

Das Land Hernystir

Jahrtausende brandete der Ozean an die Küste des Kontinents. Tag ein und Tag aus schmetterten seine ewig währenden Wellen an die Küsten. Im Laufe dieser Zeit fraß sich der Ozean in den gewaltigen Körper des Kontinents. Er erschuf so, viele kleinere Meere und Fjorde, auch das Grüne Fjord und die Knochen Bucht. Letztere bekam ihren Namen durch eine gewaltige Seeschlacht zwischen Nordmännern und Elfen, wobei die Flotte der Nordmänner fast vollständig vernichtet wurde. Viele der Überlebenden retteten sich auf die Halbinsel, welche durch das Grüne Fjord und die Knochen Bucht gebildet wurde. Da sie nun fast heimatlos waren, beschlossen die Überlebenden sich dort ihr neues Heim zu errichten.

Die Halbinsel ist zum größten Teil dicht bewaldet, ihr Kernstück bildet der Wald der Wunder und der Elben Forst. Zwei riesige Wälder die aus vollkommen unterschiedlichen Baumarten besteht.

Der Wald der Wunder ist ein dicht bewachsener Laubbaumwald, mit uralten Eichen, Ahorn, Ulmen, Buchen etc. Während der Elben Forst ein Nadelwald mit berghohen Mammutbäumen ist, dessen Boden fast komplett mit Moos bewachsen ist. Viele Gerüchte ranken sich um die beiden Wälder. Die beiden berüchtigsten sind einmal für den Wald der Wunder, daß es sich bei diesem Wald, da er auch sehr hügelig ist um den Rücken einer Erzesin handelt die hier schläft, und jeder der ihrem Rücken zu sehr zusetzt sie wecken wird und sie großes Unheil über die Menschheit bringen wird. Deswegen behandeln selbst heute noch die Menschen den Wald mit Respekt und holzen nur das nötigste.

Über den Elben Forst sagt man, das in seinem Inneren eine kristallene Stadt der Elfen liegt, und das sie ein Tor zu den Göttern sei. Doch hat es bis jetzt niemand gewagt den Gerüchten auf den Grund zu gehen.....

Im Norden der Halbinsel liegt ein Feld aus ewigem Eis, das sogar Teile des Nordrandes des Elben Forst vereist sind. Die Kalte Ebene, wie sie die Bewohner nennen, wird angeblich von gräßlichen Kreaturen bewohnt, und nur ein paar irre Nordmänner sollen seine Küstenränder bewohnen. Doch bleibt die Kalte Ebene unberührt von jedem Hernystiri.

Zu den Seiten des Waldes der Wunder, etwa in der Mitte der Halbinsel, befinden sich zwei große Hügelgebiete. Das zur linken erstreckt sich entlang der Küste, während das rechte der Vorläufer der Weißrücken Berge ist. Das linke Hügelland wird von den Hernystiri die Oger Höhen genannt, es „wimmelt“ nur so von Ogern in dieser Gegend. Und alle paar Jahre versuchen die Oger die Menschen des Südens zu überrennen, doch bis jetzt ist es ihnen nicht gelungen.

Aber seit etwa 6 Jahren hat man keinen solchen Ansturm mehr gehabt, und die Gerüchte kochen fast über. Es wird gemunkelt, das die Oger zu einem großen Krieg rüsten, andere besagen, daß ein schwarzer Nekromant die Oger für seine Experimente benutzt hat und sie alle tot sind und das er bald kommen wird neues Material zu besorgen.

Auch die rechten Hügellande haben keinen guten Ruf und werden fast von allen gemieden. Die Hernystiri nennen sie die Unheils Hügel, denn Reisende und tollkühne Waldläufer haben berichtet, das sie dort auf Höllenwesen unterschiedlichster Art gestoßen seien. Und wenn man die Anzahl der Überlebenden sieht, die das berichtet haben, könnte man ihnen glatt Glauben schenken. Was allerdings bekannt ist, ist das dort eine fliegende Magierzitadelle abgestürzt ist, jedoch ist ihr exakter Aufenthalt nicht bekannt.

Zu guter Schluß bildet die Ebene von Hernystir den südlichen Rand der Halbinsel. Hier war es, wo die ersten Nordmänner ihre neuen Siedlungen erbauten. Und es ist auch der Teil der nun am meist bevölkerten ist. Es handelt sich um eine Ebene mit einer sanft geschwungenen Graslandschaft, die hier und dort von kleinen Hainen durchbrochen wird.

Trotz der teilweise Besiedlung der Menschen und der versteckten Heime der Elfen und Gnome, ist die Halbinsel eine sehr wilde und gefährliche Gegend. Selbst die besiedelten Gebiete, sind stellenweise immer noch rau und wild.

Selbst das Wetter ist ein harter Gegner, vom Ozean aus kommend, bläst ein ständiger Wind, der sich nicht selten zu einem Sturm entwickelt. Viele Gebiete der Halbinsel sind häufig bis spät am Mittag und teils den ganzen Tag in Nebel gehüllt, und nicht selten ist es dabei am nieseln. Wenn es dann mal nicht nebelig ist, dann regnet es, aber sowohl der Nebel als auch der Regen tragen ungemein dazu bei, daß die Halbinsel sehr grün und Ertragsreich ist. Die Halbinsel hat recht milde Sommer, wo es sogar wenig regnet. Dafür friert das Land in den langen Wintern ein. Die durchschnittlichen Temperaturen liegen im Frühling um die -10° bis 14° Grad (Ches, Tarsak, Mirtul), im Sommer 10° bis 24° Grad (Kytorn, Flamerule, Eleasias), im Herbst -1° bis 19° Grad (Eleint, Marpenot, Uktar) und im Winter -17° bis -1° Grad (Nachtal, Hammer, Alturiak).

Das Reich Hernystir

Es dauerte etwa 240 Jahre, bevor aus den ersten Siedlungen der Nordmänner das Reich Hernystir wurde. Es war ein langer beschwerlicher Weg, mit Kriegen, Seuchen und Hungersnöten. Doch am Ende siegte die Hartnäckigkeit der Nordmänner.

Mittlerweile leben in Hernystir etwa 250.000 Einwohner, wobei der größte Teil in den 6 Städten lebt. Der Rest lebt in Dörfern und Weilern, die sich im Land verteilen. Die Hernystiri sind ein sehr anspruchloses Volk, das mit dem zufrieden ist, was sie haben. Nur die Städter haben eine gewisse Neigung zum Profit.

Wenn man in die Dörfer kommt, meint man das die Zeit direkt langsamer läuft. Nur zur alljährlichen Ernte herrscht reges Treiben in den Ortschaften des Landes. Doch das Leben ist hart, neben dem Kampf gegen das Wetter, muß man sich ihr immer noch gegen marodierende Monster zur Wehr setzen. Aber dank des Erbes der Nordmänner sind die Hernystiri ein starkes kampfbereites Volk **[jeder Hernystiri (Mensch) hat eine 35% Chance, das er Konstitution 15 hat]**.

Die Hernystiri sind ein streng glaubendes Volk, mit einer großen Portion Aberglaube. Sie verehren die Götter der Nordmänner und besonders den Gott des Handwerks und der Geschichte Lugh. Doch es sind nicht die Priester der Götter die in der Gesellschaft einen hohen Stellenwert haben sondern die Druiden des Gottes Daghdha. Die Druiden zählen zu den Bewahrern der Gesellschaft. Sie werden gerufen um als Schlichter, Berater oder Richter zu fungieren. Die Druiden stellen 70% der gesamten Priesterschaft des Landes, nur 20% sind Kleriker und weitere 10% sind Priester. Die Priester findet man ausschließlich in Städten, sie sind es auch die neben ein paar Druiden Sprüche von den Göttern erhalten. Die Kleriker sitzen als Gottesboten in den Dörfern und Weilern oder ziehen predigend durchs Land. Hier und da kann es sein, das auch ein Kleriker Sprüche erhält, doch sind sie meist von geringer Macht. Anstelle von Klerikern kann man auch Druiden als Dorfklerus vorfinden. Bei den Druiden gibt es eine weit aus größere Zahl die Zaubern kann als bei dem anderen Klerus. Doch findet man diese selten in Dörfern, sie findet man eher bei den heiligen Steinkreisen oder in der Wildnis in ihren abgelegenen Hütten.

Eine weitere Gruppe die in der Gesellschaft ein sehr hohes Ansehen genießt sind die Barden. Sie zählen als Bewahrer der Kultur, der Sprache und dienen als Herolde. Sie haben sich in einer großen Gilde geeint und sammeln Geschichten, Legenden und andere mündliche Überlieferungen und schreiben sie nieder. Meist sind es die Barden, über die die Dörfer ihre Neuigkeiten erhalten. Denn die Landbewohner reisen selten weiter als bis zum nächsten Dorf geschweige denn zur nächsten Stadt.

Eine andere Gruppe, die es zu einem gewissen Ansehen gebracht hat, sind die Flammenboten. Die Flammenboten sind Diener der fremden Götter, und betreiben eine Abtei in den Weißbrücken Bergen. Sie haben sich zur Aufgabe gemacht, den Leuten in Not zu helfen, und mit ihren Taten wollen sie den Leuten ihre Götter näher bringen. So kann es sein das man in den Dörfern oder Städten des öfteren einen Flammenboten trifft. Da die Hernystiri sehr abergläubisch sind ist es nicht verwunderlich, das sie eine sehr beschränkte Meinung gegenüber Magiern haben. In Hernystir gibt es so gut wie keine Magier, die einzigen die man antrifft, sind die Magier der Fürsten und des Königs, sowie vereinzelt Magier auf dem Lande. Die meisten Magiekundigen, halten sich versteckt und zeigen keinem das sie magische Fähigkeiten haben, denn die Leute begegnen Magier mit Mißtrauen, Verachtung und teils mit Haß. Dies sind meist niedrig stufige Magier, die nicht sehr viele Zauber können, denn es gibt kaum Sprüche bzw. Magier die mächtig genug wären Lehrlinge aufzunehmen. Die einzigen Magier von Macht findet man unter dem Volke der Elfen und Gnome, doch sie kommen selten zu den Menschen aus Respekt vor ihrer Angst vor Magie.

Wie bereits oben erwähnt leben etwa 250.000 Einwohner in Hernystir. Und aufgrund der ständigen Bedrohung marodierender Monster und von Mächten außerhalb des Reiches, sind 25000 der Einwohner Soldaten. Sie unterstehen den Landesfürsten, welche ihre Heere dem König zur Verfügung stellen. In Zeiten der Not, können aus der restlichen Bevölkerung noch eine Miliz von 30000 Leuten ausgehoben werden. Der typische Soldat ist folgendermaßen ausgestattet, er trägt ein Kettenhemd, einen Helm, ein Schild, ein Speer, ein Langschwert und einen Dolch. Einige tragen anstatt Schild und Speer, leichte Armbrüste oder Langbögen. Das Reich Hernystir besitzt neben den Fußsoldaten eine Flotte von 15 Langschiffe, auf die sie sehr stolz sind, denn die Flotte zählt zu einer der besten hier im Norden. 10 Schiffe liegen in der Hauptstadt Isgard und die anderen 5 in der Stadt Isarjud.

Wie sieht es mit anderen Rassen in Hernystir aus:

Es gibt keine Halblinge in Hernystir, denn ihnen sind die Klimate hier oben zu kalt. Es mag Ausnahmen geben, aber wie gesagt dürften das nur einzelne sein.

Zwerge findet man überwiegend im Osten von Donnerheim, in den dortigen Bergen. Ansonsten gibt es eine kleine Gemeinde in der Hauptstadt, während man auf dem Land nur vereinzelt auf sie trifft.

Elfen sind sehr selten, sie werden meist nur in Westlande und Greifenforst angetroffen, wenn sie zum Handeln in die Stadt oder Dörfer kommen. Sonst trifft man sie sehr selten.

Halbelfen gibt es vereinzelt, jedoch leben sie meist zurückgezogen. In den Städten kann es schon eher vorkommen, daß man auf einen trifft.

Gnome zählen zu den Legenden, nur ab und zu treffen Holzfäller oder Bergleute auf eine Gruppe Gnome. Es sollen angeblich auch ein paar Weiler und Dörfer Kontakt zu Gnomen haben.

Die Provinzen von Hernystir

Hernystir besteht aus 5 Provinzen, es sind Scotia, welche die Zentralprovinz ist, Greifenforst, Westlande, Donnerheim, welche die Minenhochburg ist und Frostmark, welche die Kornkammer von Hernystir ist. Die Provinzen werden weiter unten nochmal im einzelnen behandelt. Was die fünf Provinzen gemeinsam haben ist die Momentane Steuer, wobei es jedem Landesfürsten vorbehalten ist diese zu ändern. Die Steuer in Hernystir beträgt momentan für Städter 4 GM/pro Kopf im Jahr und für Landbewohnern 8 SM/pro Kopf im Jahr. Dies steht zum Verhältnis des Momentanen durchschnittlichen Einkommens, was bei Städtern momentan bei 108 GM im Jahr liegt und bei Landbewohnern bei 72 SM. Ein normaler Soldat verdient etwa 108 SM im Jahr. Von den Steuern und den Handelseinnahmen der Fürsten werden die Truppen und Schiffe unterhalten, außerdem müssen die Fürsten dem König ein Tribut von 1000 GM im Jahr zahlen. Der König von Hernystir wird von den fünf Landesfürsten auf Lebzeit gewählt, meist ist es der reichste oder einflußreichste Adelige des Landes. Danach besitzt der König Befehlsgewalt über die ihm gestellten Truppen, was etwa 50% des Gesamtheeres ausmacht. Außerdem befehligt er alleine die Flotte, er kümmert sich um alle innerlichen und äußerlichen Staatsangelegenheiten, und kann im Notfall über die Provinzen verfügen (zumindest theoretisch). Er bestimmt mit wem und mit was gehandelt wird. Doch er hat keine Gewalt über die Provinzpolitik der Fürsten, außer im Notfall.

1.Provinz: Baronie Westlande (Banner: Silbernes Einhorn auf schwarzem Grund)

Die Westlande sind mit ihren 15000 Einwohnern und 6000 Soldaten eine der spärlich besiedelten Provinzen. Denn in ihrer einzigen Stadt leben davon alleine 12000 Einwohner und 2500 Soldaten. Der Rest der Bevölkerung lebt in kleinen Dörfern (8 an der Zahl, mit etwa 200 Einwohnern) und in unzähligen Weilern und Holzfallerlagern. Etwa 1000 Soldaten sind ständig auf Patrouille an der Grenze zu den Oger Höhen, der Rest der Truppe ist an gewissen Stellen in Forts untergebracht. Die Bewohner dieser Provinz sind sehr hilfsbereit, denn hier in den Wäldern ist es gefährlich und nur der Zusammenhalt macht die kleinen Weiler einigermaßen stark. Doch begegnen sie Fremden auch mit einem gewissen Mißtrauen, denn nicht selten ist es vorgekommen, daß sich ein freundlicher Reisender nachher in eine Bestie verwandelt hat oder als Spion für irgendwelche Monster agiert hat. Neben den Greifenforstern haben die Westländer öfters Kontakt mit Elfen, Gnomen und Zentauren als die anderen Provinzen. Auch streifen durch die Wälder Westlandes recht viele Druiden, die versuchen die madorierenden Monster zumindest auf ein gewisses Maß zu halten.

Etwa alle zwei Jahre mußte Westlande ein Angriff aus den Oger Höhen erleiden, man schaffte es zwar bis jetzt die größten Angriffswellen abzuwehren, doch es kamen immer wieder hier und dort Oger durch, die sich dann auf die wehrlosen Weiler stürzten. Doch seit ungefähr 6 Jahren sind keine Angriffe mehr gekommen, und dies läßt nichts gutes ahnen. Und so läßt der Fürst etwa 1000 Soldaten die Grenzen patrouillieren.

Seit nunmehr 160 Jahren ist die Gorfest Familie das Herrscherhaus in Westlande, und aufgrund genügend Nachkommen, wird sich daran auch nicht so schnell was ändern. Westlande wurde damals der Familie Gorfest als Baronie übergeben, da sie sich besonders Verdient gemacht hat, Hernystir mitzubegründen. Seitdem herrschen die Barone der Familie Gorfest. Der Momentane Baron ist Sören Gorfest, ein recht junger Kriegsveteran. Er führt sein Land mit eiserner aber gerechter Hand, denn es ist ihm wichtig das seinen Untertanen nichts geschieht.

Die Stadt in der die Familie Gorfest leben ist die Stadt Friedborg, sie liegt ziemlich im Herzen der Baronie. Die Barden bezeichnen sie als eine wunderschöne Gartenstadt, die sich wie angegossen in den Wald schmiegt. Es gibt viele Lieder und Geschichten über die Stadt, denn wie bekannt ist, war sie einst eine Stadt der Elfen, welche diese Stadt dem ersten Baron zum Geschenk gemacht haben, weil dieser in seinen Gesetzen verankert hat, die Interessen der Elfen zu wahren.

Der Haupteintrag der Provinz kommt durch den Holz- und Fellhandel. Doch der Handel ist schwierig, denn es gibt nur eine vernünftige Straße in dieser Provinz, sie führt von der Stadt Friedborg zur Hauptstadt Isgard, der Rest der Wege, sind kleine Schlammrinnen, Wildwechsel und Trampelpfade.

Ansonsten gibt es nichts besonderes über die Westlande zu erzählen, außer vielleicht noch, daß sich viele Sagen um die Wälder dieser Provinz ranken.

2.Provinz: Grafschaft Greifenforst (Banner: Ein goldener Elch vor einem gelben Mond auf Nachtblauem Grund)

Die Provinz Greifenforst ist zwar eine der flächenmäßig größten Provinzen, aber sie hat die spärlichste Besiedlung. Sie bildet die nördliche Grenze des Reiches und so ist es nicht verwunderlich, daß von den 10.000 Einwohnern viele der örtlichen Miliz angehören. Neben der Bevölkerung besitzt die Grafschaft ein stehendes Heer von 6000 Soldaten, die tagtäglich damit beschäftigt sind, die Grenzen im Norden zu sichern. Von den 10.000 Einwohnern leben 7000 in der Stadt Jorwald, sie gleicht einem riesigen Waldort. Hier ist das wirtschaftliche Herz der Provinz. Das Haupterzeugnis von Greifenforst ist die Tuchfärberei und die Herstellung von sehr guten Holzwaren. Und 90% dieser Betriebe befindet sich in der Stadt Jorwald. Eine weitere sehr profitable Einnahmequelle ist der Handel mit den Elfen und Zentauren, welche man recht häufig in Jorwald antrifft. Der Rest der provinziellen Einnahmen kommen aus dem Holz- und Fellhandel, sowie aus den Kassen der Abenteurer, welche auf der Suche nach dem Reichtum der Legenden sind, die sich um die Wälder ranken. Die anderen der Bevölkerung trifft man in vielen Weilern und Holzfällercamps, die sich in den Tiefen der Wälder befinden. Nur ein kleiner Teil des Heeres ist in Jorwald anzutreffen, etwa 1500. Die übrigen Soldaten sind auf ständiger Patrouille oder lagern in einen der Waldorts. Die Leute von Greifenforst sind sehr freundlich, sie feiern ausgelassen, helfen einander und freuen sich über Reisende, denn so erfahren sie neues aus dem Reiche. Selbst wenn sie mal schlechte Erfahrung mit Fremden gemacht haben, erholen sie sich schnell von dem Schock und kehren zu ihrer Freundlichkeit zurück. Das ist auch mit einer der Gründe, daß viele kleinere Weiler engen Kontakt zu einem Gnomenclan, Elfenstamm oder Zentaurenstamm haben.

Die Grafschaft wird von einer alten Adelsfamilie der Nordmänner geführt, welche schon viele Generationen existiert. Die Familie „Frigdal“ war einst die Häuptlingsfamilie des Elchstammes, welcher bei der großen Schlacht in der Knochenbucht fast vollständig vernichtet wurde. Nun ist sie „friedlicherer“ Natur. Sie zählt zur Zeit 32 Mitglieder, und steht unter der Führung von Graf Lulth Frigdal. Er ist ein lustiger, alter Bär, der seine Gefährlichkeit jedoch nicht verloren hat. Er ist stets vergnügt und sorgt sich sehr um seine Grafschaft. Doch in der letzten Zeit liegt eine finstere Wolke über seinem Haupt, denn der Fürst von Donnerheim will ihm nicht mehr Erz für seine Truppen geben. Wie sich das noch entwickelt wird sich noch zeigen.

Ansonsten ist Greifenforst ein eher ruhigeres Fleckchen, wenn man von den Gefahren des Waldes einmal absieht. Es ist nur über eine Straße zu erreichen, diese führt von der Stadt Jorwald zur Hauptstadt.

3.Provinz: Grafschaft Donnerheim (Banner: Drei gelbe Blitze die in einen silbernen Amboss einschlagen auf schwarzem Hintergrund)

Donnerheim ist die größte Provinz und hat die zweitgrößte Bevölkerung. Sie ist die reichste Provinz, denn sie ist die einzige Provinz, die Minen hat. Hier stammt alles Eisen, Gold und Silber her, was Hernystir hervorbringt. Es ist auch die einzige Provinz, in der man einen gewissen Anteil an Zwergen findet, denn sie sind es, die fast $\frac{3}{4}$ der Minenarbeiter stellen.

Donnerheim hat 90.000 Einwohner zuzüglich der 6000 Soldaten und 1000 königlichen Seeleute. Außerdem ist sie die einzige Provinz die zwei Städte hat. Es sind Runsgard, welche die Hauptstadt von Donnerheim ist und Isarjud, welche erst vor 7 Jahren fertig erbaut wurde (es war keine Ansiedlung die zur Stadt wuchs, sondern sie wurde binnen 9 Jahren komplett erbaut). Sie ist die göttliche Hochburg des Reiches, hier findet man alle Tempel der Götter, hier haben die Barden eine ihrer Wissensburgen und hier ist einer der Seehäfen des Landes. Isarjud hat eine Einwohnerzahl von 30.000, während die Landesstadt nur 15.000 zählt. In beiden Städten sind je 2000 Soldaten stationiert. Welche auch als Stadtgarde dient. Weitere 1000 Soldaten sind in Wachtürmen und Gardehäusern verteilt, welche in den Dörfern und Weilern des Landes stehen. Etwa 1000 Soldaten schützen die Pässe in den Bergen und behalten die unheimlichen Hügel im Auge.

Es gibt etwa 120 Dörfer mit je 200-300 Einwohnern. Und etwa 9000 Leute leben in diversen Weilern und in kleinen Minenlagern. Von diesen Leuten sind 3000 Zwerge, welche in vier Clans aufgegliedert sind.

Donnerheim ist gerade dabei ein einigermaßen gutes Straßennetz zu errichten, was die Dörfer und Städte miteinander verbinden soll, um so den Handel besser anzutreiben. So kann man sich teils recht gut fortbewegen. So gut es der Wirtschaft auch geht, so leidet die Bevölkerung in einigen Bereichen unter der Härte der Grafenfamilie. Denn diese treibt regelmäßig die Steuern ein, und wer nicht zahlen kann wird zur Minenarbeit verdonnert, bis seine Schuld bezahlt ist. Auch kriegen die Bauern kein Erlaß der Steuern, wenn die Ernte zerstört wurde. An und wann wird die Bevölkerung zum Frohndienst gerufen, um irgendeine Sache für die Grafenfamilie zu bauen. So wurde auch die Stadt Isarjud von der Arbeit des Lehnvolkes erbaut, wo viele durch Überanstrengung gestorben sind. Doch wagt es keiner der Leute sich zu beschweren, denn es geht ihnen besser als den armen Leuten des Westlandes oder des Greifenforstes, und zweitens würde dies mit einer Bestrafung enden.

Die Grafenfamilie ist die direkte Linie des einstigen bösen Nordmann, der die große Seeschlacht in der Knochenbucht anzettelte. Und auch heute sind seine Nachkommen, egoistisch, brutal und kriegerisch. Die

Familie trägt den Namen „Rabenfels“, sie ist sehr mächtig und einflußreich, und stellt den jetzigen König von Hernystir. Dieser wurde vor 14 Jahren zum König gewählt, doch muß man sagen, daß dieser sich sehr von seiner Familie unterscheidet. Er ist weise und versucht grundsätzlich die Probleme mit den Worten zu lösen. Außerdem versucht er sich um die Leute in seinen Reich zu kümmern.

Das steht alles im Gegenteil zu seinem Sohn, der nun an seiner statt die Provinz Donnerheim regiert. Graf Tobren Rabenfels ist ein gefährlicher und brutaler Herrscher, der nicht zögert sich seiner Feinde zu entledigen. Er wird von den meisten seiner Untertanen gefürchtet, außer von denen die versuchen sich bei ihm einzuschleimen. Zuletzt machte Graf Tobren von sich reden, als er die Bitte von Graf Lulth nach mehr Erz ablehnte bzw. die Hand dessen Tochter forderte für das erbetene Erz.

Ganz böse Zungen behaupten sogar, daß er mit finsternen Mächten im Bunde steht, doch ob die Gerüchte wahr sind kann man nicht sagen. Nur eines ist gewiß, daß man von ihm noch einiges hören wird.

4.Provinz: Vogtland Frostmark (Banner: Ein weißer Schneestern auf hellblauem Grund)

Die Frostmark hat das ganze Jahr über ein recht mildes Klima, abgesehen von den beiden tiefsten Wintermonaten. So das die Landwirtschaft einen sehr hohen Stellenwert hat.

Die Frostmark ist die Kornkammer des Reiches, hier wird 90% des Getreides, Obstes und Gemüse des Reiches angebaut. Auch ist sie das größte Weinanbaugebiet, von hier kommt der berühmte Hernystir Eiswein.

So weit das Auge blickt sieht man sanft geschwungene Hügel, die über und über mit Feldern, Reben und Obstbäumen bedeckt sind. Im Frühjahr und im Herbst ist hier einer der schönsten Zeiten, denn im Frühjahr blühen die Obstbäume und im Herbst färben sich die Blätter in den schönsten Farben. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß man in der Frostmark viele Landvillen der Reichen und Adligen findet, die sich in den besagten Jahreszeiten hier zurückziehen, um sich etwas Erholung zu gönnen.

Die Felder werden hier und da von kleinen Hainen, Dörfern und Villen unterbrochen. In diesen Dörfern lebt auch ein Großteil der Bevölkerung, etwa 100 Dörfer mit 300-400 Einwohnern. Die Frostmarker sind ein uriges Volk, was einen ruhigen Lebensstil lebt. Sie sind Genießer und lieben ihr Land. Außerdem sind sie sehr gastfreundlich, was unter anderem aus dem gegenseitigen helfen bei der Ernte herstammt.

Es gibt nur eine Stadt und diese ist im Vergleich zu den anderen Städten ebenfalls ein Dorf. Die Landesstadt von Frostmark ist Nya Askivik, sie beherbergt 5000 Leute. Hier befinden sich einige Handwerkshäuser, doch der Hauptwirtschaftszweig gehört den fahrenden Händlern, die hier ihren Hauptsitz haben. Sie sind es die den Bauern und Winzern, die Waren abkaufen und sie in die Stadt karren, um sie dort zu erhöhten Preisen wieder zu verkaufen. Außerdem beliefern sie die Bauern und Winzern mit Waren der Handwerker, denn nicht alle Dörfer besitzen Schmiede o.ä.. Es gibt nicht viele Straßen in der Frostmark, meist sind es Schotterpisten oder kleiner Trampelpfade. Es gibt nur eine gut ausgebaute Straße, daß ist die Straßen, die von Jorwald über Nya Askivik zur Hauptstadt führt.

Ab dem Frühjahr gleicht die Stadt einem riesigen Markt. Und aus allen Provinzen kommen Händler, um die Landwaren für ihre Provinz zu kaufen. Nya Askivik ist auch Sitz des Vogtes der Frostmark. Sein Name ist Deornoth Nachtfalke. Er ist ein gemütlicher alter Mann (und sehr mächtiger Magier, was aber keiner aus seiner engsten Familie weis), der sich sehr um das Anliegen seiner Lehnsleute kümmert. Er hält sich meist aus der großen Politik heraus, doch sollte ihm etwas stören, dann kann er auch anders, dies hat Graf Tobren schon zu spüren bekommen. Die Familie Nachtfalke ist eine sehr große Familie, sie umfaßt etwa 100 Mitglieder.

Auch die Frostmark besitzt ein Heer von 2000 Soldaten. Davon sind jedoch 1000 im Einsatz in der Provinz Greifenforst, da die Frostmark keine direkten Gefahrenzonen hat. Die anderen sind folgendermaßen aufgeteilt. 500 Soldaten sind in der Stadt positioniert und dienen dort auch als Garde, die anderen 500 sind auf die 100 Dörfer aufgeteilt (pro Dorf 5 Soldaten).

5.Provinz: Herzogtum Scotia (Banner: Ein schwarzes Schwert, um das sich ein weißer Drache windet auf rot-blau gestreiftem Grund)

Scotia ist neben Donnerheim die reichste und Bevölkerung reichste Provinz von Hernystir. In Scotia leben etwa 90000 Einwohner zuzüglich 6000 Soldaten und 2000 Seekrieger, welche die Königliche Flotte stellen. Von den 90000 Einwohnern leben 70000 alleine in der Stadt (Hauptstadt des Reiches) Isgard. Der Rest wohnt in Dörfern oder kl.Städten. Von den Soldaten befinden sich 4000 in der Stadt und dienen dort auch als Garde. Die anderen 2000 Soldaten sind auf die Dörfer und kleinen Städte verteilt.

Die Dörfer und kleinen Städte sind alle mit befestigten Straßen verbunden. Und eine große Hauptstraße führt nach Isgard, auf diese stoßen die Verbindungsstraßen aus dem Norden von Nya Askivik, Jorwald und Friedborg, sowie aus dem Osten die von Isarjud und Runsgard.

Das Land Scotia ist recht eben und ist mit weit flächigen Wiesen überzogen. Deswegen ist Scotia die Provinz, wo die Viehzucht am meisten vertreten ist, es gibt zwar auch einige Kornfelder, aber nur sehr wenige. In Scotia werden hervorragende Pferde gezüchtet, was sich im Preis widerspiegelt. Überall sieht man Herden von Rindern, Ochsen, Schafen, Ziegen und Pferden. Ab und zu sieht man auch Schweinefarmen, aber das sind meist wenige.

Auf dem Lande von Scotia sind fast gar keine anderen Rassen vertreten, wenn man welche findet, dann in Isgard. Diese prächtige Stadt beherbergt auch einige „Botschaften“ anderer Reiche und Rassen. Die elfische Botschaft ist eine wahre Augenweide, doch diese bildet darin eine Ausnahme.

In der Stadt Isgard spielt sich der Haupthandel des Reiches ab, zumindest der ausländische Handel. Da er den größten Hafen und die einzige Werft besitzt, laufen hier viele Hochseesegler an. Sie bringen Waren aus fernen Reichen und kaufen heimische Waren, um sie in ihre Reiche zu bringen. Aber auch als Zwischenstop dient die Stadt, denn sie ist der letzte große Hafen vor der offenen See. So sieht man auch des öfteren andere Rassen und Völker in Isgard.

Da Hernystir wohl das nördlichste Reich Kromm's ist (abgesehen von elfischen oder zwergischen Reichen) ist es auch häufig den Angriffen der Nordmänner ausgesetzt. Und die einzigen guten Landemöglichkeiten in Hernystir sind in Scotia zu finden. So ist sowohl die königliche Flotte als auch die Armee des Landes in ständiger Alarmbereitschaft, um angriffen ihre einstigen Verwandten vorzubeugen.

Die Stadt Isgard ist Sitz zweier Herrscher, einmal ist es der Sitz des Herzogs von Scotia und einmal ist es der Sitz des Königs von Hernystir. Doch während der König sich um die Staatsangelegenheiten kümmert, kümmert sich der Herzog um sein Land und seine Leute. Wobei es vorkommt, daß es mal zu Überschneidungen der beiden Herrscher kommt, wie zum Beispiel in der Verteidigung. Aber da die beiden Herrscher enge Freunde sind (haben zusammen Seite an Seite gefochten, seit ihrer Kindheit), ist dies kein Problem.

Der Herzog von Scotia, Herzog Benigaris Hjelmdal, ist ein sehr erfahrener alter Kriegslord, der es versteht sich seiner Feinde zu entledigen. Er ist ein entschlossener Mann, der weiß was er will. Doch hier und da ist er manchmal zu viel Krieger, dann kann es sein das er überschnell reagieren würde, aber dafür hat er seine Frau, die ihn bei seinem Regieren stets zur Seite steht. Sie ist der Ruhepol hinter dem Herzog, die mit Herz und Verstand ihren Gatten berät.

Der König von Hernystir bewohnt eine mächtige Burg im Herzen von Isgard, die seit Anfang des hernystirischen Reiches existiert. Von hier aus regiert er das Land mit seinem Hofstaat, der etwa 2000 Leute umfaßt. Er ist der Vater von Tobren Rabenfels, doch im Gegensatz zu seinem Sohn ist König Isorn Rabenfels ein weiser Mann, dessen mächtigste Waffe seine Zunge ist. Er ist ein hervorragender Diplomat, der es versteht schwierige Probleme mit Verstand zu lösen, doch sollten seine Künste einst versagen, so ist er auch ein gefürchteter Feldherr, der mit der Macht der Götter zuschlägt und seine Feinde in die Höllen jagt.

Fürsten der Provinzen von Hernystir

Baron Sören Gorfest [Baron der Westlande]

Mensch, männlich, Krieger der 13.Stufe

ST: 16 GE: 16 KO: 15 IN: 12 WE: 12 CH: 15

R: -2 BF: 12 TP: 94 ETW0: 8

A# 5/2 Gesinnung: Neutral Gut

Waffenfertigkeiten: Streitaxt (spez.), Leichte Lanze (spez.), Langbogen (spez.), Lang- und Kurzschwert

Fertigkeiten: Diplomatie, Blind kämpfen, Umgangsform, Reiten (Pferd), Orientierungssinn, Jagen, Lesen/schreiben, Schwimmen, Kampftaktik, Tierkunde, Klettern, Falknerei

Sprachen: Nordisch, Elfish, Gemeinsprache

Magische Gegenstände: Elfenkettenhemd+2 (ein Geschenk eines Elfenlords den Sören in einer der Ogerschlachten gerettet hat), ein Rundschild+1 mit dem Wappen des Landes, Frostaxt +3 (+1W4 Kälteschaden)

Kampftaktiken: Der Baron ist ein hervorragender Taktiker, er liebt es gute Strategien in schwierigem Gelände zu entwickeln. Dazu kommt Drang immer wieder spontane Manöver auszuprobieren. Und so manchesmal rettete bei einem verpatzten Manöver nur sein Mut und seine Kampfeslust die Schlacht. Doch lernt er schnell aus Fehlern und weiß sie gut zu beseitigen. Er ist ein gefürchteter Feldherr, der eine Menge Erfahrung in seinen Schlachten mit den Oger gewonnen hat.

Verbündete: Der Graf Lulth Frigidal und das Kloster der Flamme

Feinde: Die Oger, Graf Tobrin Rabenfels

Erscheinung: Er ist 1,72m groß und wiegt 60 Kg, daß läßt ihn nicht gerade, wie einen Krieger aussehen. Doch sein Gesicht ziert eine Narbe vom linken Ohr bis zum Kinn, hier wurde er von einem Ogerhäuptling verletzt. Und seine Augen strahlen eine Erfahrung aus, die man normalerweise in den Augen älterer Leute findet. Der Baron ist mit seinen 28 Jahren einer der jüngsten Adligen des Reiches.

Familie: Der Baron ist glücklich mit seiner Frau Irena (27) verheiratet. Sie ist eine schüchterne Frau, die sich nicht gerne in die Angelegenheiten ihres Mannes einmischt. Viel lieber ist sie mit ihren Instrumenten und Notenblättern zusammen. Sie hat schon so manches schöne Lied oder Gedicht erfunden und komponiert. Irena schenkte dem Baron bis jetzt zwei Kinder, zwei Jungen mit den Namen Gustav (älterer (3)) und Darkon (jüngerer (1)).

Ziele: Der Baron wünscht sich nichts mehr, als das Reich ein für allemal von der Bedrohung der Oger zu befreien. Er versucht, die anderen Lords dazu zu überreden, ihm eine Armee zur Verfügung zu stellen, damit er einen Kreuzzug gegen die Oger führen kann.

Graf Lulth Frigidal [Graf des Greifenforst]

Mensch, männlich, Barbar der 15.Stufe

ST: 18/50 GE: 14 KO: 16 IN: 13 WE: 13 CH: 13

R: 1 BF: 11 TP: 117 ETW0: 6

A# 5/2 Gesinnung: Chaotisch neutral

Waffenfertigkeit: Zweihändige Streitaxt (spez.), Streitaxt (spez.), zweihändiger Speer (spez.), Kriegshammer, Streithammer, Morgenstern

Fertigkeiten: Blind kämpfen, Einschüchtern, Jagen, Spuren lesen, Tierkunde, Überleben(Wald), Lesen/schreiben, Orientierungssinn, Schwimmen, Umgangsformen, Holzarbeiten

Sprachen: Nordisch, Elfish, Gemeinsprache

Magische Gegenstände: Lederrüstung+3, Schutzring+2, Schnitter-Bihandaxt, Donnerspeer (Ist ein +2 Speer, der über zwei spezielle Fertigkeiten verfügt: 1.) Wenn ein Gegner getroffen wird, erhält er zusätzlichen Schaden, wie von einem Rammbockring +2W6 SP; 2.) Wenn der Speer mit dem unterem Ende auf den Boden geschlagen wird, bewirkt er ein Erdbeben (wie Spruch), welches sich nach vorne hin ausdehnt)

Kampftaktik: Er befolgt zwar ein paar Taktikregeln, aber ansonsten kommt sein barbarisches Blut zum Zug, Augen zu und drauf. Kein Rückzug, keine Kapitulation.

Verbündete: Baron Sören Gorfest, die Elfen des Waldes

Feinde: die Oger, Graf Tobren Rabenfels, Der Clan des weißen Wyrms

Erscheinung: Der Graf ist ein Hüne von Mann, mit seinen 2,05 m und 100 Kg gleicht er einer Kampfmaschine. Obwohl er schon 48 Jahre ist, ist sein Körper immer noch Muskel gepackt. Doch hat er sich bei einem Jagdunfall das Bein verletzt und ist seitdem etwas unbeweglicher auf dem linken Bein, was seiner Kampfeslust jedoch keinen Abriß verschafft. Der Graf strahlt eine selbstbewußte und ruhige Haltung aus, doch unter der Fassade brodelt der Barbar und wartet nur darauf die Oberhand zu gewinnen.

Familie: Der Graf ist schon seit 29 Jahren glücklich, mit Firana (47), verheiratet. Sie ist eine kluge und weise Frau, die ihren Mann schon in so manch einer brisanten politischen Lage geholfen hat. Sie ist die geistige Kraft hinter dem Grafen. Sie hilft ihm, was Politik und Diplomatie angeht. Die beiden haben zusammen 5 Kinder, davon sind drei Töchter [Riana (26), Jasmina (22), Karina (18)] und die letzten beiden Söhne [Riap (24) und Brakon (19)].

Riana ist noch nicht verheiratet, denn sie hat die Wildheit ihres Vaters geerbt und ist nun eine der Generäle des Landes. Auch Riap dient in der Armee, er leitet die Garde der Hauptstadt, er ist allerdings verheiratet [Ilona (21)] und vor einem Jahr ist ihr Sohn Thor (1) zur Welt gekommen. Auch Jasmina ist verheiratet [Friedhelm (25)] und hat schon drei Kinder, eine Tochter [Lara (2)] und zwei Söhne [Derek (3), Jonas (1)]. Brakon unterläuft gerade eine Ausbildung zum Barden an deren Hochburg. Jasmina, die jüngste Tochter des Grafen wird gerade von einer Druidin ausgebildet. (Sie ist zur Zeit der Sorgenpunkt des Grafen, denn Graf Tobren Rabenfels will Jasmina zur Frau zum Austausch für mehr Erz für Waffen.)

Ziele: Der Graf ist in seinen Zielen eine gespaltene Persönlichkeit. Die eine Hälfte will in Frieden alt werden und das Reich in Sicherheit wissen. Doch der andere Teil schreit nach Kampf und Krieg, und vermutet überall Feinde des Reiches. Das macht den Grafen zu einen sehr unberechenbaren Mann.

Graf Tobren Rabenfels [Graf von Donnerheim]

Mensch, männlich, Krieger der 7.Stufe

ST: 14 GE: 16 KO: 16 IN: 15 WE: 14 CH:11

R: -4 BF: 12 TP: 63 ETW0: 14

A# 2/1 Gesinnung: Rechtschaffen Böse

Waffenfertigkeit: Langschwert (spez.), Leichte Lanze (spez.), Kurzschwert, Dolch

Fertigkeiten: Lesen/Schreiben, Diplomatie, Blind kämpfen, Einschüchtern, Kampftaktik, Orientierungssinn, Reiten (Pferd), Tanzen, Tiere führen, Tiere abrichten, Jagen (mit Hunden)

Sprachen: Nordisch, Gemeinsprache, Duergar, Bergriesen

Magische Gegenstände: Feldharnisch+1, Schild+1, Schutzring+2, Langschwert+2 (Riesentöter), Nightmare als Reittier, Flammenlanze+2 (+1W4 Feuerschaden)

Taktik: Er liebt gut durchdachte Taktiken und Strategien. Jedes Jahr trainiert er neue Taktiken und Gegentaktiken mit seinem Heer. Doch seine Taktiken sind nie Flexibel, er versucht zu jeder Situation eine richtige Taktik zu planen, aber würde sie nie während eines Kampfes ändern. Sein Motto ist, erstmal abwarten, dann handeln.

Verbündete: Die Priesterschaft der Morrigan und des Arawn, ein Leichnam in den unheiligen Hügeln und ein Clan der Duergar

Feinde: Graf Lulth Frigdal und Baron Sören Gorfest

Erscheinung: Der Graf ist mit seinen 29 Jahren der zweit jüngste der Adligen. Er besitzt ein selbstbewußtes Auftreten, trotz seines schwächtigen Körperbaus, 1,68 m und 60 Kg. Viele unterschätzen ihn, weil er so klein und schwächlich ist, doch er ist ein gewandter und ausdauernder Kämpfer. Viele sagen das aus seinen Augen das pure Böse heraus funkelt.

Familie: Der Graf ist noch nicht verheiratet, hat aber ein Auge auf die jüngste Tochter des Grafen vom Greifenforst geworfen, die er auf einem Ball des Königs kennengelernt hat. Angeblich hat er schon zwei Kinder mit einer seiner Lustsklavinnen, zwei Töchter von jeweils 2 Jahren. Doch das sind unbestätigte Gerüchte.

Ziele: Sein Ziel ist es König von Hernystir zu werden. Wenn er dann König ist, will er das Reich über die ganze Halbinsel expandieren. Außerdem möchte er Jasmina zu seiner Königin machen, und dazu ist ihm jedes Mittel recht. Den jetzigen König, sein Vater, hält er für zu schwach und die anderen Lords sind zu aufständisch, als das sie ihres Amtes würdig. Und so intrigiert er kleine Pläne, um sein Ziel zu erreichen. Auch hier benutzt er jedes Mittel.

Vogt Deornoth Nachtfalke [Vogt der Frostmark]

Mensch, männlich, Magier der 20.Stufe (keiner weiß das er ein Magier ist)

ST: 12 GE: 12 KO: 11 IN: 20 WE: 20 CH: 16

R: 3 BF: 12 TP: 50 ETW0: 14

A# 1/1 bzw. 2/1 Gesinnung: Rechtschaffen Neutral

Waffenfertigkeiten: Stab, Dolch, Handarmbrust, Schleuder

Fertigkeiten: Lesen/schreiben, alte Sprache (Altnordisch), Zauberrunen, Kräuterkunde, Dämonologie, Altertumskunde, Diplomatie, Heraldik, Kartographie, Orientierungssinn, Reiten (Pferd), Reiten (Greif), Schwimmen, Tanzen, Wappenkunde, Tiere führen, Tiere abrichten, Wachsamkeit, Navigation

Sprachen: Nordisch, Altnordisch, Elfisch, Gnomisch, Gemeinsprache, Zwergisch, Niederhöllen, Ogerisch, Riesensprache

Magische Gegenstände: Als Erzmagier kommt Deornoth so ziemlich an alle magischen Gegenstände heran, die er benötigt, doch seine Lieblingssachen sind derzeit: Robe der neutralen Erzmagier, ein Schutzring+2, ein Dagger of Throwing+4, ein Stab des Magus (sieht aus wie ein normaler Kampfstecken), ein Ring der Kugel der Unverwundbarkeit, eine Handarmbrust (+3 auf TW), Giftbolzen (Lähmungsgift)

Taktik: Der Vogt ist ein weiser Mann, er denkt erst nach bevor er handelt, was ihn fast immer zum Erfolg verhilft. Er ist ein Meister der Worte, er schwingt sie so raffiniert, wie ein Schwertmeister sein Schwert. Doch greift er niemals direkt ein, er agiert im Hintergrund und läßt anderen die Taten. Sollte es je der Fall sein, daß er gezwungen ist selber einzugreifen, dann Gnade denen, die ihm verärgert haben, die Götter. Er ist ein alter Freund des Königs und sein engster Berater.

Verbündete: König Isorn Rabenfels, das Flammenkloster

Feinde: diverse Dämonen

Erscheinung: Der Vogt ist ein Mann von 78 Jahren (das ist zumindest was das Äußere zeigt, in Wirklichkeit ist er 279 Jahre), aber mit einer immer noch beträchtlichen Konstitution. Auch seine Größe von 1,85 m und einem Gewicht von 75 Kg, tragen dazu bei, daß er nicht wie ein gebrechlich wirkender Alter aussieht. Seine Augen bekommen alles mit und sie strahlen eine Intelligenz aus ohne Gleichen.

Familie: Der Vogt ist mit 5 Frauen verheiratet[Daria (68 (tod)), Freya (72), Hannah(74 (tot)), Tyra (79 (tot)), Isolde (76)], wovon mittlerweile drei gestorben sind. Jeder dieser Frauen liebt er innig und sie alle schenken ihm 5 Kinder. **Daria:** sie schenkte dem Vogt zwei Söhne und drei Töchter, diese wiederum schenken dem Vogt je drei Enkel; **Freya:** sie schenkte ihm fünf Söhne, davon sind allerdings zwei gestorben, die anderen sind

verheiratet und schenkten dem Vogt je 2 Enkel, davon sind 3 verheiratet und schenkten ihm je 2 Urenkel; **Hannah:** sie schenkte dem Vogt vier Töchter und einen Sohn, sie alle sind verheiratet und schenkten dem Vogt je 2 Enkel, davon sind wieder 4 verheiratet und schenkten ihm je 2 Urenkel; **Tyra:** sie schenkte ihm drei Söhne und zwei Töchter, zwei Söhne verstarben, die anderen schenkten ihm je 3 Enkel, davon sind wiederum 3 verheiratet und schenkten dem Vogt je 1 Urenkel; **Isolde:** sie schenkte ihm fünf Töchter, welche wiederum ihm je 2 Enkel schenkten, davon sind 6 verheiratet und schenkten ihm je 2 Urenkel; In zwei Jahren will der Vogt zurücktreten und seinem ältesten Enkel [Wilhelm (48)] den Thron überlassen. Er ist ein erfahrener und kluger Mann, der den hohen Ansprüchen seines Großvaters entspricht.

Ziele: Der Vogt ist in erster Linie daran interessiert, daß es seinen Untertanen gut geht und das sein Land seinen Handel weiter ausbauen kann. Als zweites ist der Vogt bemüht das Reich zu stabilisieren, das heißt einen langfristigen Frieden zu erhalten, sowohl im Inneren als auch mit anliegenden Reichen und Völkern.

Herzog Benigaris Hjelmdal [Herzog von Scotia]

Mensch, männlich, Krieger der 11.Stufe

ST: 16 GE:10 KO:14 IN: 12 WE: 16 CH: 12

R: -2 BF: 12 TP: 87 ETW0: 10

A# 2/1 Gesinnung: Rechtschaffen Neutral

Waffenfertigkeit: Streitaxt (spez.), Leichte Lanze (spez.), Langschwert (spez.), Handaxt

Fertigkeiten: Lesen/schreiben, Diplomatie, Reiten (Pferd), Kampftaktik, Orientierungssinn, Tanzen, Heraldik, Wappenkunde, Blind kämpfen, Schwimmen, Navigation

Sprachen: Nordisch, Gemeinsprache, Elfish

Magische Gegenstände: Armschienen des Schutzes (RK 2), Schutzring+2, Schild+1, Seelenspalter (diese gefürchtete Streitaxt war einst eine Waffe eines bösen Halbgottes der Nordbarbaren, doch der Herzog erschlug diesen und bekam die Waffe als Trophäe. Sie ist eine +3 Axt mit folgenden Fähigkeiten: wenn ein Gegner damit getroffen wird besteht eine 15% Chance das er sofort getötet wird; desweiteren ist der Träger Immun gegen jegliche Bezauberung; sie entdeckt unsichtbares in 3m Radius; einmal am Tag kann man damit zwei Valhalla-Krieger der 9.Stufe rufen; die Klinge kann nur vom alten auf den neuen Träger übergeben werden, ansonsten hat sie keine magischen Fertigkeiten.) , Ring der Wahrheit

Taktik: Der Herzog ist ein alter Haudegen, der sich in Sachen Strategie gut auskennt, jedoch eher der, der Seeschlachten als der, der des Landkrieges. Und so wie er eine klare Strategie auf dem Schlachtfeld verfolgt, so verfolgt er auch eine klare Strategie in der Diplomatie. Er haßt Intrigen über alles, und versucht ihnen möglichst aus dem Weg zu gehen. Dafür hat er seine kluge Frau, die für ihn die pfiffigsten Intrigen spannen kann. Der Herzog ist ein ehrlicher Mann, und er sagt gerade heraus, was er denkt. Dies erwartet er auch von anderen.

Verbündete: Vogt Deornoth Nachtfalke, die Elfenbotschafterin, das Flammenkloster

Feinde: die Oger, die Schiffe der Nordbarbaren

Erscheinung: Der Herzog ist eine imposante Gestalt von 63 Jahren. Er ist 2,10m groß und hat ein Kampfgewicht von 110 Kg. Sein Körper ist immer noch sehr muskulös, denn er hält sich mit seinen Schwertübungen fit. Doch nicht nur seine Gestalt läßt so manchen sich wundern, sondern auch sein Gespür für Leute ist weit bekannt. Sein Gesicht ist von Sorgenfalten durchzogen, denn er nimmt jede arge Situation als seine Eigene an.

Familie: Der Herzog ist seit 39 Jahren glücklich mit seiner Frau Tamara (63) verheiratet. Sie ist diejenige, die für ihn die Intrigen spannt und ihn selber vor Intrigen schützt, denn Tamara ist eine scharfsinnige Frau, die jedes Gespräch und Wort nach Wichtigem aus sondiert. Mit ihr zeugte der Herzog vier Kinder, drei Söhne und eine Tochter [Rolfan (35), Wulf (31), Orlan (27), Miranda (23)]. Sein ältester Sohn ist verheiratet [Emilia (33)] und schenkte seinem Vater zwei Enkel (Zwillinge). Der zweite Sohn ist ein Priester des Goibhniu geworden und wohnt seitdem in dessen Tempel. Sein dritter Sohn ist zur Zeit bei den Elfen, um dort als Botschafter des Reiches Hernystir zu dienen. Nun kommt das Lieblingskind des Herzogs, es ist seine Tochter Miranda. Sie wird

vom Herzog umsorgt und in Ehren gehalten, ihr kann er keine Bitte abschlagen, so auch nicht diese zu einer Kriegerin ausgebildet zu werden.

Der Herzog gedenkt, wie sein Freund Deornoth, in zwei Jahren den Platz zu räumen und seinen Thron seinem Sohn Rolfan zu übergeben, den er für einen würdigen Nachfolger erachtet.

Ziele: Auch der Herzog ist daran interessiert, daß das Reich einen langfristigen Frieden unterliegt. Und so richtet er seine Bemühungen dahin, mit fremden Ländern, Reichen und Völkern über Verträge zur Sicherung des Friedens zu Verhandeln.

König Isorn Rabenfels [König von Hernystir]

Mensch, männlich, Berserker der 10.Stufe

ST: 18/46 GE: 12 KO: 15 IN: 14 WE: 15 CH:13

R: -3 BF: 12 TP: 102 ETW0: 11

A# 2/1 Gesinnung: Chaotisch Neutral

Waffenfertigkeiten: 2-Händige Streitaxt (spez.), Streitaxt (spez.), 2-Händiger Speer (spez.), Handaxt

Fertigkeiten: Blind Kämpfen, Orientierungssinn, Reiten (Pferd), Diplomatie, Jagen, Spuren lesen, Überleben (Hügel), Wagen lenken, lesen/schreiben, Einschüchtern

Sprachen: Nordisch, Altnordisch, Gemeinsprache, Ogerisch

Magische Gegenstände: Da er der König des Landes ist, kann er an fast alle magischen Gegenstände herankommen. Doch er bevorzugt folgende Sachen: Prunkharnisch+1, Schutzamulett+2, Nordaxt (+2;+4 gg Kältewesen; doppelter Schaden gg Frostriesen); Die Königskrone (Lügen entdecken, Gesinnung erkennen, Unsichtbares entdecken); Das Königszepter (wirkt wie eine +4 Keule; +4W6 Elektrikschaden; Schildzauber und kleine Kugel der Unverwundbarkeit; 1xtäglich Meteorschwarm und Heiliges Wort)

Taktik: Er ist ein alter Barbar der, die Tat mehr liebt als das Reden, doch im Laufe seiner Herrschaft, erst als Graf von Donnerheim und dann als König, lehrte ihn Geduld zu haben und das manchmal Worte mehr erreichen als irgendeine Tat. Und so ist er trotz seiner inneren Wildheit ein recht vernünftiger Regent geworden, der sich sehr um das Wohlergehen seines Reiches kümmert. Er weiß was er will und wie er es am besten durchsetzt, hier und da holt er sich Rat seiner beiden engen Berater Vogt Nachtfalke und Herzog Hjelmdal.

Verbündete: Vogt Deornoth Nachtfalke, Herzog Benigaris Hjelmdal

Feinde: alle Piraten, einige Stämme der Nordbarbaren, die Oger, sein Sohn Graf Tobren Rabenfels

Erscheinung: Er ist 2,08 m, wiegt 100 Kg und ist über und über mit Narben und Muskeln bedeckt. Und das obwohl er schon 61 Jahre alt ist. Doch obwohl er recht wild aussieht, ist er dennoch ein ruhiger und freundlicher Mann. Manchmal hat man das Gefühl er schaue einen auf die Seele, doch das ist tut er nicht, vielmehr erhält er einen starren Blick, wenn er mal wieder über irgendein Staatsproblem nachgrübelt.

Ziel: Sein sehnlichster Wunsch ist es, daß das Reich Hernystir über Jahrhunderte andauern soll. Und das kann er nur erreichen, wenn er es schafft die Lords alle auf eine Linie zu kriegen, und das wäre ihm auch schon fast geglückt, wäre da sein boshafter Sohn nicht. Nun muß er sich einen würdigen Nachfolger zu finden, der von allen akzeptiert wird, und das bevor er stirbt.

Der Flammenbote

<u>Klasse:</u>	Flammenbote
<u>Attribute:</u>	ST: 13 KO: 14 WE: 14 CH: 13
<u>Trefferwürfel:</u>	1W8 pro Stufe
<u>Erfahrung:</u>	Erfahrungstabelle des Paladins
<u>Gesinnung:</u>	alle nicht bösen Gesinnungen
<u>Waffen:</u>	unbewaffnet, Dolch, Sichel, Keule, Speere (alle), Streithammer, Morgenstern, Stecken, Schleuder, leichte Armbrust, schwere Armbrust
<u>Rüstung:</u>	jede Rüstung und alle Schilde
<u>Fähigkeiten:</u>	kann sich nicht spezialisieren, aber es gilt für ihn die Angriffstabelle und ETWO eines Krieger BONUS: Heilkunde PFLICHT: Diplomatie, Kräuterkunde, Lesen/Schreiben

Mächte:

- bekommt auf der 1./3./5./7./9. Stufe je 3 TP mehr und kann zusätzlich einmal am Tag/pro 2 Stufen seine Stärke um 2 Punkte heben (für 10 Runden)
- Auf der 1.Stufe kann er Sprüche (siehe Spruchtabellen 1 und 2) sprechen + zusätzliche durch Weisheit. Er kann keine meditierten Sprüche in Heilsprüche wandeln.
- Auf der 2.Stufe erhält er die Fähigkeit einen „Heiligen Feuerfächer“ hervorzurufen. Dies kann er einmal am Tag per Wille. Der Feuerfächer wirkt wie ein Brennende Hände, mit dem Unterschied, daß selbst Kreaturen die gegen Feuer Immun sind Schaden erleiden und das Freunde und Verbündete des Flammenboten keinen Schaden erleiden.
- Auf der 4.Stufe erhält er die Fähigkeit „Flammen der Heilung“ (1xTäglich per Wille). Dieser Spruch verstärkt Heilsprüche um +1 TP/pro Würfel
- Auf der 6.Stufe erhält er den „Heiligen Flammenschlag“ (1xtäglich per Wille). Dieser gleicht dem Spruch Flammenschlag, nur das er die selben Unterschiede hat , wie der Feuerfächer.
- Auf der 8.Stufe erhält er „Reinigende Flammen“ (1xTäglich per Wille). Mit diesem Spruch kann er einen der folgenden Effekte wirken: Heilung, Genesung, Fluch brechen
- Auf der 10.Stufe erhält er den „Heiligen Feuersturm“ (1x Täglich per Wille). Dieser gleicht dem Feuersturm Spruch, mit den Unterschieden, wie der Feuerfächer.

Tabelle 1

1.Grad

Segen
Leichte Wunden Heilen
Elemente ertragen
Licht
Monster rufen I

2.Grad

Flächensegen
Dauerhaftes Licht
Mittl. Wunden Heilen
Elemente widerstehen
Monster rufen II

3.Grad

Schwere Wunden Heilen
Schutz vor Elementen
Blind-/Taubheit heilen
Krankheit heilen
Monster rufen III

4.Grad

Krit. Wunden Heilen
Monster rufen IV
Löschen
Searing Light

5.Grad

Feuerschild
Feuerwand
Monster rufen V
Heilkreis

Tabelle 2

Stufe/G rad	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	2	2	-	-	-
5	2	2	1	-	-
6	3	2	2	-	-
7	3	2	2	1	-
8	3	3	2	2	-
9	3	3	2	2	1
10	3	3	3	2	2
11	3	3	3	3	2
12	3	3	3	3	3

Spruchbeschreibungen:

Elemente ertragen

Material: W,G
Aufwand: 2
Reichweite: Berührung
Bereich: berührtes Wesen
Dauer: 24 Stunden
RW: nein

Wirkung:

Absorbiert die ersten 5 SP jede Runde, die durch eines der 5 Elemente (Säure, Feuer, Kälte, Elektrizität, Schall) verursacht werden.

Flächensegen

Material: W,G,M (Heiliges Wasser + 25 GM Silberstaub)
Aufwand: 1 Runde
Reichweite: 7,50m + 1,50m/2 Stufen
Bereich: 6m Radius
Dauer: 2 Stunden/Stufe
RW: nein

Wirkung:

In diesem Bereich erhält ein Kleriker +3 auf seine Untote Vertreiben. Untote erleiden -1 auf TW/SP/RW. Es könne keine Untoten beschworen werden. Ist ein Altar/Schrein der Gottheit vorhanden verdoppeln sich die Bonis und Malus.

Elementen widerstehen

Material: W,G
Aufwand: 3
Reichweite: Berührung
Bereich: berührtes Wesen
Dauer: 1 Runde/Stufe
RW: nein

Wirkung:

Absorbiert die ersten 12 SP jede Runde, die durch eines der 5 Elemente verursacht werden.

Schutz vor Elementen

Material: W,G
Aufwand: 4
Reichweite: Berührung
Bereich: berührtes Wesen
Dauer: 1 Phase/Stufe oder bis aufgebraucht
RW: nein

Wirkung:

Schützt vor EINEM Element bzw. absorbiert 12 SP/Stufe.

Löschen

Material: W,G
Aufwand: 5
Reichweite: 30m + 3m/Stufe
Bereich: 6m + 1m/Stufe Würfel
Dauer: Sofort
RW: nein

Wirkung:

Löscht jegliches nicht magische Feuer im Bereich. Löscht auch magische Feuerzauber, wie ein Magie bannen (Wurf erforderlich). Feuerkreaturen erleiden 1W6 SP/Stufe (max. 15W6 SP)

Searing Light

Material: W,G
Aufwand: 5
Reichweite: 30m + 3m/Stufe
Bereich: Strahl
Dauer: Sofort
RW: nein

Wirkung:

Heilige Energie wird zu einem Strahl fokussiert, dann macht einen Angriffswurf.

1W8 SP/2 Stufen (max. 5W8 SP) gegen normale Wesen

1W6 SP/Stufe (max. 10W6 SP) gegen Untote

1W8 SP/Stufe (max. 10W8 SP) gegen Sonnenlicht empfindliche Untote (z.B. Vampire)

1W6 SP/ 2 Stufen (max. 5W6 SP) gegen Objekte und Gebäude

Heilkreis

Material: W,G
Aufwand: 1 Runde
Reichweite: 6m
Bereich: 6m Radius
Dauer: Sofort
RW: ½

Wirkung:

Heilt alle lebenden Verbündeten und verursacht Schaden bei Untoten; 1W8 TP/SP + 1 TP|SP/Stufe (max. 20 TP/SP)

Besatzung eines Standard Forts

<u>1xKommandant</u> :	Kämpfer 8.Stufe (Bänderpanzer, Schild+1, Streitaxt, Langschwert+1, Leichtes Streitroß, Leichte Lanze, Lederpanzer für das Pferd)
<u>2xOffiziere</u> :	Kämpfer 6.Stufe (für Fußtruppe [für Reiter]) (Kettenhemd, Schild, Streitaxt [Langschwert], Handaxt [Kurzschwert], Helm, [leichtes Streitroß, leichte Lanze, Lederpanzer f.P.])
<u>5xHauptmänner</u> :	Kämpfer 4.Stufe (für Fußtruppe [für Reiter]) (Lederrüstung, Helm, Schild, Bannerspeer, Streitaxt [Langschwert], Handaxt [Kurzschwert], [leichtes Streitroß, Lederpanzer])
<u>50xSchützen</u> :	Kämpfer 3.Stufe (Langbogen, 2xKöcher, Kurzschwert, beschlagenes Lederwams, Helm, Tartsche)
<u>100xSoldaten</u> :	Kämpfer 3.Stufe (beschl. Lederwams, Helm, Schild, Streitaxt, Handaxt, Speer)
<u>100xReiter</u> :	Kämpfer 3.Stufe (Lederrüstung, Helm, Schild, Langschwert, Kurzschwert, leichte Lanze, leichtes Streitroß, Lederpanzer)
<u>2xPriester</u> :	Priester des Daghdha 7./5. Stufe (Kettenhemd, Schild, Helm, Streithammer, Kriegshammer)
<u>5xNovizen</u> :	0.Stufe
<u>Kommandantur</u> :	1.Etage (Verwaltung), 2.Etage (Wohnquartier des Kommandanten und der beiden Offiziere), 1.Keller (Kompaniegold, Schätze und Vorräte der Führung)
<u>Tempel</u> :	1.Etage (Tempelhalle und zwei Behandlungsräume), 2.Etage (Schlafgemächer der Beiden Priester und der 5 Novizen), 1.Keller (Bibliothek und Lager)
<u>Mannschaftshaus</u> :	1.Etage (Versorgungsräume, Arsenal, Sanitärräume), 2.Etage (Schlafquartiere der 5 Hauptmänner und der 50 Schützen, Trainings- und Lehrräume), 3.Etage (Schlafquartiere der 100 Reiter und Soldaten), 1.Keller (Vorratslager und Kerker)
<u>Stallung</u> :	1.Etage (Ställe), 2.Etage (Lederwerkstatt und Ausrüstung), 1.Keller (Fuhrpark)
<u>Schmiede</u> :	1.Etage (Schmiede), 2.Etage (Lager)
<u>Scheune</u> :	1.Etage (Kriegsmaschinen), 2.Etage (Heuboden)

Ein Typisches Holzfällerlager

- 1xLagerleiter : zu 35% kann es sich um einen Krieger der 1.Stufe handeln
- 1xKoch : Ist auch gleichzeitig der Proviantmeister
- 20xHolzfäller : Bei ihnen gibt es ein 10% Chance, daß einer von ihnen ein Krieger der 1.Stufe ist.

Waffen	Stadt	Land
Armbrust, leichte	40 GM	
Armbrustbolzen, leichter	2 SM	
Bauernstecken		
Bogen, Lang-	86 GM	75 GM
Bogen, Kurz-	35 GM	20 GM
Bogen, Komposit Lang-	90+ GM	
Bogen, Komposit Kurz-	40+ GM	
Dolch	3 GM	1 GM
Flegel fürs Fußvolk	20 GM	
Hand- und Wurfaxt	2 GM	5 SM
Kriegshammer	4 GM	
Leichte Lanze	10 GM	
Messer	1 GM	1 SM
Morgenstern	15 GM	
Peitsche	3 SM	1 SM
Schleuder	2 SM	8 KM
Schwerter		
Langschwert	20 GM	
Kurzschwert	15 GM	7 GM
Bastardschwert	35 GM	
Claymore	30 GM	
Sichel	2 GM	5 SM
Speer	2 GM	1 GM
Stangenwaffen		
Ahlspeiß	10 GM	
Glefe	10 GM	
Korseke	8 GM	
Rabenschnabel	10 GM	
Streitaxt	8 GM	
Gr. Streitaxt*	20 GM	
Streithammer fürs Fußvolk	10 GM	

Rüstungen	Stadt	Land
Wattierter Waffenrock	8 GM	4 GM
Lederpanzer	8 GM	5 GM
beschl. Lederwams	30 GM	
Lederrüstung	20 GM	15 GM
Kettenhemd	90 GM	
Bänderpanzer	350 GM	
(Feldharnisch nur Adlige)	5000 GM	
Tartsche	2 GM	1 GM
Kleines Schild	5 GM	3 GM
Normales Schild	10 GM	
Lederkappe	4 GM	2 GM
Kettenhaube	10 GM	
offener Topfhelm	40 GM	

Warenliste

Nahrungsmittel

Hauptstadt

Apfelwein (pro Faß, ca. 1000 l)	8 GM
Butter (pro Pfund)	2 SM
Eier (100 Stück/ 2 Dutzend)	8 SM/ 2 SM
Feuerholz (pro Tag)	1 KM
Gewürze, exotische (Safran, Nelken etc.)	15 GM
Gewürze, seltene (Pfeffer, Ingwer etc.)	2 GM
Gewürze, ausgefallene (Zimt etc.)	1 GM
Grobzucker (pro Pfund)	1 GM
Kräuter (pro Pfund)	5 KM
Nüsse (pro Pfund)	1 GM
Pökelfisch (pro Fäßchen)	3 GM
Rosinen (pro Pfund)	2 SM
Salz (pro Pfund)	1 SM
Salzheringe (100 Stück)	1 GM
Trockennahrung (für 1 Woche)	10 GM
Wein, billiger (pro Faß, ca. 1000 l)	50 GM
Wein, einfacher (pro Faß, ca. 1000 l)	100 GM
Wein, guter (pro Faß, ca. 1000 l)	200 GM
Wein, einfacher (5 / 10 l Faß)	5 SM / 1 GM
Bier, dunkel (pro Faß, ca. 1000 l)	20 GM
Bier, helles (pro Faß, ca. 1000 l)	10 GM
Bier, Hefeweizen (pro Faß, ca. 1000 l)	50 GM
Bier, helles (5 / 10 l Faß)	5 KM / 1 SM
Brot (egal welche Art)	5 KM
Hartwurst	3 SM
Schinken (1 Keule)	1 SM
Pökelfleisch (100 Scheiben)	7 KM
Huhn	6 KM
Gans	4 SM
Wachtel	1 SM
Schafskäse (1 Kreisel, Durchschnitt 20cm)	2 SM
Hartkäse (1 Kreisel)	2 KM
Edelkäse (1 Kreisel)	4 SM
Bohnen (pro Pfund)	4 KM
Erbsen (pro Pfund)	7 KM
Linsen (pro Pfund)	7 KM
Kartoffeln (pro Pfund)	5 SM
Rapsöl (1 l)	2 SM
Honig (0,25 l)	5 SM
Mehl (pro Pfund)	4 KM

Kleidung

Fäustlinge:

- Wollfäustlinge	3 SM
- Pelzfäustlinge	4 GM
Gewandnadel	6 GM

Gürtel :

- Ledergürtel	3 SM
- Schmuckgürtel	3 GM

Handschuhe :

- Lederhandschuhe	1 GM
- Samthandschuhe	15 GM

Hemden :

- Leinenhemd	8 KM
- Wollhemd	8 SM

Hosen :

- Leinenhose	1 SM
- Wollhose	5 SM
- Lederhose	2 GM

Hüte :

- Filzhut	1 SM
- Filzhut mit Feder	3 SM

Kleider :

- Leinenkleid	12 SM
- Seidenkleid	12 GM
- Samtkleid	24 GM
- Ballkleid	50 GM

Mützen :

- Wollmütze	1 SM
- Fellmütze	5 SM
- Samtmütze	5 GM

Roben :

- einfache Robe	9 SM
- bestickte Seidenrobe	20 GM
- schwere Samtrobe	80 GM

Schuhe :

- Stoffschuhe	3 KM
- Lederschuhe	5 SM

Stiefel :

- weiche Stiefel	1 GM
- Reiterstiefel	3 GM

Strümpfe :

- Leinenstrümpfe	1 KM
- Wollstrümpfe	3 SM

Umhänge :

- Wollumhang	3 SM
- aus gutem Tuch	8 SM
- Pelzumhang	50 GM
- Samtumhang	80 GM

Unterwäsche :

- Leinenunterwäsche	4 SM
- Wollunterwäsche	7 SM
Wappenmantel	6 SM
Weste :	
- Wollweste	3 SM
- Lederweste	5 SM
- Samtweste	2 GM

Waffenbekleidung

Bogenschützenhandschuhe	5 GM
Scheiden :	
- Dolchscheide	2 GM
- Messerscheide	2 GM
- Schwertscheide	4 GM
Waffenrock (für alle Metallrüstungen erforderlich)	6 SM
Zweihänderhalfter	5 GM

Beleuchtung

Fackel (30 Min. Brennzeit/ 5m Lichtradius)	1 KM	1pf
Feuerstein und Stahl	5 SM	*
Kerze, 10cm (4 Min. pro cm / 1,50m Radius)	1 KM	*
Laternen :		
- einfache (6 Std. pro Flasche / 10m Radius)	7 GM	2pf
- Blend- (6 Std. pro Flasche / 18m Lichtstrahl)	12 GM	3pf
- große (2 Std. pro Flasche / 72m Radius)	150 GM	50pf
Lampenöl	6 KM	1pf

Behälter

Beutel (3pf Traglast / (H/B/T) 10x10x10cm)	3 KM	*
Fäßchen (10 l)	2 GM	30pf
Glasflasche (1 l)	10 GM	*
Gürteltaschen :		
- kleine (5pf / 10x15x5cm)	7 SM	1/2pf
- große (8pf / 15x20x5cm)	1 GM	1pf
Körbe :		
- kleiner (10pf / 30x30x30cm)	5 KM	*
- großer (20pf / 60x60x60cm)	3 SM	1pf
Rucksack, Leder- (50pf / 90x60x30cm)	2 GM	2pf
Säcke :		
- kleine (15pf / 30x30x20cm)	5 KM	*
- großer (30pf / 60x60x30cm)	2 SM	1/2pf
Truhen :		
- kleine (40pf / 60x30x30cm)	1 GM	10pf
- große (100pf / 90x60x60cm)	2 GM	25pf
Umhängetasche (20pf / 30x30x15cm)	1 GM	1pf
Wasserschlauch (2 l)	8 SM	1pf

Schreibwaren und Optik

Fernrohr	1000 GM	1pf
Futteral f. Karten oder Schriftrollen	8 SM	1/2pf
Kohlestifte, 5x	5 KM	*
Kreide	1 KM	*
Papier (pro Blatt)	2 GM	**
Papyrus (pro Blatt)	8 SM	**
Pergament (pro Blatt)	1 GM	**
Prisma	50 GM	*
Spiegel aus Metall	10 GM	*
Spiegel aus Glas	100 GM	*
Tagebuch (50 Seiten), Papier	100 GM	1pf
Tinte (pro Fläschchen)	8 GM	*
Vergrößerungsglas	100 GM	*

Musikinstrumente

Dudelsack	80 GM	2pf
Elfenbeinflöte	5 GM	*
Harfen :		
- Elfenharfe	500 GM	6pf
- Handharfe	15 GM	4pf
- Standharfe	100 GM	10pf
Jagdhorn	7 GM	1pf
Trommel	5 GM	2pf
Trompete	10 GM	1pf

Reisebedarf

Besteck, aus Eisen	5 SM	1pf
Decke, warme	5 SM	3pf
Holzteller	4 KM	*
Köcher:		
- für Pfeile (für 40 Stück)	8 SM	1pf
- für Bolzen (für 20 Stück)	1 GM	1pf
Pfanne, eiserne (Ø 20cm)	5 SM	2pf
Poliertuch	1 KM	*
Rüstungsfett (für 10xAnwendungen(2x monatlich) ***)	5 GM	2pf
Schlafsack	5 GM	8pf
Topf, eiserner (10 l)	5 SM	2pf
Waffenfett (für 10xAnwendungen(2x monatlich)***)	1 GM	1pf
Wetzstein	2 KM	1pf
Zelte :		
- kleines (für 2-3 Personen)	5 GM	10pf
- großes (für 4-6 Personen)	25 GM	20pf
- Pavillon (für 10 Personen)	100 GM	50pf

***= Wenn die Waffe oder Rüstung nicht benutzt wird, muß man sie nur 2x monatlich einfetten. Ansonsten muß man sie 8x monatlich einfetten.

Verschiedene Gegenstände

Angelhaken	1 SM	**
Diebeswerkzeug	30 GM	1pf
Fischernetz, 3x3m	4 GM	5pf
Flaschenzug	5 GM	5pf
Glocke	1 GM	-
Heilertasche	6 GM	5pf
Kette (pro Meter) :		
- dünne	9 GM	3pf
- dicke	12 GM	9pf
Kletterhaken (pro Stück)	3 KM	1/2pf
Leinwand (pro qm)	4 SM	1pf
Leiter (3m)	5 KM	20pf
Nähnadel und Faden	5 SM	**
Parfüm (pro Fläschchen)	5 GM	*
Pfeife	1 SM	*
Sanduhr	25 GM	1pf
Schleifset :		
- für Edelsteine	5 GM	2pf
- für Holz	1 GM	2pf
- für Metalle	3 GM	2pf
- für Steine	2 GM	2pf
Schlösser :		
- simples	20 GM	1pf
- gutes	100 GM	1pf
Seife (pro Pfund)	5 SM	1pf
Seile (15m) :		
- aus Hanf	1 GM	20pf
- aus Seide	10 GM	8pf
Siegelring	5 GM	*
Signalpfeife	8 SM	*
Steigeisen (Paar)	4 GM	2pf
Tuch (pro 10qm) :		
- einfaches	7 GM	10pf
- feines	50 GM	10pf
- beste Qualität	100 GM	10pf
Waage, Händler-	2 GM	1pf
Wachs, Siegel- (pro Pfund)	1 GM	1pf
Wasserruhr	1000 GM	200pf
Wurfanker	8 SM	4pf

Tiere

Esel oder Maultier 8 GM

Falke (abgerichtet)	5000 GM
Hund :	
- Jagd-	17 GM
- Kampf-	20 GM
- Wach-	25 GM
Katze	1 SM
Pferde :	
- Leichtes Streitroß	150 GM
- Mittleres Streitroß	225 GM
- Reitpferd	75 GM
- Zugpferd	200 GM
Pony	30 GM
Spezielle Tricks (pro Trick(max. 3 Tricks)	15 GM

Geschirr und Sattelzeug

Gebiß und Zaumzeug	15 SM	3pf
Falknerhandschuh	5 GM	2pf
Führleine	5 KM	*
Hufeisen (4x) und Beschlagen	1 GM	10pf
Joche :		
- für Ochsen	3 GM	20pf
- für Pferde	5 GM	15pf
Roßpanzer :		
- Leder- und wattierter Panzer (voll/ RK-4/ L,M,S)	150 GM	60pf
- Kettenpanzer (voll / RK-6 / M,S)	500 GM	70pf
- Bänderpanzer (voll / RK-7 / S)	1750 GM	85pf
- Vollharnisch (voll / RK-10 / S)	20000 GM	90pf
Sättel :		
- Packsattel	5 GM	15pf
- Reitsattel	10 GM	35pf
Satteldecke	3 SM	4pf
Satteltaschen :		
- kleine (15pf / 30x30x15cm)	3 GM	5pf
- große (25pf / 50x50x30cm)	4 GM	8pf
Schlittengeschirr (Hunde)	4 GM	10pf
Wagengeschirr	2 GM	10pf

Transportmittel

Floß oder kleines Boot	100 GM
Kanu :	

- kleines (3 Personen)	30 GM
- großes (6 Personen)	40 GM
- Kriegs- (12 Personen)	50 GM
Kutschen (Zweispänner/ für Vierspänner Preisx2) :	
- einfache	150 GM
Rad für Kutsche oder Wagen	5 GM
Ruder, einfaches	2 GM
Schlitten (Achtspänner /2-3 Spänner für Gnome/Halblinge Preis:3) :	
- Hundeschlitten (Sommer)	150 GM
- Hundeschlitten (Winter)	300 GM
Segel	20 GM
Wagen :	
- Reise- (offen)	200 GM
- Planwagen (geschlossen)	400 GM
- Streitwagen (offen)	500 GM

In der Taverne

Bier :

- helles (1 l)	2 KM
------------------	------

- dunkles (1 l)	5 KM
- Weizen- (1 l)	1 SM
Brot mit Käse (4x Scheiben)	5 KM
Brot mit Wurst (4x Scheiben)	1 SM
Brot (1 Laib)	5 KM
Eintopf	3 KM
Festmahl (für 1 Person)	10 GM
Fleisch für eine Mahlzeit	1 SM
Fisch für eine Mahlzeit	3 SM
Grütze (Gerste, Hirse, Hafer etc.)	1 KM
Hafer und Streu für Pferde (pro Tag)	5 SM
Honig	5 SM
Hühnchen	2 SM
Käse (Kreisel, 10cm Ø)	4 SM
Mahlzeiten :	
- karge	1 SM
- einfache	3 SM
- gute	5 SM
Milch (1 Glas)	3 KM
Pfannkuchen	1 SM
Säfte (0,2 l) :	
- heimische	5 SM
- exotische	1 GM
Schnäpse (2 cl) :	
- normaler	2 KM
- Zwergenspirit	2 GM
Suppe	5 KM
Tee (1 Glas)	2 KM
Weine (Krug 0,5 l) :	
- billiger	6 KM
- einfacher	2 SM
- guter	4 SM
- exzellenter	1 GM
- Feenwein	25 GM

Unterkünfte (Stadt)

Gasthaus (1 Nacht mit Frühstück) :

- Schlafsaal	5 KM
- Einzelzimmer	5 SM

- Doppelzimmer	9 SM
- Suite	2 GM
- Pferdestellplatz	3 SM
Haus für 6 Personen (pro Monat, einfaches)	50 GM
Mietstall (pro Monat)	8 GM
Zimmer (pro Monat) :	
- Absteige	6 SM
- Mietskaserne	8 GM
- Pension	20 GM
- Nobelviertel	30 GM

Mietlinge

Bäder :

- nur ein Bad	3 KM
- Bad mit Massage	6 SM
- Bad, Massage und Konkubine	5 GM
Bibliothekar (pro Suchfrage)	2 GM oder Speziell
Bogenbauer (je nach Waffe)	1 SM - 300 GM
Dienstbote (pro Gang)	1 SM
Konkubine (pro Stunde) :	
- billiges Flittchen	2 SM
- einfache Hure	2 GM
- Edelnutte	10 GM
Medikus (pro Behandlung)	3 GM
Ortskundiger Führer (pro Tag)	2 SM
Schneider :	
- einfache Sachen	2-8 GM
- feinere Sachen	9- 25 GM
- exklusive Sachen	ab 50 GM
Schreiber (pro Brief)	2 SM
Stallbursche (pro Dienst)	1 SM
Waffenschmied (je nach Waffe)	1 KM - 50 GM
Wäscherei (pro Ballen)	1 KM

Warenliste

<u>Nahrungsmittel</u>	<u>Stadt</u>
Apfelwein (pro Faß, ca. 1000 l)	8 GM
Butter (pro Pfund)	1 SM
Eier (100 Stück/ 2 Dutzend)	4 SM/ 1 SM
Feuerholz (pro Tag)	1 KM
Gewürze, seltene (Pfeffer, Ingwer etc.)	1 GM
Grobzucker (pro Pfund)	5 SM
Kräuter (pro Pfund)	5 KM
Nüsse (pro Pfund)	5 SM
Pökelfisch (pro Fäßchen)	1 GM
Rosinen (pro Pfund)	1 SM
Salz (pro Pfund)	5 KM
Salzheringe (100 Stück)	5 SM
Trockennahrung (für 1 Woche)	5 GM
Wein, billiger (pro Faß, ca. 1000 l)	50 GM
Wein, einfacher (pro Faß, ca. 1000 l)	100 GM
Wein, guter (pro Faß, ca. 1000 l)	200 GM
Wein, einfacher (5 / 10 l Faß)	1 GM / 3 GM
Bier, dunkel (pro Faß, ca. 1000 l)	20 GM
Bier, helles (pro Faß, ca. 1000 l)	10 GM
Bier, Hefeweizen (pro Faß, ca. 1000 l)	50 GM
Bier, helles (5 / 10 l Faß)	5 KM / 1 SM
Brot (egal welche Art)	2 KM
Hartwurst	1 SM
Schinken (1 Keule)	5 KM
Pökelfleisch (100 Scheiben)	4 KM
Huhn	6 KM
Gans	4 SM
Wachtel	1 SM
Schafskäse (1 Kreisel, Durchschnitt 20cm)	1 SM
Hartkäse (1 Kreisel)	2 KM
Edelkäse (1 Kreisel)	2 SM
Bohnen (pro Pfund)	2 KM
Erbsen (pro Pfund)	4 KM
Linsen (pro Pfund)	4 KM
Kartoffeln (pro Pfund)	1 SM
Rapsöl (1 l)	1 SM
Honig (0,25 l)	2 SM
Mehl (pro Pfund)	2 KM

Kleidung

Fäustlinge:

- Wollfäustlinge 2 SM
- Pelzfäustlinge 2 GM
- Gewandnadel 3 GM

Gürtel :

- Ledergürtel 1 SM
- Schmuckgürtel 2 GM

Handschuhe :

- Lederhandschuhe 5 SM

Hemden :

- Leinenhemd 4 KM
- Wollhemd 4 SM

Hosen :

- Leinenhose 5 KM
- Wollhose 2 SM
- Lederhose 1 GM

Hüte :

- Filzhut 1 SM
- Filzhut mit Feder 3 SM

Kleider :

- Leinenkleid 6 SM
- Samtkleid 24 GM

Mützen :

- Wollmütze 5 KM
- Fellmütze 5 SM

Roben :

- einfache Robe 4 SM
- schwere Samtrobe 80 GM

Schuhe :

- Stoffschuhe 2 KM
- Lederschuhe 5 SM

Stiefel :

- weiche Stiefel 1 GM
- Reiterstiefel 3 GM

Strümpfe :

- Leinenstrümpfe 1 KM
- Wollstrümpfe 1 SM

Umhänge :

- Wollumhang 2 SM
- aus gutem Tuch 5 SM
- Pelzumhang 25 GM

Unterwäsche :

- Leinenunterwäsche 1 SM
- Wollunterwäsche 3 SM

Weste :

- Wollweste 1 SM
- Lederweste 3 SM

Waffenbekleidung

Bogenschützenhandschuhe	3 GM	
Scheiden :		
- Dolchscheide	1 GM	
- Messerscheide	1 GM	
- Schwertscheide	2 GM	
Waffenrock (für alle Metallrüstungen erforderlich)		6 SM
Zweihänderhalfter	5 GM	

Beleuchtung

Fackel (30 Min. Brennzeit/ 5m Lichtradius)	1 KM	1pf
Feuerstein und Stahl	3 SM	*
Kerze, 10cm (4 Min. pro cm / 1,50m Radius)	1 KM	*
Laternen :		
- einfache (6 Std. pro Flasche / 10m Radius)	4 GM	2pf
- Blend- (6 Std. pro Flasche / 18m Lichtstrahl)	6 GM	3pf
- große (2 Std. pro Flasche / 72m Radius)	50 GM	50pf
Lampenöl	3 KM	1pf

Behälter

Beutel (3pf Traglast / (H/B/T) 10x10x10cm)	3 KM	*
Eimer	5 SM	3pf
Fäßchen (10 l)	2 GM	30pf
Gürteltaschen :		
- kleine (5pf / 10x15x5cm)	7 SM	1/2pf
- große (8pf / 15x20x5cm)	1 GM	1pf
Körbe :		
- kleiner (10pf / 30x30x30cm)	5 KM	*
- großer (20pf / 60x60x60cm)	3 SM	1pf
Rucksack, Leder- (50pf / 90x60x30cm)	2 GM	2pf
Säcke :		
- kleine (15pf / 30x30x20cm)	5 KM	*
- großer (30pf / 60x60x30cm)	2 SM	1/2pf
Truhen :		
- kleine (40pf / 60x30x30cm)	1 GM	10pf
- große (100pf / 90x60x60cm)	2 GM	25pf
Umhängetasche (20pf / 30x30x15cm)	1 GM	1pf
Wasserschlauch (2 l)	8 SM	1pf

Schreibwaren und Optik

Futteral f. Karten oder Schriftrollen	8 SM	1/2pf
Kohlestifte, 5x	5 KM	*
Kreide	1 KM	*
Papier (pro Blatt)	2 GM	**
Pergament (pro Blatt)	1 GM	**
Spiegel aus Metall	20 GM	*
Spiegel aus Glas	200 GM	*
Tagebuch (50 Seiten), Papier	100 GM	1pf
Tinte (pro Fläschchen)	8 GM	*
Vergrößerungsglas	100 GM	*

Musikinstrumente

Dudelsack	40 GM	2pf
Elfenbeinflöte	2 GM	*
Harfen :		
- Handharfe	10 GM	4pf
- Standharfe	50 GM	10pf
Jagdhorn	4 GM	1pf
Trommel	3 GM	2pf
Trompete	10 GM	1pf

Reisebedarf

Besteck, aus Eisen	5 SM	1pf
Decke, warme	5 SM	3pf
Holzteller	4 KM	*
Köcher:		
- für Pfeile (für 40 Stück)	8 SM	1pf
- für Bolzen (für 20 Stück)	1 GM	1pf
Pfanne, eiserne (Ø 20cm)	5 SM	2pf
Poliertuch	1 KM	*
Rüstungsfett (für 10xAnwendungen(2x monatlich) ***)	5 GM	2pf
Schlafsack	5 GM	8pf
Topf, eiserner (10 l)	5 SM	2pf
Waffenfett (für 10xAnwendungen(2x monatlich)***)	1 GM	1pf
Wetzstein	2 KM	1pf
Zelte :		
- kleines (für 2-3 Personen)	5 GM	10pf
- großes (für 4-6 Personen)	25 GM	20pf
- Pavillon (für 10 Personen)	100 GM	50pf

***= Wenn die Waffe oder Rüstung nicht benutzt wird, muß man sie nur 2x monatlich einfetten. Ansonsten muß man sie 8x monatlich einfetten.

Verschiedene Gegenstände

Angelhaken	1 SM	**
Diebeswerkzeug	30 GM	1pf
Fischernetz, 3x3m	2 GM	5pf
Flaschenzug	2 GM	5pf
Glocke	2 GM	-
Heilertasche	3 GM	5pf
Kette (pro Meter) :		
- dünne	9 GM	3pf
- dicke	21 GM	9pf
Kletterhaken (pro Stück)	6 KM	1/2pf
Leinwand (pro qm)	2 SM	1pf
Leiter (3m)	5 KM	20pf
Nähnadel und Faden	5 SM	**
Parfüm (pro Fläschchen)	10 GM	*
Pfeife	1 SM	*
Sanduhr	25 GM	1pf
Schleifset :		
- für Edelsteine	5 GM	2pf
- für Holz	1 GM	2pf
- für Metalle	3 GM	2pf
- für Steine	2 GM	2pf
Schlösser :		
- simples	40 GM	1pf
- gutes	200 GM	1pf
Seife (pro Pfund)	3 SM	1pf
Seile (15m) :		
- aus Hanf	2 SM	20pf
Siegelring	10 GM	*
Signalpfeife	2 GM	*
Steigeisen (Paar)	8 GM	2pf
Tuch (pro 10qm) :		
- einfaches	4 GM	10pf
- feines	30 GM	10pf
- beste Qualität	80 GM	10pf
Waage, Händler-	2 GM	1pf
Wachs, Siegel- (pro Pfund)	5 SM	1pf
Wasseruhr	1000 GM	200pf
Wurfanker	2 GM	4pf

Tiere

Esel oder Maultier 4 GM

Falke (abgerichtet)	5000 GM
Hund :	
- Jagd-	9 GM
- Kampf-	20 GM
- Wach-	25 GM
Pferde :	
- Leichtes Streitroß	100 GM
- Mittleres Streitroß	175 GM
- Reitpferd	50 GM
- Zugpferd	100 GM
Pony	15 GM
Spezielle Tricks (pro Trick(max. 3 Tricks))	7 GM

Geschirr und Sattelzeug

Gebiß und Zaumzeug	8 SM	3pf
Falknerhandschuh	3 GM	2pf
Führleine	2 KM	*
Hufeisen (4x) und Beschlagen	5 SM	10pf
Joche :		
- für Ochsen	1 GM	20pf
- für Pferde	3 GM	15pf
Roßpanzer :		
- Leder- und wattierter Panzer (voll/ RK-4/ L,M,S)	150 GM	60pf
- Kettenpanzer (voll / RK-6 / M,S)	500 GM	70pf
Sättel :		
- Packsattel	3 GM	15pf
- Reitsattel	5 GM	35pf
Satteldecke	1 SM	4pf
Satteltaschen :		
- kleine (15pf / 30x30x15cm)	1 GM	5pf
- große (25pf / 50x50x30cm)	2 GM	8pf
Schlittengeschirr (Hunde)	2 GM	10pf
Wagengeschirr	1 GM	10pf

Transportmittel

Floß oder kleines Boot	50 GM
Kanu :	

- kleines (3 Personen)	10 GM
- großes (6 Personen)	30 GM
Kutschen (Zweispänner/ für Vierspänner Preisx2) :	
- einfache	100 GM
Rad für Kutsche oder Wagen	3 GM
Ruder, einfaches	1 SM
Schlitten (Achtspänner /2-3 Spänner für Gnome/Halblinge Preis:3) :	
- Hundeschlitten (Sommer)	100 GM
- Hundeschlitten (Winter)	200 GM
Segel	10 GM
Wagen :	
- Reise- (offen)	100 GM
- Planwagen (geschlossen)	200 GM
- Streitwagen (offen)	300 GM

In der Taverne

Bier :

- helles (1 l)	1 KM
- dunkles (1 l)	3 KM
- Weizen- (1 l)	5 KM
Brot mit Käse (4x Scheiben)	3 KM
Brot mit Wurst (4x Scheiben)	5 KM
Brot (1 Laib)	2 KM
Eintopf	3 KM
Festmahl (für 1 Person)	5 GM
Fleisch für eine Mahlzeit	5 KM
Fisch für eine Mahlzeit	5 KM
Grütze (Gerste, Hirse, Hafer etc.)	1 KM
Hafer und Streu für Pferde (pro Tag)	1 SM
Honig	2 SM
Hähnchen	7 KM
Käse (Kreisel, 10cm Ø)	1 SM
Mahlzeiten :	
- karge	3 KM
- einfache	7 KM
- gute	2 SM
Milch (1 Glas)	2 KM
Pfannkuchen	6 KM
Säfte (0,2 l) :	
- heimische	5 KM
Schnäpse (2 cl) :	
- normaler	2 KM
Suppe	3 KM
Tee (1 Glas)	4 KM
Weine (Krug 0,5 l) :	
- billiger	6 KM
- einfacher	2 SM
- guter	4 SM

- exzellenter 1 GM

Unterkünfte (Stadt)

Gasthaus (1 Nacht mit Frühstück) :

- Schlafsaal	5 KM
- Einzelzimmer	5 SM
- Doppelzimmer	9 SM
- Suite	2 GM
- Pferdestellplatz	3 SM

Mietlinge

Bäder :

- nur ein Bad	3 KM
- Bad mit Massage	3 SM
Bogenbauer (je nach Waffe)	1 SM - 300 GM
Dienstbote (pro Gang)	5 KM
Medikus (pro Behandlung)	2 SM
Ortskundiger Führer (pro Tag)	1 SM
Schneider :	
- einfache Sachen	2-8 SM
- feinere Sachen	9- 25 GM
- exklusive Sachen	ab 50 GM
Schreiber (pro Brief)	2 SM
Stallbursche (pro Dienst)	3 KM
Waffenschmied (je nach Waffe)	1 KM - 50 GM
Wäscherei (pro Ballen)	1 KM

Warenliste

Nahrungsmittel

Land

Apfelwein (pro Faß, ca. 100 l)	2 SM
Butter (pro Pfund)	4 KM
Eier (100 Stück/ 2 Dutzend)	1 SM/ 1 KM
Gewürze, seltene (Pfeffer, Ingwer etc.)	1 SM
Kräuter (pro Pfund)	2 KM
Nüsse (pro Pfund)	3 KM
Rosinen (pro Pfund)	2 KM
Salz (pro Pfund)	1 SM
Salzheringe (100 Stück)	1 SM
Trockennahrung (für 1 Woche)	5 SM
Wein, einfacher (5 / 10 l Faß)	5 SM / 1 GM
Bier, helles (5 / 10 l Faß)	5 KM / 1 SM
Brot (egal welche Art)	1 KM
Hartwurst	6 KM
Schinken (1 Keule)	1 SM
Pökelfleisch (100 Scheiben)	7 KM
Huhn	3 KM
Gans	6 KM
Wachtel	8 KM
Schafskäse (1 Kreisel, Durchschnitt 20cm)	2 KM
Hartkäse (1 Kreisel)	2 KM
Edelkäse (1 Kreisel)	1 SM
Bohnen (pro Pfund)	2 KM
Erbsen (pro Pfund)	2 KM
Linsen (pro Pfund)	2 KM
Kartoffeln (pro Pfund)	3 KM
Rapsöl (1 l)	2 KM
Honig (0,25 l)	6 KM
Mehl (pro Pfund)	2 KM

Kleidung

Fäustlinge:

- Wollfäustlinge	3 KM
- Pelzfäustlinge	2 SM
Ledergürtel	5 KM
Lederhandschuhe	5 KM
Hemden :	
- Leinenhemd	3 KM
- Wollhemd	1 SM

Hosen :	
- Leinenhose	3 KM
- Wollhose	5 KM
- Lederhose	2 SM
Leinenkleid	1 SM
Mützen :	
- Wollmütze	5 KM
- Fellmütze	2 SM
Roben :	
- einfache Robe	5 SM
Schuhe :	
- Stoffschuhe	3 KM
- Lederschuhe	1 SM
Stiefel :	
- weiche Stiefel	5 SM
- Reiterstiefel	3 GM
Strümpfe :	
- Leinenstrümpfe	1 KM
- Wollstrümpfe	5 KM
Umhänge :	
- Wollumhang	3 KM
- aus gutem Tuch	2 SM
- Pelzumhang	10 GM
Unterwäsche :	
- Leinenunterwäsche	4 KM
- Wollunterwäsche	1 SM
Weste :	
- Wollweste	5 KM
- Lederweste	2 SM

Waffenbekleidung

Bogenschützenhandschuhe	1 GM
Scheiden :	
- Dolchscheide	2 SM
- Messerscheide	2 SM

Beleuchtung

Fackel (30 Min. Brennzeit/ 5m Lichtradius)	1 KM	1pf
Feuerstein und Stahl	5 KM	*
Kerze, 10cm (4 Min. pro cm / 1,50m Radius)	1 KM	*
Laternen :		
- einfache (6 Std. pro Flasche / 10m Radius)	2 GM	2pf
Lampenöl	2 KM	1pf

Behälter

Beutel (3pf Traglast / (H/B/T) 10x10x10cm)	3 KM	*
Eimer	2 KM	3pf
Fäßchen (10 l)	2 SM	30pf
Gürteltaschen :		
- kleine (5pf / 10x15x5cm)	1 SM	1/2pf
- große (8pf / 15x20x5cm)	5 SM	1pf
Körbe :		
- kleiner (10pf / 30x30x30cm)	3 KM	*
- großer (20pf / 60x60x60cm)	1 SM	1pf
Rucksack, Leder- (50pf / 90x60x30cm)	2 GM	2pf
Säcke :		
- kleine (15pf / 30x30x20cm)	3 KM	*
- großer (30pf / 60x60x30cm)	8 KM	1/2pf
Truhen :		
- kleine (40pf / 60x30x30cm)	1 GM	10pf
- große (100pf / 90x60x60cm)	2 GM	25pf
Umhängetasche (20pf / 30x30x15cm)	5 SGM	1pf
Wasserschlauch (2 l)	1 SM	1pf

Schreibwaren und Optik

Futteral f. Karten oder Schriftrollen	8 SM	1/2pf
Kohlestifte, 5x	5 KM	*
Pergament (pro Blatt)	1 GM	**
Tagebuch (50 Seiten), Papier	200 GM	1pf
Tinte (pro Fläschchen)	8 GM	*

Reisebedarf

Besteck, aus Eisen	1 GM	1pf
Decke, warme	6 KM	3pf
Holzteller	4 KM	*
Köcher:		
- für Pfeile (für 40 Stück)	2 SM	1pf
- für Bolzen (für 20 Stück)	1 GM	1pf
Pfanne, eiserne (Ø 20cm)	1 SM	2pf
Poliertuch	1 KM	*
Schlafsack	5 SM	8pf
Topf, eiserner (10 l)	5 SM	2pf
Wetzstein	2 KM	1pf
Zelte :		
- kleines (für 2-3 Personen)	3 GM	10pf

Verschiedene Gegenstände

Angelhaken	4 KM	**
Fischernetz, 3x3m	4 SM	5pf
Flaschenzug	5 SM	5pf
Heilertasche	6 SM	5pf
Leinwand (pro qm)	4 KM	1pf
Leiter (3m)	5 KM	20pf
Nähnadel und Faden	5 KM	**
Pfeife	1 SM	*
Schleifset :		
- für Edelsteine	5 GM	2pf
- für Holz	1 GM	2pf
- für Metalle	3 GM	2pf
- für Steine	2 GM	2pf
Seile (15m) :		
- aus Hanf	1 SM	20pf
Tuch (pro 10qm) :		
- einfaches	7 KM	10pf
- feines	5 SM	10pf
Waage, Händler-	2 GM	1pf
Wachs, Siegel- (pro Pfund)	4 KM	1pf

Tiere

Esel oder Maultier	3 GM	
Hund :		
- Jagd-	7 GM	
- Wach-	10 GM	
Reitpferd	35 GM	
Zugpferd	80 GM	
Pony	10 GM	

Geschirr und Sattelzeug

Gebiß und Zaumzeug	10 SM	3pf
Führleine	5 KM	*
Hufeisen (4x) und Beschlagen	1 GM	10pf
Joche :		
- für Ochsen	8 SM	20pf
- für Pferde	1 GM	15pf
Sättel :		
- Packsattel	1 GM	15pf
- Reitsattel	1 GM	35pf
Satteldecke	1 SM	4pf
Satteltaschen :		
- kleine (15pf / 30x30x15cm)	2 SM	5pf
- große (25pf / 50x50x30cm)	4 SM	8pf
Schlittengeschirr (Hunde)	5 SM	10pf
Wagengeschirr	1 GM	10pf

Transportmittel

Floß oder kleines Boot	10 GM
Kanu :	
- kleines (3 Personen)	3 GM
- großes (6 Personen)	6 GM
Rad für Kutsche oder Wagen	6 KM
Ruder, einfaches	2 KM
Schlitten (Achtspanner /2-3 Spanner für Gnome/Halblinge Preis:3) :	
- Hundeschlitten (Sommer)	20 GM
- Hundeschlitten (Winter)	30 GM
Wagen :	
- Reise- (offen)	50 GM
- Planwagen (geschlossen)	100 GM

In der Taverne

Bier :	
- helles (1 l)	1 KM
- dunkles (1 l)	3 KM
- Weizen- (1 l)	4 SM
Brot mit Käse (4x Scheiben)	3 KM
Brot mit Wurst (4x Scheiben)	4 KM
Brot (1 Laib)	1 KM
Eintopf	3 KM
Festmahl (für 1 Person)	3 GM
Fleisch für eine Mahlzeit	3 KM
Fisch für eine Mahlzeit	3 KM
Grütze (Gerste, Hirse, Hafer etc.)	1 KM
Hafer und Streu für Pferde (pro Tag)	1 SM
Honig	5 KM
Hühnchen	6 KM
Käse (Kreisel, 10cm Ø)	5 KM
Mahlzeiten :	
- karge	2 KM
- einfache	5 KM
- gute	2 SM
Milch (1 Glas)	2 KM
Pfannkuchen	3 KM
Säfte (0,2 l) :	
- heimische	3 KM
Schnäpse (2 cl) :	
- normaler	2 KM
Suppe	3 KM
Tee (1 Glas)	2 KM
Weine (Krug 0,5 l) :	
- billiger	4 KM
- einfacher	8 KM

- guter 2 SM

Unterkünfte (Stadt)

Gasthaus (1 Nacht mit Frühstück) :

- Schlafsaal	5 KM
- Einzelzimmer	5 SM
- Doppelzimmer	9 SM
- Pferdestellplatz	3 SM

Mietlinge

Bogenbauer (je nach Waffe)	1 SM - 300 GM
Medikus (pro Behandlung)	3 KM
Ortskundiger Führer (pro Tag)	2 SM
Schneider :	
- einfache Sachen	1-8 SM
Schreiber (pro Brief)	5 KM
Stallbursche (pro Dienst)	2 KM
Wäscherei (pro Ballen)	1 KM

Zufallsbegegnungen in Hernystir

Ebene:

<u>Tag</u>	<u>Nacht</u>
02) Gnome	02) Worgs
03) Harpyien	03) Hügelriesen
04) Riesenwespe/Gewitter	04) Riesenluchs/Gewitter
05) Riesenraben	05) Fledermäuse
06) Elfen	06) Karawane
07) Waschbär	07) Dachs
08) Spinnen (Falltür)	08) Schafhirte
09) Rotwild	09) Wildschwein
10) Nebel	10) Nebel
11) Händler/fahrendes Volk	11) Oger
12) Dauerregen/Schneesturm	12) Sturm/Schneesturm
13) Raben	13) Riesenwildschwein
14) Wölfe	14) Wiesel
15) Pilger/NSC	15) Hobgoblin
16) Riesenadler/Sturm	16) Hagel/Gewitter
17) Perytons	17) Werrabe
18) Sprites	18) Werwolf/Wild Tiger
19) Spezial	19) Spezial
20) Spezial	20) Spezial

Hügel

<u>Tag</u>	<u>Nacht</u>
02) Firbolg	02) Firbolg
03) Gnome	03) Werwolf
04) Erdbeben	04) Wildtiger/Steinschlag
05) Riesenrabe	05) Riesenluchs
06) Hügelzwerge	06) Hügelriesen
07) Blutfalken	07) Riesenwildschwein
08) Verbeeg	08) Gnolle
09) Waschbär	09) Wölfe
10) Gewitter	10) Nebel
11) Oger	11) Oger
12) Nebel (2W12 Std.)	12) Gewitter
13) Schwarzbär	13) Bergziege
14) Puma	14) NSC
15) Greife	15) Lindwurm
16) Riesenwespe/Steinschlag	16) Dauerregen/Erdbeben
17) Hügelriesen	17) Worgs
18) Steinbrucharbeiter	18) Schneesturm
19) Spezial	19) Spezial
20) Spezial	20) Spezial

Berge

Tag

- 02) Firbolg
- 03) Bergriesen
- 04) Riesenadler
- 05) Druide
- 06) Hügelriesen
- 07) Höhlenbär
- 08) Bergzwerge
- 09) Waschbär
- 10) Steinschlag
- 11) Erzkarawane
- 12) Lawine/Erdrutsch
- 13) Blutfalken
- 14) Wölfe
- 15) Greife
- 16) Gewitter
- 17) Pferdegreife
- 18) Gnome
- 19) Spezial
- 20) Spezial

Nacht

- 02) Werwolf
- 03) Bergzwerge
- 04) Gewitter
- 05) Wildtiger
- 06) Hügelriesen
- 07) Dachs
- 08) Trolle
- 09) Wildschweine
- 10) Steinschlag/Regen
- 11) Oger
- 12) Schneesturm/Sturm
- 13) Wölfe
- 14) Stinktief
- 15) Orks
- 16) Lawine/Erdrutsch
- 17) Worgs
- 18) Firbolg
- 19) Spezial
- 20) Spezial

Waldgebiet

Tag

- 02) Ettercap
- 03) Gnome
- 04) Riesenwespe
- 05) Bisente
- 06) Zentauren
- 07) Braunbär
- 08) Druide
- 09) Hirsche
- 10) Nebel
- 11) Oger
- 12) Elfen
- 13) Waschbär
- 14) Elche
- 15) Spinnen
- 16) Wölfe
- 17) Sprites
- 18) Hügelzwerge
- 19) Spezial
- 20) Spezial

Nacht

- 02) Werwolf
- 03) Druide
- 04) Baumhirte
- 05) Wildtiger
- 06) Werbär
- 07) Wölfe
- 08) Trolle
- 09) Wildschweine
- 10) Gewitter
- 11) Oger
- 12) Dauerregen
- 13) Baumhirte
- 14) Elfen
- 15) Orks
- 16) Böse Priester
- 17) Lindwurm
- 18) Trolle
- 19) Spezial
- 20) Spezial

Spezielle Begegnungen:

Tag

- 02) Roter Drache
- 03) Kristall Drache
- 04) Grüner Drache
- 05) Remorhaz
- 06) Elementar
- 07) Frostriese
- 08) Nymphe
- 09) Winterwolf+2W6 Direwolves
- 10) Baumhirte
- 11) Dryaden
- 12) Pegasus
- 13) Einhorn
- 14) Feendrache
- 15) Barbaren/NSC/Reisende
- 16) Manticore
- 17) Bulette
- 18) Behir
- 19) Steinriese
- 20) Basilisk
- 21) Beholder
- 22) Stahl Drache (in Menschenform 70%)
- 23) Weißer Drache
- 24) Silber Drache

Nacht

- 02) Silber Drache
- 03) Kristall Drache
- 04) Death Knight
- 05) Frostriese
- 06) Geist (70% böse; 30% gut)
- 07) Drows
- 08) Winterwolf+2W6 Direwolves
- 09) Schatten
- 10) Gargoyles
- 11) Dryaden
- 12) Ghul
- 13) Skelett
- 14) Hellhound
- 15) Ettercap
- 16) Baumhirte
- 17) Bulette
- 18) Riesenskelett
- 19) Ettin
- 20) Steinriese
- 21) Banshee
- 22) Schattendrache
- 23) Beholder
- 24) Baatezu