

Das Schwarze Auge

KAISER RETOS WAFFENKAMMER

**Ein Kompendium
aventurischer Waffen und Rüstungen**

Ein DSA-Quellenbuch von



FANTASY PRODUCTIONS

Vorwort

Im Namen Hesindes, Rondras und Ingerimms!

Kaiser Retos Waffenkammer – unter diesem wahrhaft trefflichen Namen liegt seit nunmehr sieben Jahren dieses rechtschaffene Kompendium zum rondrianischen und ingerimmgefälligen Waffenhandwerk vor, welches Seiner Kaiserlichen Majestät Reto so sehr am Herzen lag, wie auch die hesindegefällige Volksbildung, welchselbige hiermit gefördert sein soll. Die Vorfälle der letzten Jahre und der Schatten, der über Aventurien dräut, hat das Interesse an diesem Kompendium in jüngster Zeit deutlich anwachsen lassen, welches uns dazu veranlaßte, der Leserschaft eine neue und ergänzte Ausgabe vorzustellen. So konnten wir einen Bericht über die neuesten Waffen aus dem Lieblichen Felde aufnehmen und ein kleines Kompendium über die bekanntesten Schwerter Aventuriens. Nicht möglich war es uns hingegen, das uns vorliegende Material über Geschütze, Belagerungsmaterial und Burgenbau hinzuzufügen, da die Fülle dieser Themen den Rahmen des vorliegenden Werkes deutlich überschreiten würde. So sei der interessierte Leser auf das Kompendium *Armorum Ardariticum* verwiesen, dessen Fertigstellung in näherer Zukunft zu vermelden ich die Freude habe.

Den Grundstein zu **Kaiser Retos Waffenkammer** legte vor nunmehr über fünfundzwanzig Jahren ein Vorschlag des Kaiserlichen Zeugmeisters Brodo vom Tann, Hochgeboren, der Sr. Kaiserlichen Majestät vortrug, zum Zwecke der Belehrung der höheren Offiziersränge eine Schaukammer mit den Erzeugnissen des allaventurischen Waffenhandwerks einzurichten. Selbige Sammlung wurde in der Zwischenzeit mehrmals erweitert und bildet den Kern des Museums für Waffenkunde, dem vorzustehen ich die Ehre habe.

Die Verbesserungen der Druckereikunst haben es nun ermöglicht, die Sammlung eine größeren Öffentlichkeit vorzustellen und so – gerade in diesen schweren Zeiten – dem Laien wie dem Kundigen weiterführende Kenntnisse, aber auch Erbauung zu bringen, wie es sicherlich im Sinne Sr. Kaiserlichen Majestät gewesen wäre. Wir danken all jenen Edlen und Bürgern, die durch ihre Spenden und die bereitwillige Überlassung ihrer wertvollen Stücke dieses Werk erst in seinem bestehenden Umfange ermöglicht haben.

Gegeben zu Gareth, im Jahre 28 der Regentschaft SKM Hal I. von Gareth; Rhovanius M. DaForkas, Hochgeboren, Kustos des Kaiserlich Garethischen Museums für Waffenkunde

Vorwort der Redaktion

Kaiser Retos Waffenkammer ist, wie der Untertitel schon verrät, eine Beschreibung aventurischer Waffen und Rüstungen. Nachdem dieser Band lange Zeit nur zum 'inoffiziellen' DSA-Material gehörte, konnte er jetzt mit einigen Ergänzungen endlich in die Reihe der offiziellen Produkte integriert werden. Seit dem ersten Erscheinen von **Kaiser Retos Waffenkammer** im Jahr 1993 ist viel Wasser sowohl den Rhein als auch den Großen Fluß herabgeflossen, und so ist nun dringend Zeit für die Herausgabe einer überarbeiteten und erweiterten Neuauflage. Dies nehmen wir gleichzeitig zum Anlaß, einen zweiten Band zu einem ähnlichen Thema in Angriff zu nehmen, dessen Materialfülle sich beim besten Willen nicht in diesem Buch unterbringen läßt: das *Armorum Ardariticum*, ein Kompendium des aventurischen Festungsbaus und Belagerungsgeräts, das noch im Laufe dieses Jahres erscheinen wird.

Zum Abschluß möchten wir noch darauf binweisen, daß Angaben im vorliegenden Heft, die Aussagen in der *Box Mit Mantel, Schwert und Zauberstab* widersprechen sollten, grundsätzlich Vorrang haben und deswegen als richtig betrachtet werden können und sollen.

Erkrath, im April 1998

Ihre DSA-Redaktion

Von Messern, Dolchen

und allerlei Stichwerkzeug

- zitiert nach dem Wehrheimer
Feld-Compendium für das Kriegerhandwerk
Originalausgabevon 879 n. BF., Wehrheim

Das Gebiet der Messer und Dolche ist von Natur aus kaum übersichtlich: Schließlich ist das Messer ein Allerweltswerkzeug, welches man zu vielem anderen denn zum Kampf benutzen kann, und so findet man hier sehr viele Gebilde, die eigentlich Werkzeuge sind und nur hin und wieder als Waffen dienen. Zum anderen führt gerade diese allgemeine Nützlichkeit des Messers dazu, daß kaum einem Menschen (wie auch keinem Elf oder Zwerg) der Besitz eines Messerverwehrt werden kann - und deshalb haben sich gerade hier viele Formen entwickelt, bei denen die harmlose Gestalt eine trickreiche oder einfach überraschend gefährliche Waffe verbirgt.

Vom gemeinen Messer

Als **Messer** bezeichnen wir darum all jene Gerätschaften, die keine Parierstange und meist nur eine Schneide haben und insgesamt nicht länger als anderthalb Spann sind. In der Regel dienen solche Messer tatsächlich nur zum Schnitzen oder Schneiden von Holz, Zerteilen und Zurichten von Brot, Fleisch und anderen Speisen. Im Kampf finden sie allerhöchstens als improvisierte Waffen in höchster Not Verwendung; dementsprechend gibt es auch so gut wie keine Beschränkungen für den Besitz von Messern - selbst bornische Leibeigene oder auch der Tsa geweihte Männer und Frauen dürfen sie bei sich tragen und verwenden.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Messer	1W	KK-16	10	25	4	1/0	alle	5

Vom Waid- (vulgo Jagd-) messer

Ein Schritt weiter zur Waffe gehen die klassischen **Jagdmesser** von größerer Länge, wie man sie zum Aufbrechen und Ausnehmen des Wildbrets verwendet, während Geschichten über Jäger, die sich in höchster Gefahr mit einem Jagdmesser erfolgreich gegen Wölfe oder Bären verteidigten, nicht falsch sein müssen - ganz gleich, was man über den Wahrheitsgehalt von Jägerbosparano denkt -, aber sicherlich nur die wenigen Fälle zusammenfassen, wo derlei Kämpfe für den Menschen glücklich ausgingen und er nicht, wiewohl meistens, im Magen seiner übermächtigen Gegner geendet ist.

Die schönsten Jagdmesser stammen unbestreitbar von den zurückgezogen lebenden Firnelfen: Lange, schwach gebogene Klingen mit scheinbar nie abstumpfender Klinge. Für derartige Stücke werden Preise von 50 Talern und mehr gefordert und bezahlt, während Jagdmesser anderer Fertigung etwa so viel kosten wie ein Dolch.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Jagdmesser	1W+1	KK-16	20	30	5	2/1	alle	20
dgl. firnelfisch	1W+1	KK-16	15	30	3	2/1	FI	50

Vom Dolche in allerlei Form

Jene Klingen kann man auch als erste guten Gewissens als Waffen bezeichnen: **Dolche** können schon erheblichen Schaden anrichten, und ihr Besitz ist etwa im Kampf gegen einen Unbewaffneten ein kaum einzuholender Vorteil. Sie haben fast immer zwei Schneiden und oft zumindest den Ansatz einer Parierstange, auch wenn sich letztere gerade bei Zierdolchen häufig in nutzlosen Ornamenten verliert, denn schon vor langer Zeit hat sich der Dolch zum klassischen Statussymbol all jener entwickelt, die mit ihrer angeblichen Kampfkunst oder aber ihrer Bedeutung hausieren gehen wollen und darum oft einen kostbar verzierten Dolch in einer eigens gut sichtbar angebrachten Gürtelscheide spazierentragen.

Als **Schwere Dolche** kennen wir jene Varianten, die - bei Wahrung der grundsätzlichen Gestalt - schwerer, länger und meist auch robuster sind als herkömmliche



Abb. 1: Firnelfisches **Jagdmesser** aus der Gegend um Frigorn, etwa 120 v.H.

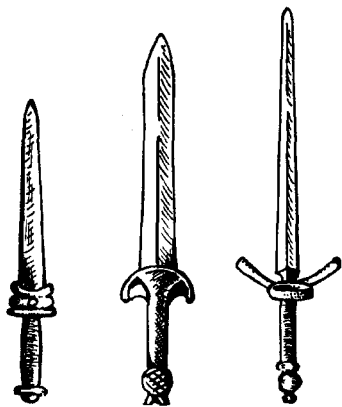


Abb. 2: Dolch, Schwerer Dolch und Langdolch (v.l.n.r.), Herzögl. Tobrische Messermanufactur Ysilia, 4 Hal

Dolche. Anders als jene werden Schwere Dolche fast nie zur Zierde getragen, sondern nur von denen benutzt, die damit auch gut umgehen können oder müssen - deshalb ist der durchschnittliche Schwere Dolch auch meist weit weniger verziert als seine leichteren Brüder. In der Hand eines geschickten Kämpfers kann ein Schwere Dolch eine formidable Waffe sein.

Langdolche schließlich nennt man die Waffen von zwei Spann Länge, die damit zweimal so lang wie normale Dolche sind und oft in Gehängen ähnlich denen eines Rapiers getragen werden. Zwar haben auch sie zwei geschärfte Schneiden, der eigentliche Kampf wird allerdings fast nur mit der schmalen und scharfen Spitze ausgetragen, die schnell unter fast jeden Panzer gleiten kann. In gewisser Weise ist der Langdolch kein großes Messer, sondern bereits das kleinste Mitglied der rapierähnlichen Waffen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Prels
Dolch	1W+1	KK-15	20	30	3	2/1	alle	20
Schwerer Dolch	1W+2	KK-15	30	35	2	3/3	alle	30
Langdolch	1W+2	KK-16	30	40	3	3/4	außer MO, WA	45

Von der Basilisken-Zunge

Wenn der Langdolch eigentlich dem Rapier ähnelt, so ist die *Basiliskenzunge* der kleine Verwandte des Rondrakammes - auch wenn die stolzen Diener der Kriegsgötter diesen Vergleich sicherlich nicht gern hören würden. Er beruht denn auch vor allem in der gleichfalls geflammten (gewellten) Form der schlanken, zweischneidigen Klinge, die ähnlich dem Rondrakamm der Waffe besonders gute Schneidwirkung verleihen soll - und wie die heilige Waffe der Löwin wird auch die echte Basiliskenzunge nur von wenigen talentierten Schmieden produziert.

Solche hervorragenden Stücke mögen wohl die Schadenswirkung eines Säbels oder eines Entermessers haben und kosten oft über hundert Taler; während man die allgemein verbreiteten Nachahmungen weit preiswerter bekommt, ohne daß sie unbedingt minderwertig sind; ihnen fehlen nur die ganz besonderen Eigenschaften¹⁾.



Abb. 3: Basiliskenzunge aus Teremon, ca. 20 v.H.

Der Name dieser Waffe beruht übrigens nur auf ihrer Form, auch wenn es viele eifrig hinter vorgehaltener Hand verbreitete Gerüchte gibt, die "echten" Basiliskenzungen würden im Blut von wirklichen Basilisken gehärtet...

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Prels
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	25	30	4	2/1	LF, ZY, SÜ	35
dgl. meisterlich	1W+2	KK-16	25	30	1	2/1	LF, ZY	100

Vom Wurm-Zahne der Angroschim

Ähnliche Gerüchte ranken sich auch um den *Drachenzahn*, eine den Zwergen eigene Dolchform, der sich durch eine breite Klinge und eine kaum sichtbare Krümmung auszeichnet. Der Sage nach waren die ersten Dolche dieser Art in der Tat echte Drachenzähne, die die Angroschim ihren Gegnern nach urzeitlichen Kämpfen ausrissen; heute aber sind all derartigen Dolche aus gutem Zwergenstahl gefertigt und sollen vorzüglich ausgewogen in der Hand liegen - genaueres ist aber nicht bekannt, da die Angroschim die Geheimnisse dieser Waffen und ihrer Herstellung eifersüchtig hüten und zudem kein Mensch oder Elf in der Lage ist, diese besonderen Waffen effektiv zu handhaben.

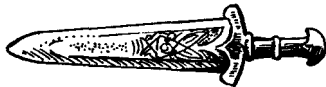


Abb. 4: Drachenzahn aus dem Eisenwald, etwa 600 v.H.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Prels
Drachenzahn	1W+2	KK-16	40	40	0	4/3	ZW	80

Vom Eber-fänger

Der *Eberfänger* ist eine Waffe, die von ihrer Form her zwischen Dolch und kurzem Schwert anzusiedeln ist und deshalb auch auf beide Arten geführt werden kann. Bei dieser oft schön geschmückten Jagdwaffe ist die Klinge nahe der Spitze breiter als am Heft, so daß man mit ihr sowohl die nötigen Hiebe gegen verwundet angreifendes Wild führen wie auch nach erfolgreicher Jagd Fell und Schwarte durchdringen kann, um die Beute auszunehmen. Ein weiteres typisches Merkmal des Eberfängers ist, daß er keine Parierstange besitzt, die bei einer Jagdwaffe ja auch sinnlos wäre. Von Zeit zu Zeit sieht man auch besonders kostbar - nicht unbedingt besonders gut -



Abb. 5: Bornischer Eberfänger, ca. 70 v.H., Sammlung Ilmenstein

1) Vollkommen frei erfunden sind natürlich Behauptungen der Art, es handele sich in der Tat um die Zungen von Basilisken oder Lindwürmern -Hrsg.

gearbeitete Klingen, die dem ahnungslosen Praiostagsjäger als "Einhornfänger" oder "Orksteher" angeboten werden.²⁾

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Eberfänger	1W+2	KK-15	40	40	2	4/2	NO, BO, WE, TO	45

Vom Kelter Dolche

Als *Khomer Hiebdolch* kennt man eine weitere Waffe des Südens, die allerdings für Fremde bei weitem nicht so verbreitet und gut erhältlich ist wie die Khunchomer: Solch ein Hiebdolch zählt zum persönlichen, unveräußerlichen Besitz eines Novadis (bei denen sie *Waqqif* geheißen wird) und wenn er auch vielleicht nicht anderen Waffen gleichkommt, sein Besitzer wird dies niemals zugeben und lieber eine Freundschaft zu Haß werden lassen.

Wen er aber wirklich mehr als einen Bruder liebt, mit dem tauscht er den Dolch, doch der so Beschenkte möge ebenfalls die Waffe treu hüten: man weiß von Fällen, daß noch Jahrzehnte und Generationen später die Nachkommen gebeten wurden, die Waffe für eine wichtige Zeremonie der Sippe des Gebers zu leihen...

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Waqqif	1W+2	KK-16	35	45	2	4/2	KH	45

Nicht unerwähnt bleiben sollen hier die Meucheldolche und unehrenhaften Waffen aller Art, wie sie von gedungenen Mördern verwendet werden. Auch sie stammen zumeist aus der Familie der Dolche und erfordern auch gleiche Fähigkeiten von ihrem Anwender, jedoch ist ihr Gebrauch jedem ehrenhaften Krieger und jeder ehrenhaften Kriegerin aufs Strengste untersagt³⁾.



Abb. 6: *Waqqif* (Khomer Hiebdolch), neuzeitliche Gebrauchswaffe, Unau

Regel: Der *Waqqif* wird - im Gegensatz zu allen anderen hier vorgestellten Messern und Dolchen als **Scharfe Hieb- und Stichwaffe** geführt.

2) Man beachte die verblüffende Ähnlichkeit mit dem Vulkanglasdolch der Sumudiener.

3) Eine nähere Betrachtung zu all jenen Waffen findet der geschätzte Leser im Kapitel **Gift- und Klapplinge** ab Seite 36 -Hrsg.

Von den Äxten, auch Beile & Hacken genannt

- zitiert nach dem Wehrheimer
Feld-Compendium für das Kriegerhandwerk
Originalausgabe von 879 n. BF., Wehrheim

Die Gruppe der Äxte und Beile ist überaus vielfältig und zugleich sehr einheitlich - kein Wunder, gibt es doch nur eine Grundform der Axt, die aber auf zahlreiche Weisen variiert und verändert werden kann, um sie an die jeweilige Aufgabe anzupassen, sei es das Fällen eines Baumes oder das Köpfen eines Menschen. So stellen die in diesem Compendium präsentierten Waffen auch nur eine - wenngleich sehr wohl repräsentative - Auswahl all jener Hiebwerkzeuge dar.

Vom Beile

Als **Beil** bezeichnen wir dabei eine Axt mit nur einer geringen Größe von etwa einem halben Schritt Stiellänge, wie man es in fast allen Haushalten findet, wo auch nur hin und wieder an oder mit Holz gearbeitet wird, sei es das Zerteilen eines Klotzes für den Kamin oder das Abschälen eines Holzblockes für spätere Schnitzereien. So allgemein üblich ist das Beil, daß sich selbst im überaus strikten Bornland das Verbot aller Waffen für Leibeigene nicht auf Beile von unter drei Spann Länge erstreckt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Beil	1W+3	KK-14	70	50	5	6/2	alle	20

Von der Axt

Der "große Bruder" des Beiles (wiewohl noch immer keine echte Waffe) ist die **Holzfalleraxt**, mit der sich gut dick wie auch dünne Bäume fällen und zerteilen lassen. Während eine solche Axt in Adergast etwa zum Allgemeingut und mancherorts gar zur örtlichen Festtracht gehört, ist sie im Mittelreich nur bei Holzfällern und Waldknechten zu finden und sogar im waldreichen Bornland nur mit besonderer Genehmigung des Landherrn erlaubt - denn zu wirksam ist ihre breite und kräftige Schneide auch gegen Menschenleiber.

Da die Holzfalleraxt nicht für schnelle Attacken geschaffen wurde, zeichnet sie sich im Kampf durch große Unhandlichkeit aus, was sich schon darin äußert, daß sie manchmal mehr, manchmal weit weniger Schaden anrichtet als etwa ein Kriegsbeil - zu leicht kann ihre Schneide fehlgehen oder abgelenkt werden.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Holzfalleraxt	2W	KK-13	160	110	5	9/1	alle außer FI	80

Vom Wurfbeile

Das **Wurfbeil** ist ein leichtes Beil, welches durch seinen speziell gekrümmten Stiel und seine ausgewuchtete Klinge zielgenau geworfen werden kann. Da nun niemand behaupten kann, diese Fähigkeit wäre bei einer Arbeitsaxt unbedingt notwendig, sind in manchen isolierten, von besonders vorsichtig veranlagten Herren regierten Domänen des Bornlandes regelmäßig "Axtprüfer" unterwegs, die genauestens die Krümmungen und sonstige Beschaffenheit aller Beile darauf überprüfen, ob der Leibeigene sich nicht heimlich eine gefährliche Fernwaffe gebastelt hat. Einen wahren Kern hat dieser lächerlich scheinende Verfolgungswahn in der Tat: Denn in der Hand eines erfahrenen Werfers kann ein Wurfbeil tatsächlich eine genaue und tödliche Fernwaffe sein. In Thorwal verwendet man zu gleichem Behufe den Schneidzahn, ein etwas leichteres Beil, das sich jedoch kaum im Handgemenge nutzen läßt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Wurfbeil	1W+3	KK-13	60	40	4	6/2	alle außer EL, KH, 35, MH, MO, WA, SÜ	35
Schneidzahn	1W+4	KK-14	50	40	4	5/1	TH	60

Abb. 7: Gebräuchliches Handbeil

Abb. 8: Holzfalleraxt vom oberen Ingval

Abb. 8: Gemeines Wurfbeil, wahrscheinlich 10 Hal, gefunden am Ort der Ogerschlacht

Abb. 9: Ornamentierter Thorwaler Schneidzahn, aus dem Besitz der Hetfrau vom Bodir

Vom Kriegs-Beile

Das echte **Kriegsbeil** schließlich ist eine fast einen Schritt lange, eisenverstärkte Axt, mit der sich weniger gut Bäume als Feinde fällen lassen und die fliegt wie ein toter Maulwurf. In der kräftigen Faust einer erfahrenen Kriegerin aber ist sie tödlich für alle, die sich auf Schrittweite heraniwagen.

Häufig noch mit zusätzlichen Stacheln und kleinen Klingen versehen, ist für viele Kämpfer das Kriegsbeil gar eine verlässlichere Waffe als das Schwert, nicht zuletzt, weil sie bei vergleichbarer Schadenswirkung oft robuster ist oder bei einer Beschädigung zumindest weit einfacher wieder auf alte Qualität gebracht werden kann. Zu letzterem tragen der oft mit Eisenbändern verstärkte Stiel und das meist mehr als einen Finger dicke Blatt bei.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Kriegsbeil	1W+4	KK-13	120	90	2	8/4	alle außer EL, FI	50

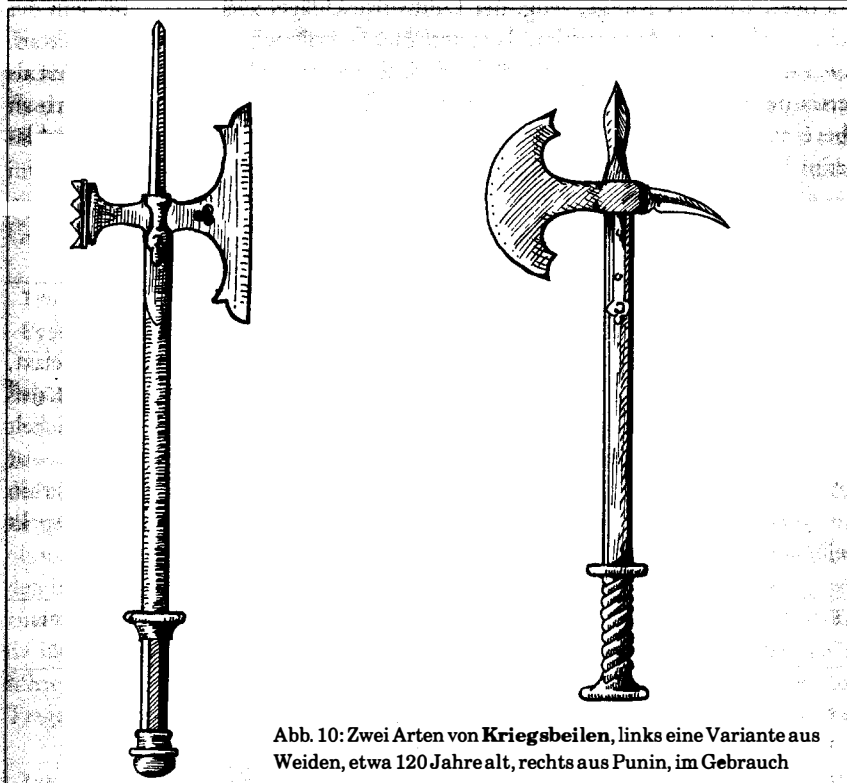


Abb. 10: Zwei Arten von **Kriegsbeilen**, links eine Variante aus Weiden, etwa 120 Jahre alt, rechts aus Punin, im Gebrauch

Eines der bei den Thorwalern so beliebten endlosen Epen erzählt die Erlebnisse von Ornggrim Jesse, der durch ganz Aventurien und über alle Meere reist, um schließlich mit Hilfe eines unterworfenen Schwarzmagiers den Boden des tiefsten Meeres aufzusuchen und gegen die Große Seeschlange Hranngar selbst zu kämpfen, um Zugang zum unlängst versunkenen Langschiff eines entfernten Bekannten zu erhalten - dort hatte er bei ihrem letzten Gelage vor einem Jahr seine Orknase in die Planken gerammt und dann vergessen...

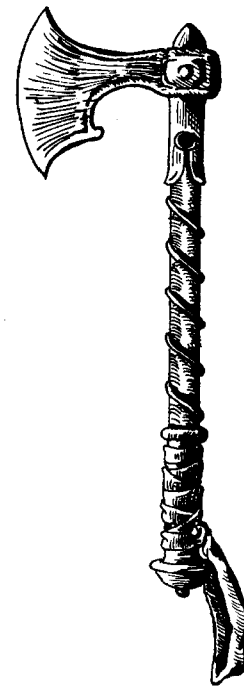


Abb. 11: Thorwaler Streithacke, sog. **Orknase**, mit für die Gattung recht breitem Blatt, gebräuchliches Modell aus Ottarje

Von der Ork-Nase oder Streithacke

Die **Orknase** ist eine lange Axt oder auch Streithacke mit langem bärtigem Blatt, die vor allem in und um Thorwal gebräuchlich ist und sowohl einhändig als auch zweihändig geführt werden kann. In dieser Form - als "anderthalbhändige" Axt - ist die Orknase einmalig und ein deutliches Zeichen für die Erfindergabe der Thorwaler, wenn es um ihre geliebten Äxte geht. Oft mit eisernen Bändern um den Holm verstärkt und mit Riemen, Farbe und wilden Bemalungen und Gravuren verziert, ist die Orknase mit das Beste, was das spröde Eisen Thorwals hervorbringt, und dementsprechend hängen die kühnen Seeleute auch an ihrem Besitz, von dem sie sich für Geld nie trennen würden.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Orknase	1W+5	KK-14	110	100	4	9/4	TH	60

Von der Skraja oder Faust-Axt

Auch die **Skraja** ist thorwalscher Herkunft - der Sage nach benannt ein Olporter Waffenschmied die kleine, aber gefährliche Hiebaxt nach seiner Frau - und die einzige einhändig geführte Doppelaxt. Diese Waffe fällt außerdem vor allem durch ihren extrem kurzen Stiel auf, der die "Bärte" der Klingen fast bis zum eisenverstärkten Handgriff zurückreichen läßt.

Nicht nur Thorwaler Seeleute von der Westküste tragen oft eine solche Waffe bei

Regel: Die Orknase kann ab KK 14 einhändig geführt werden. Bei dieser Art des Kampfs gilt: kein KK-Bonus, WV: 8/3

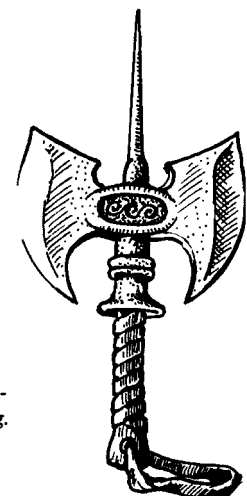


Abb. 12: Thorwaler Handbeil, sog. **Skraja**, hier mit langem Dorn, Olport, 155 v. H.

sich, die sich sogar recht einfach verbergen läßt und bei plötzlicher Enthüllung den Gegner sicherlich alle Angriffsabsichten noch einmal überdenken läßt. In den letzten Jahren ist die Skraja besonders bei den Söhnen der Berge beliebt geworden, da auch ein Zwerg sie einhändig führen und dennoch überaus bedrohlich aussehen kann.

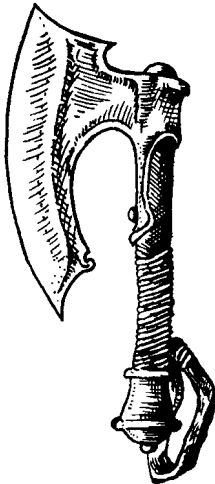


Abb. 13: Lindwurmschläger aus dem Amboß, Gebrauchsstück der Borschax-Sippe

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Skraja	1W+3	KK-13	90	60	4	7/6	TH	50
Zwergenskraja	1W+3	KK-13	80	60	1	7/6	ZW	80

Vom Wurm-Beile der Angroschim

Der *Lindwurmschläger* ist die einblättrige Variante der Skraja und zeichnet sich ebenfalls durch das extrem "langbärtige" Klingenblatt aus, wie es einer solchen Waffe wohl ansteht, die fast ausschließlich von Zwergen für Zwerge gefertigt wird. Kaum länger als zwei Spann, aber fast so schwer wie große Streitaxt, mit dickem Holm und kräftiger, schwerer Klinge, zeugt der Lindwurmschläger zwar nur wenig von der Schmiedekunst der Angroschim, aber um so mehr von ihrer Körper- und Kampfkraft. Zwar ist es nur ein spöttisches Gerücht, daß alle Söhne der Berge eine solche Axt als vertrauten Gefährten besitzen, mit dem sie zum Teil sogar reden, dennoch kann man aber eine gewisse gefühlsmäßige Bindung mancher Krieger an ihren Lindwurmschläger nicht leugnen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Lindwurmschläger	1W+4	KK-13	95	50	1	7/5	ZW	100

Vom Fels-Spalter

Der Felsspalter schließlich ist auch eine den Angroschim vorbehaltene Doppelaxt, die in so vieler Hinsicht speziell für die Ausmaße eines Zwergen gearbeitet wurde, daß ein Mensch oder Elf mit einem Felsspalter einfach nicht zurechtkommt. Entwickelt wurde diese Waffe mit ehrwürdiger Tradition von den Zwergen des Amboß, die zwar nicht ihre urzeitlichen Drachenkämpfe mit dieser Axt ausfochten - aber immerhin waren es Felsspalter, die den vordringenden Siedlern aus dem Alten Reich Respekt beibrachten.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Felsspalter	2W+2	KK-14	150	120	2	9/2	ZW	300

Von der Barbaren-Axt

Unter dem Namen der *Barbarenstreitaxt* kennen wir eine gewaltige Doppelaxt, wie sie nur von wenigen geführt werden kann - diese aber machen ausgedehnt von der Waffe Gebrauch: Vor allem den hünenhaften Barbaren der Trollzacken sagt man nach, daß sie diese gigantische Axt einst nach dem Vorbild trollischer Holzfällerbeile und zwergischer Doppeläxte entwickelt hätten. Auch der zur besseren Handhabung mit Fell und Leder umwundene Griff wie auch die oft nicht einmal entfernten Blutspritzer und an Klingen und Stiel tragen viel zum furchteinflößenden Bild der Barbarenstreitaxt bei. Im Norden sind es vor allem die Bewohner des Gjalskerlandes und einige Thorwaler des Hochlandes, die dieses beeindruckende Monstrum zu führen wissen.

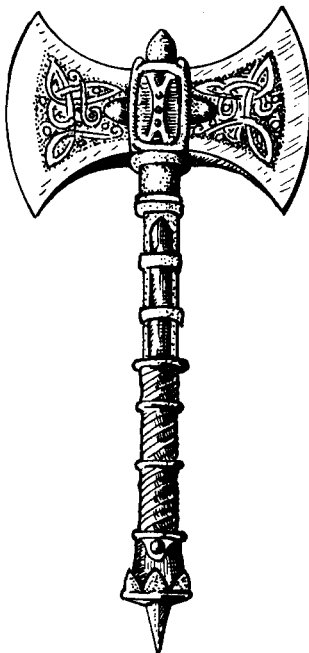


Abb. 14: Felsspalter von Bergönig Arombolosch I.

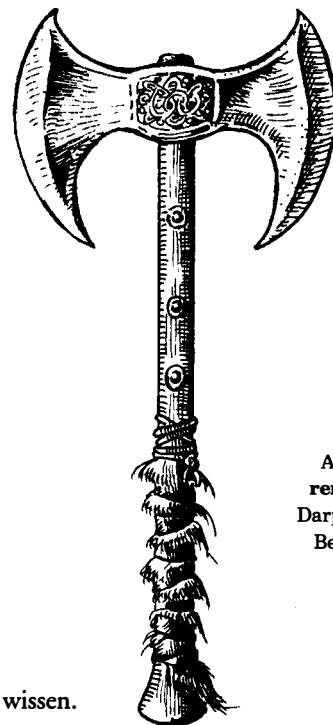


Abb. 15: Barbarenstreitaxt aus Darpatien, jetzt im Besitz von Baron Struzz, Alter unbekannt

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Barbarenstreitaxt	2W+4	KK-14	250	120	3	10/2	TO, NO	120

Vom Norbarden-Beile

Eine nicht minder wild und urtümlich aussehende Waffe ist die *Molokdeschnaja*, die klassische Axt der norbardenischen Händler des Nordens: An einem dicken Holzstab sitzt eine abenteuerlich gebogene Beilklinge, die so weit zum Handgriff zurückreicht, daß sie dort noch einmal befestigt ist; dazu kommen eine gezackte Stachelklinge, die dem Axtblatt gegenüberliegt und eine kleiner Stachel am Ende des Holmes. Alles in allem scheint die Waffe wie von einem irrsinnigen Künstler entworfen, im Kampf aber ist sie ebenso wirksam, wie sie sich auch gut zu den alltäglich anfallenden Arbeiten eines fahrenden Händlers heranziehen läßt: Die Molokdeschnaja ist so robust, daß ihr auch das Zurichten von Holz und ähnliche Aufgaben wenig ausmachen.⁴⁾

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Molokdeschnaja	1W+4	KK-14	100	100	3	7/5	NO	90

Vom Orken-Beile oder Byakka

Diese Waffe, die die Streiter des Mittelreichs seit den Orkkriegen kennen und fürchten, scheint eine Abart der thorwalschen Skraja zu sein - zumindest Blatt und Dorn sind vorhanden, wenn auch dieses Beil ein weitaus höheres Gewicht und eine imposantere Größe aufweist. Wie für alle orkischen Waffen üblich, zeugt die Byakka nicht von Eleganz - aber allemal von Schmiedekunst und dem Wissen, wie man einen Gegner mit möglichst geringem Einsatz zu Tairach schickt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Byakka	1W+5	KK-14	130	100	3	9/4	OR	90

Vom Beile der Echslinge

Eine überaus seltene Waffe ist die lange, aber ausgesprochen leichte Doppelaxt der Echsenmenschen, die südlich von Bastrabuns Bann leben. Hier scheint das Wissen der alten, geschuppten Potentaten noch nicht vergessen zu sein, denn diese Waffe, deren echsischer Name für menschliche Zungen unaussprechbar bleiben wird, kann ohne Zögern als Meisterwerk der Schmiedekunst angesehen werden. Doch auch bei den Echsenmenschen scheint diese Axt so selten zu sein, daß nur die besten Krieger eines Stammes das Recht erhalten, eine solche Waffe zu führen. Diese allerdings sind darin so gewandt, daß sie sie zur Verteidigung oft wie einen Kampfstab oder Speer zu führen wissen, um dann in einem geeigneten Moment die Wucht der Klinge zum Tragen zu bringen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Echsische Axt	1W+5	KK-15	90	150	3	8/6	WA	500+

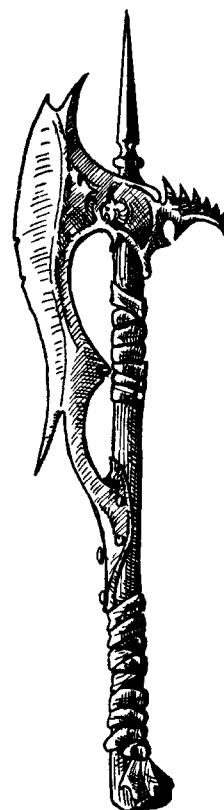


Abb. 16: *Molokdeschnaja*; von einem norbardenischen Händler in Fesum verkauft; 3 Hal

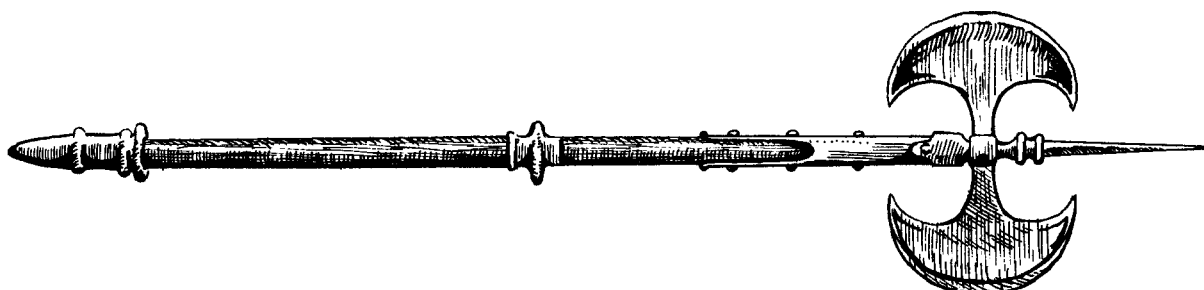


Abb. 17: Doppeltes *Beil der Echsenmenschen*; Selem; wahrscheinlich 50 v. H.

4) Bei dieser ungewöhnlichen Waffe stellt sich natürlich die Frage, wie die Norbarden zu dieser Klinge kamen. Am wahrscheinlichsten klingt die Theorie, daß sie auf ihren Wanderungen den Orks begegnet sind und vor Urzeiten bereits die Form der Waffe übernommen haben, denn im Verlauf der Orkkriege wurden auch in den Händen der Schwarzpelze ähnliche Beile gesichtet.

Säbel und Schneid-Waffen, auch Scharfe Hieb Waffen genannt

- zitiert nach dem Wehrheimer
Feld-Compendium für das Kriegerhandwerk
Originalausgabe von 879 n. BF., Wehrheim

Eine Reihe von Waffen gibt es, die auf den ersten Blick Messern oder Schwertern ähneln, die aber dennoch etwas Eigenes sind: Alle Scharfe Hieb Waffen sind mit - oft gewaltigen - Klingen ausgerüstet, die sich allerdings weniger zum eleganten Parieren und Fintieren als zum kräftigen Dreinschlagen eignen: Dementsprechend sind sie denn auch für starke, direkte Schläge gedacht, die kaum Geschick, aber viel Kraft verlangen, um wirksam zu sein.

Von der Sichel

Die *Sichel* ist eigentlich ein reines Werkzeug, mit dem die Bauern Aventuriens zur Erntezeit das Korn schneiden. Und anders als die vielfältigen sichelförmigen Messer und Dolche ist die echte Sichel auch kaum zum Kampfe geeignet: Zu stark gekrümmt ist ihre Schneide, zu kurz ihr Handgriff, so daß man derlei Bauerngerät nur dann effektiv einsetzen kann, wenn man über wahrhaft unglaubliche Kräfte verfügt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Sichel	1W+2	KK-17	30	50	5	3/1	alle	25

Vom Fleischerhauer- oder Knochenbeile

Das *Fleischerbeil* ist ein Werkzeug, das - wie der Name schon andeutet - den Metzgern beim Zerteilen des Schlachtviehs dienlich ist. Schon deshalb findet man solche Klingen hauptsächlich in Viehzuchtgebieten wie dem Herzogtum Weiden, die auch viel Pökelfleisch ausführen, und natürlich in den großen Städten, wo sich viele Leute frisches Fleisch leisten können. Als Waffe ist es - vom größten Notfalle abgesehen - denkbar ungeeignet, und doch findet man es auf den Ausrüstungslisten vieler Heerhaufen. Die Feldscher und Bader dieser Regimenter scheinen guten Nutzen aus diesen Geräten zu ziehen...

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Fleischerbeil	1W+2	KK-16	60	30	2	2/1	alle	20

Vom Haumesser

Haumesser ist die Sammelbezeichnung für allerlei Gerätschaften, die eine breite, einschneidige Klinge vorweisen können und vor allem dem Beseitigen von Gelände-hindernissen dienen: Besonders im schier undurchdringlichen Lianen-, Blumen- und Schlingpflanzengewirr des südlichen Regenwaldes, aber auch im dichten Unterholz nördlicherer Wälder leisten solche "Waffen" gute Dienste. Aber auch bei jenen Waldläufern sind Haumesser sehr beliebt, die nicht nur Gestrüpp, sondern auch und vor allem wilde Tiere und feindliche Einwohner des Waldes als "Geländehindernis" betrachten.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Haumesser	1W+3	KK-14	90	50	3	6/3	alle	30

Vom Enter- oder Piratenmesser

Das *Entermesser* gilt - wie schon der Name andeutet - als die klassische Waffe der Piraten, in Wirklichkeit aber ist es eher ein allgemeines Seemannswerkzeug: ein derbes Hiebmesser zum Spießen von Tauen und Zurichten von Holz.

Daneben gibt es aber auch kostbar verzierte Entermesser, mit vergoldetem Griff und perlengeschmücktem Knauf, wie sie zahlreiche Korsaren aus Sage und Historie geführt haben sollen; kein Entermesser aber scheint in Seemannskreisen berühmter zu sein als das goldene des Kapitäns Blutauge, mit dem unzählige ehrbare Matrosen getötet wurden und das nach dem Galgentod des Schurken ein solch blutdürstiges

Ein Beispiel dafür ist etwa der einfache Landmann Borallo von Ysilia, genannt der Bullenwürger, der beim Großen Zug der Oger bis zuletzt gegen die Menschenfresser aushielt: War er zuvor ein berühmter Raufbold und als Unruhestifter verrufen, so wurde er nun zum Helden, als er, nur mit einer gewöhnlichen Sichel bewaffnet und schon aus unzähligen Wunden blutend, sich dem Stärksten der Oger entgegensetzte - und selbst als er nach einem Keulenhieb tödlich getroffen zu Boden sank, konnte er dem Ungeheuer noch nachkriechen und die Sehnen des Fußes durchschneiden; diese Tat aber erlaubte Tausenden von Bürgern die Flucht aus dem brennenden Ysilia.

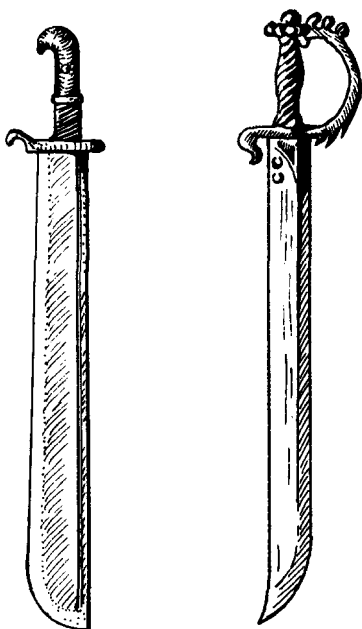


Abb. 18: Hiebwerkzeuge: Links ein *Haumesser*, wie es in Mirham verwendet wird, neuzeitlich; rechts ein *Entermesser* aus dem Albernischen, etwa 20 v. H.

Eigenleben entwickelt haben soll, daß es jedem die unvergleichlichen Segelkünste Blutauges verleiht, der es zu neuen Metzeleien trägt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Entermesser	1W+3	KK-15	70	75	2	7/5	TH, HA, LF, ZY SÜ, MH	45

Vom Elfen-Säbel oder Robbenhauer

Aus dem äußersten Norden unseres Kontinents kommt der *Robbentöter*, eine sehr seltene Jagdwaffe der Firnelfen, mit der diese nicht nur die wilden Tiere der Eiswüsten zurückschlagen, sondern auch wegen ihrer dichten und weichen Felle die Robbenjungen der frühsummerlichen Sandbänke abschlagen - eine Tat, die die erbarungslose Härte des Nordens ebenso illustriert wie den Irrtum jener, die alle Elfen von vornherein als sanftmütige Schützer der Natur und ihrer Tiere sehen. Die Waffe selbst, die nur sehr selten südlich von Bjaldorn zu sehen ist, soll von gewohnt guter elfischer Machart sein und sich besonders durch klauenähnliche Verzierungen am Griff hervorheben.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Robbentöter	1W+3	KK-15	70	90	2	7/6	FI	60

Vom gemeinen Säbel

Eigentlich ist der *Säbel* die erste "richtige" Hieb Waffe nach so vielen Klingen, die eher als Werkzeuge dienen. Als Krummsäbel ist er nicht nur bei Reitern, sondern auch bei jenen Fußkämpfern sehr beliebt, die den Umgang mit einem richtigen Schwert nie erlernt haben und auch lieber kraftvoll zuschlagen mögen, als sich auf ein phantasievolles Klingenspiel zu verlassen, deshalb sind nicht wenige Säbel auch nur einschneidig. Dennoch gibt es auch unter den Säbeln viele exzellente Stücke, die der geübte Krieger wie ein echtes Schwert einsetzen kann.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Säbel	1W+3	KK-15	60	90	2	7/7	außer EL, FI, MO	60

Vom Orkensäbel, Arbach genannt

Zu den beeindruckendsten Hieb Waffen gehört sicherlich der orkische *Flamm-* oder *Zackensäbel*, den sie in ihrer eigenen Sprache *Arbach* nennen. Wenn diese Waffe von meisterlicher Hand geführt wird, steht sie einem Schwert in nichts nach. Gefertigt werden diese Säbel in den Orkschmieden in Kharkush, Orrakhar und Khezzara, wobei die Arbach aus Karkhush-Stahl von bester Machart sind. Man sollte sich tunlichst nicht vom kruden Aussehen dieser Säbel täuschen lassen, denn dies könnte der letzte Fehler sein, den man in einem Kampf begeht...

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Arbach	1W+4	KK-14	100	90	2	7/7	OR	120
Kharkush-Arbach	1W+4	KK-14	90	90	0	7/7	OR	200



Abb. 21: Orkischer Säbel in geflammter *Arbach*-Form, vermutlich aus Kharkush; erbeutet bei der Schlacht von Orkenwall; man beachte den stilisierten Greifvogel am Knauf.

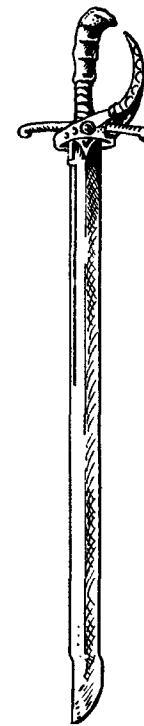
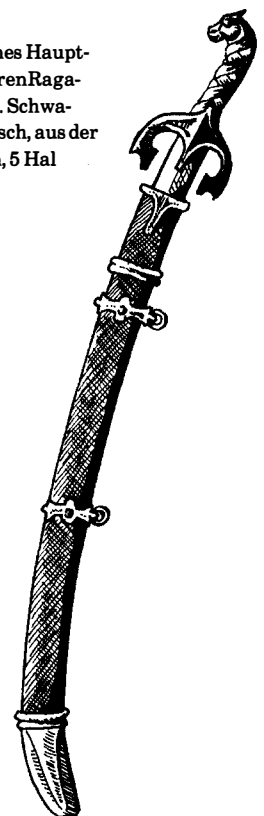


Abb. 19: Säbel der Firnelfen, sog. *Robbentöter*; aus dem Gebiet um Frigorn; schätzungsweise 300 Jahre alt

Regel: Sowohl der Säbel als auch der Robbentöter können mit dem Talent *Schwerter* geführt werden.

Abb. 20: Säbel eines Hauptmanns der Schweren Ragather Reiterei, XIX. Schwadron; mittelreichisch, aus der Gegend um Punin, 5 Hal



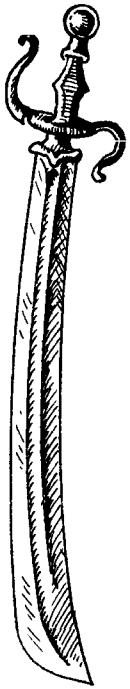


Abb. 22: **Khunchomer** mit leicht gerundeter Klinge; diese Form ist in Aranien sehr verbreitet; Zorgan; neuzeitlich

Vom Tulamidensäbel oder Khunchomer

Der **Khunchomer** ist eines der besten Beispiele für eine klassische scharfe Hieb Waffe: Dieser kräftige südländische Säbel wird vor allem in der Stadt Khunchom nach den alten Traditionen des Schmiedehandwerks gefertigt und ist praktisch zu **der** Waffe der Tulamiden und Novadis geworden, und kein Erzähler aus dem Land der Ersten Sonne, der nicht das Blitzen auf der Klinge des Khunchomers preist, den sein jeweiliger Held schwingt. Wohl um die beeindruckende Wirkung noch zu erhöhen, ist es üblich, daß Khunchomer ohne Scheide im Gürtel getragen werden

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Khunchomer	1W+4	KK-14	90	80	2	7/5	MH, KH	70

Vom Doppelten Tulamidensäbel

Als **Doppelkhunchomer** kennen wir große Zweihandsäbel, die gerne in eine Schärpe gesteckt auf dem Rücken getragen werden. Diese in sich schon imposante Waffe ist von vielen Sagen und Legenden umrankt, und viele Benimmregeln schränken ihren Gebrauch im Tulamidenland ein: In Rashdul etwa ist der Doppelkhunchomer ausgewählten Gardisten der Shanja vorbehalten, die auch das Recht haben, in "kleineren Fällen" Todesurteile zu fällen und mit dem langen Säbel sofort zu vollstrecken.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Doppelkhunchomer	1W+6	KK-15	150	130	3	10/3	MH, KH	150

Vom Sklaventode zu einer und zweier Hand

Der **Sklaventod** ist eine Form des Krummsäbels, die sich eigentlich nur durch besonders gewagte Krümmungen, Vorsprünge und Haken an der Klinge auszeichnet; oft ist auch die ganze Klinge zweispitzig ausgestaltet. Dem Kenner des Kampfes wird dabei schnell klar, daß eine solche Waffe zwar dem Gegner furchtbare Verletzungen reißen mag, daß dieser sie aber ebenso leicht mit seiner Waffe an einem der vielen Haken fassen und ihrem Träger entreißen kann - kurzum, der Sklaventod ist zwar ein beeindruckendes Schaustück, im echten Kampf aber eher hinderlich als von Nutzen.

Kein Wunder, wurde doch die Form der Waffe ebenso wie ihr Name mit Bedacht von Al'Anfaner Sklavenhaltern ersonnen, um wiederingefangenen Flüchtlingen und generell rebellischen Sklaven vor Augen zuführen, welch gausiges Schicksal sie bei der nächsten Aufsässigkeit ereilen wird, ein zynisches "Disziplinarmittel", das bei den abergläubischen Mohas meist sehr gut wirkt.

Unter dem Namen **Großer Sklaventod** schließlich verbirgt sich einfach die zweihändig zu führende Variante der zuvor beschriebenen Waffe - auch sie dient eher der Einschüchterung aufsässiger Sklaven, wird aber auch gerne von reisenden Kaufleuten als blutrünstiges Andenken an Al'Anfa und "Beweisstück" angeblich erlebter Abenteuer erworben.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Sklaventod	1W+4	KK-14	80	90	3	7/6	SÜ	250
Großer Sklaventod	2W+4	KK-16	160	140	3	9/4	SÜ	350

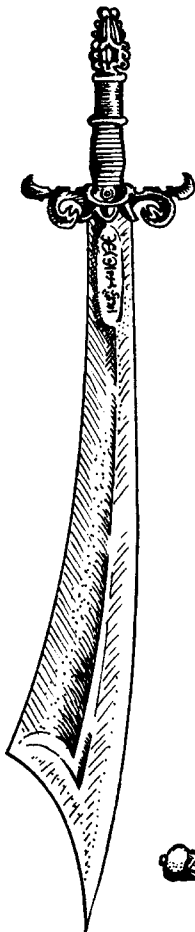


Abb. 23: Schwerer **Doppelkhunchomer** der Palastwache zu Mherwhed; im Gebrauch, jedoch sicherlich 100 Jahre alt

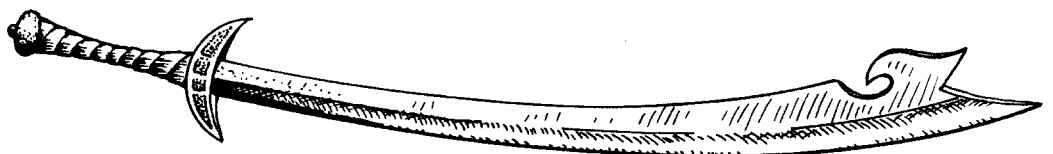
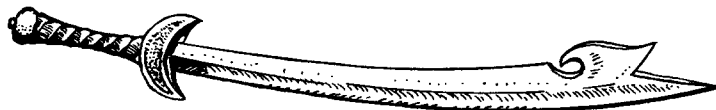


Abb. 24: Einhändiger und zweihändiger **Sklaventod**; Al'Anfa; Arsenal der Dukatengarde; etwa 5 v.H.

Bei Waffen denkt man wohl mit als erstes an Schwerter. Diese Hervorhebung ist den edelsten aller Handwaffen auch nur zu würdig - so verkündet es der Rondra-Kult.

Schwerter und Zweihänder - Waffen des Adels

- von Bruder Rondranir von Perrium, RG
Magister am Tempel unserer Herrin Rondra zu Perrium

Das Schwert gilt als die edelste, ritterlichste Waffe schlechthin - nach Ansicht einiger ehrwürdiger Gelehrter meines heiligen Ordens ist es gar das einzige wirklich verlässliche Zeichen höherer Kultur, da nur die hochstehenden Völker Schwerter und ähnliche Waffen schmieden können, während sich Barbaren und Wilde - wie auch Oger oder Schwarzpelze - nur mit Knüppeln, Äxten oder Bögen bewaffnen, wie sie auch der Holzfäller oder Jäger führen mag.

Sei dem, wie es sei, aber es ist unumstößlich wahr, daß das Schwert schon deshalb die nobelste Waffe ist, weil man es nicht für irgendwelche vulgären und plumpen Handwerksarbeiten mißbrauchen kann: Mit der Streitaxt läßt sich zur Not ein Baum fällen, mit Speer und Armbrust kann man auf Jagd gehen; das Schwert aber bleibt immer und jederzeit allein für den Zweck bewahrt, für den es einst aus Feuer und Erz geschaffen wurde: Im Namen der Göttin des Krieges heldenhafte und ehrenvolle Taten zu tun und große Schlachten zu schlagen.

Doch auch in der Gruppe der Schwerter gibt es mehr und minder edle Vertreter, ganz so wie auch der menschliche Adel in höheren und niederen zerfällt.

Das **Kurzsword** ist eine Waffe von gerade einem halben Schritt Länge, die vor allem bei weniger bemittelten Kriegerern oder in den Armeen und Garden minder wohlhabender Fürsten verwendet wird. Denn obwohl diese Schwertform durchaus ehrenhaft ist und auch von fähigen Kämpfern gut und geschickt eingesetzt werden kann, ist und bleibt ihr Problem doch eben diese geringe Länge, die dazu führt, daß man sich kaum gegen Gegner mit längeren Waffen zur Wehr setzen kann: Zwar reicht die Spitze mit etwas Glück und Rondras Gunst an den Feind heran, doch ist die Klinge nur selten lang genug, um viele Möglichkeiten zur Parade zu bieten.

Andererseits ist das Kurzsword bei Kämpfen unter beengten Umständen durchaus vorteilhaft: Wer mit seinem Kurzsword in einem flinken Klingenwechsel gegen ein Rapier hoffnungslos untergehen wird, kann sich in engen Räumen und Gängen auch dort verteidigen und sogar angreifen, wo alle längeren Waffen kaum Platz haben. Verbunden mit der Tatsache, daß diese Waffe schon aufgrund der kleineren Menge Schmiedestahl in der Regel zu weit niedrigeren Preisen zu bekommen ist, hat sich das Kurzsword vor allem als Waffe derjenigen Abenteurer etabliert, die ihre Tage mit der Erforschung unterirdischer und ungeheuerverseuchter Höhlensysteme verbringen (müssen).

Die geringe Länge und die allgemeine Gestalt dieser Waffe führen auch dazu, daß sich nicht wenige mit ihr schmücken, die vom eigentlichen Wert eines Schwertes kaum einen Funken Ahnung haben und den eleganten Rückhandschlägen, Stichwechseln und Abgleitparaden nur Unverstand entgegen bringen können: Diese Bedauernswerten - von denen sich gerade unter den oben erwähnten Abenteurern und Gardisten nicht wenige finden - gebrauchen das Kurzsword dann entweder wie einen überschweren Dolch oder wie ein Hau- oder Entermesser, furchtbare Entgleisungen jener Ungebildeten, deren Talente mehr im Kampf mit Messern oder scharfen Hieb Waffen zu suchen sind.

Regel: Das Kurzsword kann auch unter den Talenten *Messer und Dolche* oder *Scharfe Hieb Waffen* geführt werden.

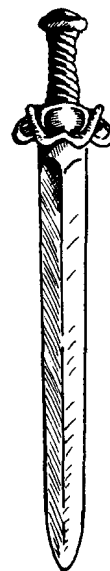
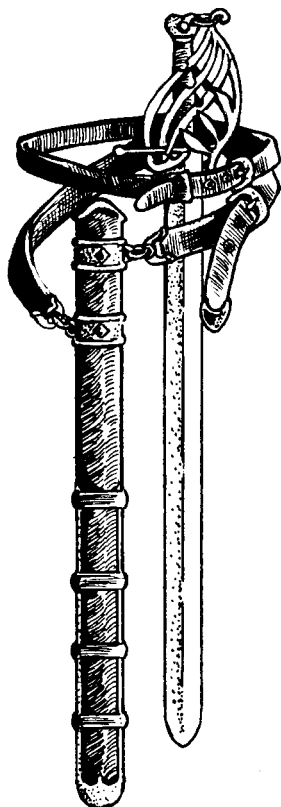


Abb. 25: Gewöhnliches **Kurzsword** mit kurzen Parierstangen; in dieser Form vor allem im Norden gebräuchlich; Norburg; 20 v.H.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Kurzsword	1W+2	KK-15	40	50	1	5/5	alle außer EL, FI, TH, MO, WA	50



Ebenfalls zu den Schwertern zu rechnen ist trotz seines Namens der sogenannte **Kusliker Säbel**, denn er ist nicht gebogen, zudem ist auch die Rückhandseite der Klinge mit einer Schneide versehen. Eigentlich nämlich - so verrät es uns die Überlieferung - trägt der Kusliker Säbel seinen Namen hauptsächlich nach seinem für Schwerter höchst unüblichen eleganten Griffkorb voller Verzierungen und geschmückter Drähte. Dieser Waffentyp wurde bald nach seiner Einführung vor etwa 60 Jahren so berühmt und begehrt, daß man ihn heute im ganzen Westen Aventuriens finden kann. Vor allem bei den Kusliker Seesöldnern hat die überaus handliche Waffe - die unter den beengten Bedingungen an Bord großer Segelschiffe erst ihre wahre Qualität zeigt - einen festen Platz im Arsenal gefunden.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Kusliker Säbel	1W+3	KK-15	70	80	1	7/6	LF, ZY	75

Namensgebend für die ganze Gruppe ist schließlich das Schwert, die klassische Waffe des erfahrenen Kämpfers. Der Kenner allerdings unterscheidet noch das **Langschwert** von einigen ähnlichen Formen, und manche Sammler nennen nur dieses würdig, den Namen eines echten Schwertes zu tragen, ist es doch besonders elegant mit langer, und doch nicht zu schmaler Klinge, festem Griff und breiter Parierstange. Trotzdem sei vor all zu eitler Unterscheidung gewarnt, denn letztlich macht nicht die Waffe, sondern der Mensch den Kämpfer aus.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
(Lang-)Schwert	1W+4	KK-14	80	95	1	7/7	alle außer FI, TH ZW, MO, WA	100

Die zweite Variante des Schwertes, das **Breitschwert**, ist etwa eine Handbreit kürzer, aber mit einer stärkeren Klinge versehen. Diese Nebenform findet man eher bei den Kämpfern des Südens, die sich weniger auf die Lehren der Ritterlichkeit verstehen und auch in all jenen Gegenden, wo die Schmiedekunst nicht weit genug entwickelt ist, lange und schlanken Klingen zu fertigen. So hat das gedrungene, oft archaisch geschmückte Breitschwert meist etwas Altertümliches an sich; und wenn Breitschwerter heute auch zweifelhaften Ruhm genießen, sollte doch nicht vergessen werden, daß viele der berühmten Schwerter großer Heroen aus alten Tagen ohne Zweifel die Form eines Breitschwertes gehabt haben.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Breitschwert	1W+4	KK-14	80	85	1	7/6	TH, ZY, SÜ	100

Die Legende berichtet uns auch, wie es überhaupt zur Schaffung des ersten Kusliker Säbels: Die Stadt Kuslik, die traditionell dem ehrenvollen Mittelreiche nähersteht als den oberflächlichen Stutzern des Lieblichen Feldes, hatte in Rondrigo Brannder einen wahrhaft bedeutenden Streiter für die Herrin hervorgebracht, der in vielen Orten Aventuriens mit dem Schwerte gegen Unrecht, Unehre und Unfrieden kämpfte. Nach der Rückkehr in seine Heimat aber wurde er von seinen Bewunderern zum Repräsentanten seiner Stadt in Vinsalt gemacht und mußte sich so wohl oder übel dem dortigen Protze angleichen - auf eines aber wollte er nicht verzichten: Auf die starke, gerade Klinge eines Schwertes an seiner Seite, denn die üblichen Degen und Florette - genauso biegsam wie ihre rückgratlosen Besitzer - waren ihm zutiefst verhaßt. Und so ließ er von einem Kusliker Waffenschmied einen "Säbel" fertigen, der zwar einen prunkvollen Griffkorb besaß, darunter aber befand sich die vertraute Breitklinge eines guten Schwertes...

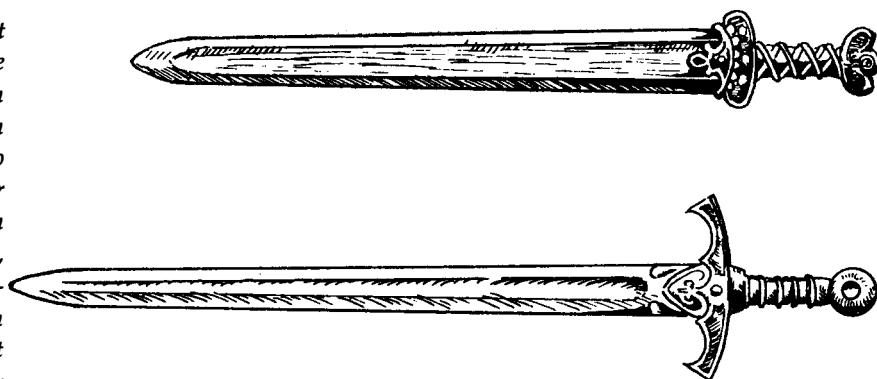


Abb. 27: Zwei Formen des gemeinen Schwertes:
Oben eine neuzeitliche Thorwalsche **Breitklinge** mit breiter Hohlkehle und ohne Parierstangen; unten ein Weidener **Ritter (Lang-)Schwert** mit schmalerem Hohl-schliff und sogenanntem Schellenknauf

Das **Barbarenschwert** schließlich ist eine Waffe, die mit keiner anderen wirklich verglichen werden kann: Etwa so lang wie ein Schwert, ist sie fast doppelt so breit und vor allem abenteuerlich geschwungen, mit einer Vielzahl von Vorsprüngen und Einbuchtungen in der Klinge. Mit ihrer oft Klauen oder Drachenflügeln nachgeahmten Parierstange und dem fellumwickelten Griff stellt sie eine so urtümlich-furchteinflößende Waffe dar, daß oft ihr Anblick schon einen Kampf entscheidet.

Vor allem zwei Völker Aventuriens verwenden diese Waffe: Die riesenwüchsigen Barbaren der Trollzacken - die allerdings die Barbarenstreitaxt bei weitem vorziehen - und die noch kaum bekannten rothaarigen Wilden nördlich des Orklandes, die wohl aus einer Mischung von Nivesen und Thorwalern hervorgegangen sind und mit diesen plumpen, aber wirkungsvollen Schwertern vor allem gegen die immer gierigen Schwarzpelze ankämpfen. Es ist mir eine Freude, hier verkünden zu können, daß Unser Heiliger Orden demnächst eine Missionsgruppe senden wird, um jenen tapferen Recken das Wort der Herrin des Kampfes zu predigen.

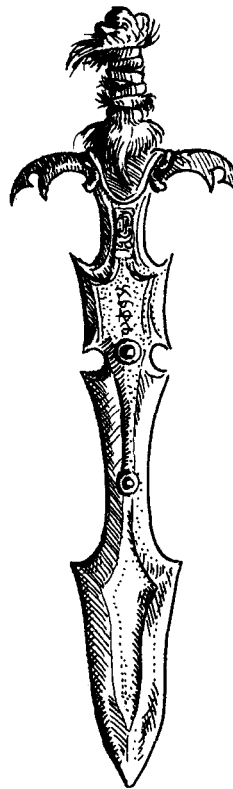


Abb. 28 (links): Barbaren- oder Schlachtschwert, aus den Trollzacken; Alter unbekannt.

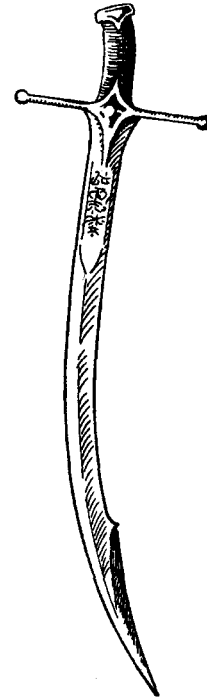


Abb. 29 (unten): Amazonensäbel; mit freundlicher Genehmigung von Königin Yppolita; Kurkum; 2 Hal

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Barbarenschwert	1W+5	KK-14	100	90	3	8/6	NO,TO	200

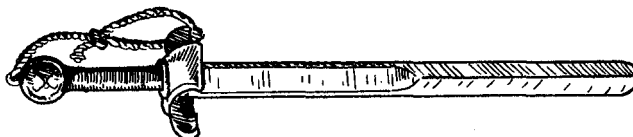
Der *Amazonensäbel* ist ein langes, schmales Schwert mit einer gebogenen Klinge, die nur eine Schneide aufweist. Da es aber von der Hand eines erfahrenen Schmiedes solch besondere Qualität aufweist, kann es nicht nur als scharfe Hieb- und Stichwaffe, sondern auch wie ein herkömmliches Schwert geführt werden. Diese Besonderheit hat zu seiner Beliebtheit gerade bei denen geführt, die überwiegend vom Rücken eines Pferdes im schnellen Angriff kämpfen; so daß diese Waffe ihren zweiten Namen *Reitersäbel* wohl verdient hat.

Die Hauptwaffe aber ist sie immer noch bei jenen besonderen Töchtern Rondras, die oftmals keine andere Klingenwaffe tragen als einen solchen Säbel und vielleicht ein Messer.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Amazonensäbel	1W+4	KK-14	90	100	2	7/5	TO, GA, MH	90

Da die Rede nun schon einmal auf solch ritterliches Kräfteressen gekommen ist, sei hier auch noch rasch das **Turnierschwert** erwähnt: Seine relativ kurze Klinge von etwa drei Spann ist zwar im vorderen Teil normal geschliffen, besitzt aber keine Spitze. Der Grund dafür liegt einfach darin, daß in der heutigen Zeit nicht mehr die Verwundung des Gegners Ziel eines Turnierkampfes ist, sondern man - ganz im Geist der ritterlichen Göttin - danach strebt, dem Gegenüber seine Überlegenheit in schierer Waffenkunst zu beweisen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Turnierschwert	1W+2	KK-15	60	70	3	7/7	WE, GA, PU	50



**Abb.30: Turnierschwert mit abgerundeter Spitze;
neuezeitliche Schaukampfwaffe; Zorgan**

Die damals schon ergraute Großmutter Königin Yppolitas soll, so geht die Legende, mit einem Amazonensäbel nicht nur das Große Turnier von Gareth gewonnen, sondern auch das Prunkschwert Kaiser Pervals zerschmettert haben, als er sie zum Duell gefordert hatte, weil sie einen ehrenvoll Unterlegenen nicht töten wollte. Wie sehr die Göttin auf ihrer Seite stand, zeigt schon die Tatsache, daß ihr noch junger Turniergegner später der Vater des großen Strategen Graf Helme Haffax werden sollte.

Regel: Der Amazonensäbel kann auch mit dem Talent *Scharfe Hieb Waffen* geführt werden.

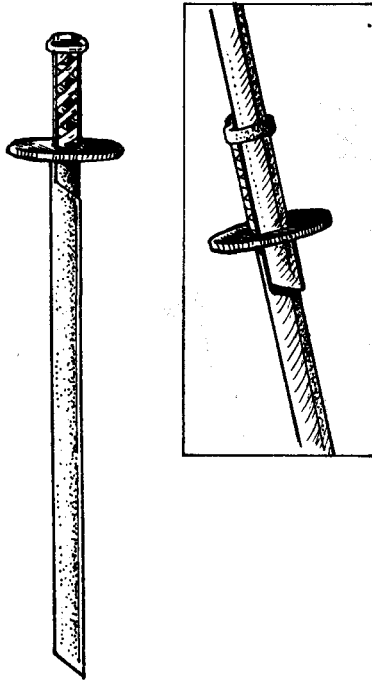


Abb. 31: Maraskanischer Nachtwind und Steckmechanismus; Waffe neuzeitlich; erbeutet bei Boran, man beachtet den nachträglich für die Hand eines mittelreichischen Trägers gekürzten Griff.

All jene Klingen, von denen wir soeben hörten, haben gemein, daß sie mit einer Hand geführt werden. Die folgenden Schwerter gehören jedoch zur Gruppe der Zweihänder, will heißen, sie ermöglichen es einem Kämpfer, die Waffe mit beiden Händen zu besserer Wirkung zu führen - ja viele von ihnen erfordern es sogar. Die gleichzeitige Handhabung eines Schildes verbietet sich damit von selbst - zumal es auch nicht nach dem Willen der Göttin ist, sich wie ein gemeiner Infanterist hinter einem Schutzwall zu verkriechen.

Der *Nachtwind* ist - betrachtet man die Absicht, in der er verwendet wird - hingegen fast das genaue Gegenteil des eben erwähnten Turnierschwerter, eine der vielen eigenartigen und meist ehrlosen Waffen Maraskans: Vom Ausmaß herein ein Schwert vergleichbar, zeichnet er sich durch eine schmale und gerade Klinge aus, wie sie in längerer und gebogener Form auch das Tuzakmesser hat. Die eigentliche Besonderheit liegt allerdings im überlangen Griff und der breiten und auffälligen Parierscheibe - die hier die auf dem Festland übliche Stange ersetzt - und in der speziell gearbeiteten Scheide, die umgedreht und so in ein Loch dieser Scheibe gesteckt werden kann, daß aus mehreren dieser Schwerter eine behelfsmäßige Leiter entsteht - ein Umstand, der den Nachtwind gerade bei angeheuerten Meuchlern und selbsternannten Freiheitskämpfern sehr beliebt macht. Schon deshalb sei allen treuen Dienern der Göttin geraten, sich von derlei Schande auf dem Gesicht der Kampfes Ehre fernzuhalten - oder aber aktiv zur Vernichtung von derartigen Machwerken einzutreten⁵⁾.

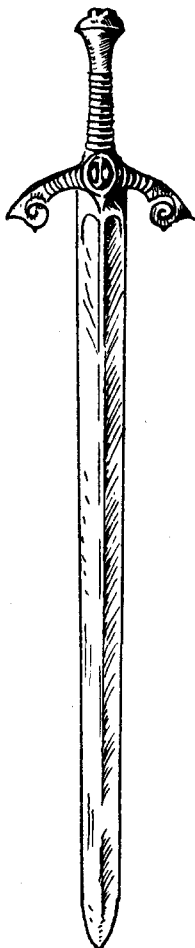
Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Nachtwind	1W+4	KK-15	70	100	0	7/7	MA, MH	250

Einen denkbar ungünstigen und abfällig erscheinenden Namen trägt das *Bastardschwert*. Und doch ist es - von rechter Hand geführt - eine vortreffliche Waffe, so als ob die Göttin uns gemahnen wollte, daß wahrer Adel nicht in der Geburt eines Menschen zu finden ist.

Seinen Namen aber trägt das Bastardschwert von den zweierlei Kampftechniken, mit denen man es führen kann; ist es doch sowohl von einem besonders kräftigen Menschen in einer Hand zu halten und wie ein gewöhnliches Schwert zu bewegen, wie man aber auch mit der zweiten Hand den besonders lang gestalteten Knauf umfassen kann, um die Waffe wie einen Zweihänder einzusetzen, je nach der Körperkraft des Trägers und danach, wofür der Besitzer größeres Talent zeigt. Ein anderer Name für dieses Schwert ist deshalb auch Anderthalbhänder, wie man vor allem im Bornlande gern sagt, doch ist hier sogar der abfällige Hauptname vorzuziehen, denn wer denkt bei einem solchen Begriff nicht an verkrüppelte Kämpfer, den zwei oder mehr Finger einer Hand fehlen. Selbst im Geschwätz einer so rontrafernen Völkerschaft wie den Festumer Kaufleuten ist etwas Wahres zu finden, wenn sie spöttisch unterstellen, jeder Besitzer eines "Anderthalbhänders" müsse sich zuvor einer solchen verstümmelnden Medication unterwerfen...

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Bastardschwert	1W+5	KK-14	120	120	2	8/6	TH, BO, WE, HA, TO, GA, PU, LF	120

Abb. 32 (links): Schwert zu Anderthalb Hand, sogenanntes *Bastardschwert*; aus dem Besitz des Raidri Conchobair, Graf von Winhall; ca. 200 v. H.



Regeln: Sowohl der Nachtwind als auch das Bastardschwert können einhändig (und dann mit dem Talent *Schwerter*) geführt werden. Der Nachtwind ab einer GE von 16, das Bastardschwert ab KK14. Beim letzteren gilt dann: kein TP+; WV7/5

5) Die Auffassung des geschätzten Bruder Rondramir muß akzeptiert, kann aber von uns nicht gebilligt werden. Beim Nachtwind handelt es sich - wie auch beim Tuzakmesser - um die Erzeugnisse meisterlicher Schmiedekunst, die ihresgleichen nur in Khunchom oder Arivor finden. Zudem sei gesagt, daß der geschickte Umgang mit dieser Waffe - zweihändig geführt, versteht sich - für den unbeteiligten Beobachter einen wahren ästhetischen Genuß darstellen kann. -Hrsg.

Das ehrenvollste aller Schwerter, gleichsam der Kaiser der Waffen, ist aber der Rondrakamm, jener unvergleichliche Zweihänder aus bestem Stahl, versehen mit einer scharfen, vielfach gezackten Klinge, die selbst durch metallenen Rüstungen zu schneiden in der Lage sein soll.

Hier sei allen Gerüchten und Verleumdungen entgegengetreten, der Sinn der Zacken läge darin, dem getroffenen Gegner zusätzliche Schmerzen und schwer heilende Wunde zu bescheren - solche Behauptungen sind zutiefst lästerlich, ist die Göttin des Krieges doch insbesondere eine Vorkämpferin der Ehrenhaftigkeit, die den ehrlichen und offenen Kampf liebt und Heimtücke verabscheut.

Nein, der Grund für die gezackte Klinge liegt darin, daß ein gut geschliffenes Schwert mit gewellter Schneide noch besser schneidet als eines, dessen Schneiden exakt gerade sind. Leider ist dieser spezielle Wellenschliff, der an das Züngeln einer Flamme gemahnen mag, eine äußerst schwere und geheime Kunst, die, wie es heißt, nur die Schmiede Arivors, Khunchoms, Perricums und der Angroschim beherrschen. Aus diesem Grund sieht man immer öfter Schwerter, in die statt korrekt bemessener wellenförmiger Einbuchtungen einfach Kerben und Scharren geschnitten wurden, wie sei ein schlagtgewohntes Schwert von über achtzig Jahren ohne Ausbesserung nicht schlimmer tragen könnte. Daß solche Waffen tatsächlich nicht nur dem Auge, sondern auch dem Körper grausame Wunden zufügen können, steht außer Zweifel, doch weigere ich mich rundheraus, derlei lästerliche Plagiate und Machwerke als Rondrakämme zu bezeichnen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Rondrakamm	2W+2	KK-15	150	150	3	9/6	LF, GA, MH, ZW	200
"Echt Arivor"	2W+2	KK-15	140	150	1	9/6	LF	400

Die echten Rondrakämme werden, wie bereits angedeutet, allein an einigen wenigen Orten hergestellt und dort auch mit entsprechenden Markierungen auf der Klinge versehen, die jeden Unklarheit ausschließt: Die Perricumer Klingen tragen den kleinen Stempelabdruck eines gekreuzten Schwerterpaares, während die aus Arivor den himmlischen Blitzstrahl der Göttin aufweisen und die echten Klingen Khunchomer Herkunft einen gekrönten Löwenkopf zeigen können. Zwergenwaffen schließlich sind mit einem Schwert über einem Amboß gekennzeichnet.

Nach dem Reichskonkordat von 54 vor Hal und ähnlich lautenden Verträgen des Rondrakultes mit anderen Staaten wird die Fälschung eines solchen Stempels nicht als Betrug, sondern zu recht als verwerflichste Lästung betrachtet und der Schuldige der wahren Gerechtigkeit unseres heiligen Ordens überstellt, der ihn meist in einem Gottesurteil seinem verdienten Tode zuführt.

(Ähnliche Herkunftsmerkmale tragen oft auch minder bedeutsame Waffenarten, bei diesen aber ist die Kontrolle nicht so stark und die Strafen für Fälscher nicht so streng.)

Kein Wunder also, daß der Gebrauch und das Führen einer solchen Waffe strengen Einschränkungen unterliegt und in der Regel nur den Geweihten der Göttin sowie den Absolventen einer rondragefälligen Kriegerschule und gleichwertigen Kriegern - also etwa ehemaligen Knappen eines großen Ritters - erlaubt ist. Da ähnliche Gebote und Verbote auch für einige andere Waffen von Schwertgestalt gelten, seien diese hier nun auch beschrieben:

Der klassische **Zweihänder** ist die Waffe gleichen Namens, ein Schwert, das mit über anderthalb Schritt Länge sogar den Rondrakamm noch überragt. Ansonsten gleicht sie eher einem gewöhnlichen Schwert, auch wenn sie sich selbst von überaus kräftigen Recken nicht einhändig führen läßt. Schon deshalb ist diese Waffe bei denen beliebt, die sich ganz im Heldengeiste der Göttin nicht hinter eng an den Leib gepreßten Schilden verbergen mögen, sondern lieber alle Angriffe des Gegners mit der kühn beidhändig geschwungenen Klinge parieren.

Eine Schande vor der Göttin ist es darob, daß mittlerweile angeheuertes Söldnerpack den Zweihänder zu "Leibwaffe" erkoren hat und daß selbige gar als "Doppelsöldner" dafür noch zweifachen Lohn erhalten.

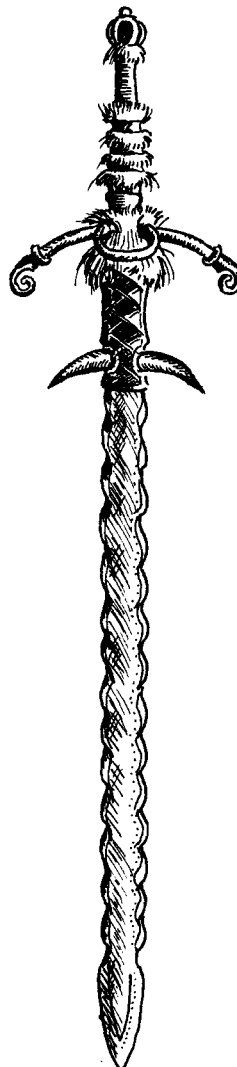


Abb. 33 (links): **Rondrakamm** aus Arivor; fellumwickelter Griff und lange Fehlschärfe; Meister ya Ribaldi; XXI. ING 6 Hal

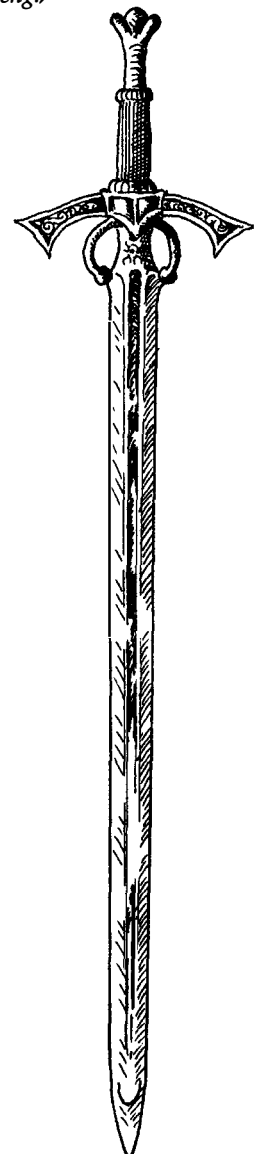


Abb. 34 (rechts): **Klassischer Zweihänder** des tobrischen Ritters Marban vom Stamm; verwendet in der Ogerschlacht; jetzt Familienbesitz

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Zweihänder	2W+4	KK-14	160	155	3	9/5	WE, BO, TO, GA	180

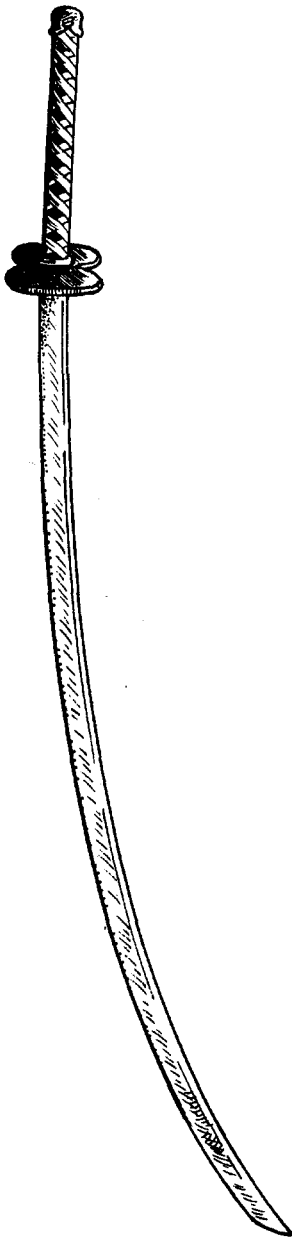


Abb. 35: Boronssichel mit sogenannter "doppelter" Parserscheibe; extrem kurze Fehlschärfe; markgräflische Waffensammlung zu Punin; etwa 150 Jahre alt

In noch stärkerem Maße als für den Zweihänder gilt dies für zwei extrem lange Zwehandschwerter, die lange Zeit nur an bestimmten einzelnen Orten in Gebrauch waren, die sich in letzter Zeit allerdings immer mehr verbreiten - wohl weil sie große Eleganz mit einer Schadenswirkung verbinden, die der einer schweren Hiebwafe in nichts nachsteht.

Aus dem almadanischen Gebiet um Punin stammt die **Boronssichel**, eine gewaltige Waffe, die nur einen Spann unter zwei Schritt mißt und damit dem Besitzer an Länge oft gleichkommt.

Geschaffen wurde diese Boronssichel angeblich von der wahrhaft todesmutigen Grenzwacht Almadas, die sich mangels eigener Reiterei einer besonders langen Waffe bediente, mit der sich auch die schnellen berittenen Wüstenräuber bei ihren Angriffen aus der Khom heraus vom Pferd schlagen ließen⁶⁾ - auch wenn es fürwahr großen Mut erfordert, nicht vor den herandonnernden Reitern zurückzuschrecken und kühn den Schlag vorzubereiten, der den Gegner aus dem Sattel reißt.

Nun, heute, da die Almadaner Garde über exzellente Kavallerie verfügt, ist die Boronssichel nicht mehr so häufig zu sehen wie zuvor, wie zum Ausgleich aber hat sie sich seit einigen Jahren über ganz Aventurien verbreitet und wird immer häufiger in den Händen kräftiger und geschickter Krieger gesehen. Denn es zählt zu den besonderen Merkmalen der gut gearbeiteten Boronssichel, daß sie bei Treffern nicht viel minder Schaden anrichten kann als etwa eine Ochsenherde, dabei aber weitaus treffsicherer ist und die Höhe des Schadens weniger dem dunklen Spiel des Zufalls überlassen bleibt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Boronssichel	2W+5	KK-16	160	180	3	8/3	PU, MH	400

Der **Andergaster** schließlich, ein weiteres zweihändiges Langschwert, erreicht volle zwei Schritt Länge und ist damit zweifelsohne meist größer als sein Träger - daß er dennoch überhaupt führbar bleibt, dafür sorgt die lange, schmale Klinge; der kräftige Griff mit den unterstützenden Lederschlaufen für die Hände und schließlich das - relativ gesehen - geringe Gewicht von "nur" 220 Unzen, also fünfteinhalb Stein; deutlich weniger als bei so brutalen Schlagetots wie Ogerschelle, Ochsenherde oder Barbarenstreitaxt.

Dennoch ist es offensichtlich, daß man zum effektiven Einsatz einer solchen Waffe viel freien Raum braucht, weshalb es auch leicht erklärbar ist, welchem Ursprung der Andergaster seinen Namen verdankt: In den kahlen Gebirgspässen und Hochebenen nördlich Andergasts waren es die einzelnen Grenzwächter zum Orkland, die zuerst diese gegenüber Schwarzpelzen ebenso tödliche wie einschüchternde Waffe ersonnen haben, hat doch die primitive Schmiedekunst der Orks⁷⁾ dem nichts auch nur annähernd gleichwertiges entgegenzusetzen.

Aus dem Norden hört man deshalb auch, daß die örtlichen Amtspersonen alle Privilegien zurückgestellt haben und verzweifelt nach Söldnern mit Andergaster-Erfahrung suchen, denen sie gar vierfachen Sold versprechen - dennoch aber haben sich zu wenige bislang eingefunden um eigene Trupps aufstellen zu können, sei es, weil sich die Meister dieser Waffe nicht als Söldlinge verdingen, sei es, daß sich unerfahrene Hochstapler schnell selbst die Larve vom Gesicht reißen - denn ein mit dem Andergaster unerfahrener Kämpfer richtet zweifellos unter den neben und hinter ihm stehenden Gefährten noch mehr Schaden an als unter dem Feind. So gilt denn auch, daß diese lange und für viele Krieger unhandliche Waffe zwar bei einem guten

6) Hier irrt Bruder Rondramir. Wie schon die Form des Handschutzes - eine doppelte Parserscheibe - andeutet, muß die Waffe von den Beni Rurech stammen, die vor Jahrhunderten nach Maraskan auswanderten. Dokumente aus Khunchom aus dem Jahre 119 BF belegen, daß ein gewisser Meister al Mhakyami ben Mhukkadim ben Rurech eine Waffe annähernd gleicher Form für einen ungenannten Helden schmiedete, der damit in den Kampf gegen verbliebene Leviathanim südlich von Bastrabuns Bann zog.

7) Ein weiterer Irrtum Bruder Rondramirs - dieses Mal jedoch mit fatalen Folgen: In der Schlacht von Orkenwall wurde Rondramir von Perricum, RG nach heldenhaftem Kampf in die Hallen der Göttin abberufen. Er fiel durch die Hand eines orksischen Hauptmannes, der mit einem Arbach ausgerüstet war, welch selbiger die Klinge von Bruder Rondramirs Waffe zerschmetterte und schließlich den Wehrlosen mehrfach in Brust und Kopf traf.

Schlage größere Wirkung zeigt als irgend sonst ein Schwert - und etwa einen einzelnen Gegner mit einem nicht einmal sonderlich genauen Hieb zu töten imstande ist -, andererseits aber genauso oft gerade lächerlich geringe Treffer erzielt, weil sie der Träger nicht richtig ins anvisierte Ziel zu lenken versteht.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Prels
Andergaster	3W+2	KK-16	220	200	2	7/3	HA, WE	350

Ein Zweihänder von ebenfalls fremdländischer Herkunft, aber weitaus geringerer Länge ist schließlich das **Tuzakmesser**, wie es vor allem auf Maraskan in Gebrauch ist: Diese Waffe ist an Größe in etwa einem Bastardschwert vergleichbar, aber mit einer leicht gekrümmten Klinge versehen.

Die Scheide eines Tuzakmessers ist meist aus Holz und wird entweder frei in der Hand getragen oder, weit üblicher, mit einem Riemen auf dem Rücken befestigt; während das bei uns übliche Gürtelgehänge sehr selten zu erblicken ist. Die "original maraskanische" Variante dieser Waffe besitzt keine Parierstange, sondern eine Scheibe zu selbem Zwecke, während mittelreichische Veteranen der Maraskankriege geschwungene Parierbügel bevorzugten. Häufig findet sich an letzteren auch eine kleine Schelle, und man sagt, daß erfahrene Krieger selbige eigens stimmen lassen, auf daß der Kundige seinen Gegner oder Verbündeten jederzeit an deren Klang erkennen kann.

Und Erfahrung braucht es tatsächlich, wenn man mit den Tuzakmesser kämpfen will, Erfahrung und vor allem hohe Geschicklichkeit, ohne die diese Waffe kaum mit all ihren Möglichkeiten genutzt werden kann.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Prels
Tuzakmesser	1W+6	KK-15	130	140	1	7/7	MA, MH, GA	200

Letzteres ist übrigens eine grundsätzliche Regel, die mehr oder minder für alle Schwerter gilt: Jede Waffe ist nur so gut wie ihr Träger, und kein noch so begabter Kämpfer wird jemals gut werden, wenn er sich auf das Erreichte verläßt und auf das stetige Sammeln von Erfahrung, sei es im blutigen Ernst oder zur freudigen Übung, verzichtet.

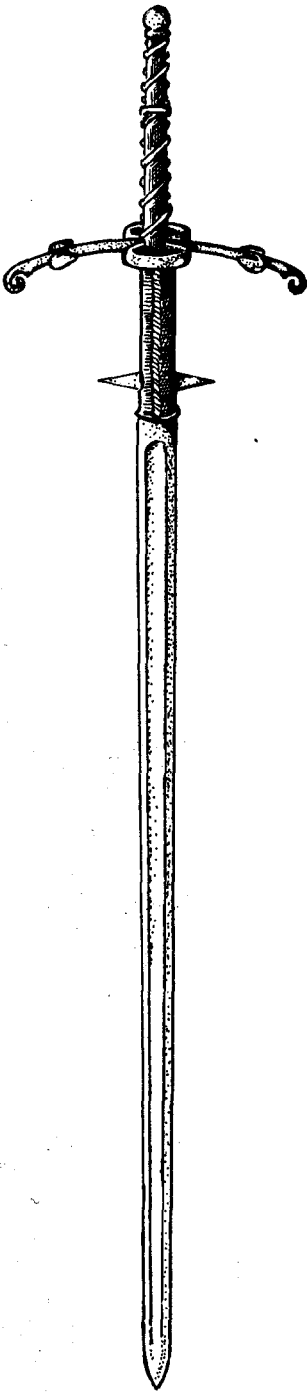


Abb. 36: **Andergaster** mit langer, lederumwickelter Fehlschärfe, spöttisch auch "Schwert zu drei Händen" genannt; gefertigt in Yrramis 17 v.H.; bei der Verteidigung der Stadt in Orkhand gefallen; rückgewonnen bei der Schlacht von Gareth

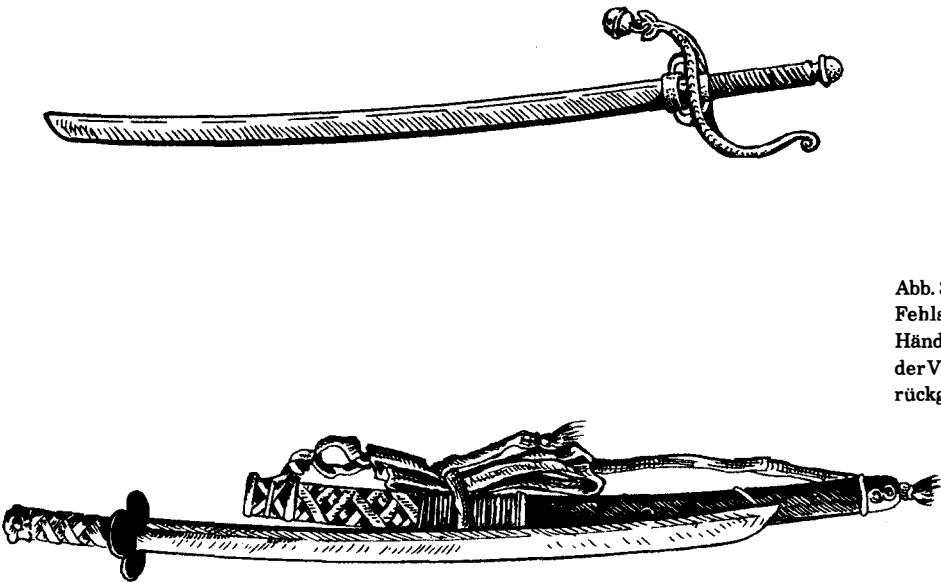


Abb. 37: Zwei Ausführungen des **Tuzakmessers**: Oben die mittelreichische Form mit weit geschwungenen Parierbögen und Schelle (Gero von Hundsböck, in Gebrauch); unten die maraskanische Originalform mit Parierscheibe; die Kleeblattform derselben deutet auf den ehemaligen Haran von Sinoda oder dessen Familie hin; etwa 60 Jahre alt; Reichsmuseum Gareth

Zwar an Ritterlichkeit des Schwertes ermangelnd, aber wohlfeil und in Massen herzustellen, nichtsdestotrotz von hoher Effectivität - die Waffen, mit denen die Kriege unserer Zeit gefochten werden.

Waffen der Armeen

**- von Tharesa Baronin von Burmisch,
gegeben zu Mendena im Jahre 1007 BF**

Zwei Arten von Krieger gibt es, die großen Ruhm genießen: Die stolzen Ritter in blitzender Rüstung, mit Roß und Stechlanze und der kühne Einzelkämpfer mit wenig oder keiner Rüstung, aber einem flinken Schwert, das ihm Schild und Schirm ersetzt. Neben diesen Heroen ist in der Volksmeinung und den Legenden nur wenig Raum für jene Kämpfer, die heute das Rückgrat der Armeen bilden und an denen schon so manche Attacke eitler Ritter gescheitert ist: die Infanteristen der großen Heere.

Die Stärke dieser Einheiten liegt nun nicht in ihrer besonderen Kühnheit oder in ihrer Körperkraft, sondern in kaltem Mut und eiserner Disziplin; denn nicht auf die herausragenden und sangeswürdigen Taten des Einzelnen kommt es hier an - nur wenn sie alle ohne Zurückweichen zusammen stehen und vorrücken, bilden sie einen Wall von Waffen und Menschen, an denen jeder Ansturm von ungeordneten Gegnern zerschellt.

Die Waffen dieser Krieger sind naturgemäß nicht dafür geschaffen, große und berühmte Heldentaten zu vollbringen, dennoch sollen sie hier etwas näher beschrieben werden:

Regel: Die Pike kann von 2 Personen gleichzeitig geführt werden. Dann muß jedem der Waffenträger eine Attacke oder Parade gelingen, um diese Aktion erfolgreich auszuführen.

Bei vierhändiger Führung gilt:
TP 2W+5; TP+ KK-21; WV 10/0

Regel: Der Drachentöter wird geführt wie die Pike. Für jeden Punkt, den die KK des Trägers weniger als 21 beträgt, werden 1W Trefferpunkte von der Waffenwirkung abgezogen, ein Kämpfer mit KK 18 erreicht also 4W TP. Unter einer KK von 18 ist die Waffe nicht zu handhaben.

Bei vierhändiger Führung gilt:
TP 7W; TP+ KK-21; WV 6/0

Die **Pike** gilt vielen Kennern als die "Königin des Schlachtfeldes", und wahrlich, diese Bezeichnung hat etwas für sich: Dieser drei Schritt lange Speiß ist allein nahezu nutzlos - welcher Einzelkämpfer kann schon solch einen langen Speer sinnvoll handhaben...? In größerer Zahl jedoch, oft von jeweils zwei Kämpfern geführt, ist sie ausgesprochen nützlich: Ein Speerwald von fünfzig, sechzig Piken, dem Angreifer unerschütterlich entgegengestreckt, erschreckt, vertreibt oder tötet Roß und Reiter.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Pike	1W+4	KK-18	180	300	6	4/0	alle	50

Eine Waffe ähnlicher Gestalt, aber noch größeren Ausmaßes ist der **Drachentöter**, ein vier Schritt langer eiserner Speer von zehn Stein Gewicht, der von seinen zwergischen Erfindern immer nur in Paaren benutzt wird: zwei Recken des Kleinen Volkes rücken mit dieser Waffe gemeinsam vorwärts, und bekämpfen, verjagen oder besiegen mit wuchtigen Stößen die Drachen und Tatzelwürmer, die sich in ihren Höhlen breitzumachen beabsichtigen. Außerhalb der zwergischen Stollen und Minen ist diese Waffe nicht erhältlich.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Drachentöter	7W	KK-21	400	400	0/4	3/0	ZW	7000

Neben diesen beiden langen Spießern der Heerhaufen und Infanteriecarrees gibt es noch einige weitere Stangenwaffen, wie man sie vor allem bei den besoldeten Fußkämpfern vornehmer Herren findet, seien sie nun Feldsoldaten oder Leibgarde - generell sei hier aber auch gesagt, daß gerade auf dem Gebiet dieser prunkvollen Stangenwaffen eine schier unüberblickbare Fülle von Formen und Gestalten zu finden (kann man doch einen derartigen Holm auf vielerlei Art mit Klingensprossen und Stacheln bestücken) ist, die zudem oft von Herrschaft zu Herrschaft anders heißt; und wer alle Formen erfassen will, müßte sich eigentlich mit Wortungetümen herumschlagen wie "halblang gespitzte Gelfenpartisane mit Zügen einer frühen Hellebarde" - so ihn nicht zuvor die Noioniten in ihre fürsorgliche Obhut nehmen.

Aus diesem Grund seien hier nur die wirklich grundlegenden Formen beschrieben, auf denen, wie gesagt, unzählige Varianten aufbauen:

Die **Hellebarde** ist wohl der Inbegriff der Gardistenwaffe - ursprünglich Halm-Barte genannt, Stangenbeil, ist sie in der Tat eine gelungene Kombination von

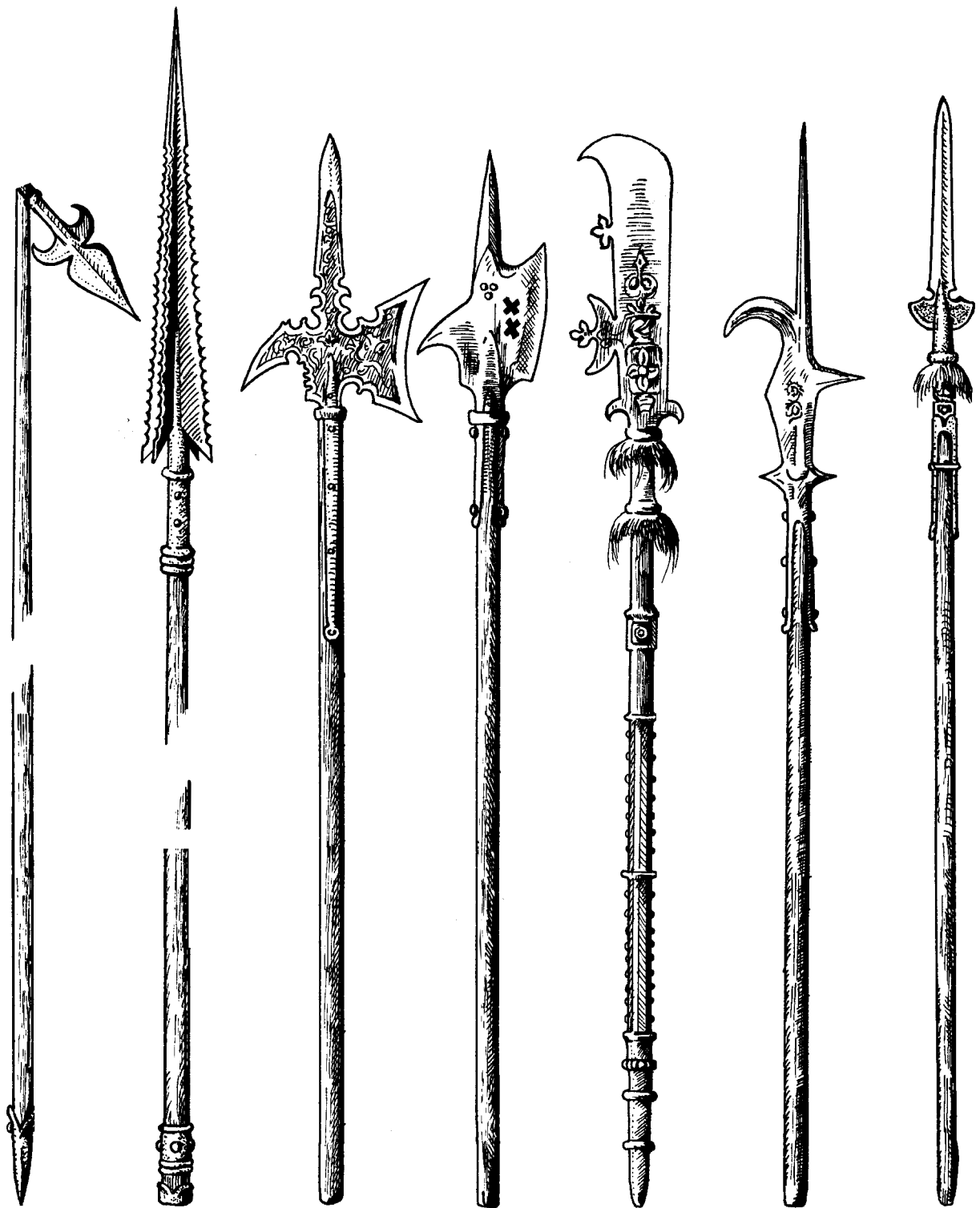


Abb. 38: Infanteriewaffen verschiedener Machart (von links nach rechts): Eine **Pike** von etwa drei Schritt Länge, wie sie bei den albernischen Pikenieren (hier: XXXIX. Banner "Tommelwacht", II. Albernisches Gardergt.) in Verwendung ist, typisch die Lilienform mit Widerhaken; **Drachentöter** aus Xorlosch, Zeichnung nach einem Original (die Waffe wurde uns vom Bewahrer der Kraft leider nicht zur Verfügung gestellt), geschätztes Alter der Klinge 3000 Jahre; **Prunkhellebarde** der Horasgarde, Vinsalt, diese Form ist seit etwa 10 Jahren gebräuchlich; **Kriegshelmbarte** tobrischer Hellebardiere (IV. Banner "Drachensteiner Draufgänger", I. Tobrisches Gardergt.), Klingenform im ganzen Mittelreich einheitlich, sog. "Kaiser-Reto-Modell"; Reich verzierte **Glefe** der Markgräflisch Warunker Garde, man beachte das Fehlen jeglicher Dornen, wie sie bei Gebrauchsglefen gelegentlich noch vorkommen, neuzeitlich; **Hakenspieß** der Almadanischen Landwehr, Waffen dieser Art werden in den Arsenalen am Yaquirufer zu Hunderten bereitgehalten, da sie sich vortrefflich zum Einsatz gegen (novadische) leichte Reiterei eignen; **Partisane** oder Kurzpike mit reiner Stoßklinge, neuzeitliche Ausführung, im Kosch gebräuchlich (IX. Wachbanner, Angbarer Schanz- und Sappeurrgt.)

Stangenwaffe und Axt: An der Spitze eines anderthalb Schritt langen Stabes sitzt eine Beilklinge, der gegenüber eine lange Spitze hervorragt. Mit dieser ebenso wirkungsvollen wie einschüchternden Waffe sind weite Rundumschläge ebenso möglich wie gezielte Hiebe.

Mit einer zweiten, nach vorn hinausragenden Speerspitze wird aus der Hellebarde die wohl effektivste Waffe für einzelne Gardisten überhaupt, auch wenn es natürlich viel Übung erfordert, sie gut handhaben zu lernen.

Dabei ist zwischen der "Gebrauchs"-Helmbarte und der Prunkhellebarde zu unterscheiden: Die erstere zeichnet sich durch eine eher gedrungene, klobige Gestalt der Klinge aus und wird vor allem von Söldnern und Kämpfern in der Schlacht verwendet, während ihre vornehme Schwester ihr grundsätzlich ähnelt, aber weitaus schwungvollere Formen aufweist, "eleganter" aussieht und zudem oftmals mit Gravuren oder Ziselierungen geschmückt ist. Doch sollte man nicht den Fehler machen, diese Variante, die etwa in besonderer Pracht von den Wächtern des Kaiserlichen Palastes in Gareth geschwungen wird, für überkünstelt und lächerlich zu halten; ihr Wert im Kampf nämlich ist keinen Deut geringer.

Abb. 39 (links): **Wurmspieß** aus der Gegend von Uhdenberg, mit mehrfacher metal-
lener Verstärkung; schätzungs-
weise 600 Jahre alt

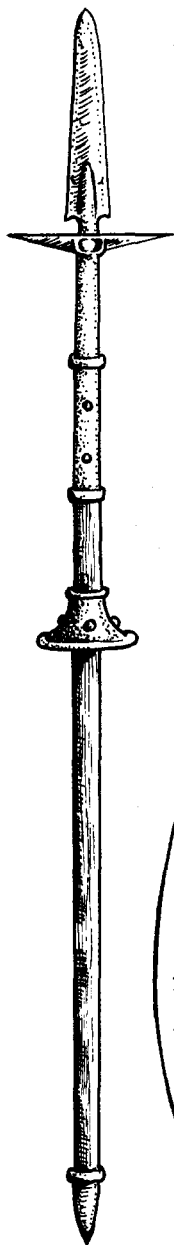


Abb. 40 (unten): Echter **Pailos** mit mehrfach verstärktem Stiel; ca. 80 v.H.; Rethis



Regel: Ab einer GE von 15 kann die Partisane auch mit dem Talent Speere und Stäbe geführt werden.

Regel: Pailos und Langaxt können nur ab KK 14 benutzt werden. Ab KK 17 können beide Waffen auch mit dem Talent Äxte geführt werden.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Hellebarde	1W+4	KK-15	150	200	5	5/2	außer EL, FI, MO, WA 75	
Prunkhellebarde	1W+4	KK-15	140	210	5	5/2	außer EL, FI, MO, WA 50	

Ein weiters ungleiches Geschwisterpaar gibt es, dessen "ärmlicher Bruder" der **Hakenspieß** ist, eine Waffe mit langer Stahlspitze, von der eine Sichelklinge rückwärts gewandt vorspringt; weitere Spitzen sind nicht unüblich. Mit dem Sichelhaken kann der erfahrene Kämpfer auch ferner stehende Gegner heran- oder Reiter vom Pferd holen, um ihnen mit der Spitze den Garaus zu machen.

Bei der **Glefe** hingegen ist es die breite Hauptklinge, die vorn hakenförmig gebogen ist und mit der man gegen die Feinde vorgeht, auch ist diese Waffe in der Regel weit stärker verziert und geschmückt und gilt als vornehmer.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Hakenspieß	1W+3	KK-16	120	250	5	3/1	außer EL, FI, MO, WA 45	
Glefe	1W+3	KK-16	120	200	5	4/2	außer EL, FI, MO, WA 70	

Die **Partisane** schließlich ist ein wenig länger und trägt neben einer kühn vorstechenden Speerspitze noch zwei seitlich vorspringende Klingen - manche bezeichnen sie auch spöttisch als Ohren, wenn sie zu klein sind, um einen realen Kampfwert zu besitzen -, was ihr auf den ersten Blick eine entfernte Ähnlichkeit mit einer Lilienblüte verleiht.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Partisane	1W+5	KK-17	150	200	4	5/3	außer EL, FI, MO, WA 50	

Der **Wurmspieß** ist eine zwergische Variante der Partisane, ein kürzerer, kräftiger Speer mit Handschutz und starker Klinge, der zwei seitliche Strebeklingen besitzt, nicht unähnlich denen der Partisane, aber dem Zweck dienend, die Klinge nach kräftigen Stößen aus den Körper des Gegner - oft ein Drachling oder Tatzelwurm - wieder herauszuziehen, denn was nützt die beste Waffe, wenn sie unwiederbringlich im Leib des nur angeschlagenen und damit gereizten Feindes steckt...?

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Wurmspieß	1W+4	KK-16	120	180	2	5/2	ZW	120

Mit dem **Pailos** sei die Liste der vornehmen Stangenwaffen abgeschlossen, ist diese Waffe doch schon mehr ein Mittelding zu einer kräftigen Streitaxt: An einem starken Stiel sitzen ein spitzer Eisenstachel und eine Beilklinge schwerster Machart - und wirklich kann man diese seltene und kostbare Waffe zyklischer Herkunft mit der nötigen Kraft ebensogut als Zweihandaxt führen wie als Stangenwaffe.

Wie schon allgemein über andere Stangenwaffen gesagt, gibt es natürlich auch vom Pailos eine einfachere und weit billigere Variante: Die Idee, ein (über-)schweres Axtblatt mit einem kräftigen Holm zu verbinden, hat zur Entwicklung der **Langaxt**

geführt, bei dem die extrem breite Beilklinge in ihrem unteren Teil ein zweites Mal mit dem Stiel verbunden wurde, während ihr vorderes Ende in einen langen Stachel ausläuft oder zu einen gezackten Breitklinge wird.

Diese Waffe wurde angeblich in Neetha erfunden und von den Händlern der verfallenden Stadt ahnungslosen Fremden als "echter Pailos" verkauft - eine List, die bei näherem Vergleich der beiden Waffenformen unglaublich erscheint, doch es ist nun einmal eine Tatsache, daß viele Kämpfer sich aufgrund des hohen Preises sehr für einen Pailos interessieren, obwohl (oder gerade weil) sie kaum eine Ahnung haben, wie diese Waffe aussieht.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Pailos ^{*)}	2W+4	KK-15	160	175	3	5/2	ZY	300
Langaxt	2W	KK-16	160	180	5	6/1	LF	140

^{*)} Die Stoßspitze des Pailos verursacht 1W+3 Trefferpunkte

Die **Sense** ist die universelle Waffe der Ackermilizen, Landwehren und aufständischen Bauernhorden. Jeder Bauer hat eine Sense, und was läge näher, als mit der starken Klinge auch einmal etwas anderes als Korn umzumähen? Generell sollten all solche Bestrebungen der Bauern, den göttergefälligen Platz auf dem Acker zu verlassen, mit größter Skepsis betrachtet werden, doch sei unverhohlen, daß gar oft die Landleute es waren, die in Zeiten höchster Not das Neue Reich gerettet haben - vor äußern wie vor inneren Feinden. Auch heute, wo viele Städter vor den heranrückenden Schwarzpelzen zittern und beben, haben sich auf den Feldern kühne Ackermänner zusammengefunden, um gemeinsam mit ihren adligen Herren den Orks die Stirn zu bieten.

Der **Bornische Bauernspeer** oder die **Sturmsense** ist eine besondere Form der Sense, bei der das ursprünglich rechtwinklig abstehende Sensenblatt abgetrennt und als Verlängerung des Stieles neu befestigt wurde. Diese Waffe, die Längen von über zwei Schritt erreichen kann, ist - wie etwa die Pike - weniger als die Waffe eines Einzelnen gefährlich, als wenn sie in Massen gegen Reiterei eingesetzt wird. Die Waffe trägt ihren Namen nach ihrer Heimat, dem Bornland: Hier wurde er vor einigen Jahrhunderten bei einem der zahllosen Bauernaufstände zuerst entwickelt und eingesetzt. Seinen Triumph feierte er in der Schlacht von Garbelen, als ein ganzes Banner Elitereiterei der Priesterkaiser an den entschlossen ihnen entgegengestreckten Sturmsensen zerschellte. Die streitkolben- und säbelschwingenden Ritter hatten die ländlichen Fußkämpfer noch nicht einmal erreicht, als sich die spitzen Sensenblätter schon in die Leiber ihrer Streitrösse gegraben hatten. Das darauffolgende Gemetzel an den fast unbeweglichen Gepanzerten war zu grausam, um beschrieben zu werden und sagt viel über den aufgestauten Haß der Bauern auf ihre Peiniger.

Seiner Natur gemäß ist der Bauernspeiß zwar der Ahn der Pike, selber als rein improvisierte Waffe aber eher ungebräuchlich. Derartige Kampfsensen kommen fast nur zum Einsatz, wenn Gefahr im Verzuge ist und keine anderen Waffen bereitstehen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Sense	1W+3	KK-17	100	160	6	3/1	außer FI, MO, WA 30	
Sturmsense	1W+4	KK-16	120	180	5	4/2	BO, TO, WE, GA 40	

Ein ähnliches Verhältnis zwischen der friedlichen und der kriegerischen Form eines bäuerlichen Arbeitsgerätes findet sich bei den Flegeln, die für gewöhnlich dazu dienen, das reife Korn aus den Ähren zu schlagen: Schon der gewöhnliche **Dreschflegel** kann in den Händen eines starken Mannes eine wirksame Waffe sein, mit der sich vortrefflich Schädel und Helme verbeulen lassen.

Wenn das harte Schwunholz eines Dreschflegels allerdings noch mit eisernen Bändern und Nägeln wie eine Kampfkeule verstärkt wird, hat man einen sogenannten **Kriegsflegel**, der zwar unscheinbar wirkt, aber an Schadenswirkung einem Streitkolben oder gar einem Schwert in nichts nachsteht.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Dreschflegel	1W+2	KK-14	100	150	6	4/2	außer FI, MO, WA 15	
Kriegsflegel	1W+4	KK-13	120	150	5	5/1	außer FI, MO, WA 50	



Abb. 41 (links): **Sturm-sense** aus dem Bornland; ca. 5 Hal

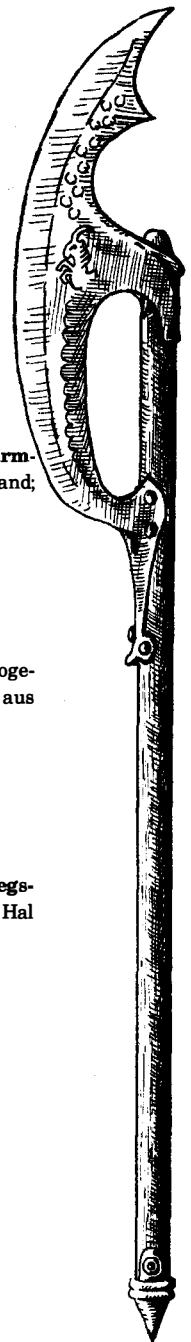


Abb. 42 (rechts): Sogennante **Langaxt** aus Neetha; ca. 5 Hal

Abb. 43 (unten): **Kriegsflegel** aus Albernica; 3 Hal



Eher für die Jagd als für den Kampf gedacht, können die mannigfaltigen Speere und Spieße einem Kämpfen doch von Nutzen sein, zumal viele von ihnen dem Gegner auch bereits auf Entfernung entgegengeschleudert werden können.

Stäbe und Speere

- eine Betrachtung von Morgos Azalander

Ähnlich den Messern und Dolchen sind auch die vielen Stabwaffen eine Kategorie, die sich wohl aus einfachen Gegenständen mit nur untergeordneter Bedeutung für den Kampf entwickelt hat:

Der erste **Kampfstab** war gewiß nur ein einfacher Wanderstock, mit dessen Hilfe sich ein einsamer Waldläufer ein wildes Tier vom Leibe gehalten hat. Auch heute noch kann man kaum mehr über diese Waffe sagen: Zwar gibt es mancherorts Spezialisten, die für einen Kampfstab genau ausgewähltes Holz nehmen, das sie speziell behandeln und beschnitzen, die weitaus meisten Exemplare aber sind einfache Holzstäbe von etwa anderthalb Schritt Länge.

Dennoch kann man auch mit so einer Waffe bedeutende Leistungen vollbringen, und die Geschichte der Waffen ist voller Beispiele, wie einem mit Schwert und Axt bewaffneten Söldner ordentlich hören und sehen verging, nachdem er einem Bauern mit Kampfstab begegnete: Der spöttisch belächelte "lange Knüppel" wurde auf einmal derartig flink umhergewirbelt, mit beiden Händen zum Parieren genutzt, dann wieder in weitem Bogen auf des Gegners Kopf geschmettert, daß man die Bewegung des zuvor plump wirkenden Holzstückes kaum mit dem Auge verfolgen konnte.

Gute Kampfstäbe sind oft noch zum besseren Halt mit Bast oder Lederstreifen umwickelt und tragen an den Enden metallene Kappen oder Beschläge, die nicht nur der Abnutzung und dem Ausfasern beim Wandern vorbeugen, sondern sich auch vorzüglich auf die Stirn oder das Sonnengeflecht eines Gegners rammen lassen.

Von ähnlicher Machart sind übrigens auch viele der "Zauberstäbe" der Magier- und nicht wenige dieses Standes wissen einen Kampfstab wohl zu handhaben.

Regel: Wer den Kampfstab *meisterlich* oder besser beherrscht, kann versuchen, den Gegner zu *entwaffnen*. Dazu muß eine angesagte *Angriff+9* gelingen. Mißlingt die Parade des Gegners, so muß diesem jetzt eine *KK-Probe+5* gelingen, sonst wird ihm die Waffe aus der Hand geschlagen.
Ein *meisterlich* begabter Kämpfer kann mit dem Kampfstab 2 Attacken pro Kampfrunde ausführen, wenn er dafür auf die Parade verzichtet. In einer AT-Serie wird der Kampfstab jedoch wie eine gewöhnliche Waffe geführt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Kampfstab	1W+1	KK-15	80	150	5	6/6	außer FI	25

Wird hingegen ein Ende des Stabes geschärft und über einem Feuer gehärtet, erhält man einen **Holzspeer**, der sich nicht nur zum Kampf, sondern auch zur Jagd eignet. Dennoch soll nicht geleugnet werden, daß diese Waffe relativ wirkungslos und praktisch nur in Gegenden zu finden ist, wo die Bewohner entweder sehr arm sind oder aber nicht einmal die Kunst der Erzbearbeitung kennen: So haben sich etwa die Mohas der südlichen Regenwälder zu Meistern des Holzspeers entwickelt, der allerdings auch bei ihnen nur deshalb so wirkungsvoll und von Fremden gefürchtet ist, weil sie die Spitze mit diversen pflanzlichen Giften versehen.



Abb. 44: Solide gearbeiteter **Kampfstab**, in jener Machart, wie er vielfach käuflich zu erwerben ist; dieses spezielle Exemplar stammt aus dem Hesindetempel zu Kuslik.

Der echte *Speer* dagegen trägt eine eiserne oder stählerne Spitze mit zwei scharfen Schneiden. Obgleich fast jeder Kämpfer den Speer zuerst einmal als reine Stichwaffe mit beiden Händen führt, so wird der erfahrenere Krieger jedoch rasch lernen, daß sich die Klinge eines Speeres nicht nur zum Stechen, sondern auch zum Schneiden eignet - und wenig überrascht den Gegner stärker, als wenn man einen Speer in raschem Wechsel als Spieß oder aber nach Art einer Hellebarde führt.

Regeln: Sowohl der Speer als auch der Jagdspieß können ab einer KK von 16 einhändig geführt werden. Für beide Waffen gilt dann jedoch: kein KK-Bonus; WV: 4/3

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Holzspeer	1W+2	KK-16	60	150	6	4/3	außer FI, KH	10
Speer	1W+3	KK-16	80	170	5	5/4	alle	30

Der *Jagdspieß* oder die *Saufeder* ist ein kräftiger, kurzer Spieß, der sich vorzüglich dazu eignet, den Ansturm von gereiztem Wild wie Waldsäuen und Schwarzkühen aufzuhalten. Zu diesem Zweck ist er auch direkt hinter dem Stechblatt mit einem eisernen oder hornigen Knebel versehen, der verhindert, daß die Waffe zu tief in den Leib der Beute eindringt. Eigentlich in den Elfenwäldern beheimatet, hat diese Waffe auch an den jagdfreudigen Adelshöfen des Bornlands und Weidens Einzug gehalten.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Jagdspieß	1W+3	KK-16	80	180	4	5/4	BO, TO, WE	80
Elfischer Jagdspieß	1W+3	KK-16	80	180	3	5/4	EL	120

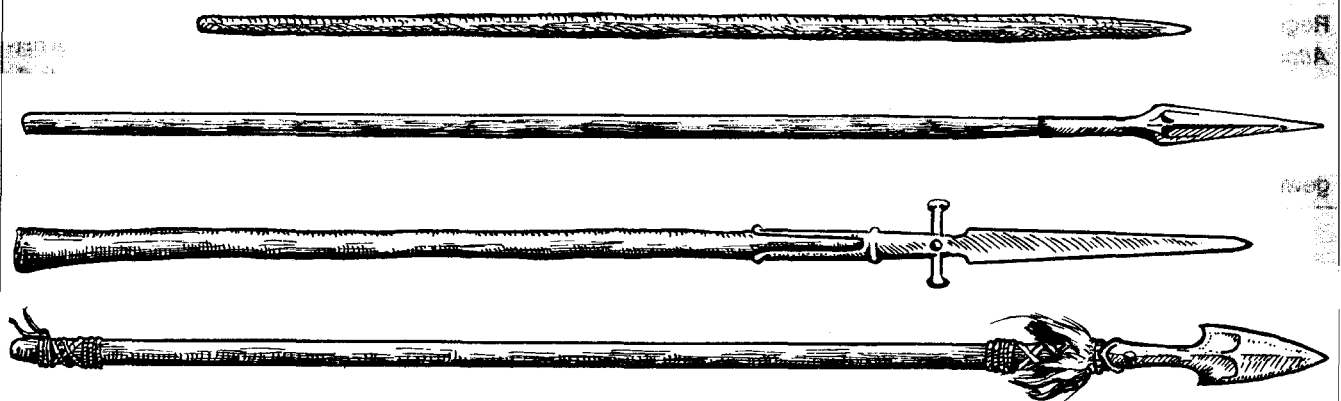
Weit stärker noch als beim gewöhnlichen Speer ist diese gefährliche Kombination aus Stoßen und Schneiden beim Stoßspeer entwickelt, einem Spieß mit einem fast drei Spann langen und einem Spann breiten Blatt und einem dicken Knebel, der vormals für die Bärenjagd entwickelt wurde, sich aber auch ausgezeichnet für den Kampf gegen Zweibeiner eignet. Der Stiel dieser Waffe ist meist drei Finger dick und häufig vollständig mit Leder umwickelt, so daß er auch gewagte Paraden unbeschadet übersteht.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Stoßspeer	2W+2	KK-14	150	200	4	5/3	BO, NO, EL, FI, WE	70

Hier sei an den Spieß erinnert, mit dem Herzog Jarlak der Waidmann von Tobrien einst den Mendenischen Eber erlegte, der ein Jahr lang die Äcker und Felder rings um die Stadt verwüstet und gar einige Hunde und schließlich zwei kleine Kinder getötet hatte.

Eine andere Saufeder war es, die dem leidenschaftlichen Jäger Drummog von Ouveenmas das Leben rettete, als er mit schweren Jagdverletzungen darniederlag: Zwar waren seine Beine nach einem Sturz gebrochen und seine Hüfte zerschmettert, noch auf dem Krankenlager aber hatten seine Arme die Kraft, einen von seinem Bruder gedungenen Meuchler zu durchbohren und an die Wand zu nageln.

Abb. 45: Von oben nach unten ein einfacher **Holzspeer**, ein gewöhnlicher, aber schon seit Jahrzehnten kaum noch gebräuchlicher **Speer**, ein elfischer **Jagdspieß** aus Gerasim und ein ungewöhnlich schlanker **Stoßspeer** eines Tiefhusener Jägers



Die *Dschadra* ist ein spezieller Reiterspeer der Tulamiden, der sich nicht nur durch seinen besonderen Schmuck von wehenden Fell- und Stoffstreifen äußerlich von anderen Speeren unterscheidet: Was wie willkürlich angebrachte Tuchfetzen wirken mag, ist in Wahrheit ein nach uralten Erkenntnissen gefertigtes System, das dem Speer bei einem schnellen Reiterangriff besonderen Auftrieb verleiht: Die wehenden Streifen - Tulumma genannt - verleihen der Waffe im Wind fast wirkliche Flügel, so daß der Träger all seine Stärke in den Stoß legen kann und nicht noch eigens die Waffe hochhalten muß.

Die genaue Gestalt wie auch Farbe und Muster ist dabei von Sippe zu Sippe unterschiedlich - diese Merkmale gelten dem in Etikette bewanderten Tulamiden praktisch als Kennzeichen und Eigentum der Sippe, und weder wird ein ehrenhafter Tulamide es wagen, die Tulumma einer anderen Sippe nachzuahmen noch den Speer

Regel: Vom Pferderücken aus geführt gilt für die Dschadra:

TP 1W+7, TP+ KK-16, WV 5/2

Die Dschadra eignet sich *nicht* für einen Lanzengang, sehr wohl aber für einen Sturmangriff.

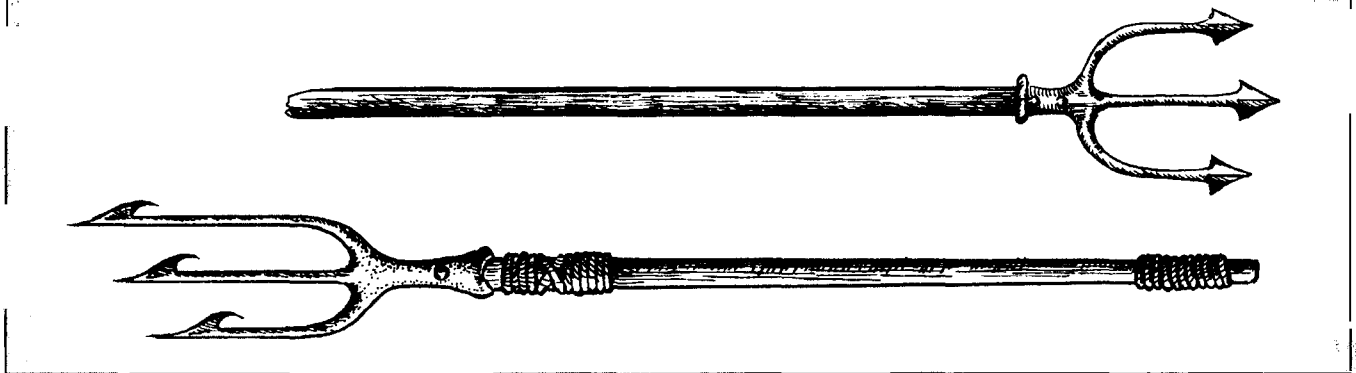
eines Sippenfremden benutzen, es sei denn in Zeiten höchster Not. Selbst aber wenn ein Krieger in der Schlacht die Dschadra eines getöteten Gefährten nutzt, um selbst zu überleben, erwartet man von ihm, daß er anschließend den Sippenvorstand des Gefallenen verständigt, die Dschadra zurückgibt und um Verzeihung für den "Mißbrauch" bittet.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Dschadra	1W+5	KK-15	80	180	5	4/3	KH, MH	120

Von eher notdürftiger Natur (vom rondrianischen Standpunkt aus gesehen) ist der Dreizack, eine Waffe zur Jagd auf große Fische, die sich an der Westküste großer Beliebtheit erfreut. Ein rauflustiger Fischer kann mit einem Dreizack zwar gehörigen Schaden anrichten, sonderlich effektiv im Kampf – vom gefährlichen Anblick einmal abgesehen – ist dieser Fischspieß jedoch nicht.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Dreizack	1W+3	KK-15	90	140	5	4/4	TH, HA, LF, ZY	50

Abb. 46: Zwei Formen des Dreizacks; die obere aus der Gegend von Havena (allgemein ist diese Form auch auf den Zyklopeninseln und im Lieblichen Feld vertreten und gebräuchlich), die untere aus Thalusa, wo diese Waffe vor allem zur Jagd auf Perlbeißer verwendet wird (östliche Form).



Regel: Mit der Zweililien können *zwei Attacken pro Kampfrunde* geschlagen werden, wenn der Kämpfer dafür auf die Parade verzichtet. In einer *AT-Serie* (Ausfall) werden die Zweililien wie eine gewöhnliche Waffe verwendet.

Die *Zweililien* schließlich ist eine Besonderheit unter den Stabwaffen: Sie besitzt nicht eine, sondern zwei scharfe Klingen, eine an jedem Ende des etwa einen Schritt langen Stabes.

Um dieses Waffe erfolgreich einzusetzen, braucht man schon einiges an Fingerfertigkeit und Gewandtheit, aber hat man sich erst einmal an den Umgang mit dieser Doppelklinge gewöhnt, wird sie treue Dienste leisten: Sowohl für kühne Schwünge wie auch normale und rüchändiggeführte Stiche eignet sich die Zweililien, die vor allem im zwergisch-mittelreichisch-altreichischen Mischgebiet zwischen Elenvina, Harben und Grangor gesehen werden kann. Interessanterweise kommen die besten Waffen dieser Art von den Angroschim des Eisenwaldes; etwas eigenartig, wenn man bedenkt, daß die Zwerge solche Waffen größtenteils eher ablehnen und selber überhaupt nicht verwenden.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Zweililien	1W+3	KK-18	80	140	4	7/7	ZW, HA, LF	100

Nicht unerwähnt bleiben sollen hier der gewöhnliche *Wurfspeer* und der *Efferdbart*, ihrer Verwendung nach ebenfalls Speere, die jedoch an anderem Orte genauere Betrachtung erhalten.



Abb. 47: Eine *Zweililien* aus Grangor, offensichtlich eine Maßanfertigung, da sie um fast einen Spann kürzer ist als herkömmliche Ausführungen; etwa 5 Hal

Wem die nötige Eleganz oder die Kenntnis in spezialisierten Waffen ermangelt, der greift gerne zu den bewährten Kriegswerkzeugen, deren Handhabung oft nicht als schiere Muskelkraft erfordert...

Keule und Kette

Waffen der Kraft

Die unzweifelhaft älteste Waffe des Menschen ist der eigene Körper - und hier sind es vor allem kräftige Schläge mit den Fäusten gewesen, die den Gegner überwinden sollten. Früh in der Geschichte der Waffen kamen dann wohl auch einfache Dinge dazu, um die Reichweite des Schläges und den Schaden zu vergrößern: Knüppel und große Steine waren und sind eine natürliche Verstärkung der Faust und Verlängerung des Armes. Auch heute noch kann selbst der aller Waffenkunst Fremde gut einen schweren Gegenstand ergreifen und damit auf den Feind einschlagen, allein auf seine Kraft und die Wucht des Schläges vertrauend.

Improvisierte Waffen dieser Art, wie man sie vor allem bei eher harmlosen Kneipenschlägereien und anderen Prügeleien erblickt, sind etwa abgebrochene Stuhlbeine, Fackeln und Krüge; Dinge, die man kaum zu Waffen rechnen mag und die keiner näherer Beschreibung bedürfen. Und nur wenige Leute würden jenes Stuhlbein zu den historisch bedeutsamen Waffen zählen, mit dem vornunmehr über vierzig Jahren der damalige Reichsmarschall eher zufällig und unglücklich getötet wurde, als er eine Prügelei zwischen zwei Söldnertrupps schlichten wollte.

Eher schon eine Waffe ist der **Knüppel**, also der schwere, oft schwach bearbeitete Ast, wie ihn vor allem die Bewohner waldreicher Länder verwenden. Dennoch kann man auch beim Knüppel kaum davon sprechen, daß er sorgfältig bearbeitet und für viele Kämpfe aufbewahrt wird, sein Merkmal ist es gerade, daß man ihn bei Gebrauch vom Wegesrand aufliest und nach der Schlacht wieder fortwirft. Nur selten wird sich ein solch zufällig ausgewählter Knüppel als so stark, bruchfest und von Natur aus richtig ausgewogen erweisen, daß der "Besitzer" ihn mitnimmt und für künftige Gefechte behält.

Diese Improvisation führt auch dazu, daß manche Landrechtsbücher den Besitz eines Knüppels gar nicht als Waffenbesitz werten, da es unzählige andere Gründe als den Kampf geben mag, einen Ast aufzulesen - mit der simplen Suche nach Feuerholz einmal angefangen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Stuhlbein	1W	KK-15	50	40	7	4/3	alle	
Fackel	1W	KK-15	50	40	7	4/3	alle	0,5
Knüppel	1W+1	KK-14	60	80	6	5/3	alle	ca. 1

Anders sieht es das schon mit der **Keule** aus: Auch diese Waffe ist zwar aus Holz, fast immer aber ist sie noch mit eisernen Nägeln beschlagen, von stählernen Bändern umfaßt oder auf sonst eine Art verstärkt, dazu kommt noch eine mit Fell oder Stoff rutschsicher gemachte Griffstück. Diese Art von Hieb Waffen ist nicht nur relativ wirksam, sondern auch einfach herzustellen und billig. Gerade deshalb steht auf den Besitz von Keulen vielerorts - gerade in besonders zivilisierten Landschaften - eine empfindliche Strafe, da diese Waffe als brutal und böseartig gilt, oft mit gesetzlosen Räubern des Waldes in Verbindung gebracht wird; zudem wird sich bei dem sonst so eifrigen Kult der Ronda oder in den Reihen der Ritterschaft kaum einmal jemand finden, der gerade die "unehrenhafte" Keule propagiert und ihre Verbreitung fördert.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Keule	1W+2	KK-13	100	80	3	7/3	alle	15

Noch einen Schritt weiter hin zur anerkannten Waffe geht der **Streitkolben**: Hier ist nur der kräftige Stiel aus Holz, ansonsten aber sind es eiserne Kappen, Spitzen und Zacken, die die Wucht des Schläges erhöhen.

Derlei Streitkolben sieht man oft bei weniger gut ausgerüsteten Abenteurern und Söldnertruppen - gerade wer sich viel auf die Kraft seines Körpers einbildet, greift gern



Abb. 48: Eine der vielen **Keulen**formen; obiges Exemplar wurde bei einem Wegelagerer im Mendenischen konfisziert

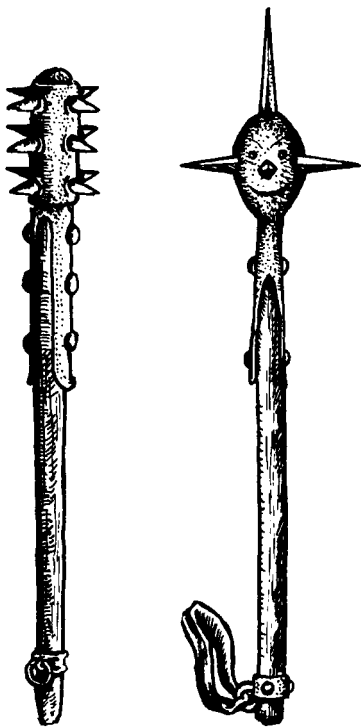


Abb. 49: Links ein Streitkolben, rechtsein Brabakbengel; beide Waffen aus dem Besitz des Ugo vonDorswindt zu Kyndoch; beidenoch gebräuchlich

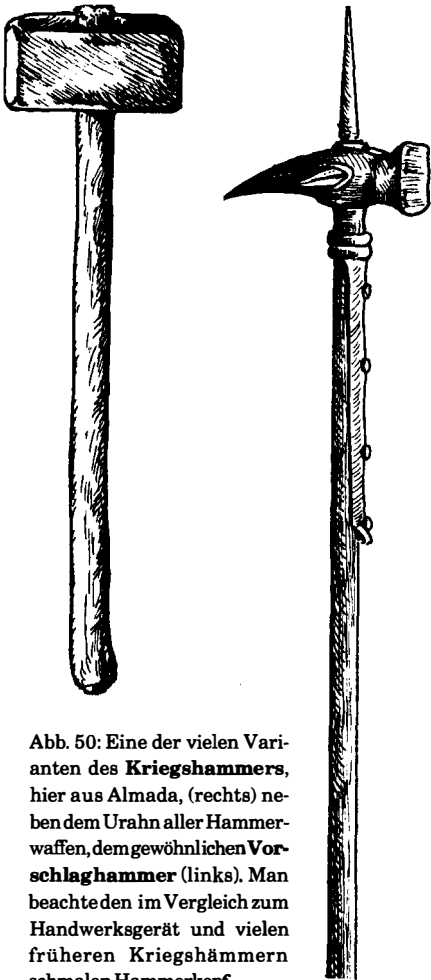


Abb. 50: Eine der vielen Varianten des Kriegshammers, hier aus Almada, (rechts) neben dem Urahn aller Hammerwaffen, demgewöhnlichenVorschlaghammer (links). Man beachteden im Vergleich zum Handwerksgerät und vielen früheren Kriegshämmern schmalen Hammerkopf.

zu dieser Waffe. Ihren wahren Wert zeigt diese Waffe im Kampf gegen schwer gerüstete Kämpfer, denn hier reicht oftmals ein gezielter Schlag auf die Gelenke und Scharniere eines mehrteiligen Harnischs, um die Beweglichkeit des Gepanzerten empfindlich herabzusetzen.

Generell ist das Feld der Streitkolben schier unüberschaubar, kann doch jeder Schmied die Zacken und Stacheln nach eigenem Gutdünken anordnen, ohne eine wirklich neue Waffe zu erhalten. Nur einige wenige Typen sind so populär geworden, daß sich ihre Gestalt seit ihrer Einführung kaum mehr verändert hat.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Streitkolben	1W+4	KK-13	120	75	1	7/5	außer FI, EL	50

Der *Brabakbengel* etwa trägt eine schwere Metallkugel, aus der seitlich vier kurze Spieße hervorstechen, besonders bedrohlich aber ist der zusätzliche lange Stachel am vorderen Ende. Nicht selten verleihen humorvolle - oder zynische - Waffenschmiede dem Brabakbengel ein scheinbar grinsendes Gesicht, bei dem jeweilsein Seitenstachel als lange Nase erscheint und so die komische Wirkung noch erhöht. Wenn man allerdings von einem Brabakbengel am Kopf getroffen wird, vergeht einem meist das Lachen schnell.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Brabakbengel	1W+5	KK-14	120	90	1	7/5	SÜ, ZY	80

Eine andere improvisierte Waffe mit vielen "Nachkommen" unter den Hieb Waffen ist der schwere *Vorschlaghammer* der Zimmerleute, Steinmetze und Schmiede: Eigentlich ein Werkzeug, kann ein solcher Hammer auch gut gegen Menschen und Ungeheuer eingesetzt werden.

Dennoch sollte man nicht vergessen, auch den gewöhnlichen Arbeitshammer des Schmiedes Trubald von Goriom zu erwähnen, mit dem dieser bei einem Turnier in Baburin die Rüstungen und Waffen von fünf erfahrenen Recken zerschmetterte, um jenen Raubritter zu stellen, der ihn um den Lohn für das Beschlagen eines Streittrosses geprellt hatte.

Da er aller Wahrscheinlichkeit nach aber kaum dazu geschaffen wurde, mit dem Stiel gegnerische Attacken zu parieren und auch anderen Belastungsproben nur selten auf Dauer gewachsen ist, haben sich zahlreiche Formen von Kampfhammern entwickelt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Vorschlaghammer	1W+5	KK-14	250	90	5	8/1	alle	30

Der übliche *Kriegshammer* trägt zusätzlich zu dem schweren Hammerkopf oft noch einige Spitzen, die eigentliche Wirkung beruht aber weiterhin auf der Wucht des Schlages mit einer solch schweren Waffe. Dennoch scheinen die Freunde und Erschaffer von Kriegshämmern eine schier unausrottbare Vorliebe für zusätzliche Stacheln und Spitzen zu haben, die sie manchmal sogar mit Gift bestreichen - der Dichter der Söldnerlieder "Vierzigtausend Kriegshämmer" etwa erzählt lang und breit (und offensichtlich voller Vergnügen) von furchtbar mißgebildeten Monstrositäten, blutigen Schlachten, Verstümmelungen und Entstellungen, die halt "zum Leben eines Kämpfers gehören".

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Kriegshammer	2W+3	KK-15	180	100	2	9/3	außer FI, EL, OR, KH, MH, MO, WA	100

Der *Zwergenschlägel* ist ein spezieller Kriegshammer, der auf der einen Seite einen breiten Hammerkopf mit einem gegenüberliegenden Eisendorn verbindet.

Mit einem Schritt und einem Spann Länge ist diese Waffe die längste übliche Stumpfe Hieb Waffe, dennoch wird sie fast ausschließlich von Zwergen verwendet, deren Krieger manchmal eine schier unglaubliche Geschicklichkeit mit der fast überkopfgroßen Waffe erreichen.

Vor allem gegen Platten- und Ritterrüstungen kommt diese Waffe gut zur Wirkung - oder auch gegen natürliche Panzerplatten, wie sich etwa an dem schon legendären Zwergenschlägel "Käfertöter" erweist, mit dem die Bewohner des Zwergendorfes Murakulm seit einigen Jahrhunderten hungrige Riesenhrischkäfer aus ihren Wohnkammern und Gruftasseln aus den Grabgewölben fernhalten.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Zwergenschlägel	1W+5	KK-15	120	120	1	9/3	ZW	100

Eine weitere Abart des Kriegshammers finden wir bei den Schwarzpelzen: Der orkische **Gruufhai** fällt vor allem durch seine Dornen auf der Hiebfläche und eine lange Stoßspitze auf, wiewohl es auch hier Abarten gibt. Allen orkischen Hämmern ist ihr hohes Gewicht gemein, ein Umstand, der sie gegen Rüstungen äußerst wirksam werden läßt, wie die Reichsritter zu ihrem großen Entsetzen während der Orkkriege erfahren mußten - große Teile der berühmten Tordochai waren mit Gruufhai-Hämmern bewaffnet.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Gruufhai	1W+6	KK-15	180	120	3	10/3	OR	120

Ein kampftaugliches Werkzeug, das ganz auf der Wirkung einer starken und langen Spitze beruht, ist die **Spitzhacke**, wie man sie etwa häufig bei jenen sehen kann, die an den Straßen des Reiches arbeiten - ein rauhes Volk, das nach altem Gesetz all seine Waffen bei Sonnenuntergang abgeben muß, auf daß sie in einem Gerätewagen sicher weggeschlossen werden. Denn zu furchtbar könnte die Wirkung sein, wenn zwei oder mehr gereizte und vielleicht angetrunkene Straßenarbeiter wegen eines nichtigen Streites mit Spitzhacken aufeinander losgingen oder wenn gar ein aufgestachelter Pöbelhaufen mit diesen Geräten Reich und Recht attackiert.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Spitzhacke	1W+6	KK-15	200	100	5	8/1	alle	30

Auf dem gleichen Prinzip beruht allerdings auch eine der elegantesten aller Hieb Waffen: der **Rabenschnabel**, ursprünglich eine Waffe der tulamidischen Reiterheere, die aber auch die Priester des Boron zu ihrer Ritualwaffe erkoren haben. Der wie ein Rabenkopf gestaltete Schlägel kann blitzesgleich heruntersausen und dem Opfer schwere Wunden schlagen, aber auch gezielte Hiebe ausführen - in mancher Hinsicht ist der Rabenschnabel die eleganteste aller Hieb Waffen, das Florett unter all den Keulen und Hacken. Diese tödliche Präzision war in den vergangenen Kriegen zwischen dem Kalifat und Al'Anfa oft zu "bewundern", wenn mit Rabenschnäbeln bewaffnete Schwadronen die gegnerischen Heerhaufen in wilder Flucht vor sich hertrieben.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Rabenschnabel	1W+4	KK-16	90	110	3	8/3	PU, KH, MH, SÜ	120

Eine ganz besondere Form von Waffen sind all jene, die zum richtigen Gebrauch nicht nur viel Kraft, sondern auch Geschicklichkeit erfordern: Bei **Kettenwaffen** sorgt eine eiserne Kette zwischen Haltestab und dem für Schläge bestimmten schweren Kugel- oder Keulenteil für besondere Wendigkeit und verleiht dem Benutzer der Waffe die Fähigkeit, auch schlechter zugängliche Ziele zu treffen. Die klassische Form - und zugleich die am einfachsten zu handhabende - ist der **Morgenstern**, bei dem am Ende der Kette eine einzelne Eisenkugel voller Spitzen sitzt.

Die Handhabung dieser Waffe sieht in der Faust eines geübten Kämpfers sehr elegant und einfach aus, wenn die schwirrende Kugel immergenau das anvisierte Ziel trifft und zerschmettert... Dennoch sollte man sich nicht täuschen lassen: Die fliegende Kugel kann Freund nicht von Feind unterscheiden, und ob sie nach einem ungeschickten Schwung die Knochen eines Gegners, eines Verbündeten oder gar des Kämpfers selbst zermalmt, ist ihr gleich.

Abb. 51 (links): Ein **Zwergenschlägel** aus dem Kosch, die Essenz des modernen Kriegshammers - über 400 Jahre alt!

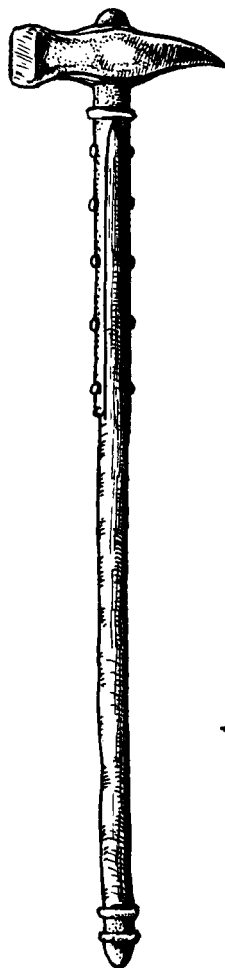


Abb. 52 (unten): Ein Orkischer **Gruufhai**, erbeutet in der Schlacht von Orkenwall; man beachte die Vorliebe der Schwarzpelze für Zacken und Dornen.

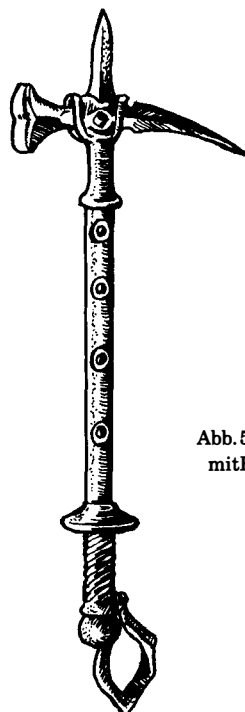
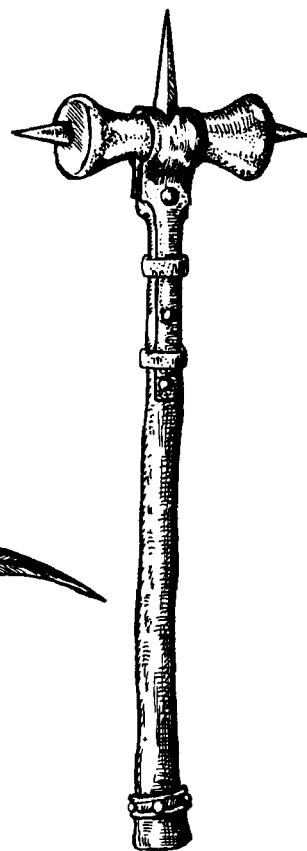


Abb. 52: **Rabenschnabel** mit Handschutz; tulamidisch; etwa 120 v. H.

Regel: Vom Pferderücken geführt gilt für den Rabenschnabel:
TP 1W+5 KK-16 WV9/3

Manche unbedarfte Waffenschmiede, die sich mehr von beeindruckendem Aussehen als von simpler Logik lenken lassen, vergessen sogar, den Stab mindestens eine Handbreit länger zu machen als die Kette, auf daß sie Kugel nicht beim Zurückschwingen dem Benutzer des Morgensterns die Finger breche.

Die Ursache für solche Saumseligkeit mag wohl in den vielerorten zu sehenden Schlachtengemälden zu suchen sein, wo ein Recke eine bis zu zwei Schritt lange Kette mit einer kopfgroßen Kugel schwingt und erfolgreich gegen seine Feinde einsetzt.

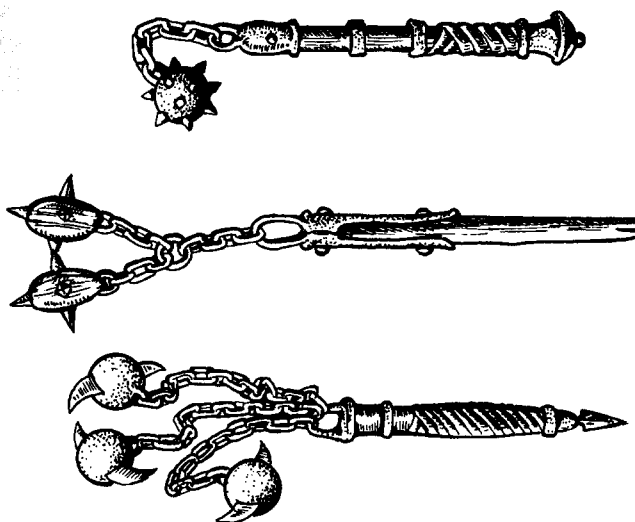
Eine Kettenwaffe, die eher zur Gruppe der Kuriositäten gezählt werden muß, ist der mit neun Kugeln bestückte Donnerschlag des Kriegers Ossinger von Westerrauen. Ossinger, der ein Meister im Umgang mit Ochsenherde und neunschwänziger Katze war, überredete einen Waffenschmied, ihm eine Kombination der beiden Waffen zu fertigen.

Das Ergebnis bestand aus einer kurzen Stange mit neun mit Metallfäden verstärkten Lederriemen, an deren Ende sich stachelbesetzte Stahlkugeln befanden. Während Ossinger mit dem Donnerschlag übte, mußte er schnell feststellen, daß es einem normalen Sterblichen wohl unmöglich ist, neun Kugeln im Auge zu behalten. Leider kam diese Erkenntnis erst dann, als ihn vier der Kugeln derartig hart an seinem ungeschützten Schädel trafen, daß sie für ihn künftig nicht mehr von Nutzen war.

Doch auch nach dem Ableben des Recken wird seine Waffe weiterhin auf seinem Rittergut nahe Baliho gezeigt, wo sie ein beliebtes Schaustück fahrender Krieger ist, die auch nach den letzten Worten Ossingers ausdrücklich das Recht haben, das zu probieren, was ihm nicht vergönnt war: Bei dem Versuch, die wild umherfliegenden Stachelkugeln des Donnerschlages zu bändigen, haben schon drei Menschen ihr Leben verloren und fünfundzwanzig weitere schwere Verletzungen an Augen und Nase davongetragen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Morgenstern	1W+5	KK-16	140	100	2	7/2	TH, HA, WE, GA BO, TO	90

Abb. 53: **Morgenstern, Ogerschelle und Ochsenherde** (von oben nach unten), die gebräuchlichsten Kettenwaffen, alle noch in Gebrauch, wobei die Ochsenherde, jedocheherein Zierstück ist, denn die Ketten sind für ein einsatzfähiges Modell signifikant zu lang!



Mit zwei Kugeln und Ketten wird aus dem Morgenstern die sogenannte **Ogerschelle**, die naturgemäß noch schwerer ist. Dementsprechend größer ist aber auch die Schadenswirkung, wenn beide Kugeln den Gegner treffen - denn die Legende berichtet uns zwar von Wassili von Weiden, daß er mit seiner Ogerschelle so geschickt war, daß er die Kugeln in verschiedene Ziele lenken und so immer zwei Feinde zugleich ausschalten konnte; zu unserer Zeit aber ist solche Meisterschaft verlorengegangen, und man gebraucht die Verdopplung der Kugeln nur, um nach kräftigen direkten Hieben noch mehr Schaden bei einem Widersacher anzurichten.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Ogerschelle	2W+2	KK-17	240	120	3	8/1	TH, HA, GA, WE, BO, TO	150

Die **Ochsenherde** ist schließlich eine Kettenwaffe mit drei mörderischen Kugeln - und bei ihr verzichtet man ganz auf genaue Manöver, sondern benutzt sie nur, um mit starken Schlägen den größtmöglichen Schaden anzurichten - kein Wunder also, daß gewaltige Körperkraft zur Grundvoraussetzung gehört, die Ochsenherde effektiv zu führen. Einer der bekanntesten Meister diese Waffe zu unserer Zeit ist dann auch Waldemar der Bär, der Herzog von Weiden, der auch für seine besondere Zielgenauigkeit gerühmt wird.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Ochsenherde	3W+3	KK-17	300	110	3	9/0	TH, HA, GA, WE BO, TO	160

Eine Kettenwaffe ganz besondere Art ist der **Kettenstab**, wie ihn vor allem die Maraskaner gebrauchen: Die beiden je anderthalb bis zwei Spann langen Holzstäbe sind durch eine kurze Kette verbunden; dadurch gibt es anders als bei Morgensternen keine eindeutige Unterscheidung zwischen Griff- und Schlagstück

Das ist auch gerade der Sinn dieser Waffe: Zwar kann man mit ihr keinen sonderlich großen Schaden anrichten, dafür aber ist es dem gewandten Kämpfer möglich, mit Stäben und gespannter Kette feindliche Attacken zu parieren und mal mit der einen, mal mit der anderen Seite zuzuschlagen, ja, sogar mitten in einem kühnen Wirbel Griff- und Schlagstück zu wechseln. Zumal sich der Kettenstab zusammengelegt gut am Oberschenkel oder Unterarm verbergen läßt, haben ihn all diese Fähigkeiten zum beliebten Werkzeug von Meuchlern und Aufständischen, aber auch von Geweihten des Phex werden lassen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Kettenstab	1W+2	KK-16	100	120	2	6/3	MA, MH, WA, SÜ	90

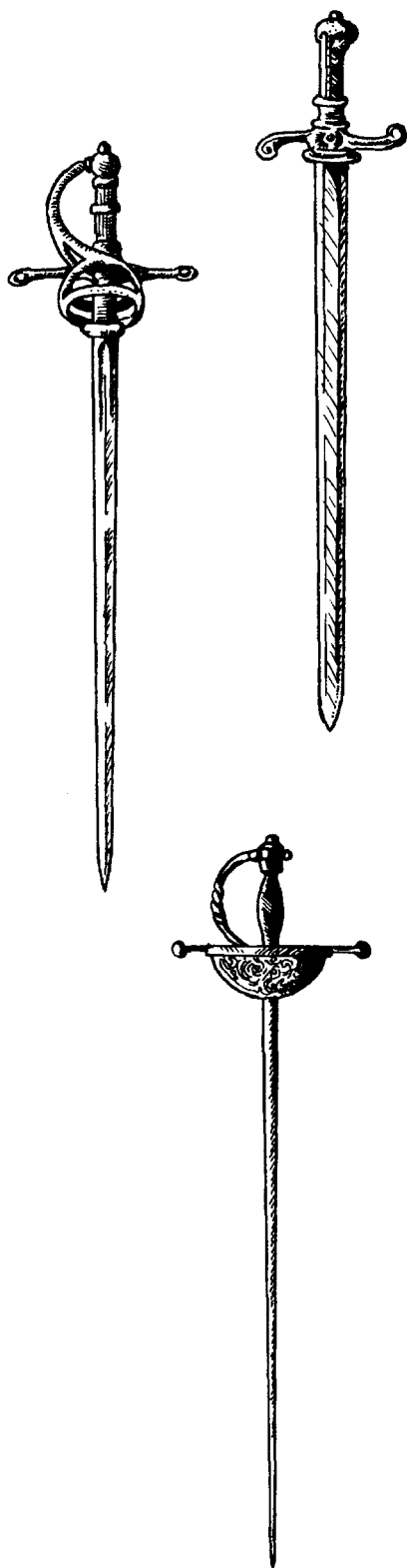


Abb. 54: **Kettenstab** eines Phexgeweihten aus Fasar; beide Enden sind übrigens mit Bleinägeln beschwert; nicht mehr im Einsatz, da selbiger Geweihter tot aufgefunden

Regel: Zum Führen eines Kettenstabes ist eine *GE* von 15 *Mindestbedingung*. Dann können mit der Waffe allerdings auch *Entwaffnungsschläge* probiert werden. Dazu muß dem Angreifer eine angesagte *Attacke+8* gelingen, und, bei Mißlingen der Parade des Gegners, eine einfache *KK-Probe*.

Wem die Beschäftigung mit dem Stahl mehr als nur Notwendigkeit und Broterwerb ist, der wird sich bald nach einer Waffe umsehen, die eins mit dem Körper wird und der Ästhetik natürlicher Bewegungen freien Raum läßt ...

Waffen der Eleganz – von Arogarn da Dorgonna



Wenn die Magi sagen, daß derjenige seiner Kunst nicht vertraue, der zudem eine Waffe führt, so kann ich nur addieren: Auch der Kämpfer vertraut seinem Körper und dessen Gewandtheit nicht, welcher ihn in dicke Ketten oder schwere Eisenplatten fesselt – meine Rüstung ist meine schnelle Klinge, und der muß noch gezeugt werden, der ihre Paraden und Maneuver durchbricht!

Für derlei Kampf sind alle jene plumpen und schweren Klingen natürlich ungeeignet, die der Krieger nur mit Mühe und seinen beiden Händen halten und heben kann und die doch vielerorts eines Kämpens Zier darstellen.

Andererseits ist es mit einer Waffe für die Hand des Könners dann auch möglich, dem Gegner als Zeichen der Superiorität das Initial seines Namens ins Wams zu schlitzen. Dabei sei bemerkt, ihr prospectiven Eltern, daß ihr dem wohltut, den ihr mit dem Namen Irmin oder Isacar bedenkt. Ich kannte einst den bedauernswerten Romadur di Gorgonza, der bei dem Versuch starb, einem Cavalliere des Königs seine Anfangsbuchstaben auf den Rock zu applizieren.

Viel Ähnlichkeit besitzen hierbei Rapier und Degen, welche beide vom Schwerte stammen, jedoch durch die Eleganz ihrer Linien zu bestechen wissen. Das **Rapier** ist hierbei dem Schwerte noch am ähnlichsten, wenngleich seine Klinge höchstens anderthalb Finger breit und aus biegsamstem Stahle ist. Für den Kämpfen mit guten Kenntnissen vom Schwerte mag der Umstieg auf das Rapier leicht fallen, da ein gezielter Hieb weiterhin im Rahmen der Möglichkeiten dieser Waffe liegt, wenn auch der wahre Könnner den Stich vorzieht.

Der **Degen** wiederum geht einen Schritt weiter: Mit einer schlanken, zweischneidigen Klinge und einer wohlgeschärften Spitze ist er die bevorzugte Waffe jener Cavallieri, die auch im edlen Klingenspiel nicht ganz auf kräftige Hiebe verzichten können und wollen – dennoch wohnt ihr noch mehr Leichtigkeit inne, welche die Sinne des Combattanten auf die Spitze lenkt, mit welchselbiger auch zumeist der entscheidende Stoß zu führen ist.

Die absolute Perfektion der Stichwaffe aber ist das **Florett**: Die dünne Dreikant- oder Rundklinge endet in einer tödlichen Spitze, die allein zum Verletzen des Gegners bestimmt ist – die übrige Klinge dient lediglich dem Parieren der Feindeswaffe. Von dieser Art der Führung, so heißt es, kommt auch der Name des Florettes: Nachdem es früher nur als "Stichdegen" bekannt war, hat man es später in der Fechtschule zu Arivor Florett genannt, nämlich nach der erzenen Blüte, die man bei Kampfübungen auf die Spitze der Waffe zu stecken pflegt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Florett	1W+3	KK-16	30	90	3	7/5	LF	60
Rapier	1W+3	KK-16	45	90	4	7/6	LF, PU, GA, HA, SÜ	70
Degen	1W+3	KK-16	40	90	3	6/6	LF, PU, GA, HA, SÜ	65

Ich mag hier nicht verschweigen, daß es auch andere Waffen gibt, deren Eignung für das edle Klingenspiel trefflich ist, jedoch scheinen mir bis auf wenige Ausnahmen gleichselbige entfallen.

Item wären da die Jagdrapiere, welche im Bornland und Tobrien Verbreitung gefunden haben, dessen edelste Ausprägung jedoch das **Wolfsmesser** der Waldelfen ist, ein Rapier mit einer Klinge im länglichen Dreikantschliff und nur einer Schneide, jedoch aus einem der vorzüglichsten Stähle, die mein Auge je erblickte. In Tobrien, wo die Jagd mit Rapier und Dolch als eine der edelsten Formen gilt, seine Kraft mit der des Tieres zu messen, werden für solche Klingen – mitklangvollen Namen wie "Elfenblitz" oder "Blutdorn" – Unsummen geboten, die einen tulamidschen Potentaten vor Neid erblassen lassen.

Abb. 55: Stichwaffen (von oben nach unten): schmuckloses Gebrauchsrapier, dem Schwerte noch sehr ähnlich, aus Punin, ca. 140 v.H.; Degen (sog. Vinsalter Stutzerdegen), Sammlung Baliiri, ca. 50 v.H.; Florett mit durchbrochenem Korb, Arivor, neuzeitlich

Wer allerdings zur Ernährung der Seinen auf die Jagd angewiesen ist und nicht gerade elfische Geschicklichkeit besitzt, dem sei von dieser Methode abgeraten: Die Bedingungen dieses Kräftermessens sind so ausgewogen, daß oft der Jäger tot zurückbleibt - sofern er nicht (wie viele adlige Waidmänner) über eine Schar von Bogenschützen verfügt, die eingreifen und die Beute mit Pfeilen spicken, sobald es für seine Höchstwohlhüllblichgeboren knifflig zu werden droht.

Von gleichfalls höchster Eleganz, wenngleich eher der Abteilung Tand und Narretei zuzuordnen, sind die *Florette der Magi und Magae*, welche zwar durch vornehmste Griffkörbe und auch ansonsten edle Machart den Blick auf sich lenken, jedoch zum Gebrauche meiner Wenigkeit als signifiant zu leicht erscheinen, wassich wiederum in deren combattiver Wirkung niederschlägt - als Prunk- und Schaustück beim Arcanen Convent zu Punin will ich's doch gelten lassen.

Letztlich sei hier noch eine Waffe erwähnt, welche zunächst das Auge eher täuscht als den Blick anzieht. Die Rede ist von den sogenannten *Stockdegen* (welche von der Form der Klinge her eher Stockflorette heißen müßten), reich verzierten Wanderstäben und Gehhilfen, die in ihrem Inneren die Klinge verbergen, die sich mit einer schnellen Drehung der Hand aus ihrem Futteral befreien läßt. Ihre Verwendung finden diese - ich muß es leider so ausdrücken - meuchlerischen Gerätschaften, bei Bällen und Audienzen, oder gar bei amoureuosen Abenteuern, wenn der Herr oder die Dame von Stand nicht bloß dastehen wollen. Ihr Götter! Selten sah ich so viele angeschlagene Veteranen und hinkende Damen wie beim Jagdfeste der Fürstin Hildelind von Darpatien!

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Wolfsmesser	1W+3	KK-15	50	90	2	7/6	EL	90
Magierflorett	1W+2	KK-16	25	75	3	5/5	GA, PU, LF, HA, MH	70+
Stockdegen	1W+3	KK-16	35	80	4	6/4	GA, PU, LF, HA	65+

Als Paradewaffen für jene, die ihrer eigentlichen Waffe nicht genügend zutrauen, will ich die in der linken Hand zu führenden Parierdolche gerade noch so gelten lassen - tatsächlich kann das Spiel zweier solcher Klingen ganz amüsant aussehen, auch wenn ich so etwas selber nie nötig hatte - nicht einmal damals, als es gegen ein Dutzend der besten Kürassiere des Thalassocraten von Cyclopea ging!

Der üblichere dieser Parierdolche ist dabei der *Linkhand*, der in vielem dem gewöhnlichen Dolche ähnelt, nur daß er eine kräftigere Parierstange und einen breiten Bügel zum Schutze der Hand hat und der zum Gehänge eines jeden Klingentänzers im Bosparanischen Reiche zählt. Daneben ist noch der *Hakendolch* zu erwähnen, der eine fürwahr dämonische Erfindung darstellt, der ich jedoch meinen Respect nicht verwehren werde: Doppelt so lang wie der Linkhand, ist er aus einem Rundstahl, der nur angespitzt, aber nicht geschliffen wurde - was Wunders, meine Freunde, ist er doch nicht fabriziert, den Körper des Combattanten zu perforieren, sondern seine Klinge zu verletzen: Denn ein tückischer Mechanismo am Heft versteht es, den Stahl gleichsam gefangenzunehmen, auf daß der Träger des Hakendolchs versuchen mag, ihn zu zerspleißen und zu brechen. Eine solche Waffe war es, mit der einst ein Scherge des Marquis von Nétha mir mein Rapier zu entreißen imstande war und ich mich - bei den Göttern - eines Tafelbesteckes zu seiner Überwindung bedienen mußte - doch das ist eine andere Geschichte...

Letztlich als Parierwaffen Erwähnung finden - wenn ich mich des Lobes auch enthalten will - sollen solche Rüstungsteile wie Panzerarm und Bock, deren Sporne, Klingen und Hörner vielleicht den Ongalobullen oder - behüte - einen Dämonen, keinesfalls jedoch den Kämpfer zieren - gänzlich zu schweigen vom gar zu lächerlichen Anblick, den die gleichzeitige Führung von Panzerarm und Rapier oder gar von Kriegsbeil und Linkhand bieten.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Linkhand ¹⁾	1W+1	KK-17	30	30	3	2/5	HA, LF, PU, GA	60
Hakendolch ¹⁾	1W+2	KK-17	60	60	0	1/3	MA, MH, LF	90
Panzerarm ¹⁾	1W+2	KK-16	220	25	0	1/3	HA, WE, BO, TO, GA	140
Bock ²⁾	1W+2	KK-16	120	30	0	2/5	HA, WE, BO, TO, GA	80

1) Als Paradewaffen in der linken Hand geführt, gelten jeweils WV 0/+1; 2) beim Bock -1/+1

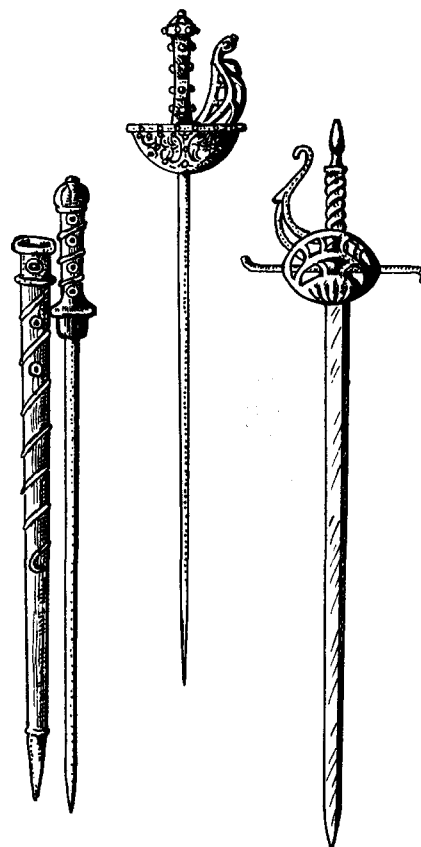


Abb. 56: Ungewöhnliche Stich- und Fechtwaffen: **Magierflorett** (ganz oben) aus Vinsalt, Meister Syrandia, 14 Hal; **Stockdegen** (links oben) des Garethher Emissärs am Hofe zu Khunchom, Gareth, 12 Hal; Elfisches Jagdrapier, dem sog. **Wolfsmesser** ähnlich (rechts oben) aus Kvirasim, Schmied unbekannt, etwa 160 v.H.

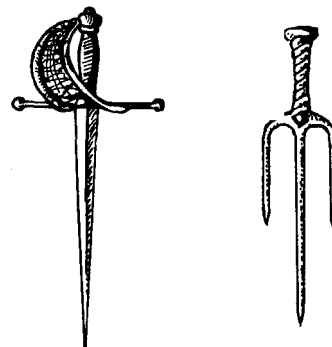


Abb. 57: Vergleich zwischen einem **Linkhand** (links) aus Neetha und einem **Hakendolch** aus Fasar (rechts); beide neuzeitlich

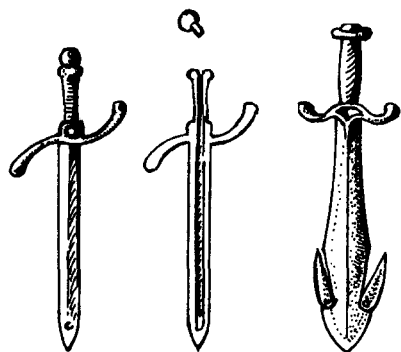
Regel: Mit dem Hakendolch ist es möglich, die Waffe eines Gegners zu zerbrechen. Dazu muß dem Verteidiger eine angesagte gute Parade und anschließend eine KK-Probe gelingen. Sind beide Manöver erfolgreich, so muß der Angreifer einen Bruchtest für seine Waffe durchführen. Bleibt die Waffe ganz, so kann er nur mit einer KK-Probe+5 verhindern, daß ihm die Waffe aus der Hand gerissen wird.

Ganz gleich, was die hochgestellten Verfechter "ritterlicher" Kampfweisen auch sagen mögen: Der Daseinszweck einer Waffe ist es weder, schön auszusehen, noch berühmt zu sein - sie dient dazu, Menschen zu töten. Warum also unnötiges Herumspielen mit verzierten Dingen voll ehrwürdiger Tradition, wenn man diese Ziele direkter durch die Anwendung moderner Erkenntnisse aus Mechanik und Alchimie erreichen kann?

Giftdolch und Klappklinge - Waffen der List von Phelix von Festum

Optionale Zusatzregeln: Stürzt eine Person, die einen Mengbilar mit sich führt (oder nimmt sie sonst durch brutale Gewalt über 10 Punkte Schaden), besteht immer eine Chance von 10% (19 und 20 auf dem W20), daß der Mengbilar beschädigt wurde und sein Gift zu verlieren beginnt.

Pro Tag, den ein Mengbilar gefüllt bleibt, entsteht ein Chance von 10%, daß die Gifffüllung eingetrocknet, verklumpt etc. ist und deshalb bei einem Treffer keine Wirkung zeigt, weil sie die Wunde erst gar nicht erreicht. (Wenn man also eine Woche lang seinen Mengbilar gefüllt herumträgt, besteht am Schluß die Gefahr von 70% (7 bis 20 auf dem W20), daß nur der reine Klingenschaden entsteht).



So ist doch jede Waffe gleich viel wirksamer, wenn man sie mit einem Gift überzieht - selbst so unelegante Waffen wie Knüppel können dadurch noch gewinnen: Ich erinnere hier nur an den großen Muggar Zwölfinger, der seinen Totschläger mit einem starken Schlafgift bestrich und damit dann auch die ins Reich der Träume schicken konnte, die er nur knapp gestreift und leicht lädiert hatte. Doch der eigentliche Schwerpunkt dieser Lektion soll auf den Waffen liegen, die schon vom Schmied oder Mechanicus her mit trickreichen Eigenschaften ausgestattet sind.

Mit die berühmteste Gerätschaft dieser Art ist der Mengbillaner Dolch oder einfach **Mengbilar**. Äußerlich kaum von einem normalen Dolch zu unterscheiden, besitzt er einen abnehmbaren Knauf, unter dem sich eine Röhre verbirgt, die mit einer Flüssigkeit gefüllt werden kann und knapp unterhalb der Klingenspitze mündet.

Zur Füllung dieser Waffe empfiehlt sich natürlich am ehesten ein gutes und schnellwirkendes Gift - es muß sich dabei nicht einmal um ein tödliches Mittel handeln, Schlafgifte und Traumpülverchen sind je nach Situation ebenso sinnvoll.

Von Zeit zu Zeit ersinnen findige Geister allerdings noch andere Nutzungsweisen; so etwa die außergewöhnlich kluge Schwarzogerin Elisafett, die ihre Leibspeise, Mohafrauen, vor dem Braten durch zahlreiche Stiche mit einem würzweingefüllten Mengbilar verfeinerte.

Ein erheblicher Nachteil dieser Waffe sei allerdings auch nicht verschwiegen: Um die jeweilige Füllung gut flüssig zu halten, muß die Röhre ständig geputzt werden - glaubt mir, nichts ist peinlicher, als nach einem nachlässig angebrachten Mengbilarstich vom Opfer selbst vor den Kadi geschleppt zu werden, weil der Purpurblitz irgendwo in der Waffe verklumpt ist. 'nem Kumpel ist das einmal passiert, nachdem ihm eine Seherin geweissagt hatte, er würde es weit bringen. Stimmt schon - aber gleich bis in die Salzminen von Unau...?

Außerdem ist der Mengbilar gerade durch die Röhre so zerbrechlich, daß Paraden und so etwas fast unmöglich sind. Es gab sogar schon mal einen, der ist so unglücklich gestürzt, daß sein Mengbilar voller Ätziggift in seiner eigenen Tasche zerbrach...

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Mengbilar	1W+1	KK-16	20	25	7	2/0	SÜ, ZY, MH	110

Eine weitere wichtige Quelle für gute Waffen der Heimlichkeit ist immer auch die Mechanik; darum ist es ja auch so zu bedauern, daß nur wenige Stämme der Zwerge bereit sind, solch nützliche Dinge zu erfinden - was könnte es alles an genialen versteckten Mechanismen geben. Dennoch ist das Feld der Waffen mit geheimen Klapp- und Springvorrichtungen schon so groß, daß es sogar jetzt schwer zu überblicken ist und ich mich bei meinen Überblick auf einige Grundtypen konzentrieren muß:

Der **Ogerfänger** ist eine Waffe, die auf den ersten Blick an einen Schweren Dolch erinnert - doch dann bemerkt man zwei einfache Niete auf der Klinge, die je eine weitere kleine Klinge halten. Sobald diese Waffe erst im Körper eines Gegners steckt, kann man sie nur sehr schwer herausziehen, denn nun klappen die Seitenklingen aus und wirken wie Widerhaken.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Ogerfänger	1W+2	KK-15	35	35	4	3/2	HA	90

Armbandscheiden sind eine simple Möglichkeit, eine Waffe wie einen Dolch an einem ungewöhnlichen Ort immer bei sich zu tragen. Neben den normalen Ausführ-

Abb. 58: Trickdolche: **Mengbilar** und Schnitt durch selbigen, Brabak, 5 Hal (links); **Ogerfänger** aus Havena, neuzeitlich

Regel: Um einen Ogerfänger aus der Wunde zu ziehen, kann man sich entweder auf Gewalt (**KK-Probe**) oder die Künste eines Wundarztes (**Heilkunde**, **Wunden-Probe**) verlassen. Bei Gelingen werden noch im ersten Fall noch einmal **3W SP**, im zweiten Fall **1W SP** verursacht. Das Herausziehen ist eine schwierige Aktion, so daß man (im Kampf) pro Versuch auf eine AT oder PA verzichten muß.

Pro **Spielrunde**, die der Ogerfänger im Körper des Getroffenen verbleibt, verursacht er weitere **W6 SP**.

rungen, die einfach mit Riemen an Handgelenk und Unterarm festgebunden werden, gibt es allerdings noch zwei weitere interessante Nebenformen: Die eine ist der **Springarm**, eine Scheide, die mit einer Feder versehen ist und den Dolchgriff bei einer bestimmten Muskelbewegung nach vorne schleudert. Mit einem solchen Mechanismus hat ein geübter Kämpfer immer einige Augenblicke Vorsprung.

Noch schneller geht es mit einer **Drolina**, die nach der Heimatstadt ihres Erfinders benannt ist: Dieses Gebilde wird ebenfalls am Unterarm getragen und mit einem Dolch bestückt - doch anders als bei allen übrigen Armbandscheiden zeigt hier die Klinge in Richtung der Hand. Beim auslösenden Muskelreflex wird die Waffe nach vorne geschleudert, wo man nur noch die Hand um den Griff schließen muß und angriffsbereit ist - in der Theorie. Im rauen Leben schließen die meisten die Hand erst einmal zu früh - und wenn die Wunden in den Fingern ausgeheilt sind, haben die Benutzer gehörigen Respekt und schließen die Hand zu spät, so daß der Dolch einen Schritt weit fliegt und dann auf den Boden plumpst. Pech.

Nur der wirklich erfahrene Krieger sollte sich eine Drolina zulegen, denn außerdem ist sie teuer und bedarf oft der Wartung. Doch bei richtigem Gebrauch gewinnt man wirklich viel Zeit und kann unter Umständen den Gegner richtig beeindrucken. Als ich 'mal unter Mohas lebte, galte ich mit meiner Drolina als der mächtige Schamane, der Dolche aus der Luft greifen konnte.

Die absolute Steigerung an Gefahr ergibt sich, wenn man die Nachbarstädte verbrüdet und eine Drolina mit einem Mengbilar bestückt - doch die Gefahr droht nicht nur den Feinden des Benutzers...

Noch heute gibt es eine ganze Reihe von Dingen, die speziell zur Verstärkung eines normalerweise waffenlosen Schlages dienen: Vor allem der **Schlagring**, der meist aus einem breiten oder mehreren kleinen Stahlringen besteht und gut in der Tasche getragen werden kann - vor einem Kampf aber muß man ihn sich nur über die Finger gleiten lassen und hat plötzlich Stahlknöchel, die auf das Kinn des Gegners einen nachhaltigen Eindruck machen werden.

Eine tückische Weiterentwicklung des Schlagrings aber ist die **Orchidee**, die man vor allem im Süden Aventuriens findet: Bei ihr sprießen aus dem oberen Teil des Ringes noch mehrere Stahlblätter, die selbst durch Stoff und Leder schneiden können und den Schlag zu einer mörderischen Angelegenheit machen. In den meisten Fällen wird die ganze Angelegenheit aber meist auf einen Handschuh genäht, was - in Verbindung mit den Fingerringen - den Klingen größere Stabilität verleiht.

Da die von einer solchen Orchidee verursachten Wunden starke Ähnlichkeit mit dem Tatzenhieb eines großen Raubtieres haben können, wird die Orchidee vor allem gerne von Meuchlern benutzt, die über die wahre Todesursache ihres Opfers hinwegtäuschen wollen.

Die Waldmenschen kennen übrigens, so heißt es, eine sehr ähnliche Waffe mit noch stärker gekrümmten Klauen, die eigenartigerweise aus einem seltenen Hartholz gefertigt sein soll. Die Waffe, auf mohisch **Baccanaq** oder Pantherklaue genannt, wird Gerüchten zufolge gerne von Mohasklaven benutzt, um sich auf heimliche Weise an besonders grausamen und verhassten Zuchtmeistern zu rächen.

Es versteht sich von selbst, daß all diese Waffe fast überall verboten ist und schon ihr Besitz ausreichen mag, um als Meuchler angeklagt zu werden.

Hier muß dann auch die **Veteranenhand** erwähnt werden, ein besonders heimtückisches Ding: Sieht sie doch zuerst aus wie 'n normaler lederner Handschuh, nur ein bißchen dicker, als ob der arme Teufel irgendwo seine echte Hand verloren hat.

Optionale Sonderregeln: Dem Benutzer einer Drolina muß eine FF-Probe gelingen, wenn er die Waffe richtig greifen will. Andererseits hat er dann eine Überraschungs-AT gut, die nicht pariert werden kann.

Ein Springarm wiegt (leer) 15 Unzen und kostet 10 Dukaten, eine Drolina wiegt 25 Unzen und kostet 30 Dukaten. Beide Arten von Armscheiden sind in zivilisierten Ländern verboten.

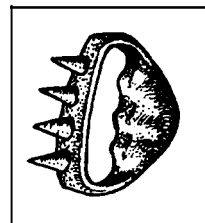


Abb. 59: Eine von vielen **Schlagring**formen; Salza; etwa 20 v. H.

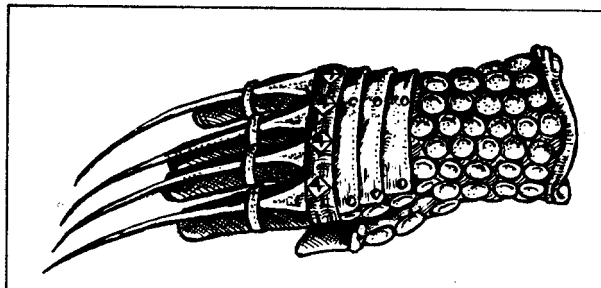


Abb. 60: Ungewöhnliche Form einer **Orchidee** (man beachte den leicht gepanzerten Handschuh); einem Fasarer Meuchler beschlagnahmt; neuzeitlich

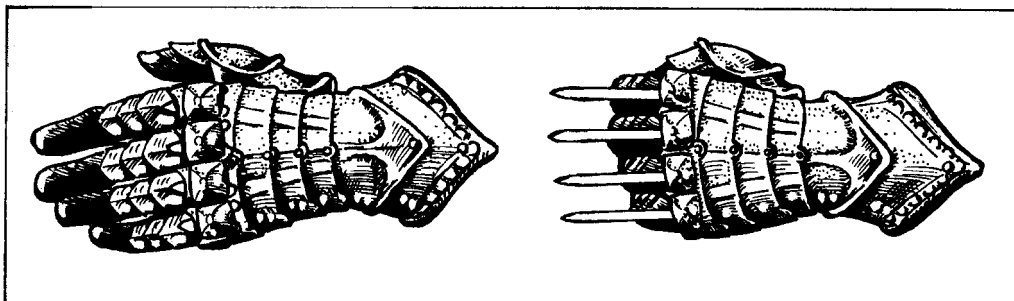


Abb. 61: **Veteranenhand**, links in gewöhnlicher, rechts in Kampfstellung; Havena; gebräuchlich

Aber keine Spur davon: Wenn du so einem dumm kommst, ballt er die Hand nur kurz zur Faust, und schon schießen vier kleine und gemeine Klingen aus dem Handrücken und er brät dir eine über wie ein Vielfraß. Auch wenn man in so einer Hand nicht noch 'ne weitere Waffe halten kann, ist dieser Handschuh trotzdem eine gute Überraschung für Fremde - vor allem, wenn du selbst ihn anhast und die Fremden reich und lästig sind.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Veteranenhand	1W+2	KK-17	70	-	4	1/1	HA, LF, GA	200
Schlagring	1W	KK-14	20	-	0	1/0	außer FI, EL	25
Orchidee	1W+1	KK-16	35	24	3	1/0	SÜ, MO, WA	250

Ein weiteres interessantes "Spielzeug" dieser Art ist der sogenannte *Rittersporn*, den wir dem bornländischen Admiral von Schneider verdanken: Dieser konstruierte einen Mechanismus, mit dem man auch in voller Paradeuniform in die Wanten klettern kann - weil das zackige Zusammenknallen der Stiefelabsätze einen schmalen Stahlhaken aus jeder Stiefelspitze schnellen läßt. Nun, wie so oft wurde dem Tüftler seine Mühe nicht gedankt und spätestens seit von Schneiders Heldentod in der Seeschlacht von Mulligatonni hat der Rittersporn kaum noch Chancen, offizielle Ausrüstung der Bornländischen Marine zu werden.

Unter uns gesagt, ist so ein Steighaken ja auch 'ne selten blöde Idee - aber ihre eigentliche Karriere hat der Mechanismus gemacht, seitdem kluge Leute die Stiefel mit vergifteten Stahlspitzen ausstatten. Darum hütet Euch, Jungs, wenn irgendwo ein abgerissener Streuner mit neuen, blankpolierten Stiefeln auftaucht - außer ihr seid es selbst -, seine Treterchen mögen gefährlicher sein, als sie aussehen.

Regeln: Mit der Peitsche ist es möglich, einen Gegner zu *entwaffnen*. Dazu ist eine angesagte *Angriff+8* und eine anschließende *Kraftprobe* nötig. Außerdem kann man versuchen, den Gegner mit einer angesagten *AT+4* und anschließender *Kraftprobe+2* von den Beinen zu holen.

Die Neunschwänzige eignet sich besonders gut zum Kampf gegen Schwärme von Kleingetier (Ratten, Fledermäuse etc.). Bei einer gelungenen *AT/2* wurden 2 Tiere getroffen, bei einer *Guten Attacke* sogar drei Tiere.

Erwähnenswert - weil sie nicht direkt wie Waffen aussehen, aber in der kundigen Hand entsprechend genutzt werden können, seien hier schließlich auch die *Peitschen*, die meist von Kutschern, Fuhrleuten oder auch Tierbändigern benutzt werden - diese Leute wissen auch oft, wie man diese "Waffen" besonders furchterregend knallen läßt, mit ihr ehrfurchtgebietende Muster schlägt und schließlich auch staunenerregende Kunststücke vollführt, wie etwa das, einem Trinkenden mit der Peitsche den Schaum von seinem Bier zu streifen, ohne den Krug, seine Hand, oder seine Lippen auch nur zu berühren. Berühmt ist das "Deut-Schnackeln", ein Geschicklichkeitsspiel der bornländischen Fuhrleute. Daneben finden Peitschen allerdings auch oft dort Verwendung, wo viel und häufig gestraft wird: auf Plantagen unter südlicher Sonne, auf den Schiffen der kaiserlichen und anderer Kriegsflotten, aber auch in den Strafkompagnien und Fronheeren vieler Reiche Aventuriens - womit wir bei den dunkleren Seiten unseres Gewerbes angelangt wären.

Fast ausschließlich als Strafinstrument wird die sogenannte *Neunschwänzige* benutzt, eine Peitsche mit neun Lederriemen statt eines einzelnen Stranges.

Die Härte und Bearbeitung dieser Riemen unterscheidet sich von Ort zu Ort: Manchmal sind sie kaum biegsam und miteingeflochtenen Eisenstücken versetzt, manchmal bestehen sie aus scheinbar harmlos weichen, glatten

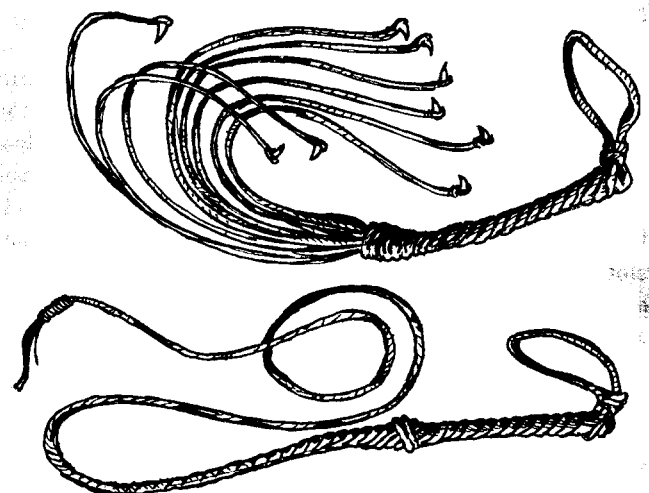


Abb. 62: *Fuhrmannspeitsche* (oben) aus dem Bornland, gebräuchlich; *Neunschwänzige* (unten) aus Mengbilla, dortals Strafinstrument

Lederstreifen, die in der Hand eines geübten Schlägers dennoch furchtbare innere Wunden erzeugen, die Haut des Opfers aber kaum röten - derlei Peitschen sind gerade unter Folterern sehr beliebt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Peitsche	1W	KK-19	60	250	0	8/0	außer FI, EL	25
Neunschwänzige	1W+1	KK-18	80	180	4	7/0	SÜ, ZY, MH	60

Mit dem Hinweis, daß der Gebrauch von derlei "Waffen" kaum rondrianischen Geist verrät und solche Folterwerkzeuge in weiten Teilen des mittleren und nördlichen Aventuriens glücklicherweise auch verboten sind - eine bedauernswerte Ausnahme bildet hier unser geliebtes Bornland mit seinen vielfältigen Knutenformen -, sei dieses Thema abgeschlossen.

Eines sei allerdings noch gesagt: Da viele Regierungen darauf bestehen, daß sich die Leute nur voller Mühen, Stöhnen und Schwitzen zu Boron schicken, werden eigentlich alle zuvor beschriebenen Gerätschaften sehr mißtrauisch beäugt - im Alten Reich etwa kann man für den Besitz fast jedes von ihnen wegen "Heimtücke" in den Kerker wandern, ähnlich auch vielerorts im Mittelreich; während die Tulamiden und auch die Herren der Südlichen Städte kaum Bedenken dieser Art haben - sofern man die Waffe nicht gerade gegen einen ihrer Leute eingesetzt hat...⁸⁾

8) Herr Phelix von Festum übergeht bei seiner Aufzählung geflissentlich alle Arten tulamidischer Meucheldolche, wohl weniger, weil er sie nicht als Waffen einschätzt, sondern mehr aus der Gefahr heraus, durch die bloße Erwähnung dieser Gerätschaften der Verherrlichung des Meuchelmordes bezichtigt zu werden. In Wirklichkeit existieren aber mindestens ein Dutzend Abarten dieser Waffen, von der spannlangen "Khunchomer Nadel" bis hin zu unterarmlangen geflammten Krummdolchen. All diesen Waffen ist gemein, daß sie im offenen Kampf so gut wie keinen Wert besitzen und äußerst schwierig erhältlich sind. Daß Herr Phelix auf die Erwähnung von Würgedrähten und -eisen verzichtet, ist in diesem Zusammenhang schon eher verständlich, jedoch der sogenannte "Totschläger" hätte schlußendlich ebenfalls Beachtung verdient, zumal er ein gerne und häufig gesehenes "Arbeitsgerät" von Straßenräubern und ähnlich lichtscheuen Gesellen darstellt.

Nebendem Zweikampf mit Schwertern ist der Lanzengang sicherlich die ritterlichste Art, ein Duell auszufechten. In den letzten Jahren sind jedoch Kampf und Spiel mit Lanzen scheinbar "aus der Mode geraten"...

Der Lanzengang

**Edelster Ausdruck Ritterlicher Kampfesweise
von Alphalda Edle und zu Baernhag**

Diese Kampfesweise nennen wir deswegen ritterlich, weil sie die gänzliche und volle Konzentration des Kämpfers oder der Kämpferin auf den entscheidenden Augenblick und den Punkt reduziert, an dem die Lanze den Gegner berührt. Kein Aufeinander-eindreschen mit klobigen Hauwerkzeugen, keine halbstündigen Fuchteleien mit langen Nadeln - nein, eine saubere, klare Entscheidung, die während eines einzigen Augenblicks der Gunst der Göttin gefällt wird.

Kriegslanzen

An erster Stelle muß hier natürlich eine Betrachtung der verwendeten Waffen und Rüstungen und deren historischer Entwicklung stehen. Der Einsatz der Kriegslanze vom Rücken des Pferdes aus gehört zu den traditionellen Angriffsmethoden seit der Einführung der Reiterei und hat seit jener Zeit nur wenig Änderungen erfahren.

„Die Kriegslanze besteht aus einem möglichst geraden, zwischen drei und dreieinhalb Schritt langen Schaft aus hartem Holz, an dessen einem Ende sich ein Griff und Handschutz befindet, am anderen eine etwa anderthalb Spann lange und einen halben Spann breite Klinge. Die Beschaffung des rechten Holzes ist alleine bereits eine Kunst für sich, spielen doch sowohl Härte und Zähigkeit als auch die Form eine wichtige Rolle. Jeder Lanzenschäfter wird hier ein anderes Holz vorschlagen, so daß auch wir uns einer Empfehlung enthalten wollen.

Das Griffstück muß so lang sein, daß der Lanzenreiter es fest gegen den Körper pressen kann und gleichzeitig der Hand guten und festen Halt geben. Der umlaufende Handschutz hingegen ist eher eine neuere Erfindung, über deren Wert man streiten kann, zumal es höchst selten vorkommt, daß Lanze an Lanze abgleitet und dadurch eine Gefahr für die Hand des Kämpfers besteht.

Die Spitze wiederum ist von Region zu Region unterschiedlich, jedoch immer ausschließlich auf den Stoß hin angeschärft. Viele Spitzen sind mehrfach gehärtet, nicht nur, um besser durch Rüstungen gleiten zu können, sondern auch, um dann noch einsatzbereit zu sein, wenn der Schaft der Lanze zerbrochen ist - was weitaus häufiger vorkommt als ein Schaden an der Spitze.

Turnierlanzen

Turnierlanzen unterscheiden sich von ihren gefährlichen Vettern in erster Linie durch ihre Spitze, oder besser, das Fehlen derselben: Am Ende des Schaftes befindet sich eine etwa 4 Finger durchmessende Kugel oder Platte, häufig auch ein gespreiztes Dreibein, das die Wucht des Stoßes besser überträgt als eine angeschärft Spitze, dafür aber nur selten ernsthafte Verletzungen hervorruft.

Der zweite wichtige Unterschied besteht natürlich in der Verzierungen der Turnierlanzen, die meist in den Wappenfarben gebändert, glänzend lackiert und mit Wimpeln und bunten Stoffstreifen behangen sind. Der Schaft einer Turnierlanze ist meist aus weniger hartem Holz, welches beim Auftreffen auf den Schild leichter bricht, was für die Zuschauer ein schönes Spektakulum darstellt - und so manchem Turnierreiter Leib und Leben gerettet hat.

Gestechrüstungen

Nun, kein Kämpfer, der auf sich hält, wird ohne eine adäquate Rüstung in einen Lanzengang, geschweige denn einen Ernstkampf ziehen - zu schwer und meist tödlich sind die Wunden, die der Ungerüstete zu erwarten hätte. Was Wunder also, daß die Harnischmacher und Plättner speziell zum Zwecke des Gestechs eigene, schwere Rüstungen den Kämpfern auf den Leib geschmiedet haben. Der Lanzenreiter eines Garderegiments wiederum kann sich solch einen schweren Schutz nicht erlauben, würde er sein Pferd doch binnen kürzester Zeit zuschanden geritten haben. Statt

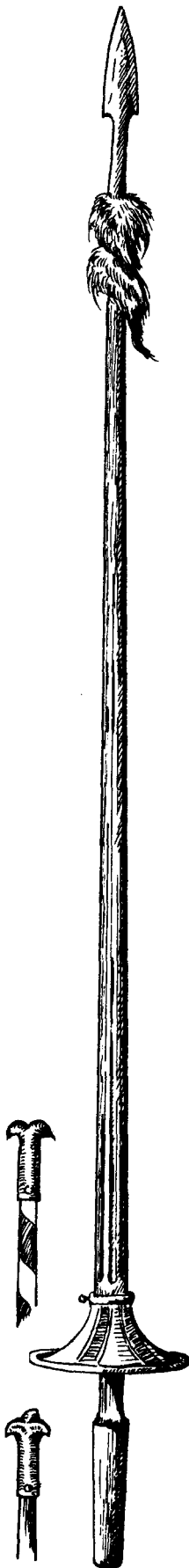


Abb. 63: Reiterlanze aus Trallop, hier mit einer Kriegsspitze, daneben zwei verschiedene Arten von Turnierspitzen, aus dem herzoglichen Arsenal

dessen findet man mehr oder weniger schwere Formen des Küras und des Plattenpanzers, oft mit langen, vom Torsoschutz herabhängenden Beinschilden.

Die eigentliche Gestechrüstung besteht aus einem festen, gepolsterten Untergerüst, einer von Kopf bis Fuß reichenden Lage Kettengeflecht und darüber einer Lage Metallplatten in Form von Brustpanzern, Stiefeln, Unterarmröhren und dergleichen mehr. Die Kunst dieser mehrlagigen Rüstung ist mittlerweile so weit gediehen, daß sich sämtliche Teile auf Maß anfertigen lassen und damit den Kämpfer so wenig wie möglich behindern. Zwar wäre es auch möglich, die Rüstung aus Einzelteilen selbst zusammenzustellen, jedoch erhielte man damit, bei zugegeben höherem Rüstwert, einen schieren Metallsarg, in dem sich der Kämpfer kaum noch bewegen könnte.

Vor allem bei den Rittern, die häufig auf Turnieren zu sehen sind, findet man also eine besonders zu diesem Zweck gestaltete und reich verzierte Turnierrüstung, die nach jedem Gestech sorgfältig wieder ausgebessert und gelegentlich gar "umgeschneidert" und von Generation zu Generation weitergegeben wird.

Turnierschilde

Womit wir schließlich bei den verschiedenen Arten der Turnierschilde angelangt wären. Zunächst einmal sei gesagt, daß zum Schutze der bedrohten Körperseite wohl jeder Schild recht sein mag, der sich auf einem Pferde führen läßt. Im Kampfe auf Leben und Tod, bei dem sich die Kombattanten nicht an einer Mittelbande gegenüberstehen, mag man nämlich nie wissen, von welcher Seite der Gegner seinen Stoß zu führen gedenkt, weshalb der gewöhnliche lange Reiterschild der Schutzaufgabe am ehesten gewachsen ist.

Ganz anders im Turniere, wo man sehr wohl weiß, welche Stelle der Gegner zu treffen beabsichtigt - und zu diesem Behufe (dem Schutz der namentlichen Stelle) einen besonderen Gestech- oder Turnierschild am rechten Unterarme führt, an jenem also, dessen Hand auch die Lanze hält. Dieser Schild besitzt nicht nur eine Aussparung, in die sich die Lanze einlegen läßt, sondern auch eine nach außen gerichtete Wölbung, auf daß der Stoß des Gegners, so er den Schild trifft, viel von seiner Wirkung verliert.

Diese Schilde sind oftmals mit noch elaborierteren Wappen versehen als die gewöhnlichen Wappenschilde, und meist führt ein Kämpfer zum Turniere mehrere davon mit sich, nicht aus der Angst, sein Schild könne beim nächsten Stoß zersplittern, sondern aus der Sorge, sein Wappen würde durch die vielen Paraden unansehnlich oder gar bis zur Unkenntlichkeit zerraut...

Optionale Regeln: Wer beim Lanzenangang einen speziellen Turnierschild führt, dessen Ausweichmanöver sind um 2 Punkte erleichtert. Im Ernstkampf bringt ein beliebiger Schild einen Bonus von einem Punkt auf die Ausweichprobe. Nach jedem *erfolgreichen* Lanzenangriff muß für die Waffe ein *Bruchtest* durchgeführt werden.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Turnierlanze	1W	KK-16	120	300	6	1/0	HA, PU, GA, WE, BO, TO, LF	80
Kriegslanze	1W+3	KK-16	150	300	5	1/0	siehe oben	120

Die hier angegebenen Kampfwerte gelten nur für die zweckfremde Verwendung im Nahkampf. Die entsprechenden Regeln zu Lanzengang und Sturmangriff finden Sie in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, Seite 74f.

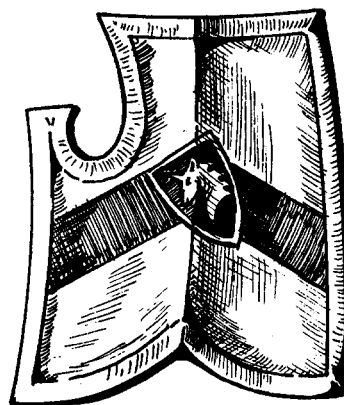


Abb. 64: Turnierschild aus der Zeit Kaiser Pervals; Form auch heute noch weitgehend gebräuchlich

Neben den Waffen des offenen Kampfes stehen jene, die der Gerechtigkeit auf weniger hehre und doch unverzichtbare Weise dienen.

Waffen der Gerechtigkeit

- von Meister Alirok von Elenvina

Eine ganz besondere Stellung unter allen Waffen nehmen die Richtschwerter ein: Schon ihre Gestalt unterscheidet sie von allen anderen Schwertern, denn sie ist nicht auf alle denkbaren Kampfsituationen, sondern nur auf einzelne schwere Hiebe abgestimmt - deshalb fehlt auch fast immer die Klingenspitze, manchmal auch die Parierstange; dafür ist die Klinge oft aus dem besten Stahl und die Schneide sorgfältig scharf geschliffen.

Viel Glaube und Aberglaube umgibt diese Werkzeuge des Todes: Der wichtigste ist wohl, daß ein Schwert, das Zeit seiner Existenz nichts tut als Gefesselte zu enthaupten, allmählich Gefallen daran findet und vom Bösen der getöteten Verbrecher beseelt wird - und schließlich selbst nach neuem Morden dürstet. Deshalb werden in reichen Städten wie Gareth und Festum Richtschwerter nach ihrem hundertsten Einsatz zerbrochen und auf dem Armesünderanger verscharrt, während sich ärmere Gemeinden mit einem gelegentlichen Exorzismus durch einen Praiosgeheilten begnügen (müssen).

Von vielen Richtschwertern heißt es auch, daß sie in Erwartung neuen Tötens immer dann freudig klingeln, wenn jemand zum Tode verurteilt wird.

Die bornländischen Chroniken berichten uns von einem Richtschwert, Tausendtöter genannt, das - wie der Name andeutet - benutzt wurde, um tausend Verbrechern das Leben zu nehmen: Denn das Schicksal fügte es so, daß immer, wenn gerade knapp unter hundert oder zweihundert Urteile vollstreckt waren, eine Bande Wegelagerer oder Piraten gefaßt und allesamt zum Tode verurteilt wurde; also beschloß man dann jeweils, bis zum nächsten vollen Hundert die Klinge noch zu nutzen. Als aber der tausendste Schlag heranrückte, zögerten selbst die sparsamen Stadtväter und unternahmen alles, damit dieser Schlag nicht geführt werden mußte - doch just nun ging ihnen ein gefürchteter Raubritter ins Garn, der schon seit langem die Handelsstraßen verheert hatte.

Nach Recht und Gesetz mußten sie ihn zum Tode verurteilen, doch als der Schurke zum Richtplatz vor den Toren geführt wurde und alles den tausendsten Streich des Richtschwertes erwartete, verkündete ein Bote des Stadtrates, daß der Verurteilte aufgrund einer hohen Lösegeld- und Entschädigungszahlung seiner Verwandten freizusetzen sei.

Ein Raunen der Erleichterung ging durch die Menge, und der Adlige pries die Götter und spie vor dem Henker aus. Als dieser aber sich halb umwandte, das Schwert fortzuzustrecken, glitt er auf dem Speichel aus und die Klinge Tausendtötters bohrte sich ins Herz des Raubritters...

Nicht minder berüchtigt wurde das einfache schwarze Richtschwert Ysilias namens Vaternörder: Jahrelang war es einfach ein Werkzeug der Gerechtigkeit, geschwungen von Meister Mangert, der einst selbst als jüngstes Mitglied einer Räuberbande gefangen genommen und wegen seiner Jugend vom Stadtvogt nur zum Scharfrichterdienst verurteilt worden war. Eines Tages nun fingen die Truppen Ysilias auch den Rest der Bande, darunter aber war auch sein Vater. Der alte Räuberhauptmann, verstockt im Bösen, weidete sich an den Seelenqualen des Henkers, der ihn hinrichten sollte. Am Tag der Vollstreckung schließlich waren Hunderte auf dem Richtfeld versammelt und johlten, als der Scharfrichter zitterte und zagte und schließlich vom Stadtvogt energisch gedrängt wurde, seine Pflichten zu erfüllen. Da packte Mangert sein Schwert und schlug dem Stadtvogt das Haupt von den Schultern, mit dem Schrei, er werde lieber selbst sterben, als zum Vaternörder werden und schlug auch auf die anderen Hohen der Stadt ein. Die Stadtwachen durchbohrten ihn sofort, der alte Räuberhauptmann aber lachte aus dem tiefsten Grund seiner schwarzen Seele und offenbarte, er selbst habe einst den Sohn des Stadtvogtes geraubt. Als man den Kleinen aber für tot gehalten und kein Lösegeld bezahlt habe, sei er von ihm als eigener Sohn aufgezogen worden - bis zu dem Tag, an dem er in die Hände Ysilias fiel.

Der verstockte Sünder ergötzte sich auf das Beste am Entsetzen der Umstehenden und soll noch auf dem Scheiterhaufen über den gelungenen Scherz des Schicksals gelacht haben, die Ysilier aber ließen das verwünschte Schwert abseits ihrer Stadt verbergen - doch es gibt zahlreiche Berichte, daß bei der Verwüstung Ysilias durch Ogerhorden auch das schwarze Schwert in die Hände der Oger und später ihres Herrn, des Schwarzmagiers Galotta, gelangte; sein weiteres Schicksal aber ist zweifelhaft.

Weitere berühmte Klingen der Gerechtigkeit sind das alte Richtschwert von Thalusa (jedoch eher wegen seines Trägers Dolgoruk, dem schwarzen Elfen) und Esravun, die Klinge des Mautaban, des obersten Vollstreckers des Kalifen.

Eine andere erwähnenswerte Henkerwaffe ist das Richtbeil: An einem kräftigen Holm sitzt ein Axtblatt mit breiter und gerader Klinge, ihm gegenüber ist eine Hammerfläche angebracht. Zwei Erklärungen gibt es dafür: Die einen sagen, so wie das Richtschwert vielerorts den adligen und vornehmen Delinquenten vorbehalten ist, werden mit dem Beil gemeine und mit dem schweren Hammer schließlich unfreie Verbrecher getötet. Zudem eignet sich der schwere Hammerkopf auch für jene Hinrichtungsart, welche als "Rädern" bekannt ist. Es ist dies die weitaus wahrscheinlichere Erklärung, und so wird es auch fast überall geübt.

Nur mancherorts im Süden, wo die Leute das öffentliche Spektakel besonders lieben und sich am langsamen Tod des Opfers ergötzen, wird die Beilklinge einfach auf des knienden Verbrechers Nacken gelegt, während der Henker und sein Gehilfe viele schwere Hammerschläge auf die obenliegende glatte Fläche des Beils niedersausen lassen...

Nur im weitesten Sinne kann man auch die zahlreichen Werkzeuge, die der Befragung gefangener Untäter dienen, als Waffen behandeln - aus diesem Grund sei hier nur gesagt, daß es eine Reihe von Foltergerätschaften gibt, die in Gestalt oder Namen herkömmlichen Waffen nicht unähnlich sind: Der Ausdärmsäbel zum Beispiel oder die Knöchelkeule...

Vielen Waffen ist eine tiefere Bedeutung zu eigen als die, im Kampfe den Gegner zu verletzen oder zu töten. Seien es Zauberkraft oder göttlicher Wille - mehr als die Schadenswirkung zählt die mystische Verbindung zu den verkörperten Prinzipien.

Rituelle Waffen

Die Waffen der Druiden, Magier und Geweihten, von Jasina Erzwissensbewahrerin zu Aranien.

Bei den Waffen der drei Stände muß man zwischen jenen Waffen, die lediglich rituelle Bedeutung haben, und jenen, die dem Kampfe dienen, unterscheiden. Weiterhin gibt es allerdings auch solche, die zu beiden Zwecken eingesetzt werden.

Der **Magierstab** ist sicherlich als eine Waffe der letzteren Kategorie anzusetzen. Es gibt kaum einen Magier, der ohne seinen persönlichen Stab reist. Die Formen und das Äußere dieser Stäbe sind sehr vielseitig, so gibt es ein breites Spektrum von sehr schlichten, kaum von Kampfstäben zu unterscheidenden Stücken, bis hin zu überaus aufwendig verzierten Exemplaren, die fast an Szepter erinnern.

Jeder Magierstab ist ein Einzelstück mit unterschiedlichen Fähigkeiten, aber dennoch gibt es einige Gemeinsamkeiten. Durch ein besonderes Ritual ist den arkanen Meistern möglich, ihren Stäben Unzerbrechlichkeit zu verleihen. In weiteren Ritualen bestücken sie ihre Stäbe mit der Fähigkeit, sich in Fackeln, Seile, ja sogar in flammende Schwerter zu verwandeln. Ferner ist zu bedenken, daß die meisten Magier ein persönlicher Bund mit ihrem Stab verbindet, der ihnen beim Wirken ihrer Zauberkraft behilflich ist und die astralen Kräfte verstärkt, die es ihnen ermöglichen, sich in ein magisches Chamäleon zu verwandeln und daß der Stab in einem Umkreis von sieben Meilen stets zu seinem Besitzer zurückkehrt.

Alle ihm innewohnenden Fähigkeiten sind nur für den wahren Besitzer nutzbar, die meisten Magier haben jedoch noch unzählige weitere Sprüche und Fähigkeiten in ihre Stäbe einfließen lassen. Wenn man all dies bedenkt, dann wird man verstehen, daß ein Magierstab unbezahlbar ist. Doch verfügen diese wunderbaren Gegenstände nicht nur über immense magische Kräfte, im Falle der Not kann der Magier seinen Stab wie einen gewöhnlichen Kampfstab benutzen.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Magierstab	1W+2	KK-15	80-100	150-190	-	6/6	alle	-

Eine weitere Waffe der Magier ist das sogenannte **Magierflorett**⁹⁾ - eine reine Kampf- und Repräsentationswaffe ohne Bedeutung für die Magie -, die durch ihre leichte und zierliche Verarbeitung im Gegensatz zum herkömmlichen Florett einen geringeren Schaden verursacht.

Das sogenannte **Magierschwert** dagegen dient nur der rituellen Zauberei: Bei dieser Waffe handelt es sich meist um einen langen Dolch, in dessen Klinge (häufig aus Mondsilber oder Schwarzstahl) zauberkraftige Runen, Zeichen und Symbole graviert sind. Es heißt, das Schwert diene dazu, die Verbindung zu einmal beschworenen Geistern und Dämonen zu unterbrechen und sie somit in die Sphären zurückzuschicken - sicherlich ein höchst nützliches Mittel...

Eine ebenfalls rein rituelle Waffe ist der **Vulkanglasdolch** der Druiden, ein etwa anderthalb Spann langes Messer aus Obsidian, das in seiner Form dem Eberfänger ähnelt¹⁰⁾. Mit ihrem Dolch ist es Sumudienern möglich, so munkelt man, in einem geheimen Ritual Lebenskraft direkt aus der Erde zu ziehen. Sie können ihn als einen magischen Wegweiser benutzen, und er soll es ihnen angeblich ermöglichen, in der Dunkelheit zu sehen. Es ist muß äußerst schwierig sein, Rituale mit einem derartig zerbrechlichen Gegenstand durchzuführen, und so können wir nur vermuten, daß zu

9) siehe den Abschnitt über **Waffen der Eleganz**

10) Es ist zu vermuten, daß beide Klingen ihren Ursprung in ein und derselben Waffe haben: dem norbardischen *mjalak*, einem universellen Hau-, Jagd- und Kampfmesser aus Bronze, das heute nur noch bei den abgelegensten Sippen einmal entdeckt werden kann..

einem der den Dolch weihenden Rituale auch eines gehört, das ihm Unzerstörbarkeit verleiht.

Neuesten Erkenntnissen zufolge besitzen manche Druiden anstelle eines gläsernen Dolchmessers ein aus lauterem Gold geschlagenes Sichelmesser, das anscheinend eine ähnliche Funktion erfüllt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Vulkanglasdolch	1W	KK-16	30	30	6	2/0	alle	-

Leider sind keine weiteren Einzelheiten über diesen Kultgegenstand der Druiden bekannt, da die Sumudiener im Gegensatz zu den häufig schwatzhaften Magiern sehr zurückhaltend über ihre Kräfte sind. Von weiteren Waffen der Druiden verlautet nichts, es heißt jedoch, daß sie jedes geschmiedete Metall verabscheuen und darum im Kampf (den sie auch vermeiden, wenn es irgendwie geht) auf Waffen aus Holz und Stein angewiesen sind.

Die Waffen der Geweihten sind so vielfältig wie die Prinzipien der zwölf Götter. Die Geweihten des **Praios** führen ein sogenanntes **Sonnenszepter**. Dabei handelt es sich um einen leichten Streitkolben, an dessen Spitze sich ein stählernes, mit Gold überzogenes Sonnensymbol befindet, oder eine Reihe von spitzen Stahlblättern, die wie Sonnenstrahlen in alle Richtungen vorragen. Dieses Sonnenszepter ist zwar an erster Stelle Standessymbol der Praiosjünger, doch wehe dem Unglücklichen, der den Zorn eines Geweihten auf sich zieht und auf dessen Haupt sich diese Waffe mit Unerbittlichkeit herabsenkt.

Alle echten Sonnenszepter werden in Gareth gefertigt und im Tempel des Lichts geweiht, was sie auch für Exorzismen aller Art geeignet macht. Widerrechtlicher Besitz und Führen eines Sonnenszepters wird in allen zwölfgöttergläubigen Ländern mit hohen Strafen bis hin zum Tempelbann geahndet.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Sonnenszepter	1W+3	KK-14	90	70	1	7/5	GA	100

Die Geweihten der stolzen **Rondra** tragen in der Regel wertvolle und edle Schwerter, zuvörderst natürlich den **Rondrakamm**. Daneben tragen viele Rondrapriester ein breites Arsenal von Waffen mit sich, da sie im ehrenhaften Kampfe stets die gleiche Waffe wie ihr Gegner führen wollen.

Wie es sich für Anhänger einer Wassergottheit wie **Efferd** gehört, bevorzugen seine Priester traditionelle Fischerwaffen wie Dreizack, Speer und Netz. Durch das Tragen dieser Waffen symbolisieren sie ihre Nähe zu ihrer Gottheit, verwenden diese jedoch auch in Kampfsituationen zur Verteidigung. Von dem berühmten Efferdgeweihten Oldir Wassnik stammt der sogenannte **Efferdbart**. Diese Waffe verfügt über drei lange, in einem Dreieck angeordnete, sowie eine kurze mittlere Spitze. Heutzutage wird der Efferdbart nicht nur von den Anhängern des Gottes, sondern auch von seefahrenden Völker genutzt.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Efferdbart	1W+3	KK-16	90	120	3	5/6	HA, LF, ZY, SÜ	80

Der **Dreizack** hingegen ist vor allem ein Werkzeug des Fischers, mit dem er im seichten Wasser nach Beutefischen sticht. Anders als der Efferdbart ist er darum auch oft mit Widerhaken versehen. Diese Widerhaken kennzeichnen auch den **Fischspeer**, die dritte Ritualwaffe der Efferdjünger – vor allem Geweihte aus dem Norden benutzen sie, nicht nur für besondere Zeremonien, sondern auch um wie der gewöhnliche Fischer Haie zu töten.

Die Geweihten der milden Herdgöttin **Travia** begeben sich nur selten auf Abenteuer und tragen daher auch keine offensichtlichen Waffen. Ein kleines geweihtes Messer, welches die Priester mit sich führen, dient lediglich der rituellen Brotteilung, und kein Traviageweihter käme jemals auf die Idee, sich damit zu verteidigen.

Ist es notwendig, daß ein Priester auf Wanderschaft geht, erfüllt ein silberner



Abb. 65: Sonnenszepter; mit freundlicher Genehmigung der Praiostempels zu Beilunk

Regel: Im Kampf gegen Dämonen, Geister und ähnliche übernatürliche Wesenheiten richtet ein echtes, geweihtes Sonnenszepter den doppelten Schaden an. Zudem erleichtert es, als Fokus genutzt, alle Abschwörungen und Exorzismen um 3 Punkte.

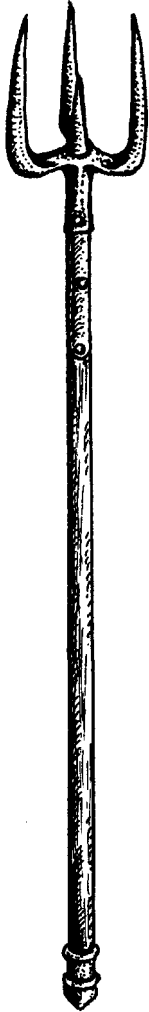


Abb. 66: Efferdbart nach dem Originalmodell von Bruder Wassnik; havenisch; in Gebrauch

Regel: Der rituelle Rabenschnabel ist etwas leichter als der Reiterhammer gleichen Namens und richtet deshalb auch nur 1W+3 TP an. Der Getroffene findet jedoch die nächsten sieben Tage (oder bis er in einem Borontempel Abbitte leistet) keinen erholsamen Schlaf, kann also keine verlorenen LP regenerieren. Gegen Untote richtet ein geweihter Rabenschnabel doppelten Schaden an.

Regel: Zweihändig geführt gilt für den Schnitter: TP 1W+5 TP+ KK-14 WV 7/7



Abb. 67: **Schnitter** aus dem Balash; einfaches Gebrauchsmodell; etwa 4 Hal

Dolch mit einem stilisierten Gänsekopfs als Knauf die Rolle der Verteidigungswaffe. Die Klinge verursacht nur den üblichen Schaden eines Dolches, es wird jedoch berichtet, daß sich der Knauf dieser Traviadolche in Notsituationen in einen echten Gänsekopf verwandelt und bei Berührung des Gegners diesem schwere "Bißwunden" zufügt.

Bei der Erwähnung von Boronpriestern denkt man unwillkürlich an den Raben, mit dem ihre Gottheit häufig dargestellt wird; und ein Rabenkopf ist auch die Spitze dessogenannten **Rabenschnabels**. Bei dieser außergewöhnlichen Hiebwaaffe handelt es sich um einen Schritt langen Stab mit einem meist meisterlich gearbeiteten Haupt eines Rabens. Doch die Schönheit dieser Darstellungen kann nicht über die Tödlichkeit dieser meist aus Stahl bestehenden Spitzen hinwegtäuschen, derjenige, der von ihnen getroffen wird, muß schweren Schaden hinnehmen.

Diese geweihte Waffe unterliegt denselben Restriktionen und Strafandrohungen wie das Sonnenszepter. Echte, geweihte Rabenschnäbel stammen entweder aus Punin oder aus Al'Anfa.

Im alananischen Kult des Boron ist auch der **Schnitter** eine beliebte Waffe: Ein kurzer Stiel trägt eine lange scharfe Sensenklinge, die ein- oder zweihändig wie eine scharfe Hiebwaaffe geführt wird. Diese Schnitter werden oft noch schwarz bemalt und ihr Stiel mit Schnitzereien oder gar elfenbeinernen Einlegearbeiten "geschmückt", die Totenschädel, Gerippe oder Sanduhren darstellen. Ursprünglich eine Waffe der maraskanischen Bauern (ähnlich der bornländischen Sturmsense), findet sie heutzutage ihre größte Verbreitung bei den alananischen Tempelgarden und bei Boroni, die in besonderem Auftrag unterwegs sind.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Schnitter	1W+3	KK-15	70	110	4	7/6	MA, MH	40
Alanfan. Schnitter	1W+3	KK-15	80	120	3	7/6	SÜ	120

Es sind aber auch schon bei gewissen Borongeweihten schwarzklingige Dolche gesehen worden, die an ihrem Knauf eine absolut lichtlose glatte Kugel tragen: Die Klinge richtet den üblichen Schaden an, die Kugel aber raubt bei Berührung dem Opfer unwiderbringlich einen Teil seiner Erinnerungen. Diese Dolche finden sich jedoch nur in der Hand vertrauenswürdiger Hochgeweihter.

Die Geweihten der mächtigen und allwissenden Göttin Hesinde haben es nicht nötig, sich mit herkömmlichen Waffen zu verteidigen. Ein kluger Kopf kann fast jeden Kampf vermeiden. Es gibt jedoch einen Kristallstab, welcher von denjenigen Hesindengeweihten genutzt wird, die hinter jenen üblen Gestalten herreisen, die die Gaben der Göttin mißbrauchen. Ein Magiekundiger, der mit diesem Stab in Höhe des Herzens berührt wird, fällt sofort in eine tiefe Ohnmacht, aus der er ohne jene göttlichen Kräfte erwacht, die es ihm erlauben, sein Wissen zu funktionierenden Zaubern zu gestalten. Jeder dieser Stäbe ist nur einmal nutzbar und wird von der Göttin speziell für einzelne Frevler geweiht und kann auch nur gegen diese verwendet werden. Nach der Anwendung verwandelt sich der Stab in helles Licht und entschwindet in die astralen Sphären. Einzelne Hesindengeweihte führen zur Abschreckung von eventuellen Gegnern Kampfstäbe mit, welche sie - wenn es sich gar nicht vermeiden läßt - auf die verstockten Köpfe ihrer Gegner hinabsausen lassen.

Die Priester des **Firun** tragen gewöhnlich Pfeil und Bogen oder Speere verschiedener Art, um dem Gott der Jagd ihre Verbundenheit zu zeigen. Außerdem führen die meisten noch ein kleines Jagdmesser mit, um an Ort und Stelle die würdigen Teile ihrer Beute dem Gott opfern können.

Die Göttin des Feldbaus, der Heilung und der Fruchtbarkeit, die gütige **Peraïne**, würde keine Zeremonien akzeptieren, in deren Verlauf ein Priester mit einer Waffe herumfuchtelt; dementsprechend gibt es auch keine rituellen Waffen. Daß einzelne Geweihte auf langen Reisen durchaus zur Verteidigung ein Messer oder einen Stab mit führen, steht auf einem anderen Blatt.

Über die Waffen der Geweihten des flinken Fuchsgottes zu berichten, ist äußerst schwierig, da sich die Geweihten selten zu erkennen geben. Wer mag erlauben, wie viele Streuner, Gaukler, Händler, ja sogar Magier in Wirklichkeit Geweihte des Phex sind? Was man jedoch sagen kann, ist, daß in Städten mit einem großen Phexkult ein reger Handel mit Silbersternen und Trickdolchen im Gang ist. Phex verwandelt seine treuesten Geweihten in Sterne. Dieser Gedanke steht hinter den sogenannten

Silbersternen. Dabei handelt es sich um sternförmige, flache Scheiben aus Stahl, die vorzügliche Flugeigenschaften haben. Die Sternspitzen sind rasiermesserscharf und verursachen - wenn sie von einem geschickten Werfer benutzt werden - erheblichen Schaden. Trickdolche haben vielfältige Einsatzmöglichkeiten, wobei es auf die Giftfüllung ankommt, ob man einen Gegner kurzzeitig oder auf Dauer ausschalten will. Auch Kettenstäbe, Totschläger und ähnliche "leise" Waffen finden sich in den Arsenalen des Fuchses. Die am meisten verbreitete "Waffe" der Phexgeweihten ist und bleibt jedoch das gute, alte Bestechungsgeld, den wie sagte schon Adrean der Gewinner: "Jeder ist käuflich, aber nur Phex kennt den Preis".

Tsageweihte achten das Leben und führen überhaupt keine Waffen. In Ausnahmefällen tragen sie auf Reisen Kampfstäbe oder schwere Knüppel zur Abschreckung, und sollte dies nicht reichen, so bleibt ihnen immer noch die Hoffnung, daß die junge Göttin ihnen ein zweites Leben gewährt...

Viele Priester des Ingerimm gehören dem Volk der Zwerge an. Wie man es bei einem derartig von den Angroschim geprägten Geweihtenstand erwarten kann, bevorzugen die Priester typisch zwergische Waffen.

Wichtigste Ritualwaffe ist dabei der *Schmiedehammer*, der allerdings nur selten zum wirklichen Schmieden benutzt wird: Er ist häufig ganz aus Metall gefertigt und hat einen reich gravierten Stiel und zahlreiche Ornamente auf dem Hammerkopf, die entweder besondere Ereignisse aus dem Kult darstellen oder einfach schmückende Bedeutung haben.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Regionen	Preis
Schmiedehammer	1W+4	KK-13	150	90	1	7/4	außer FI, EL, MO, WA	150

Neben dem traditionellen Schmiedehammer tragen die Geweihten selten eine Waffe - ein selbstgeschmiedetes Kurzschwert oder ein Beil von guter Qualität mögen dem Ingerimmdiener jedoch anstehen.

Rahja ist die Göttin der Liebe, und warum sollten ihre Geweihten eine andere Waffe einsetzen. "Die Liebe ist ein scharfes Schwert, sanft wenn man mit ihr umzugehen mag, verletzend für den Narren." Viele Rahjageweihten tragen zwar einen kleinen Dolch, ihre gefährlichste Waffe ist jedoch immer noch ihre Kenntnis der menschlichen Bedürfnisse und ihre Verführungskunst.

Legenden berichten allerdings auch von der Liebesfessel, einer harmlos aussehenden Schlinge. In einem Kampf - oder auch nur zu raschen Durchsetzung seiner Ziele - kann der geweihte Besitzer dieser Schlinge sie einem Opfer schnell um das Handgelenk oder den Hals werfen, danach wird das Opfer von heftiger Liebe für den Geweihten erfaßt und wird nach Leibeskräften versuchen, ihm zu Diensten zu sein. Dieser Liebesbann hält dem Vernehmen nach so lange an, bis das Opfer in einem Rahjatempel von dem Bann befreit wird.

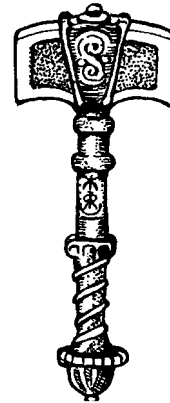


Abb. 68: Rituelier Hammer der Ingerimm-Geweihtenschaft, sog. **Schmiedehammer**; zwergische Arbeit aus Angbar; etwa 170 v.H.

Der gerechte Zweikampf mag zwar der Ronda wohlgefällig sein, aber es gibt genügend Situationen, in denen der erste Treffer zählt - und zu diesem Zweck gibt es nun einmal Fernwaffen aller Art...

Fernwaffen

- von Morgos Azalander

Das Werfen mit kräftigem Arm und geschickter Hand ist naturgemäß die grundlegendste - nicht unbedingt einfachste - Methode, eine Ziel zu treffen, das man anders nicht erreicht: Werfen können selbst manche Tiere. Die besten Wurfergebnisse erzielt man natürlich mit Waffen, die eigens zum Fernkampf geschaffen wurden und eine besonders günstige Gestalt haben.

Grundsätzlich läßt sich natürlich fast jeder einigermaßen schwere Gegenstand auch auf einen Gegner werfen: Flaschen und Krüge zählen zu den häufigsten "Waffen" und Wurfgeschossen zünftiger Wirtshauskeilereien, und Steine werden sogar von kaum vernunftbegabten Wesen wie Ogern und Affen zum Werfen benutzt.

Daneben läßt sich schließlich auch nicht abstreiten, daß sich auch fast jede Handwaffe im Zweifelsfall auch werfen läßt, wenn natürlich oft nur mit geringer Trefferwahrscheinlichkeit - doch wenn man in höchster Not nichts anderes hat, um ein entfernteres Ziel zu treffen, mag man sogar einen kühnen Wurf mit dem Rondrakamm oder der Ochsenherde riskieren...

Schließlich sei noch gesagt, daß sich die jeweils eigens zum Werfen geschaffene Variante einer herkömmlichen Waffe meist dadurch auszeichnet, daß sie speziell ausgewogen ist und - etwa bei Klingenwaffen - oft vorne ebenso dick oder schwer wie am Griff ist, so daß sie sich für den normalen Nahkampf weit schlechter eignet.

Von den Wurfwaffen

Das **Wurfmesser** ist eine eher leichte Wurfwaffe, die vor allem von Gauklern und anderen Fahrenden Leuten benutzt wird - und wie bei kaum einer anderen Waffe gilt hier, daß sie sich zu wenig anderem als zum Werfen einsetzen läßt: Zu klobig zum Stechen oder Schneiden ist die vorn besonders schwere Klinge, die andererseits aus der Hand eines geübten Werfers noch auf über zwanzig Schritt ihr Ziel findet. Deshalb wird das Wurfmesser auch praktisch niemals als einzige Waffe getragen, im Gegenteil, manche geübte Werfer haben neben ihrem Dolch für den Nahkampf noch zwei Gurte mit bis zu zehn Messern um den Leib geschlungen.

Auch der herkömmliche **Dolch** läßt sich werfen, wenn man denn nichts Besseres hat, eigentlich aber wurde für so etwas eigens der **Wurfdolch** geschaffen: Durch eine gut ausgewogene Klinge, die fast flügelartig breite Parierstange und den leichten Griff fliegt er fast dreimal so weit wie ein normaler Dolch und kann weit treffsicherer geschleudert werden.

Der **Borndorn** ist schließlich fast nur zum Werfen gedacht: Ohne Parierstange und Schneiden ist diese Lieblingswaffe der Bornflößer fast schon eher ein winziger Wurfspieß oder -pfeil als ein Messer. Ursprünglich entstand der Borndorn wohl zur Abwehr der zahlreichen Feinde, die am Ufer des Bornstromes auf die Schiffer lauerten, heute aber ist er nicht nur eine Waffe, sondern auch ein beliebtes Instrument der Geselligkeit: Nicht nur zur Übung, sondern auch zum Zeitvertreib pflegen die Fößer in langen Nächten oder auch bei gemütlichen Besäufnissen um die Wette nach einer Korkscheibe zu werfen, deren einzelne Felder besondere Namen und Werte haben; das höchst davon ist die exakte Mitte, das Wolfsauge. Wehe also dem Unwissenden, der nicht die Rufe: "Schaut, drei Finger über Lot!" und "Genau zwischen die Bärenklötze, das bringt drei Brannt!" zu deuten weiß und auf einem Schiff oder vor einer Flößerkneipe die Tür öffnet, an der die heftig beworfene Zielscheibe hängt...

Als extremer Fall sei hier das Beispiel von Messer-Mekkaus dem Svellitland erwähnt, der den Berichten nach ständig mit siebenundzwanzig Messern herumlief, mit denen er einen emporgeworfenen Silbertaler auf fünfundzwanzig Schritt Entfernung treffen konnte.

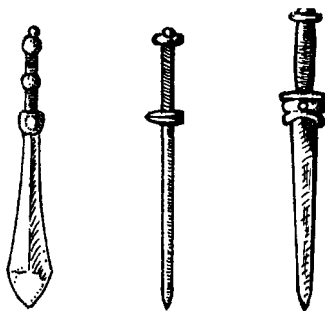


Abb. 69: Wurfmesser und -dolche verschiedener Art: gemeines **Wurfmesser** eines almadanischen Gauklers; Selemers **Wurfdolch**, einem Piraten beschlagnahmt; **Borndorn** aus Norburg; alle Waffen neuzeitlich und im Gebrauch

Als **Wurfscheibe** bekannnt man aber nicht nur das Ziel des Borndorns sondern auch eine Waffe: Diese etwa einen Spann durchmessende Holzscheibe hat einen besonders harten und oft mit einer Schneide versehenen Eisenrand und wird in einem weiten Bogen herumgeschwungen und auf das Ziel geworfen - doch auch hier nicht in direkter Richtung, sondern in einem schwach gekrümmten Bogen, so daß man schon sehr viel Übung braucht, um die blitzende Scheibe im genau richtigen Augenblick

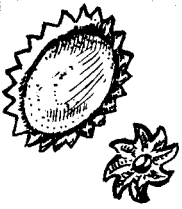


Abb. 70: Verschiedene Wurfscheiben aus Maraskan und dem Balash

loszulassen. Aus diesem Grund ist die Wurfscheibe, ursprünglich eine Waffe aus der aranischen Steppe, in diesem Land auch - in harmloserer, nicht geschärfter Version - als Wettkampfgerät beliebt, mit dem die Vornehmen ihre körperliche Tüchtigkeit und Geschicklichkeit miteinander messen. Etwas kleiner als die aranische Wurfscheibe ist eine ähnliche Waffe maraskanischer Machart, die zwar nur einen halben Spann durchmißt, dafür aber gänzlich aus Tuzakstahl gefertigt ist. Gelegentlich ist diese Ritualwaffe der Zwillingsspriesterschaft mit verschieden großen Löchern versehen, auf daß sie ein Heulen und Wimmern im Fluge von sich gibt. Von hier ist der Weg nicht weit zu den verschiedenartigen Wurfscheiben mit gezahntem Rand und den phexgefalligen Silbersternen, die allerdings insgesamt eher Curiosa darstellen.

Die **Wurfkeule** ist ein speziell ausgewogenes und etwa anderthalb Spann langes Stück Holz, das von seinen "Erfindern", den Nivesen mit wahrhafter Meisterschaft nach ihren eigenen Tieren, den Karens geworfen wird - denn die erfahrene Hand verleiht der Keule gerade soviel Schwung, daß sie das Opfer nur leicht betäubt und seinen Lauf verlangsamt. Die übrigen Aventurier aber, so sie diese Waffe benutzen, neigen meist dazu, dem Beispiel andere Keulen zu folgen und sie mit ganzer Kraft zu schleudern - wenn sie dann trifft, richtet sie wirklich oft größeren Schaden an, aber sie trifft halt weit seltener; komplizierte Wurfmuster - womit schon die Fünfjährigen Auge und Arm üben - scheinen den Nicht-Nivesen völlig verschlossen zu sein.

Auch mit einem einfachen **Holzspeer** kann man das Ziel treffen, wenn man geübt genug ist, aber hier zeigt sich doch noch oft, daß diese einfach angespitzen Holzstäbe ein sehr ungleichmäßig verteiltes Gewicht haben, das sie im Fluge oft ins Trudeln kommen läßt. Denn anders als etwa bei den bisher beschriebenen Waffen kommt es beim Speerwerfen weniger auf eine geschickte Bewegung der Hand an; statt dessen muß der gesamte Arm richtig gehalten und geführt werden und dem Speer im richtigen Moment genügend Schwung verleihen, ohne ihn - wie so viele andere Waffen - in schrägem Bogen gegen das Ziel zu schlagen; was unweigerlich einen Absturz der Waffe zur Folge hätte.

Etwas leichter macht es einem da schon der **Wurfspeer**, der eigens auf den Fernkampf zugeschnitten wurde: An einem etwa drei Spann langen Holzstab sitzt - mit einem absichtlich schweren Knebel gehalten - die zwei Spann lange Spitze aus weichem Eisen, die allerdings nur ganz vorne wirklich geschärft und manchmal mit Widerhaken versehen ist. Denn als vor langer Zeit die Waffenmeister der Bosparaner Armeen den Wurfspeer für die Kaiserlichen Legionen ersannen, ging es ihnen nicht darum, damit die Gegner zu töten - nein, der Wurfspeer hat vor allem die Aufgabe, im Schild des Feindes stecken zu bleiben und dessen Schutz damit so schwer zu machen, daß der Gegner den Arm entweder herabhängen lassen oder den Schild fortwerfen mußte. Und da solche Speere weitaus einfacher herzustellen und billiger waren als etwa Schwerter, gab es damals ganze Hundertschaften von Speerwerfern, die nur die Aufgabe hatten, mit ihren vier bis fünf Speeren die feindliche Abwehr zu schwächen und sich dann mit ihren Dolchen den Weg freizukämpfen. Heute sieht man solche Wurfspeere nur noch selten - nur manchmal machen einzelne geschickte Speerwerfer von sich reden, wie etwa der kühne Unbekannte, der bei der Verteidigung Lowangens einen orkischen Stammeshäuptling mit drei Würfen erst vom Gaul holte und schließlich tötete.

Der **Efferdbart** ist schließlich ein spezielle Stabwaffe, die vor allem von den Geweihten des Meeressgottes geführt wird und die sich dank ihrer komplizierten Dreizackform auch gut zum Werfen eignet. Ihr eigentlicher Wert zeigt sich aber nicht bei Würfen durch die Luft, sondern unter Wasser, wo ein geübter Geweihter auf große Entfernung sogar Ziele von der Größe einer Flunder treffen kann.

Die allermeisten **Wurfbeile** zeichnen sich durch den besonders gebogenen Stiel aus, der die Waffe im Nahkampf nicht völlig unbrauchbar macht, aber stark einschränkt. Dennoch ist die besondere Form notwendig, um eine gerade Flugbahn zu erzeugen, die nicht durch abruptes Torkeln und Trudeln der Waffe gestört wird.

Bei der Schlacht von Jergan verfiel ein Banner der Tobrischen Landwehr in schiere Panik und suchte das Heil in wilder Flucht, als ein Hagel von mehreren Dutzend Wurfscheiben über ihre Köpfe hinwegheulte - aber auch dieser Angriff konnte den Sieg Kaiser Retos nicht verhindern.



Abb. 71: Nivesische Wurfkeule; etwa 110 Jahre alt; Sammlung Ilmenstein



Abb. 72: Wurfspeere: Links ein einfacher Holzspeer aus den Mohalanden, gebräuchlich; rechts ein schwerer Wurfspeer aus bosparanischer Zeit

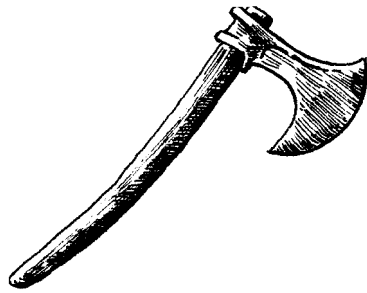


Abb. 73: Ein damals gebräuchliches Wurfbeil aus dem Weidenschien; ca. 20 v.H.

Optionale Regel: Bei einem Treffer mit einem Netz wird der "Schaden" mit einem W6 (bei einem Schweren Netz mit 2W6) ausgewürfelt, dieser Wert wird nicht von der Lebensenergie abgezogen, sondern gilt als Erschwerung für alle *Entfesseln*-Proben, mit denen das Opfer sich aus dem Netz zu befreien versuchen kann. Für jede solche Probe benötigt es nur 1 Kampfrunde, jeder mißlungene Versuch erhöht den Zuschlag jedoch um einen Punkt.

Bei der Fledermaus wird der angerichtete Schaden von der LE abgezogen und gilt gleichzeitig als Probenzuschlag für das *Entfesseln*.

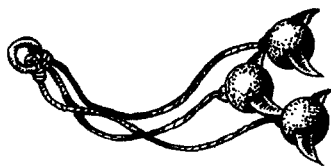


Abb. 74: Zwergisches Wurfeisen, sog. Fledermaus; Beilunker Berge; 10 v.H.

Die Thorwaler haben allerdings den sogenannten *Schneidzahn* entwickelt, der gerade diese trudelnde Flugbahn als "Markenzeichen" hat. Die Waffe überschlägt sich während des Fluges mehrmals und wendet dem Ziel dementsprechend nur hin und wieder die Schneide zu.

Deshalb ist es absolut unumgänglich, schon beim Wurf die Entfernung zum Ziel richtig abzuschätzen: Ansonsten würde der Schneidzahn vermutlich harmlos mit dem Stiel das Opfer treffen und allenfalls Prellungen verursachen – im Vergleich zu der tödlichen Wirkung, für die der Schneidzahn in der Hand eines erfahrenen thorwalschen Kämpfers berühmt und berüchtigt ist.

Das *Wurfnetz* hingegen ist eine Waffe, mit der sich keine Verletzungen zufügen lassen, die aber zum Einfangen und Fesseln von Tieren oder Gegnern eignet. Deshalb ist das Netz auch bei jenen Jägern beliebt, die die Beute lebend fangen wollen, sei es für die Menagerien reicher Fürsten oder aber im Dienste alanfanischer Sklavenhändler. Einige besondere Formen des Netzes zeichnen sich vor allem durch größeres Gewicht aus, da sie am Rande mit Bleikugeln beschwert sind. Diese schweren Netze leisten beim Fesseln des Opfers besonders gute Dienste, sind aber auch weit schwerer zu transportieren – statt es einfach an den Gürtel hängen zu können, muß man schon einen eigenen Lederbeutel auf den Rücken oder an den Sattel schnallen.

Eine ähnlich benutzte Wurfwaffe ist die bei Zwergen beliebte *Fledermaus*, die aus langen Schnüren oder Lederriemen mit daranhängenden Gewichten besteht. Sie wird über dem Kopf geschleudert und schließlich in Richtung des Ziels geworfen, wo sie sich um die Beine des Opfers winden und es zu Fall bringen soll. Die Brillantzwerge der Beilunker Berge, die diese Waffe zuerst ersannen, benutzen die Fledermaus vor allem bei der Jagd, dem Vernehmen nach leistete sie aber auch gute Dienste, als vor einigen Jahren die Amazonen dieser Gegend zu Ehren einer fremden Göttin die Schätze der Zwerge zu rauben versuchten: Vielfach wurde die anfängliche Überlegenheit der berittenen Kriegerinnen durch einen raschen Fledermauswurf um die Fesseln ihrer Pferde zunichte gemacht.

WURFWAFFEN

Typ	TP	Gewicht (Unzen)	Reichweite	TP± Entfernung	Regionen	Preis (ST)
Stein, Flasche ¹⁾	1W	10	25	(+1/0/-1/-2)	alle	-
Dolch ¹⁾	1W	20	10	(+1/0/-1/-2)	alle	20
Wurfmesser	1W	10	25	(+1/0/0/-1)	außer FI, OR	10
Wurfdolch	1W+1	20	25	(+1/0/0/-1)	außer FI, OR	20
Borndorn	1W+2	30	25	(+1/0/0/-1)	BO	30
Wurfscheibe	1W+1	10	15	(+1/0/0)	MA, MH, SÜ	25
dgl. aus Stahl	1W+1	10	25	(+1/0/0/-1)	MA	40
Holzspeer	1W+2	60	40	(+1/0/0/-1/-2)	außer FI, KH	10
Speer ¹⁾	1W+3	80	40	(+1/0/0/-1/-3)	alle	30
Wurfspeer	1W+3	80	40	(+3/+1/0/0/-1)	LF, PU, KH, MH	30
Efferdbart	1W+3	90	25	(+2/+1/0/0)	HA, LF, ZY, SÜ	80
Wurfbeil	1W+3	60	25	(+3/+1/0/-1)	außer EL, FI	35
Schneidzahn ²⁾	1W+4	50	25	(+3/+2/-1/-2)	TH	60
Wurfkeule	1W+2	35	20	(+3/+1/0/-1)	NO, FI	18
Wurfnetz ³⁾	speziell	80	5	-	SÜ, HA	25
Schweres Netz ³⁾	speziell	200	5	-	SÜ	40
Fledermaus	1W-2	20	25	-	ZW, TO	10

1) improvisierte Wurfwaffe, verwendet die *Wurfbeil*-Tabelle, wobei die Probe nochmals um 2 Punkte erschwert ist

2) Tabelle *Wurfbeil*, um 1 erschwert

3) Tabelle *Wurfbeil*, um 5 erschwert

Von der Schleuder

Der **Schleuder** liegt eine besondere Wurfweise zugrunde: Die schmale Leder-schlinge, in deren Tasche das bleierne oder steinerne Geschöß liegt, wird so lange über dem Kopf herumgeschleudert, bis sie genügend schnell wird; schließlich aber läßt man einen der beiden Riemen los, woraufhin das Geschöß in irgendeine Richtung davonfliegt – und es kommt ganz auf Übung und Geschick des Schleuderers an, ob diese Richtung mit der zum Ziel übereinstimmt. Deshalb finden sich unter den Kriegern auch nur wenige, die mit der Schleuder brillieren, denn sie erfordert viel Übung und ihr spezieller Wurfstil – um es mit den Worten eines alten Weibels zu sagen – "ruiniert jegliches Gefühl für andere, gescheite Wurfaffen." Andererseits ist die Schleuder bei all jenen sehr beliebt, die eigentlich gar keine Waffen tragen dürfen, wie etwa unfreie Hirten und Bauern. Ein berühmt gewordener Fall ist der eines angeblich einäugigen Bettlers aus Fasar, der aus seiner Augenklappe in wenigen Herzschlägen eine Schleuder machen konnte ...

Typ	TP	Gewicht (Unzen)	Reich- weite	TP+Entfernung	Regionen	Preis (ST)
Schleuder	1W+2	10	40	(-1/0/0/0/-1)	alle	15

Von den Schußwaffen

Der **Kurzbogen** ist der kleinste aller Bögen, die sich als Schußwaffen in vieler Hinsicht von Wurfaffen unterscheiden: Der wichtigste und offensichtlichste Unterschied – den man aber gern übersieht – ist der, daß bei Schußwaffen die eigentliche, kostspielig und aufwendig hergestellte Waffe in der Hand des Schützen bleibt und man sie sich nicht nach dem Kampfe, manchmal unter langem Suchen, zurückholen muß. Im konkreten Fall des Kurzbogens handelt es sich nun um eine eher leichte Waffe, die vor allem von Jägern verwendet wird, ein Zweck, für den sie wohl auch ursprünglich erfunden wurde – manche Anhänger Firuns glauben gar, daß der erste aller Bögen zuerst in Gestalt eines kostbar geschnitzten Kurzbogens als Geschenk Firuns nach Dere kam.

Als **Komposit-** oder **Doppelbogen** bezeichnet man solche Bögen, die durch ihre doppelte Krümmung fast wie zwei zusammengesetzte Bögen aussehen. Tatsächlich ist es diese besondere Biegung, für die sich nur wenige Holzarten eignen, die dem Doppelbogen eine Federkraft verleiht, die zwar unter der eines Kriegsbogens, aber deutlich über der eines Kurzbogens liegt – und da der Kompositbogen leichter und preiswerter ist, hat auch er seine Freunde. Zwar erzählen manche alte Sagen von langwierig hergestellten Bögen aus verschiedenen zusammengeleimten Schichten von Horn und Holz, gewissermaßen der Damaszenerstahl unter den Bögen, doch alle Versuche, diese Waffen nachzubauen, haben zu erbärmlichen Fehlschlägen geführt; die erwähnte Reichweite von einer Meile wurde nicht einmal als Bruchteil erreicht. Die Tairachpriester der Schwarzpelze scheinen das Geheimnis jedoch noch zu kennen, denn der Zug der Orks brachte uns Kunde vom **orkischen Reiterbogen**, der aus Horn und Sehnen, aus bestimmten Hautstücken und auch Innereien des Steppenrindes gefertigt wird und der dem menschlichen Doppelbogen äußerlich höchst ähnlich ist.

Der **Kriegsbogen** ist in gewisser Hinsicht eine Fortentwicklung des Kurzbogens, aber wegen seiner besonderen Eigenschaften auch eine Klasse für sich: Er wird aus extrem harten Holz gefertigt (Steineiche im Norden, Tiiktok im Süden), das nur kräftige Schützen zu biegen vermögen, ist zudem etwas länger und meist mit einer seidenumspunnen Sehne versehen. Dies alles führt dazu, daß der Kriegsbogen bei nur geringfügig größerem Gewicht dem Langbogen an Reichweite und Durchschlagskraft gleichkommt, wenn nicht gar übertrifft. Da jedoch eine enorme Kraft zur Handhabung des Bogens benötigt wird, gibt es im ganzen Mittelreich nur zwei Kompanien Kriegsbogen-Schützen.

Der **Langbogen** ist schließlich der weitreichendste aller Bögen und wird von manchen gar als "König des Schlachtfeldes" bezeichnet: Tatsächlich ist es mit diesem starken, mannslangen Bogen aus kräftigem Eibenholz möglich, Pfeile zielgenau bis zu 200 Schritt weit zu schießen, doppelt so weit wie mit dem besten Bogen anderer Art. Langbögen sind zum Glück für die berittenen Krieger aller aventurischer Heere nur sehr selten auf dem Schlachtfeld zu sehen – können die von

Regel: Natürlich ist es immer mit etwas Glück möglich, mit der Schleuder einen eilig aufgesammelten Stein zu verschießen. Allerdings sind diese Geschosse deutlich weniger zuverlässig als die extra für diesen Zweck hergestellten Bleistücke. Daher sinkt der Schaden für einen solchen Schuß auf 1W.

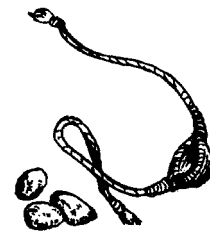


Abb. 75: Schleuder mit dazugehörigen Bleistücken



Abb. 76 (nebenstehend):
Gebräuchl. Kurzbogen

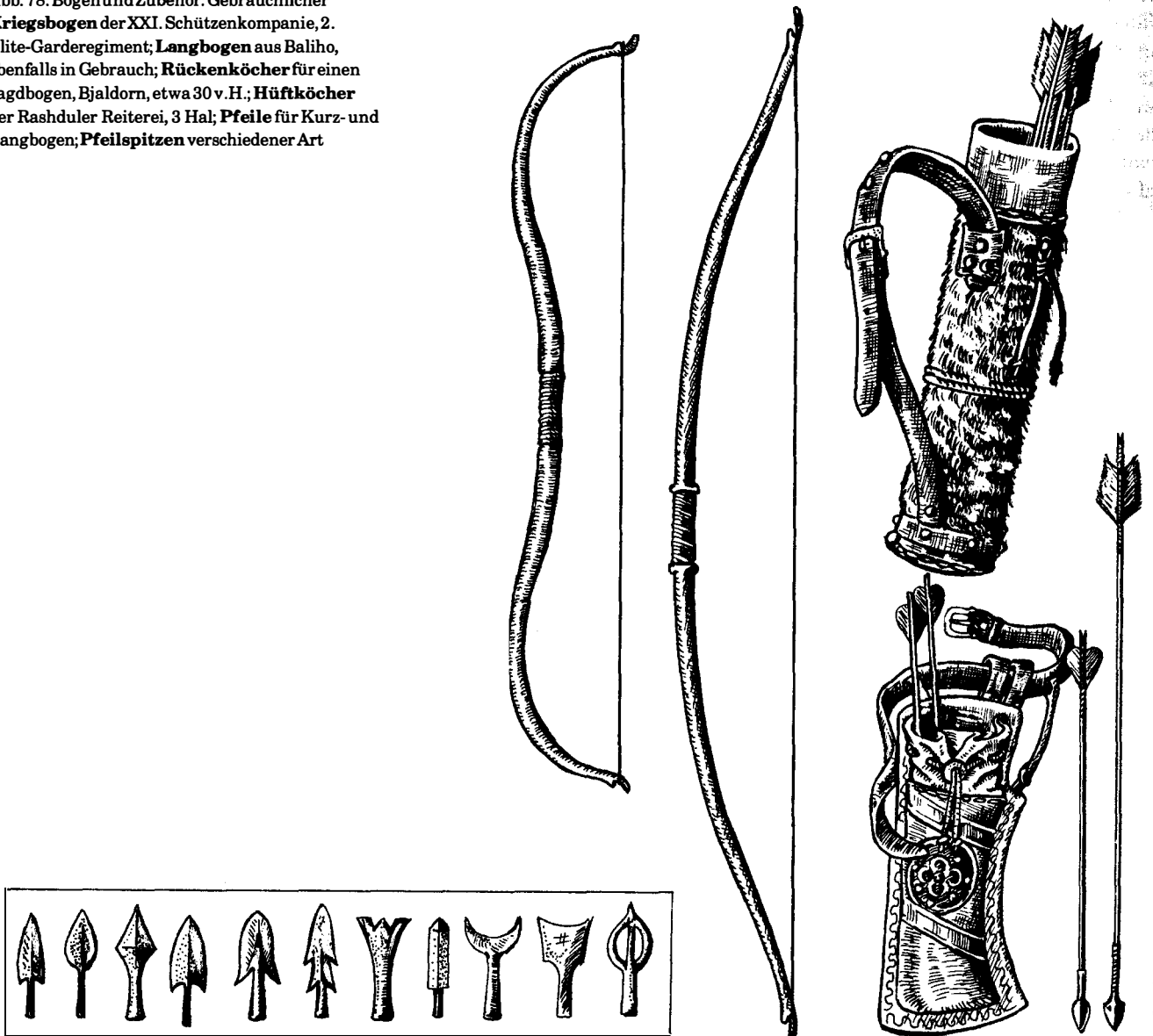


Abb. 77 (nebenstehend):
Kompositbogen
aus Mhanadistan

diesem Bogen abgefeuerten Pfeile doch sogar Schilde und Rüstungen durchschlagen. Zur Zeit hört man allerdings von Versuchen des bornländischen Adelsmarschalls, eine mit Langbögen ausgerüstete Truppe von Freibauern aufzustellen - ein Plan, den die Beschlüsse der nächsten Adelsversammlung gewiß unterbinden werden. Dem Langbogen sehr ähnlich ist der *Elfenbogen*, der im allgemeinen jedoch etwas leichter ist und dem man eine etwas stabilere Flugbahn nachsagt.

Unter den mit all diesen Bögen zu verschießenden Pfeilen gibt es schließlich derartig viele Unterschiede, so daß nur einige wenige Grundlagen erwähnt werden können: Die meisten Pfeilformen haben eine scharfe Spitze und dienen natürlich dem Töten von Mensch oder Tier. Wenn man sie sich nicht selber herstellt, kann man sie auch meist zu Bündeln von jeweils zwanzig Stück auf dem Markte größerer Städte kaufen, wo oft ganze Familien von Ungelernten sich mit dem Schneiden von Pfeilspitzen am Leben erhalten. Besondere Pfeilspitzen dagegen sind etwa die halbmondförmig gestaltete Schneidespitze, mit der man Taue kappen kann, oder auch die spezielle Brandpfeilspitze: Während Brandpfeile meist aus gewöhnlichen Pfeilen bestehen, die mit einem brennbaren Fetzen umwickelt wurden, verwenden manche Belagerungsfachleute eigene korbähnliche Spitzen, die den Zunder aufnehmen sollen. Getragen werden Pfeile in der Regel in Rückenköchern, jedoch bei Reitern, die viel mit Bögen schließen, erfreuen sich aber auch die an den Gürtel zu schnallenden Hüftköcher großer Beliebtheit.

Abb. 78: Bögen und Zubehör: Gebräuchlicher **Kriegsbogen** der XXI. Schützenkompanie, 2. Elite-Garderegiment; **Langbogen** aus Baliho, ebenfalls in Gebrauch; **Rückenköcher** für einen Jagdbogen, Bjaldorn, etwa 30 v. H.; **Hüftköcher** der Rashduler Reiterei, 3 Hal; **Pfeile** für Kurz- und Langbogen; **Pfeilspitzen** verschiedener Art



BÖGEN

Typ	TP	Gewicht (Unzen)	Reich- weite	TP± Entfernung	Regionen	Preis (ST)
Kurzbogen	1W+3	20+2	60	(+1/+1/0/0/0/-1)	außer FI	45
Kompositbogen	1W+4	35+2	80	(+3/+2/+1/+1/0/0/0)	PU, MH, KH, MA	80
Ork. Reiterbogen	1W+4	40+2	100	(+3/+2/+1/0/0/-1/-2)	OR	120
Langbogen	1W+4	30+3	200	(+3/+2/+1/0/0/0/-1)	außer FI, KH, SÜ	60
Elfenbogen	1W+4	25+3	200	(+3/+2/+1/+1/0/0/0)	EL	150
Kriegsbogen	1W+6	45+4	150	(+3/+2/+1/0/0/0/-1)	HA, WE, SÜ	100

Pfeile für Kurzbogen, Kompositbogen und Orkischen Reiterbogen wiegen jeweils 2 Unzen und kosten 5 Silbertaler pro 20 Stück, für den Langbogen und den Elfenbogen 3 Unzen und 8 Silbertaler pro 20 Stück und für den Kriegsbogen 4 Unzen und 12 ST/ 20 Pfeile.

Einem ähnlichen Prinzip folgen die Armbrüste. Bei ihnen ist der meist stählerne, gut federnde Bogen so auf einen Schaft montiert, daß man Sehne und Bogen längere Zeit gespannt lassen kann und nicht einmal das Geschosß festzuhalten braucht, da es auf dem Schaft ruht. Als Geschosse dienen dabei nicht die üblichen schlanken Pfeile, sondern kürzere und stärkere Bolzen, die aber dennoch gefiedert sind und manchmal auch die speziellen Spitzenformen haben wie zuvor bei den Pfeilen beschrieben. Erfunden wurde die Armbrust von den Zwergen, die heute noch die besten Exemplare jener Mechanismen bauen, mit denen man die Waffe spannen und gespannt halten kann. Die *Leichte Armbrust* ist dabei eine sehr handliche Waffe, die gut in einer Hand getragen werden kann, und trotzdem erheblichen Schaden anrichtet, zumal sie keine so hohe Treffsicherheit erfordert wie ein Bogen. Das Hauptproblem dieser und fast aller anderer Armbrüste ist allerdings, daß es recht schwierig ist sie zu spannen: Die große Reichweite ist durch die gewaltige Kraftanstrengung erkauft, die es zum Biegen der Stahlfeder braucht. Mit der Hand ist da so gut wie gar nichts auszurichten - man braucht schon einen komplizierten, ob seiner Form "Geißfuß" genannten Hebel, mit dem man die Sehne der Armbrust erneut in Schußposition bringt. Da man dazu die Armbrust auch noch absetzen und auf dem Boden abstützen muß, ist an eine schnelle Schußfolgewie bei begabten Bogenschützen natürlich gar nicht zu denken.

Die sogenannte *Schwere* oder *Winden-Armbrust* ist eine Variante, die auf einer Erfindung des Tüftlers Leonardo aus Havena beruht und die mancherorts als Revolution der Waffentechnik gefeiert wird: Tatsächlich kann man diese Waffe dank des ausgeklügelten Mechanismus mit geringstem Kraftaufwand neu spannen - allerdings ist dieser ohnehin sehr schwere Mechanismus - der nicht wenig zum großen Gewicht der Waffe beiträgt - so empfindlich, daß schon geringe Schmutzteilchen ausreichen, um ihn zu blockieren. Dann braucht der Schütze eine halbe Stunde Zeit und viel mechanisches Geschick, um die Waffe überhaupt wieder gängig zu bekommen. Heftigere Schläge zerstören den Mechanismus meist ganz. Dennoch hat auch die Schwere Armbrust ihren Platz im Kampf: Wenn sie dort eingesetzt wird, wo kaum direkte Nahkämpfe zu befürchten sind und sorgsam behandelt, am besten auf einem festen Ständer montiert wird, kann sie durch ihre extrem kräftige Stahlfeder und die schweren Bolzen jede andere Fernkampfwaffe an Schadenswirkung in den Schatten stellen - ein nur mit einer solchen Armbrust bewaffneter Einzelkämpfer ohne Begleitschutz aber ist ein toter Mann.

In den Kreisen professioneller Abenteurer und anderer Hochstapler hört man immer wieder von so seltsamen Dingen wie *Schnellschußarmbrüsten*, die alle zwei Herzschläge schußbereit sein sollten. Um es an dieser Stelle einmal ganz klar zu sagen: So etwas gibt es nicht! Was es sehr wohl gibt, ist eine speziell angefertigte und vor allem sehr teure zwergische Armbrust, die sogenannte *Repetierarmbrust*, auch *Eisenvalder* genannt, auf die man Magazine mit bis zu zwölf Bolzen aufstecken kann. Im Endeffekt handelt es sich hierbei um eine sehr leichte Armbrust mit eingebauten Geißfuß, wobei das Zurückziehen des Spannmechanismus eine Klappe öffnet, durch die der nächste Bolzen in die Führungsrinne fällt. Dadurch ist es tatsächlich möglich, das Nachladen und langwierige Spannen zu umgehen; das Problem ist allerdings, daß dazu - und um die Armbrust im tragbaren Gewichtsrahmen zu halten - die

Ein Wort zu den Reichweiten: Die hier angegebenen Werte spiegeln die *maximale effektive Reichweite* der entsprechenden Schußwaffe wider, den Bereich, in dem gezieltes Schießen noch möglich ist. Die *maximale Flugweite* des Pfeils oder Bolzens beträgt etwa das dreifache der genannten Reichweite - nur für den Fall, daß Ihre Helden einmal Botschaften per Pfeil verschicken möchten. Am Ende einer solchen Flugbahn richtet der Pfeil allerdings keinen nennenswerten Schaden mehr an.

Die Überreichweiten von Lang-, Elfen- und Kriegsbogen sowie der Schweren Armbrust werden wie folgt gehandhabt: Zur Probe der Zeile *extrem weit* werden jeweils 3 Punkte hinzuaddiert, außerdem sinkt die Trefferwirkung zusätzlich um 1 Punkt. Ob ein solcher Schuß überhaupt im Rahmen des Möglichen liegt, entscheidet der Meister.

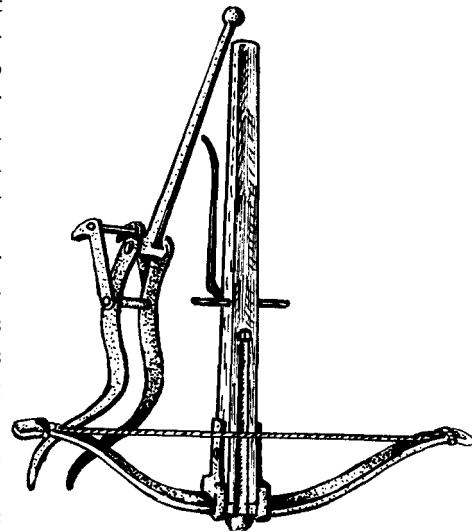


Abb. 79: **Leichte Armbrust** mit Geißfuß; im Gebrauch bei den Armbrustkompanien des Lieblichen Feldes

Optionale Regel: Um nach einem Marsch im Gelände festzustellen, ob die Schwere Armbrust oder Repetierarmbrust einsatzfähig ist, rollen Sie einen W20: Bei einer 19 oder 20 ist die Waffe so stark verschmutzt, daß eine aufwendige Reinigung notwendig wird.

Spannkraft des Bogens so gering wie möglich gehalten wurde. Es sollen zwar auch Eisenwalder mit größerer Spannkraft existieren, deren Mechanik aber an den gleichen Problemen krankt wie die der Windenarmbrust. Somit hat die Repetierarmbrust in etwa die Durchschlagskraft eines Kurzbogens, ohne jedoch dessen Reichweite und Zielgenauigkeit zu erreichen.

Wiederum ein anderes Prinzip verfolgt der **Balläster** oder **Schnepper**, eine spezielle Form der Armbrust, die keine Bolzen verschießt, sondern mit kleinen Kugeln aus Stein oder Blei geladen wird. Während viele andere Armbrusttypen von menschlichen Waffenschmieden weiterentwickelt wurden, ist sie eine wirkliche Zwergenerfindung, die vor allem von den Hügelnzwerge rund um Angbar zur Jagd auf die schmackhaften Koschammern und andere Wildvögel verwendet wird. Für den Kampf ist der Balläster kaum von Bedeutung; wenn man davon absieht, daß er die Grundidee für eine Vielzahl weitaus größerer Katapulte und Ballisten darbot, die heute bei der Belagerung von Burgen und Städten oder als Schiffsgeschütze verwendet werden.

Die verwendeten Bolzen sind mindestens so verschieden wie die bereits erwähnten Pfeilspitzen. Für die Jagd auf Hasen und Vögel verwendet man gerne stumpfe Bolzen, während zu Kriegszwecken auch etliche mit Widerhaken existieren, die vor allem die Rüstung von schwer Gepanzerten beschädigen und unbeweglich machen sollen. Dazukommen Sichelspitzen, Brandbolzen und solche, die sich mit Gift füllen lassen. Bolzen werden meist in Holzkästchen oder -röhren transportiert, seltener einmal in ledernen Köchern. Ebenfalls eine besondere Entwicklung für den Armbrustschützen stellen spezielle Schilde dar, die der Schütze in den Boden rammen und als Standbein für die Armbrust verwenden kann.

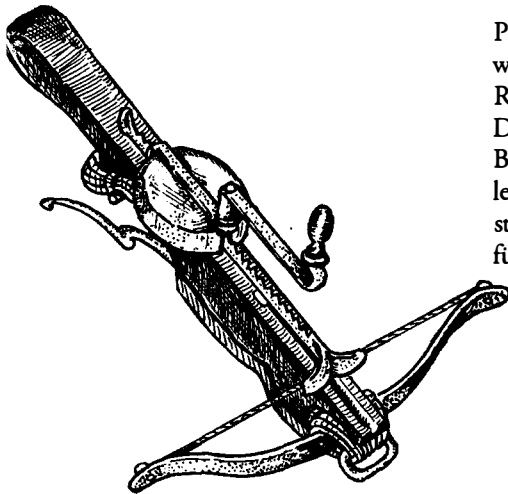


Abb. 80: **Schwere Armbrust** mit Windenspanner, nach zwergischer Konstruktion; Punin; etwa 5 v.H.

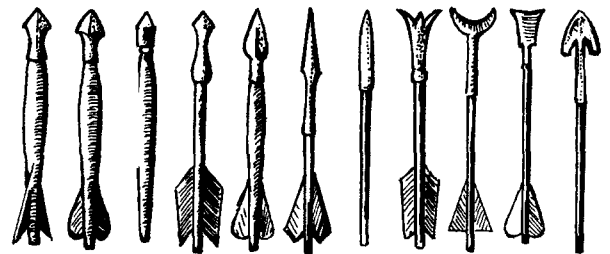


Abb. 81: **Armbrustbolzen** verschiedener Machart

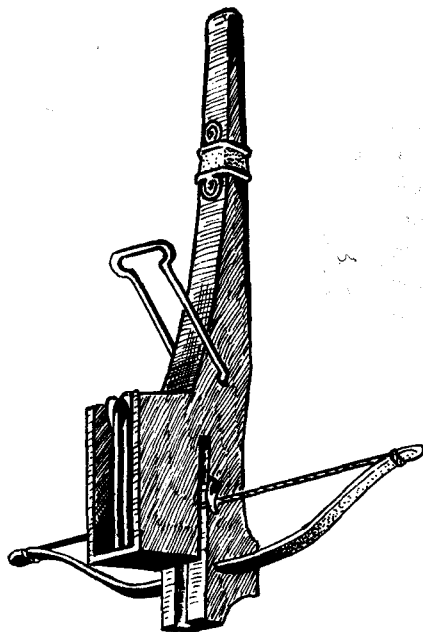


Abb. 83: **Repetierarmbrust**, sog. **Eisenwalder**; einfaches zwergisches Modell aus dem Kosch; etwa 10 v.H.

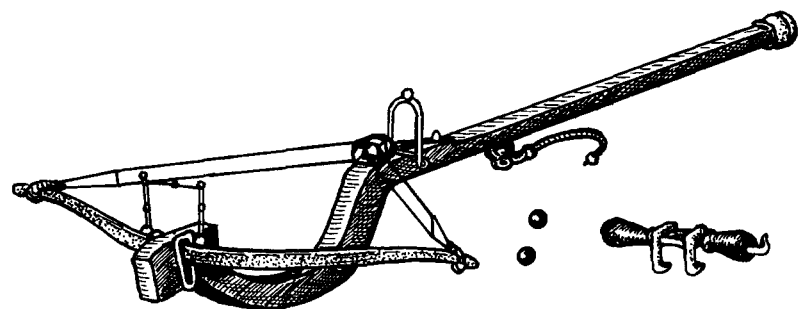


Abb. 82: **Balläster** oder **Schnepper** zur Vogeljagd, mit Bleikugeln und Spannknebel; man beachte die Visiereinrichtung; aus dem Besitz des Answin von Rabenmund

ARMBRÜSTE

Typ	TP	Gewicht (Unzen)	Reich- weite	TP± Entfernung	Regionen	Preis (ST)
Leichte Armbrust	2W+2	150+3	60	(+1/+1/0/0/0/-1)	außer FI, EL, OR, TH, MO, WA	180
Windenarmbrust	2W+6	200+4	200	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	HA, ZW, LF	250
Eisenwalder	1W+3	200+3	40	(0/0/0/0/-1)	ZW	300
Balläster	1W+4	120+5	100	(+3/+2/+1/0/0/-1/-1)	ZW	160

Bolzen für die Leichte Armbrust und den Eisenwalder wiegen jeweils 4 Unzen und kosten 15 Silbertaler pro 10 Stück, für die Schwere Armbrust 4 Unzen und 20 Silbertaler pro 10 Stück. Bleigeschosse für den Balläster wiegen jeweils 5 Unzen und sind in einem Beutel mit 20 Stück für 12 Silbertaler erhältlich.

Blasrohre sind die heimliche und tückische Waffe der Waldmenschen des feuchtheißen Regengebirges: Wo das Gestrüpp aus Lianen und Schlingpflanzen so dicht wächst, daß kein schwungvoller Wurf sein Ziel je erreichen würde, ist diese Waffe geradezu ideal: Wird hier doch ein winziger, meist vergifteter Pfeil durch des Atems Kraft aus dem langen Rohr auf einer geraden Bahn gegen das Opfer geschleudert. Damit der Luftstoß der Lungen ausreicht, muß der Pfeil wirklich sehr leicht sein, und das wissen auch die Al'Anfaner Sklavenfänger, die sich trotz der schwülen Hitze mit dichtem Gewebe und dichten Schleiern nicht nur gegen stechende Insekten, sondern auch gegen stechende Giftpfeile zu schützen wissen. Doch auch die Mohas haben dies erkannt und warten nun geduldig auf den Augenblick, wenn zwischen Tüchern ein Stück bleiche Haut aufblitzt...

Typ	TP	Gewicht (Unzen)	Reich- weite	TP± Entfernung	Regionen	Preis (ST)
Blasrohr	1W	15	25	(0/0/-1/-2)	MO, WA	40

Abb. 84 (unten): **Blasrohr** aus den mittäglichen Wäldern; mit entsprechenden Pfeilen, gebräuchlich



Auch die beste Waffe kann nicht verhindern, daß ihr Träger doch einmal getroffen wird - und dann helfenscharfe Schneiden weniger als ein guter schützender Panzer.

Rüstungen und Panzerungen

- eine Betrachtung von Mornac von Baryzena

Anders als viele Tiere haben Menschen (oder auch Zwerge und Elfen) keinen natürlichen Schutz vor Angriffen ihrer Feinde - doch heißt das nicht, daß sie sich nicht seit eh und je die Vorteile ihrer Mitbewesen zunutze gemacht hätten: Das Fell ist wohl die älteste Form der Rüstung. Schon vor Urzeiten mögen sich die gerade erschaffenen Menschen in die noch blutigen Häute von Bären oder Wölfen gehüllt haben, um den Angriffen noch gefährlicherer Gegner widerstehen zu können. Damals werden sie noch kaum zwischen dem Feind Ungeheuer und dem Feind Kälte unterschieden haben, denn beides war schier allgegenwärtig und ständig bestrebt, das schwach glimmende Licht der beginnenden Menschheit auszulöschen. Doch schließlich gediehen und erblühten die Völker Aventuriens, nicht zuletzt dank der unsterblichen Götter und unserer Vorfahren, die aus dem Guldendale herankamen, um ihre Reiche zu gründen.

Mit der Zeit begann man also zu trennen zwischen der reinen Kleidung, die man schon um des Anstandes willen jederzeit trug und der speziellen Rüstung, die nur der anlegte, der mit einem Kampfe rechnen mußte - dennoch sei nicht vergessen, daß auch zwischen einem Nackten und einen gut Bekleideten schon mancher Unterschied - nicht nur auf sittlichem Gebiet - besteht.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Straßenkleidung	1	1	ca. 120	alle	ca. 2+
Winterkleidung	2	2	200	alle außer KH, MA, SÜ, MO	ca. 3+

Am direktesten machen sich die Rüstungen auf der Basis von Tierfellen den natürlichen Vorteil wehrhafter Tiere zu Nutze: Wer kennt nicht die Legende vom Starken Odulf, der das Fell des erschlagenen Wolfs um die eigenen Schultern schlingt. Auch heute tragen nicht nur die wilden Völker Aventuriens Felle als Rüstung, es gibt auch immer wieder einmal - gerade in kulturell hochstehenden Gebieten - kostbar gearbeitete Prunkkleidung aus edlen Pelzen, die speziell als Schutz für den Träger zugeschnitten wurde.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Fellkleidung	2	2	220	NO, TH, BO, OR	ca. 1+
Fellumhang	1	0	120	NO, TH, BO, OR, WE, EL, FI	ca. 1+
Pelzkleidung	2	1	200	BO, TO, GA, PU, LF	10+

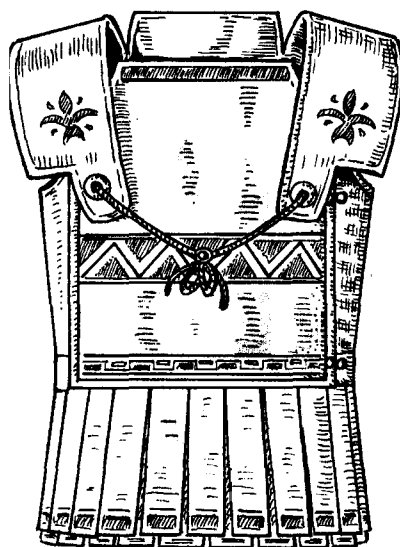


Abb 85: Tucherüstung nach Aranischem Zuschnitt; Lanka; neuzeitlich

Zwar vermag auch die einfache Alltagskleidung schon gegen den Hieb des Gegners zu schützen - doch wirklichen Schutz gewährten und gewähren nur speziell gefertigte Rüstungen. Doch gibt es hier Unterschiede, die noch größer sind als der zwischen dem Schurz des Mohabarbaren und dem Ballkleid einer Kusliker Edlen: Unterschiede in Stärke, Gewicht, Material, Verarbeitung - und nicht zuletzt auch im Preis.

Der gewöhnlichen Kleidung am nächsten kommt dabei der **Wattierte Waffenrock** oder **Gambeson**, ein einfaches Obergewand aus gestepptem Bausch oder Wollgewebe mit einer Füllung aus Bausch oder Hanf sowie die **Tucherüstung** aus mehreren Lagen starkem Stoff. Durch diese simplen und preiswerten Konstruktionen schützt man sich nicht nur einigermaßen gegen Hiebe und Schnitte, sondern - im Falle des Gambesons - auch gegen den Biß des Frostes, so daß derartige Rüstungen vor allem im hohen Norden beliebt sind, wo man einerseits nicht immer über die nötigen Mittel verfügt und beiderlei Arten andererseits auch dann schützen, wenn kaltes Eisen Frostwunden auf der Haut hinterließ.

So leicht und wenig störend ist der wattierte Waffenrock zudem, daß er des öfteren von Leuten benutzt wird, die mit der edlen Kunst der Selbstverteidigung nur unzureichend vertraut sind: Streuner, Beutelschneider, Magier und anderes fahrendes Volk. Und auch die Novadis vertrauen ihr Leben oft nicht mehr als einem leichten, aber knielangen Gambeson an.

Sogar den nichtswürdigen bornländischen Leibeigenen und auch den Unfreien in den südlichen Stadtstaaten ist auf den meisten Gütern der Besitz und das Tragen eines wattierten Rocks oder einer Tuchrüstung gestattet, auch wenn sie ihn als rein wärmendes Kleidungsstück ausgeben müssen und die Namen "Waffen"-rock oder Tuchrüstung nie in den Mund nehmen sollten - ihren klugen Herren ist halt bewußt, daß andernfalls der Verlust kostbarer Menschenbesitzes an wilde Tiere noch größer wäre.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Gambeson	2	2	120	alle außer MO, WA	4
Tuchrüstung	2	2	100	LF,ZY, SÜ, MA, MH	3,5

Eindeutiger dem Kriegswerk zugeordnet ist der *Lederharnisch*, ein relativ starres Gebilde aus gehärtetem Leder. Vor allem Kämpfer aus ärmeren Schichten oder Völkern - wie etwa die Schwarzpelze - verwenden diese Rüstungen, die relativ leicht sind, aber oft einen -entscheidenden- Nachteil haben: Es soll an dieser Stelle gar nicht ausdrücklich angeführt werden, was ein aventurischer Gerber zum Härten des Leder verwendet, angemerkt sei allerdings, daß Pferdeurin und - wenn erhältlich - Löwenkot zu den Zutaten der übel riechenden Gerbflüssigkeit gehören - wen wundert es da, daß solch ein Panzer wie ein kranker Tatzelwurm stinkt und dem Träger einer sogenannten *Lindwurmhaut* oft mit einem leichten Naserümpfen begegnet wird.

Sichergehen kann man eigentlich nur bei den echten Lederharnischen, gelegentlich auch *Kurbul* genannt, bei denen statt dessen zur Härtung flüssiges Wachs verwendet wurde.

Optionale Regel: Der Träger einer *Lindwurmhaut* erleidet einen Abzug von 1 Punkt seines *Charismas*

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Lindwurmhaut	3	3	190	alle außer FI, EL	6
Kurbul	3	3	180	BO,HA, WE,TO, GA, PU, LF, NO	8



Abb 86: Langer Gambeson mit verstärktem Halsausschnitt; Kleidung eines sewerischen Knappen; Norburg, 12 Hal

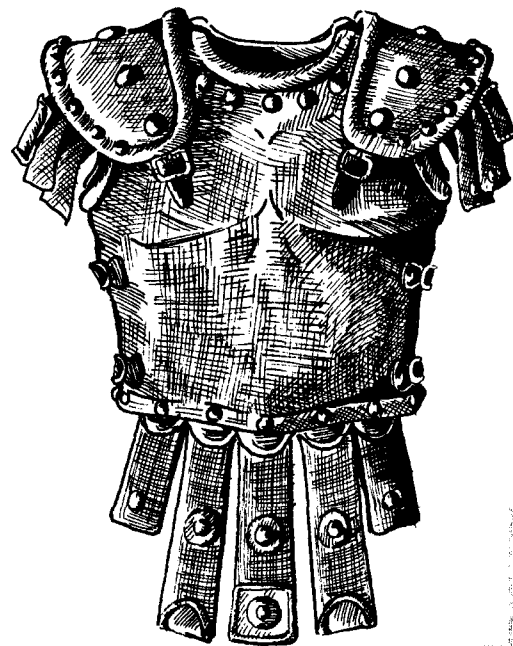


Abb 87: Kurbul der Kgl. Garethischen Landwehr; Ledermanufaktur Nardes & Söhne Cie.; Gareth, seit 2 v.H. gebräuchlich.

Man sollte allerdings nicht den Fehler machen, die oft zu sehenden Jacken oder Mieder aus geschmeidigem Glanz- oder Samtleder mit echten Lederrüstungen zu verwechseln: Ein solches Kleidungsstück mag zwar furchterregend am Söldner und verführerisch an der Amazone aussehen, gegen feindliche Hiebe aber schützt es nicht mehr als gewöhnliche Kleidung.

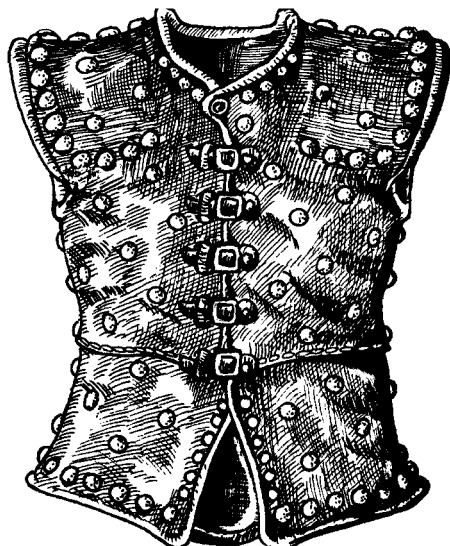


Abb 88: Nietenverstärktes Lederwams, sog. **Krötenhaut**, wenig geschmückte Gebrauchs Ausführung; neuzeitlich; Prem

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Lederkleidung	1	1	150	alle	ca.4

Eine Art Mittelding zwischen diesen beiden Rüstungsformen stellt die **Iryanrüstung** dar, ein Gewand aus dem zähen und feuerfesten Leder der südlichen Sumpfschoten. Im Norden nur selten zu sehen, ist sie ein geschätztes Kleidungsstück, schützt sie doch wesentlich besser als alle anderen Lederhemden, obgleich sie nur unwesentlich schwerer ist.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Iryanrüstung	3	2	150	SÜ, WA	13

Erste Verbesserungen dieser Lederpanzer sind all jene Rüstungen, bei denen einzelne Metallteile auf eine lederne Unterlage genäht, geheftet oder anderweitig befestigt wurden. Gerade hier gibt es eine schier unüberschaubare Fülle unterschiedlicher Formen, unter denen nur einige wenige besonders herausstechen:

Krötenhaut ist der Name einer langen Weste aus schwerem Leder, die über und über mit Nieten bedeckt ist und besonders bei den Thorwalern gern getragen wird. Bei jenem Nordvolk gilt sie als preiswerter "Ersatz" eines teuren Schuppenpanzers und wird auf dem Rücken gern mit simplen Gemälden von Drachenschiffen, Waffen oder Totenschädeln verziert.

Name	RS	BE	Gewicht	Regionen
Krötenhaut	3	2	150	TH, NO



Abb 89: **Brabaker Ringmantel**; ca. 40 Jahre alt; in Gebrauch bei der Leibgarde König Mizirions; Brabak

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Brabakmantel	3	4	250	SÜ	12

Damit soll übrigens nicht gesagt werden, daß sich aus einer Ledergrundrüstung mit aufgenähten Metallteilen nicht ein guter Panzer fertigen läßt - doch sollte man in einem solchen Fall klugerweise überlappende Stahllamellen nehmen, um daraus einen wirklich gut schützenden **Schuppenpanzer** zu konstruieren. Diese schwere, aber gut schützende Rüstung ist die richtige Wahl für alle wirklich kräftigen Fußkämpfer, die schon einmal kräftig mit Streitaxt und Schlachtbeil zuschlagen können.

Zuerst entwickelt wurde der Schuppenpanzer vom kleinen Volk, den Zwergen, die nach ihrer angestammten Kampfweise ohnehin weniger der Behendigkeit als der Stadtfestigkeit bedürfen. Später übernahmen vor allem ähnlich kräftige Völker diese Rüstungsform: Die Thorwaler zum Beispiel schätzen den Schuppenpanzer besonders hoch.

Im Süden ist diese Rüstungsart schon wegen der Hitze des Klimas eher ungebräuchlich, statt dessen verwendet man hier gern den **Kusliker Lamellar**, der mit seinen dünnen Metallstreifen dem echten Schuppenpanzer sehr ähnlich, aber wesentlich leichter ist (und weniger demzufolge auch weniger schützt).

Name	RS	BE	Gewicht	Regionen
Schuppenpanzer	5	5	480	TH, HA, WE, BO, TO, ZW
Kusliker Lamellar	4	3	300	LF, ZY, SÜ

Preis
90
30



Abb 91: Schuppenpanzerthorwalscher Machart; wahrscheinlich einem Hetmann gehörig; 79 v.H.; Prem

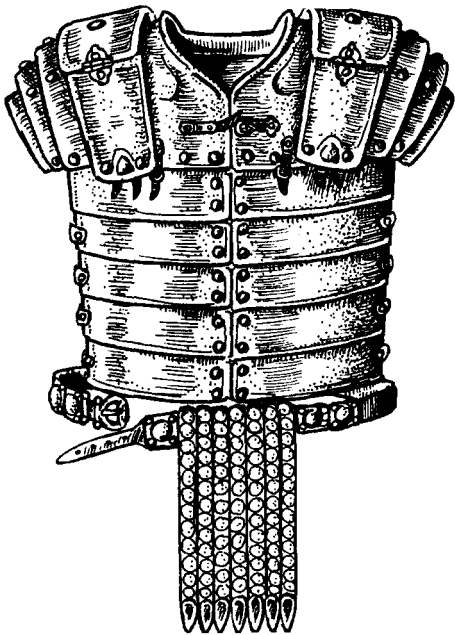


Abb 90: Kusliker Lamellar; Rüstung eines Gardehauptmanns im Lieblichen Feld; 8 v.H.; Arivor

Obwohl es beileibe nicht den größtmöglichen Schutz bietet, gilt vielen das echte Kettenhemd als der Höhepunkt der Schmiedekunst: Denn ein gutes Exemplar besteht aus einigen Tausend sorgfältig verflochtenen Stahlgliedern und hüllt den Träger so weich und nachgiebig ein wie edelste Seide - wenn auch nicht ganz so leicht. Der exakte Wert eines Kettenhemdes richtet sich natürlich nach seiner Größe.

Die Erfindung des Kettengewebes verdanken wir übrigens den tulamidischen, namentlich den Khunchomer Schmieden. Dort im Land der Ersten Sonne fertigt - und trägt - man auch heute noch am liebsten kostbare Kettenanzüge mit polierten und ziselierten Panzerplatten über dem Herz und anderen wichtigen Körperteilen. Nach diesen Platten sind diese Rüstungen auch als *Spiegelpanzer* bekannt geworden.

Die nächstbesten Hersteller von Kettenhemden finden sich im Lieblichen Feld, vor allem in Arivor, jedoch auch in Vinsalt, und nicht vergessen seien hier die Schmiede des Kleinen Volkes, vor allem jene aus den Amboßbergen, die jedoch ein fürstliches Salär für ihre Arbeit verlangen.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Ku. Kettenhemd	2	2	200	BO, WE, TO, GA, ZW, HA, PU, LF, ZY, KH, MH	12
Lg. Kettenhemd	3	3	250	wie oben	18
Knielg. Kettenh.	4	4	320	wie oben, außer KH	20
Kettenmantel	5	5	450	HA, ZW, WE, BO, TO, GA	85
Spiegelpanzer	5	4	380	MH, KH	ca.110

Ein leichteres Mittelding zwischen den Ketten- und den Schuppenrüstungen stellt der *Ringelpanzer* dar: Hier sind eng verflochtene Metallringe auf eine Grundlage aus weichem Leder genäht. Die Vorteile dieser Arivorer Erfindung liegen auf der Hand, da sie zwei gute Systeme vereint. Allerdings sind diese echten Ringelpanzer nicht ganz billig, so daß vielerort auf Imitationen ausgewichen wird - man vergleiche nur den Brabaker Ringmantel.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Ringelpanzer	4	3	280	LF	30

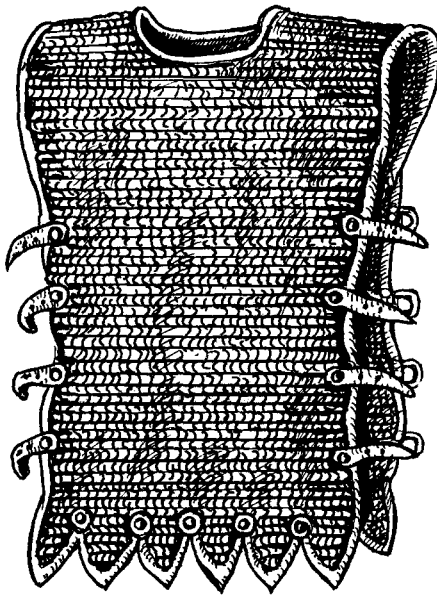


Abb 92: Kettenrüstungen verschiedenster Art (von links oben nach rechts unten): **Kurztes Kettengeflecht** aus Punin, sehr beliebt bei Söldnern und leichter Reiterei, etwa 30 Jahre alt; **Spiegelpanzer** des Fürsten Selo aus Khunchom, mindestens 300 Jahre alt; **Kettenmantel** aus Sewerien, aus dem Besitz derer von Berholt, in Gebrauch; **Knielanges Kettenhemd** aus Havena, weit verbreitete Ausführung, neuzeitlich.



Ebenfalls Meisterstücke der Harnischmacherkunst und dennoch auf das schärfste zu verdammen sind jene Stücke, die jeder ehrenhafte Krieger nur als die meuchlerischen Trickwaffen unter den Rüstungen bezeichnen kann: Gerade in den letzten Jahren ist es immer stärker üblich geworden, Rüstungen aus dünnen Schichten weichen Leders anzufertigen, zwischen denen sich überlappende Lamellen aus Stahl befinden. Diesen Erzeugnissen sieht man ihren Schutzwert nicht an, bis sie ihre erste Feuerprobe haben bestehen müssen, sodaß derartige Machwerke besonders unter furchtsamen Händlern und reisenden Geldsäcken beliebt geworden sind - und auch unter feigen Rebellen, die sich der Armee ihres rechtmäßigen Fürsten entgegenstellen. Bezeichnenderweise werden diese Lagenpanzer auch vor allem von geflohenen maraskanischen Rebellen in der Wuchererstadt Festum hergestellt.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Fünflagenharnisch	4	4	300	BO, LF, MA	22
Eisenmantel	3	2	250	BO, LF, MA	25

Ein vergleichbares Kuriosum, das nur dem verdrehten Geist eines aufrührerischen Maraskaners entspringen kann, ist die *Holzrüstung*: Da unser gutes Kaiserreich den Rebellen seit langem den Zugang zu Schmiedeeisen erfolgreich abschneidet, sind diese in ihren Urwäldern jetzt darauf verfallen¹¹⁾, sich Schuppenpanzer aus Streifen

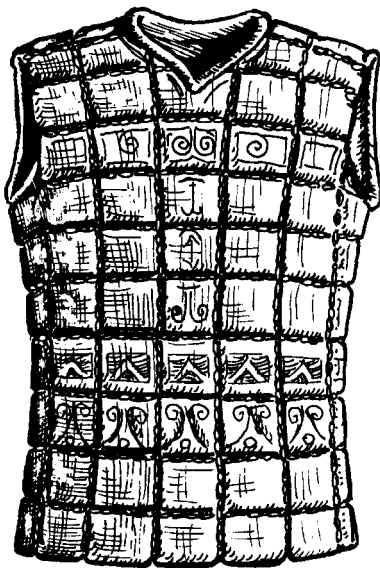


Abb 93: Fünflagenharnisch in original maraskanischer Ausführung; ca. 30 v.H.; Tuzak

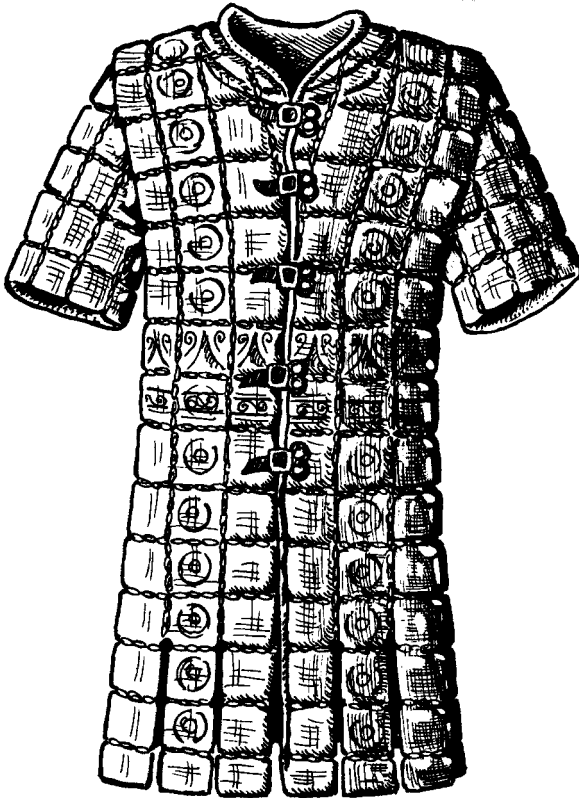


Abb 94: Dreilagiger Eisenmantel in maraskanischer Machart; etwa 30 v.H.; Tuzak

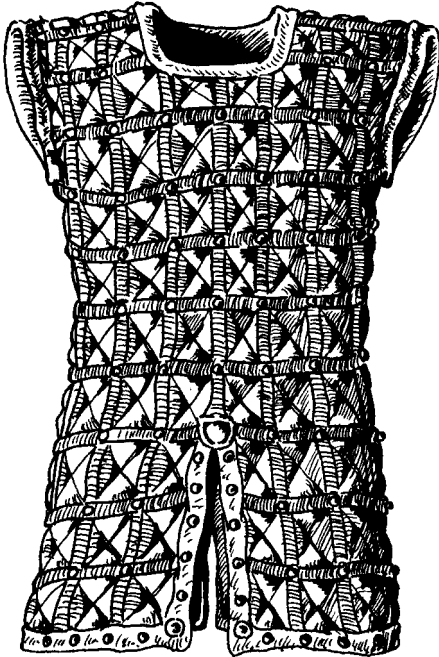


Abb 95: Fünflagenharnisch im Aussehen eines leichten Gambesons; neuzeitlich; Festum

11) Erste Berichte über diese Art des Harnischs sind jedoch bereits über 400 Jahre alt, und es ist auch verständlich, warum sich im feuchtheißen Dschungel Maraskans eine derartige Rüstung bewährt: Wer einmal versucht hat, im Kettenhemd von Tuzak nach Boran zu marschieren, weiß wovon ich spreche.

Einige Anmerkungen zur Kombination von Rüstungen: Prinzipiell ist es ja möglich, sich aus den hier vorgestellten Rüstungen mehrere auszusuchen und zu kombinieren, aber wir wissen auch, wie diese Möglichkeit von einigen draußen im Lande gehandelt wird - und nichts liegt uns ferner, als den RS-347-Abenteurer propagieren zu wollen. Zum ersten sollten ja bereits die Regeln zur *Kampfunfähigkeit* und zur *Behinderung durch Rüstung* den meisten Versuchen dieser Art einen Riegel vorschieben, zum anderen haben die meisten Spielerinnen und Spieler ja mittlerweile so viel Gespür für fantastischen Realismus, daß derlei Unfug sich in Grenzen halten sollte. Seis drum, hier folgen einige Hinweise für Meister, die von ihren Spielern mit den entsprechenden Wünschen traktiert werden:

1) Nicht mit anderen Rüstungen (außer Zeug und Helm) kombinierbar sind: *Tuchrüstung*, *Lederharnisch*, *Iryanrüstung*, *Krötenhaut*, *Kusliker Lamellar*, *Maraskanischer Hartholzhamisch* und (natürlich) die *Komplette Gestechrüstung*.

2) Mit gewöhnlicher oder Winterkleidung lassen sich kombinieren: *Küraß*, *Fünflagenharnisch* und *Eisenmantel* (letztere lassen sich übrigens nur mit Kleidung und mit keinem anderen Rüstungsstück kombinieren). Natürlich trägt man auch zum Lederharnisch oder Kettenhemd meistens eine Hose, Schuhe und vielleicht ein Paar Handschuhe, zum RS zählen diese Teile dann jedoch nicht.

3) *Plattenharnisch* und *Küraß* können zu allen Kettenhemden, zum Gambeson und zum Schuppenpanzer getragen werden.

4) Der zusätzliche RS-Punkt der *wattierten Unterkleidung* gilt nur bei einem kompletten Satz derselben - und den braucht man nur unter langem und knielangem Kettenhemd, Ringel- und Schuppenpanzer, Plattenharnisch und Vollrüstung.

5) *Zeug* wird nur dann zum RS addiert, wenn der Träger seinen Rumpf mit einer zusätzlichen Rüstung geschützt hat, die in Qualität dem Helm gleichkommt, also Lederharnisch o.ä. zum Lederzeug, Kettenhemd zum Kettenzeug usw.

Bei *Helmen* gilt, daß der Träger mindestens so viele RS-Punkte am Torso tragen muß wie der doppelte Schutzwert des Helmes beträgt, also mindestens einen Gambeson zu RS+1-Helmen usw.

Optionale Regel: Einem gestürzten Kämpfer in Ritterrüstung müssen eine *KK-Probe+12* und eine *GE-Probe+6* gelingen, um wieder auf die Beine zu kommen. Jeder Aufstehversuch benötigt 5 Kampfrunden Zeit, während der der Gepanzerte keine anderen Aktionen unternehmen kann.

eines leichten Hartholzes zu basteln. Da diese Dinge naturgemäß leicht verrotten, wenn sie der Dschungelnässe ausgesetzt sind, werden sie von ihren Trägern meist bemalt - entweder in Erdfarben zur Erleichterung des feigen Versteckens oder aber leuchtend bunt wie die Waldvögel. Angeblich soll es unter den Rebellen gar eine Art Wappenkunst geben, die diese Bemalungen regelt, doch kann dies als unsinnige Propaganda abgetan werden.

Ähnliche, aber wesentlich besser gearbeitete Rüstungen kennen wir übrigens auch von einigen nördlichen Stämmen der Waldelfen, doch sind diese Panzerungen statt aus Holz aus dünnen Scheiben Mammuton - das von Ungebildeten gern als Elfenbein bezeichnet wird - gefertigt und mit schönen Schnitzereien verziert.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Hartholzhamisch	4	2	280	MA	80
Mammutonpanzer	5	3	250	EL	200

Ebenfalls eher dem Bereich der Seltsamkeiten entstammt der *Streifenschurz*, ein lederner, doppelt spannbreiter, mit Metallstreifen verstärkter Lendenschurz. Diese "Rüstung", die die eigentlichen Lebenszentren des Körpers ungeschützt läßt, wird vor allem von manchen Thorwalersippen, aber auch von anderen Kämpfern getragen, die sich anscheinend weniger um ihr eigenes Leben als um das ihrer zukünftigen Kinder sorgen.

Gegenstück und Ergänzung dazu wären die an manchen Kriegerinnen zu erblickenden *Brust- oder Hafischalen*, die meistens mit Lederriemen oder Ketten an Ort und Stelle gehalten, manchmal aber auch offenbar nur mit Harz oder ähnlichem auf die zu schützende Wölbung geklebt werden. Zweifellos ist dies ein angenehmer Anblick, der einen Mann nur zu rasch vergessen läßt, daß diese Gebilde eigentlich gar keinen Schutzwert haben.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Streifenschurz	1	0	140	alle	4
Brustschalen	0	0	25	alle	2

Eine wichtige Rüstungsform blieb bisher noch unerwähnt: Den größtmöglichen Widerstand gegen Stich und Hieb leistet eine massive Metallplatte, die dem zu schützenden Körperteil angepaßt ist: So kennen wir vor allem den *Plattenharnisch* mit Schurz, der aus zwei großen geformten Stahlplatten für Brust und Rücken besteht, die seitlich unter den Armen zusammengeschnürt oder - gehakt werden. Ähnlich, wenn auch kleiner und leichter, ist der *Küraß*, der nur den Brustkorb bedeckt; dieses Rüstungsteil findet vor allem bei Leichter Reiterei Verwendung und ist dort oft neben dem Helm die einzige Panzerung.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Plattenharnisch	4	3	320	BO, WE, TO, GA, PU, HA, LF	28
Küraß	3	2	160	wie oben, plus ZY, MH, SÜ	15

Den wohl besten Schutz gewährt schließlich die *Ritter- oder Plattenrüstung*. Dieses Kampfgewand besteht vollständig aus stählernen Arm- und Beinschienen, Gelenkpanzern und Brust- und Rückenplatten. Darunter wird meist Kettengeflecht getragen, die Gesamtheit schließlich von einem Helm gekrönt. Eine derartige Rüstung ist allerdings auch ausgesprochen schwer, so daß der Name eine "Ritter"-rüstung wohl nötig ist: Nur ein Reiter auf dem Rücken eines kräftigen Pferdes kann in einer solchen Panzerung noch erfolgreich kämpfen - sofern es sich nicht gerade um einen Muskelmann in der Tradition Yugurkans des Bärtigen handelt. Zu Fuß ist ein solcher Kämpfer jedoch rettungslos verloren, wenn es seinem Gegner einmal gelingt, ihn niederzuwerfen - denn vielerlei Dinge mögen in Ritterrüstung möglich sein, das Aufstehen ohne Hilfe gehört jedoch nicht dazu...

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Ritterrüstung	11	10	ca.1200	BO, WE, TO, GA, PU, HA, LF	ca.400



Abb 96: Maraskanischer Hartholzarnisch; von einem unbekannten Kämpfer in Festum versetzt; neuzeitlich

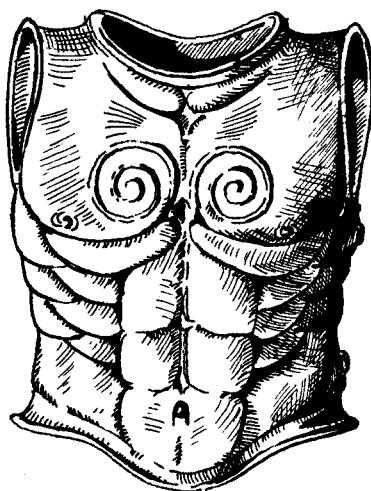


Abb 97: Plattenharnisch aus Bronze mit Vorder- und Rückenteil; almadanisch; etwa 300 Jahre alt; gehörte zur Ausrüstung des schweren Fußkämpfers der Almadanischen Grenzwacht; ein ähnlicher Stil findet sich zur gleichen Zeit auch in Arivor und Rethis.

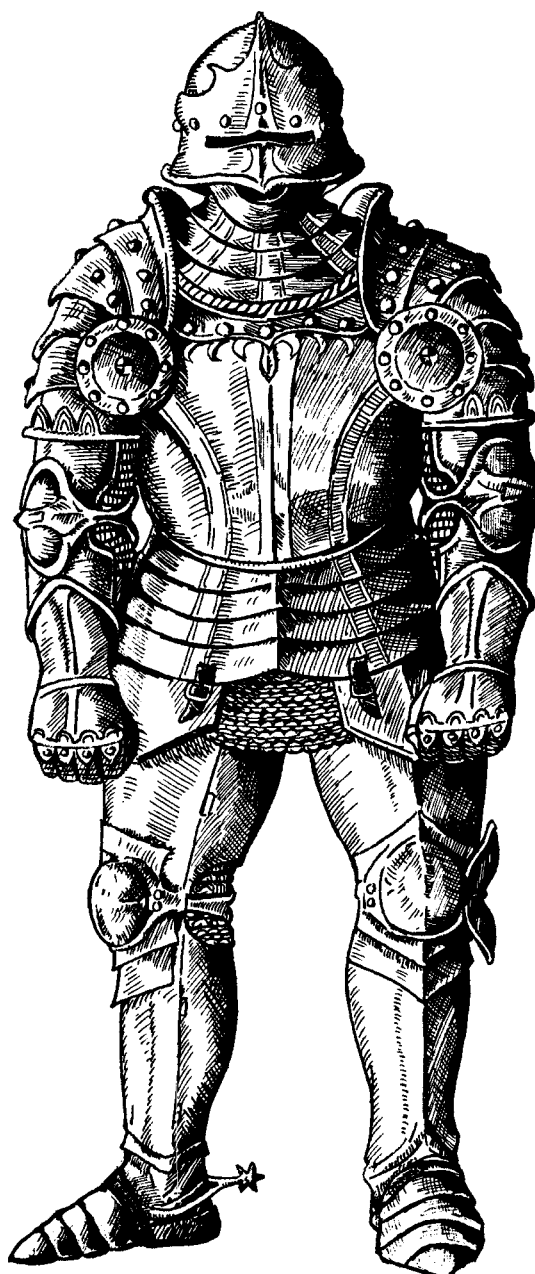


Abb 98: Komplette Gestechrüstung aus dem Arsenal Herzog Ehrensteins von Tobrien; wurde vom Vater desselben mehrmals im Garether Turnier getragen; Maraskanstahl mit platinieren Kanten; Schätzwert: 1200 Dukaten

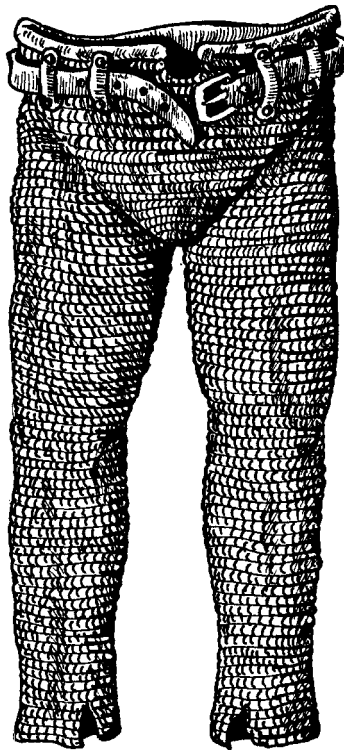


Abb 99: Seltene Form einer **Kettenhose** (für gewöhnlich werden nur Beinlinge getragen); Arivor, etwa 200v.H.; im Besitz des Ardaritenordens

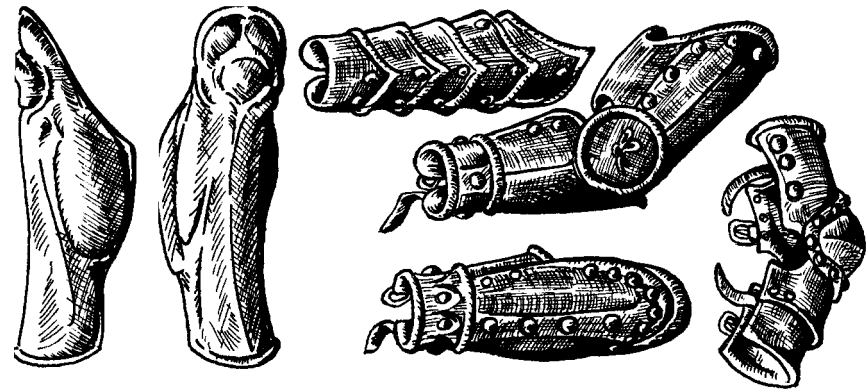


Abb 100: Verschiedene Arten **Zeug**: Bronzene **Beinschienen**, almadanisch, passend zum Plattenpanzer, Abb. 97 (links); verschiedene **Armstücke** aus Bronze- und Stahlplatten, generisch, aus dem Perricumer Arsenal, neuzeitlich (rechts)

Etwas anderes ist es mit Helmen - da der Kopf bei den meisten von uns der Sitz des Verstandes ist, ist es nur angebracht, ihn besonders zu schützen, und so kann man auch oft arme, aber kluge Kämpfer sehen, die nur einen Helm und ihre Waffe tragen. Dementsprechend gibt es denn eine Vielzahl von Helmformen, die alle den von Natur aus so zerbrechlichen Schädel unterstützen sollen: Der Lederhelm ist eine simple Kappe aus gehärtetem Leder, während die Kettenhaube einfach ein Geflecht aus Kettenringen darstellt. Von ähnlich geringem Schutzwert ist der Tellerhelm, eine flache Haube, die nur allzuleicht in der Hitze des Kampfes zur Seite rutscht.

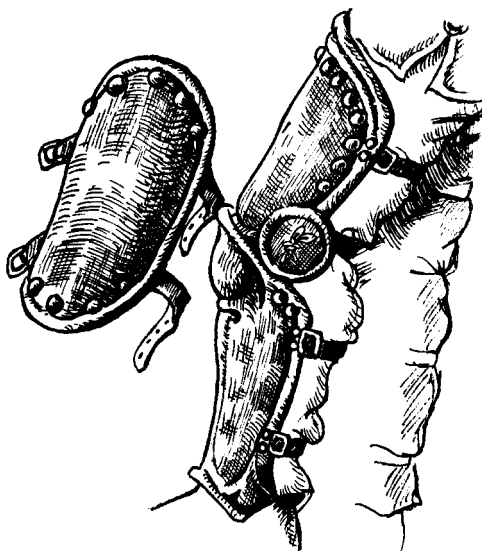


Abb 101: Zwei Arten des Lederzeugs: Schwere **Oberarmschiene** aus dreifachem Leder (oben), desgleichen als verbundener **Beinschutz** für Oberschenkel und Schienbein (unten); albernische Machart; ca. 120 Jahre alt

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Lederhelm	+1	+1	60	alle	2
Kettenhaube	+1	+1	150	HA, ZW, WE, BO, TO, GA	8
Tellerhelm	+1	+1	60	alle	3

Weit besser sind da alle stählernen und/oder dem Kopfe angepaßten Formen: der Baburiner Hut aus Leder, der mit Stahlstreifen und einem Nackenschutz aus Kettengeflecht versehen wurde, die verschiedenen Thorwalerhelme mit Nasenschutz, der hohe Morion oder gar der Topfhelm, der bis auf die Schultern des Kämpfers reicht. Eng mit dem letzteren verwandt ist der elegantere Stechhelm.

Typ	RS	BE	Gewicht	Regionen	Preis
Baburiner Hut	+2	+2	120	MH, KH	6
Verst. Lederhelm	+2	+1	120	TH, HA, WE	5
Sturmhaube	+2	+1	150	alle außer MO, WA, FI, EL	7
Morion	+2	+1	180	LF, PU, HA, GA, SÜ	8
Drachenhelm	+2	+2	180	TH	12
Alter Bronzehelm	+3	+3	200	PU, MH	versch.
Topfhelm	+3	+3	180	alle außer SÜ	8
Stechhelm	+3	+3	160	HA, LF, WE, GA, BO, TO	9



Abb 102: Verschiedene Arten des Kopfschutzes (jeweils von links nach rechts): 1. Reihe: **Lederhelm** nach maraskanischer Art, **Kettenhaube** aus Tobrien, darpatischer **Tellerhelm**, sog. Landwehrhut, **Sturmhaube** der Angbarer Sappeure; 2. Reihe: Helm der Fürstlich Aranischen Garde, sog. **Baburiner Hut**, klassischer **Topfhelm** aus Weiden, Turnier- oder **Stechhelm** aus Rommily, **Morion** der Horasgarde, Vinsalt; 3. Reihe: Lederhelf der Garderegimenter des Lieblichen Feldes, Form seit bosparanischer Zeit nur wenig verändert, daneben ein Modell zu ähnlichem Zweck aus Mhanadistan, man beachte die unterschiedlichen Arten, eine Helmzier anzubringen, zwei altentümliche almadanische Helme, links aus Leder, rechts aus Bronze, ca. 300 Jahre alt; 4. Reihe: Thorwalscher verstärkter Lederhelm mit Nasenschutz, weit verbreitet, thorwalscher Hetmannshelm, sog. **Drachenhelm**, beide neuzeitlich aus Prem

Ein Wort noch zum Schild, einer weiteren Möglichkeit des Schutzes: Zuerst einmal soll betont werden, daß nur der Bauer und der Pöbel "das" Schild sagt, wenn der Schutz des Ritters gemeint ist, als ob es sich um eine jener Hinweistafeln handele, die sie in ihrem stumpfen Trübsinne doch nicht zu lesen in der Lage wären. Nein, es ist immer noch *der* Schild, den der edle Krieger ehrt, hochschätzt und mit seinem Wappen ziert.

Auch wenn es zahllose mögliche Schildformen gibt, so sind doch nicht alle Nebenformen auch im Kampf von unterschiedlicher Bedeutung - hier reicht es eigentlich, drei Größenklassen zu unterscheiden: Der einfache oder *Wappenschild* wird locker am Unterarm getragen und mißt etwas über einen halben Schritt im Durchmesser, wenn es sich um einen Rundschild handelt, ansonsten vom Kopf zur Spitze. Entweder besteht ein solcher Schild aus einfachem Holz mit eisernen Kanten und einer zusätzlichen geglätteten Holz- oder Lederschicht, oder aber aus mehreren überlappenden Holzlagen, die mit eisernen Streben verstärkt sind. Ingleicher Größe erhält man auch den Turnier- oder Gestechschild, zu dem sie nähere Erläuterungen im Kapitel *Lanzengang* finden. Eine Sonderform des gewöhnlichen Schildes ist der *Rundschild der Thorwaler*, der oftmals einen Durchmesser von Fast einem Schritt erreicht und daher schon eher zu den Großschilden gerechnet werden muß.

Selbige *Großschilde* sind ebenfalls in vielen Variationen bekannt; von denen der Reiterschild der am häufigsten gesehene ist: meist tropfenförmig und etwa ein Schritt hoch, aus solidem Holz und somit von entsprechend hoher Schutzwirkung, da er mit seiner langen Gestalt auch die Beine (oder zumindest eines davon) gut abdeckt, doch auch von gehöriger Sperrigkeit.

Eine weitere Klasse für sich bilden die verschiedenen leichten *Lederschilde*, bei denen eine zähe Haut über einen stabilen Holzrahmen gespannt ist. Diese Schilde - in den verschiedensten Größen - sind vor allen Dingen bei Reitern und den Völkern der mittäglichen Wälder beliebt. Auch der eigentümlich geformte Halbschild der Amazonen fällt in diese Gruppe.

Schließlich sei noch der sogenannte *Turmschild* erwähnt, wie er einst von den Legionen der frühesten Kaiser getragen wurde und heute noch hin und wieder von und Fußkämpfern verwendet wird. Dieses schwere Gebilde besteht aus mehreren Lagen Holz, Leder und Leim und ist etwa einen Schritt breit und über anderthalb hoch. Im Kampf wird der Turmschild auf den Boden gestellt und schützt seine Träger, die aus dieser tragbaren Festung heraus einzelne Attacken unternehmen (gelegentlich finden sich sogar Auflageflächen für leichte Armbrüste, weswegen auch der Name Schützenschild gebräuchlich ist). Es kann aber nicht verschwiegen werden, daß der Turmschild eigentlich für die Bedürfnisse einer pikenbewaffneten, langsam vorrückenden Phalanx entworfen wurde - dementsprechend sind schnelle, elegante Ausfälle mit einem solchen Schutz praktisch unmöglich - es sei denn, man wäre bereit, seinen Schild irgendwo im Kampfgetümmel für eine Weile stehenzulassen...

Darüberhinaus existieren noch einige Sonderformen, die eher zu den Parierwaffen gezählt werden müssen, namentlich *Panzerarm* und *Bock*. Der eine ist nichts als ein unterarmlanger, steifer Handschuh aus hartem Leder, dessen Faust in eine Spitze ausläuft, der andere ein gewöhnlicher, wenn auch kleiner, Schild, der mit einem oder mehreren Hörnern besetzt ist. Beide Waffen eignen sich auch, um zur rechten Zeit einen Gelegenheitsangriff mit der linken Hand zu führen. Der *Buckler* wiederum, den es ebenfalls in verschieden großen Ausfertigungen gibt, ist ein kleiner Schild, der die Faust gänzlich umspannt, weswegen man ihn auch Faustschild nennt.

Optionale Regel: Den Großen Buckler findet man gelegentlich auch in einer Form, die dem Tellerhelm entspricht und die in der Tat auf dem Kopf getragen werden kann. Die Schutzwirkung entspricht der des Tellerhelms, jedoch beträgt die Behinderung die hier genannten 2 Punkte.

Typ	WV	BF	BEGewicht	Regionen	Preis
Einfacher Holzschild	-1/+1	3	1 140	außer FI, MO, WA	25
Verstärkter Holzschild	-1/+1	0	1 160	außer FI, MO, WA	35
Lederschild	-1/+2	5	2 80	alle	20
Thorwalerschild	-2/+2	3	2 160	TH, HA	30
Großer Lederschild	-2/+3	6	3 120	MH, KH, LF, PU	40
Großschild	-3/+3	2	3 200	HA, WE, BO, TO, GA	45
Buckler (Faustschild)	-1/+1	-2	1 100	LF, GA	90
(Großer) Vollmetall-Buckler	-1/+1	-2	2 160	LF, PU, GA, SÜ	60
Panzerarm	0/+1	0	2 220	HA	140
Bock	-1/+1	0	1 120	HA, WE, BO, TO	80

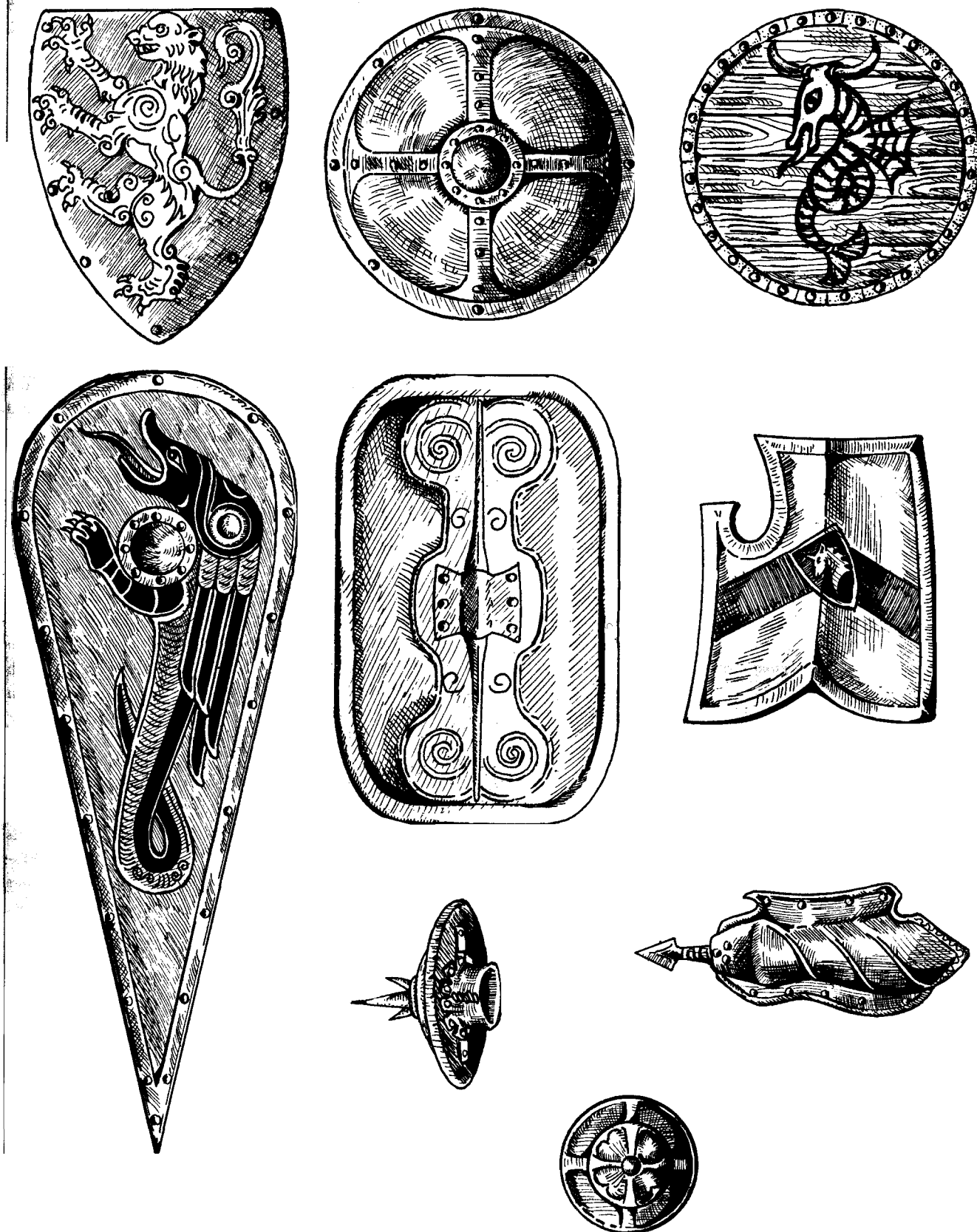


Abb 103: Verschiedene Schildformen (von links oben nach rechts unten): Gemeiner oder **Wappen-Schild**, Hartlederauflage auf Holz, aus dem Weidenschien; Gewölbter **Rundschild** mit metallenen Streben über einer Lederauflage, Gebrauchsausführung der Mittelreichheere; Flacher **Rundschild nach Thorwaler Art**, kleinste uns bekannte Ausführung; Großer **Ritterschild** aus Tobrien, etwa 200 v. H.; Großer **Lederschild** aus Fasar, ähnliche Formen auch im Lieblingen Feld zu finden; **Turnierschild** aus der Zeit Kaiser Pervals; **Faustschild** oder Buckler, gänzlich aus Metall, Vinsalt, neuzeitlich; **Havenischer Panzerarm**, neuzeitliches Curiosum; desgleichen ein **Stoßschild** oder **Bock**

Die nun zu beschreibenden Waffen sind so neuartig und modern, daß der gute Kaiser Reto niemals von ihnen gehört hat – und es wäre müßiger Gelehrtenstreit, sich darüber zu ereifern, wie er auf sie reagierte hätte. Umstritten sind sie auf jeden Fall nicht wenig, denn während alle Fernkampfwaffen bereits den Unwillen der Rondra-Kirche auf sich ziehen, so sind diese manufacturiell gefertigten Schußwaffen dem Bund des Schwertes ein besonderer Dorn im Auge, da sie große Tötungskraft mit einer nüchternen, technischen Distanz zum Geschehen verbinden und damit fast alles ignorieren, was die Kirche zur Kriegerehre sagt.

Die Waffen des Horasiats

von Meister Rhytam von Havena, MI

Immer schon waren die Feldmechaniker des Lieblichen Feldes ihren Gegenparts in anderen Reichen um Längen voraus – sie setzten die auch von See bekannten Rotzen auffahrbare Gestelle, ersannen diverse, schaurige Varianten der Munition (von Splitterbeuteln mit Metallstücken bis zu Hylailer Feuerkugeln) und bastelten an fast jedem bekannten Schleudergerät herum, bis sie ihm neue Feinheiten und Gemeinheiten entlocken konnten.

Obwohl keine andere Handwaffe der Wirkung einer Arbalone nahekommt, hat dieses Geschütz nach Meinung mancher Waffenexperten bereits seine Zukunft hinter sich: Ihr hohes Gewicht, aber auch die Tatsache, daß sie in einer Schlacht nach dem ersten Schuß fast wertlos ist – zu lange dauert das Nachladen –, haben die Arbalone zur plumpen 'Karracke der Waffentechnik' gemacht. Daß Arbaloniere schon zur Selbstverteidigung ihre Waffen nach dem Schießen fortwerfen und zur Klinge greifen müssen, ist ein weiteres schweres Problem – denn natürlich können die kostspieligen Schleudern nur geborgen werden, wenn die horasische Seite das Feld behauptet.

Die kugelschleudernde **Arbalone** ist die größte und schwerste Waffe ihrer Familie: Mit ihrem zwei Schritt langen Schaft und dem trichterförmigen Lauf ist sie sehr weitreichend und von gewaltiger Wucht, doch da ihr mechanisches Innenleben bewußt grob und widerstandsfähig gearbeitet ist, wiegt sie auch satte 12 Stein. Diese Waffe wird vor allem als 'halbstationäres' Geschütz eingesetzt: Zwar kann sie ein kräftiger Soldat durchaus von einem Ort zum anderen schleppen, üblicherweise wird sie allerdings auf Troßwagen befördert und am Einsatzort an die Schützen ausgegeben. Diese stützen sie fast immer auf einem Dreibein (von weiteren drei Stein Gewicht) ab, denn mit dem Gewicht von zwölf Stein in den Händen auch noch präzise zu zielen, ist schlechterdings unmöglich – daher sind Arbalonen nahezu ausschließlich bei Belagerungen nützlich, wenn sich Angreifer oder Verteidiger kaum bewegen müssen.

Statt dessen sind die kürzeren und leichteren **Arbaletten** sehr verbreitet: Die etwa anderthalb Schritt langen und 5 Stein schweren Schußwaffen können auch auf dem Marsch mitgeführt werden und ohne eine Stütze benutzt werden (auch wenn diese beim Zielen sehr hilfreich ist). Die Arbalettieri der Horaslegion verwenden sie als Hauptfernwaffe und können mit gutgezielten Salven bei massiertem Einsatz geradezu mörderische Ergebnisse erzielen. Zum Drill eines Arbalettiers gehört das schnelle Nachladen und Schießen auf Kommando; es ist üblich, daß erst die eine, dann die zweite Reihe schießt, während die erste kniend bereits wieder nachlädt – und derartigem, fast unablässigem Bombardement ist kaum ein Feind gewachsen.

Es gibt Arbaletten sowohl für den Verschuß von Kugeln als auch von Bolzen, wobei erstere Munition die Regel ist; auch Mehrlader-Arbaletten mit bis zu sechs Geschossen (in diesem Fall Bolzen) in einem kastenförmigen Aufsatz wurden schon gesehen.

Beide Waffen werden theoretisch mittels einer Kurbel gespannt, was erhebliche Zeit kostet, dafür aber (relativ) sicher ist. Im Feld hat sich allerdings gezeigt, daß man diese Prozedur bei der Arbalette erheblich verkürzen kann, indem man die Waffe abstellt, die Kurbel mit dem Fuß zurückhält und dann die eigentliche Schleuderplatte mit dem Stützstock kräftig in den Lauf zurückstößt. Dadurch kann bei Erfolg die Ladezeit deutlich verkürzt, bei Mißerfolg jedoch die ganze Mechanik beschädigt oder gar zerstört werden, weswegen den Soldaten diese Prozedur auch eigentlich untersagt ist.

Die kleine Schwester dieser Fernwaffen ist die **Balestra**; knapp ein Schritt lang und damit gut am Sattel zu tragen, ist sie zur Waffe der besten Reitereinheiten des Horasreiches geworden. Ebenso tragen manche Fußsoldaten die Balestra an der Seite oder auf dem Rücken, und auch beim reichen Adel ist sie als Jagdwaffe populär. Ihr geringeres Gewicht macht die Balestra auch sonst sehr beliebt, denn was ihr an Schußkraft fehlt, wird durch das schnellere Nachladen und leichtere Zielen wieder wettgemacht.

(Diese Verwendung des Gabelstockes wäre bei der Arbalone theoretisch auch denkbar, doch müßte der Schütze schon deutlich über zwei Schritt groß und so stark wie ein Troll sein ...)

Die Waffe wird meist zweihändig gehalten und gegen die Schulter gestützt, doch ist im Notfall auch das einhändige Ausrichten und Abschießen einer Balestra möglich, wenn es mehr darauf ankommt, überhaupt seinen Schuß loszuwerden als präzise zu treffen. In den Kavallerieschulen wird zum Beispiel eifrig geübt, die zuvor geladene Balestra im Ritt aus dem Sattelköcher zu ziehen, auf den Feind zu schießen und die Waffe wieder zu verstauen, ehe man den Gegner erreicht und mit dem Säbel dreinschlägt. Ebenso haben die Brustpanzer dieser Einheiten mit einer Art Rüsthaken, der sowohl zur Auflage der Waffe als auch zum schnelleren Laden dient.

Die nächstkleinere Vertreterin ist die **Balestrina** von gerade einmal zwei Spann Länge – so leicht, daß sie fast ausschließlich als Zweitwaffe Verwendung findet (zumindest gibt es keine hauptsächlich mit Balestrinas ausgerüsteten Einheiten der Horaslegion). Im Rahmen dieser Einschränkungen ist die Balestrina allerdings sehr beliebt: Ihre geringe Größe macht sie sehr geeignet für beengte Verhältnisse (etwa beim Kampf in einer Stadt) und zur perfekten Einhand-Schußwaffe. Manche Söldner tragen beim Angriff mehrere geladene Balestrinas bei sich, und von einem abtrünnigen Oberst der Kusliker Seesöldner heißt es, daß er bei seinen Piratenüberfällen fünf und mehr dieser Waffen schußbereit in zwei Schärpen trägt.

Statt mit einer Kurbel werden Balestra und Balestrina mit einem Hebel gespannt, der dem von Armbrüsten bekannten Geißfuß ähnelt, hier allerdings unter dem Lauf fest mit der Waffe verbunden und deutlich kleiner ist. Im Gegensatz zu den vorangegangenen "Klein-Rotzen", deren Torsionsbündel senkrecht zum Lauf steht, liegt er bei Balestra und Balestrina parallel dazu, was sie deutlich handlicher macht. Beide Waffen verwenden fast ausschließlich Kugeln als Geschosse und sind ebenso häufig als Mehrlader ausgelegt.

HORASISCHE SCHUSSWAFFEN

Typ	TP	Gewicht (Unzen)	Reich- weite	TP± Entfernung	Regionen	Preis (ST)
Arbalone	3W+8	480+10	250	(+3/+2/+1/0/-1/-2/-3)	LF, ZW	600
Arbalette	2W+6	200+8	100	(+2/+1/+1/0/-1/-1/-2)	LF, ZW	400
Balestra	2W+2	150+5	60	(+2/+1/0/0/-1/-2)	LF	350
Balestrina	1W+5	60+5	25	(+1/0/0/-1)	LF	250

Anmerkungen:

- 1) Trefferpunkte, Gewicht und Preise gelten für das Verschießen von Kugeln; bei Bolzen werden die TP um 2 erhöht, das Waffengewicht steigt um 20 Unzen, dafür wiegen die Bolzen jeweils 2 U weniger.
- 2) Alle angegebenen Waffen verwenden die Reichweitentabelle der Schwere Armbrust.
- 3) Balestrinas können von Zwergen einhändig, Balestras und Arbaletten zweihändig, Arbalonen nur als stationäres Geschütz verwendet werden.
- 4) Arbalonen werden binnen 20 Kampfrunden nachgespannt, Arbaletten binnen 15 (binnen 8 mit der Stützstock-Methode, die allerdings das Versagensrisiko für den nächsten Schuß auf 17 bis 20 erhöht). Balestras benötigen drei Kampfrunden pro Schuß, Balestrinas sogar nur zwei.

Anekdoten über all diese Waffen gibt es eher wenige, und das direkt aus mehreren guten Gründen: Zum einen sind die ganzen Schuß- und Wurfaffen horasischen Stiles noch viel zu jung, um bereits aufsehen erregende Heldentaten vollbracht zu haben, über die man lange reden und fabulieren könnte.

Zum anderen sind sie gerade beim Militär nicht sonderlich beliebt: Die Offiziere begreifen gut, welch vernichtende Waffe eine Arbalone sein kann, aber man muß sie gekonnt einsetzen, um die langen Ladezeiten mit dem Beschuß der anderen Reihen zu füllen – und dieses unaufhörliche Trommelfeuer kann zwar in der Schlacht selbst zahlenmäßig weit überlegene Feinde mürbe machen, doch für den einfachen Schützen bedeutet das vor allem Drill, Drill und nochmals Drill bestimmter, ewig gleicher Bewegungsabläufe, die einfach nur langweilen und ermüden und nichts, aber auch gar nichts vom vage heroischen Gefühl einer Schwertkampfabübung haben.

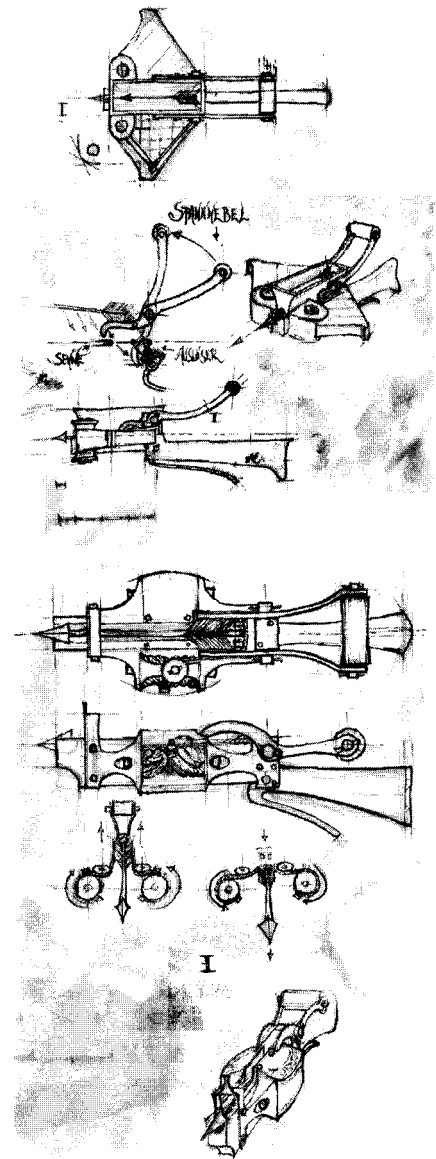


Abb. 104: Studien aus der Entwicklungszeit der Arbalette; Horaskaiserliche Mechanici-Schule zu Aldyra, um 18 Hal

Optionale Regel: Fällt bei einem Schußversuch mit einer dieser Waffen eine 18 oder 19, so ist die komplizierte Mechanik der Waffe verklemmt und kann nur durch Öffnen der Kapselung und eine gelungene *Mechanik*-Probe+5 wieder gängig gemacht werden, was etwa 1 Spielrunde dauert. Bei einer 20 ist die Mechanik gar so verzogen oder ein Teil zerstört, daß die Waffe komplett zerlegt werden und wieder 'in Schuß' gebracht werden muß. Dieser Vorgang erfordert gut 3 Stunden Arbeit und eine gelungene *Mechanik*-Probe+8.

Zum dritten sind die Arbalone und ihre kleinen Schwestern natürlich noch recht störanfällig, und die meisten im Soldatenkreisen kolportierten Anekdoten beziehen sich auf spektakuläre Fehlfunktionen, verhaßten Arrestes wegen schlecht gepflegter Waffen und dergleichen.

Andererseits erlaubt die Geschützmechanik noch weit mehr als die Schmiedekunst das Anfertigen besonders edler und gute Einzelstücke für hohe Herrschaften – und das macht sich das Horasiat gerne zunutze, um ausgewählte Personen im In- und Ausland zu beschenken und zu ehren. Um den schlechten Ruf der Waffen zu brechen und sich eindeutig hinter die neue Technik zu stellen, ist Kaiserin Amene-Horas gar so weit gegangen, sich nicht nur stets mit zwei stämmigen Arbalonen schützen zu zeigen, sondern gar die Kaiserbalestra *Adlerschnabel* in Auftrag zu geben, die, vergoldet und verziert, künftig neben so ehrenvollen Waffen wie dem Königsschwert *Silberstreich* oder dem Kaiserrapier *Horaquilan* präsentiert werden soll, und auch für die übrigen Würdenträger der Staatsführung sind Zeremonialbalestrinas in Auftrag.

Eine weitere moderne Waffe ist der *Hylailer Granatapfel*, der offiziell den Namen 'Brandöl-Wurfkugel' trägt: Bei dieser Erfindung handelt es sich um eine schlichte Tonkugel, die mit Hylailer Feuer befüllt, mit einer Lunte versehen und dann möglichst weit und schnell auf den Feind geschleudert wird. Dort zerbricht sie und verschüttet ihren hoch brennbaren und kaum zu löschenden Inhalt über das unglückliche Opfer, das wohl sogleich das Kämpfen vergißt und nur verzweifelt die Flammen zu ersticken versucht.

So grausam effektiv ist diese Waffe, daß bereits einige Banner Fußsoldaten mit diesen Granatkugeln ausgerüstet worden sind – eine sehr kühne Neuerung, denn diese 'Granatiere' müssen natürlich auch erhebliche Mengen Brandöl als Munition mit sich führen und sind selber vom Flammentod bedroht – ganz abgesehen davon, daß das Reglement ausdrücklich befiehlt, im Falle einer 'unabweisbaren Niederlage' die Wagen mit dem Öl lieber in Brand zu setzen als dem Feind in die Hände fallen zu lassen.

Typische Rüstungen im Horasreich

Der Übergang zu "modernerer" Bewaffnung hat es mit sich gebracht, daß auch viele der bekannten Rüstungsformen im Horasreich an Bedeutung verloren haben, ihr Tragen sogar dem Ansehen schädlich sein kann – leicht gilt man als Garethisch-barbarisch, wenn man sich in allzuviel Eisen hüllt, schlimmstenfalls gar als feige, wenn man dies als Privatmensch von Ehre tut. Wirklich gerüstet sind nur noch die professionellen Kämpfer (und auch diese werden keinen Salon in voller Rüstung betreten).

Der typische schwere Fußkämpfer der Horaslegion, sei es nun ein Hellebardier oder Zwihandschwinger, ist in einen Küräß mit Beintaschen und Latz sowie Plattenbeine gehüllt und trägt dazu einen Morion oder Tellerhelm (*Gesamt-RS/BE: 6/4*), während die Pikeniere mit dem langen Eisenmantel (s. Seite 61) und einem Morion (*Gesamt-RS/BE 5/3*) geschützt sind.

Die Leichte Reiterei, gleich, ob Kürassiere oder berittene Arbalettieri, trägt für gewöhnlich nur Küräß und Hut, wobei letzterer nach außen zwar einem ledernen oder filzenen Schlapphut ähnelt, innen aber durchaus mit einer eisernen Hirnschale verstärkt ist (*Gesamt-RS/BE: 4/2*). Die Schwere oder Panzerreiterei, auch Dragoner genannt, ist mit einem kompletten Reiter- oder Dreiviertelsharnisch (inklusive Beinschienen und enganliegendem Helm) geschützt, wie man ihn auf im Heft *Das Reich des Horas* auf Seite 41 sehen kann (*Gesamt-RS/BE: 8/5*).

Daneben sind natürlich noch die Kettenrüstungen der Rondrianer und der traditionelle "Kusliker Lamellar" (siehe Seite 59) der Elitebanner der Horasgarde erwähnenswert, wenn auch letzterer in naher Zukunft wohl vom schlichten Küräß abgelöst werden wird.

Regel: Der Granatapfel wird als improvisierte Wurfaffe geschleudert, wobei das Ziel jedoch immer als eine Klasse größer als tatsächlich gilt. Der angerichtete Schaden beträgt 4W, zu dem 2W6 Kampfrunden lang noch ein Folgeschaden von je 1W kommt. Eine 20 beim Wurf bedeutet jedoch, daß der Granatier sich selbst – mit vollem Schaden – in Brand gesetzt hat.

Granatäpfel sind auf dem freien Markt nicht erhältlich, nur bei manchen Hehlern zum formidablen Preis von etwa 100 ST, und dann kann man sich nicht sicher sein, ob die Herstellung einwandfrei ist: Hier bedeutet ein Wurf von 18 bis 20 schon eine 'Fehlzündung'.

Wie sich berühmte Krieger aus der Masse der namenlosen Klingenschwinger emporheben, so gibt es auch eine Reihe von Waffen, die einen Ruf und eine Geschichte haben. Darunter überwiegen erkennbar die Schwerter und Zweihänder, jene Waffen also, die bereits als Inbegriff der ritterlichen Kampfweise gelten. Mag auch Aramien seine ehrwürdige Fürstenlanze Thurash besitzen, mögen auch die Zwerge Felsspalter und Streithämmer mit Namen und Geschichte kennen, ja, mögen selbst der Bote des Lichtes und seine Wahrer der Ordnung ihre namentlich bekannten Amtszepter führen, all diese Waffen regen die Phantasie der Menschen weniger an als die langen, blitzenden Klingen der Legende und Gegenwart. Einige davon wollen wir hier nun vorstellen.

Berühmte Einzelstücke

Waffen der Legende

Als sicherlich bekannteste aller aventurischen Waffen muß das Schwert **Siebenstreich** selbstverständlich als erstes in dieser Aufzählung erscheinen. Gegen die Mächte der Finsternis in Praios' Auftrag von Ingerimm geschmiedet und von Rondra an den würdigsten Recken seiner Zeit, Geron den Einhändigen überreicht, gibtes wenig, was mit diesem Artefakt verglichen werden kann. Nachdem Geron die sieben vielbesungenen Heldentaten vollbracht hatte, wanderte Siebenstreich lange von Held zu Held, bis der letzte Träger, Graf Hlûthar von Nordmarken, in der ersten Dämonenschlacht fiel. Mit den nun hereinbrechenden Dunklen Zeiten fand sich kein würdiger Träger des Schwertes mehr, und um zu verhindern, daß es in falsche Hände fällt, wurde es in sieben Teile aufgespalten, die Sieben Magischen Kelche, die an verschiedenen Orten Aventuriens verborgen wurden. Erst kürzlich wurde das legendäre Schwert wieder zusammengefügt, denn die Zeit für einen neuen Träger des legendären Anderthalbhänders ist gekommen.

Ähnlich sagenumwogen ist das Zyklopienschwert **Gnorakir**, ein mythisches Schwert der Rondra-Kirche. Zu seinen Trägern gehören der riesige Ilkhold Zottelhaar und der Rondra-Heilige Rondragabund von Ridemer. Es heißt, Rondra selbst habe Phex gebeten, ihr dieses Schwert zu bringen – was dieser sicherlich nicht ohne Gegenleistung getan hat. So sollen dem Schwert, das Felsen spalten kann, ohne dabei an Schärfe einzubüßen, und das nur von wahren Hünen geführt werden kann, auch sehr phexische Züge innewohnen. Es gilt jedoch seit längerer Zeit als verschollen.

Als die **Löwinnenschwerter** kennt man eine Gruppe von 12 Waffen unterschiedlichster Art – denn weder ihre Form (es finden sich darunter Zweihänder ebenso wie Säbel oder Breitschwert) noch ihre Herkunft (einige sind schier uralte und von Meisterschmieden halbvergessener Reiche, andere von überarbeiteten Schwertfeuern eilig angefertigt) bilden eine Einheit. Doch eines haben sie gemeinsam: Sie sind die Waffen der 12 Gründer des Theaterordens, die einst die Goblins aus dem Lieblichen Feld vertrieben. Mythrael selbst soll bei der Ordensgründung die Waffen gesegnet und durch Götterspruch eine jede mit dem Edelstein eines der Zwölfe versehen haben. Erst in der Gegenwart, der neuen Heldenzeit, sollen die Schwerter wieder vereint werden, eine Aufgabe, die sich nicht zuletzt Ritter Melcher Dragendot gestellt hat, der selbst die **Smaragdlöwin**, das Schwert der Hl. Lutisana von Kullbach, führt.

Waffen der Kirchen

Zuerst von allen Schwertern ist **Armalion** zu nennen, das geradezu als Inbegriff der guten Waffe gilt, denn es ist Talisman der Rondra, der in Perricum aufbewahrt wird. Dieser Zweihänder ist aus Zwergensilber und, wie man munkelt, Titanium geschmiedet, mit Rubinen und Rotgold reich geschmückt und unbekannter Herkunft – vermutlich aber ist es ohnehin den Sterblichen nicht gestattet, den Ursprung einer Götterwaffe ergründen zu wollen, die der Überzeugung mancher Rondragläubiger nach sogar von der Göttin selbst geführt wird, den sterblichen Träger aber lenkt es mehr als daß dieser es führt. Selbst das Schwert der Schwerter, die höchste Geweihte der Rondra, darf Armalion – neben dem Löwenhelm und dem Schild der Ardare ein Teil der Dreifachen Wehr – nur dann benutzen, wenn der Glaube an die Herrin Rondra oder ihre göttlichen Geschwister bedroht wird, doch es erscheint jedem eingeweihten Rondrapriester, der es in der Stunde der Not erfleht. Für alle

Der eigentliche Name von Gnorakir ist Gnor'a'khir, was mit „Die alles bezwingt“ übersetzt werden kann. Der Zyklopienschmied Gil'-Pathar, der dieses Schwert geschaffen hat, soll es im eigenen Blut gehärtet haben.

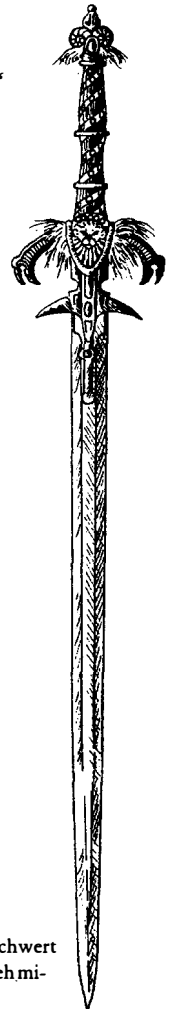


Abb. 105: Armalion, das heilige Schwert der Rondra, mit freundlicher Genehmigung des Schwertes der Schwerter

Der Name „Löwenschwert“ ist unter den Zwölfgöttergläubigen naheliegenderweise recht verbreitet, und Historiker zählen unzählige Schwerter, die diesen Namen wenigstens als Zweitnamen oder als Teil ihres Namens tragen. Neben dem Schwert der Thalionmel wären hier vor allem Valaring zu nennen, das Löwenschwert der Amazonenkönigin, und eben jene zwölf Löwinnenschwerter der Begründer des Theaterordens.

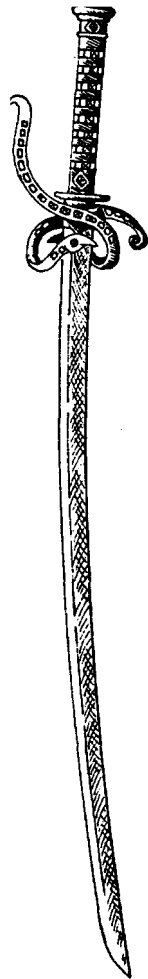


Abb. 106: Silpion, das Schwert Kaiser Retos, mit freundlicher Genehmigung des Kaiserhauses zu Gareth

minderen Zwecke und die allermeisten Zeremonien führt die Höchstgeweihte den Zweihänder Ferlian, der kaum minder von Sagen umrankt ist.

Ebenfalls weithin bekannt ist das **Löwenschwert**: Diese Waffe, ein prächtiger Rondrakamm mit vergoldeter Klinge und in Löwinnenköpfen endenden Parierstangen, stammt aus Zyklopenhänd und war im Besitz des Rondratempels von Neetha, wo es die Geweihte Thalionmel anlässlich ihrer Ritterweihe erhielt. Als die Heere der Novadis die Brücke über den Chabab stürmten, war es Thalionmel, die die Wüstenkrieger mit dem Löwenschwert in der Hand zurücktrieb, bis ihr Leichnam zusammen mit Hunderten Novadis in den aufgewühlten Fluten des Flusses versank. Die Suche nach der als heilig angesehenen Waffe gehörte wie das Bad im Chabab zu einer jeden Pilgerfahrt nach Neetha, doch wurde das Schwert schließlich von Abgesandten des Arivor Bundesmeisters Dapifer ter Bredero gefunden und schließlich nach Arivor gebracht, wo man es während der Turniere feierlich präsentiert.

Rishal ist das an dritter Stelle zu nennende Schwert, eine Waffe, von der man im Tulamidenland behauptet, sie sei buchstäblich der Vorgänger Armalions gewesen: eine mächtige, zweihändig zu führende Klinge, die äußerlich mehr an einen Doppelkhunchomer erinnert als an einen Rondrakamm, doch wer sie schmiedete, darüber gibt es mehr widersprüchliche Sagen als sicheres Wissen, und die wohl fantastischste ist, daß sie einst für den Recken Ilkhold Zottelhaar geschaffen wurde.

Daß einst der oberste Geweihte der Ronda im alten Nebachot die Waffe führte, gilt jedoch als sicher, und später, nach dem Fall der Stadt an die Bosparaner, wurde sie nach Baburin gebracht. Doch auch hier diente sie dem Vernehmen nach weiter als Talisman der Herrin, 'der-dem-Flehdenden-beisteht', und erst später wurde diese Ehre – wohl nach dem Willen der Göttin selbst – von dem 'bosparanischen' Schwert Armalion wahrgenommen, während das uralte, ehrwürdige Schwert Rishal nunmehr als zeremonielle Waffe des Meisters des Donnersturm-Bundes zu Baburin geführt wird.

Valaring, das Löwenschwert der Amazonen, besitzt eine Klinge aus blauschimmerndem Stahl, Heft und Handschutz aber werden von einer vergoldeten Löwenfigur gebildet, die sich sprungbereit an den mit roten Lederbändern umwundenen Griff klammert. Die uralte Waffe, die zugleich an ein Schwert und einen Säbel erinnert, ist seit der Gründung des Amazonenordens das Zeichen der höchsten Königin, und wann immer eine Königin stirbt, zerbricht Valaring. Früher wurde die Klinge dann in Kurkum neu geschmiedet, doch nun ist Kurkum zerstört und seine Esse erloschen. Als aber Gilia, die jüngste Königin der Amazonen, das zerbrochene Schwert empfing, da fügte sich die Klinge fast wie von selbst zusammen, und mit ihr gelang es der Amazone, selbst den sechsgehörnten Karmoth zurück in die Niederhöhlen zu schicken.

Stellvertretend für die vielen bedeutenden Waffen, die in den Wirren der Geschichte oder der jüngeren Zeit verschollen sind, sei hier das Sennenschwert der Mittellande erwähnt: Der Meister des Bundes Wallmir von Styringen führte **Giselliglava** in der Schlacht von Eslamsbrück, in der er durch Borbarads Schergen getötet wurde – und der prächtige Zweihänder ist seitdem nicht wieder gesehen worden. Keiner der dämonischen Schergen führt ihn, wie sollte er auch, und keiner der zahlreichen Söldner hat je versucht, die geweihte Waffe zu verkaufen oder gegen ein Lösegeld zurückzugeben. Entweder ist Giselliglava entrückt worden, oder, weit schrecklicher, einer der höchsten Diener des Dämonenmeisters hütet die Waffe für irgendeinen unbeschreiblichen finsternen Zweck.

Waffen des Adels

Viele Gerüchte umgeben **Silpion**, das Schwert Kaiser Retos. Es ist ein großes, reich mit Diamanten verziertes Tuzakmesser von überragender Schärfe und Eleganz. Geschmiedet wurde es vor vielen Jahrzehnten in Tuzak von Meister Grijomacón, und Reto erhielt es als fürstliches Hochzeitsgeschenk, als er Prinzessin Damaris von Maraskan freite. Als er einige Jahre später nach Maraskan zurückkehrte, um für die Rechte seiner enterbten Gemahlin zu kämpfen, starben unter Silpions Hieben sowohl sein Schöpfer Grijomacón als auch Retos Schwiegervater.

Seit dieser Zeit hält sich das Gerücht, daß die lange Klinge Unheil bringe – und wenn auch die fachkundigsten Magier des Hofes keinen Beleg dafür gefunden haben, so ist es doch eine Tatsache, daß bislang viele, die mit Silpion zum Ritter

geschlagen wurden, im darauffolgenden Gefecht umkamen. So stark war dieser Aberglaube, daß manche verdienten Kämpen lieber flohen, als sich von Kaiser Reto ehren zu lassen. Heute wird Silpion nur selten in der Öffentlichkeit gezeigt – eigentlich nur zu Festtagen wie etwa am Jahrestag der Schlacht von Jergan. Und auch wenn König Brin bei seiner Krönung mit Silpion gegürtet wurde, so führt er doch in der Schlacht eine andere Klinge: den Zweihänder *Alveranstreu*, eine aus schwarzem Endurium geschmiedete Blankwaffe, die den Zwölfen geweiht ist.

Ebenfalls eng mit der maraskanischen Geschichte verbunden sind die beiden Klingen des 'Schwertkönigs' Markgraf Raidri Conchobair von Winhall. Es sind edle Schwerter aus blitzendem Stahl, die Griffe und Parierstangen mit maraskanischen Blutopalen kostbar verziert. Sie tragen eigentlich die Namen *Antwörter* und *Vergelter*, bekannt geworden sind sie jedoch unter denen, die ihnen die Reichstruppen während des Aufstands von 2 Hal, verliehen: *Gift* und *Galle* wurden sie genannt, gefürchtete Schwesterklingen in den Händen der Blutzwillinge, die für die Freiheit Maraskans kämpften und von Graf Raidri bezwungen wurden. Ein in Albertain verbreitetes Wort sagt, daß Funken springen und Rondras Blitze zwischen den Klingen zucken, wenn der Schwertkönig sie schwingt.

Zu den Würdenzeichen der Seneschalle und Herzöge von Weiden zählt zuvörderst das Schwert *Windsturm*, das von zahlreichen Herrscher des nördlichen Landes im Kampf gegen Feinde vom Friedlosen bis zum Schwarzpelz geschwungen wurde. Doch als Herzog Waldemar in die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zog, ließ er das der Ronda geweihte Schwert zugunsten seiner treuen Ochsenherde zurück, und so blieb es seiner Erbin erhalten, als der abscheuliche Karmoth den alten Kämpen erschlug. Doch auch die neue Herzogin Walpurga führt lieber ihre eigene Waffe, den Zweihänder *Finsterblitz*, der seit der Schlacht von Eslamsbrück tatsächlich von einer schwarzen Farbe ist, die sich durch kein Polieren mehr aufhellt, und den sie zu führengeschworen hat, bis sie ihn dort begraben kann, wo der Dämonenmeister endgültig geschlagen und verbannt wurde.

Schalljarß heißt das alte, furchteinflößende Barbarenschwert der Herzöge von Tobrien: Der norbardische Fürst und Schmiedemeister Sildroyan von Alhanien schmiedete es einst in Ysil'elah, dem heutigen Ysilia, um die vordringenden Bosparaner Heere des Kaisers Jel aufzuhalten. Doch seine große Zeit sollte später kommen, als es zu Arivor bei der Gründung des Theaterordens geführt und von übernatürlichen Kräften zur *Kristallöwin* geweiht wurde, dem Schwert, das dem Herrn Firun nahesteht – mit etwa schrittlinger, von vielen Zacken und Ausbuchtungen gezielter Klinge, den beiden klobigen, zähnefletschenden Wolfsköpfen nachempfunden Parierstücken, dem mit weißem Wolfsfell umwickelten Griff und dem von einem ungeschliffenen, grob polierten Bergkristall geschmückten Knauf wahrlich ein archaisches, unheimliches Relikt aus weit älterer Zeit.

Bis vor kurzem war es stets ein Herzog aus dem Hause Ehrenstein, der Schalljarß führte, doch seit dem Schlachtentod Herzog Kunibalds trägt es der tobrische Kanzler Delo von Gernotsborn, denn dem neuen Herzog soll es erst gegeben werden, wenn die Dämonenmeister und ihre Knechte vertrieben sind und Tobrien erneut frei ist. Bis dahin sind die beiden Jarlakklingen *Wolfsfang* und *Wolfszahn* die Waffen des Herzogs, ein elfisches Jagdrapier ('Wolfsmesser', s. Seite 34) und ein Jagdmesser, die vom Heiligen Jarlak dem Waidmann selbst geführt wurden.

Kein Hochadliger, sondern ein Magus (wenn auch von kaiserlichem Blute) führt die *Granatlöwin*, eine Waffe, die selbst einem König gut anstehen würde: Geschmiedet in Perricum aus Enduriumstahl, ist dieses schwarz schimmernde Schwert Olorand von Gareth zu eigen, dem Leiter der Schule der Austreibung. Mit einer besonderen, kraftvollen Form des rituellen Schwertzaubers geweiht, kann die mit einem einzigen dunkelroten Marbostein geschmückte Waffe dem Vernehmen nach auf das allerbeste Dämonen bannen und Geister zur Ruhe legen und hat sich in Tobrien schon mehrfach bewährt, wenn es um das Austreiben frevlerischer Entitäten ging. Magister Olorand hat lange darauf verzichtet, in Kriegermanier einen Namen für das Schwert zu suchen, schließlich aber den Spitznamen Granatlöwin akzeptiert, auch wenn die Klinge nicht zu den legendären Löwinnenschwertern zählt.

Den Beweis dafür, daß ein Waffengeschenk auch Spott bedeuten kann, liefert das Marschallsschwert *Famerlin* der Grauen Stäbe von Perricum: Als der Orden vorden Magierkriegen gegründet wurde, überreichte das damalige Schwert der Schwerter (wohl aus einer Abneigung gegen Kampfmagier heraus) dem Ordensmarschall

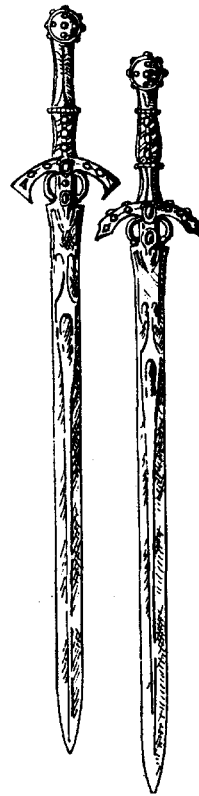


Abb. 107: *Gift* und *Galle*, die Zwillingschwerter des Schwertkönigs Raidri Conchobair, mit freundlicher Genehmigung des Markgrafen

Seit seiner Verleihung wird Famerlín in den Gewölben der Ordensburg zu Anchopal aufbewahrt, deren Großmeisterwürde mit dem Marschallsamt verknüpft ist, denn es gab bisher keinen Amtsinhaber, der nicht dem dem gewaltigen Schwert der Lächerlichkeit preisgegeben wäre.

einen klobigen Zweihänder, der mit über zwei Schritt Länge selbst einen heutigen Andergaster übertraf – und man kann sich ausmalen, wie winzig der „erfreute“ Träger daneben gewirkt haben mag.

Unter dem Namen **Rhutan** kennt man die legendäre Erbwaffe des Hauses Ilmenstein in Sewerien, dessen derzeitiges Oberhaupt, Gräfin Thesia, als Adelsmarschallin des Bornlandes geschworen hat, mit ganze Kraft gegen die niederhöllischen Feinde zu streiten. Und wenn die Sagen wahr sind, nach denen einst mit Rhutan selbst eine große Schamanin des Goblinreiches erschlagen wurde, so mag diese Klinge auch gute Dienste gegen anderes zauberisches Gezucht leisten.

Silberstreich war die Klinge König Khadans von Vinsalt, und mit ihr spaltete er den magischen Aarenstein. Auch heute noch zählt sie zu den Insignien der Könige des Lieblichen Feldes, und wann immer die Königin ihre Würde wahrnimmt, so wird Silberstreich ihr hintangetragen. Doch in dem wohlbegründeten Wissen, daß die neue Zeit auch neue Symbole braucht, ließ Amene-Horas unlängst eine andere Waffe in den Rang der Zeremonialklinge erheben, die dem Horasiat gebührt: **Horaquilan**, ein prächtiges, reichst verziertes Rapier, das an Klinge und Griff mit Gold und Edelsteinen geschmückt ist und dessen leicht orangefarbener Schimmer dem Kenner offenbart, daß der Stahl mit kostbarstem Titanium gehärtet wurde, wie nur die Zwerge es verstehen. Den Knauf aber bildet ein herrlicher Zirkon aus dem Gildenlande, denn er gilt vielen als der Symbolstein des Horas.

Hier muß auch **Grimring** erwähnt werden, ein Zweihänder von weithin gerühmter Qualität und Kampfkraft. Die Klinge entstand in der Werkstatt eines Zyklopen und kam in den Besitz des damaligen Seekönigs von Hylailos. Lange Zeit benutzte sie Dirimethos der Reiche zur Abwehr von Piraten, bis er selbst einem Angriff zum Opfer fiel. Und so gelangte die Waffe in die Hände des Thorwalerhetmanns Hyggelik des Großen, der ihr den heutigen Namen gab. Die Nordländer singen viel von seinen Taten und Gefechten, angeblich soll Grimring einmal gar einem Seedrachen den schweren Kopf abgeschlagen haben. Schließlich aber zog Hyggelik ostwärts, um hoch am Bodir Orks zu jagen – eine Fahrt, von der er nicht mehr zurückkehrte. Erst in den letzten Jahren konnte die Waffe gefunden werden, und heute ist es das (von vielen kleineren Ottas bestrittene) Vorrecht des obersten Hetmannes der Thorwaler, die Klinge zu tragen, vor der die Schwarzpelze abergläubische Furcht zu haben scheinen.

Vielleicht das beste Schwert im Reich des Kalifen, mit Sicherheit aber das berühmteste ist **Esravun**, der Khunchomer des Mautaban – dieser ist des Kalifen Heermeister und Scharfrichter in einer Person und zählt zu den geachteten Personen bei Hofe. Esravun ist ein breiter Krummsäbel von gut einem Schritt Länge, geschmiedet wurde er dem Vernehmen nach aus dem Eisen des Himmelssteines, der vor langer Zeit Alt-Elem zerstörte. Und dieselben vernichtenden Eigenschaften besitzt er immer noch: Er trennte nicht nur so manchem Übeltäter den Kopf vom Leib, sondern vermag auch im ehrlichen Kampf Rüstungen und Waffen zu durchschneiden. Denn der Mautaban wird mitunter vom Beherrscher der Gläubigen an der Spitze seiner Krieger gegen Aufrührer und Banditen ausgeschickt, über die das Todesurteil in Abwesenheit gefällt wurde. Wie sagt doch ein Sprichwort der Wüstensöhne: „Wen der Mautaban jagt, der ist tot – er weiß es nur noch nicht ...“

Ein Schwert von ähnlich schlechtem Ruf ist die **Rabenfeder**, eine leicht gebogene Waffe im Besitz des Patriarchen von Al'Anfa. Die Klinge ist völlig schwarz und glanzlos, der Griff verziert mit gleißenden Nachtsteinen. Rabenfeder ist das Meisterwerk des berühmten Schmiedes Saladan von Arivor und wurde dem Patriarchen Tar Honak als Geschenk überreicht. Bisher wurde sie nur selten im Kampf gesehen, doch die wenigen Male haben zur Legendenbildung ausgereicht. So glaubten erfahrene Kämpen die Waffe Totenlieder singen zu hören, auch heißt es, daß jede noch so kleine Verwundung durch Rabenfeder zum baldigen Tod des Verletzten führt: Sei es durch Starrkrampf oder Wundbrand – Boron bekommt sein Opfer, und weder Medizin noch Heilzauber scheinen helfen zu können. Seit dem Tode Tar Honaks ist die Waffe nicht mehr gesehen worden, es steht aber zu vermuten, daß der neue Patriarch Amir Honak die Rabenfeder besitzt und sie enthüllen wird, wenn er dereinst wie sein Vater zum einzigen und unumschränkten Herrscher Al'Anfas aufgestiegen ist.

Abb. 108: **Esravun**, der Khunchomer des Mautaban, nach einer Zeichnung des Arivorer Archivs

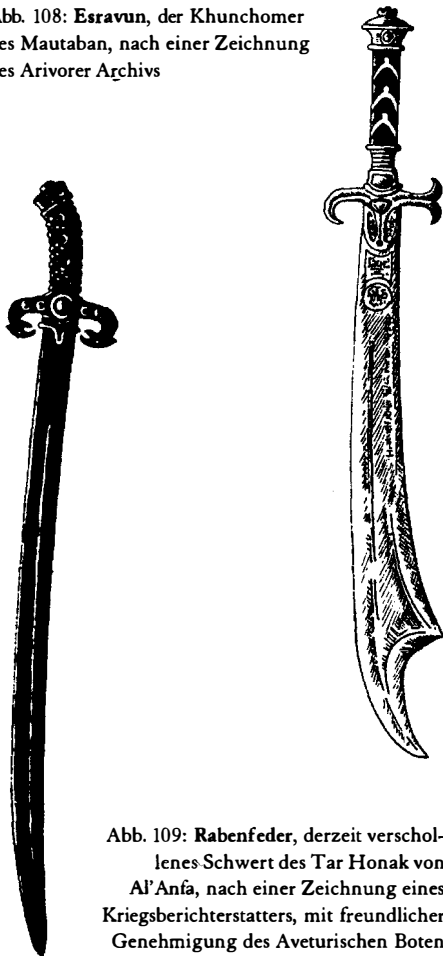


Abb. 109: **Rabenfeder**, derzeit verschollenes Schwert des Tar Honak von Al'Anfa, nach einer Zeichnung eines Kriegsberichterstatters, mit freundlicher Genehmigung des Aveturischen Boten

Ohne damit die vorzüglichen Bronzegüsse alter Zeiten schmählen oder die großartigen Feuersteinschliffe der Firnelfen und Mohas herabwürdigen zu wollen – die Kunst des Waffenfertigers ist auf das Engste mit der Schmiedekunst und daher mit dem Eisen verbunden.

Das Schmieden einer Waffe

—von Meister Rhytam von Havena, MI

Von den Stählen

In Aventurien gibt es mehrere Regionen, in denen aus Eisenerz guter Stahl hergestellt wird: Die beiden wichtigsten sind der Raum Kosch/Nordmarken und die Insel Maraskan, doch müssen auch Uhdenberg und Prem sowie Mirham erwähnt werden. Die Stadt Khunchom verdankt ihre in jüngster Zeit aufstrebende Stahlgewinnung vor allem den zahlreichen sachkundigen Flüchtlingen aus Maraskan, aber schon die alten tulamidischen Stähle waren nicht zu verachten.

Die Qualität dieser Rohstähle fällt allerdings recht unterschiedlich aus. Wenn man den legendären Zwergenstahl (aus dem Eisenwald und dem Amboß) einmal ausklammert, stammt das am besten zur Stahlveredlung geeignete Erz von *Maraskan*: Die Gruben und Hütten der Maraskankette bringen ein Metall hervor, das besonders leicht, fest und elastisch ist. So ist es durchaus sehr bedauerlich zu nennen, daß diese Quelle in jüngster Zeit versiegt ist und nur noch auf Restbestände zurückgegriffen werden kann.

Einen guten zweiten Platz erreicht der Stahl aus dem Tal des *Großen Flusses*, von Angbar bis hinab in den Eisenwald: Er ist der übliche, aus dem die Mehrzahl aller nordaventurischen Klingen besteht. Geringfügig schwerer als der maraskanische, mangelt es ihm ein wenig an Geschmeidigkeit, doch das kann von guten Schmieden leicht ausgeglichen werden. Aus dem Eisen dieser Gruben gewinnen auch die Zwerge ihren Stahl – und das will schließlich etwas heißen. Der Rohstahl, den die Angroschim an die Schmiede im Alten und Neuen Reich verkaufen, findet sich dann auch in den Klingen der Horaslegion wie der Löwengarde ...

Khunchomer Stahl aus dem Awalkim-Massiv wird zwar hauptsächlich für die bei den Tulamiden so beliebten breiten Klingen verwendet, läßt sich aber durchaus nadelfein ausschmieden, nur müssen sowohl der Hüttenkundige als auch der Schmied eine Menge Arbeit in solche Meisterwerke stecken, denn das Eisenerz der Region scheint eine sanft, aber doch entschlossen führende Hand zu benötigen, damit sich seine Qualität offenbart.

Der *Uhdenberger Stahl* ist in erster Linie bedeutsam, weil aus ihm die meisten Klingen des Bornlandes bestehen. Er ist sehr gut schmiedbar, neigt aber dazu, den Kämpfer bei hoher Belastung im Stich zu lassen und zu brechen – "Goblinstahl", wie ihn erfahrene Krieger und Waffenhändler abfällig nennen.

Der Stahl aus *Prem* ist dafür bekannt, daß er von vielen Thorwaler Waffenschmieden ausschließlich verwendet wird – aber auch ausschließlich von diesen. Denn er ist der Stolz der Swafnirkinder, die ihre Minen und Hütten in den Hjalldorbergen nur unter schwierigen Umständen betreiben können. Ohne diesen Lokalstolz gäbe es vielleicht gar keine Waffen aus Premier Stahl, denn er ist zwar recht gut zu schärfen, jedoch ziemlich spröde und nicht leicht zu schmieden – doch die Thorwaler bevorzugen ja ohnehin schwere, klobige Äxte gegenüber schlanken Degen, die sich aus Premier Stahl fürwahr nicht anfertigen lassen.

Der wichtigste Stahl der Südlande wird aus dem Eisenerz des Regengebirges gewonnen und vor allem in *Mirham* verhüttet. Ein solider Gebrauchsstahl, dem man nichts auffällig Gutes oder Schlechtes nachsagen könnte, zumal er unter den feuchtheißen Bedingungen des Regenwaldes kaum zu leiden scheint.

Unerwähnt bleiben müssen hier die vielen kleinen Hütten, die vielleicht ebenfalls hervorragenden Stahl liefern mögen, jedoch selten mehr als ausschließlich lokale Bedeutung haben.

Der Stahl erreicht den Schmied meistens in Form von Barren oder Stangen, die bereits etwa die Dimensionen der gewünschten Klinge haben.



Von den Schmieden

Aus dem Rohmaterial stellen nun die Schmiede in den Dörfern und Städten Klingen her, wobei die Meister der größeren Städte natürlich in der Regel erfahrener und besser sind als die Dorfschmiede, die zwischen Pflugschar und Hufeisen auch gelegentlich ein Kurzsword herstellen. Die besten Schmiede findet man in Residenz- und Garnisonsstädten, doch sind die Preise auch dementsprechend.

Viele Unterschiede gibt es bei den Künsten verschiedener Schmiedegilden; und fast jede hütet ihre Geheimnisse stärker als der Kaiser seine Kronjuwelen. Dennoch sind über die Jahre verschiedene Handwerksgeheimnisse an die Öffentlichkeit gelangt, und wenn auch die genauen Vorgehensweisen und Umstände – wie etwa die exakten notwendigen Temperaturen des Schmiedefeuers – weiterhin unbekannt bleiben, konnte der interessierte Sammler doch einiges über die Herstellung kostbarer und edler Waffen erfahren.

Die verschiedenen Feinheiten des Waffenschmiedens seien hier nun am Beispiel der Schwerter erläutert: Prinzipiell benötigt man für ein Schwert nichts weiter als eine Eisenstange, die man erhitzt und dann mit viel Kraft und vor allem viel Ausdauer flachhämmt und anschließend auf einem Schleifstein mit einer Schneide versieht. Doch derlei reine Eisenschwerter sind zwar schnell und billig zu fertigen, haben jedoch alle Schwächen des Materials in sich: Reines Eisen ist biegsam und vor allem weich – nicht so weich wie etwa Gold, doch so nachgiebig, daß Spitzen fast sofort und Schneiden sehr rasch stumpf werden. Ja, aus den ersten Berichten über Kämpfe gegen Thorwaler wissen wir, daß jene Nordlandbarbaren oft ihre rein eisernen Schwerter inmitten eines Gefechtes auf den Boden setzen und mit einem darauf gestellten Fuß wieder geradebiegen mußten ...

Aus diesem Grund findet man derartige Waffen nur noch sehr selten in Aventurien – allenfalls die rückständigsten Nivesen verwenden noch dererlei Klingen, die zu allem Überfluß noch recht rostanfällig sind.

Der zweite Versuch, schnell und billig große Mengen Schwerter zu produzieren, endete gar noch katastrophaler: Sogleich nach der Entwicklung des Eisengusses wurde versucht, diese Methode auch für Schwerter anzuwenden – unvergessen sind die gußeisernen Klingen, mit denen Tombuk von Thalusa seine Krieger ausstatten ließ, nur um in der Schlacht zu erkennen, daß die Schwerter bei harten Schlägen splitterten und brachen wie Glas.

Eine weitere Methode, die zusammen mit anderen oder auch alleine eingesetzt werden kann, ist die sogenannte Lehmbacktechnik, die bei den Tulamiden auch als "Die Erde in der Mitte gibt ihrem Sproß weitere Kraft" bekannt ist: Bei dieser Technik wird die Klinge mit Ausnahme der Schneiden und der Spitze mit Lehm bestrichen und im Feuer erhitzt, danach in Flüssigkeit abgeschreckt. Die fertige Klinge ist dann am Rand hart und fest, in der Mitte dagegen biegsam und federnd.

Was sich in der Kurzbeschreibung simpel anhört, ist in der Wirklichkeit allerdings eine hochkomplizierte Angelegenheit: Der Lehm muß die richtige Feuchtigkeit und Dicke haben, sonst brennt er zu rasch aus, platzt stellenweise ab und verdirbt das Schwert auf immer – oder die Mitte bleibt zu weich und das Schwert verbiegt sich im ersten echten Gefecht. So groß ist der Aberglaube mancher Schmiede, daß sie nur den Lehm aus einer bestimmten Grube verwenden, deren Lage sie eifersüchtig geheimhalten und nur in der eigenen Familie überliefern.

Eine der aufwendigsten und doch am häufigsten verwendeten Techniken überhaupt ist das Fälteln, das vor allem in Tuzak und Khunchom zur Perfektion entwickelt wurde: Dabei nimmt der Schmied mehrere dünne Stahl- und Eisenstäbe, die einen für Härte, die anderen für Biegsamkeit, legt sie aufeinander, verschmiedet sie, verdreht sie schraubengestaltig gegeneinander, schmiedet sie erneut zur flachen Klinge, verdreht sie wieder und wiederholt diese Prozedur zwischen drei- und dreiunddreißigmal, um sie dadurch vollkommen zu verbinden, so daß sie sich ergänzen, ohne sich zu vermengen, wie es im Schmelzofen der Fall wäre. Mit jedem Arbeitsschritt steigt die Qualität der Klinge – und verständlicherweise auch der Preis.

Durch diese Behandlung bildet sich auf der fertigen Klinge ein unverkennbares Flammenmuster aus hellen und dunklen Bändern, denen diese Waffen auch den Namen "geflämmt" verdanken. Andere Bezeichnungen sind dagegen eher irreführend: "Khunchomer Stahl" läßt zu leicht an eine spezielle Waffe, den großen Krummsäbel, denken, während das besonders im Lieblichen Feld verbreitete Wort

Berühmte aventurische Waffenschmiede:

Yaira al Azzim, Khunchom
Thorn Eisinger, Gareth
Bander ya Merilla, Bethana
Balura von Mirham, Al'Anfa
Hjalda Orbensdottir, Kendrar
Grisom Sohn des Grorben, Angbar
Torben Iring, Ellburum
Meister Saladan, Arivor

von "damasziertem Stahl" an den Arivorer Waffenschmied Fyorenzo Damaszi erinnert, der diese Art der Schmiedekunst beileibe nicht erfunden, sondern nur als erster im Alten Reich beschrieben hat.

Leider ist das zuvor erwähnte Flammenmuster zwar unverkennbar, aber nicht unnachahmlich: Gewissenlose Schmiede, die nur auf den raschen Taler aus sind, ätzen die Klingen ihrer Schwerter gern mit scharfen Säuren, auf daß sie einer echten geflammten Klinge äußerlich sehr ähnlich sind – in Wirklichkeit aber haben die ohnehin schon schlechteren Waffen durch die Säurebäder naturgemäß noch weiter gelitten und sind keinen Krötenschemel mehr wert; angeboten (und gekauft) werden sie allerdings zu Preisen, die oft über dem liegen, was ein gewissenhafter Schmied für echten Flammstahl verlangen würde. Zum großen Leidwesen aller Sammler sind derlei Fälscherschurken oftmals so talentiert, daß nur ein meisterlicher Waffenschmied die wahre Natur einer Waffe erkennen kann.

Angarom vom Amboß schließlich verdanken wir die Kunde von einem Weg der Klingenfertigung, der die zuvorgenannten an Langwierigkeit noch übertrifft: Dem Zwerg zufolge gehen die besten Schmiede des Kurzen Volkes beim Schaffen hochwertigster Klingen so weit, daß sie das fertige Schwert zu winzigen Feilspänen zerkleinern, diese erst mit diversen tierischen Abfällen vermengen, dann reinigen, erneut zusammenbacken und zu einem Schwert schmieden, das ein weiteres Mal zerfeilt wird ...

Auch diese Methode dient dem einen großen Zweck: die verschiedenen möglichen Härtegrade des Metalls möglichst gründlich zu vermengen, ohne dazu den großen Gleichmacher, den Schmelzofen, zu bemühen. Das fertige Schwert schließlich, so Angarom weiter, weist selbst an der Schneide noch ein Gemenge von weichen und harten Spänen auf – bei gut geschliffenen Schwertern so klein, daß sie nur unter hochkomplizierten Linsenapparaten zu sehen sind, dennoch kommt es beim Schlag zu einer Sägewirkung, die jedes Material zerteilt.

Die Anfertigung eines solchen Schwertes braucht laut Angarom etwa zehn bis zwanzig Jahre Zeit – pro Schwert! Kein Wunder also, daß selbst die geduldigen und langlebigen Zwerge sich nur selten an diese Aufgabe machen, und kein Wunder ist es auch, daß noch kein derartiges Schwert tatsächlich in Menschenhand aufgetaucht ist – ja, strenggenommen haben wir nicht einmal einen Beweis, daß es derlei Waffen noch anderswo gibt als im Geist unseres Gewährsmannes ...

Von den Fahrenden Waffenschmieden

Immer wieder einmal mag es geschehen, daß ein Jüngling, der das Anfertigen von Waffen erlernt hat, selbst auf Wanderschaft geht, um zu erfahren, was denn so alles mit den Dingen, die er fertigt, an Abenteuerlichem zu erleben ist. Andersherum gesagt, manch ein Held mag seine Karriere mit der Berufsfertigkeit *Waffenschmied* beginnen und unterwegs dann auf die Idee kommen, eigene Waffen herzustellen.

In folgenden Fällen kann dieses Talent zum Einsatz kommen:

Waffenkauf/-beurteilung: Jeder, der eine gewisse Erfahrung mit Waffen hat, kann auch durch eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe grob beurteilen, ob eine Waffe von guter oder eher schlechter Qualität ist, wenn er sie erbeutet hat oder von einem Händler angeboten bekommt. Aber jemandem, der selbst solche Waffen herstellt, fällt diese Beurteilung natürlich wesentlich einfacher: Waffenschmiede können daher bei der Einschätzung solcher Waffen ihren TaW: *Waffenschmied* zum Wert der *Sinnenschärfe* hinzuaddieren. Handelt es sich allerdings um eine Waffe, die in dieser Form dem Waffenschmied fremd ist (etwa ein Degen für einen Zwerg), kann der Meister entscheiden, daß der Bonus nur teilweise angerechnet wird.

Bruchfaktor senken: Wenn eine Waffe in einem Kampf (oder anderweitig) so beschädigt wurde, daß ihr Bruchfaktor um einen Punkt steigt (meist durch Scharfen), kann ein Waffenschmied versuchen, diese Qualitätsverschlechterung rückgängig zu machen. Hierzu muß der Schmied entsprechendes Reparaturmaterial zur Verfügung haben (Schleifstein, kleiner Hammer, Lappen, Waffenöl; Preis 15 ST, Gewicht 40 Unzen) und sich mit der Waffe zwei Stunden lang beschäftigen. Eine einfache Probe macht einen Punkt Bruchfaktorhöhung rückgängig, ein Mißlingen bewirkt jedoch das Gegenteil: Der BF steigt um einen weiteren Punkt. Ein Patzer läßt die Waffe zerbrechen.

"Die sicherste Methode ist immer noch: die Waffe kräftig gegen die nächste Mauer schlagen. Ein vertrauenswürdiger Schmied wird stolz sehen, wie die Steinbröckchen davontreiben, während ein Fälscher Schadenersatz für das zerbrochene Schwert fordern wird. Dann kann man es ihm immer noch zu Schlucken geben."

—Guntram Ogertöter, Krieger aus Tobrien

Waffe reparieren: Ist eine Waffe erst einmal zerbrochen, ist es schon wesentlich aufwendiger, sie wiederherzustellen. In diesem Fall muß der Waffenschmied eine vollständig ausgestattete Schmiede zur Verfügung haben – und viel Zeit, denn jede Probe zu einer Waffenreparatur kostet 6 Stunden Arbeit. Um die Anzahl der Proben zu ermitteln, die für eine derartige Reparatur nötig sind, müssen Sie zunächst die durchschnittliche Trefferpunktzahl dieser Waffe berechnen. Dafür wird jeder W6 durch die Zahl 4 ersetzt, so daß ein Schwert mit 1W6+4 TP auf $(4+4=) 8$ durchschnittliche TP kommt. Für jeden TP über 4 muß dem Schmied eine Probe in *Waffenschmieden* gelingen, bei einem Schwert beispielsweise 4, bei einem Zweihänder (1W6+6 TP) 6 Proben. (Es ist jedoch immer mindestens eine Probe fällig, auch bei Messern mit 1W6 TP.) Besteht die beschädigte Waffe teilweise aus Holz, so können einige *Waffenschmieden*-Proben durch solche in *Holzbearbeitung* ersetzt werden. (Da bei Waffen mit einem hölzernen Stiel bevorzugt genau dieser zerbricht, kann der Meister entscheiden, daß alle Proben in *Holzbearbeitung* abgelegt werden; die entsprechende *Holzbearbeitungs*-Probe dauert 3 Stunden. Aber auch in diesem Fall ist die Berufsfertigkeit *Waffenschmieden* Voraussetzung für das Ablegen einer entsprechenden Probe.) Wenn *alle* Proben gelingen, erhält die Waffe wieder ihre ursprünglichen Werte, abgesehen vom Bruchfaktor, der um 2 Punkte steigt (außer, wenn bei keiner Probe Talentpunkte verbraucht wurden). Mißlingt jedoch auch nur eine der Proben, so ist die Waffe erneut zerbrochen und der Schmiedevorgang muß wieder von vorne begonnen werden. Jeder mißlungene Reparaturversuch läßt den endgültigen Bruchfaktor um einen weiteren Punkt steigen.

Waffe schmieden: Unter Benutzung einer Schmiede und der nötigen Rohmaterialien ist es einem geübten Waffenschmied natürlich auch möglich, eine ganz neue Waffe herzustellen. In diesem Fall braucht der Schmied allerdings für jede einzelne Probe zwei volle Arbeitstage Zeit, die er aber nicht durchgehend in der Werkstatt zubringen muß, da immer wieder Phasen des Wartens eintreten, in denen beispielsweise das Metall auskühlen muß. Es sind genauso viele Proben nötig wie bei der Reparatur einer zerbrochenen Waffe. Bei der Herstellung einer Waffe darf höchstens die Hälfte der Proben in *Holzbearbeitung* abgelegt werden (die genaue Anzahl liegt im Ermessen des Meisters, abhängig von dem Holzanteil in der Waffe). Wenn alle Proben gelingen, hat der Schmied eine Waffe hergestellt, die einem handelsüblichen Exemplar entspricht. Mißlingt auch nur eine der Proben, so ist ein Fehler im Material entstanden. Der Schmied kann sich nun entscheiden, weiterzuarbeiten, wobei das Endergebnis pro mißlungener Probe wahlweise einen um 3 Punkte erhöhten Bruchfaktor oder 1 TP weniger aufweist. Oder er bricht den Schmiedevorgang ab, gibt die Hälfte des benutzten Materials verloren und fängt wieder von vorne an. Die Kosten für die benötigten Rohmaterialien liegen etwa bei einem Fünftel der Kosten der fertigen Waffe, bei selteneren Materialien wie Tuzakstahl auch deutlich mehr.

Schmieden einer besonderen Waffe: Nur *meisterliche* Waffenschmiede (TaW 10 oder mehr) haben die Möglichkeit, eine Waffe herzustellen, die besser ist als die handelsüblichen Gegenstücke. Voraussetzung hierfür ist, daß der Schmied in einer gut ausgestatteten Schmiede arbeitet, in der er sich gut auskennt (er muß mindestens schon einen Monat hier gearbeitet haben).

Der Schmied muß zu Beginn seiner Arbeit festlegen, um wieviel seine Arbeit den Standard übertreffen soll: Es ist maximal eine Senkung des BF um 5 Punkte und eine Steigerung der TP um 2 Punkte möglich. Jede Probe dauert 4 Tage intensiver Arbeit, und alle Proben sind um 2 Punkte pro BF-Senkung plus 3 Punkte pro TP-Steigerung erschwert. Beispiel: Ein Schwert mit 1W+5 TP und BF 0 würde fünf Proben +5 benötigen. Mißlingt auch nur eine der Proben, ist die gesamte Arbeit unbrauchbar und muß wieder von vorne begonnen werden. Solcherart gefertigte besondere Waffen erreichen, je nach Qualität, leicht das zehnfache des normalen Listenpreises.

Vollendete Waffenschmiede (TaW 18) können sogar versuchen, Waffen herzustellen, deren TP um 3 Punkte über dem Standard und deren Bruchfaktor um 7 Punkte unter Standardwert liegt. Es ist nur vollendeten Waffenschmieden möglich, die Vorteile einer besonderen Waffe mit denen einer Persönlichen Waffe (TP+1, besondere Anpassung) zu kombinieren (eine solche Waffe kostet gut das Zehnfache des Listenpreises); selbst *meisterliche* Schmiede können nur *entweder* eine persönliche *oder* eine besondere Waffe anfertigen.

Besondere Waffen sind nicht im herkömmlichen Handel erhältlich. Ihr Erwerb sollte immer unter irgendwelchen besonderen Umständen geschehen: als Dankesbeweis eines zwergischen Schmiedes oder eines reichen Adligen etc. Ihr Preis (falls er relevant sein sollte) verdoppelt sich pro Punkt BF (ein um 2 Punkte gesenkter BF ergäbe also schon den vierfachen Preis) und vervierfacht sich pro zusätzlichem TP. Allerdings ist es auch nicht sonderlich einfach, einen Käufer für eine derartige Waffe zu finden, falls ein Held hierin eine neue Einnahmequelle vermuten sollte.

Bogenbauer/Armbruster

Ebenso wie den *Waffenschmied* gibt es auch den *Bogenbauer* und den *Armbruster* als Berufsfertigkeit. Es gelten ähnliche Regeln wie bei den Waffenschmieden, allerdings sind die beiden Bereiche eigentlich unterschiedlich. Wenn ein Armbruster einen Bogen herstellen, reparieren oder beurteilen will oder ein Bogenmacher entsprechendes mit einer Armbrust vorhat, sind alle Proben um 2 Punkte erschwert.

Waffenkauf/-beurteilung: Hier gelten die gleichen Regeln wie bei Waffenschmieden.

Waffe reparieren: Wenn ein Bogen beschädigt ist, bedeutet das in der Regel, daß er zerbrochen ist. In diesem Fall ist eine Reparatur nicht möglich, da die Spannkraft nicht wieder herstellbar ist. Sollte hingegen nur die Sehne gerissen sein, muß einfach eine neue aufgelegt werden, wozu keine besonderen handwerklichen Fähigkeiten erforderlich sind. Eine Armbrust hingegen verfügt über einen mehr oder weniger aufwendigen Mechanismus, der verklemmen kann. Dies ist in der Regel über einfache *Mechanik*-Proben wieder zu beheben, bei der Armbruster allerdings den TaW ihrer Berufsfertigkeit addieren dürfen. Liegt eine schwerere Beschädigung vor, muß dem Armbruster eine entsprechende Werkstatt zur Verfügung stehen, um die Waffe wieder verfügbar zu machen – und viel Zeit, denn jede Probe für eine solche Probe kostet 6 Stunden Arbeit. Um die Anzahl der Proben zu ermitteln, die für eine derartige Reparatur nötig sind, müssen Sie zunächst die durchschnittlichen Trefferpunkte dieser Waffe berechnen. Dafür wird jeder W6 durch die Zahl 4 ersetzt, es gelten die gleichen Regeln wie für das Waffenschmieden. Für jeden TP über 6 muß dem Schmied eine Probe in *Armbrustbau* gelingen (es ist jedoch immer mindestens eine Probe fällig). Wenn *alle* Proben gelingen, ist die Waffe wieder voll hergestellt. Scheitert auch nur eine Probe, so muß der gesamte Prozeß wieder von vorne begonnen werden, wobei alle Proben um einen Punkt erschwert sind. Diese Erschwernisse können sich bei mehrfachen Fehlversuchen natürlich aufaddieren, bis die Waffe so 'verhunzt' ist, daß sie einfach nicht mehr zu retten ist.

Waffe herstellen: In einer gut ausgestatteten Werkstatt und mit den nötigen Rohmaterialien ist es einem geübten Bogenbauer oder Armbruster natürlich auch möglich, eine neue Waffe herzustellen. In diesem Fall kostet jede einzelne Probe zwei volle Arbeitstage Zeit (die wie beim Waffenschmieden nicht ständig in der Werkstatt zugebracht werden müssen), wobei die Anzahl der fälligen Proben wiederum von der einzelnen Waffe abhängt. Für Bögen gilt, daß für jeden durchschnittlichen TP über 3 eine Probe abgelegt werden muß. Mißlingt auch nur eine Probe, ist der Bogen zerbrochen und das Rohmaterial damit verloren. Bögen aus frisch geschnittenem Holz können niemals mehr als 1 W6 TP und eine Reichweite von 20 Schritt erreichen, dafür ist für ihre Herstellung auch nur jeweils eine Probe in *Holzbearbeitung* und in *Bogenbau* nötig. Für eine Armbrust sind pro TP über 6 eine Probe fällig, für jeden Punkt über 9 zwei Proben und für jeden über 14 drei Proben; die Herstellung einer Schweren Armbrust mit 2W + 6 TP erfordert also 13 Talentproben. Bei der Herstellung einer Armbrust wird ein (abgerundetes) Drittel der *Armbruster*-Proben durch *Mechanik*-Proben ersetzt. Jede mißlungene Probe senkt die endgültigen TP um einen Punkt und erhöht die Wahrscheinlichkeit einer Fehlfunktion um 5 %. Ohne Werkstatt ist das Herstellen einer Armbrust nicht möglich.

Herstellen einer besonderen Waffe: Nur *meisterliche* Bogenbauer und Armbruster (TaW über 10) haben die Möglichkeit, eine Waffe herzustellen, die besser ist als die handelsüblichen Gegenstücke. Voraussetzung hierfür ist, daß der Held in einer gut ausgestatteten Werkstatt arbeitet, in der er sich gut auskennt (er muß mindestens schon einen Monat hier gearbeitet haben). Er muß zu Beginn seiner Arbeit festlegen, um wieviel seine Arbeit den Standard übertreffen soll: Es ist maximal eine Steigerung der TP um 1 Punkt bei allen Bögen außer Langbögen und um bis zu 2 Punkten bei Langbögen und Leichter und Schwerer Armbrust möglich; andere Armbrustvarianten können nicht modifiziert werden. Jede Probe dauert 4 Tage intensiver Arbeit, und alle Proben sind um 3 Punkte pro TP-Steigerung erschwert. (Ein Langbogen mit 1W + 5 TP würde sechs Proben + 3 benötigen. Mißlingt auch nur eine der Proben, ist die gesamte Arbeit unbrauchbar und muß wieder von vorne begonnen werden.)

Vollendeten Bogenbauern (TaW 18) ist es vorbehalten, Waffen herzustellen, deren TP um 1 über den oben genannten Werten liegt.



Pfeil- und Bolzenmacher

Dies ist eine neue Berufsfertigkeit (KL/FF/FF), die in der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** noch nicht aufgeführt wurde. Dieser Handwerker stellt die 'Munition' für Bögen und Armbrüste her. Dementsprechend kann er auch die Qualität von solchen Geschossen beurteilen, aber auch in manchen Situationen etwas über die Herkunft eines Pfeils sagen – etwa ob es sich um einen Pfeil eines Nivesen oder eines Orks handelt und dergleichen.

Jeder, der sich ein wenig mit Holzbearbeitung auskennt, kann eigene Pfeile herstellen, wenn er über passendes Material und Werkzeug verfügt. Dies dauert eine Stunde pro Pfeil und erfordert eine Probe in *Holzbearbeitung*, bei deren Mißlingen der Pfeil unbrauchbar ist. Die Reichweite eines solchen improvisierten Pfeils beträgt nur die Hälfte eines professionellen Pfeiles, die TP sinken um 1 und es gibt keine Zuschläge für geringe Entfernungen. (Hat der entsprechende Held jedoch noch nicht einmal eine geschmiedete Pfeilspitze, sondern spitzt einfach den hölzernen Schaft an, so sinken die TP um *weitere* 2 Punkte.)

Ein Pfeilmacher kann seinen TaW zu allen derartigen Proben hinzuaddieren. Nur ausgebildete Pfeilmacher haben darüberhinaus die Möglichkeit, 'richtige' Pfeile oder Bolzen anzufertigen. Die Proben hierfür werden auf die entsprechende Berufsfertigkeit abgelegt, sie dauern ebenfalls jeweils eine Stunde. Pfeile für Bögen außer Kriegsbögen erfordern eine Probe, bei Kriegsbögen und allen Arten von Armbrüsten zwei Proben. Auch hier sinken die TP um 2, wenn keine passenden Spitzen zur Verfügung stehen, die der Pfeilmacher allerdings in einer Schmiede auch selbst anfertigen kann (eine halbe Stunde und eine einfache Probe). Es ist nicht möglich, verbesserte Pfeile anzufertigen.

Rüstungsbauer

Der vierte im Bunde der waffenherstellenden Helden ist derjenige, der sich am Plättner-Handwerk versucht. Ähnlich wie bei Bogenbauer und Armbruster gibt es auch hier eine Unterscheidung je nach Art der herzustellenden Rüstung, nämlich in Plättner/Harnischmacher als Metallarbeiter und Schuster/Sattler, die sich mit Leder auskennen – allerdings kann kein Plättner oder Harnischmacher reine Lederrüstungen herstellen oder ein Sattler ein Kettenhemd. Bei Mischformen aus Metall und Leder entscheidet der Meister über das genaue Vorgehen.

Rüstungskauf/-beurteilung: Auch hier gelten die Regeln, die für Waffenschmiede genannt sind, allerdings nur jeweils für die Kategorie an Rüstungen, die der Rüstungsbauer selbst herstellen kann.

Rüstung reparieren: Um beschädigte Rüstungen zu reparieren (wiederum nur solche Rüstungen, die der jeweilige Held auch herstellen kann), ist pro Punkt RS, den die Rüstung haben soll, eine Probe auf das jeweilige Talent nötig. Mißlingt eine dieser Proben, kann der Rüstungsbauer entweder die Rüstung dennoch benutzen, was jedoch die Gefahr birgt, daß sie ihren Träger in einer kritischen Situation im Stich läßt: Bei einem unparierten meisterlichen Schlag eines Gegners verrutscht die Rüstung so, daß sie nur noch die Hälfte des Rüstungsschutzes bietet (abgerundet), aber dafür um zwei Punkte mehr behindert. Scheitern mehrere Proben, so ist die Rüstung auf keinen Fall brauchbar. Oder aber er beginnt die Reparatur wieder von vorne, wobei allerdings alle Proben um jeweils 2 Punkte erschwert werden. Für alle Reparaturen ist eine entsprechende Ausrüstung nötig (Kosten und Gewicht wie beim Waffenschmieden); jede Probe dauert bei Lederrüstungen drei Stunden und bei Metallrüstungen einen Tag.

Rüstung herstellen: Unter Benutzung einer gut ausgestatteten Werkstatt und der nötigen Rohmaterialien ist es einem geübten Rüstungsbauer natürlich auch möglich, eine ganz neue Rüstung herzustellen. Alle Proben benötigen das Fünffache der oben angegebenen Zeit; für das Scheitern einer Probe gilt das gleiche wie beim Reparieren. Es ist nicht möglich, verbesserte Rüstungen herzustellen.

Gut, wenn man weiß, daß in Tuzak oder Khunchom feine Klingen hergestellt werden – allein, was nützt es einem, wenn man in Havena oder Lowangen wohnt...

Waffenhandel und Waffenzonen

Eine optionale Regelergänzung

Genau wie Tuche, Korn oder Gewürze werden in Aventurien natürlich auch Waffen (seien es nun einzelne Klingen, vollständige Waffen oder gar komplette Armeebestände) von Region zu Region gehandelt. Wie sonst erklärt sich der kontinentweite hervorragende Ruf Khunchomer, Arivorer oder Tuzaker Klingen oder der Mythos vom unzerbrechlichen Zwergenstahl?

Dabei will natürlich jeder Zwischenhändler ein gutes Geschäft machen; gelegentlich gehen Schiffe unter oder werden Karawanen ausgeraubt. Derlei Unwägbarkeiten führen dazu, daß der Preis einer Waffe je nach Entfernung vom Herstellungsort bequem auf das doppelte und gar dreifache der Ursprungskosten steigen kann.

Der Einfachheit halber haben wir Aventurien in verschiedene Zonen aufgeteilt, in denen bestimmte Waffen vorzugsweise hergestellt werden. Dies schließt natürlich nicht aus, daß es in Riva einen tulamidischen Schmied gibt, der Säbel nach Khunchomer Art fertigt, aber dies bleibt natürlich die Ausnahme.

Die im folgenden vorgestellten Regelvorschläge sind natürlich nur eine sehr grobe Annäherung. In Wirklichkeit müßten natürlich solche Faktoren wie Wetterbedingungen (für Seehandel) oder die verschiedenen Grenz-, Brücken- und Fährzölle (für den Landweg), die Kosten für die Bewachung der Transporte und viele andere Details beachtet werden – aber mal ehrlich, welcher Meister, und sei er noch so sehr 'Realitäts'fanatiker, würde die nötige Zeit dafür aufbringen, wenn ein Spieler ihn fragt: "Sag mal, wobekomme ich hierin Riva Khunchomer, und wieviel würde mich das kosten?"

Preise

In ihrem Ursprungsland kosten die in diesem Band vorgestellten Waffen und Rüstungen just so viel, wie in der entsprechenden Tabelle angegeben. Um die Kosten zu errechnen, die für eine Waffe oder Rüstung außerhalb ihres Herstellungsgebietes verlangt werden, gehen Sie wie folgt vor: Für jede Gebietsgrenze, die die Waffe auf dem Landweg überschreitet, schlagen sie 50% auf den Grundpreis auf, für jede Seegrenze 20%.

Betrachten wir diesen Preisanstieg einmal am Beispiel einer *Zweililien*, die von *Elenvina* (HA) nach *Festum* (BO) verkauft werden soll: Die möglichen Wege sind HA-WE-(Wüstenei/NO)-BO (Landweg), HA-LF-ZY-SM-WA-PE-TS-BO (Seeweg) sowie die 'gemischte' Möglichkeit HA-TH-NO-BO (See- und Landweg). Wird die Waffe rein auf dem Landweg transportiert, so kostet sie in Festum 25 Dukaten (10D + 50% + 50% + 50%), via Schiff 24 Dukaten (10D + 20% + 20% + 20% + 20% + 20% + 20% + 20%) und entlang der Nordroute 22 D (10D + 20% + 50% + 50%). Ein Waffenhändler in Festum wird also wohl versuchen, die Zweililien über Riva einzuführen.

Zusätzlich kann man davon ausgehen, daß die so errechneten Preise für die großen Handelszentren einer Region gelten; für das Umland können ruhig noch einmal 10% auf den Endpreis im Handelszentrum aufgeschlagen werden, womit besagte Zweililien in Eschenfurt im Bornland je nach Anreiseweg zwischen 242 und 275 Silbertalern (bzw. bornländischen Silbergrroschen) kostet.

Davon unbenommen sind natürlich die Endpreise der Händler, die zwischen einem einmaligen Schnäppchen und extremen Wucherpreisen variieren können – aber dies gilt natürlich sowohl für das Ursprungsland als auch für das Gebiet, in das die Waffe geliefert wird.

Verfügbarkeit

Bleibt noch die Frage, ob eine gewünschte Waffe bei einem speziellen Händler in einem bestimmten Gebiet überhaupt erhältlich ist. Diese Frage läßt sich recht schnell mit einem W20-Wurf klären. Dazu gehen Sie am besten von einem

Legende der nebenstehenden Waffenzonen-Karte

NO	Nordlande, vor allem die Gebiete der Nivesen und Norbarden
FI	Gebiete der Firnelfen
NA	das dämonische Eisreich
TH	Thorwal und die von Thorwalern häufig befahrenen Küsten
BO	Bornland
EL	Gebiete der Au- und Waldelfen
OR	Orkland und Teile des besetzten Svelltschen Städtebundes
WE	Weiden, Greifenfurt, nördlicher Kosch
TO	besetzte Gebiete in Tobrien, Beilunk, Warunk; Gft. Trollzacken
HA	Havena / Albernaria, Windhag; auch Nostria und Andergast
GA	Zentrales Mittelreich, Perricum
ZW	Zwergengebiete im Eisenwald, Amboß und Kosch
PU	Punin / Almada
LF	Zentrales Horasreich
ZY	Zyklopeninseln
KH	Khomwüste
MH	Mhanadistan und Aranien
MA	Maraskan
SÜ	Südliche Stadtstaaten / Al'Anfa, Trahelien, auch Selem
MO	Mohagebiete
WA	Waldinseln

In den folgenden *Seegebieten* werden keine Waffen hergestellt. Sie dienen nur der Repräsentation der entsprechenden Wegstrecken auf offener See. Die Zonen TH, HA, LF und ZY berücksichtigen sowohl die Küsten- als auch die Hochseeschifffahrt:

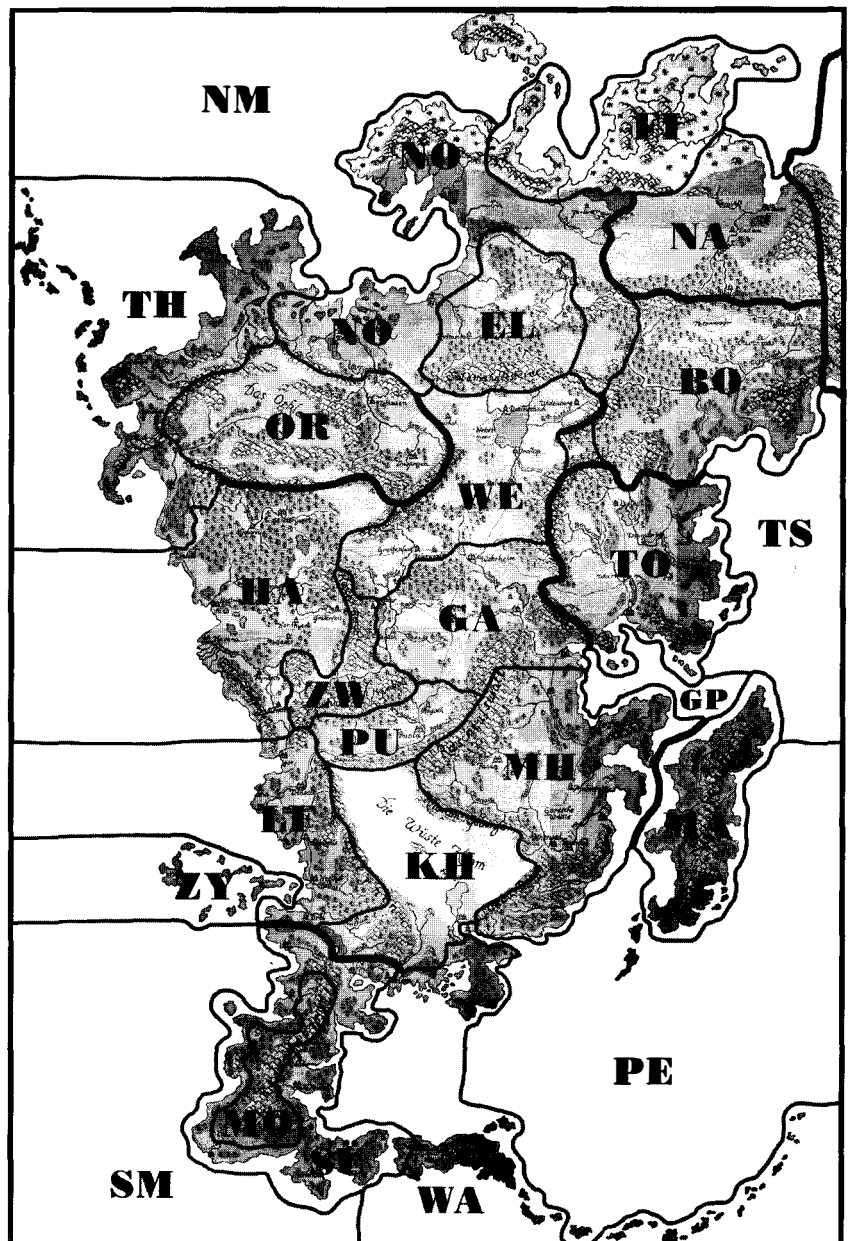
NM	Nordmeer/Ifrins Ozean/Yetiland
SM	Südmeer
TS	Tobrische See
GP	Golf von Perricum
PE	Perlenmeer, auch die bornländischen Kolonien Kannemünde und Port Stoorrebrandt

Über **fett** eingezeichnete Grenzen findet kein Handel (außer gelegentlichem Schmuggel – natürlich nicht hinter das Eherne Schwert ...) statt. Bei der Region zwischen WE und BO handelt es sich um die Wüstenei von Dragenfeld. Die Grenzziehungen und Provinzeinteilungen gelten für den Beginn des Jahres 28 Hal / 1021 BF.

Grundwert von 18 aus, will heißen, auch im Ursprungsland ist die gewünschte Waffe nicht jederzeit zu haben. Diese Basis-Chance können Sie natürlich noch mit der Qualität des Händlers modifizieren (siehe z.B. das **Handbuch für den Reisenden**, Seite 22: –1 für jede Kategorie unter *auch seltene Waren*).

Für jede Land-Grenze, die die Waffe überschreitet, sinkt die Verfügbarkeit um 3 Punkte, für jede See-Grenze um 1 Punkt. Im Falle der erwähnten Zweililien würde dies also bedeuten, daß die Waffe in bestenfalls 55% aller Fälle (18–1–3–3=11) in Festum bei einem gut sortierten Händler erhältlich ist. (Sie können zusätzlich festlegen, daß die Seegebiete TS und GP wegen borbaradianischer Piraten die Verfügbarkeit um 3 anstatt um 1 Punkt senken, für das Seegebiet PE wäre dann ein Abzug von 2 Punkten angemessen.)

Wenn Sie für einen bestimmten Händler einmal festgelegt haben, ob er momentan eine bestimmte Waffe führt oder nicht, dann gilt diese Aussage für die nächsten W6 Wochen – das ist etwa die Zeit, die Fernkarawanen oder Hochseeschiffe für den Antransport neuer Waren benötigen. Wenn Sie wollen können Sie hier noch die Wetterbedingungen einfließen lassen: Im Frühjahr und Herbst dauert es durchschnittlich W6+2 Wochen, bis die nächste Lieferung eintrifft, im Winter gar W6+4 Wochen.



Die Zeiten werden härter: Im Osten sind die Grenzen zwischen Dritter und Siebter Sphäre häufig nur noch Makulatur, und dämonische – gar gehörntel – Entitäten treiben ihr Unwesen. Gut zu wissen, daß auch diese jenseitigen Monstrositäten nicht gänzlich unverwundbar sind – allein, der gewöhnliche Stahl, mager auch noch so gut geschmiedet sein, ist schier wertlos gegen die Bewohner der Siebten Sphäre ...

Magische und geweihte Waffen

– Eine Regelergänzung

Viele Helden haben während der jüngsten Zeit die bislang nur von Magiern postulierte Unverwundbarkeit von Dämonen leidvoll bestätigt gefunden: Dämonen, gleich welcher Art und Macht, also *alle* Bewohner der Siebten Sphäre, sind vollständig immun gegen den Schaden normaler Waffen oder gegen Hiebe und Tritte unbewaffneter 'weltlicher' Angreifer. Ihr jeweils angegebener RS wirkt gegen magisch oder auch göttlich verstärkte oder erzeugte Schadenswirkung in vollem Umfang.

Magische Waffen

Als *magische Waffen* gelten alle Objekte, in denen mindestens ein permanenter Astralpunkt gespeichert wurde, also alle mittels ARCANOVI erstellten Artefakte (auch wenn sich nur spezielle davon als Waffen eignen) sowie Objekte, deren *Struktur* zum Zeitpunkt des Angriffs durch Zauberei verändert ist.

Ohne ARCANOVI auf Waffen anwendbare Zauberei sind der EISENROST (vorzugsweise reversiert, ANVILARIUM, die Kombination eines Spruches mit dem APPLICATUS, BRENNEL!, CALDOFRIGO, SCHMELZEL!, eventuell KRAFT DES ERZES, mit METAMORPHO oder ERSTARRE! geformte Waffen, UNBERÜHRT VON SATINAV, jedoch *nicht* objektgebundenen Illusionen wie AUREOLUS oder WIDERWILLE, auch *nicht* – entgegen anderslautender Behauptungen – mittels MOTORICUS oder HEXENHOLZ bewegte Objekte.

Ebenfalls als magische Waffen gelten die magischen Gerätschaften *Zauberstab*, *Bannschwert*, *Hexenbesen* (auch, wenn in selbigem keine permanente AE gespeichert ist), *Vulkanglasdolch* und *Knochenkeule*.

Die Verwendung *magischer Metalle* beim Schmieden einer Waffe heißt nicht, daß diese Waffe damit automatisch 'magisch' wird – sie nimmt nur leichter Artefaktzauber an; von sich aus 'magisch' sind nur die edelsten der magischen Metalle: Endurium, Titanium und Eternium.

Als magische Angriffe gelten weiterhin alle waffenlosen Attacks (nicht aber die bloße Berührung) von Zauberkundigen oder magischen Wesen wie Vertrautentieren, Einhörnern, Gargylen – und natürlich Elementaren oder anderen Dämonen.

Geweihte Waffen

Als *geweihte Waffen* gelten auf jeden Fall die 'Dienstwaffen' der Praios-, Rondra-, Boron- und Ingerimmkirche, also die den Priestern bei ihrer Weihe verliehenen Sonnenszepter, Rondrakämme, Rabenschnäbel oder Schnitter, Schmiedehämmer. Verliert der Geweihte diese Waffe oder wird sie zerstört, so muß er in der Tat zum Tempel seiner Weihe oder zum Haupttempel des Kultes pilgern, um Ersatz zu erhalten.

Die Weihe einer einzelnen Waffe kann nur von einem Geweihten (auch Spieler-Geweihten) der Rondra oder des Ingerimm, in Ausnahmefällen auch des Praios, des Boron und der Hesinde durchgeführt werden. Dies ist jedoch ein Mirakel, das den Einsatz von W20+7 Karmapunkten erfordert. Die Waffe ist dann – je nach Situation und Meisterentscheid – für mindestens W20+7 Angriffe, längstens jedoch für W20+7 Tage geweiht und gegen Dämonen wirksam.

Im Feld durchgeführte 'Große Waffenweihen', der Segen über die Klingen einer kompletten Armee, können nur von hochrangigen Vertretern der o.g. Kirchen, also von Meisterpersonen gesprochen werden. Dies ist als Großes Wunder zu werten, jedoch gilt die Weihe nur für die direkt folgende Schlacht.

Ebenfalls als geweihte Angriffe gelten alle Schläge, die während der Wirkung eines *Stoßgebets im Kampf* geführt werden.

Noch einmal wiederholt: Ein geweihtes Sonnenszepter (S. 45) richtet gegen Dämonen und Geister doppelten Schaden an. Ein geweihter Rabenschnabel oder ein geweihter Schnitter (S. 46) richten gegen Untote doppelten Schaden an. Andere geweihte Gegenstände erhalten keinen Schadensbonus.

Tabellen

Kaiser Retos Waffenkammer

Waffe (einhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerge	Äxte und Beile (Eff. BE: BE-3)
Beil	1W+3	KK-14	70	50	5	20	6/2	alle	improvisiert	1	
Byakka	1W+5	KK-14	130	100	3	90	9/4	OR		2	
Kriegsbeil	1W+4	KK-13	120	90	2	50	8/4	alle außer EL, FI		2	
Lindwurmschläger	1W+4	KK-13	95	50	1	100	7/5	ZW		2	
Molokdeschnaja	1W+4	KK-14	100	100	3	90	7/5	NO		2	
Orknase (einhändig)	1W+5	KK-18	110	100	4	60	8/3	TH	KK 14+	2	
Schneidzahn	1W+4	KK-14	50	40	4	60	5/1	TH		1	
Skraja	1W+3	KK-13	90	60	4	50	7/6	TH		1	
Wurfbeil	1W+3	KK-13	60	40	4	35	6/2	alle außer EL, KH, MH, MO, WA, SÜ		1	
Zwergenskraja	1W+3	KK-13	80	60	1	80	7/6	ZW		1	
Waffe (zweihändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerge	Infanteriewaffen (Eff. BE: BE-3)
Barbarenstreitaxt	2W+4	KK-14	250	120	3	120	10/2	TO, NO	privil.	-	
Echsische Axt	1W+5	KK-15	90	150	3	500+	8/6	WA		-	
Felsspalter	2W+2	KK-14	150	120	2	300	9/2	ZW	nur Zwerge	2	
Holzfalleraxt	2W	KK-13	160	110	5	80	9/1	alle außer FI	improvisiert	-	
Langaxt	2W	KK-16	130	180	5	140	6/1	LF	KK 17+	-	
Orknase (zweihändig)	1W+5	KK-14	110	100	4	60	9/4	TH		-	
Pailos	2W+4	KK-15	160	175	3	300	5/2	ZY	KK 17+, Spitze 1W+3	-	
Waffe (zweihändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerge	Infanteriewaffen (Eff. BE: BE-3)
Drachentöter	7W	speziell	400	400	0/4	7000	3/0	ZW	KK 18+, privil.	2	
Dreschflegel	1W+2	KK-14	100	150	6	15	4/2	außer FI, MO, WA	improvisiert	2	
Glefe	1W+3	KK-16	120	200	5	70	4/2	außer EL, FI, MO, WA		2	
Hakenspieß	1W+3	KK-16	120	250	5	45	3/1	außer EL, FI, MO, WA		2	
Hellebarde	1W+4	KK-15	150	200	5	75	5/2	außer EL, FI, MO, WA		2	
Kriegsflegel	1W+4	KK-13	120	150	5	50	5/1	außer FI, MO, WA		2	
Kriegslanze	1W+3	KK-16	150	300	5	120	1/0	HA, PU, GA, WE, BO, TO, LF	privil.	-	
Langaxt	2W	KK-16	130	180	5	140	6/1	LF	KK 14+	-	
Pailos	2W+4	KK-15	160	175	3	300	5/2	ZY	KK 14+, Spitze 1W+3, privil.	-	
Partisane	1W+5	KK-17	150	200	4	50	5/3	außer EL, FI, MO, WA		2	Kettenwaffen (Eff. BE: BE-2)
Pike	1W+4	KK-18	180	300	6	50	4/0	alle		2	
Prunkhellebarde	1W+4	KK-15	140	210	5	50	5/2	außer EL, FI, MO, WA		2	
Sense	1W+3	KK-17	100	160	6	30	3/1	außer FI, MO, WA	improvisiert	2	
Sturmsense	1W+4	KK-16	120	180	5	40	4/2	BO, TO, WE, GA		2	
Turnierlanze	1W	KK-16	120	300	6	80	1/0	wie Kriegslanze	privil.	-	
Wurmspieß	1W+4	KK-16	120	180	2	120	5/2	ZW		2	
Waffe (vierhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerge	
Drachentöter vierhändig	7W	speziell	400	400	0/4	7000	6/0	ZW	privil.	2	
Pike vierhändig	2W+5	KK-21	180	300	6	50	10/0	alle		2	
Waffe (einhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	Kettenwaffen (Eff. BE: BE-2)
Morgenstern	1W+5	KK-16	140	100	2	90	7/2	TH, HA, WE, GA, BO, TO		1	
Ochsenherde	3W+3	KK-17	300	110	3	160	9/0	TH, HA, GA, WE, BO, TO	privil.	1	
Ogerschelle	2W+2	KK-17	240	120	3	150	8/1	TH, HA, GA, WE, BO, TO	privil.	1	
Waffe (zweihändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerge	Kettenwaffen (Eff. BE: BE-2)
Kettenstab	1W+2	KK-16	100	120	2	90	6/3	MA, MH, WA, SÜ	GE 15+	2	
Waffe (einhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	Messer und Dolche (Eff. BE: BE-1)
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	25	30	4	35	2/1	LF, ZY, SÜ		1	
Basiliskenzunge, meisterl.	1W+2	KK-16	25	30	1	100	2/1	LF, ZY		1	
Borndorn	1W+2	KK-16	30	40	2	30	2/0			1	
Dolch	1W+1	KK-15	20	30	3	20	2/1	alle		1	
Drachenzahn	1W+2	KK-16	40	40	0	80	4/3	ZW		1	
Eberfänger	1W+2	KK-15	40	40	2	45	4/2	NO, BO, WE, TO		1	
Hakendolch	1W+2	KK-17	60	60	0	90	1/3	MA, MH, LF	Parierwaffe	1	
Jagdmesser	1W+1	KK-16	20	30	5	20	2/1	alle		1	
Jagdmesser, finnellisches	1W+1	KK-16	15	30	3	50+	2/1	FI		1	
Kurzschwert	1W+2	KK-15	40	50	1	50	5/5	alle außer EL, FI, TH, MO, WA		1	Zweihänder (Eff. BE: BE-2)
Langdolch	1W+2	KK-16	30	40	3	45	3/4	außer MO, WA		1	
Linkhand	1W+1	KK-17	30	30	3	60	2/5	HA, LF, PU, GA	Parierwaffe	1	
Mengbilar	1W+1	KK-16	20	25	7	110	2/0	SÜ, ZY, MH	mit Giftkanal	1	
Messer	1W	KK-16	10	25	4	5	1/0	alle		1	
Ogerfänger	1W+2	KK-15	35	35	4	90	3/2	HA	mit Widerhaken	1	
Schwerer Dolch	1W+2	KK-15	30	35	2	30	3/3	alle		1	
Vulkanglasdolch	1W	KK-16	30	30	6	50	2/0			1	
Wurfdolch	1W+1	KK-16	20	25	4	20	2/0		Wurfwaffe	1	
Wurfmesser	1W	KK-17	10	20	4	10	1/0		Wurfwaffe	1	
Waffe	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	Zweihänder (Eff. BE: BE-2)
Andergaster	3W+2	KK-16	220	200	2	350	7/3	HA, WE	privil.	-	
Bastardschwert	1W+5	KK-14	120	120	2	120	8/6	TH, BO, WE, HA, TO, GA, PU, LF		-	
Boronssichel	2W+5	KK-16	160	180	3	400	8/3	PU, MH	privil.	-	
Nachtwind	1W+4	KK-15	70	100	0	250	7/7	MA, MH		-	
Rondrakamm aus Arivor	2W+2	KK-15	140	150	1	400	9/6	LF	privil.	-	
Rondrakamm	2W+2	KK-15	150	150	3	200	9/6	LF, GA, MH, ZW	privil.	-	
Tuzakmesser	1W+6	KK-15	130	140	1	200	7/7	MA, MH, GA	privil.	-	
Zweihänder	2W+4	KK-14	160	155	3	180	9/5	WE, BO, TO, GA	privil.	-	

Waffe	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	Peitschen (BE)
Neunschwänzige	1W+1	KK-18	80	180	4	60	7/0	SÜ, ZY, MH		1	
Peitsche	1W	KK-19	60	250	0	25	8/0	außer FI, EL		1	
Waffe (einhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	
Amazonensäbel	1W+4	KK-14	90	100	2	90	7/5	TO, GA, MH		2	
Arbach	1W+4	KK-14	100	90	2	120	7/7	OR		1	
Entermesser	1W+3	KK-15	70	75	2	45	7/5	TH, HA, LF, ZY, SÜ, MH		1	
Fleischerbeil	1W+2	KK-16	60	30	2	20	2/1	alle	improvisiert	1	
Haumesser	1W+3	KK-14	90	50	3	30	6/3	alle		1	
Kharkush-Arbach	1W+4	KK-14	90	90	0	200	7/7	OR		1	
Khunchomer	1W+4	KK-14	90	80	2	70	7/5	MH, KH		2	
Kurzsword	1W+2	KK-15	40	50	1	50	5/5	alle außer EL, FI, TH, MO, WA		1	
Robbentöter	1W+3	KK-15	70	90	2	60+	7/6	FI	sehr selten	1	
Säbel	1W+3	KK-15	60	90	2	60	7/7	außer EL, FI, MO		1	
Schnitter	1W+3	KK-15	70	110	4	40	7/6	MA, MH		1	
Schnitter, alanfanisch	1W+3	KK-15	80	120	3	120	7/6	SÜ		1	
Sichel	1W+2	KK-17	30	50	5	25	3/1	alle	improvisiert	1	
Sklaventod	1W+4	KK-14	80	90	3	250	7/6	SÜ		2	
Waqif	1W+2	KK-16	35	45	2	45	4/2	KH	nur Novadis	1	
Waffe (zweihändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	
Doppelkhunchomer	1W+6	KK-15	150	130	3	150	10/3	MH, KH		-	
Großer Sklaventod	2W+4	KK-16	160	140	3	350	9/4	SÜ		-	
Schnitter	1W+5	KK-14	70	110	4	40	7/7	MA, MH		2	
Schnitter, alanfanisch	1W+5	KK-14	80	120	3	120	7/6	SÜ		2	
Waffe (einhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	
Amazonensäbel	1W+4	KK-14	90	100	2	90	7/5	TO, GA, MH		2	
Barbarensword	1W+5	KK-14	100	90	3	200	8/6	NO, TO		-	
Bastardsword	1W+5	keiner	120	120	2	120	7/5	TH, BO, WE, HA, TO, GA, PU, LF	KK 14+	-	
Breitsword	1W+4	KK-14	80	85	1	100	7/6	TH, ZY, SÜ		2	
Kurzsword	1W+2	KK-15	40	50	1	50	5/5	alle außer EL, FI, TH, MO, WA		1	
Kusliker Säbel	1W+3	KK-15	70	80	1	75	7/6	LF, ZY		1	
Langsword	1W+4	KK-14	80	95	1	100	7/7	alle außer FI, TH, ZW, MO, WA		2	
Nachtwind	1W+4	KK-15	70	100	0	250	7/7	MA, MH	GE 16+	-	
Robbentöter	1W+3	KK-15	70	90	2	60+	7/6	FI	sehr selten	1	
Säbel	1W+3	KK-15	60	90	2	60	7/7	außer EL, FI, MO		1	
Turniersword	1W+2	KK-15	60	70	3	50	7/7	WE, GA, PU		1	
Waffe (einhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	
Dschadra, vom Pferd	1W+7	KK-16	80	180	5	120	5/2	KH, MH		-	
Jagdspieß	1W+3	keiner	80	180	4	80	4/3	BO, TO, WE	KK 16+	-	
Speer	1W+3	keiner	80	170	5	30	4/3	alle	KK 16+	-	
Waffe (zweihändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	
Dreizack	1W+3	KK-15	90	140	5	50	4/4	TH, HA, LF, ZY	improvisiert	2	
Dschadra	1W+5	KK-15	80	180	5	120	4/3	KH, MH		-	
Efferdbart	1W+3	KK-16	90	120	3	80	5/6	HA, LF, ZY, SÜ		2	
Holzspieß	1W+2	KK-16	60	150	6	10	4/3	außer FI, KH		2	
Jagdspieß	1W+3	KK-16	80	180	4	80	5/4	BO, TO, WE		2	
Jagdspieß, elfisch	1W+3	KK-16	80	180	3	120	5/4	EL		2	
Kampfstab	1W+1	KK-15	80	150	5	25	6/6	außer FI		-	
Partisane	1W+5	KK-17	150	200	4	50	5/3	außer EL, FI, MO, WA GE		2	
Speer	1W+3	KK-16	80	170	5	30	5/4	alle		2	
Stoßspieß	2W+2	KK-14	150	200	4	70	5/4	BO,NO, EL, FI, WE		-	
Zweillilien	1W+3	KK-18	80	140	4	100	7/7	ZW, HA, LF		-	
Waffe (einhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	
Degen	1W+3	KK-16	40	90	3	65	6/6	LF, PU, GA, HA, SÜ		1	
Florett	1W+3	KK-16	30	90	3	60	7/5	LF		1	
Magierflorett	1W+2	KK-16	25	75	3	70+	5/5	GA, PU, LF, HA, MH		1	
Rapier	1W+3	KK-16	45	90	4	70	7/6	LF, PU, GA, HA, SÜ		1	
Stockdegen	1W+3	KK-16	35	80	4	65+	6/4	GA, PU, LF, HA		1	
Wolfsmesser	1W+3	KK-15	50	90	2	90+	7/6	EL	selten	1	
Waffe (einhändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	
Brabakbengel	1W+5	KK-14	120	90	1	80	7/5	SÜ, ZY		2	
Fackel	1W	KK-15	50	40	7	0,5	4/3	alle	improvisiert	1	
Gruufhai	1W+6	KK-15	180	120	3	120	10/3	OR		2	
Keule	1W+2	KK-13	100	80	3	15	7/3	alle		2	
Knüppel	1W+1	KK-14	60	80	6	ca. 1	5/3	alle		1	
Rabenschnabel, vom Pferd	1W+5	KK-16	90	110	3	120	9/3	PU, KH, MH, SÜ		2	
Rabenschnabel	1W+4	KK-16	90	110	3	120	8/3	PU, KH, MH, SÜ		2	
Rabenschnabel, rituell	1W+3	KK-16	90	90	3	120	8/3	PU, SÜ	privil.	2	
Schmiedehammer	1W+4	KK-13	150	90	1	150	7/4	außer FI, EL, MO, WA	privil.	1	
Sonnenszepter	1W+3	KK-14	90	70	1	100	7/5	GA	privil.	2	
Streitkolben	1W+4	KK-13	120	75	1	50	7/5	außer FI, EL		2	
Stuhlbein	1W	KK-15	50	40	7	-	4/3	alle	improvisiert	1	
Wurfkeule	1W+2	KK-15	35	40	3	18	5/3	NO, FI		1	

Waffe (zweihändig)	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	Stumpfe Hieb- (Eff. BE: BE-3)
Kriegshammer	2W+3	KK-15	180	100	2	100	9/3	außer FI, EL, OR, KH, MH, MO, WA	privil.	2	
Magierstab	1W+2	KK-15	80-100	150-190	-	-	6/6	alle	privil.	2	
Spitzhacke	1W+6	KK-15	200	100	5	30**	8/1	alle	improvisiert	2	
Vorschlaghammer	1W+5	KK-14	250	90	5	30	8/1	alle	improvisiert	2	
Zwergenschlägel	1W+5	KK-15	120	120	1	100	9/3	ZW	nur Zwerge	2	

Waffe	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	Preis	WV	Regionen	Anmerkungen	Zwerg	'Waffenlos' (Eff. BE: BE)
Bock	1W+2	KK-16	120	30	0	80	2/5	HA, WE, BO, TO, GA	Parierwaffe	1	
Orchidee	1W+1	KK-16	35	-	3	250	1/0	SÜ, MO, WA		1	
Panzerarm	1W+2	KK-16	220	25	0	140	1/3	HA, WE, BO, TO, GA	Parierwaffe	1	
Schlagring	1W	KK-14	20	-	0	25	1/0	außer FI, EL		1	
Veteranenhand	1W+2	KK-17	70	-	4	200	1/1	HA, LF, GA		1	

Fernkampfaffen

Waffe	TP	Gew.	Reichw.	TP+/Entfernung	Kosten	Regionen	Bemerkungen	Bogen (Eff. BE: BE-4)
Kurzbogen	1W+3	20+2	60	(+1/+1/0/0/0/-1)	45+2,5	außer FI		
Kompositbogen	1W+4	35+2	80	(+3/+2/+1/+1/0/0)	80+2,5	PU, MH, KH, MA	KK 15+	
Kriegsbogen	1W+6	45+4	150	(+3/+2/+1/0/0/0/-1)	100+6	HA, WE, SÜ	KK 16+	
Langbogen	1W+4	30+3	200	(+3/+2/+1/0/0/0/-1)	60+4	außer FI, KH, SÜ		
Elfenbogen	1W+4	25+3	200	(+3/+2/+1/+1/0/0/0)	150+4	EL		
Orkischer Reiterbogen	1W+4	40+2	100	(+3/+2/+1/0/0/0/-1-2)	120+2,5	OR		

Waffe	TP	Gew.	Reichw.	TP+/Entfernung	Kosten	Regionen	Bemerkungen	Armbrust (Eff. BE: BE-5)
Leichte Armbrust	2W+2	150+3	60	(+1/+1/0/0/0/-1)	180+15	außer FI, EL, OR, TH, MO, WA		
Windenarmbrust	2W+6	200+4	200	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	250+20	HA, ZW, LF		
Eisenwalder	1W+3	200+3	40	(0/0/0/0/-1)	300+15	ZW		
Balläster	1W+4	120+5	100	(+3/+2/+1/0/0/-1/-1)	160+5	ZW		
Arbalone	3W+8	480+10	250	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	600+25	LF		
Arbalette (Bolzen)	2W+8	220+6	100	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	400+40	LF		
Arbalette (Kugeln)	2W+6	200+8	100	(+4/+2/+1/0/-1/-2/-3)	400+22	LF		
Balestra	2W+2	150+5	60	(+4/+2/+1/0/-1/-2)	350+18	LF		
Balestrina	1W+5	60+5	25	(+4/+2/+1/0)	250+15	LF		

Waffe	TP	Gew.	Reichw.	TP+/Entfernung	Kosten	Regionen	Bemerkungen	Blasrohr (Eff. BE: BE-5)
Blasrohr	1W	15	25	(0/0/-1/-2)	40	MO, WA		

Waffe	TP	Gew.	Reichw.	TP+/Entfernung	Kosten	Regionen	Bemerkungen	Axt (Eff. BE: BE-3)
Stein, Flasche	1W	10	25	(+1/0/-1/-2)	-	alle	improvisiert	
Dolch	1W	20	10	(+1/0/-1/-2)	20	alle	improvisiert	
Wurfbeil	1W+3	60	25	(+3/+1/0/-1)	35	außer EL, FI		
Schneidzahn	1W+4	50	25	(+3/+2/-1/-2)	60	TH		
Speer	1W+3	80	40	(+1/0/0/-1/-3)	30	alle	improvisiert	
Wurfkeule	1W+2	35	20	(+3/+1/0/-1)	18	NO, FI		
Granatapfel	4W	40	40	-	100*	LF	Brandschaden	

Waffe	TP	Gew.	Reichw.	TP+/Entfernung	Kosten	Regionen	Bemerkungen	Messer (Eff. BE: BE-3)
Wurfmesser	1W	10	25	(+1/0/0/-1)	10	außer FI, OR		
Wurfdolch	1W+1	20	25	(+1/0/0/-1)	20	außer FI, OR		
Borndorn	1W+2	30	25	(+1/0/0/-1)	30	BO		
Wurfscheibe	1W+1	10	15	(+1/0/0)	25	MA, MH, SÜ		
Wurfscheibe aus Stahl	1W+1	10	25	(+1/0/0/-1)	40	MA		

Waffe	TP	Gew.	Reichw.	TP+/Entfernung	Kosten	Regionen	Bemerkungen	Speer (Eff. BE: BE-3)
Holzspeer	1W+2	60	40	(+1/0/0/-1/-2)	10	außer FI, KH		
Wurfspeer	1W+3	80	40	(+3/+1/0/0/-1)	30	LF, PU, KH, MH		
Efferdbart	1W+3	90	25	(+2/+1/0/0)	80	HA, LF, ZY, SÜ		

Waffe	TP	Gew.	Reichw.	TP+/Entfernung	Kosten	Regionen	Bemerkungen	Schleuder (Eff. BE: BE-3)
Fledermaus	1W-2	20	25	-	10	ZW, TO	fesselt Opfer	
Schleuder mit Steinen	1W	10	40	(-1/0/0/0/-1)	15	alle		
Schleuder mit Bleigeschossen	1W+2	10+4	40	(-1/0/0/0/-1)	15+3	alle		
Wurfnetz	speziell	80	5	-	25	SÜ, HA	fesselt Opfer	
Wurfnetz, schwer	speziell	200	5	-	40	SÜ	fesselt Opfer	

Anmerkungen:

Privilegierte Waffen sind bestimmten Gruppen vorbehalten, in der Regel Absolventen von Kriegerakademien, mitunter aber auch bestimmten Geweihten. Verstöße gegen diese Vorschriften werden je nach Region mit unterschiedlicher Schärfe geahndet.

Improvisierte Waffen sind an sich nicht für den Einsatz als Waffe vorgesehen, werden aber nichtsdestotrotz hin und wieder dafür verwendet; *improvisierte Wurfaffen* sind nicht dafür vorgesehen, geworfen zu werden, werden es aber ebenfalls bisweilen.

Zweihändig geführte Waffen müssen nicht unbedingt die ganze Zeit in zwei Händen gehalten werden, aber es ist nicht möglich, sie zusammen mit einem Schild zu verwenden. Der Zeile *Zwerge* kann man entnehmen, ob Zwerge die jeweilige Waffe verwenden können und wenn, wie viele Hände sie dafür brauchen. Das *Gewicht* ist in Unzen angegeben, die *Länge* in Zentimetern, der *Preis* in Silbertalern, die *Reichweite* von Fernwaffen in Schritt.

Bei dem *Gewicht von Fernwaffen* steht der erste Wert für das Gewicht der Waffe, der zweite für den eines Geschosses. Bei den *Kosten* ist es ähnlich, allerdings sind die Preise für Geschosse in Zehnerinheiten angegeben.

**Granatäpfel* sind nicht frei erhältlich. Der angegeben Preis ist der geschätzte Preis bei einem Fehler.

Rüstungen

Typ	RS	BE	Gewicht	Preis	Regionen
Straßenkleidung	1	1	ca. 120	ca. 20+	alle
Winterkleidung	2	2	200	ca. 30+	außer KH, MA, SÜ, MO
Fellkleidung	2	2	220	ca. 10+	NO, TH, BO, OR
Fellumhang	1	0	120	ca. 10+	NO, TH, BO, OR, WE, EL, FI
Pelzkleidung	2	1	200	100+	BO, TO, GA, PU, LF
Gambeson	2	2	120	40	außer MO, WA
Tuchrüstung	2	2	100	35	LF, ZY, SÜ, MA, MH
Lindwurmhaut	3	3	190	60	außer FI, EL
Kurbul	3	3	180	80	BO, HA, WE, TO, GA, PU, LF, NO
Lederkleidung	1	1	150	ca. 40	alle
Iryanrüstung	3	2	150	130	SÜ, WA
Krötenhaut	3	2	150	60	TH, NO
Brabakmantel	3	4	250	120	SÜ
Schuppenpanzer	5	5	480	900	TH, HA, WE, BO, TO, ZW
Kusliker Lamellar	4	3	300	300	LF, ZY, SÜ
Kettenhemd, kurz	2	2	200	120	BO, WE, TO, GA, ZW, HA, PU, LF, ZY, KH, MH
Kettenhemd, lang	3	3	250	180	BO, WE, TO, GA, ZW, HA, PU, LF, ZY, KH, MH
Kettenh., knielang	4	4	320	200	BO, WE, TO, GA, ZW, HA, PU, LF, ZY, MH
Kettenmantel	5	5	450	850	HA, ZW, WE, BO, TO, GA
Spiegelpanzer	5	4	380	ca. 1100	MH, KH
Ringelpanzer	4	3	280	300	LF
Fünflagenharnisch	4	4	300	220	BO, LF, MA
Eisenmantel	3	2	250	250	BO, LF, MA
Hartholzarnisch	4	2	280	800	MA
Mammutonpanzer	5	3	250	2000	EL
Streifenschurz	1	0	140	40	alle
Brustschalen	0	0	25	20	alle
Plattenharnisch	4	3	320	280	BO, WE, TO, GA, PU, HA, LF
Küraß	3	2	160	150	BO, WE, TO, GA, PU, HA, LF, ZY, MH, SÜ
Ritterrüstung	11	10	ca. 1200	ca. 4000	BO, WE, TO, GA, PU, HA, LF

Rüstungsteile

Typ	RS	BE	Gewicht	Preis	Regionen
Lederzeug	+1	+1	80	40	wie Kurbul
Kettenzeug	+1	+1	150	120	wie Kettenmantel
Plattenzeug	+2	+2	150	150	außer FI, NO, EL, WA, MO
Lederhelm	+1	+1	60	20	alle
Lederhelm, verst.	+2	+1	120	50	TH, HA, WE
Kettenhaube	+1	+1	150	80	HA, ZW, WE, BO, TO, GA
Tellerhelm	+1	+1	60	30	alle
Baburiner Hut	+2	+2	120	60	MH, KH
Sturmhaube	+2	+1	150	70	außer MO, WA, FI, EL
Morion	+2	+1	180	80	LF, PU, HA, GA, SÜ
Drachenhelm	+2	+2	180	120	TH
Bronzehelm	+3	+3	200	versch.	PU, MH
Topfhelm	+3	+3	180	80	außer SÜ
Stechhelm	+3	+3	160	90	HA, LF, WE, GA, BO, TO

Schilder

Typ	WV	BF	Gewicht	Preis	Regionen
Holzschild, einfach	-1/+1	3	140	25	außer FI, MO, WA
Holzschild, verst.	-1/+1	0	160	35	außer FI, MO, WA
Lederschild	-1/+2	5	80	20	alle
Lederschild, groß	-2/+3	6	120	40	MH, KH, LF, PU
Thorwalerschild	-2/+2	3	160	30	TH, HA
Großschild	-3/+3	2	200	45	HA, WE, BO, TO, GA
Buckler (Faustschild)	-1/+1	-2	100	90	LG, GA
Vollmetall-Buckler	-1/+1	-2	160	60	LF, PU, GA, SÜ
Panzerarm	0/+1	0	220	140	HA
Bock	-1/+1	0	120	80	HA, WE, BO, TO

Anmerkungen:

Das *Gewicht* ist in Unzen angegeben, der *Preis* der Übersichtlichkeit halber in Silbertalern (und nicht, wie im Text, in Dukaten).
Alle Rüstungen in Zwergengröße wiegen ein Viertel weniger, kosten aber das gleiche.

Index der Waffen und Rüstungen

Alanfanischer Schnitter (Ritualwaffe)	46	Holzfalleraxt	8	Richtschwert	42
Alter Bronzehelm	64	Holzrüstung (Hartholzharnisch)	62	Ringelpanzer	59
Amazonensäbel	17	Holzschild	66	Ringmantel, Brabaker (Brabakmantel)	58
Amazonischer Halbschild	66	Holzspeer	27, 50	Ritterdegen	62
Andergaster (Zweihandschwert)	21	Iryanrüstung (Lederrüstung)	58	Ritterschild	67
Anderthalbhänder (Bastardschwert)	18	Jagdmesser	5	Ritterschwert (Lasngschwert)	16
Arbach (Orkensäbel)	13	Jagdrapier (Rapier)	34	Rittersporn (Trickwaffe)	38
Arivorer Rondrakamm	19	Jagdspieß (Speer)	27	Robbentöter	13
Armbandscheiden (Trickwaffe)	36	Kampfstab	26	Rondrakamm	19
Armbrust	55	Kettenhaube	64	Rundschild	66
Axt, Echsische	11	Kettenhemd	59	Säbel	13
Baburiner Hut (Lederhelm)	64	Kettenhose	64	Säbel, Kusliker	16
Baccanaq (Trickwaffe)	37	Kettenmantel	59	Saufeder (Jagdspieß)	27
Balläster (Armbrust)	55	Kettenstab (Kettenwaffe)	33	Schlachtschwert (Barbarenschwert)	17
Barbarenschwert	17	Kettenzeug	64	Schlagring (Trickwaffe)	38
Barbarenstreitaxt	10	Keule	29	Schleuder	51
Basiliskenzunge	6	Kharkush-Arbach	13	Schmiedehammer (Ritualwaffe)	47
Bastardschwert	18	Khomer Hieboldch (Waqqif)	7	Schneidzahn (Wurfbeil)	8, 50
Bauernspeer, Bornischer (Sturmsense)	25	Khunchomer	14	Schnellschußarmbrust	53
Beil	8	Knüppel	29	Schnepper (Balläster)	55
Beinschiene, Bronzene	64	Kompositbogen	53	Schnitter (Ritualwaffe)	46
Blasrohr	55	Kriegsbeil	9	Schuppenpanzer	59
Bock (Parierwaffe)	35, 66	Kriegsbogen	53	Schwere Armbrust	53
Borndorn (Wurfdolch)	50	Kriegslegel (Stangenwaffe)	25	Schwerer Dolch	6
Bornischer Bauernspeer (Sturmsense)	25	Kriegshammer	30	Schweres Netz (Wurfnetz)	50
Boronssichel (Zweihandschwert)	20	Kriegshelmbarte (Stangenwaffe)	23	Schwert	16
Brabakbengel (Streitkolben)	30	Kriegslanze	41	Schwert zu drei Händen (Andergaster)	21
Brabaker Ringmantel (Brabakmantel)	58	Krötenhaut (Verstärkte Lederrüstung)	58	Sense (Stangenwaffe)	25
Brabakmantel (Verstärkte Lederrüstung)	58	Küraß (Plattenpanzer)	62	Sichel	12
Breitschwert	16	Kurbul (Lederharnisch)	57	Silberstern (Ritualwaffe)	47
Bronzehelm, Alter	64	Kurzbogen	53	Sklaventod	14
Bronzene Beinschiene	64	Kurzpikie (Partisane)	24	Skraja (Faustaxt)	10
Brustschalen	62	Kurzspeer	15	Sonnenszepter	45
Buckler (Faustschild)	66	Kusliker Lamellar (Schuppenpanzer)	59	Speer	27, 50
Byakka (Orkenbeil)	11 #	Kusliker Säbel	16	Spiegelpanzer	59
Degen	34 #	Lamellar, Kusliker (Schuppenpanzer)	59	Spitzhacke	31
Dolch	6	Langaxt (Stangenwaffe)	25	Springarm (Trickwaffe)	37
Dolch, Schwerer	6	Langbogen	53	Streitkolben	30
Doppelaxt (Barbarenstreitaxt)	10	Langdolch	6	Stechhelm	64
Doppelbogen (Kompositbogen)	53	Langschwert	16	Stein (als improvisiertes Wurfgeschloß)	50
Doppelkhunchomer	14	Lanze	40	Stichdegen (Florett)	34
Drachenhelm	64	Lederharnisch (Kurbul)	57	Stockdegen (Stichwaffe)	35
Drachentöter (Stangenwaffe)	22	Lederhelm	64	Stoßspeer	27
Drachenzahn (Zwergendolch)	6	Lederkleidung (als Rüstung)	58	Straßenkleidung (als Rüstung)	56
Dreizack	28	Lederschuldr	66	Streifenschurz	62
Dreschlegel (Stangenwaffe)	25	Lederzeug	64	Stutzerdegen (Degen)	34
Drolina (Trickwaffe)	37	Leichte Armbrust	55	Stuhlbein (improvisierter Knüppel)	29
Dschadra (Speer)	28	Lindwurmhaut (Lederrüstung)	57	Sturmhaube (Helm)	64
Eberfänger (Dolch)	7	Lindwurmschläger (Zwergenaxt)	10	Sturmsense (Stangenwaffe)	25
Echsische Axt	11	Linkhand (Parierdolch)	35	Tellerhelm	64
Efferdbart	45, 50	Magierflorett (Stichwaffe)	35	Thorwalschild	66
Einhornfänger (Dolch)	7	Magierschwert (Ritualwaffe)	45	Topfhelm	64
Eisenmantel	61	Magierstab (Stabwaffe)	44	Tuchrüstung	57
Eisenwalder (Armbrust)	55	Mammutonpanzer	62	Tulamidsäbel (Khunchomer)	14
Elfenbogen	53	Maraskanischer Hartholzharnisch	62	Turnschild	66
Elfensäbel (Robbentöter)	13	Mengbilar (Giftdolch)	36	Turnierlanze	41
Elfischer Jagdspieß (Speer)	27	Mengbillaner Dolch (Mengbilar)	36	Turnierrüstung	41
Entermesser	13	Messer	5	Turnierschild	41
Fackel (als improvisierter Knüppel)	29	Molokdeschnaja (Norbardenaxt)	11	Turnierschwert	17
Faustaxt (Skraja)	10	Morgenstern (Kettenwaffe)	32	Tuzakmesser (Zweihandschwert)	21
Faustschild (Buckler)	66	Morion (Helm)	64	Verstärkter Lederhelm	64
Fellkleidung (als Rüstung)	56	Nachtwind	18	Verstärkter Holzschild	66
Fellumhang (als Rüstung)	56	Neunschwänzige (Peitsche)	39	Veteranenhand (Trickwaffe)	38
Felsspalter (Zwergenaxt)	10	Norbardenaxt (Molokdeschnaja)	11	Vollmetallbuckler (Faustschild)	66
Firnelfisches Jagdmesser	5	Ochsenherde (Ochsenherde)	32	Vorschlaghammer	30
Flammsäbel (Arbach)	13	Ogerfänger (Trickdolch)	36	Vulkanglasdolch	45
Flasche (als improvisiertes Wurfgeschloß)	50	Ogerschelle (Kettenwaffe)	32	Waffenrock, Wattierter (Gambeson)	57
Fledermaus (Wurfwaffe)	50 #	Orchidee (Trickwaffe)	38	Waidmesser (Jagdmesser)	5
Fleischerbeil	12	Orkenbeil (Byakka)	11	Wappenschild	66
Florett (Stichwaffe)	34	Orkensäbel (Arbach)	13	Waqqif	7
Fünflagenharnisch	61	Orkischer Reiterbogen	53	Wattierter Waffenrock (Gambeson)	57
Fuhrmannspeitsche (Peitsche)	38	Orknase (Kriegsbeil)	9	Windenarmbrust	55
Gambeson (Wattierter Waffenrock)	57	Orksteher (Dolch)	7	Winterkleidung (als Rüstung)	56
Gemeiner Schild	66	Pailos (Stangenwaffe)	25	Wolfsmesser (Elfenrapier)	35
Gesteckrüstung	41	Pantherklaue (Baccanaq)	37	Wurfbeil	8, 50
Gesteckschild (Turnierschild)	41	Panzerarm (Parierwaffe)	35, 66	Wurfdolch	50
Glefe (Stangenwaffe)	24	Parierdolch	35	Wurfisen, Zwergisches (Fledermaus)	50
Großer Buckler (Schild)	66	Partisane	24	Wurfkeule	50
Großer Lederschild	66	Peitsche	39	Wurfmesser	50
Großer Sklaventod	14	Pelzkleidung (als Rüstung)	56	Wurfnetz	50
Großschild	66	Pike (Stangenwaffe)	22	Wurfscheibe	50
Gruufhai (Orkischer Hammer)	31	Plattenharnisch	62	Wurfspeer	50
Haftschalen (Brustschalen)	62	Plattenrüstung (Ritterrüstung)	62	Wurmspiß (Stangenwaffe)	24
Hakendolch (Parierdolch)	35	Plattenzeug	64	Zackensäbel (Arbach)	13
Hakenspiß (Stangenwaffe)	24	Prunkhellebarde	24	Zweihänder	19
Halbschild, Amazonischer	66	Rabenschabel (Kriegshammer)	31	Zweihandsäbel (Doppelkhunchomer)	14
Halm-Barte (Hellebarde)	24	Rabenschabel, Ritueller	47	Zweililien (Stabwaffe)	28
Handbeil (Skraja)	10	Rapier (Stichwaffe)	34	Zwergenaxt (Felsspalter)	10
Hartholzharnisch	62	Reiterbogen, Orkischer	53	Zwergendolch (Drachenzahn)	6
Haumesser	12	Reiterlanze	40	Zwergisches Wurfisen (Fledermaus)	50
Hellebarde	24	Repetierarmbrust (Eisenwalder)	53	Zwergenschlägel (Zwergischer Hammer)	31
Helmbarde (Hellebarde)	24	Richtbeil	43	Zwergenskraja	10