

# Anhang 1: Waffen und Ausrüstung

## Vorwort:

Dieser Anhang ist in erster Linie für den Spielleiter gedacht, der sich um das Rüstungs- und Waffen-technische Wohl seiner Spieler kümmert. Die Kenntnis des Inhaltes mag für die Spieler gelegentlich nützlich und interessant sein, ist Regel- und Spieltechnisch aber in vielen Punkten irrelevant!

Wichtig sind für die Helden nur die Kenntnisse grundlegender Waffen- und Rüstungsboni (insbesondere natürlich der eigenen Ausrüstung); die Prinzipien der Schadensreduzierung, so wie ggf. das Kapitel über Schmiedekunst.

Was alle anderen Gegenstände angeht, ist es die Aufgabe des Spielleiters, dessen besondere Eigenschaften zu erklären, wenn er ihn in das Spiel einführt.

## Waffen - allgemeines:

Waffen unterscheiden sich grundsätzlich in die Kategorien Nahkampf- und Fernkampfaffen, wobei es innerhalb jeder Kategorie Varianten gibt:

- Die Größeneinteilung in leichte, mittlere und schwere Waffen gibt an, ob ein bestimmter Held aufgrund seines dominanten Attributes bzw. seiner Ausbildung einen bestimmten Waffenklasse benutzen kann oder nicht.
- Meisterarbeiten (in den Tabellen unten MA) bringen verschiedene Verbesserungen an der Waffe mit sich, zumeist einen Bonus auf Angriff und/oder Verteidigung.

## Waffentypen:

Die Wahl eines beliebigen Waffentyps innerhalb der erlaubten Klasse hat lediglich kosmetischen Charakter, um dem Wunsch des Spielers nach individueller Ausstattung seines Helden gerecht zu werden. Welche Waffen z.B. bei einem Händler feilgeboten werden, ist natürlich dem Spielleiter überlassen.

## Preise für Waffen:

Die Preise für Waffen berechnen sich der Einfachheit halber nach ihrer Klassenzugehörigkeit, nicht nach dem tatsächlichen Material- oder Arbeitsaufwand, der zu ihrer Herstellung notwendig ist. Lediglich bei den leichten Nahkampfaffen gibt es hier eine Unterscheidung. Beim Verkauf von Waffen wird, wie immer beim Handeln, die Hälfte des Kaufpreises erzielt.

## Schaden:

Waffen - insbesondere Nahkampfaffen - erzeugen Schaden gemäß ihrer Gewichtsklasse: Leichte Waffen 1 SP, mittlere Waffen 2 SP und schwere Waffen 3 SP. Um bei Waffen mit mehr als 1 SP den tatsächlichen Schaden zu ermitteln, wird nach einem Treffer mit dem W12 gewürfelt. Es gilt diese Tabelle:

Schaden	1 SP	2 SP	3 SP
25% 2SP	[1-10]	[11-12]	-
33% 2SP	[1-9]	[10-12]	-
50% 2SP	[1-6]	[7-12]	-
33% 3SP	[1-4]	[5-8]	[9-12]

**Hinweis:** So unterschiedliche Waffen wie zum Beispiel Kampfstäbe, Äxte oder Dolche würden bei einem Gegner völlig verschiedene Arten von Verletzungen verursachen. Der Versuch, dies zu simulieren, würde Fragen aufwerfen wie etwa "Welchen Schaden verursacht ein Dolch bei einem Skelett?" VSD20 verzichtet deshalb bewusst auf diese Unterscheidung: 1 SP ist ein 1 SP; egal von welcher Waffe und bei welchem Gegner.

## Grundausrüstung:

Darf ein Held zu Spielbeginn eine Nah- oder Fernkampfaffe der Größe X wählen, darf diese selbstverständlich keine Meisterarbeit sein. Steht dem Spieler eine mittelschwere Waffe zu, darf diese nur 25% 2SP verursachen.

Den genauen Typ der Waffe darf der Spieler zu Spielbeginn frei wählen - sofern dieser nicht im Anhang *Charaktergenerierung* fest vorgegeben ist; diese kann im Einzelfall aber auch mehr als 25% 2 SP verursachen.

Es gelten bestimmte, offensichtliche Einschränkungen: So können Zwerge aufgrund ihrer Körpergröße natürlich keine zweihändigen Schwerter verwenden, und Halblinge keine schweren Bögen. Darüber hinaus spielt die Körperkraft bzw. das dominante Attribut eine Rolle bei der Waffen- und Rüstungsauswahl.

Davon abgesehen hat die individuelle Wahl der Waffe innerhalb der erlaubten Klasse, wie bereits erwähnt, lediglich "dekorativen" Charakter - aber keinen Einfluss auf das Spiel.

**Hinweis:** Der Übersicht halber beginnen viele der folgenden Kapitel auf einer neuen Seite, auch wenn dies beim Ausdrucken Platz verschwendet.

## Nahkampfwaffen:

Mit diesen Waffen wird direkt Mann gegen Mann (oder Mann gegen Monster) gekämpft.

### Leichte Waffen:

*Attributs-Voraussetzung:* -

Das Spektrum an leichten Waffen, die ausschließlich mit einer Hand geführt werden, reicht vom einfachen Schlagring über das klassische Kurzschwert bis zum eleganten Degen - mit einer Klingenslänge von ca. 80cm die größte Waffe, die noch als "leicht" eingestuft wird. \*)

Die Wirkung der verschiedenen, leichten Waffentypen ist im Kampf identisch (1 SP), der Material- und Arbeitsaufwand zu ihrer Herstellung entscheidet sich jedoch enorm. Aus diesem Grund wird zwischen Faustwaffen (die man problemlos im Hemdsärmel verstecken kann, z.B. Dolche oder Totschläger) und leichten Kriegswaffen (Kurzschwert, Degen, Sichel etc.) unterschieden, wie sie auch manche Kämpfer bei sich tragen.

*\*) Rapiere sind zwar auch klassische Einhänder, mit einer Klingenslänge bis 1,4 m aber definitiv nicht mehr "leicht"!*

### Kampfwerte und Preise von leichten Waffen:

Typ	Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
Faustwaffen	1 SP	80	240	A +1
Kriegswaffen	1 SP	120	450	A+1

### Leichte Waffen aus Silber:

Silber eignet sich nicht zur Herstellung von alltagstauglichen Waffen, wird aber für die Jagd auf Vampire oder Werwölfe benötigt. Waffen aus Silber werden aus Gründen der Stabilität nur als Dolche (Faustwaffe) oder Kurzschwerter gefertigt; sind grundsätzlich Meisterarbeiten - und kosten doppelt so viel wie eine Meisterarbeit aus normalem Waffenstahl.

Sie sind äußerst selten: Die wenigen, existierenden Exemplare befinden sich größtenteils im Besitz religiöser Institutionen, die die bloße Existenz der genannten Wesen als Sakrileg gegen den Glauben betrachten. Dazu gehören Kleriker-Orden, große Tempel, einige Abteien und Klöster.

### Mittelschwere Waffen:

*Attributs-Voraussetzung:* Kraft 9+

Waffen, die ein- und zweihändig geführt werden können, und meist über eine effektive Klingenslänge von ca. 100 - 150cm verfügen. Äxte sind mindestens mittelschwer, auch wenn ihre Klinsen natürlich kleiner sind.

Alternative Waffen können z.B. Streiflegel oder Morgensterne sein; Katanas und Rapiere fallen ebenfalls in diese Kategorie.

### Kampfwerte und Preise von mittelschweren Waffen:

Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
25% 2 SP	200	600	A +1
33% 2 SP	400	1200	A +1
50% 2 SP	800	2400	A +1

### Schwere Waffen:

*Attributs-Voraussetzung:* dominantes Attribut Kraft, Attributswert 10+

Waffen, die aufgrund ihrer Maße oder ihres Gewichtes ausschließlich zweihändig geführt werden können: Schwere Kriegsäxte und zweihändige Schwerter mit einer Klingenslänge bis über 200cm sind die bekanntesten Vertreter dieser Gattung. Alternative Waffen können große Versionen von Streiflegeln und Morgensternen sein, aber z.B. auch die bei Wachen beliebte Hellebarde, Lanzen oder eine zweckentfremdete Sense.

**Ausnahmen:** Speere und Kampfstäbe sind keine schweren, sondern mittlere Waffen!

### Kampfwerte und Preise von schweren Waffen:

Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
33% 3 SP	1000	3000	A +1

## Sonstige Nahkampfwaffen:

### Kampfstäbe:

*Attributs-Voraussetzung:* -

Kampfstäbe werden zwar ausschließlich zweihändig geführt, sind aber viel leichter als schwere Waffen. Zu ihrer Beherrschung ist eher Geschicklichkeit nötig als reine Körperkraft, weshalb sie z. B. bei Magiern sehr beliebt sind; sie können aber von jedem Helden verwendet werden. Darüber hinaus sind sie recht günstig in der Anschaffung - und nicht immer auf den ersten Blick als Waffe erkennbar. Diesen Vorteil "erkauft" man sich allerdings mit der Einschränkung, keinen Schild verwenden zu können. Auch ist ihr maximaler Schaden geringer als der eines guten Schwertes.

### Kampfwerte und Preise von Kampfstäben:

Typ	Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
Wanderstab	1 SP	50	-	-
Wanderstab, beschlagen	25% 2SP	150	-	-
ausbalancierter Kampfstab	25% 2SP	-	500	A+1
Magierstab	25% 2SP	-	1000 *)	A+1, magisch

*Wanderstäbe* zählen nicht offiziell als Waffen, auch wenn deren Verwendbarkeit als solche bekanntermaßen möglich ist.

*Magierstäbe* gibt es nur als Meisterarbeit, und sie sind mit einem Zauber belegt. Möglich sind alle Effekte, die unter "magische Gegenstände" als permanenter Effekt zugelassen sind; sowie "Licht" und die "magischen Manipulationen". Der tatsächliche Preis beträgt 1000 + Verzauberung.

### Speere:

*Attributs-Voraussetzung:* -

Speere sind, wie Kampfstäbe, trotz zweihändiger Führung keine schweren Waffen. Jeder Held (Halblinge ausgenommen) kann mit dieser Waffe umgehen.

Ihre Besonderheit besteht darin, dass sie auch geworfen werden können; in diesem Fall zählen sie als Wurfgeschoss mit einer Reichweite von 4.

### Kampfwerte und Preise von Speeren:

Ausführung	Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
einfach	1 SP	100	-	-
geschärft			50% 2SP	300

## Fernkampfaffen:

Die Treffgenauigkeit von Fernwaffen ist geringer als die von Nahkampfaffen, weshalb man im Fernkampf einen Malus auf den Angriff hinnehmen muss. Bögen und Armbrüste gelten als zweihändige Waffen; dies ist z.B. beim Tragen von Schilden zu berücksichtigen.

## Reichweite:

Die Reichweite einer Waffe wird in gerader Linie angegeben, also horizontal/vertikal. Für andere Schussrichtungen wird die Reichweite so bestimmt, wie es bei der Bewegung auf dem Spielfeld beschrieben ist: Jedes Feld in gerader Richtung kostet 1 Punkt, in diagonaler Richtung 1.5 Punkte. Felder zwischen geraden/horizontalen Linien werden durch entsprechende Kombination erreicht. Ergänzende Hinweise finden sich in den VSD20-Regeln unter *Fernkampf*.

## Waffentypen:

Als Fernwaffen kommen Bögen, Armbrüste, Schleudern und Wurfgeschosse zum Einsatz.

## Wurfgeschosse:

*Attributs-Voraussetzung:* -

Typische Wurfgeschosse sind Messer, kleine Äxte oder die bei Assasinen beliebten "Wurfsterne". Es gibt sie nur als "leichte" Waffen, die in Paketen zu je 5 Stück angeboten werden. Wurfgeschosse können auch im Nahkampf verwendet werden und entsprechen dann Regel-technisch uneingeschränkt einer "leichten Nahkampfwaffe" (vergleichbar Dolch).

## Kampfwerte und Preise von Wurfgeschossen:

Reichw.	Malus	Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
3	A -2	1 SP	100 (5 St.)	300	A -1

- Bei einem Treffer besteht eine 50%-Chance, das geworfene Geschoss zurück zu erhalten; andernfalls gilt es als zerstört.
- Bei einem Fehlschlag gilt das Geschoss als "verloren" bzw. "irreparabel beschädigt".
- Charaktere, die keinen Malus beim Einsatz von Wurfgeschossen erleiden, erhalten bei Meisterarbeiten einen Bonus von A+1!

## Schleudern:

*Attributs-Voraussetzung:* -

Schleudern bestehen meist aus einer Stoffbahn oder einem Lederriemen mit einer Aufnahme für einen Stein oder eine Stahlkugel in der Mitte. Durch herumschleudern wird dem Geschoss Schwung verliehen, und durch kontrolliertes loslassen eines Endes fliegt das Geschoss zum Ziel. Eine leicht zu bauende und billige - aber heimtückische Waffe.

## Kampfwerte und Preise von Schleudern:

Gewicht	Reichw.	Malus	Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
leicht	5	A -2	1 SP	50	150	A -1

*Charaktere, die keinen Malus beim Einsatz von Fernwaffen erleiden, erhalten bei Meisterarbeiten einen Bonus von A+1!*

## Bögen:

*Attributs-Voraussetzung für schwere Bögen: dominantes Attribut Kraft, Attributswert 10+ \*)*

*\*) Ausnahme: Waldläufer und Elben*

Bögen gibt es in allen Größen und Qualitätsklassen: Vom einfachen Kurzbogen, wie Bauern ihn etwa zur Maulwurf- oder Rattenjagd verwenden, bis hin zum prunkvoll verzierten, schweren Elbenbogen (siehe *besondere Waffen*). Sie sind günstiger als Armbrüste und erzielen eine größere Reichweite, dafür ist ihre Treffgenauigkeit und der Schaden geringer.

## Kampfwerte und Preise von Bögen:

Gewicht	Reichw.	Malus	Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
leicht	6	A -2	1 SP	100	300	A -1
mittel	8	A -2	1 SP	200	600	A -1
schwer	10	A -2	25% 2 SP	400	1200	A -1

*Charaktere, die keinen Malus beim Einsatz von Fernwaffen erleiden, erhalten bei Meisterarbeiten einen Bonus von A+1!*

### Armbrüste:

Attributs-Voraussetzung für schwere Armbrust: dominantes Attribut Kraft, Attributswert 10+

Armbrüste haben eine niedrigere Reichweite, sind aber treffgenauer; außerdem verfügen die mittleren und schweren Versionen über eine höhere Durchschlagskraft (SP Bonus).

### Kampfwerte und Preise von Armbrüsten:

Gewicht	Reichw.	Malus	Schaden	Preis	Preis MA	Effekt MA
leicht	4	A -1	1 SP	200	600	A +/-0
mittel	6	A -1	25% 2 SP	400	1200	A +/-0
schwer	8	A -1	50% 2 SP	800	2400	A +/-0

Charaktere, die keinen Malus beim Einsatz von Fernwaffen erleiden, erhalten bei Meisterarbeiten einen Bonus von A+1!

### Munition:

Pfeile und Bolzen sind praktisch überall erhältlich und werden normalerweise billig in 100er-Bündeln verkauft - zumindest die normalen Ausführungen. Gelegentlich findet man aber auch einige Sonderanfertigungen; die sind natürlich teurer! Wer zu Beginn des Spiels im Besitz einer Fernwaffe ist, erhält automatisch 100 Schuss Standard-Munition. Schleuderkugeln aus Stein kann man selbst an jedem Fluss sammeln, nur Metallkugeln müssen gekauft werden.

### Munitionsarten und Preise:

Typ	Menge	Preis	Besonderer Effekt
Schädelknacker (Schleuderkugel, Metall)	25	10	bei Treffer 25% Chance, dass das Ziel für 1 Runde KO geht!
Pfeil, Standard	100	20	-
Präzisionspfeil	25	20	A+1 *)
Brandpfeil	10	20	+1 SP Feuer
Bolzen, Standard	100	30	-
Bolzen, geschärft	20	30	+1 SP

**Präzisionspfeil:** Der Bonus A+1 wird mit dem Kampfmalus des Bogens verrechnet. Ein Bogen A-2 wird mit diesem Pfeil also als A-1 gewertet. Hat ein Bogen in den Händen eines Schützen keinen Malus oder sogar einen Bonus auf A, wird A um 1 erhöht.

### Besondere Waffen und Waffeneigenschaften:

Elbische und zwergische Waffen können nur von der jeweiligen Rasse verwendet werden. Jeder Handel mit ihnen ist kategorisch ausgeschlossen: Selbst Diebe und Hehler sind nicht so gierig nach Gold, dass sie es riskieren würden, die Rache eines ganzen Zwergen- oder Elbenstammes auf sich zu ziehen - was unweigerlich die Folge wäre.

#### Elbischer Bogen:

- Der elbische Langbogen ist ein schwerer Bogen mit einer Reichweite von 12 Feldern; der Schadensbonus beträgt 50% 2SP.
- Speziell auf diese Waffe trainierte Elben (Waldläufer) erhalten einen A/V-Bonus +1.

#### Elbisches Schwert:

- Das elbische Schwert, einem Katana ähnlich, ist eine mittelschwere Waffe. Der Schadensbonus beträgt 50% 2SP.
- Speziell auf diese Waffe trainierte Elben (Krieger) erhalten einen A/V-Bonus +1.

#### Zwergische Streitaxt:

- Die zwergische Streitaxt ist eine mittelschwere Axt mit 50% 2 SP.
- Zwerge erhalten einen Bonus von A+1.

## Rüstungen und Schilde:

### Rüstungen:

Rüstungen schützen den Helden im Kampf, bringen unter Umständen aber auch Nachteile mit sich.

Die Wirksamkeit von Rüstungen basiert auf 2 grundlegenden Prinzipien: Verbesserung der allgemeinen Verteidigung sowie Verringerung des erlittenen Schadens.

### Verteidigungsbonus:

Rüstungen mit dieser Eigenschaft gewähren einen generellen Bonus auf das Kampfattribut V, sind also immer wirksam.

### Schadensreduzierung:

Jede Waffe verursacht mindestens 1 SP Grundschaden; manche können aber (mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit) auch 2 oder 3 SP anrichten: Jeder SP über 1 gilt als "zusätzlich".

Rüstungen, die über die Eigenschaft "-1 SP" verfügen, wirken sich nur auf diese zusätzlichen SP aus: Ein Schaden von 3 SP wird auf 2 reduziert, 2 SP auf 1. Der Grundschaden von 1 SP kann jedoch nicht abgewendet werden.

Schilde und einige Schutzzauber verfügen über eine generelle Schadensreduzierung. Sie können im Rahmen ihrer Möglichkeiten den erlittenen Schaden vollständig abwenden.

*Hinweis: Schadensreduzierung ist kumulativ und erfolgt in der logischen Reihenfolge, in der diese Gegenstände oder Effekte von der gegnerischen Waffe getroffen würden: Schild > Rüstung > magischer Effekt (z. B. Steinhaut-Zauber). Je nach Kombination kann der Schaden also vollständig abgewendet werden.*

### Qualität von Rüstungen:

Meisterarbeiten bieten keine besonderen Boni (außer, dass sie besonders gut aussehen!); spielen aber eine Rolle, wenn es um magische Rüstungen geht (siehe *Magische Ausrüstung und Kleidung*).

### Kampfwerte und Preise von Rüstungen:

Typ	Gewicht	V	Eigenschaften, Voraussetzungen	Preis	Preis MA
Fell	leicht	+0	Schadensreduzierung -1 SP	300	900
Leder	leicht	+1		500	1500
Kettenhemd	mittel	+1	Schadensreduzierung -1 SP kein Schleichen und Schwimmen Voraussetzung: Kraft 9+	1000	3000
Kürass	schwer	+2	kein Schleichen, Schwimmen und Klettern dominantes Attribut: Kraft; Attributswert: Kraft 10+	2000	6000
Plattenpanzer	schwer	+2	Schadensreduzierung -1 SP keinerlei Akrobatik-Aktionen möglich dominantes Attribut: Kraft; Attributswert: Kraft 10+	3000	9000

**Schilder:**

Schilder sind eine spezielle Form der Rüstung, die einen freien Arm erfordern. Sie "schlucken" generell SP, können den Schaden theoretisch also vollständig abwenden - allerdings nur für eine bestimmte Anzahl von Schadenspunkten, dann wird der Schild unbrauchbar. Außerdem kann ein Schild nur eine bestimmte Anzahl von SP pro Treffer (nicht pro Runde!) absorbieren.

**Beispiel:** Ein Held, der einen mittleren Schild trägt, erleidet 3 SP. 2 SP wendet der Schild ab; diese 2 SP werden von dessen Haltbarkeit abgezogen. Den verbliebenen SP erleidet der Held selbst.

Meisterarbeiten gewähren, solange der Schild in Takt ist, einen Bonus von V+1.

Schmiede, z.B. Zwerge, können einen Schild während einer Rast reparieren, sofern dieser noch nicht völlig zerstört ist. Die entsprechenden Regeln finden sich am Ende dieses Anhangs unter *Schmiedekunst*.

Leichte Schilder können von jedem getragen werden; mittlere und schwere nur von Helden mit Kraft als dominantem Attribut und einem Attributswert KR 10+.

**Kampfwerte und Preise von Schilden:**

Größe	Haltbarkeit	Preis	Preis MA	Effekt MA
leicht	10 SP (max. 1 SP/Angriff)	50	150	V +1
mittel	15 SP (max. 2 SP/Angriff)	100	300	V +1
schwer	20 SP (max. 3 SP/Angriff)	200	600	V +1

- Kann der Schild nicht mehr alle SP abwenden, weil er durch einen Treffer zerstört wird, erleidet der Held die verbliebenen SP.
- Die Boni auf V von Schilden (Meisterarbeiten) und Rüstungen sind kumulativ: Eine Rüstung V+1 und ein Schild V+1 ergibt einen Gesamt-Bonus von V+2!
- Schilder können aus Holz, Metall oder entsprechenden Kombinationen hergestellt sein. Die Ausführung hat nur dekorativen Charakter, aber keine Auswirkung im Spiel.
- Mit angelegten, schweren Schilden sind keine Akrobatik-basierten Aktionen möglich.

### **Magische Ausrüstung und Kleidung:**

In einer Welt voller Magie gibt es natürlich verzauberte Artefakte wie Waffen, Ringe und Amulette; häufiger sind jedoch Zaubertränke, Spruchrollen oder Zauberstäbe.

### **Permanente Zauber:**

Zauber, die an Waffen, Rüstungen, sonstige Kleidung, Ringe oder Amulette gebunden sind, wirken *permanent*; also von dem Moment an, zu dem die Ausrüstung angelegt wird (Standard-Aktion). Bei Ausrüstung, die gewöhnlich dauerhaft getragen wird (wie z.B. Schuhen oder Gürteln), kann der Effekt statt durch "Anlegen" auch durch ein "Kommando" (Geste, Wort, Berührung) ausgelöst werden; z. B. "Unsichtbarkeit". Auch dies gilt natürlich als Standard-Aktion. Die Auswahl an *permanenten* magischen Effekten ist begrenzt und die Preise sehr hoch.

Das Gegenstück zu permanenten Zaubern sind temporäre Zauber, die unter *Tränke und Spruchrollen* abgehandelt werden.

### **Berechnung von Boni:**

Magische Boni auf das selbe Attribut oder die selbe Fähigkeit sind nicht kumulativ; es wird nur der stärkste Bonus gewertet. Magische und "mechanische" Boni z. B. aus Rüstungen und Waffen hingegen werden addiert.

### **Beispiele:**

- Eine Robe V+1 und ein Umhang V+2 ergeben einen Gesamtbonus von V+2 (nur Umhang!).
- Eine Rüstung V+1 und ein Umhang V+2 ergeben V+3.
- Ein meisterlich verarbeitetes Schwert A+1 und ein Ring A+1 ergeben A+2.

### **Boni und das dominante Attribut:**

Unter dem Einfluss von Magie darf die Regel ignoriert werden, dass das dominante Attribut das höchste aller *vitalen* Attribute sein muss.

### **Erschaffung magischer Gegenstände:**

Die "Erschaffung" magischer Gegenstände durch den Spielleiter ist ein relativ simpler Prozess:

Er addiert den Grundpreis des Ausrüstungsgegenstandes zu dem des magischen Effektes - fertig. Die Helden selbst können übrigens keine magischen Gegenstände erschaffen; sie müssen gefunden, erobert oder gekauft werden!

**Wichtig:** Pro Gegenstand ist nur eine Verzauberung erlaubt!



**Magische Waffen und Rüstungen:**

Die Grundpreise für Waffen und Rüstungen können den Ausrüstungstabellen oben entnommen werden. Es können nur Meisterarbeiten verzaubert werden; es sind alle *permanenten* sowie einige wenige *spezielle* Effekte erlaubt. Jeder Held darf sie tragen, sofern die Gewichtsklasse für diesen Helden erlaubt ist.

**Magische Kleidung und sonstige Ausrüstung:**

Roben ersetzen die normale Kleidung oder Rüstung, finden aber nur unter Magieanwendern (Magier, Hexer, Druide) Freunde. Umhänge können zusätzlich über der Kleidung oder Rüstung getragen werden - ebenso die übrigen Ausrüstungsgegenstände. Jeder Gegenstand kann nur 1x gleichzeitig getragen werden, lediglich Ringe 2x (einer pro Hand). Das Wechseln eines Ausrüstungsgegenstandes ist eine Standard-Aktion. Es sind alle *permanenten* sowie einige wenige *spezielle* Effekte erlaubt, und sie können von jedem Helden genutzt werden.

Bei der Qualität wird nur zwischen "einfach" und "hochwertig" unterschieden: Nur in hochwertige Gegenstände können die hohen Versionen der magischen Boni eingearbeitet werden. Die Gegenstände an sich gewähren keinerlei eigene Vorteile, bringen aber auch keine Nachteile mit sich.

**Preise für Kleidung und Ausrüstung:**

Gegenstand	Preis einfach	Preis hochwertig
Umhang	100	300
Robe	150	450
Helm	100 (Leder)	300 (Metall)
Schuhwerk	80 (Schuhe)	240 (Stiefel)
Beinschienen	100 (Leder)	300 (Metall)
Handschuhe	60	180
Armschienen	90 (Leder)	270 (Metall)
Gürtel	50	150
Ring	100 (Silber)	300 (Gold)
Amulett	150 (Silber)	450 (Gold)

**Hinweis:** Bei den Kombination Schuhwerk/Beinschienen und Handschuhe/Armschienen darf nur jeweils einer der beiden Gegenstände magische Eigenschaften haben.

### Permanente magische Effekte:

Die gebräuchlichsten, magischen Effekte sind Boni auf bestimmte Attribute sowie Schutzzauber. Es gibt aber auch einige *spezielle* Effekte wie z. B. "Unsichtbarkeit"; oder Boni auf bestimmte Fähigkeiten wie z.B. "Schlösser knacken" oder "Schmiedekunst".

### Attributssteigerungen:

Diese Effekte erhöhen direkte Attributswerte des Charakters; die Wirkung mehrerer identischer Effekte ist nicht kumulativ (es gilt der stärkere der beiden Werte).

Um die Preis-Kalkulation der magischen Effekte zu verstehen, müssen wir uns folgende Attributs-Gruppen aus dem Anhang *Charaktergenerierung* ins Gedächtnis zurückrufen:

- **primäre** Attribute: Kraft, Akrobatik, Intelligenz, Charisma, Angriff, Verteidigung
- **sekundäre** Attribute: Fingerfertigkeit, Tempo, Initiative
- **maximale Ausdauer:** Kraft x2 (Hinweise nach den Tabellen beachten!)

### Kosten für permanente Attributssteigerungen:

Diese Kosten fallen für magische Effekte auf Waffen, Rüstungen und sonstiger Ausrüstung an.

Attribut	Bonus	Preis	Bonus	Preis
primär	+1	1000	+2	3000
sekundär	+2	1000	+4	3000
max. Ausdauer	+4	1000	+8	3000

**Wichtig:** Legt der Held einen Gegenstand mit permanentem Bonus auf max. Ausdauer oder Kraft an, bleiben seine gegenwärtigen LP davon unberührt. Ihm jetzt neu zustehende LP (Ausdauer = Kraft x2!) müssen erst durch Heilung etc. aufgefüllt werden.

### Schutzzauber:

Schutzzauber gehen über die Erhöhung des Wertes V hinaus und bieten z. B. Schadensreduktion.

### Kosten für permanente Schutzzauber:

Diese Kosten fallen zusätzlich zum Ausrüstungsgegenstand an.

Attribut	Bonus	Preis	Hinweis
Schadensreduktion	-1 zus. SP	1000	wie Rüstung (nur <u>zusätzliche</u> SP)
Schadensreduktion	-1 SP	4000	<u>generelle</u> Schadensreduzierung
Schutz vor Feuer	-1 SP	2000	generell, nur bei Schaden durch Feuer
Schutz vor Kälte	-1 SP	2000	generell, nur bei Schaden durch Kälte
Schutz vor Elektrizität	-1 SP	2000	generell, nur bei Schaden durch Elektrizität
Immunität Gift	-	1000	
Immunität Krankheit	-	1000	
Immunität Geisteszauber	(Schlaf, Angst, etc.)	1000	

**Hinweis:** Die Zauber "Schutz vor xxx" dienen vor allem, aber nicht ausschließlich der Abwehr feindlicher Magie, z. B. Feuerball. Die Wirkung ist kumulativ zu anderen, magischen Schadensreduzierungen.

Ein Beispiel: Ein Brandpfeil würde 1SP (Waffenschaden) + 1SP Feuer verursachen. Der Waffenschaden könnte durch den Zauber Steinhaut abgewendet werden; der Feuerschaden jedoch nicht. Verfügt der Held zusätzlich über Schutz vor Feuer, werden beide SP abgehalten.

**Fähigkeits-verbessernde Zauber:**

Besondere Fähigkeiten sind z. B.: Schleichen, Schlösser knacken, Schmiedekunst, Wissen ("Sprachen", "Natur", "Spuren lesen" etc.), Dialog-Optionen (z. B. "Handeln"), usw. Der Bonus wird für diese bestimmte Fähigkeit auf das übergeordnete Attribut gewährt. Evtl. bereits vorhandene Boni des Charakters sind kumulativ, mehrere magische Effekte jedoch nicht - es zählt der höchste aller Werte.

**Kosten für permanente Fähigkeits-Verbesserungen:**

Diese Kosten fallen zusätzlich zum Ausrüstungsgegenstand an.

Bezeichnung	Bonus	Preis	Bonus	Preis
spezielle Fähigkeit	+2	1000	+4	3000

**Sonstige, permanente Zauber:**

**Unsichtbarkeit:** Je nach Art des Gegenstandes wird der Zauber durch Ausrüsten des Gegenstandes oder einen Befehl (Berührung, Wort) aktiviert. Der Held bleibt unsichtbar und kann sich mit normalem Tempo bewegen, so lange er es wünscht - und so lange er keine Tätigkeiten durchführt, die auch ein normales "Schleichen" beenden würden. Der Held hat in dieser Zeit einen INIT-Wert von "unendlich", gewinnt also jeden Initiativwurf automatisch. Unsichtbarkeit kann auch im Nahkampf ausgelöst werden!

**Regeneration:** Helden regenerieren bei einer Rast automatisch 1 LP. Magier können zusätzlich 1 verbrauchten Zauber wieder vorbereiten, Hexer gewinnen 1 Magiepunkt zurück. Regenerationszauber erhöhen diese Werte kumulativ zur natürlichen Regeneration.

**Kosten für sonstige, permanente Zauber:**

Bezeichnung	Bonus	Preis	Bonus	Preis
Unsichtbarkeit	INIT unendlich	3000	-	-
Regeneration LP	+1 / Rast	2000	+2 / Rast	6000
Regeneration Magie	+1 / Rast	3000	+2 / Rast	9000

**Zaubertricks und Magische Manipulationen:**

Diese Zauber können von Magiern und Hexern nativ und beliebig oft ausgeführt werden; allerdings müssen sie für den Erfolg des Effektes würfeln. Gegenstände, die permanent mit dem "Effekt" belegt sind, gewähren beim Würfeln einen Bonus auf INT bzw. CHAR.

**Kosten für magische Manipulationen:**

Zauber	Bonus	Preis	Bonus	Preis
Magie erkennen	+2	1000	+4	3000
Magie binden	+2	3000	+4	9000
Siegel brechen	+2	3000	+4	9000
Falle finden (magisch)	+2	1000	+4	3000
Falle entschärfen (magisch)	+2	3000	+4	9000

## Magische Tränke, Spruchrollen und Zauberstäbe:

Diese Gegenstände enthalten Magie, die nur für einen bestimmten Zeitraum wirkt. Sie ist in Tränken, Spruchrollen und Zauberstäben gespeichert.

### Zaubertränke:

Zaubertränke beeinflussen vor allem die *primären* Attribute; einige wenige können *spezielle* Effekte hervorrufen. Sie sind halbwegs bezahlbar (zumindest in den schwächeren Versionen); dafür ist ihre Wirkung nur *temporär*. Einen Zaubertrank kann jeder Held einnehmen (Standard-Aktion). Jeder Trank kann nur 1x verwendet werden; die Wirkung ist nicht auf mehrere Helden aufteilbar.

### Spruchrollen:

Diese Gegenstände können ausschließlich von Hexern und Magiern verwendet werden. Im Gegensatz zu allen anderen, magischen Ausrüstungsgegenständen können auch alle Elementarzauber in ihnen "gespeichert" sein! Spruchrollen sind bei gleicher Wirkung etwas teurer als Tränke, da sie auch auf Entfernung wirken ("Sichtbereich"). Sie können nur 1x verwendet werden; die Wirkung ist nicht auf mehrere Helden/Gegner aufteilbar. Hexer, die Spruchrollen verwenden, müssen natürlich keinen *magischen Kampf* ausführen!

### Zauberstäbe:

Zauberstäbe haben die selben Eigenschaften wie Spruchrollen, verfügen aber über 10 "Ladungen" - können den an sie gebundenen Effekt also 10x hervorrufen. Sie kosten grundsätzlich das 8fache der im Effekt identischen Spruchrolle.

### Temporäre Attributssteigerungen:

Es gelten die selben Klassifizierungen wie bei den permanenten Effekten.

### Kosten für temporäre Attributssteigerungen:

Dies sind die Preise für Tränke und Spruchrollen. Zauberstäbe kosten, wie schon erwähnt, das 8-fache von Rollen.

Attribut	Trank				Spruchrolle			
	Bonus	Preis	Bonus	Preis	Bonus	Preis	Bonus	Preis
primär	+2	100	+4	300	+2	150	+4	450
sekundär	+4	100	+8	300	+4	150	+8	450
max. Ausdauer	+4	100	+8	300	+4	150	+8	450

**Wichtig:** Erhält der Held einen *temporären* Bonus auf Kraft oder Ausdauer, werden ihm beim aktivieren des Effektes (z. B. dem Einnehmen eines Trankes) die ihm zusätzlich zustehenden LP "gratis" gutgeschrieben: Kraft +2 erhöht also seine aktuellen LP um 4 (Ausdauer = Kraft X 2), max. Ausdauer +8 um 8 LP. Endet die Wirkung des Effekts (3 Runden), werden diese LP aber wieder abgezogen! Fiele der Held durch diesen Mechanismus auf oder unter 0 LP, überlebt er mit 1 LP.

### Temporäre Schutzzauber:

Die temporären Schutzzauber sind eigentlich Bestandteil der Elementarmagie, werden der Übersichtlichkeit halber aber hier zusammengefasst. Die Wirkung hält für 3 Runden an.

### Kosten für temporäre Schutzzauber:

Bezeichnung	Bonus	Preis Trank	Preis Rolle
Steinhaut	-10 SP, max. 2/Treffer (generell)	300	400
Schutz vor Feuer	-10 SP, max. 2/Treffer (generell, Feuerschaden)	200	300
Schutz vor Kälte	-10 SP, max. 2/Treffer (generell, Kälteschaden)	200	300
Schutz vor Elektrizität	-10 SP, max. 2/Treffer (generell, Elektr.-Schaden)	200	300
Immunität Gift	-	200	300
Immunität Krankheit	-	200	300
Immunität Geistesbeeinflussung	(Angst, Schlaf, etc.)	200	300

**Hinweis:** Die Zauber "Schutz vor xxx" dienen vor allem, aber nicht ausschließlich der Abwehr feindlicher Magie, z. B. Feuerball. Die Wirkung ist kumulativ zu anderen, magischen Schadensreduzierungen.

Ein Beispiel: Ein Brandpfeil würde 1SP (Waffenschaden) + 1SP Feuer verursachen. Der Waffenschaden könnte durch den Zauber Steinhaut abgewendet werden; der Feuerschaden jedoch nicht. Verfügt der Held zusätzlich über Schutz vor Feuer, werden beide SP abgehalten.

**Heilzauber:**

Heilzauber sind im eigentlichen Sinne keine "temporären" Zauber, da ihre Wirkung natürlich nicht nach 3 Runden endet. Es sind aber auch keine "permanenten" Zauber, die fortwährend wirken. Richtig wäre "einmalige" Zauber: Sie entfalten ihre Wirkung und sind anschließend verbraucht. Deshalb ist die Wirkung mehrerer Heiltränke auch kumulativ. Heilzauber können LP bis zur aktuellen, maximalen Ausdauer wiederherstellen; "überzählige" LP verfallen. Sie kurieren keine Krankheiten oder Vergiftungen.

Zauber, die Krankheiten heilen oder Vergiftungen aufheben, entfernen alle Attributs-Mali; stellen jedoch keine verlorenen LP wieder her. Sie können jederzeit eingenommen werden und wirken sofort. Zauberstäbe haben die üblichen Eigenschaften: 10 Ladungen, 8facher Preis einer Rolle.

**Kosten für Heilzauber:**

Bezeichnung	Trank				Spruchrolle			
	Bonus	Preis	Bonus	Preis	Bonus	Preis	Bonus	Preis
Heilung LP	+4 LP	200	+8 LP	600	+4 LP	300	+8 LP	900
Krankheit heilen	Mali +/-0	200	-	-	Mali +/-0	300	-	-
Vergiftung aufheben	Mali +/-0	200	-	-	Mali +/-0	300	-	-

*Hinweis 1: Im Gegensatz zum Wasser-Zauber "Heilung" regeneriert ein Trank oder eine Rolle eine feste Anzahl LP!*

**Sonstige, temporäre Zauber:**

**Magie-Regeneration** steht zur einmaligen Verwendung auch als Trank oder Spruchrolle zur Verfügung. Sie wirkt während einer Rast. LP-Regeneration ist unter den Heilzaubern zu finden und unabhängig von einer Rast.

**Unsichtbarkeit** ist eigentlich ein Elementarzauber, soll der Einheitlichkeit halber hier aber ebenfalls aufgeführt werden. Mit Ausnahme der Dauer von 3 Runden wird der Zauber wie unter den permanenten Effekten gehandhabt.

**Kosten für sonstige, temporäre Zauber:**

Bezeichnung	Trank				Spruchrolle			
	Bonus	Preis	Bonus	Preis	Bonus	Preis	Bonus	Preis
Unsichtbarkeit	INIT	500	-	-	INIT	600	-	-
Regeneration Magie	+1 / Rast	400	+2 / Rast	1200	+1 / Rast	500	+2 / Rast	1500

### Elementare Magie:

Mit Ausnahme einiger, weniger Tränke (z. B. Unsichtbarkeit, Steinhaut) können nur Spruchrollen und Zauberstäbe komplexe Elementarzauber bewirken. Die genauen Effekte sind im Anhang *Magie* aufgeführt; hier werden nur ihre Namen und Preise gelistet. Stäbe kosten das 8fache einer Rolle und beinhalten 10 Ladungen.

**Hinweis 1:** Es gibt hier zahlreiche Überschneidungen mit der Tabelle "temporäre Attributssteigerungen" und den anderen Tabellen oben. Dabei ist zu beachten, dass einige der Elementarzauber als Attributssteigerung höhere Werte erlauben als die Zaubersprüche - aber auch umgekehrt!

**Hinweis 2:** 2 Zauber (Explosion, Gaswolke) können als "alchemistische Waffe" in Form einer Glasflasche ("Trank") verwendet werden. Dies kann jeder Held tun; die Flasche wird wie eine Handgranate geworfen: Der Werfende gibt an, welches Feld er treffen will. Ob ihm das gelingt, wird durch eine AKR-Prüfung (leichter Schwierigkeitsgrad) ermittelt. Gelingt der Wurf nicht ( $[W20] > 1$ ), fällt die Flasche in 3 Feldern Abstand vor dem Werfer (in Wurfrichtung) zu Boden. Würfelt der Held eine [1], fällt sie auf dem Feld direkt vor ihm zu Boden!

### Erde:

Zauber	Preis Trank	Preis Rolle	Hinweis
Lederhaut	100	150	primäres Attribut
Steinhaut	200	300	Schutzzauber
Schutz: Gesundheit	300	400	Schutzzauber Gift <u>und</u> Krankheit!
Geschoss	-	300	
Dornenranken	-	500	
Erbeben	-	400	
Körperlosigkeit	-	500	

### Feuer:

Zauber	Preis Trank	Preis Rolle	Hinweis
Mut	100	150	primäres Attribut
Zähigkeit	100	150	primäres Attribut
Schutz vor Feuer	200	300	Schutzzauber
Schmelzen	-	300	nicht Berührung, sondern Sichtbereich!
Feuerball	-	400	
Explosion	300	500	Flasche werfen: max. 5 Felder; AKR-Prüfung!
Feuerwand	-	600	

### Wasser:

Zauber	Preis Trank	Preis Rolle	Hinweis
Heilung (4 LP)	200	300	Heilzauber
Genesung	200	300	Heilzauber
Schutz vor Kälte	200	300	Schutzzauber
Rost	-	300	nicht Berührung, sondern Sichtbereich!
Eispfeil	-	300	
Eiswolke	-	400	
Pfütze	-	500	

**Luft:**

Zauber	Preis Trank	Preis Rolle	Hinweis
Rückenwind	350	500	sekundäres Attribut *)
Schutz vor Elektrizität	200	300	Schutzzauber
Blitz	-	300	
Gewitter	-	400	
Gaswolke	400	500	Flasche werfen: max. 5 Felder; AKR-Prüfung!
Sturmböe	-	300	
Unsichtbarkeit	500	600	

**Hinweis:** Rückenwind wirkt zwar auf ein sekundäres Attribut, gewährt aber die doppelte Geschwindigkeit - und damit in der Regel mehr als eine Attributssteigerung +4 oder +8!

**Geist:**

Zauber	Preis Trank	Preis Rolle	Hinweis
Schutz vor Geisteszaubern	200	300	Schutzzauber
Schlaf	-	300	
Angst	-	300	
Verwirrung	-	400	
Zweifel	-	300	
Schwächeanfall	-	400	
Dunkelheit	-	400	

**Zaubertricks und Manipulationen:**

Zauber	Preis Trank	Preis Rolle	Hinweis
Magie erkennen	-	300	immer erfolgreich (kein Würfeln)
Magie binden	-	500	immer erfolgreich (kein Würfeln)
Siegel brechen	-	500	immer erfolgreich (kein Würfeln)
Falle finden (magisch)	-	300	immer erfolgreich (kein Würfeln)
Falle entschärfen (magisch)	-	500	immer erfolgreich (kein Würfeln)

## Ausrüstung für Diebe und Assasinen:

Diese Gegenstände sind nur in "einschlägigen Kreisen" erhältlich und können auch nur von entsprechenden Charakteren verwendet werden.

Typ	Bonus	speziell	Wert
Dietrich	Schlösser: FF+2	5 Stück; nur Diebe, Halblinge & Assasinen	150
Sonde	Fallen: FF+2	5 Stück; nur Diebe & Halblinge	200
Blitzkugel	speziell	10 Stück, nur Assasine Alle Feinde, die im Moment des Wurfs im Nahkampfbereich (3x3 Felder) um den Assasinen stehen, erleiden für 1 Runde einen Malus von A/V-2. Das Werfen ist <u>keine</u> Aktion ("linkshändig")!	300

## Die Schmiedekunst:

Zwerge und andere Charaktere beherrschen die Kunst des Waffen- und Rüstungsschmiedens. Damit können sie diese Ausrüstung sowohl herstellen als auch reparieren. Zwar gehen die Waffen der Helden (außer Schilde) im Kampf nicht kaputt; es kann aber durchaus sein, dass man eine leicht defekte - aber gute! - Waffe oder Rüstung erbeutet.

Die Schmiedekunst basiert auf einer Kraft-Probe, auch wenn für Fellrüstungen oder selbst Kettenhemden eher Fingerfertigkeit gefragt wäre. Für die Reparatur von Gegenständen wird Rohmaterial sowie ggf. Werkzeug - und natürlich Zeit benötigt:

- Der **Zeitaufwand in Tagen** bezieht sich auf den Aufenthalt in Siedlungen, wo man die ortsansässige Schmiede für 2 Gold/Tag mieten kann.
- Der **Zeitaufwand für Rasten** in einer Schmiede (z. B. in einem Verlies) darf ausnahmsweise an einem Stück aufgewendet werden, da Schmiedearbeiten an Metall nicht unterbrochen werden können. Die Helden dürfen die Zeit in der Schmiede nutzen, um ihre Wunden zu pflegen und sich zu erholen. Der Spielleiter kann aber je nach Gefahrenlage streunende Monster auf die Helden loslassen. Der Schmied darf sich in diesem Fall nicht am Kampf beteiligen, sondern kümmert sich weiter um seine Arbeit! Eilt er seinen Kameraden zur Hilfe, ist der bearbeitete Gegenstand zerstört.

**Wichtig:** Schmiede in einer Gruppe von Abenteurern können keine Meisterarbeiten und erst recht keine magische Ausrüstung herstellen. Auch Bögen und Armbrüste sind nicht ihr Metier. Sie haben für jede Aktion (Reparatur/Herstellung) 3 Versuche. Schlägt der letzte Versuch fehl oder würfelt der Schmied eine [1], wird der Gegenstand ruiniert; eingesetztes Material geht dabei verloren.

**Hinweis:** Für die Berechnung des Schwierigkeitsgrades oder der Materialmenge wird zumeist die "Gewichtsstufe" des Gegenstandes herangezogen. Es gilt: leicht = 1, mittel = 2, schwer = 3!

## Reparaturen an Waffen:

### Schartige Klinge schärfen:

Voraussetzung: Schleifstein (hat jeder Schmied dabei)  
Material: -  
Zeitaufwand: 1 Rast  
Schwierigkeit: SG 15 + Gewichtsstufe der Waffe

### Gebrochene Klinge reparieren:

Voraussetzung: Schmiede  
Material: 1/2 Stahlbarren pro Gewichtsstufe der Waffe  
*Stahlbarren können gefunden oder bei Schmieden für 50 Gold gekauft werden.  
Verbleibende "halbe" Barren sind verloren.*  
Zeitaufwand: 1 Rast bzw. 1/2 Tag pro Gewichtsstufe der Waffe  
Schwierigkeit: SG 18 + Gewichtsstufe der Waffe

### Holzschaft einer Axt oder eines Speeres ersetzen:

gilt auch für: Morgenstern, Kriegshammer  
Voraussetzung: einfaches Werkzeug (hat jeder Schmied dabei)  
Material: Eichenholz oder ähnliches: Ein mittlerer oder großer Ast (schwere Axt, Speer)  
*Geeignetes Holz findet sich in jedem Wald.*  
Zeitaufwand: 1 Rast bzw. 1/2 Tag pro Gewichtsstufe der Waffe (bei Speeren: x2)  
Schwierigkeit: SG 16 + Gewichtsstufe der Waffe



## Reparaturen an Rüstungen und Schilden:

### Fell-/Leder-Rüstung reparieren:

Voraussetzung: einfaches Werkzeug (hat jeder Schmied dabei)  
Material: 1 Wolfs- oder Wildschwein-Fell bzw. 1/2 Bärenfell (Fellrüstung)  
*Bei der Beschaffung kann ein Jäger behilflich sein*  
1 vergleichbar großes Stück geeigneten Leders (Lederrüstung)  
*Muss gekauft werden (jeder Schmied oder Waffenhändler, Kosten: 50 Gold)*  
Zeitaufwand: 1 Rast  
Schwierigkeit: SG 17 (Fell), SG 18 (Leder)

### Metall-Rüstung reparieren:

Voraussetzung: Schmiede  
Material: 1 Stahlbarren pro Gewichtsstufe der Rüstung  
Zeitaufwand: 1 Rast bzw. 1/2 Tag pro Gewichtsstufe der Rüstung  
Schwierigkeit: SG 19 + Gewichtsstufe der Rüstung

### Schild reparieren:

Voraussetzung: einfaches Werkzeug (hat jeder Schmied dabei)  
Material: -  
Zeitaufwand: 1 Rast  
Schwierigkeit: SG 17 + Gewichtsstufe des Schildes

**Hinweis:** *Schilde können nur repariert werden, so lange das Material (Holz oder Metall) keine Risse oder Brüche aufweist. Es werden lediglich lose Holzplatten wieder fixiert bzw. verbogenes Metall gerichtet.*

## Herstellung von Waffen:

Schmiede in Abenteurer-Gruppen verstehen sich auf die Herstellung einfacher Waffen wie Schwertern und Äxten in allen Größenordnungen.

### Schwert herstellen:

Waffengrößen: leicht (Kurzschwert), mittel (Breit- oder Langschwert, 50% 2SP), Zweihänder (33% 2 SP)  
Voraussetzung: Schmiede  
Material: 2 Stahlbarren pro Gewichtsstufe der Waffe (Faustwaffen: 1 Barren!)  
Zeitaufwand: 1 Rast bzw. 1/2 Tag x 2 Gewichtsstufen der Waffe  
Schwierigkeit: SG 18 + 2 x Gewichtsstufe der Waffe

### Axt herstellen:

gilt auch für: Morgenstern, Kriegshammer  
Waffengrößen: mittel (50% 2 SP), schwer (zweihändig, 33% 2 SP)  
Voraussetzung: Schmiede  
Material: Stahlbarren der Menge 2 x Gewichtsstufe der Waffe -1  
Holz: mittlerer oder großer Ast aus Eiche o. ä.  
Zeitaufwand: 1 Rast bzw. 1/2 Tag x 2 Gewichtsstufen der Waffe  
Schwierigkeit: SG 18 + 2 x Gewichtsstufe der Waffe

### Speer herstellen:

Waffengröße: mittel  
Voraussetzung: Schmiede  
Material: 2 Stahlbarren  
1 großer Ast aus Eiche o.ä.  
Zeitaufwand: 2 Rasten / 1 Tag  
Schwierigkeit: SG 20

### **Herstellung von Rüstungen:**

Rüstungen, die von Abenteurern geschmiedet werden, gewinnen sicher keine Design-Preise - aber sie funktionieren.

### **Fell-/Lederrüstung herstellen:**

Voraussetzung: einfaches Werkzeug (hat jeder Schmied dabei)  
Material: 6 Wolfsfelle oder 4 Wildschweinfelle oder 2 Bärenfelle (Fellrüstung)  
Geeignetes Leder in vergleichbarer Menge (Lederrüstung; Kosten: 300 Gold)  
Zeitaufwand: 2 Rast bzw. 1 Tag x 2 Gewichtsstufen der Waffe  
Schwierigkeit: SG 18 (Fell), SG 19 (Leder)

### **Metall-Rüstung herstellen:**

Voraussetzung: Schmiede  
Material: 3 Stahlbarren pro Gewichtsstufe der Rüstung (Plattenpanzer 4 Stahlbarren pro Stufe)  
Zeitaufwand: 4 Rast bzw. 2 Tage pro Gewichtsstufe der Rüstung  
Schwierigkeit: SG 19 + 2x Gewichtsstufe der Rüstung

### **Anmerkung zur Schmiedekunst:**

Gemessen am Ziel von VSD20 und der Wichtigkeit im Spiel ist das Kapitel über die Schmiedekunst viel zu umfangreich ausgefallen. Die ursprünglichen, groben Anweisungen waren aber leider nicht praxistauglich, da die Option, durch Schmieden vergleichsweise billig Waffen und Rüstungen zu erlangen, einfach zu verlockend ist - die Ur-Regeln hätten zu endlosen Diskussionen zwischen den Spielern und dem Spielleiter geführt.

# Inhaltsverzeichnis

Anhang 1: Waffen und Ausrüstung.....	1
Vorwort: .....	1
Waffen - allgemeines:.....	1
Waffentypen: .....	1
Preise für Waffen:.....	1
Schaden:.....	1
Grundausrüstung:.....	1
Nahkampfwaffen:.....	2
Leichte Waffen:.....	2
Kampfwerte und Preise von leichten Waffen:.....	2
Leiche Waffen aus Silber:.....	2
Mittelschwere Waffen:.....	2
Kampfwerte und Preise von mittelschweren Waffen:.....	2
Schwere Waffen:.....	2
Kampfwerte und Preise von schweren Waffen:.....	2
Sonstige Nahkampfwaffen:.....	3
Kampfstäbe:.....	3
Kampfwerte und Preise von Kampfstäben:.....	3
Speere:.....	3
Kampfwerte und Preise von Speeren:.....	3
Fernkampfwaffen:.....	4
Reichweite:.....	4
Waffentypen:.....	4
Wurfgeschosse:.....	4
Kampfwerte und Preise von Wurfgeschossen:.....	4
Schleudern:.....	4
Kampfwerte und Preise von Schleudern:.....	4
Bögen:.....	4
Kampfwerte und Preise von Bögen:.....	4
Armbrüste:.....	5
Kampfwerte und Preise von Armbrüsten:.....	5
Munition:.....	5
Munitionsarten und Preise: .....	5
Besondere Waffen und Waffeneigenschaften:.....	5
Elbischer Bogen:.....	5
Elbisches Schwert:.....	5
Zwergische Streitaxt:.....	5
Rüstungen und Schilde:.....	6
Rüstungen:.....	6
Verteidigungsbonus:.....	6
Schadensreduzierung:.....	6
Qualität von Rüstungen:.....	6
Kampfwerte und Preise von Rüstungen:.....	6
Schilde:.....	7
Kampfwerte und Preise von Schilden:.....	7
Magische Ausrüstung und Kleidung:.....	8
Permanente Zauber:.....	8
Berechnung von Boni:.....	8
Boni und das dominante Attribut:.....	8
Erschaffung magischer Gegenstände:.....	8
Magische Waffen und Rüstungen:.....	9
Magische Kleidung und sonstige Ausrüstung:.....	9
Preise für Kleidung und Ausrüstung:.....	9
Permanente magische Effekte:.....	10
Attributssteigerungen:.....	10
Kosten für permanente Attributssteigerungen:.....	10
Schutzzauber:.....	10
Kosten für permanente Schutzzauber:.....	10
Fähigkeits-verbessernde Zauber:.....	11
Kosten für permanente Fähigkeits-Verbesserungen:.....	11
Sonstige, permanente Zauber:.....	11
Kosten für sonstige, permanente Zauber:.....	11
Zaubertricks und Magische Manipulationen:.....	11
Kosten für magische Manipulationen:.....	11

Magische Tränke, Spruchrollen und Zauberstäbe:.....	12
Zaubertränke:.....	12
Spruchrollen:.....	12
Zauberstäbe:.....	12
Temporäre Attributssteigerungen:.....	12
Kosten für temporäre Attributssteigerungen:.....	12
Temporäre Schutzzauber:.....	12
Kosten für temporäre Schutzzauber:.....	12
Heilzauber:.....	13
Kosten für Heilzauber:.....	13
Sonstige, temporäre Zauber:.....	13
Kosten für sonstige, temporäre Zauber:.....	13
Elementare Magie:.....	14
Erde:.....	14
Feuer:.....	14
Wasser:.....	14
Luft:.....	15
Geist:.....	15
Zaubertricks und Manipulationen:.....	15
Ausrüstung für Diebe und Assasinen:.....	16
Die Schmiedekunst:.....	16
Reparaturen an Waffen:.....	16
Schartige Klinge schärfen:.....	16
Gebrochene Klinge reparieren:.....	16
Holzschaft einer Axt oder eines Speeres ersetzen:.....	16
Reparaturen an Rüstungen und Schilden:.....	17
Fell-/Leder-Rüstung reparieren:.....	17
Metall-Rüstung reparieren:.....	17
Schild reparieren:.....	17
Herstellung von Waffen:.....	17
Schwert herstellen:.....	17
Axt herstellen:.....	17
Speer herstellen:.....	17
Herstellung von Rüstungen:.....	18
Fell-/Lederrüstung herstellen:.....	18
Metall-Rüstung herstellen:.....	18
Anmerkung zur Schmiedekunst:.....	18