

RODOLFS WAGEN 1

„Aufgeht's! Vorwärts! Ich habe einen Wagen voll mit Vorräten und bin bereit, ein Geschäft zu machen! Ich habe gehört, dass ihr ein paar Waren braucht und dachte mir, ich schaue mal vorbei, ob ich euch nicht helfen kann!“

—Rodolf Kazmer

Allgemeine Ausrüstung

Name	Gewicht	Preis
Beutel mit Murmeln	0,1	18
Flasche	0,1	3
Kompass	0,1	32
Schaufel	1,5	15
Signalhorn	0,1	30

Beutel mit Murmeln

Jetzt hört mir mal zu. Ihr habt jede Menge Fallen, Bomben und andere Dummheiten. Aber manchmal reicht auch ein einfacher Beutel Murmeln. Außerdem, wer will schon zugeben, dass er über Murmeln gestolpert ist? (Deckt einen Bereich von 2 m ab. Jeder, der sie durchquert, muss eine Probe auf Athletik gegen SG: 14 bestehen oder fällt hin und gilt als am Boden liegend.)

Flasche

Leere Weinflasche, Bierflasche, gebrauchte Elixierflasche. Alles ist gut geeignet. Am besten ist es aber, wenn man sie verschließen kann! Ihr wollt ja nicht, dass das, was ihr darin aufbewahren wollt, verschüttet wird!

Kompass

Kommt nicht allzu oft vor, aber wenn man einen Kompass findet, sollte man ihn immer dabei haben. Damit ihr immer euren Weg findet. Damit ihr euch nicht in einem Sumpf verirrt, wenn die Sonne untergeht. (+3 auf Überleben in der Wildnis beim Navigieren)

Schaufel

Unterschätzt nie den Nutzen einer guten, stabilen Schaufel. Während des ersten Krieges hatte ich eine Schaufel dabei, um Löcher zum Verstecken und Auspionieren der Schwarzen auszuheben.

Signalhorn

Damit wurden die Lilien auf feindliche Hinterhalte aufmerksam gemacht und so weiter. Ist immer gut, eins dabei zu haben, aber man will es nicht bei einer verdeckten Operation einsetzen, ha. Man kann den Ton aus meilenweiter Entfernung hören.

Allgemeine Ausrüstung

Name	Gewicht	Preis
Sonnenstein	0,1	36
Proviand (1 Tag)	1	5
Fackeln	0,1	1
Wasserschlauch	1	8
Signalpfeife	0,1	6

Signalpfeife

Nur eine kleine Metallpfeife. Leicht zu verbergen, ein guter Weg, um die Aufmerksamkeit anderer zu erregen. Wird aber nicht so gut klingen wie ein Signalhorn.

Sonnenstein

Ich habe mit vielen Seeleuten aus Skellige und sogar mit einigen Ophiri-Händlern gesprochen. Wenn sie keinen Magier an Bord haben, können sie diese kleinen Edelsteine benutzen, um bei Stürmen die Sonne im Auge zu behalten. (+2 auf Überleben in der Wildnis beim Navigieren)

Proviand

Nichts Besonderes, aber jeder muss was essen. Ein paar Stücke trockenen Zwieback, etwas Trockenobst, vielleicht sogar etwas gesalzenes oder Dörrfleisch.

Fackel

Eine Laterne ist besser, aber eine Fackel ist auch nicht schlecht, wenn es mal eng wird. Sie verbreitet das Licht ziemlich gut und wenn es sein muss, kann man sie auch wie einen Knüppel schwingen. (Erhöht die Lichtstärke um 1 für 5 m ringsum.)

Wasserschlauch

Auf der Straße stößt man selten auf frisches Wasser, und ihr wollt nicht den ganzen Tag Bier trinken, wenn ihr an einer Kriegsfront unterwegs seid. Mit einer Wasserflasche in der Hand werdet ihr nie durstig sein. Ha, oder betrunken auf dem Schlachtfeld!

Behelfsmäßige Waffen

Name	Art	WG	Verf.	SCH	Best.	Hände	RW	Effekt	Verb.	ER
Schaufel	W	-2	Ü	2W6	15	2	-	-	G	0
Fackel	W	-1	Ü	1W6	5	1	-	Wenn sie brennt, hat die Fackel Feuer (25%)	K	0

Rodolfs Wagen benutzen

Gegenstände aus Rodolfs Wagen sollen die bestehende Ausrüstungsliste aus dem Witcher-Grundregelbuch ergänzen.

Stolpernde Kreaturen

Vierbeinige Kreaturen müssen nur eine Probe auf Athletik gegen SG: 12 bestehen, wenn sie ein Gebiet mit verstreuten Murmeln betreten; Kreaturen ohne Beine sind davon gar nicht betroffen.

Signal geben

Ein Signalhorn ist etwa eine Meile weit zu hören. Damit kann man einfache verschlüsselte Nachrichten an Verbündete senden. Allerdings kann ein Signalhorn von jedem in diesem Gebiet gehört werden.

Eine Signalpfeife funktioniert ähnlich wie das Signalhorn, ist aber nur etwa eine halbe Meile weit zu hören.



Fertigkeitsgrundwert	
Alte Sprache	10
Athletik	12
Aufmerksamkeit	13
Bildung	10
Charisma	17
Durchhaltevermögen	13
Einschüchtern	13
Fallen herstellen	11
Fälschen	14
Geschäftssinn	14
Glücksspiel	15
Handwerkskunst	8
Heimlichkeit	15
Magie widerstehen	12
Menschenkenntnis	16
Mut	14
Physis	13
Raufen	11
Schloss knacken	9
Schlussfolgerungen	9
Straßenwissen	12
Taschenspielertricks	14
Täuschen	16
Überzeugen	17
Wildnisleben	12
Zwang widerstehen	17
Zwergisch	10

Grundwert Ausweichen	13
Grundwert Neu positionieren	12
Grundwert Blocken	12

Panzerung	8
Doppelweb-Rüstung	
Volksbonus	+2



**Leicht
Kompliziert**

Intelligenz
Klug

Sinne
—

INT	6
REF	7
GES	9
KRA	7
SCH	5
EMP	9
HAN	7
WIL	8
GLÜ	10

BET	7
REN	15
SPR	3
AUS	35
BEL	95
ERH	7
LP	35



Kopfgeld

Diverse offene
Tavernenrechnungen

Beute

1.250 Kronen
Ein Karren mit einem Maultier
Ware im Wert von bis zu
5.000 Kronen
1W6 alltägliche Gegenstände
Diebeswerkzeug
Ein Fläschchen mit
Zwergen-Schnaps
20 Armbrustbolzen
5 Breitkopfbolzen
5 Ahle

RODOLF KAZMER ②

Allgemeinwissen (Bildung, SG: 13)

Über Rodolf Kazmer ist nicht allzu viel bekannt, und ich habe gehört, dass er das auch so beibehalten will, ha. Der Mistkerl treibt sich in den Nördlichen Königreichen und in den nilfgaardischen Vasallenstaaten rum, handelt mit Waren und verkauft Vorräte an Revolutionäre und Leute, die es den Schwarzen zeigen wollen. Klingt nach einem echten Helden, wenn ihr mich fragt! Ha, Rodolf kann sehr freundlich sein, wenn man ihn in der richtigen Taverne trifft, aber man sollte vorsichtig sein. Soweit ich weiß, ist er ein treues Mitglied der Scoia'tael und hat immer ein Kommando von Elfen und Zwergen dabei, das maximal eine Stunde Luftlinie entfernt ist! Das ist nicht die Art von Zwerg, mit der ich mich anlegen möchte.

—Rodolf Kazmer

Wissen und Verhalten (Bildung, SG: 16)

Rodolf Kazmer ist ein prominenter Zulieferer der Nördlichen Rebellen und ein sehr geschickter Schmuggler. Rodolf wurde in Maribor als Sohn einer Zwergenfamilie geboren, die gerade aus Mahakam kam. Er hat sich immer als Temerier gesehen und nie mit den Scoia'tael zusammengearbeitet. Obwohl er überall in den Nördlichen Königreichen mit Rassismus konfrontiert wurde, glaubt er immer noch, dass die Scoia'tael fehlgeleitete Narren sind, die sich zu sehr ihrem Zorn hingeben. Rodolf glaubt, dass Menschen und Nichtmenschen durchaus koexistieren können, aber nicht, wenn sich alle gegenseitig umbringen.

Rodolf hat in beiden Nördlichen Kriegen gekämpft, und durch seinen Militärdienst hat er ein gutes Geschick im Umgang mit der Armbrust und der Zwergen-Axt entwickelt. Der Zwerg hat als Späher, Guerillakämpfer und als Armbrust- und Scharfschütze an der Front gearbeitet, aber er hat nie behauptet, ein großer Kämpfer zu sein. Rodolfs wahre Fähigkeiten liegen im Handel und in der sanften Nötigung.

Nach dem Ende des Zweiten Nördlichen Krieges kehrte Rodolf ins Geschäftsleben zurück und beschloss, die Nördlichen Königreiche zu bereisen und dabei zu kaufen, zu verkaufen und ausgiebig zu spielen. Als der Dritte Nördliche Krieg ausbrach, verlagerte Rodolf seine Talente auf den Schmuggel und begann damit, die belagerten Truppen des Nordens mit Lebensmitteln, Rüstungen, Waffen und allem, was er sonst noch in besetzte oder belagerte Städte schmuggeln konnte, zu unterstützen. Rodolf verlangt von den Soldaten, die er unterstützt, eine kleine Gebühr, die aber im Vergleich zu den Preisen, die er für normale Kunden festlegt, eher vernachlässigbar ist.

Resistenz

—

Immunität

—

Anfälligkeit

Henkergiftserum

Angriffe

Name	GW Ang.	Art	SCH	Best.	RW	Effekt	FR
Schwerer Dolch	12	H/S	2W6+4	10	–	Blutung (25 %)	2
Schwere Zwergen-Armbrust	19	S	5W6	15	300 m	Langsames Nachladen	1
Zwergen-Axt	15	H	5W6+7	15	–	–	2

Weitgereist (15)

Indem er eine Aktion ausführt, kann Rodolf eine Probe auf Weitgereist mit einem vom SL festgelegten SG ablegen, um zu versuchen, Erinnerungen an seine Reisen abzurufen, um sich an irgendeine Tatsache über einen Gegenstand, eine Kultur oder ein Gebiet zu erinnern.

Auswahl (13)

Wenn Rodolf einen Gegenstand kauft, kann er als Aktion eine Probe auf Auswahl mit einem vom SL festgelegten SG machen. Bei einem erfolgreichen Wurf kann Rodolf eine andere Person finden, die den Gegenstand für die Hälfte des Preises verkauft. Je seltener der Gegenstand ist, desto höher sollte der SG sein. Diese Fähigkeit wirkt sich nicht auf experimentelle, Hexer-, einzigartige oder Relikt-Gegenstände aus.

Gute Beziehungen (14)

Wenn Rodolf zum ersten Mal eine Siedlung betritt, kann er eine Aktion durchführen, um eine Probe auf Gute Beziehungen gegen einen SG abzulegen, der auf der Siedlung basiert (siehe Grundregelwerk, S. 65). Bei einem erfolgreichen Wurf erhöht Rodolf sein Ansehen in der Siedlung für 1W6 Wochen um einen Betrag, der der Hälfte des gewürfelten Wertes über dem SG entspricht.

Krähenest (16)

Mit einer Aktion kann Rodolf eine Probe auf Krähenest mit einem SG basierend auf der Siedlung (siehe Grundregelwerk, S. 65) ablegen, um für je einen Punkt über dem SG (maximal 10) die Unterstützung von 1 Gassenkind oder Herumtreiber zu bekommen, die jeweils +1 auf Straßenwissen-Proben über die lokale Umgebung gewähren. Jedes Gassenkind / jeder Herumtreiber muss mit 1 Krone bezahlt werden.

Verschuldeter Krieger (13)

Mit einer Aktion kann Rodolf eine Probe auf Verschuldeter Krieger ablegen, um einen Kämpfer aufzusuchen, der ihm etwas schuldig ist. Rodolf kann den resultierenden Wurf auf die Abschnitte der Krieger-Tabelle aufteilen (siehe Grundregelwerk, S. 65). Dieser Krieger wird jeden vernünftigen Befehl Rodolfs befolgen und 4 Tage lang für ihn arbeiten.

Hehlerei (14)

Mit einer Aktion kann Rodolf eine Probe auf Hehlerei mit einem vom SL festgelegten SG ablegen, um einen Hehler zu finden, der jeden Gegenstand zum vollen Marktpreis kauft, keine Fragen stellt und Rodolf nicht an die örtlichen Behörden verrät.

RODOLFS WAGEN 3

„Versammelt euch, Leute! Euer guter alter Freund Rodolf ist zurück von den fernen Bergen des Tir Tochair, und meine Güte, er hat wieder ein paar wirklich schöne Funde für euch dabei! Vorausgesetzt natürlich, ihr habt das nötige Kleingeld!“

—Rodolf Kazmer

Armbrust-Verbesserungen

Armbrüste gehören zu den technisch komplexesten Waffen in der Welt von The Witcher. Sie sind ein Wunderwerk der Technik, das es dem einfachen Volk ermöglicht, Geschosse mit der gleichen Kraft und Genauigkeit abzufeuern wie ein geübter Bogenschütze. Allerdings sind Standard-Armbrüste in der Welt von The Witcher nicht so effektiv, wie sie sein könnten. Armbrüste und Handarmbrüste können aufgerüstet werden, um sie noch gefährlicher und effizienter zu machen. Handarmbrüste können nur mit einer Verbesserung ausgestattet werden. Andere Armbrüste, wie z. B. die Standard-Armbrust oder die Armbrust des Ungeheuerjägers, können zwei Verbesserungen aufnehmen. Diese Verbesserungen müssen zuerst gekauft, hergestellt oder sonst wie erworben werden und dann in einer vollen Runde an der Armbrust angebracht werden. Dafür ist keine Probe erforderlich. Ist eine Verbesserung erstmal an der Armbrust angebracht, kann sie nur mit einer weiteren Aktion über eine ganze Runde wieder entfernt werden. An einer Armbrust kann nur eine Verbesserung jeder Art angebracht werden.

Name	Verf.	Effekt	Verb.	Gew.	Preis
Nilfgaardisches Visier	K	Erhöht die Waffengenauigkeit der Armbrust um +1.	W	0,1	275
Verbesserte Spannwinde	S	Erlaubt es dir, entweder eine Aktion oder eine Bewegungsaktion aufzuwenden, um die Armbrust nachzuladen.	K	0,5	440
Skelliger Rahmenverstärkung	V	Erhöht die Beständigkeit der Armbrust um 5 und erlaubt es dir, sie als Nahkampfwaffe mit einem Wucht-Schaden gleich ihrem Fernkampfschaden zu verwenden. Die Waffengenauigkeit beträgt dabei -1.	K	0,5	375
Hochspannungssehne	K	Erhöht den Schaden der Armbrust um +1W6.	W	0,1	425
Stabilisierende Stütze	V	Gewährt der Armbrust den Effekt „Ausbalanciert“.	K	0,5	395

Beschreibungen

Nilfgaardisches Visier

Ich hasse es, den Schwarzen irgendeine Anerkennung zu geben, aber ihr Visier ist gar nicht so schlecht. Mit diesen beiden Zacken an der Vorderseite des Schafts kannst du deinen Schuss so ausrichten, als hättest du ein paar Minuten mehr Zeit zum Zielen. Es wäre gelogen, wenn ich sagen würde, ich hätte es noch nie benutzt.

Verbesserte Spannwinde

Mit dieser netten kleinen Vorrichtung kannst du deine Bogensehne in Sekundenschnelle spannen. Ich glaube, das ist ein gnomisches Design. Sieht auf jeden Fall kompliziert genug aus, um von Gnomen hergestellt worden zu sein, ha.

Skelliger Rahmenverstärkung

Ich hatte noch nicht so oft die Gelegenheit, jemanden mit einer Armbrust zu erschlagen, aber ich muss zugeben, dass es schön ist, diese Möglichkeit zu haben. Dieser große alte Metallrahmen macht eine Handarmbrust fast so effizient wie einen Hammer!

Hochspannungssehne

Man sollte es einfach den Elfen überlassen, herauszufinden, wie man einen Bogen verbessern kann. Ha, ich bin mir jedenfalls ziemlich sicher, dass es die Elfen waren. Viele Armbrüste der Elfen werden mit einer richtig dicken Sehne geliefert, die um den Bogen gewickelt wurde. Das gibt ihm zusätzlichen Wumms!

Stabilisierende Stütze

Eine Stabilisierende Stütze kann dir das Leben retten, wenn du einen Feind sauber ausschalten willst. Sicher, du musst einen sauberen Schuss abgeben, aber wenn du das tust, fliegt dein Bolzen gerader als ein... nun, ein Pfeil, schätze ich, ha.

Stapel von Effekten

Wenn die Armbrust als Nahkampfwaffe eingesetzt wird, wirken sich keine Boni aus anderen Verbesserungen auf die Werte der Armbrust aus, wenn sie eine Skelliger Rahmenverstärkung hat. Diese Boni wirken sich weiterhin auf die Armbrust aus, wenn sie als Fernkampfwaffe verwendet wird.

Nilfgaardisches Visier		
Schwierigkeit: Geselle		
Herstellen-SG: 15	Zeit: 4 Stunden	Preis: 550
Investition: 176		
Stahl (x1), Schärfsplitt (x4)		

Verbesserte Spannwinde		
Schwierigkeit: Meister		
Herstellen-SG: 20	Zeit: 10 Stunden	Preis: 880
Investition: 284		
Stahl (x4), Wachs (x3), Faden (x10), Esterschmiere (x7)		

Skelliger Rahmenverstärkung		
Schwierigkeit: Lehrling		
Herstellen-SG: 10	Zeit: 1 Stunde	Preis: 750
Investition: 242		
Dunkler Stahl (x2), Tierknochen (x6), Ogerwachs (x3)		

Hochspannungssehne		
Schwierigkeit: Geselle		
Herstellen-SG: 17	Zeit: 4 Stunden	Preis: 850
Investition: 280		
Ogerwachs (x10), Faden (x10), Seide (x3)		

Stabilisierende Stütze		
Schwierigkeit: Lehrling		
Herstellen-SG: 12	Zeit: 2 Stunden	Preis: 790
Investition: 260		
Stahl (x3), gehärtetes Holz (x5), Leder (x1), Esterschmiere (x1)		

RODOLFS WAGEN 4

„Bringt eure Kranken, Verwundeten und die todmüden Erschöpften! Der alte Rodolf hat eine Ladung dabei, die genau das Richtige ist, um euch wieder kampffähig zu machen! Vorausgesetzt, der Magier, bei dem ich sie gekauft habe, hat nicht gelogen, ha.“

—Rodolf Kazmer

Weltliche Tränke

Nicht alle Tränke wurden für Hexer hergestellt, aber die weltlichen Tränke, die für Nicht-Mutanten hergestellt wurden, sind im Allgemeinen weniger wirksam und dennoch recht selten. Sie werden in der Regel von Magiern oder äußerst begabten Alchimisten hergestellt und sind in bestimmten Geschäften in großen Städten zu finden oder werden von dem jeweiligen Handwerker verkauft. Im Gegensatz zu Hexer-Tränken können diese weltlichen Tränke Menschen, Elfen, Zwerge und andere Völker mit Ausnahme von Halblingen sicher beeinflussen. Hexer können diese Tränke verwenden, aber sie sind oft weniger raffiniert als die für Hexer hergestellten Tränke und bieten weniger Nutzen verglichen mit ihrer Giftigkeit. Nicht-Mutanten sind von einer Giftigkeit über 100 % genauso betroffen wie Hexer.

Name	Verf.	Effekt	Dauer	Giftigkeit	Preis
Vitalitäts-Trank	K	Eine Dosis des Vitalitäts-Tranks erlaubt es dem Anwender, für die Dauer des Trankes die Mali zu ignorieren, die sich aus seiner Wundschwelle ergeben.	2W6 Runden	50 %	85
Ausdauer-Trank	K	Eine Dosis des Ausdauer-Tranks lässt den Anwender sofort 3W6 Ausdauer wiedergewinnen. Die Giftigkeit des Ausdauer-Tranks hält bis zum Ablauf seiner Dauer an, unabhängig davon, ob die Ausdauer verbraucht wurde.	½ Stunde	50 %	75
Absud Raffards des Weißen	S	Eine Dosis des Absuds Raffards des Weißen erlaubt es dem Anwender, während der Dauer des Trankes 1 Lebenspunkt pro Runde zu regenerieren.	4W6 Runden	50 %	95

Beschreibungen

Vitalitäts-Trank

Vitalitäts-Tränke sind nichts, womit man im Alltag herumspielen sollte. Sie helfen dir, Schmerzen zu lindern und eine schwere Verletzung zu überstehen, aber sie flicken dich nicht wieder zusammen, wenn dich jemand mit einem Schwert durchbohrt hat. Ich habe gehört, dass es noch stärkere Mittel gibt, aber ich würde sie nicht ausprobieren! Klingt, als würden sie dich schneller ins Grab bringen, als sie dich heilen können. Sie sollen aber einen erfrischenden Minzgeschmack haben!

Ausdauer-Trank

Hab in meiner Vergangenheit wohl mal einen Ausdauer-Trank benutzt. Hielt mich durch eine lange Nacht auf Patrouille aufrecht! Wenn du dieses Kräutertonikum runterkippst, bekommst du einen Energieschub, wie du ihn noch nie erlebt hast. Das Problem ist

aber, wenn du zu viel davon trinkst, wird es dir zu Kopf steigen. Dann bist du die ganze Nacht wach, erschreckst dich über jeden Schatten und bettelst um Schlaf!

Absud Raffards des Weißen

Das ist nicht das Gebräu, das man von Hexern kennt. Es stellt sich heraus, dass es sich um eine modifizierte Version dieses Mittels handelt. Der Magier Raffard der Weiße hat diesen Trank vor Jahrhunderten gebraut, um den Menschen zu helfen, den Kontinent zu übernehmen. Er ist nicht so stark wie die Absude, welche die Hexer verwenden, aber dafür ist er auch nicht ganz so tödlich für uns normales Volk. Es ist verdammt schwer, das Zeug aufzutreiben, aber wenn du eine Phiolen davon bekommst, wird es dir helfen, dich nach einem harten Kampf zu erholen.

Quacksalber

Wirksame weltliche Tränke sind im Allgemeinen selten und schwer zu finden. Die Magier, die am fähigsten sind, sie herzustellen, brauchen in der Regel kein zusätzliches Geld und verkaufen sie daher nicht massenweise an Geschäfte. Dennoch gibt es auf dem ganzen Kontinent ein florierendes Geschäft mit dem Verkauf von gefälschten oder weniger wirksamen Tränken an Verzweifte oder Unwissende.

Trankformeln

Magier hüten die Geheimnisse ihrer Alchimie eifersüchtig, was bedeutet, dass es sehr schwierig ist, an die Formeln für einen dieser Tränke heranzukommen.

Vitalitäts-Trank (Meister)	
Alchimie-SG	Zeit
18	1/2 Stunde
Komponenten	

Ausdauer-Trank (Meister)	
Alchimie-SG	Zeit
17	1/2 Stunde
Komponenten	

Absud Raffards des Weißen (Meister)	
Alchimie-SG	Zeit
19	1/2 Stunde
Komponenten	

RODOLFS WAGEN

5

„Kommt zusammen! Für die Handwerker unter den Zuschauern hat euer alter Freund Rodolf etwas ganz Besonderes! Diagramme von Waffen aus dem fernen Toussaint und Kleinteile, die sich perfekt für die seltsamsten alchimistischen Mixturen eignen!“

–Rodolf Kazmer

Diagramme zu den Waffen von Toussaint

Handwerker können diese Diagramme verwenden, um eine Reihe von Waffen herzustellen, die in der Region Toussaint üblich sind, sowie die Jägerarmbrust. Weitere Informationen zu diesen Waffen, einschließlich ihrer Werte für den Kampf, finden sich in *Das Buch der Geschichten* auf Seite 165. Alle Preise sind in Redanischen Kronen angegeben.

Name	Herstellen-SG	Zeit	Komponenten	Investition	Preis
Stumpfe Lanze (Gesellen-Diagramm)	15	6 Stunden	Dunkles Eisen (x1), gehärtetes Leder (x2), gehärtetes Holz (x9), Ogerwachs (x3), Stahl (x1)	370	750
Herzogsschwert (Meister-Diagramm)	23	12 Stunden	Dunkler Stahl (x4), Gold (x2), gehärtetes Leder (x1), gehärtetes Holz (x1), Schärfsplitt (x1)	594	1.200
Flamberge (Meister-Diagramm)	25	13 Stunden	Dunkles Eisen (x5), Dunkler Stahl (x4), gehärtetes Leder (x2), gehärtetes Holz (x1), Schärfsplitt (x2)	764	1.540
Reiterhammer (Gesellen-Diagramm)	18	9 Stunden	Dunkles Eisen (x3), Dunkler Stahl (x4), gehärtetes Leder (x2), gehärtetes Holz (x3), Ogerwachs (x2)	648	1.290
Jägerarmbrust (Gesellen-Diagramm)	18	9 Stunden	Gehärtetes Leder (x1), gehärtetes Holz (x3), Mahakamischer Stahl (x3), Ogerwachs (x1), Faden (x4)	460	900
Partisane (Gesellen-Diagramm)	16	8 Stunden	Dunkles Eisen (x3), Dunkler Stahl (x2), Esterschmiere (x2), gehärtetes Leder (x2), gehärtetes Holz (x7), Ogerwachs (x2)	515	1.126
Bauernhammer (Lehrlings-Diagramm)	12	3 Stunden	Esterschmiere (x1), gehärtetes Holz (x6), Eisen (x3), Leder (x3), Wachs (x2)	282	652
Viroledanische Klinge (Meister-Diagramm)	25	12 Stunden	Dunkler Stahl (x5), Verdunklungsöl (x2), Drachenöl (x1), gehärtetes Leder (x1), gehärtetes Holz (x1), Schärfsplitt (x2), Giftextrakt (x3)	745	1.492
Kriegslanze (Gesellen-Diagramm)	15	6 Stunden	Dunkles Eisen (x2), gehärtetes Leder (x2), gehärtetes Holz (x9), Ogerwachs (x3), Stahl (x1)	392	825

THE
WITCHER

 Talsorian
Games

 TRUANT
SPIELE

 CD PROJEKT RED™

© R. Talsorian Games, Inc., 2023 The Witcher: CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT Capital Group. The Witcher game © CD PROJEKT S.A. Developed by CD PROJEKT S.A. All rights reserved. The Witcher TTRPG is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

©2023 Übersetzung und der deutschen Ausgabe TRUANT UG (haftungsbeschränkt) Frauenlobstr. 95 · 55118 Mainz. Übersetzung: Frank Werschke. Unter Lizenz von R. Talsorian Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

WWW.TRUANT.COM

Materialien und Substanzen

Diese Gegenstände können für Handwerk und Alchimie verwendet werden und erschienen erstmals im Witcher-Journal und im Buch der Geschichten. Alle Preise sind in Redanischen Kronen angegeben.

Name	Art	Vorkommen	Fundort	Menge	Sammeln-SG	Gewicht	Preis
Smaragdstaub	Handwerksmaterial (Barren & Mineralien)	S	Gebirge und unterirdisch	1W6/2 Einheiten	22	0,1	90
Todesessenz	Alchimistische Substanz 	S	An einigen Ungeheuern	–	–	0,1	155
Silvan-Huf	Alchimistische Substanz 	S	An Silvanen	–	–	0,1	75
Silvan-Horn	Alchimistische Substanz 	S	An Silvanen	–	–	0,5	80

Aktualisierung der Zaubersprüche aus Das Buch der Geschichten

Im Buch der Geschichten wurden vier neue Zaubersprüche vorgestellt, aber ihre Elemente wurden nicht definiert. **Akhan Daal** und **Van Adelaides Sturmwind** sind Luftzauber. **Preces Prozedur** und **De Claudines Substitution** sind gemischte Zaubersprüche.