



Skiathos

Umland

Die kleine Insel **Skiathos** beherbergt die gleichnamige (und einzige) Stadt. Skiathos befindet sich am Südende der Straße der Langen Kerle zwischen **Polythenia** und **Zardos** an einer stark frequentierten Schifffahrtsroute. Die Insel ist bergig, so daß nur wenig Landwirtschaft möglich ist. Außerdem ist die Insel fast kahl, da die meisten Bäume als Feuerholz oder für den Schiffbau gefällt wurden. Die meisten Bewohner der Insel leben von Viehzucht oder dem Meer. Fast alle Einwohner leben in der Stadt, da sie einen der wenigen Punkte der Insel bildet, an dem man anlanden kann. Ansonsten liegen im Innern der Insel zwei kleine Dörfer, die nach ihrer Lage, das *Nord-* bzw. das *Süddorf* heißen. Am höchsten Punkt überragt ein Leuchtturm die Insel und oberhalb der Stadt befindet sich eine alte Fluchtburg, die auch gleichzeitig Tempelbezirk ist. In ihr liegen mehrere kleine und ein großer Tempel der polythenischen Götterschar.

Die Ortschaft Skiathos hat etwa 800 Einwohner, einen geschützten Hafen, aber keine Stadtmauern. Bei Angriffen flüchtet die Bevölkerung ins Hinterland oder in die Fluchtburg oberhalb der Stadt. Aber es gab schon seit sehr langer Zeit keinen Angriff mehr. Die Häuser sind in den Außenbezirken weiß getüncht und reinlich. Das Hafenviertel ist jedoch schmutzig und stinkt nach Fisch.

Die meisten Bewohner der Stadt leben vom Meer als Fischer oder Seeleute, einige von der Piraterie. Sieben Kapitäne und sechs angesehene Inselbewohner bilden den Ältestenrat, der die Hafensteuer bestimmt, den Oberbefehl führt und einmal die Woche Recht spricht. Jeder wehrfähige Bewohner muß im Falle eines Angriffs als Ruderer oder Milizionär dienen. Es gibt keine Stadtwache, der Rat spricht nur Recht, wenn man es einfordert. Die Strafen sind drakonisch („Auge um Auge, Zahn um Zahn“). Einzige „Beamte“ der Stadt sind der Leuchtturmwärter, der Zöllner und der Scharfrichter. Während es in den Außenbezirken eher ruhig zugeht, ist der Aufenthalt im Hafenviertel nicht ganz ungefährlich. Diebe, Betrunkene, die Streit suchen, Preßgangs und anderes Gesindel halten sich auch tagsüber dort auf. Die überwiegende Zahl der Bewohner sind Polythenen, aber es hat auch viele andere Abenteurer hierher verschlagen, so daß babylonisches Stimmengewirr herrscht.

Jeden Tag findet auf dem Hafensplatz ein Fischmarkt und einmal die Woche ein Markt mit Waren aus aller Welt statt. Auf dem zweiten Marktplatz, dem Obermarkt, kann man jeden zweiten Tag Lebensmittel sowie Krämerwaren erstehen. Da die Bevölkerungsmehrheit Polythenen sind, werden regelmäßig alle Feiertage aller 18 Götter gefeiert, an denen auch meist große Feste stattfinden. Es gibt auch eine kleine Kapelle der Neu-Cagoriten

Besondere Orte und Personen

- Der **Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“** macht einen sauberen, wenn auch noch etwas ungemütlichen Eindruck, da er erst neu eröffnet wurde. Er liegt am Rand des Hafenviertels. Der Gastwirt ist älterer Seemann namens *Arkas vom Westturm* aus Benelano, der den Gasthof zusammen mit seiner logrischen Frau *Editha* und seinen beiden halbwüchsigen Töchtern *Ino* und *Atalante* betreibt. Die Gastwirte sind ehrlich aber gerissen, die Töchter hübsch und willig, weswegen die Eltern ein Auge auf sie haben. Arkas will die Abenteurer als Dauergäste an sich binden und bittet sie u.a. nach jedem Abenteurer um ein Andenken. Bisher kann man auf einem Regal im Schankraum folgendes bewundern:
- alter, verrosteter polythenischer Helm (Skiathos 01 / Der Helm des Lykomedes)
- verzierter Kampfstab des Alchimisten Phixanthros aus Rerec (Skiathos 02 / Die Blaue Blume der Gormenischen Sümpfe)
- ein salatkopfgroßes Käferauge (Skiathos 03 / Die Entführung der Lydianthe)
- eine leicht verbeulte metallene Öllampe (Skiathos 4 / Der Zikkurat von Thalathat)
- ein schlanker, sechseckiger Bergkristall (Wert: 10 GS) (Skiathos 8 / Des Hochkönigs Horn)
- eine Seekarte von Skiathos und Umgebung (Wert: 5 GS) (Skiathos 6 (A)/ Die Augen des Gorseion)
- ein Schlüssel an einer Goldkette (Wert: 30 GS) (Skiathos 7 (B)/ Affen rasen durch den Wald)
- Tigerfell (Wert: 80 GS), Landkarte, die von Buruniputra zum Tempel des Vergessenen Affengottes führt (Skiathos 7 (A)/ Affen rasen durch den Wald)
- Metallkiste des Alchimisten Phixanthros aus Rerec (Skiathos 02 (B)/ Die Blaue Blume der Gormenischen Sümpfe)
- Megaphon (Skiathos 09 (A)/ Feurige Spuren)
- ausgestopfter Kopf eines Aurochsen (Skiathos 10 (B)/ Die Sonnensichel)
- versilberter Druidendolch (Wert: 20 GS) (Skiathos 10 (A)/ Die Sonnensichel)
- Obelisk aus schwarzem Marmor mit oshitischer Inschrift, der die Heldentaten der Abenteurer beschreibt/ Götzenbild des prä-oshitischen Gottes der Nässe Glumpsch (an einem kleinen Teich im Garten) (Skiathos 12 - Gift für den Pharao)
- Federschmuck mit roten Federn vom Stamm der Roten Adlerschwinge (Skiathos 13 - Im Tal der Geister)
- Wachsabdrücke der Gesichter von zwei fledermausartigen Monstern (Skiathos 14 - Diener der Nacht)
- Die einzige **Bank** (nach benelanischem Vorbild) wird von *Styges aus der Münzereistraße* (Benelaner) geführt. Er hält seine Verträge immer ein, ist aber hartherzig. Säumigen Zahlern schickt er zuerst eine Bande von Kochenbrechern, später gedungene Mörder. Das ist auch allgemein bekannt. Man kann bei ihm Geld oder Wertgegenstände deponieren und erhält einen Wechsel, den man auch in einigen anderen Banken (z.B. in Benelano, Büttelheim oder Gormene) einlösen kann, wobei eine Provision von 5 % fällig wird. Oder man kann sich welches leihen. Ist man Erstkunde, so betragen die Zinsen 50 %, bei weiteren - erfolgreichen - Geschäften sinkt der Zins um jeweils 5 %, niemals aber unter 20 %.

- Der **Waffenschmied** von Skiathos ist ein ehemaliger Waffenmeister aus dem Märkischen Bund namens *Ginhold von Berg*. Er kann zwar nur typisch märkische und typisch polythenische Waffen herstellen und hat einige gängige Waffen auf Vorrat, kann aber alle anderen reparieren. Rüstungen kann er nur reparieren. Seine Qualität ist hoch, seine Preise sind es auch. Und er steht für alle Waffen, die er herstellt, auch als Lehrmeister zur Verfügung (bis Gr.6).
- Der **Alchimist** und **Apotheker** von Skiathos, *Nabozebob* (Zarde), betreibt einen schwunghaften Laden mit einem angeschlossenen Labor für magische Ingredienzien. Außer einfachen Heiltränken oder Schutzamuletten schwacher Natur kann er jedoch keine magischen Artefakte herstellen. Zauberer, denen er vertraut, vermittelt er weiter an eine Geheimgesellschaft von Zauberern in Skiathos namens HEXAGRAMMATIKUS. Sie besteht z.Z. aus einem Magier (Gr. 5), einer weißen Hexe (Gr. 6), einem Heiler (Gr. 4), einem Elementar-Beschwörer (Gr. 5), einem Thaumaturgen (Gr. 6) und einer Schamanin (Gr. 7).
- Eine alte Fluchtburg mit einer 3 m hohen Mauer liegt oberhalb der Stadt auf einem Berg. Ein großer **Tempel der polythenischen Göttin** des Windes und Beschützerin der Schiffe und Seeleute, **Delphila** (M), überragt die Mauern. Innerhalb der Mauern liegen außerdem drei kleine Tempel, die den Göttern **Pterion** (Gott der List, der Kaufleute und der Diebe (W)), **Thena** (Gottmutter, Herd-, Heim- und Schutzgöttin (H)) und **Hermion** (Gott der Schönheit, Leidenschaft und Liebe (F)) geweiht sind. In einem Haus innerhalb der Mauern wohnen sechs Priester mit einigen Priesterschülern und Sklaven. Die Priester müssen von Spenden leben; daher sind sie bereit, ihre Fertigkeiten gegen Geld auch Nichtgläubigen beizubringen. Ferner befindet sich ein kleines Arsenal in innerhalb der Mauern. Unterhalb des Tempelbezirks wurden Grabhöhlen in den Fels geschlagen, in denen die leiblichen Überreste aller Toten mitsamt Grabbeigaben gelegt werden, um dann verschlossen zu werden. Reiche lassen den Eingang zu ihrer Gruft vom Steinmetz verschönern und sichern ihn mit Fallen oder Magie.
- Außerdem leben ein Priester des zardischen Gottes **Der Moloch** (PC Gr. 3) und ein **thalanischer Philosoph** namens *Philokrates* (s.a. unter HEXAGRAMMATIKUS) in Skiathos. Auch eine kleine **Kapelle der Neu-Cagoriten** steht in Skiathos, aber die beiden Mönche, die dort leben, haben keine Zauberkräfte.
- Kapitän *Berthold van Bärenberg*, genannt *Kapitän Blaubär*, (Märker, Se Gr. 7) wohnt in einer alten Kogge, die am Strand aufgedockt liegt. Er ist ein alter, weitgereister Seebär und kennt sich in vielen Häfen Madragons aus, neigt aber zum Erzählen von Seemannsgarn.

In Skiathos leben zahlreiche (ehemalige) **Kriminelle** (Diebe, Piraten, Schmuggler, Betrüger, Meuchelmörder, Hehler, Gauner), mit denen man im Hafenviertel Kontakt aufnehmen kann und auch bereit sind, ihr Wissen weiterzugeben. Dies gilt auch für **Assassinen, Glücksritter, Händler, Krieger, Seefahrer und Söldner**. Nur, es gibt keine Pferde auf der Insel. Hinzu kommt die Halbwelt mit Akrobaten, Dirnen, Hehlern, Musikanten, Pfandleihern, Wucherern, etc. Eine Diebesgilde existiert nicht.

Immer wieder wird Skiathos von **Barden, Sängern, Schauspielern und Dichtern** besucht, die den neuesten Heldengeschichten auf der Spur sind und möglicherweise nach einigen Schmeicheleien bereit sind, ihr Wissen weiterzugeben.

Die zahlenmäßig größte Gruppe sind Fischer, Seeleute und Handlanger mit ihren Familien. Desweiteren gibt es in Skiathos alles rund herum um Schiff und Boot, da dort mehrere Ausrüster, Bootsbauer, Drechsler, Grobschmiede, Korbmacher, Lotsen, Netzmacher, Schiffbauer, Segelmacher, Seiler, Sklavenhändler leben und arbeiten. Es gibt ferner mindestens je einen Arzt, Bader, Bäcker, Bogenmacher, Dachdecker, Geldwechsler, Goldschmied, Handschuhmacher, Holzschneider, Hut- und Mützenmacher, Kachel- und Ziegelbrenner, Kammacher, Kartenmacher, Kerzen- und Fackelmacher, Küfer, Musikinstrumentenbauer, Maurer, Mosaiksetzer, Müller, Sattler, Schreiber, Schanpsbrenner, Schneider, Schuhmacher, Steinmetz, Tischler, Töpfer, Totengräber, Tuchmacher, Übersetzer, Wagner, Wahrsager, Zimmerer, mehrere Händler und Krämer sowie ein Badehaus, zwei Hurenhäuser, mehrere Gasthöfe unterschiedlicher Qualität, Garküchen und zahllose Tavernen für jeden Geschmack.

Sowohl in Skiathos als auch in den beiden Dörfern leben zumeist Hirten und Bauern, aber auch Färber, Fleischer, Gerber, Hundezüchter, Imker, Räucherer, Töpfer, Winzer.

Übersicht

Gebäude	Etagen	Stand	Bewohner
1	1	A	Lotse
2	1	M	Bootsbauer
3	1	M	Zimmermann
4	1	M	Tischler
5	2	M	Bootsbauer/Drechsler
6	2	M/R	Seiler/Hehler
7	3	M/R/-	Küfer/Schiffbauer/Lagerraum
8	3	R/R/M	Arzt/Philosoph, Heiler/Gelehrter
9	3	R/M/-	Alchimist, Apotheker Nabozebob/Magier/Hexagrammaticus
10	2	M/M	Krämer/Magier
11	2	-/M	Lagerhalle/Ausrüster
12	1	M	Handschuhmacher
13	1	M	Hut- und Mützenmacher
14	2	M/M	Grobschmied/Bogenmacher
15	1	M	Steinmetz
16	1	M	Töpfer
17	1	M	Wagner
18	1	A	Bauer
19	1	A	Winzer
20	1	A	Bauer
21	1	A	Hirte
22	1	M	Sklavenhändler
23	1	A	Hirte
24	1	A	Imker
25	2	-/M	Wassermühle/Müller
26	1	A	Winzer
27	1	M	Bäcker

28	1	M	Kachel- und Ziegelbrenner
29	1	M	Kerzenzieher, Fackelmacher
30	1	M	Seiler
31	1	M	Sattler
32	1	M	Schuhmacher
33	1	M	leer
34	2	M/M	Drechsler/Maurer
35	2	M/M	Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“
36	2	M/M	Waffenschmied/Schnapsbrenner
37	2	M/M	Segelmacher/Schmuggler
38	2	M/-	Grobschmied
39	2	M/M	Gasthof „Zum Tempelblick“
40	2	M/M	Taverne „Drei Goldmünzen“/Wahrsager
41	2	A/A	Handlanger/Seemann
42	2	A/A	Bader/Musikant
43	1	A	Totengräber
44	1	A	Zöllner
45	1	A	Henker
46	1	M	Schreiber
47	2	M	Geldwechsler/Kartenmacher
48	2	M/-	Gasthof „Zum Goldpokal“
49	2	M/R/-	Übersetzer/Schmuggler/Lagerraum
50	1	A	Fischer
51	1	A	Fischer
52	1	A	Fischer
53	1	A	Netzemacher
54	1	A	Fischer
55	1	A	Fischer
56	1	A	Seiler
57	1	A	Fischer
58	2	A/A	Fischer/Seemann
59	2	A/A	Seemann/Seemann
60	2	A/A	Fischer/Seemann
61	2	A/A	Handlanger/Seemann
62	3	M/R/M	Musikinstrumentenbauer/Bank/Magier
63	2	A/A	Garküche/Seemann
64	3	M/R/M	Goldschmied/Schiffbauer/Mosaiksetzer
65	3	M/R/M	Schneider/Betrüger/Magier
66	2	M/M	Dachdecker/Hehler Bashurbanipal
67	3	M/M/-	Kammacher/Ausrüster/Lagerraum
68	3	M/R/R	Taverne „Perle von Skiathos“/Händler/Gauner
69	3	R/R/R	Gasthof Sicherer hafen“
70	3	M/M/M	Freudenhaus „Stab des Hermion“
71	3	M/M/M	Gasthof „Akropolis“
72	3	M/R/R	Krämer/Sklavenhändler/-
73	3	M/M/M	Tuchmacher/Gasthof/Gasthof „Pension zum Schwertfisch“
74	2	A/A	Krämer/Handlanger

75	3	M/-/-	Badehaus
76	3	A/A/A	Korbflechter/Holzschnitzer/Dieb
77	3	A/A/A	Taverne „Gastmahl des Meeres“/Handlanger/Einbrecher
78	3	A/A/A	Taverne „Zum Alten Töndermannen“/Seemann/Handlanger
79	3	M/M/M	Taverne „Zum Zikkurat“/Segelmacher/Priester des Moloch (PC)
80	3	A/A/M	Taverne „Ohne Namen“/leer/Seefahrer
81	3	R/R/M	Händler/Lagerraum/Seefahrer
82	3	R/R/R	Händler/Lagerraum/leer
83	3	A/A/A	Korbflechter/Holzschnitzer/Seemann
84	3	A/A/A	Krämer/Seemann/Schmuggler
85	2	A/A	Fleischer/Korbflechter
86	2	A/A	Gauner/Dieb
87	2	A/A	Seemann/Handlanger
88	2	A/A	Taverne „Scylla & Carybdis“/Hehler Artaraxos
89	3	A/A/A	Taverne „Zum Füllhorn“/Bader/Akrobat
90	2	A/A	Freudenhaus „Delphas Brüste“
91	3	A/A/A	Seeman/Seemann/Handlanger
92	3	A/A/A	Taverne „Seemann’s Einkehr“/Netzemacher/Seemann
93	2	A/A/	Gasthof „Seemann’s Ruh“
94	2	A/A	Lotse/Seemann
95	1	-	Kapelle der Neu-Cagoriten
96	3	A/A/A	Seemann/Handlanger/Handlanger
97	2	A/A	Dieb/Handlanger
98	2	A/A	Lotse/Seemann
99	1	A	Musikant
100	2	A/A	Lagerhalle
101	1	A	Garküche
102	2	A/A	Gasthof „Zum Goldenen Anker“
103	1	A	Fischer
104	2	A/A	Fischer/Seemann
105	1	A	Fischer
106	2	M/-	Kogge
107			Grabhöhlen
108			Teich
109			Bach
110			Pfad
111			Weg
112			Fluchtburg
113			Tempel der Delphila (M)
114	2	M/M	Priester der Delphila und des Pterion
115			Tempel des Pterion (W)
116			Tempel der Thena (H)
117			Tempel des Hermion (F)
118	2	M/M	Priester der Thena und des Hermion
119	2	-	Arsenal

Berufs- und Personenregister

Die Personen, die in eckigen Klammern angegeben werden, können aufgrund ihres hohen Alters nur als Lehrmeister, nicht jedoch z.B. als Begleiter angeworben werden. Die Liste berücksichtigt nur Stadtbewohner, jedoch nicht die Bewohner des Umlands.

Arsenal	119
Akrobat	89
Alchimist	9 (Nabozebob)
Apotheker	9 (Nabozebob)
Arzt	8
Ausrüster	11, 67
Badehaus	75
Bader	42, 89
Bäcker	27
Bank	62
Barde	Gelegenheitsgäste
Bauer	18, 20
Betrüger	65
Bettler	Hafenviertel
Bogenmacher	14
Bootsbauer	2, 5
Burg	112
Dachdecker	66
Dieb	76, 86, 97
Dirne	Freudenhaus
Drechsler	5, 34
Einbrecher	77
Fackelmacher	29
Färber	Dörfer
Fischer	50, 51, 52, 54, 55, 57, 58, 60, 103, 104, 105
Fleischer	85
Freudenhaus	70 (Delphilas Brüste), 90 (Stab des Hermion)
Friedhof	107
Garküche	63, 101
Gasthof	35 (Zur Göttlichen Amphore), 39 (Zum Tempelblick), 48 (Zum Goldpokal), 69 (Sicherer Hafen), 71 (Akropolis), 73 (Pension zum Schwertfisch), 93 (Seemann's Ruh), 102 (Zum Goldenen Anker)
Gauner	68, 86
Geldverleiher	siehe Bank
Geldwechsler	47
Gelehrter	8
Gerber	Dorf
Glücksspieler	diverse Orte
Goldschmied	64
Grobschmied	14, 38
Händler	68, 81, 82
Handlanger	41, 61, 74, 77, 78, 87, 91, 96, 97
Handschuhmacher	12

Hehler	6, 66 (Bashurbanipal), 88 (Artaraxos)
Heiler	8
Henker	45
Hirte	21, 23
Holzschnitzer	76, 83
Hut- und Mützenmacher	13
Imker	24
Kachel- und Ziegelbrenner	28
Kammacher	67
Kapelle	95
Kartenmacher	47, 67
Kerzenzieher	29
Korbflechter	76, 83, 85
Krämer	10, 72, 74, 84
Küfer	7
Lagerhalle	3, 11, 49, 67, 81, 82, 100
leere Räume	33, 80, 82
Lotse	1, 94, 98
Magier	9, 10, 62, 65
Magiergilde	9
Maurer	34
Mosaiksetzer	64
Mühle	25
Musikant	42, 99
Musikinstrumentenbauer	62
Netzemacher	53, 92
Philosoph	8
Priester-C	79 (Der Moloch)
Priester-F	118 (Hermion)
Priester-H	118 (Thena)
Priester-M	114 (Delphila)
Priester-W	114 (Pterion)
Sattler	31
Schiffbauer	7, 64
Schmuggler	37, 49, 84
Schnapsbrenner	36
Schneider	65
Schreiber	46
Schuhmacher	32
Seefahrer	80, 81, 106 (Käpt'n Blaubär)
Seemann	41, 58, 59, 60, 61, 63, 78, 83, 84, 87, 91, 92, 94, 96, 98, 104
Segelmacher	37, 79
Seiler	6, 30, 56
Sklavenhändler	22, 72
Steinmetz	15
Thaumaturg	Hexagrammaticus
Taverne	40 (Drei Goldstücke), 68 (Perle von Skiathos), 77 (Gastmahl des Meeres), 78 (Zum Alten Töndermannen), 79 (Zum Zikkurat), 80

	(Ohne Namen), 88 (Scylla & Carybdis), 89 (Zum Füllhorn), 92 (Seemann's Einkehr)
Tempel	95 (Kapelle), 113 (Delphila), 115 (Pterion), 116 (Thena), 117 (Hermion)
Tischler	4
Töpfer	16
Totengräber	43
Tuchmacher	73
Übersetzer	49
Waffenmeister	36 (Ginhold von Berg)
Waffenschmied	36 (Ginhold von Berg)
Wagner	17
Wahrsager	40
Winzer	19, 26
Wucherer	siehe Bank
Wundheiler	Tempel
Zimmermann	3
Zöllner	44

Lernmöglichkeiten

Für folgende Fertigkeiten findet man immer einen Lehrer:

Athletik, Balancieren, Ballista bedienen, Beidhändiger Kampf, Fallen, Fangen, Faustkampf, Gassenwissen, Geländelauf, Geschäftstüchtigkeit, Glücksspiel, Himmelskunde, Jonglieren, Kampf in Schlachtreihe, Kampf in Vollrüstung, Kampftaktik, Katapult bedienen, Klettern, Laufen, Lesen/Schreiben, Menschenkenntnis, Musizieren, Rudern, Sagenkunde, Scharfschießen, Schiffsführung, Schwimmen, Segeln, Seilkunst, Springen, Tanzen, Tauchen, Tierkunde, Trinken, Werfen, Wetterkunde, Winden

Folgende Fertigkeiten kann man Nabozebob und Hexagrammaticus erlernen:

Alchimie, Binden, Dämonenamulett verzaubern, Elementaramulett verzaubern, Erkennen der Natur des Zaubers, Geisteramulett verzaubern, Lesen von Zauberschrift, Schildamulett verzaubern, Schutzamulett verzaubern, Spiegelamulett verzaubern, Talisman verzaubern, Untotenamulett verzaubern, Werwesenamulett verzaubern, Wissen von der Magie, Zauberkunde, Zaubergament beschriften

Folgende Fertigkeiten kann man im Tempel erlernen

Beredsamkeit, Heraldik, Kalligraphie, Kräuterkunde, Malen/Zeichnen, Naturkunde, Pflanzenkunde, Rechnen, Siegelkunde, Singen

Folgende Fertigkeiten kann man nach einem erfolgreichen EW: Gassenwissen +10 erlernen:

Beschatten, Dichten, Erste Hilfe, Etikette, Fälschen, Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Fallenmechanik, Fallenstellen, Geheimmechanismen öffnen, Geheimzeichen, Giftmischen, Kampf in Dunkelheit, Lippenlesen, Meucheln, Schlösser öffnen, Siegelfälschung, Stehlen, Stimmen nachahmen, Verbergen, Verführen, Verhören, Verkleiden, Wahrnehmung, Zeichensprache

Folgende Fertigkeiten kann man nicht erlernen:

Kampf zu Pferd, Kanufahren, Lanzenstechen, Reiten, Spurenlesen

Sprachen

munisch (Tempel), polythenisch (alle), töndrisch (wenige), urdla (Hexagrammaticus), zaranisch (einige), zardisch (viele)

Waffenfertigkeiten

Für einige Waffenfertigkeiten kann nur sehr schwer oder gar kein Lehrer in Farnestead gefunden werden (W% einmal pro Woche).

Kein Lehrmeister:

Lanze, Wurfhammer, Wurfkeule, Wurfpeil, Wurfstern.

Lehrmeister (30 %):

Buckler, Handaxt, Kampfstab, Krummsäbel, Langbogen, Magierstab, Parierdolch, Pilum, Rapier, Stabkeule, Stielhammer, Waffenloser Kampf, Wurfaxt

Lehrmeister (60 %):

kleiner Schild, Stockschleuder,

Lehrmeister (100 %):

Anderthalbhänder, Bihänder, Bogen, Dolch, großer Schild, Hellebarde, Keule, Kriegsflegel, Kurzschwert, Langschwert, leichte Armbrust, leichter Speer, Morgenstern, Schlachtbeil, Schleuder, schwere Armbrust, Stoßspeer, Streitkolben, Wurf speer.