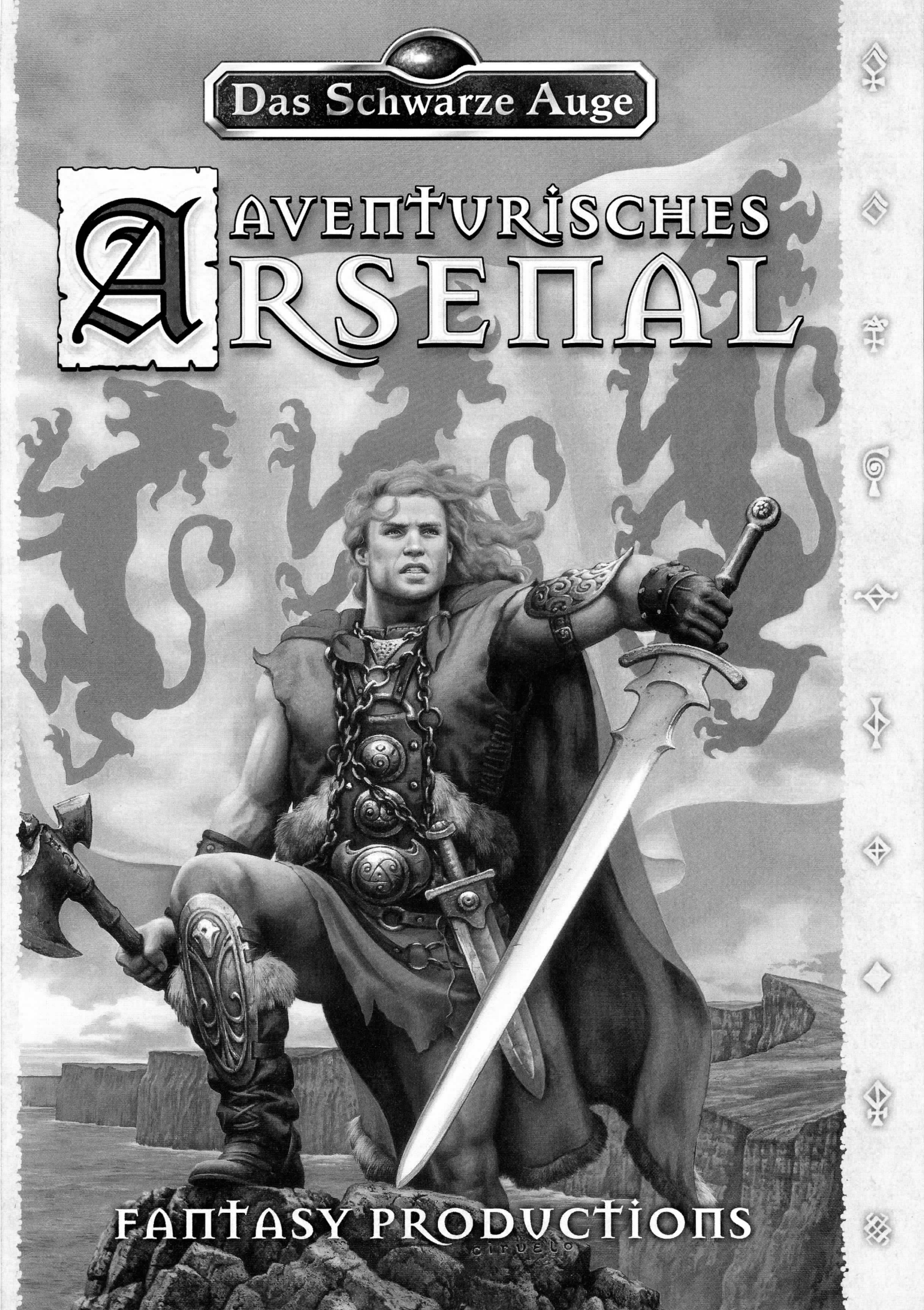
Aventurisches Arsenal

Aventurien

Ein Kompendium aventurischer Waffen und Rüstungen

Das Schwarze Auge

10292


Das Schwarze Auge
AVENTURISCHES
ARSENAL
FANTASY PRODUCTIONS
ciruelo

AVENTURIEN®

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Umschlagillustration
Cirvelo, Agentur Schlück

Innenillustrationen
Michael Nietzer, Nicolas Bau,
Don-Oliver Matthies, Swen Papenbrock

Umschlaggestaltung & graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Lektorat
Thomas Römer, Florian Don-Schauen

Satz
Christian Lonsing

Belichtung, Druck und Aufbindung
SKN Druck & Verlag GmbH & Co., Norden

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2007 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

4 5 6 7 8 9 12 11 10 09 08 07

Vierte, überarbeitete Auflage

Printed in Germany 2007
978-3-89064-292-5

Aventurisches Arsenal

Waffen und Rüstungen des aventurischen Kontinents

von Christian Lonsing
und Thomas Römer

Mit ergänzenden Texten von Falk Behr, Florian Don-Schaven, Christian Hellinger, Stefan Küppers, Ralf-Dieter Renz, Stephanie von Ribbeck, Mark Wachholz, Anton Weste und Andreas Wielenberg

Zum Teil basierend auf Texten von Jörg Raddatz

Für die überarbeitete dritte Auflage mit herzlichem Dank an das Errata-Projekt der Internet-Seite www.dsa4.de, namentlich Christian Melsbach, Tobias Fink und Dennis Reichelt

eine DSA-Spielhilfe

Fantasy Productions

Inhalt

Vorwort 5
Ein paar Worte zu den Regeln 6
Rüstungen 8
Einige Fachbegriffe 10
Werkzeuge und Gebrauchswaffen 11
Jagdwaffen 18
Waffen des leichten Fußvolkes 25
Waffen des schweren Fußvolkes 32
Waffen der Reiterei 38
Waffen der Schützenregimenter 40
Geschütze 49
Ritualwaffen und Standessymbole 54
Waffen des Bürgertums 60
Waffen des lichtscheuen Gesindels 65
Waffen fremder Völker 74
Waffen des aventurischen Nordens .. 74
Waffen der Tulamiden 78
Die Waffen Maraskans 81
Waffen aus Al'Anfa
und den Wäldern des Südens 83
Waffen der Zyklopen 85
Waffen der Angroschim 86
Waffen der Elfen 90
Waffen der Orks 92
Waffen der Achaz 93
Schilde und Parierwaffen 95
Rüstungen 99
Siebenstreich und Rabenfeder:
Berühmte Klingen Aventuriens 109
Waffen der Legende 109
Waffen der Kirchen 111
Waffen des Adels 112
Magische Waffen und Rüstungen 115
Schuss- und Wurfwaffen 115
Nahkampfwaffen 119
Magische Rüstungen und Schilde ... 121
Von der Schmiedekunst der Zyklopen 123
Koscher Stahl 124
Von der Überlegenheit des
nostrischen Langbogens 127
Auszüge aus "Der Weg
des vollendeten Schwertkampfs" 128
Waffenrecht 130
Waffenhandel und Herstellungszonen 131
Massengefechte und Scharmützel 134
Scharmützel-Regeln 135
Entergefecht 140
Seekampf 140
Sturmangriff 141
Belagerung 144
Schlachten 146
Regelergänzungen,
neue Sonderfertigkeiten und Manöver 147
Index 149

Liebe Leserin, lieber Leser!

Willkommen in der Welt der blitzenden Klingen und schimmernden Rüstungen, der Zauberschmiede und horasischen Mechanici.

Das **Aventurische Arsenal** ist eine detaillierte Beschreibung aventurischer Waffen und Rüstungen, ihrer Spielwerte und Besonderheiten sowie einiger irdischer Erklärungen. Dazu kommen ergänzende Artikel zu verschiedensten Themen, die sich um Waffen und Rüstungen drehen, wie der Beschreibung berühmter Waffen, der Vorstellung ausgewählter magischer Waffen und Rüstungen, Regelvorschlägen zum Waffenhandel, den Grundlagen eines Massenkampfsystems und dergleichen mehr.

Das Arsenal setzt damit den Weg fort, der mit dem unglaublich erfolgreichen Band *Kaiser Retos Waffenkammer* begonnen wurde, dessen Erstveröffentlichung sich in diesem Jahr zum zehnten Male jährt. Wie dort haben wir bei der Beschreibung der einzelnen Waffen und Rüstungen eine Mischung aus irdischer und aventurischer Perspektive gewählt, so dass Sie den Fließtext 'mit einem Körnchen Salz' nehmen sollten.

Dies ist keine Neuauflage des *Reto*, sondern eine eigenständige Beschreibung auf der Grundlage der aktuellen aventurischen Weltbeschreibungen und Regeln. Ergänzende Beschreibungen und Regelungen zu Burgen und Festungen, zu Belagerungen und Geschützen (die wir hier nur kurz vorstellen) finden Sie im **Armorium Ardariticum**, das wir hier ob der Materialfülle nicht noch zusätzlich aufnehmen konnten. Für die Abwicklung größerer Gefechte seien Ihnen hier ebenfalls die Miniaturen und Regeln des Spiels **Armalion** (im Vertrieb von Hobby Products) ans Herz gelegt, und auch bei den Gefechten Ihrer Heldengruppe können Ihnen die liebevoll gestalteten Miniaturen eine echte Hilfe bei der Visualisierung sein.

Und nun: Viel Spaß beim Schmökern und Staunen, beim Ausrüsten Ihres Helden und in den Kämpfen, die Ihrem Helden bevorstehen. Möge Phex Ihnen eine glückliche Würfelhand bescheren.

Erkrath, im Juli 2003
Christian Lonsing und Thomas Römer

Das aventurische Arsenal

Im Namen Rondras, Ingerimms und Hesindes!

Arsenal, so die bosparanische Bezeichnung für ein 'Zeughaus', ist fürwahr ein programmatischer Name für ein Kompendium wie dieses, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, einen Überblick über die Waffenkunst und Waffenfertigkeiten der aventurischen Kulturen der Neuzeit zu geben (dabei aber auf historischen Entwicklungen aufzubauen). Wir präsentieren der geneigten Leserschaft hiermit die vollständige Überarbeitung des Sammlungskataloges *Kaiser Retos Waffenkammer*, die sich in den letzten Jahren zum regelrechten 'Standardwerk' an Kriegerakademien und Kadettenschulen entwickelt hat.

Den Grundstein zu *Kaiser Retos Waffenkammer* legte vor nunmehr über dreißig Jahren ein Vorschlag des Ksl. Zeugmeisters Brodo vom Tann, Hochgeboren, der Sr. Ksl. Majestät vortrug, zum Zwecke der Belehrung der höheren Offiziersränge des neu geschaffenen Reichsheeres eine Schaukammer mit den Erzeugnissen des allaventurischen Waffenhandwerks einzurichten. Trotz widriger Umstände – wie Orkensturm, answinscher Usurpation und borbaradianischem Feldzug – konnte diese Sammlung mehrmals erweitert werden (ja, in dieser Hinsicht waren die Schlachten gegen die Schwarzpelze und die Dämonenknechte sogar regelrecht lehrreich und der Sammlung förderlich). Nunmehr bildet sie den Kern des Museums für Waffenkunde, in dem sich Kämpfer wie auch Zivilisten über die Schlagkraft unserer Heere wie auch die Waffen fremder und ferner Kulturen in Kenntnis setzen können.

Fünf Jahre nach der letzten Ausgabe des 'Reto' präsentieren wir Ihnen mit diesem Brevier die erweiterte Sammlung unserer Hallen in Wort und Bild. Wir freuen uns besonders, dass wir einige seltene und neue Stücke hier vorzeigen können, die bislang noch keine Beachtung gefunden haben. In diesem Zusammenhang danken wir auch allen Kämpferinnen und Kämpfern, Standespersonen und Zivilisten, die durch reichhaltige Spenden zur Mehrung unserer Sammlung beigetragen haben.

Aus dem Rucksack einer Kriegerin oder eines Söldners, eines Schwertgesellen oder einer Gardistin wird dieses Brevier sicherlich schon bald nicht mehr wegzudenken sein, zumal die reichhaltigen Illustrationen auch das Erkennen einer Waffe auf dem Markt oder im Dienst am Stadttor erleichtern. Die zusätzlichen Hinweise zu besonderen Einsatzmöglichkeiten mögen die Kämpferinnen und Kämpfer auch vor unliebsamen Überraschungen bewahren, selbst wenn sie über bestimmte Kampftechniken und Manöver nicht verfügen.

Gegeben zu Gareth im Jahre 1026 der Reichsgründung, von der Hand des Rhovanius M. DaForkas, Hochgeboren, Kustos des Kaiserlich Garethischen Museums für Waffenkunde, Archivar des Historischen Zeughauses des Raulschen Reiches

Ein paar Worte zu den Regeln

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Aufzählung der verbreitetsten aventurischen Waffen, Fernwaffen, Geschütze, Parierwaffen, Schilde und Rüstungen. Nach unserem besten Wissen und Gewissen ist diese Aufzählung – von Sonder- und Maßanfertigungen natürlich abgesehen – komplett. Wenn Sie dennoch eine neue Waffe in Ihr Spiel einführen wollen (wovon wir Ihnen, wenn Sie im Kontext des aventurischen Hintergrunds bleiben wollen, abraten möchten – nicht jedes irdische Vorbild hat in Aventurien sein Gegenstück), sollten Sie sich an den hier präsentierten Werten orientieren.

Grundlage der vorgestellten Waffen sind die Kampfregeln aus dem Band **Mit blitzenden Klingen** (abgekürzt **MBK**), den Sie in der Box **Schwerter und Helden** finden, also die Kampfregeln der *Vierten Edition* des Schwarzen Auges. Einige Regeln, die sich speziell auf Waffen beziehen, finden Sie hier noch einmal wiedergegeben, andernfalls finden Sie Verweise der Form 'siehe **MBK S. x**'. Wir beziehen uns hier auf den kompletten Regelsatz aus Basis-, optionalen und Experten-Regeln, jedoch sind die meisten Regelungen zu den Waffen Basis- oder Optionalregeln. Betrachten Sie die *Besonderheiten* der Waffen am besten als Optional- oder Expertenregeln und übernehmen Sie sie in Ihre Gruppe nach Bedarf. Wenn einige der hier präsentierten (Sonder-)Regeln den Aussagen aus **MBK** widersprechen, dann haben die hier getroffenen Aussagen Vorrang.

Einige Zusatzregeln, neue Manöver und Sonderfertigkeiten finden Sie im Anhang auf den Seiten **147ff.**

Zu den Werten der einzelnen Waffen

TP: die Trefferpunkte, die die entsprechende Waffe anrichtet; die Bezeichnung TP(A) steht dafür, dass die Waffe die angegebenen TP als Ausdauer-Schaden anrichtet, dazu zusätzlich die Hälfte des erwürfelten Wertes (abgerundet) als 'echte' TP.

TP/KK: Trefferpunkte je nach Körperkraft; der erste Wert ist der *Schwellenwert* (der angibt, bei welchem Wert ein Kämpfer mit der Waffe 'ausgewogen' kämpft), der zweite Wert sind die *Schadensschritte* (die besagen, bei wie vielen weiteren Punkten KK es einen zusätzlichen Trefferpunkt gibt); siehe – auch zum Thema weniger TP durch geringe Körperkraft – **MBK 23f.**

Gewicht: das Gewicht der Waffe in Unzen (à 25 irdischen Gramm; 40 Unzen entsprechen also einem Kilogramm (aventurisch: einem Stein). Je nach Machart der Waffe sind hier Veränderungen von +/– 10 % möglich, ohne dass sich die anderen Werte der Waffe ändern.

Länge: die Gesamtlänge der Waffe in (irdischen) Zentimetern. Wenn im Fließtext von 'Spann' die Rede ist, so ist damit die aventurische Maßeinheit von 20 cm Länge gemeint, ein aventurischer Schritt entspricht einem irdischen Meter. Je nach Machart der Waffe sind hier Veränderungen von +/– 10 % möglich, ohne dass sich die anderen Werte der Waffe ändern.

BF: Bruchfaktor der Waffe; bei der Parade besonders wuchtiger Schläge wird mit 2W6 geprüft, ob die Waffe zerbricht; ist das Resultat kleiner oder gleich dem BF der Waffe, so zerbricht diese; siehe **MBK 29f.** *Experte: Anstatt Angreifer und Verteidiger gleichzeitig würfeln zu lassen, können Sie sagen, dass der Verteidiger zuerst würfeln muss, und nur, wenn seine Waffe standhält, muss der Angreifer einen Bruchtest durchführen.*

INI: die Modifikation des Initiative-Werts des Kämpfers, wenn er diese Waffe führt (Optionalregel); die INI-Modifikatoren liegen im Rahmen von +/– 3 Punkten; siehe **MBK 19f.**

Preis: der Preis der Waffe, wenn sie in einer Region, in der sie hergestellt wird (siehe **Verbreitung**) bei einem Händler 'von der Stange' gekauft wird. Solche Waffen weisen über ihre normale Funktionalität keine Besonderheiten auf. Der Preis von geschmückten Waffen, Sonderanfertigungen und dergleichen kann erheblich über diesem Grundpreis liegen und ist nach oben hin unbegrenzt.

WM: die Waffenmodifikatoren (Optionalregel) auf den AT- und PA-Wert; nicht alle Waffen sind gleich handlich und gleich einfach zu führen; viele haben ihre Vorteile und Besonderheiten auf einem Gebiet mit Nachteilen in der Führbarkeit auf anderen Gebieten erkauft. Dies ist zum einen durch einige spezielle Vor- und Nachteile umgesetzt, die Sie jeweils unter dem Punkt *Besonderheiten* finden, zum anderen durch die Modifikatoren des AT-, PA- und INI-Werts, letztlich aber in erster Linie durch die Einteilung in Distanzklassen. Daher sind die Modifikatoren nur innerhalb einer DK wirklich 'vergleichbar'; im Kampf sollten Sie also WM- *und* DK-Modifikatoren gleichzeitig benutzen. Üblich sind bei AT und PA Abzüge bis zu –2/–4; Attacke-Abzüge sind selten und kommen nur bei unausgewogenen Waffen – speziell Kettenwaffen und extrem langen Waffen – vor.

Bem: Bemerkungen, nämlich folgende:

i: Dies ist eine improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug; auch Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausgewuchtet sind, fallen hierunter und sind mit (i) gekennzeichnet; siehe die Regeln zu improvisierten Waffen auf **Seite 8**.

w: Die Waffe kann auch geworfen werden; zu ihrer Verwendung als Fernwaffe siehe auch Tabelle Schuss- und Wurfwaffen, (w) bedeutet, dass aus einer Nahkampfwaffe eine improvisierte Wurfwaffe (siehe **Seite 8**) wird.

z: Es handelt sich vom Kampfstil her um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe ist nicht möglich.

p: Waffe, die nur von bestimmten Gruppen von Privilegierten (Adlige, Geweihte ...) geführt werden darf; siehe jeweils Erläuterungen der einzelnen Waffe. Ein Verstoß gegen dieses Gebot hat je nach Kultur und Region unterschiedliche Folgen.

DK: die Angabe, in welcher der Distanzklassen *Handgemenge* (H), *Nahkampf* (N), *Stangenwaffe* (S) und *Pike* (P) die Waffe optimal geführt wird. Muss die Waffe in einer anderen Distanzklasse geführt werden, sind Einbußen auf die Kampfwerte fällig. Einige Waffen erlauben gleich gute Führung in zwei Distanzklassen. Näheres siehe **MBK 22f.**

Talent: das oder die Talente, mit denen die Waffe geführt werden kann. Verfügt ein Kämpfer nicht über eines der geforderten Talente, muss er auf eine verwandte Fertigkeit ausweichen; siehe die Beschreibung der Kampftechnik-Talente in **MBK 73ff.**
Anmerkung (auch zum Thema WM): Mit allen unter *Dolche* aufgeführten Waffen können die Schläge von *Kettenwaffen* (mit der Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), *Zweihandflegeln*, *Zweihand-Hiebwaffen* (plus Hellebarde und Korspieß) und *Zweihandschwertern* oder *-säbeln* nicht pariert werden. (Ausnahmen: Mit Kurzschwert und Hakendolch kann man die Schläge von *Zweihandschwertern/-säbeln* parieren.) Mit allen unter *Fechtwaffen* aufgeführten Waffen können die Schläge von *Kettenwaffen* (mit der Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), *Zweihandflegeln* und *Zweihand-Hiebwaffen* nicht pariert werden, mit Florett, Magierdegen und Stockdegen auch keine *Zweihandschwerter/-säbel*. Rapier und Wolfsmesser gelten im Sinne dieser Ausführungen als *Schwerter*.
Die in **MBK 78** unter *Zweihandflegel* und *Zweihand-Hiebwaffen* genannten improvisierten Waffen (wie Dreschflegel oder Spitzhacke) gelten ebenfalls als nicht parierbar; selbiges gilt auch für die mit zwei Talenten führbaren Waffen Neethaner Langaxt (S. 35), Warunker Hammer (S. 37), Große Knochenkeule (S. 55), Magierstab mit Kristallkugel (S. 56) und Pailos (S. 85).
Für Fechtwaffen gilt das Richtschwert (S. 57) als *Zweihand-Hiebwaffe*; der Rondrakamm (S. 58) gilt als *Zweihandschwert*.
Verbreitung: Die meisten auf den folgenden Seiten aufgezählten Waffen, Rüstungen und Schilde sind bei weitem nicht in ganz Aventurien verbreitet. Unter diesem Punkt finden Sie angegeben, in welchen Regionen ein bestimmter Waffen- oder Rüstungstyp hergestellt wird. Wir beziehen uns hierbei auf die Karte der Handelsregionen und die Handelsregeln, die Sie in der **Geographia Aventurica** auf den Seiten **133ff.** finden. Dazu kommt, dass längst nicht alle Waffen gleich gut verfügbar sind: Hinweise, wie verbreitet eine bestimmte Waffe ist, können Sie ebenfalls dem Eintrag Verbreitung entnehmen, wobei die Werte auf einer Skala von 1–18 angeben, wie häufig eine bestimmte Waffe in der Herstellungsregion bei einem spezialisierten Schmied oder Händler anzutreffen ist. Und übrigens: Eine Waffe oder Rüstung (insbesondere eine ausgefallenere) *reparieren* können in erster Linie diejenigen, die sie hergestellt haben.
Besonderheiten: Hier finden Sie zusätzliche Regelungen zur jeweiligen Waffe angegeben, ebenso Einschränkungen oder Erweiterungen von Manövern sowie Hinweise zur Handhabung einer eventuell nutzbaren *Sonderfertigkeit: Waffenmeister*.

Optional: Waffen und Körpergröße

Wir gehen bei derr folgenden Liste davon aus, dass die Waffen für Menschen gefertigt sind, wenn nichts anderes angegeben ist. Die an den menschlichen Proportionen orientierten Waffen sind für Menschen, Elfen, Achaz, Goblins (eingeschränkt) und Orks grundsätzlich gleichermaßen geeignet, während Zwerge mit ihnen Schwierigkeiten haben:

- Alle Waffen, die nicht speziell für Zwerge gefertigt sind (also alle außer Drachentöter, Drachenzahn, Felsspalter, Lindwurmschläger, Wurmspieß, Zwergenschlägel und Zwergenskraja), werden von Zwergen mit einem Malus von je einem Punkt auf Attacke, Parade und Trefferpunkte geführt; Ausnahmen hiervon sind *Dolche* und *Speere*.
- Alle nicht für Zwerge gefertigten Waffen mit einer Länge von 130 cm oder mehr (Ausnahme: *Speere*) können von Zwergen nur mit Abzügen von je 3 Punkten auf AT und PA und zwei Punkten auf TP geführt werden.
- Waffen, die von Menschen in zwei Distanzklassen (HN oder NS) geführt werden können, müssen von Zwergen oder Goblins in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden.
- Umgekehrt sind zwergische Waffen für Menschen (Elfen, Orks ...) ebenfalls nur mit Einbußen von AT/PA –2/–2 zu führen.
- Goblins können zwergische Waffen genauso gut (oder schlecht) führen wie Waffen, die für Menschen gemacht sind; alle Waffen mit einer Länge von 150 cm oder mehr (Ausnahme: Speere) können von Goblins nur mit Abzügen von je 3 Punkten auf AT und PA und 2 Punkten auf TP geführt werden.
- Ein Zwerg kann sich natürlich auch eine Waffe 'im menschlichen Stil' maßanfertigen lassen, was das Dreifache des angegebenen Listenpreises kostet und die Abzüge auf AT und PA verschwinden lässt (nicht jedoch die Einschränkungen bei den Distanzklassen). Eine solche Waffe ist etwa drei Viertel so lang und drei Viertel so schwer wie die entsprechende menschliche Waffe und richtet 1 TP weniger an – was Wunder also, dass sich die Angroschim lieber auf ihre eigenen, traditionellen Klingen verlassen.

Optional: Einhändige und zweihändige Führung

Üblicherweise ist bei einer Waffe festgelegt, ob sie mit einer oder zwei Händen geführt wird, jedoch können hier einige Waffen oder spezielle Situationen Abweichungen von der 'Norm' mit sich bringen:

- Einige Waffen, die normalerweise zweihändig geführt werden, sind so ausgelegt (und so gut ausgewuchtet), dass sie ab einem bestimmten Schwellenwert (üblicherweise KK 15) einhändig geführt werden können. In diesem Fall wird die Waffe dann einhändig mit dem jeweils entsprechenden Talent (*Säbel, Schwerter, Hiebwaffen*) geführt; Schwellenwert und Schrittweite bei TP/KK steigen je um 1 Punkt.
- Ist ein Kämpfer gezwungen, eine Zweihandwaffe einhändig zu führen (z.B. weil seine Linke verletzt ist), so erleidet er Einbußen von 2 Punkten auf seine AT und 3 Punkten auf seine PA und richtet 3 Trefferpunkte weniger an.
- Für alle einhändig führbaren Speere (*Dreizack, Dschadra, Efferdbart, Holzspeer, Jagdspieß und Speer*) gilt bei zweihändiger Führung der in der Tabelle genannte WM, bei einhändiger Führung erleiden all diese Speere jedoch einen PA-Abzug von 3 Punkten und einen Abzug von 1 TP auf Schadenswirkung; Schwellenwert und Schadensschritte bei TP/KK steigen je um 1 Punkt.
- Wenn eine üblicherweise einhändig zu führende Waffe mit zwei Händen geführt wird, erhöht sich die TP-Anzahl um 2, jedoch sinkt der AT-Wert mit dieser Waffe um 2, der PA-Wert um 3 Punkte. Es können außer dem *Wuchtschlag* (wenn für diese Waffe möglich) keine speziellen Manöver angewandt werden. Improvisierte zweihändige Führung ist nicht möglich bei *Dolchen* (auch: Hakendolch, Kurzschwert), *Fechtwaffen* (auch: Rapier, Wolfsmesser), Peitschen und Handgemengewaffen, die mit dem Talent *Raufen* geführt werden.

- Die Waffen *Bastardschwert, Gruufhai, Jagdspieß, Kriegshammer, Orknase, Schnitter* und *Speer* haben bei einhändiger Führung von ihren eigentlichen Werten differierende TP/KK-Werte. Bei diesen Waffen finden Sie die differierenden Werte in der Waffenbeschreibung jeweils angegeben.

Optional: Improvisierte Waffen

Grundsätzlich lässt sich zwar jedes Objekt als Waffe ge- und missbrauchen, aber die wenigsten Gegenstände des täglichen Gebrauchs sind dafür ausgelegt. Wenn ein Held aber doch einmal dazu gezwungen ist, mit Stuhlbeinen, Bierkrügen, Zauberbüchern o.ä. zu kämpfen, gelten folgende Einschränkungen:

- Mit improvisierten Waffen können keinerlei Manöver oder mit dem jeweiligen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten genutzt werden.
- Mit improvisierten Waffen geschehen Patzer schon bei 19 und 20; der Kontrollwurf, um das Schlimmste zu vermeiden (siehe **MBK 28**), ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert.
- Improvisierte Waffen sind nicht auf die Belastung eines Kampfes ausgelegt: Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer solchen Waffe mit einer regulären Waffe abgewehrt wird oder umgekehrt, ist ein Bruchtest fällig (siehe **MBK 29**).
- Einige weitere im Kampf nutzbare Gegenstände, namentlich 'Töpferwaren zur Flüssigkeitsaufbewahrung', fallen am ehesten unter das Talent *Raufen* und sollten mit *TP: 1W+1 (A)* und *BF: einmal verwendbar* eingesetzt werden.
- Es gibt einige überaus 'schmutzige' Kampfstile, die vor allem in bestimmten Phex-Tempeln und unter freien Maraskanern gelehrt werden und die jedes beliebige Objekt zur Waffe deklarieren und den Umgang damit lehren – Kenner der Sonderfertigkeit: *Improvisierte Waffen* erleiden keine der oben genannten Einbußen. (Die verwendeten Gegenstände werden natürlich durch diese Sonderfertigkeit nicht weniger zerbrechlich ...)
- Improvisierte Wurfwaffen: Steine und Flaschen, aber auch gewöhnliche Dolche und einige Speere fallen in diese Gruppe, die einen zusätzlichen Modifikator für die Steigerung der Zuschläge wegen Zielgröße hinnehmen müssen: Die Zuschläge steigen um 3 Punkte anstatt um 2, ausgehend von +/–0 für *sehr große Ziele* (was die grundsätzliche Erschwernis des Umgangs mit diesen Waffen verdeutlicht). Mit improvisieren Wurfwaffen kann man prinzipiell keine Sondermanöver (wie Fernkampf+) ausführen; mit ihnen muss ein Kämpfer schon bei einem Wurf von 19 oder 20 prüfen, ob er einen Patzer erleidet.

Rüstungen

Der RS-Wert: Beim Schwarzen Auge bestimmt sich der Wert des Rüstungsschutzes (**MBK 24f.**) aus zwei Faktoren: der Schutzwirkung des Materials und der bedeckten Fläche. Dies ist natürlich eine Abstraktion, aber sie gibt hinreichend genau wieder, dass Rüstungen im statistischen Mittel den erlittenen Schaden *vermindern*, aber nur bei sehr hohem Wert wirklich *verhindern*, dass der Kämpfer Schaden erleidet. Wir unterscheiden jedoch nicht (oder besser: nur in sehr wenigen Fällen), ob der Schaden aus einer der drei typischen Angriffsarten (stumpfer) Hieb, (scharfer) Schnitt oder Stich (incl. Pfeile und Bolzen) stammt und dass bestimmte Rüstungstypen besonders gut oder schlecht gegen die verschiedenen Angriffsarten wirken.

Der BE-Wert: Der Behinderungswert gibt an, wie sehr ein Kämpfer durch eine Rüstung in seinen Kampfaktionen und beim Talenteinsatz eingeschränkt ist; je nach eingesetztem (Kampf-)Talent wird dieser Wert nochmals modifiziert. Beachten Sie bitte, dass zu dieser Behinderung aus der Steifheit der Rüstung noch eventuell eine zusätzliche BE hinzukommt, wenn der Held überlastet ist (**Basisregeln 115**).

Gesamt- und Zonenrüstung: Wir schlagen Ihnen zwei Modelle zur Verwendung des Rüstungsschutzes vor: Zum einen die einfache Methode (Grundregeln), bei der der gesamte Körper des Helden betrachtet wird, zum anderen die etwas komplexere, dafür auch realistischere Methode, bei der wir den Körper in verschiedene Zonen unterteilen und diesen Zonen separate RS-Werte zuordnen (Expertenregeln). Bei schweren Treffern wird hierbei geprüft, welche Zone getroffen wurde, und es können auch einzelne Zonen anvisiert werden. Näheres hierzu finden Sie in **MBK 66ff.**

Wir geben Ihnen hier die RS-Werte sowohl für die Grund-, wie auch die Expertenregeln an. Dabei gelten folgende Abkürzungen: **Ko** = Kopf (Wichtungsfaktor 2), **Br** = Brust (4), **Rü** = Rücken (4), **Ba** = Bauch/Unterleib (4), **LA/RA** = linker/rechter Arm (je 1), **LB/RB** = linkes/rechtes Bein mit Gesäßhälften (je 2); **Ges.** steht für den nach Zonen gewichteten Gesamt-RS nach dem Zonenmodell (s.u.); **gRS** bedeutet der Gesamt-RS nach dem einfachen Modell, **gBE** die Gesamt-Behinderung nach dem einfachen Modell; **Gew.** steht für das Gewicht der Rüstung in Stein (Kilogramm) und **Pr.** für den Preis in Silbertalern.

Den Gesamt-RS für die Verwendung des Zonensystems ermitteln Sie, indem Sie die Werte in den einzelnen Zonen aufaddieren, dann diese Werte mit dem Faktor je nach Zone multiplizieren, diese wiederum addieren und das Ergebnis durch 20 teilen (wie üblich echt runden; ein Teiler von 15 ist übrigens zwar etwas schwieriger zu berechnen, liefert aber ein noch 'realistischeres' Ergebnis). Im Normalfall gilt, dass die Gesamt-Behinderung (BE) einer Rüstung ihrem Gesamt-Rüstungsschutz (RS) entspricht. Bei Torsorüstungen und Komplettrüstungen kann die so errechnete BE um einen Punkt gesenkt werden, wenn die Rüstung durch Material oder Verarbeitung hier Vorteile gewähren kann; dies ist durch einen (*) markiert – jedes Sternchen senkt die BE um 1 Punkt. Bei Rüstungsteilen und Helmen, die mit einem (*) markiert sind, wird jedoch nur der halbe RS als BE gerechnet (bei z.B. einem Morion also nur 3/20 anstatt 6/20).

Optional: Kombination von Rüstungen

Es ist durchaus möglich, verschiedene Rüstungsteile zu kombinieren bzw. übereinander zu tragen. So macht die Kombination aus Gambeson und Kürass durchaus Sinn, ebenso wie die gleichzeitige Verwendung von Kettenhaube und Topfhelm. Bestimmte

andere Kombinationen sind jedoch eher ungewöhnlich (wie eine Garether Platte über einem Kettenhemd) oder schlicht Unfug (zwei Helme übereinander).
Sind Rüstungen dafür gedacht, übereinander und miteinander getragen zu werden, addieren sich RS und BE einfach auf (bzw. werden beim Zonensystem aufaddiert, um die Gesamt-BE daraus zu berechnen). Sind die Kombinationen möglich, aber eher ungeeignet, wird beim Grundsystem ein zusätzlicher BE-Aufschlag von 2 Punkten fällig, beim Zonensystem verfallen eventuell vorhandene Sternchen und es wird 1 Punkt zur Gesamt-BE addiert. Unsinnige Kombinationen sollten Sie als Meister schlicht nicht zulassen.
Einige Anmerkungen zur Kombination von Rüstungen finden Sie im Folgenden:

- Als solche gekennzeichnete Komplettrüstungen lassen sich nicht sinnbringend mit anderen Rüstungsteilen kombinieren.
- Es ist nicht möglich, mehrere Torsorüstungen übereinander zu tragen. Ausnahmen hiervon sind natürlich die wattierte Unterkleidung (s.u.) und normale oder dicke Kleidung sowie der Gambeson in Kombination mit dem Bronzeharnisch, dem Kürass, verschiedenen Kettenhemden und Schuppenpanzern sowie der Leichten Platte (diese müssen dann jedoch größer ausfallen und sind dann allein getragen unpassend (s.u.). Ebenfalls ausgenommen sind etliche Kombinationen mit Torso-Teilrüstungen (eine Gladiatorenschulter passt z.B. zu allen anderen Torsorüstungen außer der Garether Platte, eine Brustplatte lässt sich auf alle anderen Rüstungen zusätzlich aufschnallen u. dgl.).
- Es ist nicht möglich, Arm- oder Beinrüstungen zu kombinieren, die die gleiche Stelle bedecken (mehrere Schienen übereinander, Gladiatoren- und Plattenschulter, Ketten- plus Plattenbein etc.). Ausnahmen sind hier die Kombination mit Kleidung.
- Die einzigen möglichen kombinierbaren Kopf- und Halsrüstungen sind Kettenhaube (mit Tellerhelm, Topfhelm oder einem entsprechend größer gewählten verstärkten Lederhelm), Kettenkragen (mit jedem Helm und jeder Torsorüstung; nicht jedoch mit Kettenhaube, Löwenmähne oder Bart), Löwenmähne (mit allen Helmen und Halsrüstungen außer Kettenhaube, Kettenkragen und Bart und allen Torsorüstungen, siehe auch die Anmerkungen bei Kettenrüstungen), Bart (nicht mit anderem Halsschutz) und die Wattierte Kappe (mit allen Helmen, die nicht von Haus aus ein Innenfutter tragen).
- Trägt ein Kämpfer zwei Lagen Kettenrüstung übereinander, so neigen diese dazu, sich ständig zu verhaken. Gleiches gilt für das Wattierte Unterzeug mit Kettenteilen. Ebenso ist es Unfug, Kettenrüstung *über* Plattenrüstung zu tragen. In allen genannten Fällen muss bei der Addition von BE und RS eine um 2 erhöhte BE hingenommen werden (bzw. im Zonensystem verfallen die Sternchen und die BE steigt um 1).
- In Zweifelsfällen sollten Sie sich an den Zeichnungen orientieren und den gesunden Menschenverstand entscheiden lassen.

Zusatzrüstungen im Grundsystem: Rüstungsstücke, deren gRS mit +X angegeben ist, werden nur dann zum RS addiert, wenn der Kämpfer seienen Rumpf ebenfalls adäquat geschützt hat. Ansonsten wird ein Gegner einfach versuchen, den Torso zu treffen und die geschützten Körperteile ignorieren. Dies heißt: Um Vorteile aus einem Helm zu ziehen, ist eine RS2-Rüstung am Rumpf nötig, um von Lederzeug zu profitieren, eine RS3-Rüstung, und eine RS4-Rüstung, um Ketten- oder Plattenzeug sinnvoll einsetzen zu können.

Rüstungsabnutzung

Sicherlich ist es realistisch, wenn nicht nur der Kämpfer, sondern auch seine Rüstung durch das Kampfgeschehen leidet, dass sie danach repariert werden kann bzw. muss oder dass bestimmte Einzelteile ausgetauscht werden. Dies ließe sich sicherlich auch numerisch nachhalten, würde aber nach unserer Meinung den Buchhaltungs-Aufwand (gerade beim Spiel mit Zonenrüstungen) über die Maßen in die Höhe treiben, so dass wir darauf verzichtet haben.
Erwähnen Sie nach heftigen Kämpfen bisweilen, dass die Rüstungen gelitten haben, halten Sie die Spieler dazu an, dass die Helden sich um die Pflege ihrer Rüstung kümmern und vertrauen Sie ansonsten auf den gesunden Menschenverstand. Einige Regelvorschläge finden Sie in **MBK 25**.

Rüstungen und Schleichen

Die übliche effektive Behinderung beim Schleichen ergibt sich direkt aus dem BE-Wert – allein, dies stellt nur die Behinderung durch die Unbeweglichkeit der Rüstung dar. Trägt der Held mehrere Teile Metallrüstung, die aneinander schlagen können (z.B. Torso und Schultern aus Platte), können Sie den Aufschlag auf die *Schleichen*-Probe getrost verdoppeln. Trägt er gar eine Kombination aus Kette und Platte, sollten Sie auf die Probe gänzlich verzichten. Selbst wenn der Held sich bewegt wie der sprichwörtliche Storch im Salat, wird immer irgendein Teil der Rüstung scheppern.
Nebenbei: Ähnliche Betrachtungen und Einsatzmöglichkeiten des gesunden Menschenverstands lassen sich natürlich auch bei einer Unzahl von Scheiden und Waffengehängen in Kombination mit Talenten wie *Akrobatik*, *Klettern* oder *Körperbeherrschung* einsetzen.

Optional: Größe von Rüstungen, Maßschneidern

Rüstungen für Zwerge oder Goblins wiegen etwa 3/4 des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Silbertaler wie aufgelistet (wobei viele Handwerker sich weigern werden, einem Goblin eine Rüstung anzufertigen). Orks nutzen Rüstungen in Menschengröße (aus obigen Gründen in den seltensten Fällen maßangefertigt), während Achaz wegen ihres Schwanzes Spezialanfertigungen benötigen (und nur unwesentlich weniger skeptisch beäugt werden).

- Wir gehen davon aus, dass die hier angegebenen Rüstungen jeweils bei einer passenden Handwerkerin (Sattlerin, Plattnerin) als Maßarbeit angefertigt werden. Es gibt zwar einige Rüstungstypen (Kettenweste, Kürass, Leder- und Tellerhelm), die als Massenware gefertigt werden und die nur drei Viertel des angegebenen Preises kosten, aber diese behindern auch

um 1 Punkt stärker als maßgeschneiderte Rüstungen, es sei denn, sie passen zufällig (in einem von drei Fällen, also 1–2 auf W6; Kettenrüstungen bei 1–4 auf W6).

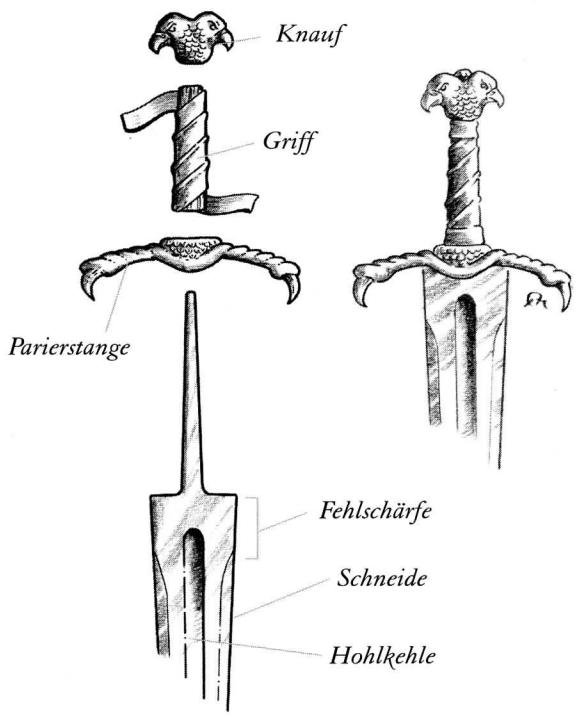
- Gefundene oder erbeutete Rüstungsteile passen in einem von 6 Fällen (1 auf W6; Kettenrüstungen bei 1–3 auf W6), andernfalls gilt für sie ebenfalls BE+1 – immer vorausgesetzt, sie gehören zur passenden Größenklasse (Mensch oder Zwerg).
- Es gibt (mit wenigen Ausnahmen) keine 'persönlichen Rüstungen', die weniger behindern als angegeben, aber es mag durchaus verzauberte oder aus besonderen Materialien hergestellte Rüstungen geben, die ein anderes Verhältnis von RS und BE aufweisen. Diese sind allerdings extrem selten und bestimmt nicht auf dem freien Markt erhältlich – sondern eher Ziel für ein Abenteuer und können später auch durchaus das Interesse von zwielichtigen Personen wecken.
- Es gibt meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen, bei denen die (meist auch kleineren) Ringe verschmiedet sind, die insgesamt 'weniger auftragen' und daher eine um 1 niedrigere Behinderung aufweisen; diese Kettenrüstungen kosten das Fünffache des angegebenen Preises. Meisterliche Varianten gibt es von allen Arten Kettenrüstung. Bei der Verwendung des Zonensystems ist die etwas geringere Behinderung von Kettenhemden durch einen entsprechenden Abzug bereits realisiert. Meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen erhalten hier einen zusätzlichen Stern (siehe **MBK 68**).

Optional: Metallrüstungen und Unterzeug

Bestimmte Metallrüstungen erfordern es, dass man darunter entweder einfache Kleidung oder spezielle wattierte Unterkleidung trägt. In beiden Fällen addieren sich RS/BE der Unterkleidung nicht zu den Werten der Rüstung. Trägt man jedoch keine entsprechende Unterkleidung, steigt die BE der Rüstung um 1 Punkt. Bei welchen Rüstungen dies erforderlich ist, finden Sie jeweils bei den einzelnen Rüstungsteilen angegeben.
Bei der Verwendung des Zonensystems addieren sich einfach die Werte des Unterzeugs zu denen der eigentlichen Rüstung.

Einige Fachbegriffe

Blatt: das breite, angeschliffene Schlagstück bei einer Axt o.ä.
Fehlschärfe: der ungeschliffene Bereich einer Klinge
Gehänge: Tragemöglichkeit für Äxte, Streitkolben ö. ä.; mehrere Riemen, aber keine Scheide
Griffbügel: der einfache Handschutz bei Säbeln o.ä.; führt von oberhalb der (meist nur gering ausgeprägten) Parierstange bis unter den Knauf
Mundblech: eine metallene Verstärkung am oberen (offenen) Ende einer Schwertscheide; dient dem leichteren Einführen der Waffe, häufig mit einer metallenen Federzunge verbunden, die die Waffe gegen Verlust sichert
Ort: die Spitze einer Waffe, die zum Stechen geeignet ist; üblicherweise nur bei Schwertklingen o.ä. verwendet
Ortblech: eine metallene Verstärkung am unteren Ende einer für Klingen geeigneten Scheide
Schaft: der meist hölzerne Griffteil von Waffen wie Streitäxten, Hellebarden oder Speeren; bei Gebrauchsgegenständen als Stiel bezeichnet
Schneide: die angeschliffene Seite einer Klinge; bei Klingenwaffen sind ein-, anderthalb- und zweischneidige Klingen verbreitet.
Seitenwaffe: die Zweitwaffe eines Soldaten, die nur zur persönlichen Verteidigung, nicht aber im Formationseinsatz geführt wird.
Spitze: siehe Ort
Stiel: der hölzerne, lange Griff von Arbeitsgeräten; bei Waffen spricht man meist von einem Schaft.
Tülle: Metallröhre oder einzelne Metallstreifen, die bei einer Stangenwaffe Blatt und Schaft verbinden.



Werkzeuge und Gebrauchswaffen

In der folgenden Kategorie sind all jene Gegenstände genannt, die eigentlich einem anderen Zweck als dem Kampf dienen, die aber durchaus als Waffe gebraucht werden können, wenn die Umstände dies erfordern. Neben den im alltäglichen Gebrauch befindlichen Messern sind dies vor allem die Werkzeuge der braven Handwerker und Bauern: die Hämmer, Äxte, Hacken und Flegel, mit denen sie ihrem Tagewerk nachgehen.
Was als Gebrauchsgegenstand gilt, ist häufig durch lokale Gesetze geregelt (siehe Kasten). Typisch hierfür ist ein 'Eichmesser', das an Stadttoren oder auf Marktplätzen aushängt und die maximale erlaubte Klingenlänge vorgibt.
Zu den 'gefährlichen Gegenständen', die nicht unter die Waffengesetze fallen, zählen auch noch diverse Jagdmesser (S. 19) sowie einige Standeszeichen (Magierstäbe oder Sonnenszepter seien als Beispiele genannt).

Meisterhinweis: In Aventurien gibt es eine Unzahl von Regelungen, ob ein Gegenstand in einem bestimmten 'Rechtsraum' (einer Provinz, einem Land oder einer Stadt) als eine Waffe angesehen wird, und es ist speziell für den Ortsunkundigen schwer, sich hier nicht in Fallstricken zu verheddern. Gerade das Waffenrecht ist ein gutes Beispiel für die Verwendung des Talents *Rechtskunde*. Sie können hier Zuschläge oder Abzüge verhängen, je nachdem, ob der Held aus der gerade bespielten oder einer fernen Provinz oder gar aus einem anderen Kulturkreis stammt. Und wenn die *Rechtskunde* scheitert, gibt es immer noch das Talent *Überreden*.

Beil

Deutlich mehr ein Gebrauchsgegenstand als eine Waffe ist das Beil, eine kleine Axt mit einer Stiellänge von einem halben Schritt und einem schnörkellos verarbeiteten Blatt. In seiner ursprünglichen Form kommt das Beil schon seit den frühen Tagen der Besiedlung Aventuriens als Werkzeug zur Holzbearbeitung zum Einsatz – und womöglich ist die Geschichte dieser Waffe noch älter, denn auch bei vielen Ureinwohnern finden wir primitive Urformen des klassischen Beils, meist als angeschärftes Stück Feuerstein oder Obsidian, das mit Lederbändern an einem Hartholz-Stiel befestigt ist.

Beil

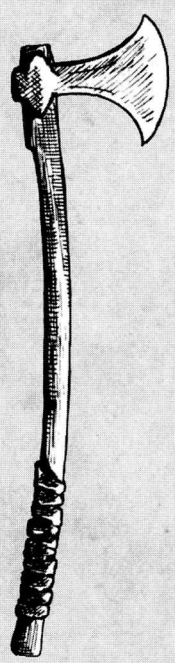
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	70	50	5	–1	20	–1/–2	i	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (18) alle Regionen außer EHE, WAL
Besonderheiten: Ein *Waffenmeister (Beil)* kann diese Waffe als reguläre (nicht nur als improvisierte) Waffe verwenden; sein INI-Wert mit dieser Waffe beträgt 0 und er kann die Waffe auch in der DK H ohne Abzüge führen.

Steinernes Beil

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	80	50	6	–1	15	–1/–2	i	N

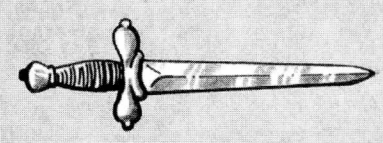
Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (12) ORK, EHE, ALA, BRA, WAL, CHA
Besonderheiten: Ein *Waffenmeister (Beil)* kann auch ein Steinernes Beil als reguläre (nicht nur als improvisierte) Waffe verwenden; sein INI-Wert mit dieser Waffe beträgt 0 und er kann die Waffe auch in der DK H ohne Abzüge führen.



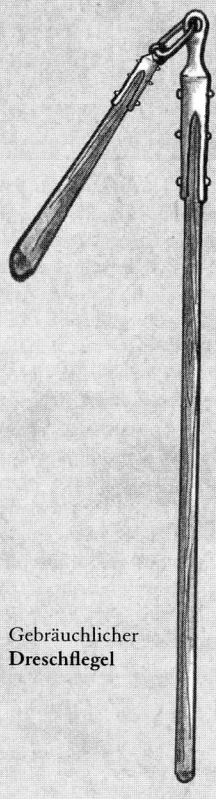
Handbeil zur Holzbearbeitung, gebräuchlich

Dolch

Die universelle Seitenwaffe fast aller Aventurier. Meist eine gerade, beidseitig angeschliffene Klinge von etwa einem Spann Länge; selten einmal ernstzunehmende Paradehilfen. Der klassische Dolch ist bereits schwer genug, um als Waffe gelten zu können, und jeder Recke, der die leidvolle Erfahrung eines wankelmütigen Schlachtenglücks gemacht hat, trägt einen Dolch als letzte Rückversicherung am Gürtel oder im Stiefel. Auch bei offiziellen Anlässen, bei denen das Tragen von längeren Waffen verboten ist, wird gern ein Dolch als Symbol des Adels- oder Bürgerstandes an der Seite getragen. Selbstredend zeichnen sich diese Exemplare dann vor allem durch ihren aufwendigen Schmuck aus.
Ein weitere Verwendung findet der Dolch im *Premer Dolchspiel*, das bei Nordleuten und Seefahrern sehr beliebt ist. Hierbei legt der Spieler die gespreizte Hand auf eine Tischplatte vor sich und sticht mit dem Dolch in möglichst schneller Folge zwischen die Lücken. Ein sehr gefährlicher Zeitvertreib, der schon so manchen Betrunkenen einen oder mehrere Finger gekostet hat.



Dolch, Herzögl. Tobrische Messermanufactur Ysilia, 997 BF



Gebräuchlicher **Dreschflegel**

Dolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	20	30	2	0	20+	0/–1	(w)	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (18) alle Regionen außer FIR, EHE, WAL
Besonderheiten: Ein *Waffenmeister (Dolch)* kann diese Waffe als reguläre (nicht nur als improvisierte) Wurfwaffe verwenden. Außerdem erhält er einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/4. Bei einem *Gezielten Stich* (**MBK 42**) kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.

Dolch als (improvisierte) Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W	1/3/5/7/10	(0/0/0/–1/–1)	–	Wurfdolch

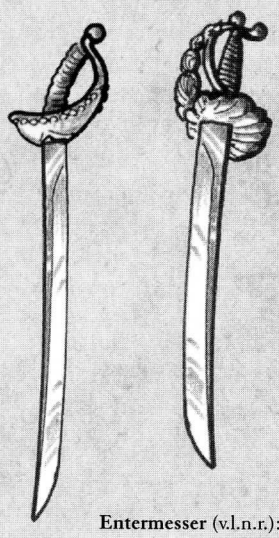
Dreschflegel

Der Dreschflegel ist wie die Sense ein mit beiden Händen geführtes bäuerliches Werkzeug, das dazu eingesetzt wird, das reife Korn aus den Ähren zu schlagen. Dazu sind zwei Holzstücke (meist ein kurzes und ein langes) durch Kettenglieder oder stabile Lederbänder miteinander verbunden. Wenn man sich das Dreschen von Korn einmal bildlich vorstellt, verwundert es nicht, dass der Dreschflegel in der Landwehr neben der Sense vermehrten Einsatz findet. Für eine echte Waffe ist ein Flegel jedoch zu zerbrechlich, aber dem kann mit ein paar Eisenbändern und hindurchgetriebenen Nägeln abgeholfen werden, womit man die Grundform des Kriegsflegels erhält (s. S. 34). Aus dem thalusischen Reisflegel mit zwei gleich langen Holzstücken hat sich als Waffe übrigens der Kettenstab (s. S. 65) entwickelt.

Dreschflegel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/3	100	150	6	–2	15	–2/–3	i z	S

Talent: Zweihandflegel
Verbreitung: (18) alle Regionen außer FIR, NIV, GLO, EHE, ELF, ORK, KHO, ACH, WAL, CHA
Besonderheiten: Schläge eines Dreschflegels können mit Dolchen oder Fechtwaffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden; ein Dreschflegel ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.



Entermesser (v.l.n.r.): Neuzeitliches Gebrauchsmodell, Rethis; 'Piratenmesser' mit verziertem Griffkorb, Havena, 968 BF

Entermesser

Trotz seiner kämpferisch angehauchten Bezeichnung ist das Entermesser eine breite, einschneidige Klinge mit Griffkorb oder bügelförmigem Handschutz, vor allem ein Gebrauchswerkzeug der Seeleute, mit dem sie Taue und Holz bearbeiten. Zu seinem Namen kommt es vor allem deshalb, weil die einfachen Seefahrer oft keine andere Waffe als diese bei sich tragen und sich dementsprechend mit ihr zur Wehr setzen, wenn es zu einem Entergefecht kommt. Mittlerweile werden die recht kurzen Entermesser von fast allen Seesoldaten als Seitenwaffe geführt, während 'echte Piraten' meist furchteinflößendere Waffen verwenden.

Entermesser

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	70	75	2	0	50	0/0	–	N

Talent: Säbel
Verbreitung: (12) GLO, RIV, SVE, THO, ALB, HOR, ZYK, MEN, BRA, ALA, CHA, THA, KHU, ORO, ARA, GAR, XER, BOR
Besonderheiten: Für das Entermesser gilt nicht der TP-Bonus für Reiter.
Ein *Waffenmeister (Entermesser)* oder *Waffenmeister (Kusliker Säbel)* darf neben den Säbel-Manövern auch den *Gezielten Stich* und den *Todesstoß* ausführen (wenn er die passenden Sonderfertigkeiten erlernt hat); zudem steigt seine INI mit dem Entermesser auf +1.

Gebräuchliches **Fleischerbeil**

Fleischerbeil

Das Fleischerbeil dient Metzgern und Schlachtern bei der Zerteilung von Schlachtvieh, speziell dem Zerhauen von Knochen, und zählt somit ebenfalls nicht zu den Waffen, auch wenn man das mit ihm betriebene Handwerk durchaus als blutig bezeichnen kann. Das einzige Fleischerbeil, das jemals als Kampfwaffe Berühmtheit erlangte, befand sich im Besitz des Garether Hofschlachtmeisters Kunrad Thorm, der bei der Verteidigung unserer

Hauptstadt gegen die Orken im Jahre 1012 BF eine ganze Hand voll Schwarzpelze mit seinem Beil niedermachte, bevor er der Übermacht der Angreifer erlag. Fleischerbeile haben jedoch bisweilen auch traurige Berühmtheit in blutigen Familienzwisten oder Wahnsinnstaten erlangt und werden (anstelle der Knochensäge) auch von den Feldscheren mit Erfolg geführt.

Fleischerbeil

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	60	30	2	–1	20	–2/–3	i	H

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (12) alle Regionen außer FIR, NIV, ELF, EHE, WAL

Geißel

Die Geißel ist eine kurze Peitsche mit einem etwa zwei Spann langen Griff und einer etwa drei Spann langen Peitschenschnur oder einem entsprechenden Lederband. Dies ist nicht wirklich ein 'Gebrauchsgegenstand', sondern eher ein Strafinstrument und Zeichen der Autorität. In zivilisierten Landen üblicherweise auf die Diener des Herrn Praios beschränkt, erfreut sich die Geißel gerade im Bornland und im Süden nach wie vor großer Beliebtheit bei den hohen Herrn. Nun ist die Züchtigung von ungehorsamen Untergebenen bisweilen zweifelsfrei notwendig, nur über die Methoden darf man durchaus geteilter Meinung sein. Als Waffe im Kampf eignet sich die Geißel jedenfalls nur sehr begrenzt.

Geißel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W–1	14/5	30	100	5	–1	15+	0/–4	–	N

Talent: Kettenwaffen **Verbreitung:** (6) alle Regionen außer FIR, NIV, ELF, EHE, THO, ZWE, WAL
Besonderheiten: Die Geißel ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden. Mit einer Geißel können keine Wunden verursacht werden. Angriffe einer Geißel können grundsätzlich nur um 2 Punkte schwerer pariert werden.

Haumesser

Das Haumesser, eine sich zum Griff hin verjüngende, einschneidige Klinge, darf in keiner Expeditionsausrüstung fehlen, wenn der Weg durch Dornicht, Dschungel oder Unterholz führt – denn die Genannten sind die natürlichen Opfer des Haumessers. Und sollte sich einmal ein Geländehindernis als wildes Tier oder feindlich gesonnener Waldbewohner herausstellen, kann auch in diesem Fall das Haumesser gute Dienste leisten.

Haumesser

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/3	90	50	3	–1	40	0/–2	i	HN

Talent: Hiebwaffen oder Säbel **Verbreitung:** (12) alle Regionen außer FIR, NIV, ELF, EHE, WAL
Besonderheiten: Für das Haumesser gilt nicht der TP-Bonus für Reiter.

Holzfälleraxt

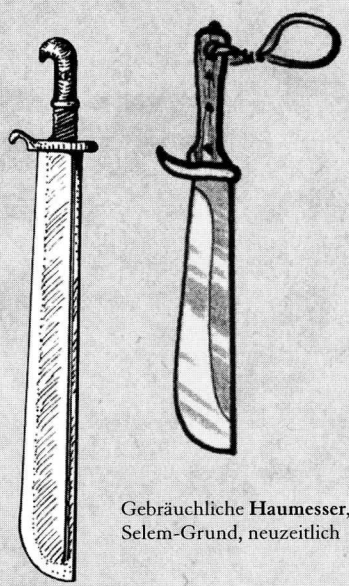
Mit einer Stiellänge von über einem Schritt ist eine Holzfälleraxt ein beeindruckendes Arbeitsgerät, das selbst von starken Personen mit beiden Händen geführt werden muss. Auf diese Weise geschwungen, vermag die Axt beachtlichen Schaden anzurichten, und das nicht nur bei Bäumen, sondern bei allem, was nicht in der Lage ist, rasch genug aus dem Weg zu springen. Und genau in dieser Langsamkeit und Unhandlichkeit liegt auch der Nachteil der Holzfälleraxt, so sie denn als Waffe eingesetzt werden soll. Dennoch wird sie zum Beispiel im Bornland als so gefährlich eingestuft, dass sie nur mit besonderer Erlaubnis des Landherrn geführt werden darf – während sie im urwüchsigen Andergast zum Allgemeingut, ja, teilweise sogar zur Tracht gehört.

Holzfälleraxt

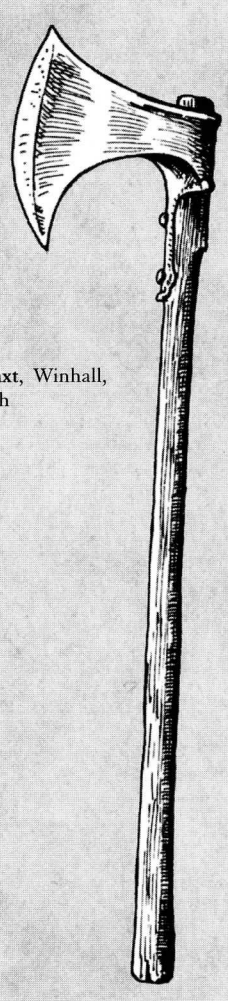
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W	12/2	160	110	5	–2	80	–1/–4	i z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (12) alle Regionen außer EHE, WAL
Besonderheiten: Schläge mit der Holzfälleraxt können von Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden.

Gebräuchliche **Geißel**, Brabak, um 998 BF



Gebräuchliche **Haumesser**, Selem-Grund, neuzeitlich



Holzfälleraxt, Winhall, in Gebrauch

Gebräuchlicher **Knüppel**

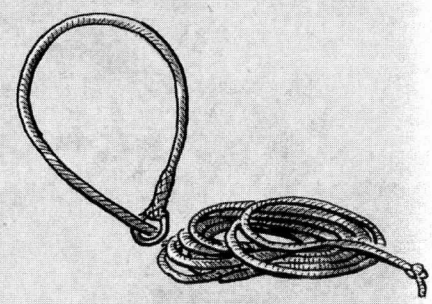
Knüppel

Dies ist die primitivste Form einer Waffe: ein einigermaßen ausgewogener, grob abgehobelter oder gerade geschnitzter Ast, selten einmal (für Gardisten) ein gedrehtes Rundholz. Die übliche Länge eines im Kampf einsetzbaren Knüppels liegt irgendwo zwischen drei und fünf Spann. Ein Knüppel als 'Hauswehr' wird auch den Leibeigenen überall zugestanden.

Knüppel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	11/4	60	80	6	0	1	0/–2	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (18) alle



Gebräuchliches **Lasso**

Lasso

Das Lasso ist in jeder Hinsicht eine improvisierte Waffe, denn es besteht aus nichts anderem als einem stabilen Lederseil (seltener aus geöltem Hanfseil), dass zu einer Wurfschlinge geknotet und sodann geworfen wird. Es dient als Werkzeug der Tierzucht zum Einfangen von widerspenstigem Vieh, kann aber ebenso gut gegen widerspenstige Schurken eingesetzt werden.

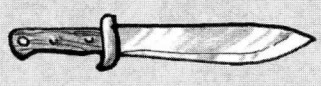
Lasso

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	0/2/5/10/15	(–/0/0/–1/–2)	40	2	12 S

Talent: Schleuder **Verbreitung:** (8) RIV, SVE, ORK, BOR, WEI, ARA, ORO, KHO

Besonderheiten: Ein Lasso richtet keine Trefferpunkte an; die hier unter TP angegebenen Punkte geben die Erschwernis des Opfers bei einem *Entfesseln*-Wurf an, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss. Das Opfer darf diese Probe jede Kampfrunde einmal ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1. Die angegebene 'Ladezeit' des Lassos bezieht sich auf den einleitenden Schleudervorgang, wenn das Lasso bereits bereitgehalten wird.

Ein *Waffenmeister (Lasso)* richtet die doppelten 'TP' an und kann um 5 Schritt weiter entfernte Reichweitenkategorien verwenden. Um Waffenmeister mit dem Lasso zu werden, ist als zusätzliche Anforderung noch GE 16 nötig.



Gebräuchliches **Messer**

Messer

Als Messer bezeichnen wir alle Klingen ohne Parierstange und mit einer Schneide, die nicht länger als ein Spann ist. Ein typisches Handwerkszeug zur Bearbeitung von Holz und bei der Zubereitung von Speisen, ist der Nutzen des Messers als Waffe äußerst eingeschränkt, und nur in höchster Not wird ein Kämpfer darauf zurückgreifen. Aus diesem Grund ist es auch fast überall gestattet, ein Messer bei sich zu tragen. Dunklere Elemente machen sich dies natürlich zunutze, indem sie ihre ausgeklügelten Mordinstrumente als harmlose Messer tarnen; ein Vorhaben, das durch ein aufmerksames Auge leicht durchkreuzt werden kann.

Messer erfordern nichtsdestotrotz grundsätzliche Kenntnis der Schmiedekunst, so dass sie nicht überall hergestellt werden. Aus dem hohen Norden und den Dschungeln des Südens sind jedoch auch Messer aus Obsidian oder Feuerstein bekannt, die mörderisch scharf sein können, jedoch im Einsatz gegen andere Waffen oder gar Rüstungen leicht zerbrechen.

Messer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	12/6	10	25	4	–2	10	–2/–3	i	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (18) alle Regionen außer EHE, WAL

Steinmesser

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/6	12	20	6	–2	5	–2/–3	i	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (12) FIR, EHE, ORK, WAL, ALA, BRA, CHA

Besonderheiten: Mit einem steinernen Messer muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal, ob mit dem Steinmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest nach den Regeln von **MBK 29f.** durchgeführt werden, ebenso bei jedem Einsatz des Steinmessers gegen eine Metallrüstung, bei dem keine Schadenspunkte erzielt werden (der Stich also in der Rüstung hängen bleibt).

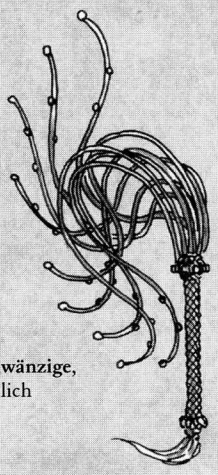
Neunschwänzige

Eine besondere Form der Geißel (siehe S. 13) stellt die sogenannte Neunschwänzige dar, die anstelle eines einzelnen Strangs über neun Lederriemen verfügt. Oftmals mit eingeflochtenen Eisenstücken verstärkt, um die Schadenswirkung zu erhöhen, gibt es auch Versionen mit weichen Lederstreifen, die in der Hand eines geübten Schlägers beachtliche Schmerzen, aber kaum bleibenden Schaden verursachen.

Neunschwänzige

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	14/4	80	120	5	–1	60	–1/–4	–	N

Talent: Kettenwaffen
Verbreitung: (4) alle Regionen außer FIR, NIV, GLO, EHE, ELF, ORK, KHO, ACH, WAL, CHA
Besonderheiten: Die Neunschwänzige eignet sich besonders gut zum Kampf gegen Schwärme von Kleingetier (Ratten, Fledermäuse etc.). Bei einer gelungenen AT/2 wurden zwei Tiere getroffen, bei einer Guten Attacke sogar drei Tiere; der TP-Wurf ist für alle Tiere gleich. Gegen menschengroße Ziele gilt, dass bei einer AT/2 ein TP mehr angerichtet wird (Gute Attacke nach den üblichen Regeln). Eine Neunschwänzige ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden. Die 'weiche' Version der Neunschwänzigen richtet 1W+2 TP(A) an.
Mit einer Neunschwänzigen (gleich welcher Art) können keine Wunden verursacht werden. Angriffe mit einer Neunschwänzigen können nur um 2 Punkte schwerer pariert werden.



Neunschwänzige, gebräuchlich

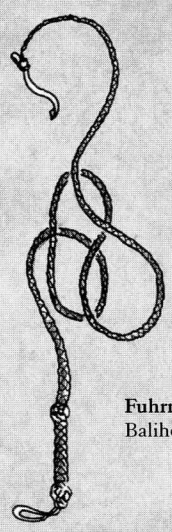
Peitsche

Die aventurische Peitsche ist etwa zweieinhalb bis drei Schritt lang und besteht aus miteinander verflochtenen Lederschnüren, die sich zum Ende hin immer weiter verjüngen und schließlich in einem als Gewicht zusammengeschnürten Knoten enden. Die Kutscher, Fuhrleute und Tierbändiger, zu deren Handwerksgerät die Peitsche gehört, können mit ihr erstaunliche Kunststücke vollbringen und sie besonders furchterregend knallen lassen. Im Süden wird sie außerdem zur Bestrafung von Plantagen- und Galeerensklaven verwandt.

Peitsche

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	14/5	60	250	4	0	25	0/–	–	S

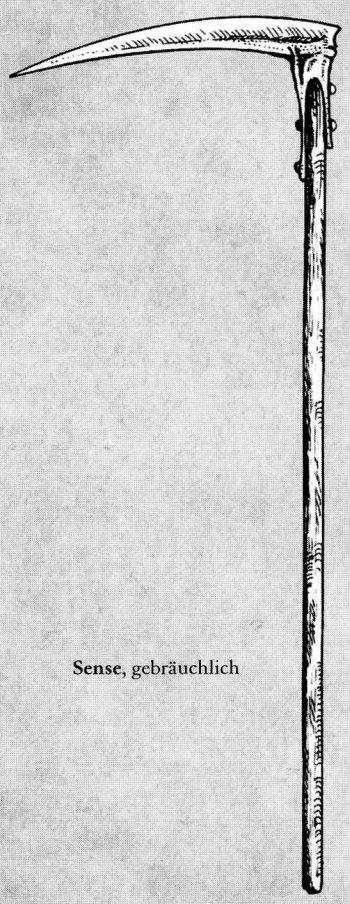
Talent: Peitsche
Verbreitung: (10) alle Regionen außer FIR, NIV, GLO, EHE, ELF, ORK, KHO, ACH, WAL, CHA
Besonderheiten: *Peitsche* ist ein reines Angriffs-Talent, das keine Parade zulässt und von dem auch nicht auf andere Talente ausgewichen werden kann.
Mit der Peitsche ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen (siehe **MBK 44**) oder umzureißen (**MBK 42**; dem Gegner ist keine PA erlaubt); außerdem ignoriert eine Peitsche den Verteidigungsbonus von Schilden. Eine Peitsche erleidet in DK N einen AT-Malus von 8 Punkten und ist im Handgemenge nicht zu verwenden (außer vielleicht als Würgeschlinge).
Es ist ebenfalls möglich, mit einer Peitsche ein Opfer zu fesseln, in diesem Fall geben die TP die Erschwernis des Opfers bei einem *Entfesseln*-Wurf an, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss. Das Opfer darf diese Probe jede Kampfrunde einmal ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1. Um einen solchen Fessel-Angriff durchzuführen, ist eine AT+8 nötig (weitere Zuschläge erhöhen die 'TP').
Mit einer Peitsche können keine Wunden verursacht werden.
Ein *Waffenmeister (Peitsche)* muss zum Umreißen, Entwaffnen oder Fesseln nur eine AT+4 würfeln, Angriffe in DK N sind für ihn nur um 4 Punkte erschwert. Außerdem kann er mit der Peitsche Gegenstände greifen und heranziehen, die Peitsche als Lasso oder als Wurfhaken verwenden (Einzelheiten sind Meisterentscheidung).



Fuhrmannspeitsche, Baliho, neuzeitlich

Sense

Die Sense ist ein mit beiden Händen geführtes Werkzeug zum Mähen von Gras oder Getreide, das so speziell geführt werden muss, dass es sich zum Kampf noch weniger eignet als eine Sichel. Durch ihre Größe erfordert die Sense eine größere Muskelkraft und Ausdauer, erhöht dafür aber auch die Ernteleistung um ein Vielfaches. Sie findet sich auch bei schlecht ausgestatteten Landwehren und Bauernmilizen, während die 'besseren' ihre Sensen zu *Sturmsensen* (siehe S. 36) umschmieden lassen, was recht wenig Aufwand erfordert. Immerhin verfügt jeder Bauer über eine Sense, womit die Anschaffung neuer Waffen, für die der Lehnsherr aufkommen müsste, überflüssig wird. Ebenfalls aus der Sense (in diesem Fall der kürzeren, tulamidischen) entstanden ist der an der Südostküste verbreitete *Schnitter* (s. S. 36).



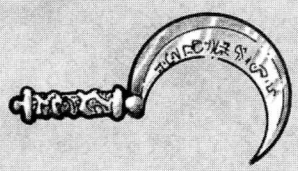
Sense, gebräuchlich

Sense									
TP	**TP/KK**	**Gewicht**	**Länge**	**BF**	**INI**	**Preis**	**WM**	**Bem.**	**DK**
1W+3	13/4	100	160	7	–2	30	–2/–4	i z	S

Talent: Infanteriewaffen
Verbreitung: (16) alle Regionen außer FIR, NIV, GLO, EHE, ELF, ORK, KHO, ACH, WAL, CHA

Sichel

Die Sichel ist ein einhändig geführtes Werkzeug, mit dem die Bauern zur Erntezeit das Korn schneiden, vor allem dort, wo die Sense zu unhandlich ist. Zu diesem Zweck ist die Schneide stark gekrümmt, weshalb die Sichel sich auch denkbar schlecht als Waffe eignet, sofern man nicht über Bärenkräfte verfügt, wie uns die Geschichte von Borallo von Ysilia, genannt der Bullenwürger, belegt, der während des Ogerzuges im Jahre 1003 BF mehrere der Menschenfresser nur mit einer Sichel bewaffnet niederrang und dadurch unzähligen Bürgern die Flucht aus dem brennenden Ysilia ermöglichte.
Sicheln finden sich bisweilen auch bei Kräutersammlern und Druiden, und auch diese verlassen sich im Kampf eher auf einen Knüppel oder ihre Beine.



Sichel, gebräuchlich

Sichel									
TP	**TP/KK**	**Gewicht**	**Länge**	**BF**	**INI**	**Preis**	**WM**	**Bem.**	**DK**
1W+2	12/5	30	50	6	–2	25	–2/–2	i	H

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (12) alle Regionen außer FIR, EHE, WAL

Spitzhacke

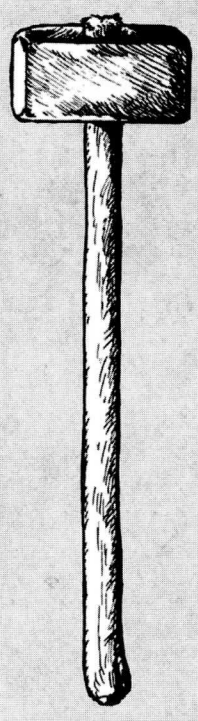
Die Spitzhacke ist ein schweres Arbeitsgerät zur Bearbeitung von Gestein und Erdreich. Sie besteht aus einem Stiel von etwa einem Schritt Länge, auf dem quer ein massives, auf der einen Seite spitz, auf der anderen Seite in einen Meißel auslaufendes Metallstück befestigt ist. Von einem geschickten Kämpfer geführt, kann eine Spitzhacke beachtlichen Schaden anrichten, und schon so mancher Sappeur musste auf sie zurückgreifen, wenn er in seinem Stollen überraschend auf bewaffneten Widerstand stieß. In eine größere Auseinandersetzung sollte man sich mit ihr jedoch nicht begeben, dazu ist ihr Einsatz deutlich zu kräftezehrend und ihre Konstruktion zu zerbrechlich.
Bisweilen werden Hacken und Pickel von aufrührerischen Haufen verwendet, weswegen sie z.B. auch an Bautrupps aus zweifelhaften Gesellen nur für die Dauer des Tages ausgegeben werden.

Spitzhacke									
TP	**TP/KK**	**Gewicht**	**Länge**	**BF**	**INI**	**Preis**	**WM**	**Bem.**	**DK**
1W+6	13/2	200	100	5	–3	20	–2/–4	i z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (8) alle Regionen außer EHE, WAL
Besonderheit: einhändig ab KK 18, dann TP/KK 14/3

Vorschlaghammer

Der Vorschlaghammer fällt ebenfalls in die Kategorie der Werkzeuge, mit denen man beträchtlichen Schaden anrichten kann. Eigentlich wird er aber von Zimmerleuten, Steinmetzen und Schmieden verwendet, wenn es darum geht, große Kraft auf einen anvisierten Punkt zu konzentrieren. Und während er sich für solche Aufgaben hervorragend eignet, ist sein Hammerkopf für den effektiven Einsatz im Kampf zu schwer und massiv, und sein unverstärkter Stiel zu brüchig, um damit gegnerische Waffen zu parieren.



Vorschlaghammer, gebräuchlich

Vorschlaghammer									
TP	**TP/KK**	**Gewicht**	**Länge**	**BF**	**INI**	**Preis**	**WM**	**Bem.**	**DK**
1W+5	13/2	250	90	5	–3	30	–2/–4	i z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (8) alle Regionen außer EHE, WAL

Aus der Not geborene 'Waffen'

Die im Folgenden genannten Waffen sind im Grunde genommen nicht einmal 'Gebrauchswerkzeuge', sondern erlangen die Bezeichnung 'Waffe' nur dadurch, weil der Kämpfende in seiner Not auf sie zurückgreifen muss. Diese Waffen erfüllen ihre Aufgabe meist nur für einen einzigen Kampf, oft sogar nur für einen einzigen Schlag, weswegen es niemanden gibt, der sich mit einer solchen 'Waffe' ausrüsten würde.

Rechtlich gelten Raufhändel mit diesen 'Argumentationshilfen' als unbewaffnete Angriffe, während ein gezogenes Messer während einer Schlägerei schnell den Ruf nach der Stadtgarde laut werden lässt.

Stuhlbein

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	11/5	40	40	8	–1	–	–1/–1	i	HN

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** nach Bedarf
Besonderheiten: Siehe die Regeln zu *improvisierten Waffen* auf Seite 8.

Fackel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	11/5	30	50	8	–2	0,5	–2/–3	i	HN

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** nach Bedarf
Besonderheiten: Jedes Mal, wenn man mit der Fackel Schadenspunkte anrichtet, kommen noch 1W–1 SP Feuerschaden hinzu. Fällt bei diesem Feuerschadenswurf eine 6, so erlischt die Fackel nach der Schadensermittlung. Siehe auch die Regeln zu *improvisierten Waffen* auf Seite 8.

Stein, Flasche

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W	1/2/4/8/12	(0/0/0/–1/–1)	um 10	–	–

Talent: Wurfbeil **Verbreitung:** alle außer FIR, NIV, GLO, EHE
Besonderheiten: Siehe die Regeln zu *improvisierten Wurfwaffen* auf Seite 8.

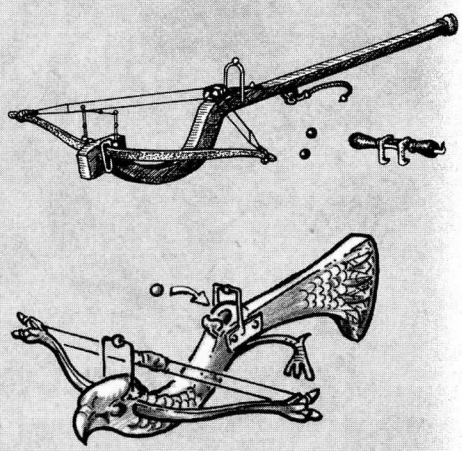
Meisterhinweis: Sie können die nebenstehenden Werte verändern, um ähnliche Waffen bzw. Wirkungen im Spiel einzusetzen: Ein brennender Holzscheit aus dem Lagerfeuer ist also eine 'Fackel', eine Dachlatte entspricht einem Stuhlbein. Bei besonders leichten 'Waffen' können Sie – z.B. zum Zweck einer Wirtshausschlägerei – die TP auch als TP(A) annehmen.

Jagdwaffen

In den entlegenen Winkeln unseres Kontinents stellt die Jagd noch immer die wichtigste Stütze der Versorgung mit Essbarem dar, während sie an Orten wie im Horasreich oftmals nur noch der Unterhaltung und körperlichen Ertüchtigung dient. Vor diesem Hintergrund hat eine große Vielfalt von Waffen, deren vorrangiger Zweck in der Jagd und Verbarbeitung von Wild liegt, Einzug in die Waffenschmiedekunst und den Waffenhandel gefunden, während andere, vor allem primitivere Waffen auf ihre Ursprungsregion beschränkt bleiben.

Aufgrund ihrer besonderen Aufgabe sind sie nur begrenzt zum Zweikampf oder für den Kriegseinsatz geeignet, können aber auch dort durchaus Verwendung finden. Da das firungefällige Waidwerk sich bei Personen von Stand (neuerdings – wo gestattet – sogar beim Bürgertum) großer Beliebtheit erfreut, sind zudem etliche der hier präsentierten Waffen in reich verzierten Ausführungen erhältlich.

Ebenfalls hier aufgeführt sind vornehmlich für die Jagd genutzte Schuss- und Wurfwaffen sowie die typischen Seitenwaffen und Gebrauchsgegenstände von Jägern.



Oben: **Schnepper** zur Vogeljagd, mit Bleikugeln und Spannknebel, aus dem Besitz des Answin von Rabenmund, neuzeitlich.
Unten: **Balläster** in zwergischer Machart, Lorgolosch, ca. 550 BF

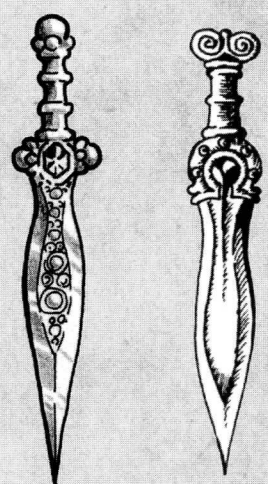
Balläster

Zunächst einmal muss angemerkt werden, dass die Armbrust als solche eine Erfindung der Zwerge war, bevor sie in ganz Aventurien Verbreitung fand und zahlreichen Modifikationen unterzogen wurde – nicht zuletzt die Anpassung von Griff und Auslöser an menschliche Hände. Von allen ursprünglichen Entwürfen der Zwerge ist dagegen nur eine unverändert erhalten geblieben, und das ist der Balläster, eine sehr leichte Armbrust, die kleine Kugeln aus Stein oder Blei verschießt und selten für etwas anderes als die Vogeljagd verwendet wird. Verzierte Balläster sind mittlerweile als Jagdwaffen sogar eher außerhalb der Zwergenreiche anzutreffen, namentlich in Garetien, Almada und dem Horasreich.

Balläster

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/–1/–1)	120 + 5	8	200 S / 6 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (8) ZWE, BOR, GAR, ALM, HOR, KHU, ALA



V.l.n.r.: Reich verzierter **Wurmstecher**, Greifenfurter Sammlung, ca. 880 BF; gebräuchlicher **Eberfänger** aus dem Bornland, ca. 930 BF

Dreizack

Eine Jagdwaffe besonderer Art stellt der Dreizack dar, der zum Fang größerer Fische – Thunfische, Tintenfische oder kleinere Haie – verwendet wird. Während an der aventurischen Westküste symmetrische Dreizacke vorherrschen, verwenden die Fischer des Perlenmeers Fischspieße, deren Zacken in abfallender Länge angeordnet sind. Dreizacke sind üblicherweise nicht für den Kampf ausgelegt.

Dreizack

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	90	140	5	0	50	0/–1	i	S

Talent: Speere
Verbreitung: (5) THO, ALB, HOR, MEN, BRA, ALA, CHA, THA, KHU, GAR (Perricum), ARA, ORO, MAR, XER, BOR
Besonderheiten: Obwohl der Dreizack eine improvisierte Waffe ist, kann mit ihm das Manöver *Festnageln* durchgeführt werden.

Eberfänger

Der Eberfänger dient wie das Jagdmesser dem Ausnehmen und Zubereiten von Wildbret, gleichzeitig stellt er durch seine Größe, die bereits an die eines Kurzschwerts heranragt, eine geeignete Waffe dar, um sich gegen verwundet angreifendes Wild zur Wehr zu setzen

oder diesem den Gnadenstoß zu geben. Auffällig am vor allem in Nordaventurien beliebten Eberfänger ist seine Klinge, die nahe der Spitze breiter ist als am Heft.
Als besonders schöne Exemplare sind die sogenannten Einhornfänger, Orkstecher und Wurmstecher bekannt, die sich ein einfacher Waidmann kaum leisten kann, die aber an Kunstfertigkeit und Schärfe kaum zu überbieten und zudem mit feinsten Ätzungen, Gravuren oder Einlegearbeiten verziert sind (dagegen in Punkto Robustheit einer Gebrauchswaffe bisweilen nachstehen).

Eberfänger

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	40	40	1	0	60+	0/–1	–	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (12) THO, SVE, RIV, BOR, AND, WEI, TOB, GAL, GAR, ALB, ZWE
Besonderheiten: Die erwähnten Einhornfänger etc. haben BF +1, sind jedoch nicht unter 100 Silbertalern erhältlich.
Die Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Dolch)* ist auch für den Eberfänger gültig, jedoch kann diese Waffe nicht geworfen werden. Er erhält also einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/3. Bei einem *Gezielten Stich* (**MBK 42**) kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.

Holzspeer

Der Holzspeer ist eine 'klassische' Waffe primitiver aventurischer Stammesgesellschaften. Anstelle einer Klinge aus Metall (oder wenigstens aus Stein, Horn oder Bein) verfügt diese anderthalb Schritt lange Stange über nichts weiter als ein angespitztes und im Feuer gehärtetes Ende, das selbst von der leichtesten Rüstung abgleitet, gegen Fell und Schwarte jedoch noch akzeptablen Schaden erzielt. Bisweilen finden sich Varianten des Speers mit Stein- oder Hornspitzen, die geringfügig höheren Schaden gegen Ungerüstete anrichten.

Holzspeer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	60	150	5	0	10	–1/–3	z w	S

Talent: Speere **Verbreitung:** (16) alle Regionen außer FIR, KHO
Besonderheiten: kann einhändig geführt werden (TP 1W+2, TP/KK 13/5, WM –1/–6); kann (mehr schlecht als recht) geworfen werden. Gegen alle Arten von Plattenrüstung sinken die TP auf 1W+1. Varianten mit Stein- oder Hornspitzen richten gegen Metallrüstungen normalen Schaden an, gegen Fell, Haut, Schwarte, Tuchrüstungen, Wattierte Waffenröcke, Lederbekleidung und ähnliche textile Materialien einen zusätzlichen TP; gegen Plattenrüstungen eingesetzt, müssen sie jedoch bei einem erfolgreichen Treffer einen Bruchtest durchführen.

Holzspeer als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/–1/–2)	–	Wurfspeer

Besonderheiten: Varianten mit Stein- oder Hornspitzen richten 1 TP mehr an.

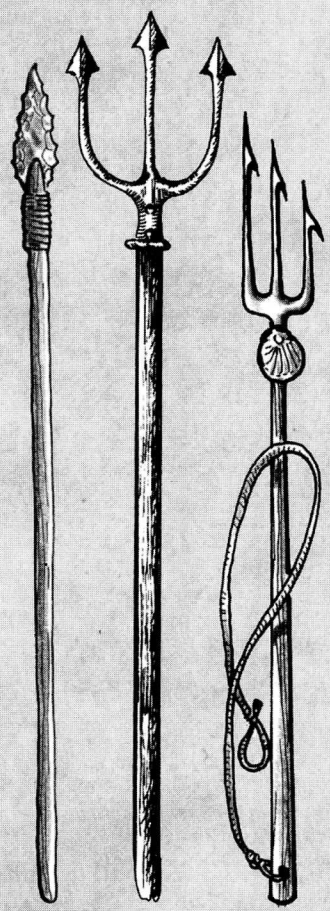
Jagdmesser

Das Jagdmesser ähnelt in seiner Länge dem Dolche, ist aber meist dünner und so geformt (leicht gebogen, bisweilen mit Sägerücken oder Aufbrechhaken), dass es sich vorzüglich für seine eigentliche Aufgabe, das Aufbrechen und Ausnehmen von Wild und das Abziehen des Fells, eignet. Wie für alle anderen Gebrauchswaffen gilt auch für das Jagdmesser, dass man sich damit durchaus im Kampf behaupten kann, doch würde auch ein erfahrener Jäger nur im äußersten Notfall darauf zurückgreifen, um sich damit einem wütenden Wolf oder Bären zu stellen. Einige besonders schöne Exemplare von Jagdmessern stammen aus elfischer Fertigung. Sie sind meist unverkäuflich und werden auf Seite 90 besprochen.

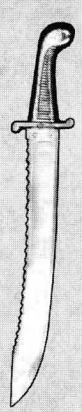
Jagdmesser

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	15	30	3	–1	50+	0/–2	–	H

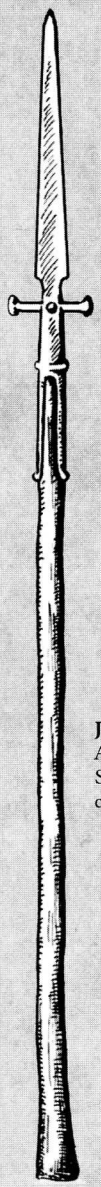
Talent: Dolche **Verbreitung:** (14) alle Regionen außer EHE und WAL



V.l.n.r.: gebräulicher orkischer **Holzspeer** mit Steinklinge; **Dreizack** der aventurischen Westküste mit gleichmäßigen Spitzen aus Havena, 1000 BF; kurzer **Perlenmeer-Dreizack** mit versetzten Spitzen aus Thalusa



Gebräuliches **Jagdmesser** mit Sägerücken



Jagdspieß, nach Art einer leichten Saufeder; Weiden, ca. 70 Jahre alt

Jagdspieß

Dies ist die ursprüngliche, leichtere Variante des Stoßspeers, wie sie fast 1:1 von ihrem elfischen Vorbild (siehe S. 90) übernommen wurde. Sie weist einen etwas kleineren Knebel auf und kann unter Umständen sogar geworfen werden.

Jagdspieß

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/4	80	200	3	–1	75	0/–1	z w	S

Talent: Speere **Verbreitung:** (8) alle außer EHE, ZWE
Besonderheiten: Mit dem Jagdspieß darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* (siehe Seite 147) eingesetzt werden. Ein Jagdspieß kann ab KK 15 einhändig geführt werden: TP 1W+5, TP/KK 13/5, WM 0/-4.
Ein *Waffenmeister (Jagdspieß)* muss beim Festnageln, beim Gegenhalten und beim Gezielten Stich nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 15 erforderlich.

Jagdspieß als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+4	5/10/15/20/30	(0/0/–1/–2/–3)	2	Wurfspeer

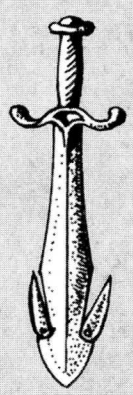
Kurzbogen

Der Kurzbogen ist mit einer Bogenlänge von vier bis sechs Spann und einer einfachen oder Doppelkrümmung der kürzeste und handlichste Bogen, eine Eigenschaft, die er speziell bei der Nachsuche auf angeschossenes Wild in Wald und Gestrüpp zeigen kann. Deswegen ist er bei allen Kulturen beliebt, die Bögen zur Jagd verwenden. Er ist auch in aventurischen Heeren weit verbreitet; näheres hierzu siehe Seite 4.

Kurzbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/–1)	20 + 2	2	45 S / 25 K

Talent: Bogen **Verbreitung:** (16) alle außer FIR, NIV, GLO, EHE
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Kurzbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt.
Ein *Waffenmeister (Kurzbogen)* kann zwei Pfeile gleichzeitig auf dasselbe Ziel abschießen. Die Probe hierzu ist (zusätzlich zu allen anderen Modifikationen) um 5 Punkte erschwert, die TP pro Pfeil generell um 2 vermindert. Außerdem verwendet ein Waffenmeister bei normalen Schüssen die Entfernungen (10/20/30/50/60). Um Waffenmeister mit dem Kurzbogen zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch die Kenntnis der SF *Meisterschütze (Bogen)* und *Schnellladen (Bogen)* nötig.



Ogerfänger aus Havena, 990 BF

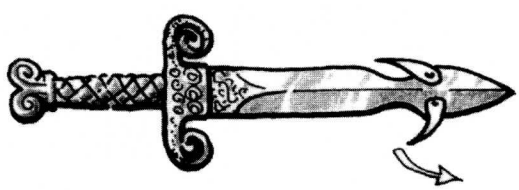
Ogerfänger

Der sogenannte Ogerfänger erscheint auf den ersten Blick wie ein normaler Schwerer Dolch, doch wenn man ihn genauer betrachtet, erkennt man die zu beiden Seiten der Klinge angebrachten, ausklappbaren Widerhaken, die dazu gedacht sind, sich in der Wunde aufzuspreizen und so das Jagdwild schneller verbluten zu lassen. Der Name der Waffe täuscht jedoch, denn sie eignet sich eher weniger für den Kampf gegen wilde Oger (die einen deutlichen Reichweitenvorteil besitzen und von der Wirkung einer solchen Waffe auch eher in Rage gebracht werden), sondern vor allem als Waffe für den Gnadenstoß.

Ogerfänger

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	35	35	4	0	150	0/–2	–	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (8) THO, SVE, RIV, BOR, AND, WEI, TOB, GAL, GAR, ALB
Besonderheiten: Bei einem Stich mit dem Ogerfänger können die Widerhaken ausklappen und so verhindern, dass die Waffe aus der Wunde entfernt wird. Wenn die Waffe im Körper des



Widerhaken klappen aus und verankern sich in der Wunde.

Opfers – ein lebendes, schmerzempfindliches Wesen mit Blutkreislauf – stecken bleibt (was bei einer 5 oder 6 beim Schadenswurf passiert), verursacht sie pro Kampfrunde, in der das Opfer sich heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), 1W6 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht, beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung pro Spielrunde.
Der Dolch kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist eine Aktion und eine gelungene KK-Probe erforderlich; einen in einem anderen Kämpfer steckenden Ogerfänger zu ergreifen erfordert außerdem eine gelungene Raufen-AT +6) und verursacht dabei 1W+3 SP. Nach einem Kampf kann die Klinge auch in Ruhe entfernt werden, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf *Heilkunde Wunden* 1W–1 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W+2 SP.
Ein *Waffenmeister (Schwerer Dolch)* erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/3. Bei einem Gezielten Stich (**MBK 42**) kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.

Speer

Dies ist die seit Jahrtausenden bekannte 'Allzweckwaffe' für Jagd und Krieg, die sich in fast allen Kulturen in der ein oder anderen Form findet, meist als eineinhalb Schritt langer Holzschaft mit einer lanzettförmigen Stoßklinge aus Eisen, Bronze, Stein oder Horn. Speere sind auch zum Wurf geeignet, weswegen Jäger und Kämpfer bisweilen mehrere dieser Waffen mit sich führen. Lange Zeit eine typische Waffe auch der aventurischen Heere (in der Kombination mit einem Schild), ist er heutzutage fast nur noch bei Jägern und Stammeskriegern anzutreffen.

Speer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/4	80	190	5	–1	30	0/–2	z w	S

Talent: Speere **Verbreitung:** (18) alle Regionen
Besonderheiten: kann ab KK 15 einhändig geführt werden (TP 1W+4, TP/KK 13/5, WM 0/–5); kann (mehr schlecht als recht) geworfen werden.
Ein *Waffenmeister (Speer)* kann diese Waffe ab KK 15 einhändig führen, ohne die o.g. Einbußen zu erleiden. Die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* sind für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um Waffenmeister mit dem Speer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.

Speer als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/–1/–2)	–	Wurfspeer

Speer aus Baburin, ca. 800 BF

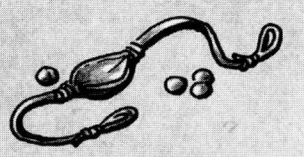
Schleuder

Als ebenfalls äußerst primitiv gilt die Schleuder, die aus nichts weiter als einer etwa einen halben Schritt langen Lederschlinge besteht, in die der zu schleudernde Stein gelegt wird. Die Schlinge wird sodann über dem Kopf oder an der rechten Körperseite herumgeschleudert, bis sie das gewünschte Tempo erreicht hat, woraufhin der Schütze ein Ende loslässt und das Geschoss auf das Ziel losrast, oder – was bei Anfängern nur allzu häufig vorkommt – in irgendeine andere Richtung. Der gezielte Einsatz einer Schleuder erfordert jahrelange Übung, und warum sollte man diese auf das Erlernen einer Waffe verschwenden, die nur von Unfreien oder Goblins verwendet wird?
In der Zeit der Altvorderen wurden zyklopäische Schleuderer als Fernkämpfer der bosparanischen Heere eingesetzt, und noch heute gelten die Bewohner der westlichen Inseln als Meister dieser Waffe, die sie zur Jagd auf Kleintiere und Vögel einsetzen.
Für einen etwas anspruchsvolleren Einsatz der Schleuder gibt es extra für diesen Zweck angefertigte Bleistücke, die die Schadenswirkung und Treffsicherheit des Schützen um einiges erhöhen.

Schleuder

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	0/5/15/25/40	(–/0/0/0/0)	10 + 3	2	15 S / 5 H

Talent: Schleuder **Verbreitung:** (6) WEI, BOR, TOB (bei den jeweils ansässigen Goblins), ZYK
Besonderheiten: Spezielle Schleuderbleie (für die die Preisangabe gilt) richten 1 TP mehr an (also 1W+3); außerdem erleichtern sie die Fernkampf-Probe um 1 Punkt.



Schleuder mit Schleuderbleien, gebräuchlich

Ein *Waffenmeister (Schleuder)* verwendet beim *Gezielten Schuss* (**MBK 69**) nur die regulären Zuschläge und richtet 1 TP mehr an; außerdem verfügt er über das Äquivalent der SF *Schnellladen* und muss nur 1 Aktion Ladezeit aufwenden. Um diese SF zu erlernen, muss der Schleuderer *Meisterschütze* sein und eine FF von 16 aufweisen.

Speerschleuder

Die Speerschleuder ist eine zwar primitive – sprich: seit Vorzeiten bekannte – Waffe, lässt jedoch einen Funken von Erfindungsgeist erkennen. Indem der zu schleudernde Speer in die Führungsrinne eines bis zu einen Schritt langen Stabes gelegt und dann geschleudert wird, verfügt der Werfer über eine weitaus höhere Hebelkraft, was die Wucht und Reichweite des Wurfes im Vergleich zum Wurfspeer deutlich erhöht. Dafür erfordert die Speerschleuder jedoch einiges an Übung.

Speerschleuder

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3*	0/15/30/60/100	(–/+1/0/0/–1)	30 + 60	2	25 S / 15 S

Talent: Wurfspeer
Verbreitung: (10) NIV, GLO, RIV, ORK, ARA, MHA, GOR, KHO, ART, ACH, BRA, CHA (bei den Tocamuyac)
Besonderheiten: Weil die Speerschleuder schwer zu bedienen ist, sind alle Proben um 3 Punkte erschwert. Ein Treffer mit einem Speer einer Speerschleuder richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt.
Für einen *Waffenmeister (Speerschleuder)* entfällt der Zuschlag von 3 Punkten, er verwendet jeweils um 10 Schritt höhere Reichweitenkategorien und richtet 2 TP zusätzlich an. Um diese Sonderfertigkeit zu erlernen, muss der Werfer *Meisterschütze* mit der Speerschleuder sein und eine GE von 16 aufweisen.

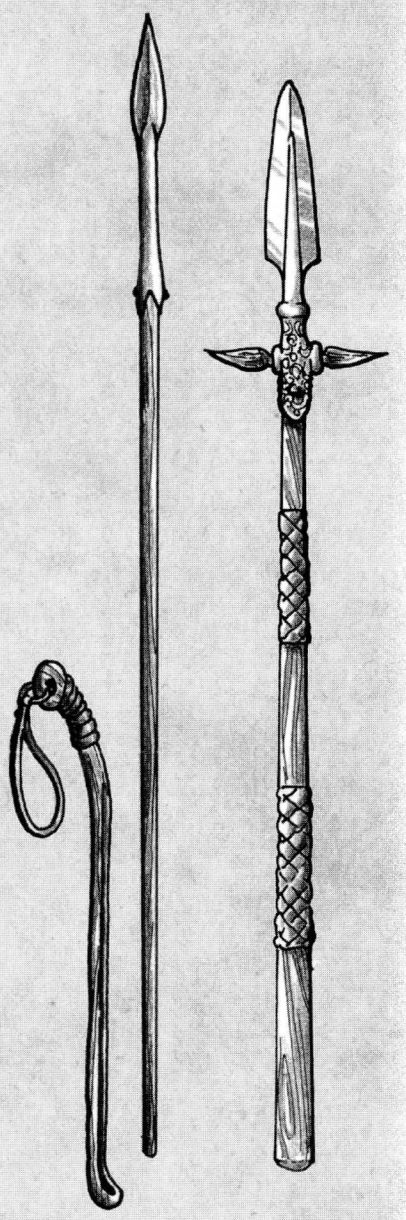
Stoßspeer

Der Stoßspeer, manchmal auch als *Saufeder* bezeichnet, kommt vor allem bei der Jagd auf Schwarzwild oder noch größeres und wilderes Getier zum Einsatz. Eine solche Jagd ist nichts für die Zartbesaiteten, denn hier stellt sich der Jäger dem Ansturm des Wilds direkt entgegen und lässt es auf seine Waffe auflaufen. Um dabei ein zu tiefes Eindringen der Klinge zu verhindern, ist es direkt hinter dem Stechblatt mit einem eisernen oder hörnernen Knebel versehen, bisweilen auch noch mit einem Handschutz.

Stoßspeer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	11/4	150	200	3	–1	100+	0/–1	z	S

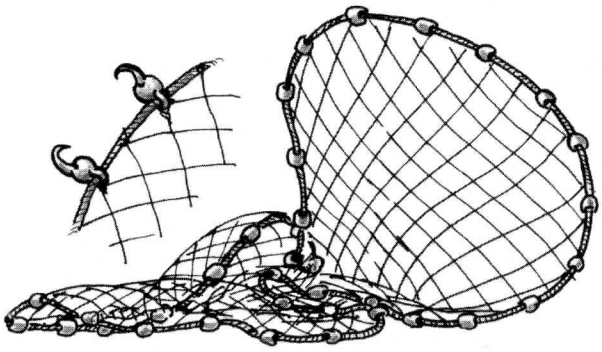
Talent: Speere
Verbreitung: (10) FIR, GLO, NIV, RIV, SVE, THO, ORK, WIE, BOR, TOB, AND, ALB, GAR, GAL, XER, RHA, ALM, HOR
Besonderheiten: Mit dem Stoßspeer darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* (siehe Seite 147) eingesetzt werden.
Ein *Waffenmeister (Stoßspeer)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen.



V.l.n.r.: Trollzacker **Speerschleuder** – Schleuderstock mit dazugehörigem Schleuderspeer, gebräuchlich; neuzeitlicher Stoßspeer, Weiden, 1020 BF

Wurfnetz

Das Wurfnetz ist ein stabiles, meist quadratisches Netz mit einer Seitenlänge von zwei bis drei Schritt, das am Rand mit Gewichten und Widerhaken beschwert ist. Als Jagdwaffe soll es dazu dienen, die Beute lebend einzufangen, um sie später abzurichten oder als angekettete Jahrmarktsattraktion vorzuführen. In den Arenen des Südens findet man das Wurfnetz auch als Gladiatorenwaffe – der Einsatz gegen einen intelligenten Gegner, der die Gefahr kommen sieht, setzt allerdings einen sehr erfahrenen Werfer voraus.
Die schwere Variante des Wurfnetzes dient zum Einfangen größerer Kreaturen wie Bären, Tiger und Oger – wobei sich ein jeder selbst die Frage beantworten sollte, warum er die Jagd auf ein solch gefährliches Wesen eröffnen will. Wir zumindest raten von einem solchen Vorhaben ab, denn die Kreatur wird sich nur allzu leicht aus den Fesseln befreien und sodann ihren ganzen Zorn gegen ihre Peiniger richten.



Wurfnetz

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2 (1W+6)	5	(–)	80 (200)	1	35 (60) S

Talent: Schleuder **Verbreitung:** (6) GLO, NIV, RIV, SVE, THO, XER, ARA, MHA, GOR, ALA, BRA
Besonderheiten: Der Einsatz eines Wurfnetzes erfordert eine Probe +8 (Schweres Netz: +10), modifiziert nach Zielgröße, bei allen Reichweiten bis zur Maximalreichweite von 5 Schritt. Trifft das Netz, so gibt ein Wurf mit W6+2 (W6+6) an, um wie viele Punkte eine *Entfesseln*-Probe des Opfers erschwert ist; dazu kommen die Punkte aus einer eventuellen Ansage des Werfers. Das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.
Ein *Waffenmeister (Wurfnetz)* kann das Netz bis zu 10 Schritt weit werfen, wobei die genannten Zuschläge in dieser höheren Reichweite gelten; für Entfernungen bis 5 Schritt sind die Zuschläge halbiert. Freiwillige Zuschläge, die der Werfer sich gibt, erzielen die doppelte 'Schadenswirkung'.
Um Waffenmeister (Wurfnetz) zu erlernen (gilt für beide Arten des Netzes), sind eine GE von 16 und eine KK von 15 Vorbedingung.

Wurfspeer

Der Wurfspeer ist so ausbalanciert, dass er mit großer Wucht und Präzision geworfen werden kann, wodurch er jedoch seinen Nutzen als Nahkampfwaffe einbüßt. Er ist etwa vier Spann lang und verfügt über eine Eisenspitze, die mit langen Eisenbändern an einem geraden, schweren Holzschaft befestigt ist. Neben dem Einsatz bei der Jagd gehört er auch zur Standard-Bewaffnung der aranischen Streitwagenfahrer und ist außerdem als Gerät zur sportlichen Ertüchtigung bekannt. Die höchste Wurfweite, die ein Wettkämpfer nachweislich mit dem Wurfspeer erzielte, liegt bei 64 Schritt und 5 Fingern, erzielt vom garethischen Athleticus Noram Blütenzerer.

Wurfspeer

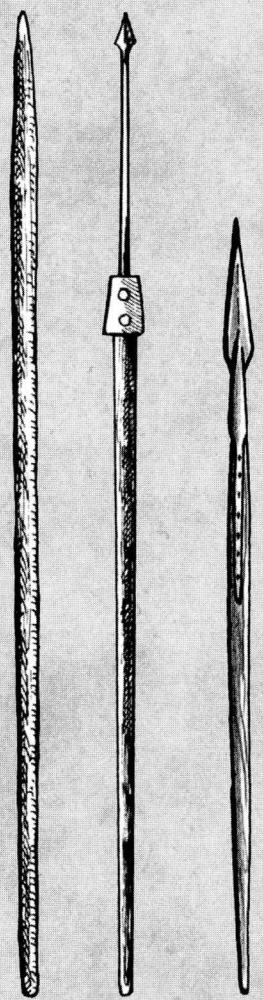
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/–1/–1)	80	–	30 S

Talent: Wurfspeer
Verbreitung: (13) ALM, ARA, ORO, MHA, GOR, KHU, KHO, THA, HOR, ART, ALA
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Wurfspeer richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Ein Treffer eines Wurfspeers hat zudem auf den Getroffenen die Wirkung eines *Angriffs zum Niederwerfen*. Außerdem kann man mit einem Wurfspeer einen Schild quasi wertlos machen: Wird ein Angriff mit einem Wurfspeer mit einem Schild abgewehrt, bleibt der Speer stecken und führt dazu, dass der AT-Malus des Schildes verdoppelt wird, während der PA-Bonus um 1 Punkt sinkt. Um den Speer aus dem Schild zu ziehen, benötigt der Schildträger 3 Aktionen.

Wurfspeer als Nahkampfwaffe

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/5	80	100	4	–2	30	–1/–3	w (i)	N

Talent: Speere
Besonderheiten: Ein *Waffenmeister (Wurfspeer)* kann den Speer im Nahkampf als reguläre Waffe einsetzen.
Ein Werfer mit der SF *Waffenmeister (Wurfspeer)* kann, wenn er mindestens 5 Schritt Anlauf nehmen kann, zusätzliche TP anrichten, als hätte er eine Nahkampfwaffe mit TP/KK 13/1 (vergleiche **MBK 64**). Um diese Sonderfertigkeit zu erlernen, muss der Werfer *Meisterschütze (Wurfspeer)* sein und eine GE von 16 sowie eine KK von 15 aufweisen.



Wurfspeere (v.l.n.r.): einfacher **Holzspeer** aus den Mohalanden, gebräuchlich; **schwerer Wurfspeer** aus bosparanischer Zeit; ausbalancierter **Wurfspeer** für Wettkampfzwecke, neuzeitlich

Besondere Waffen zur Jagd auf monströse Kreaturen

Ebenfalls erwähnen möchten wir an dieser Stelle die Waffen zur Jagd auf wirklich große Wesen, wie sie zum Beispiel ein Oger, ein Mammut, eine Großechse oder gar ein Drache darstellen. Hier handelt es sich oftmals nicht um Waffen im eigentlichen Sinne des Wortes, sondern vielmehr um mit viel Erfindungsreichtum ersonnene Taktiken, die monströse Kreatur in einen Hinterhalt zu locken, ihre meist brachiale Kampfgewalt einzudämmen und sodann ihr Ableben herbeizuführen. Dazu wurden und werden große Tiere in vorbereitete Gruben gejagt, in ihren Höhlen ausgeräuchert, in Hohlwegen gesteinigt oder mit Speeren gespickt und dergleichen mehr – dass ein einzelner Kämpfer gegen ein Mammut oder gar einen Drachen antritt (und überlebt), ist eine extreme Seltenheit.

Der erwähnte Erfindungsreichtum der kulturschaffenden Völker hat dabei schon so manche Glanzleistung vollführt, aber auch schon einige Blüten hervorgebracht, die man als kindisch, möglicherweise sogar gefährlich bezeichnen muss. Wo hier die Grenze zu ziehen ist, lässt sich nicht so einfach sagen, denn oftmals bleiben nur Bruchstücke – im wahrsten Sinne des Wortes! – dieser besonderen Waffen und Taktiken übrig.

Ein Beispiel für eine solche Waffe ist die Baburiner *Landharpune*, die einst von Landgraf Methoses von Pyldahan in Auftrag gegeben wurde, um den Fliegenden Wurm von Rashtulata zur Strecke zu bringen. Nach mehreren erfolglosen Schüssen gelang dem zwergischen Erfinder endlich ein Treffer, der darin resultierte, dass die Harpune mitsamt Besatzung und Ochsenkarren, auf dem sie befestigt war, mehrere hundert Schritt durch die kleine Ortschaft Teirabad geschleudert wurde und dabei ein halbes Dutzend Bauernhäuser und die örtliche Taverne verwüstete. Der verwundete Wurm wurde schließlich, so weiß die Legende zu berichten, vom tapferen Krieger Rashid ibn Benbar mit einem Doppelkhunchomer erlegt. Die Überreste der Landharpune können noch heute im Kuriositätenmuseum von Baburin besichtigt werden (der Besuch des Museums lohnt sich sehr, da die Baburiner vor Erfindungsreichtum nur so zu platzen scheinen), und unbestätigten Gerüchten zufolge wird eine verbesserte Version momentan im Perlenmeer zum Kampf gegen Dämonenarchen eingesetzt. (Erwähnt sei in diesem Zusammenhang natürlich noch die Verteidigung Xorloschs gegen die Brut Pyrdacors, die ebenfalls mit einem großen Speergeschütz erfolgte und die wohl den zwergischen Konstrukteur der Landharpune inspirierte.)

Die meisten Handwaffen, die im Kampf gegen große Wesen zum Einsatz kommen, sind daneben auch als normale (Kriegs-)Waffen gebräuchlich und werden deshalb in späteren Kapiteln dieses Buchs erwähnt. Vor allem die Zwerge haben einige ganz vorzügliche Waffen hervorgebracht, die wohl in ihren lange zurückliegenden Kriegen gegen die Geschuppten entstanden.

Namentlich auf folgende Waffen, die häufig zur Jagd oder als entsprechende Seitenwaffe Verwendung finden, aber ansonsten eher den Heeren zuzuordnen sind, soll hier verwiesen werden: Arbalette (Seite 40), Balestra (Seite 41), Blasrohr (Seite 83), Drachentöter (Seite 86), Drachenzahn (Seite 86), Dreizack (Seite 18), Dschadra (Seite 78), Elfenbogen (Seite 90), Fledermaus (Seite 88), Hakenspieß (Seite 33), Kompositbogen (Seite 79), Leichte und Schwere Armbrust (Seite 45 bzw. 46), Partisane (Seite 35), Robbentöter (Seite 91), Wolfsmesser (Seite 91) und Wurmspieß (Seite 88).

Waffen des leichten Fußvolkes

Auf den folgenden Seiten wollen wir nun die Waffen und Rüstungen vorstellen, die in den aventurischen Armeen von der Truppengattung getragen werden, die wir als Leichtes Fußvolk zusammenfassen. Diese Kämpfer sind üblicherweise nur leicht gerüstet und mit einhändig geführten Waffen ausgerüstet, um ihre Schnelligkeit und Beweglichkeit nicht einzuschränken. Sie kämpfen meist in lockerer Ordnung (im Gegensatz zu den Formation wahrenden schweren Fußkämpfern) und werden als Plänkler oder Flankierer eingesetzt, ebenso beim Kampf in Städten und innerhalb von Gebäuden. Ähnliche Taktiken und ähnliche Waffen verwenden auch Leibwächter, Spezialeinheiten ... oder Heldengruppen.

Anderthalbhänder

Dies ist die garetische (sprich: modernere und elegantere) Variante des Bastardschwerts, eine Übergangsform zwischen Schwert und Zweihänder, die je nach Situation mit einer oder zwei Händen geführt werden kann. Dadurch ist es möglich, einen Kampfstil wie mit dem Zweihänder mit der Geschwindigkeit eines leichten Einhandschwertes umzusetzen, was dem Anderthalbhänder schnell zu deutlicher Beliebtheit verholfen hat. Dazu hat auch beigetragen, dass sich die Gebrüder Adersin diese Waffen für einen Schwertgesellen-Stil in Kombination mit mittelschwerer Rüstung entschieden haben. Im Feld sieht man diese Waffe vor allem beim gut gerüsteten garetischen Fußvolk.

Anderthalbhänder

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS

Talent: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter
Verbreitung: (7) WEI, GAR, ALB, ALM, HOR
Besonderheiten: Der Anderthalbhänder kann nach Belieben in den Distanzklassen Nahkampf und Stangenwaffe verwendet werden; er erfordert stets den Einsatz beider Hände (auch wenn bisweilen einhändige Schläge vorkommen).
Ein *Waffenmeister (Anderthalbhänder)* kann vom Talent *Anderthalbhänder* auf das Talent *Zweihandschwerter* wechseln (und umgekehrt), ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Er kann zusätzlich zu den üblichen Manövern sowohl den *Gezielten Stich* als auch den *Hammerschlag* und den *Todesstoß* einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeiten erlernt hat. *Entwaffnung*smanöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Zum Erlernen dieser SF sind zusätzlich noch eine KK von 16 und eine GE von 16 nötig.

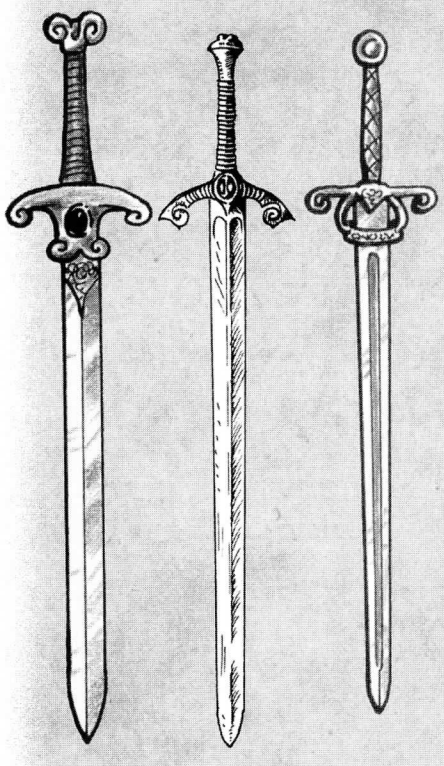
Bastardschwert

Ein Schwert von fünf bis sechs Spann Klingenlänge, mit breiter Klinge und einem etwas längeren Griff und gutem Gegengewicht im Knauf. Wie das Breitschwert gehört auch das Bastardschwert der Schmiedekunst vergangener Tage an und wird heutzutage durch den besser zu führenden Anderhalbhänder verdrängt. In den Heeren trifft man es deshalb auch nur noch bei traditionell gesonnenen Einzelkämpfern an. Seinen etwas anrüchigen Namen verdankt es der Tatsache, dass es sowohl beidhändig als auch – genügend Kraft vorausgesetzt – einhändig geführt werden kann.

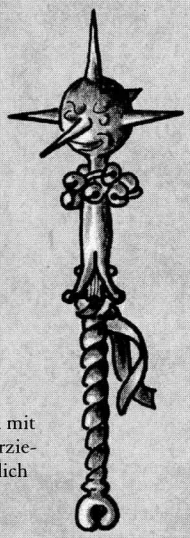
Bastardschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	11/3	120	110	2	0	200	0/–1	z	N

Talent: Anderthalbhänder **Verbreitung:** (8) GLO, BOR, ORK, THO, AND, WEI, ALB
Besonderheiten: Ein Bastardschwert kann ab KK 15 einhändig (mit dem Talent *Schwerter*) geführt werden; in diesem Fall gilt TP/KK 12/4, INI –1, DK N. Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Bastardschwert dann zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Bastardschwert)* kann vom Talent *Anderthalbhänder* auf das Talent *Schwerter* wechseln (und umgekehrt), ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Er kann mit dem Bastardschwert einen *Hammerschlag* ausführen. Beim *Befreiungsschlag* ist die Attacke für ihn nur um 2 Punkte pro Gegner erschwert. Zum Erlernen dieser SF ist zusätzlich noch eine KK von 17 nötig.



Schwerter zu anderthalb Hand (v.l.n.r.): klassisches **Bastardschwert** aus dem Lieblichen Feld, ca. 400 BF; schlankes albernisches **Bastardschwert** aus dem Nachlass des Raidri Conchobair, ca. 800 BF; garethischer **Anderhalbhänder** aus dem Hause Adersin, neuzeitlich



Brabakbengel mit klassischer Verzierung, neuzeitlich

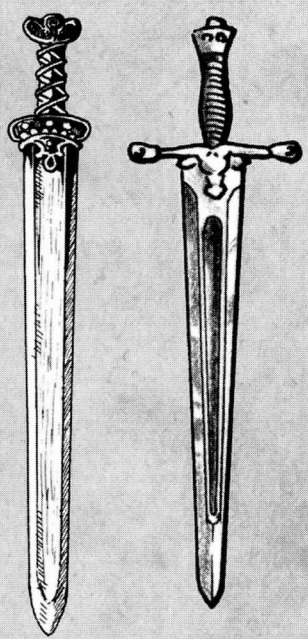
Brabakbengel

Der Brabakbengel ist im Grunde genommen ein normaler Streitkolben (siehe S. 30), der sich jedoch durch seine besondere Form und Einsatzmöglichkeiten auszeichnet. Sein Kopfstück besteht aus einer schweren Metallkugel, aus der seitlich vier kurze Dornen hervorstechen, sowie eine weitere lange Klinge in Stoßrichtung, mit der ein geübter Kämpfer überraschende Stichangriffe durchführen kann. Seinen Namen verdankt der Brabakbengel zum einen seiner Herkunftsstadt – von der aus er sich über weite Teile Aventuriens ausgebreitet hat – und zum anderem dem Gesicht, mit dem sein Kopf verziert wird, wobei einer der Seitenstachel als lange Nase hervorschaut. Ein wirklich amüsanter Anblick – der meist jedoch nur solange währt, bis sein Besitzer mit ihm zuschlägt.

Brabakbengel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	13/3	120	90	1	0	100	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen
Verbreitung: (7) GLO, THO, ORK, AND, ALB, GAL, RHA, XER, MEN, BRA, ALA, THA
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Brabakbengel zwei zusätzliche TP an. Der zentrale Dorn kann auch (mit dem Talent *Dolche*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 3 erschwerten Attacke; die nächste Parade des Kämpfers mit dem Brabakbengel ist ebenfalls um 3 Punkte erschwert, der Dorn richtet bei solcher Verwendung 1W+6 TP an. Die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich.
Ein *Waffenmeister (Brabakbengel)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Der Stoß mit dem zentralen Dorn ist für ihn nicht erschwert und er muss keine Aktion *Position* aufwenden, um vom Kampfstil *Hiebwaffen* auf *Dolche* zu wechseln; die folgende Parade ist für ihn nur noch um 1 Punkt erschwert. Um ein *Waffenmeister (Brabakbengel)* zu werden, sind eine KK und eine GE von je 16 erforderlich.



Links eine neuzeitliche Thorwalsche **Breitklinge** mit breiter Hohlkehle und ohne Parierstangen. Rechts ein altertümliches **Breitschwert** aus bosparanischer Zeit

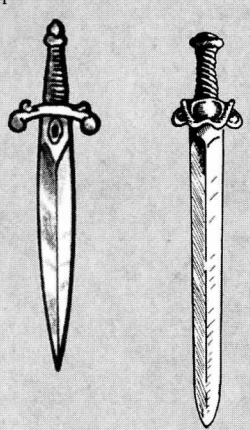
Breitschwert

Das Breitschwert ist im Grund genommen eine vergrößerte Variante des Kurzschwerts (und weist wie dieses selten Parierstangen auf). Mit seiner massiven, meist drei Finger breiten Klinge und einer Gesamtlänge von viereinviertel Spann stellt es eine formidable Waffe dar, mit der ein geübter Kämpfer allerlei Manöver durchführen kann. Dennoch gilt es in den Augen der meisten Waffenkenner als dem schlankeren, längeren Langschwert unterlegen, was nicht weiter verwundert, wenn man bedenkt, dass das Breitschwert heutzutage fast nur noch an Orten mit wenig entwickelter Schmiedekunst wie in Thorwal gefertigt wird.

Breitschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	80	85	1	0	120	0/–1	–	N

Talent: Schwerter **Verbreitung:** (15) SVE, THO, ORK, ZYK, MEN, BRA, ALA
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Breitschwert zwei zusätzliche TP an. Die Krone der Schwertkunst mit dem Breitschwert wird mit der *Waffenmeisterschaft (Schwert)* erreicht (s.u.).



Zwei gebräuchliche **Kurzschwerter**, links mit langen Parierstangen aus Beilunk, rechts mit kurzen Parierstangen aus Norburg

Kurzschwert

Das Kurzschwert – mit gerader Klinge, kurzen Parierstangen (auch -scheiben) und kurzem Griff – ist der kleinste Vertreter der Gattung Schwert und wird in vielen Armeen aufgrund seiner Handlichkeit und den (im Vergleich mit größeren Waffen) geringen Herstellungskosten als Seitenwaffe verwendet. Diese Waffe ist in Aventurien seit über 2.000 Jahren bekannt und beliebt. Als Hauptwaffe wird das Kurzschwert heutzutage nur noch selten verwendet, da es im militärischen Einsatz gegen deutlich längere und/oder schwerere Waffen antreten müsste; wirklich effektiv ist es einzig in beengten Räumen, wo Kämpfer mit größeren Waffen nicht genügend Platz zum Ausholen haben. Dort allerdings bietet die Möglichkeit, das Kurzschwert auch auf kürzeste Distanz zu führen, einige erhebliche Vorteile.
Eine leicht gebogene, tulamidische Variante – von der Größe zwischen Waqqif und Khunchomer angeordnet – war ebenfalls lange Zeit verbreitet.

Kurzschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	40	50	1	0	80	0/–1	–	HN

Talent: Dolch oder Schwerter oder Säbel **Verbreitung:** (16) alle außer FIR, NIV, EHE, WAL
Besonderheiten: Das tulamidische Kurzschwert verwendet dieselben Werte wie das gewöhnliche Kurzschwert. Mit dem Kurzschwert sind keine *Befreiungsschläge* und keine Angriffe zum *Niederwerfen* möglich und es gilt auch nicht der TP-Bonus vom Pferderücken. Ein *Waffenmeister (Kurzschwert)* kann jedoch *Befreiungsschläge* ausführen; ebenso gilt für ihn der TP-Bonus vom Pferderücken. Er verwendet das Kurzschwert mit den Werten INI+1, WM 0/0 und kann seinen Kampfstil zwischen den Talenten *Schwerter, Säbel* und *Dolche* wechseln, ohne dafür eine *Aktion: Position* aufwenden zu müssen. Seine *Finten* sind um 2 Punkte erleichtert. Um *Waffenmeister (Kurzschwert)* zu werden, sind eine GE von 16 und die SF *Kampfreflexe* Voraussetzung.

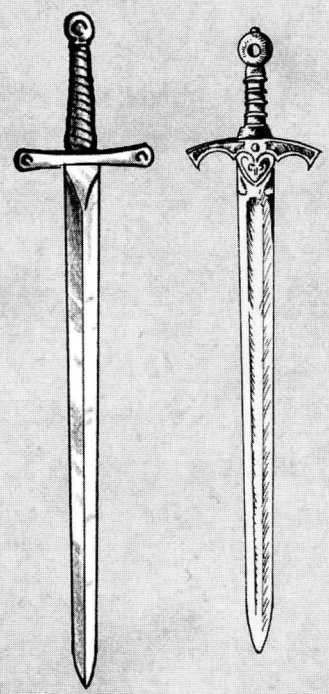
Langschwert

Das Langschwert gilt Vielen als die einzig wahre Schwertform und Königin aller Waffen, und bei genauerer Betrachtung kann man dem nur zustimmen. Mit einer Gesamtlänge von bis zu einem Schritt und einer schlanken, geraden Klinge ist es der Inbegriff rondrianischer Tugenden, und die größten Helden unserer Zeit erlangten ihren Ruf mit einer solchen Waffe in der Hand. Darüber hinaus erfreut es sich auch in den Reihen der Armee – vor allem als Seitenwaffe rondrianisch gesonnener Offiziere und stolzer Ritter – großer Beliebtheit.
Schwerere Waffen weisen meist einen Scheiben- oder Kegelknauf auf, leichtere Varianten einen Spindelknauf. Je nach Form der Parierstangen und der Breite der Klinge sind die Übergänge zum Breitschwert auf der einen und zum Rapier und Degen auf der anderen Seite eher fließend.

(Lang-)Schwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/4	80	95	1	0	180	0/0	–	N

Talent: Schwerter **Verbreitung:** (14) alle außer FIR, NIV, EHE, WAL
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Langschwert zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Schwert)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern den *Gezielten Stich* (Breit- und Langschwert), den *Hammerschlag* (nur Breitschwert) und den *Todesstoß* (nur Langschwert) einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeiten gelernt hat. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Zum Erlernen dieser Sonderfertigkeit sind eine GE und KK von jeweils 16 nötig.



Zwei **Langschwerter**, zur Linken die Standardausführung der Wehrheimer Banner, zur Rechten ein sogenanntes **Ritterschwert** mit Schellenknauf, beide neuzeitlich

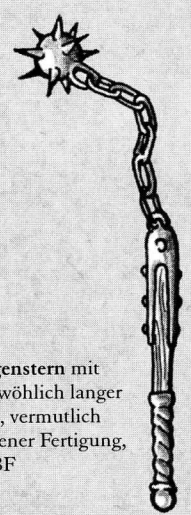
Morgenstern

Der Morgenstern ist die klassische Kettenwaffe schlechthin: Am Ende eines verstärkten Holzschafts befindet sich eine Kette – die aus offensichtlichen Gründen zumeist kürzer ausfällt als der Stiel –, an deren Ende wiederum eine – häufig stachelgespickte – Eisenkugel befestigt ist. Diese effektive Bauweise ermöglicht Angriffsmanöver ähnlich denen eines Streitkolbens mit dem zusätzlichen Vorteil, um ein etwaiges Hindernis – wie zum Beispiel den Schild des Gegners – herumzuschlagen. Dieser Vorteil wird durch die Schwerfälligkeit der Waffe erkauft, und durch die Tatsache, dass sich der Kämpfer die Stachelkugel bei mangelnder Kontrolle auch gegen den eigenen Schädel rammen kann.

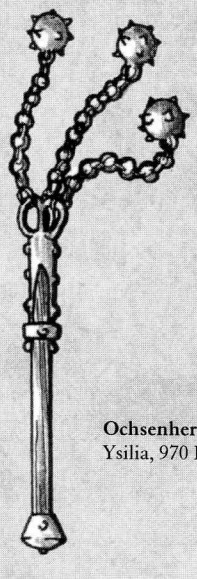
Morgenstern

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/2	140	100	2	–1	100	–1/–2	–	N

Talent: Kettenwaffen
Verbreitung: (8) GLO, THO, ORK, WEI, TOB, GAL, XER, RHA, AND, ALB, GAR, ALA
Besonderheiten: Ein Morgenstern ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Ein Schlag mit einem Morgenstern kann mit Dolchen oder Fechtwaffen (Ausnahmen s. S. 7) nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den Hieb eines Morgensterns um 2 Punkte erschwert. Ein Morgenstern droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf nach den Regeln von **MBK 28f.** ist um 2 Punkte erschwert.
Ein *Waffenmeister (Morgenstern)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Für ihn gelten die normalen Patzer-Regeln; die INI-Modifikation beträgt 0. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 16 nötig.



Morgenstern mit ungewöhlich langer Kette, vermutlich Weidener Fertigung, 950 BF



Ochsenherde aus Ysilia, 970 BF

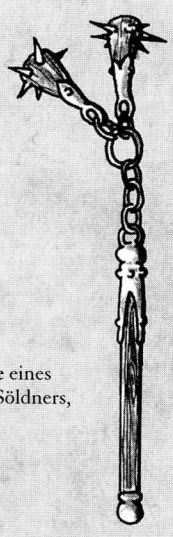
Ochsenherde

Die Ochsenherde ist eine weitere Steigerung der Kettenwaffe, denn hier werden gleich drei Kugeln oder kantige Metallgewichte auf einmal in Richtung des Feindes entsandt. Von Genauigkeit kann keine Rede mehr sein, dafür ist der verursachte Schaden, gelinde gesagt, beeindruckend. Es versteht sich von selbst, dass enorme Körperkräfte vonnöten sind, um eine solche Waffe aufzuheben, geschweige denn zu führen. Ochsenherden sind üblicherweise nur in den Händen von Elitekämpfern zu finden; der bekannteste Recke, der je diese Waffe führte, dürfte der auf den Vallusanischen Weiden gefallene Weidener Herzog Waldemar 'der Bär' gewesen sein. Eine besondere Form der Ochsenherde ist der Donnerschlag (siehe rechts).

Ochsenherde

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
3W+3	17/1	300	110	3	–3	250	–2/–4	–	N

Talent: Kettenwaffen
Verbreitung: (4) GLO, THO, ORK, WEI, TOB, GAL, XER, RHA, AND, ALB, GAR, ALA
Besonderheiten: Eine Ochsenherde ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Sie benötigt eine Mindest-KK von 16 zur korrekten Führung. Ein Schlag mit einer Ochsenherde kann mit Dolchen oder Fechtwaffen (Ausnahmen s. S. 7) nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den Hieb einer Ochsenherde um 2 Punkte erschwert. Eine Ochsenherde droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf nach den Regeln von **MBK 28f.** ist um 4 Punkte erschwert.
Ein *Waffenmeister (Ochsenherde)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Der Kontrollwurf bei einem Patzer ist für ihn nur um 2 Punkte erschwert; seine INI beträgt –2. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine KK von 18 nötig.



Ogerschelle eines fahrenden Söldners, neuzeitlich

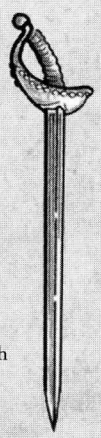
Ogerschelle

Die Ogerschelle ist nichts weiter als ein Morgenstern mit zwei stachelbewehrten Kugeln, was das Gewicht der Waffe so weit erhöht, dass sie nur von sehr kräftigen Kämpfern geschwungen werden kann. Dafür ist die Schadenswirkung noch etwas höher, die Kontrolle der umherschwingenden Kugeln aber umso schwieriger. Die Vorstellung, einige Kämpfer wären in der Lage, die beiden Kugeln so zu steuern, dass jede davon ein anderes Ziel treffen kann, kann jedoch getrost ins Reich der Märchen verbannt werden.

Ogerschelle

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	15/1	240	120	3	–2	180	–1/–3	–	N

Talent: Kettenwaffen
Verbreitung: (6) GLO, THO, ORK, WEI, TOB, GAL, XER, RHA, AND, ALB, GAR, ALA
Besonderheiten: Eine Ogerschelle ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Sie benötigt eine Mindest-KK von 15 zur korrekten Führung. Ein Schlag mit einer Ogerschelle kann mit Dolchen oder Fechtwaffen (Ausnahmen s. S. 7) nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den Hieb einer Ogerschelle um 2 Punkte erschwert. Eine Ogerschelle droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf nach den Regeln von **MBK 28f.** ist um 3 Punkte erschwert.
Ein *Waffenmeister (Ogerschelle)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Der Kontrollwurf bei einem Patzer ist für ihn nur um 1 Punkt erschwert; seine INI beträgt –1. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine KK von 17 nötig.



Panzerstecher aus der Feldausrüstung eines horasischen Banners, neuzeitlich

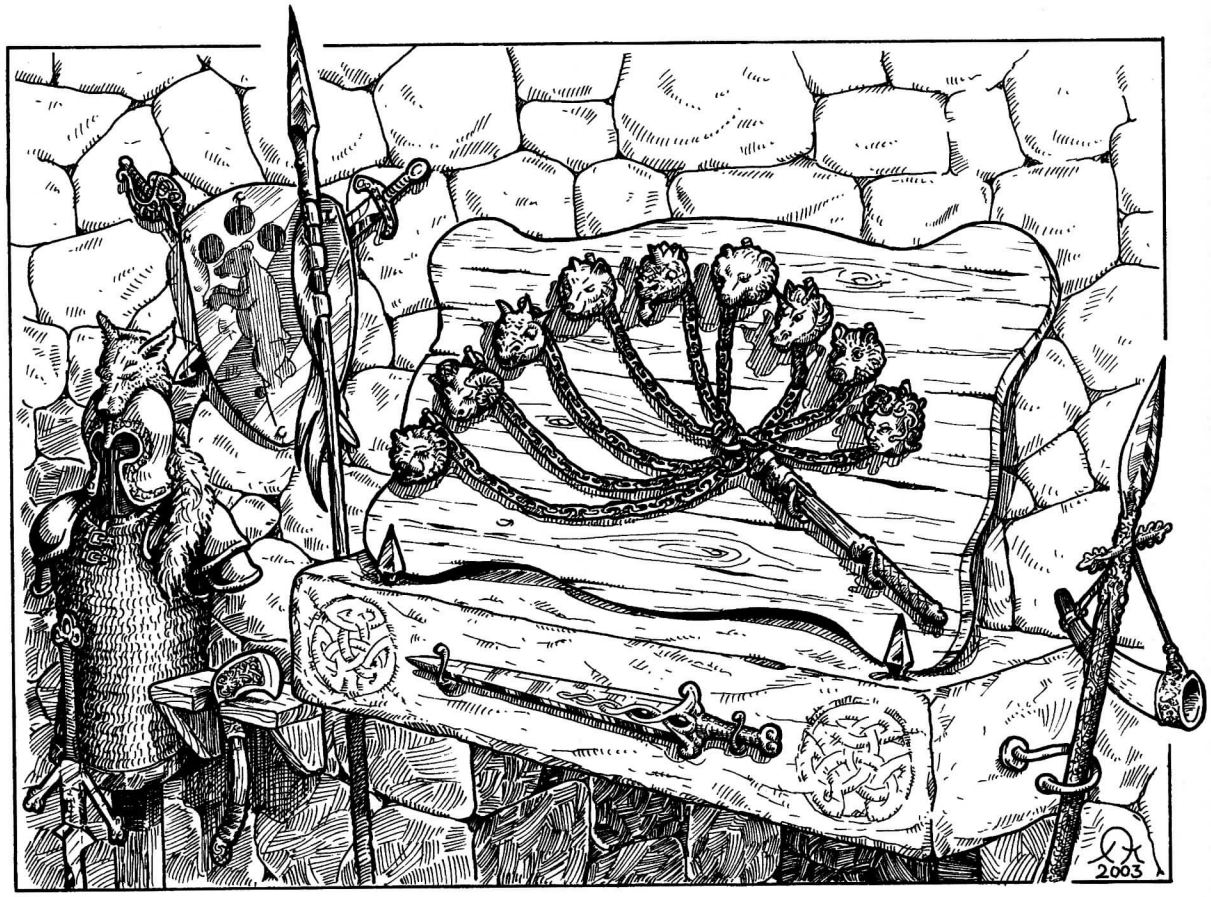
Panzerstecher

Diese recht neue Waffe stammt aus dem Grenzgebiet von Horasreich und Almada und hat den Zweck, auch einem Fechtwaffen-Kämpfer eine Chance gegen einen Schwergerüsteten zu geben. Grundsätzlich handelt es sich bei dieser Waffe um die deutlich verlängerte Klinge eines Scheibendolchs, deren Griff mit einem Korb geschützt ist und die in diesem Griffkorb eine Querstange aufweist, um möglichst viel Kraft auf die Spitze zu übertragen.

Panzerstecher

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	80	90	0	0	120	–1/–1	–	N

Talent: Fechtwaffen oder Dolche **Verbreitung:** (4) ALM, HOR
Besonderheiten: Durch die 'panzerbrechenden' Eigenschaften des Panzerstechers kann ein Kämpfer beim *Gezielten Stich* den Probenzuschlag durch die gegnerische Rüstung ignorieren.



Donnerschlag

Fast will es so erscheinen, als ob das Anbringen weiterer Kugeln an einem Morgenstern einen megalomanischen Wahn in einigen Kämpfern auslöst, und so werden uns immer wieder Geschichten und Legenden von Leuten zugetragen, die sich mit dem Entwurf und der Zurschaustellung eines Donnerschlags einen Namen gemacht haben. Keinem einzigen ist es jedoch bislang gelungen, die Waffe auch einzusetzen, ohne dabei sein eigenes Ableben herbeizuführen.

Donnerschlag

Bei dieser legendären Waffe, die mancherorten auch als Drachenherde bezeichnet wird, handelt es sich um eine Ochsenherde mit vier oder mehr Kugeln, in der klassischen Variante mit neun (!) Kugeln. Sie erfordert eine Mindest-KK von 16 (vier Kugeln), 17 (fünf oder sechs Kugeln), 18 (sieben Kugeln), 19 (acht Kugeln) bzw. 20 (neun Kugeln). Generell gilt für diese Waffen ein WM von –3/–6.

Ein Kämpfer, der mit einem Donnerschlag angreifen will, muss dazu in dieser Runde auf seine Reaktion verzichten. Er würfelt für jede Kugel eine einzelne Attacke, die um die doppelte Gesamtzahl der Kugeln des Donnerschlags erschwert ist (mit dem klassischen Donnerschlag müsste man also neun AT + 18 (+3 aus dem AT-WM) durchführen). Besondere Kampfmanöver sind nicht möglich, viel zu sehr ist der Kämpfer damit beschäftigt, die herumwirbelnden Kugeln unter Kontrolle zu halten. Alle AT müssen gegen einen einzelnen Gegner gerichtet werden und verursachen pro Kugel 1W+1 Trefferpunkte; diese TP werden addiert, bevor sie auf die gegnerische Rüstung und dann den Leib des Gegners angerechnet werden. Paraden sind nur gegen einzelne Kugeln möglich und unterliegen allen Einschränkungen für Paraden gegen Kettenwaffen. Mit einem erfolgreichen Ausweichen-Manöver kann man dagegen vollständig aus der Gefahrenzone springen.

Jede misslungene AT bedeutet, dass sich der Kämpfer mit dieser Kugel automatisch selbst getroffen hat – auch hier werden die TP addiert, bevor sie auf die Rüstung und den Körper angerechnet werden. Die Regeln für Glückstreffer und Patzer werden beim Angriff mit dem Donnerschlag ausgesetzt – der Einsatz einer solchen Waffe entspricht ohnehin bereits einem Glücksspiel.

Scheibendolch aus Tobrien, neuzeitlich

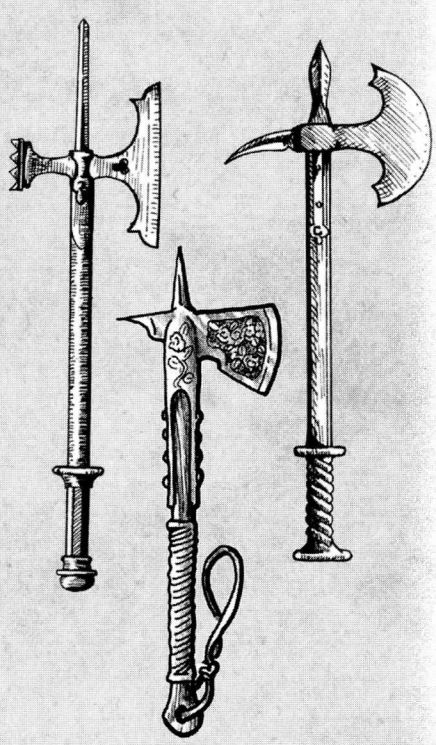
Scheibendolch

Weniger eine Waffe als ein Gerät der letzten Gnade (daher auch die bisweilen verwendet Bezeichnung Boronsgnade) ist dieser lange Drei- oder Vierkantstahl, der eine kleine ‚Parierscheibe' und eine weitere Scheibe als Knauf aufweist. Auf letztere kann man sich mit seinem ganzen Gewicht stützen, um auch Schwerstgepanzerten den Gnadenstoß zu geben. Für den eigentlichen Kampf ist diese Waffe weniger geeignet, auch wenn einige Schwertkämpfer sie linkshändig führen.

Scheibendolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	40	45	0	0	60	0/–3	–	H

Talent: Dolche
Verbreitung: (10) WEI, AND, TOB, GAL, GAR, XER, RHA, ALB, ZWE, ALM, HOR
Besonderheiten: Seine wahre Gefährlichkeit entwickelt der Scheibendolch gegen einen in seinen Kampffertigkeiten eingeschränkten Gegner, z.B. weil dieser benommen oder kampfunfähig ist. Es gibt hier eine Unzahl möglicher Situationen, in denen der Meister über den korrekten Probenmodus entscheiden muss. Für den häufigsten Fall (Fußkämpfer ersticht einen liegenden, aber nicht bewusstlosen Gegner) schlagen wir folgenden Modus vor: Der Gegner muss *Am Boden* sein und der Dolchkämpfer muss die höhere Initiative haben. Durch mehrere aufeinander folgende *Halten*-Manöver (Ringen-AT- oder -PA), deren Ansagen er aufsummieren kann, muss er die PA seines Gegners auf Null senken. Um den Stich setzen zu können, muss ihm dann eine *Ringen*-AT gelingen, die um den RS der Zone erschwert ist (zusätzliche Ansage möglich). Gelingt diese, richtet der Stich 3W+6 (+Ansage) Schadenspunkte an; es gelten die Wundschwellen des *Gezielten Stichs*. Gelingt es dem Gegner, sich während der *Halten*-Manöver zu befreien, oder misslingt der Stich, so sind alle angesammelten Punkte auf das *Halten*-Manöver verloren.



Streitäxte (v.l.n.r.): klassisches **Kriegsbeil** aus Weiden, ca. 900 BF; **Streitaxt** aus zwergischer Fertigung, Alter und Herkunft unbekannt; moderne **Streitaxt** aus Punin

Streitaxt (Kriegsbeil)

Die Streitaxt besteht aus einem mit Metallbändern verstärkten Holzschaft, an dessen Ende sich ein kurzer, scharf geschliffener Axtkopf (selten auch ein kleiner Dorn an der Gegenseite) befindet. Trotz ihres grobschlächtigen Aussehens erblickt man die Streitaxt recht häufig in den Reihen des leichten Fußvolkes und sie übertrifft bei einigen Soldaten sogar das Langschwert an Beliebtheit. Dies liegt zum einen an ihrer größeren Robustheit und zum anderen an der großen Schadenswirkung, die sie auf einen kleinen Punkt vereinen und dadurch eine Auseinandersetzung mit einem einzigen Streich entscheiden kann. Irgendeine Form von Kampf-Beil ist in fast allen aventurischen Kulturen verbreitet.

Streitaxt

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/2	120	90	2	0	50	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (12) alle außer ELF, EHE, WAL
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet eine Streitaxt zwei zusätzliche TP an. In primitiveren Kulturen (in den Regionen EHE und WAL sowie den Raschtulswaller Regionen von MHA und ARA) gefertigte Steinbeile haben einen BF von 5, eine INI von –1, einen Preis von 15 und verwenden ansonsten die oben angegebenen Werte.
Ein *Waffenmeister (Streitaxt)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen, das Manöver *Schildspalter* sogar mit 4 Punkten Bonus. Gelingt der – für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Um die SF *Waffenmeister (Streitaxt)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE und KK von 16 vorweisen.

Streitkolben

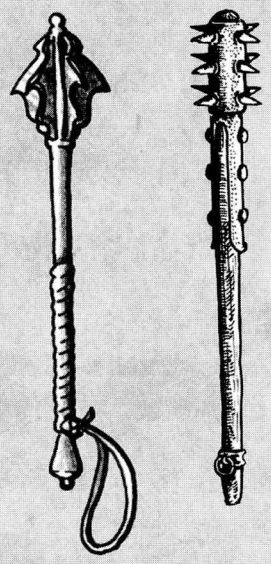
Einfach, kostengünstig und effektiv, so kann man die Attribute dieser brutal anmutenden Hiebwaffe zusammenfassen. Zwar erlaubt sie bei weitem nicht so viele Manöver wie ein Schwert, dafür ist der Umgang mit ihr schnell erlernt; zudem ist ihre Herstellung einfacher und preiswerter als die einer Klinge. Am Ende eines etwa dreiviertel Schritt langen, robusten Holzschafts sind rundherum eiserne Kappen, Spitzen und Zacken (die so genannten Schlagblätter) angebracht, um zum einen die Wirkung des Schlages, zum anderen die Stabilität und Vielseitigkeit der Waffe zu erhöhen. Da auch unerfahrene Kämpfer mit einer solchen 'besseren Keule' umgehen können, findet sie sich vor allem in den Reihen von leichten, schnell aufgestellten Fußtruppen.

Die besondere Wirksamkeit des Streitkolbens gegen schwer gerüstete Kämpfer wird dabei meist übersehen, was nicht weiter verwundert, denn nur ein wirklich guter Kämpfer vermag mit dieser Waffe so gezielt auf Gelenke und Scharniere einer Rüstung einzuschlagen, dass der Träger in seiner Beweglichkeit drastisch eingeschränkt wird. Wegen dieses Potentials ist der Streitkolben auch bei Rittern oder gepanzertem Fußvolk recht beliebt.

Streitkolben

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/3	120	75	1	0	50	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (12) alle außer FIR, NIV, ELF, EHE, SVE, ACH, WAL
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Streitkolben zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Streitkolben)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 2 Punkte. Um ein *Waffenmeister (Streitkolben)* zu werden, sind eine KK und eine GE von je 16 erforderlich.



Zwei **Streitkolben**, links ein gebräuchliches Armeemodell aus Weiden, rechts eine Einzelanfertigung aus Windhag

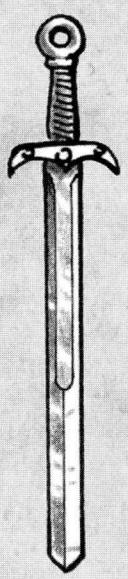
Turnierschwert

Auch das Turnierschwert soll an dieser Stelle erwähnt werden. In seiner Größe und Beschaffenheit ist es zwischen dem Kurzschwert und dem Langschwert angesiedelt, verfügt über eine abgerundete Spitze und ist meist stumpf gehalten, da es im Turnierkampf nicht darum geht, dem Kontrahenten bleibenden Schaden zuzufügen, sondern ihn mit einer überlegenen Darstellung der eigenen Waffenkunst in die Knie zu zwingen, was meist ohnehin von einem Schiedsrichter bewertet wird.

Turnierschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3 (A)	11/5	60	80	3	0	80	0/0	–	N

Talent: Schwerter **Verbreitung:** (10) BOR, WEI, AND, ALB, GAR, ALM, ARA, HOR
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Turnierschwert zwei zusätzliche TP(A) an. Es existieren auch hölzerne, ähnlich ausgewuchtete Übungsvarianten (1W+1 TP (A), BF 5).
Die Vorteile des *Waffenmeisters (Schwert)* können auch mit dem Turnierschwert eingesetzt werden.



Gebräuchliches **Turnierschwert** für Schaukampf- und Übungszwecke, neuzeitlich

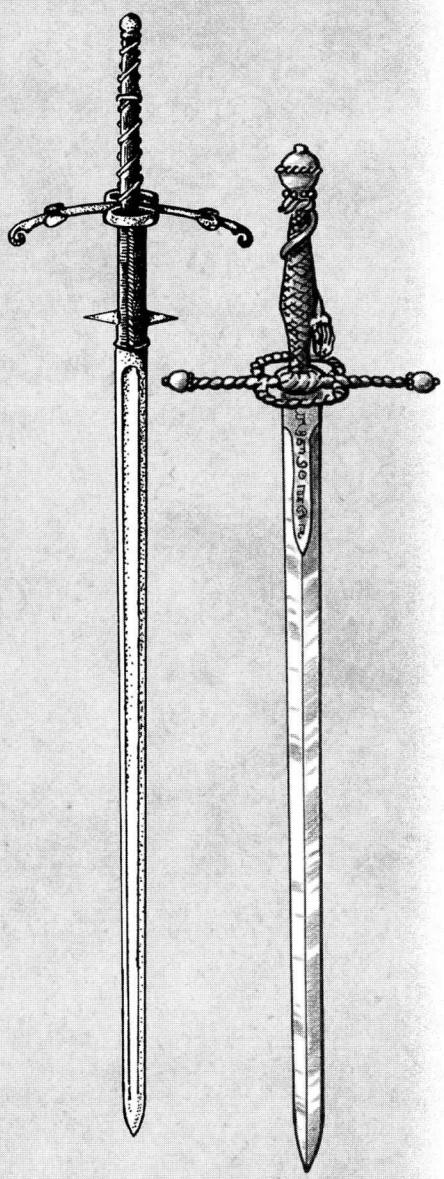
Waffen des schweren Fußvolkes

Das schwere Fußvolk erfüllt auf dem Schlachtfeld die Aufgabe von Linientruppen, die in der Lage sein müssen, eine feste Formation zu halten und dadurch den Gegner aufhalten, zurückdrängen und in die Flucht schlagen zu können. Um diese Aufgabe erfüllen zu können, sind sie mit schweren Waffen ausgerüstet und – in den vorderen Schlachtreihen – mit ebenso schweren Rüstungen angetan.

Zum schweren Fußvolk zählen traditionell:

- die *Hellebardiere* (ausgestattet mit allen Arten von Infanteriewaffen, jedoch stets gleich innerhalb eines Banners; meist recht schwer gerüstet; hierzu zählen auch die flankierenden Truppen der Pikenierbanner, die mit Hellebarden oder Zweihandschwertern bewaffnet sind und deren Aufgabe es ist, den eigenen Pikenwall zu schützen und den gegnerischen aufzubrechen),
- die neuzeitlichen *Pikeniere* (bewaffnet mit den langen Piken und zumindest mit Kürass und Helm gerüstet),
- abgesessene *Ritter* oder *Panzerreiter* (meist sehr schwer gerüstet und mit Kriegshämmern, Warunker Hämmern u.ä. bewaffnet) sowie
- die *Trabanten* (Fahnen- und Leibwächter; je nach Aufgabe leicht oder schwer gerüstet, mit Partisanen, Prunkhellebarden oder Zweihandschwertern bewaffnet).

Wichtigste Eigenschaft eines Kämpfers des Schweren Fußvolks ist die Fähigkeit, die Formation zu halten und schnell wechseln zu können, für Weibel dazu noch ein gerüttelt Maß an taktischer Übersicht. Man sollte jedoch auch nie die Einzelkämpfer-Fertigkeiten eines Hellebardiers unterschätzen.
Typische Seitenwaffen des Schweren Fußvolks sind Kurzschwert oder Säbel (bisweilen auch der Kusliker Säbel), Scheibendolch und Langdolch.



Andergaster (v.l.n.r.): klassische Variante mit langer, lederumwickelter Fehlschärfe aus Yrramis, 976 BF; horasische Variante mit kurzer Fehlschärfe und Schellenknauf

Andergaster

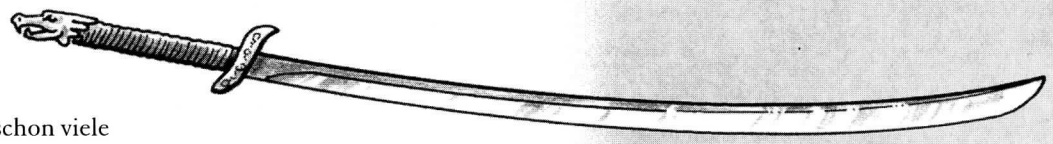
Der Andergaster ist ein riesiger Zweihänder von zwei Schritt Länge, womit er oftmals die Körpergröße seines Trägers übersteigt. Dass er überhaupt geführt werden kann, verdankt er seiner leichten und schmalen Klinge und seiner langen Fehlschärfe, die häufig als zusätzliche Griffmöglichkeit genutzt wird. Einen Andergaster im Einsatz zu erleben, ist ein beeindruckender Anblick, auch wenn selbst der Laie schnell erkennt, dass die Größe und das Gewicht der Waffe dem Kämpfer kaum ein anderes Kampfmanöver erlauben als weit ausgeholte Schwünge, mit denen er rasch eine Todeszone um sich herum erschafft, die weder Freund noch Feind zu betreten wagt – zu entsetzlich sind die Wunden, die ein solcher Hieb reißen kann. Dies ist die Lieblingswaffe der almadanischen und horasischen Doppelsöldner.

Andergaster

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
3W+2	14/2	220	200	3	–3	350	0/–2	z	S

Talent: Zweihandschwerter **Verbreitung:** (6) RIV, WEI, GAR, AND, ALB, ALM, GAL, HOR
Besonderheiten: Der Schlag eines Andergasters kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden (Ausnahmen siehe Seite 7).
Ein *Waffenmeister (Andergaster)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern noch den *Gezielten Stich* und den *Knaufschlag* (in DK H) einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeiten erlernt hat. (Meisterliche) *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert; seine *Hammerschläge* sind nur um 6 Punkte erschwert, seine *Befreiungsschläge* nur um 2 Punkte pro Gegner. Er kann das Manöver *Umreißen* einsetzen, was ihn jedoch auch die Reaktion kostet; dazu schlägt er mit der Knaufseite zu. Zum Erlernen dieser SF sind zusätzlich noch eine KK und eine GE von 17 nötig.

Boronssichel



Die Boronssichel ist ein gebogenes, ein- oder anderthalbschneidiges Zweihand-Schwert von enormer Länge und meist ohne Parierhilfen. Obschon viele so genannte Experten behaupten, die Waffe wäre zuerst von den Maraskanern entwickelt worden, entstammt sie doch den Grenztruppen Almadas, die sie einsetzten, um damit den wilden Reiterhorden der Novadis begegnen zu können. Einem angreifenden Reiter entgegenzutreten und lange genug zu warten, bis er sich in Reichweite der Waffe befindet, erfordert eine enorme Kaltblütigkeit, weshalb sich die Waffe niemals so recht durchsetzen konnte. Heute sieht man sie nur noch in den Händen tapferer Krieger und wagemutiger Abenteurer. Trotz des Namens hat das Schwert keinen Bezug zur Boron-Kirche; besonders verbreitet ist es in Almada und Aranien.

Gebräuchliche **Boronssichel** aus Almada

Boronssichel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+6	13/3	160	180	3	–2	400	0/–3	z	S

Talent: Zweihandschwerter **Verbreitung:** (5) ALM, ARA, ORO, ART, MHA
Besonderheiten: Der Schlag einer Boronssichel kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden (Ausnahmen siehe Seite 7).
Für einen *Waffenmeister (Boronssichel)* ist das Manöver *Hammerschlag* um 2 Punkte erleichtert. Der Kämpfer darf Passierschläge gegen Reiter unternehmen, obwohl der INI-Bonus der Boronsichel –2 beträgt. Erzielt der Held beim *Gegenhalten* gegen einen Reitangriff oder beim *Passierschlag* gegen einen berittenen Sturmangriff einen Treffer, so darf er die halbe GS des angreifenden Reittiers auf seine TP addieren. Zum Erlernen dieser SF sind zusätzlich noch eine KK von 16 und eine GE von 17 nötig.

Glefe

Die Glefe ähnelt der Sturmsense, aus der sie wohl hervorging, und besitzt eine breite, einschneidige Klinge und meist keine Spitze. Das Blatt ist direkt auf die Stange aufgesetzt und an der Spitze hakenförmig nach hinten gezogen. Üblicherweise als verbreitetes, einfaches Gebrauchsmodell, finden sich bisweilen als Garden- oder Trabantenwaffen auch reich verzierte Exemplare, was ihrer Effektivität im Gefecht jedoch keinen Abbruch tut.

Glefe

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	120	200	5	–1	45+	0/–2	z	S

Talent: Infanteriewaffen
Verbreitung: (10) BOR, WEI, GAR, AND, ALB, ALM, TOB, GAL, XER, RHA, HOR, ZYK, ARA

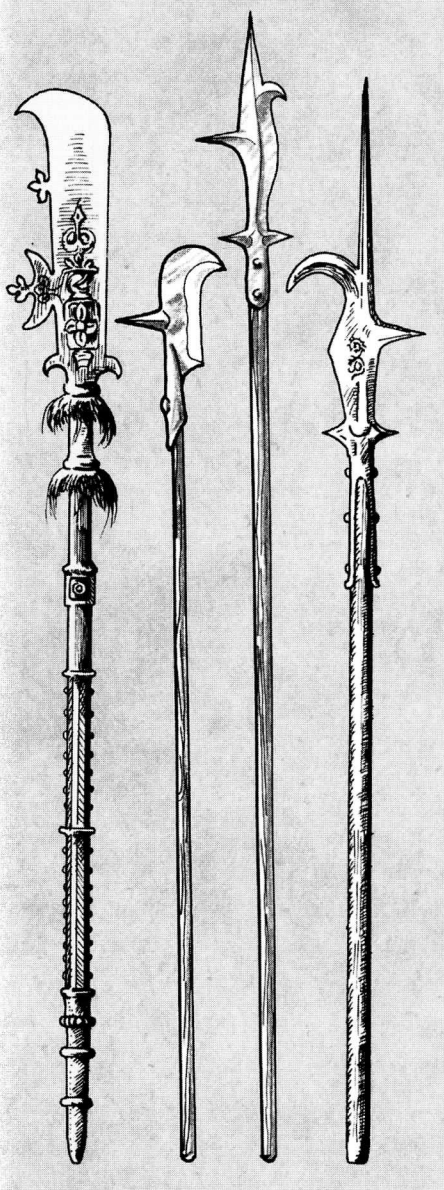
Hakenspieß

Der Hakenspieß ist eine an die Bedürfnisse des Schlachtfelds angepasste Weiterentwicklung der Sturmsense, die neben einer ausgeprägten Stoßspitze über einen oder mehrere rückwärtig hervorstehende Haken verfügt, mit denen es einem gewandten Kämpfer ein Leichtes ist, einen unachtsamen Reiter vom Pferd zu reißen, woraufhin er ein leichtes Opfer für die Fußkämpfer wird. Preiswerte und verbreitete Landwehrwaffe, selten einmal verziert.

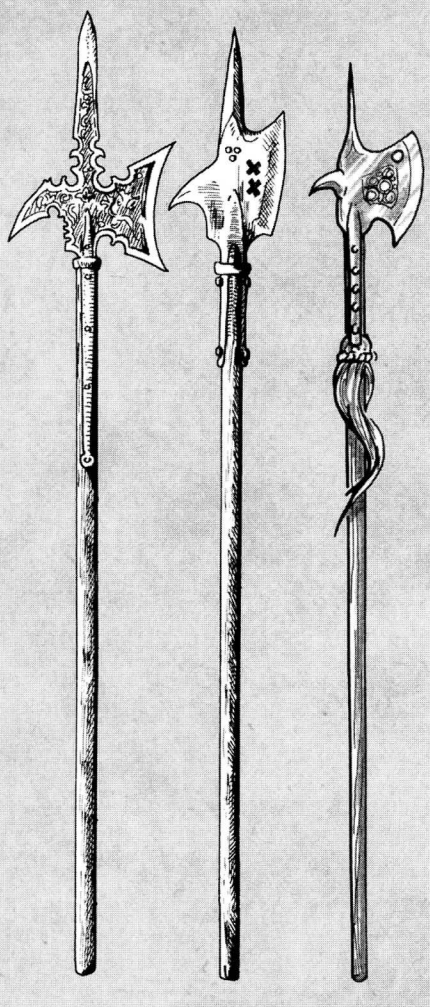
Hakenspieß

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/4	120	250	5	0	70	–1/–1	z	S

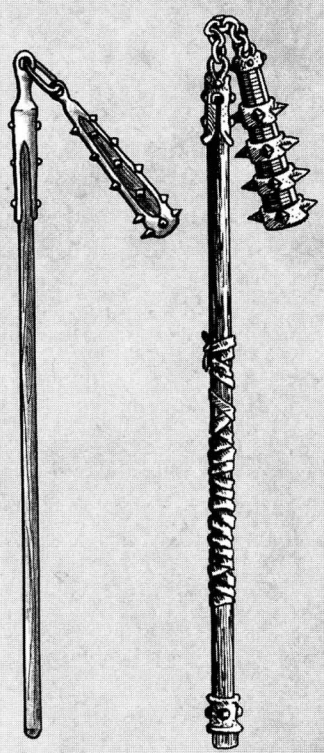
Talent: Infanteriewaffen
Verbreitung: (12) WEI, GAR, AND, ALB, ALM, TOB, XER, GAL, RHA, HOR, ARA
Besonderheiten: Für den Kampf gegen Reiter gelten die Regeln aus **MBK 56f.** (eine Variante des Manövers *Umreißen*).
Es gibt sogar sehr seltene *Waffenmeister (Hakenspieß)*, für die die AT gegen den Reiter um 4, die KK-Probe zum Herunterreißen um 2 Punkte erleichtert sind und die die WM 0/–1 verwenden. Auch das *Umreißen* gegen Fußkämpfer ist für sie um 4 Punkte erleichtert.



V.l.n.r.: reich verzierte **Prunkglefe** der Markgräflich Warunker Garde, 900 BF; **Gebrauchsglefe** aus Aranien, neuzeitlich; altertümlicher **Hakenspieß**, Garetien, ca. 400 BF; gebräuchlicher **Hakenspieß** der Almadanischen Landwehr mit langem Haken und langer Stoßspitze, neuzeitlich



V.l.n.r.: neuzeitliche **Prunkhellebarde** der Horasgarde, Vinsalt; **Kriegshelmbarte** aus Tobrien, 990 BF; **Gebrauchshellebarde** der Stadtwache zu Festum



Zwei gebräuchliche **Kriegsflegel**, links aus Albernia, rechts aus Tobrien

Hellebarde

Die Hellebarde ist die klassische Waffe von Stadtgardisten, die aber auch auf dem Schlachtfeld weite Verwendung findet und dabei zahlreiche Varianten hervorgebracht hat. Ihr ursprünglicher Name lautet Halm-Barte, Stangenbeil, und sagt bereits eine Menge über ihre Form und Funktion aus. Am Ende einer anderthalb Schritt langen Stange befindet sich ein beilartiger Kopf verschiedenster Form, mit dem sich wuchtige Schläge führen lassen, während eine nach vorn zeigende Stoßspitze gefährliche Stichangriffe ermöglicht. Auch im Einzelkampf können mit der Hellebarde erstaunliche Manöver durchgeführt werden, die aber einen echten Könner erfordern.

Hellebarde

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/3	150	200	5	0	75+	0/–1	z	S

Talent: Infanteriewaffen
Verbreitung: (10) GLO, BOR, WEI, GAR, AND, ALB, ALM, TOB, GAL, RHA, XER, HOR, ARA
Besonderheiten: Schläge einer Hellebarde können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe Seite 7) nicht pariert werden.
Für einen *Waffenmeister (Hellebarde)* sind die Manöver *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* um jeweils 2 Punkte erleichtert; außerdem sind die Manöver *Hammerschlag* und *Schildspalter* und der Defensive Kampfstil erlaubt. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 2 Punkte. Gelingt der – für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte.
Einem *Waffenmeister (Hellebarde)* stehen auch alle Manöver des Talents *Speere* offen, wobei die Führung als Speer eine Attacke-Erschwernis von 3 Punkten mit sich bringt; zudem kann er einen Stich mit der Stoßklinge ausführen, ohne mit einer Aktion *Position* sein Talent wechseln zu müssen (richtet 1W+4 TP an, ist aber nicht in der Lage, den Gegner *niederzuwerfen*). Um diese SF zu erlernen, sind eine KK und eine GE von 16 erforderlich.

Kriegsflegel

Der Kriegsflegel ähnelt in vieler Hinsicht dem normalen Dreschflegel, aus dem er entwickelt wurde, allerdings ist sein mit Stacheln und Spitzen versehenes Schwungholz in keiner Weise mehr dazu geeignet, das Korn aus den Ähren zu schlagen. Dafür eignet er sich nun hervorragend, jedem unvorsichtigen Gegner, der sich zu nahe heranwagt, die Grütze aus dem Schädel zu dreschen, um es einmal salopp zu formulieren. Der Schaft eines Kriegsflegels ist meist ebenfalls mit Eisenbändern verstärkt. Üblicherweise wird eine solche Waffe von den Weibeln der Landwehrhaufen geführt, die ihre ersten Erfahrungen mit dem bäuerlichen Dreschflegel gesammelt haben.

Kriegsflegel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/2	120	150	5	–1	50	–1/–2	z	S

Talent: Zweihandflegel
Verbreitung: (6) BOR, WEI, GAR, AND, ALB, ALM, TOB, GAL, RHA, XER, HOR, ARA
Besonderheiten: Schläge eines Kriegsflegels können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe Seite 7) nicht pariert werden. Ein Kriegsflegel ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

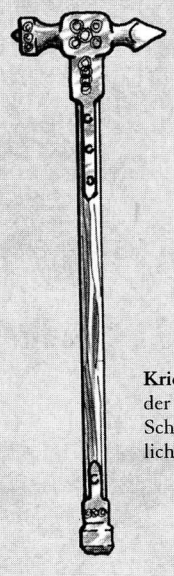
Kriegshammer

Der Kriegshammer verfügt am Ende seines metallverstärkten Holzschafts über einen massiven Hammerkopf, der beidhändig mit großer Wucht geführt werden kann, um auch gut gepanzerte Feinde schwer verwundet zu Boden zu schleudern. Darüber hinaus sind viele Kriegshämmer noch mit Stacheln und Spitzen verziert, wohl um sie genauso furchteinflößend erscheinen zu lassen, wie sie in der Söldnerballade der *'Vierzigtausend Kriegshämmer'* besungen werden. Die Werte der Tabelle sind nur eines von vielen möglichen Beispielen für eine überaus variantenreiche Waffenklasse; siehe auch z.B. den Gruufhai (S. 92) und den Zwergenschlägel (S. 89); bisweilen ist die Schlagfläche mit Dornen besetzt, um Rüstungen durchdringen zu können.

Kriegshammer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+3	14/2	180	100	2	–2	120	–1/–3	z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (6) alle außer NIV, ELF, EHE, WAL
Besonderheiten: Schläge eines Kriegshammers können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe Seite 7) nicht pariert werden. Ein Kriegshammer kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebwaffen* geführt werden; die TP/KK betragen dann 15/3.
Für einen *Waffenmeister (Kriegshammer)* sind die Manöver *Niederwerfen* und *Hammerschlag* um 4 Punkte erleichtert. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 3 Punkte. Um ein *Waffenmeister (Kriegshammer)* zu werden, ist eine KK von 18 erforderlich.



Kriegshammer aus der Wehrheimer Schmiede, neuzeitlich

Neethaner Langaxt

Die Neethaner Langaxt könnte man als eine weitere Variante der Hellebarde bezeichnen, besäße sie nicht eine gänzlich andere Geschichte, die sich heute nur noch in den uralten Legenden der Hafenstadt wiederfindet. Damals, in grauer Vorzeit, fiel eine Armee aus Zyklopen über die noch junge Stadt her und töteten die Hälfte aller Bürger. Mögliche Gründe für diese Tat werden viele genannt, aber welcher davon der Wahrheit entspricht, ist wohl für immer in den Abgründen der Geschichte verloren gegangen. Tatsache ist jedoch, dass die einäugigen Riesen mit Waffen kämpften, die den Überlebenden der Stadt fremdartig und Furcht erregend erschienen. Gerade so Furcht erregend, dass sie ihre eigenen Langäxte nach diesem Vorbild entwarfen, um fortan ihre eigenen Feinde in Angst und Schrecken zu versetzen. Die geheimnisvolle Zyklopenwaffe war der Pailos (siehe Seite 85).
Andere Quellen sprechen davon, dass die Langaxt nichts weiter als eine schlechte, festländische Kopie der Zyklopenwaffe darstellt, die nichtsdestotrotz an Unwissende als 'echter Pailos' verkauft wird.

Neethaner Langaxt

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	13/4	160	180	5	–2	160	–1/–3	z	S

Talent: Zweihand-Hiebwaffen oder Infanteriewaffen **Verbreitung:** (4) HOR, MEN, BRA
Besonderheiten: Schläge einer Neethaner Langaxt können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe Seite 7) nicht pariert werden.
Für einen *Waffenmeister (Neethaner Langaxt)* sind die Manöver *Wuchtschlag, Schildspalter, Niederwerfen* und *Hammerschlag* jeweils um 2 Punkte erleichtert, wenn er die Waffe als Zweihand-Hiebwaffe führt. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 2 Punkte. Gelingt der – für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte.
Einem *Waffenmeister (Neethaner Langaxt)* stehen auch alle Manöver des Talents *Speere* offen, wobei die Führung als Speer eine Attacke-Erschwernis von 5 Punkten mit sich bringt. Um diese SF zu erlernen, sind eine KK und eine GE von je 17 erforderlich.

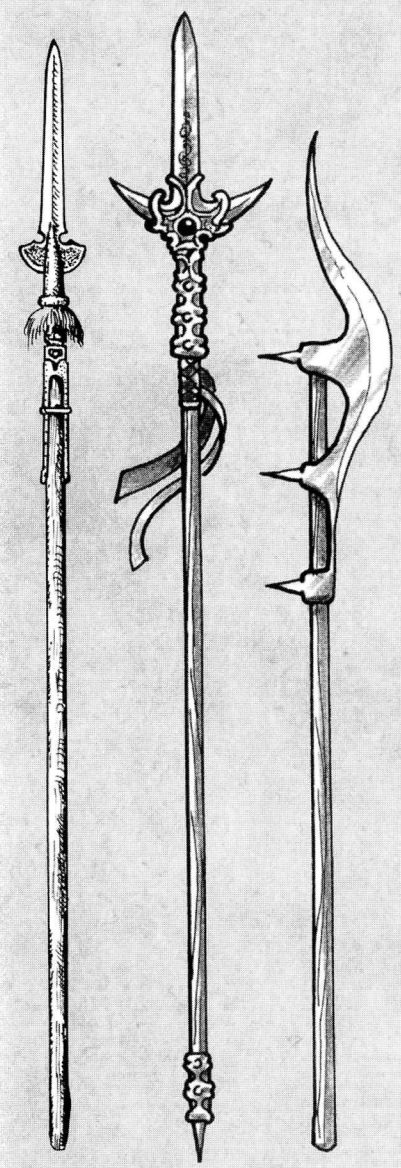
Partisane

Die Partisane ist eine aus dem Stoßspeer hervorgegangene Kriegswaffe, die ähnlich wie dieser auf einer etwa zwei Schritt langen Stange eine Stoßspitze mit zwei seitlich angebrachten Knebeln oder kurzen Schlagblättern trägt. Im Gegensatz zum Stoßspeer lässt sich die Partisane auch in einem Zweikampf noch mit einigem Geschick führen, besitzt aber nicht die große Länge, die den Vorteil von Speeren oder gar Piken ausmacht. Als Heereswaffe verliert die Partisane deshalb allmählich ihre Stellung und ist nur noch in traditionsreichen Regimentern oder bei Trabanten zu finden.

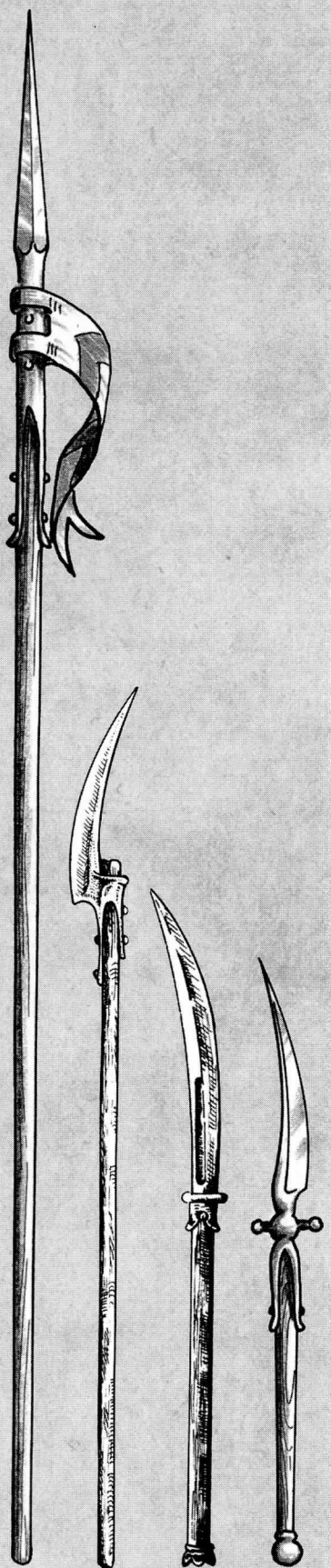
Partisane

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	13/3	150	200	4	0	80+	0/–2	z	S

Talent: Infanteriewaffen oder Speere
Verbreitung: (8) WEI, BOR, TOB, AND, ALB, GAR, GAL, XER, RHA, ALM, HOR, THA, ALA



Vl.n.r.: neuzeitliche **Partisane**, auch *Kurzpike*, aus dem Kosch; klassische **Partisane** mit breitem Knebel, ca. 840 BF, aus der Waffensammlung des Brin vom Rhodenstein; **Langaxt** aus Neetha, 1000 BF



V.l.n.r.: Gebräuchliche **Pike** aus Vinsalt; **Stumsense** der Weidener Milizen; zwei **Schnitter**, zur linken ein einfaches Gebrauchsmodell aus dem Balash, zur rechten die **Standeswaffe** eines alanfanischen Boron-Geweihten, alle neuzeitlich

Besonderheiten: Mit der Partisane darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* (siehe Seite 147) eingesetzt werden. Die Manöver *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* sind mit ihr nicht möglich, auch wenn sie als *Infanteriewaffe* geführt wird.
Ein *Waffenmeister (Partisane)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen.

Pike

Die Pike ist seit der horasischen Heeresreform die erklärte, aber noch ungeprüfte 'Königin des Schlachtfelds': ein überlanger, stabiler Spieß, der eigentlich nur in Formation angewendet Sinn macht, dann aber, mit den entsprechenden Kenntnissen geführt, tödlich – oder hinreichend abschreckend – für anrennende Gegner ist. Für einen Zweikampf ist der über drei Schritt lange Speer gänzlich ungeeignet.

Pike

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/4	180	350+	6	–2	50	–1/–2	z	P

Talent: Speere **Verbreitung:** (12) BOR, GAR, GAL, XER, RHA, ALM, HOR, ARA
Besonderheiten: Details zum Manöver *Gegenhalten* finden Sie in **MBK 44**. Mit den oben genannten 'entsprechenden Kenntnissen' sind im Falle der Pike die Sonderfertigkeiten *Formation* und *Spießgespann* gemeint.

Schnitter

Der Schnitter ist die südaventurische (und weiterentwickelte) Variante der Sturmsense, aber wegen ihrer Abmessungen vielseitiger verwendbar: ein etwa eineinviertel Schritt langer Klingenstab, bei dem Schaft und Klinge etwa gleich lang sind. Diese Waffe ist vor allem im Balash, Thalusien und auf Maraskan beliebt, ebenso bei der alanfanischen Boron-Kirche, die Prunkwaffen mit borongefälligen Motiven für ihre Tempelgarden verwendet.

Schnitter

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/4	90	130	4	0	120+	0/0	z	NS

Talent: Speere oder Zweihand-Hiebwaffen oder Infanteriewaffen
Verbreitung: (10) ARA, ORO, MAR, SHI, KHU, MHA, THA, ACH, ALA, BRA, CHA
Besonderheiten: Mit einem Schnitter ist (egal, mit welchem Talent geführt) das Manöver *Umreißen* nicht möglich. Der Schnitter kann ab GE 16 einhändig mit dem Talent *Speere* oder dem Talent *Hiebwaffen* geführt werden und hat dann die Werte TP 1W+3, TP/KK 15/5, WM 0/–1.

Sturmsense

Die Sturmsense ist eine Fortentwicklung der einfachen Sense zu einer Kriegswaffe – und eine sehr simple noch dazu, denn hier wurde einfach das ansonsten rechtwinklig abstehende Sensenblatt entfernt und als Verlängerung des Schafts neu befestigt. Korn lässt sich damit nicht mehr ernten, dafür steigt die Effektivität im Kampf immens. Die Sturmsense ist auch als *Bornischer Bauernspeer* bekannt, denn im Bornland kam sie während der Priesterkaiserzeit zum ersten Mal zum Einsatz. Speziell in Landwehrhaufen ist diese Waffe weit verbreitet; in südlicheren Regionen wird stattdessen der Schnitter verwendet. Varianten der Sturmsense sind die Glefe (eigentlich ein Werkzeug, um Dornicht zu beseitigen) und der Hakenspieß.

Sturmsense

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	120	180	5	–1	40	–1/–2	z	S

Talent: Infanteriewaffen **Verbreitung:** (12) BOR, WEI, GAR, AND, ALB, ALM, TOB, HOR, ARA

Warunker Hammer

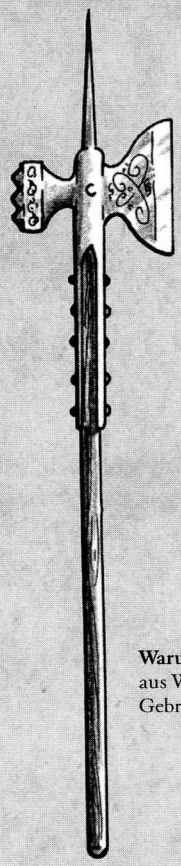
Der Warunker Hammer ist mehr als nur eine weiterentwickelte Form des Kriegshammers – er ist eine echte Allzweckwaffe, die die Möglichkeiten eines Stoßspeers, eines Kriegshammers und einer Streitaxt in sich vereint – wobei es allerdings einen echten Experten erfordert, um von all diesen Möglichkeiten auch wirklich Gebrauch zu machen.

Ein Warunker Hammer weist eine lange Stoßspitze, einen flachen, recht großen Hammerkopf und eine gerade Axtklinge auf; diese Metallteile sind mit Eisenbändern am langen Schaft befestigt, so dass man mit der Waffe auch noch angemessen parieren kann.

Warunker Hammer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	14/3	150	150	2	–1	150	0/–1	z	NS

Talent: Infanteriewaffen oder Zweihand-Hiebwaffen
Verbreitung: (4) WEI, GAR, ALM, TOB, GAL, RHA, XER
Besonderheiten: Schläge eines Warunker Hammers können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe Seite 7) nicht pariert werden. Ein Stich mit der Stoßklinge (Talent *Speere*, erschwert um 3) richtet 1W+5 TP an, ist aber nicht in der Lage, den Gegner *niederzuwerfen*.
Für einen *Waffenmeister (Warunker Hammer)* sind die Manöver *Wuchtschlag, Schildspalter, Niederwerfen* und *Hammerschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert, wenn er die Waffe als *Zweihand-Hiebwaffe* führt. Er darf den Defensiven Kampfstil einsetzen. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 2 Punkte. Gelingt der – für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Mit einem Warunker Hammer kann von einem Waffenmeister das Manöver *Festnageln* ausgeführt werden. Um ein *Waffenmeister (Warunker Hammer)* zu werden, sind eine KK und eine GE von 16 erforderlich.



Warunker Hammer aus Wehrheim, im Gebrauch

Zweihänder

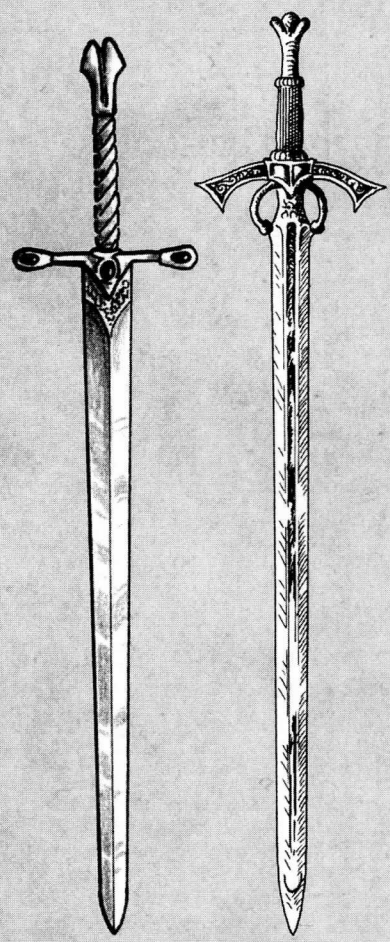
Wenn die Pike die Königin des Schlachtfelds ist, dann ist der Zweihänder deren Geliebter, denn nach ersten Manövern fanden die Strategen heraus, dass ein Regiment aus Pikenträgern bestens beraten ist, wenn es von einer Handvoll Schwertkämpfer oder Hellebardiere begleitet wird, die mit ihren mächtigen, aber dennoch ungleich beweglicheren Zweihändern zwischen den eigenen Reihen hervorstürmen und die feindlichen Piken zerschlagen, während die eigenen Spitzen weiter in die anrückenden Leiber der Feinde stechen. Doch nicht nur im Schlacht-Einsatz erfreut sich der Zweihänder großer Beliebtheit, auch bei den auf den Einzelkampf spezialisierten Kriegern ist er hoch angesehen und galt noch bis vor einigen Jahrzehnten als privilegierte Waffe dieser besonderen Kämpfergesellschaft und des Adels. Dieses Gesetz existiert auch heute noch, doch gibt es kaum noch jemanden, der auf seine Einhaltung pocht. Auch die Krieger fordern ihr altes Recht nur noch selten ein, wissen sie doch am besten, dass eine Waffe nur so gut ist wie derjenige, der sie führt. Und dass es nach wie vor die Krieger und Ritter sind, die am besten mit dem Zweihänder umzugehen wissen, ist unbestritten.

Der 'klassische' Zweihänder ist ein relativ breitklingiges, zweischneidiges Schwert mit langem Griff, das insgesamt recht vorderlastig ist, dafür aber auch hohen Schaden verursacht. Übergangsformen zum Andergaster auf der einen und zum Anderthalbhänder auf der anderen Seite sind weit verbreitet.

Zweihänder

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	12/3	160	155	2	–1	250	0/–1	z p	NS

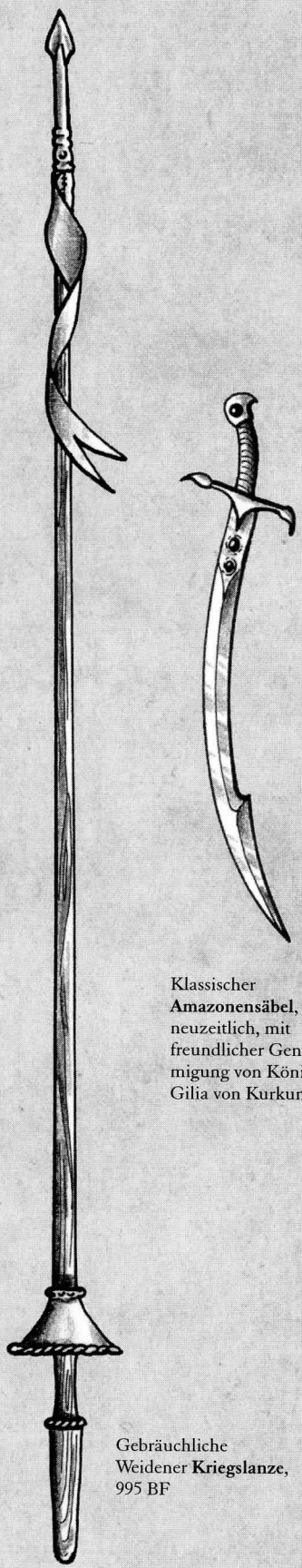
Talent: Zweihandschwerter
Verbreitung: (9) BOR, RIV, WEI, AND, GAR, ALB, ALM, GAL, RHA, XER, HOR
Besonderheiten: Der Schlag eines Zweihänders kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden (Ausnahmen siehe 7).
Ein *Waffenmeister (Zweihänder)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern den *Gezielten Stich* durchführen, wenn er diese Sonderfertigkeit erlernt hat. Ein eventueller *Hammerschlag* ist um 2 Punkte erleichtert. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Er darf im Defensiven Kampfstil kämpfen. Zum Erlernen dieser SF sind zusätzlich noch eine KK von 17 und eine GE von 16 nötig.



V.l.n.r.: kurzer, gut ausgewogener **Zweihänder** aus der Schmiede zu Tuzak, ca. 900 BF; klassischer **Zweihänder** aus Tobrien, ca. 980 BF

Waffen der Reiterei

Die im Folgenden vorgestellten Waffen dienen vor allem den berittenen Truppen im Kampf, seien es nun die leicht gepanzerten, beweglichen Amazonen oder die schwer gerüsteten Panzerreiter des Mittelreichs. Einige Waffen, wie der Reiterhammer und der Reitersäbel, können zwar auch von einem Fußkämpfer ohne Schwierigkeiten geführt werden, diese haben für entsprechende Zwecke jedoch meist andere Formen entwickelt, die wir dementsprechend an anderer Stelle erläutert haben.
Ebenfalls typische Reiterwaffen sind die Dschadra und der Khunchomer aus dem novadischen Kulturraum (siehe Seite 78/79) sowie der orkische Arbach (S. 92).



Klassischer **Amazonensäbel**, neuzeitlich, mit freundlicher Genehmigung von Königin Gilia von Kurkum

Gebräuchliche Weidener **Kriegslanze**, 995 BF

Amazonen- oder Reitersäbel

Während der Reiterhammer die südlichen Gefilde eroberte, tat der Reitersäbel dasselbe in den nördlichen und westlichen Gegenden. Ursprünglich erhielten – so die fromme Legende – die Amazonen diese Waffe als Geschenk der Kriegsgöttin, weshalb sie auch weitläufig unter dem Namen Amazonensäbel Verbreitung fand, bevor sie ihren Siegeszug als typische Bewaffnung der leichten Reiterei weit über die Amazonenreiche hinaus antrat. Dies ist ein schmales Schwert mit einschneidiger, recht stark gebogener, anderthalbschneidiger Klinge.

Amazonensäbel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0	–	N

Talent: Säbel oder Schwerter **Verbreitung:** (12) WEI, GAR, ALB, HOR, ALM, ARA, ORO
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Amazonensäbel zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Amazonensäbel)* erhält beim *Sturmangriff vom Pferderücken* drei zusätzliche TP (zu der halben GS des Pferdes hinzu. Diese gelten nicht zusätzlich zu den 2 TP für die Verwendung eines Säbels vom Pferderücken, sondern stattdessen; vgl. **MBK 56**). Beim *Klingensturm* erhält er einen Bonus von 3 anstatt 2 Punkten auf die Attacken, bei der *Klingenwand* einen Bonuspunkt auf die Paraden. Um diese SF zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 und ein *Reiten*-Talent von 15 vorweisen.

Kriegslanze

Die Kriegslanze ist eine weitere edle Waffe. Mit einer Länge von drei Schritt und einer kurzen, scharfen Speerklinge ist sie äußerst elegant – und für einen Fußkämpfer viel zu unhandlich. Von einem gerüsteten Kämpfer auf einem mächtigen Schlachtross geführt, ist sie dagegen eine tödliche Waffe, die aus vollem Sturmritt geführt auch die schwerste Rüstung durchdringen kann – einschließlich den dicken Schuppen einer monströsen Kreatur.

Kriegslanze

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	150	300	5	–2	120	–2/–4	z (i)	P

Talent: Speere **Verbreitung:** (8) BOR, WEI, GAR, AND, ALB, ALM, HOR, GAL, XER, RHA, ARA
Besonderheiten: Die hier angegebenen Werte gelten für die zweckfremde Verwendung als improvisierter Speer, ihre Werte im Reiterkampf (abhängig von den Reitkünsten des Kämpfers und der Geschwindigkeit des Pferdes) siehe **MBK 59**.
Ein *Waffenmeister (Kriegslanze)* erhält seine doppelte Ansage als Bonuspunkte auf die TP bzw. sein Gegner als Erschwernis auf die Reaktion. Um diese SF zu erlernen, muss der Kämpfer die SF *Kriegsreiterei* beherrschen.

Rabenschnabel oder Reiterhammer

Der Reiterhammer ist eine leichte Hiebwaffe von knapp einem Schritt Länge, der aufgrund der spitz zulaufenden Form seines Hammerkopfes auch Rabenschnabel genannt wird. Und genauso blitzschnell wie ein zupickender Rabe wird die Waffe auch vom Pferderücken aus eingesetzt und kann dabei verheerende Wunden verursachen. Ursprünglich wurde der

Reiterhammer vor allem von den Tulamiden verwendet und später von der Geweihtenschaft des Boron und den alanfanischen Söldnern übernommen. Heute kann man ihn als Standardbewaffnung der leichten Reiterei überall im südlichen Aventurien antreffen.

Rabenschnabel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	10/4	90	110	3	0	130	0/0	–	N

Talent: Hiebwaffen
Verbreitung: (8) ALM, ARA, MHA, GOR, KHU, KHO, HOR, ART, MEN, THA, ALA
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Rabenschnabel zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Rabenschnabel)* kann das Manöver *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen und darf vom Pferderücken aus die Manöver *Umreißen* und *Entwaffnen* einsetzen (wenn er sie erlernt hat). Um die SF *Waffenmeister (Rabenschnabel)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 und einen TaW *Reiten* von mindestens 15 aufweisen.

Säbel

Den klassischen Säbel, üblicherweise eine Waffe der Reiterei, trifft man heute nur noch selten an angestammtem Platze an, da er als veraltet und vom Amazonensäbel abgelöst gilt. Dieses Vorurteil basiert darauf, dass ihn die meisten Kämpfer wie eine einfache Hiebwaffe einsetzen und dabei nur zu leicht übersehen, dass es auch unter den Säbeln exzellente Stücke gibt, die wie ein echtes Schwert mit allen Kampfmanövern und Kniffen geführt werden können, was ihn von der *Bauern-* oder *Hauswehr*, der bürgerlichen Säbelvariante, unterscheidet. Ein Säbel hat eine einschneidige, meist leicht gekrümmte Klinge, eine ausgearbeitete Spitze und einen Bügel oder Griffkorb zum Handschutz, jedoch keine weiteren Parierhilfen.

Säbel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0	–	N

Talent: Schwerter oder Säbel
Verbreitung: (10) GAR, ALB, ALM, HOR, MEN, BRA, GAL, XER, RHA, ARA, ORO, ALA
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Säbel zwei zusätzliche TP an. Eine *Hauswehr* hat folgende Werte: TP/KK 13/4; Gew. 95; INI 0; Preis 75; WM 0/–1.
Ein *Waffenmeister (Säbel)* kann beim Manöver *Windmühle* die Erschwernis auf seine Parade halbieren (d.h. die Probe ist nur um mindestens 4 Punkte erschwert, nicht um mindestens 8 Punkte wie üblich). Er darf das Manöver *Gezielter Stich* einsetzen. Um die SF *Waffenmeister (Säbel)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 vorweisen.

Turnierlanze

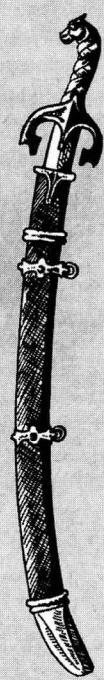
Die Turnierlanze wurde für den Gebrauch im traditionellen Lanzenstechen entworfen. Ihr Holz ist leichter und zerbricht bei einem Aufprall schneller, außerdem verfügt sie anstelle einer scharfen Spitze an ihrem Ende über eine etwa 4 Finger durchmessende Kugel oder Platte, oft auch ein gespreiztes, stumpfes Drei- oder Vierbein, das sogenannte 'Krönchen'. Beides dient nicht nur dazu, die Lebenserwartung der Turnierteilnehmer zu erhöhen, damit diese ihre erlangten Fähigkeiten auch noch auf dem Feld der Ehre unter Beweis stellen können, sondern kommt zusätzlich dem Regelment des Turniers zugute, bei dem es darum geht, möglichst viele Lanzen am Gegner zu zerbrechen, wenn es schon nicht gelingt, ihn vom Pferd zu stoßen.

Turnierlanze

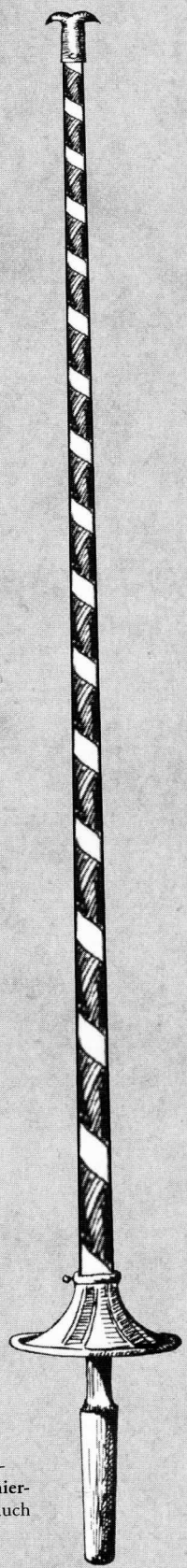
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2 (A)	12/5	120	300	8	–2	50	–2/–4	z (i)	P

Talent: Speere **Verbreitung:** (8) BOR, WEI, GAR, AND, ALB, ALM, HOR, GAL, XER, RHA, ARA
Besonderheiten: Die hier angegebenen Werte gelten für die zweckfremde Verwendung als improvisierter Speer, ihre Werte im Reiterkampf (abhängig von den Reitkünsten des Kämpfers und der Geschwindigkeit des Pferdes) siehe **MBK 59**.
Ein *Waffenmeister (Turnierlanze)* erhält seine doppelte Ansage als Bonuspunkte auf die TP bzw. sein Gegner als Erschwernis auf die Reaktion. Um diese SF zu erlernen, muss der Kämpfer die SF *Turnierreiterei* beherrschen.

Reiterhammer aus Al'Anfa, ca. 950 BF



Säbel eines Hauptmanns der Schweren Ragather Reiterei, 998 BF



Typische mittelreichische **Turnierlanze**, in Gebrauch

Waffen der Schützenregimenter

Wir wollen an dieser Stelle nicht verhehlen, dass viele rondrianisch gesonnene Kämpfer eine Waffe, die ihr Ziel auf große Entfernung trifft, ohne diesem die Gelegenheit zur Gegenwehr zu geben, als die Waffe eines Feiglings ansehen. Dennoch trugen und tragen Schützen in nicht unerheblichem Maße zur Kampfkraft der Armeen aller Zeiten und Reiche bei und haben ihren Wert nicht zuletzt schon oft bewiesen, wenn sie einen Feind, der zu feige zu einem Angriff war, mit ihrem Pfeilhagel aus seiner defensiven Position herauslockten.
Als weitere Schützenwaffen seien noch der novadische Kompositbogen (siehe Seite 79), der Orkische Reiterbogen (S. 93) und der Elfenbogen (S. 90) sowie die zwergische Eisenwalder-Armbrust (S. 87) erwähnt, die bei den jeweiligen Kulturen gesondert vorgestellt werden.

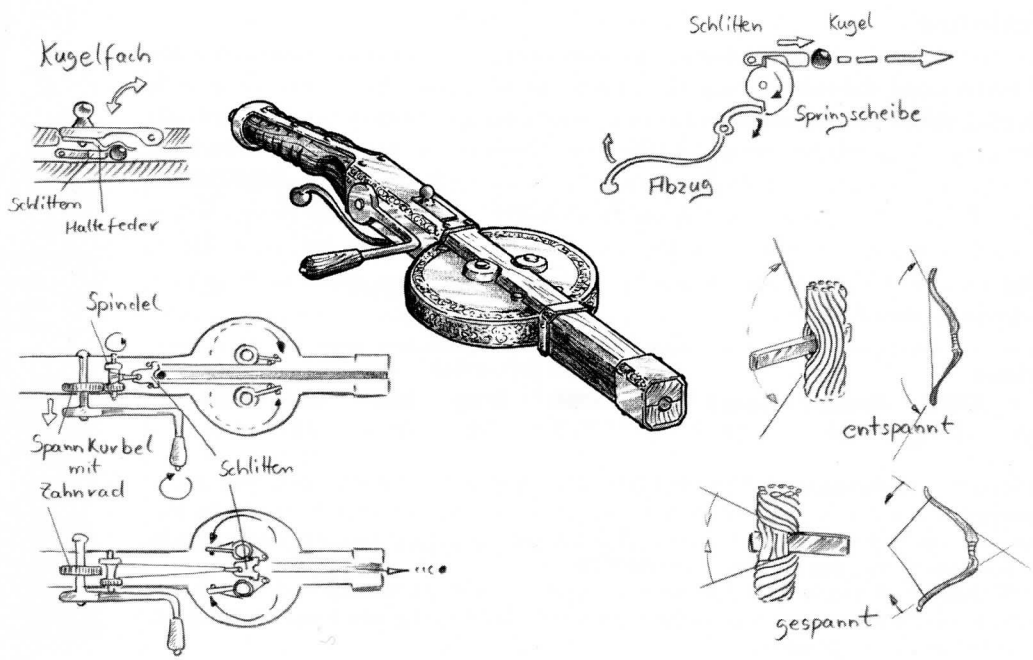
Arbalette

Die Arbalette ist etwa anderthalb Schritt lang und läuft in einem schlanken, bisweilen trichterförmigen Lauf aus. Ihr Schussmechanismus besteht aus einem senkrecht zum Lauf angebrachten Torsionsbündel. Er ist sehr aufwendig in Konstruktion und Wartung und wird mit einer Kurbel gespannt. Wie alle Torsionswaffen verschießen die meisten Arbaletten Bleikugeln, es gibt aber auch einige wenige Varianten, die Bolzen verschießen. Die Arbalette ist die Standardbewaffnung der horasischen Elite-Schützenkompanien und stellt somit selbst in den Reihen der Horasier einen seltenen Anblick dar, was gewiss eine gute Nachricht für alle Feinde des Horasreichs ist, denn durch disziplinierten Einsatz aus mehreren Schützenreihen erzielt diese Waffe ein unerreichtes Vernichtungspotential.

Arbalette

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+5*	10/20/30/60/100	(+2/+1/0/–1/–2)	200 + 8	30	600 S / 25 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (4) ZWE, HOR, ALM
Besonderheiten: Ein Treffer einer Arbalette kann den Getroffenen *niederwerfen*; zudem verursacht er automatisch eine Wunde, sobald mehr als KO/2 SP angerichtet werden.
Ein *Waffenmeister (Arbalette)* benötigt nur die Hälfte der genannten Ladezeit; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (Arbalette)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF von 16 und eine KK von 15 sowie die Kenntnis der SF *Meisterschütze (Armbrust)* und *Schnellladen (Armbrust)* nötig.



Balestra

Die Balestra ist mit einer Länge von etwa einem Schritt genauso handlich wie eine Leichte Armbrust, lässt sich mit ihrem unter dem Lauf angebrachten Geißfuß aber in kürzerer Zeit spannen und verfügt außerdem über eine etwas höhere Reichweite und Durchschlagskraft. Sie ist als Jagdwaffe beliebt beim horasischen Adel und wird außerdem von der horasischen Elitereiterei verwendet, da die parallel zum Lauf angebrachten Seilbündel das Packmaß gegenüber einer Arbalette erheblich reduzieren.

Balestra

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+2*	10/20/30/50/60	(+2/+1/0/0/–1)	150 + 5	12	500 S / 20 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (3) HOR, ZWE
Besonderheiten: Ein Treffer einer Balestra kann den Getroffenen *niederwerfen*; zudem verursacht er automatisch eine Wunde, sobald mehr als KO/2 SP angerichtet werden.
Ein *Waffenmeister (Balestra)* kann diese Waffe in 8 Aktionen spannen; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (Balestra)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF und eine KK von 15 sowie Kenntnisse der Sonderfertigkeiten *Meisterschütze (Armbrust)* und *Schnellladen (Armbrust)* nötig.

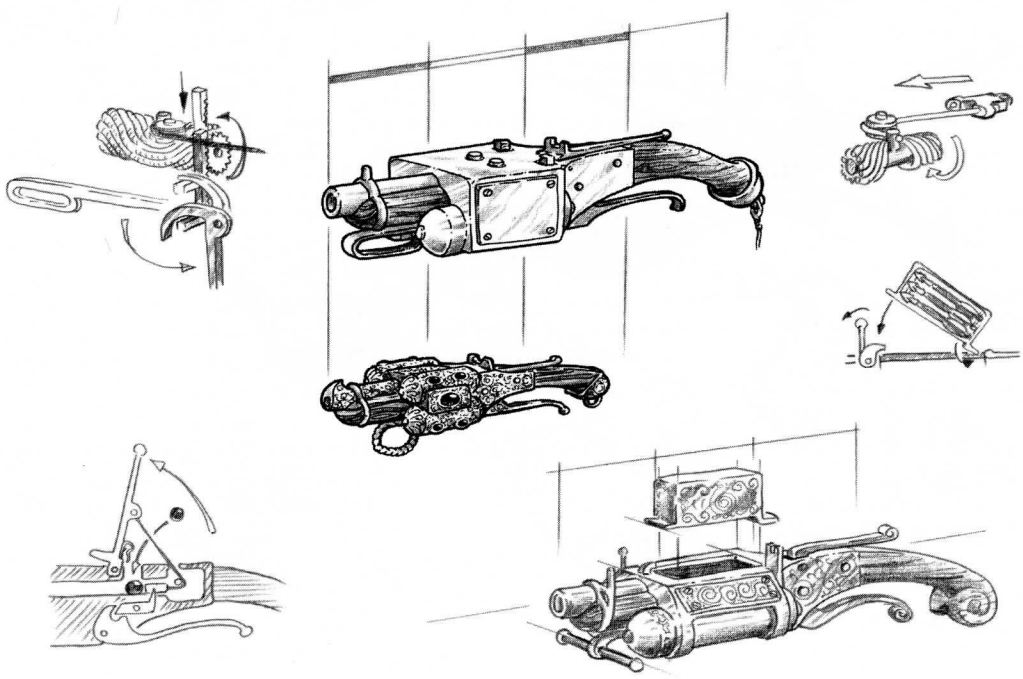
Balestrina

Die Balestrina ist die kleinste Vertreterin der Familie der Torsionswaffen und lässt sich sehr schnell spannen und einhändig abfeuern. Beim Militär wird sie als Zweitwaffe für viele Offiziere verwendet, und sowohl beim Adel als auch bei den zwielichtigeren Elementen der Gesellschaft (so sich diese die Anschaffung leisten können) findet sie zusätzliche Verwendung. Es gibt sogar Berichte von abgebrühten Kämpfern, die mit mehreren schussbereiten Balestrinas in ihrer Schärpe ins Gefecht stürmen. Die Balestrina wird ebenfalls mit einem Unterlauf-Hebel gespannt.

Balestrina

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	2/4/8/15/25	(+2/+1/0/0/–1)	60 + 5	4	450 S / 15 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (5) HOR, ZWE, MEN, ALM
Besonderheiten: Ein Treffer einer Balestrina verursacht nur dann automatisch eine Wunde, sobald mehr als KO/2 SP angerichtet werden, wenn es sich um eine Bolzen-Balestrina handelt.
Ein *Waffenmeister (Balestrina)* darf zwei Balestrinas gleichzeitig – in jeder Hand eine – ziehen und abfeuern (für jeden Schuss ist eine einzelne Probe erforderlich). *Fernkampfangriffe+* und *Gezielte Schüsse* sind mit dieser Methode nicht kombinierbar. Beim Schießen auf zwei unterschiedliche Ziele (die sich beide im Sichtfeld des Helden befinden müssen!) gilt ein zusätzlicher Malus von 5 Punkten auf beide Proben. Zum Nachladen einer Balestrina benötigt der Held weiterhin beide Hände. Zum Erlernen dieser Sonderfertigkeit sind eine FF von 17 und die *SF Meisterschütze (Armbrust)* notwendig.



Gandrasch-Armbrust M1024

Diese von Gandrasch Sohn des Gengram aus dem Finsterkamm konstruierte Armbrust debütierte in den Schlachten des Borbaradkrieges und hat bei einigen Elite-Schützenkompanien Einzug gehalten. Die 'Gandrasch' hat noch auf 150 Schritt eine enorme Duchschlagsfähigkeit und hohe Treffergenauigkeit. Sie kann in zwei Phasen gespannt werden: mit einer Hebelvorrichtung, dem sogenannten Geißfuß, und anschließend mit einer Kurbel bis zur vollen Kapazität. Beim einfachen Spannen mit dem Geißfuß erreicht die Armbrust nur etwa 2/3 ihrer vollen Spannstärke, ihre Reichweite und Treffgenauigkeit verringern sich entsprechend. Beim zweifachen Spannen können die Vorteile der Gandrasch-Armbrust voll ausgenutzt werden.
Ein Nachteil dieser Waffe ist, dass sie mit sieben Stein Gewicht die schwerste Handschusswaffe überhaupt ist und ihre Bedienung lange Übung voraussetzt. Ob sich die Gandrasch-Armbrust daher jemals in den Armbrustschützenkompanien durchsetzen wird, bleibt fraglich.

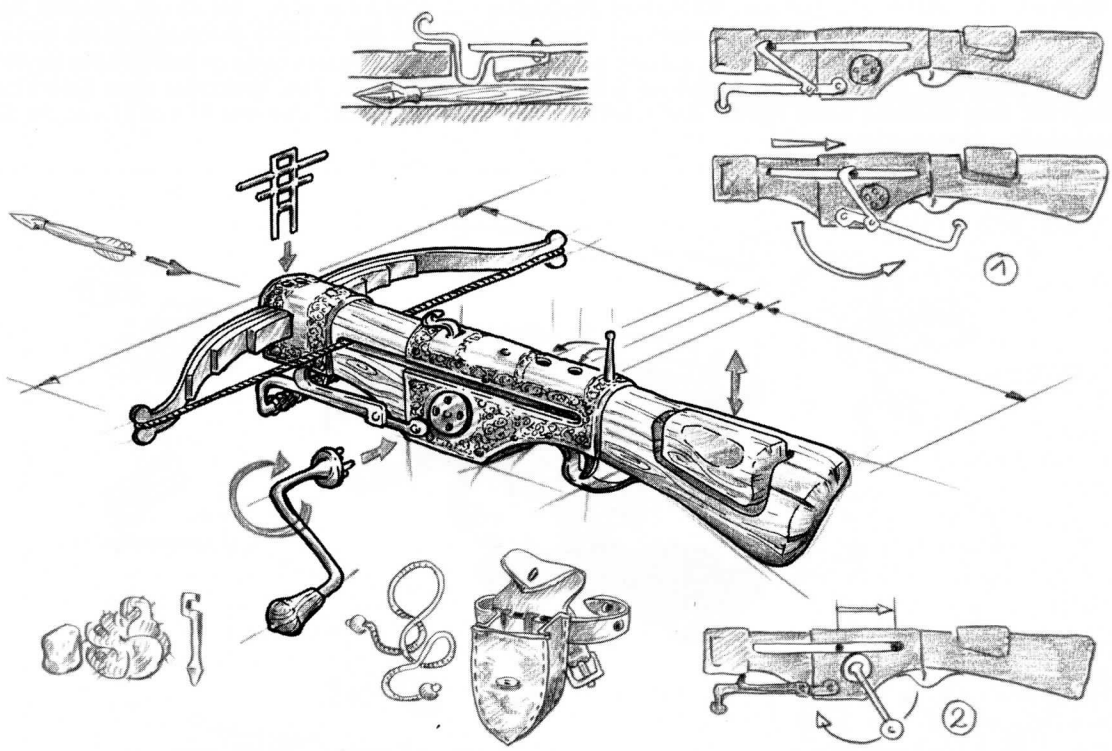
Gandrasch-Armbrust einfach gespannt

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+2*	5/15/25/40/60	(+1/0/0/0/0)	280 + 4	12	600 S / 25 H

Gandrasch-Armbrust doppelt gespannt

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+8*	10/25/50/100/150	(+2/+1/0/0/0)	280 + 4	30	600 S / 25 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (2) ZWE, GAR
Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Gandrasch richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Um diese Waffe zu bedienen, sind eine GE von 14, eine KK von 16 und die Sonderfertigkeit *Meisterschütze (Armbrust)* erforderlich – ansonsten verhält sich die Gandrasch wie eine gewöhnliche Leichte bzw. Schwere Armbrust. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (20 auf W20), dass eine aufwendige Reinigung von 3 SR Dauer nötig ist, damit die Waffe nicht bis zur Reinigung eine Erschwernis auf den Schuss in Höhe von 3 Punkten bekommt und bei 18 bis 20 Patzer produziert. Fallen beim Schuss eine 19 oder 20 (Kontrollwurf erlaubt), so ist die Waffe dejustiert und benötigt 1 SR Aufwand und eine erfolgreiche *Mechanik*-Probe +6, um wieder genau zu schießen. Ansonsten gilt ein Aufschlag von 6 Punkten auf die folgenden Fernkampf-Angriffe.
Ein *Waffenmeister (Schwere Armbrust)* kann seine Vorteile auch mit einer Gandrasch nutzen.



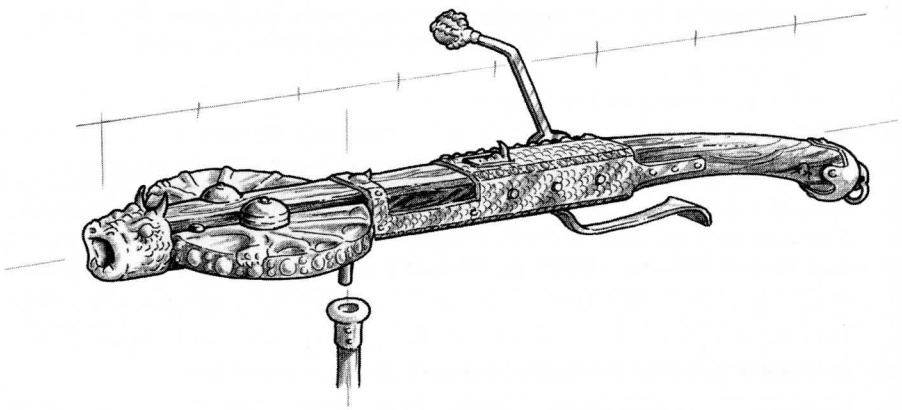
Arbalone

Die Arbalone ist die zwei Schritt lange, große Schwester der Arbalette, mit einem ähnlich konstruierten Schussmechanismus, der jedoch so schwer ist, dass die Arbalone zum Abschuss auf ein Dreibein oder einen massiven Stützstock aufgestützt werden muss. Ihre Aufgabe auf dem Schlachtfeld ist daher auch eher die eines halbstationären Geschützes. In letzter Zeit trifft man sie allerdings immer seltener in den Reihen der horasischen Eliteregimenter an, da ihr Nutzen im Gefecht in keinem Verhältnis zu den hohen Kosten ihrer Herstellung steht.

Arbalone

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
3W+6*	15/30/60/120/250	(+4/+2/0/–1/–3)	480 + 10	40	800 S / 40 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (2) HOR
Besonderheiten: Ein Treffer einer Arbalone kann den Getroffenen *niederwerfen*; zudem verursacht er automatisch eine Wunde, sobald mehr als KO/2 SP angerichtet werden. Sie kann nicht vom Pferderücken aus abgeschossen werden.



Generelle Anmerkungen zu Arbalette, Arbalone, Balestra und Balestrina

Die auf diesen Seiten angegebenen Werte gelten für die frei verkäuflichen (aber dennoch sehr seltenen) Varianten, die sich aus den ersten Modellen entwickelt und durchgesetzt haben. Die Waffen sind häufig mit Einlegearbeiten aus Horn und Messing verziert und dienen der Repräsentation. Mittlerweise sind sowohl Jagd-Arbaletten als auch verzierte Balestrinas bei Zivilpersonen (mit dem nötigen Bargeld) einigermaßen verbreitet.

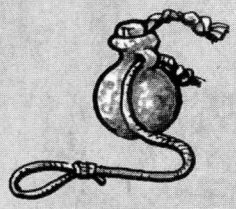
Nicht frei verkäuflich sind Arbalonen, alle Repetier-Varianten mit Schnellladem echanik und Magazinen für mehrere Kugeln (Balestra und Balestrina Ladezeit minus eine Aktion, Magazine bis zu drei Kugeln, Arbaletten minus drei Aktionen, Magazine bis zu sieben Kugeln oder drei Bolzen) und Varianten, die Bolzen verschießen können (TP +2, Reichweite +10 %).

Trotz der höheren Durchschlagskraft der Bolzen sind Kugeln bei der Armeeführung beliebter, da sich diese im Feld gießen lassen (jeder Schütze führt – zumindest laut Reglement der Exemplarischen Armee – Kugelzange und Bleiband mit sich) und sie weniger störanfällig sind.

Alle diese Torsionsmechaniken sind recht anfällig gegen Schmutz und mechanische Belastung: Fällt bei einem Schussversuch eine 20 (bei Bolzenvarianten oder Repetierern eine 19 oder 20, bei Bolzen-Repetierern eine 18–20), so ist die Mechanik verklemmt und muss durch Öffnen der Kapselung, eine *Feinmechanik*-Probe +5 und etwa 1 SR Zeit wieder gängig gemacht werden. Fällt auch beim Prüfwurf eine 20, so ist ein kompliziertes Teil der Mechanik so beschädigt, dass die Waffe komplett zerlegt und repariert werden muss, was eine *Feinmechanik*-Probe +8 und 3 Stunden Arbeit erfordert. Wenn nach einem staubigen, feuchten oder ähnlich anstrengenden Tagesmarsch die Waffe nicht eine halbe Stunde lang gepflegt und gereinigt wird, verdoppeln sich die oben angegebenen Versagenswahrscheinlichkeiten.

Trotz intensiver Forschungen ist es den Mechanici und Alchimisten des Horasreichs noch nicht gelungen festzustellen, aus welchem Material die Schradoker Zwerge die verdrillten Seilbündel – die Kraftquelle der Torsionswaffen – eigentlich fertigen. Eines ist auf jeden Fall sicher: Es handelt sich um ein tierisches, nicht faseriges Material, nicht jedoch um Seile aus Hanf o.ä.. Vermutet werden Sehnen oder Gedärme vom Tatzelwurm oder vom Wühlschrat, und eine alchimistische Nachbehandlung des Materials scheint wahrscheinlich.

Wegen durchgängiger Wartungs- und Beschaffungsprobleme und in Anbetracht des hohen Anschaffungspreises (immerhin handwerkliche, zwergische Einzelstücke) gibt es Überlegungen beim Marschallsamt der Exemplarischen Armee, die Schützen-Einheiten wieder auf konventionelle Armbrüste umzurüsten (und dies durch den Verkauf der Torsionswaffen zu finanzieren).



Brandöl-Wurfkugel, illegaler Nachbau, von einem Harbener Tagedieb konfisziert, neuzeitlich

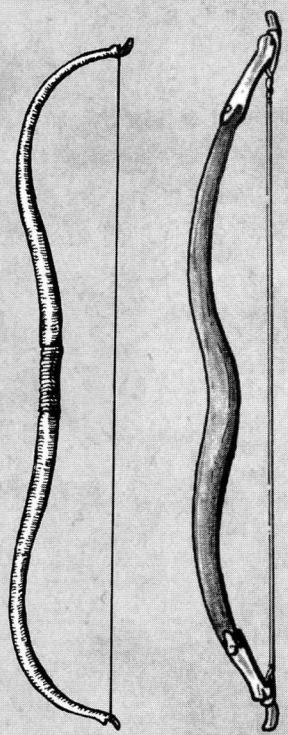
Granatapfel

Der Granatapfel, in der horasischen Militärsprache auch als 'Brandöl-Wurfkugel' bezeichnet, ist eine mit Hylailer Feuer gefüllte Tonkugel, die mit einer Lunte versehen ist. Einmal entzündet, wird sie den Feinden entgegengeschleudert, wo sie zerbricht und ihren brennenden, kaum zu löschenden Inhalt auf die Umstehenden verspritzt. Die verheerende Wirkung, die eine ganzer Hagel von Granatäpfeln auf die Kampfmoral einer dicht stehenden feindlichen Formation haben kann, zeigte sich am beeindruckensten in der Schlacht um die Mark Drôl im Winter 1012 BF, bei der die Kampfreihen der wenig motivierten Söldner aus Mengbilla in wenigen Minuten in eine heillose Unordnung versetzt wurden, die den baldigen Untergang der gesamten Armee herbeiführte.
Granatäpfel sind nicht frei erhältlich (und auch auf dem Schwarzmarkt sehr selten und teuer); Besitz außerhalb einer Armee wird vielerorts empfindlich bestraft.

Granatapfel

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
4W	0/5/10/15/20	(–/–/–/–/–)	40	–	unverkäuflich

Talent: Wurfspeer oder Schleuder, je nach Ausführung **Verbreitung:** (1) HOR, MEN
Besonderheiten: Ein nicht abgewendeter Patzer bei der Wurfwaffen-Probe heißt, dass der Werfer sich selbst mit voller Auswirkung in Brand gesetzt hat.



Kriegsbögen (v.l.n.r.): gebräuchliches Modell der XXI. Schützenkompanie; Spezialanfertigung eines Warunker Landgrafen, ca. 950 BF

Kriegsbogen

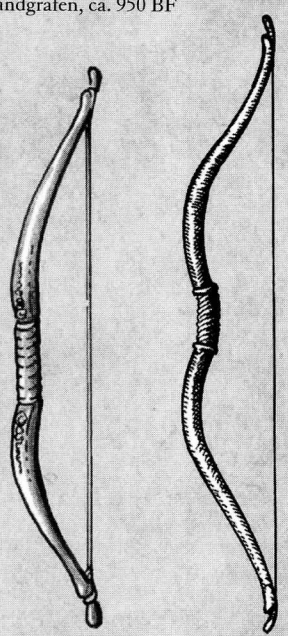
Der Kriegsbogen ist von seiner Größe her zwischen dem Lang- und Kurzbogen einzuordnen, sein extrem hartes Holz (Steineiche im Norden, Tiiktok im Süden) verleiht ihm jedoch eine Zugkraft, die sogar noch über der des Langbogens liegt. Der Preis für hohe Durchschlagskraft und Reichweite fällt jedoch auch drastisch aus, denn nur mit größter Kraft vermag man ihn zu spannen – und dann noch einen sauberen Schuss anzubringen ist fast unmöglich. Im ganzen Mittelreich gibt es nur zwei Kriegsbogen-Schützenkompanien, die sich aus den besten und stärksten Schützen des ganzen Reiches rekrutieren.

Kriegsbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	45 + 4	4	100 S / 60 K

Talent: Bogen **Verbreitung:** (4) WEI, AND, GAR, TOB, GAL

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Kriegsbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Ein Kriegsbogen ist nur ab KK16 zu bedienen; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2. Kann nur von *Berittenen Schützen* vom Pferderücken aus eingesetzt werden.



Kurzbögen (v.l.n.r.): gebräuchliches Modell der Wehrheimer Schützenkompanien; almadanische Doppelbogen-Version mit höherer Zugkraft, 1008 BF

Kurzbogen

Wie oben bereits erwähnt, ist der eigentlich zur Jagd gedachte Kurzbogen (S. 20) wegen seiner Führigkeit auch bei den Armeen der aventurischen Reiche recht beliebt: Es erfordert – verglichen mit dem Langbogen – weniger Zeit, den Umgang damit zu erlernen und auch geringere Mengen Holz, es ist möglich, den Kurzbogen vom Pferd aus einzusetzen – und ein Kurzbogen kann in der Hand eines Könners eine niederhöllisch hohe Schussfrequenz entwickeln (auch, wenn dann nicht mehr gezielt geschossen werden kann). Da er zudem dem Schützen weniger Kraft und Ausdauer abverlangt, nimmt es nicht Wunder, dass viele aventurische Schützeneinheiten mit dem Kurzbogen ausgestattet sind.

Langbogen

Der Langbogen ist weitaus größer als der Kurzbogen – oft kommt seine Größe der Körpergröße seines Trägers gleich – und dadurch auch sehr viel schwerer zu meistern. Durch seine hohe Zugkraft übertrifft er den Kurzbogen an Reichweite und Durchschlagskraft, erfordert jedoch einen starken und gleichzeitig ruhigen Arm, den man sich nur in jahrelanger Übung erwerben kann. Man sieht ihn nur sehr selten außerhalb seiner angestammten Heimat Nostria, Andergast und Weiden.

Langbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/–1)	30 + 3	4	60 S / 40 K

Talent: Bogen **Verbreitung:** (16) AND, ALB, WEI, TOB
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Langbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Für den Langbogen ist eine Mindest-KK 15 erforderlich; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2. Reiter können keine Langbögen einsetzen.
Ein *Waffenmeister (Langbogen)* verwendet die Entfernungen (15/30/60/120/240) und muss beim gezielten Schuss um einen Punkt geringere Zuschläge hinnehmen. Um Waffenmeister mit dem Langbogen zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch die Kenntnis der SF *Meisterschütze (Bogen)* und *Schnellladen (Bogen)* nötig.

Leichte Armbrust

Die Leichte Armbrust ist eine äußerst handliche Waffe, die leicht in einer Hand getragen werden kann. Wie bei allen Armbrüsten ist ihr Stahlbogen (bisweilen auch noch Komposit-Materialien aus Holz, Horn und Sehnen) selbst mit größter Kraft nicht von Hand zu spannen, was den Einsatz eines Geißfußes nötig macht. Die Sehne rastet in eine Sperrvorrichtung ein und man kann den Bolzen einlegen. In diesem gespannten Zustand kann man die Armbrust bis zu eine Stunde lang behalten, dann jedoch sollte sie spätestens abgeschossen werden, weil sonst die Sehne leidet.
Im Gegensatz zum Bogen ist für den Gebrauch einer Armbrust keine große Übung erforderlich: Der Schütze richtet sie einfach auf das Ziel und drückt ab. Gerade aus diesem Grund ist die Leichte Armbrust die typische moderne Schützenwaffe, und auch bei der Jagd ist sie sehr beliebt. Andererseits macht die Tatsache, dass man mit ihr im Hinterhalt liegen kann und sie bei Räubern verbreitet ist, sie zu einem Ziel wütender Predigten der Rondrianer.

Leichte Armbrust

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/–1)	150 + 3	15	180 S / 15 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (10) alle außer FIR, EHE, ELF, NIV, ORK, ACH, WAL
Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Leichten Armbrust richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Bei einer KK von weniger als 12 verdoppelt sich die Ladezeit.
Ein *Waffenmeister (Leichte Armbrust)* benötigt nur die Hälfte der genannten Ladezeit; die Zuschläge beim Gezielten Schuss sind um 1 Punkt vermindert. Um Waffenmeister mit der Leichten Armbrust zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF und eine KK von 16 sowie die Kenntnis der SF *Meisterschütze (Armbrust)* und *Schnellladen (Armbrust)* nötig.

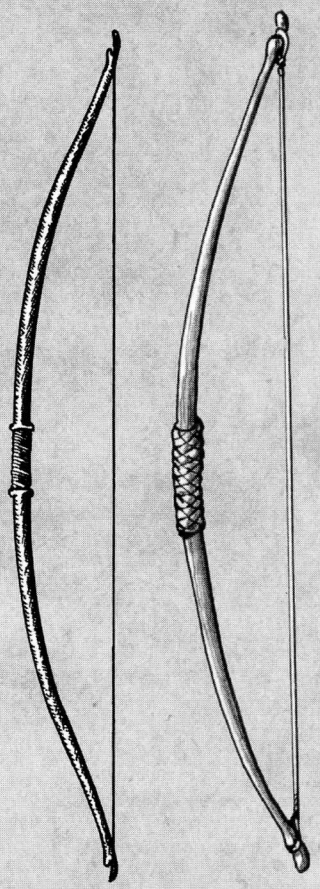
Stabschleuder

Die Stabschleuder ist eine leichter zu handhabende Variante der Schleuder. Ähnlich wie die Speerschleuder besteht sie aus einem etwa einen Schritt langen Stab, an dessen Ende wie gewohnt die Schleuderschlinge befestigt wird, in der sich das Geschoss befindet. Statt das Ganze über dem Kopf kreisen zu lassen, wird die Stabschleuder jedoch wie ein Wurfspeer geschwungen, woraufhin sich das Geschoss mit hoher Geschwindigkeit in Richtung des Ziels auf den Weg macht. Sie ist als Zivilistenwaffe recht weit verbreitet und bei städtischen Milizen sehr beliebt.

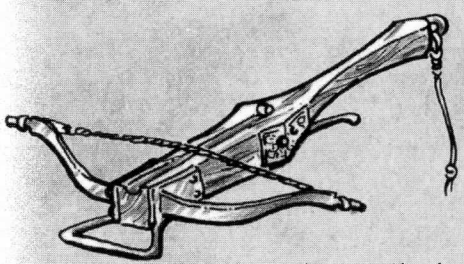
Stabschleuder

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	0/5/20/40/60	(–/0/0/0/0)	40 + 3	2	15 S / 5 H

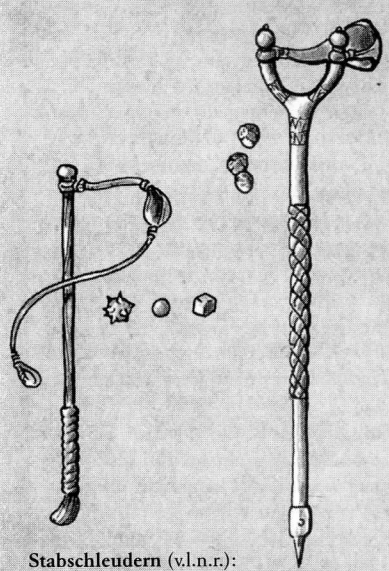
Talent: Wurfspeer **Verbreitung:** (16) alle außer FIR, NIV, GLO, EHE
Besonderheiten: Stabschleudern lassen sich nicht vom Pferderücken aus einsetzen. Der Geschosspreis gilt für speziell hergestellte Schleuderbleie, die 1 TP mehr anrichten; üblich sind jedoch genauso schwere Steine, die sich mit etwas Geduld überall finden lassen.



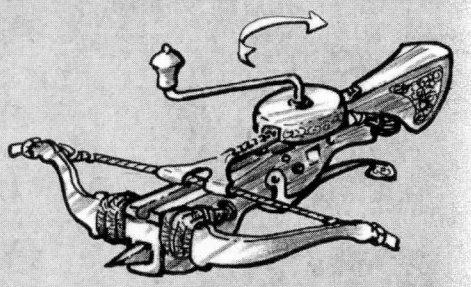
Langbögen (v.l.n.r.): aus Baliho, 1018 BF; Wettkampfbogen, Andergast, im Gebrauch



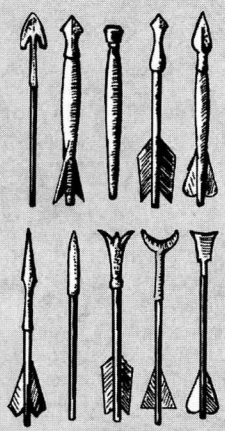
Leichte Armbrust aus Almada, neuzeitlich



Stabschleudern (v.l.n.r.): Gebrauchsmodell aus dem Bornland, einem Goblinbanditen abgenommen; älteres Modell der Honiger Stadtgarde



Schwere Armbrust mit Windenspanner, Wehrheimer Standardausführung nach zwergischer Orignialskizze; 1015 BF



Verschiedene Armbrustbolzen (von links oben nach rechts unten): Zwei Kriegsbolzen, ein stumpfer Bolzen, zwei Jagdbolzen, zwei Kettenbrecher und drei Sehnenschneider

Falsche Projektilgröße: Jeder Fernkampfwaffentyp verfügt über eigene Projektile, die in Größe und Gewicht ideal an ihn angepasst sind. Will ein Held Projektile eines anderen Waffentyps verschießen, so gilt ein allgemeiner Aufschlag auf die Fernkampf-Probe von +4. Die Reichweite und die vom Projektil verursachten TP entsprechen der kleineren Waffenklasse (**Beispiel:** *Ein Kurzbogenpfeil auf einem Langbogen hat nur die Reichweite und TP eines Kurzbogenschusses, gleiches gilt für einen Langbogenpfeil auf einem Kurzbogen*). Bei zu großen Größenabweichungen kann der Spielleiter den Einsatz verbieten.

Improvisierte Projektile: Selbstgemachte Projektile halbieren die Reichweite der Waffe und verursachen 1 TP weniger (ohne geschmiedete Spitze um weitere 2 TP reduziert). Siehe auch **MFF 53.**

Windenarmbrust

Die bisweilen auch als Schwere Armbrust (von Durchschlag und Eigengewicht her) bezeichnete Windenarmbrust verdankt ihren Namen der in die Waffe integrierten Winde, mit deren Hilfe sie sich mit großer Leichtigkeit spannen lässt. Das Problem dieser vom Mechanicus Leonardo aus Havena verbesserten zwergischen Konstruktion ist neben ihrem hohen Gewicht die Empfindlichkeit des Mechanismus und die lange Zeit, die für das Spannen der Stahlfeder erforderlich ist. In einem Gefecht hat der Schütze selten einmal Zeit für mehr als einen Schuss – dieser jedoch ist mächtig genug, um fast jeden Gegner tot zu Boden zu reißen.

Die Winde ist entweder in die Armbrust eingebaut oder kann vor jedem Spannvorgang aufgesetzt werden.

Windenarmbrust

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/–1/–3)	200 + 4	30	350 S / 20 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (7) GAL, GAR, ALB, ZWE, ALM, HOR, ARA, KHU, MEN, ALA
Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Windenarmbrust richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt (usw.). Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (19 und 20 auf W20), dass eine aufwendige Reinigung von 3 SR Dauer nötig ist, damit die Waffe nicht bis zur Reinigung eine Erschwernis auf den Schuss in Höhe von 3 Punkten bekommt und bei 19 und 20 Patzer produziert.
Ein *Waffenmeister (Schwere Armbrust)* benötigt nur die Hälfte der genannten Ladezeit und muss keine zusätzlichen Aktionen für *Fernkampfangriffe+* oder *Gezielte Schüsse* aufwenden; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um Waffenmeister mit der Schweren Armbrust zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF und eine KK von 16 sowie die Kenntnis der SF *Meisterschütze (Armbrust)* und *Schnellladen (Armbrust)* nötig.

Pfeil- und Armbrustbolzentypen

Neben dem Waffentyp haben natürlich auch die verschossenen Projektile (namentlich Pfeile und Armbrustbolzen) eine massive Auswirkung auf die Art und den Umfang des angerichteten Schadens, deshalb sollen die verschiedenen Projektiltypen – die sich vor allem durch ihre unterschiedlichen Spitzen auszeichnen – nun an dieser Stelle vorgestellt werden.

Generell lässt sich sagen, dass die hier vorgestellten Projektiltypen mit allen Bögen und Armbrüsten verschossen werden können, wobei die breiten Spitzen von Sehenschneidern und Brandgeschossen für einige Armbrüste, die das Projektil vollständig aufnehmen, nicht geeignet sind. Ebenso dürfte klar sein, dass ein Pfeil oder Bolzen die für seine Waffe passende Größe aufweisen muss. Vom Einsatz improvisierter Geschosse – außer in höchster Not – möchten wir an dieser Stelle ausdrücklich abraten.

Jagdpfeil / Jagdbolzen

Dies ist der Projektiltyp, der normalerweise von Bogen- und Armbrustbauern zum Verkauf angeboten wird. Die Spitze ist je nach verwendetem Material mandel- oder rautenförmig und besitzt keine Widerhaken. Nach einem Treffer lässt er sich normalerweise problemlos aus dem Ziel (üblicherweise Jagdbeute) herausziehen und ist wiederverwendbar.

Kriegspfeil / Kriegsbolzen

Auch dieser Projektiltyp steht jederzeit zum Verkauf. Die Spitze ist etwas breiter als bei der Jagdversion und verfügt über die verschiedensten Formen von Widerhaken, wodurch er sich nur äußerst schwer aus der Wunde ziehen lässt. Er ist nicht wiederverwendbar.

Besonderheiten: Kriegspfeile und -bolzen verwenden ähnliche Regelungen wie der Ogerfänger: Wenn ein solcher Pfeil im Körper des Opfers stecken bleibt (was bei einer 5 oder 6 beim Schadenswurf passiert), verursacht er pro Kampfrunde, in der das Opfer sich heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht, beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung pro Spielrunde.

Die Pfeilspitze kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist eine Aktion und eine gelungene KK-Probe erforderlich) und verursacht dabei 1W+2 SP. Nach einem Kampf kann sie auch in Ruhe entfernt werden, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf Heilkunde Wunden 1W-2 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W SP.

Gehärteter Kriegspfeil / Gehärteter Kriegsbolzen

Die gehärtete Variante der Kriegsprojektile kann nur von erfahrenen Schmieden angefertigt werden und ist deshalb oft nur auf besonderen Wunsch und dann für horrende Preise erhältlich. Da diese Projektile aufgrund ihrer Widerhaken ebenfalls nicht wiederverwendbar sind, sollte man sich sowohl den Erwerb als auch den späteren Einsatz reiflich überlegen.

Besonderheiten: Gegen gehärtete Kriegspfeile und -bolzen wird der RS des Opfers halbiert. Sie verwenden die Sonderregeln für Kriegspfeile (siehe oben).

Kettenbrecher

Diese besondere Variante findet ihren Einsatz gegen Feinde, die sich zu ihrem Schutz vor allem auf Rüstungen aus Kettengeflecht verlassen. Die Spitze ist sehr schmal und kann deshalb die Kettenringe einer Rüstung ungehindert durchdringen. Kettenbrecher werden nur auf besonderen Wunsch angefertigt. Sie sind wiederverwendbar.

Besonderheiten: Durch Kettengeflecht (Kettenhemd, Brabaker Ringmantel etc.) und Stoff (Tuchrüstungen, Gambesons, Unterkleidung, etc.) gelieferter RS kann ignoriert werden. Der RS aus Mischrüstungen (Spiegelpanzer, Baburiner Hut, etc.) und Lederrüstungen wird halbiert. Schuppen- und Plattenrüstungen schützen normal.

Stumpfe Pfeile und Bolzen

Manchmal will man ein Ziel nicht töten und verwunden, sondern nur betäuben oder in die Flucht schlagen. In solchen Fällen bietet sich der Einsatz von stumpfen Projektilen an, die durch ihre Wucht und ihr Gewicht (obgleich stumpf, bestehen die Spitzen dennoch aus massivem Metall oder Holz) trotzdem noch so manchen blauen Fleck verursachen, jedoch keine tödlichen Wunden reißen. Ein guter Schütze kann ein stumpfes Geschoss außerdem dazu benutzen, sein Ziel von den Beinen zu reißen.

Besonderheiten: Die Reichweite wird halbiert. Bei den angerichteten TP handelt es sich um TP(A). Ein *Scharfschütze* oder *Meisterschütze* kann außerdem einen gezielten Schuss mit einem Aufschlag von +4 durchführen, um das Ziel *niederzuwerfen*. Bei einem Treffer muss dem Ziel eine KK-Probe (erschwert um die Hälfte der erlittenen TP(A)) gelingen, oder es wird umgeworfen.

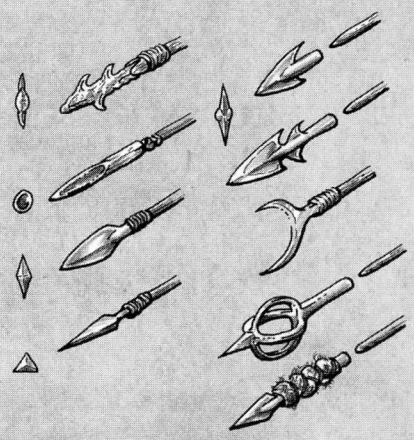
Sehnen- / Seilschneider

Die Spitze dieser Projektilvariante besteht aus einem sichelförmigen Aufsatz, der die Flugeigenschaften drastisch verschlechtert. Dafür verleiht das Geschoss einem kaltblütigen Schützen die Möglichkeit, verheerende Wunden anzurichten, und es soll angeblich sogar in der Lage sein, mit einem gezielten Schuss ein ganzes Körperteil abzutrennen. Solche Behauptungen dürfen getrost bezweifelt werden. Bewiesen ist dagegen die Effektivität beim Durchtrennen von Seilen, was allerdings ebenfalls einen äußerst gewandten Trickschützen erfordert.

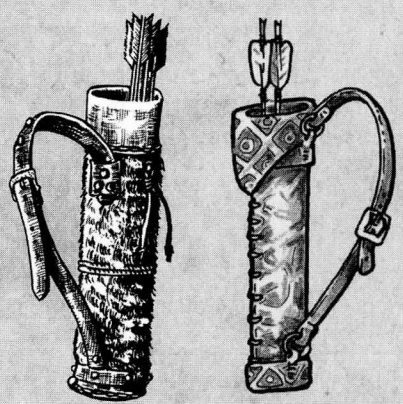
Besonderheiten: Der Sehnenschneider verursacht 1W6 zusätzliche TP. Die Reichweite wird halbiert und der RS des Ziels verdoppelt. Sehnenschneider verwenden die Sonderregeln für Ogerfänger (siehe Seite 20). Bei einem Einsatz als Seilschneider entscheidet der Spielleiter über Probenaufschläge und Auswirkungen.

Brandpfeil / Brandbolzen

Diese speziellen Brandgeschosse dienen ausschließlich dazu, Gebäude und ähnliche brennbare Strukturen (z.B. Belagerungstürme) in Brand zu setzen. Ihre Spitze besteht aus



Verschiedene Pfeilspitzen. Linke Spalte von oben nach unten: Fjarninger **Kriegspfeil** aus Horn, ca. 900 BF; Achaz-**Kettenbrecher** aus Vulkanglas, ca. 500 BF; bornländischer **Jagdpfeil**, neuzeitlich; aranischer **Kettenbrecher** mit dreieckiger Stahlspitze, neuzeitlich. Rechte Spalte von oben nach unten: Kurzbogen-**Kriegspfeil** und Langbogen-**Kriegspfeil** (mit gehärteter Spitze und zusätzlichen Widerhaken) der königlich-garetischen Garde, im Einsatz; **Seilschneider** aus Tobrien, 983 BF; **Brandpfeil** der Horas-Legion, 1013 BF; **Improvisierter Brandpfeil** der Korogai, 1011 BF

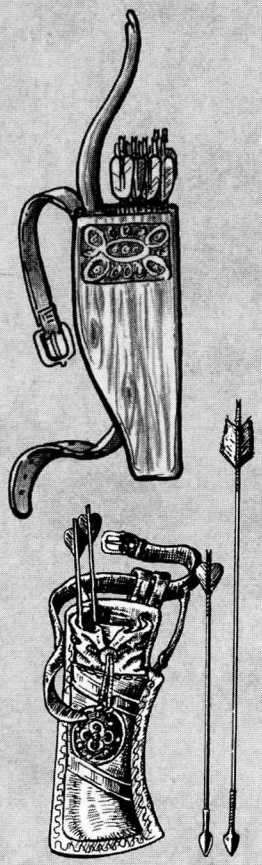


Rückenköcher (v.l.n.r.): Jagdbogenköcher, Bjaldorn, ca. 960 BF; Kurzbogenköcher, Ragath, neuzeitlich

Preismodifikatoren

Die hier angegebenen Preismodifikatoren sind als Richtwerte zu verstehen und können vom Meister je nach Region und politischer Lage angepasst werden.

Projektiltyp	Preismodifikator
Jagdpfeil/Jagdbolzen	x1
Kriegspfeil/Kriegsbolzen	x1
Gehärteter Pfeil/Bolzen	x4
Kettenbrecher	x3
Stumpfer Pfeil/Bolzen	x2
Sehen-/Seilschneider	x3
Brandpfeil/Brandbolzen	x8
Singender Pfeil/Bolzen	x2– x10



Hüftköcher (von oben nach unten): Jagdausrüstung mit Hüftköcher aus Holz, Kurzbogen und Jagdpfeilen, Bornländisch, 1003 BF; Hüftköcher der Rashduler Reiterei aus verstärktem Leder, 996 BF

einem Metallkorb, in dem sich ölgetränkte Materialien befestigen lassen, deren Flamme auch durch die hohe Fluggeschwindigkeit des Projektils nicht verlöscht. Brandgeschosse sind wegen der von ihnen ausgehenden Gefahr in zivilisierten Gebieten verboten und werden nur in Kriegsregionen angefertigt.
Neben den speziellen Brandgeschossen gibt es auch noch eine improvisierte Variante, bei welcher der Bereich unmittelbar hinter der Spitze mit einem ölgetränkten Tuch umwickelt wird.

Besonderheiten: Die Reichweite von Brandgeschossen wird halbiert. Die speziellen Brandgeschosse verwenden die Regeln für stumpfe Pfeile, die improvisierten Brandgeschosse die Regeln des Geschosstyps, aus dem sie angefertigt wurden, mit einem zusätzlichen Aufschlag von +4 auf die Fernkampfprobe. Die Auswirkungen des Feuers werden vom Spielleiter festgelegt, siehe hierzu auch **MFF 11**.

Singende Pfeile und Bolzen

Die Spitzen dieser Pfeile wurden so bearbeitet, dass sie im Flug Geräusche erzeugen. Dabei handelt es sich meist um einfache Pfeif- und Brummlaute, einige Bogenbauer haben diese Kunst jedoch zu einer solchen Meisterschaft gesteigert, dass sogar mehrstimmige Laute und ganze Arien zu hören sind, während die Pfeile (meistens sind es Pfeile, singende Armbrustbolzen sind sehr selten) die Luft durchqueren und sogar während des Fluges ihre Tonlage ändern. Über den Nutzen solcher Spielereien darf man geteilter Meinung sein, wobei eine ganze Salve dämonischer Klänge eine durchaus demoralisierende Wirkung auf hasenfüßige Feinde haben kann.

Besonderheiten: wie ein normaler Jagd- oder Kriegspfeil, möglicherweise mit einer Reduktion der TP um 1 oder 2 Punkte.

Geschütze

Bei Seegefechten, bei Belagerungen, aber auch in größeren Landschlachten kommen Fernwaffen zum Einsatz, die zu groß sind, um von einem einzelnen Schützen abgeschossen, geschweige denn geladen oder transportiert werden zu können. Solche Waffen werden als Geschütze bezeichnet und reichen von kleinen Feldgeschützen, die von einem Pferdegespann gezogen werden können, bis hin zu gewaltigen Konstruktionen, deren Aufbau allein mehrere Wochen in Anspruch nimmt.
Insgesamt sind Geschütze und Belagerungsmaschinen eher bei den namensgebenden Belagerungen (und der Verteidigung gegen selbige) zu finden, denn als Feldgeschütze. Gerade die horasische 'Exemplarische Armee' hat allerdings – in Manövern und im Einsatz vor der Trollpforte – einige im wahrsten Sinne des Wortes durchschlagende Erfolge mit 'Feldartillerie' erzielt.

Grundlage für den Einsatz von Geschützen und Belagerungsgeräten ist das Talent *Belagerungswaffen (D)*, mit dem alle Waffen bedient werden, die schwerer als eine Arbalone sind. In einigen Fällen ist es möglich, stattdessen das Talent *Armbrust* mit den entsprechend genannten Aufschlägen einzusetzen.
Regeltechnisch wird der Schuss mit einer Belagerungswaffe ausgeführt wie ein gewöhnlicher Fernkampfangriff (**MBK 60f.**), wobei ebenfalls die üblichen Entfernungskategorien gelten, jedoch folgende Größen-Kategorien zum Tragen kommen:

winzig: einzelne Person, kleine Pforte, kleines Fenster
sehr klein: Kutsche/Wagen, Pferd mit Reiter, große Tür
klein: Burgtor, große Kutsche
mittel: etwa eine Fläche von 10 x 10 Schritt (Mauerabschnitt, kleiner Turm)
groß: etwa eine Fläche von 25 x 25 Schritt (ganzes Schiff, Bergfried)
sehr groß: etwa eine Fläche von 50 x 50 Schritt (sehr große Schivone, großer Abschnitt einer Stadtmauer)

- **Modifikatoren**: Gewöhnlicher Seitenwind hat keine Auswirkungen auf den Schuss, starker Seitenwind erhöht die Entfernung um eine Kategorie. Steilschüsse sind nur mit Rotzen und Skorpionen/Aalen erlaubt, Schüsse ins Kampfgetümmel werden auf jeden Fall zufallsverteilt. Ein bewegtes Ziel ist um 8 Punkte schwieriger zu treffen, ein (kleines, sehr kleines oder winziges) Ziel, das Ausweichbewegungen macht, gar nicht; unbewegte und unbewegliche Ziele erleichtern den Schuss nicht. Der Einsatz von Torsionsgeschützen von einem großen Schiff oder einem stehenden Wagen aus ist um 4 Punkte erschwert, von einem kleinen Schiff oder einem fahrenden Wagen um 8 Punkte.
- **Ansagen** auf Fernkampfangriffe sind nur Richtschützen mit der Sonderfertigkeit *Geschützmeister* möglich (bis maximal zur halben Höhe des TaW *Belagerungswaffen*.
- **Glückstreffer** gibt es im Belagerungskampf nicht; ein **Patzer** setzt die Waffe üblicherweise für W6 Ladezeiten außer Gefecht; fällt beim Bestätigungswurf erneut eine 20, muss das Geschütz komplett neu montiert werden.
- Anfliegenden Geschossen kann **ausgewichen** werden (Ausweich-Manöver +6, zusätzlich erschwert um 2 Punkte, wenn aus der Entfernung sehr nah abgeschossen). Eine Parade mit dem Schild ist nutzlos.
- Die Sonderfertigkeit *Geschützmeister* (S. 147) erlaubt es einem Geschützbefehliger bzw. Richtschützen, nicht nur die Schussrate zu erhöhen (Nachladezeit sinkt auf ¾ des angegebenen Werts), sondern gibt auch 2 Punkte Bonus auf die Fernwaffen-Probe.

Ebenfalls wichtig für Geschützmannschaften kann sich das Talent *Mechanik* erweisen, vor allem, wenn es um den schnellen Auf- und Abbau eines Geschützes geht: Die in Klammern hinter der Aufbauzeit genannte Zahl ist der Zuschlag auf eine *Mechanik*-Probe, um die Aufbauzeit auf drei Viertel der genannten Dauer zu verkürzen. Diese Probe wird vom Geschützbefehliger abgelegt, der den Aufbau koordiniert. Eine ebenso erschwerte *Mechanik*-Probe (erleichtert um 2 Punkte für *Geschützmeister*) ist nötig, um die Nachjustier-Zeit nach einem Patzer zu halbieren.

TP und TP*, Baupunkte, Härte und Struktur
Die genannten TP sind der Schaden, den ein Geschütz an Lebewesen anrichtet. Bei verschossenen Pfeilen/Bolzen kommt dazu noch eine automatische Wunde, sobald die TP die KO/2 des Opfers übersteigen. Bei Kugeln gilt: Richtet das Geschoss mit einem Treffer mehr als drei Wunden an, ist das betroffene Körperteil unrettbar verloren (bei Kopf- oder Rumpftreffern also sofortiger Exitus). Alle Treffer gelten als Angriffe zum *Niederwerfen*.
Die TP* sind der Schaden, den ein Geschütz an einem unbelebten Objekt anrichtet. Ein solches Objekt (sei es eine Kutsche, ein Mauer- oder Turmabschnitt) besitzt seine *Baupunkte* als 'Lebenspunkte', die *Härte* als 'Rüstungsschutz' und die *Struktur* als 'Konstitution'. Ohne hier detailliert darauf eingehen zu können, gilt ein ähnliches System wie bei Lebewesen. Mehr Details erfahren Sie im **Armorium Ardariticum**, der Spielhilfe zu aventurischen Burgen und Befestigungsanlagen. Sollten dort zu findende Angaben solchen aus dem vorliegenden Band widersprechen, gelten die hier getroffenen Aussagen.

Ballista

Die Ballista ist im Grunde genommen eine übergroße Armbrust, die wie ein Skorpion Speere, Harpunen oder Brandbolzen verschießen kann. Aufgrund ihrer Konstruktion reicht ihre Reichweite und Durchschlagskraft nicht an die eines Skorpions heran, dafür ist sie aber weniger anfällig in der Wartung. Ballisten sind in Aventurien bereits seit der Siedlerzeit bekannt.

Die Ballista gibt es in zwei Größenklassen: Leichte Ballisten verschießen schwere Bolzen, wiegen etwa 200 Stein und benötigen zu ihrer Bedienung 3 Personen. Schwere Ballisten verschießen Speere, wiegen etwa 300 Stein und benötigen zu ihrer Bedienung 5 Personen; als Harpunen-Ballista wiegen sie nochmals 30 Stein mehr und benötigen eine zusätzliche Bedienungsperson.

Leichte Ballista

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W+2*	1W–3	40/80/120/160/200	(+2/+1/0/–1/–2)	3 SR (4)	100 KR	800 D / 15 S

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +5)
Verbreitung: (5) GLO, RIV, THO, BOR, GAR, ALB, ZWE, GAL, RHA, XER, ALM, HOR, ARA, ORO, KHU, MEN, BRA, ALA

Schwere Ballista

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
6W+6*	1W–2	50/100/150/200/250	(+3/+1/0/–1/–1)	6 SR (5)	250 KR	1.000 D / 60 S

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +10)
Verbreitung: (3) RIV, THO, BOR, GAR, ALB, GAL, ALM, HOR, ARA, ORO, KHU, MEN, ALA

Besonderheiten: Eine Harpunen-Ballista benötigt 6 SR mehr Aufbauzeit (*Mechanik*-Probe +8 zum Verkürzen bzw. Nachjustieren) und 30 KR längere Ladezeit; passende Harpunenspeere kosten (incl. Seil) 10 Dukaten pro Stück.

Drachenzunge

Diese Waffe, die einen dicken Strahl aus Hylailer Feuer verschießt, soll angeblich eine Erfindung der Zwerge sein, wofür sich jedoch kein einziger Beleg finden lässt. Aufgrund ihrer kurzen Reichweite von kaum mehr als fünfundzwanzig Schritt und der hohen Munitionskosten wird sie nur für besondere Belagerungsaufgaben verwendet, wie zum Beispiel zum Inbrandsetzen feindlicher Tore (auf Seiten des Angreifers) oder Belagerungstürme (auf Seiten des Verteidigers).

Eine Drachenzunge wiegt etwa einen Quader und benötigt zu ihrer Bedienung 6 Personen.

Drachenzunge

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W+4	1W–4	5/10/15/20/25	(–/–/–/–1/–3)	24 SR (8)	180 KR	5.000 D / 200 D

Talent: Belagerungswaffen **Verbreitung:** (1) ALB, GAL, ZWE, HOR, ZYK, KHU, MEN, ALA
Besonderheiten: Gegen hölzerne Bauelemente beträgt der Anfangsschaden 1W+6 TP pro Schuss, gefolgt von einem Brandschaden von 1W+4 TP pro SR. Gegen lebende Ziele beträgt der Folgeschaden 1W+4 TP pro Kampfrunde.

Hornisse

Die Hornisse ist das leichteste bekannte 'Geschütz' und kann von zwei Personen bedient bis zu fünf überschwere Armbrustbolzen pro Minute aus einem aufgesetzten Trichtermagazin verschießen. Ursprünglich stammt die sehr handliche und wartungsarme Konstruktion von den Zwergen, hat sich aber schnell über ganz Aventurien verbreitet und wird bei jeder größeren Schlacht oder Belagerung in der einen oder anderen Weise verwendet. Eine Hornisse wiegt zusammen mit dem (benötigten) Dreibein etwa 50 Stein, jeder Bolzen etwa 10 Unzen.

Hornisse

TP	TP*	Reichweiten	TP+	Aufbau	Laden	Preis
2W+6*	1W–5	10/20/30/40/50	(+2/+1/0/0/–1)	1 SR (2)	5 KR	120 D / 25 H

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +5)
Verbreitung: (4) GLO, RIV, BOR, GAR, ALB, ZWE, GAL, RHA, XER, ALM, HOR, ARA, ORO, KHU, MEN, ALA
Besonderheiten: Befüllen des Trichtermagazins (üblicherweise 20 Schuss) erfordert 10 Aktionen, was mit einer FF-Probe auf 8 Aktionen verkürzt werden kann. Es ist möglich, die Hornisse zu laden, ohne dass der Beschuss unterbrochen wird. Davon unabhängig dauert das Spannen der Hornisse die genannten 5 KR.
Beim Einsatz gegen Personen(gruppen) verwendet die Hornisse die Größenklassen aus **MBK60**.

Onager

Der Onager (benannt nach einer wilden Eselsart) ist ein Wurfgeschütz, das in der Seefahrt als 'Bock' bezeichnet wird, weil es dazu neigt, beim Abschuss heftig nach hinten 'auszutreten'. Der Abschussmechanismus besteht aus einem dicken Torsionsbündel, selten einmal auch aus einem Bogen, der den Wurflöffel nach vorn schleudert und das Geschoss auf die Reise schickt. Durch seine ballistische Flugbahn ist es möglich, mit dem Onager in den Innenhof einer belagerten Burg zu schießen, weshalb nicht selten ungewöhnliche Munition in Form von Tierkadavern, Schmähschriften oder abgehackten Köpfen feindlicher Spione verschossen wird.

Den Onager gibt es in zwei Größenklassen, wobei die (kleinen) Onager um 500 Stein (Geschoss: 15 Stein) wiegen und 8 Personen zu ihrer Bedienung benötigen, die Schweren Onager um 1.200 Stein (Geschoss: 50 Stein) bei 10 Personen Bedienungsmannschaft.

Onager

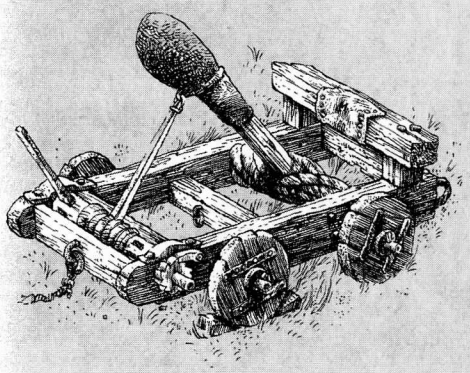
TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
3W20+10	1W+7	–/150/250/350/500	(–/–/–/–/–)	18 SR (5)	150 KR	1.500 D / 10 S

Talent: Belagerungswaffen
Verbreitung: (5) GLO, RIV, THO, ORK, WEI, AND, BOR, GAR, ALB, ZWE, TOB, GAL, RHA, XER, ALM, HOR, ZYK, ARA, ORO, MHA, GOR, KHU, MEN, BRA, ALA
Besonderheiten: Ein Onager benötigt eine Mindestreichweite von 100 Schritt.

Schwerer Onager

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W20+20	2W+5	–/150/250/350/500	(–/–/–/–/–)	36 SR (8)	300 KR	2.500 D / 20 S

Talent: Belagerungswaffen
Verbreitung: (2) GLO, RIV, THO, ORK, WEI, BOR, GAR, ALB, ZWE, TOB, GAL, RHA, XER, ALM, HOR, ZYK, ARA, ORO, MHA, GOR, KHU, MEN, BRA, ALA
Besonderheiten: Ein Onager benötigt eine Mindestreichweite von 100 Schritt.



Leichter **Onager** mit Torsionsbündel-Mechanismus auf fahrbarem Gestell, Wehrheimer Arsenal, neuzeitlich

Rotze

Der Name dieses Geschützes, dessen horasisch-amtliche Bezeichnung Arbala sich genauso wenig durchsetzen konnte wie der garetisch-bürokratische Name Torsionsschleudergerät, stammt aus der Seefahrt. Die mächtige Sehne wird über zwei seitlich angebrachte Torsionsbündel gespannt und verschießt üblicherweise massive Granit- oder Eisenkugeln. Stattdessen kann aber auch Spezialmunition in Form von Tonkugeln verschossen werden, in die entweder Hylailer Feuer oder – im Falle der 'Sordulsäpfel' der borbaradianischen Invasoren – Säure eingefüllt wird. Auch sehr beliebt sind Säckchen mit scharfen Metall- oder Steinsplittern, dem sogenannten 'Hagelschlag', die beim Aufprall aufplatzen und einen großen Bereich mit tödlichem Schrapnell eindecken. (Sowohl der Einsatz von Sordulsäpfeln wie auch von Hagelschlag gelten als Rondrafrevel.)

Bei der Rotze hat sich niemals eine Kalibernormung durchgesetzt und sie wird grob in vier verschiedenen Größenklassen je nach Gewicht der Geschosse unterteilt (200, 300, 500 und 800 Unzen). Als Feldgeschütze wiegen die Rotzen im Bereich zwischen 300 Stein und 1 Quader und benötigen eine Bedienungsmannschaft von vier bis zehn Personen.

Leichte Rotze

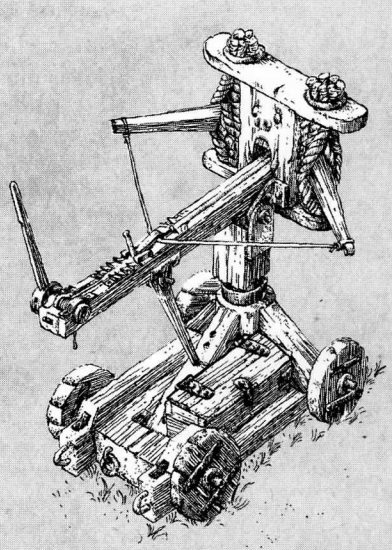
TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W+6*	1W+4	50/100/250/400/600	(+2/+1/0/–1/–2)	12 SR (4)	50 KR	800 D / 5 S

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +10)
Verbreitung: (3) GLO, RIV, THO, BOR, GAR, ALB, ZWE, GAL, RHA, XER, ALM, HOR, ARA, ORO, KHU, MEN, ALA

Mittlere Rotze

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
5W+8*	1W+5	40/80/200/320/500	(+2/+1/0/–1/–2)	18 SR (5)	80 KR	1.500 D / 8 S

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +10)
Verbreitung: (2) RIV, BOR, GAR, ALB, ZWE, GAL, HOR, ARA, ORO, KHU, MEN, ALA



Leichtes garetisches Torsionsschleudergerät, Spezialanfertigung zum Verschießen von Bolzen und daher zur Geschützklasse der Skorpione zu rechnen, ca. 950 BF

Schwere Rotze

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
7W+10*	1W+7	40/80/200/320/500	(+3/+1/0/–1/–3)	18 SR (6)	150 KR	2.500 D / 12 S

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +10)
Verbreitung: (2) RIV, BOR, GAR, ALB, ZWE, GAL, HOR, ARA, ORO, KHU, ALA

Überschwere Rotze

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
10W+15*	1W+10	40/80/200/320/500	(+3/+1/0/–1/–2)	24 SR (8)	300 KR	4.000 D / 25 S

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +15)
Verbreitung: (1) GAR, ALB, ZWE, GAL, HOR, ALA

Besonderheiten: Die Schadenswerte sind diejenigen für Granitkugeln; Eisenkugeln richten 3 TP bzw. 2 TP* mehr an, sind jedoch auch 20 % teurer und 10 % schwerer. Für auftreffende Kugeln mit Hylailer Feuer gilt jeweils der halbierte Schaden, zu dem noch 6W Brandauswirkungen (vergleiche Granatapfel S. 44) kommen. Bei der Umrechung von TP*+ zu TP+ gilt ein Verhältnis von 1:2; d.h., eine Mittlere Rotze richtet auf Maximalentfernung 4 TP weniger an.

Skorpion

Dieses Torsionsgeschütz ist unter der Bezeichnung 'Aal' auch in der Seefahrt bekannt und wird bei Belagerungen nur selten verwendet, da die von ihm verschossenen schweren Bolzen bzw. Speere nicht genug Schaden anrichten, um Mauern zu beschädigen. Statt dessen wird es oft mit Brandbolzen oder Harpunen geladen, mit denen sich feindliche Palisaden und Schanzkleider in Brand setzen oder abreißen lassen.
Den Skorpion gibt es ebenfalls in zwei Größenklassen: Leichte Skorpione verschießen überschwere Bolzen, wiegen etwa 350 Stein und benötigen zu ihrer Bedienung 4 Personen. Schwere Skorpione verschießen Speere, wiegen etwa 500 Stein und benötigen zu ihrer Bedienung 6 Personen; als Harpunen-Skorpion wiegen sie nochmals 50 Stein mehr und benötigen eine zusätzliche Bedienungsperson.

Leichter Skorpion

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W+4*	1W–2	50/100/250/400/600	(+4/+2/0/–1/–2)	6 SR (6)	80 KR	1.000 D / 25 S

Typische Werte für Baupunkte (BP), Härte und Struktur ausgewählter Bauwerke und Bauteile:

GEBÄUDEMAUERN PRO MAUERSEGMENT

	BP (EG)	BP (OG)	Härte	Struktur
Holzbau	20	12	2 bis 4	15 -1/OG
Fachwerk	30	25	2 bis 4	16 -1/OG
Lehmbau	40	25	2	16 -2/OG
–pro zusätzlichem Schritt Dicke	+20	+20		
Steinbau	80	60	6 bis 10	18 -1/OG
–pro zusätzlichem Schritt Dicke	+40	+40		
Zwergenguß	120	80	12	18 -1/OG
–pro zusätzlichem Schritt Dicke	+50	+50		

UMWALLUNGEN UND MAUERN PRO MAUERSEGMENT

	BP	Härte	Struktur
Palisade	30	3	12
Massive Wehrmauer	100	6 bis 10	18 -1/OG
–Obergeschoß	70		
–pro zusätzlichem Schritt Dicke	+40		

BEIWERK

	BP	Härte	Struktur
Tor	40 bis 60	5 bis 6	18
Breites Tor	60 bis 80	4 bis 5	15
Mannloch	20 bis 30	7	21
Türmchen aus Holz	15	2 bis 4	16
Türmchen aus Stein	60	6 bis 10	18
Erker/Balkon aus Holz	8	2 bis 4	16
Erker/Balkon aus Stein	20	6 bis 10	16
Zinnenkrone aus Stein	40	6 bis 10	18

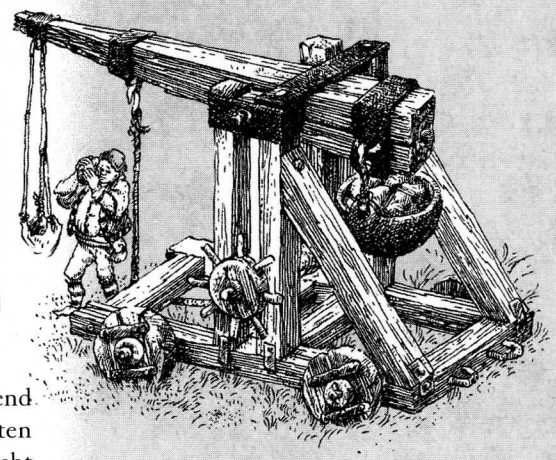
Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +10)
Verbreitung: (4) GLO, RIV, THO, BOR, GAR, ALB, ZWE, GAL, RHA, XER, ALM, HOR, ARA, ORO, KHU, MEN, ALA

Schwerer Skorpion

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
6W+10*	1W–1	50/100/250/400/600	(+4/+3/+1/0/–2)	12 SR (8)	150 KR	2.000 D / 80 S

Talent: Belagerungswaffen (Armbrust +15)
Verbreitung: (2) RIV, BOR, GAR, ALB, ZWE, GAL, HOR, ARA, ORO, KHU, MEN, ALA

Besonderheiten: Ein Harpunen-Skorpion benötigt 8 SR mehr Aufbauzeit (*Mechanik*-Probe +10 zum Verkürzen bzw. Nachjustieren) und 50 KR längere Ladezeit; Harpunenspeere kosten (incl. Seil) 12 Dukaten pro Stück.



Kleiner **Zyklop** aus dem Wehrheimer Arsenal, im Gebrauch

Zyklop

Der Zyklop, dessen Baupläne erst vor einiger Zeit wiederentdeckt wurden und der während des Diamantenen Sultanats als 'Hammerwerfer' bekannt war, gehört zu den größten Belagerungsmaschinen überhaupt und kann Geschosse von bis zu 500 Stein Gewicht über eine Entfernung von 1.000 Schritt verschießen. Es existieren sogar Berichte über ein dämonenbeseeltes Ungetüm der Borbaradianer, das eine Reichweite von 25 Meilen besessen haben soll, bevor es von einem Kommandounternehmen der Stadt Rommilys zerstört wurde. Insgesamt mag es in Aventurien vielleicht drei Dutzend vorbereitete Zyklopen geben (davon zwei Dutzend leichte); die Bauzeit für einen Zyklopen beträgt bei vorhandenem, geeigneten Materialien mindestens ein Vierteljahr.

Zyklopen gibt es ebenfalls in zwei Größenklassen: Der kleine Zyklop wiegt etwa zweieinhalb Quader, verschießt Massivgeschosse von etwa 100 Stein Gewicht und benötigt zur Bedienung 15 Personen, der große Zyklop wiegt etwa 10 Quader, verschießt 250 Stein schwere Geschosse und benötigt 20 Personen.

Kleiner Zyklop

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
5W20+30	2W+8	–/200/300/450/600	(–/–/–/–/–)	8 Std. (8)	15 SR	8.000 D / 15 D

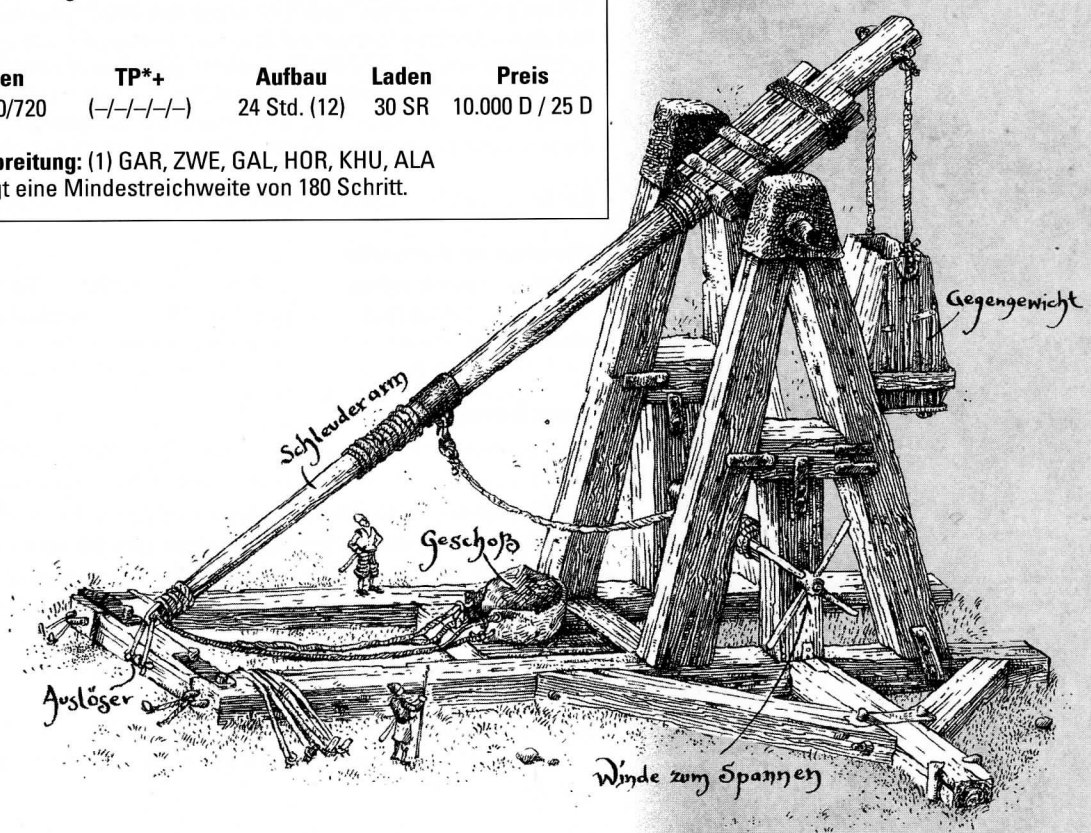
Talent: Belagerungswaffen **Verbreitung:** (1) ORK, BOR, GAR, ZWE, GAL, HOR, ARA, KHU, ALA
Besonderheiten: Ein Kleiner Zyklop benötigt eine Mindestreichweite von 150 Schritt.

Zyklop

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
6W20+40	3W+6	–/250/380/520/720	(–/–/–/–/–)	24 Std. (12)	30 SR	10.000 D / 25 D

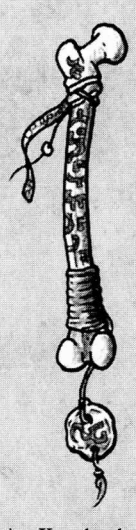
Talent: Belagerungswaffen **Verbreitung:** (1) GAR, ZWE, GAL, HOR, KHU, ALA
Besonderheiten: Ein Zyklop benötigt eine Mindestreichweite von 180 Schritt.

Zeitgenössische Darstellung eines großen **Zyklop**, Al'Anfa, ca. 650 BF



Ritualwaffen und Standessymbole

Typischer **Efferdbart** aus Perricum, im Gebrauch



Kleine **Knochenkeule**, Beutestück der siegreichen mittelreichischen Heere im Orkensturm, 1011 BF

Waffen sind in Aventurien ein alltäglicher Anblick, und eine Gesellschaft ohne Waffen lässt sich schlechterdings nicht vorstellen (vielleicht in den Köpfen einiger Tsa-Priester). Und ebenso wie die Waffen unsere Gesellschaft geprägt haben, so gibt es einige Waffen, die von unserer Gesellschaft geprägt wurden und deren Zweck nicht nur in ihrer Handhabung im Kampfe liegt, sondern die darüber hinaus noch besondere zeremonielle und rituelle Aufgaben erfüllen. Dies sind jene Waffen, die für den priesterlichen Dienst vorgesehen sind oder die als Standeszeichen geführt werden. Viele dieser Waffen unterliegen zudem der Einschränkung, nur von den genannten privilegierten Gruppen geführt werden zu dürfen (die ihre Privilegien auch eifersüchtig überwachen).

Efferdbart

Dieser besonders geformte Dreizack der Efferd-Geweihtenschaft repräsentiert ihre Verbundenheit zum Meer und der launischen Macht ihres Herrn. Im Gegensatz zum gemeinen Dreizack sind seine Spitzen in einem Dreieck angeordnet, oft um eine mittlere, vierte Spitze angeordnet, und stellt damit eine hervorragende Waffe auch für den Unterwasserkampf dar – vor allem aber gegen charyptide Monstren –, wie uns aus kundiger Quelle versichert wurde.

Efferdbart

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	90	120	3	0	80	0/–1	w	NS

Talent: Speere
Verbreitung: (4) THO, ALB, HOR, GAR (Perricum), ARA, BOR; oder nach Geweihtem
Besonderheiten: Der Efferdbart gilt als geweihte Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen. Ungeweihte Efferdbärte sind selten, aber bei besonders efferdgläubigen Fischern durchaus anzutreffen. Mit dem Efferdbart können die Manöver *Festnageln* und *Entwaffnen* um 2 Punkte erleichtert ausgeführt werden. Ein *Waffenmeister (Efferdbart)* kann die genannten Manöver sogar mit einer Erleichterung von 4 Punkten ausführen; ihm ist das Manöver *Waffe zerbrechen* erlaubt. Er verwendet einen WM von 0/0 und erleidet bei einhändiger Führung keinen Verlust von TP. Um diese Sonderfertigkeit zu erlernen, ist eine GE von 16 erforderlich.

Der Efferdbart kann auch geworfen werden.

Efferdbart als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+3	3/6/10/15/25	(+2/+1/0/–1/–2)	–	Wurfspeer

Knochenkeule

Die Knochenkeule ist wohl die primitivste Ritualwaffe, die man sich vorstellen kann. Meist ist sie nichts weiter als der Oberschenkelknochen (selten einmal ein komplex zusammengehaltenes Rückgrat) eines erlegten Tiers, der vom Schamanen mit arkanen und rituellen Symbolen beschnitzt und mit Bändern verziert wurde. Der Kampfwert einer solchen 'Waffe' ist meist gering, wenn man einmal davon absieht, dass sie durch die Zauberkraft der Schamanen verstärkt und dann beachtlichen Schaden anrichten kann, wie nicht zuletzt einige Beobachtungen im Orkensturm belegen konnten.
Von den Knochenkeulen sind etliche Varianten bekannt:

Kleine Knochenkeule

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2*	11/4	80	50	4*	0	–	–1/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Schamane; unverkäuflich

Besonderheiten: Die mit einem Stern versehenen Werte können durch besondere schamanistische Rituale verbessert werden. Die (entsprechend vorbereitete) Knochenkeule gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.

Mittelgroße Knochenkeule

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3*	11/3	110	100	3*	0	–	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Schamane; unverkäuflich
Besonderheiten: Die mit einem Stern versehenen Werte können durch besondere schamanistische Rituale verbessert werden. Die (entsprechend vorbereitete) Knochenkeule gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.

Große Knochenkeule

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2*	14/2	220	150	2*	–2	–	–1/–3	z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Schamane; unverkäuflich
Besonderheiten: Die mit einem Stern versehenen Werte können durch besondere schamanistische Rituale verbessert werden. Die Große Knochenkeule kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebwaffen* geführt werden (TP/KK dann 15/3). Die (entsprechend vorbereitete) Knochenkeule gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen. Schläge der Waffe können von Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden.

Sägefischschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2*	12/3	60	110	5*	–1	–	–2/+1	–	N

Talent: Schwerter **Verbreitung:** nur bei Tocamuyac-Schamanen; unverkäuflich
Besonderheiten: Die mit einem Stern versehenen Werte können durch besondere schamanistische Rituale verbessert werden. Erleichtert die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* (aus AT oder PA) um 2 Punkte; bei einer gewürfelten 19 verhakt sich das Schwert jedoch mit der Waffe des Gegners, so dass die nächste Aktion des Schwertträgers um 3 Punkte erschwert ist. Mit dem Sägefischschwert muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal, ob mit dem Sägefischschwert oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest nach den Regeln von **MBK 29f.** durchgeführt werden, ebenso bei jedem Einsatz gegen eine Metallrüstung, bei dem keine Schadenspunkte erzielt werden (der Hieb also in der Rüstung hängen bleibt).
Das (entsprechend vorbereitete) Sägefischschwert gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.

Echsisches Szepter

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3*	11/3	120	90	4*	–1	–	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** nur bei Achaz-Schamanen; unverkäuflich
Besonderheiten: Die mit einem Stern versehenen Werte können durch besondere schamanistische Rituale verbessert werden. Das (entsprechend vorbereitete) Szepter gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.

Korspieß

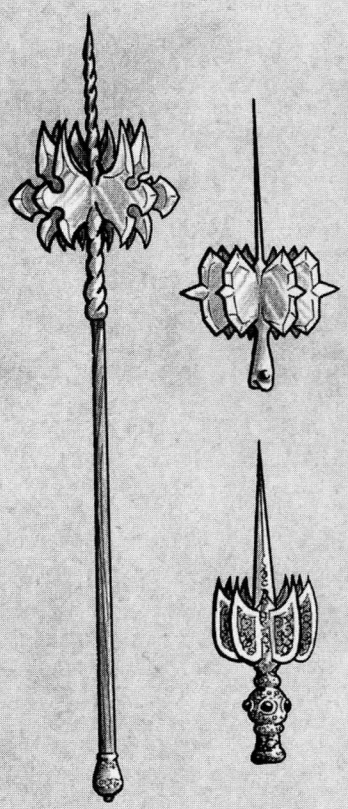
Der neungezackte Korspieß – eine Art 'langgezogener Brabakbengel' oder 'allseitige Hellebarde' – ist die rituelle Waffe der Kor-Geweihtenschaft und repräsentiert die stolze Kampfeswut des Halbgotts. So geschickt sind diese Söldner-Geweihten, dass sie einen Gegner mit ihrem Spieß in genau neun Streichen – keiner mehr und keiner weniger – niederstrecken können.

Korspieß

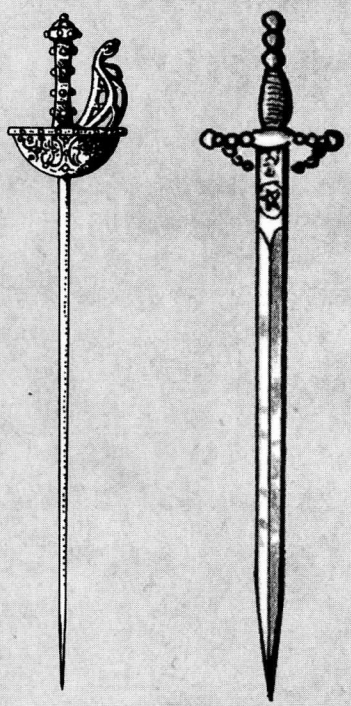
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	12/3	140	180	3	0	200	0/–1	z p.	S

Talent: Infanteriewaffen oder Speere

Große **Knochenkeule** eines reisenden Schamanen aus den Trollzacken, mit freundlicher Genehmigung desselbigen, im Gebrauch



Korspieß: schwere Ritualvariante aus Al'Anfa mit zwei optionalen Köpfen, neuzeitlich



Auf der linken Seite ein **Magierdegen**, auch Magierflorett genannt, aus Vinsalt, auf der rechten Seite ein **Magierrapier** im mittelreichischen Schwert-Stil, beide neuzeitlich

Verbreitung: (4) ALM, HOR, ORO, MHA, GOR, KHU, MAR, THA, ALA
Besonderheiten: Schläge eines Korspießes können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe Seite 7) nicht pariert werden. Mit dem Korspieß ist das Manöver *Festnageln* möglich.
Der Korspieß ist meist eine geweihte Waffe und daher in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesen zu verletzen.
Für einen *Waffenmeister (Korspieß)* sind die Manöver *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* um 2 Punkte erleichtert, außerdem sind die Manöver *Hammerschlag* und *Schildspalter* erlaubt. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 2 Punkte. Gelingt der – für den Verteidiger um 4 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Ein *Waffenmeister (Korspieß)* kann einen Stich mit der Stoßklinge ausführen, ohne mit einer Aktion *Position* sein Talent von *Infanteriewaffen* auf *Speere* wechseln zu müssen; ein solcher Stich kann den Gegner *niederwerfen*. Um diese SF zu erlernen, sind eine KK und eine GE von 16 erforderlich.

Magierdegen / Magierrapier

Der Magierdegen – manchmal fälschlich auch als Magierflorett bezeichnet – wird vornehmlich als Ehrenzeichen und Prunkwaffe geführt; im Kampf wird er nur selten benutzt. Er kann jedoch als Bannschwert verzaubert sein (siehe **MWW 84**). Ebenfalls bisweilen verzaubert ist das neuere Magierrapier, das durchaus für den Kampfeinsatz gedacht ist, jedoch etwas leichter als ein gewöhnliches Rapier, um die strengen Vorgaben des **Codex Albyricus** einzuhalten.

Magierdegen

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	13/5	30	75	4	+1	150+	0/–2	p	N

Talent: Fechtwaffen
Verbreitung: nur in Orten mit Magierakademien; wird nur an lizenzierte Gildenmagier verkauft.
Besonderheiten: Mit dem Magierdegen können Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern nicht pariert werden.

Magierrapier

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	35	80	4	+1	200+	0/–1	p	N

Talent: Fechtwaffen
Verbreitung: nur in Orten mit Magierakademien; wird nur an lizenzierte Gildenmagier verkauft.
Besonderheiten: Mit dem Magierrapier können Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern nicht pariert werden.
Das Magierrapier kann mit der Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Rapier)* eingesetzt werden.

Magierstab

Der Magierstab ist das klassische Standessymbol aller Magier, vom strahlendsten Vertreter weißmagischer Kunst bis zum verschlagensten, dunkelsten Nekromanten. In seiner Form dem Kampfstab meist nicht unähnlich, kann der Magierstab in der Hand eines geübten Kämpfers eine große Effektivität entfalten – wobei natürlich die wenigsten Magier als geübte Kämpfer angesehen werden können. Dies ist denn auch nicht der Hauptzweck dieser Waffe; vielmehr dient sie dem Magier in vielerlei Ritualen und Zauberkunststückchen. Es sind zudem kürzere Varianten des üblichen Zauberstabes bekannt, ebenso solche, an deren Ende eine Kristallkugel eingelassen ist.

Magierstab

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	11/5	90	150	–	0	–	–1/–1	z p	NS

Talent: Stäbe **Verbreitung:** je nach Magier; unverkäuflich
Besonderheiten: wie Kampfstab (s. S. 62). Der Magierstab gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen. Ein *Waffenmeister (Kampfstab)* darf auch den Magierstab meisterlich führen.

Magierstab mit Kristallkugel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	11/4	150	150	–	–2	–	–1/–2	z p	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Magier; unverkäuflich
Besonderheiten: Der Magierstab gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.

Magierstab (kurz)

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	11/4	70	100	–	0	–	–1/–1	p	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Magier; unverkäuflich
Besonderheiten: Der Magierstab gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.

Magierstab (sehr kurz)

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W–1	11/5	40	60	–	–1	–	–1/–1	p	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Magier; unverkäuflich
Besonderheiten: Der Magierstab gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.

Rabenschnabel

Der Rabenschnabel ist der Form nach dem gleichnamigen Reiterhammer entlehnt, doch in der dem Herrn Boron geweihten Form dient er der Geweihtenschaft dazu, die Horden der entsetzlichen Untoten zu zerschmettern und die zwölfgöttlichen Lande von ihrer widerwärtigen Gegenwart zu befreien.

Rabenschnabel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	10/4	90	110	3	0	–	0/0	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Geweihtem; unverkäuflich
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Rabenschnabel zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Rabenschnabel)* kann das Manöver *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen und darf vom Pferderücken aus die Manöver *Umreißen* und *Entwaffnen* einsetzen (wenn er sie erlernt hat). Um die SF *Waffenmeister (Rabenschnabel)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 und einen TaW *Reiten* von mindestens 15 aufweisen.

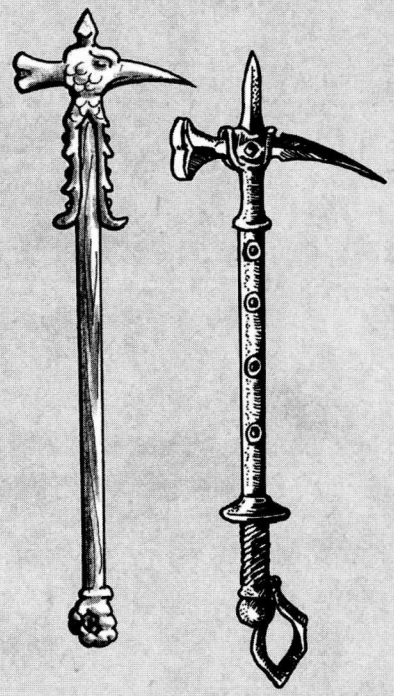
Richtschwert

Eine weitere 'Standeswaffe' besonderer Art ist das Richtschwert, eine schwere, ortlastige und sehr scharf geschliffene Klinge mit einer Länge von fast anderthalb Schritt, die den Henkern vorbehalten ist, um damit den Deliquenten den Kopf vom Rumpf zu trennen. Sie ist meist mit praios- und borongefälligen Motiven und Wahlsprüchen verziert. Für den Kampf ist das Richtschwert denn auch eher ungeeignet, zu plump und unbeweglich liegt es in der Hand, und auch eine Parierstange lässt es meist vermissen. Häufig werden Richtschwerter auch weggeschlossen, wenn sie nicht für eine Hinrichtung benötigt werden, oft soll auch ein Boronssegen verhindern, dass die Seele eines Hingerichteten in die Klinge fährt.
Dennoch existieren Geschichten von blutrünstigen Henkern wie dem schwarzen Elfen Dolgoruk, die ihre Hinrichtungsaufgaben gar zu ernst nahmen und, von der Blutrünstigkeit ihrer Waffe überwältigt, sie auch gegen vermeintlich Unschuldige richteten ...

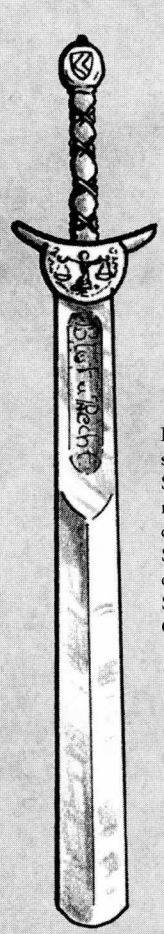
Richtschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
3W+4	13/2	200	130	5	–3	–	–2/–4	i z p	N

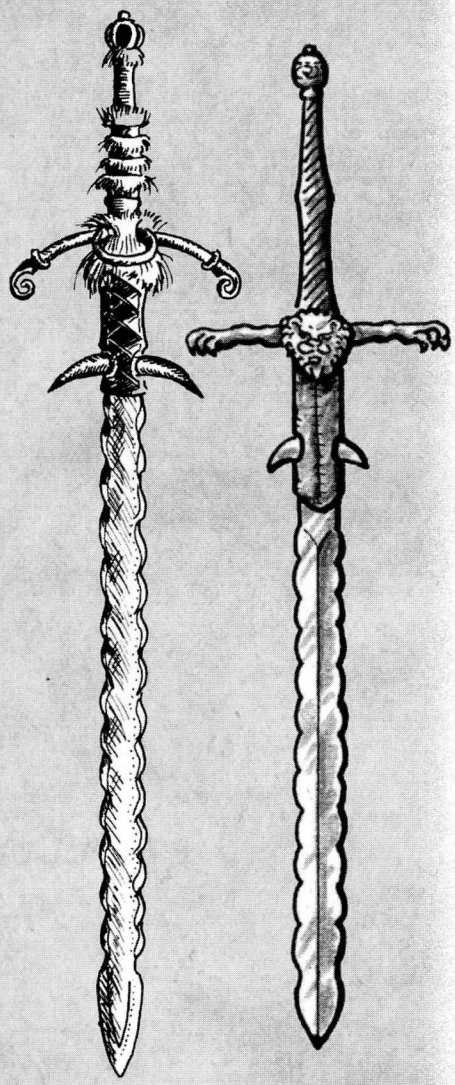
Talent: Zweihand-Hiebwaffen oder Zweihandschwerter
Verbreitung: unverkäufliche Einzelstücke an allen Orten mit einer entsprechenden Gerichtsbarkeit
Besonderheiten: Trotz des improvisierten Charakters der Waffe können mit dem Richtschwert *Wuchtschläge* und *Hammerschläge* ausgeführt werden.



Zwei **Rabenschnäbel.** Zur Linken die Kriegswaffe eines Golgariten aus der Dritten Dämonenschlacht, neuzeitlich, zur Rechten eine tulamidische Variante, ca. 910 BF



Das ehemalige **Richtschwert** 'Bannstrahl' der Stadt Havena, 950 BF, nicht mehr in Gebrauch, da vermutlich verflucht, Sicherheitsverwahrung in den Bleikammern der Stadt des Lichts zu Gareth



Rondrakämme (v.l.n.r.): aus Arivor, Meister ya Ribaldi, 999 BF; aus Silas, Meister Euchilochos, 1003 BF

Rondrakamm

Der zweihändig geführte Rondrakamm ist das ehrenvollste aller Schwerter, gefertigt aus bestem Stahl und versehen mit einer gleichermaßen elegant wie tödlich gewellten Klinge, die, mit der Kraft der Leuin geführt, selbst die härteste Rüstung durchdringen kann. Von den besten Schmieden des Kontinents gefertigt und mit dem Segen der Göttin versehen, bewahrt es in den Händen der tapferen Rondra-Geweihtenschaft auch in den dunkelsten Stunden unsere zwölfgöttliche Ordnung.

Rondrakamm

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	12/3	130	130	1	0	–	0/0	z p	NS

Talent: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter
Verbreitung: je nach Rondra-Geweihtem; unverkäuflich
Besonderheiten: Der Rondrakamm kann nach Belieben in den Distanzklassen Nahkampf und Stangenwaffe verwendet werden; er erfordert stets den Einsatz beider Hände (auch wenn bisweilen einhändige Schläge vorkommen). Besonders exzellent gearbeitete Rondrakämme (TP 2W+3, BF 0) stammen aus Arivor und werden wirklich verdienten Geweihten (mindestens Ritter der Göttin und ein tadelloses Leben) als persönliche Waffe (INI +1, WM +1/0) verliehen. Der Rondrakamm gilt als geweihte Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.
Ein *Waffenmeister (Rondrakamm)* kann vom Talent *Anderthalbhänder* auf das Talent *Zweihandschwerter* wechseln (und umgekehrt), ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Er kann zusätzlich zu den üblichen Manövern auch den *Gezielten Stich*, den *Hammerschlag* und den *Todesstoß* einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeiten erlernt hat; als Zweihänder geführt sind seine *Hammerschläge* um 4 Punkte erleichtert. (Meisterliche) *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 4 Punkte erschwert. Zum Erlernen dieser SF sind – neben dem Geweihtenstatus – zusätzlich noch eine KK von 16 und eine GE von 16 nötig.

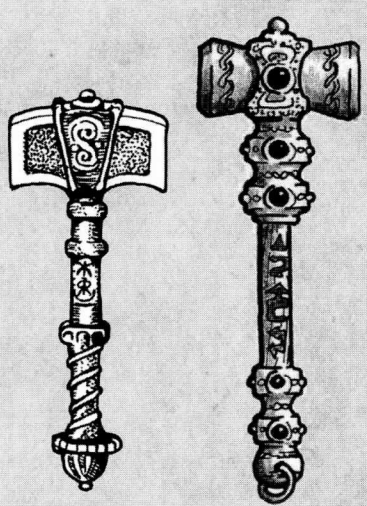
Runaskraja

Diese mit arkanen Zeichen verzierte Skraja (siehe auch S. 76) ist das Standeszeichen thorwalsch-konservativer Magier der Akademien Thorwal und Olport und wird ebenfalls vom **Codex Albyricus** erlaubt.

Runaskraja

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/3	70	60	4	0	120+	0/0	p	N

Talent: Hiebwaffen
Verbreitung: nur in Thorwal und Olport; wird in Thorwal nur an lizenzierte Gildenmagier verkauft.
Besonderheiten: Die Runaskraja kann mit der Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Skraja)* eingesetzt werden.



Schmiedehammer (v.l.n.r.): aus Angbar, ca. 820 BF; aus Xorlosch, mindestens 1.000 Jahre alt

Schmiedehammer

Der Schmiedehammer der Ingerimm-Geweihtenschaft ist ein Symbol des Feuer- und Schmiede-Gottes und gleichzeitig ihr gesegnetes Arbeitsinstrument. Aber auch im Kampf kann er geführt werden – und ein Ingerimm geweihter Schmiedehammer kann dabei die Macht der Erde anrufen, Erdbeben auslösen und Spalten im Boden auftun, von denen alle Frevler verschlungen werden (wenn er im Rahmen der entsprechenden Liturgien verwendet wird ...).

Schmiedehammer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	14/2	150	90	1	–1	–	–1/–1	p	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Geweihtem; unverkäuflich
Besonderheiten: Der Schmiedehammer ist eine geweihte Waffe und daher in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesen zu verletzen. Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Schmiedehammer zwei zusätzliche TP an.

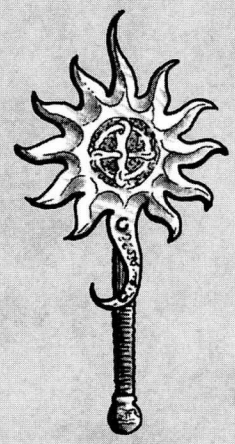
Sonnenszepter

Das Sonnenzepter ist die Waffe und das Standeszeichen der Praios-Geweihtenschaft, die in ihrer sonnengleißenden Form den gerechten Zorn des höchsten der Zwölf personifiziert und in strahlender Glorie auf die Ungläubigen (und mit heiliger Wucht auf jenseitige Monstrositäten) herniederfährt. Gefertigt und geweiht werden diese Waffen ausschließlich in Gareth, wo der Bote des Lichts residiert.

Sonnenszepter

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/3	90	70	1	0	–	–1/–1	p	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** je nach Praios-Geweihtem; unverkäuflich
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Sonnenszepter zwei zusätzliche TP an. Das Sonnenszepter gilt als geweihte Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.
Ein *Waffenmeister (Sonnenszepter)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 2 Punkte. Um ein *Waffenmeister (Sonnenszepter)* zu werden, sind eine KK und eine GE von je 16 erforderlich (ebenso natürlich eine entsprechende Weihe und eine verdienstvolle Tätigkeit bei der Sonnenlegion oder der Heiligen Inquisition).



Sonnenszepter des Praios-Priesters Kaindar Merkator, mit freundlicher Genehmigung, BF 1005, in Gebrauch

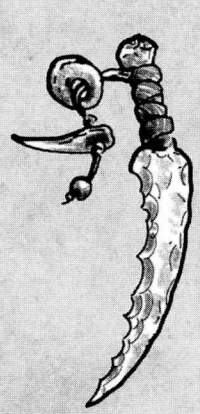
Vulkanglasdolch

Der Vulkanglasdolch ist das rituelle Schneide-Instrument der Druiden und besteht, wie der Name bereits sagt, aus Obsidian. Dieses Material kann zwar sehr scharfe Bruchkanten haben, ist aber auch für seine Brüchigkeit bekannt, weshalb die meisten Sumudiener (die ohnehin einen eher unrondrianischen Stil pflegen) ihren Dolch nur selten in einem offenen Kampf einsetzen.

Vulkanglasdolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W–1	12/5	30	30	6	–2	–	–2/–3	i	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** je nach Druide; unverkäuflich
Besonderheiten: Mit einem Vulkanglasdolch muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal, ob mit dem Steinmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest nach den Regeln von **MBK 29f.** durchgeführt werden, ebenso bei jedem Einsatz des Dolches gegen eine Metallrüstung, bei dem keine Schadenspunkte erzielt werden (der Stich also in der Rüstung hängen bleibt).
Der (entsprechend vorbereitete) Vulkanglasdolch gilt als magische Waffe und ist damit in der Lage, gegen profane Waffen unempfindliche oder weniger empfindliche Wesenheiten zu verletzen.



Vulkanglasdolch eines unbekannten Druiden, der in der Dritten Dämonenschlacht auf Seiten der Kaiserlichen kämpfte und seither verschollen ist. Aufbewahrung in der Feste Koschgau

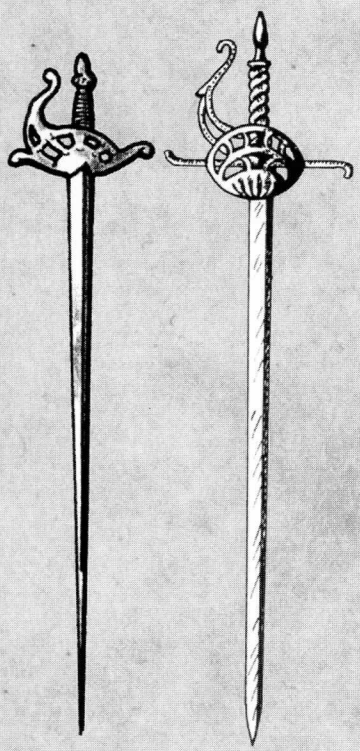
Waffen des Bürgertums

Die vierte Gruppe von Waffen – neben den improvisierten Gerätschaften, den Kriegs- und den Standeswaffen – sind diejenigen des aufstrebenden Bürgertums, sprich: Waffen für Zivilisten, deren wichtigste Zwecke die Abwehr von Räubern und die Verteidigung der Ehre sind. (Ansonsten müssten durchaus auch viele Infanteriewaffen hier aufgeführt werden, denn meist ist es ja das Stadtbürgertum, das die größten Kontingente des Schweren Fußvolks stellt; daher auch der Name 'Spießbürger'.)

Man sollte nun aber nicht den Fehler begehen, 'Zivilistenwaffe' mit 'unhandlich' gleichzusetzen, denn speziell der Umgang mit Fechtwaffen gilt als Krone der aventurischen Klingenkunst. Dies hält jedoch viele Großbürger und Adlige nicht davon ab, diese Waffen als reine Repräsentationsstücke zu führen – ein Meister der Fechtkunst jedoch ist auch für einen geübten Krieger oder wilden Barbaren ein ernstzunehmender, wenn nicht tödlicher Gegner.

Die Waffen des Bürgertums sind üblicherweise dort zu finden, wo es auch ein 'Bürgertum' gibt, speziell also im Horasreich, Al'Anfa und den reicheren und fortschrittlicheren Gegenden des Mittelreichs.

Ebenfalls hier erwähnenswert sind die 'Beiwaffen' Buckler, Panzerarm und Bock, die mit der entsprechenden Ausbildung eine enorme Bandbreite an Möglichkeiten eröffnen und die bisweilen statt des Linkhanddolches geführt werden. Näheres zu diesen Schild-Varianten findet sich auf den Seiten 95 und 97.



Zwei **Degen**: links eine Übungswaffe aus dem Hause Fedorino, neuzeitlich; rechts eine Spezialanfertigung aus einer elfischen Klinge, die mit einem Griffkorb versehen wurde, ca. 800 BF

Degen

Der Degen ist wie das Rapier (siehe Seite 63) beidseitig geschliffen, die Klinge ist jedoch noch schmaler und erlaubt einen enorm schnellen Fechtstil auf der Basis von Stichen, dem ein normaler Schwertkämpfer kaum etwas entgegenzusetzen hat. Dafür eignet sich der Degen herzlich wenig zur Parade schwerer Waffen, aber in diese Verlegenheit kommt der geübte Degenfechter nur selten, denn bis dahin hat er den Gegner zumeist schon durchbohrt. Der Degen ist die bevorzugte Waffe des horasischen und almadanischen Adels. (Der in Almada beliebte 'Raufdegen' ist trotz seines Namens eher eine Abart des Rapiers.)

Degen

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	40	90	3	+2	150+	0/–1	–	N

Talent: Fechtwaffen **Verbreitung:** (6) ALB, GAR, ALM, HOR, MEN, ALA

Besonderheiten: Mit dem Degen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln und Zweihand-Hiebwaffen nicht pariert werden.

Ein *Waffenmeister (Degen)* kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* jeweils um 3 Punkte erleichtert einsetzen. Er erhält einen Bonus von 2 Punkten auf die Manöver *Finte* und *Gegenhalten*. Er darf den *Todesstoß* auch gegen Gegner mit einem Schild einsetzen, wobei jedoch der PA-WM des Schildes als Erschwernis wirkt. Bei einer *Finte zur Verwirrung* verliert der Gegner INI-Punkte in Höhe der vollen Ansage. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Um die SF *Waffenmeister (Degen)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 17 sowie AT- und PA-Basiswerte von jeweils 9 vorweisen.

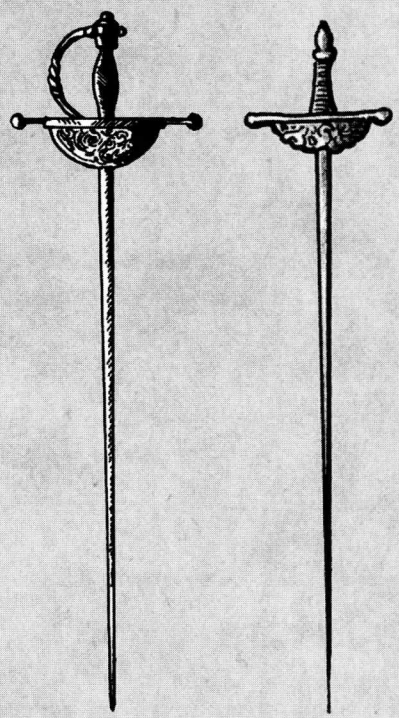
Florett

Das Florett treibt die Perfektionierung der Fechtkunst auf die Spitze, da es anstelle einer geschärften Klinge über eine extrem biegsame Rundklinge (seltener ein Dreikant- oder Rautenquerschnitt) verfügt, die in einer tödlichen Spitze endet. Die Waffe verursacht nur beim Stich Schaden, dieser kann dann aber auch verheerend ausfallen. Zwar vermag eine schwere Rüstung einem solchen Stich zu wiederstehen, aber selbst die kleinste Ritze darin genügt einem geübten Fechter, um das Florett tief hineinzustechen. Das Florett findet man nur selten außerhalb des Horasreiches, und auch dort fast ausschließlich in der Hand professioneller Duellisten. Ansonsten wird es vor allem als Übungswaffe für Stich- und Ausfallsübungen genutzt und dazu mit einer blütenförmigen Schutzkappe versehenen – diesem Umstand verdankt die Waffe auch ihren Namen.

Florett

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/5	30	90	4	+3	180+	+1/–1	–	N

Talent: Fechtwaffen **Verbreitung:** (3) ALM, HOR
Besonderheiten: Mit dem Florett können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern nicht pariert werden.
Ein *Waffenmeister (Florett)* kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* jeweils um 4 Punkte erleichtert einsetzen (er muss also beim *Gezielten Stich* nur eine Erschwernis in Höhe des halben gegnerischen RS hinnehmen). Er darf den *Todesstoß* auch gegen Gegner mit einem Schild einsetzen, wobei jedoch die Hälfte des PA-WM des Schildes als Erschwernis wirkt. Er erhält einen Bonus von 2 Punkten auf die Manöver *Finte* und *Gegenhalten*. Bei einer *Finte zur Verwirrung* verliert der Gegner INI-Punkte in Höhe der vollen Ansage. Bei einem Angriff in die Distanzklasse S muss er nur einen AT-Abzug von 2 Punkten hinnehmen, jedoch ist die folgende Parade für ihn um 4 Punkte erschwert; in DK S kann er nur die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* ausführen. Um die SF *Waffenmeister (Florett)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 17 sowie AT- und PA-Basiswerte von jeweils 9 vorweisen.



Zwei **Floretts**, beide aus dem Horas-Reich, neuzeitlich

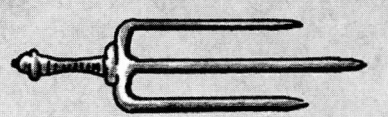
Hakendolch

Der Hakendolch ist wie der Linkhand eine linkshändig geführte Parierwaffe, allerdings mit einer über einen halben Schritt langen 'Klinge' (eigentlich ein an nur der Spitze angeschliffener Rund- oder Vierkantstahl) und einer an den Enden weit nach oben gebogenen Parierstange. Die sich dadurch ergebende Gabelform mag auf den ersten Blick belustigend wirken, aber spätestens, wenn der Kämpfer die feindliche Waffe mit ihrer Hilfe eingefangen und dem Gegner entrissen hat, vergeht den meisten das Lachen. Der Hakendolch stammt aus dem Balash, wo er auch heute noch gerne in Kombination mit Säbeln eingesetzt wird.

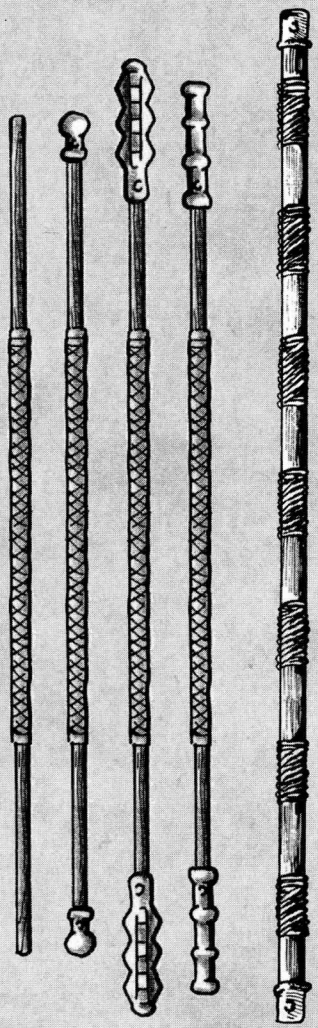
Hakendolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/4	50	60	–2	0	90	0/+1	–	HN

Talent: Dolche (Parierwaffen) **Verbreitung:** (3) ORO, MHA, GOR, KHU, THA, MAR, SHI
Besonderheiten: Mit einem Hakendolch ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert. Mit einem Hakendolch kann man eine gegnerische Klingenwaffe *zerbrechen* (**MBK 45**); die PA hierfür ist mit dieser Waffe um 2 Punkte erleichtert; die KK-Probe um 4 Punkte. Mit dem Hakendolch alleine können die Schläge von Zweihandflegeln und Zweihand-Hiebwaffen nicht pariert werden.
Der Hakendolch eignet sich als Parierwaffe nur zur gleichzeitigen Führung mit anderen Hakendolchen, Säbeln und Schwertern. Bei dieser Verwendung gilt: WM –1/+3 (zusätzlich zu den Werten der Hauptwaffe); die oben angegebenen Werte gelten für den alleinigen Einsatz oder für den Angriff mit der linken Hand (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen).
Ein *Waffenmeister (Hakendolch)* erhält 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Entwaffnen* und *Waffe zerbrechen*, wenn er diese mit dem Hakendolch ausführt, sowie auf das Manöver *Binden*, wenn es mit dem Hakendolch oder im *Kreuzblock* ausgeführt wird. Es ist um 2 Punkte erschwert, einen *Waffenmeister (Hakendolch)* zu entwaffnen. Um diese SF zu erlernen, sind sowohl eine GE von 17 und eine KK von 15 als auch die SF *Parierwaffen II* nötig.



Gebräuchlicher **Hakendolch**, neuzeitlich



Kampfstäbe: auf der linken Seite vier Varianten aus dem Angebot des Waffenhändlers Eucou Morgenrot, Kaiser-Reto-Straße, Gareth, auf der rechten Seite eine Eigenanfertigung der Fernhändlerin Yasilla Bercai, in Gebrauch

Kampfstab

Dieser etwa anderthalb Schritt lange, doppelt fingerdicke hölzerne Stab wird von vielen Kämpfern als 'bessere Keule' belächelt, doch wie die Keule ist er viel besser als sein Ruf. Mit Bast oder Lederstreifen umwickelt, um einen besseren Halt zu ermöglichen, und metallenen Beschlägen an den Enden, stellt er einem erfahren Kämpfer eine erstaunliche Vielfalt an Manövern zur Verfügung, die sich vor allem durch die verschiedenen Griffmöglichkeiten ergeben. So kann der Stab mittig gehalten werden, um schwere Schläge abzuwehren, und einen Atemzug später an einem Ende geführt auf den Kopf des Gegners gedroschen werden; ebenso ist es möglich, binnen kurzer Zeit nacheinander mit beiden Enden zuzuschlagen, durch geschickte Führung den Gegner zu entwaffnen und dergleichen mehr.
Kampfstäbe gelten als typische Waffen von Gelehrten (der klassische Magierstab ist quasi ein Kampfstab) und Fernhändlern, die ihn auch als Wanderstab nutzen.

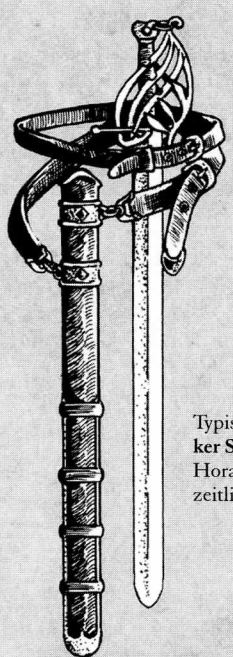
Kampfstab

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/4	80	150	5	+1	40	0/0	z	NS

Talent: Stäbe **Verbreitung:** (8) alle Regionen außer FIR, ZWE, ACH, WAL
Besonderheiten: Mit dem Kampfstab ist das Entwaffnen aus der Attacke (**MBK 44**) um 2 Punkte erleichtert. Ein Kämpfer, der im Talent *Stäbe* einen TaW von 10+ aufweist und mit einem Kampfstab kämpft, kann Aktionen und Reaktionen umwandeln, ohne dass er den üblichen Malus von 4 Punkten erleidet.
Ein *Waffenmeister (Kampfstab)* erhält je 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag, Umreißen, Entwaffnen als Attacke, Binden* und *Windmühle*. Er kann den Kampfstab ohne Einschränkungen mit dem Talent *Speere* führen und alle dazu gehörigen Manöver (außer dem *Todesstoß*) anwenden; zum Wechsel der Kampftechnik ist keine Aktion *Position* nötig. Um diese Sonderfertigkeit zu erlernen, ist eine GE von 16 Voraussetzung.

Kusliker Säbel

Der Kusliker Säbel ist im Grunde ein etwas kürzeres Schwert horasischer Machart, das mit einem fast vollständig geschlossenen Griffkorb aus breiten, oft als Blätter- oder Rankenornament ausgeführten Metallbändern versehen ist. Die Klinge ist gerade und meist anderthalbschneidig geschliffen.
Ursprünglich eine Waffe der Kusliker Seesöldner, erfreut sich die Waffe mittlerweile auch bei Adel und Bürgertum größerer Beliebtheit, da der Griffkorb viele Möglichkeiten zur Verzierung bietet und man gleichzeitig auf eine solide Schwertklinge vertrauen kann.



Typischer **Kusliker Säbel** aus dem Horasreich, neuzeitlich

Kusliker Säbel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0	–	N

Talent: Schwerter oder Säbel **Verbreitung:** (6) ALB, HOR, ZYK, MEN, BRA, ALA
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Kusliker Säbel zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Kusliker Säbel)* kann beim Manöver *Windmühle* die Erschwernis auf seine Parade halbieren (d.h. die Probe ist nur um mindestens 4 Punkte erschwert, nicht um mindestens 8 Punkte wie üblich). Er darf die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* einsetzen. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Um die SF *Waffenmeister (Kusliker Säbel)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 vorweisen.

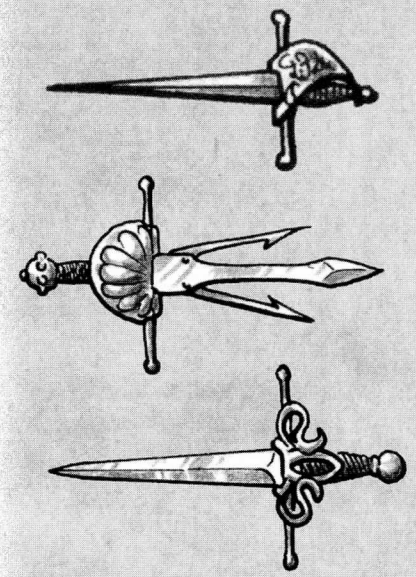
Linkhand

Der Linkhand ist ein üblicherweise in der linken Hand geführter Dolch mit einer breiten Parierstange, der meist in Verbindung mit einer Fechtwaffe eingesetzt wird und die Möglichkeiten des Kämpfers in der Tat um einiges erhöht – auch wenn viele traditionell rondrianisch gesonnene Klingenspieler eine solche 'Trickserei' als unehrenhaft abtun. Gerade im Horasreich ist ein Rapier- oder Degenkämpfer kaum noch ohne Linkhand vorstellbar (es sei denn, er führt einen Buckler oder eine vergleichbare Beiwaffe).

Linkhand

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	30	30	0	0	90+	0/+1	–	H

Talent: Dolche (Parierwaffen) **Verbreitung:** (4) GAR, ALM, HOR, MEN, ALA
Besonderheiten: Es gibt weitere Varianten mit Klingenfängern (+5 Unzen, +15 ST) und Klingenbrechern (+10 Unzen, +25 ST; beinhaltet Klingenfänger). Mit einem mit Klingenfänger ausgestatteten Linkhand ist es möglich, einen Gegner zu *entwaffnen*, der einen Dolch, eine Fechtwaffe, einen Säbel oder ein Schwert führt; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert. Mit einem Linkhand mit Klingenbrecher ist es möglich, eine gegnerische Klingenwaffe zu *zerbrechen* (**MBK 45**); die PA hierfür ist mit dieser Waffe um 2 Punkte erleichtert.
Mit dem Linkhand alleine können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern nicht pariert werden; beim Einsatz in Kombination mit einer Fechtwaffe kann man jedoch die Hiebe von Zweihandschwertern und -säbeln abwehren.
Der Linkhand eignet sich als Parierwaffe nur zur gleichzeitigen Führung mit Dolchen, Fechtwaffen, Amazonensäbeln, Entermessern, Kurzschwertern, Kusliker Säbeln, Robbentötern, Säbeln, (Lang-)Schwertern und Wolfsmessern. Bei dieser Verwendung gilt: WM 0/+2, INI +1 (zusätzlich zu den Werten der Hauptwaffe); die oben angegebenen Werte gelten für den alleinigen Einsatz oder für den Angriff mit der linken Hand (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen).
Ein *Waffenmeister (Linkhand)* erhält 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Entwaffnen* und *Waffe zerbrechen*, wenn er diese mit dem Linkhand ausführt, sowie auf das Manöver *Binden*, wenn es mit dem Linkhand oder im *Kreuzblock* ausgeführt wird. Es ist um 2 Punkte erschwert, einen *Waffenmeister (Linkhand)* zu entwaffnen. Um diese SF zu erlernen, sind sowohl eine GE von 17 als auch die SF *Parierwaffen II* nötig.



Dolche zur linken Hand (von oben nach unten): Beutestück eines Südmeer-Piraten, ca. 970 BF; **Klingenfänger** mit ausklappbaren Seitenklingen aus Almada, neuzeitlich; Übungswaffe aus dem Hause Uinin, neuzeitlich

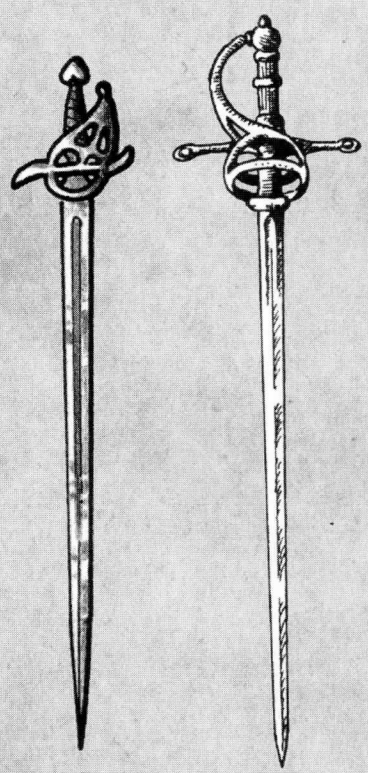
Rapier

Das Rapier – im Endeffekt ein schmales Schwert mit geschwungenen Parierbügeln – stellt den ersten Schritt in Richtung der modernen Fechtwaffen dar. Es verfügt über die für Fechtwaffen übliche Länge von etwa einem Schritt (einige Varianten auch länger) und weist eine biegsame, beidseitig geschliffene Klinge von anderthalb Fingern Breite auf. Das Rapier kann noch wie ein Schwert zum Schlagen verwendet werden, seine wahre Kraft liegt jedoch im Stich.*
Das Rapier ist die klassische Waffe von Bürgern und städtischen Raufbolden und bisweilen auch in der horasischen Armee als Seitenwaffe zu finden. In Almada ist eine ähnliche Waffe als 'Raufdegen' bekannt.

Rapier

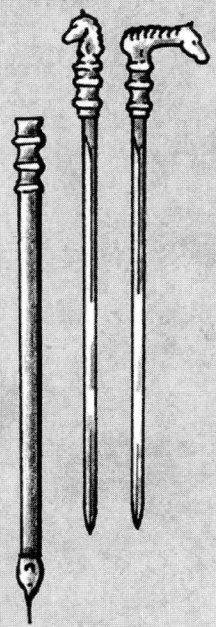
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	45	90	2	+1	120	0/0	–	N

Talent: Fechtwaffen oder Schwerter **Verbreitung:** (6) ALB, GAR, ALM, HOR, ZYK, MEN, ALA
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Rapier zwei zusätzliche TP an. Im Sinne der Parade-Einschränkungen von Fechtwaffen (siehe S. 7) gilt das Rapier als Schwert.
Ein *Waffenmeister (Rapier)* kann zusätzlich zu seinen üblichen Manövern auch die *Windmühle* und den *Wuchtschlag* einsetzen. Die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind für ihn jeweils um 2 Punkte erleichtert. Er darf den *Todesstoß* auch gegen Gegner mit einem Schild einsetzen, wobei jedoch der PA-WM des Schildes als Erschwernis wirkt. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Um die SF *Waffenmeister (Rapier)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 sowie AT- und PA-Basiswerte von jeweils 9 vorweisen.



Rapiere (v.l.n.r.): Standeswaffe aus Silas, 970 BF; Gebrauchswaffe aus Punin, ca. 900 BF

***Irdische Anmerkung:** Die für DSA getroffene Unterteilung zwischen Schwert, Rapier und Degen weicht von der – ebenfalls höchst uneinheitlichen – irdischen ab. In Aventurien gilt die Entwicklungsrichtung Schwert (mehr Hauen als Stechen) – Rapier (mehr Stechen als Hauen) – Degen (fast nur Stechen). Das Florett dagegen ist – irdisch wie aventurisch – von vornherein als reine Stichwaffe konzipiert.



Zwei **Stockdegen** aus dem Horasreich, neuzeitlich und im Gebrauch

Stockdegen

Der Stockdegen, der aufgrund der Beschaffenheit seiner Klinge bisweilen auch die Bezeichnung Stockflorett verdient hätte, wird in einem reich verzierten Gehstock aufbewahrt, der ihm gleichzeitig als Tarnung dient. Mit einer schnellen Drehung lässt er sich herausziehen und verwandelt seinen ehemals schutzlos erscheinenden Träger mit einem Mal in einen formidablen Kämpfer. Besonders zu Anlässen, wo das offene Führen von Waffen dem Stil unangemessen wäre, kommt er häufig zum Einsatz und legt damit Zeugnis von der großen Schutzbedürftigkeit der hohen Damen und Herren ab. (Ehrbare Kämpfer würden ihn auch ohne Zögern in die Rubrik 'Waffen des Lichtscheuen Gesindels' einordnen.)

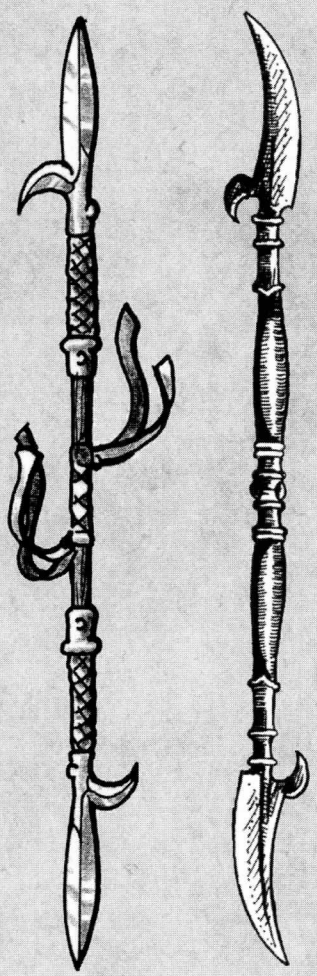
Stockdegen

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	35	80	4	0	180+	–1/–3	–	N

Talent: Fechtwaffen **Verbreitung:** (4) GAR, ALM, HOR, MEN, ALA
Besonderheiten: Mit dem Stockdegen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern nicht pariert werden.
Wenn ein *Waffenmeister (Degen, Florett oder Rapier)* einen Stockdegen führt, beträgt der WM 0/–2.

Zweililien

Die Zweililien ist, grob gesprochen, eine Kreuzung aus einer Infanteriewaffe (wie einer Glefe oder einem Hakenspieß) und einem Kampfstab. Ihren Ursprung hat sie in der Hafenstadt Grangor, in der eine Zeit lang 'Stangenwaffen mit einer Klinge an einem Ende' verboten waren – und die findigen Bürger sich also Stangenwaffen mit Klingen an *beiden* Enden schufen. Mittlerweile nur noch selten verwendet, da ihr Einsatz viel Übung erfordert, bildet sie in Grangor jedoch bei einem Teil der Stadtwache noch die Hauptwaffe, und von diesen Gardistinnen und Gardisten wird ihr akrobatischer Einsatz auch gerne auf Volksfesten demonstriert.
Besonders schöne Exemplare dieser Waffe werden auch von den Zwergen hergestellt (die sie selbst jedoch nicht verwenden); Varianten sind auch bei ekstatischen Kriegerorden des mhanadischen Hochlands bekannt.



Zweililien (v.l.n.r.): Geschmückte Variante der Stadtwache zu Grangor, neuzeitlich; konfiszierte Gebrauchsvariante eines borbaradianischen Hazadeurs, 1021 BF

Zweililien

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	80	140	4	+1	200	+1/–1	z	N

Talent: Stäbe **Verbreitung:** (6) ALB, HOR, ZWE, MHA
Besonderheiten: Mit der Zweililien ist das Entwaffnen aus der Attacke (**MBK 44**) um 3 Punkte erleichtert. Ein Kämpfer, der im Talent Stäbe einen TaW von 10+ aufweist und mit einer Zweililien kämpft, kann Aktionen und Reaktionen umwandeln, ohne dass er den üblichen Malus von 4 Punkten erleidet.
Ein *Waffenmeister (Zweililien)* erhält je 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Umreißen, Entwaffnen als Attacke, Binden* und *Windmühle*. Er kann zudem die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* anwenden (wenn er diese erlernt hat) und verwendet die Waffe mit dem WM +1/0. Er kann die Manöver *Klingensturm* und *Klingenwand* beliebig verteilt gegen eine beliebige Anzahl Gegner anwenden, wenn er die Sonderfertigkeit *Kampfgespür* erlernt hat. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 17 erforderlich.

Waffen des lichtscheuen Gesindels

Die letzte umfassende Gruppen an Waffen (wenn wir nach der Einsatzart ordnen, wie in diesem Band geschehen), sind all jene Gerätschaften, die von zweifelhaften Existenzen genutzt werden, deren Lebenszweck das unrechtmäßige Aneignen von Eigentum oder meuchlings geführte Angriffe sind.
Zwar sind etliche der hier präsentierten Waffen auch bei anderen Gruppen im Gebrauch – die Basiliskenzunge z.B. ist ein Standeszeichen des hesindegefälligen Draconiter-Ordens –, aber die meisten Aventurier denken bei 'Dolchkämpfern' oder dem Einsatz versteckt geführter Wurfwaffen zuerst einmal an lichtscheues Gesindel.
Andererseits sind Räuber, Einbrecher, Wegelagerer und Meuchler natürlich nicht auf die folgenden Waffen beschränkt – gerade Kurzbögen und leichte Armbrüste sind z.B. ein Kennzeichen von (halbwegs erfolgreichen) Wegelagerern, während Meuchler meist auch noch eine effektive Waffe für ihre Verteidigung führen.
Drittens ist diese Zusammenstellung natürlich subjektiv: einem Trollzacker wird eine Keule sicherlich nicht im mindesten anrüchig vorkommen, während für einen mittelreichischen Maraskan-Veteranen der Nachtwind eine erklärte 'Meuchlerwaffe' ist ...

Kettenstab

Der Kettenstab – zwei ca. 2 Spann lange Rundhölzer, die mit einer etwa gleich langen Kette verbunden sind – erscheint zunächst wie eine äußerst dumme Variante des Morgensterns, die anstelle einer Stachelkugel an ihrem Ende einen weiteren Holzgriff besitzt. Durch diese Bauweise kann es ein Kettenstab nicht mit der Schadenswirkung eines Morgensterns aufnehmen kann, dafür ist dem Kämpfer jedoch – so er im Umgang mit der Waffe geschult ist – eine gewaltige Anzahl überraschender Manöver möglich, bei denen mal das eine, mal das andere Griffstück der Waffe festgehalten wird und ein kompliziertes, kaum zu durchschauendes Schlagmuster entsteht. Ein weiterer Vorteil dieser Waffe (die aus dem Dreschflegel entstanden ist) ist sicherlich die Tatsache, dass sie sich sehr leicht unter einer Robe oder einem weiten Ärmel verbergen lässt.

Kettenstab

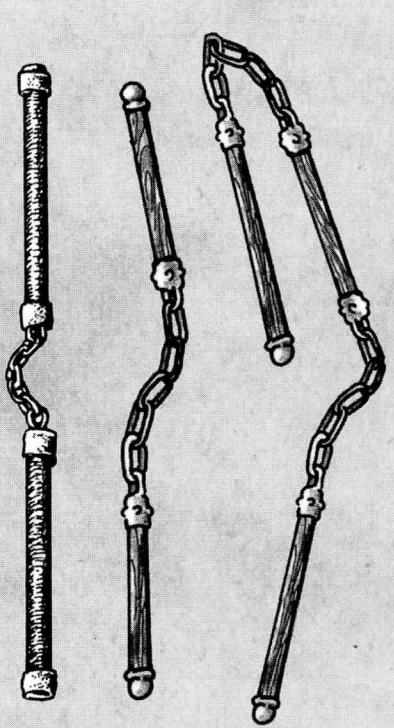
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	13/4	100	120	2	+2	120	+1/0	z	HN

Talent: Kettenstab **Verbreitung:** (6) ARA, ORO, MAR, SKR, KHU, THA, SHI
Besonderheiten: Um einen Kettenstab effektiv zu führen, ist eine GE von 15 Vorbedingung. Er ist eine Zweihandwaffe; eine gleichzeitige Führung einer zweiten Waffe oder eines Schildes ist nicht möglich. Mit einem Kettenstab ist das *Entwaffnen aus der Attacke* (**MBK 44**) um 3 Punkte erleichtert. Er lässt sich im Waffenlosen Nahkampf als *Versteckte Klinge* (**MBK 53**) einsetzen. Wer den Kettenstab mit einem TaW von 10 oder besser führt, kann Aktionen und Reaktionen ohne Einbuße umwandeln (**MBK 21**). Der Kettenstab darf den PA-Bonus, den Schilde bieten, ignorieren.
Ein *Waffenmeister (Kettenstab)* erhält bei den Manövern *Stumpfer Schlag, Klingensturm* und *Klingenwand* je 2 Bonuspunkte. Er kann das Manöver *Betäubungsschlag* einsetzen. Um Waffenmeister mit dem Kettenstab zu werden, ist eine GE von 17 und die Kenntnis der Manöver *Klingensturm* und *Klingenwand* erforderlich.

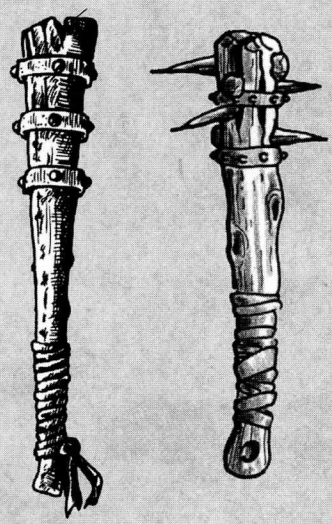
Eine Variante des Kettenstabes ist der Drei-Glieder-Stab, der wegen der unglücksverheißenden Dreizahl auf Maraskan nur von Haffax' blutigen Söldnern eingesetzt wird und auch ansonsten sehr wenig verbreitet ist. Stäbe mit mehr als drei Gliedern wurden ebenfalls bereits ausprobiert, jedoch als nicht übermäßig kampftauglich befunden.

Drei-Glieder-Stab

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	13/4	100	130	3	+2	180	+1/+1	z	HN



Gliederstäbe (v.l.n.r.): Mit Bleienden beschwerter **Kettenstab** eines ehemaligen Phex-Geweihten aus Fasar, 1010 BF; klassischer maraskanischer **Kettenstab**, Shîkanydad, in Gebrauch; **Drei-Glieder-Stab** eines Schwarzen Söldners, 1024 BF



Zwei gebräuchliche **Keulen**, auf der rechten Seite eine mit Nägeln versehene **Stachelkeule**

Talent: Kettenstab **Verbreitung:** (2) ORO, MAR, SKR, KHU
Besonderheiten: Um einen Drei-Glieder-Stab effektiv zu führen, ist eine GE von 15 Vorbedingung. Er ist eine Zweihandwaffe; eine gleichzeitige Führung einer zweiten Waffe oder eines Schildes ist nicht möglich. Mit einem Drei-Glieder-Stab ist das *Entwaffnen aus der Attacke* (**MBK 44**) um 3 Punkte erleichtert. Er lässt sich im Waffenlosen Nahkampf als *Versteckte Klinge* (**MBK 53**) einsetzen. Wer den Drei-Glieder-Stab mit einem TaW von 10 oder besser führt, kann Aktionen und Reaktionen ohne Einbuße umwandeln (**MBK 21**). Der Drei-Glieder-Stab darf den PA-Bonus, den Schilde bieten, ignorieren.
Ein *Waffenmeister (Kettenstab)* kann auch den Drei-Glieder-Stab meisterlich führen.

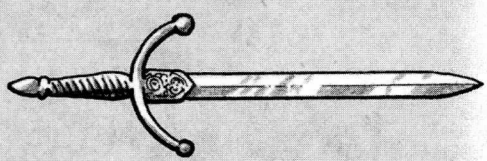
Keule

Hier haben wir es mit einer 'Weiterentwicklung' des Knüppels (siehe S. 14) zu tun: Die Keule ist oftmals mit Eisenbändern umfasst und mit eisernen Nieten oder Nägeln beschlagen und weist zudem einen mit Stoff oder Fell umwickelten Griff auf, der ein Abrutschen der Hand verhindern soll. All dies weist recht deutlich auf ihren Einsatzzweck als Waffe hin, die sich für ihre geradezu lächerlich niedrigen Fertigungskosten als außerordentlich wirksam erweist und deren Besitz deshalb in zivilisierten Landstrichen sofort mit Räuberbanden und Wegelagerern in Verbindung gebracht und empfindlich bestraft wird. Für barbarische Völker stellt eine Keule oftmals aber schon die Spitze der Waffenentwicklung dar.

Keule

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/3	100	80	3	0	15	0/–2	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (18) alle
Besonderheiten: Stachelkeulen (hindurchgetriebene Nägel, Stein- oder Knochensplitter) richten 1 TP mehr an, haben jedoch auch einen um 1 Punkt höheren BF.



Gebräuchlicher **Langdolch**

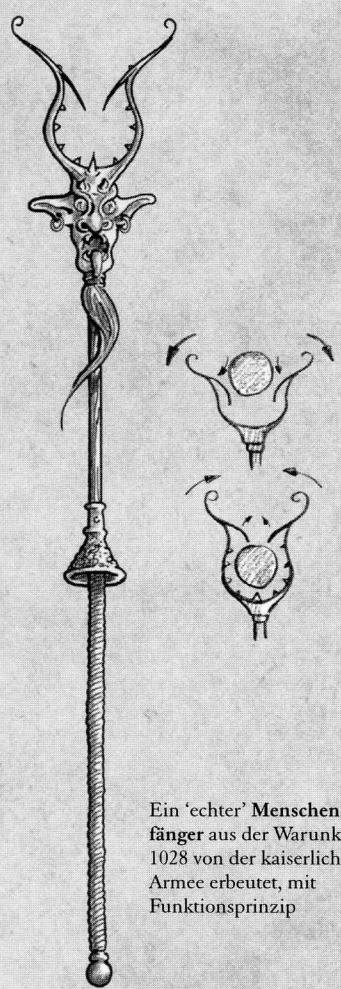
Langdolch

Die Klinge des Langdolchs ist noch etwas länger als die des Schweren Dolchs (siehe 69), dafür ist sie schmaler und weist zusätzlich eine Parierstange auf. Damit stellt der Langdolch so etwas wie den kleinsten Vertreter der Gruppe der Fechtwaffen dar und findet auch als Parierwaffe seinen Einsatz. Er wird bisweilen offen wie eine Fechtwaffe in einem Gehänge getragen – dann sogar oftmals in zweifacher Ausführung, in der er von den begabteren Messerstechern auch geführt wird.

Langdolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0	–	H

Talent: Dolche, Fechtwaffen (Parierwaffen) **Verbreitung:** (14) alle außer FIR, EHE, ORK, WAL
Besonderheiten: Mit einem Langdolch können die Schläge von Kettenwaffen (Ausnahmen: Geißel und Neunschwänzige), Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder –säbeln nicht pariert werden. Als Parierwaffe geführt gilt für den Langdolch WM 0/+1, INI 0. Er eignet sich als Parierwaffe zur gleichzeitigen Führung mit Dolchen, Fechtwaffen, Amazonensäbeln, Entermessern, Kurzschwertern, Kusliker Säbeln, Robbentötern, Säbeln, Langschwertern und Wolfsmessern. Auch der Einsatz zusammen mit Fechtwaffen (im Kreuzblock) ermöglicht nicht die Abwehr von Zweihandschwertern und -säbeln.
Ein *Waffenmeister (Langdolch)* erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/4. Bei einem Gezielten Stich kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Beim *Beidhändigen Kampf II* findet die zusätzliche Angriffsaktion bei INI-1 statt; beim *Doppelangriff* dürfen beide Angriffe *Gezielte Stiche* sein. Führt er den Schweren Dolch als *Versteckte Klinge* (das gleichnamige Manöver des Waffenlosen Kampfes), ist seine PA nicht zusätzlich erschwert. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 17 und ein AT-Basiswert von 10 erforderlich.



Ein 'echter' **Menschenfänger** aus der Warunkei, 1028 von der kaiserlichen Armee erbeutet, mit Funktionsprinzip

Menschenfänger

Diese bösartige Waffe dient vor allem den Menschenjägern der Warunkei in ihrer Jagd nach Kämpfern für den endlosen Heerwurm, ohne diese zu sehr zu 'beschädigen'. Etwas weniger brutale Varianten sind vielerorts verbreitet, um 'lösegeldwürdige' Ritter und Adlige oder auch entflohene Leibeigene einzufangen: Am Ende eines etwa zwei Schritt langen Holzstabs sitzt ein gabelförmiges Ende, mit dem der Hals eines Gegners ergriffen werden kann. Sobald es dem Angreifer gelungen ist, sein Opfer zu fassen, verhindern bösartig angebrachte Widerhaken und/oder Federklammern, dass es sich wieder aus seiner misslichen

Lage befreien kann. So kann man das Opfer auf gehörigem Abstand halten, während die räuberischen Kumpane es mit gespannten Armbrüsten zur Aufgabe 'überreden'.

Menschenfänger

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
speziell	–	200	200	4	–2	200	–4/–3	z	S

Talent: Speere **Verbreitung:** (2) WEI, BOR, TOB, GAR, GAL, XER, RHA, ALM, HOR, THA, ALA
Besonderheiten: Um ein Opfer erfolgreich am Hals zu fassen, ist eine um 4 Punkte erschwerte Attacke erforderlich, was bereits in den WM eingerechnet ist. Mit dem Menschenfänger darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* (siehe Seite 147) eingesetzt werden. Das gefangene Opfer kann ohne weiteren Aufwand auf DK S gehalten werden; seine GE gilt derweil als um 8 Punkte vermindert.
Will das Opfer sich mit Gewalt befreien, erleidet es (je nach Bösartigkeit der Konstruktion) 1W+4 bis 2W+4 TP und – nach den Regeln des Gezielten Stichs – je eine Wunde pro KO/2 SP in der Zone Kopf. Sich langsam (im Verlauf von 30-FF Aktionen) zu befreien, erfordert keine Probe und verursacht keine TP.

Meucheldolche

In Aventurien existieren unzählige Formen von Meucheldolchen, denen allen jedoch gemeinsam ist, dass sie sich nicht für den offenen Kampf eignen, sondern einzig und allein dazu, dem nichtsahnenden Opfer in den Rücken gestoßen zu werden. Einige dieser Dolche weisen dabei geradezu groteske Formen auf, was aber nicht selten daran liegt, dass es sich keineswegs um echte Meucheldolche handelt, sondern nur um billige Imitate, mit denen die Kunden über den Tisch gezogen werden sollen.
Neben geraden Stiletten, geflammten und geschwärzten Klingen mit rasiermesserscharfer Schneide und anderen Varianten sei hier noch ein obskures zweihändig geführtes Gerät genannt, das dazu dient, schlafende Monstrositäten mit besonders zäher Haut zu erstechen.

Meucheldolche

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1/+3	um 12/4	15-40	20-40	1-5	–1	80+	0/–3	–	H

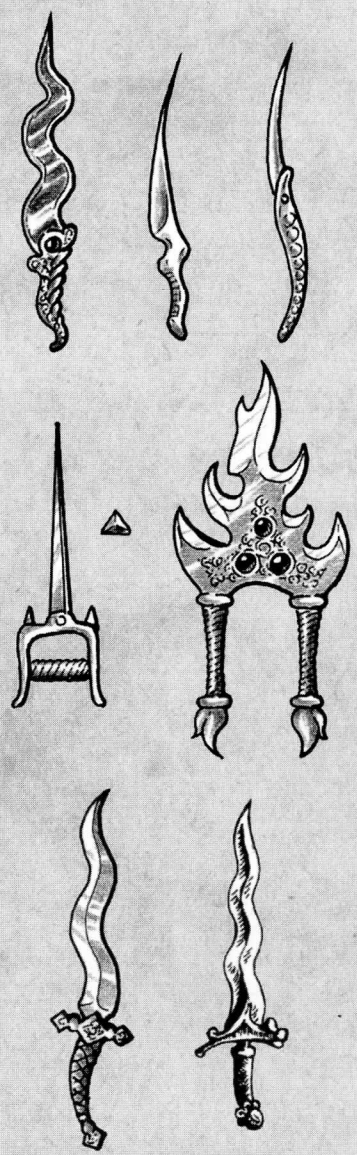
Talent: Dolche **Verbreitung:** sehr selten und üblicherweise nicht frei verkäuflich (außer GLO, XER, GAL, RHA, MAR, MEN und ALA)
Besonderheiten: Mit einem Meucheldolch können nur Schläge und Stiche von Fechtwaffen und Dolchen pariert werden.
Ein *Waffenmeister (Meucheldolche)* hat bei einem Meuchelangriff (**MBK 35**) eine um 2 weitere Punkte erleichterte Probe; eine eventuelle Raufen-Parade gegen diesen Angriff (wenn von vorne geführt), ist um 2 Punkte erschwert. Ein *Waffenmeister (Meucheldolche)* erkennt auf den ersten Blick, ob es sich bei einer Waffe um eine effektive Meuchelwaffe handelt. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 17, ein AT-Basiswert von 10 und TaW *Anatomie* von 4 erforderlich.

Eine besondere Waffe, die gerne den Meucheldolchen zugeordnet wird, ist die **Basiliskenzunge** – ein Dolch, der seine geflammte Form mit dem Rondrakamm gemeinsam hat. Ganz im Gegensatz zur ehrfurchtgebietenden Waffe der Rondrianer dient die Basiliskenzunge, deren Länge gerade einmal an die eines größeren Brotmessers heranreicht, aber meist finsterem Zweck, nämlich der heimtückischen Ermordung eines Opfers – oder der Androhung eines solchen unrühmlichen Endes. Gerüchte, nach denen es auch einige Basiliskenzungen gibt, die aus den echten Zungen von Basilisken gefertigt wurden und denen mächtige Zauberkräfte innewohnen, können weder verneint noch bestätigt werden. Interessant ist, dass sich der Orden der Draconiter (vermutlich wegen der mythischen Andeutungen, schließlich haben diese Hesindediener mit Meuchelmord nichts zu schaffen) eben jene Waffe als Standeszeichen erwählt hat. Gerade von Basiliskenzungen existieren eine Unzahl – meist wenig kampftauglicher – Kopien.

Basiliskenzunge

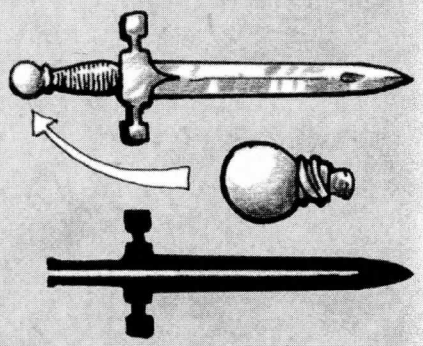
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	25	30	4	–1	70	0/–1	–	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (6) ALM, HOR, ZYK, KHU, THA, MEN, BRA, ALA
Besonderheiten: Mit einer Basiliskenzunge können die Schläge von Kettenwaffen (mit der Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder –säbeln nicht pariert werden.
Eine Basiliskenzunge kann mit der Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Meucheldolche)* geführt werden.



Meucheldolche (von links oben nach rechts unten): meisterhafte Fälschung einer **Thalusischen Basiliskenzunge**; maraskanischer **Fingernagel**; einklappbare Variante eines alanfanischen **Kieferstechers**; maraskanischer **Stechdolch** mit Dreikantklinge; beidhändig geführter zwergischer **Dorgnapp** (Drachentöter); klassische **Basiliskenzunge** aus Khunchom, auch als Zeremoniendolch beliebt; **Königsmörder** aus Brabak

Eine weitere Variante der Meucheldolche ist der **Mengbilar**, der auf den ersten Blick wie ein normaler Dolch erscheint. Er weist jedoch im Innern eine Röhre auf, die über den abschraubbaren Knauf gefüllt werden kann und knapp unterhalb der Dolchspitze endet. Als Füllung bieten sich natürlich Gifte verschiedenster Wirkung an – je nachdem, was der Besitzer des Mengbilars im Schilde führt. Selbstredend senkt die integrierte Röhre die Bruchfestigkeit des Dolchs und so ist es schon manchem unfähigen Meuchler passiert, dass er sich bei einem Sturz selbst vergiftete.



Gebräuchlicher **Mengbilar** aus seiner Heimatstadt, 990 BF, mit Prinzipskizze

Mengbilar

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	20	25	7	–2	200	0/–3	–	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (2) GAL, XER, RHA, ORO, MAR, SHI, MEN, BRA, ALA
Besonderheiten: Mit einem Mengbilar können nur Schläge und Stiche von Fechtwaffen und Dolchen pariert werden – und selbst das sollte man eigentlich unterlassen, denn im Kampf gilt der Mengbilar als improvisierte Waffe. Um das gespeicherte Gift (Waffen-, Einnahme- und Kontaktgifte sind möglich) hervortreten zu lassen, muss dem Meuchler im Anschluss an einen Treffer, der mindestens 1 SP anrichtet, eine FF-Probe gelingen.
Ein Mengbilar kann mit der Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Meucheldolche)* geführt werden. Ein Waffenmeister muss keine FF-Probe ablegen, um das Gift hervorzupressen, und die KO-Probe des Opfers ist wegen der meist wirksamsten Platzierung des Stiches um 2 Punkte erschwert.

Schlagringe und Kampfhandschuhe

Ebenfalls bei zweifelhaften Existenzen beliebt sind Gerätschaften verschiedener Art, die einen gewöhnlichen Fausthieb in eine tödliche Waffe verwandeln können, weil sie entweder die Faust in Eisen kleiden oder sogar noch Klingen hinzufügen.

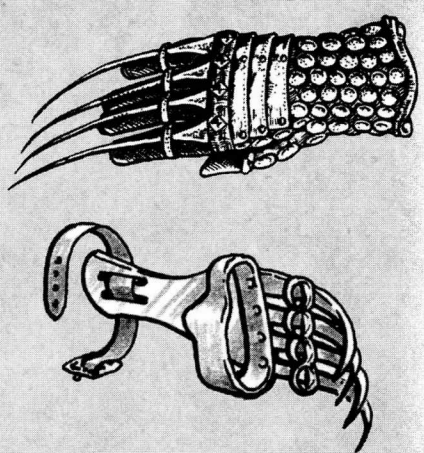
Gebräuchlicher **Schlagring**, einem garetischen Tagedieb abgenommen, 1025 BF

Beim **Schlagring** handelt es sich um mehrere miteinander verschmiedete Ringe aus Bronze oder Eisen, die 'eherne Knöchel' geben, die der Besitzer vor einem Kampf überstreifen kann. Handschuhträger müssen diese Waffe über ihrer Fingerbekleidung tragen.

Schlagring

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2 (A)	10/3	20	–	0	0	25	–1/–2	–	H

Talent: Handgemengewaffe (Raufen)
Verbreitung: (12) alle Regionen außer FIR, ELF, EHE, ZWE, WAL
Besonderheiten: erzeugt im Waffenlosen Kampf zwar TP(A), jedoch 2 mehr als ein gewöhnlicher Fausthieb, und außerdem wird bei der Ermittlung der 'echten' TP nicht ab-, sondern aufgerundet. Ein Schlagring kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag, Gerade, Handkante* und *Schwinger* eingesetzt werden. Mit der Hand, an der sich ein Schlagring befindet, kann keine weitere Waffe oder Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Schlagring-Kämpfer als unbewaffnet.
Ein *Waffenmeister (Schlagring)* kann die Manöver *Stumpfer Schlag* und *Betäubungsschlag* mit einer grundsätzlichen Erschwernis von +4 (statt +8) durchführen. AT-Ansagen, die seine TP erhöhen sollen, sind um 2 Punkte erleichtert. Voraussetzung für das Erlernen dieser SF sind die Kenntnis der SF *Betäubungsschlag* und eine KK von 14.



Zwei **Orchideen**, oben mit gepanzertem Handschuh, unten in der klassichen Variante, beide neuzeitlich und aus Al'Anfa

Die **Orchidee** ist eine südaventurische Weiterentwicklung des Schlagrings. Ähnlich wie dieser geformt, entsprießen ihr anstelle der stählenernen Knöchel drei oder vier bis zu zehn Finger lange, leicht gebogene Klingen. Eine solche Waffe lässt sich natürlich nicht mehr so leicht verstecken, erzeugt dafür jedoch Wunden, die bei einer späteren Untersuchung des Opfers als Prankenhieb eines großen Raubtiers missdeutet werden können. Es existieren auch einige seltene Versionen, die mit einem gepanzerten Handschuh versehen sind, was den Klingen weitere Stabilität verleiht. Eine ähnliche Waffe (jedoch an einem hölzernen Stiel und daher eine Hiebwaffe) ist den Waldmenschen als Baccanaq bekannt (siehe S. 83).

Orchidee

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	35	–	3	0	180	–1/–2	–	H

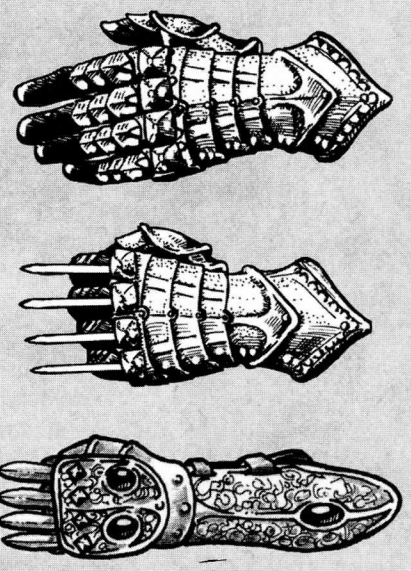
Talent: Handgemengewaffe (Raufen) **Verbreitung:** (4) ORO, MEN, BRA, ALA, CHA
Besonderheiten: erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Eine Orchidee kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag, Handkante* und *Schwinger* (oder Gerade bei der seltenen Verwendung gerader Klingen) eingesetzt werden. Mit der Hand, an der sich eine Orchidee befindet, kann keine weitere Waffe oder Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit einer Orchidee als unbewaffnet. Ein Kämpfer mit Orchidee besitzt einen Zonen-RS von 1.
Die verstärkte Handschuh-Variante erzeugt 1W+2 TP bei TP/KK 12/4 und hat einen BF von 2; sie kostet 200 Silbertaler.
Ein *Waffenmeister (Orchidee)* erhält im waffenlosen Kampf oder gegen andere Handgemengewaffen und Dolche einen INI-Bonus von 2 Punkten und verwendet die TP/KK 11/4 (11/3 mit der Handschuh-Variante). Er kann die Orchidee wie einen *Eisenarm* (**MBK 51**) einsetzen, ohne dieses Manöver erlernt zu haben. Beim *Doppelschlag* (**MBK 51**) ist seine AT nur um 2 Punkte erschwert, ein gegnerischer Block jedoch um 6 Punkte, ein Ausweichmanöver um 8 Punkte. Voraussetzung für das Erlernen dieser Sonderfertigkeit sind eine GE von 16 und ein MU von 15.

Die **Veteranenhand** ist eine verschlagene Trickwaffe, die wie eine Unterarm- bzw. Handprothese aussieht und einer unachtsamen Stadtwache auch als solche vorgeführt werden kann. Ballt der Träger allerdings die Faust, dann schnellen vier kurze Klingen aus seinem Handrücken hervor, die verheerenden Schaden anrichten können.

Veteranenhand

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	70	–	4	–1	250	0/–1	–	H

Talent: Handgemengewaffe (Raufen)
Verbreitung: (4) ALB, HOR, ALM, GAR, GAL, XER, BOR (nur Festum), ORO, MEN, BRA, ALA, CHA
Besonderheiten: erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Eine Veteranenhand kann mit dem waffenlosen Manöver *Gerade* eingesetzt werden. Mit der Hand, an der sich eine Veteranenhand befindet, kann keine weitere Waffe oder Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit Veteranenhand als unbewaffnet. Ein Kämpfer mit Veteranenhand besitzt einen Zonen-RS von 2.
Ein *Waffenmeister (Veteranenhand)* erhält im waffenlosen Kampf oder gegen andere Handgemengewaffen und Dolche einen INI-Bonus von 1 Punkte und verwendet die TP/KK 11/3. Er gilt im Kampf gegen bewaffnete Kämpfer als bewaffnet (erleidet beim Parieren also keine TP). Voraussetzung für das Erlernen dieser Sonderfertigkeit sind eine GE von 16 und ein MU von 15.



Veteranenhände, oben eine Gebrauchsvariante aus Havena im eingefahrenen und ausgefahrenen Zustand, 990 BF, unten ein reich geschmücktes Schaustück eines Mechanikus aus Mengbilla, 950 BF

Hummerschere: Diese seltsame Waffe der Charyptiden wurde erstmals während des Borbaradkrieges beobachtet. Ob sie schon vorher in den Arsenalen der Fischmenschen vorhanden war, ist unbekannt. Von ihrer Form her erinnert die Waffe an einen Panzerarm (siehe Seite 97), besteht jedoch zumeist aus einer chitinartigen Hülle, aus deren Rücken mehrere rasiermesserscharfe Dornen und Klingen herausragen, die in verschiedene Richtungen abstehen. Die meist paarweise eingesetzte Waffe ist besonders gut für Kämpfe in beengter Umgebung und wahrscheinlich auch unter Wasser geeignet.

Für die *Hummerschere* können grundsätzlich die Regeln zur *Veteranenhand* verwendet werden. Ihr Einsatz als Parierwaffe wird wie die Verwendung einer *Panzerhand* geregelt.

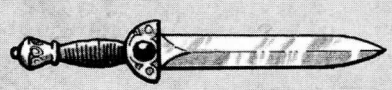
Hummerschere aus Transysilien, neuzeitlich

Schwerer Dolch

Der Schwere Dolch weist eine recht breite Klinge mit einer Länge von mindestens zehn Fingern auf und stellt – einen geübten Kämpfer vorausgesetzt – eine gefährliche Waffe dar, die sich trotzdem noch relativ leicht verbergen lässt. Sie gehört damit zum Handwerkszeug aller zwielichtigen Gesellen, die sich immer wieder einmal in der Öffentlichkeit bewegen müssen, ohne gleich wegen verbotenem Waffenbesitz gestellt und verhaftet werden zu wollen. Zu ihrer Tarnung trägt bei, dass verzierte Exemplare Schwerer Dolche auch bei Adligen und Offizieren recht verbreitet sind.

Schwerer Dolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	30	35	1	0	40	0/–1	–	H



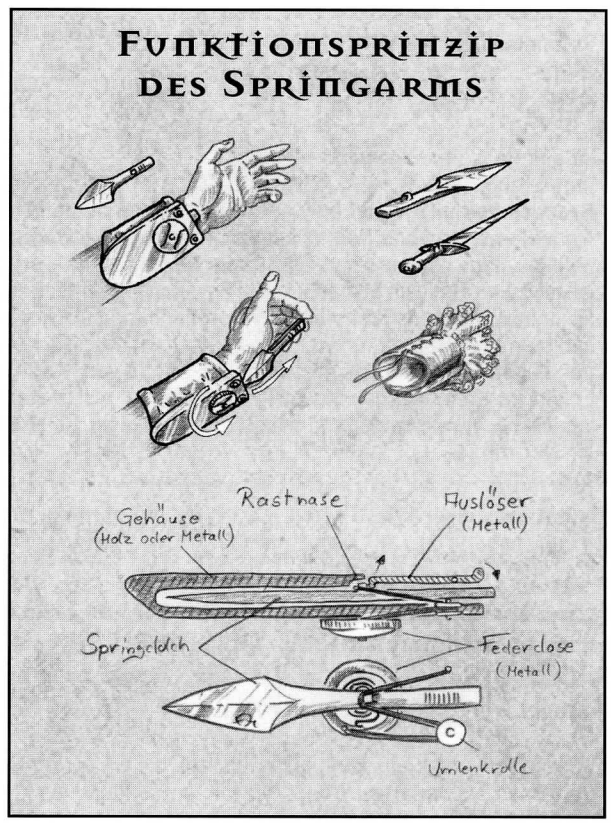
Gebräuchlicher **Schwerer Dolch** aus Gareth, neuzeitlich

Talent: Dolche **Verbreitung:** (16) alle außer EHE, WAL
Besonderheiten: Mit einem Schweren Dolch können die Schläge von Kettenwaffen (mit der Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder –säbeln nicht pariert werden.
Ein *Waffenmeister (Schwerer Dolch)* erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/4. Bei einem *Gezielten Stich* kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Beim *Beidhändigen Kampf II* findet die zusätzliche Angriffsaktion bei INI-2 statt; beim *Doppelangriff* dürfen beide Angriffe *Gezielte Stiche* sein. Führt er den Schweren Dolch als *Versteckte Klinge* (das gleichnamige Manöver des Waffenlosen Kampfes), ist seine PA nur um 2 Punkte zusätzlich erschwert. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 17 und ein AT-Basiswert von 10 erforderlich.

Trickwaffen

Unter diesen Oberbegriff fallen all jene – von aufrechten Rondrianern verurteilten und vielerorts von der Staatsgewalt verfolgten – Waffen, denen man ihren Charakter nicht auf den ersten Blick ansieht. Neben dem Stockdegen (der erlaubt ist, weil man vielerorts mit ihm rechnet und er eine Waffe des Adels oder höheren Bürgertums darstellt), dem Schlagring und dem Baccanaq sind dies vor allem jene Gerätschaften, die Waffen aus versteckten Behältnissen hervorschnellen lassen, namentlich Springarm und Drolina, Rittersporn und Veteranenhand.

Springarm: Um einen Dolch schnell hervorziehen zu können, bietet sich die Unterbringung in einer am Unterarm getragenen, meist durch den Ärmel verborgenen Armbandscheide an. Einige finstere Gesellen begnügen sich jedoch nicht mit dieser Form der Aufbewahrung, sondern verwenden den sogenannten Springarm, ein am Handgelenk und Unterarm befestigter Feder-Mechanismus, den man ebenfalls unter einem (weiten) Ärmel verbergen kann, und in dem sich ein Dolch, Meucheldolch, Wurfmesser oder Wurfdolch befestigen lässt. Mit einer bestimmten Muskelbewegung kann der Mechanismus dann ausgelöst werden und befördert die Waffe mit dem Dolchgriff voraus in die Hand des Kämpfers, der dadurch einige Augenblicke Vorsprung vor seinem überraschten Gegner erhält, die in den meisten Auseinandersetzungen dieser Art völlig ausreichen.



Wenn einem Kämpfer mit einem Springarm eine FF-Probe gelingt, hat er die Waffe zur Verfügung, ohne dafür die Aktion *Waffe ziehen* aufwenden zu müssen. Misslingt die Probe jedoch, liegt die Waffe am Boden ... Ein Springarm wiegt (leer) 15 Unzen, kostet 10 Dukaten und ist – entsprechende Beziehungen vorausgesetzt – in den größeren Städten der Regionen HOR, MEN, BRA, ALA, MHA, GAL und XER erhältlich.

Drolina: Die Drolina ist eine besondere Variante des Springarms, bei welcher der Dolch nicht mit dem Griff, sondern mit der Schneide nach vorn geschleudert wird und damit sofort in Stoßrichtung in der Hand des Trägers landet. Die Gefährlichkeit eines solchen Mechanismus liegt sprichwörtlich auf der Hand: Schließt der Träger dieselbe nämlich zu früh, so greift er direkt in die Klinge, was keine angenehme Erfahrung ist und ihm mit Sicherheit den Überraschungsvorteil raubt. Schließt er sie dagegen zu spät, so greift er nur noch in die Luft, während der Dolch einen Schritt weit fliegt und dann nutzlos zu Boden plumpst.

Wenn einem Kämpfer mit einer Drolina eine FF-Probe+2 gelingt, hat er die Waffe zur Verfügung, ohne dafür die Aktion *Waffe ziehen* aufwenden zu müssen. Außerdem gilt der Gegner des Kämpfers als *überrascht* (**MBK 19**). Misslingt die Probe jedoch, fällt die Waffe zu Boden. Bei einem Patzer hat der Kämpfer selbst in die Klinge gegriffen und erleidet den vollen Schaden der Waffe. Es sollen auch modifizierte Drolinas mit stärkerer Federmechanik existieren, die nach einer *Gerade* (dem entsprechenden waffenlosen Manöver; **MBK 51**) hervorspringt und dem Gegner zusätzlichen Schaden verursacht (keine Zusatz-TP aus Manövern); eine solche Drolina ist nicht für den üblichen Einsatz geeignet.
Eine Drolina wiegt (leer) 20 Unzen, kostet 25 Dukaten und ist – ebenfalls entsprechende Beziehungen vorausgesetzt – in den größeren Städten der Regionen MEN, ALA, MHA, GAL und XER erhältlich.

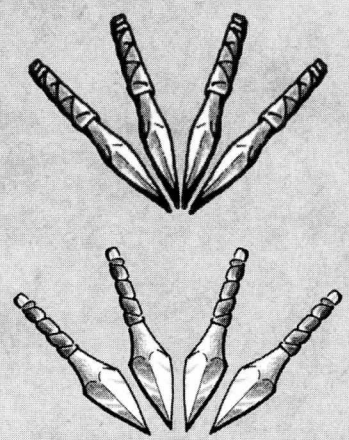
Rittersporn: Dieser Mechanismus ist eine in einem Stiefel untergebrachte kurze Dolchspitze, die hervorschnellt, wenn der Träger die Hacken zusammenschlägt. Es gibt Ausführungen mit einem besonders stabil montierten Dorn, die als Kletterhilfe dienen können, wie auch solche, bei denen die Klinge mit Waffengift bestrichen werden kann.

Ein Tritt (siehe das Manöver in **MBK 53**) mit einem ausgefahrenen Rittersporn richtet 1W+1 echte TP (und eventuell noch zusätzlichen Giftschaden) an. Die Dorn-Variante erleichtert *Klettern*-Proben an ansonsten glatten Wänden um 2 Punkte, hinterlässt aber auch eindeutige Spuren. Mit Rittersporen ausgestattete Stiefel kosten 25 Dukaten pro Paar und sind in Festum (BOR), Mendena (XER), Yol-Ghurmak (GAL), Al'Anfa (ALA) und Mengbilla (MEN) erhältlich. Um entsprechend präparierte Stiefel zu erkennen, muss man sie schon einmal gesehen haben und eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 bestehen.

Wurfmesser und -dolche

Zwar finden sich diese Klingen auch in den Händen von harmlosen Schaustellern (gegen die ganz andere Vorbehalte bestehen), aber üblicherweise sind die allesamt verdeckt führbaren Wurfwaffen ein Zeichen des Einbrechers, der seine Verfolger abschütteln will, des Hinterhof-Messerstechers oder des gemeinen Meuchlers.

In der variantenreichen Familie der Wurfklingen stellt das etwa 10 Finger lange Wurfmesser den kleinsten und damit vermeintlich harmlosesten Vertreter dar. Durch die geringe Größe der Messer ist ein begabter Werfer jedoch in der Lage, in kürzester Zeit einen ganzen Hagel davon auf den Gegner niederprasseln zu lassen – und das mit tödlicher Genauigkeit. Für den Nahkampf sind sie denkbar ungeeignet.



Zwei gebräuchliche **Wurfmesser**-Sätze

Wurfmesser

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	10	–	15 S

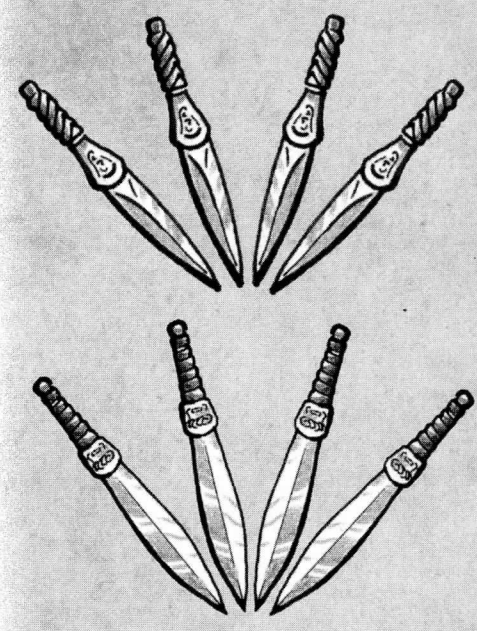
Talent: Wurfmesser
Verbreitung: (8) ALB, GAR, GAL, XER, ALM, HOR, ARA, ORO, MHA, GOR, KHU, KHO, MAR, SHI, THA, MEN, BRA, ALA, CHA
Besonderheiten: Ein Werfer mit der SF *Waffenmeister (Wurfmesser)* kann die Wurfmesser mit der SF *Eisenhagel* einsetzen, wenn er diese erlernt hat. Seine Gezielten Würfe sind um einen Punkt erleichtert.

Wurfmesser im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W–1	12/6	10	20	2	–1	15	–2/–3	w (i)	H

Talent: Dolche
Besonderheiten: Es gelten nicht nur die üblichen Parade-Einschränkungen für Dolche, sondern zudem ist das Wurfmesser noch eine improvisierte Waffe für den Nahkampf.

Der **Wurfdolch** ist mit einer Länge von gut fünfzehn Fingern deutlich größer als das Wurfmesser und weist auch mehr Gewicht auf, wodurch er eine größere Durchschlagskraft besitzt. Für den Nahkampf eignet sich der Wurfdolch nur sehr bedingt, da er für eine stabile Flugbahn ausgewogen wurde und deshalb sehr kopflastig ist und keine Parierstange, meist nicht einmal ein spezielles Griffstück aufweist.



Zwei gebräuchliche **Wurfdolch**-Sätze

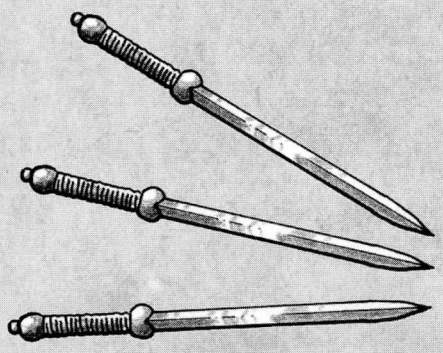
Wurfdolch

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	20	–	30 S

Talent: Wurfmesser
Verbreitung: (7) ALB, GAR, GAL, XER, ALM, HOR, ARA, ORO, MHA, GOR, KHU, KHO, MAR, SHI, THA, MEN, BRA, ALA, CHA
Besonderheiten: Ein Werfer mit der SF *Waffenmeister (Wurfmesser)* (s.o.) kann auch den Wurfdolch entsprechend einsetzen.

Wurfdolch im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	20	25	2	–1	30	–1/–2	w (i)	H



Ein Satz **Borndorne** aus Norburg, neuzeitlich

Talent: Dolche
Besonderheiten: Es gelten nicht nur die üblichen Parade-Einschränkungen für Dolche, sondern zudem ist der Wurfdolch noch eine improvisierte Waffe für den Nahkampf.

Der **Borndorn** schlussendlich verfügt durch seine extrem kopflastige Klinge – eigentlich ein angeschärfter Dreikantstahl – über hervorragende Flugeigenschaften und kann wie ein kurzer Pfeil sehr zielgenau geworfen werden. Seinen Siegeszug trat er als Lieblingswaffe der Bornflößer an, die ihn zum Zeitvertreib auf eine Korkscheibe werfen, woraus sich in letzter Zeit ein regelrechter Sport entwickelt hat, mit dessen Verbreitung in ganz Aventurien nun auch der Borndorn zur beliebten Wurfwaffe des lichtscheuen Gesindels avancierte.

Borndorn

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	30	–	40 S

Talent: Wurfmesser
Verbreitung: (6) BOR, ALB, GAR, GAL, XER, ALM, HOR, ARA, ORO, MEN, BRA, ALA, CHA
Besonderheiten: Ein Werfer mit der SF *Waffenmeister (Borndorn)* erhält eine Erleichterung von 2 Punkten auf alle Gezielten Würfe. Er kann seine TP auf der Basis von TP/KK 13/3 verbessern. Seine Reichweiten betragen das Anderthalbfache der angegebenen Werte.

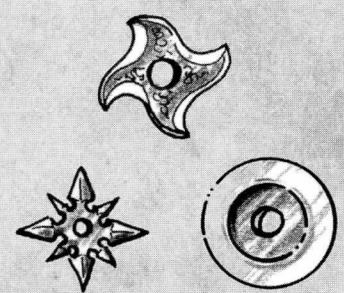
Borndorn im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	30	40	1	0	40	0/–1	w	H

Talent: Dolche
Besonderheiten: Es gelten die üblichen Parade-Einschränkungen für Dolche.

Wurfscheiben, Wurfsterne und Wurfringe

Diese meist etwa handflächengroßen Metallscheiben kommen in vielen verschiedenen Varianten vor, allen gemeinsam sind jedoch die an der Außenseite angeschärften Klingen oder Zacken, mit denen der Umstand gemindert werden soll, dass sie aufgrund ihres geringen Gewichts nur wenig Schaden anrichten. Geübte Werfer sind in der Lage, mehrere dieser Geschosse gleichzeitig zu werfen – worunter die Zielgenauigkeit natürlich erheblich leidet. Einige maraskanische Exemplare 'singen' (oder besser: heulen) sogar in verschiedenen Tönen.
Sterne sind vor allem bei der Phex-Geweihtenschaft beliebt, Scheiben eher bei Maraskanern, die etwas größeren Wurfringe vor allem in der Gegend von Fasar. Keine dieser Wurfwaffen ist für den Nahkampf geeignet.



Zwei **Wurfsterne** und eine **Wurfscheibe** aus Maraskan, ca. 870 BF

Wurfstern, -scheibe, -ring

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	–	35 S

Talent: Wurfmesser
Verbreitung: (6) ARA, ORO, MHA, GOR, KHU, KHO, MAR, SHI, THA, MEN, ALA
Besonderheiten: Wurfringe wiegen 5 Unzen mehr und kosten 40 S. Alle genannten Wurfgeschosse können als Eisenhagel (**MBK 79**) eingesetzt werden (jedoch jeweils nur Wurfgeschosse der gleichen Art).
Ein Werfer mit der *SF Waffenmeister (Wurfstern)* erleidet beim Eisenhagel nur einen Zuschlag in Höhe der Zahl der verwendeten Wurfgeschosse; für ein zusätzliches Ziel erleidet er dabei nur Zuschläge von 3 Punkten. Seine Reichweitenklassen lauten 3/6/10/15/25. Um ein Waffenmeister mit dem Wurfstern zu werden, sind eine FF und GE von je 15 sowie die SF *Meisterschütze* für diese Waffenart erforderlich.

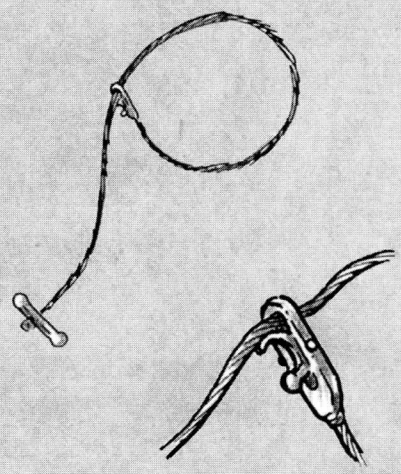
Würgeschlinge

Diese Waffe ist für eine offene Auseinandersetzung denkbar ungeeignet und offenbart damit auf den ersten Blick, dass es sich hier um ein hinterhältiges Mordinstrument handelt. Die Schlinge wird dem nichtsahnenenden Opfer um den Hals gelegt und sodann zugezogen. Nicht nur wird damit ein etwaiger Hilfeschrei des Opfers unterdrückt, es hat auch alsbald mit dem Verlust von Atemluft zu kämpfen, was sich in schwindenden Kräften, Bewusstlosigkeit und schließlich dem Tode äußert.

Die 'gewöhnliche' Variante dieser Waffe besteht aus einem etwa drei Spann langen Draht oder Strick mit zwei Holzknebeln an den Enden, an denen der Meuchler zufassen und die Schlinge in gekreuztem Griff um den Hals des Opfers legen kann. Eine perfide Neuentwicklung ersetzt das eine Ende durch eine Sperrklinke, so dass der Meuchler zwar die komplette Schlinge über den Kopf des Opfers werfen muss, danach jedoch nur noch eine Hand für sein grausiges Werk benötigt; diese Variante besteht prinzipiell aus steifem Draht.

Wenn dem Meuchler das Anpirschen ans Opfer gelingt (**MBK 35**), kann er diesem mit einer gelungenen GE-Probe (anstelle der Attacke; für die 'einhändige' Würgeschlinge ist statt der GE-Probe eine FF-Probe +2 nötig) die Schlinge um den Hals legen und zuziehen. Im nun entbrennenden Kampf sind vergleichende KK-Proben erforderlich, wobei das Opfer von vornherein einen Malus von 2 Punkten erleidet. Gewinnt das Opfer den Vergleich, so kann es sich befreien und den Meuchler zum Kampf stellen (und um Hilfe schreien, sobald ihm eine KO-Probe gelungen ist). Gewinnt der Meuchler, erleidet das Opfer 2W TP(A). In der darauffolgenden Kampfrunde wird dann eine weitere vergleichende Probe durchgeführt, jedoch ist die KK-Probe des Opfers um 4 Punkte erschwert. Dies wird so fortgesetzt (KK-Probe +6, +8 ...), bis die AU des Opfers auf 0 gesunken ist, wodurch es bewusstlos wird. Nun kann der Meuchler entscheiden, das Opfer am Leben zu lassen oder endgültig zu töten (der Schaden wird jetzt direkt von der LE abgezogen). Bei der Einhand-Variante der Würgeschlinge sind die KK-Proben des Meuchlers um 2 Punkte erleichtert, die des Opfers um weitere 2 Punkte erschwert.

Eine Würgeschlinge ist in allen größeren Städten bei den einschlägigen Hehlern und Händlern für 2 Dukaten erhältlich (3 D für Draht), die Einhand-Variante nur in Yol-Ghurmak (GAL) und Al'Anfa (ALA) für 15 Dukaten.



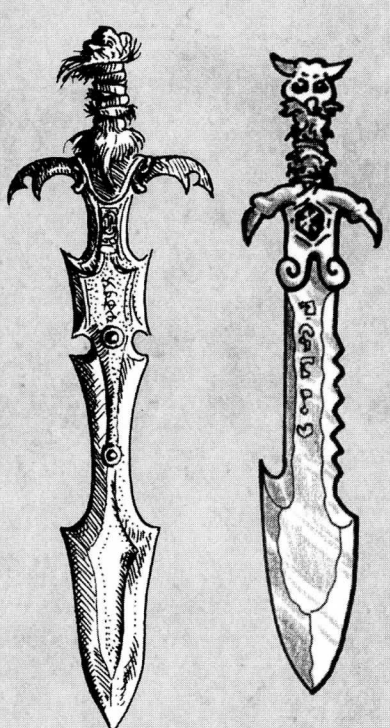
Würgeschlinge
mit Sperrklinke,
neuzeitlich

Waffen fremder Völker

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir dem geneigten Leser allerlei Kuriosa von den verschiedenen Ecken des Kontinents – Waffen, die üblicherweise nur in einem eng begrenzten Kulturraum zu finden sind, dort aber durchaus zur Standardbewaffnung gehören und auch allgemein verbreitetere Waffen verdrängt haben.

Waffen des aventurischen Nordens

»Die **Thorwaler** *sind dumme, ungestüme Kreaturen, den Orks nicht unähnlich, die mit ihrer gewaltverherrlichenden Lebensart einem längst vergangenen Zeitalter anzugehören scheinen. Wie es ihnen gelingen konnte, eine kleine Parzelle auf diesem Kontinent ihr Eigen zu nennen und bis heute erbittert zu verteidigen, bleibt rätselhaft.«*
So noch der Kommentar in *Menschen und Nichtmenschen* aus einer Abschrift des Jahres 856 BF. Zumindest im Bereich der Waffen wirkt ihre Vorliebe zu Äxten in der Tat anachronistisch, jedoch ist es das Beste, was sie aus dem Eisen der Grauen und Hjaldorberge machen können. Dabei bringen sie auch Stücke von durchaus barbarischer Schönheit hervor – und an der Effektivität einer thorwalschen Waffe besteht zumindest kein Zweifel (oder besser: keiner, den man in Gegenwart eines Thorwalers äußern sollte).
Über die Barbarenstämme der **Gjalskerländer** und der **Fjarninger** lässt sich aus Sicht des Waffenkenners nicht viel sagen: Als Barbaren kleiden und verhalten sie sich entsprechend und sind auch mit grobschlächtigen Waffen ausgerüstet, die ihre Wirkung vor allem aus ihrer beeindruckenden Größe ziehen und mit wahrer Schmiedekunst nicht viel zu tun haben. (Analoges gilt übrigens auch für die **Trollzacker**, die ähnliche Waffenvorlieben haben: Barbarenstreitäxte und krude Schwerter.)
Die **Nivesen** sind die nördlichsten menschlichen Ureinwohner des aventurischen Kontinents, die an Waffenkunst nicht viel aus eigener Kraft hervorgebracht haben, sondern sie vor allem den götterfürchtigen Einwanderern verdanken, von denen sie sie übernommen haben. Dennoch gibt es einige Waffen, die man nur bei ihnen findet. Gleiches gilt für die **Norbarden**, die als reisendes Volk vielerlei Waffen benutzen, die sie im Lauf der Jahrhunderte als praktisch erkannt haben.



Barbarenschwerter (v.l.n.r): Schlachtschwert aus den Trollzacken, ca. 900 BF; Hagagrimm-Klinge aus dem Gjalskerland, ca. 930 BF

Barbarenschwert

Das Barbarenschwert ist die bevorzugte Waffe der Gjalskerländer (und auch beliebt bei Fjarningern und Trollzackern). Es handelt sich hierbei nicht wirklich um ein Schwert, sondern um eine abenteuerlich geschwungene Klinge mit zahlreichen Vorsprüngen, Einbuchtungen, Stacheln und Spitzen, an deren Ende sich ein fellumwickelter Griff und eine reich verzierte Parierstange befinden – gäbe es im Waffenbereich Chimären, so wäre diese Mischform aus Axt und Schwert sicherlich ein Vorzeigestück. Kein Barbarenschwert gleicht dem anderen, aber sie alle haben ihr brutales, furchteinflößendes Äußeres gemeinsam, und ihr reiner Anblick hat schon so manchen Kampf entschieden, bevor er überhaupt losbrach.

Barbarenschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	13/2	100	90	4	–1	200	0/–1	–	N

Talent: Schwerter oder Hiebwaffen
Verbreitung: (6) THO (nur Gjalskerland), FIR, GAR (nur Trollzacken)
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Barbarenschwert zwei zusätzliche TP an.

Ein *Waffenmeister (Barbarenschwert)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern auch den *Hammerschlag* einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeit gelernt hat, selbst dann wenn er die Waffe mit dem Talent *Schwerter* führt. Er kann die Waffe so furchterregend schwingen (was vier Aktionen benötigt), dass er eine Probe auf *Überreden (Einschüchtern)* ablegen darf, die mit einer MU-Probe gekontert werden muss, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die Hälfte der TaP* betragen. Bei Misslingen der MU-Probe erleiden alle Gegner, die dies beobachten (und die Furcht empfinden können), eine Einbuße von 5 Punkten auf ihre AT-Proben. Diese Einbußen enden für einen Gegner, sobald er einen erfolgreichen Treffer gegen den Barbaren gelandet hat.
Zum Erlernen dieser Sonderfertigkeit sind eine GE und KK von jeweils 16 nötig.

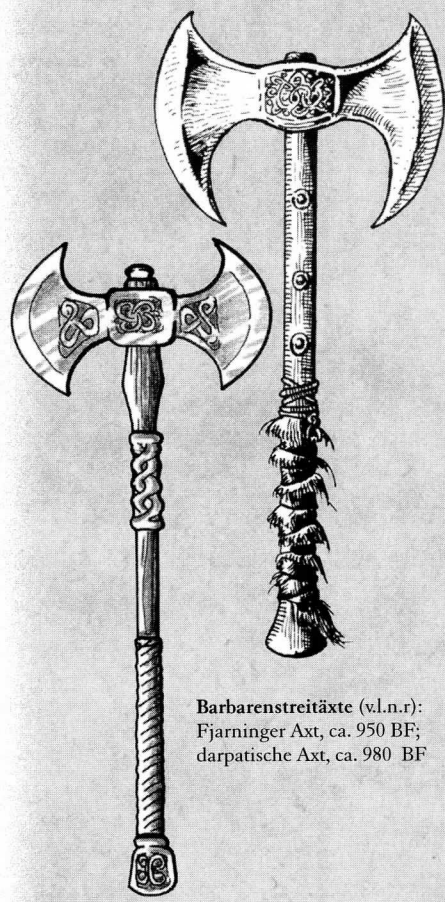
Barbarenstreitaxt

Die Barbarenstreitaxt wird vor allem von den Fjarningern und den Trollzacker Barbaren verwendet (seltener auch von Thorwalern und Gjalskerländern). Während das Barbarenschwert vor allem brutal aussieht, gilt für diese massive, langschäftige Doppelblattaxt, dass sie einfach nur brutal *ist*. Ihre gewaltigen Dimensionen (über sechs Spann lang, über sechs Stein schwer) und ihre beidhändige Führung sorgen für einen sehr einfachen, geradlinigen Kampfstil, dessen einziger Zweck in der Verursachung des größtmöglichen Schadens liegt. Die Barbarenstreitaxt weist meist nur wenige Verzierungen auf, fast so, als wolle man von vornherein klarstellen, dass dies ein reines, schnörkelloses Instrument der Zerstörung ist.

Barbarenstreitaxt

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
3W+2	15/1	250	120	3	–2	150	–1/–4	z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (6) FIR, THO, GAR (nur Trollzacken)
Besonderheiten: Die Barbarenstreitaxt ist eine Waffe, die zweihändigen Kampfstil verlangt und daher nicht gleichzeitig mit einer anderen Waffe oder einem Schild geführt werden kann. Mit ihr sind keine *Finten* und kein *Defensiver Kampfstil* möglich. Schläge einer Barbarenstreitaxt können mit Dolchen oder Fechtwaffen jedweder Art nicht pariert werden (dies gilt auch für Rapiere und Wolfsmesser).
Ein *Waffenmeister (Barbarenstreitaxt)* kann die Manöver *Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter* und *Befreiungsschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Gelingt beim Manöver Schildspalter der – um 3 Punkte erschwerte – Bruchtest, so steigt der BF des Schildes trotzdem um 2 Punkte. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 15 und eine KK von 18 erforderlich.



Barbarenstreitäxte (v.l.n.r): Fjarninger Axt, ca. 950 BF; darpatische Axt, ca. 980 BF

Molokdeschnaja

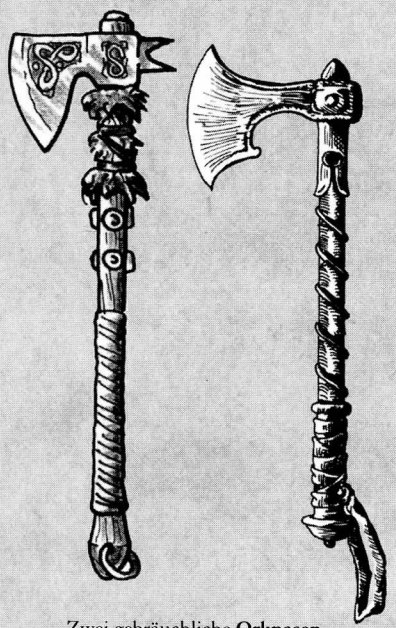
Diese außergewöhnliche Axt verfügt über ein kurios geformtes, geschwungenes Blatt, das zum einen an der Oberseite des Schafts und zum anderen an der Unterseite dicht über dem Griff befestigt ist. Dazu kommt noch eine Stoßspitze und einige in verschiedene Richtungen abstehende Stacheln, die wohl eher dekorativen Zwecken dienen. Die Herkunft und der Grund für das ungewöhnliche Aussehen dieser typischen Norbarden-Waffe konnte nicht in Erfahrung gebracht werden (man munkelt von orkischen Ursprüngen), aber sie eignet sich gleichermaßen als Waffe wie als Werkzeug. Die von den Norbarden gehandelte Molokdeschnaja ist auch bei den Fjarningern sehr beliebt.

Molokdeschnaja

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/3	100	100	3	0	90	0/0	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (6) BOR, NIV, RIV, SVE
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet eine Molokdeschnaja zwei zusätzliche TP an. Ein Stich mit dem Dorn der Molokdeschnaja (AT auf das Talent *Speere*, erschwert um 3 Punkte) richtet 1W+3 TP an.
Ein *Waffenmeister (Molokdeschnaja)* erhält mit der Waffe einen INI-Bonus von 1. Er kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag* und *Schildspalter* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Gelingt der Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Um die SF *Waffenmeister (Molokdeschnaja)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE und KK von 15 vorweisen.

Zwei **Molokdeschnajas**, links die schwere Variante eines gefallenen Orkkriegers; ca. 990 BF; rechts die Variante eines norbardischen Händlers, in Gebrauch



Zwei gebräuchliche **Orknasen**, auch Streithacken genannt, aus Thorwal

Orknase

Die Orknase ist eine anderthalbhändig geführte Kampfaxt mit dem für den thorwalschen Stil weit heruntergezogenen, 'bärtigen' Blatt, das bei den Nordleuten so beliebt ist. Doch nicht nur daran lässt sich die Orknase erkennen, sie ist meistens auch mit eisernen Bändern verstärkt und weist die klassischen Runen- und Ornament-Bemalungen und -Gravuren auf, mit der die Thorwaler ihre Waffen zu schmücken pflegen.

Orknase

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/2	110	100	4	–1	75	0/–1	z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen
Verbreitung: (14) THO, SVE, bei thorwalschen Söldner-Ottaskin
Besonderheiten: Die Orknase kann ab KK 14 einhändig mit dem Talent *Hiebwaffen* geführt werden und hat dann TP/KK 13/3; vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet sie dann zwei zusätzliche TP an. Schläge der Waffe können von Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden.
Ein *Waffenmeister (Orknase)* kann – auch einhändig – die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen, das Manöver *Schildspalter* sogar um 4 Punkte. Gelingt der – für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Zweihändig geführt, sind seine *Befreiungsschläge* nur um 2 Punkte pro Gegner erschwert. Er kann die Orknase auch im *Beidhändigen Kampf* einsetzen. Um die SF *Waffenmeister (Orknase)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE und KK von 17 vorweisen.

Schneidzähne, links aus Olport, ca. 850 BF, rechts aus Prem, ca. 920 BF

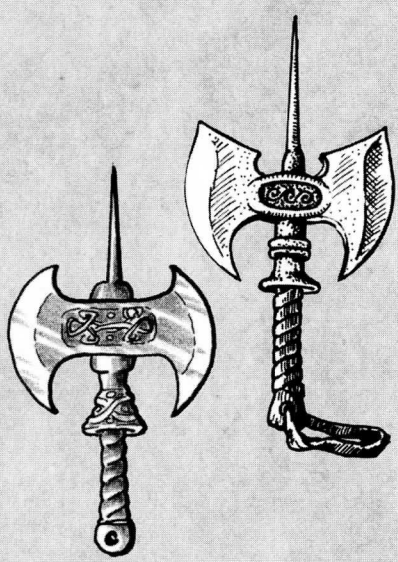
Schneidzahn

Der Schneidzahn ist eine besondere Form des Wurfbeils, etwas schlanker und mit weniger stark gebogenem Holzschaft, wodurch beim Wurf eine nur für Kenner vorhersehbare Trudelbewegung ausgelöst wird. Es gibt sogar Erzählungen von thorwalschen Axtwerfern, die so geschickt sind, dass sie ihr Opfer gezielt mit der stumpfen Seite ihres Schneidzahns treffen und die Waffe sogar um Ecken herum werfen können. Diese Waffe ist nur im Thorwaler Raum verbreitet und häufig mit Runen oder Ornamenten verziert.

Schneidzahn

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	0/5/10/15/30	(–/+1/+1/0/–1)	50	–	60+ S

Talent: Wurfbeil **Verbreitung:** (10) THO, SVE, bei thorwalschen Söldner-Ottaskin
Besonderheiten: Das Ziel eines Schneidzahns muss mindestens 5 Schritt weit entfernt sein. Die FK-Probe auf *Wurfbeil* ist um 1 Punkt erschwert. Schneidzähne können nicht im Nahkampf geführt werden.
Ein *Waffenmeister (Schneidzahn)* ist in der Lage, die Axt so zu werfen, dass für das Ziel *Ausweichen-* oder *Schildparade*-Manöver um 4 zusätzliche Punkte erschwert sind. Außerdem darf der Werfer den Schneidzahn so einsetzen, dass er mit der stumpfen Seite voraus auftrifft und somit 2W+4 TP(A) anrichtet. Um diese SF zu erlernen, sind eine FF und GE von 16 sowie die SF *Meisterschütze (Wurfbeil)* erforderlich.



Skrajas (v.l.n.r.): aus Enqui, neuzeitlich; aus Olport, 838 BF

Skraja

Die Skraja ist eine kurze, einhändig geführte Doppelblattaxt mit weit heruntergezogenen Klingenblättern, an die sich fast übergangslos der Griff anschließt und die an der Spitze meist in einen langen Dorn ausläuft. Der Sage nach wurde sie von einem Olporter Waffenschmied entwickelt, der sie nach seiner Frau benannt haben soll. Letzteres mag vielleicht stimmen, aber vielleicht war die Frau auch eine Angroschna, denn auch bei den Zwergen sind sehr ähnliche Waffen schon seit vielen Jahrhunderten im Gebrauch.

Skraja

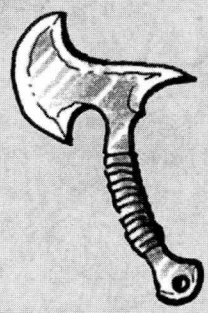
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/3	90	70	4	0	50	0/0	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (12) THO, SVE, bei thorwalschen Söldner-Ottaskin
Besonderheiten: Ein Stich mit dem Dorn der Skraja (AT auf das Talent *Dolche*, erschwert um 3) richtet 1W+3 TP an.

Ein *Waffenmeister (Skraja)* kann das Manöver *Schildspalter* um 2 Punkte erleichtert einsetzen. Gelingt der Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Er muss keine Aktion *Position* aufwenden, um vom Talent *Hiebwaffen* auf das Talent *Dolche* zu wechseln. Um die SF *Waffenmeister (Skraja)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE und KK von 15 vorweisen.

Wurfbeil

Das Wurfbeil zeichnet sich durch einen gebogenen Schaft aus, der die trudelnde Wurfbahn des Geschosses abmildern soll, seinen Einsatz im Nahkampf jedoch schwierig macht. Die übliche Variante weist keinen Holzstiel auf, sondern ist vollständig aus Eisen geschmiedet und überall außer am Griff angeschärft, so dass sie Schaden verursacht, egal, wie sie auftrifft. Durch sein höheres Gewicht verursacht das Wurfbeil natürlich deutlich mehr Schaden als ein Wurfmesser, kann es jedoch nicht mit der Eleganz und Durchschlagskraft eines Wurfspeers aufnehmen und bleibt ein Kuriosum der nördlichen Gefilde.



Klassisches **Wurfbeil** aus rundum geschärftem Eisen, Bornländisch, ca. 780 BF

Wurfbeil

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	0/5/10/15/25	(–/+1/+1/0/–1)	60	–	35 S

Talent: Wurfbeil **Verbreitung:** (8) FIR, GLO, NIV, RIV, SVE, THO, ORK, AND, WIE, BOR, TOB
Besonderheiten: Das Ziel eines Wurfbeils muss mindestens 5 Schritt weit entfernt sein. Beile mit hölzernem Schaft können im Nahkampf geführt werden, rein eiserne Wurfäxte nicht.

Holzgeschäftetes Wurfbeil im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	10/4	50	40	2	–1	35	0/–2	w (i)	H

Talent: Hiebwaffen

Wurfkeule

Die etwa zwei Spann lange Wurfkeule wird fast ausschließlich von den Nivesen verwendet, die schon von frühester Kindheit an den Umgang mit ihr lernen und im Laufe ihres Lebens eine beeindruckende Kunstfertigkeit damit erlangen. (Dies ist nicht ganz einfach, da die Waffe sich im Flug mehrfach überschlägt und mit dem schweren Kopf voran auftreffen muss.) Als Nahkampfwaffe ist die Wurfkeule verständlicherweise wenig geeignet, und die Nivesen verwenden sie vor allem, um sie nach ihren eigenen Tieren, den Karenen, zu werfen, wobei die Keulen, von kundiger Hand geworfen, nur Betäubungsschaden anrichten und den Lauf der Tiere verlangsamen.

Gebräuchliche Nivesische Wurfkeule aus der Sammlung Ilmenstein, neuzeitlich

Wurfkeule

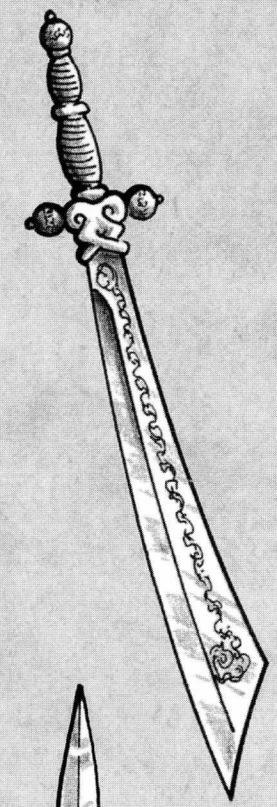
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+4 (A)	0/5/15/25/40	(–/+1/+1/+1/0)	35	–	18 S

Talent: Wurfbeil
Verbreitung: (12) NIV; deutlich seltener auch bei den Sippen in RIV und BOR
Besonderheiten: Die Regeln zu SP und Wunden gelten analog auch für die TP(A) der Wurfkeule. Insbesondere gilt: Erzielt ein Treffer beim Wild mehr SP(A) als die doppelte Konstitution, so hat er dadurch drei Wunden angerichtet (Expertenregel aus **MBK 26**), was bei Kopf- oder Rumpftreffern einem Blattschuss gleich kommt.
Ein *Waffenmeister (Wurfkeule)* erhält 2 Punkte Bonus bei Gezielten Würfen und zum Ausgleich von Deckungs-Erschwernissen oder geplanten Ausweichmanövern von Tieren. Er kann die Keule so werfen, dass eine Schildparade oder ein Ausweich-Manöver dagegen um 2 Punkte erschwert werden.

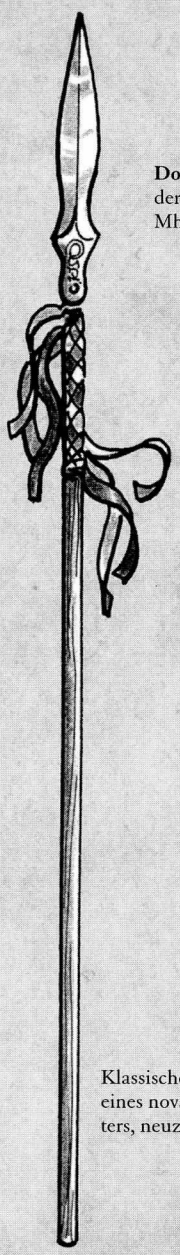
Wurfkeule im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	35	40	3	–1	18	–1/–1	w (i)	H

Talent: Hiebwaffen



Doppelkunchomer
der Palastgarde zu Mherwhed, 850 BF



Klassische **Dschadra** eines novadischen Reiters, neuzeitlich

Waffen der Tulamiden

Die **Aranier** sind ein edles, künstlerisches Volk, das sich leider vor einiger Zeit von unserem großartigen Reich abgewandt hat, um seiner eigenen Wege zu gehen – eine Entscheidung, die sich in letzter Zeit als schmerzhafter Fehler herausstellte, denn viele Geschehnisse hätten mit der militärischen Macht des Mittelreichs im Rücken wohl verhindert werden können. Die Aranier verwenden traditionell verschiedene Waffen des tulamidischen Kulturraums.

Die städtischen **Tulamiden**, Mhanadistanis und Balashiden verwenden schon seit ihrer kulturellen Blütezeit vor vielen hundert Jahren eigene Waffenarten, was sich vor allem in exzellenten Hiebklingen äußert. Die **Novadis** der Wüste (und auch die Rastullahanhänger in den Städten) haben diese Tradition fast unverändert übernommen.

Doppelkhunchomer

Der Doppelkhunchomer ist die beidhändig geführte, 'große' Variante des Khunchomers (siehe S. 79) und verlangt als solche natürlich einen ganz anderen Kampfstil, der denen der Zweihandschwerter (aber auch -äxte) des Nordens nicht unähnlich ist. Im Gegensatz zu letzteren stellt er durch seine besondere geschwungene Form und die vielen Sagen und Legenden, die sich um ihn ranken, eine beeindruckende und nicht zuletzt auch erschreckende Erscheinung dar, die auch dem abgebrühtesten Gegner das Blut in den Adern gefrieren lässt. Der Doppelkhunchomer wird vornehmlich von Leibwächtern, Haremswachen und ähnlichen Gestalten geführt – die bekannteste Klinge dieser Art ist sicherlich *Esravun*, die Waffe des Mautaban (siehe Seite 113).

Doppelkhunchomer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/2	150	130	2	–1	250+	0/–1	z	NS

Talent: Zweihandschwerter **Verbreitung:** (5) KHO, MHA, ARA, ORO, KHU, GOR, THA, ART
Besonderheiten: Zu dieser Zweihandwaffe kann nicht gleichzeitig ein Schild oder eine weitere Waffe geführt werden. Der Schlag eines Doppelkhunchomers kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden (Ausnahmen siehe 7).
Ein *Waffenmeister (Doppelkhunchomer)* kann den *Hammerschlag* um 2 Punkte erleichtert einsetzen. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Er kann die Waffe so furchterregend schwingen (was vier Aktionen benötigt), dass er eine Probe auf *Überreden (Einschüchtern)* ablegen darf, die mit einer MU-Probe gekontert werden muss, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die Hälfte der TaP* betragen. Bei Misslingen der MU-Probe erleiden alle Gegner, die dies beobachten (und die Furcht empfinden können), eine Einbuße von 5 Punkten auf ihre AT-Proben. Diese Einbußen enden für einen Gegner, sobald er einen erfolgreichen Treffer gegen den Kämpfer mit dem Doppelkhunchomer gelandet hat. Zum Erlernen dieser SF sind zusätzlich noch eine KK und eine GE von 16 nötig.

Dschadra

Das Dschadra ist eine kurze Reiterlanze, die man außerhalb der Tulamidenlande so gut wie gar nicht antrifft. Sie wird hauptsächlich vom Pferderücken aus eingesetzt, kann aber auch im Nahkampf oder als Wurfwaffe herhalten. Meistens ist sie mit langen Bändern versehen, die nicht nur als Schmuck dienen, sondern ihr bei einem Sturmangriff zu Pferd Auftrieb verleihen sollen, damit sich der Reiter noch weiter in den Stoß beugen kann.

Dschadra

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/4	80	200	6	–1	120	0/–3	–	S

Talent: Speere **Verbreitung:** (10) KHO, MHA, ARA, ORO, KHU, GOR, THA, ART
Besonderheiten: Die hier angegebenen Werte gelten für die Verwendung im Nahkampf; ihre Werte im Reiterkampf (abhängig von den Reitkünsten des Kämpfers und der Geschwindigkeit des Pferdes) siehe **MBK 59**.

Dschadra als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	5/10/15/25/40	(+3/+2/+1/0/0)	80	–	120 S

Talent: Wurfspeer
Besonderheiten: Vom Pferderücken als Wurfspeer eingesetzt, erzielt die Dschadra nochmals 2 TP mehr.
Ein *Waffenmeister (Dschadra)* erhält im Reiterkampf doppelt so viel Bonuspunkte auf seine TP oder die Erschwernis der gegnerischen Reaktion, wie seine Ansage beträgt. Er erleidet keine Einbußen auf seine Fernkampf-Probe vom Pferderücken aus, wenn er die Dschadra wirft. Um diese SF zu erlernen, muss der Kämpfer die SF *Kriegsreiterei* und *Berittener Schütze* beherrschen sowie einen Speer- und einen Wurfspeer-TaW von 15 aufweisen (letzteres ersetzt die allgemeine Waffenmeister-Anforderung eines TaW von 18 in der verwendeten Waffenart).

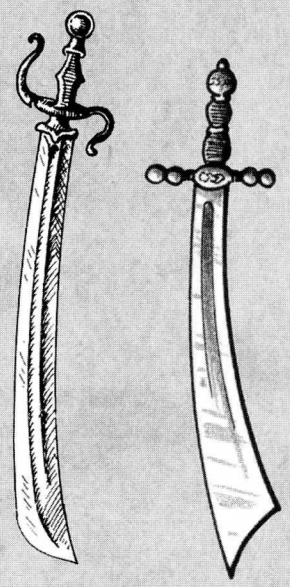
Khunchomer

Der 'Tulamidensäbel', der seinen Namen der hervorragenden Schmiedetradition der Stadt Khunchom verdankt, ist die bevorzugte Waffe aller Tulamiden und Novadis. Die leicht gekrümmte, vom Griff weg breiter werdende, kopflastige Klinge ohne ausgezeichnete Spitze wird üblicherweise ohne Scheide im Gürtel getragen, um ihre beeindruckende Wirkung noch zu erhöhen. Echte Berühmtheit hat sie jedoch in den Händen der novadischen Klingentänzer erlangt, die mit ihr wahre Wunder vollbringen können.

Khunchomer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	90	80	2	0	130	0/0	–	N

Talent: Säbel **Verbreitung:** (12) KHO, MHA, ARA, ORO, KHU, GOR, THA, ART
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Khunchomer zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Khunchomer)* kann beim Manöver *Windmühle* die Erschwernis auf seine Parade halbieren (d.h. die Probe ist nur um mindestens 4 Punkte erschwert, nicht um mindestens 8 Punkte wie üblich). Er kann das Manöver *Hammerschlag* einsetzen, wenn er es erlernt hat. Um die SF *Waffenmeister (Khunchomer)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 vorweisen.



Khunchomer (v.l.n.r.): aranische Variante aus Zorgan, 1005 BF; novadische Variante aus Unau, 870 BF

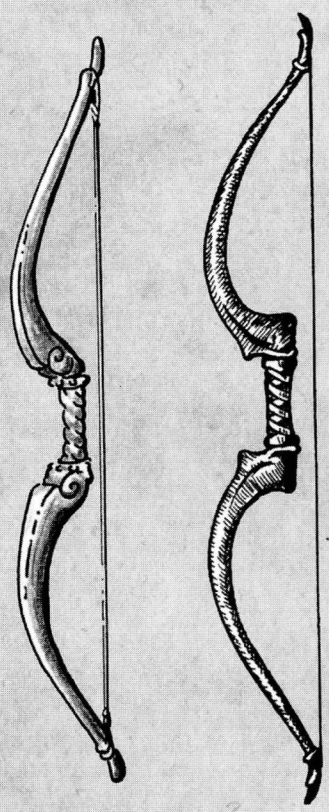
Kompositbogen

Die Spannkraft dieses kurzen tulamidischen Reiterbogens wird durch die Verbindung mehrerer verschiedener Materialen wie Horn, Sehnen und Holz erzielt. Im Gegensatz zu den meisten anderen hier vorgestellten tulamidischen Waffen hat sich der Kompositbogen schnell in ganz Aventurien einen Namen als sehr zuverlässige Fernkampfwaffe gemacht und kann heutzutage auch im Norden für einen vernünftigen Preis erworben werden, auch wenn fast alle Kompositbögen aus dem Land der Ersten Sonne stammen.

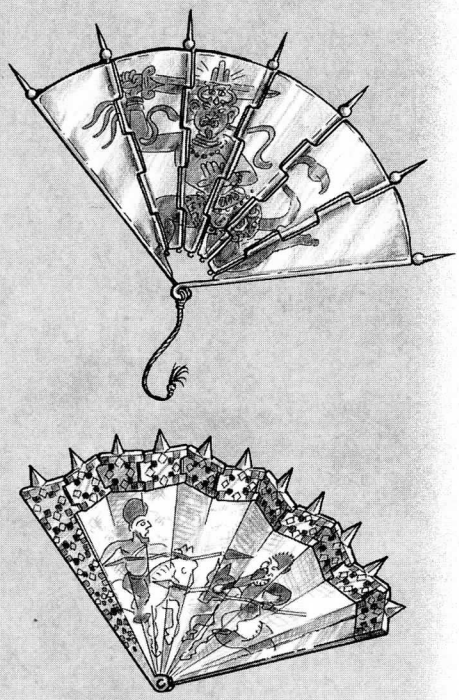
Kompositbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5	10/20/35/50/80	(+2/+1/+1/0/0)	35 + 2	3	80 S / 25 K

Talent: Bogen **Verbreitung:** (16) KHO, MHA, ARA, ORO, ART, KHU, GOR, THA
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Kompositbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Für den Kompositbogen ist eine Mindest-KK von 15 erforderlich; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2.
Ein *Waffenmeister (Kompositbogen)* verwendet die Entfernungen (15/25/40/60/100) und muss beim *Gezielten Schuss* um einen Punkt geringere Zuschläge hinnehmen. Um Waffenmeister mit dem Kompositbogen zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch die Kenntnis der SF *Meisterschütze* und *Schnellladen* sowie eine KK von 16 nötig.



Zwei typische **Kompositbögen** aus den Reiterheeren des Kalifen von Unau, neuzeitlich



Kriegsfächer, oben eine Vollmetallversion aus Oron, neuzeitlich; unten eine klassische Variante mit verstärktem Rahmen aus Aranien, ca. 600 BF

Kriegsfächer

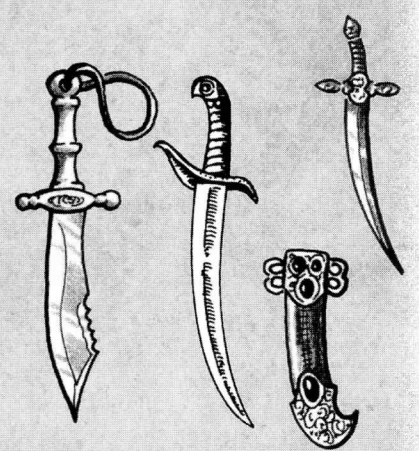
Der Kriegsfächer ist eine Stilblüte der aranischen Waffenkunst, als diese noch von ästhetischen Gesichtspunkten geprägt war. In seiner Bauweise gleicht der Kriegsfächer einem normalen Fächer zum Zufächeln frischer Luft, allerdings ist er mit Metallleisten verstärkt, die an den Außenrändern geschärft sind, oder besteht sogar gänzlich aus dünnen Metallplatten. Bisweilen ist er mit Dornen zum Stechen versehen.

In den Händen eines erfahrenen Kämpfers kann der Fächer beachtlichen Schaden anrichten und ermöglicht eine Vielzahl optisch beeindruckender Tricks; Stümper mit dieser Waffe sind schneller tot als sie 'Mhaharanyat' sagen können. Der Fächer ist üblicherweise den aranischen Adligen und wenigen anderen Gruppen wie den Majunas vorbehalten.

Kriegsfächer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	50	40	3	0	250+	0/+1	–	H

Talent: Hiebwaffen (Parierwaffen) **Verbreitung:** (2) ARA, ORO
Besonderheiten: Der Fächer kann mit einer Aktion auseinandergefaltet bzw. zusammengefaltet werden. Die Vollmetall-Variante besitzt einen BF von 1, ein Gewicht von 60 Unzen und kostet mindestens 30 Dukaten; die Variante mit Dornen wiegt nochmals 5 Unzen mehr. Mit einem geschlossenen Fächer kann gegen alle Waffen außer Kettenwaffen (Ausnahmen: Geißel und Neunschwänzige) Zweihandflegel, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwerter- und –säbel pariert werden; mit einem offenen Fächer nur gegen Fechtwaffen und Dolche.
Als Parierwaffe eingesetzt (nur zusammen mit Dolchen, Amazonensäbeln, Entermessern, Khunchomern, Kurzschwertern, Kusliker Säbeln, Robbentötern, Säbeln, (Lang)Schwertern und Wolfsmessern) gelten für den Kriegsfächer die Werte WM 0/+2, INI +1 (zusätzlich zu den Werten der Hauptwaffe); die oben angegebenen Werte gelten für den alleinigen Einsatz oder für den Angriff mit der linken Hand (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen).
Die Vollmetall-Variante kann als Schild gegen Fernkampfangriffe mit 1W+4 TP oder weniger (Wurfmesser-Abarten, Blasrohrpfeile, Schleuderbleie, aber auch Pfeile am Ende ihrer Flugbahn etc.) eingesetzt werden.
Ein *Waffenmeister (Kriegsfächer)* erhält 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Entwaffnen* und *Binden*, wenn er diese mit dem Fächer ausführt. Es ist um 2 Punkte erschwert, einen *Waffenmeister (Kriegsfächer)* zu entwaffnen. Das Auf- und Zusammenfalten des Fächers kostet ihn nur eine Freie Aktion. Um diese SF zu erlernen, sind sowohl eine GE von 17 als auch die SF *Parierwaffen II* nötig.



Waqqifs (v.l.n.r.): schwere Gebrauchswaffe eines novadischen Kriegers, neuzeitlich; schlankes Familienerbstück der Beni Schebt, ca. 680 BF; Schmuckdolch eines thalusischen Kaufmanns, 985 BF

Waqqif

Der Waqqif, der bei uns auch als Khômer Hiebdolch bekannt ist, unterscheidet sich vor allem durch seine gebogene Klinge vom gemeinen schweren Dolch. Er stellt den persönlichen Besitz eines jeden stolzen Wüstenssohns dar und würde von diesem niemals aus der Hand gegeben werden. Im Kampf findet er nur selten Verwendung, vielmehr stellt er ein zentrales Symbol in vielen wichtigen Stammenszeremonien der Novadis dar. Auch in anderen tulamidischen Kulturen werden reich geschmückte Waqqifs als Ehrenzeichen verwendet, wenn auch in geringerem Umfang.

Waqqif

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	35	45	2	–2	60+	–1/–3	–	H

Talent: Dolche oder Säbel **Verbreitung:** (10) KHO, MHA, ARA, KHU, GOR, THA, ART
Besonderheiten: Mit einem Waqqif können die Schläge von Kettenwaffen (mit der Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden.

Die Waffen Maraskans

Die Maraskaner gelten allgemein als dickköpfige, verschrobene Bauerntölpel, die ihr heutiges Schicksal durch ihre ketzerische Auslegung des Zwölfgötterglaubens selbst auf sich herabgerufen haben und keine Unze Mitleid verdienen – aber ihre Schmiedekunst gehört unbestritten zum besten, was Aventurien jemals hervorgebracht hat. (Und auch zum exotischsten, wie einem immer wieder auffällt, wenn man die neumodischen Gecken in den Straßen von Gareth beobachtet, die ihr großes Weltverständnis kundtun, indem sie sich mit Waffen schmücken, mit denen sie nicht im Mindesten umzugehen verstehen.)

Diskus und Kampfdiskus

Der maraskanische **(Jagd-)Diskus** ist eine runde Scheibe mit einem Durchmesser von wohl zwölf Fingern, die vom Werfer geworfen wird, nachdem dieser eine halbe Drehung vollführt hat. Dass die Maraskaner bei dieser Technik überhaupt etwas mit dem Diskus treffen, ist ein schieres Wunder – trotz allem wird diese häufig bunt verzierte Waffe zur Jagd und zum Sport eingesetzt. Einige Varianten sind sogar mit Löchern versehen, um beim Angriff ein nervenzerfetzendes Geheul abzugeben.

Der **Kampfdiskus** ist die kämpferische Umsetzung des oben beschriebenen Kuriosums. Der metallverstärkte Rand dieser Waffe ist zudem geschärft, weshalb man zum Werfen tunlichst einen Schutzhandschuh überstreifen sollte. Für die Zielgenauigkeit gilt dieselbe Aussage wie für den Diskus, wenn man einmal davon absieht, dass der Kampfdiskus wirklich großen Schaden anrichten kann – bei Ungeübten auch in den eigenen Reihen.

Diskus

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/–1)	30	–	25 S

Talent: Diskus
Verbreitung: (6) MAR, SKR, SHI, KHU, THA; sehr selten auch bei Exilanten in Festum oder Al'Anfa

Jagddiskus

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+4 (A)	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/–1)	35	–	30 S

Talent: Diskus **Verbreitung:** (6) MAR, SKR, SHI
Besonderheiten: Erzielt ein Treffer beim Opfer mehr SP(A) als die doppelte Konstitution, so hat er dadurch drei Wunden angerichtet (Expertenregel aus **MBK 26**), was bei Kopf- oder Rumpftreffern einem Blattschuss gleich kommt.

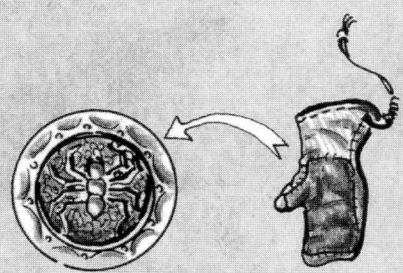
Kampfdiskus

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5*	10/20/30/45/60	(+1/0/0/0/0)	50	–	60 S

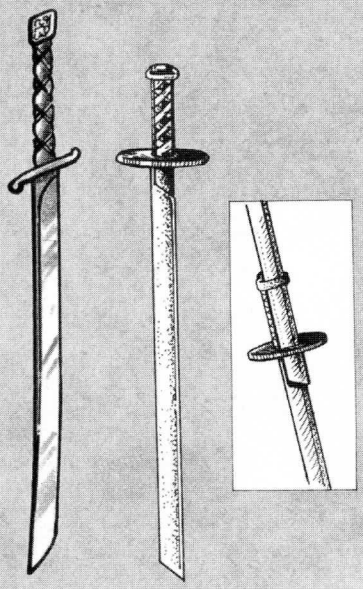
Talent: Diskus
Verbreitung: (4) MAR, SKR, SHI; sehr selten auch bei Exilanten in Festum, Khunchom, Thalusa oder Al'Anfa
Besonderheiten: Ein Kampfdiskus erfordert eine KK von 14, um korrekt eingesetzt werden zu können, ansonsten gilt er als improvisierte Wurfwaffe. Er richtet automatisch eine Wunde an, sobald die erzielten SP die halbe KO des Opfers übersteigen.

Ein *Waffenmeister (Kampfdiskus)* erhält 2 Punkte Bonus bei Gezielten Würfen und zum Ausgleich von Deckungs-Erschwernissen oder geplanten Ausweichmanövern von Tieren. Er kann den Diskus so werfen, dass eine Schildparade oder ein Ausweich-Manöver dagegen um 2 Punkte erschwert werden. Für den Erwerb dieser SF ist GE 17 Mindestbedingung.

Gebräuchlicher **Jagddiskus** aus Maraskan, 1010 BF



Kampfdiskus der 'Maraskengarde' mit Handschuh, Sinoda, in Gebrauch



Links ein klassischer **Nachtwind** mit leicht gebogener Klinge, Tuzak, ca. 900 BF; rechts eine Klettervariante mit Funktionsprinzip, Thalusa, neuzeitlich

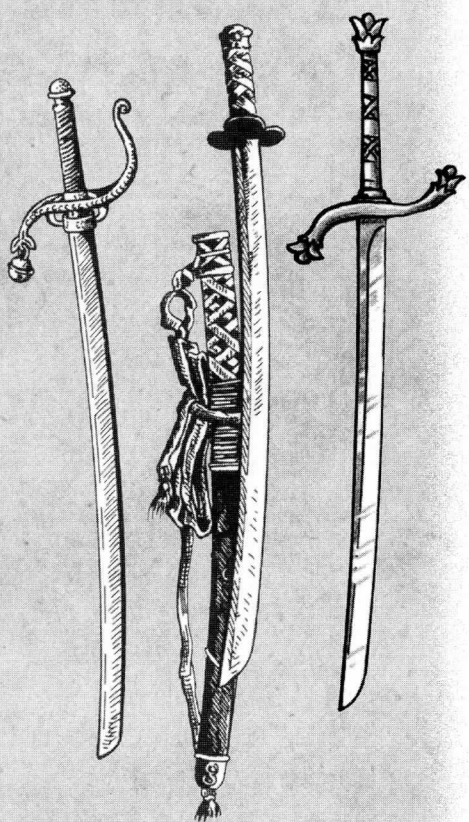
Nachtwind

Dieses maraskanische Schwert besitzt eine einschneidige, gerade (häufig geschwärzte) Klinge und einen langen Griff. Die Scheide ist meist verstärkt, so dass mit ihr pariert werden kann. Der Nachtwind ist eine blitzschnelle, unbarmherzige Waffe, die sich jede Schwäche des Gegners zunutze macht und gnadenlos jede Blöße ausnutzt, die er sich gibt. Vielleicht ist das der Grund für den schlechten Ruf dieser Waffe, vielleicht ist es aber auch die Tatsache, dass sie bevorzugt von nächtlichem Gesindel eingesetzt wird – und natürlich von den maraskanischen Dschungelkämpfern, denen jedweder Ehrbegriff ein Fremdwort ist. Es sind Varianten bekannt, bei denen sich durch einen Steckmechanismus mehrere Schwerter (in Scheide) zu einer Räuberleiter zusammenstecken lassen.

Nachtwind

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/5	70	100	0	+2	500	0/0	z	N

Talent: Anderthalbhänder **Verbreitung:** (4) MAR, SHI, KHU, THA
Besonderheiten: Der Nachtwind erfordert stets den Einsatz beider Hände; ab GE 16 kann er jedoch auch mit dem Talent *Schwerter* einhändig geführt (TP/KK und INI unverändert) und auch im Beidhändigen Kampf eingesetzt werden.
Ein *Waffenmeister (Nachtwind)* kann vom Talent *Anderthalbhänder* auf das Talent *Schwerter* wechseln (und umgekehrt), ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Er kann zusätzlich zu den üblichen Manövern sowohl den *Gezielten Stich* als auch den *Hammerschlag* und den *Todesstoß* einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeiten erlernt hat. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Er kann die Aktionen *Klingensturm* und *Klingenwand* mit 2 Punkten Bonus durchführen. Zum Erlernen dieser SF ist zusätzlich noch eine GE von 17 nötig.



Tuzakmesser (v.l.n.r.): mittelreichische Form mit Parierbögen und Schelle, Havena, 1000 BF; klassisch maraskanische Form mit Parierscheibe und sehr kurzem Griff, ca. 800 BF; südländische Form mit kurzer Klinge und langem Griff, 1020 BF

Tuzakmesser

Das Tuzakmesser ist und bleibt eine maraskanische Waffe, auch wenn man in ganz Aventurien immer wieder Schwertgesellen, Veteranen des Maraskankrieges und sogar einige Krieger antreffen kann, die sich auf sie spezialisiert haben. Die zweihändig geführte, leicht gekrümmte, anderthalbschneidige Klinge von etwa einem Schritt Länge erfordert einen sehr schnellen, furchtlosen Kampfstil, um effektiv eingesetzt werden zu können. In der Hand eines Meisters, der beim Kampf auf jegliche Deckung seiner eigenen Person verzichtet und sich statt dessen voll und ganz auf das Niederstrecken seiner Gegner konzentriert, ist ihr Klingenspiel ein wahrer Augenschmaus.

Tuzakmesser

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS

Talent: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter
Verbreitung: (4) BOR (nur Festum), ARA, ORO, MAR, SHI, KHU, THA
Besonderheiten: Das Tuzakmesser kann nach Belieben in den Distanzklassen Nahkampf und Stangenwaffe verwendet werden; es erfordert stets den Einsatz beider Hände (auch wenn bisweilen einhändige Schläge vorkommen). Die Mindest-GE zur Führung eines Tuzakmessers beträgt 15. Liegt die GE des Kämpfers unter diesem Wert, richtet er pro Punkt unter 15 einen TP weniger an, verliert einen Punkt INI-Bonus und erleidet einen PA-Nachteil von einem Punkt.
Ein *Waffenmeister (Tuzakmesser)* kann vom Talent *Anderthalbhänder* auf das Talent *Zweihandschwerter* wechseln (und umgekehrt), ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Er kann zusätzlich zu den üblichen Manövern sowohl den *Gezielten Stich* als auch den *Hammerschlag* und den *Todesstoß* einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeiten erlernt hat. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Er kann die Aktionen *Gegenhalten, Windmühle, Klingensturm* und *Klingenwand* mit 2 Punkten Bonus durchführen. Zum Erlernen dieser SF ist zusätzlich noch eine GE von 18 nötig.

Waffen aus Al'Anfa und den Wäldern des Südens

Der **alanfanische Stadtstaat** und das von ihm dominierte Imperium des Südens bildet zwar die einzige Bastion von Kultur und Götterfürchtigkeit in einem von Barbarei gezeichneten Südaventurien, aber dennoch beruht ein großer Teil dieses Einflusses auf ihrer menschenverachtenden Sklaverei. Dies zeigt sich auch in ihren üblichen Waffen, die ansonsten aus dem tulamidischen Kulturraum und aus der bewaffneten Seefahrt stammen.

Neben einigen weiteren, eher unbedeutenden Stadtstaaten sind ihre hauptsächlichen Widersacher die heidnischen **Waldmenschen**, von denen der Stamm der Mohaha sicherlich der bekannteste ist. Ihre Waffen sind primitiv, aber dennoch – gerade in ihren dichten Dschungeln – überaus wirksam.

Baccanaq, etwa 50 Jahre alt, Ausstellungsstück des naturkundlichen Musems, Havena

Baccanaq

Diese Waffe wird auch Pantherklaue genannt und besitzt aufgrund ihrer schlechten Kampfeigenschaften selbst bei den Waldmenschen eher die Funktion eines Ritualgegenstands. Sie besteht aus einem Stab von maximal einem Schritt Länge, an dessen Ende drei bis vier gekrümmte 'Klauen' befestigt sind. Alle Teile der Waffe werden aus einem seltenen Holz des Regengebirges angefertigt, das zwar über eine beeindruckende Festigkeit verfügt, aber dennoch kaum in der Lage ist, eine Metallrüstung zu durchdringen, ohne dabei zu zerbrechen.

Baccanaq

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/4	80	80	5	–1	180	0/–2	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (4) ALA, BRA, CHA
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Baccanaq zwei zusätzliche TP an. Mit einem Baccanaq muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal, ob mit dem Baccanaq oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest nach den Regeln von **MBK 29f.** durchgeführt werden, ebenso bei jedem Einsatz der Waffe gegen eine Metallrüstung, bei dem keine Schadenspunkte erzielt werden (der Hieb also in der Rüstung hängen bleibt).

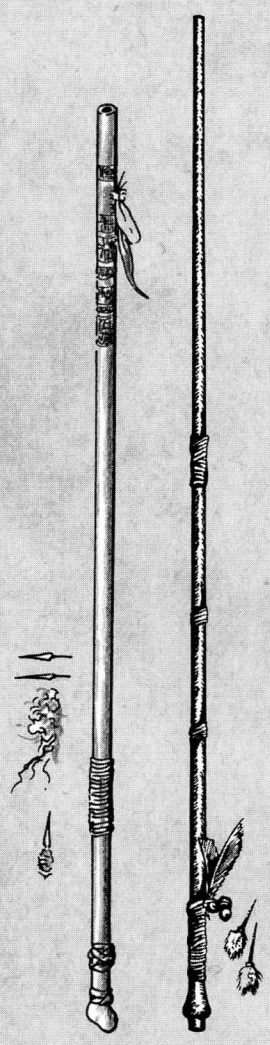
Blasrohr

Das Blasrohr ist eine heimtückische Fernkampfwaffe. In das bis zu zwei Schritt lange Bambusrohr wird ein kleiner Pfeil (mit passender Verdämmung) eingelegt und dann mittels Atemkraft hinausgeblasen. Damit der Pfeil auch die Schussentfernung von zwanzig bis dreißig Schritt überwinden kann, ist er sehr leicht und verursacht deshalb nur verhältnismäßig wenig Schaden. Das muss er aber auch gar nicht, weil er von den Waldmenschen mit einem Gift versehen wird, mit dem das Opfer gelähmt oder sogar getötet werden kann. Durch die Lautlosigkeit des Schusses und die Tatsache, dass sich der Schütze beim Schießen kaum bewegen muss, ist es so gut wie unmöglich, den Schützen auszumachen, erst recht nicht im dichten Dschungel Südaventuriens.

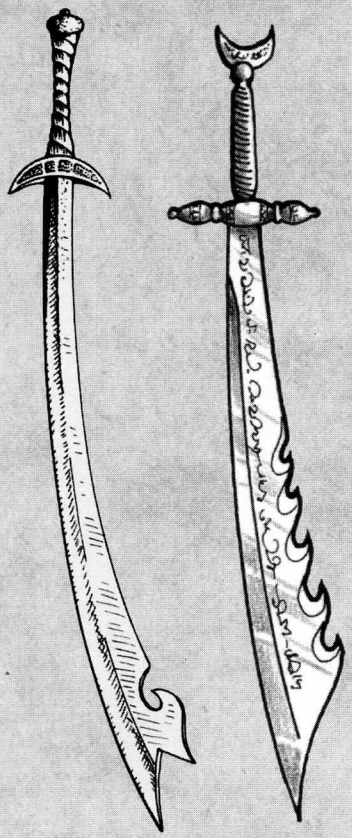
Blasrohr

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W–1	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/–2)	15	2	40 S

Talent: Blasohr **Verbreitung:** (8) MEN, WAL, BRA, CHA
Besonderheiten: Mit dem Blasrohr darf kein Fernkampfangriff+ durchgeführt werden. Damit das Gift des Blasrohrpfeils wirken kann, muss dieser mindestens einen Schadenspunkt verursachen, weshalb der Schütze meistens auf eine ungerüstete Körperstelle des Opfers zielt (Regeln für den *Gezielten Schuss* auf **Seite 69** im **MBK**). Besondere Schutzmaßnahmen wie Schleier und Fliegennetze können diesen Malus noch erhöhen. Blasrohre lassen sich vom Pferderücken aus nur auf einem stehenden Reittier einsetzen.
Ein *Waffenmeister (Blasrohr)* setzt die Waffe mit 1W TP ein und erleidet auf den *Gezielten Schuss* 2 Punkte geringere Aufschläge. Um diese SF zu erlernen, sind eine KO von 15 und die SF *Meisterschütze (Blasrohr)* nötig.



Blasrohre, links vom Stamm der Mohaha, rechts vom Stamm der Haipu, beide neuzeitlich



Große Sklaventode (v.l.n.r.): Standardbewaffnung der Dukatengarde, Al'Anfa, 900 BF; Schaustück eines Brabaker Waffenhändlers, neuzeitlich

Großer Sklaventod

Der Große Sklaventod ist die große Variante des Sklaventods (s.u.) und ähnelt in vieler Hinsicht dem Doppelkunchomer (siehe S. 78), sowohl was seine Größe als auch was seine Funktion als Einschüchterungsinstrument angeht. Letztere wird durch eine Reihe zweifelhafter Haken, ja sogar bisweilen einen Sägerücken unterstützt.

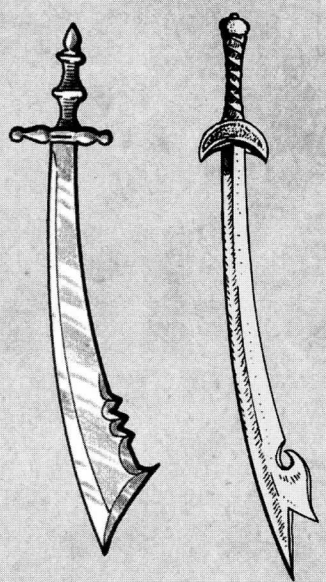
Großer Sklaventod

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	13/2	160	140	3	–2	350+	0/–2	z	NS

Talent: Zweihandschwerter **Verbreitung:** (4) ALA, BRA, CHA
Besonderheiten: Zu dieser Zweihandwaffe können nicht gleichzeitig ein Schild oder eine weitere Waffe geführt werden. Der Schlag eines Großen Sklaventods kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden (Ausnahmen siehe 7). Mit dem Großen Sklaventod ist es möglich, in den Distanzklassen Nahkampf und Stangenwaffe gleich gut zu kämpfen.
Ein *Waffenmeister (Großer Sklaventod)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern auch das Manöver *Entwaffnen* einsetzen, wenn er diese Sonderfertigkeiten erlernt hat. Er kann den *Hammerschlag* um 2 Punkte erleichtert einsetzen. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Er kann die Waffe so furchterregend schwingen (was vier Aktionen benötigt), dass er eine Probe auf Überreden (Einschüchtern) ablegen darf, die mit einer MU-Probe gekontert werden muss, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die Hälfte der TaP* betragen. Bei Misslingen der MU-Probe erleiden alle Gegner, die dies beobachten (und die Furcht empfinden können), eine Einbuße von 5 Punkten auf ihre AT-Proben. Diese Einbußen enden für einen Gegner, sobald er einen erfolgreichen Treffer gegen den Kämpfer mit dem Großen Sklaventod gelandet hat. Zum Erlernen dieser SF sind zusätzlich noch eine KK und eine GE von 16 nötig.

Sklaventod

Der Sklaventod ist ein breiter Krummsäbel ähnlich dem Khunchomer, allerdings kann er es nicht mit dessen kunstfertiger Herstellung aufnehmen und weist zudem noch einige Spitzen und Ausbuchtungen auf, die man nur als unnötig bezeichnen kann, und die in einem Kampf eher hinderlich als nützlich sind. Dafür hat diese Klingenform durchaus etwas Einschüchterndes an sich, und zusammen mit ihrem Namen wird sie sicherlich schon oft dafür gesorgt haben, aufmüpfige Sklaven in Schach zu halten. Die Piraten des Südmeers – bei denen es sich oft um ehemalige Sklaven handelt – benutzen ebenfalls diese Waffen und bezeichnen sie dann höchst treffend als 'Sklavenjägertod'.



Sklaventode (v.l.n.r.): klassische Variante im Khunchomer-Stil, Selem, ca. 800 BF; Standardbewaffnung der Dukatengarde, Al'Anfa, 900 BF

Sklaventod

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	80	90	3	0	250	0/0	–	N

Talent: Säbel **Verbreitung:** (10) ALA, BRA, THA, CHA
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Sklaventod zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Sklaventod)* kann das Manöver *Hammerschlag* einsetzen, wenn er es erlernt hat. Beim Manöver *Entwaffnen* erhält er einen Bonus von 2 Punkten. Um die SF *Waffenmeister (Sklaventod)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 vorweisen.

Waffen der Zyklopen

Die Zyklopen sind die seltenen, riesenhaften Ureinwohner der gleichnamigen Inseln. Sie werden deutlich über vier Schritt groß und tragen nur ein Auge auf der Stirn. Mit ihrer gewaltigen Kraft und Wildheit können sie hausgroße Felsbrocken aufheben und auf ihre Feinde schleudern – eine sehr primitive Kampftaktik, die in der Realität kaum Aussicht auf Erfolg zeigen dürfte. Bei dieser barbarischen Verhaltensweise verwundert es zutiefst, dass die Zyklopen zu den begabtesten – ja sogar ingerimmgesegneten – Schmieden Aventuriens zählen und Waffen von einzigartiger Pracht hervorbringen können.

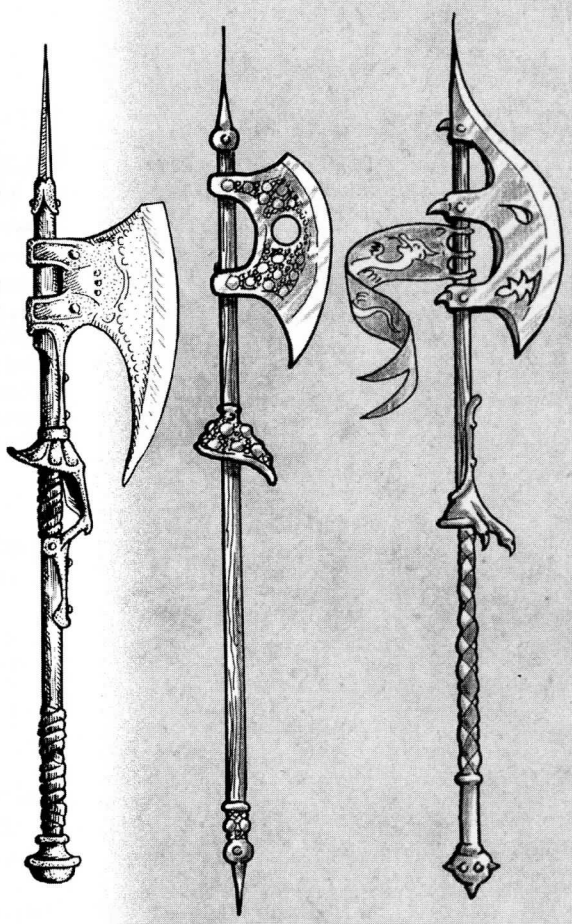
Pailos

Der Pailos aus zyklopischer Fertigung ist sehr selten und äußerst teuer. In ganz Aventurien gibt es höchstens drei Dutzend dieser Waffen, und viele von ihnen sind altehrwürdige Schaustücke, denen außergewöhnliche Kräfte innewohnen sollen. Ein schweres Axtblatt und eine Stoßklinge an einem massiven Schaft mit Handschutz zeichnen diese seltene Waffe aus. Pro Jahr werden allerdings auf der namensgebenden Insel etwa ein Dutzend dieser Waffen von menschlichen Schmieden gefertigt. Wer die Zyklopeninseln bereist, um eine solche Waffe zu erwerben, der sei jedoch gewarnt – die einheimischen Händler sind nur zu gern bereit, einem Unkundigen eine Neethaner Langaxt als 'echten Pailos' anzudrehen.

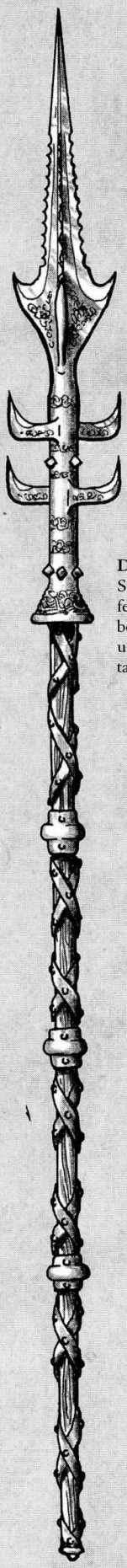
Pailos

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	14/2	180	175	3	–2	300	–1/–3	z	S

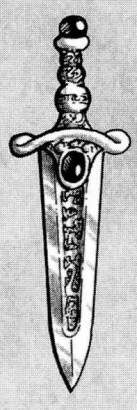
Talent: Zweihand-Hiebwaffen oder Infanteriewaffen **Verbreitung:** (2) ZYK
Besonderheiten: Schläge eines Pailos können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe 7) nicht pariert werden. Die Stoßklinge kann auch (mit dem Talent *Speere*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 5 erschwerten Attacke; die darauf folgende Parade ist ebenfalls um 5 Punkte erschwert, jedoch richtet der Dorn bei solcher Art Verwendung 1W+7 TP an und ist auch in der Lage, einen Gegner *niederzuwerfen*. Mit dem Pailos sind nur die Manöver von Zweihand-Hiebwaffen erlaubt, auch wenn die Waffe als Infanteriewaffe geführt wird.
Für einen *Waffenmeister (Pailos)* sind die Manöver *Wuchtschlag, Schildspalter, Niederwerfen* und *Hammerschlag* um 2 Punkte erleichtert. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 2 Punkte. Gelingt der – für den Verteidiger sogar um 3 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Einem *Waffenmeister (Pailos)* stehen auch alle Manöver des Talents *Infanteriewaffen* und der *Hammerschlag* offen. Um diese SF zu erlernen, sind eine KK und eine GE von je 17 erforderlich.



Drei Varianten des **Pailos** (v.l.n.r.): links eine sehr beliebte Fälschung mit stark nach unten gezogenem Axtblatt, in der Mitte eine weitere Fälschung mit zu kleinem Axtblatt und zu hoch angesetztem Griffschutz, auf der rechten Seite ein echter Pailos, alle neuzeitlich



Drachentöter aus der Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch. Die Spitze besteht aus Zwergenstahl und ist mindestens zweitausend Jahre alt



Aufwendig verzierter **Drachenzahn**, Albenhus, 850 BF

Waffen der Angroschim

Die Zwerge, die sich selbst Angroschim nennen, besitzen eine uralte Kultur und Waffentradition, die sich nur deshalb nicht mit der menschlichen messen kann, weil letztere experimentierfreudiger ist und rascher auf Veränderungen in Stil und Bedürfnis reagieren kann. Viele Waffen der Menschen gehen auf zwergische Entwicklungen zurück, die weiterentwickelt und verfeinert wurden, aber viele zwergische Traditionserzeugnisse haben bis in die heutige Zeit ihren Schmuck- und Kampfwert bewahrt.
Alle im Folgenden genannten Nahkampfwaffen sind speziell für die Hände und Proportionen von Zwergen geschaffen und für Menschen daher schwerer zu führen; siehe die Anmerkungen auf Seite 7.

Drachentöter

Der Drachentöter ist gleichzeitig die geheimnisvollste und die berühmteste Waffe zwergischer Bauart. Im Grunde handelt es sich um eine vier Schritt lange Pike mit einer rasiermesserscharfen Spitze aus speziell legiertem Zwergenstahl, die allein einen halben Schritt lang ist. Ihre Berühmtheit verdankt der Drachentöter aber weniger seinem Aussehen als vielmehr seiner Einsatzweise, denn er wird stets von zwei Angroschim zugleich geführt, die sich in vielen Jahren so sehr aufeinander eingespielt haben, wie es nur die Zwerge vermögen. Von vier Händen perfekt abgestimmt geführt, erhält der Drachentöter eine Kraft, der noch nicht einmal ein Riesenlindwurm lange widerstehen kann.
Diese Waffen lagern für die Zeit des Weltenendes oder künftige Kämpfe gegen die Geschuppten in den Arsenalen der Angroschim – verkauft werden sie jedoch nicht. (Einmal abgesehen davon, dass kein Mensch sie führen könnte).

Drachentöter

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
3W+5	20/1	400	400	3	–3	–	–2/–4	z	P

Talent: Speere **Verbreitung:** (2) ZWE
Besonderheiten: Details zum *Spießgespann* finden Sie in **MBK 82**; zum Manöver *Gegenhalten* in **MBK 44**.
Wird der Drachentöter von zwei Zwergen geführt, die beide die SF *Waffenmeister (Drachentöter)* beherrschen, sind ihre AT und PA um je 2 Punkte erleichtert; es zählt der höhere ihrer INI-Werte. Um diese SF zu erlernen, muss ein Angroscho die SFs Spießgespann und Sturmangriff beherrschen und eine IN von 15 vorweisen.

Drachenzahn

Der Drachenzahn ist ein schwerer Dolch, der speziell für die Hände der Angroschim entworfen wurde. Der Legende nach bestanden die ersten Drachenzähne tatsächlich aus den Reißzähnen von Drachen, die von den Zwergen erlegt wurden, und von der Größe der Waffe her lässt sich das durchaus nachvollziehen. Heutige Versionen dieser Waffe bestehen dagegen aus dem bewährten Zwergenstahl und sollen gut in der Hand liegen – wenn man ein Angroscho ist.

Drachenzahn

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	40	40	0	0	120	0/0	–	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** (12) ZWE
Besonderheiten: Mit einem Drachenzahn können die Schläge von Kettenwaffen (mit der Ausnahme von Geißel und Neunschwänziger), Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden.

Eisenwalder

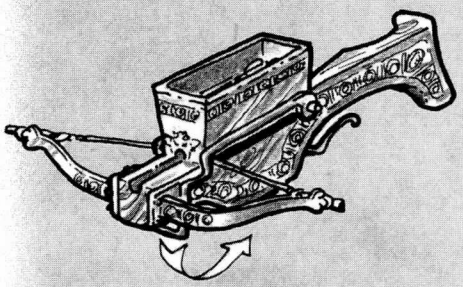
Die Eisenwalder ist eine Armbrust mit einem Repetiermechanismus, der beim Zurückziehen des eingebauten Geißfußes automatisch einen neuen Bolzen in die Führungsrinne gleiten lässt und damit – auf Kosten der Spannkraft – die Schussrate deutlich erhöht. Diese neuartige, auch als Repetierarmbrust bekannte Waffe mag man den eher traditionsbewussten Angroschim kaum zutrauen, und so geht es ihnen anscheinend auch selbst, denn auch durch mehrmaliges Nachfragen konnte nicht in Erfahrung gebracht werden, welcher Baumeister für diese Konstruktion verantwortlich ist. Gerüchten zufolge handelt es sich dabei um einen 'verrückt gewordenen' Zwerg, der den Einflüssen der menschlichen Technologie verfallen ist und inzwischen für die Horasier neue Waffen entwickelt. Andererseits bedeutet 'verrückt' bei den Angroschim auch häufig 'von Angrosch gesegnet' ...

Eisenwalder

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/–1)	200 (voll)	3 (20)	400 S / 15 H

Talent: Armbrust **Verbreitung:** (6) ZWE, ALM, HOR

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Eisenwalder richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Auf dieser Armbrust ist ein Magazin angebracht, in dem sich Platz für 10 leichte Bolzen findet; durch Zurückziehen des Magazins mittels des Geißfußes wird die Waffe gespannt und gleichzeitig nachgeladen. Das Auffüllen des Magazins dauert 20 Aktionen. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (bei 19 und 20 auf W20), dass eine aufwendige Reinigung von 3 SR Dauer nötig ist, damit die Waffe nicht bis zur Reinigung eine Erschwernis auf den Schuss in Höhe von 3 Punkten bekommt und bei 19 und 20 Patzer produziert.
Ein *Waffenmeister (Eisenwalder)* kann das Magazin in der Hälfte der genannten Zeit auffüllen; die Zuschläge beim Gezielten Schuss sind um 1 Punkt vermindert. Um Waffenmeister mit dem Eisenwalder zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF von 16 und eine KK von 14 sowie die Kenntnis der SF *Meisterschütze* und *Schnellladen* nötig.



Orignialversion der **Eisenwald-Repetierarmbrust** aus Elenvina, 1010 BF

Felsspalter

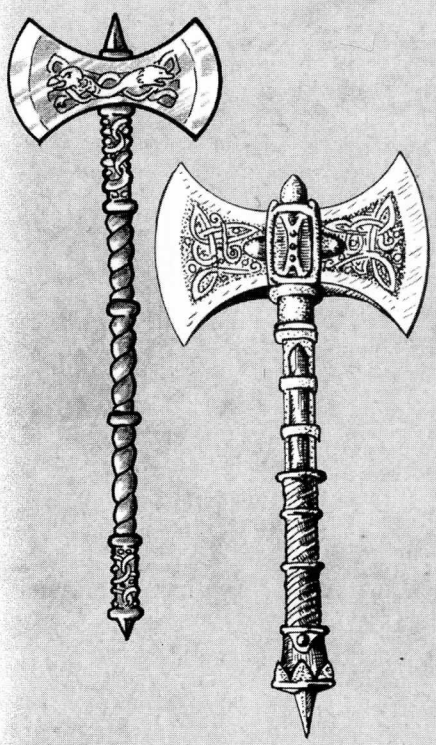
Der Felsspalter ist die beidhändige Doppelblattaxt der Angroschim und gilt bei ihnen nicht nur als gefährliche Waffe, die bei weitem nicht jeder zu führen vermag, sondern auch als besonders Statussymbol für einen Krieger oder Anführer. Zum ersten Mal beobachtet wurde diese Waffe bei den Zwergen des Amboss-Gebirges, die damit gegen die menschlichen Siedler aus dem Alten Reich fochten; es ist jedoch anzunehmen, dass diese Waffe so alt ist wie die Zwergenheit.

Felsspalter

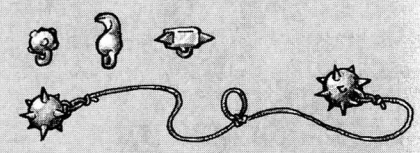
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	14/2	150	120	2	–1	300	0/–2	z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (5) ZWE

Besonderheiten: Der Felsspalter ist eine Waffe, die zweihändigen Kampfstil verlangt und daher nicht gleichzeitig mit einer anderen Waffe oder einem Schild geführt werden kann. Mit ihr sind keine *Finten* und kein *Defensiver Kampfstil* möglich. Schläge eines Felsspalters können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe 7) nicht pariert werden.
Ein (zwergischer) *Waffenmeister (Felsspalter)* hat gegen alle Gegner der Größenklassen *groß* oder größer (siehe Tabelle in **MBK 60**) eine Attacke-Erleichterung von 2 Punkten, egal welches (mit dem Felsspalter erlaubte und von ihm bereits erlernte) Angriffsmanöver er durchführt. Er darf *Finten* und *Defensiven Kampfstil* nutzen. Der *Hammerschlag* ist für ihn um 2 Punkte erleichtert (gegen große Wesen also sogar um 4 Punkte). Um diese SF zu erlernen, muss der zwergische Kämpfer eine GE und eine KK von jeweils 17 aufweisen.

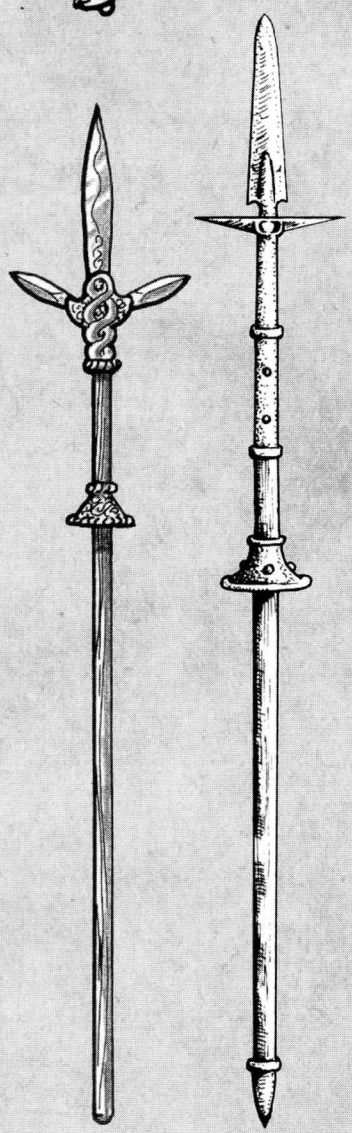


Links eine sehr leichte, neuzeitliche Version des **Felsspalters**, ca. 900 BF, rechts eine klassische Variante mit schwerem Axtblatt und kurzem Stiel, ca. 500 v. BF



Gebräuchliche **Fledermaus** mit verschiedenen Köpfen, neuzeitlich

Klassischer **Lindwurmschläger** aus dem Amboss, ca. 750 BF



Zwei **Wurmspieße**, links die altertümliche Form mit seitlichen Klingen, rechts die neuzeitliche, an der Partisane orientierte Variante mit Knebel

Fledermaus

Die Fledermaus ist eine Jagdwaffe der Brillantzwerge, die sich nur wenig bei den anderen Angroschim verbreitet hat und es nach den jüngsten Ereignissen wohl auch niemals tun wird. Sie besteht aus langen Lederschnüren, an deren Enden kleine, mit Widerhaken versehene Eisenkugeln befestigt sind. Die Waffe wird ähnlich einer Schleuder über dem Kopf herumgewirbelt und dann auf das Ziel geworfen, um dessen Beine sie sich schlingen und es zu Fall bringen soll. Durch die sehr breite Flugbahn der Waffe ist das Treffen mit ihr einfacher, als es aufgrund der ungenauen Wurftechnik erscheinen mag. Einer Jagdbeute damit effektiv die Beine zu fesseln, erfordert dagegen schon einiges an Übung.
Ähnliche Waffen finden sich in Arratistan, im Shadif und im mhanadischen Hochland.

Fledermaus

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	0/5/10/15/25	(–/0/0/0/–1)	20	1	10 S

Talent: Schleuder **Verbreitung:** (8) bei den Brillantzwergen; (10) in KHO, ART, MHA
Besonderheiten: Eine Fledermaus richtet keine echten TP an; statt dessen ist als 'TP' die Erschwernis auf einen *Entfesseln*-Wurf genannt, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss; das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.
Ein *Waffenmeister (Fledermaus)* darf Gezielte Würfe einsetzen. Außerdem steigen die von ihm verursachten 'TP' auf 1W+6. Freiwillige Zuschläge (FK+), die der Werfer sich gibt, erzielen die doppelte 'Schadenswirkung'. Um *Waffenmeister (Fledermaus)* zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine FF von 15 Vorbedingung.

Lindwurmschläger

Der Lindwurmschläger ist das klassische einhändige Kampfbeil der Angroschim, wie üblich mit einem lang nach unten auslaufenden ('bärtigen') Blatt und einem Griff, der sich ausschließlich für die Hand eines Zwergs eignet. Ebenso alt wie diese Waffenform ist die daran ausgerichtete zwergische Kampfkunst, die sich vor allem auf den Kampf gegen große Kreaturen spezialisiert hat. Überhaupt sei an dieser Stelle die große Vorliebe des kleinen Volkes für die Axt als Waffe genannt, und so gibt es wohl kaum einen von ihnen, der nicht einen Lindwurmschläger sein Eigen nennt.

Lindwurmschläger

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/3	95	50	1	–1	120	0/–1	–	HN

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (12) ZWE
Besonderheiten: Ein *Waffenmeister (Lindwurmschläger)* hat gegen alle Gegner der Größenklasse *groß* oder größer (entsprechend der Fernkampf-Klassifizierung aus **MBK 60**) eine Attacke-Erleichterung von 2 Punkten, egal welches (mit dem Lindwurmschläger erlaubte) Angriffsmanöver er durchführt. Sein INI-Modifikator mit der Waffe beträgt 0, sein WM 0/0. Um die SF *Waffenmeister (Lindwurmschläger)* zu erlernen, muss der (zwergische) Kämpfer eine GE und KK von 15 vorweisen.

Wurmspieß

Der Wurmspieß ist die zwergische Variante der Partisane, oder sollte man lieber sagen: ihr Vorläufer? Vermutlich letzteres, denn der Wurmspieß ist eine der ältesten Waffengattungen der Angroschim und fand bereits in den großen Drachenkriegen der Vorzeit Verwendung, als noch kein zivilisierter Mensch auf diesem Kontinent weilte. Im Vergleich zur Partisane ist der Wurmspieß kurz und außerordentlich schwer verstärkt – kein Wunder, wenn man bedenkt, für welche Gegner er entworfen wurde.

Wurmspieß

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	13/4	120	180	2	0	120	0/–2	z	S

Talent: Infanteriewaffen oder Speere **Verbreitung:** (9) ZWE
Besonderheiten: Mit dem Wurmspieß darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* (siehe Seite 147) eingesetzt werden.
Ein *Waffenmeister (Wurmspieß)* muss beim Festnageln, beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Er darf alle Manöver anwenden, die Speeren oder Infanteriewaffen zugänglich sind, egal mit welchem Talent er die Waffe führt. Um ein Waffenmeister mit dem Wurmspieß zu werden, sind für einen Angroscho eine GE von 16 und eine KK von 15 erforderlich.

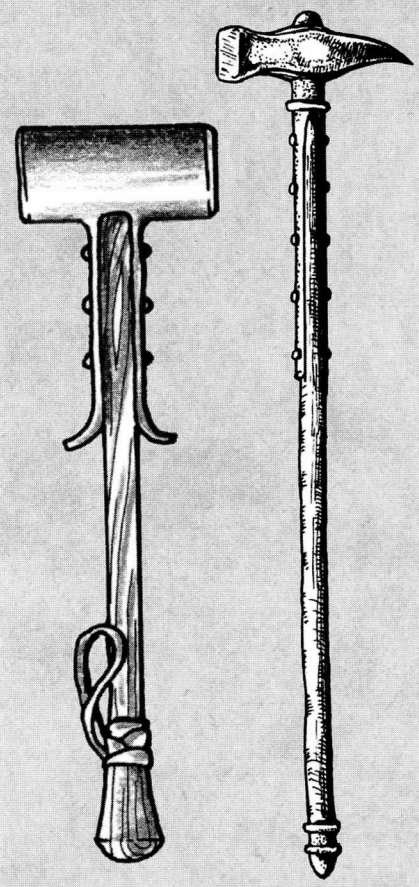
Zwergenschlägel

Dies ist ein zwergischer Kriegshammer, der von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist. Der Rogolan-Name dieser Waffe lautet direkt übersetzt 'Drachentöter', was jedoch zu einigen Verwirrungen mit der gleichlautenden Stangenwaffe führen würde, weshalb sich bei den Menschen der Begriff 'Zwergenschlägel' eingebürgert hat (die Angroschim besitzen insgesamt sieben verschiedene Bezeichnungen für das Töten eines Drachen, die sich vor allem darin unterscheiden, auf welche Weise er getötet wird).

Zwergenschlägel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	13/3	120	120	1	–1	150	0/–1	z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (8) ZWE
Besonderheiten: Schläge eines Zwergenschlägels können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe 7) nicht pariert werden.
Für einen *Waffenmeister (Zwergenschlägel)* sind die Manöver *Niederwerfen* und *Hammerschlag* um 4 Punkte erleichtert. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 3 Punkte. Er hat gegen alle Gegner der Größenklasse *groß* oder *größer* (entsprechend der Fernkampf-Klassifizierung aus **MBK 60** eine Attacke-Erleichterung von 2 Punkten, egal welches (mit dem Zwergenschlägel erlaubte) Angriffsmanöver er durchführt. Um ein Waffenmeister (Zwergenschlägel) zu werden, ist für einen Angroscho eine KK von 18 erforderlich.



Links der klassische **Drachentöter-Hammer** aus dem Amboss, ca. 300 BF; rechts eine etwas leichtere Variante, 950 BF, die sich unter der heutigen Bezeichnung **'Zwergenschlägel'** durchgesetzt hat

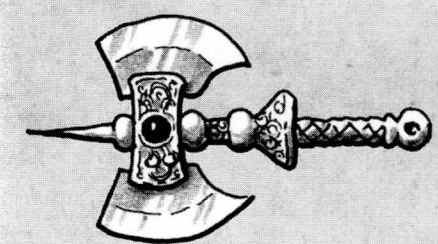
Zwergenskraja

Bei der als Zwergenskraja bezeichneten zwergischen Doppelblattaxt handelt es sich – laut Aussage der Angroschim – keineswegs um ein von den Thorwalern übernommenes Modell, sondern um eine höchst traditionelle Kampfwaffe, die direkt übersetzt 'Sehnenschneider' heißt, was wohl einen Hinweis auf ihren Verwendungszweck während der Echsenkriege darstellt. In der Zwischenzeit fiel das Modell in Vergessenheit und erfreut sich erst wieder seit kurzem einer vermehrten Beliebtheit bei den Zwergen.

Zwergenskraja

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/3	80	60	1	0	100	0/0	–	HN

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (8) ZWE
Besonderheiten: Ein Stich mit dem Dorn der Zwergenskraja (AT auf das Talent *Dolche*, erschwert um 4) richtet 1W+3 TP an.
Ein *Waffenmeister (Zwergenskraja)* kann das Manöver *Schildspalter* um 1 Punkt erleichtert einsetzen. Gelingt der Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Er muss keine Aktion *Position* aufwenden, um vom Talent Hiebwaffen auf das Talent *Dolche* zu wechseln. Der Angroscho kann die Waffe mit einer AT+4 so dicht über dem Boden führen, dass sie den Gegner unmittelbar in den Kniekehlen oder am Unterschenkel trifft. Dies kann nach den Regeln des Manövers *Umreißen* (**MBK 42**) abgewehrt werden. Für das Stehenbleiben nach einem erfolgreichen Treffer gelten ebenfalls die Bedingungen des *Umreißen*-Manövers. Gegner mit hoher Standfestigkeit, z.B. Vierbeiner, erhalten einen Bonus von 5 bis 10 Punkten auf ihre Probe. Außerdem zählt dieser Angriff automatisch als gezielter Angriff gegen die Beine des Gegners und richtet auch Schaden an. Um diese SF zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE und KK von 16 vorweisen.

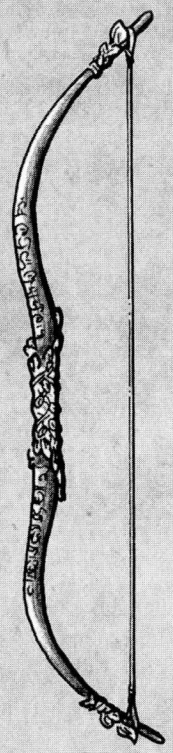


Der als **Zwergenskraja** wiederentdeckte Sehnenschneider, Lorgolosch, 990 BF

Waffen der Elfen

Die Elfen werden sowohl in ihrer Kultur als auch in ihrer Waffenkunst gerne überschätzt, was wohl nicht zuletzt an ihrem schönen und eleganten Erscheinungsbild liegt. Letztendlich ist es mit der elfischen 'Waffenkunst' jedoch nicht weit her, und die meisten herausragenden Schmiede-Erzeugnisse sind einige Jahrhunderte, wenn nicht gar Jahrtausende alt und können längst nicht mehr von den wild lebenden Barbaren hergestellt werden, zu denen viele Elfen inzwischen degeneriert sind.

Es wird immer wieder spekuliert, woher die Elfen überhaupt ihre stählernen Waffen beziehen, denn die Erzverhüttung scheint ihnen ein Graus zu sein, und ihr Handel mit den anderen Völkern Aventuriens ist eher eingeschränkt. Es steht zu vermuten, dass sie sich magischer Mittel bedienen, sowohl um das Erz aus dem Fels zu ziehen, als auch, um daraus Waffen zu fertigen.



Klassischer **Elfenbogen** aus den Salamandersteinen, Alter und Herkunft unbekannt

Elfenbogen

Der Elfenbogen ist etwas kürzer als der menschliche Langbogen und auf die schlankere Anatomie und mangelnde Muskelkraft der Elfen zugeschnitten. Er ist die typische Bewaffnung der elfischen Jäger und nur sehr selten einmal in der Hand eines Nicht-Elfen zu finden. Die Erzählungen über die besondere Reichweite und Durchschlagskraft dieses Bogens kann man getrost elfischer Zauberei zuschreiben, die sich ja bekanntermaßen vor allem mit der Jagd beschäftigt.

Elfenbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	uvk. / 40 K

Talent: Bogen **Verbreitung:** (8) ELF

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Elfenbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Für Nicht-Elfen ist die Verwendung des Elfenbogens je nach Anatomie um 1 bis 3 Punkte erschwert.

Ein *Waffenmeister (Elfenbogen)* verwendet die Entfernungen (15/30/60/120/240) und muss beim gezielten Schuss um einen Punkt geringere Zuschläge hinnehmen. Um Waffenmeister mit dem Elfenbogen zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch die Kenntnis der SF *Meisterschütze* und *Schnellladen* nötig; zudem muss der Lernende ein Elf sein.

(Elfisches) Jagdmesser

Das elfische Jagdmesser ist wie ein normales Jagdmesser (S. 19) geformt, entspringt allerdings der uralten, längst vergangenen elfischen Hochkultur und soll sich angeblich niemals abnutzen. Diese Behauptung zu überprüfen dürfte jedoch schwierig werden, denn nur bei den wildlebenden Wald- und Firnelfen kann man solche Messer finden, die dort von einer Generation an die nächste weitervererbt und nicht an Fremde verkauft werden.

Jagdmesser

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	15	30	1	–1	uvk.	0/–2	–	H

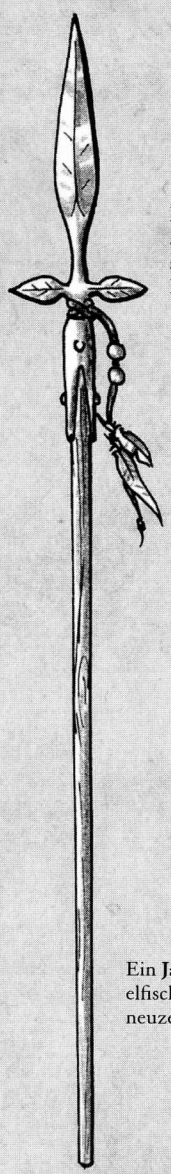
Talent: Dolche **Verbreitung:** (6) FIR, ELF

(Elfischer) Jagdspieß

Der elfische Jagdspieß ist der Vorläufer der gleichnamigen Menschenwaffe (siehe S. 20) und des massiveren Stoßspeers und wird auch von den Waldelfen vor allem bei der Jagd auf Schwarzwild verwendet.

Jagdspieß

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/4	75	200	2	–1	80+	0/–1	z w	S



Ein **Jagdspieß** waldelfischer Machart, neuzeitlich

Talent: Speere **Verbreitung:** (16) ELF
Besonderheiten: Die Waffe ist von den Proportionen her darauf ausgelegt, von Elfen verwendet zu werden; Menschen müssen einen WM von -1/-2 hinnehmen. Mit dem Jagdspieß darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* (siehe S. 147) eingesetzt werden. Ein Elfischer Jagdspieß kann von Elfen ab KK 14 einhändig geführt werden: TP 1W+5, TP/KK 13/5, WM 0/-4.
Ein *Waffenmeister (Elfischer Jagdspieß)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten*, beim *Umreißen* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 15 erforderlich; sie kann nur von Elfen erlernt werden.

Elfischer Jagdspieß als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+4	5/10/15/25/35	(0/0/–1/–1/–2)	–	Wurfspeer

Robbentöter

Der Robbentöter ist eine weitere Jagdwaffe der wildlebenden Firnelfen, dem gemeinen Haumesser vergleichbar, wenn man einmal davon absieht, dass es in der eisigen Kälte des hohen Nordens natürlich kein Gestrüpp gibt, durch das man sich hindurchschlagen müsste. Von der Form her vereinigt er Elemente des Säbels (einschneidige Klinge, Handschutzbügel), des Schwerts (gerade Klinge) und von Fechtwaffen (relativ leicht und lang, Stoßspitze). Seinen menschlichen Namen verdankt der Robbentöter seiner Verwendung bei der Jagd auf die für ihr dichtes und weiches Fell begehrten Robbenjungen auf den frühsommerlichen Sandbänken des Nordens. Die Rückseite der Klinge ist meist bewusst stumpf gehalten, um bei Genickschlägen das Fell nicht zu verletzen.

Robbentöter

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0	–	N

Talent: Säbel oder Schwerter oder Fechtwaffen **Verbreitung:** (4) FIR
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Robbentöter zwei zusätzliche TP an. Mit dem Robbentöter sind der *Stumpfe Schlag* und der *Betäubungsschlag* um je 2 Punkte erleichtert.
Ein *Waffenmeister (Säbel)* kann auch den Robbentöter einsetzen. Beim Manöver *Windmühle* kann er die Erschwernis auf seine Parade halbieren (d.h. die Probe ist nur um mindestens 4 Punkte erschwert, nicht um mindestens 8 Punkte wie üblich). Er darf das Manöver *Gezielter Stich* einsetzen. Um diese SF zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 vorweisen.

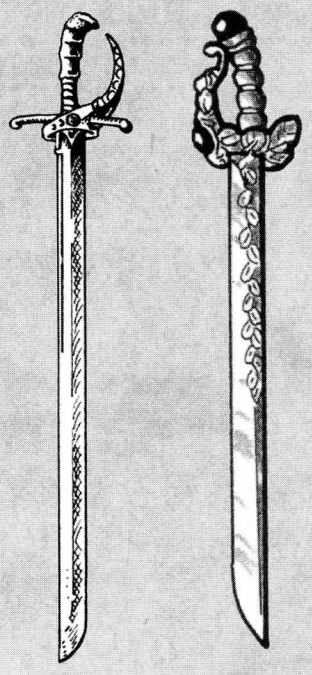
Wolfsmesser

Das Wolfsmesser ist ein elfisches Rapier, das wohl ebenfalls auf die ehemalige Hochkultur der Elfen zurückgeht, inzwischen aber nur noch in den Wäldern der Salamandersteine als Jagdwaffe benutzt wird. Die Waffe besticht durch eine robuste, für eine Fechtwaffe recht starre Klinge im langgezogenen Dreikantprofil und hat damit auch Ähnlichkeiten zum modernen Panzerstecher. Eine echte Verschwendung, wenn man die Kunstfertigkeit dieser sehr seltenen Waffen bedeckt, die es durchaus mit horasischen Fechtwaffen aufnehmen können.

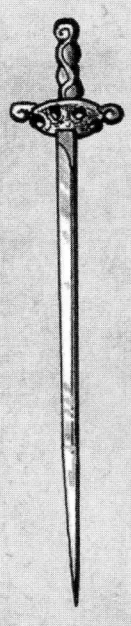
Wolfsmesser

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	50	90	1	+1	250	0/0	–	N

Talent: Fechtwaffen oder Schwerter oder Säbel **Verbreitung:** (4) ELF
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Wolfsmesser zwei zusätzliche TP an. Im Sinne der Parade-Einschränkungen von Fechtwaffen (siehe S. 7) gilt das Wolfsmesser als Schwert.
Ein *Waffenmeister (Rapier)* ist in der Lage, auch das Wolfsmesser mit dieser SF zu führen. Er kann zusätzlich zu seinen üblichen Manövern auch die *Windmühle* und den *Wuchtschlag* einsetzen. Die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind für ihn jeweils um 2 Punkte erleichtert. Er darf den *Todesstoß* auch gegen Gegner mit einem Schild einsetzen, wobei jedoch der PA-WM des Schildes als Erschwernis wirkt. *Entwaffnungs*manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Um die SF *Waffenmeister (Rapier)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 sowie AT- und PA-Basiswerte von jeweils 9 vorweisen.

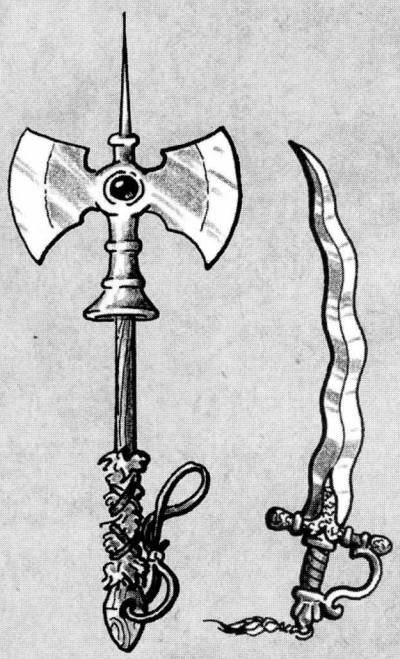


Links ein firnelfischer **Robbentöter**, rechts waldelfisches **Jagdschwert**, dem Robbentöter nicht unähnlich, beide mindestens 1000 Jahre alt

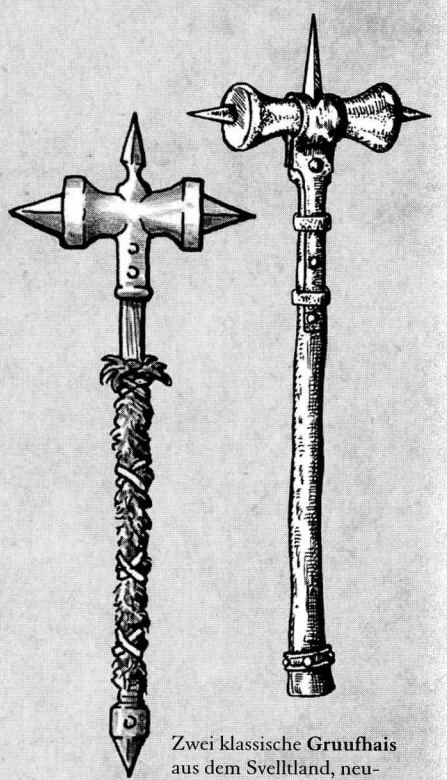


Wolfsmesser aus dem Besitz des reisenden Halbelfen Serko Goldhaar

Regelhinweis: Waffen aus den genannten Schmieden haben einen um einen Punkt niedrigeren BF, werden nur in der Region ORK hergestellt und kosten das Anderthalbfache des genannten Preises.



Links eine **Byakka**, rechts ein **Arbach**, beide meisterlich gefertigt und im Orkensturm erbeutet



Zwei klassische **Gruufhais** aus dem Svelltland, neuzeitlich

Waffen der Orks

Die Orks mögen zwar kulturlose, dumme und blutrünstiger Barbaren sein, denen nichts heilig ist – aber man sollte nicht den Fehler begehen, sie zu unterschätzen, wenn es jemals gelingen soll, sie endgültig aus dieser Welt zu tilgen. Vor allem ihre Waffenkunst muss als herausragend bezeichnet werden, auch wenn ihre Erzeugnisse äußerlich betrachtet nicht unbedingt moderner Waffen-Ästhetik entsprechen. Ihre besten Schmiedewaren stammen aus Kharkush, Orrakhar und Khezzara, während speziell der Stamm der Korogai die orkische Metallverarbeitungstechnik weit über das Orkland hinaus verbreitet hat

Arbach

Der Arbach ist die 'klassische' Waffe der Orks und damit für alle anderen Orkwaffen bezeichnend, denn obwohl er durch seine gebogene und geflammte Form grobschlächtig erscheint, erkennt der Kundige dahinter die hochentwickelte Schmiedekunst, die zur Anfertigung einer solchen Waffe erforderlich ist. Dieser Säbel verfügt über einen oft nur rudimentären Handschutz, was auf seine klare Verwendung als Angriffswaffe hindeutet.

Arbach

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	100	90	2	0	120	0/–1	–	N

Talent: Säbel oder Schwerter **Verbreitung:** (10) ORK, SVE (nur bei Orks)
Besonderheiten: Vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Arbach zwei zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Arbach)* erhält beim *Sturmangriff vom Pferderücken* 2 zusätzliche TP (zu der halben GS des Pferdes hinzu). Beim *Klingensturm* erhält er einen Bonus von 3 anstatt 2 Punkten auf die Attacken, beim *Binden* zwei Bonuspunkte. Um diese SF zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE von 16 und ein *Reiten*-Talent von 15 vorweisen.

Byakka

Die Byakka ist eine große, aber dennoch einhändig geführte Streitaxt, deren Axtblatt dem der Skraja ähnelt, die jedoch mit einem deutlich längeren Schaft versehen ist und deren langer Dorn auch Stiche erlaubt. Mit Schwung geführt vermag die Byakka jede Rüstung und jedes Schuppenkleid zu durchdringen und tief in den Körper ihres Opfers einzudringen.

Byakka

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/2	130	100	3	–1	90	0/–2	–	N

Talent: Hiebwaffen **Verbreitung:** (9) ORK, SVE, AND (nur bei Orks)
Besonderheiten: Ein Stich wird auf das Talent *Dolche* (AT erschwert um 3, eigene nächste Parade ebenfalls erschwert um 3) abgelegt; ein erfolgreicher Einsatz des Dorns richtet 1W+6 TP an; die Regel zum Niederwerfen gilt nicht für den Stich.
Ein *Waffenmeister* mit der Byakka kann das Manöver *Schildspalter* um 2 Punkte erleichtert einsetzen. Gelingt der – für den Verteidiger um 2 Punkte erschwerte – Bruchtest beim Schildspalter-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Er muss keine Aktion Position aufwenden, um vom Talent *Hiebwaffen* auf das Talent *Dolche* zu wechseln. Der Waffenmeister kann die Waffe mit beiden Händen führen, ohne Einbußen auf AT und PA zu erleiden (vergleiche **MBK 87**). Um die SF *Waffenmeister (Byakka)* zu erlernen, muss der Kämpfer eine GE und KK von 16 vorweisen.

Gruufhai

Der Gruufhai ist ein großer, schwerer Kriegshammer, der mit Dornen auf der Hiebfläche und einem eher dekorativen Dorn an der Spitze versehen ist. Nur in der Hand eines wirklich starken Kriegers kann er vernünftig zum Einsatz gebracht werden, dann jedoch wird er in jedem Gegner den dringenden Wunsch wachrufen, sich am anderen Ende des Schlachtfelds aufzuhalten.

Gruufhai

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	14/2	180	120	3	–2	120	–1/–3	z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (8) ORK, SVE, AND (nur bei Orks)
Besonderheiten: Schläge eines Gruufhai können mit Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe 7) nicht pariert werden. Kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebwaffen* geführt werden (TP/KK dann 15/3).
Für einen *Waffenmeister (Gruufhai)* sind die Manöver *Niederwerfen* und *Hammerschlag* um jeweils 4 Punkte erleichtert. Richtet sein Schlag 20 oder mehr TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung (gemäß der Regeln aus **MBK 25**) um 3 Punkte. Um ein *Waffenmeister (Gruufhai)* zu werden, ist eine KK von 18 erforderlich.

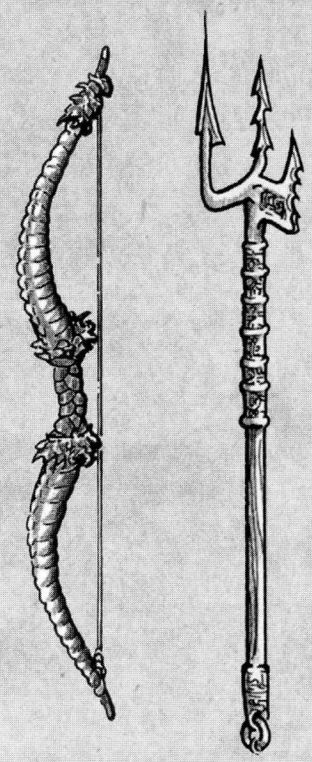
Orkischer Reiterbogen

Der krude aussehende und mörderisch effektive orkische Reiterbogen ist eine äußerst kunstvolle Waffe, die man bei den Schwarzpelzen niemals vermutet hätte. Speziell für den Einsatz vom Rücken eines Orkponys entworfen, besitzt er durch die einzigartige Mischung verschiedener Materialien eine enorme Spannkraft, die sogar noch die eines normalen Kompositbogens übertrifft. Nicht umsonst haben sich die orkischen Schützenreiter während des Orkensturms und auch noch danach einen beachtlichen Ruf erworben.

Orkischer Reiterbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5*	5/15/30/60/100	(+3/+1/0/–1/–2)	40 + 2	3	120 S / 25 K

Talent: Bogen **Verbreitung:** (8) ORK
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Orkischen Reiterbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP erzeugt. Für den Bogen ist eine Mindest-KK von 15 erforderlich; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2.
Ein *Waffenmeister (Orkischer Reiterbogen)* verwendet die Entfernungen (10/20/40/75/100) und muss beim *Gezielten Schuss* um einen Punkt geringere Zuschläge hinnehmen. Seine Zuschläge auf die *Reiten*-Probe und die *Fernkampf*-Probe vom Pferderücken sind halbiert (bei letzterer Probe zusätzlich zu den Boni aus Berittener Schütze). Um Waffenmeister mit dem Reiterbogen zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch die Kenntnis der SF *Berittener Schütze, Meisterschütze* und *Schnellladen* sowie eine KK von 16 nötig.



Links ein **Reiterbogen** der gefürchteten Surak-Yer-Schützenreiter, neuzeitlich; rechts ein klassischer A'chra'fa'chraw'ch, auch **Achfawar** genannt, aus dem Kuriositätenmuseum Selem, ca. 850 BF

Waffen der Achaz

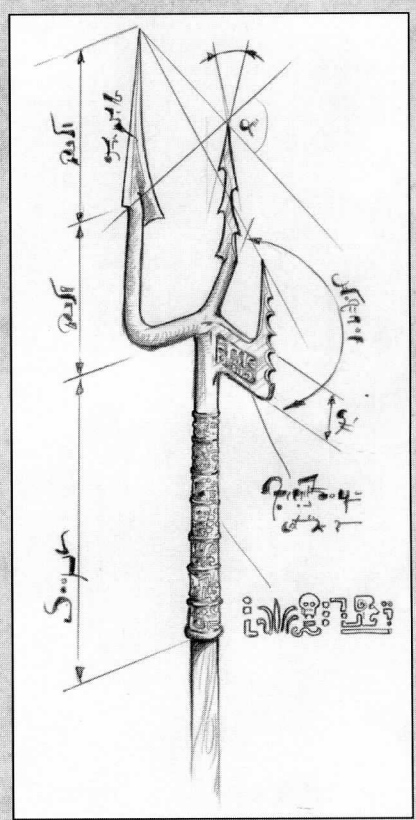
Ebenso wie die Waffenkunst der Orks wird auch diejenige der Echsenmenschen meist unterschätzt. Obschon die Achaz, wie sie sich selbst nennen, den größten Teil ihrer Kultur und Waffenkunst vergessen haben, gibt es einige außergewöhnliche Erzeugnisse, mit denen sie auch heute noch von sich reden machen.

Achfawar

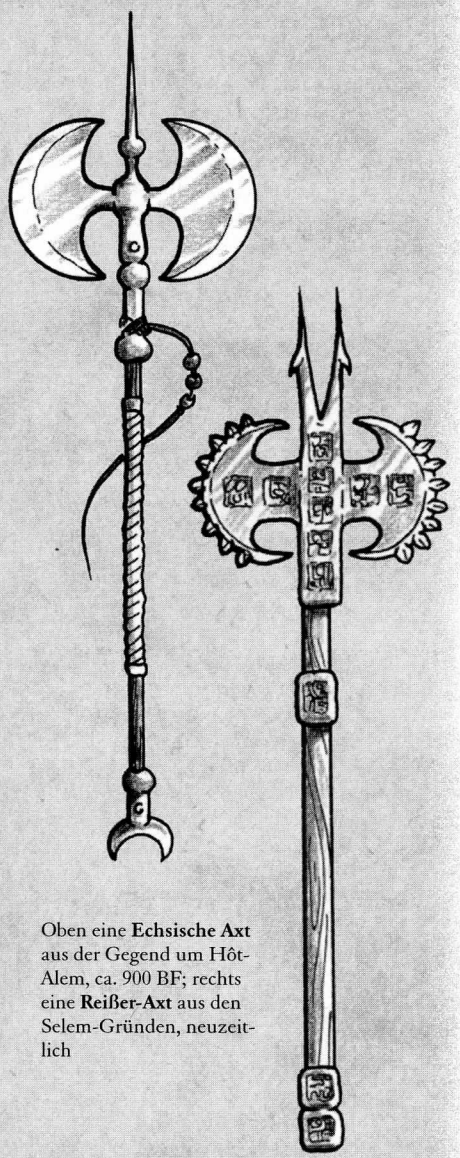
Die Bezeichnung 'Achfawar' ist nur eine ungenügende 'Garethisierung' des wahren Namens dieses Achaz-Dreizacks, den nur Echsenmenschen aussprechen können. Dass wir überhaupt soviel über diese wundersame Waffe wissen, die ihr Opfer bei einem Stich durch die besondere Anordnung ihrer Spitzen lähmen kann, verdanken wir dem bekannten Saurologen Rakorium Muntagonus, der ein umfangreiches Werk zu diesem Thema verfasst hat.

Achfawar

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/4	100	140	4	0	300	–1/0	–	S



Funktionsprinzip des Achfawar, aus einer Schriftrolle des Saurologen Muntagonus



Oben eine **Echsische Axt** aus der Gegend um Hôt-Alem, ca. 900 BF; rechts eine **Reißer-Axt** aus den Selem-Gründen, neuzeitlich

Talent: Speere **Verbreitung:** (2) ACH
Besonderheiten: Durch die eigentümlichen Anordnung der Spitzen ist der Achfawar in der Lage, das Opfer – nur warmblütige Zweibeiner – durch einen gezielten Stich zeitweilig zu lähmen. Dazu muss der Kämpfer die Sonderfertigkeit *Gezielter Stich* besitzen und seine Attacke zusätzlich zu anderen Modifikationen um 4 Punkte erschweren. Verursacht ein solcher Angriff wenigstens KO/2 SP, dann sind bis zum Ende der nächsten Runde alle Eigenschaftsproben des Opfers um 4 Punkte erschwert, alle Talentproben damit sogar um 12 Punkte.
Diese besondere Wirkung gilt nur für echte Achfawar aus echsischer Fertigung und kommt nur bei Lebewesen zur Anwendung, die über ein Nervensystem verfügen. Wird die Anordnung der Spitzen verändert (z.B. wenn der Bruchfaktor der Waffe steigt), verliert der Achfawar seine besondere Fähigkeit, solange er nicht von einem Achaz-Meisterschmied repariert wird.
Mit dem Achfawar dürfen unter Wasser alle Manöver eingesetzt werden, die für die Waffenkategorie *Speere* erlaubt sind.

Echsische Axt

Die echsische Axt, deren wahrer Name ebenfalls nicht mit einer menschlichen Zunge ausgesprochen werden kann, legt Zeugnis von der hochentwickelten Schmiedekunst der Achaz ab. Mit ihrer Länge von anderthalb Schritt übertrifft sie selbst die Barbarbenstreitaxt, ist jedoch deutlich leichter und erlaubt einem gewandten Kämpfer den Einsatz vieler ungeahnter Kampfmanöver, die man eher einem Kampfstab oder Speer zutrauen würde.

Echsische Axt

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/4	90	150	3	0	uvk.	0/–1	z	NS

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (2) ACH
Besonderheiten: Schläge der Waffe können von Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden. Die Stoßspitze der Axt kann auch (mit dem Talent *Speere*) zum Stechen ver- wendet werden, jedoch mit einer um 3 erschwerten Attacke; der Dorn richtet bei solcher Art Verwendung 1W+4 TP an; die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich. Obwohl sie eine Zweihand-Hiebwaffe ist und demzufolge nicht gleichzeitig eine andere Waffe oder ein Schild geführt werden können, dürfen mit der echsischen Axt alle Manöver durchgeführt werden, die man auch mit der Kampffertigkeit *Stäbe* einsetzen kann, dazu das Manöver *Festnageln*. (Natürlich nur, wenn man diese Sonderfertigkeiten erlernt hat.)
Ein *Waffenmeister (Echsische Axt)* kann zusätzlich noch den *Gezielten Stich* ausführen und erhält einen Bonus von je 2 Punkten auf die Manöver *Umreißen, Windmühle, Schildspalter* und *Festnageln*. Um diese SF zu erlernen, muss man ein Achaz sein und eine GE von 16 vorweisen.

Reißer (echsische gezahnte Axt)

Diese Axt ähnelt im Aussehen der Echsischen Axt, ist jedoch etwas kürzer und massiver und an der Schneide mit rasiermesserscharfen Schlingerzähnen und Obsidiansplittern besetzt, mit der sie bei Ungerüsteten verheerenden Schaden anrichten kann. Die Legenden berichten von drei Schritt großen Reißer-Äxten, die von den urzeitlichen Leviatanim in ihren Duellen geführt wurden, eine solche Axt ist jedoch noch nie gesichtet worden. Mehr als ein besonders beeindruckendes Schaustück würde sie auch kaum abgeben, könnte sie doch noch nicht einmal von einem Oger angehoben werden.

Reißer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	13/3	110	140	4	0	uvk.	0/–2	z	NS

Talent: Zweihand-Hiebwaffen **Verbreitung:** (1) ACH
Besonderheiten: Schläge der Waffe können von Dolchen und Fechtwaffen (Ausnahmen siehe S. 7) nicht pariert werden. Die Stoßspitze der Axt kann auch (mit dem Talent *Speere*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 4 erschwerten Attacke; der Dorn richtet bei solcher Art Verwendung 1W+5 TP an; die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich. Obwohl er eine Zweihand-Hiebwaffe ist und demzufolge nicht gleichzeitig eine andere Waffe oder ein Schild geführt werden können, dürfen mit dem Reißer alle Manöver durchgeführt werden, die man auch mit der Kampffertigkeit *Stäbe* einsetzen kann (natürlich nur, wenn man diese Sonderfertigkeiten erlernt hat), dazu auch das Manöver Festnageln.
Jegliche Art von Metallrüstung schützt gegen den Schlag eines Reißers mit doppeltem RS, und wenn die TP nicht den RS durchdringen, steigt der Bruchfaktor des Reißers um 1.
Ein *Waffenmeister (Reißer)* kann zusätzlich noch den *Gezielten Stich* ausführen und erhält einen Bonus von je 2 Punkten auf die Manöver *Umreißen, Windmühle, Schildspalter* und *Festnageln*. Um diese SF zu erlernen, muss man ein Achaz sein und eine GE von 16 vorweisen.

Schilde und Parierwaffen

Während die weiter unten vorgestellten Rüstungsteile passiv sind und die einfache Aufgabe erfüllen, einen bestimmten Körperteil ihres Trägers zu schützen, dienen die Schilde und Parierwaffen in ihren vielfältigen Formen einer aktiveren Verteidigung, da sie am Arm getragen und vom Kämpfer in den Weg eines Angriffs gelenkt werden können.
Der Schutzfaktor eines **Schilds** hängt natürlich vor allem von seiner Größe ab – je größer allerdings ein solcher Schild ist, desto stärker verzögert er auch die Reaktion seines Trägers auf feindliche Angriffe und macht es ihm schwieriger, seinerseits zurückzuschlagen.
Neben der Schutzfunktion erfüllen Schilde aber auch noch eine andere wichtige Aufgabe, nämlich die der Identifizierung seines Trägers, sei es nun der prächtig geschmückte Wappenschild eines Ritters oder die Einheitsinsignien eines einfachen Fußkämpfers – solche Identifizierungsmöglichkeiten sind in einer Schlacht unerlässlich, denn wie sonst soll es gelingen, Freund und Feind in der Hitze des Gefechts auseinander zu halten?
Parierwaffen wiederum erfüllen nicht nur aktive Verteidigungsaufgaben; sie sind auch dazu geeignet, mit der Schildhand Angriffe zu führen. Die meisten reinen Parierwaffen finden Sie im Kapitel zu den Waffen des Bürgertums ab Seite 60; hier aufgeführt sind jene Waffen, die gleichzeitig als Schild wie auch als Parierwaffen dienen können.

Anmerkungen:
- Allgemein gilt, dass Kettenwaffen dazu geeignet sind, 'um einen Schild herum' zu schlagen; das heißt, dass ein Schildträger (oder auch Parierwaffenträger) den Parade-WM seines Schildes nicht nutzen kann, wenn er gegen einen Kämpfer mit Kettenstab, Kettenwaffe, Peitsche oder Zweihandflegel antritt (wohl aber die Paradezuschläge, die er durch die Sonderfertigkeiten *Linkhand* und *Schildkampf I* und *II* erhält).
- Bestimmte Manöver sind für Kämpfer, die mit Schilden ausgestattet sind, nicht möglich. Dieses Verbot gilt meist nicht für Parierwaffen, was wiederum bedeutet, dass Waffen mit dem Typ 'SP' in diesem Fall als Parierwaffe geführt werden können.

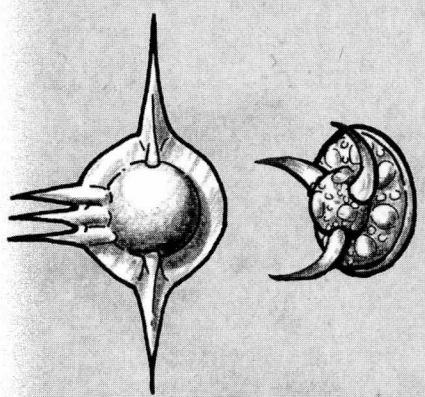
Bock

Der Bock ist ein schwerer, eiserner Faustschild mit mehreren langen Dornen (entweder nach vorne oder zur Seite), der seine größte Wirksamkeit in einem aggressiven Kampfstil entfaltet. In der Defensive oder zur Abwehr feindlicher Projektile ist er dagegen nur eingeschränkt zu empfehlen.

Bock

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	10/5	120	20	0	–1	80	0/0	–	H

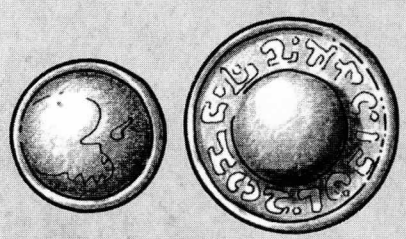
Talent: Handgemengewaffe (Raufen) / Parierwaffen (SP)
Verbreitung: (4) THO, AND, ALB, GAR, GAL, XER, HOR, ALM, MEN, MHA, GOR, KHU, THA, ALA, WEI
Besonderheiten: Ein Bock kann mit den waffenlosen Manövern *Gerade* oder *Schwinger* oder zum *Angriff mit dem Schild* eingesetzt werden.
Der Bock eignet sich als Parierwaffe zur gleichzeitigen Führung mit beliebigen einhändig geführten Waffen. Bei dieser Verwendung gilt: WM –1/+1, INI 0 (zusätzlich zu den Werten der Hauptwaffe); die oben angegebenen Werte gelten für den alleinigen Einsatz oder für den *Angriff mit der linken Hand* (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen). Mit dem Bock können die Schläge von Zweihand-Hiebwaffen nicht abgefangen werden.
Mit dem Bock ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen; das Manöver Entwaffnen aus der Parade ist um 2 Punkte erleichtert.



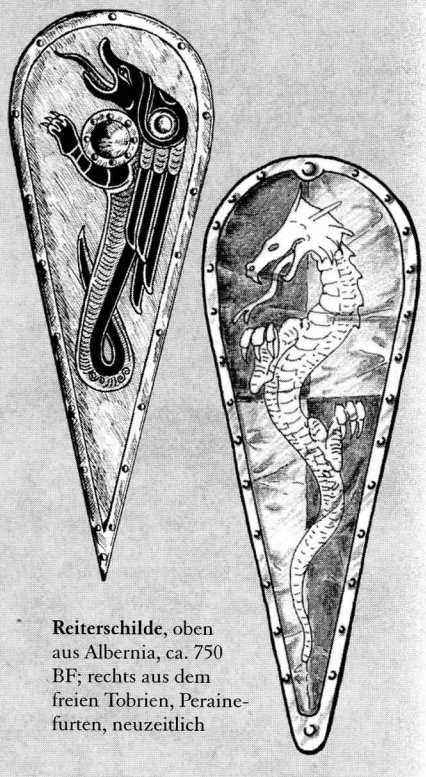
V.l.n.r.: **Horasischer Bock** mit seitlichen Dornen, Vinsalt, neuzeitlich; **Thalusischer Bock** mit nach vorn gerichteten Dornen, Rashdul, 930 BF

Faustschild (Buckler)

Ein Faustschild, auch Buckler genannt, dient weniger dem großflächigen Schutz seines Trägers, sondern mehr als Parierwaffe, mit der feindliche Hiebe aufgefangen und umgeleitet werden können. Der einfache **Buckler** ist eine einfache flache Kuppel aus Holz und/oder Leder, während der große oder **Vollmetall-Buckler** aus einer filzgefütterten Stahlplatte besteht, die einen etwa handbreiten Rand aufweist. Üblicherweise werden Buckler an einer quer in der Halbkugel verlaufenden Stange gefasst. Buckler sind beliebte Parierwaffen in Kombination mit Einhandschwertern, Säbeln und Fechtwaffen und in dieser Kombination auch bei Schützen-Kompanien als zweite Seitenwaffe sehr beliebt.



V.l.n.r.: Gebräuchlicher **Buckler**, Punin, neuzeitlich; **Vollmetall-Buckler**, Havena, 1010 BF



Reiterschilde, oben aus Albernia, ca. 750 BF; rechts aus dem freien Tobrien, Perainefurten, neuzeitlich

Buckler

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W (A)	11/4	40	10	0	–1	40	–2/–1	–	H

Talent: Handgemengewaffe (Raufen) / Parierwaffen (SP)
Verbreitung: (10) ALB, GAR, HOR, ALM, ALA
Besonderheiten: Ein Buckler kann mit dem waffenlosen Manöver *Gerade* oder zum *Angriff mit dem Schild* eingesetzt werden. Für den Vollmetall-Buckler gilt: TP: 1W+1 TP(A), Gewicht 60 Unzen, Preis 60 ST, WM –2/0, BF–2.
Der Buckler eignet sich als Parierwaffe zur gleichzeitigen Führung mit Dolchen, Fechtwaffen, Säbeln und Schwertern. Bei dieser Verwendung gilt: WM 0/+1, INI 0 (zusätzlich zu den Werten der Hauptwaffe; Vollmetall-Buckler WM 0/+2, INI 0); die oben angegebenen Werte gelten für den alleinigen Einsatz oder für den *Angriff mit der linken Hand* (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen). Mit dem Buckler können die Schläge von Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern oder –säbeln nicht abgefangen werden. Mit dem großen Buckler können die Schläge von Zweihand-Hiebwaffen nicht abgefangen werden.

Großschild (Reiterschild)

Der Großschild ist mit seiner Tropfenform und den massiven, mehrfach verleimten Holz- und Lederlagen, die ihm Stabilität, aber auch ein hohes Gewicht verleihen, ein typischer Reiterschild. Die meisten Großschilde sind reichhaltig geschmückt und mit Wappenfarben und heraldischen Zeichnungen versehen, um den Stand ihres Trägers anzuzeigen. Üblicherweise weisen sie einen langen Lederriemen auf, mit dem der Schild über die Schulter getragen oder im Kampf gesichert werden kann.

Reiterschild

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	200	–2/+5	2	–2	100

Verwendung: Schild
Verbreitung: (14) THO, BOR, AND, GAR, TOB, GAL, XER, RHA, ALB, ALM, HOR, WEI

Holzschild

Ein runder oder in Wappenform gehaltener Schild aus überkreuz verleimten Holzbrettern, der an den Rändern und auf der Außenseite mit zähem Leder bezogen und dort meist vernietet ist. Der verstärkte Holzschild weist zusätzliche Eisenverstärkungen an den Rändern und häufig auch ein Gitter aus Metallstreifen auf der Prallfläche auf. Bisweilen sind Holzschilde innen noch mit Leder oder Filz überzogen; außen tragen sie üblicherweise ein Wappenbild. Sie werden in der Regel mit zwei Halteriemen oder einem Riemen und einem Griff am Unterarm befestigt. Dies ist der typische Schild für Fußkämpfer mittelländischer Herkunft.

Holzschilde (von oben nach unten): verstärkte Version mit einfachem Heeresabzeichen, XXII. Banner des I. Kaiserlich Darpatischen Garderegiments, neuzeitlich; Wappenschild aus Weiden, 990 BF; Wappenschild aus Silas, 850 BF

Holzschild

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	140	–1/+3	3	–1	40

Verwendung: Schild
Verbreitung: (14) GLO, BOR, AND, GAR, TOB, GAL, XER, RHA, ALB, ALM, HOR, ZYK, MEN, MAR, WEI, ZWE

Verstärkter Holzschild

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	160	–2/+3	0	–1	50

Verwendung: Schild
Verbreitung: (14) GLO, BOR, AND, GAR, TOB, GAL, XER, RHA, ALB, ALM, HOR, ZYK, MEN, MAR, WEI, ZWE

Lederschild

Lederschilde bestehen aus einem runden, im Falle großer Lederschilde auch aus ovalen oder tropfenförmigen Holzrahmen, die mit mehreren Lagen zähem Leder, Rohhaut oder Fell bezogen wurden. Die größte Verbreitung finden sie bei Steppen- und Reitervölkern wie den Orks und den Novadis, bei der Reiterkultur der Amazonen, aber auch bei einigen Waldmenschenstämmen, namentlich solchen des weniger dicht bewaldeten Flachlands.

Lederschild

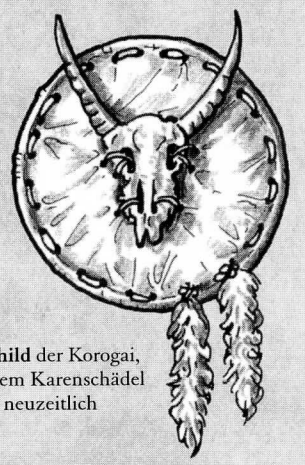
Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	80	–1/+3	5	0	30

Verwendung: Schild
Verbreitung: (12) FIR, GLO, NIV, ORK, KHO, MHA, ARA, ORO, ART, WAL, CHA, WEI, Amazonen (unverkäuflich)

Großer Lederschild

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	120	–1/+4	6	–1	75

Verwendung: Schild **Verbreitung:** (12) NIV, ORK, KHO, MHA, ART, WAL, CHA, WEI



Lederschild der Korogai, mit echtem Karenschädel verziert, neuzeitlich

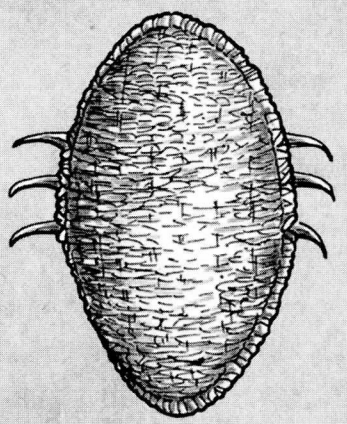
Mattenschild

Bei den Achaz ist eine Abart des Lederschildes in Gebrauch, bei dem mehrere Lagen Bast- oder Schilfmatten auf einen Rahmen aus hartem und zähem Urwaldholz gespannt. Diese Schilde haben entweder Rechteck- oder Ovalform und sind nach entsprechender Behandlung hinreichend wetterfest.

Mattenschild

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	100	–1/+4	6	0	60

Verwendung: Schild **Verbreitung:** (9) ACH, SKR, ORK, CHA



Mattenschild aus dem Selem-Grund, neuzeitlich

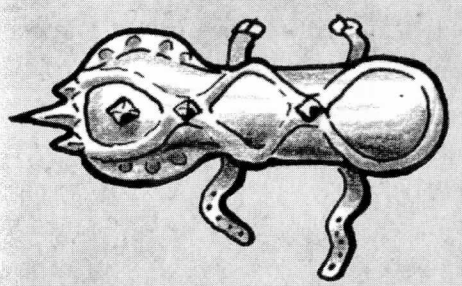
Panzerarm

Der Panzerarm stellt ein Mittelding aus einer Zweitwaffe, einem Rüstungsteil und einem Schild dar. Er ähnelt einem übergroßen, steifen Panzerhandschuh, der bis über den Ellbogen reicht und an der geballten Faust mit einem kurzen Dorn abschließt.

Panzerarm

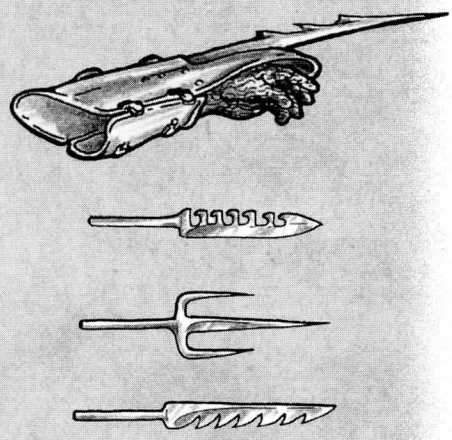
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/3	220	20	–2	–1	140	0/0	–	H

Talent: Handgemengewaffe (Raufen) / Parierwaffen (SP)
Verbreitung: (4) ALB, HOR, ALM, ALA
Besonderheiten: Erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Ein Panzerarm kann mit dem waffenlosen Manöver *Gerade* eingesetzt werden. Mit der Hand, an der sich der Panzerarm befindet, kann keine weitere Waffe oder Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich.
Der Panzerarm eignet sich als Parierwaffe zur gleichzeitigen Führung mit beliebigen einhändig geführten Waffen. Bei dieser Verwendung gilt: WM –2/+1 (zusätzlich zu den Werten der Hauptwaffe); die oben angegebenen Werte gelten für den alleinigen Einsatz oder für den Angriff mit der linken Hand (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen). Mit dem Panzerarm alleine können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln und Zweihand-Hiebwaffen nicht pariert werden. Mit dem Panzerarm ist es möglich, das Manöver Binden auszuführen.
Ein *Waffenmeister (Panzerarm)* ist in der Lage, auch Kettenstäbe, Kettenwaffen und Peitschen zu binden. Er erhält allgemein auf das Manöver *Binden* 2 Punkte Bonus. Um diese SF zu erlernen, sind die Vorkenntnis der SF *Parierwaffen II*, *Binden* und *Schildkampf II* sowie eine GE und KK von 15 nötig.



Panzerarm für den Gladiatorenkampf, Al'Anfa, 1010 BF

Eine in letzter Zeit beliebte Variante des Panzerarms ist die **Drachenklaue**, bei der die Handfläche und der Pulsbereich mit Kettengeflecht geschützt und die Finger als Fäustling gepanzert sind – die Hand des Trägers bleibt also beweglich. Der Stoßdorn (oftmals noch mit Zacken oder Klingenfängern versehen) ist an einer Unterarmschiene befestigt. Varianten der Drachenklaue weisen sogar eine massive Schiene oder Röhre am Unterarm auf, in die verschiedene Aufsätze gesteckt werden können.
Einige Kämpfer, gerade aus südaventurischen Arenen, sind sogar bereits beobachtet worden, wie sie einen Kampfstil mit zwei Drachenklauen geübt haben, während man aus dem Albernischen von einem Schwertmeister-Stil mit Drachenklaue und Kusliker Säbel munkelt.

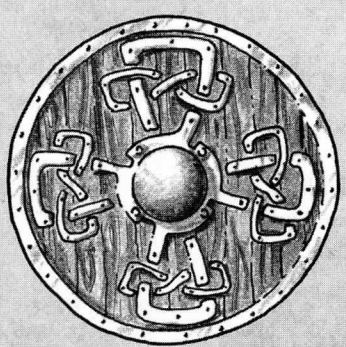


Drachenklaue mit verschiedenen Aufsätzen, aus dem Angebot des Waffenhändlers Eucou Morgenrot, Kaiser-Reto-Strasse, Gareth

Drachenklaue

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
ab 1W+2	12/3	200	ab 20	0	–1	350	0/0	–	H

Talent: Handgemengewaffe (Raufen) / Parierwaffen (SP)
Verbreitung: (2) ALB, GAR, HOR, ALM, ALA
Besonderheiten: Erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Eine Drachenklaue kann mit dem waffenlosen Manöver *Gerade* eingesetzt werden. Mit der Hand, an der sich die Drachenklaue befindet, kann keine weitere Waffe und kein Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich.
Die Drachenklaue eignet sich als Parierwaffe zur gleichzeitigen Führung mit beliebigen einhändig geführten Waffen. Bei dieser Verwendung gilt: WM –2/+1, INI 0 (zusätzlich zu den Werten der Hauptwaffe); die oben angegebenen Werte gelten für den alleinigen Einsatz oder für den *Angriff mit der linken Hand* (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen). Mit der Drachenklaue alleine können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln und Zweihand-Hiebwaffen nicht pariert werden. Mit der Drachenklaue ist es möglich, die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* auszuführen.
Unterschiedliche Aufsätze auf der Drachenklaue führen zu leicht veränderten Werten: Eine lange Klinge erhöht die TP auf 1W+3 TP, die Länge auf 30 cm, den Bruchfaktor auf 1 und den Preis um 40 ST und erlaubt auch einen Einsatz mit dem waffenlosen Manöver *Schwinger*; spezielle Klingenfänger (40 ST) oder Klingenbrecher (60 ST) erlauben die zusätzlichen Optionen entsprechend ausgestatteter Linkhanddolche etc.
Ein *Waffenmeister (Drachenklaue)* ist in der Lage, auch Kettenstäbe, Kettenwaffen und Peitschen zu *binden*. Er darf nach einer erfolgreichen Parade mit der Drachenklaue eine FF-Probe durchführen, um die Waffe festzuhalten. Solange er eine Waffe festhält, kann er mit dem Panzerarm keine weiteren Aktionen unternehmen, dafür kann die Waffe von ihrem Besitzer ebenfalls nicht mehr eingesetzt werden. Um die Waffe aus dem Griff der Drachenklaue zu entreißen, ist eine vergleichende KK-Probe erforderlich.
Er erhält allgemein auf die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* 2 Punkte Bonus. Um diese SF zu erlernen, sind die Vorkenntnis der SF *Parierwaffen II*, *Binden* und *Schildkampf II* sowie eine GE und KK von 16 nötig.



Gebräuchlicher **Thorwaler Rundschild**

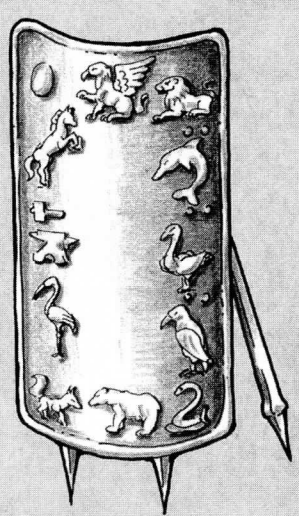
Thorwaler Rundschild

Ein großer, hölzerner Rundschild mit eisernen Rändern und einem eisernen Buckel in der Mitte, der von den Nordleuten gerne mit swafnirgefälligen Ornamenten und verschiedensten Schutzzeichen bemalt wird. Der Thorwalerschild wird üblicherweise im metallenen Buckel mit einer Griffstange gefasst.

Thorwalerschild

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	180	–2/+4	3	–1	60

Verwendung: Schild **Verbreitung:** (12) THO, SVE, RIV oder bei Thorwaler Söldner-Ottas



Aufwendig verzierter **Turmschild** der III. Vinsalter Arbaloniere

Turmschild

Mehr eine bewegliche Deckung als ein Schild im eigentlichen Sinne, ist der Turmschild – eine Weiterentwicklung des großen Schildes der bosparanischen Legionen – ein etwa acht Spann hohes, leicht gebogenes Rechteck aus mehreren Lagen Holz und Leder, der einen gebückt stehenden Kämpfer fast vollständig verdeckt. Zum leichteren Absetzen ist er an der Unterseite oft mit Dornen und seitlichen Stützstreben versehen, weshalb er mancherorts auch als Setzschild, im Horasreich auch als Silasia bezeichnet wird. Sehr beliebt bei Armbrustschützen, die ihre Waffen im Schutz des Schildes spannen.

Turmschild

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	280	–5/+7	1	–3	120

Verwendung: Schild **Verbreitung:** (14) GAR, GAL, ALM, HOR, ALA, ZWE
Besonderheiten: Ein Turmschild bietet 4 Punkte Deckung (**MBK 61**) für einen dahinter zusammengekauerten Schützen.

Rüstungen

Den verschiedenen Möglichkeiten, mit Waffen Verletzungen zuzufügen, steht schon seit Jahrtausenden das Potential der Schutzkleidung und Rüstung entgegen, beginnend bei mit Rosshaar gestopften Überwürfen und umschnallbaren dicken Matten über gehärtetes Leder und körperangepasste Bronzekürasse bis hin zur Krone des Rüstschmiedewesens, dem voll beweglichen Garether Harnisch mit seinen Kacheln und Geschüben. Ja, es ist sogar zu bemerken, dass stellenweise bereits wieder mehr Wert auf Beweglichkeit der einzelnen Kämpfer als auf ihre dicke Panzerung gelegt wird.

Viele der hier vorgestellten Rüstungen sind für die Ausstattung des gemeinen Fußkämpfers kaum erschwinglich, aber dennoch strebt ein jeder im Felde danach, ein ausgewogenes Maß an Schutz und Beweglichkeit zu erhalten, was zu einer Fülle an möglichen Kombinationen geführt hat – und dazu, dass sich viele ausgezeichnete Kämpfer selbst mit einer ihnen genehmen Körperwehr ausstatten.

Grundsätzliches

Wir unterscheiden bei den Rüstungen in erster Linie nach der Machart des Schutzes: Viele Arten von **Kleidung** können hierbei als einfachste Form gelten, gefolgt von verschiedenen Varianten der **Tuchrüstung**, die zwar stumpfe Schläge dämpfen kann, aber wenig Schutz gegen Stiche und Schnitte bietet. Etwas besser schützen verschiedene Rüstungsstücke aus **Leder**, entweder gekocht und gehärtet oder weich und mehrlagig, die, wenn auch nur unzureichend, gegen Hieb, Stich und Schnitt schützen.

Eine ernstzunehmende Rüstung ist jedoch aus Metall gefertigt, sei es, dass **Ringe** zu Ketten verflochten und verschmiedet werden oder dass ein metallener Schutz auf oder in Tuch oder Leder genäht wird. Solche Rüstungen bieten einen Guten Schutz gegen Schnitte, können jedoch nur schwer das Eindringen von Stichwaffen oder spitzen Geschossen verhindern. Die beste Wehr bieten jedoch massive **Metallplatten** (früher aus Bronze, heute aus Stahl, von mindestens einem Zehntel Finger Dicke), die nicht nur durch ihre Härte und Zähigkeit, sondern vor allem durch ihre abgerundete Form die schlimmsten Verletzungen abhalten.

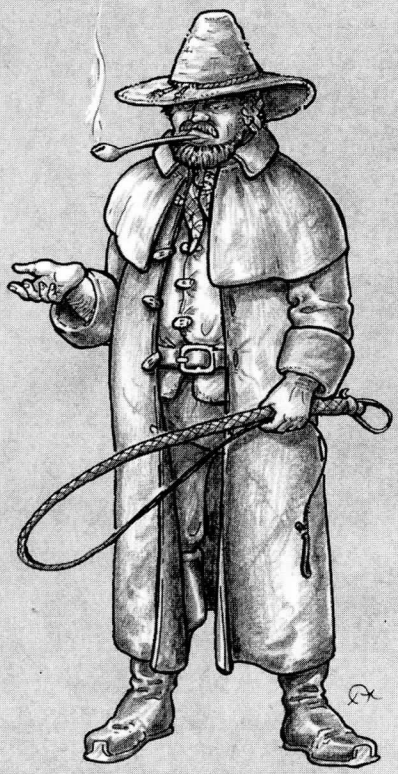
Neben dem Material muss noch die geschützte Zone beachtet werden: Dass ein Kämpfer vornehmlich den Rumpf mit der bestmöglichen **Torsorüstung** und den Kopf mit einem guten **Helm** schützt, ist selbstverständlich, aber es nützt ihm wenig, wenn sein Waffenarm verletzt ist oder er seine Beweglichkeit durch einen schweren Beintreffer einbüßt. Hier ein gutes Maß aus Schutz und Beweglichkeit zu finden, ist schwierig, aber mit der Garether Platte und ihren **Ergänzungsstücken** annähernd erreicht worden – allein, sie ist für die Masse der Kämpfer unerschwinglich, die daher mit solchen Hilfsmitteln wie Armschienen und festen Lederhosen behelfen muss und vielleicht die Finger mit einem Panzerhandschuh und die Knie mit beweglichen Kacheln schützen kann.

Letztlich interessant ist noch die Herkunft der Waffe: Ein Barbarenvolk wird als Rüstung nehmen, was ihm als Jagdbeute oder Plündergut erhältlich ist; einfache Kulturen begnügen sich mit den Erzeugnissen ihres lokalen Handwerks, und nur die Hochkulturen setzen hesindegefällige Anstrengungen daran, möglichst alle Kämpferinnen und Kämpfer in ihrem Kulturraum mit dem modernsten Rüstwerk auszustatten und dies auch beständig weiter zu entwickeln.

Kleidung

Die Aufgabe gewöhnlicher Kleidung besteht vor allem darin, vor Kälte und anderen Widrigkeiten der Umwelt zu schützen, den Status in der Gesellschaft anzuzeigen und die Blöße zu verbergen. Darüber hinaus hat sie auch im Kampf einen gewissen Schutzwert, wenn sie dick genug ist oder aus festem Material besteht.

Dünne Kleidung: Zur dünnen Kleidung zählt alles, was zwar den Körper des Trägers bedeckt, ihm jedoch keinen weiteren Schutz verleiht, angefangen beim einfachen Lendenschurz oder Rahjagewand bis hin zur einfachen, ungefütterten Straßenkleidung aus Wolle oder Leinen oder edlen Seidengewändern. Ebenfalls zur dünnen Kleidung zählen Handschuhe, auch wenn sie aus Leder oder Pelz bestehen.



Typischer **Fuhrmannsmantel** aus schwerem Leder, Trallop, neuzeitlich

Dünne Kleidung hat einen RS und eine BE von 0 und ist beliebig mit Rüstungen kombinierbar. Ihre Verfügbarkeit hängt von Material, Stil und Qualität ab.

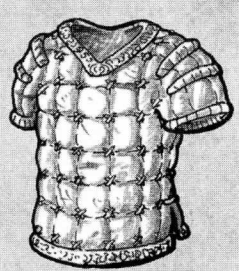
Dicke Kleidung
Sobald die Kleidung aus mehreren Lagen besteht und ausreichend gepolstert oder gefüttert ist, gilt sie als *dicke Kleidung*. Auch Festgewänder können in diese Kategorie fallen, wenn sie z.B. aus schwerem Brokat bestehen oder aus mehreren Lagen, die aufwendig übereinander drapiert sind. Auch Lederkleidung (*Lederwesten*, *Lederhosen*) aus weichem Leder gilt als dicke Kleidung (nicht jedoch dünnes Handschuhleder oder entsprechende Qualitäten). Ebenfalls in diese Kategorie fallen schwere Umhänge wie der *Fuhrmannsmantel* oder der barbarische lange *Fellumhang*.

Winterkleidung
Die Aufgabe von *Winterkleidung* liegt natürlich in erster Linie dem Schutz vor Kälte. Dies wird durch mehrere, dichte Stoffschichten erreicht, die zudem gefüttert sind, und den gesamten Körper abdecken. Eine besondere Form der Winterkleidung sind die *Fellgewänder* und edlen *Pelze*, die den Bewohnern des eisigen hohen Nordens als Alltagskleidung dienen. Grundsätzliche Regeln zum Kälteschutz von Kleidung finden Sie in der **Geographia Aventurica** bzw. in den passenden Publikationen zum hohen Norden Aventuriens.

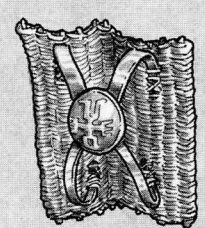
Rüstung	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Dicke Kleidung	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	ca. 3	var.
Lederhose	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	2	var.
Lederweste / Pelzweste	0	1	1	1	0	0	0/1	0/1	1	1	1	2	var.
Hohe Stiefel	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	var.
Fellumhg. / Fuhrmannsm.	0	1	2	0	1	1	1	1	1	+1	0	3	var.
Anaurak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	5	var.

Verfügbarkeit: je nach Material, Stil und Qualität (Anaurak (8) nur FIR, NIV)
Besonderheiten: Dicke Kleidung hat im Grundsystem einen RS und eine BE von 1, die nicht zum Wert einer eventuell darüber getragenen Rüstung hinzuaddiert werden. Sie kann durch einen Helm ergänzt werden. Bei besonders aufwendigen Festgewändern kann die BE auch mehr als 1 betragen. Im Zonensystem zählen Fuhrmannsmantel bzw. Fellumhang zu der Ergänzungsrüstung.

Tuchrüstung, Teremon, ca. 900 BF



Kurze **Gambeson**, Neersand, neuzeitlich



Mattenrücken, H'Raabal, ca. 990 BF

Rüstungen aus Tuch, Filz und Fell

Die folgenden Stücke gelten bereits als echte Rüstungen, deren Zweck es ist, Waffenschaden abzuhalten, und werden (z.B. von Stadtwachen) als solche betrachtet. Sie bieten einen ausreichenden Schutz, ohne ihren Träger übermäßig zu behindern.

Gambeson (Wattierter Waffenrock)
Der Gambeson ist eine Stoffrüstung aus Bausch, Wolle oder grobem Leinen, die so gesteppt ist, dass sich Röhren oder Taschen ergeben, die mit Rosshaar, Hanf oder Seegras gefüllt sind und ihren Träger nicht nur gegen die stumpfe Wucht feindlicher Hiebe, sondern auch gegen Witterung und Kälte schützen, letzteres eine Qualität, die reine Metallrüstungen nicht zu bieten haben. Dies ist die typische Rüstung des einfachen Fußvolks des Bornlands, des Mittel- und Horasreichs, bisweilen mit einem Lederpanzer oder Kürass aufgebessert und meist zusammen mit einem einfachen Helm getragen.

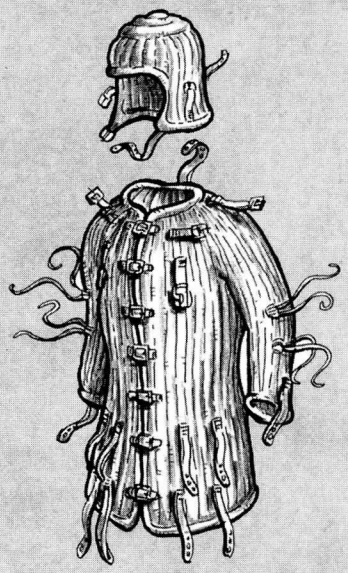
Mattenrücken
Diese spezielle Rüstungsform der Achaz besteht wie der Mattenschild (siehe S. 97) aus mehreren Lagen verflochtener Schilf- oder Bastmatten, die auf einem hölzernen Rahmen aufgespannt sind. Um den Rückenkamm der Echsenmenschen aufzunehmen, weist er in der Mitte eine halbe Röhre auf. Achaz tragen den Mattenrücken meist in einem Geschirr zusammen mit einer Brustplatte (siehe S. 101).

Tuchrüstung
Fast ausschließlich auf den Zyklopeninseln und in einigen südlichen Stadtstaaten zu findende, archaische Rüstung (daher häufig auch nur noch zu Paradezwecken) aus mehreren Lagen Baumwollstoffs; die oberste Lage meist mit Borte verziert oder schmuckvoll bestickt.

Wattierte Unterkleidung
Die wattierte Unterkleidung ist eine etwas dünnere Form des wattierten Waffenrocks, die unter fast allen Metallrüstungen benötigt wird, um Abschürfungen und Druckstellen zu vermeiden. Die Kleidung bedeckt üblicherweise den gesamten Körper mit einer zweilagigen Stoffschicht, einschließlich Beinlingen, Handschuhen und Kopfhaube. Die wattierte Kappe, die unter ungefütterten Metallhelmen getragen wird, haben wir noch einmal separat aufgeführt.
Es gibt darüber hinaus noch Formen wattierter Unterkleidung, die an den Stellen, die eine Plattenrüstung üblicherweise freilässt, mit Kettengeflecht verstärkt sind.

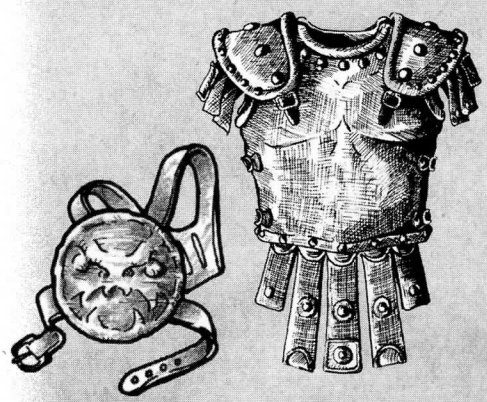
Rüstung	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Gambeson	0	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	40
Mattenrücken	1	1	3	0	0	0	0	0	1	1	0	3,5	65
Tuchrüstung	0	2	2	2	0	0	0	0	1	2	2	2,5	50
Wattierte Kappe	1	0	0	0	0	0	0	0	0	+0	+0	0,5	5
Wattiertes Unterzeug	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2,5	25
Unterzeug m. Kettenteilen	0	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	4	80

Verfügbarkeit: Gambeson (10) alle außer EHE, ACH, WAL, BRA, CHA; Mattenrücken (4) ORK, ACH, SKR, CHA (jeweils nur bei Achaz); Tuchrüstung (6) ZYK, HOR, MEN, ARA; Wattierte Unterkleidung und Wattierte Kappe wie Gambeson; Wattierte Unterkleidung mit Kette (7) BOR, AND, WEI, TOB, GAL, GAR, ALM, HOR, ZWE
Besonderheiten: Tuchrüstung behindert beim Schwimmen mit BE x 4 anstatt BE x 2 und neigt auch sonst dazu, Wasser aufzusaugen und leicht ihr Eigengewicht in Flüssigkeit aufzunehmen ...



Wattierte Unterkleidung mit Kappe, gebräuchlich

Lederrüstungen
Wird Leder (evtl. mehrere Lagen) in Wachs gekocht – daher der Name Kochleder oder rog.: *Kurbul*) – und in Form gebracht, entsteht daraus eine harte, holzartige Substanz, die recht leicht ist und gegen alle Angriffsarten recht passabel schützt und mit einer Lage Filz auch noch bequem zu tragen ist. Allerdings staut sich darunter die Wärme, weswegen Lederrüstungen eher in Nordaventurien verbreitet sind.
Je nach Qualität der Verarbeitung kann es geschehen, dass die im Leder enthaltenen Gerbsubstanzen beim Aufkochen einen bestialischen Gestank abgeben, der noch monatelang an der Rüstung haftet – eine solche *Lindwurmhaut* ist dann auch meist deutlich billiger zu erstehen.
Ebenfalls zu den Lederrüstungen zählen solche aus weichem Leder, die jedoch mit Nieten oder kleinen Metallplättchen beschlagen sind (*Krötenhaut*, *Streifenschurz*) sowie Rüstungen aus dem zähen Iryanleder.



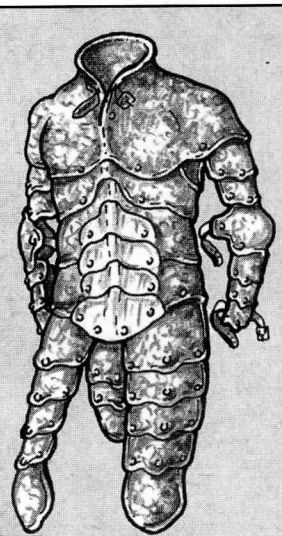
Links eine **Brustplatte** aus Leder, Mengbillar, neuzeitlich; rechts ein **Kurbul**, auch als Lindwurmhaut bezeichnet, Gareth, 960 BF

Meisterhinweis: Lindwurmhaut ist die tragbare Version des Nachteils *Übler Geruch* (**AH 116**).

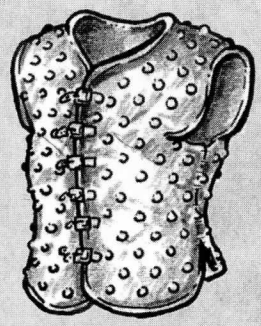
Arm- und Beinschienen
Die weiteste Verbreitung hartlederner Rüstungsteile haben sicherlich Arm- und Beinschienen gefunden, die sich mit Schnallen oder Schnüren schnell anlegen lassen und die zu fast jeder Art von Rüstung eine praktikable Ergänzung bilden.

Brustplatte
Eine Platte aus gehärtetem Leder, die von Kettengliedern oder Lederriemen auf der Brust gehalten wird. Diese Rüstung findet man nur bei Schaukämpfern und in einigen primitiven Stammesgemeinschaften wie bei den Orks oder den Achaz.

Iryanrüstung
Die Iryanrüstung ist aus dem Leder der südaventurischen Sumpfechsen gefertigt und alchimistisch behandelt; sie kann deshalb nur im tiefen Süden erstanden werden. Das äußerst stabile und feuerfeste Echsenleder ist oftmals in überlappenden Schuppen angebracht und bunt eingefärbt, wodurch der Träger auf den ersten Blick leicht mit einem Achaz verwechselt werden kann. In Al'Anfa sind allerdings auch Versionen in Grellrot und Tiefschwarz erhältlich.



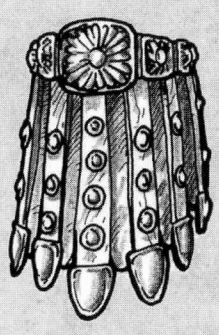
Iryanrüstung aus Selem, von untypischer Länge, ca. 850 BF



Thorwalische **Krötenhaut** aus Prem, 980 BF

Gebräuchlicher **Lederharnisch**

Verstärkter Lederhelm aus Perricum, neuzeitlich



Streifenschurz der Sonnenlegion, Gareth, neuzeitlich, aber nur zu Repräsentationszwecken getragen

Krötenhaut
Die Krötenhaut ist eine grobe Lederweste, die dicht mit Nieten bedeckt ist und ihre Verbreitung vor allem in Thorwal findet. Die Nordleute neigen außerdem dazu, die Krötenhaut auf dem Rücken mit Bildern von Drachenschiffen, abgehackten Köpfen und anderen Bildern zu 'verzieren' (aber auch klassische Ornamente oder Wahlsprüche kommen vor).

Lederharnisch
Ein Lederharnisch ist ein starrer Torsoschutz aus Kochleder, der üblicherweise noch über ausgearbeitete Schulterpolster verfügt. Diese Rüstung sieht zwar archaisch aus, erfüllt aber vollkommen ihren Zweck und ist bei nicht besonders begüterten Kämpfern recht beliebt.

Lederhelm
Dies ist ein Oberbegriff für viele verschiedene Helmformen, denen gemein ist, dass sie eine Hirnschale aus Hartleder aufweisen und deshalb vergleichsweise günstig erstanden werden können. Das jeweilige Aussehen hängt stark von der Herkunft des Helms ab, jedoch sind alle üblicherweise mit Filz ausgepolstert, seltener auch mit Kinnriemen versehen. Es existieren auch verstärkte Varianten, die an den Kanten und Nähten mit zusätzlichen Lederschichten, Nieten oder Metallstreifen versehen sind.

Streifenschurz
Der Streifenschurz schützt die Leistengegend seines Trägers und wird nur mit Rüstungen kombiniert, die nicht ohnehin schon diesen Bereich bedecken, wie zum Beispiel Kettenwesten, Bronzeharnischen oder Lederrüstungen. Er besteht meist aus mehreren überlappenden, knielangen Lederstreifen, die mit Nieten oder Plattenstücken beschlagen wurden und einem handbreiten, meist ebenfalls beschlagenen Gürtel. Als Streifenschurz gelten auch die aus dickem Fell bestehenden Schurze einiger Trollzacker und Fjarninger, die sich einzig mit dieser 'Rüstung' angetan in den Kampf wagen. Von diesen Barbaren abgesehen ist der Schurz eine typische Rüstung von Schau- und Arenakämpfern – und Teil der Amazonenrüstung.

Rüstung	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Armschienen, Leder	0	0	0	0	1	1	0	0	0	s.u.	s.u.	1	15
Beinschienen, Leder	0	0	0	0	0	0	1	1	0	s.u.	s.u.	1	25
Brustplatte	0	2	0	1	0	0	0	0	1	1	1	2	50
Iryanrüstung*	0	3	2	2	0	0	1	1	2	3	2	3,5	125
Krötenhaut*	0	3	2	2	1	1	0	0	2	3	2	4	60
Lederharnisch	0	3	3	3	0	0	0	0	2	3	3	4,5	80
Lederhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	1,5	20
Lederhelm, verstärkt	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	1,75	30
Streifenschurz*	0	0	0	2	0	0	2	2	1	+1	+0	3	40

Verfügbarkeit: Arm-/Beinschienen (14) alle außer EHE; Brustplatte (8) FIR, ORK, ACH, WAL, CHA; Iryanrüstung (5) MEN, BRA, ALA; Krötenhaut (10) THO, SVE, RIV, ALB; Lederharnisch (10) alle außer FIR, EHE, WAL, CHA; Lederhelm (14) alle außer EHE, WAL; Streifenschurz (3) alle außer WAL, ZWE
Besonderheiten: Die Kombination aus ledernen Arm- und Beinschienen heißt *Lederzeug* und hat beim Spiel mit dem Grundsystem RS/BE +1/+1. Die Brustplatte kann mit normaler Kleidung kombiniert werden. Iryanleder erleidet RS-Verlust durch elementaren Feuerschaden nur pro 30 TP.

Rüstungen aus exotischen Materialien

Von der Schutzwirkung zwischen Leder und Metall einzuordnen sind zwei Rüstungsarten, die als deutliche Exotika angesehen werden können: der marakanische Hartholzharnisch und der Mammutonpanzer.

Hartholzharnisch
Der Hartholzharnisch besteht tatsächlich aus einem maraskanischen Hartholz, das zum Schutz gegen Feuchtigkeit mit zumeist bunten Farben lackiert ist. Holz und Farbe geben zusammen eine Kombination, die die meisten maraskanischen (Klein-)Insekten abschreckt; die meist grellen Farben tun ein übriges, um andere Tiere deutlich vor einem Angriff auf

den offensichtlich giftigen Träger abzuhalten. Er bedarf tagtäglichen Pflege bedarf, wenn die Rüstung ihrem Träger nicht am Leibe verrotten soll. Dafür kann sich der Träger dann eines Rüstungsteils erfreuen, dass in jeder Hinsicht als exotisch – und seit der borbaradianischen Invasion Maraskans auch selten – gilt.

Mammutonpanzer
Immer wieder dringen uns Gerüchte des sogenannten Mammutonpanzers zu Ohren, doch fand bislang noch kein Exemplar dieser legendären Rüstung den Weg in unsere Sammlung, und so können wir über ihr Aussehen nur Vermutungen anstellen. Sie scheint aus einer Lederrüstung zu bestehen, auf die runde Scheiben aus Mammuton – den Stoßzähnen der großen Mammuts des Nordens – genäht werden. Die elfischen Rüstungsbauer sollen dabei eine magische Prozedur verwenden, um dem 'Elfenbein' eine überderische Festigkeit zu verleihen. Ohne einen handfesten Beweis können wir diesen Aussagen allerdings keinen großen Wahrheitsgehalt zuordnen.

Rüstung	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Marask. Hartholzharnisch*	0	4	4	4	1	1	1	1	3	4	2	7	1200+
Mammutonpanzer*	0	4	4	4	2	2	2	2	3	5	3	6	1500+

Verfügbarkeit: Hartholzharnisch (3) MAR, SHI, KHU, THA; Mammutonpanzer (1) FIR, ELF

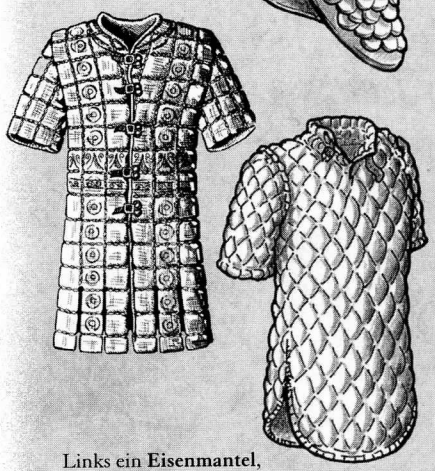
Ketten- und Schuppenrüstungen
Die in verschiedenen Längen erhältlichen Kettenrüstungen gehören zu den effektivsten Metallrüstungen, da sie ein relativ geringes Gewicht mit einem hohen Schutzwert vereinen. Das eng verwobene Geflecht aus Kettenringen ist zwar teuer in der Herstellung, vermag seinen Träger jedoch wie eine zweite Haut zu umgeben und ihn hervorragend gegen Schnitte und passabel gegen Stiche zu schützen.

Brigantina
Bei dieser Rüstungsart werden metallene Schuppen oder rechteckige Plättchen zwischen zwei Lagen Leder oder Stoff genietet (selten in Stofftaschen eingenäht, was den Rüstungen eine hohe Flexibilität bei guter Schutzwirkung verleiht). Eine Zeitlang als 'unrondrianische Schurkenrüstung' verschrien, weil sie nicht auf den ersten Blick als solche erkennbar ist, hat sie mittlerweile im Horasreich und in Almada viele Freunde gefunden – hier werden die sichtbaren Nieten sogar bisweilen vergoldet oder sind als Wappen oder Löwenköpfe ausgeführt. Die drei verbreitetsten Varianten dieser Rüstungsart sind die eigentliche Brigantina, die innen Leder und außen Samt und dazwischen eine Lage Platten aufweist und wie eine Jacke geschnitten ist, der bei Händlern beliebte *Eisenmantel* in gleicher Machart, jedoch längerem und meist aufwendigerem Schnitt, sowie der *Fünflagenharnisch*, der sogar zwei zueinander versetzte Lagen Metall und dazwischen eine weitere Schicht dünnes Leder aufweist und äußerlich meist einer schweren Lederweste oder Krötenhaut ähnelt.

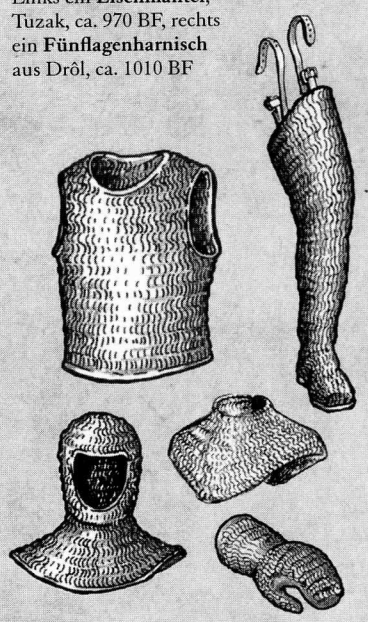
Eigentliche Kettenrüstungen
Die *Kettenweste* bedeckt nur den oberen Teil des Torsos bis zur Hüfte, während das gewöhnliche *Kettenhemd* bereits den ganzen Torso bedeckt und kurze Ärmel aufweist. Das *Lange Kettenhemd* bedeckt die Arme vollständig und läuft manchmal sogar in Kettenhandschuhe aus, während es gleichzeitig bis zu den Oberschenkeln herabfällt. Der *Kettenmantel*, der bis zu den Waden reicht und meist vorn und hinten geschlitzt ist, um das Reiten zu ermöglichen, bietet den optimalen Schutz. Als zusätzliche Rüstungsteile sind *Kettenhandschuhe* (stets Fäustlinge, bei denen die Handfläche aus Leder besteht), *Kettenhauben* (mit oder ohne über das Gesicht hochzuknüpfenden Lappen) und *Kettenbeinlinge* erwähnenswert. Unter all diesen Kettenteilen sollte tunlichst wattiertes Unterzeug getragen werden, um Hautabschürfungen und Druckstellen zu vermeiden. Alle genannten Ketten-Rüstungsteile sind vor allem in Nordaventurien – namentlich in Weiden – verbreitet.

Kettenkragen
Hierbei handelt es sich um eine Lage Kettengeflecht, die auf einer Lage weichem Leder angebracht ist und im Nacken mit Schnallen geschlossen wird; wird gerne als verdecktes

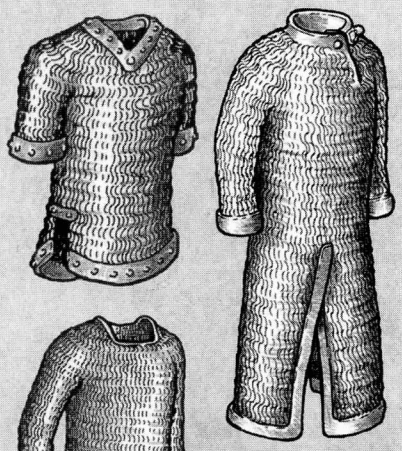
Oben ein **Hartholzharnisch,** Maraskan, 950 BF, rechts die Darstellung eines **Mammutonpanzers,** Wahrheitsgehalt ungewiss



Links ein **Eisenmantel,** Tuzak, ca. 970 BF, rechts ein **Fünflagenharnisch** aus Drôl, ca. 1010 BF



Verschiedene **Kettenteile** (von oben links nach unten rechts): **Kettenweste, Kettenbeinlinge, Kettenhaube, Kettenkragen, Kettenhandschuhe,** alle neuzeitlich



Links oben ein **Kettenhemd**, rechts oben ein **Kettenmantel**, links ein **Langes Kettenhemd** aus dem Angebot des Waffenhändlers Eucou Morgenrot, Kaiser-Reto-Strasse, Gareth

Links ein **Ringelpanzer** aus Zorgan, 950 BF, rechts ein **Brabaker Ringmantel**, 1000 BF

Oben ein **Schuppenpanzer** aus Thorwal, neuzeitlich, links ein **Spiegelpanzer** aus Khunchom, ca. 700 BF

Rüstungsteil getragen. Die weit über die Schulter hinabhängende, dann meist vorne geschlossen Variante wird **Löwenmähne** oder Eisenschabracke, bisweilen auch Almadaner Stola, Ingerimmsschulter oder Metropoliten-Latz genannt und ist bei Landsknechten sehr beliebt, da sie üblicherweise aus preiswertem 'Verschnittmaterial' hergestellt wird.

Ringelpanzer und Ringmantel

Aus dem tulamidischen und südaventurischen Raum stammt der *Ringelpanzer*, der aus einem leichteren Geflecht von Kettenringen auf einer dünnen ledernen Unterlage besteht und ohne Unterzeug getragen werden kann. Man sollte ihn nicht mit dem *Brabaker Ringmantel* verwechseln, bei dem einzelne Ringe auf eine textile Unterlage aufgenäht sind und der nur vergleichsweise wenig Schutz bietet, dafür aber recht preiswert ist und ebenfalls kein Unterzeug benötigt.

Schuppenpanzer

Der Schuppenpanzer besteht ebenfalls aus einem Untergewand aus zähem Leder, auf das einzelne Metallschuppen aufgenäht, manchmal auch aufgenietet sind. Um einen effektiven Schutz zu gewähren, sind die Schuppen so angebracht, dass sie sich gegenseitig überlappen. Von der Form und den geschützten Körperstellen her einem Kettenhemd nicht unähnlich, ist der Schuppenpanzer sehr viel schwerer, bietet aber auch einen entsprechend guten Schutz. Für wirklich kräftige Träger gibt es außerdem den langen Schuppenpanzer, der die Arme vollständig bedeckt und bis zu den Waden herabfällt. Diese Art der Rüstung ist fast nur noch in Nordwestaventurien verbreitet, und speziell die Thorwaler Hetleute sind stolz auf ihre ererbten Stücke.

Spiegelpanzer

Als Rüstung der tulamidischen Helden-Prinzen, Sultane und Kalifen ist der Spiegelpanzer ein ebenso schönes wie effektives Rüstungsteil und die Krone der Sarwirkerei (des Kettenhemd'flechtens'). Er ähnelt einem Kettenhemd, besteht allerdings aus feinstem Kettengeflecht, das an den exponierten Stellen mit meist gravierten oder goldeingelegten Metallplatten bedeckt ist. Durch die sehr hohen Herstellungskosten ist diese Rüstung auch in den Tulamidenlanden ein seltener Anblick, der den Reichen und Edlen vorbehalten ist.

Rüstung	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Brigantina	0	5	4	4	2	2	0	0	3	3	2	6	350
Eisenmantel*	0	5	5	5	2	2	2	2	4	4	3	6	500
Fünflagenharnisch	0	5	5	4	0	0	1	1	3	3	2	7	600
Kettenweste*	0	4	4	4	0	0	0	0	2	2	2	5	100
Kettenhemd, ½ Arm*	0	4	4	4	2	2	1	1	3	3	3	6,5	150
Langes Kettenhemd*	0	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	10	180
Kettenmantel*	0	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	12	500
Kettenbeinlinge, Paar	0	0	0	0	0	0	4	4	1	s.u.	s.u.	8	200
Kettenhandschuhe, P.	0	0	0	0	1	1	0	0	0	s.u.	s.u.	1,5	100
Kettenhaube	3	1	1	0	0	0	0	0	1	+1	+1	3,5	80
Kettenh. m. Ges.schutz	4	1	1	0	0	0	0	0	1	+1	+1	4	100
Kettenkragen	2	1	1	0	0	0	0	0	0	s.u.	s.u.	2,5	60
Löwenmähne*	2	2	2	0	1	1	0	0	1	+1	+1	5	100
Ringelpanzer*	0	4	4	4	3	3	1	1	3	4	3	7	550
Ringmantel (Brabakmantel)*	0	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	9	180
Schuppenpanzer	0	5	5	5	3	3	3	3	4	5	5	12	1000
Schuppenpanzer, lang	0	5	5	5	3	3	4	4	4	6	6	18	1200
Spiegelpanzer*	0	5	5	5	3	3	2	2	4	5	4	10	1000+

Verfügbarkeit: Brigantina, Eisenmantel und Fünflagenharnisch (5) HOR, ALM, GAR, GAL, ARA, ORO, KHU; Kettenhemden, Kettenbeinlinge, Kettenkragen, Kettenhandschuhe, Kettenhaube (8) GLO, RIV, THO, BOR, AND, WEI, TOB, GAR, GAL, XER, RHA, ALB, ALM, HOR, KHO, MHA, GOR, ARA, ORO, KHU, ZWE; Kettenmantel (4) THO, AND, ALB, WEI, TOB, ZWE; Kettenweste ALM, HOR, ZYK, MEN, KHO, MHA, GOR, KHU, ARA, ORO, ALA, ZWE; Löwenmähne (10) WEI, AND, ALB, GAR, TOB, GAL, ALM, HOR, MEN, MHA, ALA, ZWE; Ringelpanzer (3) und Spiegelpanzer (2) KHO, MHA, GOR, KHU, ARA, ORO; Ringmantel (5) MEN, BRA, ALA; Schuppenpanzer (5) THO, RIV, ALB, ZWE

Besonderheiten: Brigantina, Kettenkragen und Kettenweste können unter anderer Kleidung verborgen getragen werden. Die Kombination aus Kettenbeinlingen, Kettenkragen und Kettenhandschuhen heißt **Kettenzeug** und beim Spiel mit dem Grundsystem RS/BE +1/+1. Zu meisterlich gearbeiteten Kettenhemden siehe Seite 10.

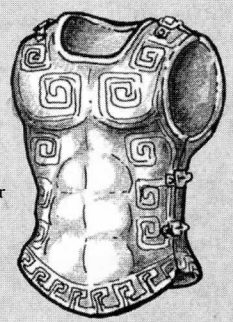
Plattenrüstungen

Die größte Schutzwirkungen von allen Rüstungsarten (von magischen Mitteln einmal abgesehen) versprechen massive Metallplatten, die den Leib des Kämpfers schützen. Nicht nur die Dicke dieser Platten, sondern auch die Tatsache, dass sie so geformt sind, dass schwache Schläge an ihnen abgleiten, erlaubt ein Maximum an Schutz. Dies klingt zuerst so, als wäre ein entsprechend gerüsteter Kämpfer äußerst unbeweglich, was aber bei modernen Rüstungen dadurch ausgeglichen wird, dass einzelne, kleinere Metallplatten an Lederriemen aufgehängt, miteinander geschickt vernietet oder an der Unterkleidung festgenestelt sind und sich so geschickt überlappen, dass keine Klinge dazwischen eindringen kann. Bei den besten Rüstungen sind die möglichen Verschiebungen der Platten untereinander sogar entsprechend bestimmte Führungsschienen festgelegt, so dass sie ein erstaunliches Maß an Beweglichkeit erlauben und trotzdem fast jede Stelle des Körpers mit mindestens einem Zehntel Finger Metall schützen.

Ältere Plattenrüstungen – teilweise noch aus Bronze oder Messing – besitzen diese Mechanismen nicht, lassen dafür jedoch meist die Gelenke frei, so dass auch hier ein gewisses Maß an Bewegungsfreiheit gegeben ist. Die modernsten Versuche der Rüstungsschmiede gehen in die Richtung, bei gleichbleibender Plattenstärke durch ein gewelltes Profil den größeren Plattenstücken noch zusätzliche Festigkeit zu verleihen.

Ebenfalls bei den Plattenrüstungen haben wir die meisten Helme eingeordnet, deren Schutz ja auch zumeist darauf beruht, dass eine Metallhaube vor Stich und Schnitt schützt, während die darunter getragene Polsterung stumpfe Hiebe abfedert.

Klassische **Amazonenrüstung** einschließlich Helm und Schild, neuzeitlich



Bronzeharnisch der Seegarde, Rethis, neuzeitlich, aber nur zu Repräsentationszwecken getragen

Mischrüstung einer Schaukämpferin aus **Brustschalen**, **Streifenschurz** und **Beinschienen**, kombiniert mit **Bock** und **Kusliker Säbel**

Garether Platte, neuzeitlich

Amazonenrüstung

Die Amazonenrüstung ist die traditionelle Kombination von Rüstungsteilen, die den Amazonen als Uniform dient und andernorts nicht zu finden ist, obschon es Ähnlichkeiten mit einigen Traditionsrüstungen des Alten Reichs gibt. Zu dieser Rüstungskombination gehören ein schulterfreier Bronzekürass, der den Körperformen nachgearbeitet ist, dazu Unterarm- und Unterschenkelschienen aus verstärktem Leder (bei Offizierinnen aus Bronze), ein lederner Streifenschurz und ein visierloser Helm mit einem Schweif aus Rosshaar. Der Helmschmuck der Offizierinnen besteht aus Straußenfedern. Dies ist eine Komplettrüstung, die durch weitere Rüstungsteile nicht mehr ergänzt werden kann.

Bart und Halsberge

Der sogenannte Bart ist eine massive, gebogene Metallplatte, die den Hals ihres Trägers wie ein Kragen umgibt und dadurch einen effektiven Schutz für den Hals und die untere Gesichtshälfte bietet. Er wird mit Scharnieren und Haken geschlossen und ist ein perfekter Schutz gegen Würgeangriffe, ist aber nur in Kombination mit anderen Rüstungsteilen – üblicherweise einer Schaller (siehe oben) – sinnvoll. Der Einfachheit halber fassen wir auch moderne, geschobene Formen des Halsschutzes, die sogenannten Halsbergen hier zusammen, auch wenn diese das Kinn weniger schützen.

Bronzeharnisch

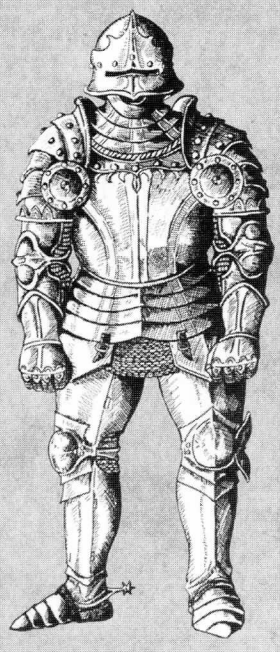
Der Bronzeharnisch besteht, wie der Name schon sagt, aus Bronze, einem Metall, dass heutzutage nur noch wenig Verwendung beim Rüstungsbau findet. Brust- und Rückenplatte sind massiv und werden mit senkrechten Stiften miteinander verbunden. Die wenigen verbliebenen Schaustücke werden hauptsächlich bei militärischen Paraden getragen.

Brustplatte

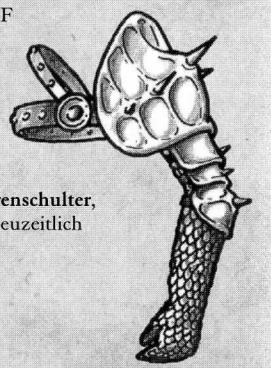
Die auf Seite 101 genannte Brustplatte existiert auch in einer stählernen Version, die sich jedoch von ihren Werten nicht von der aus Leder unterscheidet.

Brustschalen

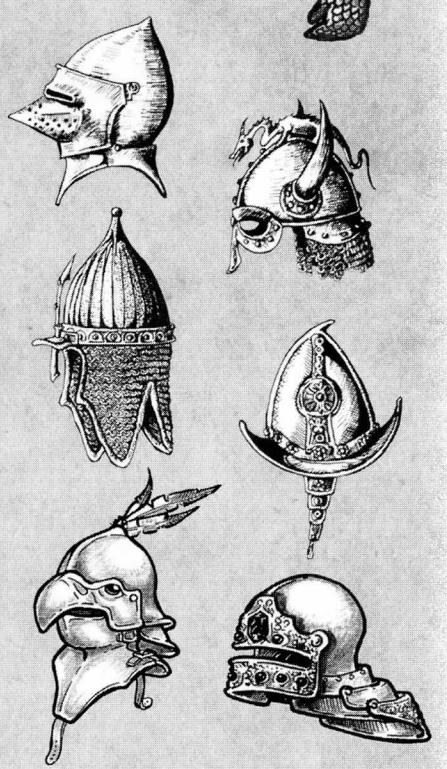
Dieses eher dekorative als schützende Rüstungsteil findet man eigentlich nur bei Schaukämpferinnen. Sie bestehen aus zwei anatomisch geformten Metallschalen, die von Kettengliedern oder Lederriemen an Ort und Stelle gehalten werden und die meist noch herabhängende Ketten aufweisen. Im Gegensatz zur landläufigen Meinung gehört unter diese Rüstung durchaus noch zumindest eine dünne Lage Unterkleidung. Die Brustschalen können nicht mit anderen Rüstungsteilen kombiniert werden, die den Torso schützen.



Gestechrüstung,
Wehrheim, 900 BF



Gladiatorenschulter,
Al'Anfa, neuzeitlich



Helme (von links oben nach rechts unten): **Stechhelm** aus Rommilys, 950 BF; **Drachenhelm** aus Thorwal, neuzeitlich; **Baburiner Hut** der Fürstlich Aranischen Garde, 980 BF; **Morion** der Horasgarde, Vinsalt, 900 BF; **Visierhelm** eines Greifenreiters, Gareth; **Schaller** aus Ragath, neuzeitlich

Garether Platte
Die Garether oder *Dreiviertel-Platte* ist eine typische moderne Rüstung, die auf der Leichten Platte aufbaut und diese durch ein festes Ensemble aus Arm- und Beinschützern ergänzt. Durch diese Gesamtkonstruktion ergibt sich ein hervorragender Schutz bei gleichzeitiger minimaler Behinderung – vorausgesetzt natürlich, die Rüstung wurde für ihren Träger maßgefertigt. Zur Abrundung sind nur noch ein Helm, eine Halsberge und Panzerhandschuhe erforderlich.

Gestechrüstung
Die Voll- oder auch Gestechrüstung umgibt ihren Träger zu allen Seiten mit mehreren überlappenden, gegeneinander verschiebbaren Stahlplatten und verleiht ihm einen optimalen Schutz. Der Preis, den er dafür bezahlen muss, fällt dann allerdings in zweierlei Weise beträchtlich aus. Zum einen kostet eine solche Rüstung mehrere tausend Silbetaler, zum anderen wiegt sie mindestens dreißig Stein, weshalb sie eigentlich nur bei Turnier-Rittern und Elite-Kavalleristen zu sehen ist, die damit hoch zu Ross in die Schranken oder die Schlacht reiten. Dies ist eine Vollrüstung, die durch weitere Rüstungsteile nicht mehr ergänzt werden kann.

Gladiatorenschulter
Die Gladiatorenschulter ist ein von Schaukämpfern verwendetes Rüstungsteil, das dem linken Arm vom Hals bis zur Hand hinab einen formidablen Schutz verleiht. Üblicherweise besteht diese Rüstung aus gehärtetem Leder und Bronze, es gibt allerdings auch einige neuzeitlichere Versionen aus Metall, was sich jedoch nicht auf Gewicht und Schutzwirkung niederschlägt. Die Gladiatorenschulter wird durch Lederriemen an Ort und Stelle gehalten und ist beweglicher, als ihr krudes Äußeres vermuten lässt. Die Variante für Frauen beinhaltet auch Brustschalen; eine Kombination von Brustschalen und Gladiatorenschulter ist also nicht möglich; Männer können eine Brustplatte dazu tragen.

Helme
Der Kopf als schützenswertestes Organ des menschlichen Körpers kann durch eine Vielzahl verschiedener Helme und Kopfbedeckungen geschützt werden, die oft auch etwas über die Herkunft und den Stand ihres Trägers aussagen.

> **Experte:** Die BE von Helmen sollte bei *Sinnenschärfe*-Proben dreifach angerechnet werden.

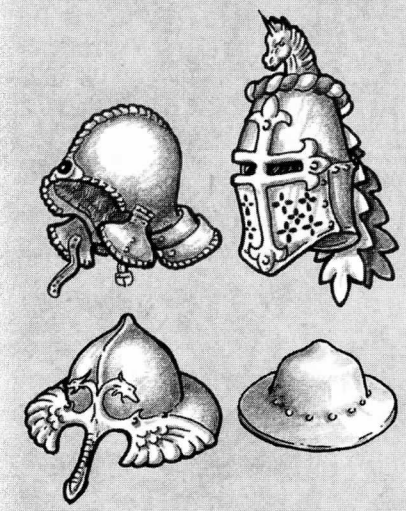
Der *Baburiner Hut* ist ein spitz zulaufender Helm aus Leder oder Eisen, der mit Metallstreifen verstärkt ist und üblicherweise einen Nackenschutz aus Kettenstreifen aufweist. Außerhalb der Tulamidenlande trifft man ihn nur selten an. Meist gepolstert und mit einem Turban als Schmuck versehen.
Der *Drachenhelm* ist neben dem verstärkten Lederhelm, aus dem er sich entwickelt hat, die typische Kopfbedeckung Thorwaler Krieger. Leicht konisch ausgeführt, weist er meist ein Nasal oder eine charakteristische 'Brille' auf. Seinen Namen hat er von den ledernen Drachenfiguren, die er häufig als Helmzier aufweist. Üblicherweise gepolstert und mit Kinnriemen versehen.
Der *Morion* ist ein in einer birnenförmigen Spitze oder einem Kamm auslaufender Metallhelm mit vorn und hinten hochgezogener Krempe. Dieses typisches Rüstungsteil aus dem Horasreich und Al'Anfa ist auch in reich verzierten (Gravuren, Einlegearbeiten) Offiziers-Versionen zu erwerben. Erfordert eine wattierte Kappe; gepolsterte Varianten (dann auch mit Kinnriemen) sind 5 ST teurer.
Die *Schaller* ist ein moderner, speziell im zentralen Mitttelreich beliebter, stabiler Metallhelm mit ausladendem (bisweilen geschobenem) Nackenschutz und meist einem Klappvisier mit schmalem Sehschlitz. Wird üblicherweise zusammen mit einem Bart getragen (siehe S. 105) und weist schon jetzt eine Vielzahl von Formen auf; erfordert wattierte Kappe, mit Filz ausgelegte Varianten sind 5 ST teurer.
Der *Stech-* oder *Gestechhelm* ist ein schwerer Eisenhelm, der den gesamten Kopf umschließt und über ein oft spitz zulaufendes oder wie ein Tierkopf geformtes Klappvisier verfügt.

Am Hinterkopf und zu den Wangen hin verfügt er bisweilen über Ventilationsschlitze. Fester Bestandteil einer Gestechrüstung; erfordert eine wattierte Kappe. Im Horasreich gibt es auch ähnliche Modelle mit halbkugelförmigem, ventilierten Visier als Teil der Fußkämpferrüstung, dann *Visierhelm* genannt.

Die *Sturmhaube* ist ein eng anliegender, üblicherweise visierloser Metallhelm ohne Krempe, die ihren Träger kaum behindert und trotzdem optimalen Schutz liefert und deshalb in Söldnerkreisen sehr beliebt ist, auch wenn ihr Aussehen sich in solchen Spitznamen wie 'Galottaglatze' oder 'Deppenhut' niederschlägt. Erfordert eine wattierte Kappe; gepolsterte Varianten (dann auch mit Kinnriemen) sind 5 ST teurer.

Der *Tellerhelm* ist eine einfache Hirnschale aus Metall, die mit einer breiten Krempe versehen ist. Durch seine einfache Konstruktion ist er sehr günstig in der Massenherstellung und deshalb ein häufiger Anblick in den aventurischen Armeen. Vor allem Sappeure, die Beschuss von oben fürchten müssen, tragen ihn gerne, woher der bisweilen gehörte Name Sappeurshelm stammt. Etwas grober in seiner Machart ist der *Eisenhut* oder *Tobrische Hut*, oftmals der einzige Schutz, der an Landwehren ausgegeben wird. Erfordert eine wattierte Kappe; gepolsterte Varianten (dann auch mit Kinnriemen) sind 5 ST teurer.

Der *Topfhelm* bietet den bestmöglichen Kopfschutz bei einer gleichzeitigen maximalen Behinderung seines Trägers. Er ist ungefähr zylinderförmig mit einem flachen Helmdach und besitzt nur selten ein aufklappbares Visier. Er gilt als altertümlich und wird fast nur noch in Weiden als Reiterhelm verwendet. Er wird üblicherweise zusammen mit einer Kettenhaube getragen, wodurch sich nach den Grundregeln RS-Bonus und BE insgesamt auf 4 erhöhen und erfordert wattierte eine Kappe als Unterzeug



Helme (von links oben nach rechts unten): **Sturmhaube** der Angbarer Sappeure, 1000 BF; **Topfhelm** aus Weiden, 970 BF; zwei **Tellerhelme**, links aus dem Amboss, ca. 200 BF, rechts ein **Tobrischer Hut**, neuzeitlich

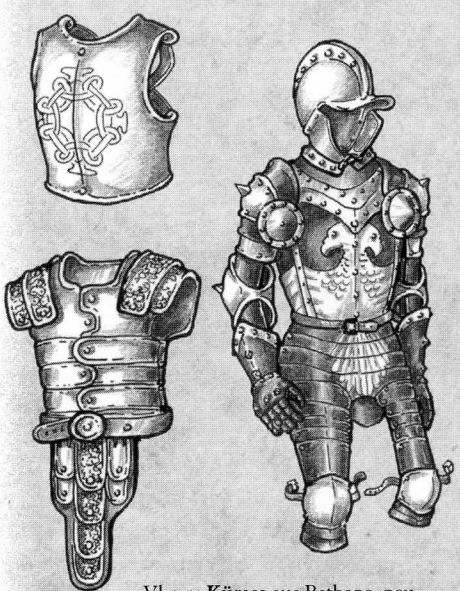
Horasischer Reiterharnisch

Dieser Reiterharnisch besteht aus sehr gut aufeinander abgestimmten Rüstungsteilen – geschobenen Brust- und Rückenpanzern mit langem Beinschutz, Halsschutz, Schulter- und Armpanzerung, Panzerhandschuhen und visierlosem Helm –, die ihrem Träger weniger Schutz liefern als eine Gestechrüstung, dafür jedoch beträchtlich weniger wiegen und ihn so in der Ausübung seiner Tätigkeiten so gut wie gar nicht behindern. Sie sind häufig gegen Korrosion brüniert.

Dies ist unwiderlegbar die Zukunft des Rüstungsbaus. Der Horasische Reiterharnisch ist eine Vollrüstung, die durch weitere Rüstungsteile nicht mehr ergänzt werden kann.

Kürass

Der Kürass besteht aus einer anatomisch geformten Metallplatte, die am Rücken mit Bändern gehalten wird und den Brustkorb und den Bauch gegen Angriffe von vorn so effektiv wie eine schwere Plattenrüstung zu schützen vermag, den Rest des Körpers jedoch ungeschützt lässt. Dieses Rüstungsteil findet vor allem bei der leichten Reiterei Einsatz und stellt dann neben einem leichten Helm die einzige Rüstung dar, um die Beweglichkeit des Trägers so wenig wie möglich zu behindern..



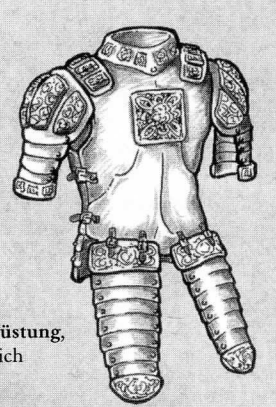
Vl.n.r.: **Kürass** aus Bethana, neuzeitlich; **Kusliker Lamellar** mit Streifenschutz der Horasgarde, Vinsalt, neuzeitlich, aber nur zu Repräsentationszwecken getragen; **Horasischer Reiterharnisch**, neuzeitlich

Kusliker Lamellar

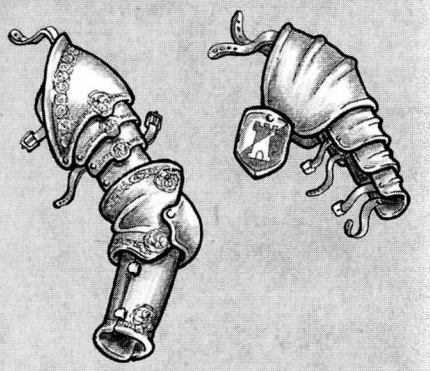
Dieses traditionelle Rüstungsteil des Alten Reichs besteht aus dünnen, parallelverlaufenden Metallstreifen, die an ledernen Tragegurten aufgehängt sind. Die Rüstung, die sich heutzutage kaum noch im Einsatz befindet, weist meist einen ausladenden Schulterschutz und eine Art Streifenschurz auf und wird üblicherweise mit einem traditionellen Bronzehelm und entsprechenden Arm- und Beinschienen kombiniert.

Leichte Platte

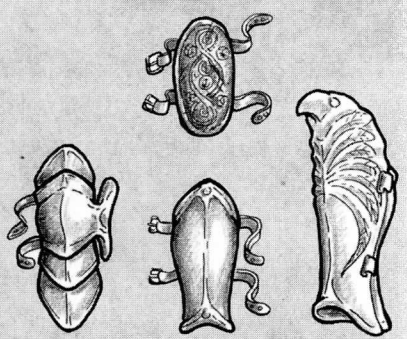
Die Leichte Platte ist die mittlerweile am häufigsten anzutreffende Plattenrüstung, da sie durch ihre einfache Form vergleichsweise günstig in der Herstellung ist. Je zwei gegeneinander verschiebbare Metallplatten umgeben den Torso von vorn und hinten, dazu kommt meist noch ein Schulter- und Lendenschutz. Diese Rüstung bietet auch allein getragen bereits einen beachtlichen Schutz, wird aber dennoch sehr häufig mit Zusatzrüstungen und Helm kombiniert, um den Erfordernissen einer schweren Rüstung wirklich gerecht zu werden. Dies ist die typische Ausstattung der Gardepikeniere des Mittel- und des Horasreichs.



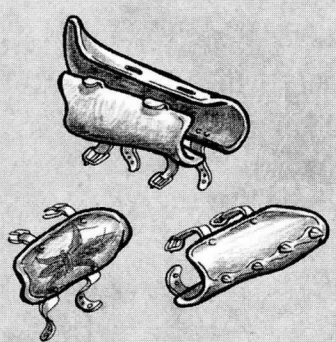
Leichte **Plattenrüstung**, neuzeitlich



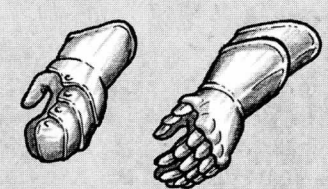
V.l.n.r.: **Plattenarm, Plattenschulter**



Links eine **Kniekachel**, rechts verschiedene Vollmetall-**Beinschienen**



Verschiedene Vollmetall-**Armschienen**



Panzerhandschuhe, links in der gebräuchlichen Fäustlingsversion, rechts die aufwendige Version mit beweglichen Fingern

Plattenteile

Zusätzlich zu den genannten Torsorüstungen kann ein Kämpfer seinen Schutz durch zusätzliche Rüstungsstücke verbessern – ja, die modernen Plattenrüstungen sind speziell auf ein solches Vorgehen ausgelegt. Am verbreitetsten sind sicherlich *Panzerhandschuhe*, bei denen Plattenstücke und -schuppen auf Lederriemen genietet sind, die wiederum auf einen ledernen Handschuh genäht werden. Andere Plattenteile wie die oft ausladenden *Plattenschultern* und die röhrenförmigen, durch geschickt montierte Gelenke verbundenen *Plattenarme*, an speziellen Gürteln befestigte Beintaschen und Panzerbeine, einzelne bewegliche *Kniekacheln* und spezielle gepanzerte *Panzerschuhe* (deren Sohle jedoch wie gewöhnlich aus Leder besteht). Auch die traditionellen *Arm-* und *Beinschienen* aus Bronze oder Stahl fallen in diese Kategorie.

Rüstung	**Ko**	**Br**	**Rü**	**Ba**	**LA**	**RA**	**LB**	**RB**	**Ges.**	**gRS**	**gBE**	**Gew.**	**Preis**
Amazonenrüstung (kpl.)**	3	5	3	5	2	2	3	3	4	5	3	8	uvk..
Armschienen, Bronze	0	0	0	0	2	2	0	0	0	s.u.	s.u.	1,5	25
Armschienen, Stahl	0	0	0	0	3	3	0	0	0	s.u.	s.u.	1,5	35
Bart / Halsberge	2	1	1	0	0	0	0	0	1	+0	+0	1	45 S
Beinschienen, Bronze	0	0	0	0	0	0	2	2	0	+1	+1	3	35
Beinschienen, Stahl	0	0	0	0	0	0	3	3	1	+1	+1	3	50
Bein'taschen' / 'Schürze'	0	0	0	2	0	0	2	2	1	s.u.	s.u.	2	90
Bronzeharnisch	0	5	4	4	0	0	0	0	3	3	3	6	250
Brustplatte	0	2	0	1	0	0	0	0	1	1	1	2	50
Brustschalen	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0,5	25
Garether Platte*	0	6	5	6	5	5	4	4	5	6	4	14	750+
Gestechrüstung (kpl.)	8	8	7	8	7	7	7	7	8	12	10	30+	2500+
Gladiatorenschulter*	0	3	2	0	3	0	0	0	1	2	1	4	180
Horasischer Reiterhar. (kpl.)**	3	7	5	7	5	5	5	5	6	8	5	17	1000+
Kürass*	0	5	1	2	0	0	0	0	2	3	2	4	110
Kusliker Lamellar	0	5	4	4	1	1	1	1	3	4	3	7,5	500
Leichte Platte*	0	5	4	5	0	0	2	2	3	4	3	7,5	250
Panzerbein	0	0	0	0	0	0	4	4	1	+2	+2	6	150
Panzerhandschuhe, Paar	0	0	0	0	2	2	0	0	0	s.u.	s.u.	1,5	120
Panzerschuh	0	0	0	0	0	0	1	1	0	+0	+1	1	120
Plattenschultern	0	1	1	0	2	2	0	0	1	s.u.	s.u.	3	150
Plattenarme	0	0	0	0	5	5	0	0	1	s.u.	s.u.	3	200
Helme													
Baburiner Hut*	4	0	1	0	0	0	0	0	1	+2	+1	3	60
Drachenhelm	3	0	1	0	0	0	0	0	1	+2	+1	3	80
Morion*	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	4	75
Schaller*	4	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	4	60
Stechhelm / Visierhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	4	100
Sturmhaube*	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	3,5	70
Tellerhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	1,5	30
Topfhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	1	+2	+2	4,5	80

Verfügbarkeit: Arm- und Beinschienen aus Bronze (4) ORK, GAR, ARA, ORO, ALM, HOR, ZYK, MEN, BRA, ALA, aus Stahl (6) BOR, WEI, TOB, GAL, RHA, GAR, ALM, HOR, ZWE; Bronzeharnisch (3) HOR, ZYK, MHA, ARA, ALA; Brustschalen (5) MHA, ARA, ORO, KHU, MEN, ALA; Brustplatte (8) FIR, ORK, ACH; Garether Platte, Leichte Platte, zusätzliche Plattenteile (3-7) AND, WEI, TOB, GAL, GAR, ALB, ALM, HOR, ALA, ZWE; Gestechrüstung (nach Auftrag) GAR, ALM, HOR; Gladiatorenschulter (6) MHA, ORO, MEN, ALA; Horasischer Reiterharnisch (3) HOR, ALM, MEN; Kürass (10) RIV, BOR, AND, WEI, TOB, GAL, XER, RHA, ALB, GAR, ALM, HOR, ZYK, ARA, ORO, MAR, KHU, MEN, BRA, ALA, ZWE; Kusliker Lamellar (2) HOR, ZYK; Baburiner Hut (10) KHO, MHA, ARA, ORO, GOR, KHU, THA, ART; Drachenhelm (8) THO, RIV, ALB; Morion (12) ALM, HOR, MEN, BRA, ALA; Schaller (8) GAR, ALB, AM, ZWE; Stechhelm (4) GAR, ALB, ALM, HOR; Sturmhaube (12) und Tellerhelm (15) GLO, RIV, SVE, BOR, TOB, GAL, XER, RHA, WEI, TOB, AND, ALB, GAR, ALM, HOR, MHA, ARA, ORO, GOR, KHU, MAR, SHI, THA, MEN, BRA, ALA, ZWE; Topfhelm (4) AND, WEI, TOB

Besonderheiten: Die Kombination aus Plattenschultern, Plattenarmen, Beintaschen und Panzerhandschuhen heißt *Plattenzeug* und gibt beim Spiel mit dem Grundsystem RS/BE +2/+2. Sie kosten zusammen 500 S.

Siebenstreich und Rabenfeder: Berühmte Klingen Aventuriens

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 Kampfesweise gelten. Mag auch Aranien 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 weit weniger an als die langen, blitzenden Klingen der Legende und Gegenwart. Die wichtigste aventurische Quelle ist das *Fünfte Buch* des *Rondrariums*, das an die neunhundert Schwerter namentlich nennt (und stetig aktualisiert wird). Einige diese blitzenden Klingen möchten wir hier vorstellen.

Waffen der Legende

Siebenstreich

Als sicherlich bekannteste aller aventurischen Waffen muss das Schwert *Siebenstreich*, auch die *Klinge der Zwölfe* oder *Götterschwinge* als erstes genannt werden. Gegen die Mächte der Finsternis in Praios' Auftrag von Ingerimm geschmiedet und von Rondra (andere Quellen nennen Praios oder Mythrael) vor über 2.000 Jahren an Geron den Einhändigen überreicht, gibt es wenig, was mit Siebenstreich verglichen werden kann. Geron vollbrachte mit diesem Artefakt seine sieben vielbesungenen Heldentaten, bevor er das letzte Untier stellen wollte und seinem unbekannten Schicksal erlag. Danach wanderte Siebenstreich von Held zu Held, etwa Leomar von Baburin oder Graf Hlúthar von den Nordmarken. Als jener in der ersten Dämonenschlacht fiel, ging das kostbare Schwert fast verloren, wurde jedoch wundersamerweise auf dem Schlachtfeld übersehen und konnte von Boron-Geweihten gerettet werden.

Da sich in den heranbrechenden Dunklen Zeiten kein würdiger Träger mehr fand, schmolzen um 550 BF sieben hesindegeweihte Magier unter der Führung des legendären Basilius die Klinge im Purpurfeuer von H'Rabaal und formten daraus sieben magischen Kelche, welche an verschiedenen geheimen Orten in ganz Aventurien aufbewahrt wurden, auf das sie dem Bösen nicht in die Hände fielen. Doch über die Jahrhunderte wurden sechs der sieben Kelche gestohlen. 996 BF empfing der Festumer Erzmagier Rakorium Muntagunus von Stover Stoerrebrandt den letzten Kelch, mit dessen Hilfe es ihm in H'Rabaal gelang, die anderen sechs wieder in ihr Versteck zurück zu bringen. Ayla von Schattengrund versammelte nach Borbarads Invasion die Kelche unter dem Deckmantel der Zwölfgöttertjoste und so wurde Siebenstreich am 4. Efferd 1021 BF im Beisein des Schwerts der Schwerter, des Boten des Lichtes, dem Hüter der Flamme, dem Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, einiger anderer Geweihte, dem 'Schwertkönig' Raidri Conchobair und den 'Gezeichneten' im Schlund neu geschmiedet, um eine Waffe gegen Borbarad zu gewinnen. Siebenstreich erschien neu als Anderthalbhänder, der Knauf als Sonne geformt, die Parierstange als Löwinnen, deren Schwänze den Griff umschlingen und deren Hinterpranken auf einer flammenumzüngelten Balkenwaage ruhen: eine Mischung aus güldenländischen, bosparanischen, tulamidischen und maraskanischen Stilelementen. Im Goldsilber seiner Legierung aus verschiedensten göttlichen, magischen und weltlichen Metallen spielten Lichtreflexe in Purpur und Orange, im Inneren der Klinge ließ sich ein schwarzes Glimmen erahnen. Erster Träger Siebenstreichs im neuen Zeitalter wurde Raidri Conchobair. Nachdem er in der Dritten Dämonenschlacht den Tod fand, zerbarst Siebenstreich, als es die Siebenstrahlige Dämonenkrone zertrümmerte und Borbarad verwundete. Lange Zeit in Gareth in der Obhut der Reichsbehüterin Emer ni Bennain, ruhen die Bruchstücke nun im Rondra-Heiligtum zu Donnerbach.

Gnorakir

Ähnlich sagenumwogen ist das Zyklopenschwert *Gnorakir*, eigentlich *Gnor'a'khir* (‚die alles bezwingt') geheißen, ein mythisches Schwert der Rondra-Kirche. Das *Schwert der Helden*, wie man es auch nennt, wurde von dem Zyklopen Gil'Pathar viele Jahre lang geschmiedet und im eigenen Blut gehärtet. So kräftig und scharf war es, dass man damit Felsbrocken spalten konnte, ohne dass die Schneide stumpf wurde – nicht Rüstungsstahl noch Drachenhaut trotzten dem Biss des Schwertes. Man sagt, die runengeschmückte, rotglühende, vier Schritt lange Klinge war geflammt wie das Schwert der Göttin, und nur die Mächtigsten vermochten sie zu schwingen. Um keine Neider anzulocken, vergrub der Zyklop das Schwert in seiner Höhle, doch der Legende nach beobachtete ihn dabei eine Maus, die es einem Hasen weitererzählte, der einem Raben, der einer Schwalbe, die einem Hirschen am Festland und der wiederum einer Silberlöwin, denn um diesen Preis verschonte sie ihn. Die Löwin aber erzählte Rondra von dem Schwert. Rondra bat Phex, ihr zu helfen, die Waffe zu erringen. Der Graue bat sich dafür einen Gefallen von der Schwester aus, dann stahl er Gnorakir. Doch bevor er sie Rondra gab, forderte er den Gefallen: Kein strahlender Held solle die Waffe führen, sondern ein phexgefälliger Mensch, für alle anderen sei die Waffe nur ein gewöhnliches Schwert. So macht Gnorakir durch göttlichen Segen einen jeden Kämpen unfehlbar, der von wahrhaft füchsischem Herzen ist, anderen aber bedeutet es nicht mehr als das Werk eines gewöhnlichen Schmieds.

Es gibt viele Sagen um das Auftauchen dieser Klinge, und immer bescherte sie ihren Trägern unsterblichen Ruhm. Der Troll Ilkhold Zottelhaar führte das Schwert im Auftrag der Götter, als er im vierten Zeitalter gegen den Dämon Balkha'bul kämpfte

und die geraubte Schönheit nach Alveran zurückbrachte. Vor vielen Jahrhunderten ging das Schwert verloren und ruhte lange im Hort des Höhlendrachen Lepitopir im Steineichenwald, bis es vor einigen Jahren von Glücksrittern erbeutet wurde. Der heutige Aufbewahrungsort ist unbekannt.

Die Löwinnenschwerter

Die *Löwinnenschwerter* bilden eine Gruppe von 12 Waffen unterschiedlicher Art, die weder in ihrer Form noch ihrer Herkunft eine Einheit bilden. Die einzige Gemeinsamkeit besteht darin, dass sie die Waffen der 12 Gründer des Ordens vom Theater zu Arivor sind, die einst die Goblins aus dem Lieblichen Feld vertrieben, später das Bornland eroberten und schließlich im Kampf gegen die Priesterkaiser untergingen. Mythrael selbst soll bei der Ordensgründung die Waffen gesegnet und durch Götterspruch eine jede mit dem Edelstein eines der Zwölfe versehen bzw. den vorhandenen Edelstein gesegnet haben. Erst in der Gegenwart, der neuen Heldenzeit, sollten die Schwerter wieder vereint werden. Neben ihrer gemeinsamen Geschichte hat aber auch jedes einzelne der Schwerter eine eigene, jahrhundertealte Historie. Nur die Götter wissen, warum ausgerechnet diese Schwerter erwählt wurden, und welche Aufgaben ihnen bevorstehen.

Wenig überraschend ist, dass einige der Waffen in den Kampf gegen die Schwarzen Lande verwickelt sind.

Die **Bernsteinlöwin** ist ein protzig verzierter Zweihänder mit achteckigem Bernstein. Es wird von magiebannenden und ermutigenden Kräften erzählt, die ihr Träger rufen könne. Zuletzt wurde sie in Ilsur gesehen, wo der Statthalter Ilsurs, der Rondra-Geweihte Tharleon von Donnerbach, sie wider die Schwarzen Schergen führte, gemeinsam mit dem Geweihten Marvin Drachenreyther von Perricum, der die **El'Achat**, die **Achatlöwin** wie eine Sense durch die Reihen der Gegner fahren lässt. Doch schon lange erreicht uns keine Nachricht aus Ilsur, und das Schicksal der Träger, der Klingen, ja der ganzen Stadt ist ungewiss.

Tremal von Dunkelstein, einst Baron zu Viereichen, heute der Anführer wackerer Freischärler, die tief in Transysilien kämpfen, besitzt die **Saphirlöwin** und kämpft damit noch für seine Heimat. Diese Waffe ist ein sehr altes Bastardschwert mit recht breiter Klinge und langen Parierstangen. Die Fehlschärfe schmücken Ziselierungen, durch uralte, heute vergessene Verfahren geschliffen und aufgelegt. Der Griff ist mit Metalldraht aufgerauht, Lederschnüre verbessern den Halt, kurz vor dem Knauf ist ein großer Saphir angebracht, der in mattem Licht beruhigend leuchtet. Ein würdiger Träger teilt freundlich und gerne jede Mahlzeit mit Bittstellern, Travia nicht gefällige Träger empfinden Unbehagen, wenn sie die Klinge berühren. Es heißt, Menschen ohne Familiensinn oder Liebe würden von der Klinge verzehrt, sobald sie mit ihr in Berührung kommen.

Als **Bergkristallöwin** konnte in Ysilia das Schwert **Schalljarß** identifiziert werden, das Schwert der Herzöge Tobriens (weiter unten findet sich eine genauere Beschreibung).

Die **Blutachatlöwin** oder auch **Karneollöwin**, die zuvor Fran-Horas besaß, soll gegen Untote helfen oder gar schützen. Der Golgarit Mordaycon Motmaginte fand die Klinge auf einer Queste in der Baronie Schattengrund im Windhag, wo sie in einer Grabanlage neben einem aufgebahrten König lag. Seit der Eroberung Boronias findet man ihn im Kampf gegen die Schrecknisse, die der Untote Heerwurm im Zentrum des Mittelreichs verbreitet hat.

Kôpheas (*aureliani:* „Des Schwarzen Tod"), die **Onyxlöwin**, war lange Zeit auf einer thorwalschen Insel verschollen, bis sie kurz vor den Magierkriegen von einem Rondra-Geweihten geborgen wurde. Er führte sie in der Schlacht in der Gorischen Wüste gegen Rhazazzor. Während den nachfolgenden Wirren wurde der Onyxstein aus dem Knauf der Waffe herausgebrochen, und beide Teile blieben fünfhundert Jahre lang verschollen. Erst vor kurzem konnten Stein und Schwert nach zwei aventurienumspannenden Questen in den Klauen des Kaiserdrachen Apep vereint werden. Hier sucht der Draconiterabt Eno Kariolinnen ihre Geheimnisse zu entschlüsseln, die Waffe spirituell zu reinigen und Stein und Schwert zu vereinen. Ihre Parierstangen bilden Naclador ab, sie soll besonders gegen Dämonen und Geister wirken.

Melcher Dragendot, Prüfstein des Schwertkönigs und Mitglied des Rats der Helden von Gareth, trägt die **Smaragdlöwin**, das Schwert der Hl. Lutisana von Kullbach, das lange davor dem Siebenstreichträger Graf Hlûthar von den Nordmarken gehört haben soll. Als Melchers Vater Raul im Kampf gegen Orks starb, ging damit auch das geheime Wissen über die Waffe verloren. Der Zweihänder zerbrach in diesem Kampf und wurde erst von Saladan von Arivor an einem 21. Ingerimm nachgeschmiedet. Saladan richtete sich eng nach dem Vorbild, einschließlich der Form der Parierstangen, die einem silbernern Drachen gleicht, der sich um Schutzzeichen schlängelt. Der alttulamidisch geschliffene Smaragd, in dessen blankgeschliffene Stirnseite ein Löwinnenhaupt eingeschnitten ist, wurde vom Originalschwert übernommen.

Von der **Aquamarinlöwin** heißt es, dass sie vor einigen Jahren in den Besitz des norbardischen Swafnir-Geweihten Norstejew Owadrinuff gelangt sei, der jedoch bei der Verteidigung einer heiligen Walgrotte in der Grimmfrostöde gegen die Schergen der Eishexe Glorana ums Leben kam. Seitdem soll die Waffe unter einer dicken Eisschicht verborgen liegen.

Die **Opallöwin**, ein Schwert, das in der Geschichte viele Namen trug (der bekannteste dürfte **Tsakuss** sein), wurde 992 BF von Raidri Conchobair auf Maraskan im Kampf gegen einen H'Ranga-Diener erbeutet. Sie soll den Träger regelmäßig mit frischer Lebenskraft erfüllen. Sie befand sich in der Waffenkammer des Schwertkönigs, doch nach den Unruhen um Rhianna Conchobair verschwand die Waffe. Über ihr Aussehen gibt es zahlreiche, nicht vereinbare Aussagen - wahrscheinlich ist, dass sie ihre Form immer wieder änderte, der Göttin Tsa zum Wohlgefallen. Trotz ihrer Beziehung zu Tsa ist aber auch diese Löwin eine Waffe, gedacht zu töten (und manch ein Tsa-Geweihter bestreitet ihre Existenz schlicht). Die altmaraskanischen Wurzeln der Waffe deuten in diesem Zusammenhang auf ein älteres, noch verhülltes Geheimnis.

Die **Schattenklinge**, von der Baronin Pádraigín ni Bennain als **Türkislöwin** identifiziert, war ein Geschenk an Fürst Niamad ui Bennain, der sie im Kampf gegen die Thaumaturgische Akademie zu Havena führte. Doch bei der Großen Flut von Havena ging das Schwert verloren. Es heißt, Pádraigin hätte sie wiedergefunden, doch die Spuren der Klinge scheinen so schwer zu verfolgen zu sein wie die eines Phex-Geweihten. Der teils mit Mondsilber filigran verzierte, elegante Anderthalbhänder besitzt eine mattierte Klinge, sein Türkis ist achteckig geschliffen, die Parierstange läuft in zwei Fuchsköpfen aus. Nur ein würdiger Träger kann die Kräfte der Schattenklinge nutzen (und es heißt, nur einer, der die Klinge stiehlt, sei würdig): Sie führt ihm die Hand, teilt sich ihm geistig mit, verletzt Sphärenwesen und magische Kreaturen und soll noch weitere Fähigkeiten besitzen.

Die **Rubinlöwin Ingrasîl** wurde der Sage nach aus den Splittern der geborstenen Axt des Zwergen Athax Stahlauge gefertigt. Der wuchtige Rondrakamm lag neben anderen Schätzen in einem Sarkophag mit Zwergenrunen, der im besetzten Tobrien entdeckt wurde. Ein älterer Rondra-Geweihter wollte die Waffe nicht annehmen und überließ sie dem damals jungen Knappen der Göttin Asquirion von Perainefurten, der sie an den Drachen Lessankan verlor, doch inzwischen wieder erringen konnte. Heute ist die Waffe im Besitz des Klosters Zweileuen bei Salthel. Es scheint das Schicksal der Waffe zu sein, immer wieder neu geschmiedet und verbessert zu werden.

Die **Amethystlöwin** letztendlich ist heute besser bekannt unter dem Namen **Zhimitarra**. Sie gehörte dem König Arkos dem Großen von Zorgahan; König Amaryd durchbohrte mit ihr sterbend die dämonische Schlangenzauberin Shazmanyat und nagelte sie fest. Am Ort dieser Tat entstand das Rahja-Kloster Keshal Taref. Als der Osten Araniens an das borbaradianische Moghulat Oron fiel, konnte das Schwert durch die entführte Fürstin Sybia aus dem Kloster gerettet werden. Das Khunchomer Krummschwert wird nun von König Arkos II. getragen und ist seit dem Verschwinden des Edelsteins Al'Dabar das neue einigende Reichssymbol von Aranien.

Das Schicksal dieser zwölf Waffen ist sicher noch nicht vollendet – rechnen Sie damit, dass diese Waffen auch fürderhin Geschichte schreiben werden.

Seflanatil

Auch die Elfen kennen legendäre Klingen: So war *Selflanatil*, elfisch für 'Silberflamme', den Beni Geraut Schie heilig, den Nachkommen der Elfen von Tie'Shianna. Sie wurde vom 'Bewahrer' getragen, dem Regenten der Wüstenelfen in Abwesenheit des verschollenen Hohen Königs Fenvarien. Zu den Zeiten Tie'Shiannas wurde sie im Rosentempel der Stadt aufbewahrt. Das unzerbrechliche Schwert war reich mit Gold und Rubinen verziert, die Scheide mit anderen Juwelen und Pflanzenornamenten. Wenn in der Nähe Magie gewirkt wurde, umgab ein feines silbriges Licht die Klinge, im Kampf gegen Diener des Namenlosen züngelten Flammen aus silbernem Licht hoch und rissen tiefe Wunden. 772 BF fiel das Schwert in einem Wüstengefecht Erm Sen, dem Oberst des Kamel-Korps der garethischen Wüstenlegion zu Unau, in die Hand. Mit ihm ging die Waffe nach Keft, Fasar, Gareth, Vallusa und Ysilia. Stets wurde Erm Sen von den Beni Geraut Schie verfolgt, die das Schwert zurückhaben wollten. Schließlich zog er sich in die Drachensteine zurück und wurde nach seinem Tod zusammen mit der Klinge in einer Burgruine am Berg Sturmhaupt begraben. 1007 BF fanden Phileasson Foggwulf und seine Gefährten das Schwert und brachten es zu den Ruinen von Tie'Shianna in der Khôm, wo sie in der rechten Hand der Statue der Göttin Orima ihren alten Platz fand.

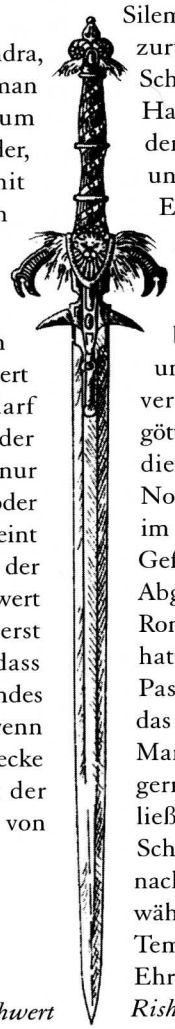
Waffen der Kirchen

Armalion

Als erstes aller Schwerter ist *Armalion*, das Schwert der Rondra, auch das *Wunderschwert* genannt, zu nennen, ein Talisman des Schwertbundes, der in der Löwenburg zu Perricum aufbewahrt wird. Erwähnt wird der geflammte Zweihänder, der aus Zwergensilber und Titanium geschmiedet, mit Rubinen und Rotgold reich geschmückt und einem Löwenhaupt als Knauf versehen ist, seit dem zweiten Jahrhundert vor Bosparans Fall. Diese Klinge, die der Überzeugung mancher Rondra-Gläubiger nach sogar von der Göttin selbst geführt wird, lenkt den sterblichen Träger mehr, als dass dieser es führt. Und selbst das Schwert der Schwerter, das Oberhaupt der Rondra-Kirche, darf Armalion – neben dem Löwenhelm und dem Schild der Ardare (oder des Hlûthar) 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 geweihten Rondra-Priester, der es in der Stunde der Not erfleht. Ein neuer Marschall des Bundes darf das Schwert erst dann tragen, wenn er gekrönt ist (was zuweilen erst lange nach dem Amtsantritt geschieht). Es ist Sitte, dass ihm Armalion zum Schwurfest von den Meistern des Bundes gegürtet wird und dass Geweihte den Knauf küssen, wenn sie sich dem Marschall nähern. Für alle minderen Zwecke und die allermeisten Zeremonien führt das Schwert der Schwerter den Zweihänder *Ferlian*, der kaum minder von Sagen umrankt ist.

Weitere rondrianische Klingen

Ay'Halam al'Rhondrachai, besser bekannt als das *Löwenschwert* oder *Thalionmels Schwert*, ist der Zweihänder, mit dem Thalionmel von Brelak am 4. Peraine 768 BF auf der Silem-Horas-Brücke von Neetha den Angriff der Beni Brachtar zurückschlug. Die Klinge des Rondrakamms ist bis auf die Schneiden vergoldet, die Parierstange an jedem Ende mit dem Haupt einer brüllenden Löwin geziert. In einem Kampf, an dem dieses Schwert beteiligt ist, ist es allen Kombattanten unmöglich, anders als nach den Gesetzen der rondrianischen Ehre zu kämpfen. Das Schwert wurde von einem Zyklopen geschmiedet und befand sich im Besitz des Tempels des Sieges zu Neetha, bevor es Thalionmel anlässlich ihrer Weihe zur Ritterin der Göttin erhielt. Der alttulamidisch-bosparanische Name wurde ihm von Thalionmel gegeben und bedeutet 'Stahl, der Rondras Ehre schützt'. Die Waffe versank bei Thalionmels Opfergang im Chabab, als eine göttliche Flutwelle die Brücke zum Einsturz brachte, nachdem die Geweihte trotz dutzender Wunden alleine Hunderte Novadis aufgehalten hatte. Über Jahrhunderte suchten Pilger im Fluss nach der Reliquie.



Armalion

Gefunden wurde Thalionmels Schwert im Travia 15 Hal von Abgesandten des Erzherrschers Dapifer ter Bredero, dem Rondra den Weg zum Schwert in einem Traum beschrieben hatte. Eine Erscheinung Thalionmels verwies auf Tugruk Pascha, den Anführer der Beni Brachtar, der als Untoter das Löwenschwert hütete und es den Abgesandten übergab. Markgraf Phrenos ay Oikaldiki von Neetha hätte die Waffe gern als Werkzeug für seine politischen Pläne genutzt und ließ sie durch eine Mengbillaner Agentin stehlen, aber das Schwert wurde zurückgewonnen und von Dapifer ter Bredero nach Arivor gebracht. Heute wird Ay'Halam al'Rhondrachai während der Turniersaison zu Arivor in der Ruhmeshalle des Tempels der Heiligen Geron und Ardare mit militärischen Ehren 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 Rondra im alten Nebachot die Waffe führte, gilt dagegen 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-Flehenden-beisteht', und erst später wurde diese Ehre 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 ebenso wie Thalionmels Schwert den Bei- namen *Löwenschwert* trägt, ist die uralte Waffe der Amazonenköniginnen. Der lange, schwere Reitersäbel mit Griffkorb weist eine gerade, schmale Klinge aus blauschimmerndem Stahl auf, sein Griff ist mit einem rotem Lederband umwickelt und eine vergoldete, sprungbereite Löwin formt Heft und Handschutz. Im Kampf gegen Dämonen schlagen weiße Flammen aus der Klinge, die zuweilen die Hand der Kämpferin anleitet. Beim Tod einer Königin zerbricht das Schwert, wählt sich die rechtmäßige Nachfolgerin selbst aus und ersteht für sie neu. Königin Yppolita starb mit ihr in der Hand, als sie den Dämon Nirraven bezwang. Die neue Königin Gilia besiegte mit Valaring den Dämon Karmoth und focht damit in der Dritten Dämonenschlacht.

In der Kirche der göttlichen Leuin gibt es noch viele weitere Schwerter, die eine Erwähnung verdienen – und sei es nur wegen der Verdienste (oder Untaten) ihrer Träger:

Waridtan war der Zweihänder des Schwertes der Schwerter Viburn von Hengisfort, mit dem er geweiht wurde und mit dem er begraben liegt. Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen erhielt *Aldewîn* anlässlich seiner Weihe zum Knappen der Göttin. Es wurde ihm ins Grab gegeben, nachdem ihn die damalige Bundesmarschallin Ayla von Schattengrund im Duell getötet hatte. Dabei führte sie *Eiridias*, Bosparano für 'Flammentanz', eine Waffe mit geflammter Klinge. *Lirondiyan*, das Sennenschwert der Orkenwehr, wird seit ehedem von den höchsten Rondra-Geweihten Weidens geführt. Der legendäre geflammte Zweihänder aus Uhdenberger Stahl besitzt einen goldverzierten Griff. Mit ihm focht Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen seine beiden letzten Kämpfe: mit den Orken und mit Ayla von Schattengrund. Heute ist er Brin von Rhodenstein anvertraut. Ebenfalls in dessen Besitz befindet sich *Èrian*, einst für Leomar von Baburin geschmiedet. Es ist heute das Schwert der Abtmarschälle des Ordens zur Wahrung. *Giselliglava*, das Sennenschwert der Mittellande, diente Bundesmeister Wallmir von Styringen. Seit dessen Tod in der Schlacht von Eslamsbrück ist der prächtige Zweihänder nicht wieder gesehen worden. Entweder ist die Klinge entrückt worden, oder, weit schrecklicher, einer der höchsten Diener des Dämonenmeisters hütet die Waffe für irgendeinen unbeschreiblichen finsteren Zweck. Der Name bedeutet angeblich 'Klug ist, wer mit Freunden im Rücken ficht'. Nicht unerwähnt bleiben soll *Theldran*, der Zweihänder der Fürsterzgeweihten Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach.

Klingen anderer Kirchen

Doch nicht nur die Kirche der Rondra hütet besondere Klingen: *Mourtuorum* ist eine Reliquie des trahelischen Boron-Kultes. Nach der Überlieferung wurde das Schwert von Ingerimm auf Anweisung Borons als Waffe gegen die Heere des Gottes ohne Namen geschmiedet. Die *Marboklinge*, auch *Granatschwert* oder *Sanct-Hlûthar-Schwert* genannt, kann Dämonen aufspüren und ist noch heute im Wappen der liebfeldischen Signorie Mantrash abgebildet. Als Insignie des Archo-Defensors vom Bund des wahren Glaubens führt sie derzeit Signor Vascal ya Berîsac.

Waffen des Adels

Das Mittelreich

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 Grijomacon, 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 Grijomacon als auch Retos Schwiegervater. Seitdem hält sich das Gerücht, dass die Klinge Unheil bringt – 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. Früher wurde Silpion nur selten in der Öffentlichkeit gezeigt, zu Festtagen wie dem Jahrestag der Schlacht von Jergan oder zur legendären Spaltung eines Felsbrockens durch den Kaiser am 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede. Nach dem Raub der Waffe durch Galotta wartet sie in Yol-Ghurmak darauf, von einem Helden errettet zu werden.

Auch wenn König Brin bei seiner Krönung mit Silpion gegürtet wurde, so führte er doch in der Schlacht eine andere Klinge: den Zweihänder *Alveranstreu* eine aus schwarzem Endurium geschmiedete Waffe, die den Zwölfen geweiht ist.

Ebenfalls eng mit der maraskanischen Geschichte verbunden sind die beiden Klingen, die der 'Schwertkönig' Markgraf Raidri Conchobair von Winhall im Jahre 995 BF in seinem legendären Kampf gegen die Blutzwillinge errang. Es sind edle Schwerter aus blitzendem Stahl, die Griffe und Parierstangen mit maraskanischen Blutopalen kostbar verziert. Sie tragen eigentlich die Namen *Antworter* und *Vergelter*, bekannt geworden sind sie jedoch unter denen, die ihnen die Reichstruppen während des Aufstands von 995 BF verliehen: *Gift* und *Galle*. Heute befinden sich die beiden Klingen vermutlich im Besitz von Raidris Tochter Rondriga, die die Waffen von ihrem Vater kurz vor dessen Tod erhielt.

Mittelreichische Provinzen

Viele Provinzen und Länder, Baronien und Vogteien kennen besondere Waffen, die von dem jeweiligen Herrscher getragen und von Generation zu Generation weitervererbt werden. Das Weidener Talismanschwert der Seneschalle und Herzöge ist *Windsturm*. Den mindestens 800 Jahre alten Zweihänder führte zuletzt Herzog Waldemar der Bär, doch bevor dieser in die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zog und dort durch

den Dämonen Karmoth fiel, ließ er das der Rondra geweihte Schwert zugunsten seiner treuen Ochsenherde zurück, und so blieb es seiner Erbin erhalten.

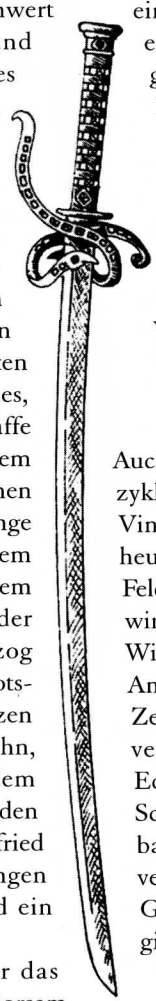
Bransildûr ist die alte Klinge der Weidener Barone Blauenburg, mit der Walpurga von Löwenhaupt den Herzog Baeromar erschlug. Waldemars Tochter führte lange den Zweihänder *Finsterblitz*. Dieser ist seit der Schlacht von Eslamsbrück tatsächlich von einer schwarzen Farbe, die sich durch kein Polieren mehr aufhellt, Walpurga vergrub ihn nach der Dritten Dämonenschlacht an der Stelle von Borbarads Verbannung. Das Talismanschwert der Grafschaft Bärwalde dagegen heißt *Bärentöter* und wird von Walderia von Trallop getragen. Ein weiteres Talismanschwert, das der Reichsmark Sichelwacht, die *Beonsschneide*, gilt als verschollen.

Schalljarß heißt das alte, furchteinflößende Barbarenschwert der Herzöge von Tobrien: Der norbardische Fürst und Schmiedemeister Sildroyan von Alhanien schmiedete es einst in Ysilia. 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 schrittlanger, von vielen Zacken und Ausbuchtungen gezierter 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 ältester Zeit. Man sagt der Waffe nach, sie habe wahrhaftig Firuns Kräfte in sich und manchem Gegner sei schmerzhaft beigebracht worden, wie des grimmen Gottes Aspekte zu verstehen sind. Auch soll sich die Klinge mit wahrlich göttlicher Kälte dagegen wehren, von einem unrechtmäßigen Träger geführt zu werden. 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, der es von dem Leichnam nahm und dem Erbprinzen Bernfried von Ehrenstein brachte. Dessen Mutter hieß ihn, Schalljarß weiter zu tragen, und Delo schwor, mit dem Schwert zu fechten, bis Tobrien frei sei, und es dann an den legitimen Herzog Tobriens weiter zu geben. Herzog Bernfried von Ehrenstein führt einstweilen die beiden Jarlakklingen *Wolfsfang* und *Wolfszahn*, ein elfisches Jagdrapier und ein Jagdmesser, die einst der Hl. Jarlak der Waidmann trug.

Die Herzöge von Nordmarken tragen seit altersher das Reichsrichtschwert *Guldebrandt*, mit dem Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss gegen den Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen focht.

Aifiall dagegen ist das Schwert der Fürsten und Könige von Albernia, das in Havena aufbewahrt wird. Es wurde der Legende nach aus Beschlägen derjenigen Schiffe geschmiedet, die nach dem Untergang Havenas ans Land gespült wurden, und in Meerschaum gehärtet, um daran zu erinnern, stets auf die mahnenden Zeichen des Meeresgottes zu hören. Eine kirschgroße blaue Perle von ungewöhnlicher Herzform ziert den Knauf und soll einst ein Geschenk des Flussvaters an eine der ersten Prinzessinnen des Königshauses gewesen sein. Angeblich soll es besondere Wirkung gegen unheilige Kreaturen der Marschen und anderem Charyptoroth-Gezücht haben.

Seit den Zeiten Kaiser Gerbalds gehört *Hagrondriar*, einst im Besitz von Sanin II., zu den königlichen Insignien von Garetien, obwohl es seit Jahrzehnten kein König mehr getragen hat. Im Kosch vor der Herrschaft der Priesterkaiser in Sicherheit gebracht, ließ es Kaiser Eslam später für seinen Sohn Tolak zurückholen. Rohaja von Gareth wurde bei ihrer Krönung mit diesem Schwert gegürtet; inzwischen liegt es wieder auf Burg Rudes Schild im Kosch. Hagrondriar ist ein recht stumpfes, altertümliches Schwert mit einfacher, aber sorgfältig gearbeiteter Klinge und rondrianischen Ornamenten, der Griff mit Edelsteinen geschmückt und mit Blattgold überzogen.



Silpion

Das Bornland und der Norden

Unter dem Namen *Rhutan* kennt man die legendäre Erbwaffe des Hauses Ilmenstein, dessen derzeitiges Oberhaupt Gräfin Thesia geschworen hat, mit ganzer Kraft gegen die niederhöllischen Feinde zu streiten. Und wenn die Sagen wahr sind, nach denen einst mit Rhutan eine große Schamanin des Goblinreiches erschlagen wurde, so mag diese Klinge auch gute Dienste gegen anderes zauberisches Gezücht leisten. Wo Rhutan die Klinge für Friedenszeiten ist, da ist *Leuendan* das Schwert Thesias für Kriegszeiten, ebenfalls ein Erbstück des Hauses Ilmenstein.

Hwelfagliss, auch *Wolfenglanz*, ist der Erbzweihänder der Baronsfamilie von Bjaldorn. Bjala der Bogner, ein Zeitgenosse Festo von Aldyras, empfing einst diese Klinge, dessen silberner, geschwärzter Knauf einem rubinäugigem Wolf nachempfunden ist.

Das Horasreich

Auch das Horasreich hat seine Insignien. *Silberstreich* hieß die zyklopengeschmiedete Klinge des Königs Khadan Firdayon von Vinsalt, mit der er den magischen Aarenstein spaltete. 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 hintan getragen. In dem wohlbegründeten Wissen, dass die neue Zeit auch neue Symbole braucht, ließ Amene-Horas außerdem eine neue Waffe in den Rang der Zeremonialklinge erheben: *Horaquilan*, ein prächtiges, reich 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 bildet ein herrlicher Zirkon aus den Güldenlanden, der vielen als der Symbolstein des Horas gilt.

Die Thorwaler

An dieser Stelle muss auch *Grimring* erwähnt werden, ein zyklopengeschmiedeter Zweihänder von weithin gerühmter Qualität und Kampfkraft. Lange Zeit benutzte Seekönig Dirimethos der Reiche diese Waffe zur Abwehr von Piraten, bis er selbst einem Angriff zum Opfer fiel und das Schwert in die Hände des Thorwaler Hetmanns Hyggelik des Großen gelangte, der ihm den heutigen Beinamen Schicksalsklinge gab. Er führte es bei der Brandschatzung Mengbillas und die Nordländer singen viel von seinen Taten und Gefechten. Angeblich soll Grimring einmal gar einem Seedrachen das monströse Haupt abgeschlagen haben. Schließlich aber zog Hyggelik ostwärts, um hoch am Bodir Orks zu jagen – eine Fahrt, von der er nicht mehr zurückkehrte.

Lange Zeit galt die *Schicksalsklinge* als verschollen, bis sie in Phexcaer gesehen und mit ihrer Hilfe 15 Hal ein Feldzug der Orks abgewendet werden konnte. Heutzutage 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. Seit dem Jahr 1026 BF / 33 Hal befindet sich die Klinge an einem den Thorwalern heiligen Ort im ewigen Eis der Nebelzinnen. Wie es dazu kam und welche weiteren Geheimnisse Grimring umgeben, findet sich im Abenteuer **Die dunkle Halle**.

Die Novadis

Vielleicht das beste Schwert im Reich des Kalifen, mit Sicherheit aber das berüchtigtste ist *Esravun*, auch *Sternenschwert* genannt, der Khunchomer des Mautaban, der das Amt des Heermeisters und Scharfrichters des Kalifen in einer Person vereint. Der gegenwärtige Mautaban führte das Schwert nicht nur im Khômkrieg, sondern auch in der Dritten Dämonenschlacht. Esravun ist ein breiter Krummsäbel von gut einem Schritt Länge, der Griff mit geschwärztem Silber und Gold geschmückt, der Knauf mit drei Rubinen versehen. Geschmiedet wurde die Klinge dem Vernehmen nach aus dem Eisen des Meteors, der vor langer Zeit Alt-Elem zerstörte, und dieselben vernichtenden Eigenschaften besitzt sie immer noch: Sie trennte nicht nur so manchem Übeltäter den Kopf vom Leib, sondern vermag auch im ehrlichen Kampf Rüstungen und Waffen zu durchschneiden. Wie sagt doch ein Sprichwort der Wüstensöhne: "Wen der Mautaban jagt, der ist tot – er weiß es nur noch nicht."

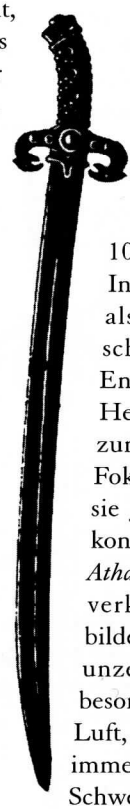
Al'Anfa

Ein Schwert von ähnlich finsterem Ruf ist die *Rabenfeder*. Die leicht gebogene 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. Sie wurde 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: Ob 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. Möglicherweise befindet sie sich im Besitz Nahemas, es wird aber auch vermutet, dass der neue Patriarch Amir Honak die Rabenfeder besitzt und sie enthüllen wird, wenn er dereinst wie sein Vater zum einzigen und unumschränkter Herrscher Al' Anfas aufgestiegen ist.

Zeremonienschwerter in Magierhand

Kein Hochadliger, sondern ein Magus, wenn auch von kaiserlichem Blute, führt die *Granatlöwin*, die trotz des Namens nicht zu den Löwinnenschwertern zählt: Geschmiedet in Perricum aus Schwarzstahl, ist dieses 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.

Den Beweis dafür, dass ein Waffengeschenk auch Spott bedeuten kann, liefert das Marschallsschwert *Famerlîn*, nach dem Alten Drachen Famerlor benannt, der Grauen Stäbe von Perricum: Als der Orden vor den Magierkriegen gegründet wurde, überreichte das damalige Schwert der Schwerter dem Ordensmarschall 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. Er wurde lange Zeit in der Ordensburg zu Anchopal aufbewahrt, heute jedoch dient er Hochmeister Tarlisin von Borbra in der Ordenshochburg zu Perricum als Amtszeichen.



Rabenfeder

Dämonische und verfluchte Klingen

Doch nicht nur geweihte und gesegnete Klingen gibt es. Gar manches Schwert ist auch vom Bösen umrankt. Die *Schwarzen Schwerter* wurden ab dem 6. Ingerimm 1018 BF von Borbaradianern an einem Charyptoroth-Insanctum in Maraskan geschmiedet. Die drei Waffen sind als Anderthalbhänder angelegt und gänzlich aus einer schwarzen und doch perlmutt glänzenden Mindorium-Endurium-Legierung gefertigt. Sie sollten von Borbarads Heerführern getragen werden und allen sechs Elementen zum Widerpart dienen. Ihnen allen ist zu eigen, dass sie als Fokus für niederhöllische Kreaturen des Erzdämons, dem sie geweiht sind, dienen können und sich nur sehr schwer kontrollieren lassen.

Athai-Naq ist Agrimoth geweiht. Sei Griff erinnert an einen verkrüppelten Baum, dessen Wurzeln die Parierstange bilden. Die Klinge trägt die Zhayad-Zeichen G, M, T. Die unzerbrechliche Waffe richtete fürchterlichen Schaden an, besonders gegen Geweihte des Ingerimm und Wesen aus Feuer, Luft, Erz und Erde. Sie wird von Helme Haffax geführt, der immer noch um die Herrschaft über die dämonische Seele des Schwertes ringen muss.

Dem eisigen Jäger Belshirash (Nagrach) ist *Hyrr-Kanhay* geweiht. Griff und Parierstangen wurden nach Eiszapfen modelliert. Die Klinge trägt die Zhayad-Zeichen B, S, R. Hyrr-Kanhay wird vom jeweiligen Favoriten der Eishexe Glorana geführt.

Yamesh-Aqam schließlich ist Charyptoroth geweiht. Den Knauf bildet der Leib einer Krake, die auf dem Rücken ein einzelnes großes Auge trägt; zehn Tentakeln winden sich als Griffstück herunter, um schließlich die Parierstangen und -bögen zu bilden. Die Klinge trägt die Zhayad-Zeichen C, P, T. Es wurde 1019 BF von kaiserlichen Kräften erbeutet und wird heute auf der KGIA-Feste Koschgau verwahrt.

Doch schon vor der Erschaffung dieser finsteren Waffen gab es Schwerter, die Übles bewirkten. *Seulasslintan*, auch das *Schwarze Schwert* genannt, ist seit fast 500 Jahren das Richtschwert von Greifenfurt. Der Ursprung des geflammten, schwarzstählernen Zweihänders ist unklar, doch vermutlich nicht menschlich. Wenn mit ihm eine Kreatur getötet wird, 'trinkt' er deren Seele und diese kann nicht zu Boron gelangen. Unter seinem Einfluss wurde der Henker von Greifenfurt zum fast unsterblichen Vampir und 'roten Schwertdämon'.

Tausendtöter war ein bornisches Richtschwert. Aufgrund eines Aberglaubens wollte man es jedesmal zerbrechen, wenn die Zahl seiner Opfer ein volles Hundert erreichte, doch durch unglückliche Zufälle wurden mit ihm ganze tausend Todesurteile vollstreckt.

Vatermörder hingegen ist das schwarze Richtschwert von Ysilia, mit dem ein Henker, um seinen verurteilten, angeblichen Vater, einen bekannten Räuberhauptmann, nicht enthaupten zu müssen, den Richter erschlug: seinen wahren Vater, dem der Räuber den Knaben in jungen Jahren geraubt hatte. Seit dem Zug der Oger befindet es sich im Besitz Galottas.

Der *Tausendjährige Zweihänder von Thalusa*, Richtschwert des verfluchten schwarzen Elfen Dolguruk, hätte vor Jahren fast den damaligen Großfürst Selo Kulibin von Khunchom um einen Kopf kürzer gemacht, da man den Prinzen, der sich in den Thalusaner Fürstenpalast zu seiner Verlobten eingeschlichen hatte, für einen gemeinen Streuner hielt. Das neun Spann lange Schwert ist am Knauf mit einem taubeneigroßen Rubin verziert. Heute ist Dolguruk der Herr über Thalusa, doch seine Urteile vollstreckt er noch immer selbst.

Magische Waffen und Rüstungen

Zum Spiel mit magischen Waffen und Rüstungen

Wenige Dinge sind so abhängig vom Stil einer Spielrunde wie die Häufigkeit magischer Artefakte. In dem offiziellen Aventurienbild, das von der Redaktion gefördert wird, sind solche Dinge selten und kaum erhältlich. Damit wollen wir verhindern, dass der Spielleiter sich allzu schnell in ein magisches Wettrüsten verwickeln lässt: Denn wenn die Helden mit übermächtigen Dingen ausgerüstet sind, brauchen Sie als Meister wenigstens genauso übermächtige Gegner, um spannende Abenteuer zu gestalten. Und als angemessene Belohnung für das Überwinden dieser Gegner kommen dann eigentlich nur noch mächtigere Waffen und Rüstungen in Frage, woraufhin die nächsten Gegner entsprechend noch gefährlicher und die Belohnung noch einzigartiger werden müssen ...

Andererseits gibt es natürlich auch viele Spielrunden, die zurecht darauf verweisen, dass gerade magische Waffen und Rüstungen den eigentlichen Reiz einer fantastischen Welt wie Aventurien ausmachen. Ein Verzicht auf solche Elemente wäre eine Einschränkung des Spielspaßes.

Wie üblich gilt hier: Entscheiden Sie gemeinsam mit Ihren Mitspielern und Mitspielerinnen, welchen Stil Sie bevorzugen, und richten Sie die Häufigkeit von Artefakten danach.

Doch selbst, wenn Sie dazu tendieren, magische Artefakte zu einer alltäglichen oder auch nur häufigen Erscheinung des Heldenlebens zu machen, können Sie den Umgang mit ihnen einschränken, indem Sie sie mit Nebenwirkungen ausstatten. Hierbei gilt: Je mächtiger das Artefakt, desto gefährlicher auch die Nebenwirkungen. Es muss nicht immer so drastisch sein wie bei der Drachenrüstung (siehe S. 121). Bei den meisten der im folgenden Text vorgestellten magischen Gegenstände sind solche Nebenwirkungen aufgeführt, aber kreative Meister werden vermutlich viel Spaß daran haben, sich weitere Möglichkeiten auszudenken.

Magische Waffen und Rüstungen als Aufhänger von Abenteuern oder Kampagnen

Ihre Spieler werden den Wert jedes magischen Gegenstandes wesentlich eher zu schätzen wissen, wenn Ihre Helden es nur unter äußersten Mühen erlangen konnten. Sie sollten sich solche Dinge also *verdienen*. Am schönsten ist diese Belohung, wenn sie das Ziel einer Queste ist, die sich über mehrere Abenteuer andauert.

Gerüchte über mächtige Artefakte können allein schon Aufhänger für ein Abenteuer oder sogar ganze Kampagnen werden, für die Sie gar nicht unbedingt einen klassischen Auftraggeber benötigen. Wenn Sie Spuren zu einem ungewöhnlichen Schwert legen oder die Besonderheiten eines alten Elfenbogen für das Schicksal der Zukunft bestimmend sind, sollte das für viele Helden ausreichende Motivation sein, auf eigene Faust loszuziehen.

Eigene Entwürfe

Sofern Sie Ihre eigenen magischen Waffen – und Artefakte – gestalten wollen, finden Sie die Regeln dazu im Band **Stäbe, Ringe Dschinnenlampen**, ebenso die Erklärung einiger im Folgenden verwendeten Fachbegriffe, deren Erläuterung hier das Maß sprengen würde. Vor allem zu den Begriffen magische oder dämonische Waffen finden Sie dort ausführliche Erläuterungen.

Bei dem Eigenentwurf sollten Sie die Mächtigkeit, Häufigkeit und die Nebenwirkungen solcher Artefakte unbedingt an den Spielstil Ihrer Gruppe anpassen, denn sonst kann das Spielgleichgewicht leicht außer Kontrolle geraten.

Aspyrdagg'Uzat – Maraskans geheime »Drachenwaffe«

»Der/die Singende befreite den hohen Himmel.
Er/sie spaltete den Stein.«
—aus den Heiligen Rollen *des Rur&Gror-Glaubens,*
übersetzt aus dem Ruuz

»Wir waren wie berauscht vom Gesang der Scheiben. Heißa! – wie sie die Dämonen vom Himmel fegten, welch' Freude, die Schönheit der Welt zu sehen, und wie das Unheilige floh. Konnten uns hinterher kaum noch daran erinnern ... habe den Namen 'Anislaffida von Yerschoggyn' in einem alten Manuskript gefunden, soll die 'ursprüngliche Sprache' gefunden haben mit magischer Kraft ... lange her ... möglicher Zusammenhang?«
—letzte Eintragung im Buch der Schlange *des Neerjan Ouvensen, Kaplan der bornischen Botschaft zu Sinoda, der 1022 BF ermordet aufgefunden wurde*

Hintergrund und Besonderheiten: Eine ganz ungewöhnliche Waffe ist der Aspyrdagg: ein übergroßer Diskus, der von acht im Kreis aufgestellten Treibern mit Stangen nach Art eines Kreisels herumgewirbelt und hoch beschleunigt wird. Diese Technik ist uralt und wurde erst in neuerer Zeit wieder aus den *Heiligen Rollen* rekonstruiert. Aspyrdaggs aus blankem Eisenholz entfalten mauerbrechende Wirkung, obwohl sie nur eine abgeschwächte Variante dessen sind, was die *Heiligen Rollen* enthüllten. Die mit dem Namen 'Drachenwaffe' bezeichneten singenden Schleuderscheiben, die bei der Eroberung Sinodas zur Anwendung kamen, wurden seither nicht wieder gesehen.
Die großen Holzscheiben wirken auf den ersten Blick wie von Käfern angefressen und von Würmern durchlöchert, doch handelt es sich um ein mystisches Muster, ohne das der Aspyrdagg seine Wirkung nicht entfalten kann. Nur über Monate hinweg eingeübte Treiber können den Diskus richtig in Bewegung bringen, doch wenn er dann durch die Luft fliegt, erzeugt er Sphärenklänge: Musik mit magischer Kraft. Für Treiber und Umstehende ist es ein Lied der Freude und Verzückung; dem Diskus selbst verleiht es ungeahnte Durchschlagskraft, gegen die sogar Dämonen nicht gefeit sind.
Für den Einsatz dieser Waffe haben Priesterschaft und weltlichen Regenten Maraskans strenge Regeln aufgestellt, und wer zuviel darüber weiß, wird von ihnen schneller 'auf den Weg zur Widergeburt geschickt', als er oder sie 'Aspyrdagg' sagen kann. Vermutlich handelt es sich um magische, eventuell gar verletzende Waffen.
Szenariovorschläge: Es gibt viele Mächte, die an einer derartigen Waffe Interesse haben. Obwohl kein Eingeweihter jemals die Geheimnisse des Aspyrdagg freiwillig preisgeben würde, könnte er unter magischem Einfluss einiges verraten. Sollten die Helden in den Verdacht kommen, zuviel über den Aspydagg erfahren zu haben (und sei es nur, weil sie einen Eingeweihten aus den Händen finsterer Gesellen befreit haben), dann könnten einige Maraskaner auf die Idee kommen, sie vorsichtshalber beseitigen zu wollen – bis es den Helden gelingt, ihre Unschuld zu beweisen.
Nebenwirkungen: Die Schützen, die den Aspyrdagg auf seine Reise schicken, und alle Umstehenden werden durch die Sphärenmusik in eine Ekstase versetzt, in der sie sich dem absoluten Glück nahe finden. Daher kann es ohne weiteres geschehen, dass sie erstens kein Gefühl für nahende Gefahren mehr haben und zweitens immer weiter einen Diskus nach dem anderen antreiben, ungeachtet der Tatsache, dass das Ziel und seine gesamte Umgebung bereits in Trümmern liegen.

Der Bogen des Meisterschützen

Beschreibung: Diesem elfischen Langbogen aus Eibenholz ist sein ehrwürdiges Alter anzusehen.
Wirkung: Wird beim Zielen ein "Zu Zerzal!" gesprochen, entfaltet sich ein ADLERAUGE LUCHSENOHR und verbessert die Sicht des Schützen um 2W6 Punkte. Der Zauber lässt sich allerdings nur einmal pro Woche auslösen.
Hintergrund und Besonderheiten: Baerowin, ein alternder Weidener Jäger, der etwa vor zweihundert Jahren lebte, hatte ein Problem: Seine Augen hatten nachgelassen und er war stark kurzsichtig. Ein befreundeter Waldelf hatte Mitleid mit dem glücklosen Jäger und schenkte ihm diesen magischen Bogen, wobei nicht bekannt ist, ob er ihn selbst fertigte oder von anderen Elfen erhalten hatte. Mit dieser Waffe konnte Baerowin in herzögliche Dienste als Jäger treten. Nach seinem Tod ging der Bogen durch verschiedene Hände und landete schließlich im Firun-Tempel von Uhdenberg.
Nebenwirkungen: Der Bogen bezieht seine magischen Kräfte aus dem Benutzer: Jeder Schuss kostet einen AsP. Sollte der Besitzer keine Astralenergie haben (was für einen Waldelfen ungewöhnlich, bei Baerowin aber der Fall war), greift der Bogen auf die Lebensenergie zurück. Der Benutzer merkt von diesem Vorgang allerdings fast nichts, fühlt sich nur ein wenig geschwächt.

Djalihdech, ein Eisgeschoss

Beschreibung: Das Eisgeschoss ist ein Wurfmesser, das aus durchsichtigem Eis geschnitten wurde und über eine rasiermesserscharfer Schneide verfügt. In ihrem Innern gibt es einen kleinen Hohlraum, in dem Schnee zu wirbeln scheint.
Es ist eine magische Waffe und wirkt zudem verletzend gegen Dämonen aus Nagrachs Domäne.
Wirkung: Das Messer aus Eis hat die Werte eines gewöhnlichen Wurfmessers (siehe Seite 71). Wenn es jedoch schmilzt – z.B. wenn es in warmes Fleisch gestoßen wird – dann wird ein ZORN DER ELEMENTE (Eis) freigesetzt, der sich als Hagelschauer mit 2W+10 TP Bahn bricht (siehe **LC 190**).
Hintergrund und Besonderheiten: Der Eis-Druide Rachwan iban Muyanshir vom Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall hat mehrere Messer dieser Art hergestellt und gibt sie unter besonderen Umständen an Wagemutige weiter. Seine Versuche, ein ungleich mächtigeres Artefakt herzustellen, das eine Dämonenarche, einen mittelgroßen Drachen oder eine ganzes Feld mit oronischem Schwarzwein mit Eis überziehen soll, waren bisher nicht von Erfolg gekrönt. Vielleicht ändert sich das jedoch bald, und dann benötigt er einige erfahrene Recken, die Übung darin haben, eine Waffe aus Eis bis zum Zielort zu befördern, ohne dass sie schmilzt.
Nebenwirkungen: Die Mächtigkeit des Artefaktes wird schon allein dadurch reduziert, dass die Waffe nicht dagegen gefeit ist, bei normalen Temperaturen zu zerfließen – niemand weiß genau zu sagen, wann der Punkt erreicht ist, bei dem der Zauber losgeht. Selbst wenn die Helden eine Schatulle haben,

in deren Innern auf magische Weise ständig eisige Temperaturen herrschen, haben sie nur wenige Sekunden Zeit, die Waffe aus der Schatulle zu nehmen und zu benutzen, wenn sie nicht Gefahr laufen wollen, selbst Opfer des ZORN DER ELEMENTE zu werden.

Das Netz der Keke-Wanaq

Beschreibung: Dieses aus feinen Lianen geknüpfte Netz ist groß genug, um zwei Menschen darin zu fangen. Die Enden sind mit bemalten Steinen und Jaguarzähnen beschwert. In das Netz selbst sind scheinbar wahllos bunte Federn, beschnitzte Knöchelchen, mit Zeichen versehene Holzstücke und Tierzähne eingeflochten.
Wirkung: Wird das Netz über ein Lebewesen von wenigstens Schafsgröße geworfen, so verstrickt das Wesen sich auf magische Weise in das Netz. Je mehr es zappelt, desto enger ziehen sich die Lianen, was schließlich gar zur Selbsterdrosslung führen kann. Nur der Schamane des Stammes, der das Netz besitzt, kennt die magischen Gesten und Worte, um das Netz wieder von einem noch lebenden Opfer zu lösen.
Hintergrund und Besonderheiten: Dieses uralte Artefakt befindet sich im Besitz einer Sippe Waldmenschen und wird von Generation zu Generation weiter vererbt. Es wird in hohen Ehren gehalten und dazu benutzt, die Tabus zu beschützen, keineswegs also zu profanen Zwecken wie der Jagd. Niemand weiß, wer dieses Netz einst schuf, jedoch scheint es durch ein schamanistisches Ritual entstanden zu sein. Vermutlich gab es einstmals mehrere solcher Netze, doch die anderen sind verschollen. Möglicherweise ist der Ursprung auch gar nicht bei den Waldmenschen zu suchen, sondern bei den Achaz.
Das Netz ist stabiler, als es aussieht, und wer einmal in ihm gefangen ist, hat kaum eine Chance, sich ohne Hilfe daraus zu befreien. Das Ziehen einer Waffe, um sich freizuschneiden, ist von Anfang an ausgeschlossen, und selbst wer schon eine passende Waffe in der Hand hat, muss mehrere GE-Proben (nach Meisterentscheid) schaffen, um wieder ausreichende Bewegungsfreiheit zu erhalten. Das Zerreißen des Netzes benötigt eine gelungene KK-Probe+10. Jeder misslungene Versuch, sich zu befreien, bringt das Netz dazu, sich enger zu ziehen, so dass der Gefangene 3 Punkte GE verliert. Sobald dieser Wert auf 0 sinkt, beginnt das Opfer zu ersticken und erleidet pro Kampfrunde 1W6 TP(A). Außenstehende können die Schnüre ebenfalls zerschneiden oder zerreißen, wobei auch hier erfolglose Versuche zu Lasten der Bewegungsfreiheit des Opfers gehen.
Sollte das Netz bei solchen Befreiungsversuchen beschädigt werden, so kennt nur der oben genannte Schamane die Rituale, die nötig sind, um es zu reparieren.
Varianten: Wie oben angedeutet, gibt es unter den Echsenvölkern ähnliche (bzw. ursprünglichere) Artefakte. Angeblich sollen sogar schon lebende Käfige aus Pflanzenfasern oder Ästen gesehen worden sein.
Nebenwirkungen: Sobald ein Angriff mit diesem Netz sein Ziel nicht erreicht, weil der Werfer seine FK-Probe nicht geschafft hat, kann es geschehen, dass das Netz sich ein anderes Opfer erwählt: in der Regel jemanden, der in der Nähe des anvisierten Opfers steht, eventuell aber sogar den Werfer selbst.

Singende Pfeile

Beschreibung: Dieser fein gearbeitete Elfenpfeil ist mit Blaufalkenfedern befiedert. Auffällig ist die recht stumpfe, aus Hirschhorn geschnitzte Spitze, die weder zur Jagd noch zum Kampfe taugt. Er ist eine magische Waffe, erzeugt jedoch grundsätzlich nur 1W TP.
Wirkung: Wird der Pfeil auf die Sehne gelegt, kann der Schütze ihn mit einer kurzen Botschaft in Isdira oder Asdharia besprechen und sich das Bild des gewünschten Empfängers vorstellen. Hat er dies getan, gibt der Pfeil ein surrendes Geräusch von sich und kann abgeschossen werden. Dabei fliegt der Pfeil doppelt so weit wie ein gewöhnliches Geschoss und nimmt sogar leichte Korrekturen seiner Flugbahn vor, um möglichst in der Nähe des gewünschten Empfängers anzukommen. 'Leichte Korrekturen' heißt, dass er seinen Kurs nicht um mehr als 45° verändert. Die Entfernungsklassen für den Schuss ändern sich nicht, das heißt, dass die zusätzliche Reichweite als 'weiter als Extrem weit' gilt (siehe **MBK, S. 61**). Wenn der Pfeil eine Botschaft trägt, trifft er den Empfänger grundsätzlich nicht, sondern schlägt in seiner unmittelbaren Umgebung ein – in der Regel nicht in einem Lebewesen außer einem Baum. Sobald dies geschehen ist (der Pfeil also irgendwo eingeschlagen ist und der Empfänger sich höchstens drei Schritt entfernt befindet, gibt der Pfeil die Botschaft in singendem Ton wieder von sich. Sollte der Empfänger hingegen nicht in der Nähe sein, summt er nur leise. Er kann dann allerdings wieder aufgenommen und weiter geschossen werden, bis er endlich in die Nähe des Empfängers gerät oder aber das nächste Mal die Sonne auf- oder untergeht.
Der Schütze muss das Aussehen des gewünschten Empfängers kennen. Sollen mehrere Empfänger möglich sein, so muss er sich jeden einzelnen kurz vorstellen. Wird kein Empfänger angegeben, so gibt der Pfeil die Botschaft wieder, sobald ein denkendes Wesen in seiner Nähe weilt. Die Wiedergabe ist im Übrigen einmalig und kann nicht wiederholt werden.
Hintergrund und Besonderheiten: Bekanntlich haben die Waldelfen mit dem Zauber GEDANKENBILDER eine wesentlich bessere Möglichkeit, Botschaften in Gedankenschnelle untereinander auszutauschen. Daher muss man wohl davon ausgehen, dass sie die singenden Pfeile nur in ganz bestimmten Situationen benutzen: etwa um unbeabsichtigte Mithörer zu vermeiden. Sehr beliebt sind die Pfeile wohl, um Fremdlinge zu warnen, die dabei sind, elfisches Gebiet zu betreten. Da die Pfeile ihre Botschaften aber nur in den zweistimmigen elfischen Sprachen wiedergeben können, verstehen die meisten Eindringlinge die Botschaften nicht – können sich aber in der Regel sehr genau vorstellen, was der Pfeil ihnen sagen soll ...
Szenariovorschläge: Ein singender Pfeil könnte ganz überraschend in der Nähe eines elfischen Helden aufschlagen und eine wichtige Botschaft eines anderen Elfen bringen, der in äußerster Not ist und dringend Hilfe braucht. Dies könnte sogar innerhalb einer belebten Stadt geschehen. Andererseits könnte es sich allerdings auch um eine Falle eines schurkischen Elfen handelt, der den Helden in einen Hinterhalt locken möchte.
Nebenwirkungen: Klassische Nebenwirkungen sind nicht bekannt, aber die Tatsache, dass der Pfeil nur auf zweistimmige Aussagen in den elfischen Sprachen reagiert, schränkt seine Verwendbarkeit deutlich ein. Außerdem gehen solche Pfeile natürlich auch schnell verloren.

Teleport-Dolch

Beschreibung: Der Teleport-Dolch besitzt die Form eines normalen, schlichten Wurfdolchs. Dazu gehört eine ebenso schlichte Lederscheide.
Wirkung: Wenn der Dolch ein Ziel getroffen hat oder zu Boden gefallen ist, teleportiert er sich in seine Scheide zurück.
Werte: wie Wurfdolch, siehe Seite 71.

Hintergrund: Diese Waffe wurde von Thurdill Tausendstreich, einem Scharlatan und Gaukler, in Auftrag gegeben. Er benutzte die Waffe bei seinen Auftritten, bis zu jenem schicksalhaften Tag, als er einen Freiwilligen schwer mit ihr verletzte. Danach hatte er es sehr eilig, sich des Dolches zu entledigen. Wer ihn kaufte, ist unbekannt.

Szenariovorschläge: Bei einem Mord ist die offensichtliche Tatwaffe wie von Geisterhand verschwunden. Bei den Ermittlungsarbeiten stoßen die Helden auf Gerüchte über das Teleport-Messer und finden so schließlich den derzeitigen Besitzer und Mörder.

Varianten: Der Zweite Finger Tsas, eine Meuchler-Sekte aus Maraskan, benutzt angeblich recht ähnliche Dolche. Diese besitzen die Form einer Basiliskenzunge und sind zusätzlich mit einem reversalierten KLARUM PURUM belegt, der die Wirkung des Giftes einer Maraskan-Tarantel imitiert.

Nebenwirkungen: Von Fall zu Fall kommt es zu leichten Zielabweichungen beim Zurück-Teleportieren. Würfeln Sie bei jedem Wurf: Bei einem Ergebnis von 19 verfehlt der Dolch die Scheide knapp und fällt in der Nähe des Werfers zu Boden. Sollte jedoch eine 20 fallen, dann verfehlt der Dolch die Scheide ebenfalls – und steckt nun im Körper (meist im Bein oder Arm) des Werfers. Dies hat 2W+3 SP und eine Wunde zur Folge – zuzüglich der vollen Giftwirkung, wenn der Dolch vergiftet war.

Der Warunker Dämonenbogen nebst Pfeilen

Beschreibung: Dieser fremdartig aussehende Bogen wurde aus einem einzigen, gebogenen Horn eines Dämons gefertigt. Die dazu gehörenden zwölf Pfeile haben Metallspitzen und eine rote Befiederung. Es handelt sich um eine dämonische Waffe.

Wirkung: Der Bogen ist äußerst schwer zu spannen (jeder Punkt KK unter 20 erschwert die FK-Probe um 2 Punkte), verursacht jedoch Schaden wie eine Windenarmbrust (s. S. 46). Damit er diese Wirkung erzielt, müssen die extra für ihn angefertigten Pfeile verwendet werden, andernfalls hat er nur die Wirkung eines Langbogens.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieser Bogen ist einzigartig, denn er wurde aus dem Horn eines unbekannten Dämonen gefertigt. Er tauchte im Jahr 996 BF auf, als Abenteurer in die Gewölbe unter dem Warunker Molchenberg eindrangen. Ob der Bogen dem Magier Pher Drodont zuzurechnen ist und aus der Zeit der Magierkriege stammt, in denen der Nekromant Karasuk sich der Gewölbe bemächtigte, oder einen ganz anderen Ursprung hat, ist ungeklärt. Der derzeitige Aufenthaltsort des Artefaktes ist unbekannt.

Nebenwirkungen: Schon allein der Besitz des Bogens ist gefährlich: Die Praios-Kirche hat seine Zerstörung angeordnet und droht dem Besitzer mit drastischen Strafen, hat ihn bisher nur einfach nicht erwerben können. Die Hesinde-Kirche ist ebenfalls an dem Artefakt interessiert, aber eher, um es zu untersuchen. Dennoch wären die Draconiter auch bereit, zu drastischen Mitteln zu greifen, sollte der Besitzer den Bogen nicht freiwillig herausgeben.

Es ist nicht nur unbekannt, von was für einem dämonischen Wesen das Horn stammt, sondern auch, was aus dieser Wesenheit geworden ist. Und es gibt Theorien, dass es noch existiert und sein Horn eigentlich sehr gerne zurück haben möchte ...

Der Bogen eignet sich vermutlich als Paraphernalium für unterschiedliche Dämonenbeschwörungen, gleichzeitig scheint er aber auch Dämonen der Umgebung anzuziehen – sein Besitzer wird bevorzugt von dämonischen Wesenheiten angegriffen, und angeblich machen sich mitunter dämonische Wesenheiten sogar auf die Suche nach dem Bogen.

Windläufer von Beliriel Eschenzweig

Beschreibung: Die Windläufer der waldelfischen Meisterschützin und Bogenbauerin Beliriel Eschenzweig sind fast 3 Spann lange Pfeile aus gutem Eschenholz, befiedert mit Federn von Schleiereule und Sturmfalke. Sie gelten als magische Waffe.

Wirkung: Die Pfeile sind federleicht und werden beim Schuss von etwaigem Wind nicht abgelenkt (siehe **LC 134**).

Hintergrund und Besonderheiten: Die in Kvirasim lebende und mittlerweile über 200 Jahre alte Beliriel ist für ihre permanent mit einem PFEIL DER LUFT verzauberten Windläufer weithin bekannt und weiß um deren Wert. Allerdings interessiert sie sich weniger für Gold oder Silber als vielmehr für Hinweise auf das Zauberlied für die berühmten roten Pfeile des Tenobaal Totenamsel.

Varianten: Hexalogische Varianten sind neben den Elfen unter Magiern und Achaz vermutet bis bekannt, für weitere Hinweise siehe **LC 134**.

Nebenwirkungen: keine bekannt – abgesehen davon, dass die Pfeile nur mit einem Elfenbogen richtig verschossen werden können und sie, wie bei Pfeilen üblich, hin und wieder verloren gehen oder beschädigt werden.

Zr'Turzsa'k-Speer

»13 Thargunitoth: Bannerführer Meehlteuer von einem dieser verdammten echsischen Geschosse erwischt, das Jagdgras fängt an zu wuchern. Leichnam vorsichtshalber verbrannt. Abends einzelnen Echs erwischt und Xarfai geopfert. Rückkehr befohlen.«
—Leutnant Korninger, Kriegstagebuch der 'Echsenfresser', *Fürstkomturei Maraskan, neuzeitlich*

Beschreibung: Bei einer Läge von über 6 Spann wirkt dieser Wurfspeer wie aus dem Gingko gewachsen. Die dreikantige Speerspitze ist aus Maraskanstahl gearbeitet und am Ende mit kleinen Widerhaken versehen, jedoch auffällig kurz. Die zur Befestigung der Spitze genutzten dünnen Lederschnüre sind mit ölig-klebrigem Leim bestrichen, in dem sich über ein Dutzend kleiner Samenkörner befinden. Es ist eine magische Waffe.

Wirkung: Wird mit dem Speer auch nur ein SP erzielt, tritt der hierin gebundene Humusgeist in Aktion. (Siehe auch **MWW 112**.) Dieser bringt die Samen des Djardurzak (oder Jagdgrases, siehe **Herbarium 106**) zum Keimen, beschleunigt ihr Wachstum und lässt sie in und um die Wunde ihre Wurzeln schlagen. Die 3W6 erfolgreich keimenden Büschel Jagdgras verursachen sofort eine zusätzliche Wunde und rauben je 2 LeP. Wenn sie nicht umgehend entfernt werden, entstehen in jeder folgenden Stunde weitere 2 SP pro Pflanze – ein einfaches Herausreißen verursacht 1W6 SP pro Büschel, ein gekonntes Entfernen 1 SP bei einer gelungenen *Heilkunde Wunden*-Probe. Jeder Speer ist auf diese Weise nur einmal zu verwenden.

Hintergrund: Die Speerschäfte lassen Achaz-Schamanen in der Tat aus einem geeigneten Baum herauswachsen, weil dies besonders förderlich für die Bindung eines Humusgeistes ist. Dieser wird meist für etwa 6 Monate mit dem Auftrag an den Speer gebunden, die Jagdgrassamen in kürzester Zeit keimen, wachsen und Wurzeln schlagen zu lassen. Damit der Elementar an den Speer gebunden bleibt, wird dieser gelegentlich gewässert, der Leim sorgt dabei dafür, dass die Samen des Jagdgrases trocken bleiben und nicht vorzeitig keimen.

Die Achaz nutzen diese Waffe vor allem, wenn sie Angst und Schrecken unter ihren Feinden verbreiten wollen.
Szenariovorschlag: Weil sie ihrer Maraske in das Stammesgebiet der Achaz folgte, wird die Eukolizana-Führerin der Helden von einem solchen Speer verwundet. Sollte sie sterben, ist die dann unkontrollierbare Maraske noch das geringste Problem ...
Varianten: Neben den Samen des eng verwandten Kathay-Grases ist von maraskanischen Achaz auch die Nutzung der Eiern von Grünwasser-Asseln (**Bestiarium 203**) bekannt. Es gibt aber auch Berichte über die Verwendung von Eiern der Aldec-Käfer. Außerdem halten sich hartnäckig Gerüchte, es gebe gar Speere, deren Holz selbst in den Opfern zu wurzeln beginne.
Hexen oder Druiden werden ähnliche Artefakte zugeordnet, erstere erschaffen sie bisweilen in kalter Wut, letztere, um Frevler zu bestrafen. Dabei werden die Wunden mit heimischen Parasiten verseucht, seien es nun Aaskäfer-Maden, Fliegen-Larven oder auch nur ein Schleimpilz.
Die genannten Varianten werden nicht selten auch mit einem Pfeil realisiert. Allerdings sind Humusgeister in diesen weitaus schwieriger zu halten, so dass sie regelmäßig gewässert werden müssen.
Offensichtlich sind die Maraskanachaz Meister in der Zucht magischer Pflanzen: Einige Arten von Wurfspeeren bilden beim Verwurzeln im Boden dichte Wurzelranken zum Erklimmen von Hindernissen, Wälle oder Dickichte, die Verfolger aufhalten sowie Büsche, die mit Geruchsstoffen Opfer blenden, täuschen oder beeinflussen können. Mehr über die Möglichkeiten der maraskanischen Achaz-Schamanen, diese Waffen zu erstellen, finden Sie in **Götter und Dämonen**.
Nebenwirkungen: Die Wahrnehmung der gebundenen Humusgeister ist mitunter etwas eingeschränkt – vielleicht liegt es aber auch daran, dass sie sich in dem Schaft irgendwann zu langweilen beginnen. Jedenfalls kommt es immer wieder vor, dass das Wachsen der Grasbüschel zu früh ausgelöst wird, so dass der Speer plötzlich irgendwo verwurzelt ist, wo er nicht hingehört.

Nahkampfwaffen

Allthrymnir "der Zertrümmerer"

Beschreibung: Der Stiel dieser urtümlichen Barbarenstreitaxt mit klobigem bronzenem Doppelblatt ist mit dickem Wollnashornfell umwickelt. Es ist eine magische Waffe.
Wirkung: wie eine gewöhnliche Barbarenstreitaxt (siehe S. 75), jedoch unzerbrechlich außer durch mächtige Magie.
Hintergrund und Besonderheiten: Allthrymnir ist das Meisterstück der Fyrveig Doppelaxt, Zauberschmiedin und Priesterin der Feuergöttin aus dem Volk der Fjarninger. Die magische Axt beherbergt einen *Harigast*, einen fjarningischen Waffengeist. Dieser vermag die Schwächen eines Gegners zu erkennen und die Hand des Kämpfenden so führen, dass seine Kampftaktik diese Schwächen ausnutzt. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Kämpfer trotz eines Blutrausches diejenigen Kampfmanöver benutzen kann, die er erlernt hat und mit einer Barbarenstreitaxt möglich sind.
Szenariovorschläge: Fyrveig vergibt die Axt nur an einen würdigen Kämpfer, der sie selbst im Ringkampf besiegt.
Nebenwirkungen: Der Waffengeist hat seine ganz eigenen Vorstellungen eines Kampfes: Er hilft nur solchen Kämpfern, die sich im Blutrausch befinden – es kann sogar geschehen, dass er selbst den Kämpfer in Blutrausch versetzt. Wenn er allerdings mehrfach vom Kampfstil des Führers von Allthrynmir enttäuscht ist, etwa weil dieser nicht entschlossen genug kämpft oder sogar Kämpfen aus dem Weg geht (Meisterentscheidung), dann kann es passieren, dass er seine Tipps einstellt oder sogar falsche Hinweise gibt (was jeden Manöverzuschlag verdoppelt, ohne die Wirkung zu verdoppeln, und auch normale Attacken um 2 bis 4 Punkte erschwert).

Belkelels Zuchtmeisterin

»Mit dem ersten Hieb unterwarf Dar'Dara den Herren von Gai'Gadang, zwei Schläge zerschmetterten seinen gepanzerten Heermeister, den Hairan von El'Burum. Drei Schläge verzehrten die Kriegerinnen der El'Fasjuka und nach vier Schlägen nahm Dar'Dara die Bestie von Bor Dalak. Mit fünf Hieben sandte Dar'Dara die Riesin Männertod in den Lustschlaf, aus dem sie nimmer erwachen sollte. Erst die Mondsilberne bezwang die Dar'Dara und band sie mit ihrer eigenen Waffe, bevor sie sie über den Rand der Welt warf«
—aus einer alten aranischen Erzählung, ca. 100 v. BF

Beschreibung: An einem schwarzen Schaft sind fünf jeweils 4 Schritt lange Schnüre aus rotem Leder befestigt. Der phallusförmige Schaft fühlt sich warm, fest und männlich an, er ist ebenso wie die Lederschnüre von einem pulsierenden Eigenleben erfüllt. Dies ist eine dämonische Waffe.
Wirkung: Die Waffe reißt nicht nur tiefe Wunden, sondern sie entwickelt auch ein Eigenleben, das der Spielleiter beschreibend in den Kampf einbringen sollte: Einige der Peitschenschnüre winden sich selbständig um Haare; die ersten Hiebe reißen die Kleidung und Rüstung vom Leib, bevor sie beginnen, das Opfer regelrecht zu häuten, einige schlängeln sich zuckend in Körperöffnungen etc. Das Kampfmanöver *Umreißen* ist mit dieser Waffe um 5 Punkte erleichtert.

TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	WM	DK
3W	14/5	80	250	0	–1	0/–	S

Hintergrund und Besonderheiten: Dieses Artefakt stammt aus der Frühzeit der Tulamiden und ist mit dämonischen Kräften Belkelels erfüllt. Derzeit wird es in Fasar vermutet, wo es von zahlreichen Agenten Orons und anderer Mächte gesucht wird.
Szenariovorschläge: Diese Waffe kann ebenso als Bedrohung in den Händen eines oronischen Schurken dienen wie der Aufhänger für ein Abenteuer sein, um das dämonische Artefakt zu bergen und in Verwahrung zu nehmen. Während der Queste mehren sich immer mehr belkelelgefällige Alpträumen, so dass die Helden am Ende des Abenteuers nicht mehr wissen, was Traum und was Realität ist. So müssen sie, umgeben von oronischen Schurken, zuerst ihre eignen Lüste und Alpträume bezwingen, bevor sie sich irdischeren Gefahren stellen können.
Nebenwirkungen: Diese Waffe ist von der Macht der Herrin der Schwarzfaulen Lust erfüllt, und der Einfluss dieser Erzdämonin greift auf jeden über, der die Zuchtmeisterin benutzt oder auch nur längere Zeit in ihrer Nähe verbringt. Vorschläge, was für Folgen das haben kann, sind bereits bei den Szenariovorschlägen genannt. Es versteht sich von selbst, dass Besitz und vor allem Verwendung dieser Waffe in den zwölfgöttlichen Landen unter Strafe steht.

Diciors Dolch

»Als der Hairan darniederlag, entfiel seiner kraftlosen Hand ein funkelndes Juwel. Jener Schatten, der auf dem Antlitz des Gefallenen lag, entschwand ebenso. Der weise Sultan Sheranbil schloss dem Toten die Augen, verbot seinen Mannen, das Juwel zu berühren, und verbarg es in einer Zauberkammer zu Khunchom.
Hunderte Männer fielen im Kampf gegen den einst treuesten Gefolgsmann Sheranbils, der dem Zauberjuwel zum Opfer wurde.«
—aus einer alten tulamidischen Schriftrolle

Hintergrund und Besonderheiten: Jenes unheilige Juwel ziert heute den Knauf eines kostbaren Schmuckdolches. Diciors Stein – bezeichnet nach seinem letzten Besitzer – ist ein schwarzer Diamant von erstaunlicher Größe, dennoch kann sich niemand des gewonnenen Reichtums lange erfreuen, da er mit einem Fluch behaftet ist. Jedes denkende Wesen zeigt sich unter dem Einfluss des Steins von seiner negativen Seite, die nach und nach verstärkt wird, bis es schließlich das böse Gegenstück seiner selbst ist. Dabei ist es unerheblich, ob der Stein sich am Dolchknauf befindet oder davon losgelöst wird.

Szenariovorschläge: Der Stein mag dafür sorgen, dass einstige Freunde der Helden sich plötzlich gegen sie wenden und selbst die 'Guten' zu ihren Feinden werden. Er bietet aber auch die Gelegenheit, einen Helden zu verfluchen, der sich sodann gegen seine Kameraden wendet, um anschließend errettet zu werden.

Satinavs Streitkolben

Beschreibung: Der eckige Metallkopf des archaisch wirkenden Streitkolbens ist mit Zhayad-Glyphen und Symbolen Satinavs bedeckt. Es ist eine magische Waffe.

Wirkung: Beim Auftreffen auf eine metallene Waffe oder Rüstung wird ein EISENROST UND PATINA ausgelöst, der wieder aufgeladen werden kann. Die Waffe hat drei Ladungen, auf eine schon einmal getroffene Waffe wird kein zweiter Zauber ausgelöst.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Wachen am Selemer Satinav-Tempel sind mit dieser Waffe ausgerüstet, deren Schöpfer unbekannt ist. Angeblich verfügen sie auch über weit mächtigere Waffen, die auch den Angreifer altern lassen. Doch vermutlich ist dies ins Reich der Legenden zu verweisen – oder die Tempelwachen sahen noch nie die Notwendigkeit, solche Waffen einzusetzen.

Nebenwirkungen: Auch Satinavs Streitkolben kann nicht immer genau unterscheiden, was als Waffe oder Rüstung gilt und was nicht, und wann jemand mit der Waffe zuschlägt oder ob er sie nur herunterbaumeln lässt oder ablegt. Daher kann der Meister den genannten Zauber auch bei allerlei anderen Gelegenheiten auslösen lassen, was durchaus merkwürdige und auch unangenehme Situationen mit sich bringen kann.

Das verwunschene Schwert

»Nach Analyse des vorliegenden Artefaktes 12974/GAR/031225 ist auszuschließen, dass die magische Wirkung auf eine gewollte Canti-Einbindung beruht. Die Matrices der Verzauberungen – in der Tat mindestens 3 – waren vollkommen chaotisch. Die einzelnen Fäden, welches das magische Geflecht bilden, schlossen ständig neue, unvorhersehbare Bindungen, was durch die gespeicherte, sich selbst regenerierende Kraft zu allerlei magischen Effekten führt, die keinerlei Muster zu folgen scheinen. Das längere Betrachten derart missgestalteter Astralbindungen bereitet Kopfschmerzen, und ich wage auch nicht weiter vorzutasten, zu groß erscheint mir die Gefahr, auf eingefangene Wesenheiten zu stoßen oder mich zu verlieren. Eine Entzauberung des fraglichen Artefaktes erscheint notwenig, aufgrund der Struktur aber schwierig und aufgrund möglicher Seiteneffekte gefährlich. Ich empfehle darum eine weitere Lagerung in dafür geeigneten Räumlichkeiten.«
—aus einem Dosier der KGIA

Beschreibung: Der Griff des gut gearbeiteten Langschwertes wurde mit Echsenleder umwickelt, im Knauf ruht ein Onyx. Auf der Parierstange finden sich eingravierte Zayhad-Zeichen (IDR). Das Schwert ruht normalerweise in einer mit Mindorium verzierten Metallscheide, auf der sich allerlei magische und magiefördernde Zeichen finden. Diese Waffe ist manchmal magisch und manchmal dämonisch.

Wirkung: Sobald man die Klinge aus der Scheide zieht, manifestiert sich ein vollkommen unvorhersehbarer magischer Effekt, der mal positiv, mal negativ für den Träger der Klinge ausfällt. Dies mag von Steigerung der Kampfkraft bis zur Unsichtbarkeit des Schwertes oder des Trägers reichen, eine Wandlung der Klinge in eine Elementarklinge bedeuten oder Gegner schreiend vor Furcht davonrennen lassen. Genauso kann sie aber auch den Ziehenden vorübergehend versteinern, Freund und Feind dazu bringen, den Träger der Klinge anzugreifen, Gegner heilen anstatt ihn zu verletzen oder gar Geister oder Dämonen herbeirufen. Die Effekte halten in der Regel solange an, bis man die Klinge wieder zurück in die dazugehörige Scheide steckt – herbeigerufene Dämonen verschwinden dadurch aber noch lange nicht.

Hintergrund und Besonderheiten: Das Schwert ist das Produkt eines fähigen Artefaktmagiers, dem ein Dämon nach einer misslungenen Beschwörung den Verstand raubte. Über die Formeln, die in das Schwert eingebunden wurden, ist nichts bekannt, vermutlich handelt es sich auch nicht um wirkliche Zauberformeln, sondern um die magischen Konstruktionen eines völlig wahnsinnigen Genies. Fakt ist auf jeden Fall, dass die vielen unvollendeten und nur mäßig fixierten Spruchmatrices ein undurchdringliches Wirrwarr bilden. Beständig formt sich ein neues Konglomerat aus wirkungstragenden Fäden, das sich bei Auslösung durch die innewohnende Kraft manifestiert.

Szenariovorschläge: Dieses Artefakt mag sich in mehrfacher Hinsicht als Abenteueraufhänger eignen, sei es, dass ein unglücklicher Held es findet und recht bald zu dem Schluss kommt, dass es an einen sicheren Ort gebracht werden muss, sei es, dass die Helden angeworben werden, um Begleitschutz für einen ebensolchen Transport zu stellen. Auch als Paraphernalium bei einer Iribaar-Beschwörung könnte die Klinge geeignet sein.

Weitere magische Klingen

Die Kunst, magische Waffen zu fertigen, ist schon seit Äonen verbreitet. Zu Zeiten der Menschen waren dies insbesondere Schwerter, die im Laufe der Jahrhunderte so manchem Wohl wie auch Wehe dienten:

Der Magier Yakur al'Rhabab bannte vor 2.500 Jahren den Feuerdjinn Samur in ein überlanges Krummschwert und schuf so **Alran' Kerab**, tulamidisch für 'Flammenzunge'. Sein Sohn, ein Heerführer der Skorpionkriege, liegt heute in einer Pyramide mit dieser Klinge begraben. Wenn die Klinge Blut berührt, lodern Flammenzungen an ihr entlang, der Stahl wird heiß und schneidet durch Stein, Stahl, Knochen und Fleisch wie durch heißes Wachs.

Steinbeißer ist ein Zauberschwert in der Mirhamer Magierschule, das einmal am Tag Felsen und Metalle schneiden kann. Ebenfalls

ein Zauberschwert der besonderen Art ist **Triff** aus den Sümpfen des Lebens, nordöstlich von Tjolmar. Lange Zeit lag es dort im hohlen Stamm einer sprechenden Buche, bewacht von einem Drachen.

Auf der Insel Korelkin fand Ruban ibn Dhachmani sein legendäres **Unsichtbares Schwert**, auf der sechsten seiner sieben Reisen gen Osten. Der Name beschreibt den permanenten Zauber, der auf der Klinge liegt.

Gubbrutzel, ein Berserkerschwert, das jeden rasend werden lässt, der mit ihm kämpft, befand sich bis zu Graf Khorim Uchakbars Überlaufen zu den Novadis in dessen Schatzkammer.

Hela-Horas selbst soll das **Schwert der Legende** verzaubert haben, so dass es sprach, dachte und empfand. Als es den Tod seiner Herrin erlebte, begann es zu schreien und jammern. Das Schwert ist zur gesitteten Unterhaltung in der Lage, kann aber kein Blut mehr sehen. Im Kampf beschimpft es den Träger und bittet den Gegner um Erlösung. Ebenso hat es Angst im Dunkeln. In einer Scheide heult es auf und bittet, hinaus zu dürfen.

In den Katakomben unter dem Burgberg von Warunk steckte lange Zeit **Karasuks Schwert** in einem Felsblock, bis es vor einigen Jahren ein Magier mittels FORAMEN daraus löste. Das schmucklose Langschwert trägt den Namen seines einstigen Besitzers, des Magiers Karasuk, der es mit einem hinterhältigen Fluch belegte: Abwechselnd zeigt die eine Hälfte der Hiebe etwas stärkere Wirkung als erwartet, die andere Hälfte viel schwächere. Der derzeitige Träger der Klinge ist unbekannt.

Das **Schwert der Macht**, auch *Schwert des blinden Hasses*, wurde 1000 BF in einem Spukhaus bei Festum gefunden. Die fein ziselierte, mit Runen beschriftete, gefältelte Klinge des Anderthalbhänders funkelt leicht bläulich und besitzt eine schwarz geätzte Fehlschärfe. Die rückwärts gebogene Parierstange endet in scharfen, spitzen Verzierungen, der schwarz umwickelte Griff in einem silbernen Knauf, in den ein taubeneigroßer, schwarzer Halbedelstein eingefasst ist. Wer das Schwert ergreift, stürzt sich, von Hass überwältigt, auf den nächstbesten Gegner. Es befindet sich im Rondra-Tempel zu Festum in Verwahrung.

Auch das **Berserkerschwert**, ein Bastardschwert in einer prächtigen, juwelenverzierten Scheide, verwandelt seinen Kämpfer (mittels des Zaubers KARNIFILO) in eine kampfwütige Bestie. Für einen Kämpfer ist dieses Artefakt interessant, jedoch kann es auch sehr einsam machen, wenn man leichtfertig die Waffe zieht. Meist sterben die Besitzer im Kampf gegen eine Übermacht.

Magische Rüstungen und Schilde

Der Armreif des Güldenen Schildes

»... und ein gülden-schimmernd Schild wuchs aus dem uralten Armband und parierte den mächtigen Schlag des Schwarzogers Grmbrzzl ...«
—aus einem tulamidischen Märchen

Beschreibung: Dieses Armband ist aus goldglänzenden Gliedern zusammengesetzt, seine Schließe hat die Form eines aranischen Ovalschildes. Auf seiner Oberseite ist ein Plättchen in die Glieder eingearbeitet, auf dem in Ur-Tulamidya die Worte eingraviert sind, die übersetzt 'Goldener Schild' bedeuten.

Wirkung: Werden die eingravierten Wort ausgesprochen, so formt sich an der Oberseite des Armbandes ein magischer, golden schimmernder Schild von einem halben Schritt im Quadrat. Dieser ist für jede Materie undurchdringlich und kann als Schild (WM 0/+3) benutzt werden. Die Wirkung hält 30 KR lang an.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Reif stammt aus dem tulamidischen Raum und ist an die 2.500 Jahre alt. Dennoch erscheint er immer noch funkelnd und wie neu glänzend. Er taucht in mehreren tulamidischen Märchen und lokalen Heldensagen auf, was bedeutet, dass er entweder von Generation zu Generation weitergereicht wurde oder dass es mehrere Artefakte dieses Typs gibt. Der letzte bekannte Besitzer dieses Armbandes kehrte vor 150 Jahren von einer Queste in die Gor nicht mehr zurück.

Szenariovorschläge: Was mag wohl die letzte Queste des Trägers gewesen sein? Welche Gefahren lauern noch im roten Sand der Gor? Das hier vorgestellte Artefakt ist ein Beispiel für eine Belohnung, die Helden nach wirklich fordernder Queste erhalten können. Oder aber Sie benutzen die Erzählungen über dieses Armband – wie den Polardiamanten oder Ifirns Schwingen – lediglich als Abenteuer-Aufhänger, als unerreichbaren Schatz, um die Helden in einen der entlegensten und gefährlichsten Winkel Aventuriens zu locken.

Die Drachenrüstung

Beschreibung: Diese Vollrüstung ist inklusive Helm, Handschuhen und Stiefeln vollständig aus Drachenschuppen gefertigt. Die einzelnen Bestandteile der Rüstung passen so gut zusammen, dass man nicht erkennen kann, wo ein Teil aufhört und das nächste beginnt. Der Helm ist einem Drachenkopf nachgeformt. Die Rüstung ist schwer wie eine vollständige Ritterrüstung, schützt und behindert genauso.

Wirkung: Je länger man diese Rüstung pausenlos trägt, desto angenehmer fühlt sie sich an (die BE sinkt pro Tag um 1 bis zu einem Minimum von 1, ohne dass der RS vermindert wird). Sie gibt dem Träger mit der Zeit immer mehr Kraft (die KK steigt nach jeder vollständigen Woche um 1, bis zu einem Maximum von KK +3) und verstärkt die Sinne (*Sinnenschärfe* +1 pro Woche bis zu einem Bonus von +7).

Nebenwirkungen: Je länger und öfter man die Rüstung trägt, desto stärker sind die oben beschriebenen Effekte, aber auch die Schadenspunkte, die der Held hinnehmen muss, wenn er die Rüstung doch irgendwann auszieht. Das beginnt nach dem ersten Tragetag bei 1 SP und steigert sich für jeden weiteren Tragetag um einen SP. Übersteigt der Schaden die Lebensenergie des Trägers, kann er sie nicht mehr ausziehen – die Verwandlung in einen Mantra'Kim, einen legendären Drachenmensch, ist abgeschlossen. Leider endet damit immer noch nicht die Magie der Rüstung: In den darauffolgenden Wochen entzieht sie ihrem Träger pro Tag einen permanenten LeP. Wenn der Träger vollständig ausgezehrt ist, ist die Rüstung bereit für ihren nächsten Träger ...

Personen, die die Rüstung mehrfach getragen haben, sie aber immer sehr bald wieder ablegen, können eine Art Sucht entwickeln: Wenn Sie wollen, können Sie *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen, die am Anfang noch deutlich erleichtert sind, im Lauf der Zeit aber immer schwerer werden. Beim Misslingen weigert sich der Träger für mehrere Stunden, die Rüstung abzulegen, und darf erst dann eine neue Probe ablegen.

Hintergrund und Besonderheiten: Das Artefakt ist uralt und sein Erschaffer unbekannt. Die ihm innewohnende Magie ist sehr fremdartig und wirkt kraftvoll archaisch. Der letzte Bote, der es transportieren sollte, verfiel der Rüstung und verwandelte sich in einen Mantra'Kim, der ein paar Wochen lang Almada unsicher machte, um dann unvermittelt wieder spurlos zu verschwinden.
Szenariovorschläge: Ein Ungeheuer macht das Land unsicher, reißt Schafe und Kühe. Die Bauern sind verunsichert, der Baron kann das Untier, das von den wenigen Augenzeugen als Drache auf zwei Beinen beschrieben wird, nicht fangen. Dies ist eine passende Gelegenheit für die Helden. Sie erhaschen ein-, zweimal einen Blick auf dieses schlaue Untier, doch es entzieht sich durch seine erstaunliche Beweglichkeit ihrem Zugriff. Nach einigen Tagen oder Wochen ist es plötzlich verschwunden. Dafür entdecken die Helden in einer Höhle die herrenlose Drachenrüstung ...
Varianten: Es gibt einige wenige unmagische Rüstungen mit Drachenschuppen, zumeist mit denen von Höhlendrachen. Eine legendäre Rüstung wird hingegen von dem Heptarchendiener Lucardus getragen. Sie besteht aus Basiliskenschuppen und gilt als undurchdringbar.
Fran-Horas selbst ließ sich für einen Maskenball ein Kostüm anfertigen, das ihn in einen Mantra'Kim verwandeln sollte (also ein *Tiergewand*, siehe **Stäbe, Ringe Dschinenlampen**). Der Verbleib dieses Gewandts unklar, es soll jedoch noch existieren.

Horasischer Geckenpanzer

»... Junker Tassilo aber kam zur gleichen Stund in seinem neuesten Gewande, ein Panzer, welcher höchst kleidsam das Geschmeide der edlen Damen überstrahlte.«
—aus den Chroniken des Hofes zu Grangor, 853 BF

Beschreibung: Diese Plattenrüstung schimmert hellsilbern und funkelt im Licht. Bei gleißendem Sonnenlicht ist es kaum möglich, sie direkt anzuschauen (ein eventueller Gegner muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen und erleidet andernfalls Abzüge von je 3 Punkten auf Attacke und Parade), doch auch im Zwielicht schimmert die Rüstung. Der Panzer besteht aus Stahl, ist jedoch eher auf Bequemlichkeit als wirklichen Schutz geschmiedet. Es existiert zudem kein Helm zu diesem Panzer, da dieser nur das 'edle Antlitz' des Trägers verhüllen würde. Weiterhin hält diese Rüstung sich eigenständig sauber: Verunreinigungen gleiten an ihr ab.

Geckenpanzer	**RS** 4	**BE** 3	**Gewicht** 7,5 Stein

Hintergrund und Besonderheiten: Ein Verstecken oder unauffälliges Benehmen ist in diesem Panzer fast unmöglich, ganz zu schweigen davon, dass *Schleichen* in einer Plattenrüstung sowieso zu den eher schwierigen Dingen gehört. Dieser Panzer ist, dank immer noch vorhandenen Schmiede-Siegels, als eine hervorragende Handwerksarbeit Gedwin Eisenliebs zu identifizieren. Welcher Zauberer die magischen Effekte hinzufügte, ist unbekannt. Die verwendete Magie beinhaltet die Zauber AUREOLUS, REFLECTIMAGO und SAPEFACTA.
Varianten: Da dieses Artefakt vor allem durch seine Nutzlosigkeit für den kämpferischen Gebrauch besticht (sehr wohl aber eine hohe Repräsentationskraft hat), sind wenige weitere Stücke zu erwarten. In die gleiche Kategorie sind aber zum Beispiel einige Prunkgewänder Fürstin Sybias von Aranien einzuordnen.

Der Stirnreif des Schutzes

»... Und so wurde er für die Dauer eines Kampfes unbesiegbar, als weder Pfeil noch Stich, magisches Feuer noch dämonische Kälte ihn verletzen konnten. So besiegte Idren die Scharen des Sulei ben Harkan und befreite die schöne Yasmine, um sie nach Hause zu führen.«
—aus einem alten aranischen Märchen

Beschreibung: In diesen verspielt gestalteten silbernen Stirnreif ist vorne ein Türkis eingelassen.
Wirkung: Sobald die Zauberworte "Oh magischer Reif, sei mir Schild und Schutz zugleich" auf Tulamidya gesprochen wurden, ist der Träger für die Dauer eines Kampfes vor weltlichen (RS +6) wie magischen Angriffen (GARDIANUM mit 40 Punkten, MR +2) geschützt – danach verliert der Reif jegliche Magie.
Hintergrund und Besonderheiten: Der hohe Preis für die Herstellung eines solchen Artefaktes (5 permanente AsP und mehr) macht es selten, so das es nur Anwendung findet, wenn es notwendig ist. Reisende Abenteurer können dieses Zauberding gerne in Khunchom erwerben – für den läppischen Preis von 3.500 Dukaten pro Stück.
Szenariovorschläge: Der Ruf eines alternden Helden, unverwundbar zu sein, mag sich auf einen Kampf mit Hilfe dieses Artefaktes gründen. Vielleicht kommt auch einmal ein Held in den Besitz solch eines spektakulären Artefaktes – sorgen Sie dann dafür, dass er es wirklich benötigt und damit eine Heldentat begeht, die ihm, zumindest in einer gewissen Gegend, unsterblichen Ruhm verschafft.
Varianten: Weniger mächtige Artefakte geben keinen MR-Bonus oder schützen nur vor weltlichen oder nur vor magischen Angriffen. *Sehr* selten findet man natürlich auch ein Exemplar, das mehr als nur eine Ladung besitzt.

Der Wunderschild

Beschreibung: Dieser Schild ist wundersam leicht. Auf den etwa einen Schritt durchmessenden Holzrahmen ist hart gegerbtes schwarzes Leder aufgespannt. Darauf sind meist mit Ochsenblut Zhayad-Glyphen gezeichnet. Viele Kerben und Scharten zeigen, dass der Wunderschild nicht nur schon Jahrzehnte, vielleicht sogar Jahrhunderte alt sein muss, sondern dass er auch schon Zeuge vieler Kämpfe und Schlachten war. Sein Zustand ist dennoch tadellos, das Leder stets fest gespannt und der Rahmen ohne jegliche Mängel.
Wirkung: Der Schild besitzt einen WM von –1/+7 und kann den Initiativewert im Kampf um +2 erhöhen. In ihm sind mehrere permanente Verwandlungszauber gildenmagischen Ursprungs appliziert. Ein ARMATRUTZ wird mit Berührung ausgelöst und bietet dem Träger somit einen zusätzlichen Rüstungsschutz von 4 Punkten. Der Schild ist nur durch magisches Feuer (IGNIFAXIUS, Feueratem, jeweils im Wert von 49 TP) zu zerstören, was sowohl durch einen permanenten WEICHES ERSTARRE (in borbaradianischer Repräsentation) als auch durch in jedem der Metallteile eingearbeiteten REVERSALIS EISENROST bewirkt wird. Das ausgesprochen

geringe Gewicht scheint durch eine unbekannte magische Levitations-Komponente erreicht zu werden, so dass der Schild praktisch nur 10 Unzen wiegt.

Hintergrund und Besonderheiten: Von dem ursprünglichen Besitzer ist heute nichts mehr überliefert, doch deuten Sagen darauf hin, dass der erste Wunderschild schon existierte, als Borbarads Festung in der Gor noch stand.

Szenariovorschläge: Es spricht nichts dagegen, dass der (Schwarz-)Magier, der den ersten solchen Schild geschaffen hat, noch lebt und dass er das Artefakt, das irgendwo über einem bornländischen Kaminsims hängen mag, gerne wieder in seinen Besitz bringen möchte. Ebenso mögen sich schwere Zeiten ankündigen, so dass es Bestrebungen gibt, diesen ersten Wunderschild mit all seinen einmaligen Fähigkeiten aus Ruinen tiefster Vergangenheit zu bergen und zu neuen Taten zu benutzen.

Varianten: Der ursprüngliche Wunderschild, bei dem es sich offensichtlich um ein Unikat handelt, hat viele Nachahmer inspiriert, so dass viele mehr oder weniger machtvolle Kopien des Rüstungsstücks im Umlauf sind, von denen jedoch keine permanent wirkt.

Der *Spiegelschild*, ein verspiegelter Rundschild von ca. einem Schritt Durchmesser, schützt seinen Träger mit drei INVERCANO vor feindlichen Zaubern. Er ist Bestandteil der Spiegelsammlung des liebfeldischen Signors Lysadion di Côntris von Marudret-Tegalliani. In dieser Sammlung gibt es noch andere magische Waffen, die in irgendeiner Form mit Spiegeln zu tun haben.

Magische Schilde gibt es viele, auch die Goblin-Schamaninnen kennen ein Ritual, das einen Schild erzeugt, der magische Angriffe absorbiert. Mehr dazu finden Sie in **Götter und Dämonen**.

Von der Schmiedekunst der Zyklopen

Sollte es einem Helden nach besonderen Taten möglich sein, eine Waffe aus der Schmiede eines Zyklopen zu erwerben, so kann er damit rechnen, etwas ganz besonderes in Händen zu halten. Aber auch Helme und andere Rüstungsteile werden manchmal – jedoch viel seltener – angeboten. Obacht ist dennoch geboten: nicht alles, von dem behauptet wird, es stamme aus Zyklopenhand, hat jemals die Zyklopeninseln gesehen. Gerade der Pailos – die Zyklopenwaffe schlechthin – wird besonders in Neetha häufig gefälscht und als 'echt zyklopisch' angeboten.

Eine besondere Fähigkeit der Zyklopen besteht darin, dass sie den von ihnen gelieferten Waren Eigenschaften verleihen können, die untypisch für das Material sind, aus dem sie gefertigt wurden. Eine stählerne Waffe mag besonders leicht sein, eine unglaubliche Biegsamkeit oder eine hauchdünne, dennoch feste Klinge besitzen. Es erscheint somit kaum verwunderlich, dass eine Zyklopenwaffe mindestens den zehnfachen Wert einer gewöhnlichen Waffe besitzt. Die folgenden Tabellen sollen dem Spielleiter helfen und als Beispiel einige Besonderheiten zyklopischer Schmiedekunst aufführen (gewürfelt wird mit dem W20).

Sollte die Zyklopenklinge sogar für den Helden geschmiedet und auf ihn zurechtgeschnitten sein, so hat sie Fähigkeiten, die Sie dem Charakter anpassen sollten. Vielleicht wird eine Fähigkeit oder spezielle Kampftechnik mit dieser Waffe unterstützt oder eine Schwäche des Helden ausgeglichen.

Es ist auch zu bedenken, dass die Zyklopen sich bisweilen in ihre Arbeiten regelrecht verlieben und sich nicht wieder von ihnen trennen wollen.

Waffe

W20	Wirkung
1–4	Bruchfaktor –1W6
5–6	außergewöhnlich leicht, INI +2
7–9	TP+1
10–12	TP+2
13–14	TP/KK –2/+0
15–16	WM zusätzlich 0/+1 oder +1/0
17	WM zusätzlich +1/+1
18	WM zusätzlich +1/+2 oder +2/+1
19	Der RS eines potentiellen Gegners reduziert sich um 1, wenn die Rüstung aus dem gleiche Material wie die Waffe besteht.
20	Bei BF-Probe Malus von 1W6 für Gegner (Zuschlag zum BF der Waffe, nur für eine Probe).

Rüstung

W20	Wirkung
1–10	leichter, BE –1
11–14	leichter, BE –2
15–17	RS +1
18–19	RS +2
20	RS +2, BE –1

Koscher Stahl

Ein Leitfaden zum Waffenkauf von Alrike Metternlach, Meisterin der Schmiede zu Angbar

»Meine Familie widmet sich der Kunst des Waffenschmiedens nun in der fünften Generation und war in all diesen Jahren immer offen für neue Methoden und Techniken. Und doch muss ich sagen, dass sich in unserem Handwerk in den letzten paar hundert Jahren grundlegend nichts geändert hat. Trotzdem gibt es immer wieder Scharlatane und Möchtegerns, die glauben, sie hätten die Weisheit mit Löffeln gefressen, und die mit den abstrusesten Ideen daher kommen!
Also habe ich beschlossen, die folgenden Worte zu Papier bringen zu lassen, um dem Waffenführenden als lebenswichtiger Leitfaden zu dienen. Und wie auch eine Klinge vor allem durch ihre Einfachheit zu glänzen vermag, so werde ich mich ebenfalls bemühen, eine einfache Sprache zu verwenden.

Eine Waffe, die im Kampfe gute Dienste leisten soll, muss natürlich mit einer Klinge (sei es vom Schwert oder vom Speer), und wenn das schon nicht, dann wenigstens mit einem geschärften Blatt oder scharfen Dorn versehen sein. Nur ein einfältiger Barbar oder Thorwaler würde mit einer rein stumpfen Hiebwaffe um sich schlagen, in der lächerlichen Hoffnung, nur durch seine nackte Muskelkraft zu siegen!

Weder der Schmuck einer Waffe noch die stolzen Reden ihres Verkäufers sagen etwas über ihre Qualität aus. Wahrlich viele Gecken haben bereits ins Gras gebissen, weil ihre lächerlichen Schmuckschwerter am Knüppel eines Wegelagerers zerbrachen! Eine Waffe muss in erster Linie starke Belastungen überstehen können und erst in zweiter Linie gut aussehen. Also zögert nicht, beim Waffenkauf einige kräftige Schwünge gegen einen Holzbalken zu schlagen. Eine Waffe, die eine solche Behandlung nicht übersteht, wird auch im Waffengang nicht lange überdauern.

Eisen heißt das Material der Wahl. Eine gute Waffe besteht aus Stahl, und guten Stahl fertigt man natürlich aus gutem Eisenerz. Das ist eine so universelle Wahrheit, dass man meinen könnte, sie würde allerorten befolgt. Doch ganz im Gegenteil, bei Ingerimm! So gibt es noch heute Verfechter längst überholter Techniken wie dem Bronzeguss, dem Feuersteinschliff und Schlimmerem. Natürlich kann man auch aus solchen Materialien feine Klingen herstellen, aber der Leichtigkeit, Festigkeit und Elastizität einer neuzeitlichen Stahlwaffe sind sie nicht gewachsen.
Das beste Eisenerz wird selbstverständlich in den Koschbergen gefördert, gleichfalls hohe Qualität kann man dem Erz aus dem Amboss- und Eisenwaldgebirge zusprechen – was ja schon im Namen zu erkennen ist. Diese drei Gebirgsketten am Tal es Großen Flusses sind bereits seit dem goldenen Zeitalter der Zwerge ein Zentrum der Eisenförderung und Schmiedekunst.
Von ganz hervorragender Qualität ist natürlich der so genannte Zwergenstahl. Ob er diese Qualität jedoch seiner Herkunft verdankt, den tiefsten Tiefen der zwergischen Bergwerksschächte, oder eher der meistlichen Verhüttung, ist auch nach jahrhundertelangem Nachfragen nicht aus den kleinen Gesellen herauszubekommen.
Ebenfalls nicht zu verachten ist das Erz der Maraskankette, obwohl man sich heutzutage nicht nur mit Dschungelgetier und Rebellen herumschlagen muss, um an diesen Rohstoff heranzukommen, sondern auch noch mit entstellten Kultisten und anderen unheiligen Gegebenheiten. Das kann einem die größte Freude am Schmieden verderben! (Wer an Bruchmaterial aus Maraskanstahl kommt, darf sich glücklich schätzen und wird meine Ausführungen verstehen.)
Warnen muss ich dagegen vor dem Stahl der Khunchomer, Uhdenberger und Premer Hütten, denn dieser ist schlicht das einzige, was den dort ansässigen Schmieden zur Verfügung steht. Man füge noch den völlig überzogenen Nationalstolz und die teilweise sehr fragwürdigen Traditionen dieser Leute hinzu, und heraus kommen Schmiedeerzeugnisse, die einem Kämpfer in Notzeiten gute Dienste leisten mögen, aber dennoch bei nächstbester Gelegenheit gegen etwas Brauchbareres eingetauscht werden sollten.
Ansonsten gibt es noch das Erz aus Mirham zu vermerken, aus dem viele Klingen des Südens gefertigt werden, sowie unzählige kleinere Hütten, die zu klein sind, um sich durch ihre besonders guten oder besonders schlechten Erzeugnisse auszuzeichnen. Generell kann man jedoch sagen, dass eine Waffe von bewiesener Qualität jederzeit einem Gegenstand von fragwürdiger Herkunft vorzuziehen ist!«

Anmerkungen der Redaktion: Frau Metternlachs Auffassungen in Ehren, aber bisweilen scheint hier doch der Lokalpatriotismus mit ihr durchgegangen zu sein. Zwergisches und maraskanisches Erz sind zweifelsohne das beste verfügbare – oder eben nicht verfügbare – Material, doch rangiert das von ihr gelobte Erz aus dem Kosch, dem Eisenwald und dem Amboss eher auf einem guten (zweiten Platz), gemeinsam mit dem geschmähten Eisen aus Khunchom. Mirhamer und Uhdenberger Eisenerz sind eher von duchschnittlicher Qualität, während 'Premer' Erz (meist aus den Hjaldor- oder Grauen Bergen) in der Tat eher von minderer Güte. Erwähnenswert ist ebenfalls das sogenannte *Grassodenerz*, das sich – daher der Name – direkt unter der Grasnarbe findet. Solches Erz findet man auf der Gjalsker Halbinsel, in einigen Tälern des Ehernen Schwertes und im Orkland; allgemein ist es eher von durchschnittlicher bis minderer Güte.

»Auch was die Verarbeitung des Metalls angeht, sind heuer unwahrscheinlich viele Irrlehren im Umlauf. So ist die Stabilität von gegossenen Eisenwaffen jedweder Art gleich Null. Diese Herstellungsmethode mag ja sehr zeitsparend sein, aber eine Waffe, die gleich beim allerersten Einsatz zerbricht, hat diesen Namen nicht verdient.

Gleiches gilt für die sogenannte Lehmback-Technik, auf welche die Wüstensöhne so stolz sind. Bei dieser Technik wird die Klinge mit Ausnahme der Schneiden und der Spitze mit Lehm bestrichen und im Feuer erhitzt und anschließend in Flüssigkeit abgeschreckt. Eine solche Methode führt zwar zu durchaus sehenswerten Resultaten – eins davon in meiner privaten Sammlung zu bewundern – doch ist sie unvorstellbar kompliziert, denn der verwendete Lehm muss exakt die richtige Feuchtigkeit und Dicke haben, sonst wird die Klinge auf immer verdorben. Nur die erfahrensten Schmiede können diese Technik einsetzen, und auch das nur, wenn sie ihr ganzes Leben dafür verschwenden, sie zur Meisterschaft zu perfektionieren.

Nur der Vollständigkeit halber möchte ich außerdem von reinen Eisenwaffen abraten, die man meist schon an ihren Rostflecken erkennen kann, oder an den überdehnten Stellen, an denen die verbogenen Klingen wieder gerade gebogen wurden – was weder dem Ansehen des Kämpfers noch der Stabilität der Waffe sonderlich gute Dienste leistet. Nur ein ahnungsloser Schmiedelehrling oder ein barbarischer Nordmann würde eine solche Waffe für gut befinden, wobei selbst die Thorwaler inzwischen aus ihren Fehlern gelernt haben und nur noch ihre primitivsten Schlaginstrumente aus reinem Eisen fertigen.

Experten-Regeln zum Artikel:

- Grundlage sind die Ausführungen zu Feuer und Eisen in **Mit flinken Fingern** auf den Seiten **51ff**. Weitere Informationen, speziell zur zwergischen Schmiedetechnik, finden Sie im Band **Angroschs Kinder** auf den Seiten **49f.**, **52ff.** und **144**.
- Schmuckwaffen können durchaus bei deutlich höherem Preis als die Grundversion einen um 1 bis 2 höheren Bruchfaktor aufweisen.
- Bei der Herstellung einer überdurchschnittlichen Waffe (**MFF 51f.**) sind bei guten Materialien die resultierenden Proben (nicht die Einzelzuschläge) um 1 Punkt erleichtert, bei schlechten Materialien um 1 Punkt erschwert. Bei der Reparatur von Waffen (**MFF 51**) muss Material gleicher Güte wie in der zu reparierenden Waffe vorliegend verwendet werden.
- Die in den Waffenkapiteln angegebenen (BF-)Werte beziehen noch nicht die Verwendung der hier genannten Materialien ein, sondern stellen die Grundwerte dar, die sich aus der landestypisch guten Verarbeitung ergeben.
- Sie können für die unterschiedlichen Materialien und Verarbeitungsmethoden folgende Modifikatoren anwenden (eine Waffe darf maximal nur einen Material- und einen Verarbeitungs-Modifikator haben):

Herkunft/Material	Preismodifikation	Besonderheiten
Zwergenstahl	x 5	BF –2, gutes Material
Maraskan	x 4	BF –1, gutes Material
Großer Fluss	x 1,5	keine
Khunchom	x 1,5	bei Fechtwaffen BF+1*
Uhdenberg	x 0,75	BF +1*
Prem	x 0,75	bei Fechtwaffen und schlanken Klingen BF+2*, schlechtes Material
Mirham	x 1	keine
Grassodenerz	x 1	BF +1, schlechtes Material
Bronze	x 1	BF +2, jede Erhöhung des BF bewirkt außerdem einen Malus von –1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird; Verarbeitung mittels *Bronzeguss* und *Grobschmied*

**) Dieser Nachteil wird automatisch ausgeglichen, wenn die Waffe von einem Meisterschmied (TaW 18+) angefertigt wird.*

Magische Materialien (nur von Meisterschmieden zu verarbeiten)

Material	Kosten	BF	TP	WM	Anmerkung
Endurium (mind. 50 %)	ca. 12.000 D / Stein	–4	+1	0/+1 oder +1/0	alle Schmiedeproben um 7 Punkte erschwert
Endurium (100 %)	ca. 12.000 D / Stein	–5	+2	WM +1/+1	alle Schmiedeproben um 12 Punkte erschwert
Titanium (mind. 25 %)	ca. 5.000 D / Unze	–6	+3	+1/+2 oder +2/+1	alle Schmiedeproben um 12 Punkte erschwert
Titanium (mind. 50 %)	ca. 5.000 D / Unze	–7	+4	WM +2/+2	alle Schmiedeproben um 15 Punkte erschwert

Verarbeitung	Preismodifikation	Besonderheiten
Eisenwaffe	x 0,75	BF+2, jede Erhöhung des BF bewirkt außerdem einen Malus von –1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird.
Eisengusswaffe	x 0,75	BF+5
Stahlwaffe	x 1	keine
Lehmbacktechnik	x 2	BF-1, nur tulamidischen Meisterschmieden möglich
Geflämmt		
dreifach	x 2	BF –1
zwölffach	x 4	BF –2
dreiundreißigfach	x 12	BF –3, TP+1
Fälschung	wie Original	BF +1, je nach Qualität der Fälschung bis zu 12 Punkte Aufschlag auf die *Sinnenschärfe*-Probe (**MFF 51**)
Zwergenspan	unverkäuflich	BF –4, TP+2

Ein guter Stahl besteht daher meist aus mehr als neun Zehnteln Eisen und einer gewissen Anzahl von Zusätzen (je nach Art der Herstellung – überwiegend als Geheimnis der lokalen Zünfte), die dem Eisen Rostbeständigkeit, Schärfbarkeit und Federkraft verleihen.

Um Eisen eher mäßiger Güte aufzuwerten, gab und gibt es verschiedene Techniken, es nicht bei der Verhüttung sondern beim Schmiedeprozess mit besseren Materialien zu veredeln. Die einzige wirklich wirksame Methode hierbei ist das Fälteln, das ursprünglich in Khunchom entwickelt wurde, aber inzwischen längst in der ganzen Welt praktiziert wird. Bei dieser sehr zeitintensiven Vorgehensweise werden mehrere dünne Stahl- und Eisenstäbe oder –stränge aufeinandergeschmiedet, schraubenartig gegeneinander verdreht und danach erneut flachgeschmiedet. Diese Prozedur wird drei- bis dreiunddreißigmal wiederholt, wobei die Qualität und damit natürlich auch der Preis mit jedem Mal zunehmen. Dafür kommt der Käufer einer gefältelten Waffe in den Besitz einer Klinge mit dem unverkennbaren, wunderschönen Flammenmuster aus hellen und dunklen Bändern, das über die vollendete Verbindung verschiedener Härtegrade in der Waffe Auskunft gibt – womit wieder einmal bewiesen wäre, dass sich Schönheit und Qualität keineswegs ausschließen müssen! Die echten Meister dieser Kunst verwenden gerne das schlechte Khunchomer und das hervorragende Maraskaner Eisen, weswegen sich solche Schmiede fast nur in Aranien, im Balash und Thalusien (und leider auch in den verfluchten Landen) finden lassen.

Gänzlich ins Reich der Legenden muss ich dagegen die Geschichten von zwergischen Meisterschmieden verweisen, die ihre fertigen Klingen zu winzigen Spänen zerkleinern und danach erneut zusammenfügen und flachschmieden, nur um diesen Vorgang dann viele weitere Male zu wiederholen, bis eine Waffe herauskommt, mit der man auch den härtesten Fels durchschlagen kann. Eine solche Vorgehensweise würde ohne Zweifel die qualitativ hochwertigsten Waffen hervorbringen, die man sich nur vorstellen kann, doch ist sie gleichzeitig derart zeitaufwändig, dass selbst ein Zwergenleben für kaum mehr als ein Dutzend solcher Waffen ausreicht. Auch habe ich in meinem ganzen Leben keine solche Waffe gesehen, geschweige denn in der Hand gehalten.

Als Vertreterin des Hauses Metternlach, dessen Schmiedekunst weit über die Grenzen des Kosch hinaus berühmt ist, ist mir derlei Unsinn natürlich herzlich egal, gäbe es nicht noch eine weitere Gruppe von Schurken, die sich eines viel schwereren Verbrechens schuldig macht: der Fälschung und arglistigen Täuschung!

Mit scharfen Säuren ahmen diese zunftlosen Pfuscher das Flammenmuster gefältelter Klingen nach und schrecken auch nicht davor zurück, Siegel und Marken berühmter Schmiedehäuser zu fälschen! Selbstredend warten die schlimmsten Strafen auf solche Frevler, was diese jedoch kaum daran hindert, ihre verbrecherischen Taten zu einer ganz eigenen, verdrehten Kunstform zu steigern, die selbst ein geübtes Auge zu täuschen vermag!

Doch welchen Rat kann ich euch angesichts solcher Beutelschneiderei geben? Es bleibt wohl nichts übrig, als ein gutes Auge für die Herkunft einer Waffe zu entwickeln und sich nicht von offensichtlichen Merkmalen täuschen zu lassen. Und wer nun nicht über ein solches Auge verfügt, der tut gut daran, einen kundigen Freund zur Rate zu ziehen, bevor er eine größere Ausgabe unternimmt. Auch vor heuchlerischen Sonderangeboten möchte ich euch warnen. Eine Waffe hoher Güte besitzt immer einen stolzen Preis, ganz gleich, an welchem Ort oder zu welcher Zeit sie feilgeboten wird!

Zum Schluss möchte ich mich in Demut üben und dem Herrn Ingerimm danken, dass er mich und mein Haus so reichlich mit der Gabe der Schmiedekunst gesegnet hat. Und denket immer daran: Auch ein gutes Schwert ist niemals besser als derjenige, der es schwingt!«

Anmerkung der Redaktion: Nicht vergessen werden sollen hier die magischen Metalle *Mindorium, Arkanium, Endurium, Titanium* und *Eternium*, von denen allerdings für den Schmiedeprozess nur Endurium und Titanium von Relevanz sind, da sich die anderen Materialien nur als Beigabe zur Herstellung magischer Waffen eignen (und in diesem Rahmen Sonderregeln verwenden: Mindorium und Arkanium) oder schlicht nicht erhältlich sind (Eternium). Die beiden nutzbaren und überaus teuren (und demzufolge nie frei verkäuflichen) Metalle erfordern hohe Schmiedekunst, verbessern aber Härte und Führbarkeit einer Waffe in deutlichem Maße.

Interessant in diesem Zusammenhang ist das 'Schwärzen' einer Stahlwaffe, das nicht nur mittels einer Öl- oder Ruß-Brünierung der Oberfläche geschehen kann, sondern auch mit kleinen Anteilen von Endurium (etwa fünf Tausendstel), was der Waffe eine tiefschwarze Farbe gibt (der sogenannte Schwarzstahl) – und was von skrupellosen Elementen dazu benutzt wird, eine ebensolche Waffe als 'magische Enduriumwaffe' zu verkaufen. Auswirkungen auf die Güte oder gar irgendeine Zauberwirkung hat ein solch geringer Anteil von Endurium kaum, abgesehen von einer BF-Senkung um 1.

Eine weitere Anmerkung (zu Rüstungen): Hier spielt das Material gegenüber einer guten Verarbeitung eine eher untergeordnete Rolle. Üblicherweise werden Plattenpanzer (und deren Teile) sowie Kettenhemden aus verschiedenen Stählen hergestellt; Bronzepanzer werden fast nur noch als 'traditionalisierende' Prunkrüstungen getragen (und werden an der entsprechenden Stelle der Rüstungs-Auflistung erwähnt). Rüstungen mit einem hohen Anteil an Endurium oder Titanium sind Objekte der Legende – in heutiger Zeit wären allenfalls die Kaiserhäuser zu Gareth oder Vinsalt in der Lage, sich ein entsprechendes Stück zu leisten ...

Von der Überlegenheit des Nostrischen Langbogens

»Gestattet mir zunächst, mich vorzustellen. Mein Name ist Argan Artuborn, ein Dichter, Lautenspieler und Wettkämpfer aus dem schönen Nostria. Viele von euch mögen meine wunderbare Heimat belächeln, doch das solltet ihr nicht, denn wahrhaft berichtenswerte Dinge haben ihre Wurzel dort. Dinge, die in den kommenden Jahren und Jahrzehnten, möge der Herr Praios segensreich über uns wachen, von zunehmender Bedeutung sein werden.

Ich spreche von einer neuen Art des Bogens.

Der Nostrische Langbogen wird den meisten von euch unbekannt sein, doch habe ich vor, dies zu ändern. Es handelt sich um einen Stab aus Eiben- oder Eschenholz, geschnitten aus dem Stamm, damit er sowohl das harte Holz der Außenschicht als auch die junge, nachgiebige Innenschicht enthält. An diesem ist eine Sehne von einem halben Finger Dicke gespannt.

Eine wenig beeindruckende Waffe, wenn man sie so in der Hand hält, kaum hundert Unzen schwer und überlang dazu. Doch haltet inne in eurem Lächeln und versucht einen Pfeil einzulegen und den Bogen zu spannen! Ihr werdet merken, dass dazu mehr Kraft erforderlich ist, als die meisten von euch aufbringen können. Doch nur Geduld, mit hinreichender Übung seid ihr bald in der Lage, den Bogen zu spannen und auf ein Ziel richten zu können. Fühlt euch nicht schwach, nur weil eure Hand schon nach wenigen Augenblicken zu zittern beginnt! Fühlt statt dessen die Kraft, die ihr in euren Händen haltet und schon bald auf den Pfeil übertragen werdet.

Und von welch wunderbarer Schönheit dieser Pfeil ist! Vierzig Finger lang, aus Birkenholz gefertigt, gar prächtig befiedert und mit einer scharfen Spitze aus härtestem Metall versehen. Lasst ihn, und er wird in Windeseile von der Sehne schnellen und eure Kraft über Hunderte von Schritt tragen, um sich fast im gleichen Augenblick fingertief in sein Ziel zu bohren. Wie Magie oder ein göttliches Wunder mag es erscheinen, und doch ist es nichts weiter als die Kraft der Elemente, gebündelt durch menschliches Handwerksgeschick.

Die Jäger des Nordens sind es, die diese großartige Waffe von den Elfen selbst abschauten und als erstes ihren Umgang damit erlernten. Ein solcher Jäger ist in der Lage, mit seinem Langbogen auf zweihundert Schritt das Herz eines Hirschen zu durchbohren und soviel Kraft im Pfeil zu bündeln, dass dieser das Tier auf der anderen Seite wieder verlässt!

Keine Ammenmärchen sind es, die ich hier erzähle, also haltet euer Lachen im Zaum, edle Damen und Herren! Diese beeindruckende Waffe, dieser Langbogen, von dem ich hier spreche, befindet sich jederzeit in meinem Gepäck. Viele Jahre habe ich den Umgang mit ihm geübt, um die Präzision und die Kraft zu erlangen, um seiner würdig zu werden, doch nun bin ich in der Lage, seine Überlegenheit einem jeden Publikum vorzuführen – und auch, mir die Wegelagerer vom Halse zu halten.

Damit dürfte einem jeden nun klar sein, dass der Langbogen der neue König des Schlachtfelds ist. Er besitzt eine höhere Reichweite und Durchschlagskraft als jede andere Fernwaffe und kann von einem geübten Schützen alle fünf Herzschläge abgeschossen werden – wenngleich nicht auf ein kleines Ziel –, womit er selbst die Zaubermächte eines andergastschen Kampfmagiers übertrifft, der oft schon nach weniger als fünfzig Herzschlägen erschöpft zu Boden sinkt.

Stellt euch ein Heer aus tausend Schützen mit dieser Waffe vor, die auf ein anreitendes Ritterheer schießt. Ein Dutzend mal eintausend Pfeile in der Minute, ein jeder davon so gezielt, dass er in einem Schritt Umkreis auf die anvisierte Stelle trifft, und mit einer Durchschlagskraft, der keine noch so massive Ritterrüstung widerstehen kann! Kaum mehr als ein Jahr dauert es, einen solchen Schützen auszubilden, und weniger als zehn Golddukaten kostet es, ihn auszurüsten, und mit einem einzigen Schuss kann er einer stolzen Rittersfrau den Garaus machen. Und wie viel mehr Zeit und Geld erforderte es, diese Rittersfrau in die Schlacht zu schicken?

So wird sich der Entwicklung des Langbogens zur am meisten gefürchteten Waffe des Schlachtfelds nichts entgegenstellen können, nicht Stahl noch Magie, nicht Mut, Tapferkeit, noch mystisches Wissen. Gewiss spreche ich nicht von einer Entwicklung, die noch zu unseren Lebzeiten Auswirkungen haben wird, doch kommende Generationen werden die Weisheit meiner Worte verstehen, wenn jeder Kampf und jedes Gefecht in Aventurien nur noch mit dem Langbogen bestritten wird!

Solcherart sind die Dinge, die im schönen Nostria ihre Wurzeln haben.« —Argan Artuborn, im Jahre 813 BF

In der Tat hat sich im Laufe der vergangenen zwei Jahrhunderte der Langbogen zu einer gefürchteten Waffe auf dem Schlachtfeld entwickelt, während er fast nie zur Jagd eingesetzt wird.

In Nostria selbst (und auch bei seinem ewigen Feind Andergast) ist es nie gelungen, mehr als eine Hundertschaft Langbogenschützen gleichzeitig in Sold und Ausbildung zu halten; dafür hat sich Weiden zu der Hochburg der Langbogenschützen entwickelt, und auch in Albernia und Teilen Tobriens erfreut sich die Waffe großer Beliebtheit.

Im tulamidischen Raum und seinen Grenzgebieten (namentlich Almada) sind jedoch weiterhin der Kurz- und der Kompositbogen die Waffen der Wahl, zumal diese in der Hand eines geübten Schützen eine noch schnellere Schussfolge erlauben und auch vom Pferderücken aus eingesetzt werden können.

Mehr zu den Waffen der aventurischen Schützen-Einheiten finden Sie auf den Seiten 40ff.

Auszüge aus "Der Weg des vollendeten Schwertkampfs" von Salim al-Jeref

»Viele Jahre habe ich den Weg des vollendeten Schwertkampfs studiert und nun ist der richtige Moment gekommen, sie zum ersten Mal in schriftlicher Form zu erläutern. Es ist der achte Tag des dritten Gottesnamens nach dem ersten Rastullahellah im zweihundertsten Jahre nach der Offenbarung unseres Herrn. Mein Name ist Salim al-Jeref ben Yuroch ben Achmad ben Cherek, sechzig Jahre alt.
Seit meiner Kindheit folge ich dem Weg des Schwertes und trat gegen viele Kämpfer meines Stammes an, ohne ein einziges Mal zu unterliegen. So ging ich auf Reisen und forderte viele Kämpfer zum Duell, ohne einen einzigen Kampf zu verlieren. In meinem dreißigsten Lebensjahr blickte ich zurück und stellte fest, dass ich meine Siege errungen hatte, ohne den Weg des Schwertes vollständig zu meistern. Vielleicht war es meine Gabe, vielleicht ein Geschenk unseres Herrn Rastullah, vielleicht lag es an der minderwertigen Ausbildung meiner Gegner. Also ging ich in mich und verbrachte die folgenden Jahre damit, die Prinzipien zu ergründen, die meinem Erfolg zugrunde lagen und so den Weg des vollendeten Schwertkampfs zu finden. Dies gelang mir im Alter von fünfzig Jahren.
Danach lebte ich, ohne einem bestimmten Weg zu folgen. Mit der Größe, die mir der Weg verlieh, gelang es mir, viele andere Künste und Fähigkeiten zu erwerben – all dies ohne die Hilfe eines Lehrers. Ich schreibe dieses Buch ohne die Schriften Hamud Dhach'gamins oder die Lehren des Bastrabun zu zitieren. Ich beschreibe nichts als den wahren Geist des Schwertkampfes, der sich in allen Dingen des Lebens wiederspiegelt.«

»Im Land der Ersten Sonne werden die Schüler des Weges oft als 'Meister des Schwertes' bezeichnet. Jeder Krieger muss diesen Weg gehen.
In unserer Zeit gibt es viele, die sich Meister des Schwertes nennen, doch sind diese oft nichts weiter als Schwert-Wirbler. Sie erhielten ihre Lehren durch göttliche Eingabe und ziehen von Land zu Land, um die Männer zu unterrichten. So ist das Verständnis des Schwertkampfes in unserer Zeit.
In älteren Zeiten gab es die zehn Schritte und die sieben Künste als Urform des Schwertkampfes. Es war eine Kunst, die vom Meister an den Schüler weitergegeben wurde, doch war sie nicht auf das Schwertwirbeln beschränkt. Die wahre Kunst des Schwertkampfes liegt nicht in der alleinigen Beherrschung des Schwertwirbelns.
Wie bei der Wurzel und der Blume hat die Wurzel an Bedeutung verloren, während die Blume durch übereilte Techniken zu vollendeter Schönheit getrieben wird. Die Leute sprechen von dieser Schule und jener Schule, und alle schauen nur auf ihren Profit. Jemand sagte einmal: 'Eine minderwertige Ausbildung im Schwertkampf führt zu großem Leid'. Diese Worte sind wahr.«

»Wenn du meinen Lehren zu jeder Tageszeit folgst, wird sich dein Geist der vollen Breite des Weges öffnen. Du musst hart üben, um dies zu lernen. Es ist die grundlegende Lehre der sieben Bücher der Erde, des Felsens, des Wassers, des Feuers, des Windes, des Eises und der Kraft, die dir im Duell und im Führen großer Heerscharen helfen wird. Dies ist die Lehre, die alle Männer verinnerlichen müssen, die den Weg des vollendeten Schwertkampfes gehen wollen:

1. Trage niemals einen unehrenhaften Gedanken
2. Der Weg liegt im Lernen.
3. Mache dich mit jeder Kunst vertraut.
4. Erkenne die Wege des Handwerks.
5. Lerne Vor- und Nachteile abzuwägen.
6. Erwerbe ein intuitives Verständnis für alles.
7. Erkenne die Dinge, die man nicht sieht.
8. Achte auch auf Unscheinbares.
9. Tue nichts Unnötiges.

Es ist wichtig, diese Grundprinzipien immer in deinem Herzen zu tragen und den Weg des Schwertes zu üben. Wenn du die Dinge nicht in ihrer vollen Breite betrachtest, wirst du den Weg des Schwertes nicht vollenden. Wenn du lernst und die Prinzipien befolgst, wirst du auch gegen Dutzende von Feinden nicht unterliegen.
Die Kunst des Schwerts unterscheidet sich von anderen Dingen darin, dass du nur ein wenig vom Weg abweichen musst und dich schon in großer Verwirrung befindest und einen falschen Weg beschreitest. Studiere dieses Buch, lese ein Wort, dann verinnerliche es und übe hart. Wenn du die Bedeutung überstürzt und voreilig interpretierst, wirst du vom Weg abkommen.«

»Dein Geist darf im Kampf nicht anders eingestellt sein als im normalen Leben. In beiden musst du entschieden und doch ruhig sein. Begegne jeder Situation ohne Sorge, aber auch nicht sorglos, dein Geist offen, aber nicht unkritisch. Auch wenn dein Geist in Ruhe ist, entspanne deinen Körper nicht, und wenn dein Körper entspannt ist, lasse deinen Geist nicht abschweifen. Lasse deinen Körper nicht deinen Geist beeinflussen, und deinen Geist nicht deinen Körper. Sei niemals unentschlossen, aber auch niemals überentschlossen. Ein zu angespannter Geist ist schwach und ein zu entspannter Geist ist schwach. Lasse deinen Feind niemals deinen Geist erkennen.
Du musst deinen Geist und deine Weisheit üben: Verinnerliche Sitten und Gebräuche, unterscheide zwischen Gut und Böse, studiere die Wege verschiedener Künste, einen nach dem anderen. Wenn du von keinem Mann getäuscht werden kannst, hast du die Weisheit des Schwertkampfes gemeistert.«

»Nimm eine Kampfhaltung ein, in der der Kopf erhoben ist. Er darf nicht herabhängen, nicht nach oben schauen und nicht verdreht sein. Deine Stirn und der Raum zwischen deinen Augen darf nicht in Falten liegen. Rolle nicht mit den Augen und blinzle nicht, doch schließe sie zu kleinen Schlitzen. Verfolge deine gerade, aufrechte Haltung durch

deine Nasenlinie, den Haaransatz, den Nacken und von den Schultern hinab in den gesamten Körper. Senke beide Schultern und konzentriere Kraft in deine Beine von den Knien bis in die Fußspitzen. Spanne deinen Unterleib an, so dass du nicht vorgebeugt stehst.
Es ist wichtig, die Kampfhaltung auch im täglichen Leben einzunehmen, und deine Haltung im täglichen Leben zu deiner Kampfhaltung zu machen. Du musst dies täglich üben.«

»Dein Blick muss weit sein. Im Schwertkampf ist es wichtig, die entfernten Dinge zu betrachten, als lägen sie nahe, und die nahen Dinge wie aus der Entfernung zu betrachten. Es ist wichtig, das Schwert deines Gegners zu kennen und dich nicht von unwichtigen Bewegungen seiner Waffe ablenken zu lassen. Du musst dies üben. Der Blick ist derselbe im Duell wie im großen Kampf.
Für den Schwertkampf musst du lernen, zu beiden Seiten zu blicken, ohne deine Augen zu bewegen. Diese Fähigkeit zu üben ist sehr schwer. Verinnerliche, was hier geschrieben steht. Verwende den Blick im täglichen Leben und weiche nicht von ihm ab, was immer auch geschieht.«

»Ergreife das Schwert mit einem fließenden Gefühl in deinem Daumen und Zeigefinger, der Mittelfinger weder fest noch schwach und die beiden anderen Finger fest. Es ist schlecht, wenn du zuviel Spiel in deiner Hand hast.
Wenn du das Schwert ergreifst, musst du den Willen fühlen, den Gegner niederzustrecken. Wenn du den Gegner niederstreckst, darf sich dein Griff nicht verkrampfen. Wenn du das gegnerische Schwert beiseite schlägst, ablenkst oder niederdrückst, muss du das Gefühl in Daumen und Zeigefinger leicht verändern. Wichtig ist, dass du den Gegner auf die Weise niederstreckst, auf die du das Schwert ergriffen hast ...«

»Deine Zehnen müssen ein fließendes Gefühl und deine Fußballen einen festen Halt auf dem Boden haben. Egal, ob du dich schnell oder langsam, mit großen oder kleinen Schritten bewegst, deine Füße müssen sich immer bewegen wie beim normalen Gehen. Auch beschränke dich nicht auf die Bewegung nur eines Fußes, sondern bewege immer beide Füße, wie im täglichen Leben.«

»Es gibt sieben Ausgangspositionen: Mitte, links oben und links unten, rechts oben und rechts unten, oben und unten. Dies musst du verinnerlichen. Auch wenn es diese sieben Positionen gibt, dienen sie alle dem einzigen Zweck, den Gegner niederzustrecken. Welche Position du auch einnimmst, verschwende keinen Gedanken an die Position, denke nur an das Niederstrecken des Gegners.
Deine Position sollte der Situation entsprechen. Die obere, untere und mittlere Position sind entschlossen, die Seitenpositionen sind fließend. Die rechten und linken Seitenpositionen sollten verwendet werden, wenn du oben oder unten oder an einer Seite von einem Hindernis eingeschränkt wirst. Die Wahl zwischen linker und rechter Seite hängt vom Ort des Kampfes ab.
Um die Ausgangspositionen zu verstehen, musst du die mittlere Position meistern. Die mittlere Position ist das Herz aller Positionen. Wenn man den Schwertkampf als Ganzes betrachtet, ist die mittlere Position der Sitz des Kommandanten und die anderen Positionen seine Untergebenen. Du musst dies immer befolgen.«

»Achte den Stoß, achte den Schnitt, achte den Hieb. Lass deinen Willen und deine Position und deine Waffe eins werden und lass sie von den Schwächen des Gegners führen. Achte die Verteidigung gegen Stoß, Schnitt und Hieb, denn sie sind mächtige Wege des Angriffs.«

—nach Go Rin No Sho *von Miyamoto Musashi, mit ehrerbietiger Verbeugung aventurisiert*

Vom göttergewollten Recht des Tragens und Führens einer Waffe

»Seit die Götter den Sterblichen das Recht verliehen, über das Wohl und Wehe ihrer Welt selbst zu entscheiden, gibt es eherne Gesetze, die sich mit dem Gebrauch dieses Rechts befassen. Das Führen einer Waffe zum Kriege und zur Satisfaktion der eigenen Ehre umfasst neben den Rechten auch verschiedene Pflichten, die eng miteinander verwoben sind.

Allen zuoberst steht der Kaiser, König und Fürst, der sein von den Göttern gesegnetes Amt kraft seiner Heere und Waffen verteidigt und verpflichtet ist, seinen Untertanen Schutz zu gewähren. Selbstredend ist ihm das Recht gegeben, eine göttergefällige Waffe zu seinem Schutze zu tragen sowie beliebigen Personen dieses Recht einzuräumen, so es der Erfüllung seiner Aufgaben und dem Schutze des Reiches und seiner selbst dienlich ist. Dies umfasst auch die Einsetzung eines Söldnerheers, so der Schutz des Reiches nicht durch die Aufgebote des Adels oder die Landwehren erfüllt werden kann. Auch hat er das Recht und die Pflicht, über die Gesetze des Tragens und Führens von Waffen durch seine Untertanen zu wachen und Änderungen zu erlassen, so er dies als zeitgemäß oder göttergewollt erachtet.

Dem gefolgt stehen die Oberhäupter der Kirchen, die den Weisungen ihres Kaisers, Königs und Fürsten sowie göttlichen Eingebungen folgend für ihre eigene Person und ihre Untertanen Rechte und Pflichten erlassen, ändern oder streichen dürfen.

Diesen gefolgt stehen die Lehensnehmer, die den Weisungen ihres Lehnsherren verpflichtet sind und zu deren Durchsetzung mit Rechten und Pflichten ähnlich ihres Kaisers, Königs und Fürsten versehen sind, so ihr Lehnsherr sie nicht von diesen entbindet. Ein jeder Lehensnehmer hat die Pflicht, im Falle eines Krieges ein zuvor festgelegtes Quantum an Bewaffneten zur Verfügung zu stellen und dieses aus seinen eigenen Mitteln zu unterhalten. Er darf dazu in Übereinstimmung mit den ihm verliehenen Rechten seine Untertanen rekrutieren oder Söldner anheuern.

Diesen gefolgt stehen alle Personen adligen Blutes, die ihre Rechte und Pflichten von ihren Familienoberhäuptern ererben und deren Anweisungen bezüglich des Tragens und Führens von Waffen Folge zu leisten haben. Das Anheuern, Unterhalten und Führen von Bewaffneten fällt üblicherweise nicht in ihren Aufgabenbereich, es sei denn, ihr Familienoberhaupt versieht sie mit einem solchen Privileg.

Eine jede Person adligen Blutes oder vom Stande eines Priesters einer waffenführenden Kirche hat das Recht, götterfürchtige Waffen zum Schutze der eigenen Person und anvertrauter Personen zu tragen, sowie zur Satisfaktion der eigenen Ehre, so die Erlaubnis zum Rechtsstreit vom Lehnsherren, Familienoberhaupt oder Kirchenobersten vorliegt. Zu selbigen Zwecken darf auch ein Stellvertreter ernannt werden, so die körperlichen Kräfte der eigenen Person durch Alter oder körperliche Gebrechen das Führen einer Waffe versagen. Adlige Personen und Priester waffenführender Kirchen haben zudem das Recht, auf Festivitäten und Versammlungen eine Seitenwaffe als Symbol ihres Standes zu tragen, so ihnen dies nicht durch ihren Lehnsherrn, ihr Kirchenoberhaupt oder besondere Gesetze der Festivität oder Versammlung untersagt wird.

Absolventen von Kriegerakademien und magischen Akademien, die nicht bereits von adliger Abstammung sind, erfahren in diesem Zusammenhang eine gesonderte Behandlung. So werden die nichtadligen Absolventen von Kriegerakademien in den Stand von direkten Dienern erhoben, indem sie ihrem Kaiser, König und Fürsten den Treueschwur leisten, während die nichtadligen Absolventen magischer Akademien das Recht erhalten, ihren Zauberstab als Symbol ihres Amts zu tragen. Absolventen kriegerischer Zweige der Magie können zudem das Recht erhalten, die Waffen zu führen, an denen sie ausgebildet wurden; dies ist üblicherweise mit einem Treueschwur gegenüber ihrem Herrn verbunden.

Den Bürgern der freien Städte sind besondere Gesetze zum Tragen und Führen von Waffen auferlegt, wie sie in den Gesetzen und Statuten der jeweiligen Stadt festgeschrieben und der öffentlichen Ordnung dienlich. Die Hierarchie gestaltet sich hier recht verschiedenartig, doch üblicherweise sind es die Stadtobersten, die ein Waffenprivileg gleich eines Lehnsnehmers genießen, also Bewaffnete zum Schutz des inneren und äußeren Stadtfriedens unterhalten dürfen und den Bürgern niederer Stände das Recht des Tragens und Führens einer Waffe einräumen oder entziehen können.

Die niederen Stände und die Unfreien haben nur dann das Recht, eine Waffe zu tragen, wenn ihnen dies durch ihren Herrn ausdrücklich gestattet ist, beispielsweise im Dienst einer Bäuernmiliz zur Verteidigung einer Baronie oder als bewaffneter Schutz einer Warenlieferung. In diese Kategorien fallen auch die gemeinen Soldaten, die ihrem Waffen nur im Dienst ihres Herrn führen dürfen.

Da die niederen Stände und die Unfreien keine Ehre zu verteidigen haben, ist ihnen unter allen Umständen das Recht versagt, ein Ehrenduell mit der Waffe durchzuführen. Dieses Recht ist einzig dem Adel und den Priestern der waffenführenden Kirchen vorbehalten.«

—aus einer Einführungsvorlesung am Rechtsseminar zu Beilunk, 882 BF

Grundsätzlich gelten diese Ausführungen auch heutzutage noch, jedoch haben sich neben den 'göttlichen Rechten' mittlerweile so viele Ausnahmen, Zunft- und Gildenverordnungen, Fälle des 'andauernden Kriegsrechts' und dergleichen angehäuft, dass ein Durchblick durch das lokale Waffenrecht nur noch einem Rechtskundigen möglich ist. Wirklich sicher sein, dass man (von kirchenrechtlichen Ausnahmen abgesehen) jegliche Waffe führen darf, ist man eigentlich nur als Person von Stand. Ansonsten gilt: je höher der Sozialstatus, desto geriner die Wahrscheinlichkeit, wegen des Führens einer Waffe von der städtischen oder barönlichen Garde belästigt zu werden ...

Einige weitere Ausführungen finden Sie auf Seite 11.

Waffenhandel und Herstellungszonen

Waffen und Rüstungen sind in Aventurien nicht nur Gegenstände für Angriff und Verteidigung, sondern auch Handelswaren. Wir wollen hier in Auszügen die Anregungen zum Thema Handel wiederholen, wie sie sich in der **Geographia Aventurica** auf den **Seiten 133ff.** finden, und dabei speziell auf die Besonderheiten des Waffenhandels eingehen.

Zwar gibt es eine große Anzahl von Waffen und Gebrauchsgegenständen, die in der Tat vom 'Schmied um die Ecke' gemacht werden, aber wenn es über Messer und Speerspitzen hinausgeht, benötig ein Schmied (oder Bogenbauer, Armbruster) Spezialistenwissen, um den Erfordernissen der Waffenherstellung gerecht zu werden. Da solches Wissen häufig zünftisches Geheimwissen oder von der jeweiligen Kultur des Landes geprägt ist, bedeutet dies, dass Khunchomer aus damasziertem Stahl nun einmal nicht in Trallop oder Methumis hergestellt werden, genauso wenig wie Degen in Thorwal oder Molokdeschnajas in Selem. (Seltene Ausnahmen bestätigen die Regel.)

Grundsätzlich aber kann man als Held sicherlich auch in Riva Ersatz für eine verzogene Balestrina erhalten – wenn man bereit ist, einen deutlich erhöhten Preis zu zahlen und die Geduld aufbringt, auf die nächste Lieferung aus dem Horasreich zu warten. Wir präsentieren Ihnen hier ein paar kurze Regelvorschläge, wie Sie den Preis einer Waffe an fernen Gestaden berechnen können, ohne dabei zu sehr ins Detail ökonomischer Simulation zu gehen.

Der Einfachheit halber haben wir Aventurien in verschiedene Zonen aufgeteilt, in denen bestimmte Waffen und Rüstungen vorzugsweise hergestellt werden. Die Drei-Buchstaben-Codes bei Verbreitung geben hierbei die Region nach unten folgender Liste an. Natürlich wird auch ein Zwergenschmied sich mal an einem Degen versuchen, ein Weidener Sarwirker an einem Spiegelpanzer, aber entweder handelt es sich dann um bestellte Einzelstücke oder um Ware, die sich andernorts kaum verkaufen lässt. Einige seltene Waffen und Rüstungen werden allerdings in der Tat in Aventurien nur in einer bestimmten Region hergestellt.

Die im Folgenden vorgestellten Regelvorschläge sind wie gesagt nur eine 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 – das würde wohl für die Mehrzahl der Spieler deutlich zu weit führen.

Helden mit dem Talent *Handel* können die folgenden Überlegungen zu Preisen anstellen und dabei recht genaue Schätzungen abgeben, als Begleiter eines Handelszuges vielleicht einige der Prozentzahlen drücken und am Ende einen phexgefälligen Gewinn einstreichen.

Preise

In ihrer Herstellungsregion kosten die in diesem Buch genannten Waffen und Rüstungen genau so viel, wie in dihrer Beschreibung angegeben. Um die Kosten zu errechnen, die für eine Waffe außerhalb ihres Herstellungsgebietes verlangt wird, gehen Sie wie folgt vor: **Für jede auf der Karte eingezeichnete Gebietsgrenze, die die Ware auf dem Landweg überschreitet, schlagen Sie 40 % auf den Grundpreis auf, für jede Seegrenze 20 %.**

Betrachten wir diesen Preisanstieg einmal am Beispiel einer verzierten Jagd-Balestra, die von ihrem Ursprungsort im Horasreich (HOR) nach Festum (BOR) an einen reichen Reeder verkauft werden soll. Der Preis für die Balestra betrage in Vinsalt 60 Dukaten.

Die möglichen Wege (unbenommen eventueller Gefahrenzonen) sind HOR-ALM-GAR-(Wüstenei oder NIV)-BOR (Landweg) bzw. HOR-ZYK-AS-SÜ-KA-PE-TS-BOR (Seeweg Südroute) sowie die 'gemischte' Möglichkeit HOR-SW-IF-RIV-NIV-BOR (See- und Landweg auf der nördlichen Route). Wird die Waffe rein auf dem Landweg transportiert, so kostet die Balestra in Festum 156 Dukaten (60D+40%+40%+40%+40%), via Südroute 144 D (60D+20%+20%+20%+20%+20%+20%) und entlang der Nordroute 144 D (60D+20%+20%+20%+40%+40%). Der Agent des Reeders in Festum würde also wohl versuchen, die Waffe über die Südroute einzuführen (wären da nicht die Gefahrenzonen des Perlenmeers und der Blutigen See).

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 Balestra in Eschenfurt im Bornland je nach Anreiseweg zwischen 1584 und 1716 Silbertaler (bzw. bornländischen Silbergroschen) 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 Ware geliefert wird.

Man kann natürlich davon ausgehen, dass der Fernhändler die Waffen am Ursprungsort für etwa ein Drittel des in der Liste angegebenen Verkaufspreises einkauft (als gildenbekannter Händler und bei Abnahme mehrerer Exemplare) und der Händler vor Ort sie vom letzten Zwischenhändler zur Hälfte bis zwei Drittel des endgültigen Verkaufspreises bekommt. Wir sind in dieser Betrachtung aber nur von den Endpreisen für den Käufer ausgegangen, da wir wie erwähnt nicht annehmen, dass Ihre Helden Aventurien als Wirtschaftssimulation betreiben wollen.

Verfügbarkeit

Bleibt noch die Frage, ob eine gewünschte Ware bei einem speziellen Händler in einem bestimmten Gebiet überhaupt erhältlich ist. Dies lässt sich recht schnell mit einem W20-Wurf klären. Dazu gehen Sie am besten von dem Grundwert aus, der bei der Verbreitung der Waffe angegeben ist; will heißen: auch im Ursprungsland ist das gewünschte Handelsgut nicht jederzeit zu haben. Diese Basis-Chance können Sie natürlich noch mit der Qualität des Händlers modifizieren (einem Wert zwischen 1 und 20; mehr hierzu finden Sie im Band **Tempel, Türme und Tavernen**; verwenden Sie den Modifikator für den Preis einfach auch für die Verfügbarkeit).

Für jede Land-Grenze, die die Ware überschreitet, sinkt die Verfügbarkeit um 3 Punkte, für jede See-Grenze um 1 Punkt. Im Falle der erwähnten Balestra würde dies also bedeuten, dass diese bestenfalls in 10 % aller Fälle (8-1-1-1-1-1-1=2) in Festum bei einem durchschnittlich gut sortierten Händler erhältlich ist.

Wenn Sie für einen bestimmten Händler einmal festgelegt haben, ob er momentan eine bestimmte Ware führt oder nicht, dann gilt diese Aussage für die nächsten W6 Wochen (oder bis eine begehrte Ware vollständig ausverkauft ist) – das ist etwa die Zeit, die Fernkarawanen oder Hochseeschiffe für den Antransport neuer Güter 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.

Besonders empfindliche und verbotene Waffen

Waffen mit Feinmechaniken (wie die horasischen Torsionswaffen) oder besonders verzierte Stücke, bei denen bereits geringer Transportschaden den Verkaufspreis mindert, sowie erklärte (oder so angesehene) Meuchlerwaffen müssen besonders sicher oder versteckt untergebracht werden: in doppelten, gepolsterten Kästen, vor Spritzwasser geschützt, unter anderer Ware verborgen und dergleichen – was natürlich den Preis in die Höhe treibt. Da diese Waren meist jedoch klein sind und sich für sie immer ein Platz zwischen Korn und Wein findet, ändert sich nichts am Modus für die Verfügbarkeit: +60%/–3 für jede Landgrenze, +25%/–1 für jede Seegrenze.

Gefahrenzonen

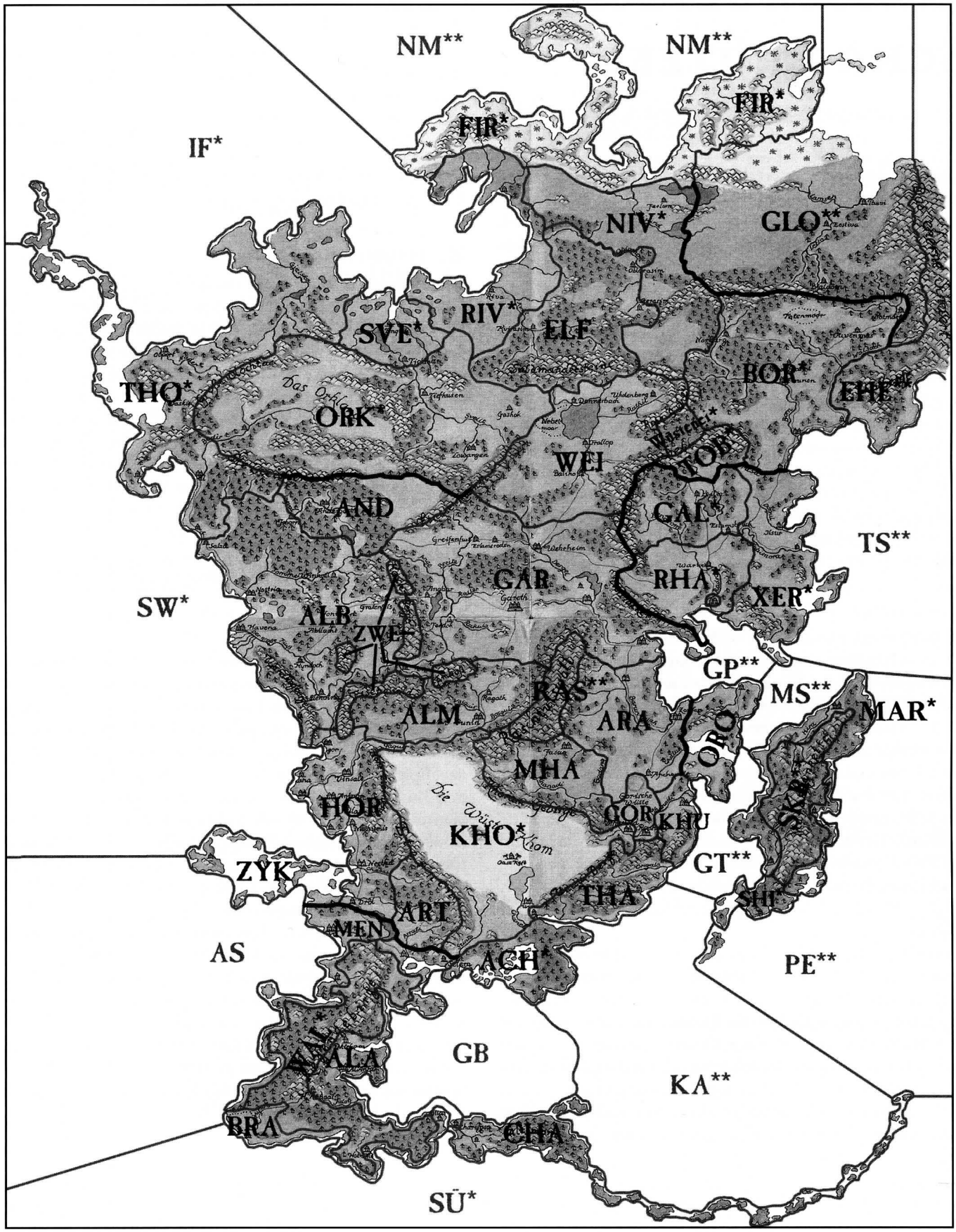
Einige Regionen Aventuriens waren schon von jeher für raues Klima oder raue Bewohner berüchtigt, aber die borbaradianische Invasion hat dem noch viel größere Schrecknisse hinzugefügt – und nicht nur Schrecknisse für die Bewohner, sondern auch für die Freunde des freien Handels, denn zum einen sind einige Grenzen für den Handel vollständig geschlossen, zum anderen erfordern borbaradianische Piraten und Seeungeheuer, dass Handelsschiffe im Perlenmeer unter (teurer) Bedeckung durch Kriegsschiffe fahren. Das heißt: Für jeden Stern (*), den eine Zone in ihrem Namen führt, sinkt die Verfügbarkeit um einen Punkt, der Preis steigt um weitere 25 %; dies gilt selbstredend für die Diener der Heptarchen nur in eingeschränktem Maße.

Sieht also danach aus, als würde der Festumer Reeder wohl doch eher versuchen, seine Jagd-Balestra über den Landweg zu importieren ...

Die Handelszonen sind im einzelnen: Ehernes Schwert (EHE**), Glorania (GLO**), Nivesenland (NIV, im Winter *), Firnelfen und Yetiland (FIR, im Winter *), Riva und die Golfküste (RIV, im Winter *), Länder der Elfen (ELF), Bornland (BOR, im Winter *), Svelltland und Lowangen (SVE, im Winter *), Thorwal (THO, im Winter *), Orkland und besetzte Gebiete (ORK*), Weiden (WEI), Freies Tobrien (TOB*), Weidener Wüstenei (Wüstenei*), Andergast (AND), Garetien / zentrales Mittelreich (GAR), Galottas Dämonenkaiserreich (GAL*), Xeraanien (XER*), Rhazzazors Reich (RHA*), Westliches Mittelreich und Nostria (ALB), Die Länder der Zwerge (ZWE), Almada (ALM), Zentraler Raschtulswall (RAS**), Aranien (ARA), Oron (ORO), Horasreich mit Drôl (HOR), Zyklopeninseln und Drôler Vorland (ZYK), Khômwüste und angrenzende Regionen (KHO*), Mhanadistan mit Fasar (MHA), Sultan Hasrabals Gorien (GOR), Balash mit Khunchom (KHU), Fürstkomturei Maraskan (MAR*), Reich der Großen Schlange (SKR**), Arratistan und Chababien (ART), Echsensümpfe (ACH*), Thalusien mit Kannemünde (THA), Shîkanydad von Sinoda (SHI*), Südwestküste mit Mengbilla (MEN), Regengebirge, Gebiete der Waldmenschen und Kemireich (WAL*), Al'Anfa von Selem bis zur Straße von Sylla (ALA), Südküste mit Brabak und Hôt-Alem (BRA), Altoum und die Waldinseln (CHA)

Die Meeresgebiete sind: Nordmeer (NM*, im Winter **), Ifirns Ozean (IF*), Meer der Sieben Winde (SW, in Herbst und Winter *), Askanisches Meer (AS), Südmeer (SÜ*), Goldene Bucht (GB), Kaucatan (KA, im Frühjahr **), Südliches Perlenmeer (PE**), Golf von Tuzak (GT**), Maraskansund (MS**), Golf von Perricum (GP**), Tobrische See (TS**)

Karte der Handelszonen Aventuriens



1) Über **schwarz** eingezeichnete Grenzen findet aus politischen oder geographischen Gegebenheiten kein Handel (außer seltenem Schmuggel) statt. **2)** Die **Gebiete der Zwerge (ZWE)** gelten als miteinander verbunden. 3) Die Inselkette der Waldinseln gilt auch als Seegrenze zwischen SÜ und KA.

Massengefechte und Scharmützel

Manchmal kommt es im Verlauf eines Abenteuers zu einem wirklich großen Kampf, bei dem auf jeder Seite zwanzig bis hundert Kämpfer antreten. Meist ist dies im Finale der Fall, wenn es darum geht, den schurkischen Oberbösewicht und seine Lakaien mit der geballten Macht der Helden und einiger eilig herbeigerufener Soldaten / Gardisten / Söldner zur Strecke zu bringen, oder aber das Abenteuer findet vor dem Hintergrund einer der zahlreichen Kriege statt, von denen die turbulente Geschichte Aventuriens immer wieder erschüttert wird, und auch die Helden werden in solche Scharmützel verwickelt.

Unabhängig von der Vorgeschichte ist es für den Meister des Schwarzen Auges schwierig bis unmöglich, einen solchen Kampf mit Hilfe der normalen Kampfregeln auszutragen, wenn er das Abenteuer noch in diesem Jahrhundert zu Ende führen will. Was also tut man, um ein Scharmützel auf der einen Seite anspruchsvoll und realistisch, auf der anderen aber auch übersichtlich und schnell auszutragen? Hier bieten sich drei Möglichkeiten an:

1. »Lärm und Staub«

Ein Gefecht mit hundert oder mehr Beteiligten verliert schnell an Übersichtlichkeit, während jeder Kämpfer versucht, möglichst viele Gegner über das Nirgendmeer zu schicken, ohne selbst in Borons Hallen zu landen. Der Meister konzentriert sich einfach auf die Aktionen der Helden – **trägt also einen normalen DSA-Kampf aus** – und lässt den Rest des Kampfgeschehens hinter Lärm und Staub verschwimmen. Achten Sie dabei stets darauf, dass den Spielern bewusst bleibt, dass um sie herum eine Schlacht tobt: plötzlich wechselnde Gegner oder zur Hilfe kommende Gefährten, niederprasselnde Pfeilsalven, die Freund und Feind gleichermaßen treffen, auf dem Boden liegende Hindernisse, die man im ersten Moment übersieht, und natürlich der ohrenbetäubende Lärm von kämpfenden und sterbenden Lebewesen.

Wie das Gefecht verläuft und wann es endet, obliegt Ihnen als Meister. Gerade bei größeren Schlachten ist der Ausgang bereits durch das gespielte Abenteuer bzw. die aventurische Geschichte vorgegeben, wobei auch hier die Helden auf ihrem Abschnitt des Schlachtfelds durchaus einen kleinen Unterschied machen können. Je kleiner das stattfindende Scharmützel ist, desto größer fällt natürlich auch der Einfluss der Helden darauf aus.

Die 'Lärm und Staub'-Methode ist sehr einfach und kommt ohne zusätzliche Regeln aus, allerdings raubt sie dem Gefecht – bei dem es sich schließlich um eine hochdramatische Angelegenheit handelt – einen Gutteil seiner Spannung.

2. Armalion

Wer Strategie, Übersicht und Dramatik zu schätzen weiß, kann das Scharmützel statt auf dem Papier auch als Miniaturenspiel austragen. Hier bietet sich das in Aventurien angesiedelte Tabletop-Spiel **Armalion** an. Jeder einzelne Kämpfer wird durch eine passend bemalte Miniatur dargestellt und bewegt sich auf einem naturgetreu nachgestellten Gelände, was dem Gefecht sehr viel Beweglichkeit gibt und es von stumpfen Würfelorgien abhebt. Das Problem ist natürlich, dass man über die passenden Miniaturen und Gelände-Modelle verfügen und außerdem bereit sein muss, sich in die Regeln von **Armalion** einzuarbeiten, die sich in einigen Aspekten stark von den DSA-Regeln unterscheiden. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, dem sei das Miniaturenspiel wärmstens ans Herz gelegt – es eröffnet dem begeisterten Spieler völlig neue Dimensionen.

3. Kampfgruppen

Die dritte Möglichkeit, auf die wir hier genauer eingehen wollen, stellt einen Kompromiss zwischen den beiden erstgenannten dar. Das Scharmützel wird zwar auf dem Papier ausgetragen, es kommen aber noch ein paar taktische Finessen hinzu, um der Dramatik eines Massengefechts Rechnung zu tragen und den Spielern und ihren Helden die Möglichkeit zu geben, den Kampfverlauf durch kluge Entscheidungen positiv zu beeinflussen (oder durch unkluge Entscheidungen zum Schlechten zu wenden). Dies geschieht, indem zunächst die Kämpfenden zu **Kampfgruppen** zusammengefasst werden und die Umgebung sowie die Bewegung der einzelnen Kampfgruppen auf einer **Umgebungsskizze** festgehalten wird.

Zu beachten ist hierbei, dass auch eine solche taktische Gefechtsabwicklung stark erzählerischen Charakter besitzt und die folgenden Regeln mitnichten in Stein gemeißelt sind, sondern lediglich als Anhaltspunkt für einen reibungslosen Ablauf dienen sollen – wobei der Meister sich ausdrücklich nach eigenem Ermessen von unseren Vorschlägen lösen kann, um der Dramatik der jeweiligen Spielsituation gerecht zu werden. Sollten die Spieler auf beiden Seiten Helden haben (also gegeneinander antreten), dann entscheidet im Zweifelsfall ein Würfelwurf darüber, wer Recht hat.

Scharmützel-Regeln

Kampfgruppen festlegen

Bevor das Gefecht losgeht, unterteilt der Meister die Beteiligten in Kampfgruppen. Eine Kampfgruppe besteht aus maximal fünfzig Kämpfern (üblicherweise jedoch eher einem Dutzend), die alle über eine vergleichbare Ausrüstung, Kampferfahrung und Moral verfügen. Die Kampfgruppe wird im folgenden wie ein einzelner Kämpfer geführt. Sie verfügt über einen AT- und einen PA-Wert, der dem (durchschnittlichen) AT- bzw. PA-Wert der darin beteiligten Kämpfer entspricht. Ist die Kampfgruppe mit Fernkampfwaffen ausgerüstet, erhält sie zudem einen Fernkampfwert (FK) in Höhe des Fernkampfwerts der Beteiligten. Der TP-Wert der Gruppe entspricht dem TP-Wert der verwendeten Hauptwaffe (sowie eventuell einem Wert für die verwendete Fernkampfwaffe) plus der Erfahrungsklasse (die bei DSA üblicher Siebener-Einteilung *Unerfahren (1), Erfahren (2), Durchschnittlich (3), Kompetent (4), Meisterlich (5), Brillant (6), Vollendet (7)*) der enthaltenen Kämpfer, während ihr RS-Wert der Hälfte der Summe aus dem individuellen RS plus ihrer Erfahrungsklasse entspricht.

Eine Kampfgruppe aus meisterlich begabten Hellebardieren (Erfahrungsklasse 5), die mit Kettenhemden und Tellerhelm angetan sind, besäße also einen TP-Wert von 1W+10 (die normalen 1W+5 der Hellebarden plus 5 für die Erfahrungsklasse) und einen RS-Wert von 5 (die aufgerundete Hälfte von 3+1 plus 5 für die Erfahrungsklasse). Hier zeigt sich die besondere Zähigkeit und Kampferfahrung von Veteranen-Truppen.

Die beiden letzten Werte der Kampfgruppe, die im Verlaufe des Scharmützels starken Veränderungen unterliegen, sind ihre **Lebensenergie (LE)** und ihre **Moral (MO)**. Die LE entspricht der Anzahl der Kämpfer in der Gruppe mal ihrer Erfahrungsklasse, wobei normale Reittiere einen LeP pro Tier addieren, spezielle Kriegs-Reittiere (Streitrösser) 2 LeP. Die MO hängt dagegen vom durchschnittlichen MU-Wert der beteiligten Kämpfer ab und wird zusätzlich durch andere Faktoren beeinflusst. Ein gesunder, ausgeruhter und hochmotivierter Trupp besitzt definitiv eine bessere Moral als ein müder, ausgelaugter Haufen, der dem anstehenden Gefecht keinen rechten Sinn zuordnen kann. Wie es um die Moral einer Kampfgruppe bestellt ist, zeigt die folgende Tabelle:

Moralwert	Kampfeinstellung
2	Angsterfüllt
4	Eingeschüchtert
6	Zweifelnd
8	Zögernd
10	Motiviert
12	Entschlossen
14	Tapfer
16	Kühn
18	Fanatisch

Die am Scharmützel beteiligten Helden und wichtigen Meisterpersonen werden nicht in die Kampfgruppen eingeordnet, sondern agieren für sich alleine. Näheres hierzu finden Sie im Unterpunkt **Helden** des folgenden Textes.

Weitere spezielle Kampfgruppen sind die sogenannten Monster- und die Geschützgruppen. Eine **Monstergruppe** besteht aus bis zu zehn großen Kreaturen (z.B. Ogern oder Trollen). Im Scharmützel funktioniert eine Monstergruppe genauso wie eine normale Gruppe, verfügt jedoch über eine Anzahl Lebenspunkte, die der mehrfachen Anzahl der enthaltenen Kämpfer entspricht. Üblicherweise sind dies 5 Lebenspunkte pro Beteiligtem, es können aber auch je nach Art der Monster mehr oder weniger Lebenspunkte sein. Noch größere Monster und große Kampfdämonen sollten Sie ohnehin als einzelne Kämpfer abhandeln – und den Helden im Einzelkampf gegenüberstellen.

Geschützgruppen bestehen dagegen aus einem einzelnen Geschütz und dessen Bedienungsmannschaft. Neben den Standard-Kampfwerten verfügt die Geschützgruppe über die Waffenwerte des in ihr enthaltenen Geschützes (siehe Werte auf Seite 49ff.). Wird das Geschütz zerstört, kann die Gruppe als normale Kampfgruppe in den Kampf ziehen oder sich einer anderen Geschützgruppe als Verstärkung anschließen.

Beispiel: *Die Helden rasten in einem Dorf und werden vom ortsansässigen Travia-Geweihten informiert, dass er von seiner Göttin eine Vision erhielt, die vor einem bevorstehenden Goblin-Überfall warnt. Die Helden heben eilig einen Verteidigungstrupp aus, der zum größten Teil aus schlecht bewaffneten Dörflern (30 Personen) und einem zufällig in dieser Gegend operierenden Trupp Schlachtreiter (10 Kämpfer) besteht. Kurz darauf zeigen sich auch in der Tat die Goblins, angeführt von drei Schamaninnen. Die Hälfte von ihnen (20) reitet auf Wildschweinen, die andere Hälfte (20) sind mit Schleudern ausgestattete Fußkämpfer.*

*Der Meister unterteilt die Verteidiger in zwei Kampfgruppen, zum einen die erfahrene, aber schlecht ausgerüstete (EK 2, TP 1W+3, RS 1) Bauernmiliz (***AT** *9,* **PA** *6,* **TP** *1W+5,* **RS** *2,* **LE** *60,* **MO** *10), zum anderen die kompetenten, gut ausgestatteten (EK 4, TP 1W+5, RS 6) Schlachtreiter (***AT** *14,* **PA** *14,* **TP** *1W+9,* **RS** *5,* **LE** *60,* **MO** *14); unterstützt werden sie von den Helden und dem Geweihten.*

*Die Goblins verfügen ebenfalls über zwei Kampfgruppen, zum einen die durchschnittliche, passabel ausgestattete (EK 3, TP 1W+3, RS 3) Goblinreiterei (***AT** *12,* **PA** *10,* **TP** *1W+6,* **RS** *3,* **LE** *70,* **MO** *10) und zum anderen die gleichermaßen ausgestatteten Goblinschleuderer (***AT** *11,* **PA** *9,* **FK** *14,* **TP (Fern)** *1W+5,* **TP (Nah)** *1W+6,* **RS** *3,* **LE** *60,* **MO** *10), unterstützt durch die drei Schamaninnen.*

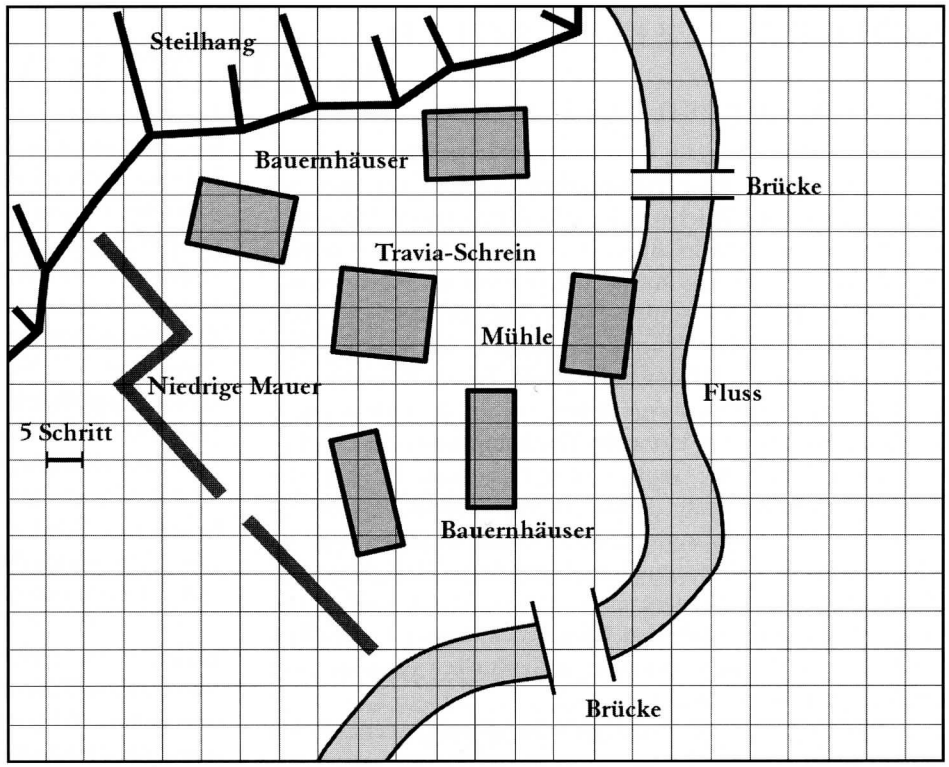
Umgebungsskizze anfertigen

Als nächstes fertigt der Meister eine Skizze der Umgebung an. Dazu verwendet er am besten ein DIN A4-Blatt Kästchenpapier mit einem Maßstab von 5 Schritt pro Kästchen (entspricht einem Maßstab von 1 cm = 10 Schritt; ein aventurischer Schritt entspricht einem irdischen Meter). Das Blatt deckt somit einen Bereich von etwa 200 x 300 Schritt ab – was für ein normales Scharmützel genügen sollte. Sollte der Platz dennoch nicht ausreichen, kann auch ein DIN A3-Blatt oder ein anderer Maßstab verwendet werden. Im Folgenden gehen wir jedoch immer von einem Maßstab von 5 Schritt pro Kästchen aus.

Abhängig von der Umgebung, in der das Scharmützel stattfindet, skizziert der Meister nun das Gelände auf dem Blatt – am besten mit einem Kugelschreiber oder einem anderen Stift, der nicht ausradiert werden kann. Bevor er das tut, legt er fest, welche

Geländearten vorhanden sind und über welche Eigenschaften jede davon verfügt. Wir unterscheiden hierbei zwei Eigenschaftswerte, zum einen die **Bewegungserschwernis** und zum anderen die **Sichterschwernis**.

Die **Bewegungserschwernis** ist ein Wert zwischen 1 und 10 und gibt den Faktor an, um den die Durchquerung des Geländes das Vorankommen einer Kampfgruppe verlangsamt. Offenem Gelände (z. B. Straße, Wiese, Ebene) wird zum Beispiel ein Wert von 1 zugeordnet. Ein Sumpfgelände könnte dagegen einen Wert von 5 besitzen – eine Kampfgruppe, die sich durch den Sumpf hindurchbewegen will, würde also fünfmal langsamer vorankommen als in offenem Gelände. Für unterschiedliche Gruppen können dabei unterschiedliche Bewegungserschwernisse zum Tragen kommen. So könnte der Geländetyp Sumpf etwa für berittene Gruppen eine Erschwernis von 10 besitzen, weil die Pferde sich in dem morastigem Boden besonders schwer tun. Für eine Gruppe aus Echsenmenschen, die mit dieser Art Gelände vertraut ist, würde dagegen lediglich eine Bewegungserschwernis von 2 gelten.



Beispiel-Umgebungsskizze

Zusätzlich gibt die Bewegungserschwernis auch die Gefährlichkeit des Geländes wieder. In einem Sumpf besteht für die Kämpfer jederzeit die Gefahr, steckenzubleiben oder auf Nimmer-Wiedersehen in einem Sumpfloch zu verschwinden. Wie sich diese Gefahren genau auswirken, entscheidet der Meister. Einige Geländearten (oder besser: Eigenheiten) können gar nicht überquert werden, z.B. steile Klippen oder bodenlose Abgründe.

Die **Sichterschwernis** ist vor allem für Fernkampfgruppen wichtig, da sie angibt, wie gut man das jeweilige Gelände überblicken kann. Sie wird durch einen Zahlenwert zwischen 0 und 100 ausgedrückt und gibt an, um wie viele Prozentpunkte die Sicht für jedes Kästchen des entsprechenden Geländes beeinträchtigt wird, das sich zwischen Schützen- und Zielgruppe befindet. Sobald die aufaddierte Sichterschwernis einen Wert von 100 Prozent erreicht, befindet sich das Ziel außer Sicht. Unser Beispiel, der Sumpf, besitzt eine Sichterschwernis von 0, d.h. er behindert die Sicht in keinster Weise. Ein Waldgelände könnte dagegen eine Sichterschwernis von 20 mit sich bringen. Befindet sich ein Kästchen dieses Waldgeländes zwischen Schütze und Ziel, beträgt die Sichterschwernis 20 Prozent. Liegen zwei Kästchen Wald dazwischen, sind es bereits 40 Prozent usw., bis die Sichterschwernis bei 5 Kästchen schließlich 100 Prozent erreicht und der Schütze sein Ziel nicht mehr sehen kann.

Auch die Sichterschwernis kann für verschiedene Gruppen unterschiedlich heftig ausfallen. Der oben genannte Wald könnte für eine Waldelfen-Gruppe nur eine Erschwernis von 15 bedeuten, die somit die Möglichkeit erhalten, andere Gruppen anzuvisieren, ohne selbst gesehen zu werden.

Eine besondere Form der Sichterschwernis ist mit zusätzlichen Effekten wie Nebel, Rauch, dichter Regen, Dunkelheit usw. verbunden. Diese Effekte addieren ihre eigene Sichterschwernis der des Geländes hinzu. In finsterer Nacht (Sichterschwernis 10) kann man auch in offenem Gelände nur 10 Kästchen weit sehen, während dichter Nebel mit einer Erschwernis von 20 unseren Beispiel-Wald bereits nach zweieinhalb Kästchen für Blicke undurchdringlich machen würde.

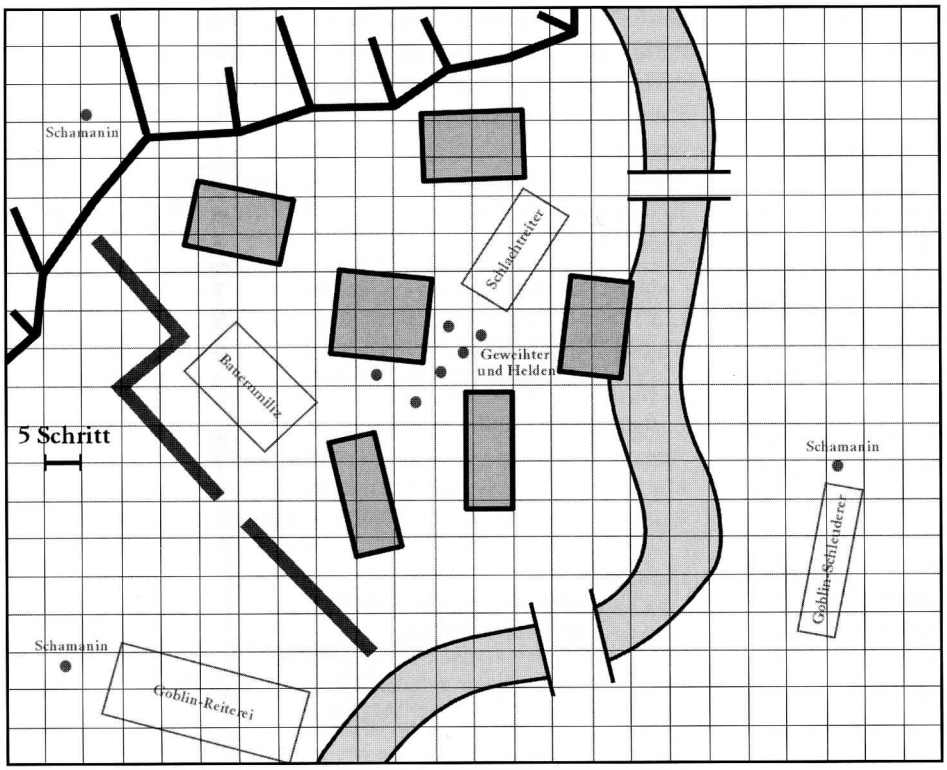
Die folgende Liste zeigt einige typische Geländearten

	Bewegungserschwernis	Sichterschwernis
Wiese / Straße	1	0
Sumpf	5 (8 für Kavallerie)	0
Wald	3 (6 für Kavallerie)	20
Büsche	2	10
Geröll	5	5
Fluss	10 (1 für Boote)	0
Haus	1 (nur Fußtruppen)	100

Für den Fall, dass sich eine der am Kampf beteiligten Seiten zurückfallen lässt, sollte sich der Meister außerdem ein paar Gedanken über das Gelände machen, das in unmittelbarer Umgebung an die Karte angrenzt.

Formationen

Bevor das Scharmützel beginnt, werden die einzelnen Kampfgruppen auf der Umgebungsskizze eingezeichnet. Eine Kampfgruppe nimmt etwa ein Kästchen pro 5 Fußkämpfern ein bzw. ein Kästchen pro 2 Reiter / Monster, je nach Meisterentscheid können es aber auch mehr oder weniger Kästchen sein. Eine Geschützgruppe bedeckt üblicherweise ein Quadrat aus vier Kästchen. Die Kampfgruppen bleiben das ganze Scharmützel über zusammen und bildet meist eine rechteckige Formation, die je nach Situation eher langgestreckt oder quadratisch kompakt ausfallen mag. Auch keilförmige Formationen sind möglich und vor allem bei berittenen Gruppen beliebt. **Wichtig:** Beim



Beispiel-Umgebungsskizze mit eingezeichneten Helden und Kampfgruppen

Aufzeichnen der Formationen ist keine besondere Genauigkeit von Nöten, das Ganze dient nur der ungefähren Darstellung der Kampfsituation! Das letzte Wort in puncto Größe und Aussehen der Formationen hat der Meister.

Die Manöverrunde

Um den etwas längerfristigen Kampfverlauf eines Scharmützels zu berücksichtigen, wird dieses in Manöverrunden durchgeführt. Eine Manöverrunde dauert 10 Sekunden.

Taktische Bewegung

Nun beginnt das Scharmützel. Die Kämpfenden befinden sich zu diesem Zeitpunkt normalerweise noch einigermaßen weit voneinander entfernt und manövrieren nun aufeinander zu. Eine normale Kampfgruppe legt pro Manöverrunde eine Entfernung von 5 Kästchen zurück, eine berittene Kampfgruppe schafft in derselben Zeit 10 Kästchen und eine flugfähige Kampfgruppe 20 Kästchen. Wie alle anderen Angaben sind auch diese nur als Richtwerte zu verstehen und können vom Meister beliebig angepasst werden.

Die Bewegung der Kampfgruppen wird mit Hilfe von Bleistift und Radiergummi auf der Umgebungsskizze festgehalten. Wenn der Meister möchte, kann er seine Spieler über die Bewegungen der Gegner, die sich außerhalb des Sicht- bzw. Wahrnehmungsbereichs befinden, im Unklaren lassen, indem er über deren Größe und Position keine oder nur ungenaue Angaben macht.

Die Durchquerung eines bestimmten Geländes bremst die Kampfgruppen wie oben beschrieben ab. Wenn sich eine Kampfgruppe entscheidet zu **laufen**, verdoppelt sich ihre Bewegungsgeschwindigkeit. Durch die damit verbundene Anstrengung erschöpft sich die Gruppe allerdings – abhängig von ihrer Ausdauer und Traglast – mehr oder weniger schnell (siehe **Erschöpfung**).

Geschützgruppen können sich während eines Scharmützels nur bewegen, wenn sie ein Feldgeschütz enthalten. Als Feldgeschütze werden kleinere Geschütze (Hornisse, Arbalone, Leichte Rotze, Mittlere Rotze, Leichter Skorpion, Drachenzunge) bezeichnet, die auf einer fahrbaren Lafette montiert sind. Feldgeschützgruppen bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von bis zu 3 Kästchen pro 10 Sekunden und können nicht laufen.

Kampf

Nahkampf: Wenn zwei verfeindete Kampfgruppen in Kontakt miteinander geraten, wird pro Manöverrunde ein **AT-PA-Schlagabtausch** fällig. Beide Seiten würfeln gleichzeitig ihre AT und führen eine PA durch, falls erforderlich. Der Schaden wird wie üblich durch die Verrechnung von TP und RS ermittelt und von der LE abgezogen. Nach jedem Schlagabtausch müssen beide Gruppen eine **Moralprobe** ablegen (siehe unten).

Der Nahkampf strengt die beteiligten Gruppen an und führt evtl. dazu, dass ihre Kräfte nachlassen (siehe **Erschöpfung**).

Eine Gruppe kann versuchen, aus einem Nahkampf zu fliehen. Dazu legt sie anstelle einer AT eine **Fluchtprobe** auf einen vom Meister bestimmten Wert ab (üblicherweise eine 10, aber je nach Situation auch höher oder niedriger anzusetzen). Gelingt der Wurf, zieht sich die Gruppe erfolgreich aus dem Kampfgeschehen zurück und bringt ein Kästchen Abstand zwischen sich und die andere Gruppe. Misslingt er, darf die andere Gruppe normal ihre AT durchführen, den die beim Fluchtversuch gescheiterte Gruppe nicht parieren darf. Der Kampf geht weiter und in der nächsten Runde darf die Gruppe eine erneute Fluchtprobe ablegen.

Lanzenreiter und Pikeniere: Wenn eine mit Lanzen bewaffnete berittene Kampfgruppe auf eine Gruppe trifft, die weder mit Lanzen noch mit Piken bewaffnet ist, darf sie sofort eine AT außer der Reihe durchführen, gegen die der Gegnergruppe keine PA zusteht. Die TP für die Lanzen betragen immer 2W+4 plus die Erfahrungsklasse der Lanzenreiter. Außerhalb des Lanzenangriffs kämpfen die Lanzenreiter mit ihrer Nebenwaffe. Nach dieser AT wird der Nahkampf wie gewohnt abgehandelt.

Wenn eine berittene Kampfgruppe auf eine mit Piken bewaffnete Fußkämpfer-Gruppe trifft, darf die Piken-Gruppe sofort eine AT außer der Reihe durchführen, gegen die den Berittenen keine PA zusteht. Auch nach dieser AT wird der Nahkampf wie gewohnt abgehandelt. Pikeniere dürfen ihre besondere Angriffsform auch gegen Lanzenreiter einsetzen – in diesem Fall haben zunächst die Pikeniere ihre freie AT, danach die Lanzenreiter, gefolgt vom normalen Nahkampf.

Fernkampf: In jeder dritten Manöverrunde darf eine mit Fernkampfwaffen bewaffnete Kampfgruppe einen Fernkampfangriff

gegen eine Gruppe in Schuss- und Sichtreichweite durchführen: Die Gruppe führt eine Probe auf ihren FK-Wert durch, der von der Entfernung, der Sichtbarkeit der gegnerischen Gruppe und anderen Faktoren beeinflusst wird. Der Meister kann hierzu die Fernkampfregeln des normalen DSA-Kampfsystems heranziehen.

Eine von Fernkampfwaffen getroffene Kampfgruppe darf eine Probe auf ihren halbierten PA-Wurf durchführen, wenn sie über Schilde verfügt. Gelingt die PA, erleidet sie keinen Schaden, ansonsten wird der Schaden wie üblich ermittelt. Verliert die Gruppe durch einen einzelnen Beschuss mehr als zehn Prozent ihrer augenblicklichen LE, muss sie eine **Moralprobe** ablegen (siehe unten).

Schnellfeuer: Kampfgruppen mit 'schnell-ladenden' Waffen wie zum Beispiel Bögen und Schleudern können Schnellfeuer einsetzen, d. h. sie dürfen pro Manöverrunde **zwei** Fernkampfangriffe durchführen. Schnellfeuer ist jedoch anstrengend (siehe **Erschöpfung**) und verbraucht eine Menge Munition. Eine normale Fernkampfgruppe im Feld verfügt über ungefähr 50 Schuss, was natürlich vom Meister je nach Situation angepasst werden kann. Auch Fernkampfgruppen mit Schleudern müssen auf ihre Munition achten, denn während ein einzelner Kämpfer keine Schwierigkeit hat, passende Schleudersteine am Wegesrand aufzusammeln, stellt dies für eine vielköpfige Gruppe aus Schleuderschützen schon ein größeres Problem dar.

Geschütze: Das Abfeuern von Geschützen funktioniert ähnlich wie der Fernkampf. Zusätzlich kommen jedoch die Waffenwerte des Geschützes zur Anwendung (siehe Geschütze auf Seite 49ff). Vor dem Abfeuern muss das Geschütz geladen werden, was soviel Zeit in Anspruch nimmt, wie bei der Ladedauer beschrieben, und mindestens soviel Geschützbediener erfordert, wie bei der Mannschaftszahl angegeben ist. Wenn dem Geschütz die doppelte Anzahl Geschützbediener zur Verfügung steht, wird die Ladedauer um 20 Prozent reduziert. Weitere Vergünstigungen gibt es normalerweise nicht.

Das Laden und Schießen strengt die damit beschäftigten Schützen an und führt evtl. dazu, dass sich ihre Kräfte erschöpfen (siehe **Erschöpfung**).

Das Abfeuern eines Geschützes dauert immer eine Manöverrunde und wird wie üblich mit einer FK-Probe abgewickelt. Gegen eine Kampfgruppe richtet ein Geschütz so viele Schadenspunkte an, wie in der Geschützliste unter Personenschaden aufgeführt sind. Zur Abwehr eines Geschützes können keine Schilde verwendet werden. Einzelne Helden und Meisterpersonen können normalerweise nicht zum Ziel eines Geschützes werden, es sei denn, sie bieten eine größeres Zielfläche (indem sie z.B. auf einem Streitwagen stehen oder es sich bei der Meisterperson um einen Drachen handelt).

Magie: Der Einsatz von Magie ist den einzeln agierenden Helden und Meisterpersonen vorbehalten und wird weiter unten beschrieben.

Erschöpfung

Kämpfen ist nicht nur gefährlich, sondern auch anstrengend. Um anzugeben, wie es um die Ausdauer einer Kampfgruppe bestellt ist, unterscheiden wir vier Erschöpfungszustände, und zwar Frisch, Außer Atem, Erschöpft und Schwer Erschöpft. Der Erschöpfungszustand einer Gruppe wird als Kürzel hinter der aktuellen LE markiert – kein Kürzel bedeutet Frisch, a steht für Außer Atem, e für Erschöpft und s für Schwer Erschöpft. Je nach Ausgangslage (z. B. Gewaltmarsch) kann eine Kampfgruppe den Kampf auch schon in einem niedrigeren Erschöpfungszustand beginnen.

Wie gut eine Kampfgruppe noch bei Kräften ist, wird mit einer **Erschöpfungsprobe** ermittelt, die in folgenden Situationen abgelegt werden muss:

- Nach Beendigung eines Laufes (bzw. nach jeweils 6 Manöverrunden ununterbrochenen Laufens)
- Nach Beendigung eines Nahkampfes
- Nach dem Laden eines Geschützes
- Nach jeder Manöverrunde, in der Schnellfeuer durchgeführt wurde

Die Erschöpfungsprobe wird mit einem W20 auf einen Mindestwurf von 10 abgelegt und folgendermaßen modifiziert:

Laufen	
Für jede volle Minute (6 Manöverrunden), die der Lauf bereits andauert	+2*
Es handelt sich um eine berittene Einheit	–8
Die Einheit ist schwer beladen (BE größer als 4)	+2
Die Einheit ist sehr schwer beladen (BE größer als 8)	+4
Nach einem Nahkampf	
Für jede volle Minute (6 Manöverrunden), die der Nahkampf gedauert hat	+1
Nach Schnellfeuer	
Für jede Manöverrunde, die das Schnellfeuer bereits andauert	+1*

**Dieser Malus verfällt erst, wenn sich die Gruppe wenigstens eine Minute lang ausruht.*

Wenn das Wurfergebnis höher ausfällt als der Mindestwurf, sinkt die Gruppe in den nächsttieferen Erschöpfungszustand. Fällt es mehr als doppelt so hoch aus wie der Mindestwurf, sinkt sie gleich um zwei Erschöpfungszustände.

Die Erschöpfungszustände wirken sich wie folgt aus:

Frisch: Die Kampfgruppe ist frisch und ausgeruht und erleidet keine Mali.

Außer Atem: Die Kampfgruppe ist leicht erschöpft. Sie erleidet einen Malus von 2 Punkten auf AT und PA und darf kein Schnellfeuer mehr durchführen.

Erschöpft: Die Kampfgruppe büßt deutlich an Kampfkraft ein. Ihre AT und PA sinkt auf die Hälfte (abrunden) und sie kann kein Laufen, keinen Fernkampf und keine Geschützlade-Tätigkeit mehr durchführen. Das Abfeuern von Geschützen ist jedoch noch erlaubt.

Schwer Erschöpft: Die Kämpfer sind völlig ausgelaugt. Ihre AT und PA sinkt auf ein Drittel (abrunden) und sie können kein Laufen, keinen Fernkampf und keine Geschützlade-Tätigkeit mehr durchführen. Das Abfeuern von Geschützen ist jedoch noch erlaubt.

Immer wenn der Erschöpfungszustand einer Kampfgruppe unter *Schwer erschöpft* sinken würde, wird stattdessen ihre augenblickliche LE um 50 Prozent reduziert und der Zustand *Schwer Erschöpft* bleibt bestehen.

Für jeweils fünfzehn Minuten ohne weitere anstrengende Tätigkeiten bzw. fünf Minuten Ausruhen (keine andere Tätigkeiten erlaubt) erholt sich eine Kampfgruppe automatisch um einen Erschöpfungszustand.

Moral

Wenn eine Kampfgruppe eine Moralprobe ablegen muss, wirft sie eine Probe auf ihren augenblicklichen Moralwert, der wie folgt modifiziert wird:

- Für jedes Zehntel der ursprünglichen LE der Gruppe, das diese bereits verloren hat, kommt ein Malus von 1 Punkt zur Anwendung.
- Wenn die Gruppe **Erschöpft** ist (siehe oben), erleidet sie einen Malus von 3 Punkten auf die Probe, wenn sie **Schwer Erschöpft** ist, einen Malus von 8 Punkten.
- Wenn sich die Kampfgruppe im Nahkampf gegen furchteinflößende Gegner befindet (Untote, Dämonen etc.), erleidet sie einen Malus von bis zu 5 Punkten.
- Für besonders heroische Aktionen wichtiger Einzelpersonen (die Helden, aber möglicherweise auch ihre Gegenspieler) erleidet die Gegenseite einen Malus von bis zu 5 Punkten bzw. die eigene Seiten einen Bonus von bis zu 5 Punkten.
- Wenn die Probe durch den sichtbaren Einsatz von Magie ausgelöst wurde, kommt ein weiterer Malus von bis zu 5 Punkten zur Anwendung, abhängig von der Heftigkeit des erzielten magischen Effekts und dem Aberglauben der betroffenen Gruppen. Ein ähnlicher Effekt lässt sich auch durch das Wirken von Liturgien erzielen.

Misslingt die Probe, dann sinkt die Moral der Gruppe um die Differenz zwischen dem Wurfergebnis und dem augenblicklichen Moralwert. Wird mehr als das Doppelte des Moralwerts gewürfelt, wird die Gruppe von Furcht übermannt und wendet sich zur Flucht. Regeln zum Fliehen aus dem Nahkampf siehe oben. Wohin sich die Gruppe wendet oder ob sie sich in alle Himmelsrichtungen zerstreut, entscheidet der Meister. Helden und andere wichtige Anführer-Persönlichkeiten können versuchen, fliehende Gruppen zu sammeln (siehe unten).
Einige Kampfgruppen wie die Untoten und die Dämonen lassen sich niemals in Angst oder gar Panik versetzen, sondern kämpfen ungeachtet ihrer Verluste mit gnadenloser Emotionslosigkeit weiter. Solche Gruppen verfügen über keinen Moralwert und müssen niemals Moralproben ablegen.

Helden

Die Helden und wichtigen Meisterpersonen dürfen innerhalb des Scharmützels völlig frei agieren und ihre Waffenfähigkeiten den normalen DSA-Regeln entsprechend einsetzen. Während die Kampfgruppen in Manöverrunden operieren, bewegen sich die Helden nach wie vor innerhalb ihres Kampfrundensystems. Wo sich diese beiden Systeme überschneiden, werden die folgenden Regeln verwendet:

Mit gutem Beispiel voran
Ein Held kann sich einer Kampfgruppe anschließen und innerhalb dieser an vorderster Front kämpfen, um die anderen durch seine Kampfkraft und Entschlossenheit zu inspirieren. Die Manöverrunde eines Schlagabtauschs wird in 3 Kampfrunden für den Helden unterteilt, in denen er gegen einen oder zwei typische Vertreter der Gegnergruppe antritt und möglicherweise die LE der gegnerischen Gruppe senkt, indem er einen oder mehrere Gegner ausschaltet. Je nach seinem Erfolg werden die nun folgenden Moralproben der beteiligten Kampfgruppen modifiziert.
Wenn die gegnerische Kampfgruppe von einer feindlichen Meisterperson angeführt wird, können Herausforderungen ausgesprochen werden. Geht ein Kämpfer (sei es nun der Held oder die Meisterperson) nicht auf die Herausforderung ein, führt dies zu Mali auf die nächste Moralprobe der Gruppe. Wird die Herausforderung angenommen, kämpft der Held von nun ab gegen die Meisterperson.

Mitten ins Getümmel
Ein Held hat auch die Möglichkeit, ganz allein in eine gegnerische Kampfgruppe hineinzustürmen. Dies ist taktisch gesehen zwar äußerst unklug – aber so sind Helden nun mal. Der Held wird augenblicklich eingekreist und muss gegen vier oder mehr Gegner gleichzeitig antreten. Alle 5 Kampfrunden entscheidet der Meister, ob der Held genug Schaden angerichtet hat, um der gegnerischen Gruppe eine Moralprobe abzuverlangen (was nur in wirklich außergewöhnlichen Fällen geschehen sollte).
Effektiver ist diese Methode, wenn sich mehrere Helden zusammentun, aber auch dann sollte der Meister im Auge behalten, dass sich ein dreißigköpfiger Trupp normalerweise nur wenig von fünf Wüterichen in seiner Mitte beeindrucken lässt ...

Plänkeln
Ein einzelner Held kann sich normalerweise relativ gefahrlos über das Schlachtfeld bewegen und das Seine dazu beitragen, die Gegner zu bekämpfen. Im Kampf gegen gegnerische Gruppen wird es sich dabei allerdings selten um mehr als Nadelstiche handeln, und der Held sollte aufpassen, dass er nicht einer feindlichen Kavalkade in den Weg gerät. Einzeln agierende Helden sind hervorragend geeignet, um abseits des Hauptgeschehens gegen ebenfalls einzeln agierende feindliche Meisterpersonen vorzugehen – sei es das Duell verfeindeter Scharfschützen oder einzelne Helden, die einem feindlichen Schwarzmagier auflauern. Hierbei kann auf die ganze Fülle geeigneter DSA-Talente zurückgegriffen werden, von denen Schleichen nur das Naheliegendste ist.

"Hunde, wollt ihr ewig leben?!?"
Helden mit militärischem (Talent *Kriegskunst*), klerikalem oder politischem Hintergrund (Talent *Überzeugen*) oder auch solche, die sich einfach gut darauf verstehen, große Gruppen zu beeinflussen (hohes Charisma), können versuchen, in die Flucht geschlagene Kampfgruppen der eigenen Seite zu sammeln und diese genügend zu motivieren, um sich erneut ins Gefecht zu werfen. Über den Erfolg bestimmt eine passend modifzierte Talent- oder Eigenschaftsprobe. Gelingt dem Helden die Probe, darf die Gruppe einen entsprechenden Bonus zu ihrem Moralwert hinzuaddieren und erneut eine Moralprobe durchführen. Misslingt diese Moralprobe, war alles umsonst – die Gruppe behält ihre niedrige Moral bei und flieht weiter. Gelingt die Moralprobe dagegen, sammelt sich die Gruppe mit dem erhöhten Moralwert und steht erneut zum Kampf bereit.

Magie und Wunder
Gerade die Fähigkeit, Magie oder Liturgien zu wirken, ist es, welche die Helden und wichtigen Meisterpersonen aus der Masse hervorhebt. Der Einsatz dieser beiden Möglichkeiten wird mit Hilfe der normalen Regeln abgehandelt, gleiches gilt für ihre Wirkung. Je nachdem, wie eindrucksvoll und zerstörerisch die Manifestation göttlicher Macht bzw. der Zauberspruch ausfällt, wird für die davon betroffenen Kampfgruppen eine Moralprobe erforderlich. Befindet sich die betroffene Gruppe im Nahkampf, muss sie keine zusätzliche Probe außer der Reihe ablegen – stattdessen wird die nächste fällige Moralprobe entsprechend modifiziert.
Gerade diese übersinnlichen Bemühungen jedoch können auch leicht nach hinten losgehen, wenn die verbündeten Kampfgruppen nicht vorher entsprechend informiert werden. Schließlich ist es der typisch abergläubische Aventurier nicht gewohnt, einem Zauberspruch aus nächster Nähe beizuwohnen – auch wenn er nicht persönlich von diesem betroffen ist. Je nach Meisterentscheid kann also auch eine Moralprobe für die Kampfgruppe(n) der eigenen Seite nötig werden.

Seekampf

Die hier präsentierten – extrem verkürzten – Seekampf-Regeln sollen dazu dienen, das Gefecht zwischen zwei oder mehr Schiffen möglichst schnell und unkompliziert zu beschreiben. Wer ein Seegefecht mit Hilfe von Miniaturen veranschaulichen will, kann dazu die in ***Armalion: Belagerung*** enthaltenen Seegefechts-Regeln verwenden.
Jedes Schiff verfügt dazu über vier verschiedene Kampfwerte: **Manöverwert**, **FK** (Fernkampf), **SP** (Schadenspunkte), und **LE** (Lebensenergie).

- Der Manöverwert errechnet sich aus (MU+IN+CH)/10 des Kapitäns plus dessen halber TaW *Seeoffizier* plus einem Modifikator je nach Schiff (siehe Tabelle) plus einem Modifikator je nach Mannschaftsqualität (zwischen -2 und +2).
- Der FK-Wert errechnet sich aus (KL+IN+FF)/10 der Richtschützen plus deren halber TaW *Belagerungswaffen* (es wird der Durchschnittswert aller an Bord befindlichen Richtschützen verwendet) plus ein Modifikator je nach Anzahl und Reichweite der Geschütze.
  Die durchschnittliche Besatzung eines Handelsschiffes verfügt über einen Manöverwert von 10 und einen FK-Wert von 6, die durchschnittliche Besatzung eines kleineren Kriegsschiffes bereits über einen Manöverwert von 14 und einen FK-Wert von 10.
- SP und LE eines Schiffs hängen vom Schiffstyp ab (siehe Schiffsliste auf Seite 141).

Zug-Reihenfolge

Der Seekampf unterteilt sich in Spielzüge, die jeweils 5 Minuten (eine Spielrunde) in Anspruch nehmen. Jedes Schiff ist einmal pro Spielzug an der Reihe, angefangen beim schnellsten Schiff (höchster Manöverwert) bis hin zum langsamsten (niedrigster Manöverwert).

Entfernungen

Schiffe können in vier Entfernungen ('Distanzklassen') voneinander stehen: Enterreichweite, Geschützreichweite, Außer Reichweite und Außer Sicht. Die Veränderung der Entfernung erfordert ein Manöver (s.u.).

Manöver und Manöverprobe

Jedes Schiff darf pro Spielzug ein Manöver ausführen. Wenn ein Schiff an der Reihe ist, sagt der Kapitän zunächst an, welches Manöver er ausführen bzw. welches gegnerische Schiff er mit diesem Manöver angreifen will, und führt danach eine Probe auf seinen Manöverwert durch (einfacher W20-Wurf). Wenn er möchte, darf er sich die Probe durch einen Zuschlag erschweren, ähnlich wie bei angesagten Attacken.
Misslingt die Probe, ist das Manöver gescheitert und das nächste Schiff an der Reihe. Gelingt die Probe, darf das verteidigende Schiff ein Gegenmanöver versuchen, um den Angriff zu vereiteln. Dazu führt dessen Kapitän nun ebenfalls eine Manöverprobe durch, die evtl. um so viele Punkte erschwert ist, wie sich der angreifende Kapitän als Zuschlag auferlegt hat. Wenn das angegriffene Schiff ein Gegenmanöver ausführt, hat es sein Manöver für den laufenden Spielzug verbraucht; der Kapitän kann jedoch auch auf ein Gegenmanöver verzichten, um noch ein eigenes Manöver ausführen zu können.
Günstige bzw. ungünstige Winde und Strömungen ebenso wie der Einsatz von Zauberei und göttlichem Wirken können die Manöverprobe beeinflussen (Meisterentscheid).
Die möglichen Manöver sind:
Entfernung verändern: Das angreifende Schiff nähert oder entfernt sich um eine Entfernungsstufe, wenn die Manöverprobe gelingt. Ein gelungenes Gegenmanöver bedeutet, dass sich die Entfernung nicht ändert. Wird die Entfernung auf Außer Sicht vergrößert, ist ein Schiff seinem Gegner entkommen.
Rammen: Mit diesem Manöver, das in der Entfernung Geschützreichweite beginnen muss, bringt sich das angreifende Schiff in Enterreichweite und führt gleichzeitig einen Rammangriff durch. Das Manöver ist um 4 Punkte erschwert, das Gegenmanöver ebenso. Nur Schiffe mit einem Rammsporn dürfen einen Rammversuch unternehmen. Gelingt die Probe, wird das Ziel gerammt und verliert LE in Höhe der halben aktuellen LE des rammenden Schiffes. Das rammende Schiff verliert durch diese Aktion nur 1W6 Lebenspunkte, fällt jedoch eine 6, wurde der Rammsporn zu stark beschädigt, um ihn erneut einsetzen zu können. Nach einem gelungenen Rammangriff kann sich das angreifende Schiff entscheiden, ob es sich im nächsten Spielzug wieder vom Verteidiger lösen will oder einen Enterversuch unternimmt. Falls man sich für einen Enterversuch entscheidet, gelingt dieser im nächsten Spielzug automatisch, es ist kein weiterer Manöverwurf erforderlich.
Entern: Mit diesem Manöver, das in Enterreichweite beginnen muss, geht das angreifende Schiff längsseits zum Verteidiger, verhakt sich und sendet Enterkommandos auf das angegriffene Schiff. Das Manöver ist um 4 Punkte erschwert, das Gegenmanöver unmodifiziert. Bei einer erfolgreichen Probe wird das gegnerische Schiff geentert, und es kommt zum Entergefecht (siehe unten).

Geschützfeuer

Jedes Schiff darf einmal pro Spielzug seine Geschütze abfeuern, wenn es sich in Enterreichweite oder Geschützreichweite befindet und wenn es nicht im laufenden Spielzug gerammt

wurde oder wenn es sich im Enterkampf befindet. Dazu wird eine FK-Probe für das Schiff abgelegt, die um den Manöver-Modifikator des beschossenen Schiffes erschwert und in Enterreichweite um 2 Punkte erleichtert ist.
Die Besatzung von Schiffen ohne Geschütze kann von Enterreichweite aus ihre Fernwaffen (Bögen, Wurfbeile, Feuertöpfe ...) einsetzen, ansonsten jedoch nicht schießen. Dies gilt auch für Seesoldaten an Bord von Kriegsschiffen. Ein solcher Angriff richtet 1W6 SP zusätzlich zum Geschützfeuer an.
Wird das anvisierte Schiff getroffen, verliert es LE in Höhe der SP des schießenden Schiffes. Sekundäre Effekte wie Brände an Bord, Mannschaftsverluste, Wassereinbruch und zerstörte Geschütze werden vom Meister festgelegt. Ein Schiff, dessen LE auf Null fällt, beginnt zu sinken.

Enterkampf

Eine besondere Form der Scharmützel sind Entergefechte zur See. Zum Entergefecht kommt es, wenn ein Schiff ein anderes entert und seine Kampfgruppen (siehe S. 135) hinüberschickt, um die gegnerische Mannschaft zu überwältigen. Das Entergefecht wird mit Hilfe der Scharmützel-Regeln ausgetragen. Der größte Unterschied ist hierbei der beengte Raum, auf dem das Gefecht stattfindet: Es bleibt so wenig Platz zum Manövrieren, dass man auf eine Umgebungsskizze getrost verzichten kann. Wenn Sie wollen, können Sie aber Skizzen anfertigen, auf denen eventuelle Vorder- und Achtertrutzen gesondert vermerkt sind; der Kampf findet üblicherweise nur an Deck eines der Schiffe statt.
Auf jeder Seite tritt üblicherweise nur eine Kampfgruppe an, die jeweils die Besatzung eines der beteiligten Schiffe darstellt, und die beiden Kampfgruppen befinden sich von Anfang an in Nahkampfkontakt. Helden und Meisterpersonen können wie üblich versuchen, auf das Gefecht einzuwirken, davon abgesehen wird der Nahkampf wie bei den Scharmützel-Regeln beschrieben ausgetragen. Führt eines der Schiffe explizit Seesoldaten als Enterkommandos an Bord, sollten diese als separate Kampfgruppe gehandhabt werden. Wenn Sie es noch detaillierter haben wollen, arbeiten Sie mit mehreren Kampfgruppen von jeweils etwa einem Dutzend Personen und nutzen Sie beide Decks (wie gesagt, mit separat eingezeichneten Trutzen, wenn nötig) und verwenden Sie einzelne Hornissen als Geschützgruppen.
Eine Flucht nach gescheiterter Moralprobe ist bei einem Enterkampf im eigentlichen Sinne der Scharmützel-Regeln nicht möglich; die Mannschaft wird sich stattdessen ergeben oder (in Küstennähe oder bei anderen Schiffen in Reichweite) von Bord springen. Nur wenn es sich bei der fliehenden Mannschaft um das Enterkommando handelt, kann diese eine „Fluchtbewegung" durchführen, indem sie auf ihr eigenes Schiff zurückkehrt und die beiden Schiffe voneinander löst. Dazu ist wie üblich eine Fluchtprobe erforderlich.
Auch die sekundären Ereignisse eines Entergefechts wollen beachtet werden. So könnte durch die Kämpfe ein Feuer ausbrechen, das sich immer weiter ausbreitet und das umkämpfte Schiff zum Untergang verdammt, oder aber ein Mast umstürzen und einen Teil der Kämpfer unter sich begraben usw.

Schiffstypen

Bezeichnung	Manöver	Geschütz	LE	SP
Otta	+3	–3	30	nur 1W6 (E)
Bireme	0	–2	30-35	2W6 +R
Dromone	+1	–1	25-30	1W6 +R
Trireme	–1	+1	40-50	4W6 +R
Zedrakke	0	+1	50-80	2W6-3W6
Lorcha	+1	–1	40	2W6
Thalukke	+2	–1	25-35	1W6
Potte	–2	–1	60-70	1W6
Kogge	0	0	50	2W6
Holken	–1	+1	70-100	3W6-4W6
Schnellsegler-Karavelle	+1	0	45	2W6
Perlenmeer-Karavelle	+2	0	40	2W6
Karracke	-2	+3	80-120	5W6-7W6
Schivone	0	+2	40-80	4W6-6W6

Sturmangriff

Als *Sturmangriff* bezeichnen wir ein Scharmützel, in dem die Angreifer die Mauer einer Festung erstürmen, während die Verteidiger – kräftemäßig meist unterlegen – dies zu verhindern versuchen. Der Sturm auf die Mauer ist natürlich nur einer von vielen Bestandteilen einer Belagerung, die oft viele Wochen und Monate andauern kann. Ein Meister, der eine komplette Belagerung mit allem Drum und Dran in sein Abenteuer einbauen möchte, kann dazu die im Kapitel **Belagerung** (siehe Seite 144) enthaltenen Richtlinien heranziehen.
Der Sturmangriff wird wie ein normales Scharmützel ausgetragen und verfügt außerdem über einige Sonderregeln, die wir im Folgenden aufgeführt haben. Es steht dem Meister frei, welche dieser Sonderregeln er verwenden und welche er lieber erzählerisch darstellen oder ganz weglassen möchte.

Die Umgebungsskizze bei einem Sturmangriff

Bei einem Sturmangriff stellt die Umgebungsskizze den Bereich der Festung dar, der eingenommen bzw. überwunden werden soll. Aufgrund des Maßstabs ist es meist nicht möglich, die gesamte Festung auf der Skizze abzubilden, aber das ist auch gar nicht nötig. Es reicht in der Regel, wenn der Bereich dargestellt wird, in dem der Sturmangriff stattfindet.
Wie die Umgebungsskizze aussieht, hängt von der Festung und der konkreten Abenteuersituation ab. Üblicherweise sollte sich bei Beginn des Scharmützels jedoch eine Entfernung von wenigstens 100 Schritt (20 Kästchen) zwischen den Angreifern und der Festungsmauer befinden (auf der die Verteidiger stehen). Der Bereich unmittelbar vor der Mauer ist fast immer von den Verteidigern freigeräumt worden, um für die Angreifer eine Todeszone zu schaffen, in der sie keinerlei Deckung haben. Wenn sie bei Erreichen dieser Entfernung zur Festung schon einen anstrengenden Lauf hinter sich haben, beginnen die Angreifer das Scharmützel *Außer Atem*. Hierüber entscheidet der Meister.

Verstärkungen

Ein Sturmangriff richtet sich selten gegen die gesamte Festung; stattdessen ziehen es die Angreifer vor, mit ihren Truppen massiert gegen einen einzelnen Bereich der Mauer vorzugehen

und diese mit möglichst vielen unverletzten Truppen zu überwinden. Sobald die Verteidiger sehen, wohin der Angriff zielt, werden sie deshalb ihre Leute ebenfalls umpositionieren, um der großen Angreiferzahl zu begegnen.
Um die Zeit zu berücksichtigen, welche die Reservetruppen benötigen, um zu dem umkämpften Festungsbereich zu gelangen, lässt sie der Meister erst später am Spielfeldrand der Festung erscheinen. Am besten stellt er sich dazu vorher eine Liste auf, welche Reserve-Kampfgruppen wann und wo auftauchen. Diese Liste kann er dann später noch den gegebenen Umständen entsprechend modifzieren. Die Reservetruppen haben oft einen schnellen Lauf durch die gesamte Festung hinter sich und beginnen das Gefecht deshalb möglicherweise *Außer Atem*. Auch hierüber entscheidet der Meister.

Die Mauer

Die Mauer der Festung ist zwischen 2,5 (Pallisadenwall) und 10 (Trutzburg) Schritt hoch – es gibt natürlich auch noch höhere Mauern, aber an diese wagen sich die meisten Belagerer ohnehin nicht heran, ohne vorher mit ihren Geschützen eine Bresche hineingeschossen zu haben. Alle zwanzig bis fünfzig Schritt (4 bis 10 Kästchen) wird die Mauer durch einen Turm verstärkt, der massiver und in der Regel auch höher als diese ist und daher kein direktes Angriffsziel für die Belagerer darstellt.
Der Meister notiert auf der Umgebungsskizze bei jedem Mauerstück dessen Höhe in Schritt. Durch den Beschuss, den die Angreifer in den Stunden oder Tagen vor dem Sturmangriff gegen die Mauer gerichtet haben, kann diese Höhe an einigen Stellen niedriger ausfallen. Wenn die Angreifer sehr erfolgreich waren, haben sie sogar eine Bresche in die Mauer geschossen, was deren Höhe auf 'Null' senkt. Solche Stellen sind natürlich das Hauptziel der Angreifer – und werden entsprechend massiv verteidigt.
Um ein Mauerstück zu überwinden, das eine Höhe mehr als Null aufweist, muss man dieses natürlich erst einmal erklimmen. Dazu stehen zwei verschiedene Kletterhilfen zur Verfügung: Sturmleitern und Kletterseile.

Sturmleitern sind lange, robuste Leitern mit einer Länge, die der zu überwindenden Höhe entspricht. Sie werden von den angreifenden Kampfgruppen zur Mauer getragen und dort angelegt, danach klettern die Angreifer die Leitern hinauf und versuchen die Verteidiger von der Mauerkrone zu vertreiben. Die Verteidiger setzen in der Zwischenzeit alles daran, die Leitern umzustoßen, und verwenden dazu oft lange Forken und ähnlich geformte Stangenwaffen.
Als **Kletterseile** finden stabile Hanfseile Verwendung, die mindestens ebenso lang sein müssen, wie die Höhe der zu erklimmenden Mauer beträgt. Am oberen Ende des Seils ist eine zwei Schritt lange Metallkette angebracht (die verhindern soll, dass das Seil von den Verteidigern einfach gekappt wird), an deren Spitze ein Enterhaken sitzt. Wenn ein Kämpfer mit einem Kletterseil die Mauer erreicht hat, schleudert er es mit dem Haken voran zur Mauerkrone und zieht es dort fest. Danach macht er sich an den gefährlichen Aufstieg.

Eine Mauer auf diese Weise gegen den Widerstand der Verteidiger erobern zu wollen, fordert natürlich einen hohen Blutzoll, und selten kommt überhaupt mehr als die Hälfte der Angreifer auf der Mauerkrone an. Der Meister kann dies simulieren, indem er der betroffenen Kampfgruppe nach Gutdünken Schadenspunkte zuweist. Wenn die Mauer an der entsprechenden Stelle dagegen nicht von einer Kampfgruppe des Verteidigers bewacht wird, können die Angreifer sie ungehindert erklimmen und von hier aus weiterkämpfen. Kämpfe entlang einer Mauerkrone werden wie normale Nahkämpfe ausgetragen.
Meistens stehen jedoch Verteidiger bereit, um die Angreifer in Empfang zu nehmen, und dann beginnt der **Kampf um die Mauerkrone**, der wie ein normaler Nahkampf ausgetragen wird, jedoch mit einem deutlichen Nachteil für die Angreifer. Solange diese von der Sturmleiter aus gegen die auf der Mauer stehenden Verteidiger kämpfen, büßen sie ihren Erfahrungsklassenbonus bei der Ermittlung des RS ein und erleiden außerdem einen Malus von 5 Punkten auf ihre Moralproben.
Berittene Kämpfer müssen erst von ihren Pferden absteigen, wenn sie die Mauer mit Hilfe eines Kletterseils oder über eine Sturmleiter erklimmen wollen. Da ein Teil der LE einer berittenen Gruppe von den Pferden herrührt, die nun am Fuß der Mauer zurückbleiben, macht sich die Gruppe mit reduzierter LE an den Aufstieg (evtl. abzüglich einiger weiterer LeP für die Kämpfer, die derweil auf die Pferde aufpassen). Schaffen es die einstmals Berittenen, die Verteidiger von der Mauerkrone zu scheuchen, können sie von dort aus weiter in die Festung vordringen – jedoch als Fußkämpfer mit reduzierter LE pro Gruppenmitglied.
Die Helden und wichtigen Meisterpersonen können ebenfalls Sturmleitern erklimmen oder Kletterseile benutzen. Das Anlegen und Erklimmen einer Sturmleiter stellt keine Schwierigkeiten dar. Zum erfolgreichen Anbringen eines Kletterseils ist eine je nach Höhe modifizierte Wurfwaffen-Probe erforderlich, das Erklimmen des Seils erfordert eine erfolgreiche *Klettern*-Probe +5 pro 5 Schritt.
Beim Kampf um die Mauerkrone erleidet der Verteidiger keine Nachteile, während der Angreifer gleich mehrere davon in Kauf nehmen muss: So wird er beim Ermitteln der Initiative in jedem Fall als unterlegen eingestuft (d.h. selbst wenn er einen höheren INI-Wert erwürfelt, wird dieser automatisch so reduziert, dass er einen Punkt unter der Inititative des Gegners liegt). Um einen Verteidiger hinter der Mauerkrone anzugreifen, ist eine um 5 Punkte erschwerte AT von Nöten. Außerdem dürfen für einen solchen Angriff nur Einhandwaffen benutzt werden, es gilt Distanzklasse N. Wenn der Angreifer von einem Kletterseil aus attackiert, muss er sich auf jeden Fall mit einer Hand festhalten; bei einer Sturmeiter steht es ihm frei, freihändig zu balancieren und in der anderen Hand einen Schild oder anderen Ausrüstungsgegenstand zu halten.
Auch Zaubersprüche und Wurfwaffen können in dieser Situation eingesetzt werden – hier entscheidet der Meister über Durchführbarkeit und Modifikationen.
Die PA des Angreifers ist um 5 Punkte erschwert, Ausweichen ist aus naheliegenden Gründen nicht möglich. Wenn der Angreifer getroffen wird, muss er – unabhängig davon, ob ihm die PA gelungen ist oder nicht – eine Probe auf seine GE ablegen, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren und von der Leiter zu stürzen. Diese Probe ist um 5 Punkte erleichtert, wenn er eine Hand dazu benutzt, um sich festzuhalten, und um die Hälfte der vom Gegner erzielten Schadenspunkte erschwert. Sollte er abstürzen (oder die Leiter umgestoßen werden, wenn er auf einer solchen steht), wird der Sturzschaden mit Hilfe der Regeln in **MFF 11** ermittelt.

Dämonen, Dschinne, fliegende Kreaturen und ähnliche Wesen mit besonderen Bewegungsfähigkeiten haben natürlich noch andere Möglichkeiten, die Mauer einer Festung zu überwinden. Hier legt der Meister die genauen Umstände fest und richtet sich gegebenenfalls nach den oben aufgeführten Regeln.

Belagerungsgeräte

Die wenigsten Generäle verfügen über eine unbegrenzte Anzahl an Truppen, die sie mit Sturmleitern und Kletterseilen bewaffnet gegen die feindlichen Mauern werfen können, und so wurden zahlreiche Möglichkeiten ersonnen, die Mauern mit einem möglichst geringen Einsatz an Menschenleben (Orkleben, Zwergenleben ...) einzunehmen. Unter den Gerätschaften, die man seither immer wieder bei Belagerungen erblicken kann, können im Wesentlichen folgende Grundtypen unterschieden werden (die im Einzelfall sehr unterschiedlich aussehen können):

Belagerungsturm: Der Belagerungsturm ist wohl die klassische Belagerungswaffe. Dieses meist hölzerne, in der Tat turmförmige Bauwerk ist mit Metallleisten verstärkt und kann auf Rollen an die Festungsmauer herangeschoben werden. In seinem Innern weist er mehrere über Leitern verbundene Stockwerke auf, deren oberstes über eine Zugbrücke verfügt, die bei Erreichen der Mauer ausgeklappt werden kann, um den Angreifern einen direkten Zugang zur Mauerkrone zu ermöglichen. Regeltechnisch bedeutet das, dass eine Kampfgruppe, die die Mauerkrone über einen Belagerungsturm angreift, keine der Nachteile in Kauf nehmen muss, die beim Einsatz von Sturmleitern und Kletterseilen gelten. Allerdings kann ein Belagerungsturm nur langsam bewegt werden, und es kostet sehr viel Muskelkraft, ihn vor die Mauern zu schieben. Während er sich auf das Ziel zu bewegt, kann er von den Verteidigern mit Geschützen und Brandpfeilen beschossen werden und ist darum auf der Vorderseite oft mit nassen Fellen bespannt.

Sturmramme und Widder: Diese beiden Geräte werden verwendet, um das Tor einer Festung aufzubrechen. *Sturmramme* nennt man einen Holzstamm, der mit einem robusten Metallkopf versehen ist und von den Angreifern wieder und wieder vor das Tor gerammt wird, während diese dem Beschuss der Verteidiger ausgeliefert sind. Als *Widder* bezeichnet man all jene fahrbaren, überdachten Konstruktionen, in denen eine Sturmramme an Seilen aufgehängt ist. Sie haben den Vorteil, dass die Kämpfer beim Rammen des Tors gegen Beschuss von oben einigermaßen geschützt sind – dafür ist der Widder ähnlich wie der Belagerungsturm ein schweres Gerät, das nur langsam und unter großen Gefahren vor das Tor geschoben werden kann.

Sturmschild: Ein Sturmschild ist ein großer, fahrbarer Bretterverschlag, hinter dem sich die Fernkämpfer des Angreifers relativ gefahrlos in Schussreichweite zur Mauer begeben können. Eine Kampfgruppe mit einem oder mehreren Sturmschilden ist zwar etwas langsamer als üblich, dafür jedoch optimal gegen feindlichen Beschuss geschützt.

Verteidigungsmaßnahmen

Auch die Verteidiger haben sich Mittel und Wege ausgedacht, um den Angreifern das Leben so schwer wie möglich zu machen. Besonders effektiv ist für sie natürlich der Einsatz von Fernkampfwaffen, denn während sie selbst hinter den Mauern optimal geschützt sind, sind die Angreifer oft gänzlich ohne Deckung. Andere Verteidigungsmaßnahmen sind:

Der Wassergraben: Viele Festungen sind durch Wassergräben geschützt. In einem solchen Fall kann schweres Belagerungsgerät nur noch dann zum Einsatz kommen, wenn zuvor der Graben mit Reisig, Sandsäcken oder ähnlichem Material verfüllt wurde – doch das muss erst einmal herangeschafft und halbwegs ordentlich gestapelt werden, was sehr viel Zeit in Anspruch nimmt, in der sich die Zahl der Angreifer beträchtlich dezimieren lässt.

Steine und siedendes Öl: Längst nicht jeder, der bei der Verteidigung einer Festung mit anpackt, ist mit dem Einsatz von Fernkampfwaffen vertraut – aber das ist auch gar nicht nötig, denn wenn man die Angreifer nahe genug herankommen lässt, braucht man die Geschosse nur noch auf sie herabfallen zu lassen: eine Technik, die selbst der einfachste Bauer beherrscht. Neben den Steinen, die ihren Schaden vor allem ihrer Masse und weniger der Treffsicherheit ihres Schützen verdanken, kommen zumeist auch Kessel mit siedendem Öl zum Einsatz. Deren Handhabung erfordert zwar etwas mehr Geschick, doch die Auswirkungen auf Kampfkraft und Moral der Stürmenden sind beachtlich.

Kralle: Eine Kralle ist ein Sandsack oder eine andere stabile Konstruktion, die an einem Seil hängt und vor einem Burgtor herabgelassen wird, wenn die Angreifer dieses mit der Sturmramme aufzubrechen versuchen. Durch die Kralle wird die Wucht der Ramme gemindert und den Verteidigern wertvolle Zeit erkauft. Man kann solche Sandsäcke (aber eben auch namensgebende Krallen) auch entlang der Mauer schwingen lassen, um Sturmleitern umzuwerfen oder zu ergreifen.

Das Tor: Das Tor einer Burg, als schwächste Stelle der Mauer, stellt oft ein Hauptziel der Angreifer dar. Entsprechend zahlreich sind die Methoden der Verteidigung, um das Tor in eine Todesfalle für jeden unvorsichtigen Angreifer zu verwandeln. Dies fängt bei der Zugbrücke an, die einfach hochgezogen und bei Bedarf wieder herabgesenkt werden kann, um darunter stehende Angreifer zu zerquetschen und den Verteidigern einen Ausfall zu erlauben. Daneben gibt es noch die Fallgatter, mit denen angreifende Kampfgruppen in zwei Hälften geteilt werden können, die sogenannten 'Todeslöcher', durch die man Pfeile, Brandgeschosse und dergleichen auf die Stürmenden herabregnen lässt, und letztlich natürlich die Möglichkeit, die Feste durch mehrere hintereinander liegende Tore zu schützen, was die Eroberung ihres Zugangs zu einem wahren Spießrutenlauf geraten lässt.

Belagerung

Eine Belagerung kann nur wenige Tage andauern oder auch viele Monate und bietet eine Menge Facetten und Betätigungsmöglichkeiten für die Helden – seien sie nun tapfer und entschlossen oder heimtückisch und hinterhältig.

Spione

Wissen ist Macht. Wenn man weiß, wann und wo die Belagerer ihren Sturmangriff durchführen wollen oder über welche Schleichwege die Belagerten ihre Versorgungsgüter auffrischen, kann man dem Feind einen empfindlichen Schlag versetzen. Um an diese Informationen heranzukommen, schleusen beide Seiten ihre Spione bei der Gegenseite ein – ein gutes Betätigungsfeld für charismatische Helden, die sich zur Not auch mit gezückter Waffe freikämpfen können.

Versorgungsgüter

Die Versorgung der Verteidiger stellt in einer belagerten Festung natürlich ein zentrales Problem dar, angefangen bei lebensnotwendigen Dingen wie Nahrungsmitteln und Wasser, bis hin zu Materialien wie Waffen, Munition und Zauber-Indrigenzien, ohne die der Kampf schnell in einer Niederlage enden kann.

Zunächst einmal ist es wichtig, die vorhandenen Versorgungsgüter vor Anschlägen der Gegenseite zu beschützen, denn schon oft wurden die Verteidiger durch einen vergifteten Brunnen oder ein abgebranntes Vorratslager zur vorzeitigen Aufgabe gezwungen. Hier sind wachsame und aufmerksame Recken gefragt, um die eingeschleusten Saboteure der Gegenseite aufzuspüren und zum Kampf zu stellen, bevor diese größeren Schaden anrichten können. Auf der anderen Seite können die Helden natürlich auch selbst angeheuert werden, um in die Festung einzudringen und die Vorräte der Gegenseite zu vernichten. Beide Ansätze bieten genug Stoff für spannende Katz-und-Maus-Spiele.

Die zweite wichtige Aufgabe ist es, die zur Neige gehenden Vorräte aufzufrischen. Dies kann nur mit Hilfe eines gefahrvollen Durchbruchs gelingen. Je mehr Versorgungsgüter die Helden dabei einzuschleusen versuchen, desto schwieriger ist die Mission.

Ausfall

Womit wir auch gleich bei der ersten Möglichkeit der Verteidiger wären, sich gegen die Belagerer zur Wehr zu setzen: dem Ausfall. Oft wird dabei die Zugbrücke auf einen Schlag herabgelassen, um einer Kavallerie-Einheit einen Sturmangriff zu ermöglichen, bevor sich diese so schnell wie möglich wieder zurückzieht. Die andere Möglichkeit besteht darin, einen kleinen Trupp von Saboteuren in einer Nacht-und-Nebel-Aktion aus der Festung zu schleusen, damit sich diese an den Vorräten der Belagerer zu schaffen machen und vielleicht sogar einen Teil davon in die umschlossene Burg bringen. Eine solche Aktion will detailiert geplant und mutig und entschlossen durchgeführt sein – die rechte Aufgabe für eine Heldengruppe.

Geschütze

Die weitreichenden Geschütze beider Seiten sind je nach Versorgungslage Tag und Nacht im Einsatz, um der gegnerischen Armee das Leben so schwer wie möglich zu machen. Für einen effektiven Angriff müssen sich die Maschinerien der Belagerer sehr nah an die Festung heranbewegen und setzten sich damit oft selbst dem feindlichen Beschuss aus. Um dieser Gefahr vorzubeugen, werden häufig vorgeschobene Befestigungen aus Erdhügeln, Holzstämmen und Sandsäcken errichtet – die wiederum Ziel des Schutzes oder der Sabotage für die Helden sein können.

Für die Errichtung der vorgeschobenen Befestigung und den Bau, die Wartung und den Einsatz der Geschütze sind die Sappeure zuständig. Sie sind Spezialisten des Kriegshandwerks, die sich dank einer breitgefächerten Ausbildung mit allen Maschinen und Techniken der Kriegsführung auskennen und zu ihrer Verteidigung auch ein Schwert zu führen wissen. Eine gute Sappeurseinheit auf der gegnerischen Seite zu wissen, hat schon so manchem General schlaflose Nächte bereitet.

Sturmgräben und Tunnel

Da es oftmals lebensgefährlich ist, sich der Festung oberirdisch zu nähern, wählen viele Belagerer den zeitraubenden, aber sichereren Weg durch die Erde. Einen Tunnel in Richtung der feindlichen Mauern zu treiben, ist jedoch beileibe kein Pappenstiel und erfordert sehr gute Bergbau-Kenntnisse und große Kraftanstrengungen – besonders dann, wenn der Tunnel durch massiven Fels und auch noch bergauf führen soll.

Einfacher ist es da schon, einen Sturmgraben anzulegen. Dieser wird einfach überirdisch auf die Festung zu gegraben und mit Holzbrettern abgedeckt. Das bietet immer noch ausreichend Schutz vor Geschossen, lässt sich jedoch nur schwerlich vor den Verteidigern verbergen, die somit alles tun werden, um das Vorankommen des Grabens zu stoppen.

Auch zur Planung und Durchführung eines Sturmgraben- oder Tunnelbaus sind Sappeure von Nöten – oder Helden, die sich mit diesen Techniken auskennen und entschlossen bzw. verrückt genug sind, ihren Einsatz zu wagen.

Sobald der Graben oder Tunnel die Festung erreicht hat, können ihn die Angreifer dazu benutzen, die Mauer zu unterminieren und zum Einsturz zu bringen (der Bereich unter der Mauer wird ausgehöhlt und mit Holzbalken abgestützt, die dann später in Brand gesetzt werden) oder kleine Trupps aus Saboteuren in die Festung einzuschleusen.

Wenn die Verteidiger von der Existenz eines Sturmgrabens oder Tunnels erfahren (auch letzteren kann man durch Spione, aufmerksames Lauschen oder Magie aufspüren), können sie versuchen, den Feind mit seinen eigenen Mitteln zu schlagen: Sie legen selbst einen Tunnel an, um die gegnerischen Sappeure zu überraschen und vielleicht sogar den eroberten Tunnel bzw. Sturmgraben für einen Ausfall zu nutzen, bevor sie ihn einstürzen lassen.

Entsatz

Zu einer Belagerung kommt es, wenn sich die Verteidiger in ihre Festung zurückziehen, weil sie keine Möglichkeit sehen, den Feind in einer offenen Feldschlacht zu besiegen. Wenn die Belagerung nicht ewig anhalten soll (was früher oder später mit einer Niederlage der Belagerten enden würde), muss eine Entsatzarmee gerufen werden, um die Belagerer zu vertreiben oder in einem Gefecht vernichtend zu schlagen.

Damit diese Entsatzarmee erscheint, müssen natürlich erst einmal Boten entsandt werden, um den benachbarten Baronien, Grafschaften oder Reichen von der Belagerung zu berichten und um Hilfe zu ersuchen. Die Feinde werden demnach mit allen Mitteln zu verhindern versuchen, dass es einem Boten gelingt, den Belagerungsring zu durchbrechen. Hier ist die rechte Mischung aus Mut und Kampfkraft von Nöten – und wieder einmal sind die Helden gefragt. Doch damit nicht genug: Einmal in der Nachbarsbaronie oder –grafschaft angelangt, muss der dortige Herrscher dazu bewegt werden, ein hinreichend großes Heer auszuheben. Hier ist gute Überzeugungskraft und Sicherheit auf diplomatischem Parkett von einschneidender Bedeutung.
Sobald die Entsatzarmee auf dem Weg ist, bedarf es natürlich wiederum einiger Recken, um sie mit den örtlichen Gegebenheiten und der Größe und Ausrüstung der feindlichen Armee vertraut zu machen und einen Kontakt mit den Verteidigern herzustellen, um gemeinsame Aktionen zu planen.

Die Moral

Der letzte, aber keineswegs zu verachtende Punkt einer Belagerung ist die Moral. Bei schlechter Versorgungslage, andauerndem Beschuss und schweren Verlusten macht sich schnell Mutlosigkeit, ja Verzweiflung breit, und bald werden die ersten Stimmen laut, die nach einer Kapitulation rufen. Wer in dieser gefühlsgeladenen Stimmung vor die Massen hintritt, um Kraft seiner Überzeugungskunst für neue Zuversicht zu sorgen, begibt sich auf dünnes Eis. Wenn der richtige Held am rechten Ort das Richtige sagt, kann er einiges dazu beitragen, die Moral wieder zu heben – oder auch, wenn es nur ein bisschen schlechter läuft, sie ein für allemal schädigen.

Schlachten

Wenn an einem Gefecht mehrere hundert Kämpfer pro Seite beteiligt sind, sprechen wir von einer *Schlacht*. Einen solchen Massenkampf braucht der Meister nicht in jedem Detail darzustellen – noch nicht einmal die Feldherren der beteiligten Armeen haben einen derart genauen Überblick über das Kampfgeschehen. Wenn solche Massen an Menschen (oder Orks oder Zwergen ...) und Material mit dem Ziel entsandt werden, sich gegenseitig den Garaus zu machen, geraten die Vorgänge rasch außer Kontrolle und können nicht mehr zielsicher von einer einzelnen lenkenden Hand beeinflusst werden: Es tritt dann das ein, was man als 'Nebel des Krieges' bezeichnet. Ein guter Feldherr besitzt ein Gespür dafür, aus den ihm zur Verfügung stehenden Daten zu erkennen, was dort draußen wirklich vor sich geht, und legt es ansonsten vertrauensvoll in die Hand seiner Offiziere, vor Ort die richtige Entscheidung zu treffen.

Möchte der Meister eine Schlacht ins Abenteuer einbinden, so sollte er schon zu Beginn wissen, wie sie ausgehen wird. Den Helden sollte er dabei die Möglichkeit geben, einzelne Details des Kampfgeschehens durch ihr persönliches Eingreifen zu beeinflussen; darüber hinaus werden sich die Handlungen einer kleinen Abenteurerschar jedoch kaum auf das Gesamtgeschehen auswirken.

Der Meister legt somit bereits beim Entwurf des Abenteuers den Schlachtverlauf fest (so wie er bei einem gekauften Abenteuer den Vorgaben der Publikation folgt) und beantwortet sich folgende Fragen: Wer gewinnt? Wer verliert? Sind Teilsiege möglich? Und welchen Einfluss können die Helden nehmen?

Danach unterteilt er die Schlacht in einzelne Szenen und fertigt ein Ablaufschema bzw. einen Ereignisbaum an, der eine mögliche Abfolge der Einzelsequenzen ausdrückt. Er unterscheidet dabei zwei Arten von Szenen: zum einen die reinen Erzählsequenzen, in denen er den Spielern – mehr oder minder ausführlich – Ereignisse schildert, die von den Helden nicht beeinflusst werden können, zum anderen die Kampfszenen, in die die Helden direkt verwickelt sind und die mit Hilfe der Scharmützel-Regeln ausgetragen werden können. Eine solche Kampfszene beschreibt immer nur das Geschehen in unmittelbarer Nähe der Helden, der Rest verschwindet im "Nebel des Krieges".

Je nachdem, wie erfolgreich die Helden in ihren Kampfszenen waren, wandert der Meister auf dem Ereignisbaum zu den positiveren oder negativeren Auswirkungen ihres Handelns oder berücksichtigt ihren Erfolg auf dem Ablaufschema. Wie immer gilt auch hier, dass der Meister mit unvorhergesehenen Aktionen der Helden rechnen und dann entsprechend improvisieren muss – und gerade dann ist es ungemein beruhigend, wenn man sich den grundsätzlichen Ablauf des Geschehens bereits im voraus veranschaulicht hat.

Regelergänzungen, neue Sonderfertigkeiten und Manöver

Neues Manöver

Experte: Festnageln

Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht
Voraussetzung: SF *Festnageln*
Probe: AT+4, danach vergleichende Probe auf GE und KK
Mit folgenden Waffen ausführbar: Dreizack, Efferdbart, Elfischer Jagdspieß, Jagdspieß, Korspieß, Menschenfänger, Partisane, Stoßspeer, Warunker Hammer (nur Waffenmeister), Wurmspieß
Kurzbeschreibung: Der Kämpfer belässt die Klinge in der Wunde und schleudert das Opfer zu Boden, wo er es mit seiner Muskelkraft gebunden hält.

Eine Stangenwaffe mit gerader Klinge und einem Knebel, der ein zu tiefes Eindringen der Klinge verhindert, kann von einem geübten Kämpfer als Hebel verwendet werden, um ein getroffenes Opfer von den Füßen zu reißen, zu Boden zu schleudern und dort in Schach zu halten, während ihm langsam die Kräfte ausgehen. Diese Methode ist schon vor Urzeiten von Elfen und Zwergen im Kampf gegen Drachen und große Echsenwesen perfektioniert worden und erfreut sich auch bei der Schwarzwildjagd des mittelreichischen Adels großer Beliebtheit. An Brutalität kaum zu überbieten, ist der Einsatz dieses Manövers hervorragend geeignet, wenn es darum geht, gemeinsam einen übergroßen, gefährlichen Gegner zur Strecke zu bringen.
Wenn die Attacke erfolgreich ist, wird zunächst der normale Schaden verursacht. Danach führen der Angreifer und das Opfer eine vergleichende GE-Probe durch (ein Vergleich, wer weiter unter seinem GE-Wert geblieben ist). Ist das Opfer erfolgreich oder geht der Vergleich unentschieden aus, konnte es sich lösen und der Kampf geht normal weiter. Ist dagegen der Angreifer erfolgreich, entscheidet eine vergleichende KK-Probe (Modus s.o.) darüber, ob er das Opfer von den Füßen reißen und zu Boden werfen kann. Gewinnt das Opfer diesen Vergleich oder geht er unentschieden aus, wird dem Angreifer die Waffe aus den Händen gerissen und dem Opfer steht sofort ein Passierschlag gegen den Angreifer zu. Gewinnt dagegen der Angreifer den Vergleich, so ist es ihm gelungen, das Opfer auf den Boden zu schleudern. Das Opfer gilt als am Boden liegend und vom Angreifer festgehalten. In der folgenden Kampfrunde richtet die Waffe des Angreifers erneut Schaden an und es wird erneut eine vergleichende KK-Probe gewürfelt, die jedoch für das Opfer um 2 Punkte erschwert ist.
Das Manöver kann auch gegen einen berittenen Gegner eingesetzt werden, dann ist die erforderliche AT-Probe jedoch zu allen anderen Modifikationen um weitere 4 Punkte erschwert, die vergleichende KK-Probe für den Angreifer ebenfalls um 4 Punkte.
Wenn mehrere Angreifer ihre Festnageln-Angriffe kombinieren (d.h. ihre Aktionen so verzögern, dass sie alle in derselben Initiativephase attackieren), dann sind die beiden oben beschriebenen vergleichenden Proben für jeden zusätzlichen Kämpfer, dem die Attacke gelungen ist, um 2 Punkte erleichtert.
Wenn das Opfer bereits am Boden liegt, wenn der Festnageln-Angriff erfolgt, ist keine vergleichende GE-Probe erforderlich und es genügt eine vergleichende KK-Probe. Wenn das Opfer sogar schon von einem anderen Kämpfer am Boden festgehalten wird, ist gar keine vergleichende Probe erforderlich, und die Festnageln-Attacke ist nicht erschwert.

Solange das Opfer am Boden festgehalten wird, kann der Festhaltende nichts weiter tun, als seine Aktion darauf zu verwenden, es weiter festzuhalten. Er muss dafür keine Probe ablegen, sondern verursacht automatisch die Trefferpunkte der Waffe. Die Reaktion des Angreifers verfällt ebenfalls.
Auch das am Boden festgehaltene Opfer verliert seine Reaktion und kann seine Aktion nur für den Versuch einsetzen, den Angreifer abzuschütteln. Dazu ist eine vergleichende KK-Probe erforderlich, die für den Festhaltenden um 2 Punkte erleichtert ist. Bei mehreren Festhaltenden dürfen diese pro Kämpfer einen weiteren Punkt von ihrem KK-Wurf abziehen.

Neue Sonderfertigkeiten

Festnageln

Voraussetzung für den Einsatz des gleichnamigen Manövers. Der Held kann mit bestimmten Arten von Speeren oder ähnlichen Waffen ein Opfer am Boden halten.
Voraussetzungen: GE 13, KK 13
Kosten: 200 AP

Waffenmeister

Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit gehört zu den unangefochtenen Meistern seiner Waffengattung, von denen auf dem ganzen Kontinent zu keiner Zeit mehr als eine Handvoll existieren. Die SF *Waffenmeister* erlangt man immer in einer bestimmten Waffenart, sie funktioniert also ähnlich wie die SF *Waffenspezialisierung*.
Die Vorteile, die sich aus der Sonderfertigkeit *Waffenmeister* ergeben, sind bei der Beschreibung der jeweiligen Waffenart angegeben. Der Waffenmeister kommt automatisch in den Genuss dieser Vorteile, wenn er bei einem Kampf eine Waffe der entsprechenden Waffenart einsetzt und die anderen genannten Bedingungen erfüllt.
Die Waffenmeister-Sonderfertigkeit ist kumulativ mit den Boni aus einer Persönlichen Waffe.
Voraussetzungen: GE 13, TaW im zugehörigen Kampftalent 18+ (ohne Spezialisierung), Spezialisierung in der gewünschten Waffenart, Held muss in seiner bisherigen Karriere bereits 5.000 AP erworben haben und einen entsprechenden – seltenen! – Lehrmeister finden. Zu diesen Voraussetzungen kommen meist noch zusätzliche körperliche Voraussetzungen je nach Waffenart.
Kosten: 400 AP

Geschützmeister

Diese Sonderfertigkeit erlaubt es einem Geschützbefehliger bzw. Richtschützen, nicht nur die Schussrate zu erhöhen (Nachladezeit sinkt auf ¾ des angegebenen Werts), sondern gibt auch 2 Punkte Bonus auf die Fernwaffen-Probe.
Vorausetzungen: FF 12, TaW: Belagerungswaffen 10, TaW: Mechanik 7
Kosten: 100 AP

REGELERGÄNZUNGEN

Wechsel des Kampfstils
Es gibt einige Waffen, die gleich gut mit verschiedenen Kampftalenten geführt werden können, und bisweilen will ein Kämpfer auf die Verwendung eines anderen Waffentalents ausweichen, um bestimmte Manöver durchzuführen. In beiden Fällen gilt: Der Wechsel von einem Kampftechnik-Talent auf ein anderes erfordert eine Aktion *Position*.

Distanzklassen und Kampferöffnung
Erratum zu den widersprüchlichen Regeln in **MBK 16** bzw. **MBK 22**: Als Optionalregel gilt: Der Kampf beginnt in der Distanzklasse, die vom Kämpfer mit der höheren Initiative gewünscht ist. Er kann nur solche DKs wählen, die für seine Waffe optimal sind. (Ein Kämpfer mit einem Kurzschwert kann also z.B. wählen, ob der den Kampf in der Distanzklasse Handgemenge oder der Distanzklasse Nahkampf beginnt – unabhängig davon, ob der Gegner z.B. mit einem Speer der DK S ausgestattet ist.) Bei Gleichstand der INI entscheidet der INI-Basiswert, ansonsten beginnt der Kampf in der größtmöglichen Distanzklasse der beiden Kämpfer (in obigem Beispiel also in DK S).
Als *Experten*regel gilt: Der Kampf beginnt in der den beteiligten Kämpfern größtmöglichen Distanzklasse (in obigem Beispiel also in DK S). Für je 4 Punkte Initiative-Unterschied hat der Kämpfer mit der höheren Initiative die Möglichkeit, die DK um eine Stufe zu senken. Hätte der beispielhafte Speerkämpfer also eine INI von 12, der Kurzschwertfechter aber eine von 21, könnte der Kämpfer mit dem Kurzschwert entscheiden, ob der Kampf in DK S, N oder H beginnt.

Ergänzung zur entsprechenden Regelung in **MBK 22f.**: Um die Distanzklasse zu vergrößern (sich vom Gegner um eine Distanzklasse zu entfernen), muss eine AT gelingen, die unabhängig von der Distanzklasse um 4 Punkte erschwert ist. Außerdem sollte der Meister in diesen Fällen auch die Gegebenheiten des Geländes beachten – hinten hat ein Kämpfer nun einmal keine Augen, und Wände oder umgestürzte Stühle können den Rückweg durchaus beenden.

Improvisierte Parierwaffen
Experte: Auch nicht ausdrücklich als Parierwaffen genannte Waffen können bei den entsprechenden Manövern eingesetzt werden. Ihr WM als Parierwaffe beträgt: regulärer WM modifiziert um –1/–1. Bedingung hierfür ist: Die Waffe kann einhändig in der DK H geführt werden. Alternativ können auch ein um den Arm geschlungener Mantel (WM als Parierwaffe –1/+1) oder ein Schemel (WM als Parierwaffe –2/+1) verwendet werden. Für improvisierte Parierwaffen gelten die Paradeeinschränkungen des Talents Dolche.

Initiative
Hier einige Vorschläge zu Expertenregeln, die den Initiative-Wert zusätzlich aufwerten.
Experte: Ein Verteidiger muss vor dem gegnerischen AT-Wurf ankündigen, ob er den Schlag parieren will oder nicht, und alleine diese Ankündigung verbraucht seine Reaktion für diese Runde. Ausgenommen hiervon ist der Kämpfer mit der höchsten Initiative in einem Kampfgeschehen (egal ob Zweikampf oder Kampf mit mehreren Beteiligten), der abwarten kann, ob ein Angriff gegen ihn erfolgreich ist oder nicht und durch dieses Abwarten seine Reaktion nicht verbraucht.
Experte: Bei einem Initiative-Wert von mehr als 20 erhält der Kämpfer eine zusätzliche freie Aktion, eine weitere bei einem Initiative-Wert über 30, eine dritte bei einem Initiative-Wert über 40.
Experte: Bei einem Initiative-Wert über 20 sind alle Reaktionsmanöver eines Kämpfers um 1 Punkt erleichtert, bei einem INI-Wert über 30 um 2 Punkte, bei einem Initiative-Wert über 40 sogar um 3 Punkte.

Klärungen und Ergänzungen zum Beidhändigen Kampf und zum Tod von Links
Beidhändiger Kampf II: Die Zusatzaktion durch *Beidhändigen Kampf II* darf keine AT zur Distanzklassenveränderung sein, ebenso wenig ein (Meisterliches) *Ausweichen*-Manöver. Ebenfalls nicht möglich sind Attacken oder Paraden, die einen automatischen Zuschlag von mehr als 4 Punkten (wie *Todesstoß* oder *Entwaffnen*) beinhalten. Pro Waffe dürfen maximal zwei Aktionen pro Kampfrunde aufgewendet werden. Die Führung beider Waffen ist je nach Unterschied der beiden Waffen wie folgt modifiziert: Gleiche Waffe AT/PA +/–0; Waffe gleichen Waffentalents AT/PA –1/–1; Waffe unterschiedlichen Waffentalents AT/PA –2/–2.
Doppelangriff: Es gilt die Erschwernis von 4 Punkten auf die linke AT, wenn nicht beide Waffen identisch sind; die o.g. Zuschläge für unterschiedliche Waffen kommen nicht zum Tragen.
Tod von Links: Es sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die zusätzliche Aktion mit der Parierwaffe 8 Initiativphasen nach der Aktion mit der Hauptwaffe stattfindet, eine zusätzliche Reaktion nach Bedarf. Die Aktion darf keine AT zur Veränderung der Distanzklasse sein.
Bei einer Attacke mittels *Tod von Links* gelten die AT/PA-Mali für unterschiedliche Waffen nicht. Ein Kämpfer, der sowohl die Sonderfertigkeit *Tod von Links* als auch *Beidhändiger Kampf II* erlernt hat und links eine Parierwaffe führt, muss sich entscheiden, ob er im Parierwaffen- oder im Beidhand-Stil kämpft. Im ersten Fall kann er Tod von Links ohne AT-Modifikationen als dritte Aktion der Kampfrunde nutzen, im zweiten Fall kann er sich entscheiden, ob er mit der Waffe in der linken Hand angreift oder pariert. Dafür muss er jedoch die AT/PA-Mali aus unterschiedlichen Waffen in Kauf nehmen.

Zur Expertenregel zu Wunden (MBK 26)
Experte: Wir verwenden hier durchgehend den in **MBK 26** vorgeschlagenen Ansatz, dass bestimmte, punktgenaue Schadenseffekte leichter Wunden anrichten können als großflächiger Schaden. Deshalb wollen wir diese Regel noch einmal wiederholen:
Jeder Pfeil und jeder Bolzen, jeder *Todesstoß*, jeder *Gezielte Stich* oder *Gezielte Schlag* und jeder *Gezielte Schuss* (nicht aber kumulativ zur Wirkung von Pfeilen und Bolzen) verursachen eine Wunde, wenn die erzielten SP den halben Konstitutions-Wert des Opfers übersteigen, zwei Wunden, wenn die SP die KO überschreiten, drei Wunden, wenn die SP mehr als die anderthalbfache KO betragen.
Alle anderen Waffen/Manöver, die Schaden anrichten können, verursachen eine Wunde, sobald die erzielten SP die KO des Opfers übersteigen, eine zweite Wunde, wenn die Schadenspunkte über dem anderthalbfachen KO-Wert liegen, eine dritte Wunde, wenn die SP die doppelte KO übersteigen. Unabhängig von den Schadenspunkten verursacht jeder Kritische Treffer (siehe **MBK 28**) automatisch eine (zusätzliche) Wunde.

Index

A

A'chra'fa'chraw'ch 93
Aal 52
Abnutzung von Rüstung 9
Achatlöwin 110
Achaz-Waffen 93
Achfawar 93
Adelswaffen 112
Aifiall 113
Alanfanische Waffen 83
Aldewîn 112
Allthrymnir 119
Almadaner Stola 104
Alran'Kerab 120
Alveranstreu 112
Amazonenrüstung 105
Amazonensäbel 38
Amethystlöwin 110
Anaurak 100
Andergaster 32
Anderthalbhänder 25
Antworter 112
Aquamarinlöwin 110
Aranische Waffen 78
Arbach 92
Arbala 51
Arbalette 40
Arbalone 43
Armalion 111
Armbrust, Eisenwalder 87
  Leichte 45
  Repetier- 87
  Schwere 46
Armreif des Güldenen Schildes 121
Armschienen 101
  Vollmetall 108
Aspyrdagg'Uzat 115
Athai-naq 114
Ay'Halam al'Rhondrachai 111

B

Baburiner Hut 106
Baccanaq 83
Balestra 41
Balestrina 41
Balläster 18
Ballista 50
Barbarenschwert 74
Barbarenstreitaxt 75
Bärentöter 112
Bart 105
Basiliskenzunge 67
Bastardschwert 25
BE 8
Behinderung 8
Beidhändiger Kampf II 148
Beil 11
  Steinernes 11
Beinling, Ketten- 103
Beinschienen 101
  Vollmetall 108
Beintasche 108
Belagerung 144
Belkelels Zuchtmeisterin 119
Bem 6
Beonsschneide 112
Bergkristalllöwin 110
Bernsteinlöwin 110
Berserkerschwert 121
Besonderheiten 7
BF 6
Blasrohr 83
Blutachatlöwin 110
Bock (Geschütz) 51
Bock (Schild) 95
Bogen des Meisterschützen 116
Bolzen, Armbrust- 46
  Brand- 47
  Falsche 46
  Improvisierte 46
  Singende 48
  Stumpfe 47
Borndorn 72
Boronssichel 33
Brabakbengel 26
Brabaker Ringmantel 104
Brabakmantel 104
Brandbolzen 47
Brandöl-Wurfkugel 44
Brandpfeil 47
Bransildûr 112
Breitschwert 26
Brigantina 103
Bronzeharnisch 105
Bruchfaktor 6
Brustplatte 101
  aus Stahl 105
Brustschalen 105
Buckler 95
Byakka 92

D

Dämonenbogen 118
Degen 60
  Magier- 56
  Stock- 64
Deppenhut 107
Diciors Dolch 119
Dicke Kleidung 100
Diskus 81
Distanzklasse 6, 148
Djalihdech 116
DK 6
Dolch 11
  Lang- 66
  Schwerer 69
  zur linken Hand 63
Donnerschlag 29
Doppelangriff 148
Doppelkhunchomer 78
Dorgnapp 67
Drachenhelm 106
Drachenherde 29
Drachenklaue 97
Drachenrüstung 121
Drachentöter 86
Drachentöter-Hammer 89
Drachenzahn 86
Drachenzunge 50
Drei-Glieder-Stab 65
Dreiviertel-Platte 106
Dreizack 18, 19
Dreschflegel 12
Drolina 70
Dschadra 78
Dünne Kleidung 99

E

Eberfänger 18
Echsische Axt 94
Echsische Waffen 93
Echsisches Szepter 55
Efferdbart 54
Eichmesser 11
Einhändige Führung 7
Einhornfänger 19
Eiridias 112
Eisenhut 107
Eisenmantel 103
Eisenschabracke 104
Eisenwalder 87
Elfenbogen 90
Elfische Waffen 90
Entergefecht 140
Entermesser 12
Èrian 112
Esravun 113

F

Fächer 80
Fackel 17
Falsche Projektile 46
Famerlîn 114
Faustschild 95
Fehlschärfe 10
Feldgeschütz 49
Fellgewand 100
Fellrüstung 100
Fellumhang 100
Felsspalter 87
Ferlian 111

Festnageln (Manöver) 147
Festnageln (SF) 147
Filzrüstung 100
Fingernagel 67
Finsterblitz 112
Fischspieß 18
Fjarninger Waffen 74
Flasche 17
Fledermaus 88
Fleischerbeil 12
Florett 61
  Magier- 56
Fuhrmannsmantel 100
Fuhrmannspeitsche 15
Fünflagenharnisch 103

G

Galle 112
Galottaglatze 107
Gambeson 100
Gandrasch-Armbrust 42
Garether Platte 105, 106
gBE 8
Gebrauchswaffen 11
Geckenpanzer 122
Gefechte 134
Geißel 13
Geißfuß 41
Geschütze 49
Gesetze zu Waffen 11
Gestechhelm 106
Gestechrüstung 106
Gift 112
Giselliglava 112
Gjalskerländer Waffen 74
Gladiatorenschulter 106
Glefe 33
Gliederstab 65
Glossar 10
Gnorakir 109
Götterschwinge 109
Granatapfel 44
Granatlöwin 114
Granatschwert 112
Griff 10
Grimring 113
Großer Lederschild 97
Großer Sklaventod 84
Großschild 96
gRS 8
Gruufhai 92
Gubbrutzel 121
Guldebrandt 113

H

Hacke 16
Hagelschlag 51
Hagrondriar 113
Hakendolch 61
Hakenspieß 33
Halsberge 105
Hammerwerfer 53
Handbeil 11
Handelszonen 131
Handschuhe, Ketten- 103
Harpunen-Ballista 50
Harpunen-Skorpion 52
Hartholzharnisch 102
Haube, Ketten- 103
Haumesser 13
Hellebarde 34
Helmbarte 34
Helme 106, 107
Herstellungszonen 131
Hiebdolch, Khômer 80
Hohlkehle 10
Holzfälleraxt 13
Holzschild 96
Holzspeer 19
Horaquilan 113
Horasischer Bock 95
Horasischer Geckenpanzer 122
Horasischer Reiterharnisch 107
Hornisse 50
Hummerschere 69
Hwelfagliss 113
Hyrr-Kanhay 114

I

i 6
Improvisierte Parierwaffen 148
Improvisierte Projektile 46
Improvisierte Waffen 8
Ingerimmsschulter 104
INI 6
Initiative 6, 148
Iryanrüstung 101

J

Jagdbolzen 46
Jagddiskus 81
Jagdmesser 19
  elfisches 90
Jagdpfeil 46
Jagdschwert, elfisches 91
Jagdspieß 20
  elfischer 90
Jagdwaffen 18

K

Kampfdiskus 81
Kampfhandschuh 68
Kampfstab 62
Kampfstil wechseln 148
Kappe, Wattierte 101
Karasuks Schwert 121
Karneollöwin 110
Kettenbeinling 103
Kettenbrecher 47
Kettenhandschuhe 103
Kettenhaube 103
Kettenhemd 103
  Langes 103
Kettenkragen 103
Kettenmantel 103
Kettenrüstungen 103
  meisterliche 10
Kettenstab 65
Kettenteile 103
Kettenwaffen und Schilde 95
Kettenweste 103
Keule 66
Khômer Hiebdolch 80
Khunchomer 79
Kieferstecher 67
Kirchliche Waffen 111
Kleidung als Rüstung 99
Klinge der Zwölfe 109
Klingenfänger 63
Knauf 10
Kniekacheln 108
Knochenkeule 54
Knüppel 14
Kochleder 101
Kombination von Rüstungen 8
Kompositbogen 79
Königsmörder 67
Körpergröße 7
Korspieß 55
Kragen, Ketten- 103
Kriegsbeil 30
Kriegsbogen 44
Kriegsbolzen 46
  gehärteter 47
Kriegsfächer 80
Kriegsflegel 34
Kriegshammer 34
  zwergischer 89
Kriegslanze 38
Kriegspfeil 46
  gehärteter 47
Krötenhaut 101, 102
Kürass 107
Kurbul 101
Kurzbogen 20, 44
Kurzpike 35
Kurzschwert 26
Kusliker Lamellar 107
Kusliker Säbel 62

L

Lammelar 107
Landharpune 24
Langaxt 35
Langbogen 44, 45
Langdolch 66
Langer Schuppenpanzer 104
Langes Kettenhemd 103
Langschwert 27
Lanze 38

Lasso 14
Lederarmschienen 102
Lederbeinschienen 102
Lederharnisch 102
Lederhelm 102
Lederhose 100
Lederkleidung 100
Lederrüstung 101
Lederschild 96
Lederweste 100
Legendäre Waffen 109
Leichte Armbrust 45
Leichte Ballista 50
Leichte Platte 107
Leuendan 113
Lindwurmhaut 101
Lindwurmschläger 88
Linkhand 62
Lirondiyan 112
Löwenmähne 104
Löwenschwert 111
Löwinnenschwerter 110

M

Magierdegen 56
Magierflorett 56
Magierrapier 56
Magierstab 56
Magische Waffen 115
Mammutonpanzer 103
Maraskanische Waffen 81
Maraskanischer Hartholzharnisch 102
Marboklinge 112
Maßanfertigung 9
Massengefechte 134
Mattenrücken 100
Mattenschild 97
Meisterliche Kettenrüstung 10
Mengbilar 68
Menschenfänger 66
Messer 14
Metropoliten-Latz 104
Meucheldolch 67
Mittlere Rotze 51
Molokdeschnaja 75
Morgenstern 27
Morion 106
Mourtuorum 112
Mundblech 10

N

Nachtwind 82
Neethaner Langaxt 35
Netz 22
Netz der Keke-Wanaq 116
Neunschwänzige 15
Nivesische Waffen 74
Norbardische Waffen 74
Novadi-Waffen 78

O

Ochsenherde 28
Ogerfänger 20
Ogerschelle 28
Onager 51
Onyxlöwin 110
Opallöwin 110
Orchidee 68
Orkische Waffen 92
Orkischer Reiterbogen 93
Orknase 76
Orkstecher 19
Ort 10
Ortblech 10

P

p 6
Pailos 85
Pantherklaue 83
Panzerarm 97
Panzerbein 108
Panzerhandschuh 108
Panzerschuh 108
Panzerstecher 28
Parierstange 10
Parierwaffen 95
  improvisierte 148
Partisane 35
Peitsche 15
Pelz 100
Pelzweste 100
Pfeile, Brand- 47
  Falsche 46
  Improvisierte 46
  Singende 48
  Stumpfe 47
  Typen 46
Pickel 16
Pike 36
Platte, Leichte 107
Plattenarm 108
Plattenarmschiene 108
Plattenbeinschiene 108
Plattenrüstungen 105
Plattenschulter 108
Plattenteile 108
Preis 6
Premer Dolchspiel 11
Projektile, Falsche 46
  Improvisierte 46

R

Rabenfeder 114
Rabenschnabel 38, 57
Rapier 63
  elfisches 91
  Magier- 56
Raufdegen 60
Reißer-Axt 94
Reiterbogen, orkischer 93
Reiterhammer 38
Reiterharnisch, Horasischer 107
Reitersäbel 38
Reiterschild 96
Repetierarmbrust 87
Rhutan 113
Richtschwert 57
Ringelpanzer 104
Ringmantel 104
  Brabaker 104
Rishal 111
Ritterschwert 27
Rittersporn 71
Ritualwaffen 54
Robbentöter 91
Rondrakamm 58
Rotze 51
RS 8
Rubinlöwin 110
Runaskraja 58
Rundschild 98
Rüstungen 8, 99
  kombinieren 8
  Maßanfertigung 9
  und schleichen 9
Rüstungsabnutzung 9
Rüstungsschutz 8

S

Säbel 39
Sägefischschwert 55
Sanct-Hlûthar-Schwert 112
Saphirlöwin 110
Sappeurshelm 107
Sarwirkerei 104
Satinavs Streitkolben 120
Saufeder 22
Schaft 10
Schaller 106
Schalljarß 110, 112
Scharmützel 134
Schattenklinge 110
Scheibendolch 30
Schicksalsklinge 113
Schilde 95
  und Kettenwaffen 95
Schlachten 146
Schlagring 68
Schleichen in Rüstung 9
Schleuder 21
Schmiedehammer 58
Schmiedekunst der Zyklopen 123
Schneide 10
Schneidzahn 76
Schnepper 18
Schnitter 36
Schritt 6

Schuppenpanzer 104
  langer 104
Schuppenrüstungen 103
Schwarze Schwerter 114
Schwarzes Schwert 114
Schwere Armbrust 46
Schwerer Dolch 69
Schwert 27
Schwert der Helden 109
Schwert der Legende 121
Schwert der Macht 121
Schwert des blinden Hasses 121
Seekampf 140
Seflanatil 110
Sehnenschneider 47
Seilschneider 47
Seitenwaffe 10
Sense 15
Setzschild 98
Seulasslintan 114
Sichel 16
Siebenstreich 109
Silasia 98
Silberstreich 113
Silpion 112
Singende Bolzen 48
Singende Pfeile (magisch) 117
  (profan) 48
Sklaventod 84
Skorpion 52
Skraja 76
Smaragdlöwin 110
Sonnenszepter 59
Sordulsäpfel 51
Spann 6
Speer 21
Speerschleuder 22
Spiegelpanzer 104
Spiegelschild 122
Spitze 10
Spitzhacke 16
Springarm 70
Stabschleuder 45
Stachelkeule 66
Standessymbole 54
Stechdolch 67
Stechhelm 106
Stein 6, 17
Steinbeil 11
Steinbeißer 120
Steinmesser 14
Sternenschwert 113
Stiefel 100
Stiel 10
Stirnreif des Schutzes 122
Stockdegen 64
Stoßspeer 22
Streifenschurz 101, 102
Streitaxt 30
Streitkolben 30
Stuhlbein 17
Stumpfe Pfeile 47
Sturmangriff 141
Sturmhaube 107
Sturmsense 36
Szepter, Echsisches 55

T

Talent 7
Tausendjähriger Zweihänder 114
Tausendtöter 114
Teleport-Dolch 117
Tellerhelm 107
Thalionmels Schwert 111
Thalusischer Bock 95
Theldran 112
Thorwaler Rundschild 98
Thorwaler Waffen 75
Tobrischer Hut 107
Tod von links 148
Topfhelm 107
Torsionsschleudergerät 51
TP 6
TP/KK 6
Trickwaffen 70
Triff 120
Trollzacker Waffen 74
Tuchrüstung 100
Tulamidensäbel 79
Tulamidische Waffen 78
Türkislöwin 110
Turmschild 98
Turnierlanze 39
Turnierschwert 31
Tuzakmesser 82

U

Überschwere Rotze 52
Unsichtbares Schwert 121
Unterzeug 10, 101
  mit Kettenteilen 101
  Wattiertes 101
Unze 6

V

Valaring 111
Vatermörder 114
Verbreitung 7
Verfügbarkeit 132
Vergelter 112
Verstärkter Holzschild 96
Verwunschenes Schwert 120
Veteranenhand 69
Visierhelm 106, 107
Vollmetallbuckler 95
Vollrüstung 106
Vorschlaghammer 16
Vulkanglasdolch 59

W

w 6
Waffen der Kirchen 111
  der Legende 109
  des Adels 112
Waffenhandel 131
Waffenmeister (SF) 147
Waffenmodifikator 6
Waffenrecht 11
Waffenrock, Wattierter 100
Wappenschild 96
Waqqif 80
Waridtan 112
Warunker Dämonenbogen 118
Warunker Hammer 36
Wattierte Kappe 101
Wattierte Unterkleidung 101
Wattierter Waffenrock 100
Wechsel des Kampfstils 148
Werkzeuge 11
Windenarmbrust 46
Windläufer 118
Windsturm 112
Winterkleidung 100
WM 6
Wolfenglanz 113
Wolfsfang 113
Wolfsmesser 91
Wolfszahn 113
Wunden 148
Wunderschild 122
Wunderschwert 111
Wurfbeil 77
Wurfdolch 71
Wurfkeule 77
Wurfmesser 71
Wurfnetz 22
Wurfring 72
Wurfscheibe 72
Wurfspeer 23
Wurfstern 72
Würgeschlinge 73
Wurmspieß 88
Wurmstecher 18, 19
Yamesh-Aqam 114

Z

z 6
Zertrümmerer 119
Zhimitarra 110
Zr'Turzsa'k-Speer 118
Zweihänder 37
Zweihändige Führung 7
Zweililien 64
Zwergenschlägel 89
Zwergenskraja 89
Zwergenwaffen 7, 86
Zyklop 53
Zyklopen, Schmiede 123
Zyklopenwaffen 85

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

AVENTURISCHES ARSENAL

Aventurien ist ein Kontinent, auf dem viele Gefahren lauern, zu deren Überwindung nicht immer Witz, Klugheit und Zusammenarbeit ausreichen – so manche Monstrosität und so mancher Schurke versteht nur eine Sprache: die des blanken Stahls!
Zu diesem Zweck sind im Aventurischen Arsenal alle verbreiteten aventurischen Waffen und Rüstungen aufgeführt, die von den Helden und ihren Gegnern im Kampf eingesetzt werden können: von eher als improvisierte Waffen verwendeten Werkzeugen über die Blank- und Stangenwaffen der verschiedenen Heeresgattungen bis hin zu Bögen, Armbrüsten und Geschützen und den Standeswaffen der Geweihten und Zauberer, von einfacher verstärkter Kleidung über die verbreitetsten Torsorüstungen und Helme bis hin zur vollständigen Ritterrüstung.
Ergänzt wird diese Aufstellung von vielen Hintergrundartikeln zu Schmiedekunst, Waffenhandel, magischen Waffen, der Philosophie des Kampfes, berühmten Einzelstücken aus Historie und Gegenwart und vielem anderen mehr. Ebenfalls hier zu finden sind ein ausführlicher Regelvorschlag zur Abwicklung von Massengefechten sowie einige Regelergänzungen zu Sonderfertigkeiten im Kampf.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu aventurischen Waffen und Rüstungen, basierend auf den Angaben der Box *Schwerter & Helden*. Kenntnis der Boxen *Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES ARSENAL

EIN KOMPENDIUM AVENTURISCHER WAFFEN UND RÜSTUNGEN

FÜR MEISTER UND SPIELER ALLER ERFAHRUNGSSTUFEN

4. AUFLAGE; REICH ILLUSTRIERT

€ 23,00 [D] • CHF 39,70

9 783890 642925

10292

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 2007 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN 978-3-89064-292-5