speisen und Getränken.
Kandierte Windlingsobst	1	16	Gesüßte kleine Früchte.
Gezuckerte Kaurinden	1	16	Orkische Kaurinden, in Zucker eingelegt.
Gebratene Asseln	1	12	Talverrk-Spezialität, knackig und gesund.
Gekochte Bitterwurzeln	1	12	Aufgekochte, bittere Wurzelstücke, beliebt bei Troll und Ork.
Gedünstete Schwertfarne	1	16	Elfish-menschliche Spezialität aus Chivra.
Getrocknete Steinbeeren	1	20	Zwergische Kaubeeren, süß-sauer mit hartem Kern.
Delikate Reischartwurst	1	9	Harte Wurst, schwer zu schneiden, aromatisch.
Honigunzen	1	19	Kleine Packung voller Kunstobjekte der Bäckerei.
Hailederflossen	1	14	Thorvalier-Nascherei, herzhaft und salzig.
Importierte Kakaomasse	1	40	Aus Tem-Nioch eingeflogen; süßlich und sehr teuer.
Alkoholisierte Prachtwerke	1	36	Eine Palette leicht abhängigmachender Pralinen aus Pientorra.
Verbotener Feuerfaustknall	1	22	Ein orkisches Alkoholdestillat – in vielen Landstrichen aufgrund von zu starker alkoholischer Wirkung verboten.

Für den tapferen Krieger

Name	Traglast	Kosten	Nutzen/Hinweise
Köcher	2	5	Platz für bis zu 250 Pfeile & Bolzen.
Unterarmköcher	2	10	Platz für bis zu 250 Pfeile & Bolzen.
Steckapfel	2	15	Platz für bis zu 250 Pfeile & Bolzen.
Ledersäcklein	2	10	Platz für Bleikugeln und Schleudermunition.
Bleikugeln	Säcklein	35	250 Kugeln für die Muskete.
Schleudermunition	Säcklein	5	100 spitze Steine für die Schleuder.
Pfeile & Bolzen	Köcher	5	30 einfache Pfeile

Pfeile & Bolzen	Köcher	9	60 einfache Pfeile
Gezackte Federpfeile	Köcher	12	30 Federpfeile, erhöhen den Schaden um 5/Pfeil.
Metallbolzen	Köcher	12	30 Metallbolzen, erhöhen den Schaden um 5/Pfeil.
Schwertscheide	1	9	Für Schwert-Waffen; senkt die TL auf 2.
Waffenhalter	1	9	Für stumpfe und große Waffen; senkt die TL auf 2.
Rücken-Schwertscheide	1	12	Für Schwert-Waffen; senkt die TL auf 1.
Rücken-Waffenhalter	1	12	Für stumpfe und große Waffen; senkt die TL auf 1.
Waffengurt	1	7	Für Messer und kleine Waffen; senkt die TL auf 1.
Beinhalter	1	19	Für Armbrüste; senkt die TL auf 2.
Fahnenhalterung	1	22	Für 2-Hand-Waffen; senkt die TL auf 2.
Schleifstein	7	50	Zum Schleifen der Waffen, gegen Abnutzung.
Amboss	7	50	Schmiedearbeiten.
Politur & Lappen	1	8	Zur Politur von Metall, Leder und Holz.
Übungsschwert aus Holz	3	10	Ohne Parierstange, für das Waffentraining.
Wappenflagge	1	50	Eine 7rkischen7 dem Familienwappen. (sR>Bürger)
Einfache Waffenverzierung	0	8	(An Waffe): Verzierung durch feuer- und wasserfeste Bemalungen elfischen Ursprungs.
Gravurspruch	0	19	(An Metallwaffe): Ein wählbarer Gravurspruch an einer Waffe, nach Wunsch (für 5 Halblinge mehr) noch durch Gold aufgegosson.
Wunderschöne Schnitzereien	0	17	(An Holz Waffen): Schnitzereien nach Wahl, auch elfische Runen oder Verzierungen.
Eingelassene Edelsteine	0	68	(An Waffe): In die Waffe eingebettete, nur von einem Schmied wieder entfernbare Edelsteine.
Verschönerter Waffengriff	0	39	(An Waffe mit Griff): Ein neuumwickelter Waffengriff aus Material nach Wahl, ggf. mit Harzen bestrichen und geglättet – komfortabel und sicher.

Für den modebewussten Reisenden

Name	Traglast	Kosten	Nutzen/Hinweise
Einfache Lederbörse	1	4	Schlichte Geldbörse, trägt an die 75 Münzen.
Gehärtete Schnürbörse	1	7	Feste Geldbörse, trägt an die 75 Münzen.
Zwergische Wollbörse	1	15	Zwergische Geldbörse, untergliedert, trägt bis zu 75 Münzen.
Verzierte Seidenbörse	1	20	Verziertes Kunstbeutelchen, hübsch und farbig, trägt bis zu 75 Münzen.

Filzstreifen	0	2	(An Kleidung): Schmückende Filzstreifen, gut gegen Schmerzen von Rüstungen.
Lederstickereien	0	4	(An Kleidung): Kleine Lederstickereien, verzieren auf altmodische und doch zeitlose Art.
Eingearbeitete Pelzränder	0	8	(An Kleidung): Erhöhen den Tragekomfort erheblich, wärmen ein wenig.
Farbige Nahtmuster	0	9	(An Kleidung): Kleinere Muster (nach Wahl) aus farbigen Fäden, hergestellt in Nelvaive.
Glänzende Nahtmuster	0	16	(An Kleidung): Fäden aus Gold, Silber oder Bronze, in die Kleidung als Nähte eingearbeitet.
Aufgenähtes Wappen	0	11	(An Kleidung): Ein Wappen (Familie, Disziplin, Herkunft...), geschickt aufgenäht auf feinem Leder.
Eingenähtes Wappen	0	19	(An Kleidung): Ein kunstvoll eingenähtes Wappen (Familie, Disziplin, Herkunft...) aus strahlenden Stoffen.
Litzen/Borte	0	8	(An Kleidung): Breite Verzierungsschneisen an Hals, Armen und/oder Taille.
Metallstückchen	0	16	(An Kleidung): Kleine (wahlweise klimpernde) Metallringe, Perlen oder Plättchen in Silber, Gold oder Kupfer.
Knochenschmuck	0	3	(An Kleidung): Einfach eingearbeitete, geschnitzte und angefeilte Knochenstücke. Traditionelle 8orkischen Handarbeit.
Schulterplatten	1	10	(An Kleidung): Eingenähte Schulterplatten aus Metall, halten in Form und geben klare Konturen.
Komplette Fellumrahmung	0	16	(An Kleidung): Komplette bestickt mit Wolfs oder Bärenfell, gibt einen rauerer und erfahreneren Ausdruck.
Leichte Ausbesserungen	0	2	(An Kleidung): Flickt die Kleidung grob mit Lederflicken.
Schöne Ausbesserungen	0	11	(An Kleidung): Behandelt die Kleidung würdevoll, macht Risse kaum mehr sichtbar.
Färbung	0	4	(An Kleidung): Färbt die Kleidung in einen Farbton nach Wahl.

Equipment:

Name	Traglast	Kosten	Nutzen/Hinweis
Kleiner Heiltrank	Gürtel	10	8 in Gürtel. LP = 10
Heiltrank	Gürtel	25	8 in Gürtel. LP = 25
Großer Heiltrank	Gürtel	50	8 in Gürtel. LP = 50
Kleiner Kitrank	Gürtel	10	8 in Gürtel. KI = 10
Kitrank	Gürtel	25	8 in Gürtel. KI = 25

Großer Kitrank	Gürtel	50	8 in Gürtel. KI = 50
Heilpaste	1	10	Heilt 15 LP, wenn man die Wunde damit bestreicht.
Heiltee	2	20	Wenn frisch aufgegossen heilt eine Portion 25 LP.
Heilende Umschläge	2	30	Heilt über Nacht W30 LP und Knochenbrüche.
Schmerztonikum	Gürtel	8	Tonikum mit Schmerzhemmern.
Blutungshemmer	Gürtel	8	Balsam, welcher Blutungen schnell stillt.
Leerer Glasbehälter	Gürtel	4	Eine kleine Flasche, zu füllen mit Flüssigkeit.
Reagenzglasset	Gürtel	12	8 winzige Reagenzgläser in einem Lederhalter.
Riechsalz	Gürtel	8	Gefäß mit Riechsalz.
Gegengiftmixture	Gürtel	30	Trank mit Gegengift für herkömmliche Gifte.
Kurzes Hanfseil	1	5	Leicht reißbar, kurz.
Hanfseil	1	12	Leicht reißbar, mittelkurz.
Seil (leicht)	1	20	Leicht reißbar, mittellang.
Elfisches Seil	1	30	Hart, reißbar und lang.
Kupferstich-Kette	3	20	Hart, schwer reißbar, kurz.
Grobe Eisenkette	3	35	Hart, schwer reißbar, lang.
Diamantseil der Maio	2	70	Hart, unreißbar und lang.
Strickleiter	3	24	Geflochtene Strickleiter aus leichtem Seil.
Enterharken	3	45	Metallharken an langem, leichtem Seil.
Zwangsmittel (Hände)	1	55	Metallener Ring, um Hände zu Fesseln.
Zwangsmittel (Füße)	1	50	Metallener Ring, um Füße zu Fesseln.
Feuersteine	1	5	Laute, umständliche Feuerquelle.
Feuerbüchse	1	10	Ein kleines Gerät, welches eine entflammbare Flüssigkeit erhält. (Feuerquelle-Technologisch).
Streicher	2	20	Eine endlose Packung kleiner brennbarer Hölzer.
Rauchkraut	1	12	Ein stark rauchendes Kraut, welches bei dem verbrennen laut knackt und knistert.
Fackeln (5x)	2	10	Feuer, Licht, Wärme
Dauerfackeln (5x)	2	25	Feuer, Licht, Wärme. Brennen länger und heller.
Magische Fackeln (5x)	2	50	Feuer, Licht, Wärme. Brennen sehr lang, sind nicht mit Wasser zu löschen und sehr hell.
Kerzen (10x)	1	12	Feuer, Licht.
Duftkerzen (10x)	1	14	Feuer, Licht, Duft.
Weißtropfkerzen aus bestem Talg (10x)	1	16	Feuer, helles Licht, kaum Qualm.
Kerzenhalter	1	3	Einfacher Kerzenhalter. (benötigt Kerzen).
Goldener Kerzenhalter	1	14	Aristokratischer Kerzenhalter
Laterne	1	8	Feuer, Licht (benötigt Kerzen).
Pulversphäre	1	15	Kugel die für einige Zeit brennt (Technologisch).
Kleine Kunstlampe	1	10	Feuer, sehr helles Licht (benötigt Kerzen).
Öllampe	2	40	Lampe mit Öl und eigener Feuerquelle.
Öltunke	1	28	Metallbehälter mit brennbarem Öl.
Fischernetz	3	7	Zum Fangen von Fischen.

Ausklappbare Angel	2	35	Kompakte Angel zum Fischen.
Gewöhnliche Rute	3	28	Angelrute zum Fischen.
Angelharkensortiment	1	18	Sortiment verschiedener Angelharken.
Draht	1	6	Eine Spule mit Draht.
Mausefalle (Tödlich)	1	8	Eine tödliche Kleintierfalle.
Mausefalle (Käfig)	1	12	Eine nicht-tödliche Kleintierfalle.
Köder (Maden)	1	5	Eine Büchse voller Maden.
Köder (Hartspeck)	1	10	Eine Büchse voller unverderblichem Hartspeck.
Köder (Kunst)	1	15	Eine Büchse voller Kunstvoll gefertigter und behandelter Algen-Köder.
Käfig	3	20	Ein Käfig für kleinere Tiere.
Bola (Jagdinstrument)	2	22	Drei Kugeln an Seilen befestigt. Benötigt 20 Ge.
Kletterausrüstung	5	50	Harken, Befestigungsseile und Schuhaufsätze.
Kletterharken	2	14	Einige Kletterharken zusätzlich.
Elegante Kletterausrüstung	4	109	Aus leichten Stoffen und edlen Materialien, hergestellt in Pientorra.
Regencape	2	12	Wasserabweisendes Blättergewebe.
Elegantes Regencape	2	30	Wasserabweisende Stoffe und Tinkturen.
Winterausrüstung	2	12	Extra Wärmende Pelze gewöhnlicher Tiere
Elegante Winterausrüstung	2	30	Mantel aus ausgewählten Tieren
Kleiner Messingspiegel	1	9	Grobe Spiegelfläche aus beschlagenem Messing.
Taschenspiegel	1	29	Eindrucksvolles Stück der Glasbläserkunst.
Sanduhr	1	5	Ungefähre Zeitmessung für kurze Perioden.
Kleine Sonnenuhr	2	4	Ungefähre Zeitmessung für lange Perioden.
Taschenuhr	2	455	Luxus-Kunstwerk aus Teronast, aufziehbar.
Edelste Taschenuhr	2	670	Aus hochwertigem Silber, mit Glasdeckel.
Teronaster Kompass	1	34	Kunstwerk zur Orientierung (Kartographie +3)
Kleines Fernrohr	2	39	Bastelstück aus Teronast.
Gutes Fernrohr	3	112	Beste Linsen, scharfe Bilder, Teronaster Fabrikat.
Holzkalender	2	4	Übersicht über die Tage des Annus.
Lupe	0	16	Vergrößerungslinse aus Angmar.
Monokel	0	19	Gebogene Linse für müde Augen aus Nelvaive.
Klemm-Monokel	0	24	An der Nase befestigtes Monokel.
Berylle	0	75	Geschliffene Berylle, für bestes Sehen (Brille).
Ikono-graph	2	400	Technischer Apparat, der Abbilder in schwarz-weiß herstellen kann, hergestellt in Teronast.
Magie-Detektor	2	225	Technisches Gerät aus Teronast, dass die Stärke von Magie misst (mit einigen Ruhepausen).
Pinzette	0	9	Filigranes Metallwerkzeug.
Reiner Alkohol	2	10	Achtung: Nur zum Desinfizieren.
Atemmaske	1	3	Leinen, welche Staub aus der Luft 10filter sollen.
Holzkrücken	4	8	Für benachteiligte Mitglieder der Gesellschaft.
Breiumschlag	1	8	4 Breiumschläge, welche Entzündungen verhindern.

Eisbeeren	1	6	Ein Behälter voller blauer, kühlender Beeren.
Seziermesserset	3	98	3 Messer aus Angmar.
Nadel und Fadenrolle	1	25	Medizinische Fäden zum Nähen von Wunden.
Morphiumpastille	1	55	12 Pastillen des Alleskönners, aus Teronast.
Verbandszeug	2	7	Eine Rolle aus weißem Leinen, dünn und lang.
Vorhängeschloss	1	3	Für zusätzliche Sicherheit von Ketten.
Rolle Harzband	1	5	Klebriges Band zum kleben von allerlei Dingen.
Eiserner Spaten	4	9	Zum Ausheben von Löchern.
Raspel-Pfeile	2	3	Arbeitsinstrument für Steinmetze.
Schnitzermesser	1	23	Zum Schnitzen von kleinen Gegenständen.
Zacken-Säge	3	20	Kleine Säge für ein oder zwei Personen.
Spitzhacke	4	25	Schweres Gerät zum Graben.
Holzkeile (5x)	2	3	Nützliche Holzkeile oder Pflöcke.
Behälter Nägel	2	6	Schier endloser Vorrat an kleinen Nägeln.
Kleines Arbeitsbeil	2	11	Scharfes Arbeitswerkzeug.
Kleiner Eimer voll Leim	2	9	Behälter voller klebriger Flüssigkeit.
Grobe Zange	1	2	Geschmiedete Eisenzange.
Vorschlaghammer	3	42	Eisenhammer, zu unbalanciert für den Kampf.
Brecheisen	4	20	Zyniederbrecheisen für unangemeldete Besuche.
Trinkhorn	1	5	Kleines, nicht verschließbares Gefäß zum Trinken.
Keramikgefäß	1	7	Ein verschließbares wasserdichtes Gefäß
Einfacher Holzkelch	1	4	Kleiner Holzkelch, durch Schnitzereien verschönert.
Einfacher Holzkrug	2	3	Zwergischer Holzkrug für Unterwegs.
Metallbecher	1	5	Kleiner, leichter Metallbecher.
Kristallkelch	2	14	Edles Trinkgefäß, für den Adligen auf Reisen.
Teeservice	4	35	Porzellan-Teeservice für 8 Personen mit Kanne.
Steinerner Trollkrug	3	6	Hartes Steingefäß – klassisch für Suppe und Bier.
Hölzerner Kochlöffel	1	2	Zum unrühren von Speisen aus Therran.
Filetirmesser	2	45	Bestes Zwergisches Blattzynieder aus Angmar.
Hackbeil	2	19	Zum zerhacken von Fleisch, aus bestem Eisen.
Wetzstahl	1	4	Zum Anschärfen von Kochmessern.
Messbecher	1	3	Kleiner Holzbecher zum Abwiegen von Mengen.
Kleine Wage	1	7	In Teronast gefertigte Reisewage.
Packung Spieße	3	9	Scheinbar endlose Packung kleiner Holzspieße.
Käsereibe	2	15	Zum zerreiben von hartem Käse, in Solan gefertigt.
Hölzerner Fleischhammer	2	7	Grobes Kochwerkzeug, macht Fleisch zart.
Schöpfkelle aus Metall	1	6	In Thorval hergestellte Kelle.
Metallerne Koch-Zange	1	11	Für echte Würstchenfreunde, Fabrikat aus Angmar.
Korkenzieher	1	9	In Pientorra hergestellt, zum öffnen guten Weines.
Nussknacker	1	4	Zerstört mechanisch Nusschalen.
Sieb	1	8	Holzsieb zum Abschütten bestimmter Flüssigkeiten.
Spüllappen & Wurzelbürste	1	6	Zur Säuberung danach.
Eisenpfanne	2	7	Zum Braten von Speisen.

Eisentopf	2	7	Zum Kochen von Speisen.
Kleines aufbaubares Floß	8	60	Kann an einem Gewässer benutzt werden.
Steuerruder	5	25	An ein Floß montierbar; nützlich zum Steuern.
Paddel	4	20	Zwei Paddel um ein Floß zu kontrollieren.
Kleines Fischerboot	100	390	Standortgebundenes Fischerboot (Benötigt Navigation +9).
Kunstblut	1	8	Eine Flüssigkeit, welcher Blut stark ähnelt.
Körperfarbe	2	12	Kleiner Behälter voller Farbe (nach Wahl).
Eimer Farbe	3	5	Eimer voller Farbe (nach Wahl).
Pinselset	1	9	Pferdehaarpinsel, verschiedene Größen.
Leinwand, Bespannt	4	25	Feines Objekt für Künstler aus Nelvaive.
Holzständer	3	12	Für Leinwände, zusammenklappbar.
Eimer Farbentferner	2	25	Stark stinkende Chemikalie aus Teronast.
Kleiner Hocker	3	7	Kleine Sitzmöglichkeit, nicht für Obsidiander.
Ausklappbare Sitzbank	6	15	Sitzbank für mehrere Reisende, nicht für Obsidiander.
Kleines Tischchen	5	18	Zusammenbaubares Reisetischchen aus Angmar.

Zusätzliches Inventar:

Name	Traglast	Kosten	Nutzen/Hinweis
Kreide & Schiefertafel	1	8	Schreibware.
Pergamentrollen & Feder	1	10	Schreibware.
Wachstafel & Griffel	1	8	Schreibware.
Hammer und Meißel	2	16	Umständliche Schreibware & Werkzeug.
Holzkohlestifte	1	5	Schreibware.
Wörterbuch einiger Sprachen	1	10	Man spricht zwei Sprachen auf „Laie“.
Rechenhilfe	1	6	Mathematik & Geometrie +3.
Bücher für Fachwissen	2	15	Nach Vollendung der Lektüre kann die IP steigen.
Bündel Karten	1	20	Zeigt einige Karten (Kartographie +3)
Reiseführer „Adelsstand“	1	16	Ein kleines Buch voller Informationen zu Städten

Der Solan Lokalanzeiger	0	2	Zeitung mit Zeitgeschehen aus den menschlichen Königreichen.
Der Pientorra Nachrichtenbrief	0	3	Zeitung mit Zeitgeschehen aus den Handelskreisen.
Der Teronaster Falke	0	5	Zeitung mit Zeitgeschehen aus Zentral-Cystaron.
Kästchen mit Nähzeug	3	30	Beinhaltet Leinen, Kordeln, Schnüre, Schere und Nadeln.
Eisen-Schere	2	8	Geschmiedete Schere aus Solan.
Feine Schere	1	26	Scharfes Schneidinstrument aus Angmar.
Kästchen Nadeln	1	6	Zum flicken von Gegenständen, einfache Qualität.
Edles Nadelset	1	24	12 Nadeln aus bestem Silber.
Schminktaste	2	25	Beinhaltet Puder, Tünche, farbige Stifte und Creme.
Kasten mit Werkzeug	4	20	Beinhaltet Hammer, Arbeitsbeil, Nägel und Zange.
Hygienebeutel	1	30	Beinhaltet duftende Seife, Bürsten und Parfüm.
Zahnpflegebürste	0	11	Ein aus Elderthall stammendes Bürstchen.
Zahnpaste	1	20	Salziges Abreibemittel für Zähne aus Solan.
Teronaster Zahnblitz	2	66	Chemische Verbindung, die Zähne säubert.
Erlsenes Parfüm	1	55	Eine kleine Menge "Rosenwälders Riechefein".
Glanzloser Schmuck	0	45	Ein Ring oder ein Anhänger ohne Glanz.
Schlichtes Schmuckstück	0	90	Ein schlichtes Schmuckstück nach Wahl.
Grandioses Schmuckstück	0	195	Ein grandioses Schmuckstück nach Wahl.
Aristokratisches Schmuckstück	0	420	Angmar-Diamant, Pientorra-Edelsteinkette, Solanische Perlenkette, Bermtalgoldanhänger, Ewiger-Eis-Ring, Rubinohrringe in Platinfassung...
Brosche	0	95	Metallbrosche aus Angmar.
Edelsteinbrosche	0	125	Aus einem Edelstein nach Wahl, aus Pientorra.
Verzierte Haarspange	0	42	Schlichte Haarspange, leicht verziert, aus Solan.
Bunte Haarspange	0	98	Feinste Haarspange aus Pientorra, Edelsteinbesetzt.
Einfacher Wanderstab	2	2	Entästeter Wanderstab.
Gehstock	1	12	Guter Gehstock aus Pientorra.
Zierstock mit Metallkopf	1	31	Zierstock, Zeichen von Luxus und Ansehen.
Rasiermesser	1	3	Für das entfernen von Haaren auf unebener Haut.
Stück Seife	1	2	Grundlegendes Hygienemittel.
Stück duftende Seife	1	9	Nach Wahl: Lavendel, Olive, Tannen, Beeren, Honig, Milch oder Traube.
Künstlerwerkzeug	2	6	Beinhaltet Hammer, Meißel und Feilen.
Kautabbak	0	4	Ein wenig Kautabbak.
Packung Zerberzigarillos	0	5	12 Zigarillos geringer Qualität.
Packung ordinärer Zigarren	0	6	12 Zigarren von gewöhnlicher Qualität.
Solanische Zigarren	0	7	12 Zigarren mit guter Qualität.
Handelsmeisterzigarren	0	34	8 edle Zigarren in einem kleinen Metallkasten.
Schallschlingenblatt-	0	55	4 Zigarillos mit abhängigmachender und

Zigarillos			bewusstseinerweiternder Wirkung.
Pfeife & Tabak	1	12	Je nach sozialem Rang wählbare Ausführung.
Schlafmohn-Kügelchen	0	75	Abhängigmachende Opium-Kugeln.
Schelnack-Trank	1	112	Verbotene Droge, gibt das Gefühl der All-Einheit.
Aufputschmittel	1	10	Flasche mit Aufputschmittel.
Wunderkräutermischung	0	16	Besondere Kräuter mit interessanter Wirkung, leicht abhängigmachend, halluzinogen.
Thesauruskraut	0	35	Hemmt Emotionen und tilgt Ängste (Kurzlebig)
Tek'Wandells Qualen	0	9	Gefühl extrem untilgbarer Bedürfnisse/Schmerzen
Ritterknecht-Kartenspiel	0	4	Beliebtes Kartenspiel unter Menschen.
Königskopf-Kartenspiel	0	7	Beliebtes Kartenspiel in Zentral-Cystaron.
Brett Kupferberge	1	14	Beliebtes Brettspiel unter Aristokraten.
Brett Eldrienkaroll	1	17	Beliebtes, endloses Spiel unter Elfen.
Puppe	1	15	Süße Puppe zum spielen.
Kleine Kunst-Gitarre	2	30	Musikinstrument.
Zwergen-Tröte	1	15	Musikinstrument.
Handgeschnitzte Flöte	1	15	Musikinstrument.
Großer Lederball	1	10	Einfacher Ball aus Rindsleder.
Glasmurmeln	0	22	Einige funkelnde Glasmurmeln.
Jonglierstäbe (3x)	1	9	Bemahlter, hölzerner Spielspaß zum Werfen.
Jonglierbälle (5x)	1	18	Kleine Rindslederbälle in bunten Farben.
Kaleidoskop	1	26	Farbspielröhrchen aus Pientorra.
Spielzeug-Schwert	2	7	Grobgezimmertes Schwert aus Angmar.
Spielzeug-Axt	2	8	Grobgezimmerte Axt aus Angmar.

Nutztiere

Name	Laufleistung/ Traglast	Kosten	Nutzen/Hinweis
Gezähmte Lauechse	+ 15 LL	200	Reittier für Windlinge und Waldlinge.
Edle Gleitechse	+30 LL	280	Reittier für Windlinge und Waldlinge.
Reithund	+40 LL	350	Reittier für Windlinge und Waldlinge.
Gezähmte Flugschlange	+50 LL	480	Reittier für Windlinge und Waldlinge.
Mini-Pony	+60 LL	550	Reittier für Windlinge und Waldlinge.
Hochland-Pony	+ 20 LL	350	Reittier für Zwerge, Mouruna und Talverrk.
Reinblut-Hochland-Pony	+40 LL	420	Reittier für Zwerge, Mouruna und Talverrk.
Edles Langhaar-Pony	+65 LL	490	Reittier für Zwerge, Mouruna und Talverrk.
Normaler Klepper	+25 LL	500	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.
Therranischer Arbeitsgaul	+ 30 LL	550	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.
Nelvaivischer Heißblut	+40 LL	575	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.
Ritterpferd (mischblut)	+50 LL	590	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.
Orakischer Rappen	+ 55 LL	660	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.
Sandrischer Zuchthengst	+ 65 LL	730	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.
Reinrassiges Elfenpferd	+75 LL	850	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.

Importierter Reitfuchs	+ 85 LL	920	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.
Alt-Therranisches Streitross (Walach)	+ 100 LL	1170	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur aus den Stallungen des Hauses Angilaer.
Seltener Maio-Schimmel	+ 115 LL	1550	Reittier für Völker mit menschenähnlicher Statur.
Langhaarzotten	+60 LL	700	Reittier aus dem hohen Norden für große Rassen.
Lasttier	Entfällt	300	Langsames Tier (Esel, Muli, Ochse, u.ä.), kann zum Tragen von schweren Dingen benutzt werden – bis zu 20 Gewicht.
Schweres Lasttier	Entfällt	500	Langsames, starkes Tier (Orto-Büffel, Kamel, u.ä.), kann sehr schwere Dinge und zusätzliche Umhängetaschen tragen – alleine bis 30 Gewicht.
Hund, Katze, Maus, Eule, Kröten, Leguane, u.ä.	Entfällt	110	Zahme Tiere, welche weder Aufgaben übernehmen noch Kämpfen. (Luxus-Artikel).
Tierfutter (5T)	Entfällt	10	Die Menge ist je nach Tier größer.
Reittierdecke (Windling)	1 TL	10	Komfort für Windlings-Reittiere.
Reittierdecke (Normal)	2 TL	10	Komfort für normale Reittiere.
Reittierdecke (Übergroß)	3 TL	10	Komfort für große Reittiere.
Sattel (einfach)	Entfällt	20	Komfort für den Reiter.
Sattel (verziert)	Entfällt	65	Komfort für den Reiter.
Zaumzeug (einfach)	Entfällt	8	Komfort für den Reiter; Ermöglicht zusammen mit dem Sattel das Reiten ohne Schaden.
Zaumzeug (verziert)	Entfällt	15	Komfort für den Reiter; Ermöglicht zusammen mit dem Sattel das Reiten ohne Schaden.
Reittierschmuck	Entfällt	68	Farbiger Überwurf und metallene, federgeschmückte Kappe für das Reittier.
Tierpflegeset	2 TL	13	Beinhaltet verschiedenste Tinkturen, Nagelpfeilen und Kämme.
Umhängetasche	Entfällt	20	Nur für schwere Lasttiere und maximal 2 pro Tier: Erhöht nochmal die TL des Tieres um 15.
Einfacher Tierkamm	1 TL	3	Ein einzelner Holzkamm, Herkunft Therran.
Verzierter Tierkamm	1 TL	18	Silberner, verzierter Kamm aus Nelvaive.
Einfaches Falkner-Set.	1 TL	14	Falknerhandschuh und Falkenmaske aus Leder.
Gutes Falkner-Set.	1 TL	26	Bestes Leder beim Handschuh, Maske aus Metall.
Maulkorb	Entfällt	9	„Antischnapp“ von Fed Nog und Söhne.
Halsband	Entfällt	5	Zur Kennzeichnung des Tieres.
Schönes Diamanthalsband	Entfällt	96	Luxus für das Tier.
Kutsche (2 Pferde)	Entfällt	800	Platz für vier Personen (ohne Pferde).
Kutsche (4 Pferde)	Entfällt	950	Platz für sechs Personen (ohne Pferde).
Kutsche (6 Pferde)	Entfällt	1350	Edle Kutsche für sechs Personen (ohne Pferde).
Lastkarren	Entfällt	450	Ein einfacherer Karren – trägt 40 Gewicht. Benötigt zwei Zugtiere.
Handelslore	Entfällt	550	Ein besserer Karren – trägt 60 Gewicht.

			Benötigt zwei Zugtiere.
Arbeitsdroschke	Entfällt	675	Ein verzierter Pientorra-Wagen – trägt 80 Gewicht. Benötigt zwei Zugtiere.
Zusätzlicher Anhänger	Entfällt	400	Ein weiterer Anhänger – trägt 60 Gewicht, braucht aber ebenfalls zwei weitere Lasttiere.
Überdeck-Plane	Entfällt	80	Gegen Wind und Wetter – für bequemes Reisen.
Äußere Sitzbänke	Entfällt	50	Bequeme Sitzvorrichtungen aus Holz.
Ersatzteile	Entfällt	200	Verschiedene Ersatzteile für Kutschen – haben selbst 15 Traglast.
Arbeitswerkzeug	Entfällt	170	Werkzeug zur Reparatur von Karren, leicht verstaubar, 26teilig, inklusive Hebevorrichtung.

Miete & Hausbau

Der Wohnungsmarkt in den meisten Städten der westlichen Königreiche, des Teronaster Reiches und vom Jaspidenreich ist denkbar schlecht. Unzählige Personen versuchen ein Haus oder eine Wohnung zu bekommen, Reiche und Adlige versuchen riesige Immobilien anzuschaffen. Eine günstigere Alternative ist es daher immer sich auf dem Land einen Gutshof zuzulegen. Mit genug Fläche, dass er sich und die Bediensteten selbstständig verwaltet.

Falls man sich nach einer Niederlassung in Goth Rakat oder in Rachapt'sull sehnt, so solle man doch kostengünstig den Vermieter erschlagen und einziehen. Jedoch ist es dafür auch weniger sicher.

In der Hauptstadt von Eldershall (Amentall) lassen sich dafür nur Gebäude errichten, wenn man Maio ist und darf dort ebenfalls nur als Maio einziehen.

Im Normalfall kann sich jeder Spieler ein Anfangshaus oder eine Anfangswohnung mit entsprechendem, nicht verkäuflichem aber realistischem Mobiliar zulegen – je nach sozialem Rang. Hierfür ist die letzte Seite des Charakterbogens vorgesehen, unter dem Hauptpunkt „Hab und Gut“. So ist dieser Teil nicht notwendig, sondern nur für Spieler die ihren Charakteren weitere Wohnsitze zulegen wollen, oder deren Charaktere erst später zu Reichtum gelangt sind und sich ein Haus wünschen.

Ein Haus zu bauen ist eher umständlich – man muss sich um vielerlei Dinge kümmern, und eigentlich einen ganzen Kreis lang an der Baustelle verweilen, um den Bau zu überwachen und die Kosten niedrig zu halten. Deswegen ist es im Rollenspiel schwer umzusetzen, da man die Kosten der Einfuhr von Materialien, hiesige Unterschiede beim Lohn und Qualitätsunterschiede stets ausgleichen müsste – dies ist eine Arbeit, welche keinem Spielleiter zuzumuten ist.

Stadt/Reich	Art der Wohnung (stets mit Bad/Küche und entsprechender Möblierung, welche nicht verkäuflich ist).	Preis in Halblingen pro Jahr (= Kreis); Im Voraus bezahlt
Teronast/Teronaster Reich	Kleine Wohnung, 1 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	115 Hblg.
Teronast/Teronaster Reich	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	140 Hblg.
Teronast/Teronaster Reich	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	210 Hblg.
Teronast/Teronaster Reich	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	690 Hblg.
Teronast/Teronaster Reich	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	1190 Hblg.

Teronast/Teronaster Reich	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Gutes Stadtviertel).	3350 Hblg.
Deves/therranisches Reich	Kleine Wohnung, 1 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	45 Hblg.
Deves/therranisches Reich	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	80 Hblg.
Deves/therranisches Reich	Gute Wohnung, 3 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	130 Hblg.
Deves/therranisches Reich	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	1460 Hblg.
Deves/therranisches Reich	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Gutes Stadtviertel).	4950 Hblg.
Strassen/therranisches Reich	Kleine Wohnung, 1 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	90 Hblg.
Strassen/therranisches Reich	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	120 Hblg.
Strassen/therranisches Reich	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	180 Hblg.
Strassen/therranisches Reich	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	350 Hblg.
Strassen/therranisches Reich	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	900 Hblg.
Strassen/therranisches Reich	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Gutes Stadtviertel).	2500 Hblg.
Solan/Großkönigreich Thorval	Kleine Wohnung, 1 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	160 Hblg.
Solan/Großkönigreich Thorval	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	230 Hblg.
Solan/Großkönigreich Thorval	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	400 Hblg.
Solan/Großkönigreich Thorval	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	960 Hblg.
Solan/Großkönigreich Thorval	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	2040 Hblg.
Solan/Großkönigreich Thorval	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Gutes Stadtviertel).	6605 Hblg.
Obersandrien/Großkönigreich Thorval	Kleine Wohnung, 1 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	110 Hblg.
Obersandrien/Großkönigreich Thorval	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	160 Hblg.
Obersandrien/Großkönigreich Thorval	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	210 Hblg.
Obersandrien/Großkönigreich Thorval	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	360 Hblg.
Obersandrien/Großkönigreich Thorval	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	890 Hblg.
Obersandrien/Großkönigreich Thorval	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Gutes Stadtviertel).	2350 Hblg.
Paldin/Großkönigreich Thorval	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	210 Hblg.
Paldin/Großkönigreich Thorval	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	540 Hblg.
Paldin/Großkönigreich Thorval	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	1850 Hblg.
Paldin/Großkönigreich Thorval	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer +	3600 Hblg.

	Stall, Gutes Stadtviertel).	
Pientorra/Handelsimperium Nelvaive	Kleine Wohnung, 1 Zimmer (Normales Stadtviertel).	160 Hblg.
Pientorra/Handelsimperium Nelvaive	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	295 Hblg.
Pientorra/Handelsimperium Nelvaive	Bessere Wohnung, 3 Zimmer (Normales Stadtviertel).	450 Hblg.
Pientorra/Handelsimperium Nelvaive	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	760 Hblg.
Pientorra/Handelsimperium Nelvaive	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	2950 Hblg.
Pientorra/Handelsimperium Nelvaive	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Gutes Stadtviertel).	4595 Hblg.
Neu Dolares/Handelsimperium Nelvaive	Kleine Wohnung, 1 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	80 Hblg.
Neu Dolares/Handelsimperium Nelvaive	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	100 Hblg.
Neu Dolares/Handelsimperium Nelvaive	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	140 Hblg.
Neu Dolares/Handelsimperium Nelvaive	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	500 Hblg.
Neu Dolares/Handelsimperium Nelvaive	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	1600 Hblg.
Neu Dolares/Handelsimperium Nelvaive	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Gutes Stadtviertel).	3600 Hblg.
Traso-Masu/Schutzkönigreich Domänorak	Kleine Wohnung, 1 Zimmer (Untere Stockwerke).	250 Hblg.
Traso-Masu/Schutzkönigreich Domänorak	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Untere Stockwerke).	350 Hblg.
Traso-Masu/Schutzkönigreich Domänorak	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Mittlere Stockwerke).	850 Hblg.
Traso-Masu/Schutzkönigreich Domänorak	Geräumige Wohnung, 4 Zimmer (Hohes Stockwerk).	2900 Hblg.
Traso-Masu/Schutzkönigreich Domänorak	Riesige Wohnung, 8 Zimmer (Hohes Stockwerk).	6500 Hblg.
Talmar/Jaspidenreich	Normales Haus, 3 Zimmer (Fern eines Schreines; Bad/Küche entfällt).	100 Hblg. (Für Obsidiander kostenfrei)
Talmar/Jaspidenreich	Normales Haus, 3 Zimmer (Nah eines Schreines; Bad/Küche entfällt).	300 Hblg. (Für Obsidiander 20 Hblg.)
Talmar/Jaspidenreich	Haus eines ehemaligen Heiligen, 4 Zimmer (Inkl. eines Schreines; Bad/Küche entfällt).	1000 Hblg. (Für Heilige kostenfrei)
Der alte Turm/Jaspidenreich	Heruntergekommene Hütte (1 Zimmer) (Fern der Stadtmittel).	35 Hblg.
Der alte Turm/Jaspidenreich	Reparierte Hütte, (1 Zimmer; dicht). (Fern der Stadtmittel).	190 Hblg.
Der alte Turm/Jaspidenreich	Gute Wohnung, 4 Zimmer (Nah der Stadtmitte).	1020 Hblg.
Amontall/Elderthall	Großartiges Mietshaus (1 stöckig, 26 Zimmer).	4000 Hblg. (nur für Maio)
Amontall/Elderthall	Exzellentes Mietshaus (1 stöckig, 35 Zimmer).	7500 Hblg. (nur für Maio)
Chivera/Elderthall	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Schlechtes Stadtviertel).	110 Hblg.
Chivera/Elderthall	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	170 Hblg.
Chivera/Elderthall	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer	760 Hblg.

	(Normales Stadtviertel).	
Chivera/Elderthall	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	2200 Hblg.
Chivera/Elderthall	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	4500 Hblg.
Daju-Myll/Elderthall	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	300 Hblg.
Daju-Myll/Elderthall	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	1600 Hblg.
Daju-Myll/Elderthall	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Gutes Stadtviertel).	2000 Hblg. (nur für Elfen)
Daju-Myll/Elderthall	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Gutes Stadtviertel).	4000 Hblg. (nur für Elfen)
Meios/Elderthall	Normale Wohnung, 2 Zimmer (Normales Stadtviertel).	120 Hblg.
Meios/Elderthall	Geräumige Wohnung, 5 Zimmer (Normales Stadtviertel).	875 Hblg.
Meios/Elderthall	Gutes Mietshaus (2 stöckig, 16 Zimmer, Hoher Turmbereich).	1600 Hblg.
Meios/Elderthall	Exzellentes Mietshaus (3 stöckig, 24 Zimmer + Stall, Turm spitze).	2900 Hblg.

Segelschiffe

Das kaufen von Segelschiffen gehört bei Händlern des Westens und beim Hochadel der menschlichen Königreiche zum guten Ton. Im Normalfall arbeiten sie dann als Fischer und Transporteure und verdienen genug um die Mannschaft zu versorgen. Diese besteht meist aus angeheuerten, thorvalierschen Seebären, aus zusammengewürfelten Seekräften aus dem Handelsimperium Nelvaive oder aus Elfen, die sich der Seefahrt verschrieben haben. Die Segelschiffe können jederzeit als Transportmittel genutzt werden und natürlich als Statussymbol. Händlerinnen und Kaufmänner können die Schiffe natürlich auch als Handelsmöglichkeit benutzen – doch alleine ohne Führung des Charakters können die Schiffe nicht Handel betreiben und mehr als die Selbstversorgungskosten verdienen, denn den Seeleuten fehlt das Handelsgespür.

Bezeichnung	Länge	Breite	Masten	Benötigte Mannschaft	Maximale Ladekapazität		Kaufpreis
					Personen	Traglast	
Schaluppe	ca. 10m	ca. 3 m	1	2	10	300	3000
Galeone	ca. 15m	ca. 4 m	2	4	14	400	4000
Brigg/ Handelskogge	ca. 20m	ca. 6 m	2	4	20	500	5000
Schonbark	ca. 30m	ca. 8 m	3	7	28	750	7500
Eldrische Bark/ Nelvaive-Karacke	ca. 40m	ca. 10 m	3	9	44	1000	10000
Thorvalierscher Holk	ca. 50m	ca. 12 m	3	15	50	1250	12500
Thorvalierscher Viermaster	ca. 60m	ca. 14m	4	26	180	2250	22500
Fünfmastiges thorvaliersches Schlachtschiff	ca. 115m	ca. 15m	5	48	250	4000	40000

Ringe/Amulette :

Wert (Kreis 1/2)	Werte (Kreis 3)	Wert (Kreis 4)
+10 LL	+20 LL	+30 LL

Der Ring lädt sich elektrisch auf und gibt bei Berührung nach Wunsch einen elektrischen Schlag (W+RuA).	Durch Berührung mit dem Ring erkennt der Charakter Besessene, Dämonen & Körpergeister, ohne dass diese dies bemerken würden.	Der Ring hält einen Sterbenden durch Berührung am Leben, kann ihn aber selbst nicht heilen oder die Ursache entfernen. Wenn der Kopf allerdings vom Rumpf entfernt wurde, ist auch die Macht des Ringes nicht mehr ausreichend.
Die Berührung des mächtigen Reliktes weckt Ohnmächtige aus ihrem Zustand.	Durch Halten des Ringes an das Ohr werden fern gesprochene und nur von den Augen bemerkte Worte hörbar.	Der Ring kann in einer Art mystischen Sog Geräusche anziehen. Es kommt so zu völliger Stille.
Der Ring saugt die fühlbare Entkräftung auf. Der Charakter spürt keine Ermüdung, obgleich dies nicht der Wahrheit entspricht.	Durch das Berühren eines Gegenübers mit dem Ring, verliert dieses in einer Art Gedankenleere Misstrauen. Die Charismaprobe ist um +2 erleichtert.	Die Kraft des alten Ringes ist so enorm, dass sie den Schlaf erleichtert und die Erholung verschnellert. Der Träger benötigt nur wenige Stunden Schlaf.
Durch kurzes Murmeln kann ein beliebig-farbiges Leuchten aus dem Ring dringen.	Der Charakter hält die Hand auf und saugt dabei Flammen in den Ring ein. Hierbei entsteht an einem Ort, wo es nur Kerzen und Fackeln als Lichtquelle gibt, Dunkelheit.	Der Ring entfaltet eine immense Dunkelheit die sogar Flammen ersticken kann, während der Charakter einige alte, eingravierte Verse vorliest. Hierbei kommt es zur totalen Dunkelheit.
Das Herumwirbeln mit der Hand löst einige farbige Funken, welche einige wohl beeindrucken mögen.	Der Ring glimmt leicht, wenn magische Gefahr lauert. Zudem hört der Charakter ein gewisses Rauschen in seinen Ohren.	Der Charakter hört eine Art metallisches Heulen in seinem Kopf, wenn er sich auch nur einer magischen Falle nähert.
Durch Berührung eines Buches mit dem Ring hört der Charakter in Gedanken die Antwort auf eine ausgesprochene Frage an das Buch (natürlich nur über dessen Inhalt).	Durch kurzzeitiges Berühren eines Tieres mit dem Ring, kann diesem ein kurzer Befehl übertragen werden. Binnen eines kurzen Momentes möchte das Tier diesen Befehl ausführen.	Durch das Halten des Ringes an ein Schloss kann dieses nach Wunsch auf Befehl an den Ring auf- oder zugeschlossen werden.
+10% Schutz/Rüstung	+20% Schutz/Rüstung	+30% Schutz/Rüstung
+10% Schaden/Waffe	+20% Schaden/Waffe	+30% Schaden/Waffe
+5% Erfahrungspunkte	+10% Erfahrungspunkte	+15% Erfahrungspunkte

Präfixe & Suffixe: Die Willenskraftbeeinflussung

Ergebnis	Erste Möglichkeit	Wirkung	Zweite Möglichkeit	Wirkung
1	Verwittertes	5Lp	Hölzernes	5Ki

2	Rostiges	S:+2	Spitzes	+10% Dmg
3	Eis-	C/Freeze=W20>16	Rotes	W4 Dmg (rua)
4	Schwarzes	S:+4	Weißes	G: +4
5	Frigides	S:+2 G:+2	Der Feiglinge	15Lp 8LL
6	Schatten-	+50% Def/S	Schweres	+20% Dmg +2Gewicht
7	Stachel-	+40% Dmg	Des Stahles	Z: +6
8	Winkel-	Def/R: +10%	Dunkles	G/F: -2
9	Glänzendes	C/blenden=W20>10	Silbernes	20Ki G:+2
10	Der hellen Ebene	20Ki 15Lp	Des Waldes	20Lp 15Ki
11	Des Sumpfes	Vergiftet (W6 Dmg/R)	Der Bosheit	-5Lp S: +10
12	Der Wüste	30Ki 25Lp	Des Meeres	30Lp 25Ki
13	Der Dürre	30Ki 30Lp	Der Händler	8 Halblinge/F
14	Der Wissenschaft	Wa:+10	Des Mutes	1. Angriff (=Initiative)
15	Des Stolzes	W10 Dmg (rua)	Der Macht	E: +10 25Ki
16	Der Heilung	Lp/F:1 20Lp	Geheimnisvolles	Ki/F:1, 20Ki
17	Der Architekten	C/DD W20>10	Blutiges	S:+5 Dmg:+20%
18	Strahlendes	C/blenden=W20>5	Kriegs-/Diamant-	Dmg: +50%
19	Des Hasses	C/TS= W20>5	Der Wut	45Lp
20	Der Zwietracht	Party LP: - x Dmg; 2x Rua	Der Berge	Unzerstörbar/solide
21	Besessenes	E:+20 Wa:+5	Sidianisches/von Solan	S/G/Z/Wa/Wi: +3
22	Geweihtes	Def/R/H:+50%	Heiliges	Def/S: +150%
23	Kelron's	C/10Dmg= W20>17	Zapp's	E/G:-2 S/Z: +10
24	Der Vampire	Lp/F:2 35Lp Wa:+5	Heldenhaftes(..)der Kraft	S: +5 Dmg: +150%
25	Unsichtbares	G/F= -5	Chop Chop's	Ki/F: 6
26	Königs-	20 Gold/F 10Lp	Drachenknöchernes	C/5W30DmgW20>18
27	Der Verdammnis	10% erhöhte Erfahrung	Des Todes	C/Tod F= W30>29
28	Barduc's	Arachnobaum	Berntal-	40Ki 25Gold/F
29	Teroh's	passiv-Skill Kreis 1/2	Tal Racha's	Def/R: +100% ; +20% Dmg
30	Sonderfall	Sonderfall	Sonderfall	Sonderfall

Sonderfall W=30

Name	Wirkung
X großartige (...) der Menschen	Skill, G:+6, Z:+6 10%erhöhte Erfahrung, 5 Lp pro Leiche
X Mondsichel-(...) der Windlinge	Skill, S: +6, Z: +6 10%erhöhte Erfahrung, G/F= -5
X geheimnisvolle (...) der Elfen	Skill, S: +6, E: +6 10%erhöhte Erfahrung, Skill der Party
X bittere (...) der Orks	Skill, Ch:+6, E:+6, 10%erhöhte Erfahrung, +4Dmg (Rua)
X Wüstensand- (...) der Talverrk	Skill, S:+6, Ch:+6, 10%erhöhte Erfahrung, C/½Dmg W20>14
X Quell-heilige (...) der Obsidiander	Skill, G:+6, Ch:+6, 10%erhöhte Erfahrung, C/TS= W20>5
X Walddorn-(...) der Waldlinge	Skill, Z:+6, Ch:+6, 20%erhöhte Erfahrung
X Söldner (...) der Sopross	Skill, Wi:+6, Z:+6, 10%erhöhte Erfahrung, Würfelgeschick +5
X Landstreicher- (...) der Zerber	Skill, S:+6, Wi:+6, 10%erhöhte Erfahrung, C/Ohnm. F W20>14
X Handels-(...) der Mouruna	Skill, G:+6, E:+6, 10%erhöhte Erfahrung, C/Tod F W30>29

X intrigantes (...) der Dornenelfen	Skill, Wi:+6, S:+6, 10%erhöhte Erfahrung, 10 Ki pro Leiche
X gierige (...) der Zwerge	Skill, E:+6, Wa:+6, 10%erhöhte Erfahrung, 40Gold/F
X gehörnte (...) der Trolle	Skill, E:+6, Wi:+6, 10%erhöhte Erfahrung, C/DD W20>10
X getigertes (...) der Benaos	Skill, Wi:+6, Ch:+6, 10% erhöhte Erfahrung, bei direktem Treffer + 100%Dmg.

Das „X“ steht hier für einen Namen nach Wahl. Entweder kann der Spielleiter der Waffe einen Namen geben oder der Spieler – je nach Wunsch. Der Spieler kann die Waffe auch nach sich selbst benennen, bzw. nach dem Namen seines Charakters. Z.B. wenn man einen Charakter namens Cito besitzt, kann man die Waffe „Cito's intrigantes Langschwert der Dornenelfen“ nennen.

Zaubereien der Stäbe & magischer Spezialwaffen

Die Stäbe und einige magische Spezialwaffen haben in ihrer zusätzlichen Verzauberung, die neben der Willenskraftbeeinflussung existiert, Zaubereien stehen. Diese sind hier aufgelistet. Zuerst würfelt man wie gewöhnlich bei Spezialwaffen mit einem W4 (in einigen Ausnahmen auch einem dort dann genannten W6) und hat anschließend das Ergebnis und alle „kleineren“ Zahlen für die Waffe gesichert. Wenn es sich um eine Spezialwaffe handelt, würfelt man dann hierfür nochmals mit einem W4 für jede Zauberei die man bekommt. Dies ist ein einfaches Zufallsprinzip welche Zauberei man erlangt. Für Spezialwaffen sind lediglich die ersten vier Zaubereien möglich, sprich der Licht-, Laut-, Wasser- und Windbaum. Wenn man sich jedoch einen Stab gekauft hat, so darf man mit einem W12 würfeln. Hierdurch kann man einen beliebigen der zwölf Zaubereien der Zaubereistufe bekommen. Man beginnt beim zählen beim „Lichtbaum“ bei 1 und endet beim „Kampfbaum“ bei 12. Die Reihenfolge ist jedoch zufällig, da alle Zaubereien der Zaubereistufen ähnlich stark sind. Wenn man jedoch bei der Waffe „Auswahl“ erwürfelt hatte, so kann man sich nun frei entscheiden, welche Zauberei der Zaubereistufe genommen wird. Jedoch bleiben die letzten acht Zaubereibäume nur den Stäben offen.

Zaubereibaum	Zaubereistufe 1	Zaubereistufe 2	Zaubereistufe 3	Zaubereistufe 4	Zaubereistufe 5
Lichtbaum	Das Herumwirbeln mit der Hand löst einige farbige Funken, welche einige Dörfler wohl beeindruckten mögen.	Durch kurzes Murmeln kann ein beliebig-farbiges Leuchten aus dem Stab dringen.	Der Charakter hält die Hand auf und saugt dabei Flammen in den Stab ein. Hierbei entsteht an einem Ort, wo es nur Kerzen und Fackeln als Lichtquelle gibt, Dunkelheit.	Der Stab entfaltet eine immense Dunkelheit die sogar Flammen ersticken kann und Lichtquellen verdeckt, während der Charakter einige alte, eingravierte Verse vorliest. Hierbei kommt es zur totalen Dunkelheit.	Mit dem Stab kann man einen Schatten antippen, welcher anschließend auf den Inhaber hört und spähen gehen kann. Die Wahrnehmung beschränkt sich allerdings auf das Sehen, dafür gibt es für einen Schatten so gut wie keine Barriere, die ihn zurückhält.
Lautbaum	Durch kurzes Drücken des Stabes nimmt er gesprochene Worte auf. Später können sie Tonbandartig abgespielt werden.	Der Stab kann je nach Willen des Charakters Quell von lautem, störendem Lärm werden.	Durch Hochhalten des Stabes und folgendes Aufstampfen werden fern gesprochene und nur von den Augen bemerkte Worte im Kopf hörbar.	Der Stab ermöglicht Stimmen zu imitieren die bereits gehört wurden.	Der Stab kann in einer Art mystischen Sog Geräusche anziehen. Es kommt so zu völliger Stille.
Wasserbaum	Der Stab lässt den Inhaber durch eine innere Hitze durchflossen sein. Von allen Kälteschäden bekommt er ¼ Schaden weniger. Der Schaden wird abgerundet. (Kälteresistenz 25%).	Durch kurzes Antippen können kleine Mengen von Flüssigkeiten ausgetrocknet werden. Nasse Gegenstände oder Personen können so problemlos getrocknet werden.	Aus der Spitze des Gegenstandes strömt eine Fontäne. Diese kann so stark sein, dass sie Gegenstände umspült. (Stärkeprobe erforderlich).	Aus der Stabspitze blubbert eine klebrige Flüssigkeit. Hiermit können Gegenstände festgeklebt werden und Personen am vorankommen gehindert werden.	Durch kurzes Antippen einer Flüssigkeit kann der Inhaber des Stabes über sie hinweggehen. (Seen, Flüsse, Sümpfe u.Ä.).
Windbaum	Der Stab ermöglicht einen gewissen Einfluss auf die Luft um den Inhaber herum. Durch	Durch das Wirbeln des Stabes entsteht ein Wirbel der den Fallschaden deutlich	Aus der Spitze des Stabes strömt ein Windstrahl. Dieser kann so stark sein, dass er	Durch einen plötzlichen Aufwind kann der Inhaber des Gegenstandes zwar Recht unsanft aber dafür	Durch einen starken Rückenwind ist der Inhaber des Stabes stets schneller unterwegs. Laufleistung

	Gedankenkraft können kleine Böen ausgeschickt werden, die kleine Dinge bewegen können, zum Beispiel Buchseiten.	reduziert.	Dinge umblasen kann (Stärkeprobe erforderlich).	bis zu 40 LLE hoch geschossen werden. Dort muss er jedoch sehen, wie er sich festhält um nicht abzustürzen.	permanent +20). Darüber hinaus, kann er sogar eine gewisse Strecke gleiten.
Materiebaum	Durch kurzes Antippen mit dem Stab öffnen sich Knoten oder entstehen welche aus offenen Seilenden.	Durch kurzes Aufstampfen mit dem Stab verlängert er sich bis zu seiner zwanzigfachen Länge. Er ist hierbei so stabil wie zuvor und ist nicht schwerer als zuvor. Ebenfalls ist es möglich ihn bei einer kurzen Dauer ihn winzig zu machen, doch auch hierbei bleibt das Gewicht gleich.	Der Stab wird ein langes Seil von der Qualität eines Diamantseils der Maio. Wenn die erste Zauberei des Materiebaums noch beherrscht wird, kann dieses Seil sich sogar selbstständig um jemanden schlingen.	Der Stab kann an eine Wand angelehnt werden und wird so zu einer beliebig langen Leiter. Zudem kann er von einem erhöhten herunter gehalten werden und verwandelt sich in eine beliebig lange Strickleiter.	Der Stab wird unzerstörbar. Kein Erdbeben oder Vulkanausbruch könnte ihn zerstören. Nur göttliche, halbgöttliche und dämonische Magie könnten ihm noch etwas anhaben, wobei es Dämonen wahrscheinlich ebenfalls schwerfallen könnte.
Praxisbaum	Durch das kurzzeitige balancieren des Stabes in der Hand zeigt die Stabspitze nach Norden. Dies hilft bei der Orientierung. (Kartographie +3).	Durch Berührung eines Buches mit dem Stab hört der Charakter in Gedanken die Antwort auf eine ausgesprochene Frage an das Buch (natürlich nur über dessen Inhalt).	Durch halten des Stabes wie ein Fernrohr, sieht der Inhaber die Dinge größer und genauer. Ebenfalls kann die Stabspitze knapp vor das Auge gehalten werden um den Effekt einer Lupe zu bekommen.	Durch das Halten des Stabes an ein Schloss kann dieses nach Wunsch auf Befehl an den Stab auf- oder zugeschlossen werden.	Der mächtige Stab überlagert die technologischen Wellen, sodass die Technik erst nach kurzem wieder funktioniert. Natürlich nur, wenn nicht zu viel Technologie an einem Ort war, um den Stab zu überlagern.
Zauberbaum	Auf dem Stab liegt ein arkadischer Bannzauber. Dieser verringert den Schaden von Zaubern (außer Elementarzaubern) um ¼. Der Schaden wird abgerundet. (Zauberresistenz 25%).	Durch kurzes Antippen schlafen beruhigte, arglose oder unaufmerksame Personen ein. Dieser Schlaf ist jedoch unterschiedlich tief, je nach der Person.	Der Stab fungiert wie eine weitere Hand, da er eine innere Art der Telekinese besitzt. In kleinerem Umkreis des Stabes kann diese eingesetzt werden. Maximal können Dinge bewegt werden, die so schwer wie der Inhaber des Stabes sind.	Durch das kurzzeitige Schwenken der Stabspitze vor dem Gesicht verändert sich das Gesicht des Inhabers durch Phantasmik, je nach Wunsch des Inhabers.	Der mächtige Stab überlagert durch Fadenmagie die meisten Arten der Magie. Die magischen Wellen sind erst nach kurzer Zeit wieder aktiv. (Ausgenommen: Höchste Magie, Dämonische, Göttliche und Halb-Göttliche Macht).
Schutzbaum	Der Stab lässt den Inhaber durch eine gewisse Kühle umgeben sein. Von allen Feuerschäden bekommt er ¼ Schaden weniger. Der Schaden wird abgerundet. (Feuerresistenz 25%).	Der Stab wird auf Wunsch glühendheiß für alle außer dem Inhaber. Man kann hiermit ebenfalls kleine Feuer anzünden, wie zum Beispiel für eine Kerze benötigt.	Der Stab wackelt ein wenig, wenn magische Gefahr droht. Diese Gefahr zu orten ist jedoch nicht möglich.	Der Charakter hört eine Art metallisches Heulen in seinem Kopf, wenn er sich auch nur einer magischen Falle nähert. Er weiß ebenfalls dann, um welche Falle es sich handelt.	Durch das Zeigen mit dem Stab auf einen Untoten, wird dieser Ferngehalten. Er kann sich dem Inhaber auf 30 LLE nicht nähern.
Wesensbaum	Ein kurzes antippen von etwas Essbarem macht dieses vorzüglich erwärmt und zubereitet. Es duftet (je nach Möglichkeit) köstlich.	Der Charakter schlägt mit dem Finger ein paar Mal auf den Stab. Aus dem Ende purzeln verschiedene Krabbeltiere. Diese könnten für Unruhe sorgen, sind aber nicht mehr zu steuern.	Durch kurzzeitiges Berühren eines Tieres mit dem Stab, kann diesem ein kurzer Befehl übertragen werden. Binnen eines kurzen Momentes möchte das Tier diesen Befehl ausführen.	Der Charakter wirft den Stab zu Boden, der sich sogleich in eine Giftschlange verwandelt. Wenn die Giftschlange getötet wird oder der Charakter die Giftschlange anfasst, ist sie wieder ein Stab.	Die mächtige Magie des Stabes reicht aus um durch das Antippen von einem leeren Teller diesen nach Wunsch zu füllen.

Lebensbaum	Durch kurzes Antippen mit dem Stab verschwindet Dreck, Staub und Schmutz von dem Gegenstand oder der Person.	Durch das Streifen einer Wunde mit dem Stab, wird sie genäht. Dies verhindert weiteres Ausbluten.	Durch das Halten des Stabes an die Kehle würgt der Berührte Gifte wieder hervor, auch wenn sie mit einem Biss übertragen wurden.	Der Stab hält einen Sterbenden durch Berührung am Leben, kann ihn aber selbst nicht heilen oder die Ursache entfernen. Wenn der Kopf entfernt wurde, ist auch die Macht des Stabes nicht mehr ausreichend.	Einmalig pro Tag entfaltet der Stab durch Berührung eine enorme Heilwirkung von W20 LP. Ansonsten kann auch in jeder Runde – anstatt eines Angriffes – eine Heilung von W4 LP durchgeführt werden. Außerhalb des Kampfes jedoch nicht Möglich.
Einflussbaum	Der Stab saugt die fühlbare Entkräftung auf. Der Charakter spürt keine Ermüdung, obgleich dies nicht der Wahrheit entspricht und auf Dauer schädigen kann.	Die Berührung des mächtigen Stabes weckt Ohnmächtige aus ihrem Zustand.	Durch das Antippen eines Gegenübers mit dem Stab, verliert dieses in einer Art Gedankenleere sein Misstrauen. Die Charismaprobe ist um +2 erleichtert.	Durch Berührung mit dem Stab erkennt der Charakter Besessene, Dämonen & Körpergeister, ohne dass diese dies bemerken würden.	Die Kraft des alten Stabes ist so enorm, dass sie den Schlaf erleichtert und die Erholung verschnellert. Der Träger benötigt nur wenige Stunden Schlaf.
Kampfbaum	Der Stab wird spitz (10% mehr Schaden). Kann aber noch ein weiteres Mal durch die Willenskraftbeeinflussung „spitz“ werden. Dann heißt der Stab „scharf“.	Der Stab lädt sich elektrisch auf und gibt bei Berührung nach Wunsch einen elektrischen Schlag ab. (W4 RuA).	Aus dem Stab strömt ein unsichtbares, magisches Schild. Dieses hat die gleiche Wirkung wie ein normales Schild. In einer gewissen Wahrscheinlichkeit blockt der Stab also Angriffe. (W20>16).	Der Stab (nicht der Spieler!) bekommt die Initiative. Er wird hier vom Spielleiter gesteuert. Der Stab erahnt Gefahr und kann so einen Schlag ausführen, Dinge umwerfen u.Ä.	Durch das Antippen einer Waffe mit dem Stab ist diese wieder repariert, in einem Stück, geschärft und poliert.