

# STURM



## Buch der Fähigkeiten Teil I: Intelligenz

Version 1.01

Stand: 28.II.2006

Dieses Buch enthält ausführliche Erklärungen zu allen Weisheiten, die der Wanderer auf seiner langen Reise durch das Land erwerben kann.

Das Buch der Fähigkeiten ist ein Zusatz zum  
**STURM Grundregelwerk** ab Version 2.0

Mehr zu und über STURM gibt es auf unserer Homepage unter:  
<http://people.freenet.de/sturm>

© Alle Inhalte sind urheberrechtlich geschützt und dürfen bei Angabe der Quelle für nichtkommerzielle Zwecke genutzt werden.

# Inhalt:

<b>1. Intelligenz</b>	<b>3</b>	
1.1. Tierkunde	5	<i>Stoffe härten</i> 19
<i>Tierwissen</i>	5	<i>Elektrik</i> 19
<i>Reiten</i>	5	<i>Alchimistenwissen</i> 19
<i>Viehzucht</i>	5	<i>Glasherstellung</i> 20
<i>Tierflüstern</i>	6	<i>Metalle veredeln</i> 20
<i>Verhalten kleiner Tiere</i>	6	<i>Galvanistik</i> 20
<i>Wege finden</i>	6	<i>Zaubertricks</i> 20
<i>Gerbkunst</i>	6	<i>Magnetische Hexerei</i> 20
<i>Verhalten mittlerer Tiere</i>	6	<i>Elementeschutz</i> 21
<i>Verhalten großer Tiere</i>	7	
<i>Tiermedizin</i>	7	<b>1.5 Optik/Akustik</b> 22
<i>Tierfreundschaft</i>	7	<i>Musizieren</i> 22
<i>Tiersprache verstehen</i>	7	<i>Einfacher Instrumentenbau</i> 22
<i>Aufzucht</i>	7	<i>Nachrichtenkunde</i> 22
<i>Sich unterordnen</i>	8	<i>Astronomie</i> 22
<i>Beauftragen</i>	8	<i>Laute imitieren</i> 23
<i>Waffenbruderschaft</i>	8	<i>Sehhilfe</i> 23
<i>Tiersprache sprechen</i>	8	<i>Kunstwerke herstellen</i> 23
1.2. Pflanzenkunde	9	<i>Geheimsprachen</i> 23
<i>Nahrung finden</i>	9	<i>Stimmen imitieren</i> 23
<i>Durstlöscher</i>	9	<i>Spiegelbau</i> 23
<i>Ackerbau</i>	9	<i>Instrumentenbau</i> 24
<i>Steigbaum</i>	10	<i>Rattenfang</i> 24
<i>Nutzpflanzen</i>	10	<i>Verstecktes zeigen</i> 24
<i>Wasserader</i>	10	<i>Zauberklang</i> 24
<i>Braukunst</i>	10	
<i>Komplexe Pflanzenkunde</i>	10	<b>1.6 Mechanik</b> 25
<i>Rezepte</i>	11	<i>Mechanisches Grundwissen</i> 25
<i>Medizin</i>	11	<i>Handwerk</i> 25
<i>Weingewinnung</i>	11	<i>Statik</i> 26
<i>Blätterrauschen</i>	11	<i>Gebäudebau</i> 26
<i>Autarkes Leben</i>	11	<i>Physik</i> 26
<i>Schnaps brennen</i>	11	<i>Befestigungen</i> 26
<i>Pflanzenfühler</i>	12	<i>Pneumatik</i> 27
<i>Zaubertränke</i>	12	<i>Werkzeugbau</i> 27
<i>Leben finden</i>	12	<i>Schiffbau</i> 27
<i>Blättersäuseln</i>	12	<i>Stationäre Fallen</i> 27
<i>Erwachen</i>	12	<i>Hydraulik</i> 28
1.3. Menschenkunde	13	<i>Scharfe Klinge</i> 29
<i>Menschenkenntnis</i>	13	<i>Maschinenbau</i> 29
<i>Kulturkenntnis</i>	13	<i>Schildbau</i> 29
<i>Vor-STURM Wissen</i>	13	<i>Reparieren</i> 28
<i>Religionskunde</i>	14	<i>Kristallwaffen reparieren</i> 29
<i>Gassenwissen</i>	14	<i>Schmuckherstellung</i> 29
<i>Spiel und Tanz</i>	14	<i>Waffen kreieren</i> 29
<i>Fälschungen entlarven</i>	14	
<i>Sagenkunde</i>	14	<b>1.7 Survival</b> 30
<i>Etikette</i>	15	<i>Schwimmstile</i> 30
<i>Kunstverständ</i>	15	<i>1x1 des Überlebens</i> 30
<i>Menschenführung</i>	15	<i>Wasser reinigen</i> 30
<i>Fälschungen herstellen</i>	15	<i>Kleintierfallen</i> 31
<i>Kampfstrategie</i>	15	<i>Steine lauschen</i> 31
<i>Handauflegen</i>	15	<i>Wasser fühlen</i> 31
<i>Mathematik</i>	16	<i>Klettertechnik</i> 31
<i>Intrigengespür</i>	16	<i>Kartographie</i> 31
<i>HandleSEN</i>	16	<i>Drosseln</i> 32
<i>Zweites Gesicht</i>	16	<i>Stürze abfangen</i> 32
<i>Wunderheilung</i>	16	<i>Zuflucht</i> 32
1.4. Alchimie	17	<i>Unbehagen</i> 32
<i>Alchimistisches Grundwissen</i>	17	<i>Verschwinden</i> 32
<i>Stoffkunde</i>	17	<i>Karma</i> 33
<i>Edelsteinwissen</i>	17	<i>Göttlicher Einfall</i> 33
<i>Erzkunde</i>	18	
<i>Gesteinskunde</i>	18	<b>Nachwort</b> 34
<i>Edelsteinkunst</i>	18	<b>Anhang</b> 35
<i>Magnetismus</i>	18	
<i>Komplexe Stoffkunde</i>	18	
<i>Roherzgewinnung</i>	19	

# I. Intelligenz

Ein Weiser kann neben dem normalen Grundwissen unbeschränkt zusätzliche **Weisheiten** sammeln. Dazu muß er **Lehrmeister** finden, die diese (gegen Bezahlung/Gefälligkeiten) vermitteln. Da jeder Eremit andere Spezialgebiete hat, kann sich die Suche nach einer bestimmten Weisheit schwierig gestalten. Die folgende Sammlung ist also eine Aufzählung von Möglichkeiten und nicht die Schilderung eines erreichbaren Endzustandes!

Eine Weisheit wird in der Art eines Spruches erlernt, ist einem Wissensgebiet und einer Stufe zugeordnet und hat eine spezielle Anwendungsmöglichkeit, die im folgenden ausführlich beschrieben wird.

Weisheiten können **allgemeine Grundkenntnisse** oder **spezifisches Wissen** beinhalten. So ist zum Beispiel *Menschenkunde/Spiel&Tanz* allgemeines Wissen mit mittlerem Erfolg. Der Weise kann aber auch spezifisch *Menschenkunde/Spiel&Tanz: Würfeln* erlernen - kann dieses zwar nur zum Würfeln anwenden, erzielt damit aber mehr Wirkung, als derselbe MW auf die allgemeine Weisheit. Anderes Wissen ist nur spezifisch erlernbar, wie zum Beispiel *Tierkunde/Waffenbruderschaft*. Ein Eremit könnte demnach zum Lehren *Tierkunde/Waffenbruderschaft: Sceada* anbieten.

Spezielle Weisheiten sind nicht explizit einzeln aufgeführt, sondern werden in der Beschreibung als solche deklariert.

Ein Weiser kann dabei immer nur Weisheiten lernen und anwenden, die seinen **Erfahrungen** entsprechen. Hat er z.B. Tierkunde 3, kann er alle Weisheiten im Wissensgebiet Tierkunde von 1-3 anwenden, nicht jedoch eine Weisheit, die Stufe 4 zugeordnet wird. Erfahrungen müssen für alle Weisheiten einzeln gesammelt werden. Der Weise hat also einen mühsamen Weg vom Erlernen (Erfahrung 0=Intelligenz-2) zum Beherrschten und perfekten Können vor sich.

Die Aufstiege bei Intelligenz werden nach dem Grundregelwerke ausgeführt. Für jeden zusätzlichen Punkt auf der Fähigkeit Intelligenz kann der Weise 3 Sprüche aus dem **Grundsystem** wählen. Anders gesagt, er wählt drei Stufen in beliebigen Wissensgebieten aus und hat damit gleichzeitig die Standardsprüche laut der Tabelle des Grundregelwerkes erlernt. Außerdem ist er nun berechtigt, sich bei Lehrmeistern neue Sprüche der erlernten Stufen anzueignen.

Erworbenes Wissen wendet man in der Form an, daß man auf eine Weisheit würfelt. Normalerweise bringen Weisheiten **Informationen** zu einem untersuchten Gegenstand oder ermöglichen bestimmte **Handlungen**, zu deren Ausführung aber zusätzlich noch bestimmte Rohstoffe/Gegenstände nötig sind.

Für alle Anwendungen gibt es **3**

**Mindestwürfe** als Richtwert für **minimalen, normalen** und **maximalen** Erfolg. Diese MW werden vom Spielleiter noch durch **Modifikatoren** gesteigert oder gesenkt. Mögliche Modifikatoren werden beispielhaft bei jeder Weisheit aufgeführt. Sie dienen mehr der Orientierung, welche Faktoren den MW erhöhen oder das Ergebnis beeinflussen können. Sie sind nicht umfassend und nicht bindend. Deshalb sind auch die Mindestwürfe bei Anwendung des Wissens immer nur eine grobe Richtlinie und kein Gesetz.

Auch die Angaben über die Aussagekraft der Mindestwürfe dienen lediglich der Orientierung und unterstützen die sachgemäße Nutzung des Wissens. Wie immer sind bei Deutung und Anwendung der Phantasie keine Grenzen (außer denen des Spielleiters) gesetzt.

Die **Dauer** der Anwendung wird ebenfalls von verschiedenen Modifikatoren beeinflußt. Einfaches Anwenden von Weisheiten zum Erhalten von Informationen dauert in der Regel nur eine bis wenige Runden. Komplizierte Konstruktionen, ausschweifende Experimente oder die Herstellung seltener Gegenstände kann dagegen mehrere Monate dauern. Häufig wird die Dauer auch durch den Erfolg des Würfels bestimmt, auch wenn dies nicht explizit in der Weisheitsdefinition aufgeführt wird.

Einige Weisheiten "**bauen**" auf andere auf, das heißt der vorherige Erwerb der Grundweisheit ist Bedingung zum Erlernen einer weiteren.

Das Anwenden von Wissen verbraucht wie gewohnt **KPs** in Höhe der Stufe der Weisheit. Eine Ausnahme bilden *Survival/Karma* und *Survival/Göttlicher Einfall*, die beide **Max-KP** verbrauchen. Dies kann nicht durch Mäntel oder Tränke verhindert werden. Max-KP regenerieren mit 3 je durchgeschlafener Nacht. Alle anderen Regeln zur Anwendung der Intelligenz schläge man im **Grundregelwerk** nach.

Für jede Weisheit gibt es **Standardwissen**, auf das nicht gewürfelt werden muß. Der **Grad** des Wissens ergibt sich aus der Anzahl der Würfel, die für diese Weisheit zur Verfügung stehen. Z.B. ergibt *Pflanzen bestimmen* mit 1 Erfahrung und 5 Intelligenz ein Standardwissen bei *Pflanzen bestimmen* der Stufe 4.

Die Weisheiten sind nach **Wissensgebieten** geordnet und werden in dieser Form definiert:

**Name:**

**Stufe**

**MW minimal/normal/maximal**

**Dauer bei Anwendung**

**Art**

Beschreibung und Erklärung der Möglichkeiten

**MW** und was er bedeutet

**Modifikatoren** die die MWs beeinflussen können

Wer sich der Intelligenz verschreibt sollte nicht vergessen, daß Wissen ein nahezu unerschöplicher Ozean ist und auch die folgende Aufzählung nur die bekanntesten Weisheiten wiedergibt. Noch gibt es viele weiße Flecken auf der Landkarte...

## I.I. Tierkunde

Die Tierkunde ist als Wissensgebiet, anders als beim Elemente-Glauben der Gamschen, der **Pflanzenkunde** nicht entgegengesetzt. Häufig sind jedoch bei Weisen dieses Gebietes starke Abneigungen gegenüber Menschen ausgeprägt. Ein geflügeltes Wort unter ihnen ist zum Beispiel: „Seit ich die Menschen kenne, liebe ich die Tiere.“ Viele haben sich daher aus belebten Gebieten zurückgezogen und bewohnen Höhlen und Hütten inmitten oder in der

Nähe von Wäldern oder anderen tierreichen Gebieten.

*Metaphor  
relation* Von einigen **Einsiedlern** wird erzählt, daß sie die Lebensweise von Tieren angenommen haben und nun mit ihnen hausen oder in Rudeln durch die Wälder streifen. Hier gestaltet sich ein Wissenstransfer oft sehr schwierig, da sie zu menschlichem Verhalten und Kommunikation teilweise nicht mehr fähig sind.

**Tierwissen:**  
**Stufe 1 5/8/10**  
**speziell**

1 R

Für jede Tierart kann spezielles Tierwissen erworben werden. Das ist unter anderem hilfreich für positive Modifikatoren aller anderen Weisheiten dieser Kategorie und das Erkennen aller Spuren dieser Tierart.

**MW** legt die Größe der positiven Modifikation der folgenden Tierkunde-Weisheit fest oder bestimmt den Erfolg beim Erkennen von artspezifischen Spuren oder artspezifischen Verhaltens.

**Modifikatoren** unbekannt

**Reiten:**  
**Stufe 1 5/8/10**  
**allgemein/speziell**

1 R

Reiten verlangt nicht nur Geschick, sondern auch das Wissen um die richtige Reittechnik und Erfahrung im Umgang mit Reittieren. Einen Galf muß man schließlich anders reiten, als ein Mammút.

**MW** bestimmt den Grad der positiven Modifikation auf den Geschicklichkeit: Reiten - Wurf.

**Modifikator** ist u.a. die Tierart

**Viehzucht:**  
**Stufe 2 5/8/10**  
**allgemein/speziell**

1 R

Beinhaltet das Wissen um erfolgreiche Viehzucht und die Möglichkeit, selber Nutztiere zu halten und zu züchten.

**MW** bestimmt Anzahl an Informationen oder Erfolg der Haltung/Zucht

**Modifikatoren** sind u.a. schlechte Voraussetzungen, Kultivierbarkeit der Tierart

**Tierflüstern:****Stufe 2 5/8/10 1/2 h**  
**allgemein/speziall**

Bezeichnet die Fähigkeit, durch Mimik, Gestik und Tonfall beruhigend auf Tiere zu wirken. Damit ist es möglich, aggressive und kampfbereite Kreaturen zu besänftigen oder einen geordneten Rückzug zu ermöglichen. Flüstern hat nur einen kurzzeitigen Erfolg von der Dauer der Anwesenheit des Flüsterers. Es dient auch lediglich zur Beruhigung und sollte daher nicht mit dem Zähmen verwechselt werden.

**MW** legt Erfolg des Aktion fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Größe, Aggressionspotential und Absichten (z.B. Hunger) des Tieres, evtl. Willenswurf.

**Verhalten kleiner Tiere:****Stufe 2 5/8/10 10 R**  
**allgemein**

Einfache Weisheit, die nach kurzzeitiger Beobachtung eine genaue Einschätzung des Verhaltens kleinerer Tiere ermöglicht. Informationen sind z.B. Grundstimmung, Ängste, Aufmerksamkeit, Ziele, Aggressionspotential usw.

**MW** legt Anzahl der Informationen über das Verhalten fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Kenntnis der Tierart, Beobachtungsdauer, Sichtbarkeit und Entfernung.

**Wege finden:****Stufe 3 6/8/10 5 R**  
**allgemein**

Der Weise lernt beim Erwerb dieser Weisheit, den Sinnen von Tieren zu vertrauen. Ihre gute Nase, ihre Kenntnis der Umgebung und der eigene Überlebensdrang lässt sie oft Wege oder z.B. Wasser finden, die den intelligenten Lebewesen oft verborgen bleiben. Der Schlüssel zur Anwendung dieser Weisheit liegt allerdings nicht im Abrichten und Zähmen, sondern lediglich in der Beobachtung natürlichen Verhaltens.

**MW** entscheidet über das Finden von geeigneten Tieren und deren Aussagekraft

**Modifikatoren** sind u.a. das Vorhandensein von Tieren, die Deutlichkeit der Spuren und die Motivation der Tiere, gesuchte Wege zu benutzen.

**Gerbkunst:****Stufe 3 6/8/10 5R/14 Tage**  
**allgemein**

Die Weisheit um die Verarbeitung erbeuteter Felle in brauchbares Leder. Die theoretische Anwendung erlaubt Güte, Herkunft, Verarbeitung und Haltbarkeit von Lederwaren einzuschätzen. Die praktische Anwendung erlaubt, bei Vorhandensein aller nötigen Utensilien, das Gerben von Leder aus Fellen.

**MW** bestimmt Anzahl an Informationen oder Güte des erstellten Produkts

**Modifikatoren** sind u.a. Bekanntheit der Tierart, sowie Zustand und Alter der Felle.

**Verhalten mittlerer Tiere:****Stufe 3 6/8/10 10 R**  
**allgemein**

Entspricht im wesentlichen "Verhalten kleiner Tiere", ist aber auf mittlere anwendbar.

### Verhalten großer Tiere:

**Stufe 4 6/8/12**  
**allgemein**

**10 R**

Entspricht im wesentlichen "Verhalten kleiner Tiere", ist aber für große Tiere und aggressive Kreaturen anwendbar.

### Tiermedizin:

**Stufe 4 6/8/12** **15 min**  
**allgemein/speziell**

Ermöglicht das Erkennen und Heilen von Verletzungen und Krankheiten bei Tieren. Die Weisheit Pflanzenkunde/Medizin kann dabei zusätzlich hilfreich sein.

**MW** bestimmt Erfolg des Erkennens und der Heilung.

**Modifikatoren** sind u.a. Ausgefallenheit der Krankheit/Schwere der Verletzung, fehlende Medizinkenntnisse oder schwere Sichtbarkeit der Verwundung.

### Tierfreundschaft:

**Stufe 5 8/10/12**  
**speziell**

**1 Tag**

Eine Weisheit, die sich aus dem spezifischen Artenwissen (Bedürfnisse, Abneigungen, Verhalten, Futter, usw.) und der Zähmen-Fähigkeit zusammensetzt. Der Weise wird als Artgenosse respektiert und hat bei Anerkennung als Alpha-Tier (Charisma-Willen-Wurf) auch teilweise Kommandogewalt. Tierfreundschaften kann ein Weiser nur mit kleineren Tieren eingehen, er kann immer nur eine Tierart wählen und muß diese Freundschaft pflegen (angemessenes Verhalten, Wiederholungswürfe).

**MW** legt Erfolg der Aktion fest und bestimmt die Dauer der Freundschaft

**Modifikatoren** sind u.a. Tiergröße, eigenes Verhalten und Grundeinstellung der Tiere.

### Tiersprache verstehen:

**Stufe 5 8/10/12** **1 R**  
**allgemein/speziell**

Die Weisheit, Laute, Bewegungen und Gestik zu verstehen.

**MW** legt Anzahl der verstandenen Informationen fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Tierart und Sichtbarkeit.

### Aufzucht:

**Stufe 5 8/10/12** **1 R**  
**allgemein/speziell**

Ermöglicht die artgerechte Aufzucht von Tierkindern. Bei Vögeln ist das Ausbrüten Teil der Weisheit. Die Dauer der Aufzucht ist artspezifisch. Leider wird berichtet, daß von Natur aus aggressive Kreaturen im ausgewachsenen Stadium auch zu Gewalt gegenüber ihren Zieheltern neigen

**MW** legt den Erfolg der Aufzucht fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Tierart und Fundalter.

**Sich unterordnen:****Stufe 6 9/10/14**  
**speziell****7 Tage**

Eine Weisheit, die aus dem Wissen um Tierfreundschaften entstanden ist. Mittelgroße Tiere, die zur Rudelbildung neigen, akzeptieren Menschen in ihren Reihen, wenn diese in der Lage sind, die arttypische Körpersprache zu beherrschen, den Gesetzen des Rudels zu folgen und sich unterzuordnen. Dieses kann immer nur für eine Tierart erlernt werden.

**MW** legt die Akzeptanz durch das Rudel in die Stellung innerhalb desselben fest.

**Modifikatoren** sind u.a. die Erfahrung mit dieser Weisheit, das eigene Verhalten und die Grundstimmung des Rudels (z.B. Aggressivität).

**Beauftragen:****Stufe 6 9/10/14**  
**allgemein****2 R**

Eine dem Zähmen ähnliche Weisheit die es ermöglicht, Kreaturen einfache Aufträge zu geben. Normalerweise ist ein Beauftragen nur bei freundlich gesinnten Kreaturen möglich.

**MW** bestimmt Erfolg des Auftrages.

**Modifikatoren** sind u.a. Einstellung und Eigenwillen der Kreatur (evtl. Willenswurf), Schwierigkeit, Komplexität und Gefährlichkeit des Auftrages und das eigene Verhalten

**Waffenbruderschaft:****Stufe 7 10/12/14**  
**speziell****variabel**

Es wird von Weisen berichtet, denen es gelungen sein soll, durch ihre genaue Artkenntnis, selbst mit extrem großen und sehr aggressiven Kreaturen Waffenbruderschaften einzugehen. Dafür ist ein langer Lernprozeß und das Tragen vielfältiger Erkennungssymbole (Kleidung, Fetische, Duft, u.a.) notwendig. Das Eingehen einer Waffenbruderschaft mit einer Kreaturenart ist eine lebenslange Bindung, die für alle erkennbar ist. Der Weise macht sich jedoch nicht nur eine Kreatur zum Freund, sondern gleichzeitig dessen Feinde zu eigenen (erbitterten) Feinden. Vom Brechen einer Waffenbruderschaft ist dringend abzuraten! Das Erlernen ist immer nur für eine Kreaturenart möglich.

**MW** entscheidet (in unterschiedlichen Situationen) über das Zustandekommen, Beibehalten und Weisungsmöglichkeiten einer Waffenbruderschaft - oder bei anderen Individuen über das Erkennen der Bruderkreatur.

**Modifikatoren** sind u.a. Anzahl der gesammelten Informationen über die Kreaturenart, Größe und Grundeinstellung der Kreatur, eigenes Verhalten

**Tiersprache sprechen:****Stufe 7 10/12/14**  
**speziell****1 R**

Eine spezielle Weisheit, die einfache Kommunikation zwischen Weisen und Tier erlaubt.

**MW** legt Anzahl und Komplexität der austauschbaren Informationen fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Gesprächsdauer und Aufgeregtheit des Tieres.

## I.2. Pflanzenkunde

Die Pflanzenkunde zählt als Älteste der **7 Wissensgebiete**. Die Kenntnis von eßbaren und giftigen Gräsern, Wurzeln, Früchten und Pilzen, das Wissen um heilende Wirkung von Kräutern und die Erfahrungen bei Suche, Ernte und Weiterverarbeitung wurden seit Generationen mündlich überliefert.



Noch heute suchen Weise bei der Erforschung der Pflanzenkunde die kleinen abgelegenen Dörfer auf, um dort die Arbeit der **Kräuterweiber** oder **Regenmacher** zu beobachten und zu dokumentieren.

Wer sich mit Pflanzenkunde beschäftigt, beginnt ein großes Puzzlespiel, dessen einzelne Teile in den Dörfern der alten Welt verstreut sind.

### Nahrung finden:

**Stufe 1** 5/8/10 1-3 h  
allgemein

Eine einfache Weisheit, die das Kennen eßbarer Pflanzen und Früchte sowie das Finden derselben vereint. Auch in kargen Regionen sind somit kulinarische Höhepunkte garantiert.

**MW** legt die Menge der gefundenen Pflanzen, Früchte, Pilze und Wurzeln fest

**Modifikatoren** sind u.a. unbekannte Gebiete und Pflanzen, seltener Pflanzenwuchs (Wüste)

### Durstlöscher:

**Stufe 1** 5/8/10 1-3 h  
allgemein

Vor allem in trockenen Wüsten und Steppenregionen hängt das Überleben oft davon ab, genug Wasser zu finden. Diese Weisheit beschäftigt sich mit Pflanzen, die eigene Wasservorräte anlegen und lehrt zahlreiche Tricks, diese auch zu entdecken.

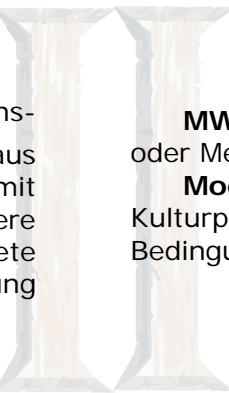
**MW** bestimmt Menge der gefundenen Pflanzen und damit auch die gefundene Wassermenge.

**Modifikator** ist vor allem das Vorhandensein von Pflanzen.

### Ackerbau:

**Stufe 2** 5/8/10 1 R  
allgemein/spezial

Ein Meilenstein der Zivilisationsgeschichte war das Erlernen des Anbaus von Kulturpflanzen. Der Weise hat mit dieser Weisheit die Möglichkeit, andere beim Anbau zu beraten oder selbst Beete anzulegen. Praktisch auch in Verbindung mit Braukunst und Weinherstellung.



**MW** legt Anzahl an Informationen oder Menge des Ernteertrages fest.

**Modifikatoren** sind u.a. unbekannte Kulturpflanzen, Böden, klimatische Bedingungen.

**Steigbaum:**  
**Stufe 2 5/8/10**  
**allgemein**

Gründe, um auf Bäume zu steigen gibt es zur Genüge. Wenn die nötige Geschicklichkeit dafür fehlt, kann es recht hilfreich sein, mit dieser Weisheit den geeigneten Baum zu finden.

**MW** entscheidet über das Finden eines geeigneten Baumes und ist positiver Modifikator für den Geschicklichkeits-Wurf.

**Modifikatoren** sind u.a. vorhandene Baumarten und die Dichte des Bewuchses (Modifikator für Dauer)

**2 R**

**Nutzpflanzen:**  
**Stufe 2 5/8/10**  
**allgemein/speziall**

Das Wissen um die Gewinnung von Rohstoffen aus Pflanzen. Der Weise ist nicht nur in der Lage, Nutzpflanzen und Hölzer zu unterscheiden und zu identifizieren, er ist auch fähig, einfache Prozesse, wie etwa Fällen und Entrinden selber durchzuführen.

**MW** bestimmt Erfolg der Aktion

**Modifikatoren** sind u.a. die Komplexität der gewünschten Aktion oder die Anzahl der unterscheidbaren Details bei der Identifizierung.

**Wasserader:**  
**Stufe 3 6/8/10**  
**allgemein**

Eine relativ komplexe Weisheit, die das Wissen um die unterschiedlichsten Pflanzeneigenarten zum Finden verborgener Wasseradern, Untergrundstrukturen oder Felsformationen kombiniert. Eine ungefähre Deutung der Verhältnisse unter der Erde ist dem Weisem damit möglich.

**MW** bestimmt Menge der entdeckten Informationen.

**Modifikatoren** sind u.a. die Deutlichkeit der Strukturen, ihre Tiefe und das Vorkommen aussagekräftiger Pflanzen

**Braukunst:**  
**Stufe 3 6/8/10**  
**1-3 Monate**  
**allgemein**

"Es gibt kein Bier bei den Gamschen", singen die Helonkinder und meinen damit, daß die Vogelmenschen, Weisheit und Rohstoffe der Braukunst nicht besitzen. Ein Weiser, der sich längere Zeit dort aufhalten will, sollte

also zumindest in dieser Kunst geübt sein.

**MW** legt die Genießbarkeit und Wirkung des entstandenen Gebräus fest

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der Rohstoffe und des Wassers, sowie die investierte Zeit.

**Komplexe Pflanzenkunde:**  
**Stufe 3 6/8/10**  
**allgemein/speziall**

Der Vielfalt der Pflanzenwelt läßt sich durch diese Weisheit besser beikommen. Sie beinhaltet Merkmale seltener Pflanzen, nennt Pflanzengruppen und mögliche Wirkungen und Nutzungsmöglichkeiten. Damit ist der Weise in der Lage, auch noch nie zuvor gesehene Pflanzen einzuordnen und ungefähre Wirkungen zu erahnen. Spezialisierung ist auf Gebiete möglich.

**MW** legt Anzahl der bestimmten und erahnten Informationen fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Seltenheit und Ähnlichkeit zu anderen Pflanzen.

**Rezepte:****Stufe 4 6/8/12 10 R**  
**allgemein/speziell**

Eine Weisheit die es ermöglicht, für unterschiedliche Situationen die richtige Mixtur zu finden. **Achtung!** Rezepte, die man mit Erlernen dieser Weisheit beherrscht, befinden sich im **Anhang** (Seite 34).

**MW** gibt an, ob es dem Weisen gelingt, sich an ein passendes Rezept zu erinnern und legt damit auch die Wirkung der späteren Mixtur fest.

**Modifikator** ist vor allem die Stärke des gewünschten Trankes.

**Medizin:****Stufe 4 6/8/12 15 min**  
**allgemein/speziell**

Eine Weisheit, die mit Hilfe der Wissensgebiete Menschenkunde, Tierkunde und Alchimie für Grundkenntnisse bei Heilmitteln und Heilungsvorgängen sorgt. Der Weise ist

**Blätterrauschen:****Stufe 5 8/10/12 3 R**  
**allgemein**

Es berichten die Weisen, daß es Gegenden gäbe, in denen die Bewohner über oder mit den Bäumen kommunizieren. Was andere als leises Blätterrauschen wahrnehmen, kann in Wirklichkeit eine ernste Warnung und ein richtig guter Gamschenwitz sein.

**MW** legt Anzahl der verstandenen Informationen fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Lautstärke und Sprache

**Autarkes Leben:****Stufe 5 8/10/12 1 R**  
**allgemein/speziell**

Die Perfektion im Wissen und Nutzen brauchbarer Pflanzen. Ermöglicht zum Beispiel die Herstellung von Kleidung aus Leinen oder das Brotbacken aus Getreide und anderen Zutaten.

in der Lage, heilende Tränke, Essenzen oder Umschläge herzustellen. Eine Spezialisierung auf Tiere oder Menschen, Salben oder Tränken ist möglich.

**MW** legt Qualität der erzeugten Heilmittel fest

**Modifikatoren** sind u.a. Komplexität der erforderlichen Mittel und Schwierigkeit der Zubereitung

**Weingewinnung:****Stufe 4 6/8/12 14 Tage**  
**allgemein**

Mit einem guten Tropfen kann man nicht nur den Gaumen erfreuen, sondern auch so manche Zunge lockern. Als schwierig erweist sich lediglich die Beschaffung der richtigen Werkzeuge und Zutaten.

**MW** bestimmt Geschmack und Wirkung des entstandenen Weines.

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der Werkzeuge und der Zutaten, sowie die Reifedauer.

**MW** bestimmt Erfolg der Aktion.

**Modifikatoren** sind u.a. Qualität der Rohstoffe, zur Verfügung stehende Werkzeuge, Anzahl und Komplexität einzelner Arbeitsschritte und Dauer der Herstellung.

**Schnaps brennen:****Stufe 5 8/10/12 7 Tage**  
**allgemein**

"Zeige mir einen glücklichen Helon und ich zeige Dir sein leeres Glas". Dieses allseits bekannte Sprichwort zeugt von der Trinkfestigkeit der Südländer um dem enormen Nutzen dieser Weisheit. Mit den geeigneten Werkzeugen und guten pflanzlichen Rohstoffen lassen sich überzeugende Lebenselixiere gewinnen.

**MW** bestimmt Geschmack, Wirkung und Alkoholgehalt des entstandenen Schnapses.

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der Werkzeuge und der Zutaten.

### Pflanzenfühler:

**Stufe 6 9/10/14 10 R**  
**allgemein**

Weise, die diese Weisheit und Kunst beherrschen sind in der Lage, durch Handauflegen mögliche Stimmungen und Schwingungen aufzunehmen. Vor allem Bäume sind in einigen Landesteilen bekannt dafür, Gefühle, wie Angst, Entspanntheit oder Wut über die Borke zu übertragen.

**MW** legt Anzahl der möglichen erfuhrten Informationen fest.

**Modifikatoren** sind u.a. die Fähigkeit der Pflanze zur Gefühlsäußerung und die Stärke der Empfindung.

### Zaubertränke:

**Stufe 6 9/10/14 1 h**  
**allgemein/spezial**

Baut auf der Rezept-Weisheit auf, ermöglicht aber die Herstellung weitaus wirkungsvollerer Tränke. Erfordert 2 Würfe - einen auf Rezeptwissen und einen auf die Herstellung. Das allgemeine Wissen dient

dem Kreieren neuer Tränke, das spezielle dem Anwenden erlernter Rezepturen.

**MW** legt Anzahl der Infos fürs Rezept und Wirkung des erstellten Trankes fest.

**Modifikatoren** sind die Komplexität und Stärke der Wirkung des gewünschten Trankes.

### Leben finden:

**Stufe 6 9/10/14 10 R**  
**allgemein**

An der Grenze zum Tierreich gibt es Pflanzen, die von den Weisen als "schlafend" bezeichnet werden. Sie sind in der Lage, ihre Daseinsform aufzugeben und das Verhalten von Kreaturen an den Tag zu legen. Dies geschieht oft unerwartet und in großer Schnelligkeit. Diese Weisheit ist eine Weiterentwicklung des Pflanzenfühler und ermöglicht es, schlafende Pflanzen durch Handauflegen als solche zu identifizieren.

**MW** bestimmt Erfolg des Identifizierens

**Modifikator** ist evtl. ein Willenswurf der Pflanze.

### Blättersäuseln:

**Stufe 7 10/12/14 3 R**  
**allgemein**

Eine Erweiterung der Blätterauschen-Weisheit, die durch gezielte Atem- oder Schütteltechnik ein Kommunizieren mit oder mit Hilfe von Bäumen ermöglicht.

**MW** legt die Anzahl übertragener Informationen fest

**Modifikatoren** sind u.a. Windverhältnisse oder andere Hintergrundgeräusche

### Erwachen:

**Stufe 7 10/12/14 1-10 min**  
**allgemein**

Schlafende Pflanzen sind eigenwillige Kreaturen, aber manchmal gelingt es, sie aufzuwecken und für die eigenen Ziele zu begeistern. Sie lassen sich aber nie Zähmen, wie Tiere, sondern sind und bleiben Herren ihres Handelns.

**MW** legt die Überzeugungskraft des Weisen fest

**Modifikatoren** sind u.a. das Eigeninteresse der Pflanze, die Tiefe des Schlafes und die Ziele des Weisen.

## I.3. Menschenkunde

Die Menschenkunde hat, wie der Name schon sagt, seine Ursprünge tatsächlich bei der Erforschung der Menschen. Sie entstand aus der Geschichtsschreibung und Geschichtsdeutung. Zu Zeiten politischer Krisen wurde auch das gemeine Volk als Forschungsgegenstand entdeckt. Im Dienste der **Galteifürsten** ging es vor allem um kleinere Zugeständnisse, die die Stabilisierung der bestehenden Ordnung förderten.

Erst spät wurden auch andere **Völker** als forschenswert erkannt. Die **Kulturforschung** erhielt vor allem zu

**Menschenkenntnis:**  
**Stufe 1 5/8/10 1 R**  
**allgemein**

Der Versuch, ein humanoides Wesen zu beurteilen. Dieses Schubladendenken führt zum Erahnen von Gesinnung, Glaubwürdigkeit, Zielen, Meinungen und Reaktionen.

**MW** legt die Anzahl und Richtigkeit der erahnten Informationen fest.

**Modifikatoren** sind u.a. fehlende Vorkenntnisse, Charisma-Würfe und kulturelle Prägung.

**Kulturkenntnis:**  
**Stufe 1 5/8/10 1 R**  
**allgemein/spezial**

Die Kenntnis der rassetypischen Verhaltensweisen, ihrer Kultur, des Lebensstiles und ihrer Eigenheiten erleichtert es dem Wanderer, Situationen, Aussagen und Beobachtungen richtig zu deuten und auffallendes Fehlverhalten zu minimieren.

**MW** bestimmt Anzahl der Informationen, entscheidet über das

Zeiten des Bürgerkrieges, namentlich mit dem Wiederentdecken des Gamschenvolkes und dem Erstarken dessen Glaubens, einen wichtigen Schub.

Obwohl sich die Menschenkunde inzwischen zu gleichen Teilen mit allen Völkern befaßt und Ihre Erkenntnisse für alle Rassen anwendbar sind, wurde der alte Name dieses Wissensgebietes doch nie geändert.

Weise mit dieser Spezialisierung neigen nicht zum Eremitentum, sondern sind oft auf Reisen durch das Land und in Städten, Dörfern und Siedlungen aller Völker anzutreffen.

Erkennen und richtige Einordnen rassetypischen Verhaltens.

**Modifikator** ist u.a. Grad der Geheimhaltung gewisser Rituale u.ä.

**Vor-STURM Wissen:**  
**Stufe 1 5/8/10 5 min**  
**allgemein/spezial**

Eines der jüngsten Themengebiete der Wissenschaft beschäftigt sich mit dem Sammeln von Daten über die Vor-STURM Zivilisationen. Die allgemeine Kenntniss erlaubt das Identifizieren und Zuordnen von Gegenständen und Dokumenten in diese Epoche. Das spezielle Wissen wird gegenwärtig ständig erweitert, da die Forschung erst am Anfang steht. Möglich sind zum Beispiel Vor-STURM Wissen: Zivilisationen, -Kunstwerke, -Religion, -Lebensweise, -Sagenkunde oder auch -Personenkenntnis.

**MW** entscheidet über das richtige Zuordnen zur Vor-STURM-Zivilisation und über die Fülle erkannter Details.

**Modifikatoren** sind u.a. Bekanntheit der Entdeckung und derzeitiger Forschungsstand.

### **Religionskunde:**

**Stufe 2 5/8/10 1 R**  
**allgemein/speziell**

**D**as Wissen um Werte, Inhalte, Dogmen und Rituale einer Religion oder eines Kultes.

**MW** legt Umfang des Wissens fest und ermöglicht somit evtl. Verstehen, Teilnahme oder Ausübung kultischer Handlungen, sowie von Ritualen oder Gebeten.

**Modifikatoren** sind u.a. Charakterglaube, Alter und Verbreitung des entsprechenden Kultes.

### **Gassenwissen:**

**Stufe 2 5/8/10 1 R**  
**allgemein**

**E**rmöglicht, sich in den zwielichtigen Bereichen von Städten (hauptsächlich Märkten, Seitenstraßen und Spelunken) unauffällig zu bewegen und Erfahrungen einzuholen.

**MW** legt den Grad der Unauffälligkeit und damit des Verdächtigmachens und Informationensammelns oder die Wahrscheinlichkeit des Findens wichtiger

Orte fest.

**Modifikatoren** sind u.a. verdächtiges Aussehen, Geheimnisgrad der zu findenden Informationen und Wachsamkeit der Befragten.

### **Spiel und Tanz:**

**Stufe 2 5/8/10 1 h**  
**allgemein/speziell**

**D**ie Anerkennung in fremden Kulturkreisen hängt wesentlich vom Verhalten ab. Wer gut zu Feiern, Spielen und Tanzen weiß, findet schneller Freunde und Informationen und wird weniger mißtrauisch behandelt. Zum Geldverdienen sollte man einzelne Spiele oder Tänze jedoch gesondert lernen, denn dazu ist diese Weisheit zu allgemein.

**MW** legt die Perfektion der gewünschten Handlung und damit den Grad der Begeisterung der Anwesenden fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Ausgefallenheit der Spiele/Tänze, gezinkte Karten oder Mißtrauen der Anwesenden.

### **Fälschungen entlarven:**

**Stufe 3 6/8/10 10 min**  
**allgemein**

**A**nwendbar bei Schriftstücken und Siegeln. Je nach Güte der Fälschung lassen sich mehr oder weniger deutliche Spuren entdecken

**MW** entscheidet über Erfolg des Entlarvens

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der Fälschung oder das Wissen um die Originale.

### **Sagenkunde:**

**Stufe 3 6/8/10 10 R**  
**allgemein/speziell**

**D**ie Kenntnis mündlich und schriftlich überlieferter Legenden ermöglicht das Erkennen und Bestimmen mysteriöser Erscheinungen, Gestalten, Kreaturen und Waffen.

**MW** legt den Bekanntheitsgrad der Sage und die Anzahl an erhaltenen Informationen fest.

**Modifikatoren** sind u.a. verfälschte Legenden oder unbekannte Gebiete.

**Etikette:**

Stufe 3 6/8/10 1 h  
allgemein

Das Wissen um das richtige Verhalten in gehobenen Gesellschaften, bei wichtigen Leuten, und bei Entscheidungs- und Würdenträgern.

**MW** legt den Wert der Angepaßtheit des Verhaltens fest und bestimmt damit den Grad der Vertraulichkeit und Wichtigkeit der Themen sowie die eigene Glaubwürdigkeit

**Modifikatoren** sind u.a. Levelunterschiede, schlechter Ruf und Charisma-Würfe.

**Kunstverstand:**

Stufe 4 6/8/12 15 min  
allgemein/spezial

Hilft beim Deuten von Statuen, Bildern, Reliefs oder Mosaiken. Mit hohem Wurf können auch Alter, Erschaffer und Wert gedeutet werden.

**MW** legt die Anzahl gedeuteter Symbole und erkannter Fakten fest.

**Modifikatoren** sind u.a. hohes Alter, unbekannte Epoche oder teilweise Zerstörung.

**Menschenführung:**

Stufe 4 6/8/12 10 min  
allgemein

Die Kenntnis, wie eine große Menge von Leuten für die eigenen Interessen begeistert und geführt werden kann.

**MW** legt die Überzeugungskraft und damit die Reaktion des Publikums fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Anzahl, Stimmung und Eigenwillie der Leute sowie Charisma-Wurf und Kulturkenntnisse.

**Fälschungen herstellen:**

Stufe 4 6/8/12 1 h  
allgemein

Der praktische Versuch, selbst Schriftstücke und Siegel zu fälschen.

**MW** legt die Qualität der Fälschung fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Qualität der zur Verfügung stehenden Materialien, Zeitaufwand, Größe und Wissen um Originale (Handschrift, Siegelaussehen).

**Kampfstrategie:**

Stufe 5 8/10/12 5 min  
allgemein

Der gute Strategie weiß nicht nur, seine eigene Situation zu vollem Vorteil auszunutzen, er ist auch in der Lage, eine feindlich Taktik zu analysieren und daraus Entscheidungen zu treffen.

**MW** entscheidet, ob es gelingt, eine gegnerische Strategie einzuschätzen und legt die Anzahl an Informationen über günstiges Verhalten fest.

**Modifikatoren** sind u.a. fehlendes Grundwissen (Gelände, Gegnerzahl) und ungewohntes Terrain.

**Handauflegen:**

Stufe 5 8/10/12 15 min  
allgemein

Der Weise kann durch behutsame Bewegungen und Wortwahl versuchen, Personen von Leid zu befreien und Ihnen Mut zusprechen.

**MW** legt Erfolg der Aktion und evtl. Anzahl der Informationen über Probleme des Probanden fest. Spüren kann der Handauflegende Flüche, Verwünschungen o.ä.

**Modifikatoren** sind u.a. die Art des Problemes und der Glaube des Probanden an die Handlung.

**Mathematik:**  
**Stufe 5 8/10/12 variabel**  
**allgemein**

Die einzige von Menschenhand geschaffene Wissenschaft, die versucht, die natürlich vorkommenden Dinge rational zu erklären. Diese Weisheit ist ziemlich komplex, erfordert eine lange Lernzeit und geht weit über gängiges

**Intrigengespür:**  
**Stufe 6 9/11/14 5 min**  
**allgemein**

Der 6. Sinn, wenn es um Intrigen geht. Dabei werden vom Weisen Personen, Handlungen und Aussagen analysiert und auf Glaubwürdigkeit getestet. Der Bauch entscheidet sich für oder gegen Mißtrauen.

**MW** legt fest, ob eine Intrige entlarvt wird oder nicht. Gute Würfe lassen auch Gründe für Mißtrauen erahnen.

**Modifikatoren** sind u.a. Komplexität der Intrige, Charisma-Würfe sowie religiöse oder finanzielle Abhängigkeit.

**Zweites Gesicht:**  
**Stufe 7 10/12/14 1R**  
**allgemein**

Das zweite Gesicht ist eine an Zauberkunst grenzende Fähigkeit, beim Anblick eines Menschen innerhalb eines kurzen Augenblicks dessen zukünftiges Leben zu sehen. Der Weise sieht in kurzen Bildern die wahrscheinlichste aller zukünftigen Entwicklungsmöglichkeiten des Individuums. Die Zukunft ist jedoch wie ein Fluß - immer in Bewegung. Daher kann das zweite Gesicht auch trügerisch sein.

**MW** legt Anzahl der Eindrücke (Informationen) fest, die der Weise "sieht".

**Modifikatoren** sind u.a. Willenswurf des Individuums und Anzahl der Zukunftsmöglichkeiten.

Wissen hinaus. Sie umfaßt logisches Grundverständnis, Formelwissen und (Kopf)Rechenkunst.

**MW** entscheidet über die erfolgreiche Lösung eines mathematischen Problems und den Zeitaufwand

**Modifikatoren** sind u.a. die Komplexität der Rechnung und die Kenntnis aller Faktoren

**Handlesen:**  
**Stufe 6 9/10/14 10 min**  
**allgemein**

Das Handlesen ist eine alte Tradition, mit dessen Hilfe der Weise Lebensdauer, kritische Ereignisse oder frohe Jahre vorhersagen kann. Die Kunst besteht im Erkennen und Interpretieren wichtiger Linien.

**MW** bestimmt die Exaktheit der Aussage, die der Weise treffen kann.

**Modifikator** ist u.a. die Dauer des Blickkontakte - Handlesen beruht auf Freiwilligkeit des Probanden und seinem "Stillhalten".

**Wunderheilung:**  
**Stufe 7 10/12/14 7 Tage**  
**allgemein**

Mit Wunderheilung wird die Kunst beschrieben, jenseits aller bekannter Möglichkeiten zu heilen. Wunderheiler sind in der Lage, Todkranke oder selbst Tote genesen zu lassen. Sie haben die Gabe, fehlende Gliedmaßen nachwachsen zu lassen oder geblendete Sinne wiederzubeleben.

Wunderheilung geht in mehreren Schritten vor sich. Zuerst das Einschätzen der Verletzung (Wurf), dann das Besorgen nötigen Arzneien/Gegenstände und zuletzt die Genesung selbst (Wurf).

**MW** entscheidet über Heilbarkeit der Verletzung (erster Wurf) und über Erfolg der Heilung (zweiter Wurf)

**Modifikatoren** sind u.a. die Schwere der Verletzung und die Erfahrung des Wunderheilers mit dieser Verletzungsart.

## I.4. Alchemie

Alchimisten sind die legitimen Nachfolger der Kräuterweiber und Regenmacher. Sie entwickelten ihre Kunst durch Hinwendung zur unbelebten Natur und Loslösung vom spirituellem Glauben. Sie sind **Formelfanatiker** und lieben es, tage- oder wochenlang in verrauchten kleinen Räumen zu sitzen und Gebräue zu kochen, zu destillieren und mit anderen Substanzen zu mischen. Immer auf der Suche nach einem neuen **Rezept**, einem neuen Stoff oder einen magischen Effekt.

Weise dieses Wissensgebietes hausen meist abseits bewohnter Gebiete in chaotischen, von Büchern, Gerätschaften und Substanzen überquellenden Verschlägen oder **Höhlen** und haben oft ein recht wildes Aussehen. Von den Bauern werden sie als Verrückte gemieden und gefürchtet. Bringt man ihnen jedoch Bücher, Wissen oder unbekannte Stoffe, kann man sich ihrer Gastfreundschaft immer gewiß sein.

**Alchimistisches Grundwissen:**  
Stufe 1 5/8/10 1 R  
allgemein

Das Grundwissen umfasst die einfache Materialkunde, einfaches Formelwissen/Formelverständnis, das Wissen um alchimistische Geräte und Arbeitsweisen und ermöglicht damit auch einfache alchimistische Experimente.

**MW** legt Erfolg der Handlung oder Anzahl an Informationen zu Geräten, Formeln und Materialien fest.

**Modifikatoren** sind vor allem der nötige Wissenstand zu einzelnen Geräten, Materialien und Formeln (siehe Alchimistenwissen)

**Stoffkunde:**  
Stufe 1 5/8/10 5 R  
allgemein

Ermöglicht das Identifizieren von einfach zu unterscheidenden Stoffen anhand des Aussehens, Geruchs oder der Konsistenz. Hauptsächlich kann in Gesteine, Erze, Salze, Edelsteine, Hölzer und unterschiedliche Gase und Flüssigkeiten geordnet werden.

**MW** bestimmt Anzahl an Informationen zu einem bestimmten Stoff.

**Modifikatoren** sind u.a. die Reinheit und der Bekanntheitsgrad des zu untersuchenden Stoffes.

**Edelsteinwissen:**  
Stufe 2 5/8/10 1-3 R  
allgemein/spezial

Erlaubt das Erkennen einzelner Edelsteinarten, sowie das ungefähre Schätzen deren Werte und das Identifizieren von Fälschungen oder legendären Edelsteinen.

**MW** legt Anzahl an Informationen zu einem Stein fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Bekanntheitsgrad der Edelsteinart und legendärer Steine, sowie die Güte der Fälschung.

### Erzkunde:

Stufe 2 5/8/10 1-3 R  
allgemein/speziell

Erlaubt das Erkennen unterschiedlicher Erze, sowie das ungefähre Schätzen ihres Reinheitsgrades und der Möglichkeiten zur Weiterverwertung.

**MW** legt Anzahl an Informationen zu einem Erz fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Bekanntheitsgrad der Erzart und das Wissen über Roherzegewinnung.

### Gesteinskunde:

Stufe 2 5/8/10 1-3 R  
allgemein/speziell

Erlaubt das Erkennen unterschiedlicher Gesteinsarten, sowie das ungefähre Schätzen ihres Reinheitsgrades und der Möglichkeiten zur Weiterverwertung.

**MW** legt Anzahl an Informationen zu einem Gestein fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Bekanntheitsgrad der Gesteinsart und die Reinheit des Vorkommens.

### Edelsteinkunst:

Stufe 3 6/8/10 5-10 R  
allgemein/speziell

Eine Weisheit, die auf dem "Edelsteinwissen" aufbaut, sich jedoch mehr auf die Veredelung, d.h. den Schliff und die Weiterverarbeitung orientiert. Sie hilft beim genauen Schätzen des Wertes, beim Erkennen des Schliffs und der Schleifart und ermöglicht das Identifizieren besonders guter Fälschungen und besonders unbekannter legendärer Steine.

**MW** legt Anzahl an Informationen zu einem Stein fest.

**Modifikatoren** sind u.a. Bekanntheitsgrad der Edelsteinart und legendärer Steine, sowie die Güte der Fälschung.

### Magnetismus:

Stufe 3 6/8/10 variabel  
allgemein

Wird ähnlich der Elektrik oft zur Metaphysik zugeordnet. Der Wissende hat Kenntnis über die Wirkung von Magneten und magnetischen Feldern und

kann sich diese für kleinere Experimente und Maschinen zu Nutze machen.

**MW** entscheidet über das Erkennen magnetischer Einflusse und den Erfolg eigener Experimente.

**Modifikatoren** ist u.a. die Stärke des magnetischen Materials

### Komplexe Stoffkunde:

Stufe 3 6/8/10 5-10 R  
allgemein/speziell

Ermöglicht das Identifizieren von Stoffen mit uneindeutigen Merkmalen oder von Einfachen Stoffkombinationen mit Hilfe von Aussehen, Geruch und Konsistenz. Bei Besitz des „Alchimistischen Grundwissens“ sind auch Experimentelle Identifikationen möglich.

**MW** bestimmt Anzahl an Informationen zu einem bestimmten Stoff.

**Modifikatoren** sind u.a. die Reinheit und der Bekanntheitsgrad des zu untersuchenden Stoffes sowie die Komplexität des zur Identifikation nötigen Experimentes.

### **Roherzgewinnung:**

**Stufe 4 6/8/12 2 Tage**  
**allgemein/speziell**

Neben dem Finden von Erzen ist die Gewinnung von Roherz der zweitwichtigste Arbeitsschritt. In einem mit Holzkohle gefüllten Lehmofen werden die Brocken zu gussbaren Roherz verhüttet. Das Wissen um diese Arbeitsschritte - vom gefundenen Erz zum in Formen gegossenen Roherz - ist Inhalt dieser Weisheit. Sie ermöglicht die fachgerechte Herstellung und die Beurteilung der Qualität des Endproduktes.

**MW** bestimmt den Erfolg der Verhüttung oder die Richtigkeit der Einschätzung von Roherz.

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der Rohstoffe und die zur Verfügung stehenden Materialien, Werkzeuge und Zeit.

### **Elektrik:**

**Stufe 5 8/10/12 1 R**  
**allgemein/speziell**

Sie wird oft in den Bereich der Metaphysischen Kräfte verbannt. Nur die wenigsten Weisen wissen um die Wirkung und Erzeugung von Blitzen und statischen Aufladungen. Der Weise kann mit diesem Wissen das Wirken von Elektrik erkennen und kleinere (schmerzhafte) Experimente und Maschinen selbst erstellen.

**MW** entscheidet über das Erkennen elektrischen Einflusses und den Erfolg eigener Experimente.

**Modifikatoren** sind u.a. die Komplexität der beobachteten oder gewünschten Prozesse, sowie die zum Bau verfügbaren Materialien.

### **Stoffe härten:**

**Stufe 4 6/8/12 1R/1 Tag**  
**allgemein/speziell**

Eine Weisheit, die das Härteln von Stoffen aller Art ermöglicht, seien es Panzerungen, Waffen, Pfeilspitzen oder Rohstoffe zur Weiterverarbeitung. Zum Härteln bestimmter Stoffe ist weiteres Wissen (z.B. Alchimistenwissen) nötig. Nicht alle Rohstoffe lassen sich härteln und einige brauchen ausgefallene Materialien, Werkzeuge oder viel Zeit. Ein Wurf auf diese Weisheit bringt Klarheit.

**MW** legt Anzahl der Informationen von gehärteten oder zu härtenden Stoffen fest oder bestimmt Erfolg einer Härtungsaktion.

**Modifikatoren** sind u.a. die zur Verfügung stehenden Ausgangsmaterialien, Werkzeuge und Zeit, sowie das Kennen bestimmter Materialien.

### **Alchimistenwissen:**

**Stufe 5 8/10/12 variabel**  
**allgemein/speziell**

Als Alchimistenwissen wird die komplexe Kenntnis alchimistischer Prozesse, Materialien, Formeln und Gerätschaften bezeichnet. Es schließt auch weniger bekannte Dinge ein. Mit dem Alchimistenwissen ist die Fähigkeit verbunden, komplizierte Experimente durchzuführen und unbekannte Formeln zu entschlüsseln. Voraussetzung für diese Weisheit ist das alchimistische Grundwissen.

**MW** legt Erfolg der Handlung oder Anzahl an Informationen zu Geräten, Formeln und Materialien fest.

**Modifikatoren** sind u.a. verfügbare Zeit und Gerätschaften, sowie Güte der Materialien.

### **Glasherstellung:**

**Stufe 6 9/10/14 1 Tag**  
**allgemein**

Die Glasherstellung ist eine alchimistische Kunst, um die alle Völker die Menschen beneiden. Diese Weisheit lehrt die Herstellung erst kleinerer Scherben, dann kleinerer Scheiben Glases aus Silikaten und anderen geheimen Rohstoffen.

**MW** bestimmt Größe des gewonnenen Glasstückes.

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der Rohstoffe und Werkzeuge, sowie die erzeugte Temperatur.

### **Metalle veredeln:**

**Stufe 6 9/10/14 1 Tag**  
**allgemein/spezial**

Baut auf der Roherzgewinnung und Alchimistischen Grundwissen auf und ermöglicht die Herstellung von Metallen mit besonderen Eigenschaften (z.B. Härte, Elastizität, Gewicht). Dem Weisen ist es bei Besitz aller notwendigen Rohstoffe und Werkzeuge möglich,

seltene und sehr brauchbare Metalle herzustellen. Zur Weiterverarbeitung in Waffen oder Rüstungen wird jedoch meist die Hilfe eines Schmiedes benötigt.

**MW** entscheidet über Erfolg der Veredelung

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der Rohstoffe und die Schwierigkeit der Herstellung sehr seltener Metalle.

### **Galvanistik:**

**Stufe 6 9/10/14 1 Tag**  
**allgemein**

Eine sehr junge Weisheit, die auf die Weisheit "Elektrik" aufbaut. Sie ermöglicht das Auftragen von Materialien auf ein anderes Material, namentlich das Vergolden von Waffen.

**MW** legt Erfolg der galvanistischen Versuche oder die Anzahl an Informationen beim Erkennen galvanistischen Einflusses fest.

**Modifikatoren** sind bei diesem extrem komplexen Prozess u.a. die Qualität der Rohstoffe und die Wirkungsweise der gebauten Apparatur.

### **Zaubertricks:**

**Stufe 7 10/12/14 variabel**  
**allgemein/spezial**

Baut auf das Alchimistenwissen auf und ist auf effektvolle Spielereien spezialisiert. Besonders einfache, unwissende Gemüter lassen sich durch kleine Explosionen, rasante Farbänderungen oder fliegende Funken beeindrucken, vertreiben oder von der eigenen Göttlichkeit überzeugen. Diese Weisheit erlaubt auch in ausweglos scheinenden Situation mit kleinen Effekten für die nötige Ablenkung zu sorgen.

**MW** definiert den Erfolg kleinerer Tricks und die Anzahl an Infos zu beobachteten Effekten

**Modifikatoren** sind u.a. Größe und Komplexität des gewünschten Effektes, sowie die zur Verfügung stehenden Materialien und Geräte.

### **Magnetische Hexerei:**

**Stufe 7 10/12/14 1 Tag/1 R**  
**allgemein/spezial**

Baut auf dem Magnetismus auf und kennt spezielle Techniken, Steine oder Gemische, die kurzzeitig starke magnetische Felder erzeugen und in der Lage sind, metallische Gegenstände aus größerer Entfernung und gegen Widerstand anzuziehen. Wird gern zur Entwaffnung eingesetzt. Spezialisierungen sind u.a. auf Tränke, Gegenstände und Maschinen möglich.

**MW** legt die Wirkung eines mit magischer Hexerei hergestellten Gegenstandes fest. Bei Einsatz dieses Gegenstandes wird der Erfolg der Handlung bestimmt.

**Modifikatoren** sind u.a. zur Verfügung stehende Materialien und Zeit sowie Größe und Schwere der anzuziehenden Gegenstände.

**Elementeschutz:**  
**Stufe 7 10/12/14 3 R/variabel**  
**allgemein/speziall**

Nach dem alten Gamschenglauben ist jedes Element der Feind eines ihm gegensätzlichen Elementes. Davon ausgehend versucht die Alchimie Schutz vor der Wirkung einzelner Elemente herzustellen. Feuer begegnet man zum Beispiel mit „Wasserhüllen“ oder „Spiegelmänteln“. Gegen Wasser kommen „Feuerglocken“ oder „Krötenhäute“ zum Einsatz. Gegen Fauna helfen oft pflanzliche Duftstoffe - gegen Flora-Schäden Tiertalge oder Felle. „Krustenpanzer“ werden oft gegen Luft und „Windfänger“ gegen Erde eingesetzt.

Diese Weisheit befasst sich mit den vielen unterschiedlichen Möglichkeiten, in varierenden Situationen spezielle Elementeschäden zu verhindern. Sie umfasst ein Wissen der Möglichkeiten und der Herstellung.

**MW** zeigt Anzahl an Informationen oder Erfolg der Herstellung (Haltbarkeit, Schutzfaktor, usw.)

**Modifikatoren** sind u.a. zur Verfügung stehende Rohstoffe, Zeit und Komplexität des Schutzes.

## I.5 Optik/Akustik

Die Optik/Akustik ist ein Vorläufer der **Mechanik**. Sie gilt als „saubere“ Wissenschaft und widmet sich vor allem dem aufnehmen, übertragen, speichern und imitieren von Informationen und Signalen. Weise dieser Wissenschaft sehen sich als dem Volke verantwortlich und begreifen ihre Forschung als Dienst für die Entwicklung des Gemeinwohles. Sie sind eher pedantisch, haben

aufgeräumte Behausungen, gepflegte Bibliotheken und eine vielfältige Sammlung optischer und akustischer Geräte.

Daher sind sie eher in der Nähe von **Siedlungen** und kleineren Städten anzutreffen. Sie sind in der Regel freundlich und aufgeschlossen und geben ihr Wissen gern weiter.

### Musizieren:

**Stufe 1 5/8/10 5 min**  
**allgemein/speziell**

Was macht man mit Wein und Weib ohne Gesang? Was macht man, wenn der Gesang so schlecht ist, daß Wein und Weib wieder verschwinden? Man eignet sich diese Weisheit an. Die allgemeine umfaßt musikalisches Grundverständnis und ermöglicht die Bedienung einfacher Instrumente. Die spezielle Weisheit beschäftigt sich mit einem bestimmten Instrument oder Gesang und erlaubt die kunstvolle Anwendung desselben.

**MW** legt Erfolg des Musizierens fest

**Modifikatoren** sind u.a. der Zustand und die Bedienbarkeit des Instrumentes

### Einfacher Instrumentenbau:

**Stufe 1 5/8/10 ½ h**  
**allgemein/speziell**

Das Wissen um die Entstehung der Töne und den Aufbau von Instrumenten ermöglicht es, einfache Spielgeräte zu fertigen. Spezielles Wissen eines Instrumentes baut auf *Musizieren* auf.

**MW** entscheidet über die Qualität des erstellten Instrumentes.

**Modifikatoren** sind u.a. die Instrumentenart, die zur Verfügung stehenden Rohstoffe und Werkzeuge.

### Nachrichtenkunde:

**Stufe 2 5/8/10 1-3 R**  
**allgemein/speziell**

Eine Weisheit, die sich mit den verschiedenen Möglichkeiten befaßt, Informationen optisch und akustisch in großer Geschwindigkeit über eine große Entfernung zu übermitteln. Das Wissen umfaßt auch die gängigsten Codes von Trommel-, Rauch- und Körperzeichen.

**MW** legt Anzahl erhaltener Informationen oder Qualität der Übertragung fest

**Modifikatoren** sind u.a. verwendete Codes oder eingeschränkte Wahrnehmung

### Astronomie:

**Stufe 2 5/8/10 3 R**  
**allgemein**

Weisheit, die das Wissen um Sterne, Planeten und Sonnen umfaßt. Es lassen sich astronomische Ereignisse erklären und seltener vorhersagen. Ermöglicht eine bessere Orientierung bei klarem Himmel. Zur Voraussage ist viel Beobachtungszeit und *Menschenkunde/Mathematik* Voraussetzung.

**MW** legt Informationen oder Qualität einer Schätzung fest

**Modifikatoren** sind u.a. die für Beobachtungen investierte Zeit, die Sichtbarkeit und mathematischen Wissen und Können.

**Laute imitieren:****Stufe 3 6/8/10****1 R****allgemein/speziell**

Ein feines Ohr, einen beweglichen Mund – mehr braucht es nicht, um Tierstimmen täuschend echt nachzuahmen. Eine Kunst, die auch gern benutzt wird, um unauffällig Signale weiterzugeben. Um mit dieser Weisheit Tiere anzulocken, ist spezielles Tierwissen nötig.

**MW** legt Erfolg des Imitierens fest

**Modifikatoren** sind z.B. die Kenntnis des zu imitierenden Tieres.

**Kunstwerke herstellen:****Stufe 4 6/8/12****1 h****allgemein/speziell**

Die Kunst eines gleichnamigen Werkes besteht, neben dem technischen Können, auch im Wissen um Ästhetik, Raumaufteilung und optischen Gesetzen. Die gängigen Kunstwerke – Wandzeichnungen und Schnitzereien – sind mit dieser Weisheit herstellbar.

**MW** bestimmt die Schönheit des hergestellten Kunstwerkes

**Modifikatoren** sind u.a. die zur Verfügung stehenden Rohstoffe und Werkzeuge und die Filigranität des zu erstellenden Werkes.

**Sehhilfe:****Stufe 3 6/8/10****10 min****allgemein**

Hilft, kleine Dinge größer und verschwommen klarer zu sehen. Diese Weisheit beschäftigt sich vor allem mit dem Bau von Vergrößerungsgläsern und Brillen. Als Rohmaterial werden immer Linsen oder entsprechend geschliffene Glasscherben benötigt.

**MW** bestimmt Funktionstüchtigkeit der gebauten Sehhilfe

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der Linsen und der Werkzeuge.

**Stimmen imitieren:****Stufe 5 8/10/12****1 R****allgemein**

Ähnlich dem Laute imitieren, doch weit schwieriger. Das genaue Kopieren einer fremden Stimme erfordert einiges an Können, soll der Versuch nicht sofort durchschaut werden.

**MW** bestimmt Ähnlichkeit des Imitats mit dem Original

**Modifikatoren** sind u.a. die Erinnerung an die zu imitierende Stimme, und die Wachsamkeit des zu Täuschenden

**Spiegelbau:****Stufe 5 8/10/12****1 h****allgemein**

Weisheit, die das einfache Verspiegeln metallischer Gegenstände und das täuschend echte Verwandeln von Glas in Spiegeln umfaßt. Geübten Weisen sind auch die Herstellung und Anwendung von Hohl- und Wölbspiegeln bekannt.

**MW** bestimmt Erfolg des Spiegelbaus

**Modifikatoren** sind u.a. die Art des Spiegels und der Zustand der Rohmaterialien.

**Instrumentenbau:**  
**Stufe 5 8/10/12 1 h–7 Tage**  
**allgemein/speziall**

Baut auf *Einfacher Instrumentenbau* und *Mechanik/Handwerk* auf und ermöglicht die Herstellung großer, filigraner und komplexer Instrumente.

**Rattenfang:**  
**Stufe 6 9/10/14 1 min**  
**speziell**

Die Virtuosität des Musizierens besteht nicht nur darin, Stimmungen wiederzugeben, sondern vor allem darin, Stimmungen zu erzeugen. Besonders geübte Meister können damit Einfluß auf das Seelenleben einfacher Individuen nehmen. So gibt es unter den Völkern verschiedene Sagen von Weisen, die mit Flötenspiel Ratten anlockten oder mit süßem Gesang wilde Tiere besänftigten. Rattenfang baut auf der speziellen Weisheit *Musizieren* dieses Instrumentes auf.

**MW** bestimmt Erfolg des Musizierens, das zu einer bestimmten Handlung führen soll.

**Linsenbau:**  
**Stufe 7 10/12/14 1 h**  
**allgemein**

Ermöglicht es, Linsen aus Glas, Edelsteinen oder anderen harten Kristallen zu Schleifen. Das große optische Wissen, daß diese Weisheit voraussetzt, ermöglicht auch die richtige Linsenstärke, -Biegung oder Krümmung herzustellen.

**MW** legt Qualität der hergestellten Linse fest.

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität des Rohstoffes und der zur Verfügung stehenden Werkzeuge (Härte zwischen Rohstoff und Werkzeug).

**MW** entscheidet über die Qualität des erstellten Instrumentes oder gibt Informationen über den Erbauer.

**Modifikatoren** sind u.a. die Instrumentenart, die zur Verfügung stehenden Rohstoffe und Werkzeuge, sowie das mechanische und musische Verständnis.

**Modifikatoren** sind u.a. Beeinflußbarkeit des Wesens, evtl. Willenswurf und die gewünschte Handlung.

**Verstecktes zeigen:**  
**Stufe 6 9/10/14 2 R**  
**allgemein**

Baut auf „Tarnen“ auf und ermöglicht getarntes oder verstecktes zu entdecken. Der Anwender dieser Weisheit macht dabei von vielfältigem optischen und akustischen Wissen Gebrauch. Es können auch Spuren, Hohlräume oder versteckte Türe entdeckt werden.

**MW** legt Erfolg des Enttarnens fest  
**Modifikatoren** sind u.a. die Erfolge beim Verstecken/Tarnen oder eingeschränkte Wahrnehmung.

**Zauberklang:**  
**Stufe 7 10/12/14 1 min**  
**speziell**

Weiterentwicklung des *Rattenfangs*, baut auf diesem auf und beeinflußt Menschen. Die Musik wirkt vor allem besänftigend, einschläfernd, Traum anregend, aktivierend und teilweise hypnotisierend.

**MW** legt Kraft der gewünschten Musikwirkung fest.

**Modifikatoren** sind u.a. die Entwicklungsstufe des Wesen, Willenskraft-Wurf und die gewünschte Wirkung

## I.6 Mechanik

Die Mechanik ist das Sinnbild des **Fortschritts**, der Größe, der Kühnheit und der Überlegenheit des Geistes über die Körperlichkeit. Weise, die ihr Leben der Mechanik verschrieben haben sind beseelt von einem elitären Grundglauben und treten oft arrogant und gepflegt in der Öffentlichkeit auf. Sie sind die Berater der **Galteifürsten**, verlassen nie die großen Städte und entwickeln in fester Anstellung Gebäude und Maschinen – vor allem für den Krieg.

Sie zu finden ist nicht schwer. Ihre Namen sind so bekannt wie der Standort ihres **Elfenbeinturmes**. Gemeinen Abenteuerern wird es allerdings schwer fallen, an sie heranzukommen, geschweige denn, Wissen von ihnen vermittelt zu bekommen. Sie lassen sich Ihre Lehrtätigkeit oft sehr teuer bezahlen.

### Mechanisches Grundwissen:

Stufe 1 5/8/10 1 R  
allgemein

Ähnlich der *Physik*, jedoch praktischer veranlagt. Es wird vor allem gelehrt, wie Maschinen konstruiert werden. Die Weisheit umfaßt also die Übertragung von Bewegung mittels Holzzahnradern, das Herstellen von Spannung durch Latten und Seile, das Bauen von Flaschenzügen zur Bewegung großer Lasten und vieles mehr. Dieses Grundwissen ist Bedingung für eigene Konstruktionen und für das Verständnis fremder Konstruktionen

**MW** gibt unterschiedliche Informationen oder positive Modifikation für weitere Weisheiten

**Modifikatoren** sind u.a. der Wissenstand der eigenen Kultur und die Sichtbarkeit fremder Konstruktionen

### Handwerk:

Stufe 1 5/8/10 ab 1 R  
allgemein/spezial

Lehrt die verschiedenen Arbeitstechniken, die die Grundvoraussetzung für die Produktion unterschiedlichster Dinge sind. Zum Beispiel Schnitzen, Schleifen, Entrinden, Verkeilen, Vernähen und vieles mehr. Handwerk ist die Möglichkeit, viele Kleinigkeiten selbst ausführen zu können.

**MW** legt Erfolg der Handlung fest

**Modifikatoren** sind u.a. die Komplexität der handwerklichen Tätigkeit und die zur Verfügung stehenden Werkzeuge und Rohstoffe.

**Statik:**

**Stufe 2 5/8/10 1 R**  
**allgemein/speziall**

Die Weisheit von Schwerkraft, Materialkraft und Balance – die kühne Wissenschaft der Baumeister. Als die Menschen sich kulturell aus ihren Hütten in feste Häuser aufschwangen, wurden freischwebende Bögen und tragende Säulen zu einem Statussymbol der Mächtigen. Mit dem Wissen um die Statik ist der Weise in der Lage, Bauten und Konstruktionsskizzen auf ihre Haltbarkeit zu untersuchen oder selbst tragende Gebilde zu entwerfen. Baut auf *Menschenkunde/Mathematik* und auf *Alchimie/Stoffkunde* auf.

**MW** bestimmt Detailliertheit der Einschätzung oder Haltbarkeit eigener Konstruktionen

**Modifikatoren** sind u.a. die Vertrautheit mit den verwendeten

Rohstoffen und evtl. Würfe auf Mathematik.

**Gebäudebau:**

**Stufe 2 5/8/10 ab 4 Wochen**  
**allgemein/speziall**

Erlaubt die Konstruktion und den

Bau funktionaler Gebäude. Schließt Wissen um alle gängigen Details des damaligen Hausbaus, wie Blockhütten abdichten, Feuerstellen einrichten, Schilfdecken und anderes mit ein. Baut auf Statik auf.

**MW** legt Qualität der Konstruktion, deren Haltbarkeit und den benötigten Zeitaufwand und Rohstoffverbrauch fest.

**Modifikatoren** sind u.a. die zur Verfügung stehenden Werkzeuge und Rohstoffe, sowie die Größe des Gebäudes, die Art des Baus und die Unterstützung durch andere.

**Physik:**

**Stufe 3 6/8/10 1 R**  
**allgemein**

**Grundwissen** einfacher physikalischer Prozesse, wie Schwerkraft, Volumen (Wasserverdrängung), Druckausgleich, Auftrieb, etc. Die Weisheit von den Regeln (nicht den genauen Gesetzen) der Natur ist Voraussetzung für viele mechanische Konstruktionen und kann Grundlage wichtiger Entscheidungen sein.

**MW** führt zu Informationen über beobachtete Gegebenheiten oder ist positiver Modifikator weiterer physikalischer Weisheiten.

**Modifikatoren** sind u.a. der Wissensstand der STURM-Welt und andere angrenzende Weisheiten.

**Befestigungen:**

**Stufe 3 6/8/10 1 R - 1 min**  
**allgemein/speziall**

Für Bau und Abenteuer gleichermaßen ist das Wissen um Befestigungen wichtig. Welcher Abenteuerer hat sich nicht schon gefragt, ob das Seil das da um den Thomb verknötet in einer Ritze steckt auch wirklich hält? Diese Weisheit beschäftigt sich mit Knotenkunde, Verankerungs- und Verspannungstechniken, Auflageflächen und Lastenverteilung. Die Kenntnis von Statik ist dabei manchmal sehr von Vorteil und manchmal Voraussetzung.

**MW** legt Haltbarkeit einer Befestigung fest

**Modifikatoren** sind u.a. die Kenntnisse in Statik und die tatsächliche Haltbarkeit des verwendeten Materials.

### **Pneumatik:**

**Stufe 4 6/8/12 variabel  
allgemein/speziall**

Die Pneumatik entstand aus dem Versuch der Weiterentwicklung der Blasebalgtechniken für den Schmiedebedarf. Das Prinzip ist immer das gleiche: mit Ventilen versehene Tierblasen werden genutzt, um kontrolliert und mit hohem Druck Luft abzugeben. Einsatzmöglichkeiten sind zum Beispiel der Instrumentenbau, Auslöser bei stationären Fallen, kleinere mechanische „Zaubertricks“ oder größere Anlagen zur Federung. Baut auf Physik auf.

**MW** bestimmt Erfolg einer Pneumatischen Konstruktion oder gibt Informationen

**Modifikatoren** sind u.a. die die Komplexität/Schwierigkeit der Konstruktion und die zur Verfügung stehenden Materialien und Werkzeuge

### **Werkzeugbau:**

**Stufe 4 6/8/12 30 min  
allgemein/speziall**

Ermöglicht es, einfache Werkzeuge, wie Hammer, Schabermesser, Stechbeitel und vieles mehr selbst herzustellen.

**MW** entscheidet über das Gelingen der Werkzeugherstellung

**Modifikatoren** sind u.a. die zur Verfügung stehenden Rohstoffe und die Komplexität der einzelnen Arbeitsschritte zur Erstellung des Werkzeuges.

### **Schiffbau:**

**Stufe 5 8/10/12 variabel  
allgemein/speziall**

Vom Floß übers Schifferboot bis zum Kriegsschiff – Schiffbau ist eine Weisheit, die viel Erfahrung und Genauigkeit erfordert. Die größten Schiffe – es wird berichtet, an den Küsten wären welche mit 20 Mann Fassungsvermögen gesehen worden(!) – brauchen zusätzlich noch viele Helfer, viel Holz und viel Zeit. Diese Weisheit befaßt sich daher vor allem mit der Konstruktion, dem Abdichten und den erforderlichen Arbeitstechniken. Baut auf *Handwerk* auf.

**MW** bestimmt Erfolg des Schiffbaus und die Dauer desselben

**Modifikatoren** sind u.a. die zur Verfügung stehenden Werkstoffe, Werkzeuge, Helfer und Zeit sowie das Wissen in anderen Mechanik-Gebieten.

### **Stationäre Fallen:**

**Stufe 5 8/10/12 variabel  
allgemein/speziall**

Mit viel Zeitaufwand und dieser Weisheit ist man in der Lage, große und komplexe stationäre Fallen zu bauen oder von solchen die Konstruktion zu verstehen. Stationäre Fallen haben meist einfache, versteckte Auslöser, die eine komplizierte Mechanik in Gang setzen, welche zu überraschenden Ereignissen führt. Sie wurden und werden vor allem eingesetzt, um wichtige Gebäudetrakte für Uneingeweihte unpassierbar zu machen.

**MW** legt Erfolg des Fallenbaus und den Zeitaufwand oder die Anzahl an Informationen fest.

**Modifikatoren** sind u.a. die zur Verfügung stehenden Werkstoffe und Zeit oder das Kulturwissen (z.B. Vor-STURM Fallen).

**Hydraulik:****Stufe 5 8/10/12 1 R**  
**allgemein/speziall**

Baut auf *Physik* auf und befaßt sich mit den Möglichkeiten des Druckaufbaus mittels Pumpen, Schläuchen und Ventilen. Diese sehr moderne Art der Konstruktion ist in den letzten Jahren in den großen Galtei-Sitzen aufgekommen und es gilt als besonders chic, Mechaniken mit dieser Technik im eigenen Hause zu besitzen. Die Hydraulik eignet sich nicht nur für die Bewegung schwerer Gegenstände, wie etwa Türen, sondern wird sehr gern auch für kleinere Spielereien eingesetzt. Außerhalb des hochzivilisierten menschlichen Siedlungsgebietes und den Zentren der Funkendynastie wird man diese Weisheit jedoch wenig gebrauchen können.

**MW** dient der Informationsgewinnung und dem Bau eigener Hydraulischer Maschinen

**Reparieren:****Stufe 6 9/10/14 ab 1 h**  
**allgemein/speziall**

Baut auf *Handwerk* auf und erlaubt einfache Reparaturen an Dingen aller Art, seien es Ausrüstungsgegenstände oder große Konstruktionen. Dementsprechend differieren natürlich Zeit und Materialaufwand. Nicht zu vergessen – es gibt auch Gegenstände, die nicht mehr zu reparieren sind und solche, deren Reparatur das Geheimnis Eingeweihter ist (z.B. bei Kristallwaffen). Ein Wurf auf diese Weisheit kann da Klarheit schaffen.

**MW** bestimmt Erfolg, Dauer und Materialaufwand des Reparierens.

**Modifikatoren** sind u.a. die Schwere des zu reparierenden Schadens, die Anzahl an Einzelhandlungen und die Größe des zu reparierenden Gegenstandes, sowie die zur Verfügung stehenden Werkzeuge und Rohstoffe.

**Modifikatoren** sind u.a. die Qualität der zu Verfügung stehenden Häute und Blasen und das weitere Wissen in Maschinenbau o.ä.

**Scharfe Klinge:****Stufe 5 8/10/12 30 min**  
**allgemein**

Waffen zu schärfen ist eine große Kunst (Grundsystem – Mechanik 5). Noch viel schwieriger aber ist es, die scharfen Schneiden möglichst lange haltbar zu machen. Diese Fähigkeit ermöglicht es, den Schärfegrad einer Waffe über einen längeren Zeitraum zu konservieren.

**MW** ermittelt die Anzahl der Schläge, in welche die Schärfung hält - 7 Schläge/10 Schläge/ 15 Schläge.

**Modifikatoren** sind u. A. die Art der Klingen und die Qualität des Schleifsteins

**Kristallwaffen reparieren:****Stufe 6 9/10/14 6 h**  
**allgemein**

Kristallwaffen bersten häufig – bei unerfahrenen Kämpfern zuweilen beim ersten Schlag. Schade um die schönen Klingen. Da es ausgesprochen schwierig ist, einen guten Schmied zu finden, der diese edlen Schneiden reparieren kann, mag manch ein gewiefter Abenteurer auf die Idee kommen, diese Schwerter selbst zu reparieren – doch Vorsicht: bei zwei verpatzten MW in Folge sind die Bruchstücke nicht mehr zu verwenden. Diese Fähigkeit ermöglicht es, kaputte Kristallwaffen wieder einsetzbar zu machen.

**MW** legt fest, ob das Vorhaben gelingt und ob die geborstene Klinge am Ende die gleiche Qualität wie früher aufweist.

**Modifikatoren** sind u. A. die Art der Klingen und die Qualität der Schmiedeausrüstung.

**Erfordert eine Schmiedeausrüstung**

**Maschinenbau:**

**Stufe 6 9/10/14 1 Tag**  
**allgemein/speziell**

Baut auf *Mechanisches Grundwissen* auf und dient der Herstellung von Maschinen, wie etwa Zugbrücken, Kriegskatapulten oder Wasserschöpfanlagen.

**MW** bestimmt Erfolg des Baus und benötigten Zeitaufwand.

**Modifikatoren** sind u.a. die zur Verfügung stehenden Werkstoffe, Werkzeuge und Zeit

**Schildbau:**

**Stufe 6 9/10/14 1 Tag**  
**allgemein/speziell**

Ähnlich der Waffenherstellung. Mit den nötigen Rohstoffen können Schilder und Rüstungen jedes Materials und jeder Größe gefertigt werden. Baut auf Handwerk auf.

**MW** bestimmt Größe des hergestellten Schutzes und bestimmt Fertigungsduer

**Modifikatoren** sind u.a. die zur Verfügung stehenden Rohstoffe und Werkzeuge

**Schmuckherstellung:**

**Stufe 7 10/12/14 1 Tag**  
**allgemein/speziell**

Lehrt filigrane Techniken des Feilens, Hämmerns, Sägens, Kratzens und Aufbringens von Edelsteinfassungen und Reliefs. Jeder Werkstoff will anders bearbeitet werden und bietet andere gestalterische Möglichkeiten.

**MW** bestimmt Schönheit des hergestellten Schmuckes, sowie den Zeitverbrauch

**Modifikatoren** sind u.a. Werkstoff, Werkzeuge und Wissen in *Alchimie/Stoffkunde*

**Waffen kreieren:**

**Stufe 7 10/12/14 1 Tag**  
**allgemein/speziell**

Der Versuch, aus den eigenen Kampferfahrungen eine Waffe den eigenen Bedürfnissen anzupassen und zu optimieren. Es können alle Grundwerte und zusätzliche Eigenschaften einer Waffe entworfen werden. Die *Waffenherstellung* muß gesondert gewürfelt werden.

**MW** legt Kühnheit der Waffe fest, d.h. wie weit die kreierte Waffe von vergleichbaren Standardwaffen abweichen darf.

**Modifikatoren** sind u.a. die eigenen Erfahrungen mit dieser Waffenart und die Kenntnisse von den dazu notwendigen Stoffen

## 1.7 Survival

Die Weisheit der Einzelgänger, Eigenbrödler, der wettergegerbten Eremiten, der furchtlosen Lebenskünstler und der neunlebigen Abenteurer.

Ihre Meister findet man nicht in Städten und Siedlungen. Sie meiden jede Ansammlung von Menschen, suchen sich wesenferne Gegenden und sind Fremden gegenüber meist abweisend. Sie haben nicht den sonst üblichen

Drang des Wissen-weitegeben-wollens und lassen sich ihre Dienste hauptsächlich durch gefährliche Gefälligkeiten „bezahlen“. Als Meister des autarken Lebens ist sind ihnen Schätze, Ruhm oder Dankbarkeit völlig egal. Den größten Gefallen tut man ihnen oft, in dem man sie in Ruhe lässt.

Survival-Forschung ist hauptsächlich egozentriert.

### Schwimmstile:

Stufe 1 5/8/10 1 R  
allgemein/spezial

Die Weisheit über Schwimmstile ermöglicht eine effizientere Krafteinsetzung und eine höhere Geschwindigkeit.

**MW** legt positiven Modifikator für die Geschicklichkeit: Schwimmen – Probe fest.

**Modifikatoren** sind u.a. die getragene Ausrüstung und das „Verhalten“ des Wassers

### 1x1 des Überlebens:

Stufe 1 5/8/10 1 R  
allgemein/spezial

Jede Landschaftsform erfordert anderes Wissen, um erfolgreich allein überleben zu können. Dazu zählen hauptsächlich die Grundversorgung mit Essen, Trinken und Schlafplätzen und die Kenntnis von Gefahren, Phänomenen und optimalem Verhalten.

**MW** bestimmt Informationen beim Einschätzen einer Situation oder Erfolge bei gezielter Suche nach Rastplätzen o.ä.

**Modifikatoren** sind u.a. die Kenntnis der Landschaft und die „Normalität“ der sich ereignenden Situation.

### Wasser reinigen:

Stufe 2 5/8/10 15 min – 1h  
allgemein/spezial

Trinkwasser ist überlebenswichtig. Mit dieser Weisheit kann es selbst aus dem stinkendsten Morast gewonnen werden. Der Weise lernt Techniken der Filtration, Destillation und der biologischen oder alchimistischen Klärung. Für letzteres ist natürlich

Alchimie/Alchimistisches Grundwissen Voraussetzung.

**MW** legt Menge des gewonnen Wassers und die Dauer des Reinigens fest.

**Modifikatoren** sind u.a. der Zustand des Wassers, sowie die zur Verfügung stehenden Geräte oder Substanzen

### **Kleintierfallen:**

**Stufe 2 5/8/10 15 min – 2h**  
**allgemein/speziell**

Ursprünglich waren Fallen ja mal dazu gedacht, kleines Getier zu fangen, um den Speiseplan auf Reisen abwechslungsreich zu gestalten. Das Fallenstellen ist deshalb ein beliebter Zeitvertreib, der für viele zum Lagerbau dazugehört. Diese Weisheit beschäftigt sich damit, aus wenigen natürlichen

Rohstoffen und etwas Seil und Netz in kurzer Zeit kleine Schlag-, Spann- und Schlingenfallen- für den Kleintiergefang zu bauen. So mancher hat sich damit auch schon tolle (Patchwork-)Fellmäntel erbeutet.

**MW** legt Funktionalität der gebauten Falle und den Zeitverbrauch fest.

**Modifikatoren** sind die zur Verfügung stehenden Rohstoffe, die Gegend und das Tieraufkommen in der Umgebung.

### **Steine lauschen:**

**Stufe 3 6/8/10 1 R**  
**allgemein**

Bezeichnet die Fähigkeit, die Schwingungen von Steinen per Handauflegen aufzunehmen. Fühlbar werden einfache Emotionen und Worte, wie zum Beispiel „viele Füße“ oder „Wasser!“. Dies ist eine sehr karge und einseitige Kommunikation, die viel Freiraum für Interpretationen lässt. Der Weise bedenke auch, daß Steine selten Sinnesorgane besitzen.

**MW** legt Anzahl an erfuhrten Informationen fest.

**Modifikatoren** sind unbekannt.

### **Klettertechnik:**

**Stufe 4 6/8/12 1 R**  
**allgemein/speziell**

Wer mit dem Kopf klettert kann nicht nur Kraft sparen, sondern auch ungeahnte Höhen erklimmen. Wer um unterschiedliche Techniken weiß, lernt Wände richtig einzuschätzen und findet zielsicher den wahrscheinlich leichtesten Weg. Eine Spezialisierung ist auf Riß-, Kamin-, Wand- und Reibungskletterei möglich.

**MW** bestimmt den Grad der positiven Modifikation des Geschicklichkeit: Klettern – Wurf. Der Spielleiter hat zu entscheiden, ob die vorhandene Geschicklichkeit besser eingesetzt werden kann (mehr Würfel), oder die zu erklimmende Wand leichter wird (geringerer Mindestwurf)

### **Wasser fühlen:**

**Stufe 3 6/8/10 1 R**  
**allgemein**

Eine Weisheit die es ermöglicht, auf sehr feine Signale des Körpers zu reagieren und leichtes Muskelziehen oder Fingerzucken richtig zu deuten. Quellen, unterirdische Flussläufe oder in Gestein befindliche Wasserräder können so „erspürt“ werden.

**MW** entscheidet über die Wahrnehmung der Anwesenheit von Wasser

**Modifikatoren** sind u.a. die Menge und Entfernung des Wassers, sowie die Dicke der trennenden Gesteinsschichten.

### **Modifikatoren** sind u.a. die erforderliche Klettertechnik, das Gestein sowie das eigene Gewicht und die Behinderung durch Ausrüstung.(In großer Höhe Willenskraft – Wurf)

### **Kartographie:**

**Stufe 4 6/8/12 1h / 1 R**  
**allgemein/speziell**

Eine abstrakte Weisheit, die das Zeichnen von genauen Karten nach der Natur oder aus dem Gedächtnis erlaubt. Außerdem wird die Fähigkeit, Karten zu lesen, gesteigert.

**MW** bestimmt die Genauigkeit der gezeichneten Karte und den benötigten Zeitaufwand

**Modifikatoren** sind u.a. die Kenntnis von und Erinnerung an die zu zeichnende Landschaft.

**Drosseln:****Stufe 5 8/10/12 ab 1 R**  
**allgemein**

Mit Drosseln wird die Fähigkeit bezeichnet, Körperfunktionen auf ein Minimum runterzufahren. Der Weise verlangsamt per Konzentration Herzschläge und Atmung, er kann nur noch aller 2 Runden handeln und keine schnellen Bewegungen ausführen (z.B. weder Rennen, noch Fernwaffen ausweichen). Dafür ist sein Sauerstoffverbrauch auf bis auf  $\frac{1}{4}$  gesenkt und er ist in der Lage, Schmerz, Angst und klaustrophobische Gefühle zu unterdrücken.

**MW** bestimmt Erfolg des Drosselns, also den Sauerstoffverbrauch und die Schmerzunempfindlichkeit (nicht zu verwechseln mit Unverwundbarkeit!)

**Modifikatoren** sind u.a. die körperliche Grundvoraussetzung (Stress, schnelle Atmung, etc.) und die Möglichkeit zur Konzentration (laute, lärmende Geräusche, etc.)

**Stürze abfangen:****Stufe 5 8/10/12 1 R**  
**allgemein**

Eine Weisheit, die sich mit dem Verhalten von Körpern im freien Fall beschäftigt. Sie lehrt die Drehung in der Luft, das Steuern durch Gliedmaßen und

die optimale Vorbereitung auf den Aufprall.

**MW** ist positiver Modifikator für Schäden, sowie für Geschicklichkeits- oder Widerstandswürfe im Zusammenhang mit einem Sturz.

**Modifikatoren** sind u.a. die Sturzhöhe, -geschwindigkeit und -dauer, sowie eingeschränkte Beweglichkeit und die Beschaffenheit des Bodens.

**Zuflucht:****Stufe 5 6/8/12 variabel**  
**allgemein**

Zuweilen werden Abenteurer von einem Gewitter oder einer ungünstigen Witterung überrascht. Manchmal werden sie gar von einer Flutwelle, einer Gerölllawine, einem Vulkanausbruch oder anderen zerstörerischen Gewalten bedroht. Die Fähigkeit *Zuflucht* ermöglicht es dem Wissenden, einen kühlen Kopf zu bewahren und eine möglichst günstige Lage zu schaffen, sodass der Schaden an Leib und Seele reduziert wird.

**MW** legt fest, in welchem Maße der Schaden reduziert wird.

**Modifikatoren** sind u. A. Umgebung, zur Verfügung stehende Materialien und Art der Gewalt.

**Unbehagen:****Stufe 6 9/10/14 1 R**  
**allgemein**

Der 6. Sinn oder das Sinnesorgan für gefährliche Situationen. Der Erwerb dieser Weisheit erfordert viel Übung – dafür ist sie sehr verlässlich beim Beurteilen zweideutiger Situationen und beim Aufspüren von Fallen und Hinterhalten. Unbehagen Todesahnung, die viele Abenteurer schon davor bewahrt hat, den falschen (letzten) Schritt zu tun.

**MW** entscheidet, ob der Weise eine gefährliche Situation erkennt.

**Modifikatoren** sind u.a. die Eindeutigkeit und Entfernung der gefährlichen Situation.

**Verschwinden:****Stufe 6 9/10/14 1 R**  
**allgemein**

Es ist durchaus nützlich, manchmal spurlos vom Erdboden zu verschwinden. Diese Weisheit beinhaltet Tricks zur Ablenkung und Täuschung und lehrt Reaktionsschnelle und deckungsnutzende Bewegung. Das Verschwinden ist eine nicht-magische kombinierte Handlung die aus 3 Phasen

besteht. 1. dem Ablenken, 2. dem Abdücken und 3. dem Wegschleichen bei minimaler Spurenhinterlassenschaft. Grundvoraussetzung zur Anwendung ist eine geeignete Gelände- bzw. Raumstruktur.

**MW** legt die Unauffälligkeit (Geräusche und Spuren) des Verschwindens fest.

**Modifikatoren** sind u.a. die Umgebung, die Hilfsmittel (Nebelphiole o.ä.) und die Aufmerksamkeit der zu Täuschenden (evtl. Willenskraft-Wurf).

---

**Karma:**  
**Stufe 7 10/12/14**  
**kein Zeitaufwand**  
**allgemein**

Karma heißt Glauben und Wissen. Glauben, daß alle Wege im großen Buch des Lebens vorgezeichnet sind. Wissen bedeutet, innerhalb einer tausendstel Sekunde zu fühlen, daß das Schicksal etwas anderes vorbestimmt hat, als das, was gerade geschieht. Wer lernt, an Karma zu glauben ist in der Lage, eine Handlung zu wiederholen, d.h. einen Wurf noch einmal zu würfeln.

Karma ist ein sehr komplizierter Prozeß, der unglaubliche Konzentration erfordert. Ein Wurf auf Karma verbraucht Maximal-KP. Wege, dies zu verhindern sind nicht bekannt, da alle KP-steigernden Tränke oder KP-auffüllenden Mäntel lediglich die momentane Konzentration betreffen. Max-KP regenerieren mit 3 je durchgeschlafener Nacht.

**MW** definiert folgende Ereignisse: minimaler Erfolg – der Weise darf einen

Wurf wiederholen. Normaler Erfolg – der Weise darf nach dem Wurf sich für einen von beiden entscheiden. Maximaler Erfolg – der Weise darf einen ihn betreffenden fremden Wurf wiederholen lassen und sich danach entscheiden.

**Modifikatoren** sind nicht bekannt

**Göttlicher Einfall:**  
**Stufe 7 10/12/14 1 R**  
**allgemein**

Ein Göttlicher Einfall ist ein Geschenk des Himmels (Spielleiters) und ermöglicht es dem Charakter, instinktiv die richtige Entscheidung zu treffen oder einen vorher verworrenen Zusammenhang zu begreifen.

Diese Geistesblitze erfordern sehr viel Genialität vom Charakter und verbrauchen daher 7 Maximal-KP (siehe Karma).

**MW** legt die Anzahl oder Detailliertheit der Informationen fest.  
**Modifikatoren** sind u.a. die Anzahl und Preisklasse der zur Quest mitgebrachten Speisen und Getränke.  
Geschicklichkeit:

# Nachwort

## Das Buch der Fähigkeiten –

**Teil 1: Intelligenz** ist eine Erweiterung des STURM-Grundregelwerkes. So in diesem Buch nicht neu definiert, gelten die Regeln der aktuellen Version. Die Zusatzbücher bieten genauere Definitionen und weitere Spielmöglichkeiten. Sie sollen eine Anregung für Spieler und Spielleiter sein und bisher offene Regelfragen eindeutig klären.

Die Reihe wird als nächstes mit **Metaphysik** und **Geschicklichkeit** fortgesetzt.

**STURM** ist ein unkommerzielles

Projekt zur Förderung der fantastischen Spielkultur. Zu Spielzwecken dürfen alle Veröffentlichungen der **STURM-Bibliothek** vervielfältigt und verteilt werden. Für darüber hinausgehende Nutzung ist die Einwilligung des Herausgebers erforderlich

Kontakt – die STURM-Bibliothek:  
<http://people.freenet.de/sturm>  
[sturmpost@freenet.de](mailto:sturmpost@freenet.de)  
[people.freenet.de/sturm/forum.htm](http://people.freenet.de/sturm/forum.htm)

Gefördert durch das Projekt Odyssee:  
<http://www.projekt-odyssee.de>

# Anhang

## 1. Zu Pflanzenkunde 4 – Rezepte:

### I. Heilmittel

Name	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Kräuterverband	5 LP, schließt offene Wunden	1 Moorsonne, Butter, Salbei, Jod	6	200*
Heilverband	3 LP/ 6 h für 1 d, schließt offene Wunden	2 Moorsonne, 1 Passionsblume, Schnaps, Jod	6	350*
Krautwickel	senkt Fieber, 6 LP	1 Wasserlinde, 1 Passionsblume, Schnaps, Pfefferminze	6	200*
Heilextrakt	Schlaf f. 12 h, 16 LP	3 Passionsblumen Traubenzucker, Branntwein, Salbei, Baldrian	8	500*

### II. Gifte

Name	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Pfeilgift 1. Grad	4 SP, -1 Wid – reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	4 Goldregenstaub, Schwefel, Gänseeschmalz, Salz, Essig	6	200*
Pfeilgift 2. Grad	6 SP, -2 Wid – reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	6 Goldregenstaub, 1 Gärgras, Schwefel, Gänseeschmalz, Salz, Essig	6	300*
Pfeilgift 3. Grad	8 SP, ½ Handlungen f. 6 R – reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	6 Goldregenstaub, 1 Totenmohn, Schwefel, Gänseeschmalz, Salz, Essig	8	500*
Verwirrungspfeil	kein Einsatz von Int, Sph, Erd möglich – reicht für 1 Pfeil/ 3 Blasrohrpfeile	3 Gärgras, 1 Senarkraut, Schwefel, Branntwein	8	400*
Schlafpfeil	Schlaf (sofort) – reicht für 1 Pfeil (alle Fernwaffen)	1 Schlafbaum, 1 Goldregenstaub Gänseeschmalz, Schwefel	10	600*

### III. Spezielle Tränke

Name	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Wachentrunk	Nachtsicht, kein Schlaf nötig, 6 SP – wirkt 1 d	1 Kaffeebaum, 1 Wasserlinde, 1 Kadaverdistel, Milch, Traubenzucker	6	400*
Trank des Geschicks	+2 Ges, zusätzl. +2 bei konzentriertem Schuss (dauert +1 R) – wirkt 2 h	1 Kaffirne, 3 Geisterkraut, Ziegenmilch, Traubenzucker	6	800*
Schlachtenwasser	+2 Stä, +1 Wil, immun gegen Beherrschung, +3 Max LP, 0 KP, Aufhebung von Meditation – wirkt 2 h	1 Tümpelrohr, 1 rote Rauschbeeren, 1 Hartblatt, Zitrone, Branntwein	6	800*

Ein Rat, oh Kräuterkundiger, sei dir noch gegeben: Es bedarf mehr als nur eines Mörsers um diese Tränke und Tinkturen zu bereiten. Wählst du die falschen Zutaten oder mischst du schlecht (MW nicht erreicht), so wird das Mittel im allerbesten Falle wirkungslos. Unerfahrene sollten sich lieber an einen Kundigen wenden.

erfasst von Elaine, der Sudköchin aus der Reichsstadt Hibor im Jahre 530