

# **Die Welt und ihre Kulte**

Eine Rollenspiel-Welt für RuneQuest  
von Armin Kohl und Robert Adunka

Sulzbach-Rosenberg, den 19. November 2006

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Allgemeines</b>	<b>1</b>
1.1 Die Zeit	1
1.2 Geschichte der westlichen Welt	1
<b>2 Länder und Reiche der westlichen Welt</b>	<b>2</b>
2.1 Die östlichen Reiche	2
2.1.1 Königreich Nogof	2
2.1.2 Königreich Falkor	3
2.1.3 Verwunschener Wald	3
2.1.4 Königreich Sur	4
2.1.5 Königreich Ramek	4
2.1.6 Sergolar	4
2.1.7 Freies Land Challowar	5
2.1.8 Jodona und Zyrus	6
2.1.9 Gnomenwaldbevölkerung	6
2.2 Das westliche Imperium	6
2.3 Das Wolfenreich	6
2.4 Kleine Sprachenvergleichstabelle	6
<b>3 Das Königreich Ramek</b>	<b>8</b>
3.1 Das Land	8
3.2 Die Hauptstadt Tarmin Gu	9
3.2.1 Einkaufen in Tarmin Gu	10
3.2.2 Wirtshäuser in Tarmin Gu	10
<b>4 Götter und Kulte</b>	<b>12</b>
4.1 Geschichte der Götter	12
4.2 Die Kulte im Einzelnen	12
4.2.1 Chilger	13
4.2.2 Solgor	13
4.2.3 Artor	13
4.2.4 Sotor	14
4.2.5 Amon	14
4.2.6 Kar-solth	14
4.3 Die jüngeren Götter	15
4.3.1 Ernalda	15
<b>5 Einkaufen</b>	<b>16</b>

5.1	Währung	16
5.2	Feldausrüstung	16
5.3	Campingausrüstung	16
5.4	Licht	16
5.5	Behälter	17
5.6	Schreibzeug	17
5.7	Essen	17
5.7.1	Geflügel (pro ganzen Vogel)	17
5.7.2	Fisch (pro ganzen Fisch)	17
5.7.3	Frischfleisch	18
5.7.4	Anderes	18
5.7.5	Futtergetreide für Tiere, pro 12,5 kg	18
5.7.6	Alkoholfreie Getränke	18
5.7.7	Alkoholische Getränke	18
5.7.8	Prepariertes und haltbares Essen, pro je 1 kg	18
5.8	Gemischtes	18
5.9	Kleidung	19
5.10	Magisches, Gifte und Kräutergebräu	19
5.11	In Wirtshaus und Herberge	19
5.11.1	Absteige	19
5.11.2	Einfaches Wirtshaus	19
5.11.3	Gutes Wirtshaus	20
5.11.4	Sehr gutes Wirtshaus	20
5.12	Metalle	20
5.13	Rüstungen	22
5.13.1	Beinschienen / Beinlinge (Beine) (1 Paar)	22
5.13.2	Hosen (Unterleib und Beine)	22
5.13.3	Röcke (Unterleib)	23
5.13.4	Hauberk (Brust und Unterleib)	23
5.13.5	Brünne (Brust)	23
5.13.6	Küraß / Brustharnisch (Brust)	23
5.13.7	Ärmel (Arme) (1 Paar)	24
5.13.8	Armschienen (Arme) (1 Paar)	24
5.13.9	Kaputze/Mütze (Kopf)	24
5.13.10	Helm (Kopf)	24
5.13.11	Sonstiges Rüstzeug	24
5.14	Waffen	25
5.14.1	Nahkampfwaffen	25

5.14.2 Natürliche Waffen . . . . .	26
5.14.3 Waffen von hervorragender Qualität . . . . .	27
5.14.4 Fernkampfaffen . . . . .	28
5.14.5 Detaillierte Bogenregelung . . . . .	29
5.14.6 Munition . . . . .	29

# 1 Allgemeines

## 1.1 Die Zeit

Die Zeitrechnung nach Jahren ist auf der Welt je nach Ort verschieden und richtet sich dort immer mehr nach den örtlichen Gegebenheiten, als nach einem großen übergeordnetem Regulativ.

Das Jahr besteht aus 12 Monaten, von denen jeder exakt 30 Tage hat. Jede Woche wiederum besteht aus 7 Tagen. Der Tag besteht aus 24 Stunden.

Die Welt umkreist nur ein Mond.

## 1.2 Geschichte der westlichen Welt

Im folgenden soll Stichpunktartig eine Geschichte der vom Spiel in den westlichen Königreichen betroffenen Regionen abgegeben werden. Dabei ist mit der Abkürzung ä. ZR. die ältere Zeitrechnung, also die Zeitrechnung vor der Wiedergeburt der Götter gemeint und mit n. ZR. die neuere Zeitrechnung, nach dem Erscheinen der Götter. Wenn von jetzt gesprochen wird, ist das Jahr 33 n. ZR. gemeint.

### **Vor 0 ä. ZR.:**

Die glorreiche Zeit, die Zeit der Blüte. Hier waren die Götter auf dem Zenit ihrer Macht. Durch den großen Kampf haben die großen Sechs sich gegenseitig ausgelöscht und damit ihre Verbindung von der Götterebene auf die weltliche Ebene gekappt.

### **0 - 333 ä. ZR.:**

Die dunkle, trübe Zeit in denen die Götter ihre Anhänger nicht hören noch unterstützen konnten. Tempel werden nicht mehr besucht und verfallen. Die Steine werden verwendet um neue Gebäude zu errichten. Tempel werden umfunktioniert und umgebaut. Dies ist die große Zeit der Schamanen. In dieser Zeit wird fast ausschliesslich Animismus gelehrt. Anhänger der Gottheiten ziehen sich auf diese Form der Magie zurück, so dass auch in den zivilisiertesten Gegenden Schamanen zu finden sind. Meist werden sie dort unter anderem Namen gehandelt: Druiden, Geisterbeschwörer, Geistmagier, Naturverehrer, Hexer/Hexe, Metaweltler. Die Menschen sind ausserdem auf der Suche nach neuen Möglichkeiten und entdecken so die Zauberei. In den ersten 250 Jahren entstehen so verschiedene Magierschulen, die sich immer mehr bekriegen. Um das Jahr 258 ä. ZR. kommt es zum erbitterten Kampf, dem viele der Magierschulen zum Opfer fallen. Viel Wissen geht

verloren und kann es langsam wieder gefunden werden. Am Ende dieser Zeit erscheinen sechs Helden, die sich wieder für die Sache der Götter einsetzen. Sie finden nach und nach, die von den Göttern gelegten Spuren und Hinweise. Dabei steht ein jeder Held für einen der sechs Hauptgötter der westlichen Welt. Die Suche der Helden kulminiert in einer großen Schlacht, die die Götterschlacht vor 333 Jahre wiederspiegeln soll. Durch die Aufgabe ihres Lebens, können die Helden die Verbindung zur Götterebene wieder herstellen und in diese eingehen. Die Hauptgötter können wieder auf der Erde erscheinen und ihre Macht an ihre Gläubigen weitergeben.

### **0 - 2 n. ZR.:**

Die wilden Jahre. Nach dem Erscheinen der Götter gibt es in allen Königreichen eine recht unruhige Zeit. Nichts scheint mehr wie es war. Die Leute müssen erst wieder lernen mit der neuen göttlichen Macht umzugehen. Es gibt in dieser Zeit viele Kämpfe zwischen den Anhängern der dunklen und der hellen Götter.

### **2 - 33 n. ZR.:**

Die Kämpfe beruhigen sich. Die Grenze zwischen Nogof und Wolfen ist wieder hergestellt, aber immer noch aktiv. Die Stahlverarbeitung wurde von den Zwergen preisgegeben. Das Wissen über die Stahlverarbeitung verbreitet sich daraufhin wie ein Lauffeuer. Außerdem etablieren sich in den ersten Jahren die Hauptreligionen. Tempel werden gebaut oder wiedererrichtet. Aus den göttlichen Sechs erscheinen drei schwarze Rauchsäulen und drei blaue Strahlenbänder.

### **33 - jetzt n. ZR.:**

Die Hauptverehrungsstätten der Götter werden wieder entdeckt. Mit der wieder beginnenden Verehrung nehmen die Götter wieder ihren Platz in den Reichen ein.

## 2 Länder und Reiche der westlichen Welt

Die westlichen Welt wird vor allem in die östlichen und westlichen Reiche unterteilt. Sie nehmen den größten Teil des Kontinents ein. Demgemäß gibt es die zwei Hauptsprachen der westlichen Welt: Östlich und Westlich. Daneben wird vor allem im Norden noch teilweise Wolfen gesprochen

### 2.1 Die östlichen Reiche

Die östlichen Reiche setzten sich aus verschiedenen kleineren Königreichen zusammen. Sollten Probleme auftauchen, so trifft man sich in der freien Metropole Kruks und berät dort.

Hauptsprache in den östlichen Reichen ist das Östliche.

Menschen	44%
Elfen/Elben	16%
Orks	14%
Zwerge	10%
Andere	16%

#### 2.1.1 Königreich Nogof

**Name:** Das Königreich Nogof, der Nogofer, nogo-fischen Ursprungs

**Hauptstadt:** Turentrutz

**Rasse:** Die Nogofer sind eine starke Menschenrasse. Sie sind den Wikingern gleichzusetzen. Fast alle Männer tragen einen Vollbart, der bis auf die Brust reicht. Die Haarfarbe ist vorwiegend rot. Es kommt aber auch schwarz und vereinzelt etwas braun vor. Die Rasse der Nogofer ist in Nogof vorherrschend. Daneben gibt es aber noch einen kleinen Prozentsatz an anderen Rassen (<15%), die hier ansässig sind. Nogofer wollen mit anderen Rassen nicht viel zu tun haben.

**Attribute:** Wer einen Nogofer spielen will, sollte die Größe dieser stämmigen Rasse etwas anders auswürfeln: **GR 2W4+10**. Alle anderen Rassen werden wie gewohnt behandelt.

**Natürliche Fähigkeiten:** Nogofer: keine

**Fertigkeiten:** Nogofer: wie Mensch

**Kulturstufe: (P/N/B/Z)** Barbarisch bis Zivilisiert

**Kleidung/Rüstung:** Die Soldaten von Nogof 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. Nogofer tragen gern bunte Sachen. Kariert oder rautiert sind die beliebtesten Stoffmuster.

**Waffen/Taktik:** Bögen, Äxte, Schwerter

**Soziale Strukturen/Regierung:** Das Königreich Nogof wird von einem Rat regiert. Er setzt sich aus adeligen Nogofern zusammen und hat 13 Mitglieder. Der Sitz dieses Rates ist in der Hauptstadt Turentrutz.

**Architektur/Wohnungen:** Langhäuser auf dem Land und in kleineren Städten. Fachwerkbauten in größeren Städten und Metropolen.

**Ernährung:** Vorwiegend Getreidebrei zum Frühstück und Abendessen, Eintopf mittags, an besonderen Gelegenheiten Rinder-, Schweinefleisch oder Wild.

**Schmuck:** Geschmeide aus Gold und Silber werden gern getragen, auch von den Männern.

**Haustiere:** Besonderes: Nogoferbär, siehe Handel/Währung

**Handel/Währung:** In Nogof gibt es ein ausgefeiltes Postsystem. Auch das Straßennetz ist hervorragend.

**Fortbewegung:** Zur Fortbewegung werden hier aber nicht Pferde, sondern Bären genommen. Der Nogoferbär hat längere Beine als ein normaler Bär. Er hat ein schwarzes Fell und enorme Ausdauer. Mit einem Nogoferbären kommt man schneller voran als mit einem Pferd. Es gibt auch spezielle Postbären, die für die Kutschen im Postsystem eingesetzt werden. Eine rasante Rasse mit einer kurzen Lebensdauer.

Um die Meere zu befahren, benutzen die Nogofer Langschiffe mit Ruderbänken. Die Wikingerschiffe sind noch im Gebrauch, aber die Schiffe neueren Datums sind meist solche Langschiffe.

**Gesetze:** Erlässt der Rat.

**Sprache:** Östlich

**Abstammung/Verwandte Kulturen:** Falkor ist die Kultur, die mit Nogof am nächsten verwandt ist. Durch die Spannungen, die aber zwischen den Reichen herrschen, sollte man das lieber nicht erwähnen.

Beide Reiche gehen auf das Großreich der Turen zurück. Die Rasse, die vor langer Zeit in der

nogofen Bucht, von Norden her kommend, angelandet ist und an der Landestelle die erste Siedlung der Turen in den östlichen Reichen gegründet hat. Noch heute ist die Siedlung als Turentrutz bekannt.

**Beziehungen zu anderen Kulturen:** Hass auf Falkor, siehe dort.

**Wappen/Symbole:** Die Nogofen Fahne zeigt einen silbernen, aufrechten Bär auf grünem Grund.

**Wissenschaft:** Vor allem Kriegswesen.

**Religion:** Vorwiegend Artor-Gläubige

**Magie:** Göttlich und Zauberei

### 2.1.2 Königreich Falkor

**Name:** Königreich Falkor, die Falkorer, falkorisch

**Hauptstadt:**

**Rasse:** Die Menschenrasse ist die der Nogofen. Falkorer sind also eine genauso aussehende Rasse und haben die gleichen Vorlieben.

**Attribute:** wie Nogof.

**Natürliche Fähigkeiten:** wie Nogof.

**Fertigkeiten:** wie Nogof.

**Kulturstufe: (P/N/B/Z)** wie Nogof.

**Kleidung/Rüstung:** Die Soldaten sehen aus wie die aus Nogof.

**Waffen/Taktik:** Die Soldaten sehen aus wie die aus Nogof.

**Soziale Strukturen/Regierung:** Thorlek Tomasson ist im Jahre 33 n.ZR. absolutistischer Herrscher (König) von Falkor.

**Architektur/Wohnungen:**

**Ernährung:**

**Schmuck:**

**Haustiere:** wie Nogof. Auch hier sind die Reitbären weit verbreitet.

**Handel/Währung:**

**Fortbewegung:**

**Gesetze:**

**Sprache:** Östlich

**Abstammung/Verwandte Kulturen:** Nogof ist die Kultur, die mit Falkor am nächsten verwandt ist. siehe unter Nogof

**Beziehungen zu anderen Kulturen:** Hass auf Nogof, siehe dort.

**Wappen/Symbole:** Ihr Wappen ist ein auf allen vieren laufender Schwarzbär auf dunkelblauem Grund.

**Wissenschaft:**

**Religion:** Vorwiegend Artor-Gläubige, ein paar Gero-Sektenanhängige.

**Magie:** Göttlich und Zauberei

**Geschichte:** Auch Falkor war einmal ein großes Reich, bis sich Nogof in einem Bürgerkrieg von Falkor losgemacht hat. Das war im Jahr 164 alter Zeitrechnung. Seit dem ist Falkor nicht gut auf Nogof zu sprechen und wird ihm in Notsituationen keine Hilfe gewährt.

Im Jahre 0 n. ZR. ist Ralkor Formir König von Falkor. Er ist ein bärenstarker, schwarzhaariger Mann, der sich auch auf Magie versteht. Er tritt immer mit seinem Vertrauten, dem Schwarzbären Gero, auf.

Nach der großen Schlacht, in der Nogof und Falkor zu ersten Mal wieder gemeinsam gegen einen Feind gezogen sind, ist Ralkor nicht mehr aufgetaucht. Die Gerüchte um sein Verschwinden sind vielfältig. Einige meinen sogar, dass er mit dem Kommen der Götter zu diesen in ihr Reich aufgestiegen ist und nun als neuer Gott zwischen ihnen herrscht. Am weitest verbreitet ist aber die Meinung, dass er unter den vielen namenlosen Gefallenen ist. Die nach der Schlacht nicht mehr identifiziert werden konnten.

Im Jahr 33 n. ZR. ist der 57-jährige Thorlek Tomasson König von Falkor. In den Nachkriegswirren hat er die Herrschaft an sich gerissen. Er war oberster Befehlshaber der Streitkräfte während des Krieges und Ritter des Reiches. Da das Land ziemlich zerrüttet war, gab es keinerlei nennenswerte Widerstände.

### 2.1.3 Verwünschener Wald

Zufallsbegegnungen Kreaturen:

Monster	Anzahl	Wurf	Buch
Riesenspinnen	1W6	1-6	GM44
Riesenameisen	1W10	7-11	M9
Braunbär	1	12	M13
Riesenkäfer	1W4	13-14	M15
Insektenschwarm	1	15-16	M73
Hag	1	17	M83
Stoorworm	1	18	M88
Wölfe	2W6	19-20	M108

Es können in diesem Wald noch weitere unerklär-

liche Dinge oder Monster auftreten, wie zum Beispiel sprechende Bäume, fleischfressende Pflanzen, Zombiebären, usw. Einen ruhigen Fleck gibt es jedoch. Das ist die Elbenstadt Evendrill. Auch um Xandor's Burg ist es relativ ruhig, da sie nicht im eigentlichem Wald liegt, sondern auf einem Berg, der sich darüber erhebt.

#### 2.1.4 Königreich Sur

Das Königreich Sur ist von den Wüstenvölkern im Süden stark beeinflusst. Daher lauten die meisten Familiennamen der hier Ansässigen auf „el ...“. Früher war Sur von den nomadischen Wüstenvölkern besetzt, ist dann aber von östlichen Herrschern wieder zurückerobert worden. Was noch geblieben ist sind einige Bauwerke und Namen der früheren Herren von Sur.

Im Jahre 0 n. ZR. war Eklam el Olwar König von Sur.

Er war ein mächtiger Magier und grausamer Mann. Untertanen, die ihm nicht gehorchten wurden auf grausame Weise hingerichtet. Seine Frau war von überirdischer Schönheit.

An den Grenzen zu Kolsh, Sergolar (O) und Warlem (SO) kam es immer wieder zu Übergriffen. Söldner wurden gegen andere Reiche angeworben (Standartausrüstung: Wikingerrundschild, Breitschwert, Offener Helm, Beschlagenes Hemd (Alles dunkel gehalten)). Sur führte mit der Begründung, dass es beleidigt und gedemütigt wurde den Krieg. Außerdem hätte es früher im Osten und Westen mehr Gebiete gehabt.

12 Jahre nach dem großen Krieg wurde Offenbar, dass der König heimliche Verbindungen zu den Wolfingen hatte. Es kam zu Unruhen in der Bevölkerung. Diese führten zu einem Putsch von aufständischen Rittern und Baronen, die dann das Herrscherpaar im Jahre 13 n. ZR. stürzten und töteten. Das Volk hoffte auf bessere Zeiten. Der neue Herrscher (Rufus Karmann el Ademi), der nun 33 n. ZR. herrscht, ist aber ebenso kein dem Volk gewogener Herrscher. Er nutzte nur damals das Wissen um die Verbindung zum Wolfenreich um eine Rechtfertigung gegenüber den anderen Königreichen zum Sturz der Regierung zu haben. Die Grenzen sind mit dem Sturz geöffnet worden, werden aber streng kontrolliert.

Rufus Karmann el Ademi hat eine Tochter im heiratsfähigen Alter (16 Jahre). Dulcima Karmann el Ademi ist ein durchschnittlich gebautes und normal aussehendes Mädchen. Sie hat schwarze Haare. Dulcima soll im Jahr 33 n. ZR. mit dem Königssohn von Ramek verheiratet werden. Dieser

verschmäh die Braut. Es kommt deshalb zu einem sehr angespannten Verhältnis zwischen den Reichen.

Die Nordgrenze von Sur ist gegen die Löwenmenschen und die Orks abgesichert. Um ganz Sur zieht sich ein Limes. Ab 50 m vor dem Limes: 30 cm tiefe Löcher mit zugespitzten Pfählen die als Fußfallen dienen, danach kommt der zwei Meter tiefe Graben und der zwei Meter hohe Wall. Die Palisaden sind drei Meter hoch. Alle 500m ist ein Wachturm, alle 3km ein Tor.

An der Küstenlinie steht alle drei Kilometer ein Turm mit einer kleinen Besatzung und einem Katapult.

Einwohner: ca. 25 000 Menschen, ca. 3,5 Einwohner/km<sup>2</sup>

Gebiet zwischen Sur und dem verwunschenem Wald wird im Osten von Orks und im Westen von Löwenmenschen bewohnt.

#### 2.1.5 Königreich Ramek

Ramek gehört zu den östlichen Reichen. Da sehr viel in Ramek gespielt wird, ist Ramek nun ein ganzes Kapitel gewidmet worden.

#### 2.1.6 Sergolar

Hauptstadt: Falak

König: Ulgunar

Grenzgebiet Sur: Problemgrenze, Übergriffe

Sergolar führt zu den umliegenden Königreichen gute Beziehungen durch erfolgreiche Heiratspolitik. Das Königreich kann sich keinen weiteren Streit leisten, da es ein recht armes Königreich ist. Steuergelder werden für die Sicherung der Surgrenze und für Festbankette zu Ehren anderer Königreiche ausgegeben.

Um das Jahr 0 der neuen Zeitrechnung ist König Ulgunar Herrscher über Sergolar. Seine Tochter Marlist (16 Jahre) hat er mit Hargor, König von Ramek, verheiratet. König Ulgunar ist sehr viel auf Reisen, um die guten Beziehungen aufrecht zu erhalten. König Ulgunar ist 38 Jahre alt.

Im Jahre 33 n. ZR. ist König Ulgunar immer noch Herrscher von Sergolar. Mit seinen 71 Jahren ist er nur bedingt reisefähig. Die meiste Zeit residiert er in Falak.

In Sergolar kann so ziemlich jeder tun und lassen, was er will. Im Königreich besteht trotzdem

ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl. D.h. die Städte fühlen sich als wichtiger Teil Sergolars, da sie bei innenpolitischen Abstimmungen einen großen Stimmenanteil haben. Falak ist der Hauptsitz des Königs. Er hat die Exekutive und regelt außenpolitische Angelegenheiten.

In Sergolar gibt es einen unabhängigen obersten Gerichtshof, der aus Vertretern der Städte zusammengesetzt ist. Er bildet die Judikative. Er wird gewählt und besteht aus dem Großbürgertum. Um seine Objektivität zu erhalten, dürfen keine Adligen gewählt werden. Am obersten Gerichtshof werden die unabhängigen Richter Sergolars ausgebildet. Die Richter werden danach vom König bestätigt und eingesetzt. Erst von ihm bekommen sie die Erlaubnis zur Ausführung ihres Amtes. Wird ein Richter nach seiner Ausbildung (mindestens 5 Jahre) nicht bestätigt, kann er weiter in die Ausbildung gehen und auf das nächste Jahr hoffen. Pro Jahr werden nämlich nur einmal die neuen Richter bestimmt. Das geschieht in Folge des Bedarfs an Richtern.

Legislative hat ein Plenum aus Großbürgern und Adligen. Der König hat ein Vetorecht.

Jeder Sergolarer hat eine Stimme. Nichtmenschlichen müssen das Stimmrecht erst erwerben. Sergolarer ist man, wenn man nachweisbar seit einem Jahr in Sergolar lebt (Meldung bei entsprechendem Amt).

Nichtmenschliche Bevölkerung wird in Sergolar respektiert. Kobolde, Gnome, Zwerge, Elfen, Halblinge, u.a. sind in Sergolar wohnhaft. Sie werden aber etwas rechtlich benachteiligt.

Die Standardausrüstung für die Wache ist eine Schuppenrüstung mit offenem Helm (RS6) und eine Hellebarde.

Wappen und Fahne: Silberner Drache auf gelbem Grund

Wappen der Stadt Andermark: Eichenbaum

Sergolar zieht seinen „Reichtum“ vor allem aus dem Abbau seiner Wälder. Die im Norden des Königreiches wachsenden Eiseneichen haben die magischen Energien dieser verwunschenen Wälder aufgesogen. Neben den normalen Eigenschaften dieses Holzes (sehr hart, feuerhemmend, hohe magische Affinität (+10% bei Verzauberungen)) bringen einige der hier geschlagenen Eiseneichen zusätzliche Mutationen hervor (z.B. feuerfest, natürlicher Magiepunktespeicher, Zauberverstärker). Besonders das Kernholz dieser Stämme ist gefragt und wird häufig zu Magierstäben verarbeitet. Ein einfacher Stab kostet 2000p (Kampfstab, 1W8, ST9/GE9, BEL 1.5, RS 20, SR1). Allgemein können Gegenstände aus

Eiseneiche über folgende Faktoren umgerechnet werden: Wert x 100; RS x 2,5, BEL x 1, Zauberausgang pro BEL x 1%. Eiseneiche hat eine dunkle graubraune Farbe.

### 2.1.7 Freies Land Challowar

Die Challowarer sind ein Reitervolk (zu vergleichen mit Rohan und Hunnen). Challowar selbst besteht hauptsächlich aus Graslandschaft. Die Challowarer sind Jäger und Sammler. Nur im Zentralbergland wird etwas angebaut. Im Zentralbergland von Kona befinden sich auch die wenigen festen Siedlungen der Challowarer. Dort ist der Herrscherhof und die Hauptstadt angesiedelt, diese ist aber nur während der Wintermonate (11. - 2.) voll bewohnt. Während der übrigen Zeit ziehen die Challowarer in der großen mittleren Steppe umher. Sie züchten die besten Pferde. Das Merdan ist ein Pferd, das schneller, ausdauernder und intelligenter ist (min. +10% auf Reiten) als jedes andere Pferd. Von ihm gibt es nur wenige Exemplare. Ein Challowarer würde es auch nie einen Nichtchallowarer vermachen.

Früher „kaufte“ der Herrscher Schandor Starlon von Challowar von Durchreisenden Bücher ein und besorgte sie auf alle mögliche Weisen. Schandor's Treiben sprach sich herum und ist überall bekannt. Nichtsdestotrotz war die Bücherei von Kona eine der besten überhaupt. Dies konnte Schandor so lange betreiben, bis er sich einen mächtigen Magier zum Feind machte, der in seinem Zorn dann Schandor tötete und dabei große Teile der Bücherei vernichtete.

Nach Schandor's Tod 318 ä. ZR. wurde Ferlor Starlon, der Sohn Schandor's, König von Challowar. Er war stämmig und kräftig. Seine grauen Haare waren hüftlang und sein Bart reichte ihm bis zur Brust. Er verstarb mit 63 Jahren im Jahr 18 n. ZR. Sein ältester Sohn Anvil Starlon übernahm mit 42 Jahren die Herrschaft. Mit 57 Jahren ist er nun im Jahre 33 n. ZR. immer noch im Amt. Anvil begann wieder damit, die Bücherei Schandor's aufzubauen. Er verläßt sich dabei aber ausschließlich auf legale Quellen. Somit ist das Hüggelland von Kona wieder zu einem Anlaufpunkt für all diejenigen geworden, die Wissen suchen. Anvil ist sein Alter nicht anzusehen. Er sieht eher aus wie 35, nur die vielen hellgrauen Strähnen in seinem schwarzen schulterlangem Haar lassen den Schluss zu, dass er doch etwas älter sein könnte. Anvil ist normal gebaut, also für einen Challowarer eher schwächling. Die ausgeprägten O-Beine deuten aber auf viele Zeit im Sattel hin.

Als Krone tragen die Challowarer Könige einen Sil-

berreif.

**Challowarer:** stämmig; breitschultrig; untersetzt; bis zu 1,70m groß; meist schwarzes oder dunkelbraunes Haar; O-Beine; lederne, sonnengebräunte Haut; Reiten (40); Größe 2W6+5.

Untergruppen ziehen in Sippen von bis zu 50 Leuten umher.

**Kultur:** Barbarisch; Ausnahme Kona: Zivilisiert

**Pflanzen:** *Merdangras:* Normal aussehendes Gras mit blauen Blütenstand. Es wird mit Wein aufgekocht und dann lässt man es aussülzen. Es wird ein reiner Weißwein verwendet. Die Sülze wird in die Augen gerieben und verbessert die Wahrnehmung mit den Augen um 4W10 für einen Tag.

In Challowar anzutreffende Kreaturen und Pflanzen: Riesennameisen; Basilisk; Riesenkäfer; Centauer; Wildhunde(Hyänen); Griffin; Wildpferde; Satyr; Wurm und Wyvern; Tusker; Besondere: Trichterwurm; Schneidgras

### 2.1.8 Jodona und Zyrus

Auf diesen Inseln vulkanischen Ursprungs leben einige Primitive, die mit den Pikten gleichzusetzen wären. Sie leben in kleinen Dörfern, bleiben sich meistens vom Leib und wollen nichts voneinander wissen. Wird einer umgebracht, so erfordert das Blutrache. Fremden gegenüber sind sie sehr zurückhaltend. Sie sprechen eine eigene Sprache, die nur sehr entfernt an das Östliche angelehnt ist.

### 2.1.9 Gnomenwaldbevölkerung

Wie der Name schon sagt ist er von Gnomen bevölkert. Auch Enten sind im Wald zu finden. Vermehrt in Küstennähe.

Zufallsbegegnungen Kreaturen:

Kreatur	Anzahl	Wurf
Riesennameisen	1W10	1-2
Bär	1	3
Riesenkäfer	1W6	4-5
Centauer	1W4	6
Gnom	1W8	7-11
Hirsch	1W4	12-13
Ente (Duck)	1W6	14-15
Pferde	3W10	16-17
Mensch	1W6	18
Insektenschwarm	1	19
Wölfe	5W4	20

Die hier aufgeführten Begegnungen sind die außergewöhnlichen oder gefährlichen. Für sie wird

erst gewürfelt, ob so eine Begegnung überhaupt stattfindet. Pro Tag und pro Nacht wird einmal gewürfelt. Zu einer Begegnung kommt es mit 35%. Würfelt man keine Begegnung, so bedeutet das nicht unbedingt, dass einem nichts über den Weg läuft. Es kann auch zu Begegnungen mit anderen Waldtieren kommen. Z.B. Hase, Specht, etc. In der Nähe der Küste trifft man mehr Enten, trifft man sie tiefer im Wald, so haben sie sich entweder verlaufen, oder sind auf Reise. Sind sie auf Reise, dann meistens in Gruppen von drei oder mehr. Trifft man auf Gnome, so befindet sich mit 60% Wahrscheinlichkeit ein Dorf in der Nähe.

## 2.2 Das westliche Imperium

Das westliche Imperium wird von einer Metropole aus gesteuert, in der der Imperator sitzt. Es besteht aus kleineren Königreichen die jeweils von einem König regiert werden. Diese Herrscher sind meist um die Gunst des Imperators bemüht und verbringen so viel Zeit auf den festlichen Anlässen in der Metropole. Intrigen und Bestechungen sind hier an der Tagesordnung. Durch diese inneren Reibereien, hat das westliche Imperium wenig Interesse an der Aussenwelt. Zudem ist man dort sowieso der Auffassung, dass man die beste Form des Herrschens gewählt hat. Im Imperium ist alles besser, ausserhalb sind die zwar zivilisierten Länder, die aber nie die Klasse des Imperiums haben.

## 2.3 Das Wolfenreich

Über das Wolfenreich ist in der westlichen Welt sehr wenig bekannt.

## 2.4 Kleine Sprachenvergleichstabelle

Östlich kann man mit unserem Deutsch vergleichen. Das Westliche ist eine dem Französischen ähnliche Sprache. Um einen Eindruck in verschiedene Sprachen zu bekommen, sind hier die verschiedenen Ausdrücke für je einen Begriff in den verschiedenen Sprachen zusammengetragen.

<i>Östlich</i>	<i>Orkisch</i>	<i>Wolfisch</i>	<i>Enten</i>
Stadt	Rrkn	Navo	Quk'k
Dorf	Rrkn krsh	Navu	Quk'k'k
Berg	Krschman	Tasch	gr'r
Wald	Zrk blur	Mischen	k'k'gr
klein	krsh	ivu	k'k
Wasser	Harsch	Togu	Quk'Quk
gehen	karck	vogen	Quk'i
Ich	Rr	Mi	i'i
Du	kasch	Nog	u'u
töten	krck	nasch	k'k'Quk'Quk'Quk

zu Enten: i = ein helles, hohes i; Quk ein DD-Quack, also Sonderlaut; u = hu

## 3 Das Königreich Ramek

### 3.1 Das Land

**Name:** Königreich Ramek, Rameker, ramekisch

**Hauptstadt:** Tarmin Gu

**Rasse:** Vorwiegend Menschen, aber auch Elfen, Elben, Zwerge, Gnome, Orks

**Attribute:** -

**Natürliche Fähigkeiten:** -

**Fertigkeiten:** -

**Kulturstufe: (P/N/B/Z)** Barbarisch bis Zivilisiert

**Kleidung/Rüstung:** Die Kleidung und Ausrüstung in Ramek ist vergleichbar mit der Spätgotik (1450-1500) bei uns. Ritter in strahlenden, geschobenden Plattenrüstungen. Feuerwaffen sind aber noch nicht bekannt. Eisen hält seinen Einzug.

**Wache:** Hellebarde, Brustplatte, Helm (Eisenhut); bessere Wache hat noch langes Kettenhemd und einen Schaller als Helm.

**Waffen/Taktik:** Wache siehe oben.

**Soziale Strukturen/Regierung:** König: Raffael von Ramek

**Architektur/Wohnungen:** Fachwerkbauten

**Ernährung:** Getreidebrei, Fleisch, Käse. Haferschleim ist sehr beliebt und wird zu jedem Frühstück gereicht. Regional verschieden sind die Zutaten zum Haferschleim (Honig, Marmelade, Zimt und Zucker).

**Schmuck:** -

**Haustiere:** Hund und Katzen

**Handel/Währung:** -

**Fortbewegung:** -

**Gesetze/Recht:**

Sklavenhaltung erlaubt: v.a. Nordschildorks

Durch das **Todesurteil** wird ein Verurteilter zum Vogelfreien. Zu Tode Verurteilte können durch Heirat vor dem Henker bewahrt werden. Derjenige, der den Vogelfreien heiratet, ist dann für dessen Taten genauso verantwortlich. Bei erneuter Verfehlung des Vogelfreien oder Todesurteil für denjenigen, der den Vogelfreien geheiratet hat, werden beide hingerichtet.

Mit der Geburt in Ramek wird eine **Personenurkunde** vom Landlord ausgestellt, die den Neugeborenen als Bürger von Ramek ausweist. Die Urkunde wird beim Landlord verwahrt. Dieser

schreibt sich auch auf die Urkunde und belegt damit, dass er die betreffende Person kennt und dass diese ihre Abgaben an den Landlord und somit dem König entrichtet. Ist die Person ein Freier, so kann sie die Urkunde einfordern. Der Landlord beendet dann mit einer Notiz das Abhängigkeitsverhältnis und die Person kann mit der Urkunde in einen anderen Landstrich ziehen um sich dort wieder niederzulassen. Dort muss sie die Urkunde an den örtlichen Landlord geben, der sie aufnehmen kann (wenn er will). Eine weitere Möglichkeit Bürger von Ramek zu werden, ist die „Jahr-und-Tag“-Regelung. Die Person muss dazu einen Landlord finden, der sie in seine Gemeinschaft aufnimmt. Ist die Person dann unter diesem Landlord ein Jahr und einen Tag gewesen, hat ihre Abgaben gezahlt und ist sonst nicht kriminell aufgefallen, darf der Landlord eine Personenurkunde für die Person ausstellen.

**Ritter- und Adelstitel:** Nur Personen mit einer Personenurkunde von Ramek können den Ritter- oder Adelstitel verliehen bekommen.

„Wer hat, der hat“ - Prinzip

Selbstverschuldete Leibeigenschaft

**Kleidergesetz** (diese Farben dürfen verwendet werden):

Untere	Braun, Grau, Schwarz, Weiß, dunkles/gedecktes Blau und Grün
Großbürgertum	Blau, Gelb
Ritter	Grün
Adel und Klerus	Rot
Hochadel	Purpur

**Sprache:** Östlich

**Abstammung/Verwandte Kulturen:** -

**Beziehungen zu anderen Kulturen:** Problemgrenze Norden, Konflikt mit Sur wegen Raffaels Haltung.

**Wappen/Symbole:** Stehender Löwe auf grünem Grund.

**Wissenschaft:** -

**Religion:** Alle drei Hauptreligionen

**Magie:** Göttlich und Zauberei, in ländlichen Gegenden Animismus in Form von Druiden.

**Geschichte:** Der Norden stellt immer noch eine Problemgrenze dar. Seit hundert Jahren kommt es immer wieder zu Übergriffen von Nordschildorks und Wolfen. Zwischen Fort Senn und Fort Kurn führt der Thorfinnpass in das Nordschild hinein.

Fort Crunlet gehörte einmal zu Ramek, wurde aber in der Vorbereitung zum großen Krieg von Wofflingen besetzt. Bis jetzt ist Fort Crunlet nicht wieder zurückerobert worden.

Um das Jahr 0 der neuen Zeitrechnung ist Hargor der absolutistische Herrscher in Ramek. Er wird von Marlist (Tochter des Ulgunar, König von Sergolar) beraten. Daraus folgte eine gutmütige Haltung in innenpolitischen Angelegenheiten, ansonsten Prunk und Protz.

Im Jahr 33 der neuen Zeitrechnung ist Raffael, Sohn des Hargor, neuer Herrscher. Er ist jetzt 23 Jahre und hat sich immer noch nicht für eine Frau entschieden, was seinen Eltern große Sorgen bereitet. Beide, Hargor und Marlist, leben noch im Palast, haben sich aber vom täglichen Geschäft zurückgezogen. Marlist versucht Raffael nach Sur zu verheiraten, ihren Traditionen entsprechend. Raffael ist aber ein rechter Dickschädel und will nur aus Liebe heiraten, was ihm das Unverständnis seiner Eltern einbringt. Raffael ist ein sehr hübscher, junger Mann mit gold-gelben lockigen Haaren, die bis auf die Schultern reichen.

Raffael flüchtet aus der Burg, als ihn seine Mutter mit der Tochter des Herrschers von Sur verheiraten will und geht auf Abenteuerfahrt. Während dieser Zeit lernt er Silvia kennen, die er dann auch an den Hof mit zurückbringt und seinen Eltern als seine Gemahlin vorstellt. Die Hochzeitsvorbereitungen beginnen und ein Konflikt mit dem Königreich Sur bahnt sich an.

### 3.2 Die Hauptstadt Tarmin Gu

Die Hauptstadt Tarmin Gu ist auf sieben Hügeln erbaut. Der größte dieser Hügel befindet sich direkt über dem Hafen von Tarmin Gu. Auf ihm steht der Königspalast und das Viertel der Reichen. Die Stadt ist geprägt von den Türmen der Magier und den Geschlechtertürmen der reichen Händler. In dieser Metropole findet jeder was das Herz begehrt.

**Bericht von Gevies Heffner (Händler):** *Mein Wagen rumpelt über die letzte Anhöhe vor Tarmin Gu. Von Sorglam kommend nehme ich immer kurz vor Tarmin Gu ein Wirtshaus. Hier sind die Preise noch human und ich komme ausgeruht am nächsten Vormittag bei meinen Handelspartnern in Tarmin Gu an. Außerdem genieße ich den Anblick, der sich mir in so früh bietet. Als erstes taucht der Palastberg über der Anhöhe auf. Am morgen ist er von links durch die aufgehende Sonne beleuchtet. Die weißen Gebäude des Palastberges reflektieren das farbige Licht der Morgensonne, während*

*dahinter das dunkelblaue, ruhige Meer glitzert. Je näher ich Tarmin Gu komme, desto mehr sehe ich vom Palasthügel und der Oberstadt. Ab dem Mauerring, der die gesamte Oberstadt umzieht, wirkt die Stadt etwas trister und blasser aber auch bunter. Nun sind auch die restlichen sechs Hügel, auf denen die Stadt erbaut wurde erkennbar. Im Vergleich zum Palastberg, wirken sie wie kleine Maulwurfshügel. Deutlich zu sehen sind auf den äußersten Hügeln im Norden, Osten und Süden die Kathedralen der drei Hauptgötter. Beeindruckend sind auch die vielen eckigen Geschlechtertürme des Großbürgertums und die runden Magiertürme, die sich über den Dunst der Stadt erheben. In der riesigen Hafenanlage am Fuße des Palastberges sind unzählige Schiffe zu sehen die im Licht der frühen Sonne sanft auf dem Meer schaukeln. Nun da ich die Kuppe der Anhöhe überwunden habe, liegt die ganze Ebene von Tarmin Gu vor mir. Wie lange Finger erstreckt sich die Stadt nach allen Seiten. In den äußeren Bereichen hausen die Armen. Auch Nomadenzelte sind hier aufgebaut von Sippen, die sich für längere Zeit hier ansiedeln. Im Winter nehmen die Zeltstädte in den Ausläufern der Stadt zu. Sie sehen dann aus, als würden sie eigenständige Städte am Rand der Großstadt sein. Mein Wagen sucht sich einen Weg ins Tal und die erste Bruchbude zieht an mir vorbei. Ich hasse diesen äußersten Ring der Stadt, diese rechtliche Grenzzone. In den Vorstädten muss ich genau auf meine Waren aufpassen, dass nicht der eine oder andre Gegenstand noch Füße bekommt. Endlich habe ich die Vorstadt hinter mir und stehe vor dem ersten Stadttor. Soldaten von Ramek durchsuchen oberflächlich meine Waren und lassen mich passieren. An der Chilger-Kathedrale vorbei führt mein Weg weiter in die Stadt und näher an meine Vertragspartner. Wenn ich meine Verkäufe abgeschlossen habe werde ich mich in die Kathedrale meiner Gottheit Solgor im Süden aufmachen, bevor ich mir eine Bleibe für heute suche.*

**Der Dom des Artor:** Der Dom ist wie die Heiligtümer der beiden anderen Götter eine gotische Kathedrale. Die Kathedrale liegt im Westen von Tarmin Gu. Sie verfügt über das größte Rundfenster der Stadt. Das Rundfenster zeigt das Rundsymboldes Artor. Die riesigen Streben des Fensters sind aus Stein, während die Fenster zwischen den Streben durch Blei gehalten werden. Das Licht in der Kathedrale wirkt als befände man sich in einer Eislandschaft.

Herr der Wache im Königspalast in Tarmin Gu ist der Oberster Offizier Fritz Schlachterer.

**Botenstation:** Schild das einen Reiter mit Horn zeigt ziert das einfache Fachwerkhaus. Drinnen

sitzt ein dicker Mann (Name: **Kai Han**) mit mit dicker Brille hinter einem Schreibtisch und vermittelt Botengänge in und um Ramek. Für Aufpreis bringt er auch Nachrichten in benachbarte Königreiche oder noch weiter.

### 3.2.1 Einkaufen in Tarmin Gu

Wenn man **Verzauberungen** sucht, sind die Magier der Türme bereit diese zu verkaufen. Jeder Magier sieben großen Magier hat sein Spezialgebiet. Man kann 24 Manipulationspunkte auf Schadensverstärkung, Schadensresistenz, Geisterresistenz, Zauberresistenz und Zauberlicht erwerben. Für 20 Manipulationspunkte bekommt man Lebenshaut und Fliegen. Alle anderen Zauber sind für 18 Manipulationspunkte möglich.

Einer der Magier verkauft die „**Schlafdecke der nächtlichen Heilung**“. Es ist eine Decke, die eine Magiepunktematrix mit 10 MP trägt (3000p) und einen „Behandeln von Wunden“ Intensität 2, Wirkungsdauer 6 (10h) (10500p), der mit einer Bedingung gekoppelt ist, die den Spruch in der benötigten Stärke (z.B. IN2 bei Blutungen, WI6 bei 6 verlorene LP) auslöst, sobald sich jemand Verletzet unter die Decke legt Magiepunktkombinationsbedingung (nimmt MP aus Matrix), Zauberkombinationsbedingung um Hinlegen mit Zauber und dessen 100%iger Ausführung zu kombinieren => 3000p)

Kosten der Decke: 16500p

**Rüstungen:** Maßanfertigungen von Rüstungen: BL -10%, Preis x5, Dauer der Anfertigung: 1 Tag pro Trefferzone (3 Tage pro Trefferzone, wenn die Rüstung vorwiegend aus Metall besteht).

**Waffen und Munition** sind in jeglicher Qualität zu finden.

In Tarmin Gu ist die **Waffenkombination Rapier-Fechtdolch** sehr beliebt. Es gibt einen Laden der speziell auf diese Waffen ausgerichtet ist. Sein Betreiber ist Ekkehard Nueßmesser.

Sein derzeitiges Schmuckstück ist ein Lean-Rapier: Ein Rapier aus magisch getemperten Lean dessen Klinge verzaubert wurde und einen 10 MA Manageist hält (Bedingung: Nur der Träger des Rapiers kann dem Manageist befehlen) => 3450p. Auf Befehl kann die Klinge in einem bläulichen Licht erleuchten, dass im Umkreis von 2m das Lesen erlaubt (Int 2 Zauberlicht, 2 Pkt. Verzauberung, Magiepunktkombinationsbedingung (nimmt MP des Manageistes), Zauberkombinationsbedingung um Befehl mit Zauber und dessen 100%iger Ausführung zu kombinieren => 4500p Verzauberung). Der Manageist kann zu-

dem die Seele der Klinge rauchig erscheinen lassen, so dass sich der Träger entscheiden kann, ob er mit einer vollkommen durchsichtigen Waffe kämpft (Träger -5% AT und PA, Gegner -15% PA) oder mit einer milchglasähnlichen Waffe (Träger normale Chance, Gegner -5% PA). Auf diese Boni kommen natürlich noch die Zuschläge durch die hervorragend ausbalancierte Waffe (AT +5%, PA +5%) (+800% Preis) und hervorragende Schneide (SCH+3, +400% Preis).

Waffe kostet also:

52000p Waffe (100x20(Lean)x13(Qualität)) + 3450p Manageist + 4500p Verzauberung + 50p Rundungsaufschlag = 60.000p Die Waffe ist natürlich noch mit einem Schadensverstärken und Schadensresistenz von Intensität 9 für ein Jahr belegt, was aber nicht extra berechnet wird, sondern zum Service gehört. Der Schadensresistenz liegt nur auf dem Rapier um das Rapier vor Schaden zu schützen!

Werte der Waffe:

Lean-Rapier 1W6+13 (Impale: 3W6+21), BL 1.0, RS 12

in glasigem Zustand +0 AT/PA, Gegner -15 PA

in rauchigem Zustand +5 AT/PA, Gegner -5 PA

**Eogil** ist Rüstungshändler, der schöne **Rüstungen der Elfen** verkauft.

**Sklassen:** Einfacher Arbeiter 2400p, Geselle 3500p, Vorarbeiter 5000p.

**Nutten:** Edeldamen bezahlt man in Geschmeide (1.500p / Nacht und aufwärts). Man muss dann aber auch entsprechend gekleidet und in der Welt der Großen bekannt sein. Vornehme Kleidung ca. 500p.

Wenn Edelbordelle besucht werden sollen, dann sollte die Kleidung sauber sein, oder man sollte genügend Geld dabei haben. Für eine Nacht mit der besten Dame des Hauses werden 100p veranschlagt.

**Erafahr Winowill** ist ein Elfenhändler für **Behälter und Geschirr** aller Art.

**Nimloth Tórvrog** ist eine **Hochelfenschmuckhändlerin** in Tarmin Gu. Meist trägt sie mehrere weiße und hellblaue Gewänder aus leichten fließenden Stoffen übereinander. Ihre Figur ist dadurch nicht eindeutig zu erkennen. Nimloth ist äußerst hübsche Frau (AU22).

### 3.2.2 Wirtshäuser in Tarmin Gu

Der „stinkende Fisch“ ist eine Low-Level-Abenteurerkneipe. Ihr Eigentümer ist **Frederick Gottseigeert**. Die Abenteurerkneipe „Schwert

---

und Degen“ (High-Level-Abenteurerkneipe, Preise wie sehr gutes Wirtshaus) hat schwarzes Brett, an dem ein Aushang 10p/Woche kostet.

## 4 Götter und Kulte

### 4.1 Geschichte der Götter

Im Jahre 0 ä. ZR. gab es den letzten großen Krieg zwischen den Mächten der Dunkelheit und denen des Lichts. In diesem Krieg vernichteten sich die großen Sechs selbst und verbannten sich damit von der Welt.

Da alle anderen Götter nur Aspekte dieser sind und von ihnen abhängig, konnten auch sie nicht ihre Magie auf dieser Welt wirken. Damit ist nur die göttliche Magie, nicht aber die Geistermagie gemeint. Die Geisterebene ist von der Ebene der Götter leichter zu erreichen, so dass die Götter immer noch fähig waren die Geister ihres Kultes zu befehlen. Die Menschen, die den Kampf der Großen sahen und ihren Tod mitbekamen, glaubten diese Götter für immer verloren und verehrten sie nicht mehr. Ihre Rituale und Gebete gingen verloren. Die Götter gerieten in Vergessenheit.

Niemand war somit in der Lage die Alten zurückzubringen, bis sie selbst wieder genug Kräfte gesammelt hatten, um etwas von ihrer Magie auf ein paar Auserwählte zu übertragen, die ihnen helfen sollen auf die Götterebene zurückzukehren, um dort die Verbindung wieder aufzubauen, die einen freien Magiefluss ermöglicht. Dazu soll es im Jahr 333 ä. ZR. einen nächsten großen Kampf geben, der den im Jahr 0 ä. ZR. widerspiegelt. Durch die Aufgabe ihres eigenen irdischen Lebens holten die Hohepriester ihren Gott wieder aus der Verbannung zurück. Sie selbst wurden zu den Helden der Götter und wohnen für immer mit ihnen auf der Götterebene. Sie wurden zu deren Gesandten, die in die Welt geschickt werden, wenn diese im Argen liegt. So kommen die Götter nicht mehr in Gefahr sich Selbst zu verbannen. Als die Helden in diesem großen Kampf starben, wurden die Kräfte frei, die der Gott brauchte um überzuwechseln. Mit dem Kommen der Großen ist ihre Magie wieder wirksam.

Ein Gott ist nur so stark wie seine Glaubensgemeinschaft. Hat er keine Glaubensgemeinschaft, keine Verehrer, so wird seine spezielle Magie nie wirksam werden. Hat er aber auch nur einen Anhänger, so kann er durch seinen Glauben an ihn, die Verbindung zwischen ihnen halten um ihn seine göttliche Magie zuteil werden zu lassen.

Nachdem alle sechs Helden im großen Krieg starben, öffnete sich mit einem mächtigen Knall die Erde, Vulkane stiegen empor, Geysire sleuderten Wasser in große Höhe, die Sonne brannte heiß, Flammenzungen, Hagel und Schnee regnete her-

ab. Dann erschienen sechs Kokons, die mit magischen Symbolen bedeckt waren. Eine unnatürliche Stille trat ein. Auf einmal war ein leises Knistern und Krachen von den Kokons zu hören. Nach und nach zerbröckelten die 10m großen Kokons und sandten Lichtstrahlen nach draußen. Als die Kokons ganz zerfallen waren, schwebten die Götter über den Köpfen der Menschen.

**Chilgor:** Ein hagerer Mensch aus Erde mit einer langen, mit Edelsteinen besetzten Kutte. Ein eisernes Rundsymbold hängt ihm auf der Brust. Er streckt seine Hand aus und erweckt drei Leute wieder zum Leben.

**Artor:** Ein vom Wind umwehter starker Barbar, mit einem mächtigen Zweihänder und einer mächtigen Axt. Ein Blitz geht von seinem Finger aus und zerschlägt einen großen Felsblock.

**Solgor:** Ein Elbenwaldläufer mit Bogen. Er greift in seine Tasche und nimmt ein Samenkorn heraus. Dieses lässt er auf den Boden fallen und im nächsten Augenblick steht dort ein mächtiger Malornbaum.

**Sotor:** Ein Wolfling in schwarzer Vollrüstung. Er macht eine Würgehand und fünf Leute werden in Untote verwandelt. Vampir, Mumie, Ghul, Schreckgespenst.

**Amon:** Humanoider in kupferrotem Waffenrock mit einem Drachenhelm. In der linken hat er eine Handarmbrust in der rechten einen schweren Streithammer. Er feuert einen Bolzen ab, der in der Luft noch zu einem Flammenbolzen wird, dann einschlägt und sich in einen Drachen verwandelt.

**Kar-solth:** Ein Echsenmensch der von Insekten Schwärmen umkreist wird und unter dessen Füße sich Gorps bewegen. Mit einer Handbewegung schickt er diese Wesen in die Welt.

Nachdem jeder Gott seinen Auftritt hatte, wurden sie immer transparenter, bis sie ganz verschwunden waren. Die Heere, die zu diesem Zeitpunkt recht zerschlagen waren, zogen sich zurück. Die Wolfen standen noch immer tief im Feindesland, wurden aber in den folgenden Monaten wieder zurückgetrieben.

### 4.2 Die Kulte im Einzelnen

Im folgenden sollen die einzelnen Kulte vorgestellt werden. Die sechs Hauptgötter bilden zwei Triumvirate die als oberste Götter je einem Phanttheon vorstehen. Warum gerade diese Götter das Triumvirat bilden weiß keiner. Bekannt ist, dass ohne diese Götter auch die anderen Götter in der westlichen Welt keine Macht haben. Sie werden deshalb

auch als die großen Alten bezeichnet. Die beiden Phantheons stehen im ständigen Krieg gegeneinander und versuchen die westliche Welt in die eine oder andere Richtung zu ziehen.

#### 4.2.1 Chilger

Chilger wird gerne als ein hagerer Mensch mit einer langen, edelsteinbesetzten Kutte dargestellt. Das eiserne Rundschild hängt ihm auf der Brust. Er wird meist mit langen Haaren und langem Bart dargestellt. Die Zwerge stellen ihn als Zwerg in Kettenhemd mit einer großen doppelköpfigen Axt dar.

Die Initiierung zum Chilgerkult erfolgt an Chilgers heiligem Tag (1.10.). Zu Beginn der Initiierung ertönen drei mal Fanfaren in Anlehnung an die heilige Zahl Chilgers. Es folgt eine Messe in der dann auch die zu Initiierenden vorgestellt werden. Die zu Initiierenden treten dann dabei vor die versammelte Gemeinde. Danach wenden sie sich um zum Altar und vom durchführenden Priester wird jedem von ihnen Erde aufs Haupt gelegt. Die betroffenen Personen werden mit hellbraunem, bernsteinfarbenem Leuchten umgeben. Das ist die nach aussen sichtbare Wirkung, wenn die Personen die Verbindung mit Chilger herstellen (=Manaopfer). Das Leuchten ist von ihnen selbst nicht nachvollziehbar, sie spüren nur die Verbindung und Nähe zu ihrem Gott. Danach geht die Zeremonie in ein rauschedes Volksfest über. Den neuen Initiierten werden dabei von ihren Freunden Geschenke überreicht.

Anhänger des Chilgerkults bevorzugen hackende und zertrümmernde Waffen, die das Graben in der Erde symbolisieren sollen. Gerne wird zu Äxten und Kriegshämmern gegriffen. Als Rüstungen sind bewegliche Kleidungsähnliche Rüstungen bevorzugt, denen aber angesehen wird aus welchem Metall sie gearbeitet wurden. Besonders beliebt sind deshalb Kettenhemden. Danach Ring- und Schuppenrüstungen.



Farbe: braun  
 Tier: Maulwurf  
 Pflanze: -  
 Gelände: Höhlen, bergiges Gelände, Hochgebirge  
 Metall: Eisen  
 Zahl: 3  
 Gestein: Rauchkristall, Korund

Gott der Fruchtbarkeit, Heiler, Wahrheit und der Zwerge.

Fähigkeiten: Erste Hilfe, Mineralkunde, Handwerk (Metall oder Stein), Rassenkunde.

Göttliche Magie: Gliederregeneration, Heilen des Körpers, Regeneration von (Eigenschaft), Absorption, Erntesege, Schild.

Animismus: Heilen, Zweites Gesicht, Stärke, Schimmern, Ausdauer, Stumpfklinge.

#### 4.2.2 Solgor

Solgor wird gerne als Waldläufer mit Bogen dargestellt.

Als Waffen bevorzugen seine Anhänger vor allem Stichwaffen und Bögen. Generell werden Waffen bevorzugt, die zur Jagd verwendet werden können. Rüstungen eines Solgor-Anhängers sind meist sehr beweglich, sehr leise und aus natürlichen, nachwachsenden Werkstoffen gearbeitet. Bevorzugt werden deshalb Rüstungen aus Leder und Holz.



Farbe: gelb / grün  
 Tier: Hirsch, Einhorn  
 Pflanze: Mallornbaum  
 Gelände: lichter Wald  
 Metall: Gold  
 Zahl: 1  
 Gestein: Topas

Gott der Natur, Druiden, Elfen, Waldläufer, Wald, Sonne, Licht.

Fähigkeiten: Fernwaffe, Spuren suchen, Pflanzenkunde, Tierkunde.

Göttliche Magie: Treffsicherheit, Aufklaren, Wiedererwecken, Sonnenspeer, Bewölken.

Animismus: Fernsicht, Licht, Lichtwand, Scharfschuß, Ausdauer, Verlangsamern.

#### 4.2.3 Artor

Artor wird als ein vom Wind umwehter starker Barbar, mit einem mächtigen Zweihänder und einer mächtigen Axt dargestellt.

Seine Anhänger bevorzugen schneidende, scharfe Waffen, die den eisigen Wind Artors symbolisieren. Im Metall legt man sich in den Waffen nicht

fest. Je besser die Waffe, desto besser für Artor. Rüstungen sollten aus Metall mit weißlichem Glanz gearbeitet sein. Also wird als Metall für Rüstungen vor allem Stahl, Silber, Mithril, Quecksilber, Eldril, weisses Eog oder War (Armins Kampagne) bevorzugt. Von der Art der Rüstung werden fein gearbeitete Plattenrüstungen bevorzugt, die den kämpferischen Aspekt Artors und seine Stärke betonen und an die Rüstung seines Helden Sordan (Rüstung aus Quecksilber) erinnern. Kann man sich keine Plattenrüstung leisten, wird auf möglichst viel Schutzwirkung der Rüstung wert gelegt.



Farbe: blau / weiß  
 Tier: Adler  
 Pflanze: Flechten  
 Gelände: Gletscher, Gebirge, Wasser  
 Metall: Silber, Mithril, Quecksilber  
 Zahl: 8  
 Gestein: Bergkristall

Gott der Wind, Kälte, Eis, Wasser, Luft, Ewigkeit, Riesen, Kämpfer, Seefahrer, See.

Fähigkeiten: Schwimmen, Primäre Waffen AT, Primäre Waffen PA, Springen.

Göttliche Magie: Atmen, Blitz, Donnerkeil, Berserker, Treiben.

Animismus: Scharfklinge, Demoralisieren, Schutz, Beweglichkeit, Stärke, Verletzen.

#### Sordan's Jünger:

Sordan ist der Kämpfer des Artor. Er ist der Beschützer seines Heiligtums. Seine Anhänger tragen Anderthalbhänder, versilberte Rüstungen und Wikingerschilder. Priester leisten sich meist Stahl-Anderthalbhänder, wenn sie die Möglichkeit bekommen auch Mithril, Lean oder Eog.

Spezielle Sprüche: Bastardtrance 1P, Große Parade 3P, Slash 1P.

#### 4.2.4 Sotor



Farbe: schwarz  
 Tier: Wolf  
 Pflanze: -  
 Gelände: -  
 Metall: schwarzes Mithril  
 Zahl: 5  
 Gestein: Kohle, Basalt

Gott der Dunkelheit, Nacht, Furcht, Todes, Horrors, Assasinen.

Fähigkeiten: Verstecken, Schleichen, Fingerfertigkeit, Ausweichen.

Göttliche Magie: Furcht, Absorption, Befehlen von (Gespenstern, Schreckgespenst, Mumie, Ghoul), Erschaffen von Gespenstern, Mentaler Schlag.

Animismus: Dunkelwand, Zweites Gesicht, Demoralisieren, Stille.

#### 4.2.5 Amon



Farbe: rot  
 Tier: Fledermaus, blutsaugende  
 Pflanze: fleischfressende Pflanzen  
 Gelände: Vulkan  
 Metall: Kupfer  
 Zahl: 4  
 Gestein: Granit, Rubin

Gott der Hitze, Feuer, Verdammnis, Drachen, Kampf, Blut.

Fähigkeiten: Primäre Waffen AT, Primäre Waffen PA, Fernwaffe AT, Klettern.

Göttliche Magie: Berserker, Wahnsinn, Wahrhaftige (Waffe), Treffsicherheit, Schild.

Animismus: Scharfklinge, Ausdauer, Löschen, Feuerpfeil, Feuerklinge, Anzünden, Scharfschuß.

#### 4.2.6 Kar-solth



Farbe: violett  
 Tier: Echsen, Insekten  
 Pflanze: Sumpfschilf, Schmarotzer  
 Gelände: Sumpf, Tropenwälder  
 Metall: -  
 Zahl: 6  
 Gestein: -

Gott der Echsen, Insekten, Sumpfes, Tiefe, kriechenden Horrors, Illusion.

Fähigkeiten: Boot (oder Reiten), Schwimmen (oder Fliegen), Mechanik, Pflanzenkunde.

Göttliche Magie: Illusion (...), Reflexion.

Animismus: Verwirren, Demoralisieren, Spüren von Feinden, Kleben, Verlangsamen.

## 4.3 Die jüngeren Götter

### 4.3.1 Ernalda



Farbe: braun  
 Tier: Haustiere  
 Pflanze: Getreide  
 Gelände: Äcker, Wiesen  
 Metall: Kupfer  
 Zahl: 4  
 Gestein: Lehm, Erde

Ernalda ist die Erdmutter. Sie ist die Frau Chilgers und eine Göttin der Fruchtbarkeit. Sie ist die Wandelbare und die Geliebte von Vielen. Das Hauptheiligtum Ernalda liegt unter der Burg auf dem Knochenhügel, südlich von Sorglam. Sie wird von Männern wie Frauen gleichermaßen verehrt. Priester können Männer und Frauen werden (ungleich der Beschreibung im Kultbuch).

#### Initiierte:

Fertigkeiten: Gesteinskunde, Klettern, Pflanzenkunde, Tierkunde.

Animistische Zauber: Heilen, Konstitution, Stärke, Schimmern, Zweites Gesicht.

#### Akolythen:

Anforderungen: Standard.

#### Priester:

Anforderungen: Standard.

Allgemeine göttliche Zauber: Alle.

Spezielle göttliche Zauber: Befehlen von (Gnom, Erdelementar, Schwein, Haustiere(näher spezifizieren: Kuh, Pferd, etc.)), Erdenmana, Ernteseegen, Gliederregeneration, Heilen des Körpers, Regenerieren der (Konstitution, Stärke), Tempern von Kupfer.

## 5 Einkaufen

### 5.1 Wahrung

Der Penny ist die allgemein gultige Wahrung. Der Penny besteht aus Bronze, bei den anderen Geldstucken ist im Namen schon das Metall enthalten. Die Munzen sind von 1 cm Durchmesser und 1 mm Dicke. Sie tragen die Stempel der einzelnen Konigreiche.

Ein Penny ist ungefahr 1 Euro wert. Um am Leben zu bleiben braucht ein ausgewachsener Mensch pro Tag ungefahr einen Penny. Das entspricht einer kargen Mahlzeit (z. B. ein Stuck Brot, einen Apfel, ein kleines Stuck Fleisch und zwei mal Getreidebrei), die er sich selbst zubereitet. Es wird des weiteren dabei davon ausgegangen, dass er fur Trinkwasser nicht zu zahlen braucht und dieses frei zur Verfugung hat.

### 5.2 Feldausrustung

Gegenstand	P	BEL
Seil pro 10m, tragt GR30	10	2,0
Strickleiter pro 5m, tragt GR 60	25	2,5
leichte Kette pro 3m, tragt GR 45	10	1,0
schwere Kette pro 3m, tragt GR90	25	2,0
Handfesseln, Metall	15	0,5
Fufesseln, Metall	25	0,5
Vorhangeschloss (mit Schlussel)	15	0,2
Biberfalle (Metallzahne), 1-6 SCH	10	1,0
Wolfsfalle (Metallzahne), 1-8 SCH	20	2,0
Barenfalle (Metallzahne), 2-12 SCH	50	4,0
Tierfalle (keine Zahne/klein) 1-4 SCH	10	0,5
Tierfalle (keine Zahne/gro) 1-6 SCH	20	1,0
Netz, Fischer-	8	1,0
Netz, fur Tiere	15	1,5
Netz, Menschengro	30	2,0
Angelhaken	2	0,0
Angelschnur pro 5m	3	0,0

### 5.3 Campingausrustung

Gegenstand	P	BEL
Kissen	5	0,5
Strohsack	3	0,5
Schlafsack	40	1,5
Decke (leicht)	6	0,5
Decke (schwer)	10	1,0
Zelt (1-Mann)	50	2,0
Zelt (2-Mann)	75	3,0
Zelt (4-Mann)	100	5,0
Zeltbahn pro 0,5m <sup>2</sup> Stoff	15	0,1
Hangematte (Stoff, Menschengro)	20	1,0
Moskitonetz (pro 0,5m <sup>2</sup> )	10	0,05

### 5.4 Licht

Gegenstand	P	BEL
Feuerstahl/Stahl	3	0,1
Zunderkastchen	5	0,1
Behandelte Fackel (Lebhaftes Licht, 3h)	3	0,2
Unbehandelte Fackel (Lebhaftes Licht, 1h)	1	0,2
Kerze (schnell abbrennend, 45min)	1	0,1
Kerze (lange brennend, 3h)	5	0,2
Rohhautlaterne fur Kerze	20	0,5
Glaslaterne fur Kerze	30	0,5
Metalllaterne fur Kerze	40	0,5
Kerzenhalter (Topferware, ungeschutzt)	2	0,2
llaterne aus Metall (6h, 0,5l)	10	1,0
llaterne aus Metall (12h, 1,0l)	20	1,5
l pro 0,5l	4	0,5
llampe aus Ton (6h, 0,5l)	8	0,5
llampe aus Ton (12h, 1,0l)	15	1,0
Holzkohle pro 1 kg	5	1,0

## 5.5 Behälter

Gegenstand	P	BEL
Satteltasche	20	2,0
Kleine Geldbörse	1	0,1
Gürteltasche	10	0,1
Kleiner Sack (hält 10 BEL)	4	0,2
Großer Sack (hält 30 BEL)	8	0,4
Rucksack (hält 30 BEL)	20	1,0
Stoffbrotbeutel (Umhängetasche mit Klappe, hält 10 BEL)	10	0,3
Lederbrotbeutel (Umhängetasche mit Klappe, hält 20 BEL)	18	0,5
Tabaksbeutel	5	0,1
Wasserschlauch, 1l	5	0,1
Wasserschlauch, 2l	10	0,2
Wasserschlauch, 3l	45	0,3
Feldflasche, Ton, 1l	5	0,5
Feldflasche, Holz, 1l	8	0,3
Feldflasche, Bronze/Zinn, 1l	12	0,5
Faß (Holz, 15l)	12	4,0
Faß (Holz, 30l)	18	8,0
Phiole (Ton, 0,1l)	2	0,1
Phiole (Glas, 0,1l)	10	0,1
Krug, Ton, 0,5l	2	1,0
Krug, Ton, 1l	4	1,5
Krug, Ton, 2l	8	2,0
Krug, Ton, 4l	10	3,0
Kanne, Bronze, 2l	10	1,0
Kanne, Bronze, 4l	15	1,5
Kanne, Bronze, 20l	25	5,0
Eimer, Holz, 20l	5	5,0
Eimer, Bronze, 20l	7	5,0
Schnupftabakdose	5	0,1
Kleine Holzkiste	5	0,5
Mittlere Holzkiste	10	2,5
Große Holzkiste	15	7,5
Koffer, klein, Holz	25	12,5
Koffer, groß, Holz	40	25,0
Metallkiste, klein	15	2,5
Metallkiste, groß	30	7,5
Metallkoffer, klein	50	12,5
Metallkoffer, groß	80	25,0
Kompliziertes Truhenschloß	50	0,5
Tasse/Becher, Ton	1	0,1
Tasse/Becher, Zinn	5	0,1
Tasse/Becher, Bronze	7	0,1
Glas	10	0,1
Pokal	15	0,2
Schüssel, Ton	3	0,3
Schüssel, Holz	5	0,2
Topf, Ton	10	0,7
Topf, Metall	20	0,7
Kessel	30	2,0
Flasche, Ton, 0,5l	5	0,2

## 5.6 Schreibzeug

Gegenstand	P	BEL
Papier (10 Blatt, ca. DIN A4)	8	0,1
Pergament (10 Blatt, ca. DIN A4)	15	0,1
Buch (Papier, geleimt, 100 Blatt)	50	0,5
Buch (Pergament, geleimt, 100 Blatt)	100	0,5
Buch (Pergament, genäht, 100 Blatt)	150	0,6
Schiefertafel, ca. DIN A5	10	1,0
Kreide, 10 Stück	2	0,1
Silberspitze, 5cm Nadel	4	0,0
Schwarze Tinte, 0,1l	3	0,1
Gefärbte Tinte, 0,1l	6	0,1
Staubpigmente (erdfarben, 50g)	4	0,05
Staubpigmente (farbig, 25g)	8	0,03
Goldplatte (25g)	100	0,03
Silberplatte (50g)	50	0,05
Bronzeplatte (50g)	40	0,05
Krähenfederkeil	1-4	0,0
Pinzel (schlechte Qualität)	1-8	0,0
Pinzel (Rotmarder)	4-24	0,0
Kupferstichnadel	4	0,0
Kupferstichplatte	15	0,1
Schnitzwerkzeug	3	0,05
Druckerschwärze (150g)	8	0,15

## 5.7 Essen

### 5.7.1 Geflügel (pro ganzen Vogel)

Gegenstand	P	BEL
Taube	3	0,3
Huhn	5	0,5
Ente	8	0,8
Gans	12	1,2
Wachtel	10	0,8
Fasan	20	1,0
Truthahn	15	2,0

### 5.7.2 Fisch (pro ganzen Fisch)

Gegenstand	P	BEL
Gewöhnlicher	1-2	0,5
Besonderer	4-8	0,5
Schalentiere (Venusmuschel, Austern, Krabben) pro 12 Stück	6-10	0,5
Hummer	10	0,5

**5.7.3 Frischfleisch**

Gegenstand	P	BEL
Hase, ganz	8	1,0
Eichhörnchen, ganz	8	0,3
Wildbret, Keule	30	1,0
Rindersteak	4	0,2
Rind, Keule	25	2,0
Rind, Seite	75	100,0
Rind, ganzes Tier	190	200,0
Schweinesteak	4	0,3
Schwein, Keule	20	1,0
Schwein, Seite	50	50,0
Schwein, ganzes Tier	100	100,0
Lamm, Keule	12	0,8
Lamm, Seite	35	25,0
Lamm, ganzes Tier	65	50,0

**5.7.4 Anderes**

Gegenstand	P	BEL
Brot, 1 Laib	1	0,5
Rosinenbrötchen, Semmeln, 10 Stück	1	0,5
Käse	4	1,0
Quark und Molke	2	0,5
Butter, gesalzen	3	0,5
Butter, ungesalzen	2	0,5
Schmalz	1	0,5
Rahm	2	0,5
Honig	2	0,5
Marmelade	3	0,5
Sirup	2	0,5
kandierter Ahornsirup	3	0,5
Zucker	4	0,5
Salz (fein)	5	0,5
Salz (grob)	3	0,5
Pfeffer, 60g	2	0,06
Gewürze, 60g	2-8	0,06
Mehl	1	0,5
Haferflocken	1	0,5
Kochöl	1	1,0
Eier, 10 Stück	1	0,5

**5.7.5 Futtergetreide für Tiere, pro 12,5 kg**

Gegenstand	P	BEL
Weizen	20	12,5
Hafer	15	12,5
Heu	10	12,5
Stroh	7	12,5

**5.7.6 Alkoholfreie Getränke**

Gegenstand	P	BEL
Kuh- oder Ziegenmilch	2	5,0
Fruchtsaft	2	5,0
Tee, 0,5kg	4	0,5
Kaffee, 0,5kg	6	0,5

**5.7.7 Alkoholische Getränke**

Gegenstand	P	BEL
Tonic	2-8	0,5
Met (süß)	4	0,5
Ale (leicht)	5	0,5
Bier (dunkel)	6	0,5
Wein (mindere Qualität)	2-8	0,5
Wein (gute Qualität)	10	0,5
Champanger	12-20	0,5
Brandy	20	0,5
Rum	15	0,5
schwarz gebrannter Schnaps	8-16	0,5

**5.7.8 Prepariertes und haltbares Essen, pro je 1 kg**

Gegenstand	P	BEL
Geräucherte Würste	8	1,0
Gewürzte Würste	8	1,0
Geräuchertes Rindfleisch	16	1,0
Gepökelttes Rindfleisch	16	1,0
Luftgetrocknetes Rindfleisch (hält viele Monate)	20	1,0
Geräuchertes Schweinefleisch	12	1,0
Gepökelttes Schweinefleisch	12	1,0
Geräucherter Fisch	6	1,0
Gepökelter Fisch	6	1,0
Eingemachtes Gemüse	3	1,0
Eingemachtes Obst	4	1,0
Dörrobst	2	1,0
Getrocknetes Gemüse	2	1,0

**5.8 Gemischtes**

Gegenstand	P	BEL
Tabak (trocken, zum rauchen, 30g)	1-8	0,03
Kautabak, 30g	2-12	0,03
Schnupftabak, 30g	2-12	0,03
Parfüm, 30g	2-12	0,03
Seife, 30g	1-2	0,03
Wachs, klar	12	0,5
Bienenwachs	10	0,5
Hasenhautleim	10	0,5
Knochenleim	10	0,5
Quecksilber	20	0,5

## 5.9 Kleidung

Gegenstand	P	BEL
Socken	1	0,05
Hemd (Wolle)	6	0,2
Hemd (Leinen)	6	0,2
Hemd (Seide)	15	0,05
Weste	15	0,3
Jacke (leicht)	20	0,4
Jacke (schwer)	40	0,6
Jacke (kurz, daunengefüllt)	55	0,5
Jacke (lang, daunengefüllt)	75	0,7
Jacke (Leder)	40	0,5
Jacke (Pelz, gewöhnlich, schwer)	70	0,7
Hose	12	0,4
Arbeitshose	16	0,5
Rock	10	0,4
Kleid (gewöhnlich)	30	0,8
Maskenkostüm	60	1,0
Übermantel	40	0,8
Stiefel (Stoff)	8	0,1
Stiefel (weiches Leder)	15	0,3
Stiefel (Leder)	20	0,5
Stiefel (Arbeits-, verstärkt)	30	0,6
Stiefel (kniehoch)	50	0,7
Stiefel (hüfthoch)	70	1,0
Schuhe	20	0,2
Sandalen	10	0,1
Schal	5	0,1
Mütze	5	0,1
Hut (kurze Krempe)	15	0,1
Hut (breite Krempe)	20	0,2
Hut (breite Krempe, Leder)	35	0,3
Gürtel	4	0,1
Schwertgürtel	6	0,1
Schwertscheide	18	0,2
Messerscheide	10	0,1
Umhang (kurz)	15	0,5
Umhang (lang)	25	1,0
Umhang (lang, mit Kaputze)	35	1,0
Robe (leicht)	20	0,5
Robe (schwer)	30	1,0
Robe (schwer, mit Kaputze)	35	1,0
Damennachthemd	10	0,1
Nachthemd	15	0,2

## 5.10 Magisches, Gifte und Kräutergebäu

Gegenstand	P	BEL
Heiltrank, 1W6+2	100	0,1
Heiltrank, 2W6+3	200	0,1
Schmerzgift (s.u.)	100	0,1
Weihwasser (1W6+2 Schaden gegen Untote)	100	0,1

**Schmerzgift:** POT 3W6, wenn Erfolg -10% auf alle Aktionen für POT in Stunden. Eine Portion des Giftes reicht um eine Klinge damit zu behandeln. Auf eine Klinge aufgetragen hält sich das Gift ungefähr eine Woche.

## 5.11 In Wirtshaus und Herberge

Nahrung und Unterkunft kosten je nach Art der Unterkunft sehr unterschiedlich viel. Die hier beschriebenen Preise sollen als Kurzreferenz dienen. Preise für Übernachtungen verstehen sich pro Person und nicht pro Zimmer.

### 5.11.1 Absteige

Wer in einer Absteige unterkommt, muss auch mit den damit verbundenen Problemen zurecht kommen. Essen, Trinken und Unterkunft sind von schlechter Qualität und es besteht eine 10% tige Chance, dass man sich einer Krankheit (Potenzial 2W10 gegen Konstitution) ausgesetzt ist. Auch besteht pro Abend eine Chance gleich der Anzahl der Gäste, dass eine Schlägerei ausbricht. Derartige Wirtschaften findet man vor allem in Hafenvierteln größerer Städte. Meistens haben sie als Übernachtungsmöglichkeit nur den Schlafsaal zu bieten.

Gegenstand	P
Einfaches Mahl (Eintopf mit Brot)	1
Bier, 0,5l, mindere Qualität	0,5
Wein, 0,2l, mindere Qualität	0,5
Wasser	0
Milch, 0,5l	0,5
Übernachtung im Schlafsaal	0,5
Übernachtung im Zweibettzimmer	1
Übernachtung im Einzelzimmer	1

### 5.11.2 Einfaches Wirtshaus

Ein einfaches Wirtshaus, wie es in fast jedem Dorf zu finden ist. Normalerweise haben sie neben dem Schlafsaal 1-3 Einzel- und/oder Doppelzimmer.

Gegenstand	P
Einfaches Mahl (Eintopf mit Brot)	1
Gutes Mahl (mit Fleisch, Käse)	2
Bier, 0,5l	1
Wein, 0,2l	1
Wasser	0
Milch, 0,5l	0,5
Übernachtung im Schlafsaal	1
Übernachtung im Zweibettzimmer	2
Übernachtung im Einzelzimmer	2

### 5.11.3 Gutes Wirtshaus

Meist nur in größeren Siedlungen zu finden. Meist haben sie 1-10 Einzel- und Doppelzimmer. Der Schlafsaal ist normalerweise auch vorhanden.

Gegenstand	P
Einfaches Mahl (Eintopf mit Brot)	1
Gutes Mahl (mit Fleisch, Käse)	3
Bier, 0,5l	1
Wein, 0,2l	1
Wein, gute Qualität, 0,2l	2
Wasser	0
Milch, 0,5l	0,5
Übernachtung im Schlafsaal	2
Übernachtung im Zweibettzimmer	3
Übernachtung im Einzelzimmer	4

### 5.11.4 Sehr gutes Wirtshaus

Diese Art Wirtshaus kann sich nur in großen Städten und Metropolen halten. Je nach Größe ist diese Unterkunft mit einer Vielzahl von Einzel- und Doppelzimmern ausgestattet. Oft fehlt ihr der Schlafsaal, da man auf Kundschaft, die diese Unterkunft bevorzugen, verzichtet. Meist bieten diese Häuser zusätzliche Dienstleistungen für ihre Kunden an (z.B. Bad, Massage, etc.).

Gegenstand	P
Einfaches Mahl (Eintopf mit Brot)	2
Gutes Mahl (mit Fleisch, Käse)	4
Bier, gute Qualität, 0,5l	2
Wein, gute Qualität, 0,2l	2
Wein, sehr gute Qualität, 0,2l	4
Wasser, gewöhnlich	0
Wasser, exotisch (Mineralwasser, Farbig)	1
Milch, 0,5l	0,5
Übernachtung im Schlafsaal	4
Übernachtung im Zweibettzimmer	6
Übernachtung im Einzelzimmer	10

## 5.12 Metalle

Vor dem Jahr 333 ä. ZR. herrschte die Bronzezeit auf der Welt. Die Wolfsmenschen entdeckten die Verarbeitung des Eisens etwas vor dieser Zeit. Den anderen Völkern wurde die Verarbeitung dann durch die Zwergbeigebracht, um hier wieder ein Gleichgewicht herzustellen.

### Umrechnungstabelle von Bronze auf andere Metalle

Bronze →	Wert	RP	BEL	Zauberabzug pro BEL
Eisen	x1	x1	x1	3%
Stahl	x5	x1,5	x1	1%
Eldril	x10	x1,6	x0,75	1%
Mithril	x20	x2	x0,5	1%
Lean	x40	x1,25	x1	1%
Eog	x150	x2,8	x0,5	1%

### Besonderheiten der Metalle

**Bronze:** Rohpreis: 100p pro kg ungetempertes Bronze. Getemperte Bronze hat einen Rohpreis von 300p pro kg. Werte aller Gegenstände in den Regeln sind auf Bronze basiert.

**Eisen:** Rohpreis: 300p pro kg. Mit Eisen wird hier ein niedrig legierter Stahl umschrieben. Reines, magisch getempertes Eisen, müsste schwieriger in der Herstellung und auch wesentlich teurer sein. Bestimmte alte Rassen vertragen dieses Metall nicht. Es ist für sie giftig und deshalb nehmen sie davon den doppelten Schaden. Trolle und Elben sind die bekanntesten dieser Vertreter.

**Stahl:** Unter Stahl versteht sich hier ein höher legierter Stahl. Er rostet nicht so leicht wie Eisen. Ein Teil der Giftigkeit des Eisens ist auch im Stahl enthalten, so dass Elben und Trolle noch das 1.5fache an Schaden von Stahlwaffen nehmen.

**Eldril:** Legierung aus Stahl, Silber, Quecksilber und Mithril. Rostet nicht. Werwesen nehmen 1.5mal den Schaden der Waffe.

**Mithril:** Rohpreis: 2000p pro kg. Rostet nicht. Sieht aus wie helles Silber. Weislichen Glanz, nicht bläulich wie bei vielen Stahlsorten.

**Lean:** Rohpreis: 4000p pro kg. Lean ist ein glasähnliches Metall. Es wird von Zwergen mit einem Mithrilüberzug auch zu Spionspiegeln verarbeitet. Durchsichtige Leanrüstungen können einen Gegner dazu verleiten, zu glauben, sein Gegenüber hätte gar keine Rüstung an. Ein von innen durchsichtiges Schild gib +15% auf Attacke wie Parade. Dabei muss nicht einmal mit dem Schild pariert werden, sondern es muss lediglich getragen werden. Diese Regelung gilt nur für Schilde der Größe Wikingerrundschild und größer. Eine Angriffswaffe aus Lean bedeutet für den Angreifer -5% auf Attacke und Parade, für den Gegner -15% auf Parade. Wurfgeschosse, die ganz aus Lean gearbeitet sind, können nur mit -35% pariert werden. Geschosse sind mit -75% überhaupt nicht zu entdecken. Lean wird mit kaltem Feuer geschmiedet, da es immer härter wird, je heisser es ist.

**Eog:** Rohpreis: 15000p pro kg. Rostet nicht. Es kommt in weißer und roter Farbe vor, wobei keine dieser Arten einen metallischen Glanz aufweist.

Zwerge haben in dieser Legierung Spuren von Mithril und Titanium entdeckt. Eog kann nicht hergestellt, sondern nur abgebaut werden. Es kommt nur in großer Tiefe vor, so dass es bis jetzt nur den Zwergen gelungen ist, es abzubauen. Es wird in heißem wie im kalten Feuer geschmiedet. Waffen aus Eog richten bei Werwesen, Vampieren, Wolfswesen, Echsenwesen, Druiden und Drachen doppelten Schaden an.

### 5.13 Rüstungen

Trefferzone	BEL
Kopf	1/10
Arme	je 1/10
Oberkörper	2/10
Unterleib	1/10
Beine	je 2/10

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)		Mittel (11-15)		Groß (16-20)		Troll (21-25)		
		p	BEL	p	BEL	p	BEL	p	BEL	
Kleidung	0	var.	40	2,0	45	2,5	50	3,0	60	3,5
Leder (weich)	1	20	60	3,0	70	3,5	80	4,0	100	5,0
Hartleder/dickes Leder	2	20	80	4,0	100	5,0	120	6,0	140	7,0
Wach Leder	3	45	180	4,0	225	5,0	270	6,0	315	7,0
Beschlagenes Leder	4	70	240	6,0	563	7,5	630	9,0	735	10,5
Ringleder	5	110	880	8,0	1100	10,0	1320	12,0	1540	14,0
Schuppen	6	120	1920	16,0	2400	20,0	2880	24,0	3360	28,0
Lamellen	6	200	2800	14,0	3600	18,0	4300	21,5	5000	25,0
Kettenhemd	7	240	3840	16,0	4800	20,0	5760	24,0	6720	28,0
„Brigandine“ Platten	7 8	200 270	3500 5400	17,5 20,0	4400 6750	22,0 25,0	5300 8100	26,5 30,0	6200 9450	31,0 35,0

Wattierte Unterkleidung oder Textilrüstung entspricht Leder (weich). Felle haben meistens die Qualität von Hartleder.

Im folgenden werden die erhältlichen Rüstungsteile im einzelnen aufgelistet.

#### 5.13.1 Beinschienen / Beinlinge (Beine) (1 Paar)

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)		Mittel (11-15)		Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL	p	BEL	p	BEL	p	BEL
Leder (weich)	1	24	1,2	28	1,4	32	1,6	36	2,0
Hartleder	2	32	1,6	40	2,0	48	2,4	56	2,8
Wach Leder	3	72	1,6	90	2,0	108	2,4	126	2,8
Beschlagenes Leder	4	168	2,4	210	3,0	252	3,6	294	4,2
Ringleder	5	352	3,2	440	4,0	428	4,8	612	5,6
Schuppen	6	768	6,4	960	8,0	1152	9,6	1344	11,2
Lamellen	6	1160	5,6	1440	7,2	1720	8,6	2000	10,0
Kettenhemd	7	1536	6,4	1920	8,0	2304	9,6	2688	11,2
Brigandine	7	1400	7,0	1760	8,8	2120	10,6	2480	12,4
Platten	8	2160	8,0	2700	10,0	3240	12,0	3780	14,0

#### 5.13.2 Hosen (Unterleib und Beine)

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)		Mittel (11-15)		Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL	p	BEL	p	BEL	p	BEL
Leder (weich)	1	30	1,5	35	1,75	40	2,0	45	2,5
Hartleder	2	40	2,0	50	2,5	60	3,0	70	3,5
Beschlagenes Leder	4	210	3,0	262	3,75	315	4,5	368	5,25
Ringleder	5	440	4,0	550	5,0	660	6,0	770	7,0
Schuppen	6	960	8,0	1200	10,0	1440	12,0	1680	14,0
Kettenhemd	7	1920	8,0	2400	10,0	2880	12,0	3360	14,0
Brigandine	7	1750	8,7	2200	11,0	2650	13,2	3100	15,5

**5.13.3 Röcke (Unterleib)**

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)		Mittel (11-15)		Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL	p	BEL	p	BEL	p	BEL
Leder (weich)	1	6	0,3	7	0,35	8	0,4	9	0,5
Hartleder	2	8	0,4	10	0,5	12	0,6	14	0,7
Wach Leder	3	18	0,4	23	0,5	27	0,6	32	0,7
Beschlagenes Leder	4	42	0,6	52	0,75	63	0,9	73	1,0
Ringleder	5	88	0,8	110	1,0	132	1,2	154	1,4
Schuppen	6	192	1,6	240	2,0	288	2,4	336	2,8
Lamellen	6	290	1,4	360	1,8	430	2,15	500	2,5
Kettenhemd	7	384	1,6	480	2,0	576	2,4	672	2,8
Brigandine	7	350	1,75	440	2,2	530	2,65	620	3,1
Platten	8	540	2,0	675	2,5	810	3,0	945	3,5

**5.13.4 Hauberk (Brust und Unterleib)**

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)		Mittel (11-15)		Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL	p	BEL	p	BEL	p	BEL
Leder (weich)	1	18	0,9	21	1,05	24	1,2	27	1,5
Hartleder	2	24	1,2	67	1,5	81	1,8	94	2,1
Beschlagenes Leder	4	126	1,8	157	2,25	189	2,7	220	3,15
Ringleder	5	264	2,4	330	3,0	396	3,6	462	4,2
Schuppen	6	576	4,8	720	6,0	864	7,2	1008	8,4
Lamellen	6	870	4,2	1080	5,4	1290	6,45	1500	7,5
Kettenhemd	7	1152	4,8	1440	6,0	1728	7,2	2016	8,4
Brigandine	7	1050	5,25	1320	6,6	1590	7,95	1860	9,3

**5.13.5 Brünne (Brust)**

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)		Mittel (11-15)		Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL	p	BEL	p	BEL	p	BEL
Leder (weich)	1	12	0,6	14	0,7	16	0,8	18	1,0
Beschlagenes Leder	4	84	1,2	105	1,5	126	1,8	147	2,1
Ringleder	5	176	1,6	220	2,0	264	2,4	308	2,8
Kettenhemd	7	768	3,2	960	4,0	1152	4,8	1344	5,6

**5.13.6 Küräß / Brustharnisch (Brust)**

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)		Mittel (11-15)		Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL	p	BEL	p	BEL	p	BEL
Hartleder	2	16	0,8	20	1,0	24	1,2	28	1,4
Wach Leder	3	36	0,8	45	1,0	54	1,2	63	1,4
Schuppen	6	384	3,2	480	4,0	576	4,8	672	5,6
Lamellen	6	580	2,8	720	3,6	860	4,3	1000	5,0
Brigandine	7	700	3,5	880	4,4	1060	5,3	1240	6,2
Platten	8	1080	4,0	1350	5,0	1620	6,0	1890	7,0

**5.13.7 Ärmel (Arme) (1 Paar)**

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)			Mittel (11-15)			Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL		p	BEL		p	BEL	p	BEL
Leder (weich)	1	12	0,6		14	0,7		16	0,8	18	1,0
Beschlagenes Leder	4	84	1,2		105	1,5		126	1,8	147	2,1
Ringleder	5	176	1,6		220	2,0		264	2,4	308	2,8
Kettenhemd	7	768	3,2		960	4,0		1152	4,8	1344	5,6

**5.13.8 Armschienen (Arme) (1 Paar)**

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)			Mittel (11-15)			Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL		p	BEL		p	BEL	p	BEL
Hartleder	2	16	0,8		20	1,0		24	1,2	28	1,4
Wach Leder	3	36	0,8		45	1,0		54	1,2	63	1,4
Schuppen	6	384	3,2		480	4,0		576	4,8	672	5,6
Lamellen	6	580	2,8		720	3,6		860	4,3	1000	5,0
Brigandine	7	700	3,5		880	4,4		1060	5,3	1240	6,2
Platten	8	1080	4,0		1350	5,0		1620	6,0	1890	7,0

**5.13.9 Kaputze/Mütze (Kopf)**

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)			Mittel (11-15)			Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL		p	BEL		p	BEL	p	BEL
Leder (weich)	1	6	0,3		7	0,35		8	0,4	9	0,5
Beschlagenes Leder	4	42	0,6		52	0,75		63	0,9	73	1,05
Ringleder	5	88	0,8		110	1,0		132	1,2	154	1,4
Kettenhemd	7	384	1,6		480	2,0		576	2,4	672	2,8

**5.13.10 Helm (Kopf)**

Rüstungstyp	RS	Klein (6-10)			Mittel (11-15)			Groß (16-20)		Troll (21-25)	
		p	BEL		p	BEL		p	BEL	p	BEL
Hartleder	2	8	0,4		10	0,5		12	0,6	14	0,7
Wach Leder	3	16	0,4		23	0,5		27	0,6	32	0,7
Schuppen	6	192	1,6		240	2,0		288	2,4	336	2,8
Lamellen	6	290	1,4		360	1,8		430	2,15	500	2,5
Brigandine	7	350	1,75		440	2,2		530	2,65	620	3,1
Platten	8	540	2,0		675	2,5		810	3,0	945	3,5

**5.13.11 Sonstiges Rüstzeug**

Lederhandschuhe fürs Bogenschiessen mit Bronzeplatten besetzt in kleiner Ausführung wurden für 100p verkauft.

## 5.14 Waffen

Die angegebenen Preise verstehen sich als Herstellerpreise. Alle Rüstungspunkte sind auf Bronze bezogen. Sollen Waffen versilbert werden, so bleiben alle Werte normal, nur der Preis erhöht sich um das Fünffache.

### 5.14.1 Nahkampfwaffen

Kategorie	@?	Waffe	Schaden	ST/GE	BEL	BS%	RS	SR	Preis(p)
Schwert, 1H		Bastardschwert	1W10+1	13/9	2,0	10	12	2	230
	!	Langes Messer	1W10+1	9/13	2,0	10	12	2	200
	@	Breitschwert	1W8+1	9/7	1,5	10	10	2	175
	@	Krummsäbel	1W6+2	7/11	1,5	10	10	2	200
	! @	Säbel	1W6+2	7/9	1,5	10	10	2	150
	!	Flachion	1W8+1	9/9	2,0	10	10	2	175
Schwert, 2H		Bastardschwert	1W10+1	9/9	2,0	5	12	2	230
		Riesenschwert	2W8	11/13	3,5	5	12	1	320
	!	Flamberge	3W6	13/13	3,5	5	12	1	350
Axt, 1H		Streitaxt	1W8+2	13/9	1,0	10	8	2	100
		Beil	1W6+1	7/9	0,5	10	6	2	25
Axt, 2H		Streitaxt	1W8+2	9/9	1,0	5	8	2	100
		Riesenaxt	2W6+2	11/9	2,0	5	10	1	120
	@ \$	Hellebarde	3W6	13/9	3,0	5	10	1	250
		Stabaxt	3W6	11/9	2,5	5	10	1	150
Dolch @@		Dolch	1W4+2	-/-	0,5	15	6	3	33
		Messer	1W3+1	-/-	0,2	15	4	3	10
		Parierdolch	1W4+2	-/9	0,5	10	10	3	55
		Sai	1W6	-/11	1,0	5	10	2	60
Rapier	@	Rapier ***	1W6+1	7/13	1,0	5	8	2	100
Kurzschwert	@	Gladius	1W6+1	-/-	1,0	10	10	2	100
		Kukri	1W4+3	-/11	0,5	10	8	3	120
Faust		Panzerhand- schuh, schwer	1W3+2	11/-	1,5	15	8	3	100
		“, leicht	1W3+1	7/-	1,0	15	4	3	100
		Kampfklaue	1W4+1	7/9	0,1	15	-	3	100
Speer, 1H @@		Wurfspeer	1W6+1	7/7	1,5	5	8	2	100
		Lanze (ber.)	1W10+1	7/7	3,5	5*	10	0	150
		Pilum	1W6+1	9/7	2,0	5	10	2	125
		Kurzspeer	1W8+1	7/7	2,0	5	10	2	20
	!	Dreizack	1W10+1	9/7	2,5	5	10	2	50
Speer, 2H @@		Langspeer	1W10+1	9/7	2,0	15	10	1	30
		Naginata****	2W6+2	7/11	2,0	5	10	1	130
		Pike	2W6+2	11/7	3,5	15	12	0	65
		Kurzspeer	1W8+1	-/7	2,0	5	10	2	20
	!	Dreizack	1W10+1	7/7	2,5	5	10	2	50
Schild **		Buckler	1W4	-/9	1,0	5	8	3	120
		Wappenschild	1W6	9/-	3,0	15	12	3	60
		Target	1W6	9/-	3,0	15	12	3	60
		Hoplitenschild	1W6	12/-	7,0	15	18	3	150
		Kite	1W6	11/-	5,0	15	16	3	120
		Wikingerrunds.	1W6	9/7	4,0	15	10	2	120
Streit- kolben, 1H		schw. Streitkolben	1W10	13/7	2,5	15	10	2	220
		leichter Streitk.	1W8	7/7	1,0	15	6	2	100
		Schlagstock	1W6	7/9	0,5	15	5	2	10
		Holzknüppel	1W6	-/9	0,5	15	4	2	4

Kategorie	@?	Waffe	Schaden	ST/GE	BEL	BS%	RS	SR	Preis(p)
Stab- keule, 2H		schw. Streitkolben	1W10	9/7	2,5	10	10	2	220
		Kampfstab	1W8	9/9	1,5	10	8	1	20
		Trollstabkeule	2W8	17/7	5,5	10	16	1	50
		Kriegsstabkeule	1W10+2	11/7	2,5	10	12	1	150
		Arbeitsstabkeule	2W6+2	13/7	4,0	10	12	2	150
Flegel, 1H		Morgenstern	1W10+1	11/7	2,0	5	8	2	250
		Dreschflegel	1W6	9/-	1,0	10	6	2	10
		Dreierkette	1W6+2	9/13	2,0	5	10	2	240
		leichte „Ochsenherde“							
Flegel, 2H		Kriegsflegel	2W6+2	9/-	2,5	5	10	1	240
Hammer, 1H	@	Kriegshammer	1W6+2	11/9	2,0	10	8	2	150
Hammer, 2H	@	Riesenhammer	2W6+2	9/9	2,5	5	10	1	250
Werkzeug ##		Gartenhacke (2H)	1W6	7/7	2,0	10	8	1	5
	#	Sense (2H)	2W6	11/9	2,5	10	8	1	50
	@	Sichel (1H)	1W6	-/-	0,5	5	6	3	40
		Spaten (2H)	1W6+2	7/7	1,5	5	8	2	20
	! @	Pickhacke (2H)	2W6	11/9	2,5	5	9	2	20

\* Die Lanze kann vom Pferd aus nicht zur PA verwendet werden.

\* % für PA; AT = 5%

\*\* Durchbohrungsschaden eines Rapiers ist 3W6+3 !!!

\*\*\* Naginata kann nicht stecken bleiben → kein Durchbohren möglich!

# für den Krieg haben sie normalerweise gerade Klingen.

## Erfahrung gilt nur für das einzelne Werkzeug, nicht für die ganze Kategorie.

@ Kann als Schlag- oder Stichwaffe benutzt werden, was aber vor der AT angegeben werden muss.

@@ Alle speziellen Treffer sind Durchbohrungen.

\$ Durchbohrungsschaden ist 4W6, nicht 6W6.

! Nicht aus den Originalregeln. Eigene Zusätze.

### 5.14.2 Natürliche Waffen

Kategorie	Schaden	AT%	PA%	
Faust	1W3	3	25	25
Klaue	1W6	3	25	-
Ringens	1W6	3	25	-
Kopfstoß	1W4	3	10	-
(Fuß-)Tritt	1W6	3	15	5

### 5.14.3 Waffen von hervorragender Qualität

#### Klingenwaffen (Schwerter, Äxte, Messer, Speere)

Modifikation	Preisauflschlag	Beschreibung
SCH+1	+150%	Gute Schneide (scharf/schnitthaltig)
SCH+2	+200%	Sehr gute Schneide (scharf/schnitthaltig)
SCH+3	+400%	Hervorragende Schneide (scharf/schnitthaltig)
PA+5%	+200%	Sehr gut ausbalanciert (Gewicht/Konstruktion)
AT+5% PA+5%	+800%	Hervorragend ausbalanciert (Gewicht/Konstruktion)

#### Stangenwaffen

Modifikation	Preisauflschlag	Beschreibung
SCH+1	+300%	Gute Schneide
SCH+2	+400%	Sehr gute Schneide
SCH+3	+700%	Hervorragende Schneide
SCH+4	+1100%	Hervorragende Schneide
PA+10%	+300%	Sehr gut ausbalanciert
PA+15%	+500%	Hervorragend ausbalanciert
PA+20%	+800%	Hervorragend ausbalanciert

#### Stumpfe Waffen (Stäbe, Keulen, Hämmer, etc.)

Modifikation	Preisauflschlag	BEL	Beschreibung
SCH+1	+200%	+0,25	Gute beschlagen, erhöhtes Gewicht
SCH+2	+400%	+0,5	Sehr gute beschlagen, erhöhtes Gewicht
SCH+3	+500%	+1,0	Hervorragende beschlagen, erhöhtes Gewicht
PA+10%	+400%	+0,25	Gut ausbalanciert
PA+15%	+800%	+0,5	Sehr gut ausbalanciert
AT+5% PA+5%	+900%	+0,5	Hervorragend ausbalanciert

#### Kettenwaffen

Modifikation	Preisauflschlag	BEL	Beschreibung
SCH+1	+400%	+0,25	Gut ausbalanciert, erhöhtes Gewicht
SCH+2	+500%	+0,5	Sehr gut ausbalanciert, erhöhtes Gewicht
SCH+3	+700%	+1,0	Hervorragende ausbalanciert, erhöhtes Gewicht

### 5.14.4 Fernkampfaffen

Ein spezieller Treffer mit einer Fernkampfaffe ist fast immer ein Durchbohren. Der Schadensbonus für WUrfaffen entspricht der Hälfte des Schadensmodifikators (1W4 → 1W2, 1W6 → 1W3, 2W6 → 1W6, ...). Der angegebene Preis ist ein Herstellerpreis.

Schlagrang: 1/SR: 1. Schuß bei GE-SR, 2. Schuß bei 2\*GE-SR+3, evtl. 3. Schuß bei 3\*GE-SR+6.

Waffe	Basis %				Schaden	RS	Reichweite			(p)
	ST/GE	AT	PA	BEL(Muni.)			Eff.	Maxi.	Rate	
Atlatl	7/9	5	5	0,5(1)	+1W6&	6	+10	+20	1/KR	20
Kurzbogen, provisorischer Bogen	9/9	5	5	0,5(0,05)	1W6+1	5	90	120	1/SR	150
Langbogen	11/9	5	5	0,5(0,05)	1W8+1	6	90	275	1/SR	350
Zusammengesetzter Bogen (Bogen aus Horn und Holz)	13/9	5	5	0,5(0,05)	1W8+1	7	120	275	1/SR	350
BÖGEN: SIEHE EXTRALISTE										
Schwere Armbrust	13/7	25	5	8,0(0,05)	2W6+2	10	55	300	1/3KR	500
Mittlere Armbrust	11/7	25	5	4,8(0,05)	2W4+2	8	50	270	1/2KR	400
Leichte Armbrust	9/7	25	5	3,4(0,05)	1W6+2	6	40	225	1/2KR	300
Repeater **	9/7	25	5	3,2(0,05)	1W6+2	6	60	170	1/SR	800
Steinarmbrust	11/7	25	5	3,4(0,01)	1W6+2	6	30	200	1/KR	300
Blasrohr	-/11	10	10	0,5(0,05)	1W3*	4	30	30	1/KR	50
Schleuder	-/11	5	-	0,1(0,1)	1W8	-	100	100	1/SR	30
Stabschleuder	9/11	10	10	0,5(0,1)	1W10	10	120	120	1/KR	80
Bolas ***	9/13	5	-	3,0	1W4	-	15	25	1/KR	50
Kriegsboomerang ***	13/9	10	5	1,0	1W8	6	30	50	1/KR	30
Jagdboomerang ***	9/11	5	5	0,5	1W4	3	50	50	1/SR	20
Wurfpeil	-/9	10	5	0,5	1W6	4	20	30	1/SR	75
Wurfspeer	9/9	10	&&	1,5	1W8	8	20	50	1/SR	100
Wurfstern	-/13	5	-	0,1	1W3	-	20	30	1/SR	25
Wurfaxt ***	9/11	10	&&	0,5	1W6	6	20	20	1/SR	50
Wurfmesser	-/11	5	&&	0,2	1W4	4	20	20	1/SR	50
Geworfener Stein	-/-	15	-	0,5	1W3	-	20	20	1/SR	0
Seillasso ***	9/13	5	-	1,0	-	-	10	10	1/5KR	200
Stangenlasso ***	9/9	20	10	3,0	-	4	3	3	1/KR	100
Peitsche	9/9	10	5	1,0	1W4	6	5	5	1/KR	150

& Das ist ein Schadensmodifikator.

&& Im Nahkampf wie 1H-Speer, 1H-Axt bzw. Dolch.

Blasrohrpeile haben normalerweise ein 2W10-Gift.

\* Wenn alle 12 Bolzen verschossen sind, braucht man GE-SR+3 um einen Bolzen nachzuladen.

\*\* Diese Waffe kann keinen Durchbohrungsschaden verursachen.

### 5.14.5 Detaillierte Bogenregelung

Bei dieser Regelung geht man davon aus, dass der Bogen auf die Stärke des Benutzers abgestimmt ist.

Wenn die ST des Schützen zu gering ist:

Pro Punkt -5% AT und Schaden-1; bei 3 oder mehr Punkten ist der Bogen nicht einsetzbar.

Wenn die ST des Schützen zu hoch ist:

Der Bogen kann normal verwendet werden (Anwender kann nicht seine volle ST ausnutzen).

**Kurzbogen, provisorischer Bogen:** (ca. 1m) AT%=5 PA%=(5) minGE=9 Rate: 1/SR

Bogen-ST	min. ST	Schaden	Reichweiten	RS	BEL	Preis (p)
9,10	9,10	1W6+1	90/120	5	0,5	150
11,12	11,12	1W6+2	95/125	5	0,5	250
13+	13+	1W8+1	95/125	5	0,5	500

**„Langbogen“:** (ca. 1,5m) AT%=5 PA%=(5) minGE=9 Rate: 1/SR

Bogen-ST	min. ST	Schaden	Reichweiten	RS	BEL	Preis (p)
11,12	11,12	1W8+1	90/275	6	0,5	350
13,14	13,14	1W8+2	95/285	7	0,5	500, erhältlich: 50%
15,16	15,16	1W10+1	100/300	8	0,6	1000, erhältlich: 20%
17,18+	17,18+	1W10+2	110/320	9	0,7	2500, erhältlich: 5%

**Zusammengesetzter Bogen:** (Horn und Holz, ca. 1,5m) AT%=5 PA%=(5) minGE=9 Rate: 1/SR

Bogen-ST	min. ST	Schaden	Reichweiten	RS	BEL	Preis (p)
11,12	13,14	1W8+1	120/275	7	0,5	350
13,14	15,16	1W8+2	125/285	8	0,6	500, erhältlich: 40%
15,16+	17,18+	1W10+1	130/300	9	0,7	1000, erhältlich: 10%

**Echter Langbogen:** (2m+) AT%=5 PA%=(10) minGE=12 minST=Bogenstärke Rate: 1/SR  
extra Fähigkeit, nicht normale Bogenfähigkeit

Bogen-ST	Schaden	Reichweiten	RS	BEL	Preis (p)
13, 14, 15	2W6	120/300	6	2,0	1000, erhältlich: 20%
16 und mehr	2W6+2	125/350	6	2,0	2500, erhältlich: 5%

**Stahlbogen:** (ca. 1,5m) AT%=5 PA%=(5) minGE=9 minST=18 Rate: 1/SR

Schaden: 3W6; Reichweite: 120/275; RS: 12; BEL: 1.0; Preis: 5000+; Erhältlichkeit: 1%

### 5.14.6 Munition

Gegenstand	P
Pfeil, normal, Bronzespitze	3
Pfeil, gut (+1 Schaden), Bronzespitze	5
Pfeil, sehr gut (+2 Schaden), Bronzespitze	10
Pfeil, hervorragend (+3 Schaden), Bronzespitze	15
Spezialpfeil, Bronzespitze (z. B. Seildurchtrenner, Brandpfeile)	6
Bolzen, normal, Bronzespitze	5
Bolzen, gut (+1 Schaden), Bronzespitze	8
Bolzen, sehr gut (+2 Schaden), Bronzespitze	12
Spezialbolzen, Bronzespitze (z. B. Seildurchtrenner, Brandbolzen)	8