



Doriath

Allgemeines Regelbuch

Inhalt

1.	Die Entwicklung eines Helden	3
1.1.	Fähigkeiten und Ängste	3
1.2	Die Kampfwerte.....	3
1.3	Die Stufen	3
1.4	Die Talente	3
2.	Nichtmagische Helden	4
2.1	Der Abenteurer.....	4
2.2	Der Waerling	4
2.3	Der Assassine	5
2.4	Der Krieger	5
2.5	Der Streuner	5
2.6	Der Zwerg	6
2.7	Der Asket	7
3.	Religion und Weihe.....	8
3.1	Praios	8
3.2	Rondra.....	8
3.3	Efferd	8
3.4	Boron	9
3.5	Hesinde	9
3.6	Ingerimm.....	9
3.7	Tsa.....	10
3.8	Phex	10
3.9	Norcis	11
3.10	Travia	11
3.11	Rahja	11
3.12	Peraine	11
3.13	Firun	12
3.14	Los	12
3.15	Weitere einflußreiche Götter	13
4.	Reisegeschwindigkeit	15
5.	Sprachen und Mundarten	15
6.	Auf den Märkten Doriaths	16
6.1	Proviant	16
6.2	In der Taverne	16
6.3	Übernachtung	16
6.4	Im Badehaus	16
6.5	Genußmittel	16
6.6	Gewürze	16
6.7	Kleidung.....	17
6.8	Juwelen	17
6.9	Ausrüstung	17
6.10	Rüstungen	18
6.11	Beim Waffenhändler	18

1. Die Entwicklung eines Helden

1.1. Eigenschaften

Die positiven und negativen Eigenschaften der Figuren, auch als Fähigkeiten und Ängste bezeichnet, werden nach folgender Tabelle ausgewürfelt:

W6	= positiv	W6	= negativ
1	= 7	1	= 9
2	= 9	2	= 8
3	= 10	3	= 7
4	= 11	4	= 6
5	= 12	5	= 5
6	= 13	6	= 3

Um eine Probe zu bestehen, muss bei positiven Eigenschaften der Wert erreicht oder unterboten werden, bei negativen Eigenschaften muss er überboten werden. Eine Probe +X bedeutet immer eine um X erschwerte Probe.



1.2 Die Kampfwerte

Grundsätzlich werden bei einer neuen Heldenfigur die Werte Attacke 10 und Parade 8 angesetzt. Nur bei besonders schwachen oder ungeschickten Figuren reduziert sich bei KK 7 die Attacke auf , bei GE 7 reduziert sich die Parade auf 7. Dies gilt auch, wenn während eines Spieles die entsprechenden Eigenschaften auf diese Werte oder darunter sinken.

1.3 Die Stufen

1.	0	11.	5.500
2.	100	12.	6.600
3.	300	13.	7.800
4.	600	14.	9.100
5.	1.000	15.	10.500
6.	1.500	16.	12.000
7.	2.100	17.	13.600
8.	2.800	18.	15.300
9.	3.600	19.	17.100
10.	4.500	20.	19.200

Ab Stufe 20 sind keine Erhöhungen der Eigenschaftswerte und Talente, sondern nur noch Umwertungen möglich.

Mit **Erreichen einer neuen Stufe** darf der Held:

- AE oder LE um 1W steigern
- eine positive Eigenschaft um 1 steigern
- eine negative Eigenschaft um 1 steigern
- AT oder PA um 1 steigern
- je Bereich zwei Talente um 1 steigern
- magische Figuren erhöhen ihre Zauberfertigkeit

1.4 Die Talente

Die Talente einer Person ergeben sich grundsätzlich aus ihren Eigenschaften. Soll aber beispielsweise ein bestimmter Beruf gewählt werden, können die wesentlichen Talente natürlich angeglichen werden. Die verschiedenen Heldentypen treten zudem mit unterschiedlichen Voraussetzungen an. Um eine Talentprobe zu bestehen, muss der Wert erreicht oder unterboten werden.

Alle magisch begabten Helden sind im "Magischen Regelbuch" aufgeführt; ihre Beschreibung wird hier nicht wiederholt. Folgende nichtmagischen Heldenfiguren sind zur Zeit bekannt:

2. Nichtmagische Helden

2.1 Der Abenteurer

Viele Bewohner Doriaths sind mit ihrem ruhigen Leben in einer geschützten Stadt oder auf ertragreicher Ackerscholle recht zufrieden. Doch immer wieder brechen auch Menschen aus ihrem gewohnten Trott aus und suchen - für einige Zeit oder auf Dauer - die Herausforderung und das Abenteuer. Neugier und Risikobereitschaft aber auch die Freude an allerlei gewagten und gewinnversprechenden Unternehmen zeichnen diese Leute aus.

Der Abenteurer im Spiel:

Der Abenteurer ist die Grundfigur dieses Rollenspiels. Jede erwürfelte Person kann Abenteurer sein und gleichzeitig, entsprechend seinen besonderen Talenten, einen Beruf ausüben (Bauer, Schmied, Medicus, Mechanicus, Alchimist etc.). Zudem kann ein Abenteurer natürlich zu manch einer der übrigen Heldenfiguren heranwachsen und später eine magische Akademie besuchen, sich zum Krieger ausbilden lassen, das Leben eines Streuners wählen oder sich einer Religion oder Tempelgemeinschaft zuwenden.

Der Abenteurer in Stichworten:

Grundvoraussetzung: keine

Beschränkung: kein Schuppenpanzer o. m.
keine Zweihänderwaffen

Lebensenergie: 25 LP

Gesundheit: 60

2.2 Der Waerling

Die Waerlinge werden auch Kleines Volk genannt, die Erwachsenen werden nur rund 1 Meter groß. Die Augen von Waerlingen glänzen, die Iris ist groß und von ungewöhnlicher Farbe: bernsteingolden, tiefblau wie Saphire oder hellgrün wie Smaragde. Dass Waerlinge auch bei absoluter (natürlicher) Dunkelheit sehen können, rührt vermutlich von ihrer Verwandtschaft mit den Erdriesen her.

Waerlinge sind flink und geschickt und auf Grund ihrer Lebensweise finden sie sich hervorragend im Wald zurecht und wissen sehr gut über die Natur Bescheid. Schon früh üben sie sich mit Pfeil und Bogen und viele verstehen meisterlich damit umzugehen. Sie sind vorsichtig und wachsam und lassen sich nicht ohne Weiteres mit Fremden ein.

Auf Grund ihres vorsichtigen Wesens neigen Waerlinge zu Kleidung, die sich nicht von der Umgebung abhebt, und bevorzugen Grün-, Grau- und Brauntöne. Ihre Schuhe und Stiefel sind weich und verursachen kein Geräusch beim Gehen. Während der Jahrmarktszeit oder bei anderen Festlichkeiten jedoch kleiden sie sich in fröhliche, schreiende Farben - Scharlachrot, Orange, Gelb, Blau, Purpur -, sie blasen gern Hörner und schlagen Trommel, Gong und Zimbal und sind allgemein ausgelassen.

Häusliches Leben und Dorfleben der Waerlinge sind von ländlichem Frieden geprägt. Oft verbringt das Kleine Volk den Tag in Gemeinschaft. Bei normalen Mahlzeiten im häuslichen Rahmen scharen sich alle Mitglieder des Haushalts zu einer großen Versammlung rund um den Tisch, um gemeinsam zu tafeln und die Ereignisse des Tages zu besprechen. Zentrum des Dorflebens ist jedoch grundsätzlich die Dorfschänke; manche Gasthäuser der Waerlinge stehen in dem Ruf, ein überdurchschnittlich gutes Bier auszuschenken. Reisenden Waerlingen begegnet man eher selten, da es sich bei ihnen um eine behäbige, heimatverbundene Rasse handelt.

Es gibt vier Stämme unter den Waerlingen:

Siven, Othen, Quiren und Paren, die jeweils in Höhlen, Pfahlbauten im Moor, Baumhäusern oder steinernen Feldhäusern wohnen.

Der Waerling im Spiel:

Waerlinge sind sowohl liebenswerte als auch mitfühlende Geschöpfe. Sie sind geschickt, flink und mutig, haben allerdings meist, hohe HA und TA. Sie sind stark der Tradition verhaftet und lassen sich nicht leicht auf eine unkonventionelle Vorgehensweise ein. Schon manche Heldengruppe ist an der Dickköpfigkeit eines Waerlings schier verzweifelt.

Der Waerling in Stichworten:

Grundvoraussetzung: GE 12, MU 12,
RA, GG max.3

Beschränkung: Rüstung max. RS 2
keine Zweihänderwaffen

Lebensenergie: 33 LP

Gesundheit: 69

2.3 Der Assassine

Assassinen gehören einer Glaubensgemeinschaft an, deren religiöses Zentrum im Regengebirge liegt. Dort lebt, in nahezu unzugänglicher Bergwelt, "Der Alte vom Berge", das Oberhaupt, der Ordensmeister der Gemeinschaft. Er ist der Gründer des Ordens und sein wahres Alter ist keinem Menschen bekannt. Jeder Assassine schuldet seinem Ordensmeister unbedingten Gehorsam. Zu seinen Aufgaben gehört es, auf Weisung, ohne genaue Kenntnis der Hintergründe, Menschen zu töten, die vom Ordensmeister als Feinde ausgewiesen wurden. Dies muß allerdings meuchlings geschehen und es darf keinerlei Gegenstand bei diesem Unternehmen entwendet werden. Überhaupt steht ein hoher Ehrenkodex über allem, was ein Assassine tut. Jeder einzelne versteht sich als edle Waffe des Ordens und hält sich entsprechend fit und kampfbereit.

Die **Religion** bildet den wesentlichen Hintergrund für alles Tun und Sein jedes Assassinen. Dennoch wird sie Außenstehenden nur selten erläutert. Der Kult geht davon aus, daß sich ihr Gott Erde hauptsächlich der Aufgabe widmet, zwischen der weißen Weltenebene *Hrannek* und der schwarzen Weltenebene *Hrunnesh* ein labiles Gleichgewicht aufrecht zu erhalten, so daß Magie und Göttliche Macht nicht in einer großen Auseinandersetzung jegliches Leben in Aventurien vernichten. Der Ordensmeister hilft durch seine Anweisungen, dieses Gleichgewicht im Kleinen zu wahren. Deshalb kann der ausführende Assassine auch niemals die tiefere Weisheit seines Tuns begreifen.

Der Assassine im Spiel:

Ohne zu vergessen, daß er einer edlen, wenn auch gefürchteten Gemeinschaft angehört, führt der Assassine Aufträge des "Alten" widerspruchslos aus. Solange er nicht im Ruf steht, kann er für seine Freunde ein überaus wertvoller Begleiter sein, kennt er doch viele Schliche und Hintertüren und ist gleichzeitig ein furchtloser Kämpfer. Er liebt die leisen und unauffälligen Waffen und putzt auch sich selbst nicht heraus. Schließlich weiß er den Überraschungseffekt einer plötzlichen Attacke glänzend zu nützen.

Da Assassinen die Heimlichkeit lieben, geben sie auch niemandem außer dem Ordensmeister ihren Wahrnamen bekannt. Sie glauben, daß das Wissen des Wahrnamens Macht über den Träger des Namens verleiht und führen daher, wie auch manche Schamanen, einen Reisenamen, der wiederum in verschiedenen Gruppen verschieden lauten kann. Als besonderes Attribut ist hervorzuheben, daß Assassinen die Sprache der Graugänse verstehen (welche ja auch ein Gleichgewicht zwischen den Weltenebenen erhalten).

Der Assassine in Stichworten:

Grundvoraussetzung: MU 14, GE 12,
BE 12, TA max. 2
Beschränkung: kein Schuppenpanzer o. m.
kann sich nicht weihen
Lebensenergie: 36 LP
Gesundheit: 60

2.4 Krieger und Amazone

Der furchtlose, starke Krieger ist der klassische Kämpfer Doriaths. Angst ist ihm fremd, auf sein Wort ist Verlaß. Probleme löst er am liebsten mit dem blanken Schwert, Kriegslist und Verhandlungsgeschick gehören nicht zu seinen Stärken. Auch das komplizierte Wesen der Magie bleibt ihm fremd. Die Amazone ist im Unterschied zum Krieger einer Gemeinschaft von Frauen verpflichtet, bei der sie gelernt hat und zu der sie gelegentlich auch zurückkehrt. Die Information, Amazonen würden sich, um besser kämpfen zu können, eine Brust abnehmen lassen, gehört allerdings ins Reich der Sagen.

Krieger und Amazonen im Spiel:

Grundvoraussetzung sind natürlich hohe Werte bei den Eigenschaften MU und KK. Krieger und Amazonen sind ehrlich und zuverlässig und weihen sich oft Rondra oder Praios. Ein durchschnittlich begabter Abenteurer kann, sobald er sich entsprechend entwickelt hat, in die Kriegerkaste aufsteigen und ist dann berechtigt, schwere Rüstungen und Zweihänderwaffen zu tragen.

Krieger und Amazonen in Stichworten:

Grundvoraussetzung: MU 12, KK 13,
TA, HA max. 2
Beschränkung: keinerlei magische Begabung
Lebensenergie: 30 LP
Gesundheit: 69

2.5 Der Streuner

Das Leben in Aventurien ist hart, schon von Geburt an. Manch einer findet die Aussicht, sein ganzes Leben im Einerlei täglicher Mühsal zu verbringen, einfach unerträglich. Solch unstete Gesellen hat es immer gegeben. Sie leben weniger von ehrbarer Arbeit als von ihrem Witz und ihrer Geschicklichkeit.

Ihre Bezeichnung "Streuner" ist nicht gerade dazu angetan, Hochachtung hervorzurufen. In der Tat handelt es sich nicht gerade um angesehene Leute, obwohl sich zahlreiche Streuner durch ihre Fähigkeiten

einen ganz guten Ruf erworben haben. Aufgrund ihrer Lebensweise und der Tatsache, daß ihr Wohlergehen häufig von einem flinken Geist und geschickten Fingern abhängt, sind Streuner nämlich die besten Schüler in Doriath. Niemand ist so geübt darin, seine Talente auszubauen wie die Streuner. Sie zählen oft zu den besten Heilkundigen und werden von Hesinde und Tsa mit deutlichem Wohlwollen betrachtet. Wenn das kein guter Grund ist, sie auf möglicherweise gefährliche Unternehmungen mitzunehmen!

Der Streuner im Spiel:

Bevor ein Abenteurer Streuner werden kann, muß er in GE und MU mindestens 13 erreicht haben. In ganz seltenen Fällen wird ein intelligentes Lebewesen schon als Streuner geboren. Wegen seines unsteten Lebens muß der Streuner auf die Vorrechte der Kriegerklasse in bezug auf Waffen und Rüstungen verzichten. Um die besondere Lernfähigkeit des Streuners umzusetzen, kann der Spieler beim Aufstieg in eine neue Stufe drei Talentsteigerungen pro Rubrik durchführen.

Der Streuner in Stichworten:

Grundvoraussetzung: MU 13, GE 13,
TA, EK max. 2

Beschränkung: kein Schuppenpanzer o. m.
keine Zweihänderwaffen

Lebensenergie: 30 LP
Gesundheit: 66

2.6 Der Zwerg

Zwerge werden etwa 140 cm groß, sind stark, zäh und von robustem Körperbau. Sie verstehen sich auf Bergbau und Schmiedekunst. Sie leben gern unter der Erde, am liebsten im Inneren der Berge. Die meisten Zwerge haben einen aufrechten, gradlinigen Charakter, aber alle sind so vernarrt in Gold und Edelsteine, daß sie über ihre Besitzgier schon mal eine alte Freundschaft vergessen können.

Die Angehörigen des kleinen Volkes tragen meist derbe, unauffällig gefärbte Stoffe; im Kampf bevorzugen sie das Kettenhemd. Kriegsbeil und Schmiedehammer sind ihre Lieblingswaffen, menschliche Zweihänder sind ihnen einfach zu groß.

Zwerge leben meist in ihren Bergstädten und Trutzburgen, nur selten sind größere Scharen von Zwergen oberirdisch unterwegs. Die berühmtesten Zwergengingen befinden sich in den Walbergen, den Beilunker Bergen, im Kosch, im Amboß und im Eisenwald. Seit etwa 30 Jahren gibt es auch eine Kolonie im Helebron-Wall - dorthin haben sich Zwerge aus den Walbergen über das Eismeer durchgeschlagen



Zwerge haben ein Gefühl für Verstecke, ihr Talent "Geheimfächer finden" ist stark ausgeprägt. Besonders bei unterirdischen Verstecken sind sie ungewöhnlich erfolgreich. Sollten sich dort auch noch Edelmetalle oder Edelsteine befinden, dann wird die entsprechende Talentprobe um 3 erleichtert.

Der Zwerg im Spiel:

Zum Zwerg muß man geboren sein, man kann sich nicht dahin entwickeln. Obwohl Zwerge sehr robust sind, reicht ihre Körperkraft nicht aus, um eine Waffe mit 1W+5 TP mit einer Hand zu führen - in diesem Fall kann also kein Schild mehr getragen werden.

Zwerge können Elben und deren Lebensweise nicht verstehen. Diese Langohren leben schließlich nur so vor sich hin, ohne bleibende Werte zu schaffen oder wenigstens anzusammeln - und sind auch noch stolz darauf.

Der Zwerg in Stichworten:

Grundvoraussetzung: KK 13, GE 12,
RA max. 2

Beschränkung: kein Schuppenpanzer o. m.
keine Zweihänderwaffen

Lebensenergie: 36 LP
Gesundheit: 70

2.7 Der Asket

Asketen sind auf den ersten Blick recht unscheinbare Gesellen, die höchstens dadurch auffallen, dass sie für die Witterung zu kühl angezogen sind. Sie sind für gewöhnlich etwas größer als der normale Durchschnittsbürger und tragen meist kurze Haarschnitte. Sie sind Meister der Selbstbeherrschung und üben sich schon in frühen Lebensjahren in der Kunst der Meditation. Auch sind sie Meister im Umgang mit Kampfstäben und geübt in der Kunst des Bogenschießens, wobei ein Bogen im Norden eher selten angewendet wird, da er einfach spröde wird.

Asketen leben im Gebiet des ehernen Schwertes oder aus den Eiszinnen. Daher haben sie sich ausgezeichnet an das Überleben in der kalten Umgebung des hohen Nordens angepasst. Sie haben eine Kunst entwickelt, Pflanzen auch unter diesen extremen Umständen großziehen können, um sie später zu verzehren. Allerdings haben sie bisher noch keinem Fremden diese Technik verraten. Jedoch die erstaunlichste Fähigkeit dieser Zeitgenossen ist, dass sie auch bei Temperaturen, bei denen sogar Hunde erfrieren, nicht einmal leichte Erfrierungen davontragen.

Asketen tragen meist leichte Hemden und Hosen und Jacken aus Pelz, die jedoch die Bewegungsfreiheit so gut wie nicht einschränken. Außerdem tragen sie oft leichte Stiefel mit einer Pelzfütterung, obwohl man sie manchmal auch barfüßig antreffen kann. In den gemäßigten Breitengraden Aventuriens tragen sie meist nur dünne Roben, die nur der Verhüllung dienen und keinerlei Schutz vor der Witterung bieten.

Da in den nördlichen Gebieten Aventuriens Unfälle in Gebirgsgebieten und Tierangriffe vergleichsweise häufig sind, ist die Lebensgemeinschaft der Asketen recht lose und man wird überdurchschnittlich viele Waisen antreffen. Vermutlich rührt daher auch der Umstand, dass es bei dieser Art der Gemeinschaft keine Ehe gibt. Durch diese Lebensweise ist es auch natürlich, dass man anderen nach Möglichkeit Unterstützung gibt, um die Chance, zu überleben, zu erhöhen.

Der Asket im Spiel:

Asketen sind sehr verschlossen und gehen meist keine festen Bindungen ein. Sie ziehen die Ernährung mit Pflanzen dem Verzehr von Tieren vor, da sie diese Art der Ernährung gewohnt sind. Um in der kalten Umgebung des Nordens zu überleben haben sie außerdem eine Technik entwickelt, bei der sie enorm viel Energie verbrauchen, um nicht zu erfrieren (doppelte Tagesrationen, 1 ASP pro Tag, solange man Gebrauch dieser Fähigkeit macht). Auch haben sie, getrennt von den Hexen, Druiden und Elben, die Kunst der astralen Meditation erlernt. Als Asket sollte man mindestens einmal in der Woche eine Stunde am Stück meditieren, um sein inneres Gleichgewicht zu wahren.

Der Asket in Stichworten:

Grundvoraussetzung: KL12, BE 14, AG 5, GG 1

Beschränkung: nur Kampfstab und Bogen
Rüstung bis RS3
keine Schilde, Helme, o.ä.

Lebensenergie: 30 LP

Gesundheit: 70

Astralenergie: 17

Fähigkeiten: TP+1 im Nahkampf
Kälteschutz
viele Asketen können zaubern
(5 Versuche zur Zf-Steigerung)
MR+2

Größe: 166 + 4W cm (1,70m - 1,90m)

Gewicht: (Größe - 120) x40 u (2000 u - 2800 u)

Talente:

Klettern 2,3
Schwimmen & Tauchen 3,2
Reiten & Balancieren 2,9
Schlösser & Fallen 2,7
Geheimfächer finden 2,5
Knoten 2,7
Sich Verstecken 3,0
Aufmerksamkeit 2,3
Schleichen 2,3
Seetauglichkeit 2,9
Rudern & Segeln 3,8
Angeln & Fischen 3,3
Springen 2,4
Jagen 3,4

Diplomatie 2,7
Überzeugungskraft 2,8
Hofetikette 4,3
Musik & Tanz 4,3
Erzählen 3,5
Minnekünste 3,1
Verkleiden & Tarnen 3,7
Glücksspiel 2,8
Schätzen 3,2
Feilschen 2,7
Lügen 3,1
Zechen 2,7
Menschenkenntnis 2,3
Taschenspiel 3,3

Lesen & Schreiben 0,9
Heilpflanzen finden 2,3
Sprachen beherrschen 1,6
Codes entschlüsseln 2,5
Waffen reparieren 2,3
Alchimie 2,2
Tierkunde 2,0
Tiere zähmen 3,3
Orientierung 2,4
Bergbau 3,7
Holzbearbeitung 3,0
Schmieden 3,5
Gerben 2,8
Kochen 3,3

3. Religion und Weihe

Die meisten Religionen in Doriath kennen Priester und Geweihte, die sich durch einen Schwur an eine Gottheit gebunden haben. Die Gnade ihres Gottes offenbart sich im Karma, der göttlichen Zuneigung, die sie befähigen kann, spezifische Wunder zu wirken.

Das Gelingen oder Mißlingen eines Wunders wird durch die Mirakelprobe festgestellt. Die Karmaenergie eines Geweihten beträgt 15. Ist sie erschöpft, dann füllt sie sich normalerweise nur zwischen den Spielen wieder auf. Zusätzliche permanente KE kann der Geweihte nur von seinem Gott erhalten.

Abenteurer und Streuner können sich einer beliebigen Gottheit weihen. Krieger bevorzugen meist Rondra oder Praios, Zwerge und Halblinge Ingerimm oder Trulog. Assassinen sind grundsätzlich Terde geweiht.

3.1 Praios

Gott der Sonne und des Gesetzes

Er wird oft als Greif dargestellt, denn dieses Tier ist ihm geweiht. Wichtigster Feiertag ist die Sommer-sonnwende. Die *Gemeinschaft des Lichts* in Bosparan wird vom *Boten des Lichts* regiert. Geweihte des Praios sind an ihrer rotgoldenen Kleidung und an ihrem Stolz zu erkennen. Er darf er sich keiner anderen Autorität als der seines Gottes beugen, sich nicht verstecken und muß in jeder Situation die Wahrheit sagen!

- Praios Zauberbann

Erzeugt ein antimagisches Feld mit 25 m Radius um den Geweihten

Meditatives Gebet von 2 SR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 12 KP

Reichweite 25 Meter

Scheitern: -

Dauer: 5 SR

- Praios Zorn

Eine Feuerlanze vom Himmel setzt alles im Umkreis von 5 m in Brand und erzeugt 5 W6 TP.

Stoßgebet von 2 KR Dauer

Mirakelprobe +5 gegen die Stufe

Kosten: 8 KP

Reichweite 100 Meter

Scheitern: bei mißlungener CH-Probe verursacht der Blitz in der Nähe des Geweihten 3 W6 Schaden.

- Praios Blendstrahl

Lichtblitz, der alle, die ihre Augen nicht schützen, für 2 SR blendet.

Stoßgebet von 2 KR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 10 KP

Reichweite 100 Meter

Scheitern: Blitzstrahl verfehlt sein Ziel !

3.2 Rondra

Göttin des Sturmes und des Krieges

Sie wird oft als brüllende Löwin dargestellt, denn dieses Tier ist ihr geweiht. Feiertage sind meist Jahrestage glorreicher Siege. Die Tempel der Rondra sehen meist eher wie Burgen oder Festungen aus, der *Bund des Schwertes* ähnelt einem Ritterorden.

Geweihte der Rondra tragen Kettenhemden und sind dafür bekannt, keine Herausforderung abzulehnen.

- Rondras Rüstung

Verstärkt Rüstungen um 3 RS

Stoßgebet von 1 KR Dauer

Mirakelprobe 13

Kosten: 2W6 KP

Reichweite 5 Meter

Scheitern: alle Rüstungen verlieren 1 RS

Dauer: 1 SR

- Rondras Ungewitter

Tobt in einem Quadrat von 5 km Kantenlänge. Die meisten Lebewesen suchen Schutz, Reisende verlieren evtl. die Orientierung, Kampfwerte sinken vorübergehend um 3 Punkte.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe +2 gegen die Stufe

Kosten: 7 KP

Reichweite 5 x 5 km

Scheitern: Gewitter in weiter Ferne

Dauer: -6 SR

- Rondras Waffensegen

Eine beliebige Zahl von Waffen ->TP +1W, BF 2

Stoßgebet von 6 KR Dauer

Mirakelprobe 12

Kosten: 2W6 KP

Reichweite 5 Meter

Dauer: 1 SR

3.3 Efferd

Gott des Wassers, der Luft und der Seefahrt

Er wird oft als Delphin dargestellt, denn dieses Tier ist ihm geweiht. Der Kult der Efferd ist gekennzeichnet durch die Opferung von Meeresfrüchten oder, in Trockengebieten, von Wasser und Obst.

Geweihte des Efferd sind blaugrün gekleidet. Sie müssen sich von jeglichem Feuer fernhalten.

- Auf dem Wasser wandeln

nur dem Geweihten selbst möglich

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe 13

Kosten: 8 KP

Reichweite 0 Meter

Scheitern: -

Dauer: 1 Tag

- Herrschaft über den Wind

Richtung und Stärke bestimmen
Meditatives Gebet von 1 SR Dauer
Mirakelprobe -1 gegen die Stufe
Kosten: 6 KP
Reichweite unbegrenzt
Scheitern: das Gegenteil geschieht
Dauer: 12 SR

- Fata Morgana

gewünschtes Trugbild, in jeder Gegend möglich
Meditatives Gebet von 2 SR Dauer
Mirakelprobe -2 gegen die Stufe
Kosten: 7 KP
Reichweite 2 km
Scheitern: der Geweihte erscheint kopfstehend
Dauer: 12 SR - wenn man sich der Fata Morgana nähert, wird sie als Trugbild erkannt

3.4 Boron

Gott des Todes und des Schlafs

Borons Symbol ist der schwarze Rabe. Der Boronkult ist in vielen Städten Doriaths nicht gern gesehen, obwohl die Bestattungsrituale fast überall nach seinem Zeremoniell abgehalten werden. Wichtiger ist den Gläubigen meist der "kleine Tod", also der Schlaf, das Vergessen, der Rausch.

Geweihte des Boron tragen schwarze Roben und unterliegen einem Schweigegebot, so daß sie nur einen Satz pro Spielrunde sprechen dürfen.

- Borons Schlummerlied

Eine beliebige Anzahl von Lebewesen im Umkreis von 20 m kann in den Schlaf versetzt werden.
Meditativer Gesang von 6 KR Dauer
Mirakelprobe -2 gegen die Stufe
Kosten: 7 KP
Reichweite 20 Meter
Scheitern: der Meister bestimmt, wer einschläft
Dauer: 6 SR

- Amnesia

Intelligente Lebewesen im Umkreis von 20 m vergessen für einen Tag alles, was sie je wußten; der Geweihte sucht die Opfer aus.
Stoßgebet von 6 KR Dauer
Mirakelprobe +2 gegen die Stufe
Kosten: 8 KP
Reichweite 20 Meter
Scheitern: der Meister bestimmt, wer das Gedächtnis verliert
Dauer: 1 Tag

- Herrschaft über Grabgestalten

Untote herbeirufen oder verjagen; die Kontrolle gerufener Untoter bedarf keiner KP!
Meditatives Gebet von 3 SR Dauer (rufen), 5 SR Dauer (verjagen)
Mirakelprobe +2 gegen die Stufe

Kosten: 5 KP pro Untoter

Reichweite -

Scheitern: -

Dauer: gerufene Untote bleiben, bis sie verjagt oder vernichtet werden.

3.5 Hesinde

Göttin der Magie und der Gelehrsamkeit

Das Tier der Hesinde ist die Schlange. Ihre Tempel beherbergen wahre Schätze an Wissen - und an magischen Utensilien. Da jedoch Hesindegeweihte wahre Meister im Anlegen von Fallen und magischen Sicherungen sind, gelingt es selten, eine solche Schatzkammer zu plündern.

Geweihte der Hesinde sind in Grün und Gelb gekleidet und versuchen, magische Artefakte in den Besitz des Tempels zu bringen.

- Magischer Spiegel

Wirft Zauber auf den Urheber zurück
Meditatives Gebet von 10 KR Dauer
Mirakelprobe +5 gegen die Stufe
Kosten: 8 KP
Reichweite 5 m
Scheitern: -
Dauer: 1 SR

- Hesindes Alchimie

Verwandelt max. 500 Kubikmeter eines Elements (Feuer, Wasser, Schnee, Humus, Erz, Luft) in ein anderes.
Meditatives Gebet von 1 SR Dauer
Mirakelprobe gegen die Stufe
Kosten: 7 KP
Reichweite 500 m
Scheitern: Meister bestimmt das entstehende Element
Dauer: 1 SR

- Schützende Hand

Wendet Fluch und bösen Zauber ab.
Stoßgebet von 2 KR Dauer
Mirakelprobe -2 gegen die Stufe
Kosten: 2W6 KP
Reichweite 20 m
Dauer: augenblicklich

3.6 Ingerimm

Gott des Feuers und der Erde

Ingerimm ist der beliebteste, manche sagen der einzige Gott der Zwerge. Da er der Schmiedegott ist, wird er durch Hammer und Amboß symbolisiert. Unter Menschen genießt er nur geringes Ansehen, da ihm sowohl sein Hammer als auch sein Schmiedefeuer manchmal außer Kontrolle gerät.

Geweihte des Ingerimm sind ganz in Leder gekleidet und haben die manchmal lästige Auflage, ständig eine Flamme bei sich zu tragen, die nie verlöschen darf. Zudem lassen sie kein Feuer unwidersprochen löschen.

- Ingerimms Hammerschlag

Erdbeben, bis 100 m entfernt, Bauwerke stürzen zu 50% ein, Personenschaden auswürfeln.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 9 KP

Reichweite 100 m

Scheitern: Erdstoß trifft den Geweihten

Dauer: augenblicklich

- Ingerimms Esse

100 qm Erde tun sich auf, Lava tritt aus, die Form des Feldes bestimmt der Geweihte. Berühren der Lava: 2W6 SP (eine Lavawand kostet pro Meter Höhe 2KP zusätzlich)

Meditatives Gebet von 2 SR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 10 KP

Reichweite 50 m

Dauer: 1 SR

- Ingerimms Stahl

verbessert eine beliebige Anzahl von Waffen AT/PA+1

Stoßgebet von 4 KR Dauer

Mirakelprobe -1 gegen die Stufe

Kosten: 5 KP

Reichweite 10 m

Dauer: 10 KR



3.7 Tsa

Göttin der Geburt und Erneuerung

Ihr ist die sich immer wieder häutende Eidechse geweiht. Ihre Geweihten wurden oft verfolgt, um ihnen das Geheimnis ewiger Jugend zu entreißen. Nachdem dessen Form jedoch etwas bekannter wurde ist kaum mehr jemand versessen darauf, es kennenzulernen.

Geweihte der Tsa tragen regenbogenfarbene Kutten. Sie dürfen kein Leben nehmen.

- Wunderheilung

heilt Verwundete, Kranke, Vergiftete.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 2W6 KP

Reichweite -

Scheitern:-

Dauer: permanent

- wundersame Erneuerung

für zerbrochene oder zerstörte Gegenstände

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 1W bis 2W KP (je nach Größe)

Reichweite: Sichtweite

Scheitern: Gegenstand verschwindet

Dauer: permanent

- Lebenshauch

erweckt Lebewesen, die nicht länger als 1 Tag tot sind.

Meditatives Gebet von 4 SR Dauer

Mirakelprobe +8 gegen die Stufe

Kosten: 15 KP

Reichweite -

Scheitern:-

Dauer: permanent

3.8 Phex

Gott der Diebe und Händler, der Nacht und des Mondes

Phexstatuen wird oft ein Fuchs zugesellt, das geweihte Tier des Phex, das auch viel über seinen Charakter aussagt. Der Kult wird meist heimlich betrieben, da viele Städte keine "Diebesbande" in ihren Mauern dulden.

Geweihte des Phex sind nicht äußerlich erkennbar. Sie agieren oft nachts und tun fast nichts ohne Profit.

- Talente des Phex

bis zu 4 Händler- oder Diebestalente werden auf 80% angehoben.

Stoßgebet von 6 KR Dauer

Mirakelprobe -2 gegen die Stufe

Kosten: 1W6 +3 KP

Reichweite: Sichtweite

Scheitern: Talente sinken auf 20%

Dauer: 1 min

- Omnilingua

jede Sprache verstehen, sprechen, lesen, auch Geheimschriften und Codes.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe -1 gegen die Stufe

Kosten: 1W6 KP

Scheitern: die ausgewählte Person versteht 2 SR niemanden mehr

Dauer: 2 SR

- Elsterflug

der Geweihte kann Gegenstände bis zu Menschengröße in seinen Besitz bringen, sofern er ihren genauen Standort kennt.

Stoßgebet von 8 KR Dauer

Mirakelprobe +3 gegen die Stufe

Kosten: 1W6 + 2 KP

Reichweite 1 km

Scheitern: -

Dauer: augenblicklich

3.9 Norcis

Gott der Reisenden, Boten und Unterhändler

Norcis ist der Bote zwischen den Göttern, manchmal auch zwischen Göttern und Menschen. Für seine Dienste handelt er oft Vorteile für sich und seine Geweihten bei den anderen Göttern heraus.

Geweihte des Norcis sind nicht äußerlich erkennbar.

- Göttliche Bewegung

Der Geweihte kann einen Gegenstand, der ihm bekannt ist, teleportieren.

komplizierte Schrittfolge von 2 SR Dauer

Mirakelprobe -2 gegen die Stufe

Kosten: 1W6 +3 KP

Reichweite: bis zu 3W20 Meter

Scheitern: Gegenstand und Erscheinungsort im

Ermessen des Meisters

Dauer: bis zu KL -10 Stunden

- Norcis Reiseproviant

Der Geweihte lässt eine Tagesration (Essen + Getränk) für sich und "seinen Freund" erscheinen.

Stoßgebet von 4 KR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 3 KP

Scheitern: es erscheint ein Krug Bier

Dauer: -

3.10 Travia

Göttin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft

Ihr ist die Wildgans geweiht, meist wird sie jedoch als mütterliche Frau dargestellt. Ihre Tempel sind oft klein und unscheinbar, bieten jedoch Verfolgten sichere Zuflucht, da Frevler mit unerbittlicher Hartnäckigkeit verfolgt werden.

Geweihte der Travia tragen gelborangene Roben und sind sehr friedfertig.

3.11 Rahja

Göttin des Rauschs und der Extase

Der Rahja ist die Stute geweiht, die Göttin wird aber nie als Pferd dargestellt. Sie ist die Göttin des Rausches des Weins und der geschlechtlichen Liebe, die Schutzgöttin der Jungvermählten und der Dirnen. Rahjatempel findet man oft in verrufenen Stadtvierteln.

Geweihte der Rahja sind rosa/rot und äußerst leicht bekleidet. Sie verlassen ihren Tempel fast nie, gewähren aber jedem Verfolgten Schutz, was für diesen zwar erfreulich, meist aber ziemlich kraftraubend ist. Auch den Verfolgern stehen natürlich die Aufmerksamkeiten Rahjas zur Verfügung.

- Freudiridari

Eine andere Person wird fröhlich und unbeschwert. Sie geht dann auch an schwierige Aufgaben mit frischer Kraft heran und tut sich leichter bei Lösungen von Rätseln und bei Kämpfen.

Stoßgebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe +1 gegen die Stufe

Kosten: 6 KP

Reichweite: -

Scheitern: völlige Teilnahmslosigkeit

Dauer: 3 h

- Orgienfeirio

Ein Gegner der Geweihten läßt vom Kämpfen ab und will sich nur noch mit Liebe und Sex beschäftigen.

Stoßgebet von 5 KR Dauer

Mirakelprobe +6 gegen die Stufe

Kosten: 6 KP

Reichweite 10 m

Scheitern: Gegner wird zum Berserker

Dauer: 2 h

- Sonnana

Mit diesem Wunder kann der Geweihte im Umkreis von einem Kilometer die Sonne scheinen lassen, auch bei Nacht.

Stoßgebet von 1 KR Dauer

Mirakelprobe +4 gegen die Stufe

Kosten: 5 KP

Reichweite 1 km

Scheitern: Der Geweihte ist geblendet

Dauer: 1 h

- Flowerpower

Mit diesem Wunder kann der Geweihte im Umkreis von drei Kilometern Blumen wachsen lassen. Diese haben allerdings keinerlei Wirkung und riechen auch nicht.

Stoßgebet von 2 SR Dauer

Mirakelprobe +3 gegen die Stufe

Kosten: 9 KP

Reichweite 3 km

Scheitern: -

Dauer: 1 h

3.12 Peraine

Göttin der Heilkunde, der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus

Ihr geweihtes Tier ist der Storch. Ihre Priester sind vor allem bei der Landbevölkerung sehr angesehen und häufig wichtige Versorgungsquelle für Heilkräuter und Heiltränke.

Geweihte der Peraine tragen eine grünsilberne Tracht und sind verpflichtet, Kranken beizustehen.

Gesegnete Heilung

Mit Hilfe dieses Wunders ist die Geweihte in der Lage, einen Menschen oder ein Tier zu heilen. Dies gilt sowohl für Krankheiten wie auch für Vergiftungen, sofern sie nicht göttlichen oder dämonischen Ursprungs sind.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe +4 gegen die Stufe

Kosten: 8 KP

Reichweite: -

Scheitern: -

Dauer: permanent

Wahrhaft wunderbares Wetter

Mit diesem Wunder ruft die Geweihte eine Wetterlage herbei, wie Bauern sie sich wünschen: Drei Tage abwechselnd warmer Landregen und Sonnenschein.

Meditatives Gebet von 2 SR Dauer

Mirakelprobe +1 gegen die Stufe

Kosten: 5 KP

Reichweite: Sichtweite in eine Richtung

Scheitern: Aprilwetter

Dauer: 3 Tage

Wissen der Geburt

Durch dieses Wunder kann die Geweihte herausfinden, ob eine Frau in den nächsten zwölf Monaten ein Kind bekommen wird, ob es gesund zur Welt kommen wird und ob es sich um einen Jungen, ein Mädchen oder einen Other handeln wird.

Meditatives Gebet von 6 KR Dauer

Mirakelprobe - 2 gegen die Stufe

Kosten: 3 KP

Reichweite: -

Scheitern: -

Wachstum und Gedeihen

Dieses Wunder dient dazu, das Wachstum von Nutzpflanzen zu beschleunigen. Diese wachsen bei gelungener Karmaprobe genau so schnell, dass sie vor der nächsten Wetterkatastrophe bzw. vor dem Einbruch des Winters noch Frucht bringen.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe +5 gegen die Stufe

Kosten: 6 KP

Reichweite: 3000 m

Scheitern: es besteht die Möglichkeit, dass alle Pflanzen schlagartig vertrocknen

Dauer: -

3.13 Firun

Gott des Winters und der Jagd

Er wird oft als Eisbär dargestellt, denn dieses Tier ist ihm geweiht. Sein Feiertag ist die Wintersonnwende.

Geweihte des Firun sind Weiß und Eisblau gekleidet.

Es ist ihnen verboten zu lachen, d. h. der Spieler eines Firungeweihten darf nicht lachen!

- Firuns Hagelschlag

in einem Gebiet von 1 qkm

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 7 KP

Reichweite 1 qkm

Scheitern: der Geweihte wird von einem apfelgroßen Hagelkorn getroffen

Dauer: 2 min

- Firuns Eiswand

max. 50 m lang, 5 m hoch, 2 m dick.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe -2 gegen die Stufe

Kosten: 8 KP

Reichweite : Sichtweite

Scheitern: -

Dauer: 2 SR

- Jagdglück

jagbare Tiere in großer Zahl erscheinen.

Meditatives Gebet von 2 SR Dauer

Mirakelprobe -5 gegen die Stufe

Kosten: 2W6 KP

Reichweite 1 km

Dauer: 12 SR

3.14 Los

wird von den Anhängern des Zwölfgötter-Kultes auch der Namenlose genannt und als Inbegriff des Bösen angesehen. Die eigenen Anhänger jedoch halten ihn für den Urgott und Vater der Zwölfgötter, die sich gegen ihn auflehnen.

Geweihte tragen schwarze und purpurne Roben und verfügen über ein Wunderarsenal von Tod, Wahnsinn und Pestilenz.

- Schwindende Zauberkraft

Dieses Wunder erzeugt eine Zone innerhalb derer ein Magier oder Elb pro Spielrunde 1 ASP verliert. Will der Zauberkundige innerhalb dieser Zone einen Spruch anwenden so kostet ihn dies die doppelte Astralenergie.

Meditatives Gebet von 4 KR Dauer

Mirakelprobe +1 gegen die Stufe

Kosten: 3 KP

Reichweite: 5 m / 10 m Durchmesser

Dauer: 3 SR

- Bezaubernder Sphaerenklang

Der Geweihte erzeugt im Geist seines Opfers einen Sphaerenklang von unwiderstehlicher Schönheit. Gleichzeitig läßt er sein Opfer unausgesprochen spüren, dass die Melodie nur so lange anhält wie es sich dem Willen des Geweihten fügt.

Meditatives Gebet von 13 KR Dauer

Mirakelprobe +5 gegen die Stufe

Kosten: 5 KP

Reichweite: 13 m

Scheitern: Der Geweihte selbst verfällt dem Klang und bleibt 3 SR in Trance

Dauer: 1 SR

- Namenloser Zweifel

Dieses Wunder legt die Saat des Zweifels in den Geist eines Gegners. Das Opfer sieht seine Moralvorstellungen und seinen Glauben in Frage gestellt. Ein Krieger zum Beispiel fühlt sich nicht mehr an Begriffe wie Ehre oder Freundschaft gebunden während ein Geweihter die Macht seines Gottes oder gar dessen Existenz anzweifelt.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe +7 gegen die Stufe

Kosten: 13 KP

Reichweite: 26 m

Scheitern: ewiger Zorn einer fremden Gottheit

Dauer: 3 SR

- Schleichende Fäulnis

Durch dieses Wunder beginnt ein Objekt von maximal Schrankgröße aus toten organischen Substanzen wie Lederrüstungen oder hölzerne Truhen unaufhaltsam zu faulen. Dieser Vorgang dauert unabhängig von Beschaffenheit und Größe des Gegenstandes eine Stunde lang und endet mit der vollständigen Vernichtung des Objektes.

Meditatives Gebet von 26 KR Dauer

Mirakelprobe - 2 gegen die Stufe

Kosten: 3 KP

Reichweite: 13 m

Scheitern: ein beliebiger Gegenstand in

Reichweite beginnt zu verfaulen

Dauer: 1 SR

- Ewige Jugend

Mit diesem Mirakel kann der Geweihte das Aussehen einer Person so ändern, dass sie äußerlich jünger oder schöner aussieht. Die bezauberte Person erhält ein Aussehen nach ihrer Wunschvorstellung. Nach 1 Jahr nimmt sie ihr ursprüngliches Erscheinungsbild wieder an.

Meditatives Gebet & Fasten für 2 Tage

Mirakelprobe +9 gegen die Stufe

Kosten: 16 KP

Reichweite: -

Scheitern: das Aussehen der Person ändert sich in völlig unerwarteter Weise

Dauer: 1 Jahr

3.15 Weitere einflussreiche Götter

• Äänek

der oberste Gott der Waldmenschen

Dieser Fruchtbarkeitsgott, der vor allem im Nordosten Aventuriens verehrt wird, ist die einzige namentlich bekannte Gottheit der Waldmenschen. Geweihte dieses Gottes wurden noch nie angetroffen.

• Brazoragh

der dunkle Gott der Orkvölker

- Schattenfreunde

eine der Stufe entsprechende Zahl von Schattenorks stehen dem Geweihten für einen Kampf bei.

Stoßgebet von 2 KR Dauer

Mirakelprobe +2 gegen die Stufe

Kosten: 7 KP

Reichweite -

Scheitern: der Geweihte wird angegriffen

Dauer: 1 Kampf

- Frangor-Wunder

ein Feind wird gelähmt; anschl. fallen ihm Gliedmaßen entsprechend der Stufe des Geweihten ab

Meditatives Gebet von 2 SR Dauer

Mirakelprobe +4 gegen die Stufe

Kosten: 11 KP

Reichweite 22 m

Scheitern: wirkt doppelt gegen den Geweihten

Dauer: 1 SR

• Cohnan

- Kleine Wolke

Über einem beliebigen Opfer entsteht eine kleine Gewitterwolke und regnet sich ab.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe -2 gegen die Stufe

Kosten: 4 KP

Reichweite 10 m

Scheitern: der Geweihte wird beregnet

Dauer: 1 SR

- Spinngewebe

der Geweihte erzeugt ein Spinnennetz bis zu 10 qm

Stoßgebet von 2 KR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 8 KP

Reichweite 20 m

Scheitern: der Geweihte verspinnt sich selbst

Dauer: augenblicklich

• Hranga

der Gott der Echsenmenschen

Dieser Glaube wird von Menschen meist nicht verstanden und wegen seiner vielfältigen Opferrituale abgelehnt.

• Ifirn

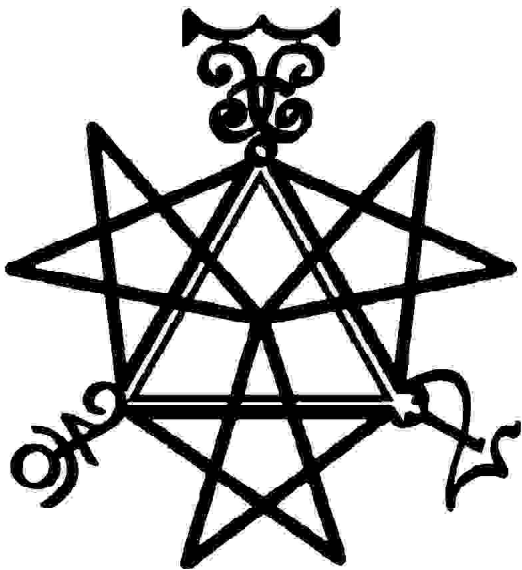
die Tochter des Firun

Viele Bewohner des hohen Nordens glauben, Ifirn sei das einzige Wesen, das imstande ist, Firun von einer einmal gefaßten Entscheidung abzubringen. Häufig dient daher diese Göttin als Mittlerin zu Firun.

• Kiakia

der weibliche Kopf des Satis, Göttin der Luft und des Windes

Die Göttin Kiakia wirkt vor allem im Ossten Adramils. Sie ist die weibliche Ausformung von Satis und in der Zeichnung ihres Emblems sind die Züge des Schöpfungsgottes für die Eingeweihten erkennbar. Kiakia wird hauptsächlich von Frauen verehrt



Priesterinnen der Kiakia sind, sofern es das Wetter erlaubt, nackt, denn sie wollen ihren Körper ständig mit Luft umspülen lassen.

- Kiakias Vogelflug

die Geweihte versetzt sich in eine Trance, in der sie einen Vogelflug erlebt, der ihr zeigt, was sie sehen würde, wenn sie zum gleichen Zeitpunkt wirklich als Vogel herum fliegen würde.

Meditatives Gebet von 1 SR Dauer

Mirakelprobe gegen die Stufe

Kosten: 5 KP

Scheitern: die Geweihte bekommt die Eindrücke eines Laufvogels - und Fußschmerzen

Dauer: 10 Minuten Spielzeit

• Krakon

der Sohn des Efferd

Das Wunder seiner Geweihten:

- Wasser atmen

kann der Geweihte beliebig lange, sofern er sich nicht zwischendurch der Luft aussetzt.

Blubbergebet von 6 KR Dauer

Mirakelprobe -3 gegen die Stufe

Kosten: 1W+4 KP

Reichweite: -

Scheitern: der Geweihte kann Luft und Wasser 2 SR lang nicht unterscheiden

• Rastullah

der Ein-Gott und Weltenschöpfer der Novadis

Bildhafte Darstellungen von Rastullah sind verboten, dafür sind die Riten und religiösen Auflagen dieses Kultes um so strenger.

Geweihte des Rastullah tragen oft Braun und Gelb. Sie sind ausdauernde, fanatische Kämpfer, die freudig für ihren Glauben sterben.

• Rur und Gror

die Göttlichen Zwillinge von Maraskan

Der Kult dieser beiden verspielten Weltenschöpfer wird wegen seines Charakters gerne von Schelmen angenommen.

Geweihte von Rur und Gror sind oft geschickte Handwerker und gute Geschichtenerzähler.

• Swafnir

der Eismeergott der Hjaldinger und Torwaler

Dieser besonders urtümlichen Gottheit werden von ihren Anhängern alle möglichen Wunder zugeschrieben, belegt ist jedoch keines.

Geweihte Swafnirs tragen meist gehörnte Helme und einen Umhang aus Firunsbärenfell. Sie sind geübte Kämpfer mit dem Björnland-Beil und erschlagen schon mal im Scherz einen fremdländisch wirkenden Besucher.

6. Auf den Märkten Doriaths

Hier einige Normpreise, die natürlich ortsabhängig variabel sind. Der angegebene Preis bezieht sich jeweils auf ein Stück, eine Portion, eine Anwendung oder eine Tagesration. Weitere Preislisten finden sich in der Encyclopaedia Aventurica.

6.1 Proviant

Pökelfleisch	0,4	ST
Räucherfleisch	0,3	ST
Speckseite	0,5	ST
Hartwurst	0,6	ST
Salzhering	0,3	ST
Räucherfisch	0,5	ST
Schwarzbrot	0,2	ST
Fladenbrot	0,1	ST
Sauerteigbrot	0,3	ST
Schiffszwieback	0,1	ST
Kuchen	0,8	ST
Mehl	1,0	ST
Käse	0,2	ST
Schafskäse	0,1	ST
Äpfel, Birnen	0,7	ST
Vocads, Trauben	1,8	ST
Erdbeeren, Kirschen	0,9	ST
Dörrobst	0,3	ST
Bohnen	1,8	ST
Erbsen	2,5	ST
Linsen	3,2	ST
Kartoffel	1,0	ST
Zwiebel	0,4	ST
Kürbis, Gurke	0,2	ST
Paprika, Lauch, Tomate	0,5	ST
5 Eier	0,1	ST
Huhn	0,8	ST
Oel (Gallone)	7,0	ST
Bier (Gallone)	2,0	ST
Wein (Gallone)	18,5	ST
Branntwein (Gallone)	52,0	ST

6.2 In der Taverne

Bier, Apfelwein, Wein	1,0	ST
Schnaps, Grog	2,0	ST
Tee, Saft, Wasser	0,1	ST
Grütze	0,2	ST
Fischsuppe	0,5	ST
Milch, Brot, Eintopf	1,0	ST
Pfannkuchen	0,8	ST
Brathuhn	2,0	ST
Braten	3,0	ST
Bankett	10,0	ST
Frühstück	1,0	ST

Gaststätten verlangen leicht das Sechsfache, Edelrestaurants und Bordelle beliebig mehr!

6.3 Übernachtung

Strohsack im Schlafsaal	0,3	ST
Tavernenbank	0,3	ST
Bett	1,0	ST
Einzelzimmer	3,0	ST
Doppelzimmer	4,0	ST

6.4 Im Badehaus

Rasur	1,0	ST
Frisur	3,3	ST
Vollbad	1,9	ST
Heilbad	7,0	ST
Massage	6,0	ST
Maniküre	6,0	ST
Seife	0,5	ST
Öle	5,5	ST
Duftwasser	30,0	ST
Kamm,Bürste,Schwamm	0,7	ST
Rasiermesser,Nagelfeile	11,0	ST

6.5 Genußmittel

Datteln, Feigen	0,6	ST
Praiosfrucht, Silberträne	1,7	ST
Kandierte Früchte	0,6	ST
Klah	1,2	ST
Nüsse, Mandeln	0,6	ST
Quat	2,9	ST
Sirup	0,6	ST
Honig	0,8	ST
Süßholz, Lakritz	0,6	ST
Tabak	0,6	ST
Tee	0,9	ST
Torte	1,8	ST
Zuckerstange	0,5	ST
Marzipan	1,4	ST

6.6 Gewürze

Salz	1,8	ST
Pfeffer	2,5	ST
Ingrimswurzel	1,4	ST
Benbukkula	2,9	ST
Küchenkräuter	0,6	ST
Paprika	1,0	ST
Kümmel	0,9	ST
Essig	0,1	ST

6.7 Kleidung

Kleid	1,2	ST
Hemd	1,0	ST
Hose	2,0	ST
Jacke	3,0	ST
Mantel	5,0	ST
Cape	11,0	ST
Tunika, Kaftan, Burnus	4,0	ST
Hut	1,0	ST
Wollmütze	1,0	ST
Fellmütze	5,0	ST
Magierhut	7,0	ST
Sandalen	0,3	ST
leichte Stiefel	1,2	ST
Stiefel	1,8	ST
Gürtel	1,0	ST
Handschuhe	2,0	ST
Tuch, Schal	1,2	ST

obige Angaben beziehen sich ggf. auf das Kleidungsstück aus Leinen.

Wolle kostet	2 x soviel
Schwerer Stoff kostet	3 x soviel
Leder kostet	4 x soviel
Ölzeug kostet	6 x soviel
Pelz kostet	8 x soviel
Seide / Brokat kostet	ca. 60 x soviel

auch Maßanfertigungen sind deutlich teurer!

6.8 Juwelen (pro Karat)

Diamant	60	ST
Rubin	55	ST
Saphir	50	ST
Smaragd	45	ST
Aquamarin	42	ST
Zirkon	40	ST
Turmalin	36	ST
Jade	32	ST
Achat	27	ST
Nephrit	25	ST
Türkis	24	ST
Lapislazuli	24	ST
Malachit	20	ST
Opal	20	ST
Bergkristall	16	ST
Bernstein	15	ST
Rohdiamant	13	ST
Perle	12	ST
Amethyst	10	ST
Zitrin	8	ST
Topas	8	ST
Granat	7	ST
Mondstein	7	ST
Chrysopas	6	ST
Onyx	5	ST
Pyrit	4	ST
Rosenquarz	2	ST
Jaspis	2	ST

6.9 Ausrüstung

Angelhaken & Schnur	2	ST
Becher (Zinn)	2	ST
Beil	15	ST
Brecheisen	12	ST
Decke (Wolle)	2	ST
Enterhaken	3	ST
Eßbesteck (Zinn)	5	ST
Feuerzeug	1	ST
Feldflasche (1 l)	3	ST
Fernrohr	800	ST
Fischernetz	11	ST
Gürteltasche	1	ST
Hammer	15	ST
Hochseeangel	12	ST
Holzfaß (1 Gall.)	3	ST
Holzkästchen	4	ST
Holzpfife	5	ST
Kerzen (5)	2	ST
Kette (1 m)	10	ST
Kiste (3 kg)	2	ST
Kletterhaken (10)	5	ST
Kreide	1	ST
Ledereimer	2	ST
Lederriemen (10)	6	ST
Lederrucksack	2	ST
Leim	8	ST
Nadel	2	ST
Nägels (50)	15	ST
Nähzeug	5	ST
Öllampe & Öl	2	ST
Pechfackel	1	ST
Pfanne (Eisen)	9	ST
Pfanne (Kupfer)	25	ST
Sack (10 kg)	1	ST
Säge	20	ST
Schmiedezange	13	ST
Schneeschuhe, Skier	14	ST
Schnur (20 m)	1	ST
Schöpfkelle (Zinn)	4	ST
Schreibzeug	6	ST
Schüssel (Eisen)	12	ST
Segelflickzeug	17	ST
Seil (10 m)	3	ST
Spaten	15	ST
Spitzhacke	20	ST
Stab	1	ST
Strickleiter (5 m)	15	ST
Tabakdose	3	ST
Teller (Zinn)	4	ST
Topf (Eisen)	10	ST
Topf (Kupfer)	20	ST
Truhe	8	ST
Strickleiter (3 m)	10	ST
Wasserschlauch (1 l)	1	ST
Würfel	2	ST
Zelt (pro Person)	12	ST

6.10 Rüstungen

Wichtig: Durch eine schwere Rüstung senkt sich die Beweglichkeit des Helden; ggf. wird der GE-Wert sowie AT und PA reduziert.

Unterkleidung	RS 0	18 u	- 2 D
Kleidung	RS 1	70 u	2 D
Waffenrock	RS 2	120 u	4 D
Lederrüstung	RS 3	180 u	8 D
Harnisch	RS 3	250 u	10 D
Kettenhemd	RS 4	320 u	20 D
Schuppenpanzer	RS 5	480 u	100 D
Ritterrüstung	RS 6	900 u	400 D
Helm	RS 1	80 u	- 3 D
Holzschild	RS 1	140 u	- 3 D
Metallschild	RS 2	200 u	5 D
Schultergurt			1 D
Beingurt			- 1 D
Schwertgürtel			3 D
Pflegematerial	10 Anw.		1 D

6.11 Beim Waffenhändler

Wichtig: Einige Waffen erfordern eine Mindest-KK, andere haben deutliche Abzüge auf AT und PA, oder verhindern eine gleichzeitige Benutzung eines Schildes.

Stichwaffen

Stiefelmesser	1W-1	<1 D
Messer	1W+0	<1 D
Vulkanglasdolch	1W+0	5 D
Dolch	1W+1	2 D
Ogerfänger	1W+2	10 D
Mengbilar	1W+1	11 D
Schwerer Dolch	1W+2	4 D
Degen u.ä.	1W+3	3 D
Doppel-Kris	1W+3	7 D

Hieb Waffen, stumpf

Kampfstab	1W+1	2 D
Keule	1W+2	2 D
Dreschflegel	1W+2	3 D
Streitkolben	1W+4	5 D
Morgenstern	1W+5	6 D
Kriegshammer	1W+6	12 D

Hieb Waffen, scharf

Sichel	1W+2	2 D
Sense	1W+3	3 D
Säbel	1W+3	6 D
Entermesser	1W+3	4 D
Krummsäbel	1W+3	3 D
Kunchomer	1W+4	7 D
Lirsis	1W+5	15 D

Schwerter

Kurzschwert	1W+2	5 D
Schwert	1W+4	9 D
Bastardschwert	1W+5	26 D
Rondrakamm	1W+5	35 D
Zweihänder	1W+6	50 D

Stangenwaffen

Holzspeer	1W+2	3 D
Wurfspeer	1W+3	4 D
Dreizack	1W+3	5 D
Pike	1W+4	6 D
Hellebarde	1W+4	8 D
Lanze	1W+3	8 D
Mistgabel	1W+3	4 D

Äxte

Wurfbeil	1W+3	4 D
Axt	1W+4	5 D
Streitaxt	1W+6	12 D

Fernwaffen

Langbogen	1W+3	7 D
Kurzbogen	1W+2	5 D
Wurfmesser	1W+0	1 D
Bola	1W+2	6 D
Bumerang	1W+2	7 D
Steinschleuder	1W+2	3 D
Catanzaro	1W+3	1 D
Armbrust	1W+5	25 D

Sonderwaffen

Peitsche	1W+0	3 D
Kiroga	1W+3	9 D
Blasrohr		4 D
Lasso		1 D
Trychsion-Netz		12 D
Shiga		20 D
Samthandschuh		250 D

Geschosse

Schleudersteine	20 im Beutel	3 S
Blasrohrpfeile	10 im Kasten	5 S
Kurzbogenpfeile	20 im Köcher	9 S
Langbogenpfeile	20 im Köcher	14 S
Armbrustbolzen	20 im Kasten	18 S
Samthandschuhkugel		78 D

Pflegematerial

10 Anw. 1 D

Bei diesen Preisen handelt es sich um sehr grobe Richtwerte für durchschnittliche Waffen. Verzierungen und mehrfaches Schmieden kosten ihren Aufpreis, Ausführungen in Mithril oder Adamantin kosten etwa das 50fache.