

The Witcher P&P RPG

GRUNDREGELWERK

Das Pen & Paper Rollenspiel im
Witcher-Universum

erstellt von:

Marcel Ortega Oßwald

Schriesheim, 6. Juli 2018

Inhaltsverzeichnis

1 Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Bedeutung
QS	Qualitätsstufe
AW	Ausweichen
TW	Trefferwahrscheinlichkeit
TP	Trefferpunkte (= Schaden)
BL	Blocken
PA	Parieren
GS	Geschwindigkeit
AK	Aktion (im Kampf)
SF	Steifungsfaktor (gibt an, wie schwer eine Fertigkeit aufzuleveln ist)
RW	Reichweite
MTP	Magische Trefferpunkte (= magischer Schaden)
MTW	Magische Trefferwahrscheinlichkeit
MK	Manakosten
M	Mana oder ausgegebenes Mana (für eine Fähigkeit)
ZZ	Zauberzeit (= wie lange dauert es, einen Zauberspruch zu wirken)
LZ	Ladezeit (= wie lange braucht man um eine Waffe nachzuladen)
WD	Wirkungsdauer
QSWX	Anzahl Würfel in Abhängigkeit der erreichten Qualitätsstufe <i>Beispiel: QSW6 bei QS II → 2W6</i>
BE	Behinderung, kann körperliche Aktionen wie z.B. <i>Kraftakt</i> oder <i>Klettern</i> erschweren. AW, INI, MTW und TW sind immer um 1 pro BE erschwert.
EW	Effektwahrscheinlichkeit (= Wahrscheinlichkeit, dass der Effekt einer Glyphe eintritt)
RD	Rüstungsdurchbohrung
RS	Rüstschutz

Tabelle 1.1: Abkürzungsverzeichnis

2 Rassen

In der Welt von *The Witcher* gibt es viele Rassen. Hier werden nur die Rassen beschrieben und vorgestellt, die spielbar sind. Weitere, nicht spielbare Rassen sind z.B. Göttinge, Halbelfen, Gnome, Doppler, Halblinge, Bobolaks und Dryade.

2.1 Menschen

Menschen sind in der Gesellschaft akzeptiert und haben auch einen gewissen Einfluss auf die Mitmenschen.

Lebenspunkte (LP): 15

Manapunkte (MP): 15

Talentpunkte: 280

(10 weitere Punkte können frei auf LP und MP verteilt werden.)

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: beliebige(s) Attribut(e) +2

Vor- und Nachteile: -

2.2 Elfen (Aén Seidhe)

Elfen, die in dieser Welt leben werden Aén Seidhe genannt. Sie sind hinterlistig, talentiert im Überleben in der Wildnis und ausgezeichnete Bogenschützen. Werden von der Gesellschaft gehasst. Sie sehen die Menschen als minderwertig und „nackte Affen“ an.

Lebenspunkte (LP): 12

Manapunkte (MP): 20

Talentpunkte: 265

(10 weitere Punkte können frei auf LP und MP verteilt werden.)

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: IN und GE +1; KL oder KK -2

Vor- und Nachteile: Unfähig (Zechen), Altersresistenz

Besonderheiten:

Talente *Singen*, *Musizieren* und *Tanzen* haben einen Steigunsfaktor (SF) von A.

2.3 Zwerge

Zwerge sind trotz ihrer Größe sehr zäh und stark. Diese Eigenschaften machen aus ihnen exzellente Handwerker. Die besten Schmiede der Welt sind Zwerge. Im Gegensatz zu den Elfen sind sie nicht arrogant. Deshalb und wegen dem gesellschaftlichen Nutzen als Handwerker werden sie von der Gesellschaft geduldet.

Lebenspunkte (LP): 40

Manapunkte (MP): -

Talentpunkte: 250

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: KO und KK +1; CH oder GE -2

Vor- und Nachteile: Begabung (Zechen)

Besonderheiten:

Der Steigungsfaktor (SF) der Talente *Leder-*, *Stein-* und *Metallverarbeitung* werden um 1 Stufe verbessert.

2.4 Hexer

Hexer sind Personen (Menschen, Elfen, Halbelfen) die in ihrer Kindheit zu mächtigen Kämpfern ausgebildet werden. Sie sind in der Lage einfache Magie zu benutzen. Nach der Ausbildung mutieren sie während einem Ritual, der „Kräuterprobe“. Für die meisten Kinder endet das Ritual tödlich, weshalb es nur sehr wenige Hexer gibt. Sie bekommen beigebracht Emotionen zu unterdrücken und werden von der Gesellschaft ausgestoßen - wegen Angst oder Verachtung. Ihr Kodex verlangt in jeder Situation absolute Neutralität.

3 Klassen

Hinweise:

- Rezepte kann man sich mit Alchemiepunkten kaufen
- ein Rezept kostet zwischen 1 und 3 Alchemiepunkte (je nach Schwierigkeitsstufe)
- Glyphen kosten 10
- Kampfsonderfertigkeiten kosten 5-20 Punkte (SL entscheidet)
- Jede Art von Punkte (z.B. Talent- oder Fähigkeitspunkte) können bei Absprache mit dem SL auch für andere Dinge benutzt werden
- **Startgeld:** 1000Kr.
- Ein Grundattribut darf nicht über 14 sein.
- Alle Grundattribute zusammen dürfen nicht höher als 100 sein.
- jeder bekommt einen besonderen Gegenstand, der bis zu 1000Kr. kostet. Z.B. Pferd, Mobiles Labor, Glyphe(n), Amulett, etc... (Wenn die Spieler damit einverstanden sind?!)
- Helden starten nur mit zur Klasse passenden Kleidung.

3.1 Militärische Klassen

Hauptkategorie: Waffen & Kampf

Sekundärkategorie: Körpertalente

KK oder GE: +2

MU: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 273

Alchemiepunkte: -

Kampfsonderfertigkeiten: Fortgeschrittene Kampfkunst

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffenspezialisierung: Waffentalent auswählen → entsprechenden SF auf A.

3.2 Motorische Klassen

Hauptkategorie: Motorische Talente

Sekundärkategorie: Waffen & Kampf (Räuber/Bandit) oder Körpertalente (Dieb) oder Gesellschaftstalente (Trickbetrüger)

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 319

Alchemiepunkte: -

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.3 Soziale Klassen

Hauptkategorie: Gesellschaftstalente

Sekundärkategorie: ?

CH: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Alchemiepunkte: -

Fähigkeitspunkte: -

Einfache Fähigkeiten: -

Mächtige Fähigkeiten: -

Heilzauber: -

Glyphen: -

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.4 Handwerkliche Klassen

Hauptkategorie: Handwerkstalente

Sekundärkategorie: Körpertalente (Schmied) oder Motorische Talente (Schlosser)

KK oder FF: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Alchemiepunkte: -

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.5 Wissende Klassen

3.5.1 Magiebegabte Klassen

Der SL oder Spieler hat 10 Punkte zur Verfügung, die er beliebig auf einfache-, mächtige, Heilzauber oder Glyphen aufteilen kann. Mächtige Fähigkeiten und Heilzauber kosten 2 Punkte.

Beispiel: Wenn der Spieler einen normalen Magier spielen will, kann der SL sagen, dass er sich 4 einfache und 3 mächtige Zauber aussuchen darf. Wenn der Spieler aber Runenzauber beherrschen will, kann ihm der SL zusätzlich die Fähigkeit Runenzauber geben, zieht dafür aber 10 Talentpunkte ab (oder der Spieler muss sich einen Nachteil geben). Die 10 Punkte kann er dann auch auf Glyphen aufteilen. Z.B. 4 Glyphen, 2 einfache und 2 mächtige Zauber.

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Gesellschafts- (Magier) oder Naturtalente (Druide, Weideler, Priester)

KL: +2 **Haupttalentpunkte:** 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 235

Alchemie- und Fähigkeitspunkte: 50

Einfache Fähigkeiten: ?

Mächtige Fähigkeiten: ?

Heilzauber: ?

Glyphen: ?

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: Altersresistenz

Nachteile: -

Waffentalent: Stabkampf auf 10.

3.5.2 Nicht-magiebegabte Klassen

Dieses Kapitel bezieht sich auf alle gebildeten Klassen, die jedoch keine Magie anwenden können. Damit sind vor allem Alchemisten, Chemiker oder Wissenschaftler gemeint. Es gehen aber auch beispielsweise Ärzte oder Lehrer. An dieser Stelle wird zwischen den Kenntnissen im Bereich der Alchemie unterschieden.

Mit alchemistischen Kenntnissen

Folgende Klassenbeschreibung bezieht sich auf Klassen, die sich in der Alchemie gut auskennen.

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Naturtalente

KL: +2

FF: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 245

Alchemiepunkte: 20

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 10.

Talente SF Mod.:

Pflanzenkunde → A

Magiekunde → C

Menschenkenntnis → B

Stabkampf → C

Tanzen → B

Ohne alchemistischen Kenntnissen

Für wissende Klassen ohne Alchemiekenntnisse, beispielsweise Lehrer und Akademiker gelten folgende Werte:

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Gesellschaftstalente

KL: +2

GE: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 265

Alchemiepunkte: -

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 10.

Talente SF Mod.:

Alchemie → C

Heilkunde → A

Pflanzenkunde → A

Magiekunde → C

Etikette → B

Gassenwissen → B

Menschenkenntnis → B

Überreden → B

3.6 Naturbezogene Klassen

Hauptkategorie: Naturtalente

Sekundärkategorie: Körpertalente (Holzfäller,Bauer) oder Motorische Talente (Jäger)

KO: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Alchemiepunkte: -

Fähigkeitspunkte: -

Einfache Fähigkeiten: -

Mächtige Fähigkeiten: -

Heilzauber: -

Glyphen: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.7 Beispielklassen

Klasse	Kategorie
Barde/in	Soziale Klasse
Handwerker/in	Handwerkliche Klasse
Dieb/in	Motorische Klassen
Schmuggler/in	Motorische Klassen
Arzt/Ärztin	Wissende/Soziale Klasse
Magier/in	Wissende Klassen
Söldner/in	Militärische Klassen
Kaufmann/frau	Soziale Klasse
Priester/in	Wissende Klasse
Jäger	Naturbezogene Klasse

Tabelle 3.1: Beispielklassen

4 Kampf

In diesem Kapitel werden die möglichen Aktionen der Helden während dem Kampf aufgelistet und beschrieben. Nicht jede Aktion kann von jedem Helden verwendet werden. Das hängt von folgenden Faktoren ab: Rasse, Klasse, Waffe, körperliche Behinderungen. Nicht jede Aktion kann von jedem Helden verwendet werden. Je nachdem, wie wenig Kampferfahrung ein Charakter hat, fallen ein paar Aktionen weg. Für Spezialmanöver (u.A. Parieren) wird die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* benötigt.

4.1 Behinderung

Behinderung, oder auch Belastung, kann durch alles Mögliche entstehen. Z.B. durch schwere Last, die man am Körper trägt (schwere Rüstung). Ein Punkt Belastung wirkt sich wie folgt auf Aktionen und Werte aus: -1AW, -1INI, -1GS. Auch Talente können dadurch erschwert werden: -1 *Klettern*, -1 *Schwimmen*, -1 *Tanzen*. Es können auch weitere Talente betroffen sein, wenn es der SL für angebracht hält.

4.2 Bewegung

Standardmäßig hat man eine maximale Geschwindigkeit (GS) von 10m pro Aktion (im Sprint). Für jede Behinderung (BE) verringert sich die Geschwindigkeit um 1m. Die mindeste Geschwindigkeit beträgt 2m. Wenn man sich in einer Aktion bewegen und jemanden angreifen will, wird die GS um 50% reduziert (nur bei Nahkampfangriffen).

4.3 Allgemeine Kampfregeln

Nahkämpfer haben die Möglichkeit einen normalen Angriff pro Aktion auszuführen. Dabei muss eine Probe auf das Talent passend zur geführten Waffe bestanden werden. Nahkampfangriffe können geblockt, pariert oder ausgewichen werden. Beim Blocken muss gewählt werden, mit welcher Waffe oder welchem Schild geblockt werden soll. Wird ein Angriff erfolgreich geblockt oder wird ihm ausgewichen, erleidet man keinen Schaden.

Beim Parieren wird zuerst eine Probe auf Blocken oder Ausweichen abgelegt. Misslingt die Probe wird man getroffen und kann nicht mehr zum Gegenschlag ansetzen. D.h., dass die zweite Probe auf Parieren entfällt. Wenn jedoch die Probe gelingt, hat man den Angriff erfolgreich abgewehrt und wirft eine Probe auf Parieren, um dem Angreifer einen Gegenschlag zu versetzen. Gelingt die Parieren-Probe auch, taumelt der Gegner und kann während der gesamten restlichen Runde nicht mehr Ausweichen, Blocken oder Parieren. Misslingt die Parieren-Probe kommt man selber ins taumeln. Das kann man verhindern, indem man erfolgreich auf Körperbeherrschung würfelt. Man kann nur Angriffe von Humanoiden parieren.

Beim Ausweichen hat man auch die Möglichkeit einen Ausweichschritt zu machen, wenn man die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat. Dabei wird eine Probe auf Ausweichen, erleichtert um 1, abgelegt. Bei Erfolg ist er dem Angriff ausgewichen und kann sich einen Schritt (1-2m) in jede beliebige Richtung bewegen.

Für jeden Angriff nach dem ersten, den man in einer Runde abwehren muss bekommt man eine Erschwernis von -2 auf Blocken (BL), Parieren (PA) und Ausweichen (AW). -1, wenn man die Kampfsonderfertigkeit *Meisterliche Kampfkunst* hat.

Wenn man jemanden würgt, ist er nach 5 Aktionen bewusstlos. Nach weiteren 5 Aktionen ist er tot. Jede Runde (solange er bei Bewusstsein ist) kann der Gewürgte eine Probe auf *Willenskraft* oder *Kampftechnik* ablegen, um sich aus dem Würgegriff zu befreien. Der SL hat die Möglichkeit die Probe zu erschweren, wenn er es aufgrund der Staturen beider Personen für angebracht hält.

4.4 Fernkampfbregeln

Fernkämpfer können genauso wie Nahkämpfer einen Angriff pro Aktion ausführen. Jedoch müssen Bögen und Armbrüste nach jedem Schuss wieder geladen werden. Erst wenn die Waffe geladen ist, kann sie abgefeuert werden. Armbrüste können bereits vor dem Kampf geladen werden - Bögen nicht. Ein Bogen benötigt immer 2 Hände, während eine Armbrust mit einer Hand abgefeuert werden kann. Armbrüste müssen jedoch mit zwei Händen nachgeladen werden.

Bögen verschießen Pfeile und Armbrüste verschießen Bolzen. Pfeile und Bolzen können nur mit Schilden geblockt werden. Das Ausweichen vor Pfeilen und Bolzen bei einer Distanz von maximal 30m ist immer um 2 erschwert. Bei 31-80m Entfernung ist das Ausweichen um 1 erschwert. Ab 81m gibt es keine Erschwernis mehr.

Entscheidet sich ein Fernkämpfer zum Angriff muss er zuerst ein Ziel bestimmen. Je nach Ziel, kann man Boni oder Mali bekommen. Welche Boni oder Mali erhält, hängt von verschiedenen Kriterien ab.

4.4.1 Distanz

Abhängig von der Waffe gelten unterschiedliche Modifikationen für die Reichweite. Es gibt die Kategorien nah, mittel und weit für die Distanz zum Ziel.

Modifikationen durch Reichweite	
Nah	+2TW, +1TP
Mittel	+/-0TW
Weit	-2TW, -1TP

Tabelle 4.1: Modifikationen durch Reichweite (RW)

4.4.2 Bewegung

Beim Fernkampf zu Fuß, kann deine Bewegung oder die des Ziels Einfluss auf die Trefferwahrscheinlichkeit (TW) haben. Stillstehende Ziele sind leichter zu treffen als bewegte Ziele.

Modifikationen durch Bewegung	
Ziel steht still	+2TW
Ziel bewegt sich leicht (max. 5m)	+/-0TW
Ziel bewegt sich schnell (min. 6m)	-2TW
Ziel schlägt Haken zusätzlich	-4TW GS des Ziels halbiert
Schütze geht (max. GS/2; Laufen und Schießen in einer Aktion)	-2TW
Schütze rennt (max. GS; Rennen und Schießen in einer Aktion)	-4TW

Tabelle 4.2: Modifikationen durch Bewegung

Für den berittenen Fernkampf gelten besondere Regeln.

Modifikationen vom Pferderücken <i>(Details in einem separaten Kapitel über Reittiere)</i>	
Tier steht	+/-0TW
Tier im Schritt	-4TW
Tier im Trab	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	-8TW

Tabelle 4.3: Modifikationen vom Pferderücken

4.4.3 Größe

Auch die Größe des Ziels spielt eine wichtige Rolle.

Modifikationen durch Größe	
Winzig (Ratte, Kröte, Spatz, Hase)	-8TW
Klein (Rehkitz, Schaf, Ziege)	-4TW
Mittel (Mensch, Zwerg, Pferd)	+/-0TW
Groß (Troll, Rind)	+4TW
Riesig (Wyvern, Riese)	+8TW

Tabelle 4.4: Modifikationen durch Größe

4.4.4 Sicht

Auch die Sicht zum Ziel ist wichtig für die Treffsicherheit.

Modifikationen durch eingeschränkte Sicht	
Gute Sicht	+/-0TW
Eingeschränkte Sicht / Deckung I (Nebel, Mondlicht, Gestrüpp)	-2TW
Ziel nur als Silhouette erkennbar / Deckung II (Dichter Nebel, Sternenlicht)	-4TW
Ziel unsichtbar	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)

Tabelle 4.5: Modifikationen durch eingeschränkte Sicht

4.5 Status und Sonderaktionen

Aktion	Schwierigkeit Mod.	Dauer
Trank nehmen	-	2AK (+1AK aus Inventar holen)
Wunde/Blutung versorgen	-	2AK (+1AK falls Hilfsmittel aus dem Inventar geholt werden muss. Z.B. Verbandszeug)

Spezialmanöver (z.B. Schwung-Schlag, Würgen)	hängt vom Manöver und SL ab	normalerweise 1AK, hängt aber von dem Manöver ab.
--	-----------------------------	---

Tabelle 4.6: Zusätzliche Aktionen im Kampf

Status	Schwierigkeit Mod.
Liegend	-4AW, -4BL, 25%GS alle anderen Angriffs- und Verteidigungs-Aktionen sind im liegenden Zustand nicht möglich. Wenn man eine liegende Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 4.
Kriechend (auch geduckt)	-2TW Angriff., -2AW, -2BL, 50%GS alle anderen Angriffs- und Verteidigungs-Aktionen sind im kriechenden/geduckten Zustand nicht möglich. Wenn man eine kriechende Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 2.
Deckung I (einfache Deckung. Z.B. Baum oder kleiner Fels)	Erschwertes Ziel für Fernkämpfer → -2TW für Angreifer.
Deckung II (gute Deckung. Z.B. großer Baum oder großer Fels)	Erschwertes Ziel für Fernkämpfer → -4TW für Angreifer.
Taumeln	Wenn eine Person taumelt, kann sie nichts mehr machen. Weder Ausweichen, Blocken oder Parieren. Sobald eine Person das Gleichgewicht verliert, kann sie eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> ablegen, um sich zu stabilisieren. Gelingt es nicht, wird die Probe in jeder Runde wiederholt, bis sie gelingt (oder man tot ist oder hinfällt). Wenn eine taumelnde Person Schaden bekommt, fällt sie hin → der Status <i>Taumeln</i> wird durch <i>Liegend</i> ersetzt. Wenn man eine taumelnde Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 4.
Blutung	-1TP pro AK. WD: 10AK. Kann z.B. durch einen Verband gestoppt werden.
Starke Blutung	-2TP pro AK. WD: 15AK. Kann z.B. durch einen Verband gestoppt werden.
Leicht Verwundet	Passiert nichts. Mehrere leichte Wunden können zu einer mittelschweren Verwundung führen.

Mittelschwer Verwundet	Kann in manchen Situationen zu Erschwernissen führen. Wird vom SL bestimmt. Kann auch den Status Blutend herbeiführen.
Stark Verwundet	Je nach Wunde, kann z.B. ein Körperteil nicht mehr verwendet werden. Kann zu starker Blutung, Ohnmacht oder auch zum Tod führen.

Tabelle 4.7: Liste aller Status

Von *Liegend* auf *Kriechend* benötigt man eine Kampffaktion (AK). Eine weitere AK wird benötigt um aufzustehen:

- *Liegend* +2AK → *Stehend*
- *Liegend* +1AK → *Kriechend*
- *Kriechend* +1AK → *Stehend*
- *Stehend* +1AK → *Liegend* (hinschmeißen)
- *Stehend* +0AK → *Kriechend*

Deckung I & II hilf nur gegen magische und physische Fernkampfangriffe und nicht gegen Nahkampfangriffe.

4.6 Kampfsonderfertigkeiten

Es gibt mehrere Sonderfertigkeiten für den Kampf, die diverse Boni geben. Manche Klassen haben von vornerein bestimmte Kampfsonderfertigkeiten. Bei anderen Klassen kann sich der Spielen auch eine bestimmte Anzahl aussuchen.

Name	Beschreibung	Anmerkung
Fortgeschrittene Kampfkunst	Ermöglicht die Kampffaktionen <i>Schwung-Angriff</i> , <i>Entwaffnung</i> , <i>Auchweichrolle</i> und <i>Parieren</i>	Kann nur von kampfbezogenen Klassen verwendet werden. +6 auf <i>Raufen</i> und <i>Kampftechnik</i> .

Meisterliche Kampfkunst	Die Erschwernis beim Standhalten von aufeinander folgenden Schlägen wird anstatt um 2, um 1 pro Stufe erhöht.	<i>Forgeschrittene Kampfkunst</i> muss bereits erlernt sein.
Schwertkampfkunst I-III	Bonus auf Angriffe mit Schwertern: +1 pro Stufe	höhere Stufen sind nur durch das Aufleveln erreichbar
Präzisionsschuss I-III	Erschwernis um 2 pro Stufe und +2 TP pro Stufe	
Schneller Schuss	Verkürzt die Ladezeit und benötigte Zeit zum Ziehen der Fernkampfwaffe um 1	
Ruhige Hand I-II	Bonus auf Angriffe mit Fernkampfwaffen: +1 pro Stufe	
Berittener Schütze	Geht das Reittier (<i>Schritt</i>), ist das Schießen nicht mehr erschwert. Im Galopp ist es nur noch um 4 erschwert. Der Schütze kann zudem aus vollem Galopp nach hinten schießen. Im Trab sind weiterhin Glückstreffer möglich (also bei einer 1 auf W20). Zur Benutzung beider Hände muss keine Probe abgelegt werden und es kann auch im Galopp geschossen werden.	
Faustkampftechnik I-II	Bonus beim Raufen: +1 pro Stufe	
Ausweichen I-III	Erleichtert das Ausweichen um +2 pro Stufe	
Parieren I-III	Erleichtert das Parieren um +1 pro Stufe	
Diener der Dunkelheit I-III	Stufe+1W4 TP zusätzlich in der Nacht. Gilt auch für Fähigkeiten, die Schaden verursachen.	Können nur von Magiebegabten verwendet werden.
Diener des Lichts I-III	Stufe+1W4 TP zusätzlich am Tag. Gilt auch für Fähigkeiten, die Schaden verursachen.	Können nur von Magiebegabten verwendet werden.

Tabelle 4.8: Kampfsonderfertigkeiten

5 Reittiere

Reittiere können für den schnelleren Transport verwendet werden während Begleiter die unterschiedlichsten Funktionen haben können, z.B. die Unterstützung im Kampf.

Die normale Reichweite beträgt 12m. Das ist die (maximale) Geschwindigkeit, die im *Schritt* erreicht wird. Im *Trab* kann sich das Reittier 1,5-fach (18m pro Aktion) und im *Galopp* doppelt so weit (24m) bewegen. Durch hohe Lasten, die das Reittier tragen oder ziehen muss, kann sich die Belastung (BE) des Pferdes erhöhen, was die (maximale) Reichweite des Pferdes, genauso wie bei Personen einschränkt. Jede BE verringert die maximale Reichweite pro Aktion um 1m (\rightarrow -1m im *Schritt*, -1,5m im *Trab* und -2m im *Galopp*).

5.1 Allgemeines zum berittenen Kampf

Pferde und Ponys dienen im Kampf bereitwillig als Reittiere. Reittiere, die kein Kampfttraining haben, reagieren im Kampf verängstigt. Das kann dazu führen, dass sie während dem Kampf in Panik verfallen und versuchen den Reiter abzuschmeißen. Im Normalfall benötigt man mindestens eine Hand zum Reiten.

Im berittenen Kampf kannst du die Lauf-Aktion deines Reittieres, zusätzlich zu deiner eigenen Aktion verwenden. Dadurch kannst du dich in einer Aktion fortbewegen und angreifen. Wie weit du dich in einer Aktion fortbewegen kannst, hängt von der Gangart des Pferdes ab.

5.1.1 Wenn dein Reittier im Kampf fällt

Wenn dein Reittier stürzt, muss dir eine Wurfprobe auf Reiten gelingen, um weich zu fallen und keinen Schaden zu erleiden. Misslingt der Wurf, erleidest du 1W6 Schadenspunkte.

5.1.2 Wenn dein Reittier in Panik verfällt

Wenn dein Reittier in Panik verfällt, muss dir eine Wurfprobe auf Reiten gelingen, um das Pferd unter Kontrolle zu bringen. Wenn dein Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Wenn du einen Militärsattel verwendest, wird die Probe um 2 erleichtert. Misslingt der Wurf wirst du zu Boden geschmissen und erleidest 1W6 Schaden. Gelingt dir der Wurf behältst du das Pferd unter Kontrolle, kann sich in diesem Zug aber nicht mehr fortbewegen.

5.1.3 Wann verfällt dein Reittier in Panik?

Wann ein Pferd in Panik verfällt, hängt vom SL ab. Dabei sollen bestimmte Faktoren berücksichtigt werden: Wie viele Personen/Monster befinden sich auf dem Schlachtfeld? Ist dein Reittier kampferfahren? (Wenn das Reittier kampferfahren ist, sollte es nur in seltenen Fällen während einem Kampf in Panik ausbrechen!) Trägt das Reittier Scheuklappen?

Im Normalfall verfällt ein Reittier ohne Kampftraining nach 3 bis 5 Aktionen oder wenn der Reiter angegriffen wird, in Panik.

5.1.4 Wenn du bewusstlos wirst

Wenn du bewusstlos geschlagen wirst, hast du eine Chance von 50% im Sattel zu bleiben (75%, wenn du einen Militärsattel benutzt). Wenn du stürzt, erleidest du 1W6 Schadenspunkte. Ohne deine Führung meidet das Reittier den Kampf → er flieht.

Wie der berittene Fern-, Nah- und Zauberkampf im Detail funktioniert und was man dabei zu beachten hat, wird in den folgenden Unterkapiteln beschrieben.

5.2 Beritterner Nahkampf

Beim berittenen Nahkampf kann der Reiter nur mit einer Hand zuschlagen. D.h., dass Zweihandwaffen nicht benutzt werden können. (Bögen können benutzt werden. Siehe Kapitel 5.4.) Grundsätzlich ist es möglich, dass der Spieler beim Reiten beide Hände benutzen kann. In diesem Fall muss der Spieler eine Probe auf *Reiten* ablegen, um das Pferd erfolgreich mit den Knien zu lenken. Das ist nicht im *Galopp* möglich. Wenn das Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Die Probe entfällt, falls der Spieler die Kampfsonderfertigkeit *Berittener Schütze* hat.

5.2.1 Geschwindigkeitsboni

Bei Nahkampfangriffen vom Pferd aus, verursacht der Spieler zusätzlichen Schaden, abhängig von der Reitgeschwindigkeit. **Der Schaden wird um GS/2 erhöht.** Für den *Galopp* gilt eine zusätzliche Regel: Ist das Ziel ein Humanoid, hat der Angriff eine 50% Chance den Gegner sofort zu töten oder zumindest schwer zu verletzen, wenn es das Ziel nicht schafft auszuweichen oder zu blocken. Die konkrete Auswirkung bei einem Treffer aus dem *Galopp* kann der SL situationsabhängig entscheiden. **Berittene Einheiten, die aus dem *Galopp* heraus angreifen werden mit einer Erschwerung von -4 pariert/gekontert. Blocken und Ausweichen wird nicht erschwert.**

5.2.2 Angriffe auf kleinere Ziele

Wenn der Spieler eine Kreatur angreift, die kleiner als sein Reittier ist, erhält er einen **Bonus von +4TP auf seine Nahkampfangriffe**, weil er aus einer höheren Position angreift.

5.3 Berittener Zauberkampf

Solange sich das Reittier nicht im *Galopp* befindet, kann wie gewohnt gezaubert werden. Auch beim berittenen Zauberkampf gilt, dass eine Hand frei sein oder einen Zauberstab halten muss, während die zweite Hand die Zügel hält. Im *Galopp* ist zaubern nicht möglich.

Wenn das Pferd in Panik verfällt wird der aktuelle Zauber abgebrochen.

5.4 Berittener Fernkampf

Wenn das Reittier steht, gibt es keine Mali. Wenn das Reittier geht (im *Schritt*) wird der Angriff um 4 erschwert (-4TW). Im *Galopp* wird der Angriff um 8 erschwert (-8TW). Im *Trab* sind nur Glückstreffer möglich (eine 1 bei einem W20). Da für die Benutzung von Bögen zwei Hände nötig sind, muss der Spieler zusätzlich eine Probe ablegen. Das ist im Kapitel 5.4.1 genauer beschrieben. Weitere Boni/Mali werden genauso wie beim Fernkampf zu Fuß berechnet.

5.4.1 Freihändig Reiten

Wenn der Spieler freihändig reiten will, z.B. um seinen Bogen zu benutzen, muss er eine Probe auf *Reiten* ablegen, um das Pferd erfolgreich mit den Knien zu lenken. Wenn sein Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Die Probe entfällt, falls der Spieler die Kampfsonderfertigkeit *Berittener Schütze* hat.

5.5 Weitere Sonderregeln

Vom Reittier aus können keine Spezialmanöver, wie z.B. parieren ausgeführt werden.

Mit Schilden lassen sich nur Angriffe von vorne und der Seite des Schildarms blocken. Angriffe von der Seite des Waffenarms kann man nur mit der dort geführten Waffe blocken oder ihnen ausweichen.

Ausweichen auf Reittieren ist immer um 2 erschwert, außer man springt vom Pferd runter.

Allgemein gilt, dass Rüstungen zu Pferde weniger behindern, da das Pferd einen Teil des Gewichtes trägt. Die Erschwernis auf Kampfproben durch *Belastung* ist um 1 erleichtert (-1BE).

Das Wechseln von *Schritt* zu *Trab* zu *Galopp* während einem Kampf muss immer mit einer Probe auf *Reiten* bestätigt werden. Der Wechsel von *Schritt* zu *Galopp* ist nur möglich, wenn das Pferd den *Carrière* beherrscht. Der *Carrière* ist ein spezieller Geloppsprung, der einem Pferd antrainiert werden muss. Den Sprung beherrschen Pferde mit Kampftraining aber auch Renn- und Kutschpferde.

Wenn das Reittier verletzt wird, verfällt es sofort in Panik.

6 Charakter

6.1 Grundattribute

Jeder Charakter besitzt folgende Grundattribute auf denen Talente, Angriffe und die meisten Fähigkeiten basieren - Mut (MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Geschicklichkeit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK). Jede Rasse

gibt feste Punkte auf die einzelnen Grundattribute. Durch weitere Talentpunkte können sie weiter gesteigert werden. Tabelle 6.1(Spalte E) zeigt wie viele Punkte benötigt werden, um ein Grundattribut zu erhöhen. Bei der Erstellung eines Charakters darf kein Attribut über 14 sein.

6.2 Talente

Jeder Held besitzt viele Talente aus unterschiedlichen Kategorien. Jede Kategorie besteht aus mehreren Talenten, welche wiederum einen Steigungsfaktor (SF) haben. Der SF jedes Talentes hängt von der gewählten Klasse ab. Dieser Faktor bestimmt, wie viele Talentpunkte ausgegeben werden müssen, um ein Talent aus dieser Kategorie aufzuleveln. Der SF wird als Buchstabe angegeben (siehe Tab. 6.1). Je mehr ein Talent gelevelt wird, desto mehr Punkte benötigt man. Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl Talentpunkte, die er beliebig auf alle Talente verteilen kann. Wie viele Talentpunkte er bekommt hängt von der gewählten Rasse und Klasse ab.

Beispiel: Wenn der Steigungsfaktor des Talentes Menschenkenntnis gleich B ist, dann muss ich 2 Talentpunkte ausgeben um es um einen Punkt zu erhöhen. Sobald das Talent auf 12 ist, benötige ich 4 Punkte um es weiter zu verbessern.

SF	A	B	C	D	E
1-12	1	2	3	4	15
13-14	2	4	6	8	15
15	3	6	9	12	30
16+	4	8	12	16	30

Tabelle 6.1: Steigungsfaktor (SF) der Talente

Talent	TW	Mil.	Mot.	Soz.	Handw.	Wissen	Natur	Hexer
Körpertalente <i>MU/GE/KK</i>								
Klettern	MU/GE/KK	B	B	C	C	C	A	B
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	C	C	C	C	C	C	B
Kraftakt	KO/KK/KK	B	B	C	C	C	B	B
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	C	C	C	C	B	C	B
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	C	C	C	C	C	C	B
Einschüchtern	MU/IN/CH	A	B	C	B	C	B	A
Zeichen ¹	MU/KO/KO	?	?	?	?	?	?	A ²
Motorische Talente <i>IN/GE/FF</i>								
Gaukeleien	MU/CH/FF	C	A	B	B	C	D	D
Reiten	CH/GE/KK	A	B	C	C	C	A	A
Schwimmen	GE/KO/KK	B	B	B	B	B	A	B
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	C	A	C	B	C	C	C
Verbergen	MU/FF/GE	B	B	C	C	C	C	C
Schlösserknacken	IN/FF/FF	C	B	C	C	C	C	C
Werfen ³		B	B	B	B	C	B	B
Gesellschaftstalente <i>IN/CH/CH</i>								
Singen ¹	KL/CH/KO	B	C	B	C	B	B	C
Musizieren ¹	CH/FF/KO	C	C	B	C	B	B	C
Tanzen ¹	KL/CH/GE	C	C	A	C	A	B	D
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	B	B	B	B	B	C	C
Etikette ¹	KL/IN/CH	B	D	B	C	A	C	D
Gassenwissen	KL/IN/CH	C	C	B	C	C	D	D
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	B	B	B	C	C	D	D
Überreden	MU/IN/CH	C	C	B	C	C	C	C
Betören ¹	IN/CH/CH	?	?	?	?	?	?	C ²
Verkleiden	IN/CH/GE	B	B	A	C	B	A	B
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	B	A	A	B	B	B	B
Handel ¹	KL/IN/CH	B	B	B	B	C	C	C

¹Sonderregeln (Kapitel 6.2.1) beachten.²ist nicht von Sonderregeln betroffen

Naturtalente		<i>MU/GE/KO</i>						
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	B	C	D	C	D	A	A
Fesseln	KL/FF/KK	A	B	C	B	C	B	B
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	B	B	D	B	C	A	B
Orientierung	KL/IN/IN	B	B	B	B	B	A	B
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	D	D	C	D	B	B	B
Tierkunde	MU/MU/CH	D	D	D	D	B	A	A
Wildnisleben	MU/GE/KO	D	D	D	D	B	A	B
Wissenstalente		<i>KL/KL/IN</i>						
Geographie	KL/KL/IN	B	C	B	C	A	C	B
Götter & Kulte	KL/KL/IN	C	D	C	C	A	C	C
Magiekunde ¹	KL/KL/IN	C	C	C	C	A	C	B
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	B	C	B	C	A	B	A
Monsterkunde	KL/KL/IN	C	D	D	D	B	C	A
Alchemie	KL/GE/FF	D	D	D	D	A	D	A
Heilkunde	KL/FF/FF	C	C	C	C	B	C	B
Handwerkstalente		<i>FF/FF/KO</i>						
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	B	B	B	C	C	A	B
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	B	B	B	A	C	B	B
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	B	B	C	A	C	B	B
Lederbearbeitung ¹	FF/GE/KO	C	C	C	B	D	C	C
Steinbearbeitung ¹	FF/FF/KK	C	C	D	B	D	C	C
Metallbearbeitung ¹	FF/KO/KK	C	D	D	B	D	C	C
Waffen & Kampf³		<i>MU/KK/GE</i>						
Willenskraft ³	MU/IN/CH	B	C	C	C	C	B	B
Schwertkampf		B	C	C	C	C	C	A
Axtkampf		B	C	C	C	C	C	-
Bogenschießen		B	C	C	C	C	C	-
Armbrustschießen		B	C	C	C	C	C	-
Speerkampf		B	C	C	C	C	C	-
Stabkampf ³		B	C	C	C	B	C	A
Raufen ³		A	B	C	B	C	B	A
Kampftechnik ³		A	B	C	C	C	B	A

³Kapitel 6.2.2 beachten.

Ausweisschritt ³		AW
-----------------------------	--	----

Tabelle 6.2: Talente

6.2.1 Sonderregeln

Für manche Talente gelten besondere Regeln. Dadurch kann der endgültige SF von Talenten von der Talente-Tabelle 6.2 abweichen. Das kann von der gewählten Klasse oder Rasse abhängen, aber auch von bestimmten Vor- und Nachteilen⁴. Auch andere Faktoren können den SF von bestimmten Talenten beeinflussen.

Zechen

Abhängig vom **Körpergewicht**:

bis 69kg: D

65kg bis 85kg: C

über 85kg: B

Bei **Zwergen** wird der SF um eine Stufe verbessert.

Bei **Elfen** wird der SF um eine Stufe verschlechtert.

Der Vorteil *Vieltrinker*⁴ verbessert den SF um eine Stufe.

Der Nachteil *Alkoholiker*⁵ verbessert den SF um zwei Stufen.

Betören

Menschliche Frauen bekommen unabhängig ihrer Klasse ein C (SF).

Elfische Frauen bekommen unabhängig ihrer Klasse ein B.

Elfische Männer bekommen unabhängig ihrer Klasse ein C.

Alle anderen Rassen bekommen ein D.

Der Vorteil *Gutaussehend*⁵ verbessert den SF um eine Stufe pro Vorteils-Stufe.

Der Nachteil *Hässlich*⁶ verschlechtert dem SF um eine Stufe pro Nachteils-Stufe.

⁴Siehe Kapitel ??

⁵Details zum Vorteil in Kapitel ??

⁶Details zum Nachteil in Kapitel ??

Werfen

Gilt für improvisierte Wurfaffen wie z.B. Steine.

Singen/Musizieren/Tanzen

Elfen bekommen ein A.

Magiekunde

Bei **Magiebegabten** entscheidet der SL ob der Spieler ein A oder B bekommt.

Nicht Magiebegabte bekommen ein C.

Das letzte Wort hat der SL.

Etikette

Der SL entscheidet unter Berücksichtigung der gewählten Klasse. Bauern o.Ä. sollten ein C oder D bekommen. Spieler mit dem Vorteil *Adel*⁴ bekommen ein A.

Handel

Kaufleute bekommen ein A.

Leder-, Stein-, Metallbearbeitung

Bei **Zwergen** wird der SF um eine Stufe verbessert.

6.2.2 Waffen & Kampf

Kampferfahrene Klassen dürfen sich auf den Umgang mit einer Waffe spezialisieren und die entsprechende Kategorie auf A ändern.

Willenskraft

Bei Erfolg alle Erschwernisse bei den nächsten 4 Aktionen ignorieren. Wie diese Aktionen aussehen ist egal. Nur ein Versuch pro Kampf. Mali der Waffe werden weiterhin berücksichtigt.

Stabkampf

Wird auch für improvisierte Schlagwaffen, z.B. Stöcke oder Äste, verwendet.

Raufen

Jeder Spieler der die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat, bekommt standardmäßig 6 Punkte auf *Raufen*.

Kampftechnik

Kann für Sonderaktionen wie Schwung-Angriff oder Entwaffnung, aber auch um sich z.B. aus einem Würgegriff zu befreien benutzt werden. Jeder Spieler der die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat, bekommt standardmäßig 6 Punkte auf *Kampftechnik*.

Ausweichschritt

Das selbe wie Ausweichen nur mit anschließender Bewegung (1m).

6.3 Lebenslauf

Folgende Fragen sollten mindestens beim Lebenslauf beantwortet werden.

1. Wo wurdest du geboren?
2. Wer sind deine Eltern?
 - 2.1. Wo leben sie?
 - 2.2. Was machen sie beruflich?
3. Wieviele Geschwister hast du?

- 3.1. Wo leben sie?
- 3.2. Was machen sie beruflich?
- 3.3. Solltest du sterben, kannst du mit einem Geschwisterteil weiterspielen
- 4. Wie geht es deiner Familie?
 - 4.1. Gibt sie ein Problem? Schulden, Kriminell, Rivalen (rivalisierende Familien), etc...

7 Waffen

Pfeile und Speere haben 4 Rüstungsdurchbohrung.

7.1 Schwerter

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Kurzsword	1	-	5+1W6	12	10	+1INI, 500Kr.
Nilfgaarder Schwert	1/2→1W6	-	8+1W6	12	10	850Kr.
Redanisches Langsword	2	+1	12+2W6	14	12	2100Kr.
Katzenstahlsword	2	+2	6+2W8	15	12	+1INI, 3400Kr.

Tabelle 7.1: Schwerter-Liste

7.2 Äxte

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Axt	1/2→1W8	-	8	12	6	500Kr.
Kriegsaxt	1/2→1W8	-	12+1W8	12	6	900Kr.
Doppelseitige Kriegsaxt	2	-	20+2W8	12	8	2000Kr.
Mahakamer Streitaxt	2	-	24+2W8	12	8	3100Kr.
Zwergenbeil	1/2→1W8	-	20+1W8	13	10	3500Kr.

Tabelle 7.2: Äxte-Liste

7.3 Armbrüste und Bögen

Waffe	Ladezeit	TW	TP	RW	Anmerkung
Bogen	3	-	6+1W6	20/100/160	400Kr.
Langbogen	3	-	7+1W8	20/100/160	800Kr.
Elfenbogen	2	+1	6+2W6	20/100/170	1200Kr.
Dryadischer Bogen	2	+1	12+2W6	20/120/180	1600Kr.
Dryadischer Langbogen	1	+2	12+3W8	30/140/200	2600Kr.
Armbrust	4	-	12+1W6	20/120/200	400Kr.
Wolfsarmbrust	4	+1	20+2W8	25/120/200	2000Kr.
Cindarische Armbrust	4	+2	24+3W6	30/130/220	3000Kr.

Tabelle 7.3: Fernkampfaffen - Armbrüste und Bögen

7.4 Speere und Dolche

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Dolch	1	-	4+1W4	16	12	+2AW, 300Kr.
Parierdolch	1	-	6+1W6	18	14	+1AW, 2000Kr.
Speer	1/2→+2	-	2+2W6	10	-	800Kr.

Tabelle 7.4: Speere und Dolche

7.5 Stabwaffen

Stabwaffen sind für Magier gedacht. Sie verbessern die magischen Fähigkeiten.

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	MTW	MTP	Preis
Zauberstab	1	-	1+1W6	8	-	+1	-	400Kr.
Großer Zauberstab	1	+1	5+1W8	9	-	+2	+1W4	1100Kr.
Stab aus Elfenbein	1	+2	10+1W8	10	-	+4	+1W4	2000Kr.
Stab des Succubus	1	+1	2+3W6	10	-	+1QS	-	4000Kr.

Tabelle 7.5: Stabawffen

8 Rüstungen

8.1 Schilder

Name	BL	Behinderung	Preis
Buckler	14	Deckung I	400Kr.
Rundschild	16	-1BE, Deckung I	1000Kr.
Setzschild	18	-2BE, Deckung II	2200Kr.

Tabelle 8.1: Schilder-Liste

8.2 Brustschutz und -panzer

Name	Rüstschutz	Behinderung	Preis
Leichte Lederrüstung	3	-	400Kr.
Robuste Lederrüstung	5	-1INI, -1AW	600Kr.
Kettenrüstung	7	-2BE	1200Kr.
Plattenpanzer	9	-4BE	3200Kr.

Tabelle 8.2: Rüstungen

9 Glyphen

Glyphen sind magischen Steine mit Runen, die in die Ausrüstung eingebettet werden können. Verzauberte Ausrüstungen können auch von nicht-magiebegabten Wesen benutzt werden. Es gibt offensive Glyphen für Waffen und defensive Glyphen für Rüstungen. Glyphen können nicht nur hergestellt werden, sondern auch bei bestimmten Händlern erworben oder gefunden werden. Diese haben jedoch eine festgelegte Qualitätsstufe.

9.1 Herstellung

Zur Herstellung von Glyphen werden „magische Steine“ benötigt, welche dann mit einem Runenzauber verzaubert werden können (→ Glyphen). Abhängig von der Stärke des Runenzaubers erhält die Glyphe eine Qualitätsstufe (QS). Die QS einer Glyphe kann nachträglich nicht geändert werden. Das gilt auch für Glyphen, die bei Händlern erworben oder in der Welt gefunden werden.

9.2 Anwendung

Glyphen können nur mit einer passenden Fähigkeit hergestellt und in Ausrüstung eingebettet/entfernt werden. In jeden Ausrüstungsgegenstand kann nur eine Glyphe eingebettet werden. Die Entfernung von Glyphen aus einem Gegenstand ist um die QS der Glyphe -1 erschwert. Beim erfolgreichen Entfernen einer Glyphe erhält man die Glyphe wieder. Ist das Entfernen nicht erfolgreich wird sie zerstört. Schilde können nicht verzaubert werden.

Glyphenzauber, z.B. *Runenzauber*, sind mächtige Verzauberungen, die zur Ausführung einige Minuten benötigen. Anders als Ritualzauber, können sie jedoch überall gewirkt werden. Dennoch erhält der Anwender einen Bonus, wenn er den Glyphenzauber wie bei einem Ritual vorbereitet.

Der Bonus wird dabei vom Spielleiter festgelegt. Üblicherweise liegen die Boni zwischen +2 und +6. Entgegen der Grundregel, dass sich Boni nicht auf die Qualitäts- bzw. Fertigungsstufe auswirken können, kann sich dieser Bonus positiv auf die Qualitätsstufe auswirken. Das bedeutet im Gegenzug auch, dass Mali auf Glyphenzauber sich negativ auf die QS auswirken können. Mali können dann vom Spielleiter erteilt werden, wenn der Anwender unter Druck steht oder körperlich bzw. psychisch behindert wird.

9.3 Effekte

Glyphen fügen der Ausrüstung einen (oder mehrere) Effekte hinzu. Die Effekt-Wahrscheinlichkeit (EW), wann der Effekt einer Glyphe ausgelöst wird, hängt vom zugefügten bzw. erlittenen Schaden ab (tatsächlicher, nicht theoretischer Schaden, d.h. Rüstungsschutz wird vorher abgezogen). Der zugefügte bzw. erlittene Schaden gibt die EW in % an. Dieser Wert muss durch einen W100 (W00+W10) unterworfen werden. Die maximale Wahrscheinlichkeit kann durch die Glyphe festgelegt sein.

Beispiel: Ich habe eine Waffe mit einer Crit-Glyphe, die die maximale EW auf 10% und die minimale EW auf 5% beschränkt. Wenn ich jetzt einen Gegner angreife und er (durch meinen Würfelwurf) 12 Schaden bekommt (Rüstungsschutz des Gegner wurde dabei berücksichtigt), wäre das eigentlich 12% EW. Da die Glyphe aber maximal 10% erlaubt, muss ich mit einem W100 die 10 unterwürfeln (0-9 → Erfolg; 10-99 → Fehlschlag). Wenn ich beim selben Beispiel nur 8 Schaden gemacht hätte, hätte ich auch nur 8% EW, trotz der maximalen EW von 10%. Wenn ich weniger Schaden als die minimale EW mache, ist die EW die minimale EW. D.h., wenn ich (im selben Beispiel) nur 3 Schaden mache, habe ich trotzdem 5% EW.

Effekt	Beschreibung
Crit	+QS TP bei jedem Angriff. Effekt: Erhöht den Schaden (TP) um 100% (min. +2TP)
Silberschaden	+1+QS TP bei jedem Angriff gegen Monster (und Tiere/Bestien) Effekt: Erhöht den Schaden (TP) gegen Monster (und Tiere/Bestien) um 150% (min. +2TP)
Durchschlagen	+2 · QS RD bei jedem Angriff
Stärke	+2 · QS TP bei jedem Angriff. Effekt: Fügt eine Wunde hinzu. Die Schwere der Wunde hängt von der QS ab. QS I+II: Leichte Wunde QS III: Mittlere Wunde QS IV+: Schwere Wunde
Agilität	Ziele von Nahkampfangriffen bekommt -QS BL bei jedem Angriff. Effekt #1: +1BL für den Rest der Runde Effekt #2: Ziel von Nahkampfangriffen bekommt -1BL für den Rest der Runde
Leichtgewichtig	+QS INI, +QS AW, -2BE (wirkt nicht auf Rüstungen mit +3BE oder mehr)
Steinhart	+2+QS RS.
Elastisch	+QS RS gegen Pfeile. Effekt: Pfeil prallt ab und verursacht keinen Schaden.

Tabelle 9.1: Glyphen-Effekte

9.4 Offensive Runen

Rune	Effekt	EW min.	EW max.	Anmerkung
Crit-Rune	Crit	5*QS	10*QS	-

Silber-Rune	Silberschaden	5*QS	10*QS	-
Durchschlag-Rune	Durchschlagen	100	100	-
Stärke-Rune	Stärke	5*QS	10*QS	-
AGI-Rune	Agilität	15*QS	100	-

Tabelle 9.2: Offensive Runen

9.5 Defensive Runen

Rune	Effekt	EW min.	EW max.	Anmerkung
Feder-Rune	Leichtgewichtig	100	100	verbessert die Stats
Stein-Rune	Steinhart	100	100	verbessert die Stats
Gummi-Rune	Elastisch	10*QS	10*QS+20	-

Tabelle 9.3: Defensive Runen

10 Ausrüstung

Alle möglichen Gegenstände, die man bei verschiedenen Händlern in der Welt kaufen kann.

10.1 Waffenzubehör

Gegenstand	Preis
Bogensehne	1Kr.
Dolchscheide	5Kr.
Köcher, für 20 Pfeile oder Bolzen	15Kr.
Schwertscheide	12Kr.
Waffenpflegeset	5Kr.

Tabelle 10.1: Waffenzubehör

10.2 Kleidung

Kleidung	Preis
Balkleid	350Kr.
Brusttuch	0,3Kr.
Filzhut	0,8Kr.
Halstuch	4Kr.
Hemd	3Kr.
Hose	3Kr.
Hose mit Hosentasche	3,5Kr.
Jacke	5Kr.
Kapuzenumhang	6Kr.
Kleid	6Kr.
Korsett	150Kr.
Kutte	2,5Kr.
Ledergürtel	3Kr.
Lederhandschuhe	0,3Kr.
Ledermantel	75Kr.
Lederschuhe	5Kr.
Lederstiefel	12Kr.
Lendenschurz	0,3Kr.
Magierrobe	80Kr.
Mantel	7Kr.
Nachthemd	1,5Kr.
Pelzfäustlinge	6Kr.
Pelzgefütterte Stiefel	24Kr.
Pelzmütze	6Kr.
Rock	3Kr.
Sandalen	2Kr.
Schal	0,5Kr.
Schleier	20Kr.
Seidenschärpe	20Kr.
Seidenstrümpfe	80Kr.
Strohhut	0,2Kr.
Tunika	1,5Kr.
Unterhosen	1Kr.
Weste	3Kr.

Wollstrümpfe	0,5Kr.
---------------------	--------

Tabelle 10.2: Kleidung

10.3 Reisebedarf und Werkzeuge

Gegenstand	Preis
Angel mit Angelschnur, 10m	3Kr.
Becher	0,3Kr.
Beil/Handaxt	20Kr.
Besen	0,5Kr.
Bratspieß, Eisen	16Kr.
Brecheisen	26Kr.
Dietriche	5Kr.
Dreizack	50Kr.
Essbesteck	0,5Kr.
Falscher Bart	2Kr.
Feile	15Kr.
Flaschenzug	55Kr.
Hammer	3Kr.
Handbohrer	7Kr.
Handsäge	5Kr.
Hängematte	2Kr.
Holzfälleraxt	80Kr.
Holzschale	0,8Kr.
Holzteller	0,9Kr.
Kletterhaken (10x)	27Kr.
Krug	1,5Kr.
Kupferkessel	24Kr.
Leim	1Kr.
Meißel	5,5Kr.
Messer	10Kr.
Nadel- und Zwirnset	4,5Kr.
Nägeln	0,6Kr.
Pfanne	12Kr.
Schaufel	8,5Kr.

Schere	5Kr.
Schlafsack	7Kr.
Schneeschuhe	6,5Kr.
Spaten	8,5Kr.
Spitzhacke	20Kr.
Strickleiter, pro Meter	2,5Kr.
Wolldecke	2Kr.
Wurfhaken	7Kr.
Zange	6Kr.
Zelt, 1 Person	14,5Kr.
Zelt, 2 Personen	25Kr.

Tabelle 10.3: Reisebedarf und Werkzeuge

10.4 Beleuchtung

Gegenstand	Brenndauer	Preis
Fackel	1,5h	0,5Kr.
Kerzen, 10 Stück	10h	6Kr.
Kerzenständer	-	11,5Kr.
Öllampe	8h	0,5Kr.
Lampenöl	12h	0,2Kr.
Zunder, 25 Portionen	-	0,2Kr.
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	-	1Kr.

Tabelle 10.4: Beleuchtung

10.5 Verbandszeug und Heilmittel

Gegenstand	Preis
Blutegel	0,3Kr.
Chirurgische Instrumente	80Kr.
Schädelbohrer	17Kr.
Schröpfglas	2Kr.

Verband	1,3Kr.
Wundnähzeug	4,5Kr.

Tabelle 10.5: Verbandszeug

10.6 Behältnisse

Gegenstand	Preis
Feldflasche	6Kr.
Geldbeutel	1Kr..
Geldkatze	2Kr.
Gürteltasche	4Kr.
Kiepe	7Kr.
Lederranzen	17Kr.
Lederrucksack	35Kr.
Phiole	2Kr.
Puderdöschen	6Kr.
Sack	1Kr.
Schmuckkästchen	20Kr.
Tiegel	0,5Kr.
Trinkhorn	0,5Kr.
Truhe	18Kr.
Tuchbeutel	0,8Kr.
Umhängetasche	8,5Kr.
Vase	1Kr.
Wasserschlauch	5,5Kr.

Tabelle 10.6: Behältnisse

10.7 Musikinstrumente

Gegenstand	Preis
Fanfare	500Kr.
Flöte	2Kr.
Laute	150Kr.
Sackpfeife	30Kr.

Standharfe	550Kr.
Trommel	15Kr.

Tabelle 10.7: Musikinstrumente

10.8 Genussmittel und Luxus

Gegenstand	Preis
Brettspiel	5Kr.
Handspiegel	60Kr.
Jonglierball	0,5Kr.
Parfüm	120Kr.
Seife	1Kr.
Spielkarten	5Kr.
Tabak	0,1Kr.
Tabakdose	3Kr.
Tabakspfeife	5Kr.
Würfel	0,5Kr.

Tabelle 10.8: Genussmittel

10.9 Tiere

Tier	Kampferfahren	Preis
Jagdhund	nein	100Kr.
Maultier	nein	250Kr.
Pferd	nein	750Kr.
Pony	nein	250Kr.
Rennpferd (+5GS)	nein	1000Kr.
Schlachtross	ja	1500Kr.

Tabelle 10.9: Tiere

10.10 Tierbedarf

Gegenstand	Preis
------------	-------

Halsband und Leine	1Kr.
Hufeisen	4Kr.
Hundefutter (für eine Woche)	0,2Kr.
Militärsattel	300Kr.
Packsattel	30Kr.
Pferdefutter (für eine Woche)	0,5Kr.
Ponyfutter (für eine Woche)	0,3Kr.
Reitsattel	60Kr.
Satteldecke	1Kr.
Satteltasche	17Kr.
Sporen	6Kr.
Striegelzeug	16Kr.
Zügel und Zaumzeug	15Kr.

Tabelle 10.10: Tierbedarf

10.11 Fortbewegungsmittel

Gegenstand	Preis
Bollerwagen	60Kr.
Karren, einachsige	180Kr.
Kleines Ruderboot	1200Kr.
Kleines Segelboot	6500Kr.
Kutsche	2000Kr.
Mobiles Labor	1000Kr.

Tabelle 10.11: Fortbewegungsmittel

10.12 Magische Amulette

Name	Beschreibung	Preis
Auge der Illusionen	Halte es vor eine Illusion um sie aufzulösen.	500Kr.
Hexeramulett	Vibriert, wenn es sich in der Nähe einer magischen Aura befindet.	800Kr.
Amulett der Gerüche	Verstärkt die Intensität und Reichweite des Geruchs, an dem Ort wo sich das Amulett befindet.	200Kr.
Amulett der Zeit	Dieses Amulett wechselt seine Farbe mit der Tageszeit. Schwarz bei Nacht und Weiß bei Tag. In den Übergangszeiten besitzt es einen Grauton.	250Kr.
Amulett der Friedfertigen	Das Amulett lässt den Träger unbedeutender und ungefährlicher wirken.	1000Kr.
Sphären-Amulett	Das Amulett vibriert, je näher man einem Monster ist.	1200Kr.

Tabelle 10.12: Magische Gegenstände

11 Alchemie

Diese Kapitel beschäftigt sich mit der Alchemie. Der komplette Entstehungsprozess von alchemistischen Gebräue, wie Tränke, Öle und Bomben wird im Detail beschrieben. Dazu gehört das Suchen und Sammeln von Ingredienzen, die Gewinnung von Wirkstoffen und natürlich die Herstellung von Tränken, Öle und Bomben. Der Erfolg von allen Aktionen muss durch Talentproben bestätigt werden. Wie diese im Detail aussehen wird in den folgenden Kapitel erläutert.

Neben den Beschreibungen der einzelnen Aktionen (sammeln von Ingredienzen, Wirkstoffe extrahieren, etc...) gibt es ein Herbarium sowie eine Tränke-, Öle- und Bomben-Liste. Im Herbarium sind alle Zutaten wie Pflanzen und Mineralien aufgeführt, die für die Herstellung von alchemistischen Gebräue und mehr verwendet werden können. Manche Ingredienzen haben nach alchemistischer Aufbereitung auch eigenständige Effekte. Tränke, Öle und Bomben werden aus einer Kombination von spezifischen Ingredienzen und Wirkstoffen hergestellt. Wirkstoffe werden aus Pflanzen und Mineralien extrahiert.

Bevor die Regeln der verschiedenen Aktionen erklärt werden, ist es wichtig zu Verstehen, was es mit den Zutaten, ihren Eigenschaften und Konzentrationswerten auf sich hat. Dies ist wichtig um zu verstehen, wie das Ergebnis bestimmte Eigenschaften erhält.

11.1 Ingredienzen

Ingredienzen bezeichnen alchemistische Zutaten, die u.A. für die Herstellung von Tränken, Ölen und Bomben verwendet werden können. *Alchemistische Zutaten* meint Zutaten deren

Hauptzweck darin besteht, für alchemistische Gebräue eingesetzt zu werden. Alltägliche Dinge wie beispielsweise Obst kann ebenfalls als Zutat für manche Gebräue dienen, ist in diesem Dokument allerdings nicht mit *Ingredienz* gemeint.

11.1.1 Arten

Man unterscheidet die Ingredienzen in zwei Kategorien. Pflanzen und Mineralien. Beides kommt in der Natur vor und kann von Helden eingesammelt werden. Außerdem kann der Held sowohl aus Pflanzen als auch aus Mineralien Wirkstoffe extrahieren, die für spezifische Gebräue benötigt werden. Jede Ingredienz besteht aus einem Hauptwirkstoff und optional aus einem Sekundärwirkstoff. Den Wirkstoffen und deren Gewinnung sind allerdings eigene Kapitel gewidmet.

Pflanzen

Zu den Pflanzen gehören z.B. Kräuter, Sträucher, Früchte, Wurzeln, usw. Pflanzliche Ingredienzen lassen sich auch weiter einteilen. Z.B. Wurzeln, Blüten, Kräuter, u.v.m. Pflanzen kann man an den unterschiedlichsten Orten finden. Es gibt häufig-, , mittelhäufig- und selten vorkommende Pflanzen.

Mineralien

Mineralien sind spezielle Ingredienzen, die vor allem unterirdisch oder in Gestein anzutreffen sind. Es gibt aber auch Ausnahmen. Mineralien werden genauso wie Pflanzen auch für die Herstellung von bestimmten Tränken, Ölen und Bomben benötigt. Mineralien müssen flüssig oder in Pulverform sein, damit sie weiter verwendet werden können. Wenn man kleine Gesteinsbrocken mit einem Stößel zerkleinert erhält man Pulver. Dieses Pulver kann auch in Wasser aufgelöst werden, z.B. um es in Flaschen aufbewahren zu können.

11.1.2 Aufbewahrung und Haltbarkeit

Alle Ingredienzen müssen entsprechend gelagert werden damit sie bei der Reise nicht kaputt gehen. Pflanzen halten nachdem sie gepflückt wurden nur zwei Tage an der freien Luft bevor sie verwelken. In kleinen Fiolen (kleine Glasfläschen) halten Pflanzen bis zu drei Tage bevor sie für die alchemistische Weiterverarbeitung nutzlos werden.

Am besten sind alle Ingredienzen in einem Herbarium aufbewahrt. Dazu müssen Pflanzen gepresst werden um sie haltbar zu machen. Mineralien können als Pulver in winzigen Beuteln ebenfalls im Herbarium aufbewahrt werden. Alternativ auch separat in Glasflaschen oder einfach als Gesteinsbrocken. Sowohl die Pflanzen als auch die Mineralien (in Pulverform) können verunreinigt werden, wenn sie nicht ordnungsgemäß aufbewahrt werden. In diesem Fall sind sie nicht mehr für die Alchemie zu gebrauchen.

11.1.3 Eigenschaften

Jede Substanz, Ingredienzen, Tränke, Öle, Obst, Getränke haben mehrere für die Alchemie relevanten Eigenschaften. Bei Substanzen, die laut dem Grundregelwerk keine Eigenschaften festlegen, entscheidet der SL über die Eigenschaften. Der Konzentrationswert der jeweiligen Eigenschaften sollte jedoch zwischen 0 und 3 liegen. Doch zuerst sollten geklärt werden, um welche Eigenschaften es sich handelt. Es gibt Grundeigenschaften, die jede Substanz hat und Spezialeigenschaften, die nur manche Substanzen haben.

Grundeigenschaften

Es gibt drei Grundeigenschaften:

- **Farbe** - (rot, grün, schwarz, ...)
- **Geruch** - (süß, Lavendel, bitter, übelriechend, ...)
- **Geschmack** - (süß, sauer, fruchtig, apfel, ...)

Eine Grundeigenschaft kann auch neutral sein. Bei der Farbe wäre das *transparent* und beim Geruch und Geschmack *neutral*.

Obst und Früchte haben als Geschmack immer sich selbst. D.h., dass ein Apfel nach *apfel* schmeckt. Wenn mehrere Früchte (min. 3) kombiniert werden, entsteht ein allgemeiner Geschmack, wie z.B. *süß* oder *fruchtig*. Welcher Geschmack entsteht entscheidet der SL.

Spezialeigenschaften

Manche Ingredienzen haben neben den Grundeigenschaften auch noch weitere Eigenschaften. Anders als die Grundeigenschaften haben Spezialeigenschaften keinen Konzentrationswert. Mögliche Spezialeigenschaften sind:

Spezialeigenschaft	Beschreibung
Ätzend	Frisst sich durch dünne Holz und Metallplatten.
Aufputsmittel	Hat eine wach machende Wirkung. Kann benutzt werden um die Eigenschaft <i>Schlafmittel</i> zu neutralisieren.
Betäubungsgift (BG)	Spezielle Form von Gift, die eine Betäubende/Lähmende Wirkung hat.
Dickflüssig (DF)	Dickflüssige Konsistenz. Kann ausschließlich für Öle verwendet werden. (Ausnahmen können vom SL bestimmt werden.)
Explosiv	Explodiert bei Hitze.
Gesund	Hat eine heilende Wirkung.
Gift	Tödliches Gift
Giftneutralisierend	Kann die Eigenschaft <i>Gift</i> und <i>Betäubungsgift</i> neutralisieren.
Halluzinogen	Verursacht Halluzinationen.
Instabil	Explodiert bei einwirkender kinetischer Energie. Z.B. beim Aufprall, wenn es runterfällt.
Leuchtend	Leuchtet im Dunkeln.
Rausch	Bewusstseins verändernde Droge. Wie bei Alkohol.
Rauschlindernd (Rauschl.)	Neutralisiert Effekte von Alkohol
Schlafmittel (SM)	Hat eine schläfrig machende Wirkung.
Ungesund	Hat eine krankmachende Wirkung.

Tabelle 11.1: Spezialeigenschaften

Spezialeigenschaften können abgekürzt werden, damit sie auf den Charakterbogen passen. Manche Spezialeigenschaften haben eine feste Abkürzung. Andere können beliebig mit einem Punkt abgekürzt werden. Z.B. *Aufputsmittel* → *Aufp.* oder *Halluzinogen* → *Hall.*

11.1.4 Konzentrationswerte

Jede Grundeigenschaft, Farbe, Geruch und Geschmack besitzt einen Konzentrationswert, der je nach Ingredienz unterschiedlich sein kann. Der Wert gibt an, wie dominant diese Eigenschaft ist. Je höher die Dominanz einer bestimmten Eigenschaft ist, desto eher wird sie auch zu einer Eigenschaft des alchemistischen Endergebnisses.

Beispiel: Wenn für einen Trank hauptsächlich süße Beeren verwendet werden, kann man davon ausgehen, dass der Trank am Ende ebenfalls süß schmeckt.

Mit Zufall hat das allerdings nichts zu tun. Stattdessen kann exakt berechnet werden, bei welchen Zutaten, welche Grundeigenschaft dominiert und sich entsprechend auf das Ergebnis überträgt. Mit diesem Wissen, kann der Brauvorgang gezielt manipuliert werden um

bestimmte Eigenschaften auf dem Endergebnis zu erzielen.¹ Bei allen Ingredienzen sind die Konzentrationswerte festgelegt. Aber Zutaten, von denen die Eigenschaften nicht bekannt sind, entscheidet der SL über die Eigenschaften und Konzentrationswerte.

Beispiel

Richtwerte für einen knallroten Apfel könnten folgendermaßen aussehen:

Farbe: rot (3)

Geruch: fruchtig (1)

Geschmack: apfel (2)

Spezialeigenschaften: keine

Die Zahlen in Klammern geben jeweils den Konzentrationswert der entsprechenden Eigenschaft an. Die Farbe hat 3, weil es sich um einen „knallroten“ Apfel handelt. Der Geschmack eines Apfels ist normal, deshalb 2. Da ein Apfel keinen besonderen Geruch hat bekommt er bei Geruch nur eine 1. Und natürlich hat ein Apfel auch keine Spezialeigenschaften wie *Gift*.

11.2 Suchen und Sammeln

Bei der Suche von Ingredienzen muss der SL zwischen zwei Varianten unterscheiden. Einer gezielten Suche und einer unbestimmten Suche. Bei der gezielten Suche, sucht der Held eine bestimmte Ingredienz. Bei der unbestimmten Suche sucht der Held irgendwelche Ingredienzen.

11.2.1 Gezielte Suche

Bei der gezielten Suche bestimmt der Spieler vor der Probe, welche Ingredienz er sucht. Zusätzlich gibt er an, wie lange er danach suchen möchte. Je länger er sucht, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass er etwas findet.

¹siehe Kapitel 11.3.3

Häufig vorkommende Ingredienz

Die Suche von häufig vorkommenden Ingredienzen ist einfach: Einmal pro Suche muss der Spieler eine Probe auf *Sinnesschärfe* bestehen. Danach hat der Spieler einmal pro Ort eine $5/6$ Chance, die gesuchte Ingredienz zu finden. Findet der Spieler nichts, kann er alle 30min am selben Ort suchen, bis er etwas gefunden hat. D.h., dass an einem Ort nur einmal etwas gefunden werden kann. Bei jedem folgenden Versuch wird die Chance (aber nicht die Menge) um $1/6$ erhöht (maximale Erhöhung= $2/6$). Um die gesuchte Ingredienz zu finden wirft er einen W6. Bei 1 bis 5 hat es der Spieler gefunden. Das Wurfresultat gibt gleichzeitig die Menge an, die er gefunden hat. Mit der Menge muss nicht unbedingt die Ingredienz selbst gemeint sein. Nachdem die Menge bestimmt wurde kann es sein, dass die Ingredienz eine *Alchemie*-Probe verlangt, die mit einer festgelegten QS bestanden werden muss. Misslingt die Probe wird die Menge für jeden Punkt den der Spieler daneben lag um 1 reduziert.

Wenn der Spieler beispielsweise nach einer Beere sucht macht er eine Probe auf *Sinnesschärfe*. Er besteht die Probe und würfelt einen W6. Er würfelt eine 6. D.h., dass er in den ersten 30min nichts gefunden hat. Nach 30min besteht er eine erneute *Sinnesschärfe*-Probe und würfelt erneut einen W6. Da die Chance diesmal auf $6/6$ ($5/6+1/6$) gestiegen ist, findet er auf jeden Fall etwas. Er würfelt eine 6. Da zwar die Chance gestiegen ist, aber nicht die maximale Menge die er finden kann, zählt die 5. Laut SL bedeutet das, dass der Spieler 5 Sträucher gefunden hat, an dem die Beeren wachsen. Der SL entscheidet, dass er für jeden Strauch einen weiteren W6 würfeln darf um die Menge der Beeren zu bestimmen. Er würfelt eine 1, eine 3 und eine 4. Somit gibt es 8 Beeren die er pflücken kann. Da die Beeren sehr empfindlich sind verlangen sie eine Probe mit QS 2 (steht im Herbarium des Grundregelwerks zu dieser Beere). Der Spieler schafft die Probe leider nur mit 2 Punkten, also QS 1. Da er zwei Punkte unter QS 2 ist, bekommt er $8-2=6$ Beeren. Jetzt sind 60min vorbei.

Die Bestimmung der Mengen kann der SL bei Bedarf ändern. Die obigen Zahlen sind lediglich Richtwerte. Nur die Chance, mit der der Spieler etwas findet ist festgelegt.

Mittelhäufig/selten vorkommende Ingredienz

Die Suche nach mittelhäufig und selten vorkommenden Ingredienzen verläuft genauso wie bei den häufig Vorkommenden. Bei mittelhäufigen Ingredienzen sinkt die Chance auf $1/2$ (1 bis 3 bei W6) und bei seltenen Ingredienzen auf $1/6$ (1 bei W6).

11.2.2 Unbestimmte Suche

Wenn der Spieler keine bestimmte Ingredienz sucht muss der Spieler eine Probe auf *Sinnes-schärfe* ablegen. Gelingt ihm die Probe mit QS I, findet er eine zufällige häufig vorkommende Ingredienz. Wie der Zufall aussieht entscheidet der SL. Z.B. kann er den Spieler einen W20 würfeln lassen, wobei jede Zahl für eine andere Ingredienz steht. Bei QS II, findet er eine mittelhäufig oder häufig vorkommende Ingredienz und bei QS III+ eine Mittelhäufige. Seltene Ingredienzen können bei der unbestimmten Suche niemals gefunden werden.

11.2.3 Abbau von Mineralien

Für Ingredienzen, die nicht an der Oberfläche vorkommen gelten besondere Regeln. Diese können weder durch unbestimmte noch durch gezielte Suche gefunden werden. Diese Mineralien kommen z.B. hinter Höhlenwänden oder im Boden vor. Um solche Mineralien zu finden, muss sich der Held mit einer **Spitzhacke** in den Boden oder Wand hinein bohren. Das dauert **zwei Stunden**. Dazu muss der Spieler eine Probe auf *Kraftakt* bestehen. Nach jedem Bohren kann der Spieler einen **W100 (W00+W10)** werfen. Das Würfelerggebnis entscheidet darüber ob bzw. was er gefunden hat.

Würfelerggebnis	Gefundenes Mineral
0-4	-
5-9	Königsstein
10-14	Kalzium Equum
15-19	-
20-24	Kohle ²
25-29	-
30-34	Kalzium Equum
35-39	-
40-44	Kohle
45-49	-
50-54	Quecksilber (fest) ³
55-59	Königsstein
60-64	-
65-69	Kohle
70-74	-
75-79	Quecksilber (fest)

²Gilt nicht, wenn im Gebirge gesucht wird

³Gilt nur, wenn in einem (ehemaligen) vulkanischen Gebiet gesucht wird

80-84	-
85-89	Kalzium Equum
90-94	-
95-99	Optima Mater

Tabelle 11.2: Abbau von Mineralien

Der Held kann sich an einer Stelle mehrfach tiefer hinein bohren und bei jedem mal einen neuen Wurf machen. Der Wurf wird allerdings jedes Mal um 2 erschwert. Solange bis er auf eine Ader stößt oder der SL verbietet weiter zu bohren. Sobald der Held auf eine Ader gestoßen ist, steht beim entsprechenden Mineral im Herbarium, wie die Menge entschieden wird.

11.3 Herstellung

Damit man alchemistische Gebräue wie Tränke, Öle und Bomben herstellen kann benötigt der Held den Vorteil *Alchemie*. Alchemistische Gebräue besitzen eine Schwierigkeitsstufe - leicht, mittel oder schwer. Den *Alchemie*-Vorteil gibt es in drei Ausbaustufen. Mit der ersten Stufe können nur leichte Gebräue hergestellt werden. Mit der zweiten Stufe zusätzlich mittlere Gebräue und mit der dritten Stufe, *Alchemie III*, alle.

11.3.1 Flüssigkeit als Grundlage

Zur Herstellung von leichten Tränke und Öle benötigt man irgendein Alkohol. Für mittlere Tränke und Öle wird ein *hochwertiger Alkohol* und für schwere Tränke und Öle ein *qualitativ hochwertiger Alkohol* benötigt. Ob die Herstellung von alchemistischen Gebräue gelingt entscheidet eine Probe auf *Alchemie*. Diese Probe kann durch den *Alchemie*-Vorteil erleichtert werden.⁴

Für andere Gebräue können auch beliebig andere Flüssigkeiten eingesetzt werden. Z.B. Wasser. Es ist jedoch zu beachten, dass die Flüssigkeit nicht verschmutzt ist. Somit wäre Regenwasser keine Option.

⁴siehe Kapitel ??

11.3.2 Alkohol

Obwohl das Thema Alkohol auch zum vorherigen Kapitel *Flüssigkeit als Grundlage* passen würde, ist ihm ein eigenes Kapitel gewidmet. Alkohol hat für die Alchemie eine besondere Bedeutung und sollte entsprechend separat betrachtet werden.

Alkohole gibt es drei verschiedenen Qualitätsstufen. Je nach Gebräu wird eine bestimmte Qualitätsstufe zur Herstellung benötigt. In diesem Kapitel geht es jedoch nicht über die Beziehung zwischen Alkohol und der Alchemie, sondern nur um den Alkohol für sich. Es wird geklärt, welche Eigenschaften Alkohol hat und welche Alkohole es in der Welt von *The Witcher* gibt.

Alkohol	Qualität
Starker Alkohol	normal
Hochwertiger Alkohol	Hoch
Qualitativ Hochwertiger Alkohol	Top

Tabelle 11.3: Qualitätsstufen von Alkohol

Starker Alkohol

Name	Beschreibung			
	Farbe	Geruch	Geschmack	Wert ⁵
Einheimischer Pfefferwodka	Pfefferwodka, der im Hals brennt oder auch „Rachenputzer“ genannte wird.			
	transparent	alkohol (11)	alkohol (10)	25Kr.
Nilfgaarder Zitrone	Ein im Kaiserreich Nilfgaard beliebter Wodka. Im Norden stößt man damit auf den Untergang der Schwarzhorden an.			
	gelb (1)	alkohol (9)	alkohol (10)	20Kr.
Redanischer Kräuterwodka	Redanischer Wodka, der „Der Strenge“ genannt wird, zu Ehren von <i>König Radovid dem Strengen</i>			
	transparent	alkohol (10)	alkohol (10)	20Kr.

⁵Bezieht sich auf den Wert in Temerien.

Soldatenfusel	Grob destillierter Alkohol, der vor dem Kampf an Soldaten ausgegeben wird.			
	transparent	alkohol (10)	alkohol (12)	18Kr.
Temerischer Roggenwodka	Trunkenbolde nennen diesen Roggenwodka ihr <i>tägliches Brot</i> .			
	transparent	alkohol (10)	alkohol (10)	15Kr.

Tabelle 11.4: Starke Alkohole

Hochwertiger Alkohol

Name	Beschreibung			
	Farbe	Geruch	Geschmack	Wert ⁶
Kirschgeisttinktur	Kirschgeisttinktur wird von Kennern hochprozentiger Liköre geschätzt.			
	rot (2)	kirsche (4)	alkohol-kirsche (6)	20Kr.
Zwergenbrand	Spirituose aus Mahakam.			
	transparent	alkohol (9)	alkohol (9)	30Kr.
Pflaumentinktur	Die Spezialität temerischer Hausfrauen.			
	violett (2)	pflaume (5)	alkohol-pflaume (6)	30Kr.
Temerischer Brand	Das Lieblingsgetränk der Stadtwache von Vizima..			
	transparent	alkohol (9)	alkohol (8)	30Kr.
Serrikanischer Brand	Brand aus Serrikanien, der häufig auch Drachenblut genannt wird.			
	transparent	alkohol (8)	alkohol (8)	35Kr.

Tabelle 11.5: Hochwertige Alkohole

⁶Bezieht sich auf den Wert in Temerien.

Qualitativ Hochwertiger Alkohol

Name	Beschreibung			
	Farbe	Geruch	Geschmack	Wert ⁷
Alkohest	Ein sehr reines Destillat mit einem Hauch von Magie.			
	kastanienbraun (7)	alkohol (6)	alkohol (6)	50Kr.
Azoth	Ein sehr reines Destillat, das in der höheren Alchemie Anwendung findet.			
	grün (4)	alkohol (5)	alkohol (5)	50Kr.
Alrauentinktur	Aus Alraunenwurzeln destilliert. Der angenehm bitter-süße Geschmack wird von Kennern geliebt.			
	braun (4)	alkohol (5)	bitter-süß (3)	50Kr.
Wurmholzbrand	Ein Halluzinogen-Wodka. Spazialeigenschaft: Halluzinogen			
	grün (2)	alkohol (6)	alkohol (6)	50Kr.
Wyvernblutbrand	Spirituose destilliert von Druiden. Angeblich steigert es die Vitalität. Es ist sehr schwer an die Spirituose zu kommen, da es nur noch wenige Druiden gibt, die sie herstellen.			
	rot (1)	alkohol (4)	alkohol-süß (5)	55Kr.
Weißer Mönch	Mildes Hexer-Halluzinogen und gleichzeitig hochwertiger Grundstoff für die Zubereitung von Tränken. Siehe Kapitel ?? für Details.			
	?	?	?	<i>n. a.</i>

Tabelle 11.6: Qualitativ Hochwertige Alkohole

⁷Bezieht sich auf den Wert in Temerien.

11.3.3 Berechnung neuer Eigenschaften

Wenn man alchemistische Gebräue aus verschiedenen Zutaten herstellt, bekommt das Gebräu ebenfalls bestimmte Eigenschaften. Welche Eigenschaften das sind hängt von den verwendeten Zutaten ab.

Für jede Grundeigenschaft, werden die Konzentrationswerte der selben Eigenschaft zusammen addiert. Die Eigenschaft, die den höchsten Konzentrationswert hat dominiert und wird auf das Ergebnis übertragen. Haben mehrere Grundeigenschaften den selben Konzentrationswert ergibt sich daraus eine neue Grundeigenschaft. Dabei ist zu beachten, dass auch der Alkohol der zur Herstellung von Gebräue benutzt wird, bestimmte Grundeigenschaften hat.

Bei Spezialeigenschaften verhält es sich ein wenig anders. Spezialeigenschaften wirken kumulativ und nicht dominant. D.h., dass wenn verschiedene Spezialeigenschaften aufeinander treffen, sich nicht eine Eigenschaft durchsetzt, sonder alle. Allerdings kann es sein, dass sich verschiedene Spezialeigenschaften gegenseitig neutralisieren. Z.B. *Gift* und *Giftneutralisierend*. Kommt eine Spezialeigenschaft mehrfach vor, kann der SL die Wirkung des Gebräus verbessern. Z.B. werden zur Herstellung eines Gifttranks besonders viele giftige Zutaten verwendet, könnte der Trank besonders schnell wirken.

Der endgültige Effekt wird nicht nur von den Spezialeigenschaften festgelegt, sondern auch von der Qualität des Tranks. Wenn einem Trank ein Rezept zu Grunde liegt, wird die Qualität wesentlich verbessert, als wenn man ohne Rezept braut.

Beispiel 1

Wenn ich einen Schlaftrank im Sinne von K.O.-Tropfen brauen will, würde ich das Rezept des *Schlaftranks* als Grundlage nehmen. Der *Schlaftrank* ist ein leichter Trank, der nur wenige Zutaten braucht und keine besonderen Eigenschaften hat. Er hat den Effekt von K.O.-Tropfen. Allerdings schmeckt und riecht er stark nach Alkohol, somit kann man ihn nicht unbemerkt in ein Getränk geben. Wenn ich das Rezept mit einem normalen Schnaps braue hat der *Schlaftrank* folgende Eigenschaften:

Farbe: transparent

Geruch: alkohol (8)

Geschmack: alkohol (10)

Spezialeigenschaft: Rausch und Schläfrig

Möchte ich den Trank rot färben, füge ich einfach eine Zutat hinzu, die die Farbeigenschaft *rot* hat. Dadurch, dass der Trank transparent ist, würde die rote dominante Farbe sofort auf den Trank übergehen.

Möchte ich zusätzlich noch den Alkoholgeschmack rausbekommen, kann ich den fertigen Trank mit *Frauentränen* kombinieren. *Frauentränen* ist ein leichter Trank, der den Alkohol neutralisiert. Also den Alkohol-Geruch, -Geschmack und Wirkung (Rausch).

Beispiel 2

Wenn ich ein einfaches Schlafmittel herstellen will, das ich auf dem Marktplatz verkaufen kann, würde ich kein Rezept als Grundlage verwenden. Stattdessen würde ich aus ein paar Zutaten mit der Spazialeigenschaft *Schläfrig* und einem guten milden Schnaps ein Schlafmittel brennen. Der milde Schnaps, damit das Mittel nicht so stark nach Alkohol schmeckt.

11.3.4 Tränke und Öle

Zur Herstellung von Tränken und Ölen muss eine Probe auf *Alchemie* bestanden werden. Diese Probe kann durch den *Alchemie*-Vorteil vereinfacht werden.

Außerdem benötigt man mindestens alle im Rezept aufgeführte Zutaten. Es können auch weitere Zutaten verwendet werden, um die Eigenschaften des Tranks zu verändern. Bevor die Probe durchgeführt wird, muss der Spieler alle Zutaten (inkl. deren Dosierung) angeben. Zutaten können beliebig dosiert werden um z.B. einen Konzentrationswert zu halbieren. Es dürfen jedoch nur zusätzliche Zutaten dosiert werden und nicht die, die vom Rezept ausdrücklich verlangt werden.

Verlangt ein Rezept einen Wirkstoff, kann eine beliebige Ingredienz, die den Wirkstoff enthält verwendet werden. Dabei ist zu beachten, welche Sekundärwirkstoffe die gewählten Zutaten enthalten. Für die Auswirkung von Sekundärwirkstoffen siehe Kapitel 12.1.2.

11.3.5 Bomben

Bomben werden grundsätzlich genauso wie Tränke hergestellt. Allerdings gibt es noch zwei weitere Dinge zu beachten. Wie wird die Bombe gezündet und worin wird die Bombe aufbewahrt.

Zünder

Es gibt zwei Möglichkeiten eine Bombe zu zünden. Entweder durch eine einfache Zündschnur oder durch eine natürliche Reaktion.

Für eine Zündschnur benötigt man Schwarzpulver und eine brennbare Schnur. Beides wird nach dem Herstellen der Bombe hinzugefügt. Dafür ist unter normalen Bedingungen keine Probe notwendig. Wenn jedoch erschwerte Bedingungen herrschen, beispielsweise durch ein Feuer in der Nähe oder Dunkelheit, kann der SL eine Probe auf *Alchemie* fordern. Misslingt die Probe, explodiert die Bombe und der Spieler erhält 4+1W6 Schaden. Der SL kann abhängig von der Bombe auch weitere Folgen festlegen. Statt Schwarzpulver kann auch jedes andere Mineral mit der Spezialeigenschaft *explosiv* verwendet werden.

Die zweite natürliche Möglichkeit wäre ein Mineral mit der Spezialeigenschaft *Instabil* zu verwenden. Für das Anbringen dieses Zünders gelten die selben Regeln wie für die Zündschnur. Diese Variante kann z.B. für Bomben verwendet werden, die beim Aufprall explodieren sollen oder für Land- oder Wasserminen.

Gefäße

In was die Bombe aufbewahrt wird ist für den Effekt und die Wirkung irrelevant. Allerdings können in festen Gefäßen auch weitere Teile wie Nageln reingetan werden, um z.B. eine Splitterbombe zu bekommen. Außerdem kann es für das Auslösen der Explosion wichtig sein. Eine Landmine beispielsweise sollte nicht aus einem massiven Metallkasten bestehen, sondern eher einem einfachen Holzgefäß, das zerbricht wenn jemand darauf tritt.

11.3.6 Sonstiges

Wie bereits erwähnt kann der Spieler auch Brauen, ohne dafür ein Rezept als Grundlage zu verwenden. Für solch eine Zubereitung gelten die selben Regeln wie beim Brauen nach Rezept. Auch muss hier ein Alkohol als Grundlage dienen. Einzige Ausnahme ist die Herstellung von nicht-alkoholischen Getränken wie z.B. Säfte. In solchen Ausnahmen darf auch Wasser oder eine andere Flüssigkeit verwendet werden. Die Grund- und Spezialeigenschaften werden aus den verwendeten Zutaten genauso berechnet wie bisher. Als Zutaten können nur spezifische Dinge und keine Wirkstoffe verwendet werden.

Der Effekt von Spezialeigenschaften bei solchen Gebräuen sind stark abgeschwächt. Ein Gebräu mit der Spezialeigenschaft *Gift* hätte dementsprechend nicht die selbe Wirkung wie ein *Gifttrant*. Stattdessen würde eine Person die den Trank trinkt höchstens Krank

werden. Wenn die Wirkung solcher abgeschwächten Spezialeigenschaften nicht eindeutig ist, entscheidet der SL den Effekt.

Beispiele

Mögliche Gebräue die ohne Rezept hergestellt werden können:

- Saft, z.B. Apfelsaft
- Schlafmittel
- Abtreibungsmittel
- Schnaps
- Parfüm

11.4 Qualitätsmerkmale

Die Qualität von Gebräuen (egal ob mit oder ohne Rezept) hängt in erster Linie von den verwendeten Zutaten ab. Dazu gehört auch der verwendete Alkohol. Die Qualität eines Gebräus wird anhand den Konzentrationswerten gemessen. Die Qualität eines Gebräus beeinflusst lediglich den Wert, jedoch nicht den Effekt. Dabei gelten folgende Skalen als Richtwerte.

11.4.1 Geruch-Skala

1-2: kaum bemerkbar

3-4: angenehm

5: stark

6: intensiv

7+: extrem

11.4.2 Farb-Skala

1-2: leichte Färbung

3-4: normale Färbung

5-6: deutlich

7+: knallig

11.4.3 Geschmack-Skala

1-2: kaum

3: spürbar

4-5: gut

6-7: perfekt

8+: extrem

11.4.4 Qualitätsbeispiele

Hier sind ein paar Beispiele die zeigen was gute Werte für bestimmte Gebräue sind. Die folgenden Beispiele richten sich nach den obigen Skalen.

Schnaps

Geruch: z.B. Lavendel (*angenehm* oder *stark*)

Farbe: egal (*0-2, transparent bis leichte Färbung*)

Geschmack: alkohol-obst (*perfekt*)

Für Schnaps gilt außerdem, dass der Geschmack eine Mischung aus alkohol und mindestens einer weiteren Zutat sein sollte. Z.B. *Geschmack: alkohol-apfel (6)*.

Saft

Geruch: z.B. Apfel (*angenehm*)

Farbe: apfel-gelb (*deutlich* oder *knallig*)

Geschmack: fruchtig (*intensiv*)

Ein Parfüm mit der Grundeigenschaft *Geruch: lavendel (6)* wäre von exzellenter Qualität. Die Farbe und der Geschmack von Parfüm ist von zweitrangiger Bedeutung.

12 Herbarium

Hier sind alle Ingredienzen aufgeführt, die für die Herstellung von Gebräue wie Tränke, Öle oder Bomben benutzt werden können. Ingredienzen können eine *Pflückprobe* und *Utensilien*

definieren. Die *Pflückprobe* gibt an wie eine Probe auf *Alchemie* erfüllt werden muss, damit die Ingredienz erfolgreich gepflückt wird. *Utensilien* geben an was zum Pflücken benötigt wird. Wenn nicht anders angegeben, muss die *Pflückprobe* ausgeführt werden, wenn kein angegebenes *Utensil* verwendet wird. Wenn die *Pflückprobe* misslingt wird die Ingredienz zerstört (wenn nicht anders angegeben).

12.1 Wirkstoffe

Alle Ingredienzen bestehen aus mindestens einem Wirkstoff. Gebräue benötigen häufig als Zutaten keine konkreten Ingredienzen sondern Wirkstoffe. In diesem Kapitel befindet sich eine Übersicht zu allen Hauptwirkstoffen. Dazu gehört auch eine Liste von allen Ingredienzen, die den entsprechenden Wirkstoff enthält. Häufig enthält ein Wirkstoff eines der drei alchemistischen Zusatzstoffe Albedo, Nigredo oder Rubedo. Diese werden auch Sekundärwirkstoffe genannt.

12.1.1 Hauptwirkstoffe

Zu den Hauptwirkstoffen gehört Äther, Hydragenum, Karmin, Quebrith, Rebis und Vitriol.

Äther

Äther kommt in folgenden Zutaten vor:

Pflanzen	Mineralien
Berberrohrfrucht	Pulverisierte Perle
Ignatia Blüten	Königsstein
Nieswurzblüten	Quecksilberlösung
Pimentwurzel	

Tabelle 12.1: Ingredienzen mit Äther

Äther mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Berberrohrfrucht
- **Nigredo:** Pimentwurzel, Ignatia Blüten, Quecksilberlösung
- **Rubedo:** Nieswurzblüten, Pulverisierte Perle

Hydragenum

Äther kommt in folgenden Zutaten vor:

<u>Pflanzen</u>	<u>Mineralien</u>
Büschelkrautblüten	Kohle
Mistelzweig	
Wolfsaloe	

Tabelle 12.2: Ingredienzen mit Hydragenum

Hydragenum mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Wolfsaloe
- **Nigredo:** Mistelzweig, Kohle
- **Rubedo:** Büschelkrautblüten

Karmin

Karmin kommt in folgenden Zutaten vor:

<u>Pflanzen</u>	<u>Mineralien</u>
Zaunrübenwurzel	Phosphor
Zaunrübe	
Mutterkornsamen	
Feainnwedd	
Wolfsbann	

Tabelle 12.3: Ingredienzen mit Karmin

Karmin mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Wolfsbann
- **Nigredo:** Zaunrübenwurzel, Zaunrübe
- **Rubedo:** Mutterkornsamen, Feainnwedd

Rebis

Rebis kommt in folgenden Zutaten vor:

Pflanzen	Mineralien
Schöllkraut	Lunasplitter
Grünschimmel	Weinstein
Hanfasern	Kaliumnitrat

Tabelle 12.4: Ingredienzen mit Rebis

Rebis mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Kaliumnitrat
- **Nigredo:** Schöllkraut, Hanfasern
- **Rubedo:** Grünschimmel, Lunasplitter

Quebrith

Quebrith kommt in folgenden Zutaten vor:

Pflanzen	Mineralien
Balissafrucht	Herzogswasser
Hundspetersilie	Optima Mater
Geisblatt	Schwefel
Alraunenwurzel	
Eisenkraut	

Tabelle 12.5: Ingredienzen mit Quebrith

Quebrith mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Geisblatt, Eisenkraut
- **Nigredo:** Alraunenwurzel, Herzogswasser
- **Rubedo:** Balissafrucht, Hundspetersilie, Optima Mater

Vitriol

Vitriol kommt in folgenden Zutaten vor:

<u>Pflanzen</u>	<u>Mineralien</u>
Krähenauge	Kalzium Equum
Hopfendolden	Weißer Essig
Sewanten	
Weißer Myrte	

Tabelle 12.6: Ingredienzen mit Vitriol

Vitriol mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Weißer Myrte
- **Nigredo:** Krähenauge, Hopfendolden
- **Rubedo:** Sewanten, Kalzium Equum

12.1.2 Sekundärwirkstoffe

Es gibt drei Zusatzstoffe, auch Sekundärwirkstoffe genannt. Albedo, Nigredo und Rubedo. Einige Ingredienzen haben neben dem Hauptwirkstoff auch einen Sekundärwirkstoff. Jeder Zusatzstoff hat einen eigenen Effekt, den er auf den Trank überträgt, wenn bei dessen Herstellung nur Zusatzstoffe des entsprechenden Sekundärwirkstoffes verwendet wird. Werden für ein Trank nur Zutaten mit dem Sekundärwirkstoff *Albedo* verwendet, wird daraus ein *Albedo*-Trank mit zusätzlichen Effekten. Das selbe geht auch bei Ölen und Bomben, auch wenn die Effekt dort nicht immer sinn ergeben oder sogar kontraproduktiv sind.

Albedo

Albedo (lateinisch albedo = Weisheit) ist eine alchemistische Nebensubstanz. Enthalten ist sie in vielen Kräutern, Mineralien und auch in den Kadavern von Ungeheuern.

Albedo-Tränke weisen eine verminderte Toxizität auf. Zudem rufen sie den eine Stunde dauernden Effekt "Albedo dominant" hervor, welcher die Toxizität in dieser Zeit eingenommener Tränke senkt. D.h., dass Rausch-, Gift oder Halluzinogene Effekt neutralisiert werden.

Vorsicht, *Albedo*-Tränke/-Bomben können nicht gleichzeitig Gift-Tränke/-Bomben sein, da der Gift vom *Albedo* neutralisiert wird.

Nigredo

Nigredo (lateinisch nigredo = Schwärze) ist eine alchemistische Nebensubstanz. Enthalten ist sie in vielen Kräutern, Mineralien und auch in den Kadavern von Ungeheuern.

Nigredo-Tränke erhöhen die Koordinationsfähigkeit des Hexers und somit die Chance, den Gegner zu treffen → +2TW. Der SL kann außerdem auf motorische Talente Erleichterungen geben. Die Wirkung von Nigredo hält 2 Stunden.

Rubedo

Rubedo (lateinisch rubedo = Rötung) ist eine alchemistische Nebensubstanz. Enthalten ist sie in vielen Kräutern, Mineralien und auch in den Kadavern von Ungeheuern.

Rubedo-Tränke regenerieren zusätzlich zu den normalen Effekten Lebenspunkte → +1W12 LP. Außerdem werden die maximalen LP für 2 Stunden um den selben Wert erhöht. Lässt sich gut mit Heiltränken kombinieren.

12.2 Pflanzen

Im ersten Teil des Herbariums befinden sich alle Pflanzen, die für die Herstellung von Tränken, Öle und Bomben verwendet werden können.

12.2.1 Alraunenwurzel

Die Alraunenwurzel oder auch Mandragora ist eine giftige Pflanze, enthält aber magische Eigenschaften. Druiden verwenden diese Wurzel häufig. Die gelben Beeren und die Blätter sind essbar. Die Wurzeln sondern bei Verletzung ein Toxin mit stark halluzinogener Wirkung ab. Die Wurzeln haben oft das Aussehen eines Menschen.

Mit Handschuhen und/oder mit Werkzeug zum Graben (z.B. ein Spaten) wird die *Pflückprobe* um je 1 QS einfacher.

Bei Fehlschlag 1W4 Tage schwere Halluzinationen.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	braun (2)
Geruch	flieder- stachelbeere (2)
Geschmack	mehlig (2)
Spezialeigenschaften	Halluzinogen

Pflückprobe	QS III
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Wald (häufig) Höhle (mittel)
Region	gemäßigte Temperaturen
Wert	15Kr
Utensilien	(siehe Beschreibung)

Tabelle 12.7: Alraunenwurzel

12.2.2 Balissafrucht

Balissafrucht ist eine essbare Frucht die am Balissastrauch wächst. Sie zeichnet sich durch eine zarte magische Resonanz aus.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	violett (2)
Geruch	fruchtig (1)
Geschmack	süß (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	2+1W6 pro Strauch
Vorkommen	Feld (mittel), Wald (häufig)
Region	überall
Wert	12Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.8: Balissafrucht

12.2.3 Berberrohrfrucht

Die Berberrohrfrucht schmeckt sauer und ist saftig. Sie wächst an einem Strauch mit Dornen. Der Strauch wird bis zu 1,5m hoch.

Misslingt die *Pflückprobe* (aber *Alchemie*-Probe gelingt) bekommt der Held 1 Schaden pro QS die er zu niedrig ist. Misslingt die *Alchemie*-Probe fällt der Held in den Strauch und bekommt zusätzlich 1 Schaden pro Wert den er unterschritten hat.

Bsp.: Misslingt die Probe um 2 bekommt er 2 Schaden und zusätzlich 3 Schaden wegen der nicht erreichten QS IV.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	grün (2)
Geruch	neutral
Geschmack	sauer (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	QS IV
Menge	1W12 pro Strauch
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	21Kr
Utensilien	Handschuh

Tabelle 12.9: Berberrohrfrucht

12.2.4 Büschelkrautblüten

Mit den auffällig roten Blüten ist Büschelkraut eine weitverbreitete Pflanze, die auf Wiesen und feuchten Böden wächst. Die Blütenblätter enthalten ein leichtes Halluzinogen, sind giftig und werden für Fisstech verwendet.

Hauptwirkstoff	Hydragenum
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	rot (3)
Geruch	büschelkraut (2)
Geschmack	bitter (3)
Spezialeigenschaften	Gift, Halluzinogen

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Sumpf (selten) Feld (selten)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.10: Büschelkrautblüten

12.2.5 Eisenkraut

Eisenkraut ist eine weit verbreitete, blühende Pflanze.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	rosa (1)
Geruch	eisenkraut (1)
Geschmack	bitter (1)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Ödland (häufig)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.11: Eisenkraut

12.2.6 Feainnwedd

Feainnwedd ist eine Blume mit wundervollem Duft, die einer Legende nach nur an Orten wächst, an dem *Älteren-Blut* vergossen wurde sowie im *Tal der Blumen*. Die Elfen erzählen, dass Feainnwedd erst zu wachsen begann, nachdem *Lara Dorren* gestorben war.

In der alten Sprache bedeutet Faen „Sonne“ und wedd „Kind“, was hier möglicherweise „Kind der Sonne“ oder „Sonnenkind“ heißt.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	lila (2)
Geruch	Feainnwedd (2)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	siehe Beschreibung (selten)
Region	siehe Beschreibung
Wert	50Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.12: Feainnwedd

12.2.7 Geisblatt

Geisblatt nennen sich die Blätter einer widerstandsfähigen Pflanze die vorzugsweise auf Ödland wächst als auch auf Wiesen und Feldern.

Hauptwirkstoff	Quebrith	Pflückprobe	-
Sekundärwirkstoff	Albedo	Menge	1 pro Pflanze
Farbe	grün (2)	Vorkommen	Ödland (mittel) Feld (mittel)
Geruch	neutral	Region	überall Brokilon (häufig)
Geschmack	neutral	Wert	21Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	-

Tabelle 12.13: Geisblatt

12.2.8 Grünschimmel

Grünschimmel wächst an den Wänden dunkler und feuchter Orte, wie z. B. in natürlichen Höhlen oder auch in Abwasserkanälen. Es sieht ein auf den ersten Blick aus wie Moos ist aber haarig und nicht so weich.

Zum Pflücken benötigt man etwas zum abscharben, z.B. ein Messer.

Hauptwirkstoff	Rebis	Pflückprobe	QS 3
Sekundärwirkstoff	Rubedo	Menge	2W4 pro Ort
Farbe	grün (2)	Vorkommen	Höhle (häufig) Sumpf (selten)
Geruch	übelriechend (3)	Region	überall
Geschmack	schimmel (2)	Wert	15Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	Messer

Tabelle 12.14: Grünschimmel

12.2.9 Hanfasern

Hanfasern sehen aus wie karge und blasse Grasbüschel und werden deshalb häufig für Unkraut gehalten. Sie sind eine weit verbreitete Pflanze auf Wiesen und Feldern mit gutem Nährboden. Hanfasern sind giftig. Wenn man sie mit einer Sichel pflückt, erhöht sich der Ertrag um 2. Häufig werden Bauernhof Tiere krank, weil sie sie essen und es nicht vom Bauern bemerkt wird.

Hauptwirkstoff	Rebis	Pflückprobe	-
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1W4
Farbe	grün (1)	Vorkommen	Feld (häufig)
Geruch	neutral	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	21Kr
Spezialeigenschaften	Gift	Utensilien	Sichel

Tabelle 12.15: Hanfasern

12.2.10 Hopfendolden

Hopfendolden sind eine gebräuchliche alchemistische Zutat für Tränke. Sie wird auch zum Bier brauen verwendet.

Hauptwirkstoff	Vitriol	Pflückprobe	-
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1 pro Pflanze
Farbe	grün (1)	Vorkommen	Feld (häufig)
Geruch	hopfen (2)	Region	überall
Geschmack	herb (2)	Wert	21Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	-

Tabelle 12.16: Hopfendolden

12.2.11 Hundspetersilie

Hundspetersilie ist eine Sumpfpflanze mit fleischigen, großen, grünen Blättern. Die Pflanze gedeiht üppig in sumpfigen Gebieten, wie zum Beispiel im Friedhofssumpf von Alt-Vizima und in den Sümpfen von Vizima. Die Blätter dieser Pflanze bestehen aus Fasern, mit denen sich ein magisches Hemd weben lässt.

Bei der alchemistischen Zubereitung erhält man eine dickflüssige Substanz, die häufig für Öle verwendet wird. Wird außerdem gerne verwendet um Soßen dickflüssiger zu machen und um ihr einen frischen Kräutergeschmack zu verleihen.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	grün (2)
Geruch	petersilie (2)
Geschmack	petersilie (2)
Spezialeigenschaften	Dickflüssig

Pflückprobe	-
Menge	2+1W4 pro Pflanze
Vorkommen	Sumpf (häufig)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.17: Hundspetersilie

12.2.12 Ignatia Blüten

Ignatia ist ein Busch, der recht häufig in *Temerien* und im *Kaer Morhen Tal* vorkommt. Die Ignatia Blüten finden häufig Verwendung in der Alchemie.

Ignatia wird auch Mondrose genannt. In Legenden heißt es, die Pflanze wächst dort, wo eine Sternschnuppe auf die Erde gefallen ist.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	rosa (2)
Geruch	ignatia (2)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	2+1W4 pro Busch
Vorkommen	Feld (häufig) Wald (häufig)
Region	Temerien Kear Morgen Tal
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.18: Ignatia Blüten

12.2.13 Krähenauge

Die Wurzel eines zypressenartigen Busches, die häufig in der Alchemie verwendet wird. Um an die Knollenwurzel zu gelangen muss der gesamte Busch ausgegraben werden. Die Knolle ist so groß wie eine Zwiebel und hat die Form und Farbe einer Kartoffel.

Hauptwirkstoff	Vitriol
Sekundärwirkstoff	Negredo
Farbe	braun (1)
Geruch	erdig (1)
Geschmack	bitter (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	QS IV
Menge	1 pro Busch
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	Spaten, Schaufel

Tabelle 12.19: Krähenauge

12.2.14 Mistelzweig

Mistelzweige sind heiligen Pflanzen der Druiden. Sie verwenden sie für Heilmittel gegen Krankheiten. Man findet sie als Opfertgaben bei Altaren der Melitele. Es gibt nur wenige Orte an denen sie natürlich Wachsen und nur Druiden und manche Anhänger der Melitele kennen diese Orte.

Hauptwirkstoff	Hydragenum
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	grün (1)
Geruch	tanne (1)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Gesund

Pflückprobe	-
Menge	unbekannt
Vorkommen	unbekannt (selten)
Region	unbekannt (siehe Beschreibung)
Wert	21Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.20: Mistelzweig

12.2.15 Mutterkornsamen

Mutterkornsamen ist die Saat einer rituellen Pflanze. Diese Pflanze, die als Unkraut bezeichnet wird, sieht aus wie ein kleiner Gerstenhalm. Aus der Blüte erhält man die Samen. Sie wird manchmal als Ersatz für Gerste verwendet, da sie fast die selben Eigenschaften hat.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	gelb-braun (2)
Geruch	getreide (2)
Geschmack	gerste (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	1W4 pro Pflanze
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.21: Mutterkornsamen

12.2.16 Nieswurzblüten

Nieswurzblüten sind eine allgemeine und weit verbreitete Giftpflanze. Eine alte Frau aus dem Umland von Vizima erzählt, dass man aus Nieswurzblüten ein Tonikum gegen Schlaflosigkeit brauen kann.

Auch heute noch wird Nieswurz als Heilpflanze verwendet.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	lila (2)
Geruch	nieswurz (2)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Gesund Aufputschmittel

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Feld (mittel)
Region	gemäßigte und tropische Temperaturen
Wert	9Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.22: Nieswurzblüten

12.2.17 Pimentwurzel

Pimentwurzel ist eine Pflanze, die von den Druiden gezüchtet wird. Sie ist daher in der freien Natur nicht zu finden, sondern nur bei Druiden zu kaufen.

Heute werden vom Piment besonders die unreifen Früchte für Gewürze und Parfüms verwendet.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	braun (1)
Geruch	erdig (1)
Geschmack	bitter (2)
Spezialeigenschaften	Gesund

Pflückprobe	-
Menge	n.a.
Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Region	(siehe Beschreibung)
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.23: Pimentwurzel

12.2.18 Schöllkraut

Schöllkraut ist eine weit verbreitete allgemeine Pflanze, deren Wirkstoffe viel in der Medizin verwendet wird. In der alten Sprache wird Schöllkraut herba zireael genannt.

Das Schöllkraut ist bis heute auf der nördlichen Halbkugel anzutreffen.

Hauptwirkstoff	Rebis
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	grün (1)
Geruch	kraut (1)
Geschmack	herb (1)
Spezialeigenschaften	Gesund

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Feld (selten) Sumpf (mittel)
Region	überall (siehe Beschreibung)
Wert	12Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.24: Schöllkraut

12.2.19 Sewanten

Sewanten sind große graue Pilze die oft in Höhlen wachsen. Man findet sie in fast allen Höhlen und Grüften und haben einen einzigartigen Geschmack, der von den meisten als angenehm bitter-süß bezeichnet wird. Sie machen einen müde, weshalb sie gerne zum Abendessen verzehrt werden.

Sie sondern Poren ab, die schläfrig und erschöpft machen können. Dementsprechend sollte man sich nicht sehr lange in der Nähe von Sewanten aufhalten.

Hauptwirkstoff	Vitriol
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	grau (1)
Geruch	erdig (1)
Geschmack	sewanten (2)
Spezialeigenschaften	Schläfrig

Pflückprobe	-
Menge	1W4 pro Ort
Vorkommen	Höhle (häufig)
Region	überall
Wert	9Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.25: Sewanten

12.2.20 Weiße Myrte

Die Weiße Myrte ist eine weit verbreiteten Feldpflanze, welche man sehr leicht an ihren großen weißen Blüten erkennen kann. Die Pflanze ist ein importiertes Gewächs und außerdem eine hervorragende Grundlage für die Weinkelerei. Sie hat einen munter und wach-machenden Effekt.

Hauptwirkstoff	Vitriol
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	transparent
Geruch	myrte (1)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Aufputschmittel

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	9Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.26: Weiße Myrte

12.2.21 Wolfsaloe

Wolfsaloe stammt ursprünglich aus dem *Kaer Morhen* und ist als Zimmerpflanze weit verbreitet. Die Pflanze versprüht einen angenehmen Duft, der an Flieder erinnert. Man kann aus ihr ein Konzentrat gewinnen, dass eine Rauschlindernden Effekt hat. Magier machen daraus häufig einen Trank gegen Kater.

Hauptwirkstoff	Hydragenum
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	grün (1)
Geruch	flieder (1)
Geschmack	bitter (1)
Spezialeigenschaften	Rauschlindernd

Pflückprobe	-
Menge	1W4 pro Pflanze
Vorkommen	Gebirge (mittel)
Region	überall
Wert	18Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.27: Wolfsaloe

12.2.22 Wolfsbann

Wolfsbann ist eine rituelle Pflanze der Druiden und wird auch „Mönchshut“ genannt. Wolfsbann gibt es in der Natur nicht zu ernten, da sie nur von Druiden und Kräuterkundlern gezüchtet wird. Sie riecht sehr ähnlich wie *Wolfsaloe*, also nach Flieder, schmeckt dafür aber sehr bitter. Sie hat einen betäubenden Effekt.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	grün (1)
Geruch	flieder (1)
Geschmack	bitter (2)
Spezialeigenschaften	Betäubungsgift

Pflückprobe	-
Menge	n.a.
Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Region	(siehe Beschreibung)
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.28: Wolfsbann

12.2.23 Zaunrübe

Die Stängel der Zaunrübe finden Verwendung in der Alchemie. Zaunrüben wachsen in unfruchtbaren Gegenden und Wiesen. Die Zaunrübe hat eine weiße Blüte.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	transparent
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Giftneutralisierend

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Ödland (mittel)
Region	überall
Wert	12Kr
Utensilien	-

Tabelle 12.29: Zaunrübe

12.2.24 Zaunrübenwurzel

Die Wurzeln der Zaunrübe wurden oft als Menschentalsmanne verwendet. Außerdem wird es verwendet um Kinder mit z.B. Lebensmittelvergiftungen zu heilen, da sie es wegen ihrem Geschmack gerne essen.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	braun (1)
Geruch	neutral
Geschmack	herb-süß (2)
Spezialeigenschaften	Giftneutralisierend

Pflückprobe	QS II
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Ödland (mittel)
Region	überall
Wert	9Kr
Utensilien	(Hand)spaten

Tabelle 12.30: Zaunrübenwurzel

12.3 Mineralien

In diesem Teil des Herbariums befinden sich alle Mineralien. Sie werden hauptsächlich für die Herstellung von Bomben verwendet, können aber auch für andere Getränke verwendet werden.

12.3.1 Herzogswasser

Herzogswasser ist ein hochwertiges alchemistisches ätzendes Lösungsmittel. Es ist sehr wertvoll und lohnt sich daher zu verkaufen. Muss in einer speziellen säureresistenten Firole auf-

bewahrt werden. Es wird aus dem seltenen Königsstein extrahiert (siehe Kapitel 12.3.5 und in Wasser aufgelöst.

Bei der Herstellung müssen zwingend Handschuhe getragen werden. Und selbst mit Handschuhen besteht die Gefahr, dass die Säure auf die Haut gelangt und schwere Verätzungen verursacht.

Der Spieler muss zur Herstellung die *Pflückprobe* bestehen. Trägt er keine Handschuhe ist die Probe um 4 erschwert. Säureresistente Handschuhe erleichtern die Probe um 4.

Gelangt die Säure auf die Haut bekommt der Held 2+1W6 Schaden. Wenn versucht wird, die Säure mit Wasser wegzuspülen verschlimmert sich die Verätzung und der Spieler bekommt zusätzlich 1W4 Schaden.

Hauptwirkstoff	Quebrith	Pflückprobe	QS II
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1 pro Königsstein
Farbe	neutral	Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Geruch	essig (2)	Region	(siehe Beschreibung)
Geschmack	essig (1)	Wert	50Kr
Spezialeigenschaften	Ätzend	Utensilien	Handschuhe

Tabelle 12.31: Herzogswasser

12.3.2 Kaliumnitrat

Kaliumnitrat oder Bengalsalpeter, im allgemeinen Sprachgebrauch oft bezeichnet als Salpeter, ist ein farbloser bis weißer Mineral, das als Ausblüfung auf Böden vorkommt. Es kann auch synthetisch aus Salpetersäure hergestellt werden. Es wird häufig dazu verwendet Schwarzpulver herzustellen.

Ausblühungen sollten mit einem Utensil, z.B. einem Messer abgeschabt werden.

Hauptwirkstoff	Rebis	Pflückprobe	QS I
Sekundärwirkstoff	Albedo	Menge	1W4 pro Ausblüfung
Farbe	transparent	Vorkommen	Ödland (selten) Höhle (selten)
Geruch	neutral	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	15Kr
Spezialeigenschaften	Explosiv	Utensilien	(siehe Beschreibung)

Tabelle 12.32: Kaliumnitrat

12.3.3 Kalzium Equum

Kalzium Equum ist ein weitverbreitetes Mineral, das der Volksmund auch "Pferdekalkzium" nennt. Es kommt in Höhlen vor und muss mit einer Spitzhacke abgebaut werden. Siehe Kapitel 11.2.3 über den Abbau von Mineralien.

Hauptwirkstoff	Vitriol	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	Rubedo	Menge	1W6 pro Ader
Farbe	grau (1)	Vorkommen	Höhle (mittel)
Geruch	neutral	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	30Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	Spitzhacke

Tabelle 12.33: Kalzium Equum

12.3.4 Kohle

Kohle kann aus Höhlen mit Spitzhacken abgebaut werden. Ohne Spitzhacke kann die Kohle nicht abgebaut werden. Kohlepulver wird zur Herstellung von Schwarzpulver verwendet. Siehe Kapitel 11.2.3 über den Abbau von Mineralien.

Hauptwirkstoff	Hydragenum	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1W6 pro Ader
Farbe	schwarz (2)	Vorkommen	Höhle (mittel) Gebirge (selten)
Geruch	neutral	Region	überall
Geschmack	asche (3)	Wert	5Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	Spitzhacke

Tabelle 12.34: Kohle

12.3.5 Königsstein

Königsstein ist ein seltenes Mineral, das in Höhlen vorkommt. Es wird für die Herstellung von hochätzendem Herzogswasser hergestellt, ist aber selber harmlos. Zum Abbau von Königsstein wird eine Spitzhacke benötigt. Siehe Kapitel 11.2.3 für den Abbau von Mineralien mit Spitzhacken.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	-
Farbe	blau (1)
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Menge	1W4 pro Ader
Vorkommen	Höhle (selten)
Region	überall
Wert	30Kr
Utensilien	Spitzhacke

Tabelle 12.35: Königsstein

12.3.6 Lunasplitter

Luna Splitter bestehen aus silbrigem Metall, das im Dunkeln leuchtet. Sie wachsen in Höhlen an Wänden und Decken und müssen vorsichtig mit einer Spitzhacke ausgegraben werden. Beim Abbauen ist besondere Vorsicht geboten, da man die Splitter sonst beschädigen könnte.

Zum Abbauen wird ein Utensil zum Ablösen der Splitter benötigt. Z.B. ein Messer, Handbeil oder Spitzhacke. Die *Pflückprobe* muss auf jeden Fall bestanden werden. Anstatt auf *Alchemie* (wie für die *Pflückprobe* üblich) muss auf *Motorische Talente* geworfen werden. Benutzt man ein Utensil, ist die *Pflückprobe* um 2 QS erleichtert.

Hauptwirkstoff	Rebis
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	silber (1)
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Leuchtend

Pflückprobe	QS III
Menge	1 pro Splitter
Vorkommen	Höhle (selten)
Region	überall
Wert	40Kr
Utensilien	Messer Handbeil Spitzhacke (siehe Beschreibung)

Tabelle 12.36: Lunasplitter

12.3.7 Optima Mater

Optima Mater ist ein Katalysator, der von Alchemisten hoch geschätzt wird. Es lohnt sich daher, diese Substanz zu verkaufen. Sie findet vor allem in hochwertigen Tränken Verwendung.

Optima Mater enthält einige Wirkstoffe die einen rauschlindernden Effekt haben. Diese Wirkstoffe sind jedoch hoch konzentriert und sollten nur für spezielle rauschlindernde Elixiere verwendet werden. Pur können sie schwere Übelkeit auslösen.

Optima Mater sind bunte Gesteinsbrocken die in Höhlen zu finden sind. Manchmal sind sie auch festgewachsen. In diesem Fall müssen sie mit einem Hammer oder einer Spitzhacke abgebrochen werden. Dazu muss die *Pflückprobe* auf *Kraftakt* bestanden werden.

Hauptwirkstoff	Quebrith	Pflückprobe	QS I
Sekundärwirkstoff	Rubedo	Menge	1W4 pro Ader
Farbe	bunt (2)	Vorkommen	Höhle (selten)
Geruch	neutral	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	70Kr
Spezialeigenschaften	(siehe Beschreibung)	Utensilien	Hammer Spitzhacke (siehe Beschreibung)

Tabelle 12.37: Optima Mater

12.3.8 Schwefel

Schwefel kann aus schwefelhaltigen Verbindungen in Kohlenwasserstoffquellen wie Kohle gewonnen werden. An Vulkanen und in ihrer Nähe kommen Fumarolen vor, die gasförmigen elementaren Schwefel ausstoßen, der beim Abkühlen an der Austrittsstelle kondensiert und Kristalle bildet. Schwefel wird häufig verwendet um Schwarzpulver herzustellen.

Diese können mit z.B. einem Messer abgeschabt werden. Zur Kohlegewinnung siehe Kapitel 12.3.4. Um aus Kohle Schwefel herzustellen muss eine Probe auf *Alchemie* abgelegt und bestanden werden. Ohne Utensilien kann Schwefel bzw. Kohle nicht abgebaut werden.

Hauptwirkstoff	Quebrith	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	-	Menge	1 pro Kohle/Kristall
Farbe	gelb (1)	Vorkommen	Fumarolen (häufig)
Geruch	übelriechend (3)	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	60Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	-

Tabelle 12.38: Schwefel

12.3.9 Phosphor

Phosphor ist eine leicht entflammbare alchemische Substanz. In der Natur kommt Phosphor in Form der Phosphate in der Erdkruste vor.

Zur Gewinnung muss Erde ausgegraben und untersucht werden. Dazu kann der SL, je nach Boden eine Probe auf *Kraftakt* verlangen. Zur Untersuchung muss eine Probe auf *Alchemie* bestanden werden. Gelingt die Probe ebenfalls entscheidet der Zufall, ob die Erde Phosphor enthält. Die Chance hängt dabei von dem Seltenheitsgrad, abhängig vom Ort, ab. Mittel = 33% und Selten = 20%. Die Untersuchung dauert ca. 5 Stunden. Allerdings können mehrere Erdproben parallel untersucht werden.

Hauptwirkstoff	Karmin	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	-	Menge	1 pro Erdprobe
Farbe	beige (1)	Vorkommen	Gebirge (mittel) Ödland (mittel) Feld (selten) Wald (selten)
Geruch	neutral	Region	Nördliche Königreiche
Geschmack	neutral	Wert	60Kr
Spezialeigenschaften	Explosiv	Utensilien	Schaufel

Tabelle 12.39: Phosphor

12.3.10 Pulverisierte Perle

Pulverisierte Perle ist eine alchemistische Substanz, die aus zerstoßenen weißen Perlen hergestellt wird. Große Perlen können auch genug Pulver für zwei Tränke hergeben (→ Menge: 2 pro Perle).

Hauptwirkstoff	Äther	Pflückprobe	-
Sekundärwirkstoff	Rubedo	Menge	1 pro Perle
Farbe	transparent	Vorkommen	Strand (mittel) Meeresboden (mittel)
Geruch	neutral	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	40Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	Mörser und Stößel

Tabelle 12.40: Pulverisierte Perle

12.3.11 Weinstein

Weinstein ist eine Substanz, die Hexen aus Wein herstellen. Dazu muss ein magiebegabter eine Probe auf *Magiekunde* bestehen. Je nach Erfahrungsgrad in der Zauberkunst kann der SL Erschwernisse oder Erleichterungen aussprechen. Der Prozess dauert ca. eine halbe Stunde.

Weinstein wird verwendet um Brei für medizinische Umschläge zu verwenden.

Hauptwirkstoff	Rebis	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	-	Menge	1 pro Wein
Farbe	rot (1)	Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Geruch	wein (1)	Region	(siehe Beschreibung)
Geschmack	wein (1)	Wert	30Kr
Spezialeigenschaften	Giftneutralisierend	Utensilien	-

Tabelle 12.41: Weinstein

12.3.12 Weißer Essig

Weißer Essig ist ein alchemischer Katalysator, gewonnen aus den Kadavern von Ghulen, Alghulen, Zemetauren und Graveiren.

Weißer Essig ist sehr instabil, weshalb er häufig für Bomben verwendet wird. Er muss mit vorsichtig eingesammelt und aufbewahrt werden, da er sonst explodieren kann. Außerdem sollten nicht zu viele Mengen auf einmal gelagert werden.

Hauptwirkstoff	Vitriol	Pflückprobe	QS II
Sekundärwirkstoff	-	Menge	1W6 pro Kadaver
Farbe	transparent	Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Geruch	essig (2)	Region	überall
Geschmack	essig (2)	Wert	40Kr
Spezialeigenschaften	Instabil	Utensilien	-

Tabelle 12.42: Weißer Essig

12.3.13 Quecksilber

Ein natürlich vorkommendes Mineral. Kommt meist in festem Zustand in Zinn oder anderen Gesteinen vor. Kommt primär in vulkanischen Gebieten vor, aber auch an ehemaligen Vulkangebieten. Kann aber auch im flüssigen Zustand in Höhlen gefunden werden. D.h., es kann flüssig oder fest sein. In Höhlen kommt es nur selten vor (egal ob flüssig oder fest) und in vulkanischen Gebieten mittel-häufig.

Flüssiges Quecksilber kann durch gezielte und unbestimmte Suche gefunden und mit einem Gefäß aufgenommen werden. Festes Quecksilber muss jedoch mit einer Spitzhacke abgebaut werden. Siehe Kapitel 11.2.3 über den Abbau von Mineralien.

Flüssiges Quecksilber sondert ab 24°C Dämpfe ab. Das Einatmen dieser Dämpfe kann im Extremfall zum Tode führen.

Hauptwirkstoff	Äther	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1W4 pro Ader
Farbe	silber (2)	Vorkommen	Höhlen (selten)
Geruch	quecksilber (1)	Region	Vulkane (mittel) (siehe Beschreibung)
Geschmack	quecksilber (1)	Wert	50Kr
Spezialeigenschaften	Gift	Utensilien	Spitzhacke

Tabelle 12.43: Quecksilber

13 Alchemistische Gebräue

In diesem Kapitel sind alle herstellbare Tränke, Öle und Bomben inkl. Wirkung und Rezept aufgelistet. Tränke und Öle sind in die Kategorien leicht, mittel und schwer eingeteilt. Bomben nur in mittel und schwer, da es keine leicht herzustellende Bomben gibt. D.h., dass die Herstellung von Bomben den Vorteil *Alchemie II* oder *Alchemie III* benötigt.

13.1 Leichte Tränke

Trank/Wert	Rezept	Effekt	Dauer
Bindekraut 80Kr	Ä/Q/K	+50% Resistenz gegenüber Gift und Säure. Benötigt die Spezialeigenschaft <i>Giftneutralisierend</i> .	8h
Bindekrautlack 90Kr	Ä/Q/K	Eine dickflüssige Substanz mit der Gegenstände lackiert werden können. Der Lack ist Gift- und Säureresistent. Benötigt Spezialeigenschaften <i>Giftneutralisierend</i> und <i>Dickflüssig</i> .	∞
Frauentränen 100Kr	R/Ä/Q	Befreit den Körper schlagartig von negativen Effekten des Alkoholkonsums	sofort
Katze 126Kr	R/Q/Q	Katze gewährt Sicht bei völliger Dunkelheit.	8h
Kuss 130Kr	V/V/K	Erhöht den Widerstand gegen Bluten und stoppt jede akute Blutung.	8h

Leichter Genesungstrank 120Kr	Ä/R/V	Heilt Krankheiten und stellt +1W6 LP wieder her. Benötigt Spezialeigenschaft Gesund.	sofort
Leichtes Schlafelixier 80Kr	V/Q/K	Lässt jemanden einschlafen. Wirkt erst nach 30min. Braucht Spezialeigenschaft Schläfrig.	8h
Parfüm 120Kr	V/Ä/Q	Geschenk für Frauen. Es sollten wohlriechende Zutaten verwendet werden.	n.a.
Waldkauz 88Kr	V/Ä/Ä	Erhöht deutlich die Ausdauer (+1 Erleichterung auf alles Körperliche). Benötigt die Spezialeigenschaft Aufputschmittel.	8h
Weide 80Kr	Ä/Ä/Q	Weide verbessert die Koordination und Schadensresistenz. -2TP pro Angriff.	8h
Weißer Honig 60Kr	V/R/Ä	Reduziert die Giftigkeit auf Null und bricht alle Effekte anderer Tränke ab. Benötigt Spezialeigenschaft Giftneutralisierend.	sofort
Weißer Möwe 200Kr	V/V/R	Qualitativ hochwertiger Alkohol. Alchemistische Basis für schwere Tränke. Spezialeigenschaft: Halluzinogen	8h

Tabelle 13.1: Einfache Tränke

13.2 Mittlere Tränke

Trank/Wert	Rezept	Effekt	Dauer
Absud Rafards des Weissen 300Kr	V/R/H/H	Heilt Krankheiten und stellt 2+1W8 LP wieder her. Benötigt Spezialeigenschaft Gesund 2 mal.	sofort
Betäubungselixier 190Kr	V/K/V/R	Betäubendes Gift, das sofort wirkt. Benötigt Spezialeigenschaft Betäubungsgift 2 mal.	1h
Giftelixier 220Kr	V/R/R/H	Tödliches Gift, wenn alles getrunken wird. Sonst Bewusstlosigkeit.	sofort
Goldener Pirol 260Kr	V/V/Ä/Ä	Immunität gegenüber Gift und Säure. Benötigt die Spezialeigenschaft Giftneutralisierend 2 mal.	8h

Mariborwald 148Kr	R/R/Ä/Q	Erhöht deutlich die Ausdauer (+2 Erleichterung auf alles Körperliche). Benötigt die Spezialeigenschaft <i>Aufputschmittel</i> .	8h
Schlafelixier 160Kr	V/Q/K/H	Lässt jemanden einschlafen. Wirkt nach wenigen Minuten. Braucht Spezialeigenschaft <i>Schläfrig</i> 2 mal.	8h
Schneesturm 200Kr	V/V/R/R	Steigert die Reflexe und Reaktionszeit, steigert die Chancen des Parierens und Attacken zu entgehen. Ausweichaktivität gesteigert um 50%; Pariereffektivität gesteigert um 50%.	20min
Schwalbe 300Kr	V/R/R/Ä	Stellt jede Stunde 2 LP wieder her. (Insgesamt +16LP)	8h

Tabelle 13.2: Mittlere Tränke

13.3 Schwere Tränke

Trank/Wert	Rezept	Effekt	Dauer
Schwarzes Blut 350Kr	V/V/V/R/Ä	Tödliches Gift für Menschen und manche Monster. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Gift</i> 3 mal.	sofort

Tabelle 13.3: Mittlere Tränke

13.4 Öle

13.4.1 leicht

Geisteröl

13.4.2 mittel

Nekrophagenöl

13.4.3 schwer

Gragonidenöl

13.5 Bomben

13.5.1 mittel

normale Bombe - normale Bombe die explodiert

Stinkbombe - So starker Gestank, der alles und jeden vertreibt

13.5.2 schwer

13.6 Tränke

Folgende Tränke stehen den Spielern zur Verfügung.

Name	Wirkung	WD	Schwierigkeit
Katze	Nachtsicht. Man sieht alles in grau, weiß.	8h	Mittel
Weisser Honig	Vergiftungen (und Effekte eingenommener Tränke) werden neutralisiert	-	Leicht
Frauentränen	Neutralisiert Effekte von Alkohol. Trinkspiel!	-	Leicht
Genesungstrank	Stoppt Blutungen und heilt leichte Wunden.	-	Mittel
Heiltrank	Regeneriert +1LP pro Minute. (Insgesamt +10LP)	10min	Mittel
Parfüm	Z.B. Als Geschenk.	-	Leicht
Fisstech	Harte Droge. (Vergleichbar mit Heroin).	8h	Schwer
Weisse Möwe	Hexer-Haluzinogen. Gute Basis für Hexer-Tränke.	1h	Hexer
Graues Blut	Starkes Betäubungsgift. Wirkt nach wenigen Sekunden (0AK). Kann nicht nur getrunken werden, sonder auch auf Pfeilspitzen oder Klingen geschmiert werden.	-	Schwer
Schwarzes Blut	Starkes tödliches Gift. Wirkt nach wenigen Minuten (12-24AK). Kann nicht nur getrunken werden, sonder auch auf Pfeilspitzen oder Klingen geschmiert werden.	-	Schwer
Milde Schwalbe	Milde Version von Schwalbe. Heilt +2LP pro AK.	5AK	Schwer
Schwalbe	Heilt +4LP pro AK.	3AK	Hexer

13.7 Öle

Name	Wirkung	Schwierigkeit
Geisteröl	Geister erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Orgoidenöl	Orgoiden erleiden +5 mehr Schaden.	Mittel
Draconidenöl	Daconiden erleiden +5 mehr Schaden.	Mittel
Insektoidenöl	Insektoiden erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Konstruktöl	Konstrukte erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Nekrophagenöl	Nekrophagen erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Hybridenöl	Hybride erleiden +5 mehr Schaden.	Leicht
Bestienöl	Bestien erleiden +5 mehr Schaden.	Mittel
Argentina	Gegner erleiden +2 mehr Schaden.	Schwer
Braunöl	Gegner bluten. -1LP pro Aktion. Gut gegen Endgegner.	Schwer
Henkersgiftserum	Gegner werden vergiftet. -1LP Giftschaden pro Aktion.	Schwer

13.8 Bomben

14 Magische Fähigkeiten

Fähigkeiten können nur von Magiebegabten eingesetzt werden. Bestimmte Flüche können nur von Priestern/innen bestimmter Religionen ausgesprochen werden. Hexer haben sogenannte Hexer-Zeichen, die nur sie verwenden können.

14.1 Einfache Fähigkeiten

Einfache Fähigkeiten, die nicht für den Kampf, sondern für den Alltag gedacht sind. Z.B. Licht oder Feuer erzeugen. Wenn keine Reichweite (RW) angegeben ist, wird zum Wirken Körperkontakt zum Ziel benötigt.

Einfache Fähigkeit	MK	MTW	SF	ZZ	MTP	RW	WD
--------------------	----	-----	----	----	-----	----	----

Entzünden	1	KL/IN/FF	A	-	-	2m	-
	<i>Entfacht eine Flamme um etwas (z.B. eine Fackel) zu entzünden.</i>						
Wasserbindung	4	IN/FF/FF	B	2min	-	-	-
	<i>Zieht aus der Umgebung Feuchtigkeit um Trinkwasser zu gewinnen. Der Gewinn hängt von der Umgebung ab. Kann auch verwendet werden um verunreinigtes Wasser zu reinigen.</i>						
Materialisierung	4	IN/FF/FF	A	5min	-	20m	5min·QS
	<p><i>Beschwört ein materialisiertes Objekt für eine kurze Zeit. Die maximale Größe des Objektes hat von der QS ab.</i></p> <p>QS I: Tragbare Objekte wie z.B. Schmuck, Waffen, uws...</p> <p>QS II: Objekte die man nur zu mehreren tragen kann wie z.B. Truhen, Schränke, Wände, Türen usw...</p> <p>QS III: Objekte die man nicht tragen kann wie z.B. Brücken, Boote, usw...</p> <p>Ausnahmen: Lebensmittel, magische Gegenstände (z.B. Runen, Amulette)</p>						
Illusion	2	KL/KL/IN	A	5min	-	2m	∞
	<i>Erzeugt eine statische Illusion, die sich nicht von der Physik beeinflussen lässt und auch keinen physikalischen Einfluss auf die Umgebung hat. (wie eine optische Täuschung)</i>						
Druckwelle	4	KL/MU/KK	B	2AK	3+QSW4	2+QS	-
	<i>Wirft alle Gegner kegelförmig vom Anwender aus weg, schmeißt sie zu Boden und fügt ihnen Schaden zu. Jeder getroffene zweibeinige Gegner bekommt den Status „Liegend“.</i>						
Eisscherbe	3	KL/IN/FF	B	1AK	QS·3+1W6	25m	-
	<i>Der Zauberwirkende beschwört eine Eisscherbe, die er auf ein Ziel abfeuert. Das Ziel hat lediglich einen Versuch auf Ausweichen, der um QS·2 erschwert ist. Chance dem Ziel eine leichte Blutung zuzufügen: EW max.: 10%, EW min.: 5%</i>						
Findibus	3	IN/IN/FF	B	2AK	-	-	1h pro QS
	<i>Der Zaubernde nimmt Bindung mit einem unbelebten Objekt auf. Solange die Bindung aktiv ist, weiß er exakt wo sich dieses Objekt befindet, solange es sich in der selben Welt befindet. Das Objekt darf nicht größer als 2x2x2 Meter groß sein.</i>						
Magische Barriere	4	IN/GE/KO	A	2AK	-	-	8AK
	<i>Den Zaubernden umhüllt ein magischer Schutzschild, der den Rüstschutz um die QS erhöht.</i>						

Aura Vitalis	2	KL/IN/MU	A	1AK	-	QS·50m	1AK
	<i>Wirkt einen Spruch, der alles Leben im Geiste aufdeckt und nach Wärmebild markiert auf eine Entfernung von QS x 50 Meter. Erfasst Lebewesen durch Wände und andere Hindernisse hindurch. Der Wirkende erhält Informationen über Größe, Körperbau und Bewegung für 30 Sekunden (1AK).</i>						
Magiesicht	2	IN/IN/FF	A	1AK	-	-	6AK
	<i>Lässt den Anwender jede Art von Magie erkennen.</i>						

Tabelle 14.1: Einfache Fähigkeiten

14.2 Mächtige Fähigkeiten

Mächtige Fähigkeit	MK	MTW	SF	ZZ	MTP	RW	WD
Flammenball	10	KL/KL/KO	B	4AK	10·QS+2W6	50m	-
	<i>Wirft eine Flammenkugel gerade aus auf ein Ziel. Das Ziel kann auch ein Objekt sein. In diesem Fall fängt das Objekt Feuer, wenn es aus einem brennbaren Material besteht.</i>						
Wirbelsturm	10	KL/MU/KO	B	4AK	QSW12	100m	20AK
	<i>Erzeugt am Zielort einen Wirbelsturm mit einem Durchmesser von 10m, der alles und jeden in seinem Wirkungsbereich wegschleudert und Schaden austeilt. Getroffene Personen bekommen den Status „Liegend“. Kann nur im freien benutzt werden.</i>						
Geisterbeschwörung	10	KL/MU/IN	B	6AK	s.u.	1m	-
	<i>Beschwört eine Erscheinung, die für die Gruppe kämpft. LP: 20+5·QS, TW: 16, TP: 6+QSW6, 1 Angriff pro AK</i>						
Portal	4	KL/KL/IN	B	6AK	-	1m	1min·QS
	<i>Errichtet ein Portal, das jeden der durchgeht zu dem festgelegten Ziel teleportiert. Das Ziel des Portals wird vor seiner Erschaffung festgelegt und muss gewisse Kriterien erfüllen: Das Ziel muss vom aktuellen Standort aus sichtbar sein oder der Anwender muss schon einmal am Ziel gewesen sein. Durch das Portal passen nur Personen, es werden aber auch Objekte teleportiert, solange sie durchpassen. Maximale Entfernung des Ziels: 150m · QS</i>						
Angst	4	KL/CH/KO	B	5AK	-	2m	30min·QS

	<i>Der Verfluchte verspürt jedem und allem Gegenüber große Angst. Kann nicht auf Monster gewirkt werden.</i>						
Runenzauber	6	KL/CH/IN	C	30min	-	1m	∞
	<i>Ermöglicht die Herstellung von Glyphen und das Einbetten/Entfernen von Glyphen in/aus Ausrüstungsgegenständen.</i>						
Ewige Dienerschaft	25	KL/CH/IN	C	30min	-	10km	12h pro QS
	<i>Zwingt sein Ziel zur Dienerschaft für eine bestimmte Zeit. Das Ziel lässt sich durch Befehle lenken, kann aber nicht zu etwas gezwungen werden, das seinem Wesen widerspricht (Z.B. eine Priesterin der Melitele würde niemanden Töten). Der Verzauberte muss die Befehle hören und verstehen können. Benötigt einen persönlichen Gegenstand des Ziels. Magiebegabte Ziele können einen Widerstandswurf ablegen, um dem Fluch zu widerstehen.</i>						
Dolores Communi-care	5	IN/MU/GE	B	1AK	-	50m	max. 10AK
	<i>Verbindet die Seele des Zaubernden mit einem humanoiden Ziel. Den ersten Schaden, den einer der beiden nimmt, wird in gleicher Höhe ohne Abzüge und Resistenzen auch dem anderen zugefügt. Wird der Schaden jedoch vom Zaubernden auf das Ziel geworfen, dann muss dieser einen Wurf auf Willenskraft ablegen, erschwert um die QS, um nicht eine Betäubungsstufe zu erhalten. Der Zauber hält bis zu 5min an, falls keiner der beiden in diesem Zeitraum Schaden nimmt.</i>						

Tabelle 14.2: Mächtige Fähigkeiten

14.3 Auren

Alle möglichen Auren (= AoE-Effekte). Können hauptsächlich von Priestern/innen der Melitele verwendet werden. Vor dem Wirken einer Aura muss der Spieler entscheiden, ob die Aura personen-, ort- oder objektgebunden ist. Wenn keine Reichweite (RW) angegeben ist, kann die Aura nur auf sich selber gewirkt werden.

Aura	MK	MTW	SF	ZZ	Radius	RW	WD
Friedensaura	7	KL/CH/CH	B	5min	1m·QS	-	5min·QS
	<i>Alle Lebewesen innerhalb der Aura verspüren völlige Zufriedenheit. Mögliche Erschwernis, wenn sie auf jemanden gewirkt werden soll, der sehr wütend ist. Monster sind von der Aura nicht betroffen (Tiere schon).</i>						
Warnaura	1/2h	KL/IN/IN	B	10min	10m·QS	3m	2h pro Mana
	<i>Der Erschaffer der Aura nimmt alle Lebewesen innerhalb der Aura wahr (auch im Schlaf).</i>						
Aura der Stärke	7	CH/CH/KK	C	6min	10m·QS	-	20min
	<i>Alle dem Wirkenden wohlgesinnten Lebewesen erhalten +1KK · QS. Wirkt auch auf Tiergefährten und andere Lebewesen, die Zuneigung verspüren können.</i>						
Aura der Wahrnehmung	3	KL/IN/CH	A	5min	2m·QS	-	10min
	<i>Verbessert Talente, die mit der Wahrnehmung zusammenhängen. Z.B. Sinnesschärfe, Fährtsuchen.</i>						

Tabelle 14.3: Auren

14.4 Heilzauber

Alle Fähigkeiten zum Heilen von Wunden. Manche können nur von Anhängern des *Kults der Melitele* verwendet werden. Es gibt keine „Instant“-Heals. Das bedeutet, dass Heilung immer pro Runde stattfindet, beginnend in der Aktivierungsrunde → die erste Teilheilung findet sofort statt!

Heilzauber	MK	MTW	SF	ZZ	Heilung	RW	WD
Heilzauber	1/2LP	KL/IN/FF	A	1AK	M·2+QSW4	5m	1AK/2LP
	<i>Stellt beim Ziel 2LP pro Runde her bis zu einem Maximum von 2·M.</i> Beispiel: Wenn der Heiler 4 Mana für diese Fähigkeit bezahlt und die QS II erreicht, heilt er sein Ziel um 8LP durch das ausgegebene Mana. Durch die QS II wirft er 2W4. Wenn er damit eine 1 und eine 3 würfelt, heilt er also zusätzlich 4LP → insgesamt also +12LP. Bei +2LP pro Runde bedeutet das, dass der Heileffekt 6 Runden lang auf dem Ziel aktiv ist, wobei die ersten 2LP noch in der selben Runde geheilt werden. (In den nächsten fünf Runden werden dann die restlichen LP regeneriert.)						
Wundenheilung	5	KL/IN/FF	A	1AK	-	-	1-3AK
	<i>Heilt Wunden in Abhängigkeit der erreichten QS. Kann z.B. Schmerz entfernen.</i> QS I: leichte Wunden, WD: 1AK QS II: mittlere Wunden, WD: 2AK						

	<i>QS III: schwere Wunden, WD: 3AK</i>						
Reanimation	20	KL/CH/IN	A	6AK	-	1m	-
	<i>Erweckt eine kürzlich verstorbene Personen (10min/20AK) zum Leben. D.h., der Zauber muss spätestens 14AK nach dem Todeszeitpunkt benutzt werden.</i>						

Tabelle 14.4: Heilzauber

14.5 Hexer-Zeichen

Zeichen, die nur von Hexern gewirkt werden können. Igni, Yrden, Quen, Axii, Aard.

15 Religionen

Alle Religionen die es in der Welt gibt.

15.1 Kult des ewigen Feuers / Orden der Flammenrose

15.1.1 Allgemeines

- nach dem zweiten Krieg mit Nilfgaard
- Hauptsitz: Vizima (Tempelbezirk)
- Scharlachrote Banner mit dem Symbol einer Rose (und gelblichen Flammen im Hintergrund)
- verbreitet in *Redanien*, stammt ursprünglich aus *Novigrad*

15.1.2 Beschreibung

Fanatismus und nahezu vollständige Unterwerfung sind das Markenzeichen der Geistlichen des Ewigen Feuers. Die Religion steht fast allen anderen feindlich gegenüber, Anderlinge eingeschlossen. Der Orden der Flammenrose wurde zum militanten Arm des Kultes.

Das Ziel des Ordens der Flammenrose ist die Menschen vor Ungeheuern sowie allem Übel und Bösen zu beschützen. Angehörige des Flammenordens glauben an das Ewige Feuer. Es heißt, jeder Bürger, egal welchen Standes, kann dem Orden beitreten.

15.1.3 Angesehene Mitglieder

- Jacques de Aldersberg
- Siegfried von Denesle
- Patrick de Weyze

15.2 Kult der Löwenkopfspinne

15.2.1 Allgemeines

- Coram Agh Tera, genannt die Löwenkopfspinne
- „Göttin des plötzlichen Todes“ → mächtige Flüche
- Tempel nicht in Städten
- weltweit verbreitet
- (sogut wie) überall verboten → offizielle Kleidung nur bei Ritualen

15.3 Elfen (Aén Seidhe)

Die Elfen glauben, dass sie von den Göttern geschaffen wurden und sich die Menschen lediglich entwickelt haben. Darum sehen sie in den Menschen oft nicht mehr als „nackte Affen“.

15.4 Kult der Melitele

15.4.1 Allgemeines

- in den nördlichen Königreichen
- Hauptsitz: Ellander (Tempel der Melitele)
- Nebensitze/-orte: Vizima

15.4.2 Beschreibung

Göttin mit den drei Gestalten: junges Mädchen, Frau und alte Vettel. Melitele ist die Muttergöttin, deren Fürsorge ihren Kindern gilt, und ihre Gefolgschaft besteht nicht ausschließlich aus Frauen – auch Männer beten zu ihr. Kleriker der Melitele predigen Liebe und Frieden. Sie führen viele Krankenhäuser.

16 Vor- und Nachteile

Alle Vor- und Nachteile, die die Helden besitzen können. Nicht jeder Vor- und Nachteil kann mit jeder Rasse, Klasse, Herkunft oder Anderes verwendet werden.

16.1 Vorteile

Reich I-X (5)	+500Kr. pro Stufe
Gutaussehend I-II (12)	Jede Stufe des Vorteils gibt dem Helden eine Erleichterung von 1 auf <i>Betören</i> (Anbändeln, Liebeskünste), <i>Überreden</i> (Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln) und <i>Handel</i> (Feilschen). Außerdem verbessert sich der SF von <i>Betören</i> um 1 pro Stufe. Diesen Vorteil können nur Menschen und Elfen haben.
Vertrauensserweckend (10)	Der SL kann Erleichterungen auf manche (Gesellschafts-)Talente geben.

Schlangenmensch (5)	Proben auf Körperbeherrschung (Akrobatik, Entwinden) sind um 1 erleichtert.
Begabung (10)	Ein begabter Abenteurer kann bei jeder Probe auf eine bestimmte Fertigkeit einen W20 neu würfeln. Der Spieler kann zunächst die 3W20 würfeln und sich eines der drei Ergebnisse aussuchen, dass er neu würfeln kann. Es gilt das bessere Ergebnis beider Würfe. Eine Begabung muss für jede Fertigkeit einzeln gewählt werden, also zum Beispiel auf ein bestimmtes Talent. Man kann nicht mehrfach in einer Fertigkeit begabt sein und somit zwei oder gar drei W20-Würfe in einer Probe wiederholen.
Beidhändig (10)	Der Held erleidet keine Erschwernisse bei Fertigungsproben, wenn er die falsche Hand benutzt. Im Kampf hebt der Vorteil alle Abzüge auf, die durch das Führen einer Waffe mit der falschen Hand anfallen.
Dunkelsicht (10)	Erschwernisse durch Dunkelheit werden um eine Stufe gesenkt. Bei vollständiger Finsternis ist aber Dunkelsicht wirkungslos und es gelten die Abzüge für unsichtbare Ziele.
Entfernungssinn (8)	Proben auf Fernkampf mit Schusswaffen (und nur mit Schusswaffen) sind bei der Entfernungskategorie Weit nur um 1 anstatt um 2 erschwert.
Flink (8)	Durch Flink bekommt ein Held 2 Punkte auf seinen Geschwindigkeit-Grundwert (GS, Standard: 10) hinzu.
Nochmal auf Anfang (15)	Wenn eine Talentprobe misslingt, gilt es nicht automatisch als Fehlschlag, sondern kann wiederholt werden. Auch Schicksalspunkt-Würfe können wiederholt werden.
Respektsperson (16)	Folgende Talente werden um 1 erleichtert: Bekehren & Überzeugen, Etikette, Überreden und Handel.
Promi (20)	Der Held ist in seinem Heimatland berühmt. Es wird wie ein König behandelt - wird häufig zum Essen eingeladen und bekommt kostenlos Zimmer zur Verfügung gestellt.
Angenehmer Geruch (6)	Fertigungsproben auf Betören sind um 1 erleichtert.
Geborener Redner (4)	Proben auf das Talent <i>Bekehren & Überzeugen</i> (öffentliche Rede) sind um 1 erleichtert.
Glück I-III (20)	Das für den Helden erreichbare Maximum an Schicksalspunkten steigt hierdurch um 1 je Stufe.

Herausragender Sinn (10)	Wer über einen herausragenden Sinn verfügt, dessen Proben auf <i>Sinnesschärfe</i> sind um 1 erleichtert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn. Herausragender Sinn ist mehrfach für die verschiedenen Sinne wählbar.
Ausgeprägte magische Energie I-III (10)	Erhöht das maximale Mana um 10 pro Stufe
Unscheinbar (4)	Helden mit diesem Vorteil erhalten eine Erleichterung von 1 auf <i>Gassenwissen</i> (Beschatten).
Verbesserte Magieschöpfung (12)	Magier können auch an nicht-magischen Orten Mana schöpfen, indem sie sich 2AK darauf konzentrieren → +1W6 Mana.
Soziale Anpassungsfähigkeit (10)	Personen mit Sozialer Anpassungsfähigkeit können Erschwerisse auf Gesellschaftstalente ignorieren, die durch Standesunterschiede entstehen. Die Soziale Anpassungsfähigkeit täuscht aber keine Personen des Hochadels.
Waffenbegabung (10)	Eine Waffenbegabung erlaubt bei kritischen Erfolgen und Patzern bei einer Probe auf eine Kampftechnik eine Wiederholung des Bestätigungswurfs.
Feiner Spürsinn (8)	Der Abenteurer erhält bei Proben auf <i>Sinnesschärfe</i> zur Entdeckung von Geheimtüren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem eine Erleichterung von 1.
Altersresistenz (-)¹	Der Held ist immun gegen natürliche Alterserscheinungen. Negative Auswirkungen des Alters werden bei ihm nicht berücksichtigt.
Adel (5)¹	Der Held ist angesehen, genießt die Privilegien des Adels und kann vom SL Erleichterungen zugesprochen bekommen, wenn er gegenüber Rangniedrigeren agiert. Der Spieler bekommt beim Talent <i>Etikette</i> ein A.
Zäher Hund (20)	Der Held erleidet lediglich die nächstniedrigere Stufe von <i>Schmerz</i> . Bei Schmerz Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig (K.O.). Bei Schmerz Stufe I wird so behandelt, als hätte der Held keine Stufe Schmerz.
Vieltrinker (8)	Der SF von <i>Zechen</i> verbessert sich um eine Stufe. Außerdem bekommt der Spieler eine Erleichterung von 1 auf <i>Zechen</i> .

Tabelle 16.1: Vorteile

¹wird durch Klasse oder Rasse festgelegt

16.2 Nachteile

Angst vor ... I-III (10)	Pro Stufe der Angst erleidet der Held eine Stufe Furcht, so lange er dem Auslöser ausgesetzt ist.
Arm (10)	Der Held beginnt nur mit 250Kr. und einfacher Kleidung.
Behäbig (8)	Durch Behäbig verliert ein Held 2 Punkte von seinem Geschwindigkeit-Grundwert (GS, Standard: 10).
Sensibler Geruchssinn (10)	Solange der Held dem Geruch ausgesetzt ist, erleidet er eine Stufe Verwirrung.
Eingeschränkter Sinn (15)	Wer über einen Eingeschränkten Sinn verfügt, dessen Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Eingeschränkte Sicht erschwert zudem Proben auf Fernkampf um 2. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Tastsinn. Ein Held kann bis zu zwei eingeschränkte Sinne besitzen.
Unfähig (10)	Der Held muss bei einer Probe auf das Talent, das er ausgewählt hat, das beste Würfelergebnis einer Teilprobe neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Ein Abenteurer kann maximal zwei Unfähigkeiten besitzen.
Gier (8)	Der Held kann keine Gegenstände kaufen, deren Preis höher als normal ist.
Prinzipientreue I-III (10)	Wer gegen seine Prinzipien verstößt, erleidet eine Erschwernis von 1 pro Stufe auf alle Fertigungsproben. Dieser Zustand dauert mindestens eine Stunde an, über die genaue Länge entscheidet der Meister unter Berücksichtigung der Schwere des Verstoßes. Ein Held kann mehreren Prinzipien folgen.
Schlafwandler (10)	Kein Held sollte mehr als einmal pro Woche schlafwandeln. Am Tag nach dem Schlafwandeln erhält der Held 24 Stunden lang eine Stufe des Zustands Betäubung durch die geringe Erholung in der Nacht. Die Regeneration ist für den Held in der Nacht, in der er schlafwandelt um 1 gesenkt.
Tollpatsch (10)	Erschwert alle Handwerkstalente um 1. Der SL kann den Nachteil auch für weitere Missgeschicke verwenden.
Verstümmelt (5-30)	Dem Held fehlt ein Körperteil. Einarmig (30) , Einäugig (10) , Einbeinig (30) , Einhändig (20) , Einohrig (5)

Farbenblind (8)	Der Abenteurer kann Farben nicht mehr erkennen. Das kann sich bei einigen Proben, z.B. <i>Alchemie</i> , <i>Etikette</i> (Zuordnung von Wappen) oder <i>Orientierung</i> negativ auswirken. Ob eine Probe abgelegt werden kann oder um wie hoch die Erschwernis ist, entscheidet der SL.
Fettleibig (25)	Proben auf <i>Klettern</i> , <i>Körperbeherrschung</i> , <i>Tanzen</i> und <i>Verbergen</i> sind um 1 erschwert. Der Nachteil muss mit <i>Behäbig</i> kombiniert werden.
Hasslich I-II (12)	Durch jede Stufe dieses Nachteils erleidet der Held eine Erschwernis von 1 auf <i>Betören</i> , <i>Überreden</i> und <i>Handel</i> . Zusätzlich wird der SF von <i>Betören</i> um 1 pro Stufe verschlechtert.
Körpergebundene Kraft (5)	Sobald der Held, aus welchem Grund auch immer, einen Teil seiner Haarpracht einbüßt (z.B. durch Feuer oder Abschneiden, nicht normaler Haarausfall), verliert er sofort 10 Mana. Diese können normal regeneriert werden.
Lichtempfindlich (20)	Der Held erleidet eine Stufe Schmerz, sobald er Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.
Pech (20)	Der Held startet pro Stufe des Nachteils mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich.
Pechmagnet (5)	Bei jeder zufälligen Bestimmung des SLs (z.B. welcher Held wird von dem Pfeil getroffen?) sind die Chancen bei einem Helden mit diesem Nachteil mindestens doppelt so hoch wie normal.
Persönlichkeitsschwächen (5-10)	In passenden Situationen kann der SL durchaus für die angegebenen Fertigkeiten eine Erschwernis von 1 aussprechen, wenn er dies für angemessen hält. Es dürfen maximal zwei Persönlichkeitsschwächen pro Held gewählt werden. Beispiele sind: Arroganz (10) , Eitelkeit (10) , Neid (5) , Streitsucht (10) , Unheimlich (8) , Verwöhnt/Faul (10) , Vorurteile gegenüber ... (5) .
Sprachfehler (15)	Mögliche Erschwernis um 1, wenn es darum geht mit anderen zu sprechen, z.B. <i>Handel</i> .
Zerbrechlich (20)	Erschwernisse durch den Zustand Schmerz werden wie bei einer Stufe höher behandelt. Die Handlungsunfähigkeit (K.O.) tritt somit bereits bei Stufe III ein.

Giftempfindlich (10)	Gift richtet 1 Schaden pro Aktion mehr an als normal.
Körperliche Schwäche (20)	Erschwernis auf alles körperliche um 1. (KK darf nicht größer als 10 sein)
Alkoholiker (30)	Der SF von <i>Zechen</i> verbessert sich um zwei Stufen. Außerdem bekommt der Spieler eine Erleichterung von 2 auf <i>Zechen</i> . Wenn der Spieler nicht mindestens eine Stufe Betäubung wegen Alkohol hat, bekommt er eine Erschwernis von 2 auf alles körperliche. Wenn der Held lange keinen Alkohol trinkt, darf der SL die Erschwernis auf 1 verringern oder sogar komplett streichen. (Solange bis der Held wieder was trinkt.)

Tabelle 16.2: Nachteile

17 Monster

Jedes Monster lässt einer bestimmten Monsterfamilie bzw. -art zuordnen.

17.1 Bestien

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Wolf	hoch	normal	normal	Rudeltier	Wälder
Bär	dumm	groß	normal	Einzelgänger	Wälder, Höhlen

Tabelle 17.1: Bestien

17.2 Draconide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
(Königs-)Wyver	hoch	(riesig) groß	friedlich	Familientier	Berge

Tabelle 17.2: Draconide

17.3 Orgoide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Eisriesen	dumm	riesig	friedlich	Einzelgänger	Kalte Orte
Eis-/Felstrolche	unter-durchschnittlich	normal	friedlich	können sprechen, essen auch Menschen	überall

Tabelle 17.3: Orgoide

17.4 Relikte

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Waldschrate	niedrig	groß	friedlich	-	Wälder

Tabelle 17.4: Relikte

17.5 Verfluchte Wesen

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Werwölfe	niedrig	normal	friedlich	verfluchte Person	überall

Tabelle 17.5: Relikte

17.6 Nekrophagen

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Ghule	dumm	normal	aggressiv	-	überall
Ertrunkene	dumm	normal	aggressiv	-	an Ufern
Neblinge	dumm	normal	aggressiv	-	Sümpfe

Tabelle 17.6: Nekrophagen

17.7 Konstrukte

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
------	-------------	-------	------------	-------------	-----------

Gargoyles	normal	groß	-	magische Steinstatue, führt Befehle seines Schöpfers aus	-
Golems	dumm	groß	normal	-	überall

Tabelle 17.7: Konstrukte

17.8 Insektoide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Krabbspinnen	normal	normal	sehr aggressiv	ernähren sich u.A. von Menschen	Ufern
Endriagen	schlau	normal	aggressiv	Rudeltiere	Wälder/Wüsten

Tabelle 17.8: Insektoide

17.9 Hybriden

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Greifen	schlau	riesig	friedlich	Nahrung: Kühe, Schafe	nördl. Königreiche
Sirenen	schlau	normal	aggressiv	-	hoher See

Tabelle 17.9: Hybriden

17.10 Geister

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Erscheinungen	dumm	normal	aggressiv	-	Felder/Wiesen

Tabelle 17.10: Geister

Tabellenverzeichnis

1.1	Abkürzungsverzeichnis	1
3.1	Beispielklassen	9
4.1	Modifikationen durch Reichweite (RW)	11
4.2	Modifikationen durch Bewegung	12
4.3	Modifikationen vom Pferderücken	12
4.4	Modifikationen durch Größe	13
4.5	Modifikationen durch eingeschränkte Sicht	13
4.6	Zusätzliche Aktionen im Kampf	14
4.7	Liste aller Status	15
4.8	Kampfsonderfertigkeiten	16
6.1	Steigungsfaktor (SF) der Talente	21
6.2	Talente	24
7.1	Schwerter-Liste	27
7.2	Äxte-Liste	27
7.3	Fernkampfwaffen - Armbrüste und Bögen	28
7.4	Speere und Dolche	28
7.5	Stabawffen	28
8.1	Schilder-Liste	29
8.2	Rüstungen	29
9.1	Glyphen-Effekte	31
9.2	Offensive Runen	32
9.3	Defensive Runen	32
10.1	Waffenzubehör	32
10.2	Kleidung	34
10.3	Reisebedarf und Werkzeuge	35
10.4	Beleuchtung	35
10.5	Verbandszeug	36
10.6	Behältnisse	36

10.7 Musikinstrumente	37
10.8 Genussmittel	37
10.9 Tiere	37
10.10 Tierbedarf	38
10.11 Fortbewegungsmittel	38
10.12 Magische Gegenstände	39
11.1 Spezialeigenschaften	42
11.2 Abbau von Mineralien	46
11.3 Qualitätsstufen von Alkohol	47
11.4 Starke Alkohole	48
11.5 Hochwertige Alkohole	48
11.6 Qualitativ Hochwertige Alkohole	49
12.1 Ingredienzen mit Äther	55
12.2 Ingredienzen mit Hydragenum	56
12.3 Ingredienzen mit Karmin	56
12.4 Ingredienzen mit Rebis	57
12.5 Ingredienzen mit Quebrith	57
12.6 Ingredienzen mit Vitriol	58
12.7 Alraunenwurzel	60
12.8 Balissafrucht	61
12.9 Berberrohrfrucht	61
12.10 Büschelkrautblüten	62
12.11 Eisenkraut	62
12.12 Feainnwedd	62
12.13 Geisblatt	63
12.14 Grünschimmel	63
12.15 Hanfasern	64
12.16 Hopfendolden	64
12.17 Hundspetersilie	65
12.18 Ignatia Blüten	65
12.19 Krähenauge	66
12.20 Mistelzweig	66
12.21 Mutterkornsamen	66
12.22 Nieswurzblüten	67
12.23 Pimentwurzel	67
12.24 Schöllkraut	68
12.25 Sewanten	68

12.26 Weiße Myrte	69
12.27 Wolfsaloe	69
12.28 Wolfsbann	69
12.29 Zaunrübe	70
12.30 Zaunrübenwurzel	70
12.31 Herzogswasser	71
12.32 Kaliumnitrat	71
12.33 Kalzium Equum	72
12.34 Kohle	72
12.35 Königsstein	73
12.36 Lunasplitter	73
12.37 Optima Mater	74
12.38 Schwefel	74
12.39 Phosphor	75
12.40 Pulverisierte Perle	75
12.41 Weinstein	76
12.42 Weißer Essig	76
12.43 Quecksilber	77
 13.1 Einfache Tränke	 78
13.2 Mittlere Tränke	79
13.3 Mittlere Tränke	79
 14.1 Einfache Fähigkeiten	 84
14.2 Mächtige Fähigkeiten	85
14.3 Auren	86
14.4 Heilzauber	87
 16.1 Vorteile	 91
16.2 Nachteile	94
 17.1 Bestien	 94
17.2 Draconide	94
17.3 Orgoide	95
17.4 Relikte	95
17.5 Relikte	95
17.6 Nekrophagen	95
17.7 Konstrukte	96
17.8 Insektoide	96
17.9 Hybriden	96

17.10 Geister	96
-------------------------	----