

Eine inoffizielle Regelergänzung
für das Warhammer FRP™
von Karl-Heinz Zapf



Ein Besuch beim Alchimisten



Ein Besuch beim Alchimisten ist eine Regelerganzung fur das **Warhammer FRP™ (1st Edition)**. Welcher Spielleiter (und auch Spieler) kennt bei diesem System nicht das leidige Problem, einen magischen Gegenstand zu haben, der weder preislich irgendwie einzuschatzen noch zu identifizieren ist? Sollen die Abenteurer nun fur den Rest ihres Lebens im Dunkeln tappen, was dieses Artefakt zu leisten vermag bzw. was es bei einem Verkauf (oder Kauf) wert ist? Dafur gibt es also nun diese inoffizielle Regelerweiterung: Zunachst einmal sind alle magischen Gegenstande mit ihren Preisen aufgelistet, die im **Warhammer FRPG-Regelbuch** und im „**Apocrypha Now**“ erschienen sind; anhand dieser Gegenstande lassen sich dann auch ohne groere Probleme die Werte anderer einschatzen.

Naturlich ist diese Auflistung rein subjektiver Art: Viele Gegenstande erscheinen vielleicht unverhaltnismaig teuer, aber die Preise wurden an solche Werte wie z. B. die von Pferden oder luxuriosen Wohnhusern angeglichen und wer mochte schon behaupten, dass ein Schlachtross mehr wert ist als eine *Robe of Ethereality*? Auerdem finden sich auf den folgenden Seiten auch noch eine Richtlinie fur die Verfugbarkeit von Zauberspruch-Zutaten und deren Preise sowie ein Vorschlag fur die Abhandlung der oft zahlreichen Besuche von Abenteurern bei Magiern oder Alchimisten...

Die Artefakte werden eingeteilt in drei Kategorien: haufig, selten und sehr selten.

Zu den haufig vorkommenden Artefakten gehoren solche Gegenstande wie ein *Enchanted Rope*, eine *Bag of Lightness* oder ein *Amulet of Watchfulness*.

Dies bedeutet nicht, dass jeder abgerissene Handler in einem winzigen Kuhdorf sie in seinem Bauchladen mit sich fuhrt, sondern vielmehr, dass diese Gegenstande durch ihre wenig eindrucksvolle Macht und beschrankten Fahigkeiten leichter herzustellen und daher auch dementsprechend ofter anzutreffen sind.

Haufig vorkommende magische Gegenstande fallen in die **Kategorie A!**

Eher selten sind solche Artefakte, deren Einfluss weitreichender ist und die daher auch weit schwerer zu erschaffen sind. In diese Kategorie fallen zum Beispiel ein *Horn of Hounds*, eine *Bag of Middenheim* oder *Gloves of Nimbleness*.

Selten vorkommende magische Gegenstande fallen in die **Kategorie B!**

Ganz schwer aufzutreiben sind wiederum Artefakte, deren Herstellung groe Meisterschaft voraussetzt und die durchaus auerst bemerkenswerte Fahigkeiten besitzen.

Hierbei aufzulisten sind *Multiple Spell Rings*, eine *Robe of Ethereality* oder die beruchtigten *Gloves of the Cobra*.

Diese Gegenstande fallen in die **Kategorie C!**

Naturlich sind die Artefakte auch daher in verschiedene Gruppen aufgeteilt, da ihre Auswirkungen auf das gesamte Spielgeschehen unterschiedlich

stark sein konnen: so wird ein *Ring of Tongues* zwar in vielen Fallen sehr nutzlich, aber meist bestimmt nicht so durchschlagend einsetzbar sein wie ein *Magical Sword +4!*

Desweiteren werden die Ortschaften, in denen uberhaupt erst solche magischen Gegenstande gefunden werden konnen, ebenfalls unterteilt in Dorfer oder kleine Stadte wie z. B. *Mortmund* oder *Kahlenberg* (**Kategorie A**), mittelgroe Ansiedlungen wie z. B. *Wurtbad* oder *Averheim* (**Kategorie B**) und wirklich groe Stadte wie z. B. *Middenheim*, *Aldorf* und *Kislev* (**Kategorie C**).

Nachfolgend werden nun einige magische Gegenstande und ihre durchschnittlichen Preise aufgelistet (diese gelten ubrigens in mittelgroen Ansiedlungen, in groen Stadten konnen noch **10-20%** Aufschlag hinzukommen); es wurden nicht alle Artefakte aufgelistet, aber die Beispiele konnen einen guten Anhalt geben dafur, was andere Artefakte wert sein konnten...

Liste der magischen Gegenstande

Amulets

Magische Amulette zahlen mit zu den machtvollsten Artefakten, die ein Abenteurer sein eigen nennen kann...

Amulet of Thrice-Blessed Copper
2250 GC, Kategorie B
Amulet of Adamantine

2500 GC, Kategorie **B**

Amulet of Coal

1950 Goldcrowns, Kategorie **A**

Amulet of Enchanted Jade

2500 Goldcrowns, Kategorie **B**

Amulet of Iron

750/1500/3000 GC, Kategorie **A/B**

Amulet of Law

2150 Goldcrowns, Kategorie **B**

Amulet of Righteous Silver

2900 GC, Kategorie **B**

Amulet of Watchfulness

1900 Goldcrowns, Kategorie **A**

Armour

Magisch verstärkte Rüstungen gestatten es ihrem Besitzer, sich in noch weit grössere Gefahren zu begeben und zu obsiegen...

Enhanced Protection:

1000 GC/1 AP, Kategorie **A/B/C**

Enchantment – Coif/Helmet:

Berserk

800 GC, Kategorie **A**

Breathe Underwater

950 GC, Kategorie **A**

Flight

2250 GC, Kategorie **B**

Characteristic Gain

1050/2500 GC, Kategorie **A/B**

Invisibility

3550 GC, Kategorie **C**

Magic Reflection

3400 GC, Kategorie **C**

Protection

1750 GC, Kategorie **B**

Regeneration

2750 Goldcrowns, Kategorie **B**

Wizardry

3500 GC, Kategorie **C**

Enchantment – Mail Shirt/Coat oder Breastplate:

Characteristic Gain

1050/2500 GC, Kategorie **B/C**

Protection

1650 GC, Kategorie **C**

Wizardry

3750 GC, Kategorie **C**

Enchantment – Arm Bracers:

Characteristic Gain

1050/2500 GC, Kategorie **A/B**

Area Protection

1050 GC, Kategorie **A**

Attack Protection

1350 GC, Kategorie **A**

Binding

1000 GC, Kategorie **A**

Magical Potions

Potion of Disguise 250 GC, Kategorie **A**

Potion of Flight 450 GC, Kategorie **A**

Potion of Healing 150 GC, Kategorie **A**

Potion of Invisibility 500 GC, Kategorie **A**

Potion of Strength 100 GC, Kategorie **A**

Potion of Tongues 50 GC, Kategorie **A**

Potion of Water Walking 50 GC, Kategorie **A**

Potion of Disguise 200 GC, Kategorie **A**

Missile Protection

1500 GC, Kategorie **B**

Deflection

1000 GC, Kategorie **A**

Wizardry

1750 GC, Kategorie **B**

Enchantment – Leggings/Greaves:

Characteristic Gain

1050/2500 GC, Kategorie **B/C**

Area Protection

1050 GC, Kategorie **A**

Attack Protection

1350 GC, Kategorie **A**

Dodging

3750 GC, Kategorie **C**

Kicking

2650 GC, Kategorie **B**

Leaping

1250 GC, Kategorie **B**

Movement

1750 GC, Kategorie **B**

Enchantment – Shields:

Charging

1500 GC, Kategorie **B**

Invisibility

3550 GC, Kategorie **C**

Light

2250 GC, Kategorie **B**

Magic Missile Protection

2750 GC, Kategorie **B**

Missile Protection

1750 GC, Kategorie **B**

Missile Reflection

2550 GC, Kategorie **B**

Protection

1750 GC, Kategorie **B**

Spell Absorption

3500 GC, Kategorie **C**

Spell Reflection

4250 GC, Kategorie **C**

Weapon Breaker

3000 GC, Kategorie **B**

Arrow of Banefulness

150 GC, Kategorie **A**

Arrow of Bleeding

200 GC, Kategorie **A**

Arrow of Division

400 GC, Kategorie **A**

Arrow of Doom

500 GC, Kategorie **A**

Arrow of Grappling

250 GC, Kategorie **A**

Arrow of Potency

50 GC, Kategorie **A**

Arrow of Sure Striking

50/100/200/400 GC, Kategorie **A**

Arrow of True Flight

350 GC, Kategorie **A**

Bags

Bag of Lightness

1250 GC, Kategorie **A**

Bag of Middenheim

2500 GC, Kategorie **B**

Bag of Resource

3000 GC, Kategorie **B**

Boots

Boots of Bovva

750 GC, Kategorie **A**

Boots of Command

1000 GC, Kategorie **A**

Boots of Concealment

1500 GC, Kategorie **B**

Boots of Leaping

1250 GC, Kategorie **A**

Boots of Silence

1750 GC, Kategorie **B**

Boots of Speed

2500 GC, Kategorie **B**

Boots of Tracelessness

1150 GC, Kategorie **B**

Bows

Bow of Distance

1500 GC, Kategorie **B**

Bow of Enchantment

1400 GC, Kategorie **A**

Bow of Might

Arrows

Durch Zauberei gestärkte Pfeile können nicht nur dem Bogenschützen einen entscheidenden Vorteil bringen...

Magical Scrolls

Magische Schriftrollen sind nur sehr schwer preislich zu beziffern, da sich der Preis ganz erheblich nach dem Level der Zaubersprüche und der Anzahl der Sprüche richten muss.

Als Richtlinie gilt hier natürlich, je höher der Spruchlevel und je mehr gespeicherte Zaubersprüche, desto teurer die Schriftrolle...

1500/3000/4500 GC, Kategorie **B/C**

Bow of Seeking

1000/1500/2000/3000 GC,
Kategorie **A/B/C**

Gloves

Gloves of Archery

1250 GC, Kategorie **A**

Gloves of the Cobra

3650 GC, Kategorie **C**

Gloves of Nimbleness

2650 GC, Kategorie **B**

Horns

Horn of Banishment

4850 GC, Kategorie **C**

Horn of Hounds

2750 GC, Kategorie **B**

Horn of Plenty

3850 GC, Kategorie **C**

Horn of Valour

2550 GC, Kategorie **B**

Unicorn Horn

5000 GC, Kategorie **C**

Robes

Es gibt magische Roben in den verschiedensten Ausführungen, meist sind sie jedoch bereits an den erlesenen Stoffen, aufwändigen Stickereien und der exquisiten Verarbeitung zu erkennen...

Robe of Disguise

4250 GC, Kategorie **C**

Robe of Ethereality

5000 GC, Kategorie **C**

Robe of Fire Resistance

3200 GC, Kategorie **B**

Robe of Mist and Smoke

3900 GC, Kategorie **C**

Robe of the Shroud

3400 Gold Crowns, Kategorie **B**

Robe of Toughness

1500/3000/5000 GC, Kategorie **A/B/C**

Rings

Unauffällig und doch voller Zaubermacht, sind magische Ringe immer sehr beliebt und begehrt. Ein solcher Ring kann alt und wertlos aussehen, oder aber mit eingefassten Edelsteinen seinen Besitzer schmücken...

Fortitude Ring

2150 GC, Kategorie **B**

Multiple Spell Ring

5000 GC, Kategorie **C**



Multiple Warding Ring

5000 GC, Kategorie C

Protection Ring

4500 GC, Kategorie C

Ring of Elvenkind

2750 Goldcrowns, Kategorie B

Spell Ring

2750 GC, Kategorie B

Striking Ring

1850 GC, Kategorie B

Ropes

Magisch belebte Seile werden von vielen Abenteurern eher unterschätzt, die das ungeheure Potential eines solchen eher ordinären Artefakts nicht zu schätzen wissen...

Enchanted Rope

1200 GC, Kategorie A

Wands

Zauberstäbe sind für einen Magier nicht nur nützliche magische Artefakte, sondern

Anwesenheit von Alchimisten in Städten

Nicht in jeder x-beliebigen Stadt oder jedem Kuhdorf sind Alchemisten oder Magier zu finden, die Artefakte untersuchen oder Zauberspruch-Zutaten verkaufen können oder wollen!

Die Chance für die Anwesenheit eines solchen Spezialisten beträgt wie folgt:

Stadt der Kategorie A: 10%

Stadt der Kategorie B: 30%

Stadt der Kategorie C: 70%

Nicht alle diese Spezialisten können auch alle magischen Gegenstände identifizieren; gesetzt den Fall, die Abenteurer finden einen Alchemisten, der ein Artefakt identifizieren kann, so beträgt seine Chance jeweils wie folgt:

Artefakt Kategorie A: 70%

Artefakt Kategorie B: 30%

Artefakt Kategorie C: 10%

Auf die obige Chance wird jeweils der **Level des Zauberers** noch angerechnet, d. h. ein Zauberer mit *Level 2* erhält **+10%**, bei *Level 3* **+20%** usw.

Die Identifizierungs-Chance kann nie über 96 steigen: **ein Wurf von 96 bis 100 ist immer ein Fehlschlag!**

Sucht ein Abenteurer ein spezielles Artefakt, so ist die Chance, es zu finden, wie folgt:

Artefakt Kategorie A: 70% **Stadt der Kategorie A: -30%**

Artefakt Kategorie B: 30% **Stadt der Kategorie B: -10%**

Artefakt Kategorie C: 10% **Stadt der Kategorie C: - 0%**



Identifizieren von magischen Gegenständen

Jeder Zauberer mit der Fähigkeit „Identify Magical Artifact“ kann die Fähigkeiten der oben aufgelisteten Gegenstände erkennen.

Alle Artefakte der **Kategorie A** können innerhalb einer Stunde identifiziert werden; Gegenstände der **Kategorie B** benötigen einen Tag, Gegenstände der **Kategorie C** 1W6 Tage!

Eine Identifikation kostet normalerweise **1/10** des Wertes in *Goldcrowns* eines solchen Artefakts. Bei Gegenständen der **Kategorie C** wird diese Summe mit der Anzahl der Tage multipliziert!

gleichzeitig auch Zeichen seines Standes. Daher sind die meisten magischen Stäbe auf aussergewöhnliche Art und Weise gefertigt, um seine Persönlichkeit hervorzuheben und eindrucksvoll zu unterstreichen...

Blackwand

5000 GC, Kategorie C

Wand of Absorption

4350 GC, Kategorie C

Wand of Corrosion

3450 GC, Kategorie B

Wand of Fear

3350 GC, Kategorie B

Wand of Jade

2150 GC, Kategorie B

Wand of Jet

3650 GC, Kategorie C

Wand of Onyx

3950 GC, Kategorie C

Weapons

Magische Waffen sind eher häufig anzutreffen, wenn auch ihr Erscheinungsbild und ihre Macht sehr stark variieren können. Natürlich ist eine solche Waffe ein Grund für grossen Stolz seitens ihres Besitzers...

Additional Damage

1500-5000 GC, Kategorie A/B/C

Characteristic Gain

1500/3500 GC, Kategorie A/B

Characteristic Drain

2150 GC, Kategorie B

Bane Weapon

3750 GC, Kategorie C

Flame Attack

3450 GC, Kategorie B

Poison Attack

4450 GC, Kategorie C

Degeneration Attack

4750 GC, Kategorie C

Freeze Attack

3150 GC, Kategorie B

Warp Attack

2850 GC, Kategorie B

Sleep

3250 GC, Kategorie B

Flight

2250 GC, Kategorie B

Breathe Underwater

950 GC, Kategorie A

Confusion

3150 GC, Kategorie B

Fear

4650 GC, Kategorie C

Instability

3750 GC, Kategorie C

Protection

2500-5000 GC, Kategorie B/C

Resist Fire

3150 GC, Kategorie B

Animated

4750 GC, Kategorie C

Invisibility

3550 GC, Kategorie C

Berserk

850 GC, Kategorie A

Repel Undead

4250 GC, Kategorie C

Repel Demons

4250 GC, Kategorie C

Destroy Magical Weapon

3950 GC, Kategorie C

Spell Absorption

4650 GC, Kategorie C

Mighty Strike

3350 GC, Kategorie B

Rune Weapon

3000-5000 GC, Kategorie C

Kosten für

Zauberspruch-Zutaten

Petty Magic

Small Silver Key

(Open) 8 SC

Miniature Umbrella

(Protection from Rain) 2 SC

Small Lock

(Reinforce Door) 1 SC

Small Speaking Trumpet

(Sounds) 2 SC

Ball of Wax

(Zone of Silence) 1 SC

Battle Magic

Pair of Magnets

(Aura of Resistance) 5 SC

Part of a Dead Goblinoid

(Cause Animosity) 2 GC

Piece of Lint

(Cure Light Injury) 2 SC

Ball of Sulphur

(Fire Ball) 6 GC

Small Silver Hammer

(Hammerhand) 10 SC

Tail of a Scorpion

(Immunity from Poison) 2 GC

Phial of Pure Alcohol

(Steal Mind) 4 GC

Scalp of any Giant

(Strength of Combat) 75 GC

Animal Bladder

(Wind Blast) 4 SC

Small Iron Ring

(Aura of Protection) 3 SC

Lock of Hair from a Chaos

Beastman

(Cause Frenzy) 15 GC

Blood from a Giant Spider

(Cause Hatred) 25 GC

Tooth of a Dragon

(Cause Panic) 175 GC

Jawbone of a Mule

(Hold Flight) 8 SC

Tuning Fork

(Lightning Bolt) 9 GC

Lock of Hair from a Giant

(Smash) 10 GC

Small Silver Pentagramm

(Zone of Sanctuary) 16 SC

Dragon Blood

(Zone of Steadfastness) 150 GC

Sword

(Animate Sword) 14 GC

Turtle or Tortoise Shell

(Arrow Invulnerability) 5 GC

Blood of any Demon

(Cause Cowardly Flight) ... 200 GC

Skull of any Creature over

10 Feet tall

(Cause Fear) 20 GC

Hand of a Necromancer or Demonologist
(Cause Instability)75 GC

Brain of a Giant
(Cause Stupidity)95 GC

Magical Arrow
(Curse of Arrow Attraction) ...50 GC

Glass Sphere
(Dispel Aura)12 GC

Twig from an Oak Tree
(Magic Bridge)1 SC

Piece of Dragon Hide
(Aura of Invulnerability)75 GC

Gunpowder (10 Shots)
(Blast)50 GC

Heart of a Doppelganger
(Change Allegiance)60 GC

Pituitary Gland of a Troll
(Cure Severe Wound)25 GC

Eyes of a Basilisk
(Stand Still)100 GC

Demonic Magic

Skull of a Chaos Warrior
(Bind Demon)85 GC

Blessed Religious Symbol
(Dispel Lesser Demon)5 GC

Heart of Human or Demi-Human
(Summon Guardian)15 GC

Piece of Tigh Bone from a Chaos Beastman
(Summon Steed)15 GC

Miniature Pentagram of Gold
(Zone of Demonic Protection) 500 GC

Blood of a Newborn-Child
(Stop Demonic Instability) ...10 GC

Heart of a Demonologist
(Summon Energy)100 GC

Heart of a Demonic Servant
(Summon Magical Aid)65 GC

Ichor from any Greater Demon
(Dispel Demon Horde)250 GC

Brain of a Lunatic
(Spread Insanity)20 GC

Heart of a Lesser Demon
(Summon Great Power)225 GC

Part of the Body of a Cleric
(Dispel Greater Demon)100 GC

Pure Heart of a Good Cleric

(Summon Greater Demon) ...180 GC

Heart of a Greater Demon
(Summon Total Power)450 GC

Elemental Magic

Magnesium Strip
(Blinding Flash)4 GC

Fish Eggs
(Breathe Underwater)2 GC

Piece of Phosphorus
(Cloud of Smoke)6 GC

Dragon Scale
(Cause Fire)25 GC

Fire Opal Gem
(Resist Fire)50 GC

Ogre Dung
(Wither Vegetation)2 SC

Piece of Gossamer
(Become Ethereal)20 GC

Dragon Tongue
(Breathe Fire)250 GC

Eye from a Bog Octopus
(Create Quicksand)65 GC

Jawbone of a Troll
(Crumble Stone)25 GC

Rattle from a Giant Rattler
(Dust Storm)12 GC

Tail of a Manticore
(Hedge of Thorns)125 GC

Wing of a Griffon55 GC

Claws of a Basilisk ...115 GC

Heart of a Dragon ...265 GC

Any Amoeba25 GC
(Summon Elemental)

Troll's Stomach
(Tunnel through Stone)30 GC

Thyroid Gland of a Giant
(Wall Shaker)85 GC

Illusionist Magic

Small Firework
(Bewilder Foe)2 SC

Silvered Mirror
(Camouflage Illusion)10 GC

Magnifying Glass
(Banish Illusion)30 GC

Hour-Glass with Crushed Diamonds
(Confound Foe)100 GC

Shroud from an Undead
(Ghostly Appearance)65 GC

Teeth of a Chameleech





- (Illusionary Enemy)70 GC
- Eyes of a Chimera*
(Universal Confusion)155 GC
- Golden Hoop*
(Vanish)65 GC
- Crystal Prism*
(Destroy Illusions)35 GC
- Hand of any Demon*
(Teleport)225 GC

Necromantic Magic

- Dust from a Grave*3 SC
- Water blessed by a Cleric* 1 SC
(Destroy Undead)
- Part of a Corpse's Shroud*
(Hand of Death)5 GC
- Corpse*15 GC
- Enchanted Skull*115 GC
(Summon Skeleton Champion)
- Holy Relic*
(Zone of Life)175 GC
- Religious Symbol*
(Control Undead)1 GC
- Brain of a Magician*
(Extend Control)120 GC
- Right Hand of a Hanged Murderer*
(Hand of Dust)60 GC
- Flayed Skin of a Fresh Corpse*
(Annihilate Undead)18 GC
- Fresh Human Heart*
(Life in Death)22 GC

- Withered Hand of a Liche*
(Curse of Undeath)230 GC
- Enchanted Skull of a Legendary Hero*
(Summon Skeleton Major Hero)195 GC
- Essence of a Vampire*
(Total Control)220 GC
- Enchanted Dust of Mummies*
(Wind of Death)300 GC

Druidic Magic

- Powdered Malachite*
(Cure Posion)3 GC
- Tooth of a Giant Animal*
(Giant Animal Mastery)16 GC
- Handful of White Quartz Cravel*
(Hail Storm)5 GC
- Bronze Dagger*
(Cure Posion)2 GC
- Golden Sickle*
(Create Sacred Grove)70 GC

Besonderheiten beim Alchimisten-Besuch

Solch ein Besuch bei einem gelehrten Zauberer und Gelehrten sollte immer ein Ereignis fernab des täglichen Lebens bleiben...

01-02%

Der Alchimist hat eine große Auswahl an *Potions* da, die er 10% unter Preis verkauft; sein sonstiges Sortiment ist allerdings eher bescheiden (Verfügbarkeit -20%).

03-05%

Der Zauberer ist ein eher zwielichtiger Charakter, bietet aber ein großes Sortiment (Verfügbarkeit +10%). Dummerweise sind 50% der Gegenstände verflucht...

06-10%

Der Magier ist ein altes Väterchen und ein alteingesessenes Mitglied der hiesigen Zauberergilde; sein Sortiment ist gut, seine Spezialität ist aber das Identifizieren von Artefakten (Identifikations-Chance +15%).

11-12%

Während sich die Abenteurer bei dem nervösen Zauberer aufhalten, schießt auf einmal ein *Fire Ball* eines verfeindeten Magiers in den Raum! Das Sortiment ist ansonsten eher bescheiden (daher Verfügbarkeit -20%)...

13-15%

Dieser Zauberladen macht bald zu und „verramscht“ daher alle (noch vorhandene) Ware (Verfügbarkeit -10%, Preisnachlass 20%)...



16-20%

Bei diesem Alchimisten gibt es eine wirklich riesige Auswahl an Zauberspruch-Zutaten zum regulären Preis (auch eigentlich verbotene Dinge wie Dämonenblut, danach muss aber erst gefragt werden)...

21-22%

Während sich die Gruppe bei diesem Zauberer aufhält, der eine äußerst diabolische Erscheinungsweise an den Tag legt und sein Labor im Keller eines Hauses hat, platzen plötzlich Stadtwachen herein und verhaften den gesuchten Magier! Damit hat der Handel für die Abenteurer ein Ende und sie müssen mindestens einen Tag im Kerker schmachten...

23-25%

Dieser Zauberkundige sucht einen Lehrling und wäre sehr entgegenkommend, wenn die Abenteurer ihm einen vermitteln könnten. Vielleicht ist ja sogar einer unter ihnen, der noch etwas dazulernen möchte (falls dem so ist, Preisnachlass 10%)...

26-30%

Der Zauberer möchte nur dann etwas verkaufen bzw. identifizieren, wenn die Gruppe ihm eine schwierig zu beschaffende Zauberspruch-Zutat besorgt (z. B. den Schädel eines *Demons* oder das Auge eines *Basilisks*)...

31-33%

Dieser Magiekundige ist völlig wahn-sinnig, was er sich aber kaum anmerken lässt. Alle seine Artefakte sind verflucht oder fehlerhaft, seine *Potions* giftig und die Ergebnisse seiner Identifikation völlig unzureichend...

34-38%

Während ihres Aufenthaltes im gut sortierten Geschäft des Alchimisten (Verfügbarkeit +10%, Preisaufschlag +10%) entdecken sie eine besondere Waffe oder einen mystischen Gegenstand (z. B. eine *Lyre of Melody* oder einen *Dagger of Halflings*), der aber auch einen entsprechenden Preis hat...

39-40%

Dieser Magier ist ein Wucherer (Preisauflschlag 50%)...

41-42%

Bei diesem leicht verwirrten Zauberer geschieht ein Versehen bei der Identifikation eines Artefaktes, es wird z. B. vertauscht (mit einem verfluchten Gegenstand?), aus Versehen zerstört oder seiner MP beraubt...

43-46%

In diesem Alchimistenladen gibt es fast nur Zutaten und Gegenstände aus dem schwarzmagischen Bereich zu erwerben und die beiden Besitzer sind ein *Necromancer* sowie ein *Demonologist*, die aber ihre Tarnung perfekt aufrecht erhal-

ten (Verfügbarkeit für Materialien/Gegenstände aus dem schwarzmagischen Bereich +50%, ansonsten -20%)...

47-50%

Dieser Zauberer zahlt gute Preise beim Ankauf von magischen Gegenständen (Bonus +20%), verlangt aber auch beim Verkauf weit mehr als seine Kollegen (Preisauflschlag +20%)...

51-55%

Diese Magierin ist außerordentlich attraktiv und zeigt sich auch sehr aufgeschlossen gegenüber gutaussehenden und wortgewandten Abenteurern...

56-59%

Der Alchimist hat nur *Potions* und Zauberspruch-Utensilien im Angebot, bei ihm gibt es keinerlei magischen Gegenstände zu erwerben...

60-62%

Der Besitzer dieses Zauberlandes wird die Abenteurer auf jeden Fall betrügen: „verschwindet“ bei der Identifikation ein Artefakt oder die Preise sind unverhältnismäßig hoch usw. Sollten die Abenteurer Ärger machen, ruft er die Stadtwache und behauptet, unschuldig zu sein...

63-64%

Als die Abenteurer gerade das Domizil des Zauberers betreten, ertönt ein schriller Schrei und dann taucht vor

ihnen ein *Lesser Demon* auf, der sie wütend angreift! Nach dem Kampf wimmelt das Haus von Wachen und die Abenteurer erhalten eine Belohnung für den Hinweis auf den gesuchten Dämonenbeschwörer...

65-68%

Dieser Zauberer hasst alle Zwerge, Elfen und Halblinge und wird ihnen gegenüber in jedem Falle extrem unhöflich und barsch sein (Preisaufschlag für diese Personen 50%)...

69-70%

Der Besitzer dieses Ladens kennt sich selbst nicht so gut mit seiner Ware aus und wird daher die Hälfte seiner magischen Gegenstände deutlich unter Preis (Preisnachlass 20%) abgeben...

71-75%

Der Alchimist ist kein Mensch, sondern ein Elf, Zwerg, Halbling oder Gnom und obendrein ein äußerst guter Zauberer und Geschäftsmann (Preisaufschlag 10%)...

76-78%

Dieser Zauberkundige erkennt ein magisches Artefakt, das ihm zur Identifikation gebracht wird, als gestohlen und alarmiert die Stadtwachen. Der

Gegenstand wird leider in jedem Falle konfisziert...

79-82%

Während des Aufenthaltes der Abenteurer werden sie Zeugen eines Ladendiebstahls. Falls sie das gestohlene Artefakt wiederbeschaffen, so zeigt sich der Ladeninhaber als äußerst dankbar (Preisnachlass pro beteiligtem Abenteurer auf einen Gegenstand 30%)...

83-85%

Als sich die Abenteurer bei dem Magier aufhalten, kommt es im Laboratorium zu einem Zwischenfall (es entstehen giftige Gase, eine Explosion erschüttert das Gebäude etc.)...

86-89%

Der Zauberkundige ist ein Sammler aller Arten von seltenen magischen Gegenständen. Er wird für Artefakte, die er noch nicht besitzt, einen hohen Preis zahlen, für alle anderen aber nur sehr wenig (Preis -30%)...

90-94%

Während die Abenteurer diesen Magier aufsuchen, wird dieser von einer Söldnergruppe unter Führung eines Schwarzmagiers überfallen, die ein ganz spezielles Artefakt von ihm wollen! Falls die Abenteurer der in Bedrängnis

geratenen Zauberer helfen, zeigt er sich sehr erkenntlich (verschenkt jeweils eine *Potion*, Preisnachlass auf Gegenstände 20%)...

95-98%

Der Alchimist hat eine liebevolle Tochter, die schon lange auf Abenteurer ausziehen möchte und in der Gruppe dafür die ideale Gegebenheit sieht! Dies erzürnt den Vater, der die Abenteurer möglichst schnell aus der Stadt haben möchte (Preisaufschlag 10%, Verfügbarkeit -10%)...

99%

Dieser Zauberkundige besitzt eine magische Waffe, die er unbedingt loswerden möchte, da ihm geheimnisvolle Mächte nach dem Leben trachten, seit er sie besitzt (ein *Greater Demon*, ein hochrangiger Zauberer, ein Kriegsherr usw.)! Er wird die Waffe anpreisen und sehr günstig abgeben (Preisnachlass 50%)...

100%

Eine Kreatur attackiert den Laden wütend, da der Besitzer etwas von ihr in seinem Haus hat (z. B. eine *Wyvern*, weil ihr die Eier aus dem Nest gestohlen wurden, ein *Gryphon*, weil sein Junges geraubt wurde etc.) und die Abenteurer sind natürlich dadurch auch bedroht...

