GEGENSTÄNDE:

Inhalt:

Grundpreise
magische und nicht magische Fähigkeiten
nachteilige Fähigkeiten

Habt ihr schon mal die Kosten für einen Gegenstand errechnet, der einen Stufe 7 Spruch einmal am Tag lösen kann (also hohe Intelligenz)? Die Kosten liegen dabei bei mehreren tausend Goldstücken. (z.B. ein Ring mit einmal Klingenabwehr am Tag kostet über 20000 Goldstücke, ein heiliges Langschwert aus Mithril kostet nur lächerliche 2800 Goldstücke). Um diesen Zustand zu ändern habe ich eine ganz neue, viel einfachere Methode entwickelt, um Gegenstände zu erstellen.

Es sind nun mehr Fähigkeiten für magische Gegenstände vorhanden. Nun kann man sich auch mal Gegenstände machen lassen, die nicht direkt auf den Kampf im Abenteuerleben ausgelegt sind, sondern auch mal kleine Spielereien erlauben, wie die Gegenstände aus Creatures & Treasures I / II / III. Außerdem kann man sich nun auch Nachteile zur Kostensenkung einbauen. Doch muss ein Gegenstand noch mindestens halb so viel kosten wie ohne Nachteile. Wenn ich also einen Gegenstand haben möchte, der 2000 Goldstücke ohne Nachteile kostest, dann muss ich mindestens noch 1000 Goldstücke bezahlen, egal wieviele Nachteile drin sind.

Jeden Gegenstand berechnet man durch folgende Formel:

(Grundpreis x Grundpreismultiplikator)
+ 1x Kosten der teuersten Fähigkeit
+ 2x Kosten der nächstbilligeren Fähigkeit
+ 3x Kosten der nächstbilligeren Fähigkeit
[..]
- 1x Kosten von teuerstem Nachteil
- 1,25x Kosten von nächstbilligerem Nachteil
- 1,5x Kosten von nächstbilligerem Nachteil
[..]

**Grundpreise für Gegenstände,
die magische Fähigkeiten bekommen sollen (außer Waffen)**

Gegenstand	Grundpr.	Material	Größe	Einsatz	mögliche Zauber
Runenpapier	1 GS	Pergament	Din A5-A4	mit Runen lesen	einmal Zauber
Steine, kl Gegenstände	10 GS	fest	variabel	Stabmagie	einmal Zauber
Zaubertrank	50 GS	flüssig	100 ml	trinken	einmal Zauber
Stock	50 GS	fest	120+ cm	beidhändig gehalten	alle Arten
Stab	100 GS	fest	40-120 cm	einhändig gehalten	alle Arten
Zepter	150 GS	fest	15-40 cm	einhändig gehalten	alle Arten
Gürtel, Brosche	200 GS	fest	variabel	Bauch, Kleidung	alle Arten
Amulett, Reife, Bänder	300 GS	fest	variabel	Hals, Arm, Kopf	alle Arten
Ring	500 GS	fest	variabel	Ohr, Nase, Finger	alle Arten

Boni & Grundpreismultiplikatoren durch besonderes Material (nur für Waffen)

Bonus	Material	Grundpreismultiplikator	Anmerkung
-50	Stein	x0,1	-15 - -30 für Schlagwerkzeuge
-30	Holz	x0,1	-20 - -40 für Schlagwerkzeuge
-20	Knochen	x0,25	Gehärtete Knochen
-10	Bronze	x0,5	Kupfer/Zinn-Legierung
0	Eisen	x1	-
+5	Stahl	x5	Nichtmagische Legierung
+10	Edelstahl	x20	Nichtmagische Legierung
+15	Weißmetall	x100	Nichtmagische Kohlenstoff/Titan-Legierung
+20	Schwarzmetall	x500	Nichtmagische Eisen/Meteorgestein-Legierung
+5	mag. Eisen	x10	Magische Legierung
+10	mag. Stahl	x40	Magische Legierung
+15	mag. Edelstahl	x200	Magische Legierung
+20	Mithril	x1.000	Magische Wahrsilber-Legierung
+25	Laen	x5.000	Magisches Wahrglas
+30	Eog	x10.000	Magischer Wahrstahl

Übersicht:

- täglich einsetzbare Zauber
- einmal einsetzbare Zauber
- Spruchlisten einbetten
- Spruchspeicher
- Permanenz
- Intelligenz
- Magiepunkte
- Zauber/Magiepunktvermehrer
- Risiko-Wurf-Bonus
- erweiterter Benutzerkreis
- Zusätzlicher Kritischer Treffer gleicher Schwere
- Zusätzlicher Kritischer Treffer
- Zusätzlicher Kritischer Treffer anderer Art
- Mehrfacher Schaden
- Kritischer Trefferschutz
- Patzerbereichsveringerung
- Reichweite für Waffen ohne Reichweite
- Entfernungsmalus
- Reichweitensteigerung
- Wiederkehr durch die Luft
- Wiederkehr durch Materieversetzung
- Töter einer bestimmten Kreatur
- Töter einer Kreaturenart
- Heiliger Gegenstand
- Veränderung der Form
- Freie Hand
- Freie Hände
- Unhinderliche Gegenstände
- Erhöhter Eigenschaftsbonus
- Veränderung des Eigenschaftsbonus um einen festgelegten Wert
- Erhöhter Widerstand
- Erhöhter Fertigkeitsbonus
- Panzerung verbessern
- Wirkungen verschiedener Stufen
- Verwandlung
- Zaubertrick / Effektzauber

Beschreibungen:

täglich einsetzbare Zauber:
für Stufe 1-10: Kosten = 50+Stufe x15
für Stufe 11+ : Kosten = 200+(Stufe-10)x30
Die Kosten sind für 1 Einsatz / Tag. Pro zusätzlichen Einsatzmöglichkeit am Tag erhöhen sich, um die Hälfte. Die Kosten werden erst addiert und dann als eine Fähigkeit angesehen (z.B. 3 x Stufe 15 Spruch/Tag ist eine Fähigkeit mit Kosten 350+175+175=700). Der SL sollte den Spielern nicht Berufszauber verkaufen, wenn die Berufsgruppe nicht dazu bereit ist, den Spruch zu veröffentlichen, z.B. Permanenz, denn Alchemisten wären arbeitslos, oder an Schuldbewußtsein heranzukommen, sollte ein großes Problem sein, denn Zauberer mögen das sicherlich nicht, wenn ihre Berufsgeheimnisse verbreitet werden.

einmal einsetzbare Zauber:
für Stufe 1-10: Kosten = 25+Stufe x10
für Stufe 11+ : Kosten = 125+(Stufe-10)x20
Diese Fähigkeit erlaubt es einen Spruch in einem Runenpapier/Zaubertrank/Diamand/Stein einzubetten. Bei einem Runenpapier muß ein Runen lesen-Wurf gelingen, bei einem Zaubertrank wird der Spruch automatisch ausgelöst, bei einem Stein ist ein Stabmagie-Wurf nötig.

Spruchlisten einbetten:
für Stufe 1-10: Kosten = 200+Stufe x20 GS
für Stufe 11+ : Kosten = 400+Stufe x40 GS
Jede Spruchliste ist eine eigene Fähigkeit des Gegenstandes. Der Benutzer kann die Liste benutzen, als hätte er sie gelernt, also bis zu seiner Stufe ohne Risiko, darüber mit Risikowurf. (Bei Einsatz eines Zaubers aus dem Bereich über der Stufe der eingebetteten Liste, gilt der Risikowurf, als besäße der Charakter den gegenstand garnicht, z.B. ist eine Kleriker-Liste bis Stufe 5 in eine Brosche eingebettet, Stufe 3 Zauberer möchte aber den Stufe 6 Spruch der Liste lösen. Das ergibt einen Risikowurf als wenn er den Gegenstand nicht besäße, wenn er aber den Stufe 5 Zauber lösen will, muß er nur einen Risikozauber über 25 schaffen). Die maximale Spruchstufe beträgt 20.

Spruchspeicher:
für Stufe 1-10: Kosten = 50+Stufe x15
für Stufe 11+ : Kosten = 200+(Stufe-10)x30
In diesem Gegenstand kann man einen Spruch bis zur höchsten speicherbaren Stufe speichern

Permanenz
Kosten = 1000 GS
Ein Spruch permanent einbetten, entweder immer wirksam oder nach Wahl des Benutzers. Die Sprüche müssen vorher wie 1/Tag eingebettet werden und pro Spruch muss eine Permanenzfähigkeit eingebaut werden.

Intelligenz:

Kosten = Spruchstufe x 50 GS
Eingebettete Sprüche werden von dieser Intelligenz gelößt, ohne daß ein Stabmagiewurf nötig ist. Durch die Intelligenz hat der Gegenstand einen Willen, der auch bei der Intelligenzvergabe spezifiziert werden muß. Genaueres siehe Buch der Arkanen Magie Seite 69/70.

Intelligenz	Stufe	Wiilenskraft
Bewußtsein	1	-63 bis -5
Geringere	1-2	-55 bis 20
Mittlere	1-5	-25 bis 45
Hohe	1-10	5 bis 95
Enorme	1-20	50 bis 150

Magiepunkte:
Kosten = 500 GS
Ein Gegenstand mit dieser Fähigkeit, kann eine bestimmte Anzahl von Magiepunkten für eine eingebettete Spruchliste zur Verfügung stellen. Für diese Fähigkeit muß der Gegenstand Intelligenz besitzen. Für jede weitere Liste werden die Hälfte der Kosten zu der Fähigkeit hinzuaddiert (bei der Gesamtberechnung steht nur noch eine Kostenzahl für diese Fähigkeit). die Magiepunkte verdoppeln sich natürlich nicht bei zwei Listen, sondern es wird lediglich eine weitere eingebettete Liste unterstützt.

Zauber/Magiepunktvermehrer:
Kosten = 50 GS(+1) / 100 GS(+2;x1) / 200 GS(+3;x2) / 400 GS(+4;x3) / 800 GS(+5;x4) / 2000 GS (+6;x5)
Zaubervermehrer und Magiepunktvermehrer sind jeweils eine magische Fähigkeit. Mit Kosten von 50 GS kann man z.B. alle Magiepunkte des Benutzers sperren. solange er diesen Gegenstand benutzt. Mit einem +3 Zaubervermehrer kann man pro Tag 3 Zauber ohne Magiepunkteverlust einsetzen, die nicht mehr Magiepunkte brauchen würden, wie der Charakter ohne magische Gegenstände hat.

Risiko-Wurf-Bonus:
Kosten = Bonus x50GS
Dieser Bonus wird auf alle Risiko-Würfe des Benutzers angerechnet. Der maximale Bonus beträgt 50. Der Risikowurf beträgt immer mindestens 2. Wenn der Risiko-Wurf nicht gelingt, kommt beim Patzerwurf der volle Bonus auf den Wurf. (z.B. ein Stufe 3 Illusionist hat einen +50 Risikowurf-Zauberstab und möchte einen Stufe 8 Spruch seiner Berufsliste lösen. Der eigentliche Risikowurf von 40 wird um 50 gesenkt, aber trotzdem muß ein Risikowurf über 2 noch gelingen. Beim Risikowurf wirft der Spieler des Illusionisten eine 1, womit er einen Patzer kassiert. Die Schwere des Patzers ist 120 und nicht 6.)

erweiterter Benutzerkreis: (für alle Gegenstände)
Kosten = siehe unten
Jeder Gegenstand wird für eine bestimmte Person hergestellt. Durch Zusatzkosten kann der Benutzerkreis erweitert werden, um z.B. ein Familienerbstück zu erstellen. So kann man in den Buntzerkreis ...

- bestimmte Personen einbeziehen je Person 50 GS
- einen Magiebereich, Rein-, Teil- oder Unkundige einbeziehen 100 GS
- einen Leitmagie-, Essenz- oder Mentalmagiebenutzer (auch Unkundige) einbeziehen 200 GS
- einen Rein-, Teil- oder Magieunkundige einbeziehen 300 GS
- einen Rein-, Teil- oder Magieunkundige eines Magiebereiches einbeziehen 400 GS
- einen Beruf einbeziehen 500 GS
- eine Gesinnung einbeziehen (gut, neutral, böse) 600 GS
- alle Nachfahren einbeziehen 750 GS

Um z.B. nur gute und neutrale Gesinnungen in den Genuss kommen zu lassen, müsste man dem Gegenstand eine Eigenschaft, die 1200 GS kostest hinzufügen. Wenn aber z.B. nur alle guten Nachfahren, die reine Essenzmagiekundige sin einzubeziehen, müßte man schon eine 600+750+400=1750 GS teure Eigenschaft hinzufügen.

Zusätzlicher Kritischer Treffer gleicher Schwere:
Kosten = Schwere x50GS
Der erzielte Kritische Treffer wirkt doppelt. Es wird kein neuer Wurf für den kritische Treffer ausgeführt. Die Festkosten beruhen auf der maximalen Schwere des zusätzlichen kritischen Treffers:
KT-Klassen: A=1; B=2; C=3; D=4; E=5; F=6; G=7;...

Zusätzlicher Kritischer Treffer:
Kosten = Schwere x100GS
Gestattet einen zusätzlichen, seperaten Kritischen Treffer derselben Schwere wie der

ursprüngliche Wurf. Die Art des zusätzlichen Kritischen Treffers ist von der Art der Waffe abhängig. Die Festkosten beruhen auf der maximalen Schwere des zusätzlichen kritischen Treffers:
KT-Klassen: A=1; B=2; C=3; D=4; E=5; F=6; G=7;...

Zusätzlicher Kritischer Treffer anderer Art:
Kosten = Schwere x300 GS
Gestattet einen zusätzlichen, seperaten Kritischen Treffer derselben Schwere wie der ursprüngliche Wurf. Die Art des zusätzlichen Kritischen Treffers ist bei der Erschaffung frei wählbar, danach aber fest. (Bei Plasmakritischen/Antimateriekritischen sollte die Verfügbarkeit geprüft werden) Die Festkosten beruhen auf der maximalen Schwere des zusätzlichen kritischen Treffers:
KT-Klassen: A=1; B=2; C=3; D=4; E=5; F=6; G=7;...

Mehrfacher Schaden
Kosten = x2 Schaden 1250 GS, x3 Schaden 1750 GS, x4 Schaden 2500 GS, x5 Schaden 3500 GS
Vervielfacht den Schaden. Funktioniert auch bei Gegenständen, in die ein Angriffsspruch eingebettet ist, der Schaden verursacht, z.B. Feuerstrahl.

Kritischer Trefferschutz:
Kosten = %-Schutz x100GS
Die maximale Schutzwahrscheinlicheit beträgt 50%. Die Verzauberung wird auf folgende Bereiche angewandt: Rumpf, 1 Arm, 1 Bein, Kopf(mit Hals)

Patzerbereichsveringerung:
Kosten = Verringerung x100GS
Der Patzerberich kann auf bis 1 gesenkt werden.

Reichweite für Waffen ohne Reichweite:
Kosten = 450GS
Die Waffe kann nun wie ein Handbeil geworfen werden. Entfernungsmalusverringerung & Reichweitensteigerung möglich.

Entfernungsmalus:
Kosten = Verringerung x20GS
Die Entfernungsmali des Gegenstandes werden um die Verringerung gesenkt.

Reichweitensteigerung:
Kosten = %-Steigerung x5GS
Die Reichweite des Gegenstandes wird um den Steigerungs-Prozentsatz heraufgesetzt. Dabei wird jede Kategoriegrenze neu berechnet. (z.B. hätte ein Dolch mit 200% Reichweitensteigerung nun 30cm-9m: -10; 9-27m: -20; 27-45m: -30 bei Kosten von 100 Goldstücken)

Wiederkehr durch die Luft:
Kosten = Reichweite x10GS
Wird der Gegenstand auf ein Ziel in >>Reichweite<< geschleudert, fliegt er (innerhalb einer vollen Runde) zurück in die Hand des Werfers. Die Kosten werden durch die Anzahl der für die Rückkehr benötigen Runden geteilt (ein wiederkehrender Bihänder mit einer Reichweite von 15m und einer Rückkehrdauer von 2 Runden hat Kosten in Höhe von 75 GS (Der Bihänder muß natürlich erst durch *Reichweite für Waffen ohne Reichweite* und *Reichweitensteigerung* 15m weit geworfen werden können))

Wiederkehr durch Materieversetzung:
Kosten = Reichweite x20GS
Wie durch Luft, nur daß der Gegenstand sofort in der Hand des Werfers erscheint, so daß man jede Runde angreifen kann und nicht eine Runde (oder mehr) auf den Gegenstand warten muß.

Töter einer bestimmten Kreatur:
Kosten = Stufe x2 GS
Tötende Waffen benutzen die tödliche Spalte der kritischen Treffertabelle für große Wesen / gewaltige Wesen. Sind sie gegen normale Wesen ausgerichtet wird erst der normale Kritische Treffer ausgewürfelt, dann der kritische in der Spalte tödlich für große Wesen. (z.B. für den Stufe 5 Zauberer Lumbumba wären das Kosten in Höhe von 10 GS)

Töter einer Kreaturenart:
Kosten = Stufe x10 GS
Die Kosten basieren auf der höchsten Standartstufe der betroffenen Art (z.B. liegt die für Drachen bei Stufe 66, so daß die Drachtöterfähigkeit 660 GS kostet). Alle Völker werden als

Stufe 50 behandelt (z.B. 500 GS für die Orktöterfähigkeit)

Heiliger Gegenstand:
Kosten = 1000 GS
Gestattet dem Benutzer kritische Treffer für Heilige Waffen zu erzielen und wirkt gegen unheilige Kreaturen, als tötende Waffe.

Veränderung der Form:
Kosten = Anzahl der Formen x50 GS
Wenn ein Gegnstand diese Fähigkeit beherrscht, kann er sein Aussehen so verändern, wie der Benutzer es möchte. Z.B. könnte ein bestimmtes Schwert der Formveränderung in der Lage sein, sich auf Wunsch des Benutzers in einen Dolch, ein Kurzschwert, ein Langschert, oder einen Bihänder zu verwandeln. Um einen solchen Gegenstand zu erschaffen müssen alle Formen die gleichen Fähigkeiten und Material besitzen. Es müssen also zuerst alle Formen einzeln hergestellt werden. Dann wird aus allen Formen ein Gegenstand geschaffen, der Grundkosten 50 GS (Bewußtsein) hat und als einzige noch mögliche Fähigkeit werden die Kosten für Veränderung der Form berechnet. Eine Waffe, die sich also in einen Dolch, ein Langschwert oder einen Bihänder verwandeln kann, kostet 50+3x50 GS, wenn die drei Waffen die gleichen Fähigkeiten haben und aus dem gleichen Material sind.

Freie Hand:
Kosten = 500 GS
Diese Eigenschaft gestattet es, einen normalerweise beidhändig geführten Gegenstand mit einer Hand zu benutzen oder einen normalerweise mit einer Hand geführten Gegenstand ohne Behinderung bz. am Körper zu tragen. (z.B. ein Schild am Stulpen des Handschuhs). Die Fähigkeit steht nicht für Zaubervermehrer oder Magiepunktvermehrer zur Verfügung.

Freie Hände:
Kosten = 1000 GS
Ein normalerweise beidhändig geführter Gegenstand kann ohne Behinderung oder am Körper getragen werden (z.B. ein schwebender Kampfstab). Diese Eigenschaft steht nicht für Zauber/Magiepunktvermehrer zur Verfügung.

Unhinderliche Gegenstände:
Kosten = kg x200 GS
Der Gegenstand erfüllt die normalen Funktionen eines Bestimmten Ausrüstungsteils, stört aber nicht beim Gebrauch von Zaubersprüchen und stellt keine normale Belastung dar. ein Spieler kauft sich beispielsweise ein Paar Armschützer, die wie P15 wirken. Der Spielleiter stellt fest, daß dieses bestimmte Paar Armschützer ene 25 kg scwere Rüstung mit P15 ersetzt, so daß die Kosten 5000 GS betragen.

Erhöhter Eigenschaftsbonus:
Kosten = Bonuserhöhung x200 GS
Wenn dieser Gegenstand benutzt wird, verleiht er einer Eigenschaft des Charakters einen zusätzlichen Bonus.Der Bonus darf maximal 35 betragen.

Veränderung des Eigenschaftsbonus um einen festgelegten Wert:
Kosten = festgelegter Bonus x100 GS
Der Gegenstand läßt eine Eigenschaft des Charakters einen festgelegten Bonus annehmen, z.B. verleiht ein besonderer Gürtel dem Charakter +20 Stärke, egal ob er einen Bonus von -5 oder +35 hat. Der Bonus muß mindestens 5, kann maximal 35 betragen.

Erhöhter Widerstand:
Kosten = Bonuserhöhung x125 GS
Wenn dieser Gegenstand benutzt wird, erhöht er den Defensivbonus oder einen Magiebereichwiderstand des Charakters um einen zusätzlichen Bonus.Der Bonus darf maximal 35 betragen und kann nicht für arkane Magie erschaffen werden, es berechnet sich lediglich ein neuer Bonus, durch Veränderung der drei Magiebereiche.

Erhöhter Fertigkeitsbonus:
Kosten = variabel
Ein Gegenstand mit dieser Fähigkeit erhöht den Fertigkeitsbonus, des Benutzers. Wenn der Bonus nichtmagischer Natur ist, muß der Gegenstand nicht verzaubert werden (z.B. gut gearbeitete Kletterhaken, Schleichen & Verbergen Mantel für Waldgegenden, Wahrnehmung-Brille), sobald aber der Gegenstand einen magischen Bonus haben soll (z.B. Schleichen & Verbergen-Mantel für alle Gegenden, +30 Kletterschuhe, Magie wahrnehmen-Brille), muß dieser verzaubert werden. Ein magischer Bonus ist dann notwendig, wenn der Bonus 20 übersteigen soll, die Fertigkeit etwas mit Magie zu tun hat (Runen lesen, Stabmagie, usw) oder wenn der Zweck die normalen Mittel übersteigt (+10 Schleichen & Verbergen-Matel für alle Gegenden). Die Kosten für diese Fähigkeit werden so berechnet, als wäre sie eine Waffe mit Grundpreis 1 GS. (z.B. Stiefel, die +15 auf Reiten und +20 auf Schleichen geben sollen, kosten

Grundpreis+500 GS +2x100GS; eine Brille, die +10 auf Magie wahrnehmen[40 GS], +25 auf Wahrnehmen[5000 GS] gibt, kostet demnach Grundpreis+5000 GS +2x40GS, eine Brille, die nur +10 Magie wahrnehmen[40 GS] und +20 Wahrnehmen[500 GS] kann kostet nur Grundpreis+500 GS +2x40 GS, weil bei Wahrnehmen der nichtmagische Bonus benutzt werden kann)

Panzerung verbessern:
Innehalb einer Kategorie Kosten = Kategorie x100 GS x Steigerung
Kategorie steigern Kosten = Steigerung x1750 GS
Die Panzerung kann entweder in der Kategorie gesteigert werden (z.B. wirkt eine P9 Panzerung wie P12) oder ganze Kategorien gesteigert werden (z.B. wirkt P1 wie P9). Die Steigerungen werden je als eine Fähigkeit angesehen. (Eine P2 Robe soll wie P20 wirken: Es wird um vier Kategorien gesteigert (7000 GS) und zwei Punkte (1 x100 GSx2)(P2 + vier Kategorien + zwei Punkte = P18 + zwei Punkte = P20) macht insgesamt 7000+2x200 Goldstücke für diese Fähigkeit. Die neue Panzerung behindert genauso, wie vorher. Die Kategorien sind P1-P4=1; P5-P8=2; P9-P12=3; P13-P16=4; P17-P20=5.

Wirkungen verschiedener Stufen: (siehe Buch des Arkanen Wissens Seite 75-77)
Kosten = x. Stufe: $2x^2$ GS

Verwandlung
Kosten = variabel x (Anzahl/Monat)
1.) Der Benutzer kann sich mit Hilfe des Gegenstandes in ein Tier verwandeln. Es muss aber gewährleistet sein, dass das Tier dort überleben kann, wo sich der Benutzer befindet (z.B. ein Fisch in der Wüste ginge nicht; der Benutzer müsste an einem Ufer stehen)
2.) Der Gegenstand kann sich in etwas ähnliches verwandeln (z:B. eine Winterrobe kann sich in eine schöne bestickte Robe verwandeln). Es ist aber auch möglich, dass sich der Gegenstand in etwas verwandelt, dass nicht mit dem vorherigen Gegenstand zu tun hatte (z.B. könnte sich eine kleines Ästchen in eine Holzhütte verwandeln, oder ein Kiesel in ein Steinhaus)

1. Die Kosten sind sehr variabel. Es sollte aber die Faustregeln gelten:
2. Je größer der Unterschied zwischen den Gegenständen desto teurer
3. Leben kann sich nicht in Totes verwandeln und umgekehrt
4. Die Gegenstände müssen alle entweder nichtmagisch oder magisch sein
5. Bei der Herstellung eines Gegenstandes müssen alle Zustände vorhanden sein und werden magisch aufgelößt und in den Hauptgegenstand transferriert. Es muss also eine Forelle gefangen werden, wenn der Gegenstand den Benutzer in eine Forelle verwandeln soll

Beispiel 1: Oben genannte Winterrobe soll sich in eine Sommerreiserobe(5x pro Monat) und eine bestickte Ausgehrobe (15x pro Monat) verwandeln können.
1. Fähigkeit: Verwandlung Sommerrobe
2. Fähigekeit: Verwandlung bestickte Ausgehrobe
Kosten: Da beide Gegenstände nicht viel von der ursprünglichen Robe abweichen, kann man die Kosten pro Fähigkeit auf 20 GS ansetzen. Also würde die Robe Grundpreise für Roben(2 GS) + 20GS x15 + 2x 20GS x5 = 502GS kosten

Beispiel 2: Ein +10 mag. Verbergen-Reiseumhang soll sich 20x pro Monat in eine +10 mag. Ritterrüstung (P 20) verwandeln können.
Grundpreis: beide Gegenstände (40 GS + 800 GS)
1. Fähigkeit: Verwandlung Ritterrüstung
Kosten: Da beide Gegenstände zum Anziehen sind, aber von unterschiedlichem Gewicht, Art und Zweck sind, sollte sich hierbei der Preis schon auf 100 GS belaufen. Daher würde der Gegenstand 840 GS + 100 GS x20 = 2840 GS kosten.

Beispiel 3: Ein Gegenstand soll den Benutzer 4x pro Monat in einen Vogel verwandeln können.
1. Fähigkeit: Verwandlung Vogel
Kosten: Leben verwandeln sollte sich schon im Bereich ab 200 GS befinden, weshalb der Vogel bei 250 GS, denn fliegen kann der Mensch nicht. So würde diese Fähigkeit 250GS x4=1000 GS kosten. Grundsätzlich sollte es an den Fähigkeiten und an der Größe bemessen werden, wie teuer es wird. Einige Beispiele

- Haushund, Schwein, Katze 200 GS
- Esel, Pony, kleiner Vogel, Fisch 250 GS
- Pferd, Adler 300 GS
- Tiger, Hai 350 GS
- etc.

Zaubertrick / Effektzauber
Kosten = variabel

Normalpreis 5%-50%
Die Gegenstände dienen nur zur Belustigung oder Zierde.(z.B. Robe die sich immer wie durch Wind bewegt, Illusion bei öffnen eines Kästchens, etc.)

nachteilige Fähigkeiten

Altern
Kosten = Monate x 60 GS
Bei jeder Benutzung des Gegenstandes altert
der Träger um 1-24 Monate. Elben und andere Unsterbliche haben pro Benutzung eine 3% Chance, dass sie nach Valinor gehen

Auswirkungen auf Umgebung
Kosten = Matsch 200 GS, Nebel 240 GS, Tiere 120-300 GS, Wahrnehmung 240 GS, Untote 600 GS, Dämonen 800 GS - 2000 GS
Bei jeder Benutzung...

- verwandelt sich der Boden (r=1m) in Matsch (BM -10)
- bildet sich im Umkreis von 3 m dichter Nebel
- lockt Tiere einer bestimmten Art an
- verzerrt sich für den Benutzer die Umgebung (Wah -20, sonst 1 Rd keine Bewegung möglich)
- verwandelt alle Leichen im Umkreis von 20 m in Untote I
- öffnet sich zu 20%-50% ein geringeres Dämonentor (wie Spruch 54/5)

Die beiden letzten Nachteile sollte man nicht erlauben, wenn böse Berufe spielbar sind

Beschützer
Kosten = verhindern 200 GS, leichte Gewaltanwendung 300 GS, schwere Körperverletzung 500 GS, verstümmeln 800 GS, Tod 1400 GS
Bei Beobachtung einer guten bzw. schlechten Handlung muss der Träger zur Tat schreiten. (z.B. Ein guter Mann gibt einem Bettler Brot und der Träger muss gutes durch den Tod verhindern, somit stirbt ein guter Mann)

Bonusverlust
Kosten = Wert x 40 GS
Beim Tragen schwächt der Gegenstand ein Attribut (Magieresistenz, Eigenschaft) um 5-35.

Eingeschränkte Benutzungszeit/Ort
Kosten = Dunkelheit 200 GS, Festgelegt (24-h) x 120 GS, Zufällig (13-h) x 300 GS, Zone 2000 GS, Staat1000 GS
Der Gegenstand kann nur..

- in Dunkelheit/Helligkeit benutzt werden
- an festgelegten Stunden pro Tag benutzt werden (1-23 h)
- an jedesmal zufällig festgelegten Stunden benutzt werden (1-12 h)
- nur in einer Klimazone bzw. Regionenzone benutzt werden
- nur in einem Staat, Landstrich benutzt werden

Erschwertes Benutzen
Kosten = WW Stufe x 80 GS, Verwandlung Willensstärke x 16 GS, Nerven mental 320 GS real 480 GS, Fairness 400 GS
Der Gegenstand erschwert es dem Benutzer auf folgende Weisen:

- Es ist ein Widerstandwurf gegen Stufe 1-10 nötig, um ihn einzusetzen verwandelt den Benutzer oder sich selbst bei jeder Benutzung und misslungenem Willensstreit (Willensstärke 25-100) in ein unnützes Ding (z.B. Brille für einen Blinden, oder einen Vogel, der einmal eine Runde fliegt)
- labert den Träger permanent zu, singt andauernt, beisst ihn, etc.(mental oder real) (SD, sonst muss der Gegenstand gut verstaut werden)
- erlaubt keine Flankenangriffe, Rückenangriffe und Kampf gegen Benommene, etc.

Hass
Kosten = Ärger 400 GS, Jähzorn 800 GS, Haß 2000 GS
Bei Tragen des Gegenstandes ist der Besitzer ständig...

- jähzornig & aggressiv: Höchst aufbrausend und extrem gewaltbereit und völlig

undiplomatisch (kein Redenwurf wirkt)
- entwickelt einen abgrundtiefen Hass gegen eine Rasse: Greift die entsprechende Rasse immer bei Erblicken an
- wird selber von einem Volk gehasst: Die Mitglieder des Volkes greifen den Besiter ohne zu zögern an
- zieht jeglichen Ärger auf sich: In der Kneipe fliegt ein Stuhl ? Er bekommt ihn ab !

Krankheitswirt
Kosten = leichte 400 GS, Grippe 800 GS, Haut 1200 GS, chronisch 1600 GS
Der Benutzer ist Wirt einer ansteckenden Krankheit. Er selber ist immun gegen die Krankheit.

- leichte Krankheit (Schnupfen, Husten)
- Grippe, Fieber, Bronchitis
- Hautkrankheiten, Geschwüre, etc.
- chronische Krankheiten

Zwanghaftes Benutzen
Kosten = siehe unten
Der Gegenstand erfordert es pro 1-30 Tage...

- benutzt zu werden (31-Tage) x 4 GS
- ein Tier zu opfern (31-Tage) x 8-20 GS (8= Huhn, 20=Elefant)
- 1-5 Goldstücke zu opfern (31-Tage) x 4-20 GS
- 1-5 Erfahrungspunkte zu verlieren (werden vom Gegenstand vernichtet) (31-Tage) x 8-40 GS (Anzahl EPs x 8)