Handelswaren								
Gegenstand	Preis	Verbreitung	Gewicht	Rohstoffe	Zeit	Talent	Werkzeuge	Auswirkung
Pfeile, Eisen	12 K	5/6	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied, Bogner	Schmiede, Messer	+Pfeile-Würfel
Pfeile, Holz	6 K	1	Normal	1 Holz	¼ Tag	Bogner	Messer	+Pfeile-Würfel, 2x Rüstung
Köcher	8 K	1	-	1/2 Leder	¼ Tag	Gerber	Messer	Traglast nicht erhöht
Wurfhaken	3 S	3/6	Normal	1 Eisen	¼ Tag	Schmied	Schmiede	Klettern +1
Seil 10 m	2 S	1	Normal	1 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer	Klettern +1
Talgkerze	6 K	1	Winzig	1/10 Tuch, 1/4 Talg	¼ Tag	-	Feuer	¼ Tag auf Armlänge Licht
Öllampe	5 K	1	Leicht	1 Stein	1 Tag	-	Feuer	¼ Tag in Nähe Licht, braucht Öl, nur innen
Laterne	2 S	5/6	Leicht	1 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	¼ Tag in Nähe Licht, braucht Öl
Fackeln	5 K	1	Normal	1 Holz	¼ Tag	-	Messer Axt	+Fackel-Würfel, 15 Minuten in Nähe Licht
Seesack	8 K	1	-	1 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer	Traglast nicht erhöht
Rucksack	4 S	1	-	2 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer, Nadel, Faden	Traglast nicht erhöht
Wasserschlauch	3 S	1	-	1 Leder	¼ Tag	Gerber	Nadel, Faden	für Wasser, Traglast nicht erhöht
Verbandszeug	6 K	1	Leicht	1/2 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer	Heilen +1
Lampenöl	2 K	1	Leicht	1/4 Talg	¼ Tag	Gerber	Feuer	hält ¼ Tag
Tinte & Feder	2 S	3/6	Winzig	Feder, 1/10 Eisen	¼ Tag	Gerber	Messer, Feuer	Zauber aufschreiben
Pergament	6 K	3/6	Winzig	1/4 Leder	¼ Tag	Gerber	Messer	Zauber aufschreiben
Decke	7 K	1	Leicht	1/2 Tuch	¼ Tag	Schneider	Messer	+1 gegen Unterkühlung
Felldecke	3 S	1	Normal	2 Fell	¼ Tag	Gerber	Messer	+2 gegen Unterkühlung
Feuerstein & Stahl	2 K	1	Winzig	1/10 Eisen, 1/4 Stein	¼ Tag	-	-	+1 Lager aufschlagen
Dietriche	1 G	3/6	Winzig	1/4 Eisen	1 Tag	Schmied, Schlossknacker	Schmiede	+1 Fingerfertigkeit Schlösser
Eiserne Rationen	1 S	1	Normal	1 Fleisch, Fisch Gemüse	¼ Tag	Koch	Feuer	1 Nahrung, +Nahrung Würfel
Feldküche	4 S	3/6	Schwer	2 Eisen	1 Tag	Koch, Schmied	Schmiede	2W6 Nahrung pro ¼ Tag
Kessel	18 K	1	Normal	1 Eisen	1 Tag	Koch, Schmied	Schmiede	W6+2 Nahrung pro ¼ Tag
Metallkelch	7 K	3/6	Leicht	1/2 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	-
Humpen	2 K	1	Leicht	1/2 Holz	¼ Tag	-	-	-

Metallteller	8 K	3/6	Leicht	1/2 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	-
Essmesser	6 K	1	Winzig	1/4 Eisen	¼ Tag	Schmied	Schmiede	-
Metalllöffel	8 K	3/6	Winzig	1/4 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	-
Tellereisen	5 S	1	Normal	1 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	+2 Jagen
Kleintierfalle	1 S	1	Leicht	1/2 Tuch oder Leder	¼ Tag	Jagdmeister	Messer	+1 Jagen
Fass	8 K	1	Schwer	2 Holz	1 Tag	-	Säge, Hammer	10 Wasser
Tonkrug	5 K	1	Leicht	1 Stein	1 Tag	-	Feuer	1 Wasser
kleines Zelt	2 S	1	Normal	1 Tuch oder Leder	¼ Tag	Schneider Gerber	Messer, Nadel, Faden	+2 Lager aufschlagen , für 2 Personen
großes Zelt	5 S	3/6	Schwer	2 Tuch oder Leder	1 Tag	Schneider Gerber	Messer, Nadel, Faden	+2 Lager aufschlagen , für 6 Personen
Angelhaken & Schnur	4 K	1	Leicht	1/10 Eisen, 1/10 Tuch	¼ Tag	Schmied, Schneider	Hammer, Schmiede	+1 Fischen
Fischernetz	1 S	1	Normal	1 Tuch	1 Tag	Schneider	Messer	+1 Fischen
Lupe	3 G	1/6	Winzig	1/4 Eisen, 1/2 Glas	1 Wo.	Schmied, Baumeister	Schmiede	Zauberkomponente
Heiliges Symbol	1 S	3/6	Winzig	1/2 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	Zauberkomponente
Kreide	2 K	1	Winzig	1/4 Stein	¼ Tag	-	-	von Symbolisten nutzbar
Landkarte	4 S	3/6	Winzig	Pergament	1 Tag	Kundschafter	Tinte, Feder	Zauberkomponente
Fernrohr	3 G	1/6	Normal	1 Eisen, 1 Glas	2 Wo.	Schmied, Baumeister	Schmiede	+2 Auskundschaften weit
Kristallkugel	6 S	3/6	Leicht	1 Glas	1 Tag	Schmied	Schmiede	Zauberkomponente
Stundenglas	12 S	1/6	Leicht	1 Stein	1 Wo.	Baumeister	Schmiede	Zauberkomponente
Waage	3 S	3/6	Normal	1/2 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	Zauberkomponente
Flöte	15 K	1	Leicht	1/2 Holz	1 Tag	Weg des Liedes	Messer	+1 Darbietung
Horn	3 S	5/6	Normal	1 Holz Tierhorn	1 Tag	Weg des Liedes	Messer	+1 Darbietung
Leier	5 S	3/6	Normal	1 Holz, 1/4 Tuch	1 Wo.	Weg des Liedes	Messer	+1 Darbietung
Harfe	8 S	1/6	Schwer	2 Holz, 1/2 Tuch	2 Wo.	Weg des Liedes	Messer	+2 Darbietung
Trommel	18 K	5/6	Normal	1 Holz, 1/2 Leder	1 Tag	Weg des Liedes	Messer	+1 Darbietung
Tödliches Gift	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3, W-Stufe 2x Preis
Lähmendes Gift	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3, W-Stufe 2x Preis
Schlafgift	3 S	2/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3, W-Stufe 2x Preis
Traumgift	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Wirksamkeit 3, W-Stufe 2x Preis

Nahkampfwaffen								
Messer	1 S	1	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+1, 1, arm, stich
Dolch	2 S	1	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Leder	1 Tag	Schmied	Schmiede	+1, 1, arm, scharf, stich
Falchion	4 S	5/6	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder	1 Tag	Schmied	Schmiede	+1, 2, arm, scharf, stich
Kurzschwert	6 S	1	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder	2 Tage	Schmied	Schmiede	+2, 1, arm, scharf, stich, parade
Breitschwert	10 S	5/6	Normal	2 Eisen, 1/2 Leder	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, stich, parade
Langschwert	18 S	3/6	Schwer	3 Eisen, 1/2 Leder	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, stich, parade
Bidenhänder (2H)	4 G	1/6	Schwer	4 Eisen, 1 Leder	2 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 3, arm, scharf, stich, parade
Krummsäbel	8 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1/2 Leder	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+1, 2, arm, scharf, stich, haken, parade
Handaxt	2 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, haken
Streitaxt	6 S	3/6	Schwer	1 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, haken
Zweihandaxt (2H)	18 S	2/6	Schwer	2 Eisen, 1 Holz	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, scharf, haken
Streitkolben	4 S	5/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	+2, 1, arm, stumpf
Morgenstern	8 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	2 Tage	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, stumpf
Kriegshammer	12 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	2 Tage	Schmied	Schmiede	+2, 2, arm, stumpf, haken
Kriegsflegel	16 S	3/6	Normal	2 Eisen, 1 Holz	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+1, 2, nah, stumpf
Holzkeule	1 S	1	Normal	1 Holz	¼ Tag	-	-	+1, 1, arm, stumpf
Große Holzkeule	2 S	1	Schwer	2 Holz	¼ Tag	-	-	+1, 2, arm, stumpf
Schwerer Kriegshammer	22 S	3/6	Schwer	3 Eisen, 2 Holz	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 3, arm, stumpf, haken
Kampfstab (2H)	1 S	1	Normal	2 Holz	¼ Tag	-	-	+1, 1, arm, stumpf, haken
Speer	2 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+1, 1, arm, stich
Langspeer (2H)	4 S	5/6	Normal	1/2 Eisen, 2 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	+2, 1, nah, stich
Pike (2H)	12 S	3/6	Schwer	1/2 Eisen, 2 Holz	2 Tage	Schmied	Schmiede	+2, 2, nah, stich
Hellebarde (2H)	3 G	1/6	Schwer	1 Eisen, 2 Holz	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+2, 2, nah, stich, scharf, haken
Dreizack (2H)	6 S	1/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	2 Tage	Schmied	Schmiede	+1, 2, nah, stich, haken
Fernkampfwaffen								
Wurfmesser	1 S	5/6	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+1, 1, nah, stich
Wurfaxt	2 S	5/6	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+1, 2, nah, scharf
Wurfspeer	2 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	+2, 1, kurz, stich

Schleuder	1 S	1	Leicht	1/2 Leder	¼ Tag	Bogner	Messer	+1, 1, kurz, stumpf
Kurzbogen (2H)	6 S	1	Leicht	1 Holz, 1/4 Leder	1 Tag	Bogner	Messer	+2, 1, kurz, stich
Langbogen (2H)	12 S	3/6	Normal	2 Holz, 1/4 Leder	2 Tage	Bogner	Messer	+2, 1, weit, stich
Leichte Armbrust	24 S	3/6	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz, 1 Leder	1 Wo.	Schmied, Bogner	Schmiede	+1, 2, weit, stich, laden langsame Akt
Schwere Armbrust	4 G	1/6	Schwer	1 Eisen, 2 Holz, 1 Leder	2 Wo.	Schmied, Bogner	Schmiede	+1, 3, weit, stich, laden langsame Akt

Schilde & Rüstungen

Kleiner Schild	6 S	1	Leicht	1/2 Eisen, 1/2 Holz, 1 Leder	¼ Tag	Schmied, Gerber	Schmiede	+1
Großer Schild	15 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz, 2 Leder	1 Tag	Schmied, Gerber	Schmiede	+2
Lederrüstung	4 S	5/6	Leicht	2 Leder	1 Tag	Gerber	Messer, Nadel & Faden	+2
Verstärkte Lederrüstung	6 S	3/6	Normal	1/2 Eisen, 2 Leder	2 Tage	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel & Faden	+3
Kettenrüstung	24 S	2/6	Schwer	3 Eisen	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+6, +3 gegen Pfeil & stich
Plattenrüstung	8 G	1/6	Schwer	6 Eisen	2 Wo.	Schmied	Schmiede	+8, bewegen -2
Verstärkter Lederhelm	3 S	3/6	Leicht	1/2 Eisen, 1 Leder	1 Tag	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel & Faden	+1, Krit*
Offener Helm	8 S	3/6	Leicht	1 Eisen, 1 Leder	2 Tage	Schmied, Gerber	Schmiede, Messer, Nadel & Faden	+2, Krit*
Geschlossener Helm	18 S	2/6	Normal	2 Eisen	2 Tage	Schmied	Schmiede	+3, Krit*
Topfhelm	3 G	1/6	Normal	3 Eisen	1 Wo.	Schmied	Schmiede	+4, kundschaften -2, Krit*

* wenn Krit. 65 Schnitt , 64 Stich oder 64-66 Stumpf → 2. Rüstungswurf Helm, bei Erfolg: 11-12 Stumpfer Schlag

Kleidung

Lumpen	5 K	1		1/2 Tuch (Wolle)	¼ Tag	-	-	-2 Manipulation
Einfache Kleidung	15 K	1		1 Tuch (Wolle)	1 Tag	Schneider	Nadel & Faden	
Edle Kleidung	4 G	1/6		2 Tuch (Seide)	1 Wo.	Schneider	Nadel & Faden	+2 Manipulation
Pelzmantel	3 S	3/6		2 Felle	¼ Tag	Schneider	Nadel & Faden	+2 Unterkühlung
Tunika	1 S	1		1 Tuch (Wolle)	¼ Tag	Schneider	Nadel & Faden	
Umhang	2 S	3/6		2 Tuch (Wolle)	¼ Tag	Schneider	Nadel & Faden	
Stiefel	3 S	3/6		2 Leder	1 Tag	Gerber	Nadel & Faden	+2 Marschieren
Silberschnalle	8 S	2/6		1/2 Silber	1 Tag	Schmied	Schmiede	+1 Manipulation

Transportmittel								
Karren	15 S	1		30 Holz	2 Tage	Baumeister	Säge, Hammer	1 Tier, 2 Pers., 50 Waren
Wagen	3 G	5/6		90 Holz	1 Wo.	Baumeister	Säge, Hammer	2 Tiere, 4 Pers., 200 Waren
Kanu	6 S	1		10 Holz	1 Tag	-	Säge, Hammer	2 Personen, 10 Waren
Ruderboot	15 S	1		20 Holz	2 Tage	Baumeister, Seemann	Säge, Hammer	4 Personen, 50 Waren
Segelboot	4 G	3/6		60 Holz, 10 Tuch	1 Wo.	Baumeister, Seemann	Säge, Hammer	6 Personen, 200 Waren
Werkzeuge								
Säge	5 S	3/6	Normal	1 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	
Hammer	1 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Feuer, 1 Stein	
Vorschlaghammer	2 S	5/6	Schwer	1 Eisen, 2 Holz	¼ Tag	Schmied	Feuer, Hammer	
Spitzhacke	15 K	1	Normal	1 Eisen, 1 Holz	¼ Tag	Schmied	Schmiede	
Schaufel	2 S	1	Normal	1 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	
Holzfalleraxt	2 S	1	Normal	1/2 Eisen, 1 Holz	1 Tag	Schmied	Schmiede	
Kneifzange	2 S	3/6	Leicht	1 Eisen	1 Tag	Schmied	Schmiede	
Nadel & Faden	3 K	1	Winzig	1/10 Eisen, 1/10 Tuch	¼ Tag	Schmied, Schneider	Schmiede	
Rohstoffe								
Eisenerz	4 K			-		-	Mine	
Eisen	1 S			Eisenerz		Schmied	Schmiede	ohne Schmiede: Handwerk 1 Erz/¼ Tag
Silber	1 G			-		-	-	
Gold	10 G			-		-	-	
Stein	2 K			-		-	Steinbruch	
Glas	8 S			Stein		Schmied	Schmiede	Handwerk -2 ¼ Tag
Holz	3 K			-		-	Axt	Wald/Tiefer Wald: Handwerk 2/Erfolg
Leder	12 K			Fell		Gerber	Gerberei	
Wolltuch	8 K			Wolle		Schneider	Schneiderei	
Seidentuch	1 G			existiert nicht		Schneider	Schneiderei	
Wolle	4 K		(1 Monat)	-		-	Schafstall	
Korn	3 K		(1 Monat)	-		-	Acker	
Fleisch	6 K		(1 Tag)	-		-	Weide Stall	

Fell	8 K		(1 Woche)	-		-		S. 155 SL
Mehl	6 K		(1 Monat)	Korn			Mühle	
Gemüse	4 K		(1 Tag)	-			Garten	
Fisch	5 K		(1 Tag)	-			Netz Angel	
Brot	1 S		(1 Woche)	Mehl			Bäckerei	
Talg	6 K		-	-		Gerber	Tier	1/2 von Fleisch (abgerundet)
Kräuter	2 S		(1 Woche)	-			Garten	

Tränke

Stärketropfen	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Riesenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Stärke +1 für ¼ Tag
Weisheits-Elixir	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollzahn	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Empathie +1 für ¼ Tag
Absud der Schläue	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenzahn	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verstand +1 für ¼ Tag
Schnelligkeits-Nektar	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Greifenfeder	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Geschick +1 für ¼ Tag
Heilwässerchen	3 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Hydrablut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	halbiert Krit.-Erholungszeit
Langläufer	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Ghulknochen	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Müdigkeit
Durstlöscher	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Seeschlangengalle	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Durst
Pappsatt	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollmagensaft	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Hunger
Flüssige Glut	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Insektoidenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Unterkühlung
Lebenselixier	10 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenschuppe	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verhindert altern für 1 Jahr
Eisensaft	3 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Rüstung +1 für ¼ Tag
Heiltrank	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Stärke
Frischemixtur	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Hydrasäure	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Geschick
Ruhetrunk	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Mantikorblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Verstand
Sud der Sanftmut	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenwurmb Blut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Empathie
Orakelbrei	2 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Riesenspinnengift	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verstand wird gebrochen, 1 Frage an SL

Gift							* Jeder Schritt erhöhte Wirksamkeit verdoppelt die Kosten	
Nachtalpatem	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Schlaflosigkeit, Wirksamkeit 6*
Wüstenwind	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Durstig, Wirksamkeit 6*
Wolfshunger	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Hungrig, Wirksamkeit 6*
Frostbiss	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Unterkühlung, Wirksamkeit 6*
Rasende Wut	3 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	¼Tag rasende Wut, Wirksamkeit 3*
Großes Vergessen	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	verliert ¼Tag Erinnerung, Wirksamkeit 3*
Fesseln der Macht	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	½ Zauber-Machtstufe, Wirksamkeit 3*
Neumondöl	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	¼Tag Blindheit, Wirksamkeit 3*
Liebestrunck	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer, Haare	¼Tag Manipulation wirkt immer, Wirksamkeit 3*
Alterstropfen	8 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	+1 Altersstufe bis Heilende Hände oder Lebenselixier, Wirksamkeit 3*

Allgemeine Dienstleistungen

Dienstleistung	Preis	Verbreitung	Anmerkung
Bad im Gasthaus	3 Kupfer	1	
Haarschnitt	5 Kupfer	1	
Besuch beim Heiler	5 Silber	3/6	typischer Dorfheiler Empathie 4 und Heilen 2
Leibwächter	1 Silber/Tag	2/6	
Kleidung reinigen	5 Kupfer	1	
Kurier	1 Silber/Hex	5/6	
Wegzoll	2 Kupfer	5/6	
Schlafsaal	2 Kupfer	1	
Einzelzimmer	5 Kupfer	1	
Gute Unterkunft	2 Silber	3/6	
Eintopf	3 Kupfer	1	Nahrung für einen Tag
Volle Mahlzeit	1 Silber	1	Nahrung und Wasser für einen Tag
Festmahl	1 Gold	3/6	Nahrung und Wasser für einen Tag
Krug Bier	2 Kupfer	1	Wasser für einen Tag
Kelch Wein	4 Kupfer	3/6	Wasser für einen Tag
Lehrer	1+ Silber/Tag	3/6	

Einfache getragene Funde			
W66	Fund	Wert	Gewicht
11-31	Münzen	2W6 Kupfer	–
32	Knochenstatuette	2W6 Kupfer	leicht
33	Stück Bernstein	2W6 Kupfer	winzig
34	Bronzene Gürtelschnalle	2W6 Kupfer	leicht
35	Knochenwürfel	2W6 Kupfer	winzig
36	Knochenflöte	2W6 Kupfer	leicht
41	Bronzearmreif	3W6 Kupfer	leicht
42	Kupferring	3W6 Kupfer	winzig
43	Bronzehalskette	3W6 Kupfer	winzig
44	Bronzemedaille	3W6 Kupfer	winzig
45	Gute Stiefel	3W6 Kupfer	normal
46	Gute Handschuhe	3W6 Kupfer	leicht
51	Bronzenes Trinkhorn	4W6 Kupfer	normal
52	Laterne	4W6 Kupfer	leicht
53	Bronzedolch	4W6 Kupfer	leicht
54	Bronzeschild	4W6 Kupfer	normal
55	Bronzeohrring	4W6 Kupfer	winzig
56	Bronzewaffe (1H)	W6 Silber	normal
61	Buch	6W6 Kupfer	normal
62	Einfacher Edelstein	6W6 Kupfer	winzig
63	Bronzestatue	6W6 Kupfer	leicht
64	Bronzehelm	W6 Silber	normal
65	Kupferstirnband	W6 Silber	normal
66	Kupferkrone	2W6 Silber	normal

Wertvolle getragene Funde			
W66	Fund	Wert	Gewicht
11-31	Münzen	3W6 Silber	–
32	Silberdose	2W6 Silber	leicht
33	Perle	2W6 Silber	winzig
34	Silberschale	2W6 Silber	leicht
35	Gemälde	2W6 Silber	leicht
36	Silberbecher	2W6 Silber	leicht
41	Silberarmreif	3W6 Silber	leicht
42	Silberring	3W6 Silber	winzig
43	Silberhalskette	3W6 Silber	winzig
44	Umhang mit Silberspange	3W6 Silber	normal
45	Elegante Stiefel	3W6 Silber	normal
46	Kalbsleder Handschuhe	3W6 Silber	leicht
51	Silbernes Trinkhorn	4W6 Silber	normal
52	Stickerarbeit	4W6 Silber	normal
53	Eleganter Helm	4W6 Silber	leicht
54	Eleganter Großschild	4W6 Silber	normal
55	Silberohrring	4W6 Silber	winzig
56	Elegante Waffe (1H)	4W6 Silber	normal
61	Seltenes Buch	5W6 Silber	normal
62	Edelstein	6W6 Silber	winzig
63	Silberstatue	7W6 Silber	normal
64	Silberhelm	8W6 Silber	normal
65	Silberstirnband	9W6 Silber	leicht
66	Silberkrone	W6 Gold	normal

Kostbare getragene Funde			
W66	Fund	Wert	Gewicht
11-31	Münzen	W6 Gold	–
32	Goldstatuette	5W6 Silber	leicht
33	Perlen	5W6 Silber	winzig
34	Goldschale	5W6 Silber	leicht
35	Goldamulett	5W6 Silber	winzig
36	Goldbecher	5W6 Silber	leicht
41	Goldarmreif	5W6 Silber	leicht
42	Goldring	6W6 Silber	winzig
43	Goldhalskette	6W6 Silber	winzig
44	Umhang mit Goldspange	6W6 Silber	normal
45	Drachenschuppenstiefel	6W6 Silber	normal
46	Samthandschuhe	6W6 Silber	leicht
51	Goldenes Trinkhorn	W6 Gold	normal
52	Goldbrokat Stickerarbeit	W6 Gold	normal
53	Goldener Helm	2W6 Gold	leicht
54	Goldener Großschild	2W6 Gold	normal
55	Goldene Rüstung	4W6 Gold	winzig
56	Goldene Waffe (1H)	2W6 Gold	normal
61	Einzigartiges Buch	2W6 Gold	normal
62	Seltener Edelstein	2W6 Gold	winzig
63	Edelsteinring	2W6 Gold	normal
64	Zepter	3W6 Gold	normal
65	Goldkrone	4W6 Gold	leicht
66	Artefakt		

Einfache Funde in einem Versteck			
W66	Fund	Wert	Gewicht
11–31	Münzen	4W6 Kupfer	–
32	Kupferschale	3W6 Kupfer	Leicht
33	Kupferteller	3W6 Kupfer	Normal
34	Kupferbecher	3W6 Kupfer	Leicht
35	Rucksack	3W6 Kupfer	Leicht
36	Wasserschlauch	3W6 Kupfer	Leicht
41	Gürtelschnalle	4W6 Kupfer	Leicht
42	Hammer	4W6 Kupfer	Normal
43	Säge	4W6 Kupfer	Normal
44	Kurzschwert	W6 Silber	Normal
45	Kleiner Schild	4W6 Kupfer	Leicht
46	Axt	4W6 Kupfer	Normal
51	Speer	5W6 Kupfer	Normal
52	Bronzetopf	5W6 Kupfer	Schwer
53	Bronzelaterne	5W6 Kupfer	Leicht
54	Spielbrett	5W6 Kupfer	Normal
55	Truhe	5W6 Kupfer	Schwer
56	Laute	5W6 Kupfer	Normal
61	Bronzerüstung	W6 Gold	Schwer
62	Bronzener Spiegel	2W6 Silber	Leicht
63	Bronze-Sänfte	3W6 Silber	Schwer
64	Bronze-Sarkophag	4W6 Silber	Schwer
65	Bronzener Altar	5W6 Silber	Schwer
66	Bronzestatue	6W6 Silber	Normal

Wertvolle Funde in einem Versteck			
W66	Fund	Wert	Gewicht
11–31	Münzen	4W6 Silber	–
32	Silbermedaillon	3W6 Silber	Leicht
33	Silberkästchen	3W6 Silber	Leicht
34	Gemälde	3W6 Silber	Schwer
35	Glasschale	3W6 Silber	Leicht
36	Schöne Vase	3W6 Silber	Leicht
41	Silberbrosche	4W6 Silber	Winzig
42	Silberkamm	4W6 Silber	Leicht
43	Silberkiste	4W6 Silber	Leicht
44	Silberamulett	4W6 Silber	Leicht
45	Silberkelch	4W6 Silber	Leicht
46	Maske	4W6 Silber	Leicht
51	Teurer Wein	5W6 Silber	Normal
52	Schöner Hut	5W6 Silber	Leicht
53	Wandteppich	5W6 Silber	Schwer
54	Vitrine	5W6 Silber	4
55	Teppich	5W6 Silber	Schwer
56	Lehnstuhl	5W6 Silber	3
61	Kerzenständer	6W6 Silber	Schwer
62	Silberner Spiegel	6W6 Silber	4
63	Silber-Sänfte	7W6 Silber	5
64	Silber-Sarkophag	8W6 Silber	6
65	Silberner Altar	9W6 Silber	6
66	Silberstatue	W6 Gold	6

Kostbare Funde in einem Versteck			
W66	Fund	Wert	Gewicht
11–31	Münzen	W6 G, 2W6 S, 4W6 K	–
32	Goldene Halskette	2W6 Gold	Leicht
33	Wandteppich	2W6 Gold	3
34	Bestickter Teppich	2W6 Gold	4
35	Goldkelch	2W6 Gold	Leicht
36	Gemälde	2W6 Gold	3
41	Goldenes Tablett	3W6 Gold	Schwer
42	Goldene Kinderfigur	3W6 Gold	4
43	Goldenes Diadem	3W6 Gold	Leicht
44	Deckenkandelaber	3W6 Gold	3
45	Goldener Stuhl	3W6 Gold	3
46	Goldene Wiege	3W6 Gold	3
51	Edelstein-Kette	4W6 Gold	Leicht
52	Edelstein-Zepter	4W6 Gold	Leicht
53	Edelstein-Krone	4W6 Gold	Leicht
54	Kostbarer Tisch	4W6 Gold	4
55	Kanzel	4W6 Gold	4
56	Goldener Tisch	4W6 Gold	5
61	Großer Edelstein	2W6 Gold	Leicht
62	Goldener Spiegel	5W6 Gold	5
63	Goldene Sänfte	6W6 Gold	6
64	Gold-Sarkophag	6W6 Gold	7
65	Goldstatue	7W6 Gold	8
66	Artefakt	-	-

Eigenarten von Funden (5+)

W66	Eigenart	Effekt
11-12	Stinkt	Manipulation -1
13-14	Strichmännchen	-
15-16	Schmutzig	-
21-22	Blutverschmiert	-
23-24	Verbrannt	½ Wert
25-26	Bisspuren	½ Wert
31-32	Verbogen	½ Wert
33-34	Verkratzt	½ Wert
35-36	Nur ein Spielzeug	½ Wert
41-42	Seltsame Inschriften	-
43	Erscheint im Traum	Zustand müde
44-45	Exzentrische Form	-
46-51	Stark parfümiert	-
52-53	Unnatürlich groß	2x Gewicht
54-55	Miniaturoversion	½ Gewicht
56-61	Fälschung	bei 4+ entdeckt
62	Rostbrüder Symbol	bei 5+ verfolgt
63	Elfisches Erbstück	2xWert für Elfen
64	Zwergisches Erbstück	2xWert für Zwerge
65	Unglücklicher Geist	erscheint abends bei 6
66	Drachenhort	erscheint abends bei 66

Artefakte (SL Seite 128)

11-12	Asina
13-14	Feroxas Klauen
15-16	Geisterdolche
21-22	Ivelde
23-24	Karskenfuß' Stiefel
25-26	Klages Horn
31-32	Königin Agathas Zwillingstafeln
33-34	Lehms Rosarium
35-36	Menkauras Zahn
41-42	Pfeile des Feuerwyrms
43-44	Die Quelle der Tränen
45-46	Rindenhaut
51-52	Skarns Fluch
53-54	Stundenglas des Nachtläufers
55-56	Die Tezaur
61-62	Tvedras Zwillingssringe
63-64	Vollers Helm
65-66	Wyrms Schlüssel

Tränke								
Trank	Preis	Verbreitung	Gewicht	Rohstoffe	Zeit	Talent	Werkzeuge	Auswirkung
Stärketropfen	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Riesenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Stärke +1 für ¼ Tag
Weisheits-Elixir	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollzahn	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Empathie +1 für ¼ Tag
Absud der Schläue	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenzahn	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verstand +1 für ¼ Tag
Schnelligkeits-Nektar	5 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Greifenfeder	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Geschick +1 für ¼ Tag
Heilwässerchen	3 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Hydrablut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	halbiert Krit-Erholungszeit
Langläufer	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Ghulknochen	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Müdigkeit
Durstlöscher	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Seeschlangengalle	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Durst
Pappsatt	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollmagensaft	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Hunger
Flüssige Glut	1 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Insektenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt Unterkühlung
Lebenselixier	10 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenschuppe	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verhindert altern für 1 Jahr
Eisensaft	3 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Rüstung +1 für ¼ Tag
Heiltrank	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Trollblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Stärke
Frischemixtur	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Hydrasäure	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Geschick
Ruhetrunk	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Mantikorblut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Verstand
Sud der Sanftmut	4 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Drachenwurmlut	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	heilt W3 Empathie
Orakelbrei	2 G	1/6	Winzig	1 Kräuter, Riesenspinnengift	¼ Tag	Alchemist	Kessel, Feuer	Verstand wird gebrochen, 1 Frage an SL
Gift * Jeder Schritt erhöhte Wirksamkeit verdoppelt die Kosten								
Nachtalpatem	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Schlaflosigkeit, Wirksamkeit 6*
Wüstenwind	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Durstig, Wirksamkeit 6*
Wolfshunger	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Hungrig, Wirksamkeit 6*
Frostbiss	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	Unterkühlung, Wirksamkeit 6*
Amok	3 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	¼Tag rasende Wut, Wirksamkeit 3*

Großes Vergessen	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	verliert ¼Tag Erinnerung, Wirksamkeit 3*
Fesseln der Macht	5 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	½ Zauber-Machtstufe, Wirksamkeit 3*
Neumondöl	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	¼Tag Blindheit, Wirksamkeit 3*
Liebestrunke	4 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer, Haare	kann ¼Tag Manipulation nicht widerstehen, Wirksamkeit 3*
Alterstropfen	8 S	1/6	Winzig	1 Kräuter	¼ Tag	Giftmischer	Kessel, Feuer	+1 Altersstufe bis Heilende Hände oder Lebenselixier, Wirksamkeit 3*

Kräuterkundler

Du kannst statt **Gemüse** auch **Kräuter** zur Herstellung von **Tränken sammeln**.

Stufe 1: Dein **Überleben**-Wurf beim **sammeln** erhält einen Bonus von +1.

Stufe 2: Es entspannt dich, durch das Land zu streifen. Ein Tagesabschnitt, den du mit **sammeln** verbringst, zählt für dich als **ausruhen**.

Stufe 3: Du findest immer die doppelte Menge **Gemüse**.

Alchemist

Mit Hilfe eines **Kessels**, **Feuer**, **Kräutern** und einer spezifischen **Zutat** kannst du **Tränke** herstellen.

Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten der **Zutat** von einem Ungeheuer gewinnen.

Du kannst bis zu 10 Einheiten Trank in einer Flasche o.ä. aufbewahren, die als gewöhnlicher Gegenstand zählt,

5 Tränke in einer kleinen Flasche als leichter Gegenstand. Tränke sind sehr lange haltbar.

Stufe 1: Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten eines **Tranks** brauen.

Stufe 2: Du erhältst +1 auf Würfe zum **Tränke** brauen.

Stufe 3: Du erhältst zusätzlich zum +1 einen **W8-Artefaktwürfel** für **Tränke** brauen.

Wechselwirkung von Tränken

Werden mehrere Tränke die am gleichen ¼Tag eingenommen wird auf diese Tabelle gewürfelt.

Alchemische Wechselwirkung

W6 Wechselwirkung

1–2 Die Tränke wirken normal.

3 Die Tränke wirken normal aber eine Zusatzwirkung tritt ein W6:

1: glühende Augen 2: purpurfarbenes Haar 3: grüne Flecken auf der Haut

4: schwarze Lippen 5: honigsüßer Geruch 6: krächzende Stimme

4 Einer der Tränke wirkt nicht. Würfle W2 welcher.

5 Die Tränke wirken nicht.

6 Giftige Wechselwirkung, die Tränke wirken nicht mehr. Die Wirksamkeit ist W6 mal Anzahl der Tränke.