

# AUFIBLUE

Aborea-Erweiterungen

Finn Immerheiser

Version 0.0.1





## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Willkommen bei den Aborea-Erweiterungen!</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Alchemist</b>	<b>3</b>
2.1	Alchemist . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Buddler</b>	<b>6</b>
3.1	Kurzbeschreibung . . . . .	6
3.2	Magie . . . . .	6
3.3	Stark . . . . .	6
3.4	Instinkt . . . . .	6
3.5	Aufmerksamkeit . . . . .	7
3.6	Nicht sehr Intelligent . . . . .	7
3.7	Trefferpunkte . . . . .	7
3.8	Magiepunkte . . . . .	7
3.9	Fertigkeitskosten . . . . .	7
3.10	Kosten für Zechen und Humor . . . . .	8
3.11	Talentebaum . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Erweiterte Gegenstandsliste</b>	<b>9</b>
4.1	Gebrauchsgegenstände . . . . .	9
4.2	Waffen (Nahkampf) . . . . .	30
4.3	Waffen (Fernkampf) . . . . .	32
4.4	Rüstungen . . . . .	33
4.5	Pferderüstungen . . . . .	35
4.6	Metall für Klingen . . . . .	36
4.7	Metall für Pfeile . . . . .	36
4.8	magische Gegenstände . . . . .	36
<b>5</b>	<b>Lizenz</b>	<b>37</b>
5.1	Lizenz . . . . .	37
<b>6</b>	<b>Making Of</b>	<b>38</b>
6.1	Mein Arbeitsablauf . . . . .	38
6.2	Systeme . . . . .	38

## 1 Willkommen bei den Aborea-Erweiterungen!

In diesem Handbuch findet ihr meine Erweiterungen zum Tischrollenspiel Aborea. Viel Spaß damit! Ihr könnt diese Erweiterungen gerne benutzen, bitte beachtet die Lizenz.

## 2 Alchemist

### 2.1 Alchemist

#### 2.1.1 Kurzbeschreibung

Alchemisten werden zwar von vielen Menschen akzeptiert und gebraucht (v.a. in den Städten), aber auch verachtet und gejagt (eher auf dem Land). Es gibt nicht viele Alchemisten und, da sie häufig zum Affen gemacht werden, entwickeln einige von ihnen einen Hang zum „Böse sein“. Die meisten werden einfach sehr unfreundlich, manche werden allerdings sehr listig und möchten v.a. denen, von denen sie gejagt werden und jenen, welche sie hänseln und zum Affen machen nur noch Schaden. Meist teilen Alchemisten anderen gar nicht oder erst sehr spät mit, wer oder was sie sind, daher sie dadurch häufig schnell zum Tode kommen. Alchemisten werden als das geboren, was sie sind, und finden häufig erst spät heraus, dass sie Alchemisten sind.

#### 2.1.2 Magie

Alchemisten können die Spruchlisten „Freie Magie“, „Wunder (Leitmagie)“ und „Elementare Magie“ erlernen. Alchemisten brauchen und verwenden zum ausführen der Magie einen Gegenstand wie zum Beispiel einen Armreif oder einen Dolch, den sie immer bei sich tragen. Sie beginnen das Spiel mit einem solchen Gegenstand.

#### 2.1.3 Magische Gegenstände

Alchemisten verstehen alle magischen Gegenstände auf den ersten Blick. Sie wissen, was diese Gegenstände bewirken und wie sie funktionieren und können sie direkt verwenden.

#### 2.1.4 Alchemie

Alchemisten erhalten bei Proben, die mit Alchemie zu tun haben, einen Situationsbonus von +2, da sie von Geburt an Alchemisten sind und sich sehr mit Alchemie befassen und sich daher sehr gut mit Alchemie auskennen.

### 2.1.5 Listigkeit

Alchemisten können sowieso sehr listig sein und, da sie häufig verfolgt und gejagt werden, können sie sich zudem sehr gut verstecken. Deshalb erhalten sie einen Situationsbonus von +1 auf List.

### 2.1.6 Flucht

Alchemisten befinden sich häufig auf der Flucht. Manchmal auch wortwörtlich, d.h. sie müssen vor anderen Lebewesen davonlaufen. Daher erhalten sie einen Situationsbonus von +1 auf Athletik.

### 2.1.7 Beruf

Alchemisten können den Beruf niemals wechseln, da sie von Geburt an Alchemisten sind.

### 2.1.8 Trefferpunkte

Durch ihr häufig zähes und anstrengendes Leben erhalten sie 6 Trefferpunkte (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe.

### 2.1.9 Magiepunkte

Ein Alchemist erhält so viele Magiepunkte, wie er Ränge in Magie entwickeln hat, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus seinem Intelligenzbonus: (IN-Bonus +3) x Rang.

### 2.1.10 Fertigkeitskosten

Fertigkeit	Kosten
Athletik	2
Einflussnahme	3
Gezielte Sprüche	3
Kunst	1
List	2
Magie entwickeln	3/4
Natur	2

Fertigkeit	Kosten
Reiten	2
Schwimmen	2
Spruchlisten	3/5
Waffen	2/6
Wahrnehmung	1
Wissen	2

### 2.1.11 Kosten von Zechen und Humor

Fertigkeit	Kosten
Humor	2 (wenn man viel verfolgt wird, dann 3)
Zechen	1 (wenn man viel verfolgt wird, dann 2)

### 2.1.12 Talentebaum

Stufe 3:

Ewig Verfolgter	Ewig Gepeinigter
Athletik +1	List +1

Stufe 6:

Meister der Verteidigung
Defensivbonus (DB) immer +1

Stufe 9:

Intelligenter	Geschickter	Starker
Intelligenz +1	Geschicklichkeit +1	Stärke +1

Stufe 12:

Ewiger Widerstand	Ewiges Leben
Heilung x2	Trefferpunkte +10

### 3 Buddler

#### 3.1 Kurzbeschreibung

Buddler werden als solche geboren und können von Grund auf sehr gut graben und sind häufig durch ihre Fähigkeit sehr stark geworden.

#### 3.2 Magie

Buddler können nur die Spruchliste „Elementare Magie“ erlernen, was für sie allerdings äußerst schwer ist.

#### 3.3 Stark

Durch häufiges graben und buddeln sind Buddler meist sehr stark. Dadurch erhalten sie einen Situationsbonus von +3 auf alles, was mit buddeln zu tun hat und zudem noch einen Bonus von +1 auf das Attribut Stärke.

#### 3.4 Instinkt

Durch graben in der Wildnis besitzen Buddler einen Gefahreninstinkt, da es in der Wildnis sehr gefährlich sein kann. Mit einem erfolgreichen MS 8 Wahrnehmungswurf des Spielleiters für den Spieler, nehmen sie lebende Gefahr im Umkreis von 20 m wahr.

### 3.5 Aufmerksamkeit

Buddler sind durch ihr Graben in der Wildnis sehr aufmerksam geworden und erhalten somit einen Situationsbonus von +1 auf Wahrnehmung.

### 3.6 Nicht sehr Intelligent

Durch dieses häufige und gerne auch lange Graben, haben Buddler nicht viel Zeit zum lernen und erhalten somit einen Malus von -1 auf das Attribut Intelligenz.

### 3.7 Trefferpunkte

Buddler sind durch ihr Graben in der Wildnis sehr robust und widerstandsfähig geworden und erhalten deshalb 8 Trefferpunkte (plus Konstitutionsbonus) pro Stufe.

### 3.8 Magiepunkte

Ein Buddler erhält so viele Magiepunkte, wie er Ränge in der Fertigkeit „Magie entwickeln“ (Fertigkeit) hat, multipliziert mit dem Ergebnis aus 3 plus seinem Intelligenzbonus:  $(IN\text{-}Bonus + 3) \times \text{Rang}$ .

### 3.9 Fertigkeitskosten

Fertigkeit	Kosten
Athletik	1
Einflussnahme	2
Gezielte Sprüche	4
Kunst	1
List	3
Magie entwickeln	3/8
Natur	1
Reiten	2
Schwimmen	1
Spruchlisten	4/8

Fertigkeit	Kosten
Waffen	3/4
Wahrnehmung	1
Wissen	3

### 3.10 Kosten für Zechen und Humor

Fertigkeit	Kosten
Humor	1
Zechen	2

### 3.11 Talentebaum

Stufe 3:

Wilder	Buddler
Natur +1	alles was mit buddeln und graben zu tun hat +2

Stufe 6:

Erde	Wasser	Feuer	Luft
Natur +1	Schwimmen +1	List oder Einflussnahme +1	Wahrnehmung +1

Stufe 9:

Buddler*	Geschickter	Geistesblitz
Stärke +1	Geschicklichkeit +1	eine noch nicht erlernte Fertigkeit sofort ohne Kosten auf Rang 3 oder Intelligenz +1



Stufe 12:

Sehr Konstitutiv	Sehr widerstandsfähig
Heilung x3	Trefferpunkte +20

## 4 Erweiterte Gegenstandsliste

### 4.1 Gebrauchsgegenstände

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Amboss	60	100 GF	mittel - selten	zum bearbeiten von Metall
Angel (mit Zubehör)	1	2 TT	mittel	zum Angeln
Äpfel	0,1	1 MU	häufig - mittel	3 Äpfel zum Essen
Atlas Palea's	4	24 GF	selten	Atlas der bekannten Welt
Ball (schlecht)	0,5	2 MU	häufig	einfacher Ball
Ball (mittel)	0,5	2 KL	häufig	einfacher Ball
Ball (gut)	0,5	2 TT	mittel	einfacher Ball
Bananenstaude	2	10 GF	selten	Staude von Bananen
Beutel (klein)	0,2	10 MU	häufig	Fassungsvermögen 5 Kg
Beutel (mittel)	0,4	14 MU	häufig	Fassungsvermögen 8 kg
Beutel (groß)	0,5	22 MU	häufig - mittel	Fassungsvermögen 15 Kg

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Bibel	2	10 GF	mittel - selten	Bibel eines beliebigen Gottes, man erhält so leichter Göttliche Punkte
Brandpfeile	0,5	2 TT	mittel - selten	5 Brandpfeile: können mit je 0,1 L Öl und mit 0,1 Kg Stoff einiges in Brand setzen (Feuerschaden pro Runde +1, bis Feuer gelöscht)
Brechstange	2	10 TT	selten	+2 auf Türen aufbrechen

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Brennnessel	0	5 MU	selten	gibt's auf Palea nicht so häufig, bei Berührung mit lebendiger Pflanze 1 TP Schaden, heilt bei Einnahme 1 TP, gibt bei Einnahme von 3x in der Stunde einen Malus von -2 auf alle Manöver, -4 auf alle Manöver bei 4x in der Stunde, -6 auf alle Manöver bei 5x in der Stunde usw., aber erleichtert wird's pro Stunde komplett ohne nur um +2 wieder auf alle Manöver, also, wenn man -6 hatte, hat man nach einer Stunde ohne wieder -4 usw.

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Brief verschicken		bis 5 km 5 MU, bis 50 km 5 KL, bis 100 km 2 TT, bis 500 km 5 GF, alles drüber 10 GF	mittel	anderen Briefe schicken
Buch	2,5	4 GF	selten	Buch mit 50 leeren Seiten
Dschunke	-	120 GF	selten	Bis zu 6 Personen
Eier	0,2	8 MU	häufig - selten	4 Eier
Eimer	0,5	4 KL	häufig	Eimer aus Holz

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Farbstoff	je 0,2	je nach Farbe - schwarz 1 TT, dunkelblau 2 TT, hellblau 2 TT, dunkelrot 4 TT, hellrot 4 TT, rosa 4 TT, pink 4 TT, lila 4 TT, gelb 3 TT, weiß 2 TT, dunkelgrau 1 TT, hellgrau 1 TT, türkis 6 TT, beige 1 GF, dunkelgrün 4 TT, hellgrün 4 TT, orange 5 TT, dunkelbraun 4 TT, hellbraun 4 TT, golden 8 GF, silbern 6 GF, kupferfarben 4 GF	je nach Farbe unterschiedlich	nicht wasserfest, zum färben eines mittelgroßen Gegenstandes

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Farbstoff	je 0,2	je nach Farbe: schwarz 3 TT, dunkelblau 6 TT, hellblau 6 TT, dunkelrot 12 TT, hellrot 12 TT, rosa 12 TT, pink 12 TT, lila 12 TT, gelb 9 TT, weiß 6 TT, dunkelgrau 3 TT, hellgrau 3 TT, türkis 18 TT, beige 3 GF, dunkelgrün 12 TT, hellgrün 12 TT, orange 15 TT, dunkelbraun 12 TT, hellbraun 12 TT, golden 24 GF, silbern 18 GF, kupferfarben 12 GF	je nach Farbe unterschiedlich	wasserfest, zum färben eines mittelgroßen Gegenstandes
Fass	4	1 TT	häufig - mittel	Fassungsvermögen 50 kg
Federkiel	0,1	1 KL	häufig - mittel	ein Federkiel
Fellstiefel	1,5	4 TT	häufig - selten	Stiefel aus Fell, halten warm



Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Feuerresistenztraube	0,5	250 GF	extrem selten	für eine Stunde lang resistent gegen Feuer jeglicher Art
Fisch (gesalzen)	0,5	2 TT	mittel - selten	ein gesalzener Fisch
Flagge	4	10 GF	mittel - selten	einfache Flagge mit bestimmten Zeichen drauf
Fleisch (gesalzen)	0,5	3 TT	mittel - selten	ein Stück gesalzenes Fleisch
Flöte (schlecht)	0,5	6 GF	selten	eine, schlecht gearbeitete, Flöte
Flöte (gut)	0,5	12 GF	selten	eine ,gut gearbeitete, Flöte
Gift „Krötenstern“	0,3	20 GF	sehr selten	bei Berührung 2W6 Schaden, beim Einatmen für 1W10 Minuten bewusstlos, Gift Rang 3

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Giftpfeil	0,1	1 TT	sehr selten	in Gift getränkter Pfeil (verursacht pro Stunde -3 TP, 5 Stunden lang, Gift Rang 3
Globus Paleas	5	50 GF	extrem selten	Globus des Kontinents Palea
Handwerker	-	pro Kilo des zu bearbeiten- den 5 KL + Materialkosten	mittel	Handwerksarbeiten werden für einen verrichtet
Handwerkskaster	5	15 TT	mittel	+1 auf Manöver mit Handwerk
Heuballen (klein)	0,4	2 MU	eher häufig	etwas Heu
Heuballen (mittel)	1	4 MU	eher häufig	Heu
Heuballen (groß)	2,5	1 KL	häufig - mittel	viel Heu
Heuballen (riesig)	8	1 TT	selten	sehr viel Heu
Kamm (aus Holz)	0,5	2 TT	mittel	ein Holzkamm
Kamm (aus Knochen)	1,5	4 TT	mittel - selten	ein Knochenkamm
Kannabisöl	0,5	7 TT	mittel - selten	1 L Kannabisöl

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Karte eines einzelnen Reiches	0,5	1 GF	selten	Karte eines einzelnen Reiches wie zum Beispiel von Trion oder von Xhara
Karte Paleas	1	15 GF	selten	Landkarte des Kontinents Palea
Kartenspiel	0,5	5 KL	häufig	ein Kartenspiel
Kaviar (eine Handvoll)	0,2	8 GF	selten - extrem selten	eine Handvoll Kaviar
Kelch	1	10 TT	mittel	ein einfacher Kelch
Kelch (Silber)	1	100 TT	selten	ein Silberkelch
Kelch (Gold)	1	200 TT	sehr selten	Goldkelch
Kelch (Gold + mit kleinen Edelsteinchen besetzt)	1,5	1000 TT	extrem selten	Goldkelch mit ein paar kleinen Edelsteinchen besetzt
Kette (Muscheln)	0,2	2 KL	mittel - selten	eine einfache Muschelkette
Kette (Perlen)	0,2	2 GF	selten	eine einfache Perlenkette
Kissen	0,4	4 KL	häufig - mittel	ein einfaches Kissen
Kissen (aus Seide)	0,4	2 TT	selten	ein Kissen

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Kissen (aus Seide, sehr Edel)	0,4	5 GF	sehr selten	sehr weiches und v.a. edles Kissen aus Seide
Knopf (aus Holz, schlecht)	-	4 KL	mittel - selten	ein einfacher, schlecht gearbeiteter, Knopf aus Holz
Knopf (aus Holz, gut)	-	2 TT	selten	ein ,gut gearbeiteter, Knopf aus Holz
Knopf (aus Messing, schlecht)	-	2 KL	mittel - selten	ein einfacher, schlecht gearbeiteter, Knopf aus Messing
Knopf (aus Messing, gut)	-	1 TT	selten	ein, gut gearbeiteter, Knopf aus Messing
Kochtopf (klein)	2	5 KL	häufig	ein einfacher, kleiner, Kochtopf
Kochtopf (groß)	4	2 TT	mittel	ein einfacher, größer, Kochtopf
Kokosnuss	2,5	3 GF	selten	eine Kokosnuss
Kompass	1	14 GF	selten	ein Kompass
Korb	1	4 MU	häufig - mittel	Fassungsvermögen 15 Kg

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Kostüm (Geist)	1,5	15 TT	selten	ein Geis- terkostüm, gibt auf bestimmte List- oder Einflussnahme- Manöver einen Bonus, welchen der Spielleiter passend zur jeweiligen Situation bestimmt
Kräutersuppe	0,2	3 MU	häufig	einfache Kräutersuppe, 1 Mahlzeit
Krug (Tonkrug)	1	6 TT	häufig	Fassungsvermögen 6 L
Krug (Zinnkrug)	1,5	10 TT	häufig - mittel	Fassungsvermögen 6 L
Kuchen	0,5	1 TT	mittel	2 Mahlzeiten
Kugel (aus Silber)	2	1 GF	selten	Silberkugel
„Lachende“ Suppe	0,2	4 TT	selten	1 kann abhängig machen
Laute (schlecht)	2	5 TT	mittel	eine Laute
Laute (mittel)	2	1 GF	selten	eine Laute
Laute (gut)	2	2 GF	selten	eine Laute

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Leine (für ein Tier)	0,2 pro M	pro M 2 KL	häufig	super zum anbinden von Tieren, Müll beim verwenden beim klettern etc.
Leinöl	0,5	2 TT	häufig - sehr selten	1 L Leinöl
Leiter	4	28 TT	mittel - selten	eine Leiter zum raufklettern
Liebestrank	0,3	500 GF	extrem selten	wer den Trank trinkt und wem gleichzeitig ein Bild oder ähnliches einer bestimmten Person gezeigt wird, verliebt sich in diese Person und tut alles für sie, die Wirkung dieses Trankes zu heilen ist unfassbar schwer (so gut wie unmöglich)



Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Löffel (aus Holz, schlecht)	0,1	2 MU	häufig	ein Holzlöffel
Löffel (aus Holz, mittel)	0,1	5 KL	mittel - selten	ein Holzlöffel
Löffel (aus Holz, gut)	0,1	6 TT	selten - sehr selten	ein Holzlöffel
Löffel (aus Metall, schlecht)	0,2	1 KL	häufig - mittel	ein metallener Löffel
Löffel (aus Metall, mittel)	0,2	2 TT	mittel - sehr selten	ein metallener Löffel
Löffel (aus Metall, gut)	0,2	8 TT	selten - sehr selten	ein metallener Löffel
Löffel (aus Silber)	0,2	10 TT	selten - sehr selten	ein Silberlöffel
Löffel (aus Gold)	0,2	6 GF	sehr selten	ein goldener Löffel
Mahlzeit (aus den Ebenen, lecker)	0,2	2 TT	mittel	1 Mahlzeit, lecker
Mahlzeit (aus den Ebenen, sehr lecker)	0,2	4 TT	mittel	1 Mahlzeit, sehr lecker

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Mahlzeit (außergewöhnlich & zwergisch)	0,2	198 KL & 2 MU	äußerst selten	gibt Menschen bei einem Würfelwurf von mind. 6 mit einem W10 für 5 Tage einen Bonus von +1 auf alle Manöver, Zwergen gibt diese Mahlzeit so oder so für ganze 10 Tage einen Bonus von +1 auf alle Manöver
Messer	0,5	2 KL	häufig	einfaches Messer zum Essen, Werte: Ini -3, Schaden +0
Milch von dem Schaf	0,5	3 MU	häufig	1 L einfache Schaf-Milch
Milch von der Kuh	0,5	2 MU	häufig	1 L einfache Kuh-Milch
Milch von der Ziege	0,5	3 MU	häufig	1 L einfache Ziegen-Milch
Magierrobe	2	24 GF	selten	gibt Zauberern Bonus von +10 auf MP
Maiskolben	0,5	2 TT	mittel - selten	5 Maiskolben

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Muschel (Messing-)	0,3	2 TT	mittel	Messingmuschel
Nägel	0,5	10 KL	mittel	10 gute Nägel
Nussöl	0,5	5 TT	häufig - selten	1 L Nussöl
Packsattel	10	20 TT	mittel	für ein Tier, kann hiermit die angegebenen Kg an Gegen- ständen tragen
Perlenkette (aus Holz)	0,2	6 KL	häufig - mittel	einfache Perlenkette aus Holz
Pfeffer	0,5	4 TT	mittel - selten	500 g Pfeffer
Pilzsuppe	0,2	2 MU	häufig	einfache Pilzsuppe, 1 Mahlzeit
Piratenflagge	4	15 GF	selten - sehr selten	eine Piratenflagge mit bestimmten Zeichen drauf
Pokal (aus Messing)	3	15 TT	mittel	ein Pokal aus Messing
Puppe (klein)	0,5	4 MU	häufig	kleine, weiche, Strohpuppe
Rindlederbeutel 0,4 (klein)	0,4	2 GF	selten	Fassungsvermögen 5 kg
Rindlederbeutel 0,8 (mittel)	0,8	4 GF	selten	Fassungsvermögen 8 kg

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Rindlederbeutel 1 (groß)		8 GF	sehr selten	Fassungsvermögen 15 kg
Ring (aus Eisen, schlecht)	0,5	1 MU	häufig - mittel	ein Ring
Ring (aus Eisen, gut)	0,5	5 MU	häufig - selten	ein Ring
Ring (aus Kupfer, schlecht)	0,5	2 MU	mittel	ein Ring
Ring (aus Kupfer, gut)	0,5	2 KL	mittel - selten	ein Ring
Ring (aus Silber, schlecht)	0,5	1 TT	selten	ein Ring
Ring (aus Silber, gut)	0,5	2 TT	selten - sehr selten	ein Ring
Ring (aus Gold, schlecht)	0,5	5 TT	sehr selten	ein Ring
Ring (aus Gold, gut)	0,5	5 GF	sehr selten	ein Ring
Robe	2	4 GF	mittel	einfache Robe
Sack	1	1 KL & 5 MU	häufig	Fassungsvermögen 25 kg
Salz	0,5	2 GF & 5 TT	mittel - selten	500 g Salz
Schatulle (versilbert)	0,5	6 TT	selten	Platz für kleine Gegenstände mit dem Gewicht von insg. 5 kg

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Schatzkarte	0,2	ist meist nicht zu kaufen	selten - extrem selten (kommt immer drauf an)	findet man meist in Piratenschiffen oder an ähnlichen Orten, sehr selten aber auch auf dem Schwarzmarkt etc.
Schaumpfeife	0,4	6 TT	mittel - selten	eine Schaumpfeife, zum Rauchen
Schlafsack	1,5	4 TT	mittel	wärmt nachts
Signalhorn	0,4	6 TT	selten	ein Signalhorn
Spange (aus Eisen)	0,2	8 MU	eher häufig	eine Spange, zum in die Haare stecken
Spange (aus Knochen)	0,2	1 KL	mittel	eine Spange, zum in die Haare stecken

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Starkbier (zwerghisch)	0,5	5 MU	mittel	1 L zwerghisches Starkbier, es ist so stark, dass es, wenn Menschen etc., m es trinken, Ihnen für 1 Stunde einen Malus von -1 auf alle Manöver gibt, bei Zwergen bewirkt es das genaue Gegenteil: sie erhalten für eine Stunde einen Bonus von +1 auf alle Manöver und sie fühlen sich so richtig wohl
Statuette (aus Holz, schlecht)	3	2 MU	häufig - selten	eine Statuette
Statuette (aus Holz, gut)	3	4 TT	häufig - selten	eine Statuette
Statuette (aus Marmor)	5	10 TT	mittel	eine Statuette



Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Streitwagen	-	94 GF	sehr selten	ein Streitwagen, km/h so schnell wie ein Pferd
Strickleiter	1,5	10 TT	selten	einfache Strickleiter
Strohballen (klein)	0,4	3 MU	mittel	ein Strohballen
Strohballen (mittel)	1	7 MU	mittel	ein Strohballen
Strohballen (größer)	2,5	14 MU	mittel - selten	ein Strohballen
Strohballen (groß)	5	26 MU	mittel - selten	ein Strohballen
Strohballen (sehr groß)	8	40 MU	mittel - sehr selten	
Tabakdose	0,5	3 KL	mittel - selten	einfache Tabakdose
Teller (aus Holz)	0,3	2 KL	häufig - mittel	einfacher Holzteller
Teller (aus Marmor)	0,5	4 KL	mittel	einfacher Marmorteller
Teppich	2	8 TT	eher selten	ein Teppich in einer bestimmten Farbe
Torte	0,8	1 TT & 4 KL	mittel - selten	3 Mahlzeiten
Trinkhorn	0,5	4 KL	häufig - selten	schlichtes, einfaches, Trinkhorn
Trommel (schlecht)	4	2 TT	mittel - selten	eine Trommel

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Trommel (mittel)	4	1 GF	mittel - sehr selten	eine Trommel
Trommel (gut)	4	3 GF	selten - sehr selten	eine Trommel
Truhe	5	24 TT	mittel - selten	Truhe (MS 7) mit Schlüssel
Trüffel	0,05	10 GF	selten - extrem selten	Essen... aber teuer
Wein (aus den Ebenen)	1	5 TT	mittel - selten	Flasche gut schmeck- ender Wein aus den Ebenen

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
„Weinende Suppe“	0,2	4 TT	selten	1 Anwendung, erinnert sie Person die sie trinkt an schlimme Erfahrungen die sie gemacht hat (vielleicht hat sie jmd. verloren oder ihr oder einer anderen sehr gemochten oder geliebten Person ist etwas schreckliches passiert?), und zwar so sehr, dass sie anfangen muss, zu weinen
Würfel (aus Holz)	0,1	7 MU	häufig - selten	ein Holzwürfel (ist nicht sehr genau)

Gegenstand	Kg	Preis	Häufigkeit	Funktion
Würfel (aus Holz, gezinkt)	0,1	4 TT	eher selten - selten	gibt bei bestimmten Würfelmanövern und bei Würfelspielen einen Bonus von +1
Würfel (aus Knochen)	0,4	2 TT	häufig - äußerst selten	ein Knochenwürfel
Zauberresistenztafel	0,1k	200 GF	extrem selten	für eine Stunde lang komplett resistent gegen Zauber jeglicher Art
Zielscheibe	6	8 GF	mittel - sehr selten	einfache Zielscheibe zum hinstellen oder aufhängen und drauf schießen
Zitrone	0,1	4 MU	selten - sehr selten	eine Zitrone
Zipfelmütze	0,5	4 TT	mittel - selten	einfache Zipfelmütze, wie sie Zwerge tragen

## 4.2 Waffen (Nahkampf)

Waffe	Gruppe	Mind.Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
Fleischer Messer	Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwaffe	3	-1	ST/GE	1	+0	12 TT	häufig - mittel	
hölzernes Bastardschwert	lange Klingen- /Holzwaffe		-1	ST/GE	1	+1	4 TT	häufig - mittel	
hölzernes Kurzschwert	Kurze Klingen- /Holzwaffe		-1	ST/GE	0,8	+1	2 TT	häufig - mittel	
hölzernes Langschwert	lange Klingen- /Holzwaffe		-1	ST/GE	1,2	+1	4 TT	häufig - mittel	
Keule mit Spikes	Wuchtwaffe		+1	ST	3,5	-1	1 TT	mittel	
Langschwert (diamantklingig)	Wuchtwaffe	5	+6	ST/GE	4	+2	50.000 GF	extrem selten	
Langspieß	Stangenwaffe	7	+1	GE	8	-2	14 TT	eher selten	5 m lang, KB -2
Peitsche	Wuchtwaffe		-1	ST/GE	1	-1	3 TT	mittel	
Schaufel	Wuchtwaffe		-2/-1 (bei Zweihand)	ST/GE	2	+0	10 TT	mittel	
Schmiedehammer	Wuchtwaffe		+1	ST	7	-2	4 GF	mittel - selten	
Silberdolch	Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwaffe		-2	ST/GE	0,5	+2	12 TT	selten	

Waffe	Gruppe	Mind.Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
Spitzhacke	Wuchtwa- ffe	-1/+0 (bei Zweihand)	ST		3,5	-2/-1 (bei Zweihand)	8 TT	mittel	
Stock	Stangenwa- ffe	-2	ST/GE		0,5	+1/+2 (bei Zweihand)	0	häufig	

### 4.3 Waffen (Fernkampf)

Waffe	Gruppe	Mind.Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
Armbrust (leicht)	Armbrust		+0	GE	3,5	+2	6 GF	mittel - selten	
Armbrust fürs Jagen	Armbrust		-1	GE	4,5	+3	7 GF	selten	
Armbrust zum Kämpfen	Armbrust 6		+2	GE	10	+0	10 GF	selten	
Dart- Pfeile*	Wurfwa- ffe/Stichwa- ffe		+0 (wer- fen), +1 (so)	ST /GE	0,6	+4 (wer- fen), +1 (so)	5 TT	selten	
Harpune*	Wuchtwa- ffe		-1	GE	3,5	+1	16 TT	mittel - selten	
Wurfmesser	Kurze Klingen- /Wurf- /Stichwa- ffe		-2	ST/GE	0,5	+2	7 TT	häufig - mittel	



Waffe	Gruppe	Mind. Stärke	Schaden	Attribut	Kg	Ini	Preis	Häufigkeit	Besonderes
Wurfspeer (römisch)*	Stangen- Wurfwanne	4	+0 (so), +3 (werfen)	ST/GE	4	-1	2 TT	mittel	1 Wurf (danach ka- putt), macht bei Treffer Schilde unbrauchbar

\*als Wurf- bzw. Auswurfwanne konstruiert

#### 4.4 Rüstungen

Rüstungsart	Mind. Stärke	Rüstung	Manöver	Kosten	Kg	Häufigkeit	Besonderes
beschlagene Lederrüstung*	4	7	+0	16 GF	14	mittel	teilweise mit Eisen beschlagen
„Eis-erne“ Ritterrüstung	7	11	-5	100 GF	50	extrem selten (in Norvlie im Tumtrah- Reich mittlere Häufigkeit	

Mind. Rüstungsart	Stärke	Rüstung	Manöver	Kosten	Kg	Häufigkeit	Besonderes
Fellrüstung*	3	5 (immer ein Wurf, bei mind. 6 hat's bei einem Angriff des Gegners 6 Rüstung)	+0	5 GF	7	mittel	
Magierrüstung (schlecht)*	3	6	+0	14 GF	8	selten	
Magierrüstung (mittel)*	3	7	-1	64 GF	10	sehe selten	
Magierrüstung (gut)*	3	8	-2	114 GF	12	extrem selten	
Reiterschild	3	+1 (bei MS 9 erleichtert um GE-Bonus erfolgreich, dann +2 Rüstung, das gleiche auf Pferd gegen MS 6 vor einem Kampf für den Rest des Kampfs)	+0	15 GF	4	selten	

Mind. Rüstungsart	Stärke	Rüstung	Manöver	Kosten	Kg	Häufigkeit	Besonderes
Ritterrüstung (diamanten))	7	14	-4	80.000 GF	40	extrem selten	
Rundschild	4	+2	-1	14 TT	9	eher häufig	
Wikingerhelm	4*	+1	+0	18 GF	2,5	selten - sehr selten	kooperiert mit anderen Rüstun- gen, ein- schüchternd und Autorität ausstrahlend: +1 auf Einflussnahme

\*Auf diese Rüstungen erhalten Zauberer beim Zaubern keinen Malus

#### 4.5 Pferderüstungen

Rüstungsart	Rüstung	Kosten	Kg	Häufigkeit
ledern (vorne)	+1	5 GF	5	mittel
ledern (rechts)	+1	1 GF + 9 TT	2	mittel
ledern (links)	+1	1 GF + 9 TT	2	mittel
ledern (hinten)	+1	1 GF + 9 TT	2	mittel
eisern (vorne)	+4	15 GF	30	selten
eisern (rechts)	+2	5 GF	10	selten
eisern (links)	+2	5 GF	10	selten
eisern (hinten)	+2	5 GF	5	selten

Rüstungsart	Rüstung	Kosten	Kg	Häufigkeit
golden (vorne)	+3	30 GF	30	selten - sehr selten
golden (rechts)	+2	10 GF	10	selten - sehr selten
golden (links)	+2	10 GF	10	selten - sehr selten
golden (hinten)	+1	10 GF	5	selten - sehr selten
diamanten (vorne)	+5	150.000 GF	30	extrem selten
diamanten (rechts)	+4	100.000 GF	15	extrem selten
diamanten (links)	+4	100.000 GF	15	extrem selten
diamanten (hinten)	+4	100.000 GF	10	extrem selten

#### 4.6 Metall für Klingen

Metall	Preis pro kg der Waffe	Wirkung	Dauer pro kg der Waffe
Skelettgift	25.000 TT	bei Berührung pro Stunde 2 Giftschaden (Gift Rang 2), eher leicht zu heilen	28 Tage

#### 4.7 Metall für Pfeile

Metall	Preis pro Pfeil	Wirkung	Dauer pro Pfeil
Skelettgift	200 TT	bei Berührung mit der Pfeilspitze pro Stunde 2 Giftschaden, Gift Rang 2, eher leicht zu heilen	4 Stunden

#### 4.8 magische Gegenstände

Gegenstand	Auswirkungen	Kg	Wert	Häufigkeit
Das fiese und funkelnde Amulett	Es bewirkt, dass der Träger (wenn er's umgehängt hat) „böse“ wird und jeden den er in der Nähe sieht, umbringen möchte	2	Seeeeehehr Wertvoll	gibt's nur einmal
Der grüne Hammer (ihn umgeben grüne Schleier, die Person, welche ihn trägt, solange sie ihn trägt, auch)	Wer ihn trägt, erhält immer Stärke 10 und kann 5x so hoch springen und 3x so schnell laufen, wie normal, zudem macht der Hammer +5 Schaden, Eson selbst soll ihn führen	30	Seeeeeeeeeeeeeeee Wertvoll	gibt's nur einmal

## 5 Lizenz

### 5.1 Lizenz

#### 5.1.1 Lizenz dieses Projekts



**Abbildung 1:** Creative Commons Licence

Dieses Werk unterliegt der Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Du darfst:

- Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen
- und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange du dich an die Lizenzbedingungen hältst.

Mehr über die Bedingungen dieser Lizenz steht hier: [creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de).

### **5.1.2 Genutzte Materialien Dritter**

Das Foto der Titelseitedes erstellten PDFs ist von Tim Rebkavets auf Unsplash

## **6 Making Of**

### **6.1 Mein Arbeitsablauf**

### **6.2 Systeme**

Systeme