

Kreaturen und Pflanzen

Kreaturen und Pflanzen für RuneQuest

In diesem Text sind die Kreaturen und Pflanzen ergänzt, die auf der Spielwelt vorkommen, im normalen RuneQuest-Regelwerk aber noch nicht vorgesehen sind.

Sulzbach-Rosenberg, den 5. November 2005

Inhaltsverzeichnis

1	Kreaturen	1
1.1	Algor-Bergelben	1
1.2	Alpakas	2
1.3	Aquamänner	3
1.4	Elf – D&D-Style	4
1.5	Elf – Hochelf	5
1.6	Goblin	6
1.7	Gork	7
1.8	Halbelf	8
1.9	Halbgestaltenwander	9
1.10	Jarl, geflügelt	10
1.11	Jarl, normal	11
1.12	Löwenmenschen	12
1.13	Kojoten	13
1.14	Krai	14
1.15	Mensch – Nogofer	15
1.16	Ork – Nordschlidorks	16
1.17	Ork – Schwarze Orks	17
1.18	Ork – Wollorks (Nordschild)	18
1.19	Riesenlibellen	19
1.20	Seelenfresser	20
1.21	Tusker	21
1.22	Waldgnome	22
1.23	Wolfen	23
2	Pflanzen	24
2.1	Hilfestellung zur Beschreibung	24
2.1.1	In welchem Klima kommt die Pflanze vor?	24
2.1.2	Wo findet man die Pflanze?	24
2.1.3	Wie leicht ist die Pflanze zu finden?	24
2.1.4	In welcher Form wird die Pflanze verabreicht?	24
2.1.5	Was wird verwendet?	24
2.2	Suchtfaktor	24
2.3	Eiseneiche	24
2.4	Lemsang	25
2.5	Merdangras	25

1 Kreaturen

1.1 Algor-Bergelben

Haben ein relativ gutes Verhältnis zu den Algorzwerger. Ihre Hautfarbe ist silbergrau (granitähnlich), die Augen hell- oder dunkelgrau und die Haare silbrig. Sie leben oberhalb der Laubwaldgrenze und kümmern sich mehr um Pflanzen wie Flechten, Moose, niedrige Büsche, Matten und Tannen. Meist haben sie sich eine kleine Höhle als Wohnung eingerichtet, in der sie Schutz suchen können. Diese Elben sind kälteunempfindlich und jagen auch Tiere, d.h. sie leben nicht rein vegetarisch. Sie haben eine Tendenz zum Einzelgängertum und eine eher barbarische Kultur.

Werte wie normale Elben.

Fähigkeiten:

Wagenlenken 00; Scout (Gebirge/Bergland) 25

1.2 Alpakas

	Würfel	Normal			
ST:	3W6+6	16-17			
KO:	4W6+6	20			
GR:	2W6+6	13			
IN:	4	4			
MA:	3W6	10-11			
GE:	2W6+6	13			
AU:	—	—			
Bewegung		8			
Lebenspunkte:		17			
Ausdauerpunkte:		36-37			
Trefferzone		NK	FK	RS	TP
Rechtes hintere Bein		1-2	1	2	4
Linkes hintere Bein		3-4	2	2	4
Hinterteil		5-8	3-9	2	7
Vorderteil		9-13	10-16	2	7
Rechtes vordere Bein		14-15	17	2	4
Linkes vordere Bein		16-17	18	2	4
Kopf		18-20	19-20	2	7
Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Biß	8	40	—	1W6+1W4	(3)
Tritt	8	40	—	1W6+1W4	(3)
Trampeln	8	80	—	1W8+1W4	(3)

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Springen 90+2; Ausweichen 25+2; Beobachten 50; Horchen 90; Riechen 80

Kurzbeschreibung:

Hat zwar in etwa die gleiche Masse wie ein Mensch, 4-beiner sind aber grundsätzlich stabiler und kräftiger als Menschen. Ist extrem genügsam und anpassungsfähig, nicht anfällig für Krankheiten, und sehr zäh - sie können große Temperaturschwankungen aushalten und verwerten Nahrung besser als andere Vierbeiner. Wiegt im Schnitt zwischen 50 und 100 kg. Int Wie Pferd. Ist sehr trittsicher und ein guter Felsen-Kletterer. Etwas langsamer als ein Pferd.

Alpakas sind nicht zum Reiten geeignet, aber als Packtiere gut verwendbar - sie geben pro Jahr etwa einen Pullover an Wolle - das ist auch ihr Hauptzuchtgrund.

Alpakas sind eigentlich Kamele (wie Lamas), haben aber keine Höcker und kommen aus Südamerika. Mittlerweile gibt es in Deutschland mehrere Züchter mit Herden.

Alpakas sind sehr gutmütige und ruhige Tiere die sich mit sanftem Summen verständigen.

Es gibt 2 Arten von Alpakas, die in der Haarlänge variieren.

1.3 Aquamänner

	Würfel	Normal
ST:	3W4+9	16-17
KO:	2W4+12	17
GR:	2W6+6	13
IN:	2W4+5	10
MA:	2W6+4	11
GE:	2W6+6	13
AU:	2W6	7

Bewegung	4
Lebenspunkte:	15
Ausdauerpunkte:	34

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3		5
Linkes Bein	5-8	4-6		5
Unterleib	9-11	7-10		5
Brust	12	11-15		6
Rechter Arm	13-15	16-17		4
Linker Arm	16-18	18-19		4
Kopf	19-20	20		5

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Dreizack@@	6	40+7	40+4	2W6+1W4	10
Dolch	8	50+7	10+4	1W4+2+1W4	6

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+4): Bootfahren 00, Schwimmen 40, Ausweichen 15, Springen 00, Werfen 00

Handhabung(+7):

Heimlichkeit(-1):

Kommunikation(-1):

Wahrnehmung(+4):

Wissen(+0):

Kurzbeschreibung:

Aquamänner sind humanoide Wesen, die die Ozeane an der Küste bewohnen, ohne sich normalerweise in die Angelegenheiten der Menschen einzumischen. Sie können nicht das Wasser verlassen, da sie über Kiemen atmen. Sie haben eine grüne, glitschige Froschhaut und einen kleinen Schwanzfortsatz. In der Brust sind zwischen den Rippen Schlitze um das Atemwasser wieder auszulassen. Deshalb können Aquamänner schlecht Rüstungen über ihrem Brustkorb tragen. Die Nase sieht etwas eingedrückt aus. Statt den Ohren haben diese Wesen Hautlappen, die von drei gespreizten Knochen aufgespannt werden. Die Augen liegen etwas schräg. Aquamänner haben keine Körperbehaarung.

1.4 Elf – D&D-Style

	Würfel	Normal
ST:	2W8	9
KO:	2W8	9
GR:	2W6+2	9
IN:	2W8+6	15
MA:	2W6+6	13
GE:	3W6+3	13-14
AU:	3W6+3	13-14

Bewegung	3
Lebenspunkte:	9
Ausdauerpunkte:	18

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3		3
Linkes Bein	5-8	4-6		3
Unterleib	9-11	7-10		3
Brust	12	11-15		4
Rechter Arm	13-15	16-17		3
Linker Arm	16-18	18-19		3
Kopf	19-20	20		3

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
????	?	??+9	??+5	??+0	??

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+5):

Handhabung(+9):

Heimlichkeit(+2):

Kommunikation(+9):

Wahrnehmung(+6):

Wissen(+5):

Kurzbeschreibung:

Elfen haben Nachtsicht die es erlaubt unter klarem Sternenhimmel wie bei normalen Tageslicht zu sehen.

1.5 Elf – Hochelf

	Würfel	Normal			
ST:	3W6	10-11			
KO:	3W6	10-11			
GR:	2W6+4	11			
IN:	3W6+6	16-17			
MA:	2W6+6	13			
GE:	3W6+3	13-14			
AU:	4W6	14			
Bewegung		3			
Lebenspunkte:		11			
Ausdauerpunkte:		22			
Trefferzone	NK	FK	RS	TP	
Rechtes Bein	1-4	1-3		4	
Linkes Bein	5-8	4-6		4	
Unterleib	9-11	7-10		4	
Brust	12	11-15		5	
Rechter Arm	13-15	16-17		3	
Linker Arm	16-18	18-19		3	
Kopf	19-20	20		4	
Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
????	?	??+12	??+4	??+0	??

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+4):

Handhabung(+12):

Heimlichkeit(+0):

Kommunikation(+11):

Wahrnehmung(+9):

Wissen(+7):

Kurzbeschreibung:

Hochelfen haben Nachtsicht die es erlaubt unter klarem Sternenhimmel wie bei normalen Tageslicht zu sehen. Hochelfen sind immun gegen Schaden, der aus normaler Kälte resultiert. Das bedeutet, sie verlieren keine Ausdauerpunkte oder Trefferpunkte durch natürliche Kälte.

1.6 Goblin

	Würfel	Normal			
ST:	2W6+2	9			
KO:	3W6	10-11			
GR:	2W6	7			
IN:	3W6	10-11			
MA:	2W6+6	13			
GE:	4W6	14			
AU:	2W6	7			
Bewegung		2			
Lebenspunkte:		9			
Ausdauerpunkte:		19			
Trefferzone	NK	FK	RS	TP	
Rechtes Bein	1-4	1-3		3	
Linkes Bein	5-8	4-6		3	
Unterleib	9-11	7-10		3	
Brust	12	11-15		4	
Rechter Arm	13-15	16-17		3	
Linker Arm	16-18	18-19		3	
Kopf	19-20	20		3	
Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Kurzschwert	8	25+3	10+6	1W6+1	10
Kurzspeer, 2H	8	25+3	25+6	1W8+1	10
Rundschild	9	—	25+6	1W6	12
Armbrust, l.	3	25+3	—	1W6+2	6

Armbrust (RW 40/225, 1/2 KR Rate)

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+6): Reiten (Wolf), Wagenlenken 00

Handhabung(+3):

Heimlichkeit(+4):

Kommunikation(+0):

Wahrnehmung(+2):

Wissen(+0): Gesteinskunde 10

Magie(+5):

Kurzbeschreibung:

Goblins gehören zu den menschenähnlichen Völkern, sind aber klein und sehr häßlich. Ihr Kinn ist spitz und weit nach vorne gezogen. Die Nase ist meist schlank und groß und erinnert an eine Hakennase, da die Spitze meist nach unten gezogen ist. Ihre Haut ist von dunkelgrüner in dunkelbraune gehender Farbe. Körperbehaarung besitzen sie wenig. Ihre Augen sind rot und leuchten in der Dämmerung. Sie können mit ihren Augen bei Dämmerung und vollständiger Dunkelheit bis zu 30m weit sehen, da sie über Infrarotsicht verfügen. Im hellen Tageslicht hat ein Goblin dafür aber -50% auf all seine Fähigkeiten.

1.7 Gork

	Würfel	Normal
ST:	3W6	10-11
KO:	3W6	10-11
GR:	2W6	7
IN:	3W6	10-11
MA:	2W6+5	12
GE:	4W6	14
AU:	2W6	7

Bewegung	3
Lebenspunkte:	9
Ausdauerpunkte:	20

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3		3
Linkes Bein	5-8	4-6		3
Unterleib	9-11	7-10		3
Brust	12	11-15		4
Rechter Arm	13-15	16-17		3
Linker Arm	16-18	18-19		3
Kopf	19-20	20		3

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
?	?	??+4	??+7	??	??

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+7): Reiten (Wolf)

Handhabung(+4):

Heimlichkeit(+5):

Kommunikation(-1):

Wahrnehmung(+1):

Wissen(+0):

Magie(+4):

Kurzbeschreibung:

Gorks sind Ork-Goblin-Bastarde und können entweder in die Ork- oder Goblinrichtung abtriften. Waffenkenntnisse sind dann Erziehungssache.

1.8 Halbelf

	Würfel	Normal
ST:	2W6+3	10
KO:	2W6+3	10
GR:	2W6+4	11
IN:	2W8+6	15
MA:	3W6	10-11
GE:	3W6+2	12-13
AU:	3W6+2	12-13

Bewegung	3
Lebenspunkte:	11
Ausdauerpunkte:	20

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3		4
Linkes Bein	5-8	4-6		4
Unterleib	9-11	7-10		4
Brust	12	11-15		5
Rechter Arm	13-15	16-17		3
Linker Arm	16-18	18-19		3
Kopf	19-20	20		4

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
????	?	??+9	??+3	??+0	??

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+3):

Handhabung(+9):

Heimlichkeit(+2):

Kommunikation(+8):

Wahrnehmung(+6):

Wissen(+5):

Kurzbeschreibung:

Halbelfen sind aus einer Verbindung von einem Menschen und einem Elfen oder einem Halbelfen entstanden. Natürlich kann der Halbelf auch ein Kind von zwei Halbelfen sein. Halbelfen sehen aus wie schwerer gebaute Elfen und können, im Gegensatz zu diesen, Bartwuchs haben. Je nachdem, wo sie aufgewachsen sind, bekommen die Halbelfen ihre Fähigkeiten und Waffen entweder aus dem menschlichen Kulturkreis oder dem Elfischen. In manchen Gegenden sind Halbelfen wegen der unnatürlichen Verbindung, aus der sie hervorgegangen sind, verpönt. Zwerge haben mit Halbelfen einen ähnlich herzlichen Umgangston wie mit allen Elben oder Elfen. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Halbelfen liegt bei 350 Jahren. Da Elfen eine Nachtsicht unter klarem Sternenhimmel haben, die einer normalen Tageslichtsicht entspricht, kann es sein, dass diese besondere Sehkraft vererbt wird (60%-Chance).

1.9 Halbgestaltenwandler

Der Halbgestaltenwandler ist eine eigenständige Rasse, die in den nördlichen Regionen der westlichen Welt beheimatet ist. Er ist Zwitter und kann seine Geschlechtsteile in Hautfalten verbergen. Er wurde schon immer gejagt, da die Angst vor so einem Wesen, das die eigene Gestalt annehmen kann, wenn es will, sehr groß unter den Humanoiden ist. Damit ist schon etwas wichtiges gesagt: Humanoid! Der Halbgestaltenwandler kann sich nicht Wolfsschnauzen und Wolfsläufe wachsen lassen, da der Körperbau und die Lage der Gelenke die gleiche bleiben muss. Ansonsten kann er Zahnlänge, Hautfarbe, Haarfarbe, etc. ändern.

Die Masse beträgt 3W6 und kann um +/-6 Punkte verändert werden. Die Erscheinung kann um beliebig viele Punkte verändert werden. Für jeden dieser Punkte muss der Halbgestaltenwandler 1 MP und 1 KR aufbringen. Um voll die Rolle eines anderen Wesens glaubwürdig übernehmen zu können, muss er dieses eine Woche lang studieren.

Ein Kind kann ein Halbgestaltenwandler nur von einem anderen Halbgestaltenwandler bekommen. Er kann sich weder selbst befruchten, noch ist er von einer anderen Rasse zu befruchten. Eine weibliches Wesen einer anderen Rasse kann auch kein Kind von ihm bekommen.

Die durchschnittliche Lebenserwartung ist 250 Jahre. Heranwachsen erfolgt in einer menschenähnlichen Zeit, aber ab einem bestimmten Alter altert der Halbgestaltenwandler nicht mehr.

Da die Halbgestaltenwandler immer im Verborgenen leben müssen, stirbt diese Rasse langsam aus.

Fähigkeiten: Schauspiel 100; Stimmen imitieren 100; Menschenkunde 50; Fälschen 10

Meist Zivilisiert!

1.10 Jarl, geflügelt

	Würfel	Normal
ST:	4W6+5	19
KO:	3W6+3	13-14
GR:	2W6+6	13
IN:	2W6+6	13
MA:	3W6	10-11
GE:	3W6+2	12-13
AU:	2W6	7

Bewegung	3/6 (fliegend)
Lebenspunkte:	14
Ausdauerpunkte:	33

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	4	5
Linkes Bein	5-8	4-6	4	5
Unterleib	9-11	7-10	4	5
Brust	12	11-15	4	6
Rechter Arm	13-15	16-17	4	4
Linker Arm	16-18	18-19	4	4
Kopf	19-20	20	4	5

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Langspeer@@	6	25+11	25+5	1W10+1+1W4	10
Breitschwert@	7	25+11	25+5	1W8+1+1W4	10
Target	-	—	25+5	1W6+1W4	12

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+5): Bootfahren 00, Reiten 00, Schwimmen 00, Fliegen 40

Handhabung(+11):

Heimlichkeit(-1):

Kommunikation(+2):

Wahrnehmung(+6):

Wissen(+3):

Kurzbeschreibung:

Jarls sehen wie große humanoide Insekten aus. Sie haben nur vier Gliedmaßen, die von einem dunkelgrünen Chitinpanzer überzogen sind (RS4). Deshalb tragen sie nur in den seltensten Fällen Rüstung. Vor allem die geflügelten Jarl müssen mit herben Einschränkungen rechnen, falls sie beim Fliegen Rüstung tragen wollen. Mit ihren großen Facettenaugen können sie in einem Bereich von 200 Grad vor ihnen und teils hinter ihnen sehen. Jarls haben eine zivilisierte Kultur.

1.11 Jarl, normal

	Würfel	Normal
ST:	3W6+6	16-17
KO:	3W6	10-11
GR:	2W6+6	13
IN:	2W6+6	13
MA:	3W6	10-11
GE:	3W6	10-11
AU:	2W6	7

Bewegung	3
Lebenspunkte:	12
Ausdauerpunkte:	27

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	3	4
Linkes Bein	5-8	4-6	3	4
Unterleib	9-11	7-10	3	4
Brust	12	11-15	3	5
Rechter Arm	13-15	16-17	3	3
Linker Arm	16-18	18-19	3	3
Kopf	19-20	20	3	4

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Langspeer@@	6	25+7	25+1	1W10+1+1W4	10
Breitschwert@	7	25+7	25+1	1W8+1+1W4	10
Target	-	—	25+1	1W6+1W4	12

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+1): Bootfahren 00, Reiten 00, Schwimmen 00

Handhabung(+7):

Heimlichkeit(-3):

Kommunikation(+2):

Wahrnehmung(+3):

Wissen(+3):

Kurzbeschreibung:

Jarls sehen wie große humanoide Insekten aus. Sie haben nur vier Gliedmaßen, die von einem dunkelgrünen Chitinpanzer überzogen sind (RS4). Deshalb tragen sie nur in den seltensten Fällen Rüstung. Mit ihren großen Facettenaugen können sie in einem Bereich von 200 Grad vor ihnen und teils hinter ihnen sehen. Jarls haben eine zivilisierte Kultur.

1.12 Löwenmenschen

	Würfel	Normal			
ST:	3W6+3	13-14			
KO:	3W6	10-11			
GR:	2W6+3	10			
IN:	2W6	7			
MA:	3W6	10-11			
GE:	3W6+6	16-17			
AU:	2W6	7			
Bewegung		3			
Lebenspunkte:		11			
Ausdauerpunkte:		25			
Trefferzone	NK	FK	RS	TP	
Rechtes Bein	1-4	1-3		4	
Linkes Bein	5-8	4-6		4	
Unterleib	9-11	7-10		4	
Brust	12	11-15		5	
Rechter Arm	13-15	16-17		3	
Linker Arm	16-18	18-19		3	
Kopf	19-20	20		4	
Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Klauen	7	35+6	25+9	1W8	3
Biß	8	35+6	—	1W8	-

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+9): Klettern 70; Springen 40; Schwimmen 35; Reiten 00; Bootfahren 00; Ausweichen 40
Handhabung(+6):

Heimlichkeit(+6): Schleichen 60

Kommunikation(-3):

Wahrnehmung(-1): Horchen 40; Riechen 40

Wissen(-3):

Berufe:

Jäger: Werfen x3; Lederhandwerk x1; Holz bearbeiten x1; Tierkunde x2; Pflanzenkunde x2; Horchen x3; Beobachten x3; Spurenlesen x3; Verbergen x3; Schleichen x4; Klauen x4; Biß x2; Ausweichen x2

Kurzbeschreibung:

Löwenmenschen (siehe auch Kinnie Ger bei Palladium oder Löwen-/Katzenwesen aus WingCommander) sehen wie gut gebaute humanoide Löwen aus. Ihr Körper ist mit hellbraunem Fell bedeckt und sie tragen einen Schweif. Folgende Augenfarben sind möglich: braun, grau, blau, grün. Löwenmenschen können Nachts bis zu 18 m sehen. Sie haben bessere Sinne als Menschen, was das Hören und Riechen angeht. Mit ihren natürlichen Waffen „Klaue“ (1W8) und „Biss“ (1W8) können sie im Nahkampf angreifen. Sie lieben ihre natürlichen Waffen und setzen diese ohne weitere Hilfsmittel für den Nahkampf ein. Den Fernkampf verabscheuen sie. Falls sie dennoch in Fernkämpfe eingreifen müssen, bevorzugen sie schwere Armbrüste. Ihre Kultur ist eher barbarisch-primitiv. Ihr Leibgericht besteht aus Menschen und Elfen, bei denen sie großen Gefallen daran finden, wenn sie sie einmal gefangen haben, sie zu quälen um ihnen einen langsamen, schmerzhaften Tod zu bereiten.

1.13 Kojoten

	Würfel	Normal
ST:	3W6	10-11
KO:	3W6	10-11
GR:	3W6	10-11
IN:	2W6+6	13
MA:	2W6	7
GE:	2W6+6	13
AU:	3W6	10-11

Bewegung	3
Lebenspunkte:	11
Ausdauerpunkte:	21

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	2*	4
Linkes Bein	5-8	4-6	2*	4
Unterleib	9-11	7-10	2*	4
Brust	12	11-15	2*	5
Rechter Arm	13-15	16-17	2*	3
Linker Arm	16-18	18-19	2*	3
Kopf	19-20	20	2*	4

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Langspeer@@	6	25+7	25+3	1W10+1	10
Gladius@	7	25+7	25+3	1W6+1	10
Kurzbogen	3/9	25+7	—	1W6+1	5
Klauen	3/9	25+7	25+3	1W6	3
Biß	8	30+7	—	1W6	-
Hoplitenschild	8	—	25+3	1W6	18

Achtung: ST12/GE–

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+3): Klettern 30; Springen 30; Schwimmen 05; Reiten 00; Bootfahren 00

Handhabung(+7): Tarnen 10

Heimlichkeit(+5): Verbergen 20; Schleichen 20

Kommunikation(+2):

Wahrnehmung(+2): Horchen 40; Riechen 40

Wissen(+3):

Kurzbeschreibung:

Kojoten sehen wie große humanoide Kojoten aus. Ihr Körper ist mit leicht braunem und/oder grauem Fell bedeckt. Folgende Augenfarben sind möglich: braun, grau, blau, grün. Kojoten können Nachts bis zu 12m sehen. Sie haben bessere Sinne als Menschen, was das Hören und Riechen angeht. Mit ihren natürlichen Waffen „Klaue“ (1W6) und „Biss“ (1W6) können sie im Nahkampf angreifen. Die Kojoten lieben schnelle und unauffällige Waffen, wie Dolch, Gladius, Kurzbogen. Von Kojoten werden Hartleder- (RS3) und Kettenrüstungen (RS7) bevorzugt. Ihre Kultur ist eher barbarisch-primitiv.

1.14 Krai

	Würfel	Normal
ST:	3W6	10-11
KO:	3W6	10-11
GR:	1W6+12	15-16
IN:	2W6+6	13
MA:	3W6	10-11
GE:	3W6+3	13-14
AU:	2W6	7

Bewegung	5
Lebenspunkte:	13
Ausdauerpunkte:	21

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	0	5
Linkes Bein	5-8	4-6	0	5
Unterleib	9-11	7-10	0	5
Brust	12	11-15	0	6
Rechter Arm	13-15	16-17	0	4
Linker Arm	16-18	18-19	0	4
Kopf	19-20	20	3	5

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Kenjutso	7	20+7	15-1	var+1W4	(10)
Shuriken	3/9	20+7	—	1W3+1W2	—
Bogen	3/9	20+7	—	1W6+1	5
Nunchaku	7	10+7	10-1	1W6+1W4	6
Biß	7	5+7	5-1	1W6+1W4	—
Target Schild	8	—	20-1	1W6+1W4	12

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(-1): Klettern 45; Springen 35; Ausweichen 10

Handhabung(+7):

Heimlichkeit(-4):

Kommunikation(+2):

Wahrnehmung(+4):

Wissen(+3): Tierkunde 10

Kurzbeschreibung:

Krai sehen wie große humanoide Geier aus. Ihr Körper ist menschlich bis auf den kahlen, aber sehr harten Kopf. Die Beine der Krai sind ausgesprochen kräftig, woraus sich auch die große Bewegungsweite ergibt. Sie können aus dem Stand bis zu 3m weit springen. Japanischer Hintergrund. Kultur: zivilisiert.

1.15 Mensch – Nogofer

	Würfel	Normal
ST:	3W6	10-11
KO:	3W6	10-11
GR:	2W4+10	15
IN:	2W6+6	13
MA:	3W6	10-11
GE:	3W6	10-11
AU:	3W6	10-11

Bewegung	3
Lebenspunkte:	13
Ausdauerpunkte:	21

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	11*	5
Linkes Bein	5-8	4-6	11*	5
Unterleib	9-11	7-10	11*	5
Brust	12	11-15	11*	6
Rechter Arm	13-15	16-17	11*	4
Linker Arm	16-18	18-19	11*	4
Kopf	19-20	20	11*	5

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Breitschwert@	7	25+4	25-4	1W8+1+1W4	15
Wikingerrundschild	7	5+4	25-4	1W6+1W4	10
Normannenschild	8	5+4	25-4	1W6+1W4	16

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Aller angegebener RS geht davon aus, dass es sich um Eisen (niederwertigen Stahl) handelt.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(-4):

Handhabung():

Heimlichkeit():

Kommunikation():

Wahrnehmung():

Wissen():

Kurzbeschreibung:

Nogofer sind mit Wikingern zu vergleichen. Dementsprechend sind ihre bevorzugten Waffen ein Breitschwert oder eine langstielige Axt. Dazu benutzen sie ein großes Rundschild oder Normannenschild. Sie tragen ein Kettenhemd im Waffenrockformat, d.h. Ärmel, Torso, Unterleib und Beine sind bedeckt. Als Beinkleidung tragen die Nogofer einfache Stoffhosen von etwas weiterem Schnitt. Das Kettenhemd ist vorne und hinten bis zum Schritt geschlitzt und an der Innenseite der Beine geschnürt, um die nötige Beinfreiheit zu gewähren. Außerdem tragen sie einen offenen Helm mit Nasenschutz und Kettenhemd im Nacken.

Als Reittier benutzen sie den Nogoferbären.

1.16 Ork – Nordschildorks

	Würfel	Normal			
ST:	3W6	10-11			
KO:	3W6	10-11			
GR:	2W6	7			
IN:	3W6	10-11			
MA:	2W6+3	10			
GE:	4W6	14			
AU:	2W6	7			
Bewegung		3			
Lebenspunkte:		9			
Ausdauerpunkte:		22			
Trefferzone	NK	FK	RS	TP	
Rechtes Bein	1-4	1-3	4*	3	
Linkes Bein	5-8	4-6	4*	3	
Unterleib	9-11	7-10	4*	3	
Brust	12	11-15	4*	4	
Rechter Arm	13-15	16-17	4*	3	
Linker Arm	16-18	18-19	4*	3	
Kopf	19-20	20	4*	3	
Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Krummschwert	8	25+6	25+8	1W6+2	10
Kompositbogen	3/9	25+6	—	1W8+1	7
Kurzspeer	8	25+6	25+8	1W8+1	8
Rundschild	-	—	25+8	—	12
Messer	9	30+6	30+8	1W4+2	6

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Aller angegebener RS geht davon aus, dass mindestens ein Ringpanzer und ein offener Helm getragen wird (RS 4).

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+8):

Handhabung(+6):

Heimlichkeit(+7):

Kommunikation(-1):

Wahrnehmung(+2):

Wissen(+1):

Kurzbeschreibung:

Nordschildorks sind eine schwache Orkrasse, die in den Tiefen des Nordschildes lebt. Am direkten Tageslicht sind sie demoralisiert, d.h. sie verlieren den Glauben an die Erreichung ihres Zieles. Sie können sich dann noch in vollem Maße verteidigen, aber nur mit der halben Fertigkeit angreifen (siehe auch Animismus S. 95). Ein starker Führer kann die demoralisierende Wirkung aufheben, wenn er in Sichtweite ist. Hautfarbe dieser Orks ist dunkelgrün bis dunkelbraun oder -grau. Sie sind vergleichbar mit den Moria-Orks aus dem HdR-Film.

Die Kultur dieser Orks ist primitiv! D.h. sie lernen ganz normal animistische Zauber.

1.17 Ork – Schwarze Orks

	Würfel	Normal			
ST:	5W6	17-18			
KO:	3W6	10-11			
GR:	2W6+4	11			
IN:	3W6	10-11			
MA:	2W6+3	10			
GE:	4W6	14			
AU:	2W6	7			
Bewegung		3			
Lebenspunkte:		11			
Ausdauerpunkte:		29			
Trefferzone	NK	FK	RS	TP	
Rechtes Bein	1-4	1-3	4*	4	
Linkes Bein	5-8	4-6	4*	4	
Unterleib	9-11	7-10	4*	4	
Brust	12	11-15	4*	5	
Rechter Arm	13-15	16-17	4*	3	
Linker Arm	16-18	18-19	4*	3	
Kopf	19-20	20	4*	4	
Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Krummschwert	8	25+9	25+7	1W6+2+1W4	10
Kompositbogen	3/9	25+9	—	1W8+1	7
Kurzspeer	8	25+9	25+7	1W8+1+1W4	8
Rundschild	-	—	25+7	—	12
Messer	9	30+9	30+7	1W4+2+1W4	6

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Aller angegebener RS geht davon aus, dass mindestens ein Ringpanzer und ein offener Helm getragen wird (RS 4).

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+7):

Handhabung(+9):

Heimlichkeit(+3):

Kommunikation(-1):

Wahrnehmung(+2):

Wissen(+1):

Kurzbeschreibung:

Die schwarzen Orks heißen so wegen ihrer ins Schwarz gehenden Hautfarbe. Sie kommen in südlichen Gefilden vor oder in Gebieten mit starker vulkanischer Aktivität (z. B. Die göttlichen Sechs).

Vorstellen kann man sich diese Orks, wenn man den Neger aus „The Green Mile“ mit einem Ork kreuzt oder sich einen gedrunenen Uruk Hai aus HdR visualisiert.

Die Kultur dieser Orks ist barbarisch oder zivilisiert!

1.18 Ork – Wollorks (Nordschild)

	Würfel	Normal
ST:	3W6+3	13-14
KO:	3W6	10-11
GR:	2W6+6	13
IN:	3W6	10-11
MA:	2W6+3	10
GE:	4W6	14
AU:	2W6	7

Bewegung	3
Lebenspunkte:	12
Ausdauerpunkte:	25

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	4*	4
Linkes Bein	5-8	4-6	4*	4
Unterleib	9-11	7-10	4*	4
Brust	12	11-15	4*	5
Rechter Arm	13-15	16-17	4*	3
Linker Arm	16-18	18-19	4*	3
Kopf	19-20	20	4*	4

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Krummschwert	8	25+7	25+3	1W6+2+1W4	10
Kompositbogen	3/9	25+7	—	1W8+1	7
Kurzspeer	8	25+7	25+3	1W8+1+1W4	8
Rundschild	-	—	25+3	—	12
Messer	9	30+7	30+3	1W4+2+1W4	6

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Aller angegebener RS geht davon aus, dass mindestens ein Ringpanzer und ein offener Helm getragen wird (RS 4).

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+3):
 Handhabung(+7):
 Heimlichkeit(+1):
 Kommunikation(-1):
 Wahrnehmung(+2):
 Wissen(+1):

Kurzbeschreibung:

Die hier beschriebenen Wollorks gehen aus der unseeligen Verbindung zwischen Nordschildorks und Wölfen hervor. Wölfen wehren sich vehement gegen solche Verbindungen und würden sie nie freiwillig eingehen. Deshalb kann ein Wollork eigentlich nur durch Vergewaltigung eines oder einer Wölfen erreicht werden. Der aus der Verbindung entstehende Bastard ist ein behaarter Ork mit dunkelgrauem oder -braunem Fell und Haut. Dieser Bastard ist im allgemeinen stärker als seine Eltern. Er wird begrüßt von den Orks und gehasst von den Wölfen.

1.19 Riesenlibellen

	Würfel	Normal
ST:	4W6+13	27
KO:	3W6+3	13-14
GR:	4W6+3	17
IN:	4	4
MA:	3W6	10-11
GE:	2W6+8	15
AU:	–	-

Bewegung	1/8 (fliegend)
Lebenspunkte:	16
Ausdauerpunkte:	41

Trefferzone	NK	FK	RS	TP	TP Multiplikator
Rechtes hintere Bein	1	1	3	3	.16
Linkes hintere Bein	2	2	3	3	.16
Rechtes mittlere Bein	3	3	3	3	.16
Linkes mittlere Bein	4	4	3	3	.16
Unterleib	5-6	5-8	3	8	.40
Brust	7-9	9-12	3	8	.40
Rechtes vordere Bein	10	13	3	3	.16
Linkes vordere Bein	11	14	3	3	.16
Rechter Flügel	12-13	15	0	5	.25
Linker Flügel	14-15	16	0	5	.25
Kopf	16-20	17-20	3	8	.40

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Biß	7	45+8	5+7	1W8+2W6	3

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+7): Ausweichen 30

Handhabung(+8):

Heimlichkeit():

Kommunikation():

Wahrnehmung():

Wissen():

Kurzbeschreibung:

Riesenlibellen kommen aus südlichen Gefilden und werden gerne als Reittiere eingesetzt, v.a. von ungeflügelten Jarls. Sie können bis zu einer GR von $(ST+KO)/2$ belastet werden. Sie müssen wie Pferde trainiert werden um geflogen werden zu können. Ein humanoides Wesen hat die halbe Chance auf Pferde reiten, um mit einer Libelle reiten zu können. Diese Libellen sind Fleischfresser. Sie werden bis zu 3m lang und haben eine Spannweite von 4m.

1.20 Seelenfresser

Sotordämon, in Klammern = Tageslichtform

	Würfel	Normal
ST:	3W6+8	18-19
KO:	4W6+6	20
GR:	2W6+6	13
IN:	2W6+18	25
MA:	4W6+10	24
GE:	3W6	10-11
AU:	(1)	(1)

Bewegung	6 (3)
Lebenspunkte:	17
Ausdauerpunkte:	39

Dunkelform

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechte Hand	1-2	1		8
Linke Hand	3-4	2		8
Körper	5-20	3-20		10

Lichtform

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3		6
Linkes Bein	5-8	4-6		6
Unterleib	9-11	7-10		6
Brust	12	11-15		8
Rechter Arm	13-15	16-17		5
Linker Arm	16-18	18-19		5
Kopf	19-20	20		6

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Furcht	auto	auto	—	siehe Spruch	
DF Klauen	3/9	30+21	30+3	2W6+1W4+Spz	6
LF Klauen	3/9	30+21	30+3	1W4+1W4+Spz	3
LF Nor. Waffe	???	??+21	??+3	??+1W4	?

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+3); Bootfahren 00; Handhabung(+21); Heimlichkeit(-16); Kommunikation(+18); Wahrnehmung(+27); Wissen(+15); Magie (+30)

Kurzbeschreibung:

Automatischer Furchtspruch bei Nachtform.

Bei erzieltem Treffer, der Schaden verursachte, muss das Opfer einen Magieresistenzwurf (MP Seelenfresser gegen MP Opfer) durchführen. Falls es diesen nicht schafft, wird ihm ein Stärkepunkt abgezogen, wogegen der Seelenfresser dafür einen Magiepunkt oder Ausdauerpunkt zugesprochen bekommt.

Wird der Charakter vom Seelenfresser getötet, so wird auch er zu einem Geist unter Seelenfressers/Sotors Willen.

In seiner Tageslichtform sieht der Seelenfresser wie der Mensch aus, aus dem er entstanden ist. Die Hautfarbe aber ist sehr, sehr blass bis transparent. Sie ist um so transparenter, je älter der Seelenfresser ist. Das Nachts kann der Seelenfresser sich in eine körperlose Gestalt verwandeln, aus der nur messerscharfe Klauen nach dem Gegner greifen.

Klauen bei Tageslicht 1W4+Spezial(siehe oben); Klauen der Dunkelform 2W6+Spezial(siehe oben); In seiner Tageslichtform kann der Dämon natürlich auch jede weitere Waffe benutzen.

1.21 Tusker

	Würfel	Normal			
ST:	4W6+5	19			
KO:	2W6+10	17			
GR:	2W6+15	22			
IN:	9	9			
MA:	1W6+6	9-10			
GE:	3W6	10-11			
AU:	—	—			
Bewegung		15			
Lebenspunkte:		20			
Ausdauerpunkte:		36			
Trefferzone	NK	FK	RS	TP	
Rechtes hintere Bein	1-2	1-2	2	6	
Linkes hintere Bein	3-4	3-4	2	6	
Hinterteil	5-7	5-9	2	9	
Vorderteil	8-10	10-14	2	9	
Rechtes vordere Bein	11-13	15-16	2	6	
Linkes vordere Bein	14-16	17-18	2	6	
Kopf	17-20	19-20	2	7	
Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Biß	6	75	—	2W6+2W6	3
Klauen	3/9	60	—	1W8+2W6	3

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Klettern 40; Schwimmen 40; Springt bis zu 1,80m hoch und weit; Verfolgen durch Geruch 48; Ausweichen 80; Nachtsicht 9m

Kurzbeschreibung:

Tusker waren einmal vorherrschend in der westlichen Welt, sind nun aber nur noch wenig verbreitet. Sie erinnern an große, haarlose Bären oder Tapir mit großen Fängen und Stoßzähnen. Ihre Stärke und Brutalität sind legendär. Tusker sind extrem feindliche, aggressive Raubtiere, die keine Furcht vor allen anderen Kreaturen zeigen. Ein Reisender, der auf einen einzelnen Tusker stößt ist in Todesgefahr, da diese Kreatur keine Furcht vor Menschen hat und das einzige Tier ist, von dem bekannt ist, dass es zum Vergnügen tötet. Wenn es einmal in einen Kampf verwickelt ist, kämpft dieses Tier bis zum letzten Atemzug. Einfach still zu stehen oder Tod spielen nützt bei Tusker auch nichts, da sie sich oft von Aas ernähren und nicht leicht zu überlisten sind. Herrschermännchen beschützen die Herde und sind ständig wachsam, um im nächsten Moment mit einer Gefahr fertig zu werden oder Beute zu jagen. Humanoide fallen in beide Kategorien. Eindringlinge werden im Einzelkampf gestellt, während die Herde zusieht. Feuer kann einen Tusker nur ein paar Minuten aufhalten. Eine Herde umfasst 5-30 Tiere.

1.22 Waldgnome

	Würfel	Normal
ST:	2W6	7
KO:	2W6+12	19
GR:	1W4+1	3-4
IN:	2W6+6	13
MA:	3W6	10-11
GE:	2W6+12	19
AU:	3W6	10-11

Bewegung	2
Lebenspunkte:	12
Ausdauerpunkte:	26

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3		4
Linkes Bein	5-8	4-6		4
Unterleib	9-11	7-10		4
Brust	12	11-15		5
Rechter Arm	13-15	16-17		3
Linker Arm	16-18	18-19		3
Kopf	19-20	20		4

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Messer (Gnomendolch)	7	25+10	25+14	1W3+1-1W4	4
Dolch (Gnomenkurzschwert)	7	25+10	25+14	1W4+2-1W4	6
Buckler, Target	-	—	25+14	1W4/6-1W4	8/12
Schleuder, Kurzbogen, l. Armbrust	??	25+10	—	???	??

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(+14): Springen 15, Reiten 00
 Handhabung(+10): Tarnen 10, Mechanik 10, Fingerfertigkeit 10
 Heimlichkeit(+14): Verstecken 15, Schleichen 20
 Kommunikation(+4):
 Wahrnehmung(+8):
 Wissen(+3):

Kurzbeschreibung:

Gnome leben in Wäldern oder graben sich Höhlen in Hügel. Sie sind exzellente Diebe, Assasinen und Waldläufer. Wenn sie Magie lernen, so ist das normalerweise Zaubermagie. An das Leben in der Wildnis gewohnt, wohnen sie hier abgeschieden und versteckt, meist in Stämmen von 3-18 Gnomen. Selten hat ein Gnomenstamm mehr als 50 Mitglieder. Sie werden zwischen 60 und 75 cm groß, haben meist weiße Haare und buschige Augenbrauen. Zwischen zwei leuchtend blauen Augen liegt die berühmte Gnomenknubbelnase. Männliche Gnome tragen fast immer einen gepflegten Bart und/oder Schnurrbart. Sie haben eine durchschnittliche Lebenserwartung von 300 Jahren, Nachtsicht auf 30m und normale Tagsicht.

1.23 Wolfen

	Würfel	Normal
ST:	2W6+9	16
KO:	3W6	10-11
GR:	1W6+12	15-16
IN:	2W6+6	13
MA:	2W6	7
GE:	3W6	10-11
AU:	3W6	10-11

Bewegung	4
Lebenspunkte:	14
Ausdauerpunkte:	27

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	3*	5
Linkes Bein	5-8	4-6	3*	5
Unterleib	9-11	7-10	3*	5
Brust	12	11-15	3*	6
Rechter Arm	13-15	16-17	3*	4
Linker Arm	16-18	18-19	3*	4
Kopf	19-20	20	3*	5

Waffen	Phase	AT%	PA%	Schaden	RS
Langspeer@@	5	25+7	25-2	1W10+1+1W4	10
Morgenstern	6	25+7	25-2	1W10+1+1W4	8
1H Kriegsaxt	6	25+7	25-2	1W8+2+1W4	8
Breitschwert@	6	25+7	25-2	1W8+1+1W4	10
Target	-	---	25-2	1W6+1W4	12

* bei den RS bedeutet, dass es keine natürliche RS sind, sondern die bevorzugte Rüstung.

Fähigkeiten:

Gewandtheit(-2): Klettern 30; Springen 35; Schwimmen 05; Reiten 00; Bootfahren 00

Handhabung(+7):

Heimlichkeit(-2):

Kommunikation(+2):

Wahrnehmung(+2): Horchen 50; Riechen 50; Spurenlesen 20

Wissen(+3):

Kurzbeschreibung:

Wolfen sehen wie große humanoide Wölfe aus. Ihr Körper ist mit dunklem und/oder hellem grauen Fell bedeckt. Die Augenfarbe reicht von haselnuß über braun zu grün. Wolfen können Nachts bis zu 12m sehen. Sie haben bessere Sinne als Menschen, was das Hören und Riechen angeht. Mit ihren natürlichen Waffen „Klaue“ (1W6, 25%, Phase 3) und „Biss“ (1W8, 10%, Phase 3) können sie im Nahkampf angreifen. Die Wolfen lieben große und schwere Waffen, wie Morgenstern, Streitkolben und Zweihänder. Von Wolfen werden Wachsleder- (RS3) und Lamellenrüstungen (RS6) bevorzugt. Ihre Kultur ist zivilisiert, wenn sie in Städten leben. Ansonsten ist sie barbarisch.

2 Pflanzen

2.1 Hilfestellung zur Beschreibung

2.1.1 In welchem Klima kommt die Pflanze vor?

trocken, kalt, ewige Kälte (Gletscher, etc.), frostig, heiß und feucht, mildes Klima, halbtrocken, kühl.

2.1.2 Wo findet man die Pflanze?

Hochgebirge, Nadelwald, Laubwald, Süßwasserküste, Süßwasserufer, Gletscher, Schneefelder, Heide, Gestrüpp, Heide, Dschungel, Regenwald, Ozean, Salzwasserküste, Berge, kurzes Gras, hohes Gras, Unterirdisch, Vulkanisch, Einöde, Wüste

2.1.3 Wie leicht ist die Pflanze zu finden?

Routine (+30%), sehr leicht (+20%), leicht (+10%), normal (+0%), schwer (-10%), sehr schwer (-20%), extrem schwer (-30%), nahezu idiotisch (-50%), absurd (-70%)

2.1.4 In welcher Form wird die Pflanze verabreicht?

Brühe: Effektiv, wenn es innerhalb 20 KR, nachdem das Wasser gekocht wurde, getrunken wird.

Einnehmen: Sofort anwendbar. Kann gegessen, gekaut, getrunken oder inhaliert werden. Je nachdem um was es sich handelt. Anwendung muss aber sofort, von der Pflanze weg, im frischen Zustand erfolgen.

Auftragen: Dauert 1-10 KR um vorbereitet zu werden (z. B. zerstoßen, zerreiben, aufschneiden). Pflanze wird dann direkt auf die zu behandelnde Stelle aufgetragen.

Paste: Rohes Material wird zu einer haltbaren Paste verarbeitet. Diese kann Speisen und Getränken beigemischt werden. Sie kann aber auch auf Waffen und Werkzeuge aufgetragen werden und hält dort bis zu einer Woche oder bis eine Person oder ein Objekt getroffen wird. Das Opfer eines Giftes muss nur einen Widerstandswurf machen, wenn es durch den Angriff auch wirklich Schaden genommen hat.

Flüssigkeit: Wie bei Paste, bleibt aber im aufgetragenen Zustand nur eine Stunde effektiv.

Pulver: Kann nicht auf Waffen angewendet werden, sondern ist nur wirksam, wenn es Speisen und Getränken beigemischt wird.

2.1.5 Was wird verwendet?

Alge, Rinde, Beere, Brot, Knospe, Kaktus, Zapfen, Knolle, Blume, Frucht, Schwamm, Pilz, Gras, Saft, Seetang, Blatt, Flechte, Moos, Nektar, Knötchen, Nuß, Pollen, Blütenstaub, Ried, Schilfrohr, Harz, Wurzel, Saft, Samen, Dorn, Halm, Stiel, Stengel

2.2 Suchtfaktor

Der Suchtfaktor gibt an, mit welcher Prozentchance der einmalige Gebrauch innerhalb einer Woche süchtig macht. Bei zweimaligen Gebrauch verdoppelt sich der Wert, bei dreimaligem verdreifacht er sich, usw.

Wenn jemand süchtig ist, kann das folgende Wirkungen haben:

- Droge wirkt nicht mehr.
- Süchtiger ist ohne Droge nicht mehr zu gebrauchen. Er hat ohne Droge -x% auf alle oder einige Aktivitäten.
- Süchtiger braucht Droge in Stresssituationen.
- Er hat unangenehme, möglicherweise gewalttätige Entzugserscheinungen.

2.3 Eiseneiche

Die Eiseneiche kommt unter milden Temperaturen in Laub- und Mischwäldern vor. Sie ist dort schwer zu finden (-10%). Das Holz der Eiseneiche ist sehr hart, feuerhemmend und hat eine hohe magische Affinität (+10% bei Verzauberungen). Allgemein können Gegenstände aus Eiseneiche über folgende Faktoren umgerechnet werden: Wert x 100; RS x 2,5, BEL x 1, Zauberabzug pro BEL x 1%. Ein einfacher Stab kostet beispielsweise 2000p (Kampfstab, 1W8, ST9/GE9, BEL 1.5, RS 20, SR1).

Die im Norden des Königreiches Sergolar wachsenden Eiseneichen haben die magischen Energien der verwunschenen Wälder dort aufgesogen. Neben den normalen Eigenschaften dieses Holzes bringen einige der dort geschlagenen Eiseneichen zusätzliche Mutationen hervor (z.B. feuerfest, natürlicher Magiepunktespeicher, Zauberverstärker). Besonders das Kernholz dieser Stämme ist gefragt und wird häufig zu Magierstäben verarbeitet.

2.4 Lemsang

Ein ca. 60cm großer Pilz mit einer 30-100cm durchmessenden Haube. Diese Haube scheint verkehrt herum auf dem Pilz zu sitzen, so dass eine glatte Seite unten und ein Fell oben liegt. Die Elben und Elfen nennen ihn auch Wegthron oder Großer Eßpilz. Aus seinem Fell wird ein besonderes Brot gemacht, das sogenannte Lembasbrot. Das Fell wird geschoren und mit gutem Wein vermischt. Der daraus entstehende Brei wird gebacken. Ein Pfund Lembasbrot (= 0.5 BL) kann einen Mann eine Woche lang ernähren. Eine Tagesration Lembasbrot kostet bei Elben und Zwergen 10p.

Dieser Pilz bevorzugt kaltes, feuchtes Klima an dunklen Orten tief unter der Erde. Ausserdem braucht er lockeren Boden. Dort ist er dann aber sehr leicht (+20%) zu finden. Normalerweise trifft man ihn nur unter der Erde in von Zwergen bewohnten Gebieten an. Einige Elben haben es geschafft, den Lemsang in ihren Wäldern an dunklen, schattigen Plätzen anzubauen.

Lembasbrot hat einen Suchtfaktor von 1%.

2.5 Merdangras

Normal aussehendes Gras mit blauem Blütenstand. Es wird mit Wein aufgekocht und dann lässt man es aussüzen. Es kann nur reiner Weißwein verwendet werden. Die pastöse Sülze wird auf die Augen gerieben und verbessert die Wahrnehmung mit den Augen um 4W10 für einen Tag.

Merdangras kommt vor allem im zentralen Challowar vor. Es bevorzugt milde Temperaturen in Graslandschaften mit hohen Gräsern. Durch sein unauffälliges Aussehen ist es sehr schwer zu finden (-20%). Eine Dosis wird mit 10GS aufgewogen. Suchtfaktor 3%.