

# Lumina

Eine Abwandlung des DungeonSlayers Regelwerk auf die Welt von Lumina

<http://dungeonslayers.net/download/Dungeonslayers4.pdf>

- Völker
- Charaktererstellung
- Pflanzenkunde

# Völker

## Araling

**Volksbonus:** BE, GE oder ST +1

**Volksfertigkeiten:**

- Geflügelt
- Geschwind

## Ethli

**Volksbonus:** BE, GE oder AU +1

**Volksfertigkeiten:**

- Geschwind, Leichtfüßig, Magisch begabt oder Zielsicher
- Nachtsicht
- Langlebig

## Gazhin

**Volksbonus:** ST, BE, GE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Arrogant
- Dickköpfig
- Diebisch
- Federgleicher Fall
- Fellträger
- Geschwind
- Geschärfte Sinne
- Schnell
- Todesmutig

## Kruusuk

**Volksbonus:** ST, BE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Überlebenskünstler
- Nachtsicht

## Luav

**Volksbonus:** BE, GE, VE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Aufmerksam
- Fellträger
- Auffällig
- Begünstigt

## Palimo

**Volksbonus:** Eine beliebige Eigenschaft +1

**Volksfertigkeit:**

- Klein
- Zäher als sie aussehen
- Talentiert
- Magie anfällig
- Geschwind
- Leichtfüßig

## Rohan

**Volksbonus:** Eine beliebige Eigenschaft +1

**Volksfertigkeit:**

- Talentiert

## Fertigkeiten

# Araling

## **Geflügelt (+1VP)**

Dieses Volk besitzt Flügel, statt zu laufen kann es fliegen, und sich dabei mit doppeltem Lauf-Wert bewegen, über Abgründe hinwegsetzen und ähnliches. Jedoch ist eine Aktion nötig, um vom Laufen ins Fliegen und umgekehrt zu wechseln.

Wenn es die Flügel verbergen kann, dauert es zusätzlich eine Runde sie zu entfalten. Sind die Flügel entfaltet ist ein Angehöriger dieses Volkes leichter sie zu treffen (Gegnerische Angriffe +2).

Rüstung und Kleidung muss an den geflügelten Körper angepasst werden und kosten dadurch das Doppelte, Nichtmagische Rüstung und Kleidung anzupassen kostet den Wert des Gegenstandes. Wird bei verborgenen Flügeln eine unangepasste Rüstung/Kleidung getragen können die Flügel nicht entfaltet werden oder die Rüstung/Kleidung wird dabei zerstört (je nach Material).

Erhält dieses Volk, während es fliegt, mehr als 5 Punkte Schaden auf einmal muss es eine Probe auf KÖR + ST werfen, wenn es diese nicht schafft stürzt es ab und erhält entsprechenden Sturzschaden, liegt aber nur bei einem Patzer am Boden.

## **Geschwind (+1VP)**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

# Ethli

## **Geschwind (+1VP)**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

## **Leichtfüßig (+1VP)**

Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von +2.

## **Magisch begabt (+1VP)**

Angehörige dieses Volkes sind von Magie berührt – es fällt ihnen unheimlich leicht, Zauber zu verstehen und zu wirken. Sie erhalten +1 Zaubern.

## **Zielsicher (+1VP)**

Angehörige dieses Volkes erhalten einen Bonus von +1 auf Fernkampf und Zielzauber.

## **Nachtsicht (+1VP)**

Angehörige dieses Volkes erhalten die Fähigkeit Nachtsicht. Selbst bei wenig Licht können sie noch sehen wie am Tage, ein Mindestmaß an Licht ist dafür jedoch noch immer nötig.

## **Langlebig (0VP)**

Angehörige dieses Volkes altern nur langsam, wenn sie erwachsen sind.

# Gazhin

## **Arrogant (-1VP)**

Angehörige dieses Volkes wirken arrogant und nehmen nur ungern Hilfe von anderen an, so auch Heilmagie nur im allergrößten Notfall.

## **Dickköpfig (+1VP)**

Dem Geist dieses Volkes ist kaum ein fremder Wille aufzuzwingen. Geistesbeeinflussende Zauber und Effekte gegen sie sind um -2 erschwert.

## **Diebisch (-1VP)**

Vertreter dieses Volk sind geschickte Diebe. Auf Taschendiebstahl, Mechanismen und Schlösser öffnen erhalten sie +3. Sie können den Drang zu stehlen manchmal jedoch nicht unterdrücken und der Spielleiter sollte dann eine Probe auf "Beherrschen" (GEI+VE) ablegen lassen.

## **Fellträger (+0VP)**

Angehörige dieses Volkes sind auf einem Großteil ihres Körpers mit dichtem Haarwuchs oder Fell bedeckt.

Von kalten Temperaturen sind Vertreter dieses Volkes weniger beeinflusst. Vertreter dieses Volkes verzichten manchmal ganz oder teilweise auf Kleidung.

## **Federgleicher Fall (+1VP)**

Angehörige dieses Volkes haben gelernt sanft zu landen. Bis zu einer Höhe von 7 m landen sie sicher auf ihren Füßen, ohne Schaden zu nehmen. Bei Stürzen aus großer Höhe bekommen sie einen Bonus für Proben beim Landen.

## **Geschwind (+1VP)**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

## **Geschärfte Sinne (+1VP)**

Nachtsicht, aber auch besseres Gehör und Geruchssinn, als ein Mensch.

## **Schnell (+1VP)**

Dieses flinke Volk erhält +1m auf Laufen. +1

## **Todesmutig (-1VP)**

Dieses Volk fürchtet den Tod nicht. Im Kampf stürmen sie nach vorne und kämpfen in vorderster Front. Nur im aller größten Notfall ziehen sie sich zurück.

# Kruusuk

## **Nachtsicht (+1VP)**

Angehörige dieses Volkes erhalten die Fähigkeit Nachtsicht. Selbst bei wenig Licht können sie noch sehen wie am Tage, ein Mindestmaß an Licht ist dafür jedoch noch immer nötig.

## **Überlebenskünstler (+1VP)**

Dieses Volk schafft es immer sich irgendwie durchzuschlagen. Sie erhalten jeweils einen zusätzlichen Talentpunkt, für ein nicht offensives Talent, auf Level 1, 5 und 10.

# Luav

## **Aufmerksam (+1VP)**

Dieses Volk ist immer wachsam und auf der Hut. Es erhält auf Proben wie Bemerken, Erwachen, Suchen und ähnlichen Proben, bei denen es um Wachsamkeit geht, einen Bonus von +2.

## **Fellträger (+0VP)**

Angehörige dieses Volkes sind auf einem Großteil ihres Körpers mit dichtem Haarwuchs oder Fell bedeckt.

Von kalten Temperaturen sind Vertreter dieses Volkes weniger beeinflusst. Vertreter dieses Volkes verzichten manchmal ganz oder teilweise auf Kleidung.

## **Auffällig (-1VP)**

Egal wo Angehörige dieses Volkes auftauchen, sie fallen immer auf wie ein bunter Hund, sei es durch ihre Größe, aufsehenerregende Hautfarbe oder besonders außergewöhnliche Körper. Stadtwachen und andere können sich immer an ein Treffen mit einem Angehörigen dieses Volkes erinnern. Außerdem erhalten alle, die versuchen einen Angehörigen dieses Volkes zu finden oder ähnliches einen Bonus von +2 auf entsprechende Bemerken- oder Suchen-Proben, es sei denn der Angehörige dieses Volkes taucht in einer Menge seines eigenen Volkes unter.

## **Begünstigt (+2VP)**

Dieses Volk scheint vom Schicksal begünstigt. Für Angehörige dieses Volkes zählt eine 2 ebenfalls als Immersieg.

# Palimo

## **Klein (-4VP)**

Lebenskraft halbiert, aber auch schwerer zu treffen (Gegnerische Angriffe -2). Waffen sind zu groß, ein Kurzsword wird zur Zweihandwaffe.

**Zäher als sie aussehen (+3VP)**

Angehörige eines kleinen Volkes können den LK-Malus auf Grund ihrer Größe mit dieser Volksfähigkeit ignorieren.

**Talentierte (+2VP)**

Angehörige dieses Volkes erhalten jeweils einen zusätzlichen Talentpunkt auf Level 1, 5, 10 und 15.

**Magie anfällig (-1VP)**

Der Kampf gegen Magier ist besonders ungewohnt für dieses Volk. Ein Zauber, der gegen ein Ziel dieses Volkes gerichtet wird, ist um +1 erleichtert.

**Geschwindigkeit (+1VP)**

Das Volk erhält +2 auf Initiative.

**Leichtfüßig (+1VP)**

Das Volk erhält bei Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von +2.

# Rohan

**Talentierte (+2VP)**

Angehörige dieses Volkes erhalten jeweils einen zusätzlichen Talentpunkt auf Level 1, 5, 10 und 15.

# Charaktererstellung

## 1. Volk wählen

### Araling

**Volksbonus:** BE, GE oder ST +1

**Volksfertigkeit:**

- Geflügelt
- Geschwind

### Ethli

**Volksbonus:** BE, GE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Geschwind, Leichtfüßig, Magisch begabt oder Zielsicher
- Nachtsicht
- Langlebig

### Gazhin

**Volksbonus** ST, BE, GE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Arrogant
- Dickköpfig
- Diebisch
- Federgleicher Fall
- Fellträger
- Geschwind
- Geschärfte Sinne
- Schnell
- Todesmutig



## Krusuuk

**Volksbonus:** ST, BE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Überlebenskünstler
- Nachtsicht

## Luav

**Volksbonus:** BE, GE, VE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Aufmerksam
- Fellträger
- Auffällig
- Begünstigt

## Palimo

**Volksbonus:** Eine beliebige Eigenschaft +1

**Volksfertigkeit:**

- Klein
- Zäher als sie aussehen
- Talentiert
- Magie anfällig
- Geschwind
- Leichtfüßig

## Rohan

**Volksbonus:** Eine beliebige Eigenschaft +1

**Volksfertigkeit:**

- Talentierte

## 2. Klasse wählen

### **Krieger**

Dies sind die Charaktere fürs Grobe. Im Nahkampf meist ganz vorne zu finden und gut am schweren Rüstzeug und der Anzahl an brutalen Waffen zu erkennen.

**Klassenbonus:** Stärke oder Härte

### **Späher**

Schnelligkeit und Heimlichkeit sind die Gebiete des Spähers. Bevorzugt wird der Kampf aus der Entfernung und Bogen oder Armbrust sind unentbehrliche Begleiter.

**Klassenbonus:** Bewegung oder Geschick

### **Zauberwirker**

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten.

**Klassenbonus:** Verstand oder Aura

**Heiler** - überwiegend defensive Zauber

**Zauberer** - offensive und defensive Zauber

**Schwarzmagier** - überwiegend offensive Zauber

## 3. Attribute festlegen

Auf die Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist** werden nun **20 Punkte** verteilt, wobei **kein Wert über 8** sein darf.

#### Beispiel:

Geist ordnen wir Wert 8 zu. Dann verteilen wir auf Körper und auf Agilität jeweils 6 Punkte.

## 4. Eigenschaften festlegen

Nun werden **8 Punkte beliebig** auf die **sechs Eigenschaften** verteilt.

Werte von **Null** sind möglich, aber kein Eigenschaftswert darf zu diesem Zeitpunkt über einen **Wert von 4** gesteigert werden.

#### Beispiel:

Von den 8 Punkten verteilen wir 2 auf die Eigenschaft Härte und Aura, 3 auf Geschick und 1 auf Verstand:

**Körper: 6   Agilität: 6   Geist: 8**

Stärke: 0   Bewegung: 0   Verstand: 1

Härte: 2   Geschick: 3   Aura: 2

## 5. Volks- und Klassenbonus

Jeder Charakter erhält, abhängig von Volk und Klasse, zwei Gratispunkte auf seine Eigenschaften, wodurch nun auch **Werte über 4** möglich sind:

Volk	Volksbonus
Araling	Bewegung, Geschick oder Stärke +1
Ethli	Bewegung, Geschick oder Aura +1
Gazhin	Stärke , Bewegung Geschick oder Aura +1

Kruusuk	Stärke , Bewegung oder Aura +1
Luav	Bewegung , Geschick, Verstand oder Aura +1
Palimo	Eine beliebige Eigenschaft +1
Rohan	Eine beliebige Eigenschaft +1
<b>Klasse</b>	<b>Klassenbonus</b>
Krieger	Stärke oder Härte +1
Späher	Bewegung oder Geschick +1
Zauberwirker	Verstand oder Aura +1

## 6. Der erste Zauberspruch

Zauberwirker erlernen nun einen Zauberspruch der ersten Stufe. Die möglichen Zaubersprüche, aus denen man wählen kann, hängen davon ab, ob der Charakter ein Heiler, Zauberer oder Schwarzmagier ist:

### **Heilersprüche der 1. Stufe:**

Blenden, Giftschutz, Heilbeeren, Heilende Aura, Heilende Hand, Licht, Magie entdecken, Magische Waffe, Niesanfall, Tiere besänftigen, Verteidigung, Vertreiben, Wasser weihen

### **Zaubersprüche der 1. Stufe:**

Duftnote, Feuerstrahl, Licht, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick

### **Schwarzmagiersprüche der 1. Stufe:**

Feuerstrahl, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick

## 7. Ausrüstung

Jeder Charakter verfügt zu Beginn neben einfacher Kleidung, Feuerstein & Zunder, einem Wasserschlauch, zweimal Heilkraut, einer Decke und einem Rucksack oder einer Tragetasche auch über 10 Goldmünzen (GM), für die er nun mit weiterer Ausrüstung ausgestattet werden kann.

## 8. Kampfwerte

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Änderungen ebenfalls sofort angepasst werden:

### **Kampfwerte:**

Lebenskraft =  $KÖR + HÄ + 10$

Abwehr =  $KÖR + HÄ + PA$

Initiative =  $AGI + BE$

Laufen =  $AGI/2 + 1$

Schlagen =  $KÖR + ST + WB$

Schießen =  $AGI + GE + WB$

Zaubern =  $GEI + AU + ZB - PA$

Zielzauber =  $GEI + GE + ZB - PA$

## 9. Talente auswählen

Jeder Charakter erhält jetzt einen **Talentpunkt (TP)**, Menschen verfügen somit also schon über 2TP.

TP werden gespart oder in Talente (siehe Seite 17 GRW) investiert, sofern der Charaktere die jeweiligen Voraussetzungen an Klasse und Stufe erfüllt, die das Talent vorgibt.

Jedes der Talente kostet 1TP.

# Talente

## **Für alle Klassen**

Ausweichen

Bildung

Charmant

Diener der Dunkelheit

Diener des Lichts

Einstecker

Genesung

Glückspilz

Handwerk

Instrument

Magieresistent

Reiten

Schlitzohr

Schnelle Reflexe

Schwimmen

Wahrnehmung

Wissensgebiet

## **Für Krieger**

Blocker

Kämpfer

Parade

Standhaft

Zwei Waffen

### **Für Späher**

Akrobat

Diebeskunst

Flink

Heimlichkeit

Jäger

Schütze

### **Für alle Zauberwirker**

Alchemie

Runenkunde

Umdenken

Wechsler

### **Für Heiler**

Fürsorger

Manipulator

Rüstzauberer

### **Für Schwarzmagier**

Feuermagier

# **10. Letzte Schliffe**

Zu guter Letzt muss das Geschlecht bestimmt und ein Name für den Charakter gefunden werden.

Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache und erhält einen weiteren Punkt für eine Sprache oder Schriftzeichen, wobei man die Gemeinsprache des Settings nicht vergessen

sollte. Charaktere mit GEI 6+ beherrschen automatisch die Schriftzeichen aller Sprachen, die sie zu Beginn sprechen können.

Abschließend wird notiert, dass der Charakter in der ersten Stufe ist, über Null Erfahrungspunkte (EP) und Lernpunkte (LP) verfügt und wieviel Talentpunkte (TP) er derzeit noch besitzt.

Überdies kann man in Absprache mit dem Spielleiter überlegen, wo der Charakter herkommt, wie er aufgewachsen ist und warum er auf Abenteuer auszog.

Woran glaubt er und was hat er für Ideale?

Ist er ein verlässlicher Gefolgsmann oder entscheidet er je nach Situation, wem er die Treue hält? Speziell die letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären oder sogar ändern.

So oder so ist der Charakter nun bereit für sein erstes Abenteuer.



# Pflanzenkunde

Lepis – Tauende Frost

Maatos – Reissende Strom

Eumonis – Sprießenden Wandel

Altharis – Erleuchtete Symphonie

Berethos – Gedeihende Ernte

Seiris – Ungestüme Hitzewelle

Forteis – Eiserne Raureif

## Pflanzen auf Wiesen/Wald/etc

### Aensenflieh

**Aussehen:** Kleines Farngewächs mit grünen Blättern, die zum Rand in einen Gelbton verlaufen

**Zubereitung:** Stiel von den Blättern entfernen und kochen, das Wasser trinken

**Effekt:** Gewährt zusätzl. Krankheit Trotzen-Probe

**Preis:** 250GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

### Brennlach

**Aussehen:** Kleine Pflanze mit runden Blättern. Blätter sind mit einem weißem Staub überzogen, welcher schon bei der Berührung zu Hautreizungen führen kann

**Zubereitung:** Blattpulver kann als kaum schmeckbares Gift verwendet werden (TW: 8)

**Effekt:** Schadensgift (PW:20)

**Preis:** 150GM

**Wo zu kaufen:** ?

**Gefundene Anzahl:** 1

### Dämmermohn

**Aussehen:** Langer Stiel mit einer roten ins Orange und Gelb verlaufenden Blüte

**Zubereitung:** Der Mohn wird zerstoßen und zu einem feinen Pulver verarbeitet. Das Pulver hat einen etwas bitteren Geschmack, welcher aber leicht überdeckt werden kann

**Effekt:** Verzehr Gift Trotzen-Probe (TW 0), sonst 4W20 Minuten narkotisiert

**Preis:** 500GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Hyn Beere

**Aussehen:** Wallnussgroße rotleuchtende Beere, welche nur unter besonder guten Bedingungen wächst. Jede Pflanze trägt auch nur eine Frucht.

**Zubereitung:** Beere muss zerdrückt werden und die Flüssigkeit dem Verstorbenen über den Mund zugeführt werden.

**Effekt:** belebt wieder ohne KÖR -1, wenn keine W20/2 Tage tot

**Preis:** 2500GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Leidblüt

**Aussehen:** Strauchpflanze mit kleinen blättern und schwarzen Blüten.

**Zubereitung:** Blüte wird mit Wasser und Öl zu einer breiigen Masse zerstoßen

**Effekt:** Aus einem Leidblüt ist W20 x Waffenpaste herstellbar

**Preis:** 1GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Lorrkraut

**Aussehen:** Grüne Blätter mit schwarzen Punkten

**Zubereitung:** Blätter müssen getrocknet und dann zu einem feinen Pulver zerstoßen werden.

**Effekt:** Gift Trotzen-Probe (TW 2), sonst stirbt der Verzehr nach HÄ in Runden

**Preis:** 1000GM

**Wo zu kaufen:** ?

**Besonderes:** Verzehr notwendig. Kann mit Alchemie oder WG: Kräuterkunde - zwecks Nahrungsbeigabe oder als Waffenanstrich - mit GEI+VE+(Ränge x 2) in flüssige Form gebracht werden.

**Gefundene Anzahl:** 1

## Lynzblatt

**Aussehen:** Kleines Kraut mit Herzförmigen Blättern und Roten Blüten

**Zubereitung:** Durch das Aufkochen der Blätter und Blüten entsteht eine rötlicher Trank. Alternativ

können die Blätter angefeuchtet und als Wundumschlag auf die Wunden gelegt werden. In ihrer natürlichen Form haben die Blätter einen leicht betäubenden Effekt

**Effekt:** Heilkraut (heilt mit PW: 10)

**Preis:** 25SM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Manablatt

**Aussehen:** Kleines Kraut mit Tropfenartigen Blättern und Blau/Violetten Blüten

**Zubereitung:** Durch das Aufkochen der Blätter und Blüten entsteht eine bläulicher Trank. Blätter können auch so verzerrt werden, haben in dieser Form jedoch einen Säuerlichen Geschmack.

**Effekt:** Verzehr reduziert alle aktuellen Abklingzeiten um 1 Runde

**Preis:** 75SM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Neuborn

**Aussehen:** Unscheinbares kleines Pflänzchen mit weißen Glockenblumen und tropfenartigen Blättern

**Zubereitung:** Keine Zubereitung notwendig, die Blätter haben ein Nussiges Aroma und können so verzerrt werden.

**Effekt:** 1 Talentrang verlernen und neu verteilen - Nicht möglich mit Talenträngen, die als Kulturtalent erlernt wurden

**Preis:** 500GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Rauchkraut

**Aussehen:** Wächst an kleinen Streucher. Grüne stark faserige Blätter

**Zubereitung:** Kraut muss getrocknet und zerkleinert werden.

**Effekt:** Konsum: Gift Trotzen-Probe, sonst W20 Minuten AGI-1, AU +1

**Preis:** 4KM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20

## Reinblut

**Aussehen:** Satt Rote Glockenblume, welche an Bäumen hängend zu finden ist.

**Zubereitung:** Die Blüte hat im inneren vier große Nektarbeutel, welche aufgestochen werden müssen, um an den süßlich schmeckenden Blütennektar zu gelangen.

**Effekt:** Blütennektar trinken gewährt eine zusätzliche Gift Trotzen-Probe

**Preis:** 150GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Reizblatt

**Aussehen:** Kleines Rankengewächs mit dicken gelben Blättern

**Zubereitung:** Das Blatt muss aufgebrochen/ abgeknickt werden, die milchig klebrige Flüssigkeit kann dann verwendet werden

**Effekt:** Löst unter die Nase gerieben nicht magische Lähmungseffekte aus

**Preis:** 200GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Revyd

**Aussehen:** Pflanze mit runden Blättern und einer violetten-blauen, weiß gesprenkelten großen Blüten. Nur an schattigen Orten zu finden

**Zubereitung:** Blätter müssen getrocknet und zu einem Pulver zerstoßen werden

**Effekt:** Gift Trotzen-Probe, sonst tötet das Pulver (TW 0) Ethli, andere Lebewesen KÖR -1

**Preis:** 800GM

**Wo zu kaufen:** ?

**Gefundene Anzahl:** 1

## Sattmach

**Aussehen:** Hühnerei große Nuss von einer grün färbenden Schale umgeben. Sobald die Nuss reif ist fällt sie vom Baum, damit sind nur die auf den Boden zu findenden Nüsse für den Verzehr geeignet. Direkt vom Baum gepflückt haben diese ein sehr starkes bitteres Aroma

**Zubereitung:** Nüsse etwas anritzen und einige Minuten in Wasser legen

**Effekt:** Aufgequollene Nuss ersetzt 3 Mahlzeiten

**Preis:** 1GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20

## Starrnerv

**Aussehen:** Gelbe Staudenförmige Blüte an einem langen Stiel mit 2-3 großen Blättern

**Zubereitung:** Blüte mit Wasser und Öl zu einer breiigen Masse verarbeiten

**Effekt:** Bei Schaden einmalig W20Rd. lähmende Waffenpaste

**Preis:** 80GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Stinkbeere

**Aussehen:** Die orange braune Wachtelei große Beere,

**Zubereitung:** Keine Zubereitung nötig

**Effekt:** Zerplatzt die Beere wird für W20 Runden in einem Radius von 5 Metern eine Bestialer Gestank freigesetzt. Wer eine Gift Trotzen-Probe nicht besteht und im Gebiet bleibt, bekommt jegliche Proben um 1 erschwert (-1). Wesen mit ausgeprägten Sinnen (z.B. Elfen) sogar um -4

**Preis:** 1KM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20

## Stynwurz

**Aussehen:** Kleines Buschartige Gewächs, welches nur auf moorigem Boden wächst. Kleine runde Blätter mit weißen Blüten.

**Zubereitung:** Wurzel muss von der Rinde entfernt und kann dann verwendet werden

**Effekt:** Während des Zerkauens (W20Rd.) alle Talente +1

**Preis:** 500GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Besonderes:** Man kann immer nur von dem Effekt eines einzelnen Kau-Krautes profitieren.

**Gefundene Anzahl:** 1

## Uwyd

**Aussehen:** Kleines Buschartige Gewächs, welches an sonnigen Orten zu finden ist. Kleine herzförmige Blätter mit rosa Blüten.

**Zubereitung:** Wurzel muss von der Rinde entfernt und kann dann verwendet werden

**Effekt:** Heilt während des Zerkauens (W20Rd.) jede Rd. 3LK

**Preis:** 20GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Besonderes:** Man kann immer nur von dem Effekt eines einzelnen Kau-Krautes profitieren.

**Gefundene Anzahl:** 1

## Vudbeere

**Aussehen:** Kleine dunkelrote fast schon schwarze Beere, welche an Sträuchern wächst. Vudbeeren haben ein sehr bitteren Geschmack

**Zubereitung:** Beeren können Roh verzehrt werden

**Effekt:** Alle Angriffe +W20/2 für W20/2 Runden

**Preis:** 200GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Besonders:** Wer von mehr als einer Vudbeere zu profitieren versucht, würfelt pro zusätzlicher Beere KÖR+HA, um sich nicht zu übergeben, was die Wirkung aller konsumierten Vudbeeren aufhebt und dem Charakter einen Malus von -10 (wird pro Runde um 1 gemindert) auf alles beschert.

**Gefundene Anzahl:** 1

## Ylfskraut

**Aussehen:** Das an Dunklen stellen zu findende Kraut, zeichnet sich durch seine langen Grünscharzen Blätter aus.

**Zubereitung:** Blätt kann so zerkaut werden.

**Effekt:** W20 h Nachtsicht, danach W20 h Bemerken -2

**Preis:** 10GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/2

# Pflanzen in Höhlen und Verliesen

## Dunkelschößling

**Aussehen:** Dunkelvioletter Pilz mit schwarzen Lamellen

**Zubereitung:** Klinge oder Pfeilspitze mit dem Pilz einreiben

**Effekt:** Gift, erhöht für einen Schlag oder Schuss den WB um 5 gegen organische Wesen.

**Preis:** 4SM

**Wo zu kaufen:** Dorf

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Eisenfraßspore

**Aussehen:** In feuchten Höhlen zu finden

**Zubereitung:** Klinge oder Pfeilspitze mit dem Gewächs einreiben

**Effekt:** Senkt, auf eine Waffe aufgetragen, die PA eines Feindes um 8 für einen Kampf. Die Waffe ist danach jedoch ebenfalls verrostet/verfault.

**Gefundene Anzahl:** 1

## Glühflechte

**Aussehen:** Leuchtende Flechte, welche an Wänden und den Böden von Höhlen und Gemäuern zu finden ist

**Zubereitung:** -

**Effekt:** Leuchtet wie eine Fackel. Sollte die Glühflechte entfernt werden, spendet diese noch für W20/2h Licht

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Kerkerdorn

**Aussehen:** Kleines Gewächs mit Flüssigkeitsspeichern in den herzförmigen Blätter

**Zubereitung:** Blätter können roh verzehrt werden

**Effekt:** Heilt bei Verzehr mit PW: 12

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Faulpilz

**Aussehen:** Brauner Pilz mit gelben Lamellen

**Zubereitung:** Klinge oder Pfeilspitze mit dem Gewächs einreiben

**Effekt:** Lähmungsgift, wenn auf einer Waffe aufgetragen. Gegner verliert 4 Initiative für den Rest des Kampfes, wenn „Gift Trotzen“ misslingt.

**Preis:** 4SM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Caertoffel

**Aussehen:** Nahrungsknolle, welche unter der Erde wächst

**Zubereitung:** Cear-tof-feln. Man kocht sie, stampft sie, tut sie in die Suppe. Köstliche, brutzelnde, goldene Caertoffeln und ein Stück gebackener Fisch

**Effekt:** . Eine Nahrungseinheit.

**Preis:** 1KM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20

# Panzerflechte

**Aussehen:** Eiserne dichte Bodenflecht, die besonders in feuchten Umgebungen wächst

**Zubereitung:** -

**Effekt:** Wird auf der Haut verteilt und gewährt PA +1 für 24h. Pro Stunde, die es getragen wird, richtet es aber 1 LK Schaden an

**Gefundene Anzahl:** W20/5

# Tiefenschimmelpilz

**Aussehen:** Weißer Pilz mit Hellblauem Rand und weißen Lamellen

**Zubereitung:** Pilz kann sehr einfach zerquetscht werden

**Effekt:** Pilzsaft erhöht Gift trotzen um 5 für 1 Stunde.

**Preis:** 50GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/4

# Manaflechte

**Aussehen:** Blau-Grünliche Wandgewächs welches in Höhlen wächst

**Zubereitung:** Kann Roh verzehrt werden. Hat einen sehr bitteren Geschmack

**Effekt:** Halbiert einmalig eine Zauberabklingzeit bzw erhöht Das Mana um W20/2

**Gefundene Anzahl:** W20/2

# Augenpilz

**Aussehen:** Roter Pilz mit Schwarzen Punkten

**Zubereitung:** Kann Roh verzerrt werden

**Effekt:** Gewährt für 1Stunde Nachtsicht

**Preis:** 100GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/4

# Glückspilz

**Aussehen:** Blauer Pilz mit Weißen Lamellen

**Zubereitung:** Kann Roh verzerrt werden

**Effekt:** Verhindert den nächsten Patzer

**Preis:** 100GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+



**Gefundene Anzahl:** 1

## Glimmerkraut

**Aussehen:** Kraut mit Grünen länglichen Blättern, welche zum Rand einen Goldenen Ton annehmen

**Zubereitung:** Kann Roh verzerrt werden

**Effekt:** Erhöht für 1 Kampf Zielzaubern um 5

**Preis:** 200GM

**Wo zu kaufen:** Dorf

**Gefundene Anzahl:** W20/4

## Jok-Wurzel

**Aussehen:** Wurzelgemüse, welches in der Erde wächst. Übertage sieht man nur seine kleine rundlichen Blätter

**Zubereitung:** Kann Roh verzehrt werden

**Effekt:** Erhöht HÄ um 2 für 1 Stunde.

**Preis:** 80 GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Tief-Hyn

**Aussehen:** Rankengewächs an welcher Gelbe Beeren wachsen.

**Zubereitung:** Beere muss zerstoßen werden und dem Toten zugeführt werden

**Effekt:** Beere belebt wieder ohne KÖR -1

**Preis:** 2500GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Pilze

## Schmorpilz

**Aussehen:** Handgroßer recht stabiler Pilz mit leuchtendem warbenartigen Pilzhut

**Zubereitung:** nicht genießbar

**Effekt:** Leuchtet wie eine Fackel. Nach dem Pflücken hält der Effekt W20/2h

**Preis:** 1SM

**Wo zu kaufen:** Zwerge

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Fettpilz

**Aussehen:** Brauner Fleischiger Knollenpilz. Ein Reicht Häufiger Pilz, welcher in allen Ecken des Landes zu finden ist.

**Zubereitung:** Kann roh verzehrt werden oder in einer Mahlzeit zubereitet werden

**Effekt:** je Pilz 1 Tagesration

**Preis:** 10KM

**Wo zu kaufen:** -

**Gefundene Anzahl:** W20

## Schmierpilz

**Aussehen:** Länglicher Brauner Stiel an dessen Ende sich ein runder Faustgroßer gelber Pilzhut befindet

**Zubereitung:** Muss ausgequetscht werden

**Effekt:** Pro Pilz eine Ration Lampenöl

**Preis:** 5KM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Duftpilz

**Aussehen:** Rosafarbener trichterförmiger Pilz

**Zubereitung:** x

**Effekt:** Sondert 1 Minute lang einen Lockduft in 5m Radius ab, dem man folgen muss, sofern nicht GEI+AU+4 gelingt.

**Preis:** 100GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Rauschpilz

**Aussehen:** Violett, Bläulicher Fadenpilz, dessen Farben ineinander verlaufen

**Zubereitung:** x

**Effekt:** Diese beruhigenden Pilze geben einem tiefe Einsichten. Laufen halbiert und Halluzinationen, dafür AU+3 für 1 Minute.

**Preis:** 50GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/5

# Hypnopilz

**Aussehen:** Gelber Schwammpilzpilz mit Violetten Rändern

**Zubereitung:** x

**Effekt:** Der Esser wird für 5 Runden willenlos (wie Gehorche), wenn ihm GEI+VE misslingt.

**Preis:** 400GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

# Giftpilz

**Aussehen:** Grüner korallenähnlicher Pilz

**Zubereitung:** -

**Effekt:** 1-10: Schmerzpilz - Schadens-PW: 1W20. 11-15: Lähmung für 1W20/2 Runden, 16-20: Traumpilz - Betäubung für 1W20/2 Min.

**Preis:** 100GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

# Spinnenpilz

**Aussehen:** Weiß-Grauer Pilz an dem die Lamellen wie kleine Fäden nach unten hängen

**Zubereitung:** Kann Roh verzehrt werden

**Effekt:** Der Esser erhält Kletterläufer für 1 Minute

**Preis:** 200GM

**Wo zu kaufen:** Dorf

**Gefundene Anzahl:** 1

# Abklingpilz

**Aussehen:** Bläulicher Schwammpilz, welcher an Bäumen wächst

**Zubereitung:** Kann Roh verzehrt werden

**Effekt:** halbiert die Abkingzeit aller Zauber für 1 Kampf

**Preis:** 150GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

# Monsterpilze

**Aussehen:** Roter Hut mit weißen Punkten. Wo die Lamellen sein sollten befinden sich kleine scharfkantige Zähne. Am Stiel befinden sich Beine und Arme mit Klauen

**Zubereitung:** -

**Effekt:** Laufende Pilze mit Zähnen und Klauen. gehorchen demjenigen, der sie pflückt und dem GEI+AU+Naturkunde-2 gelingt, sonst greifen sie an.

**Gefundene Anzahl:** W20/2

MONSTERPILZ				
1	10	10	4	10
Bewaffnung		Panzerung		
Krallen/Biss (WB+1)		Flink (+4)		
GH:	1	GK:	kl	EP: 20

# Splittersporenpilz

**Aussehen:** Schwarzer Hut mit weißen Streifen

**Zubereitung:** -

**Effekt:** 8 abwehrbarer Schaden in 3m Radius, wenn sie platzen

**Preis:** 80GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/5

# Giftwolkenpilz

**Aussehen:** Lila ins Grünwechselnder Fadenpilz

**Zubereitung:** -

**Effekt:** bei Platzen in 3m Radius Gift-Trotzen-Probe+2, sonst für 5 Runden -4 auf alle Handlungen.

**Preis:** 500G

**Wo zu kaufen:** Dorf

**Gefundene Anzahl:** 1

# Glitschpilze

**Aussehen:** Bläulich immer feuchter Hutpilz

**Zubereitung:** -

**Effekt:** Ausquetschen führt zu Schmierfilm in 4m² AGI+BE+4, sonst fällt man hin.

**Preis:** 100GM

**Wo zu kaufen:** Dorf

**Gefundene Anzahl:** W20/5

## Pfeilsporenpilze

**Aussehen:** Bauner 20cm großer Hutpilz mit Düsen aus denen kleine Giftpfeile verschossen werden. Viele Köche schwören auf das Aroma, welches der Pilz beim Kochen von sich gibt.






**Zubereitung:** Kann in verschiedenen Gerichten verwendet werden

**Effekt:** Kein Effekt - Greifen sofort an

**Preis:** 1GM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** W20/4

PFEILSPORENPIEZ				
				
Bewaffung		Panzerung		
Pfeilsporen (WB+1)		-		
GH:	1	GK:	wi	EP: 42

## Wechseipilz

**Aussehen:** Trichterförmiger Pilz mit einer tiefblauen Farbe

**Zubereitung:** Kann roh verzehrt werden

**Effekt:** Für 1 Kampf +10 auf Wechselproben

**Preis:** 5SM

**Wo zu kaufen:** Dorf+

**Gefundene Anzahl:** 1

## Riesenpilz

**Aussehen:** Großer violetter Schwammpilz

**Zubereitung:** Kann roh verzehrt werden

**Effekt:** wirkt Vergrößern für 5 Runden auf Esser

**Preis:** -

**Wo zu kaufen:** -

**Gefundene Anzahl:** 1

## Minipilz

**Aussehen:** Kleine bläulicher Knollenpilz

**Zubereitung:** Kann roh verzehrt werden

**Effekt:** wirkt Verkleinern für 5 Runden auf Esser

**Preis:** -

**Wo zu kaufen:** -

**Gefundene Anzahl:** 1

## Heilpilz

**Aussehen:** Tiefroter Pilz mit Warbenartigem Hut

**Zubereitung:** Kann roh verzehrt oder Verarbeitet werden

**Effekt:** Heilt mit PW: 10

**Preis:** -

**Wo zu kaufen:** -

**Gefundene Anzahl:** W20/2

## Wutpilz

**Aussehen:** Ein Tiefroter Pilz mit einem großem Hut und schwarzen Lamellen

**Zubereitung:** Kann roh verzehrt werden

**Effekt:** +1 auf Schlagen und Feuerzauber für einen Kampf, allerdings reagiert man aggressiv auf kleinste Provokationen, wenn nicht GEI+VE+6 gelingt.

**Preis:** -

**Wo zu kaufen:** -

**Gefundene Anzahl:** W20/4

## Donnerpilz

**Aussehen:** Ein gelblich-schwarzer Pilz. Man sagt sich, dass diese Pilze nur an Stellen wachsen, an welchen ein Blitz eingeschlagen ist. Ebenfalls zu finden in Bäumen, welche vom Blitz getroffen wurde.

**Zubereitung:** -

**Effekt:** Explodieren mit W20 abwehrbaren Schaden in 1m Radius bei Feuerkontakt

**Preis:** -

**Wo zu kaufen:** -

**Gefundene Anzahl:** W20/5

## Würfeltabelle

# Wald, Wiese, etc...

W20	Pflanze
1	Aensenflieh
2	Brennlach
3	Dämmermohn
4	Hyn Beere
5	Leidblüt
6	Lorrblatt
7	Lynzblatt
8	Manablatt
9	Neuborn
10	Rauchkraut
11	Reinblut
12	Reizblatt
13	Revyd
14	Sattmach
15	Starrnerv
16	Stinkbeere
17	Stynwurz
18	Uwyd
19	Vudbeere
20	Ylfskraut

# Verliese, Kerker, Dungeons, Höhlen, etc...

W20	Pflanze
1	Dunkelschößling
2	Eisenfraßspore
3-4	Glühflechte
5-6	Kerkerdorn

7	Faulpilz
8-9	Caertoffel
10	Panzerflechte
11-12	Tiefenschimmelpilz
13-14	Manaflechte
15-16	Augenpilz
17	Glückspilz
18	Glimmerkraut
19	Jok-Wurzel
20	Tief Hyn

# Pilze

W20	Pflanze
1	Schmorrpilz
2	Fettpilz
3	Schmierpilz
4	Duftpilz
5	Rauschpilz
6	Hypnopilz
7	Giftpilz
8	Spinnenpilz
9	Abklingpilz
10	Monsterpilz
11	Splittersporenpilze
12	Giftwolkenpilze
13	Glitschpilze
14	Pfeilsporenpilze
15	Wechselpilz
16	Riesenpilz
17	Minipilz



<b>18</b>	Heilpilz
<b>19</b>	Wutpilz
<b>20</b>	Donnerpilz