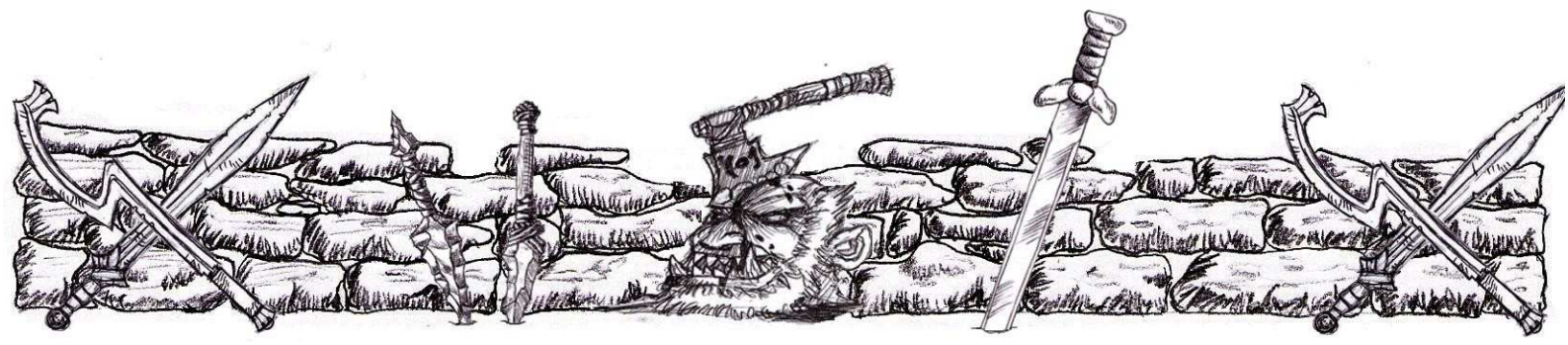
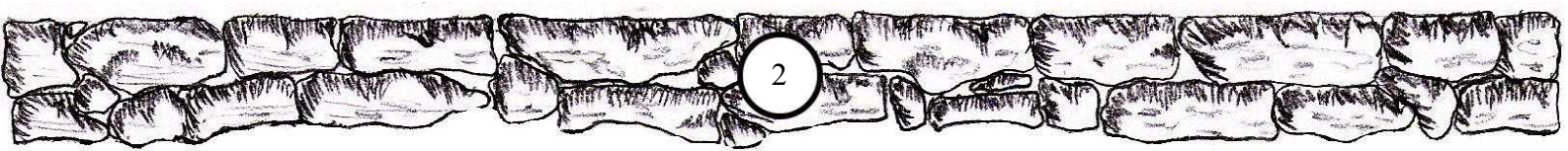


RAKSHAZAR

BUCH DER KLINGEN





Rakshazarisches Arsenal

Stand: 27.08.2009

Herausgeber: Das Rieslandprojekt (www.rollenspielprojekt.de)

Redaktion: Ein Dämon auf Abwegen

Mit Texten von: Ein Dämon auf Abwegen, Talkim, Sphärenwanderer, Jarn, Waldviech, GrogT, Rondariel, Dominican, Ashariel und Yanken

Cover: Hanesur

Illustrationen: Sphärenwanderer, Busy Lizzy, Hanesur

Layout: Waldviech

Coverlayout: Moosäffchen

Lektorat: Maglin, Busy Lizzie



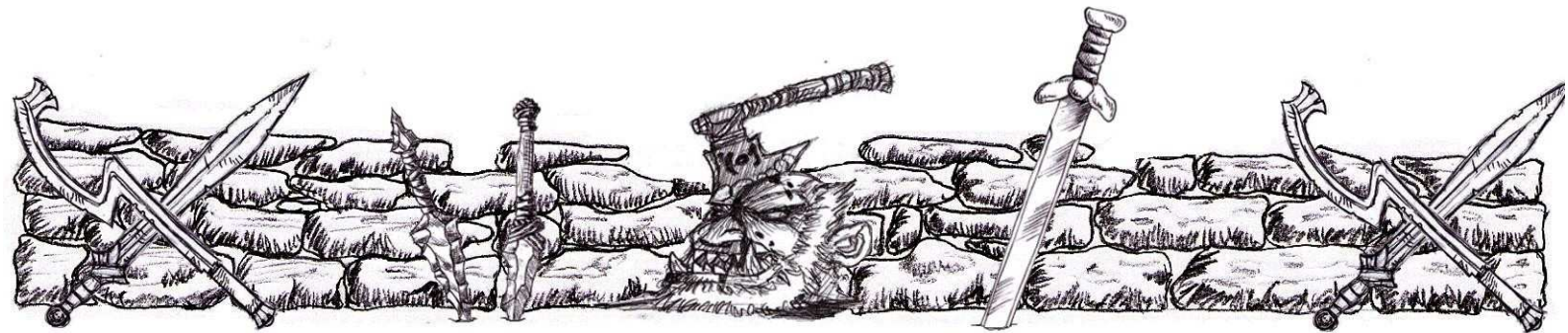
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner.
Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Rakshazar – Das Riesland, ist ein Fanprojekt. Jegliche kommerzielle Veröffentlichung oder Vervielfältigung ist untersagt! Downloadberechtigungen, Verwendung von Bildmaterial und sonstigem geistigen Eigentum der Autoren müssen von der Gesamtreaktion, der Projektleitung, oder den entsprechenden Verfassern eingeholt werden. Wir bitten um Beachtung!

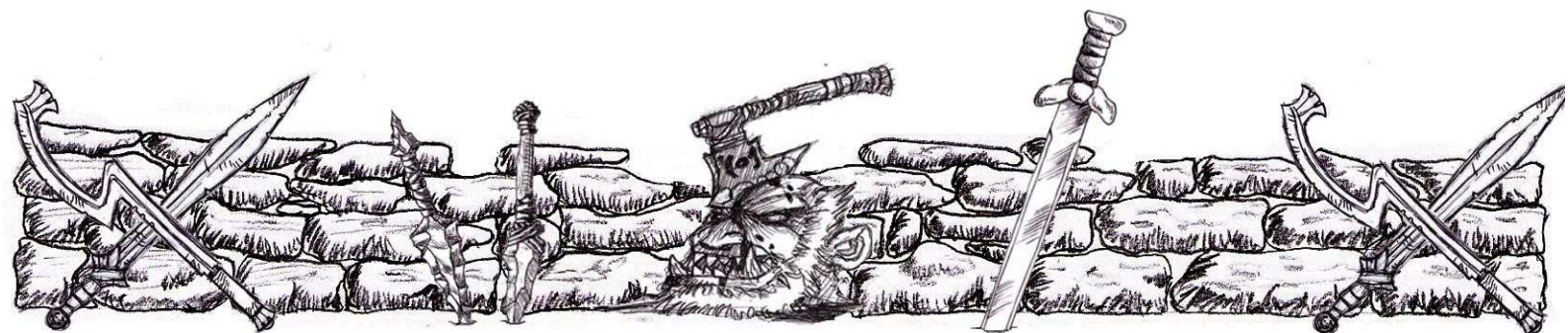


Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	S.6
Die Entwicklungsstufen der Völker Bakshazars.....	S.7
Waffen und Rüstungen der Steinzeit.....	S.8
Waffen und Rüstungen der Bronzezeit.....	S.17
Waffen und Rüstungen der Eisenzeit.....	S.25
Waffen und Rüstungen der Völker Bakshazars.....	S.28
Waffen und Rüstungen der Agrim.....	S.29
Waffen und Rüstungen der Amhasim.....	S.35
Waffen und Rüstungen der freien Stämme von An Gur.....	S.41
Waffen und Rüstungen der Brokthar.....	S.52
Waffen und Rüstungen der Donari.....	S.56
Waffen und Rüstungen der Ipexco.....	S.57
Waffen und Rüstungen der Irrogoliten.....	S.67
Waffen und Rüstungen der Nagah.....	S.68
Waffen und Rüstungen der Nedermannen.....	S.73
Waffen und Rüstungen der Parnhai.....	S.76
Waffen und Rüstungen der Sanskitaren.....	S.80
Waffen und Rüstungen der Ssirr-Dacc.....	S.89
Waffen und Rüstungen der Steppenorks.....	S.90
Waffen und Rüstungen der Thhh'Raij.....	S.95



Waffen und Rüstungen der Weißpelzorks.....	S.99
Waffen und Rüstungen der Xhul.....	S.103
Besondere Waffen und Rüstungen.....	S.106
Rakshazarisches Kriegsgerät.....	S.114
Tabellen.....	S.119
Regelerweiterungen für Rakshazar.....	S.125
Rakshazarische Kampftechniken.....	S.126
Rakshazarische Waffenlose Kampfstile.....	S.127
Der Kampf mit dem Streitwagen.....	S.129
Bestien im Reiterkampf.....	S.134
Herstellung von Steinzeitwaffen.....	S.137
Herstellung von Bronzewaffen.....	S.140
Herstellung von Eisen und Stahlwaffen.....	S.142



Vorwort

Es ist nun etwas über ein Jahr her, dass die letzte Version des „**Rakshazarische Arsenal**“ zum Download gestellt wurde. In diesem Jahr sind die alten Texte nicht nur gründlich lektoriert worden, sondern es sind auch noch einmal rund 30 Seiten hinzugekommen. Dieser Zuwachs besteht allerdings nicht nur aus neuen Ausrüstungsgegenständen, sondern auch zu einem guten Teil aus Regeln zu den Themengebieten Kampf mit dem Streitwagen, Reitbestien und Herstellung von bronze- und steinzeitlichen Waffen, welche für das Spiel in Aventurien eher unwichtig, im primitiven und barbarischen Rakshazar jedoch von deutlich höherer Relevanz sind.

Trotz diese Zuwachses ist das „**Rakshazarische Arsenal**“ noch lange nicht fertig gestellt.

Natürlich freuen wir uns auch bei dieser Spielhilfe auf jede Art von Rückmeldung, die uns dabei hilft sie weiter zu verbessern, zu ergänzen und etwaige Fehler ausmerzen.

Ein Dämon auf Abwegen

Zur Benutzung dieser Spielhilfe

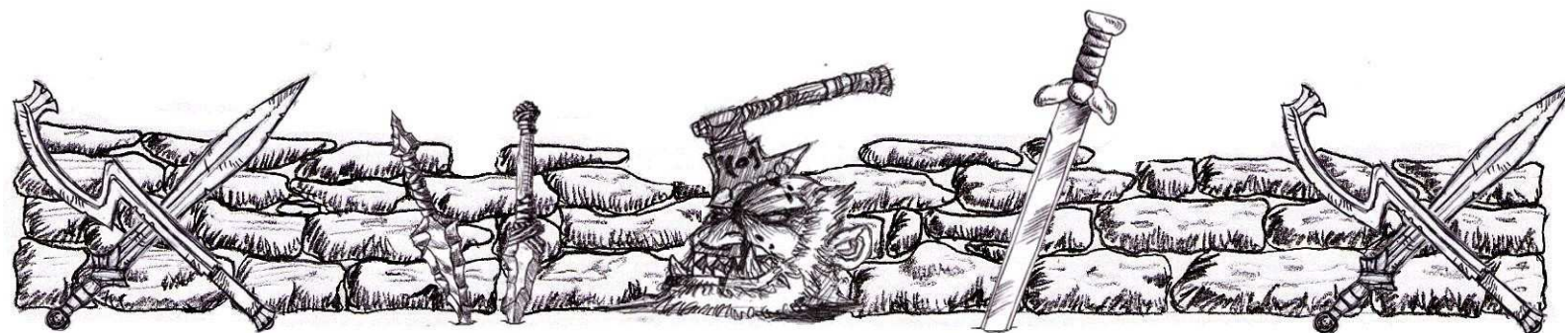
Das „**Rakshazarische Arsenal**“ ist in mehrere Abschnitte gegliedert. Den Anfang macht das allgemeine Kapitel in dem die für die verschiedenen technischen Entwicklungsstufen Rakshazars typischen Waffen beschrieben werden. Daran schließt sich ein Kapitel an, in dem die kulturspezifischen Waffen der einzelnen rakshazarischen Völker vorgestellt werden. Den Abschluss bildet ein Anhang mit Erweiterungen der DSA-Kampfregeln für das Spiel in Rakshazar und eine tabellarische Aufliste aller im Buch vorgestellten Waffen und Rüstungen.

Da viele Waffen und Rüstungen Rakshazars auch in Aventurien verwendet werden können (ein Speer bleibt ein Speer, egal ob er im Mittelreich oder in den sanskritarischen Stadtstaaten hergestellt wurde) und wir die aus Aventurien bereits bekannten Waffen nicht alle noch einmal aufführen wollen (und wohl auch nicht dürfen, obwohl uns Ulisses Spiele das übernehmen von Waffen aus dem „**Aventurischen Arsenal**“ in gewissem Maße gestattet hat) gibt es am Ende jedes Kapitels eine kleine Tabelle in der alle Waffen & Rüstungen aus dem „**Aventurischen Arsenal**“, die bei dem jeweiligen Volk üblich sind, aufgelistet werden, wobei hier darauf zu achten ist, dass diese Waffen nur aus den Materialien hergestellt werden können, die der betreffenden Kultur auch zur Verfügung stehen. So werden die wenigsten Waffen weiterhin aus Stahl aventurischer Qualität gefertigt sein, sondern eher aus Bronze oder Grassodenerz. Die Spielwerte müssen also entsprechend angepasst werden. In derselben Tabelle finden sich auch Waffen aus dem allgemeinen Kapitel zu den technischen Entwicklungsstufen und dem Kapitel zum Kriegsgerät, diese sind zur besseren Unterscheidung zu den Waffen aus dem „**Aventurischen Arsenal**“ kursiv gestellt.

Bei jeder Kultur ist angegeben auf welcher Entwicklungsstufe sich diese befindet. Daraus lässt sich ableiten, über welche Standartwaffen sie verfügt (siehe „Entwicklungsstufen der Völker Rakshazars“), als auch aus welchen Materialien die aventurischen Waffenvorbilder gefertigt sein können.

Bei den einzelnen Waffen ist darüber hinaus angegeben aus welchen Materialien diese üblicherweise gefertigt werden.

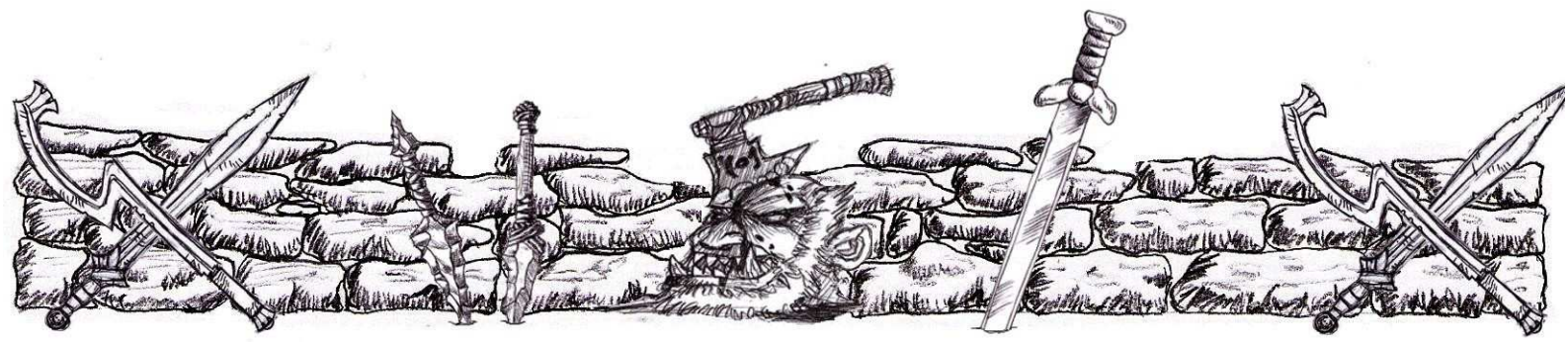
Mögliche Materialien werden ebenfalls angegeben, so dass eventuelle Materialmodifikationen aus dem Herstellungskapitel nachzuvollziehen sind.



Die Entwicklungsstufen der Völker Rakshazars

Dieses Kapitel soll die unterschiedlichen Entwicklungsstufen Rakshazars näher beleuchten. Durch den Kataklysmus und die damit verbundenen Konsequenzen haben wir in Rakshazar eine vollkommen andere Ausgangslage als z.B. in Aventurien oder Myranor.

War das Riesland einst der Sitz des mächtigen und fortschrittlichen Imperiums der Marhynianer, so wurde dieses durch den herabfallenden Stern vollständig vernichtet. Mit dem alten Imperium verschwanden nicht nur die Marhynianer, sondern auch ihre Kultur und ihr Wissen. Diejenigen Völker welche die Götterstrafe überlebten wurde durch die Katastrophe auch um Jahrtausende in ihrer Entwicklung zurückgeworfen und fanden sich in einem vollkommen verwüsteten Land wieder. Die schiere Größe Rakshazars hatte zur Folge, dass sich die Völker im Folgenden voneinander unabhängig, mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und in verschiedene Richtungen weiterentwickelt haben. So haben wir heute in Rakshazar einen Kontinent auf dem sich ein wahrer Flickenteppich unterschiedlichster Kulturen mit verschiedensten technologischen Entwicklungsstufen ausbreitet. Je nach Region und Grad der Verwüstung oder Isolation kann man in Rakshazar auf der einen Seite Kulturen antreffen die immer noch in der Steinzeit festsitzen, während andernorts Bronze das Material der Wahl ist und einige wenige Kulturen sogar schon wieder erste zaghafte Schritte im Bereich Eisenverarbeitung und Schmiedetechnik wagen. Daneben gibt es auch immer noch vereinzelte Flecken an denen der Kataklysmus nur wenig Schaden angerichtet hat und sich kleine "Inseln des Wissens" erhalten konnten. Die folgenden Texte sollen Spielern und Meistern dazu dienen sich einen schnellen Überblick über die waffentechnischen Fähigkeiten und Errungenschaften der verschiedenen Entwicklungsstufen Steinzeit, Bronzezeit und Eisenzeit zu verschaffen und darüber hinaus einige „Standartwaffen“ dieser Epochen vorzustellen, die von den meisten Völkern dieser Entwicklungsstufe genutzt werden. Manche Völker haben gar abseits dieser Waffen überhaupt keine eigenen entwickelt. Die Kapitel sollen aber auch dabei helfen, einen mit dem Barbarengenerators aus dem Anhang des Grundbuchs Rakshazar erstellten Stamm schnell und unkompliziert mit einer entsprechenden Bewaffnung auszustatten.



Waffen und Rüstungen der Steinzeit

Das auffälligste Merkmal einer steinzeitlichen Kultur ist das Fehlen von verarbeitetem Metall. Entweder besitzten solche Völker nicht die nötigen Kenntnisse zur Metallverarbeitung oder sie sind schlicht nicht willens, diese Materialien zu nutzen. Alle Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs und Waffen werden daher aus natürlichen Werkstoffen wie Holz, Stein, Horn oder Knochen gefertigt, je nachdem was die umgebende Natur gerade hergibt.

Die Völker der frühen Steinzeit haben meist keine Waffen entwickelt die über primitive Keulen und einfachste Speere hinausgehen. Selbst der Bau von Fernkampfwaffen die komplizierter sind als simple Schleudern und improvisierte Wurfaffen liegt noch weit über ihren Möglichkeiten. Neben den degenerierten Nedermannen und Troglingen, den wilden Tharai und den zurückgezogen lebenden Sirdak befinden sich nur einige isoliert lebende Stämme im ehernen Schwert und die ärmlichsten Lager der Schwefelkippen auf diesem Niveau.

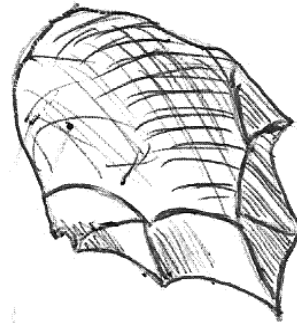
Die anderen steinzeitlichen Völker haben längst die Stufe der Späten Steinzeit erklommen, ihre Waffen sind deutlich besser gefertigt und sie haben Fernwaffen wie den Kurzbogen oder die Speerschleuder entwickelt. Manche haben sogar die Herstellung von scharfklingigen Obsidianwaffen gemeistert.

Waffen der frühen Steinzeit

Nahkampfwaffen

Der Faustkeil

Dieser keilförmig behauene Feuerstein ist das wichtigste Allzweckwerkzeug vieler Steinzeitkulturen. Für den Kampf ist er zwar nicht besonders gut geeignet, aber es ist allemal besser dem Feind mit einem Faustkeil gegenüber zu treten, als mit bloßen Händen.



Faustkeil

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	12/3	20	15	3	-2		-1/-4	i	H

Talent: Dolche

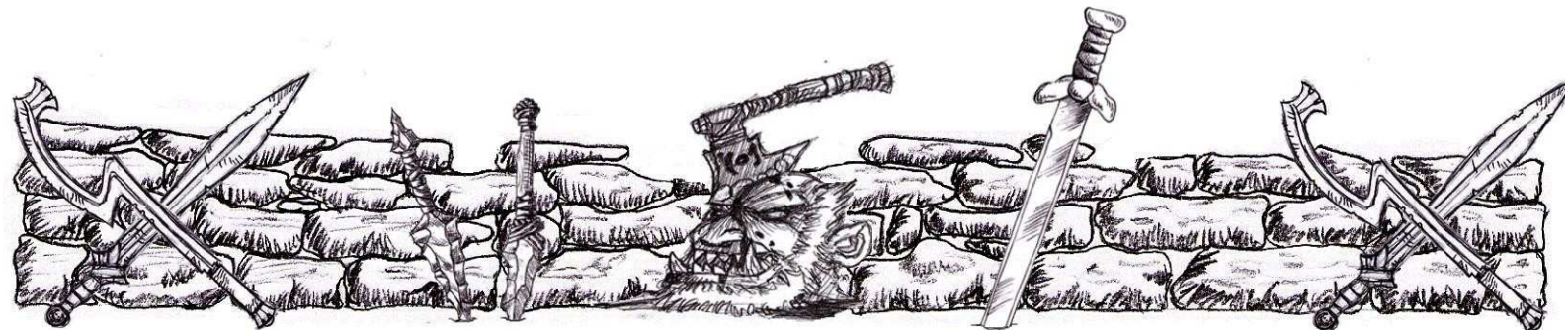
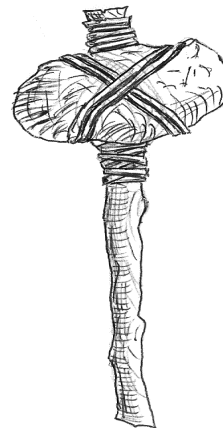
Verbreitung: NED, SIR, SKL, THR

Material: Feuerstein - Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Faustkeil nur 1W-1 TP an. Nach jedem erfolgreichen Treffer gegen eine Plattenrüstung muss einen Bruchfaktortest gewürfelt werden.

Besonderheiten: Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit einem Faustkeil als unbewaffnet. Geworfen hat er dieselben Werte wie ein Stein.

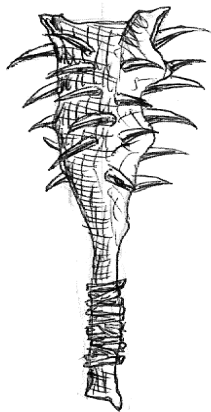
Die Geröllkeule

Eine recht effektive, wenn auch sehr einfache Waffe ist die Geröllkeule. Diese besteht normalerweise aus einem ovalen Stein welcher in der Mitte durch eine entsprechende Bearbeitung tailliert wurde. Der Stein wird dann in einen Holzschaft gedrückt, welcher im oberen Drittel gespalten wurde und anschließend mit Hilfe von Lederbändern fixiert.



Geröllkeule									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	60	50	3	0		0/-1	-	N

Talent: Hieb Waffen
Material: Stein
Besonderheiten: Ein *Waffenmeister (Geröllkeule)* kann die Geröllkeule ohne Abzüge auch in der Distanzklasse H einsetzen und er erhält einen INI-Bonus von +1. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE von 15 erforderlich.
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet die Geröllkeule gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.
 Ein *Waffenmeister (Geröllkeule)* kann die Manöver *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* mit 2 Punkten Erleichterung einsetzen. Um diese SF zu erlernen sind eine GE und eine KK von jeweils 15 erforderlich.

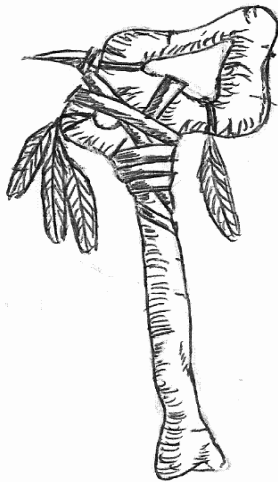


Die Stachelkeule

Für Stammeskrieger der Frühen Steinzeit ist die Stachelkeule oftmals der Höhepunkt der Waffenentwicklung. Hierbei handelt es sich in der Regel um einen Knüppel, der mit Dornen, Knochensplintern oder Horn- oder Steinspitzen versehen wurde, um dessen Schadenswirkung zu erhöhen.

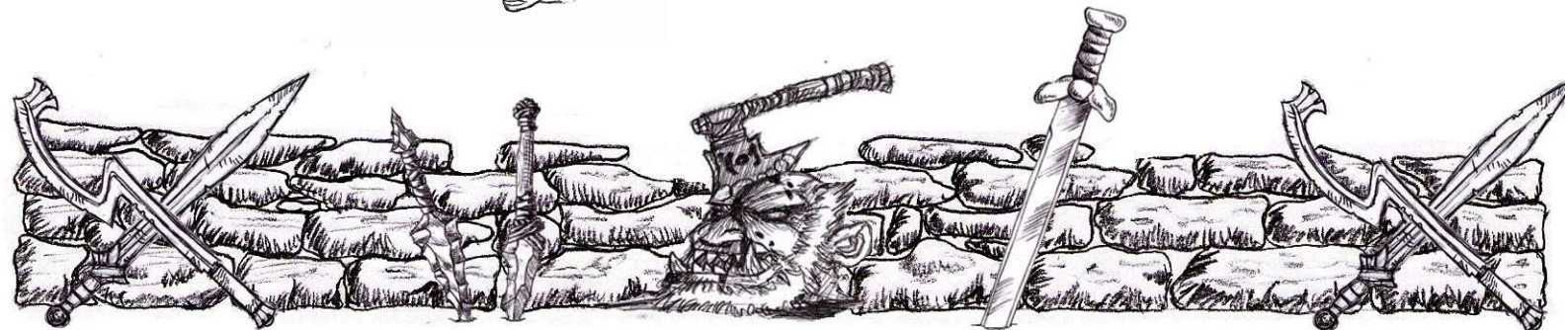
Stachelkeule									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/3	100	80	3	0		0/-2	-	N

Talent: Hieb Waffen
Material: Stein und Knochensplinter - Gegen metallene Rüstungen richtet die Stachelkeule nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Für eine mit Metaldornen gespickte Stachelkeule sein entfallen diese Nachteile.
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet die Stachelkeule gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.



Die Knochenkeule

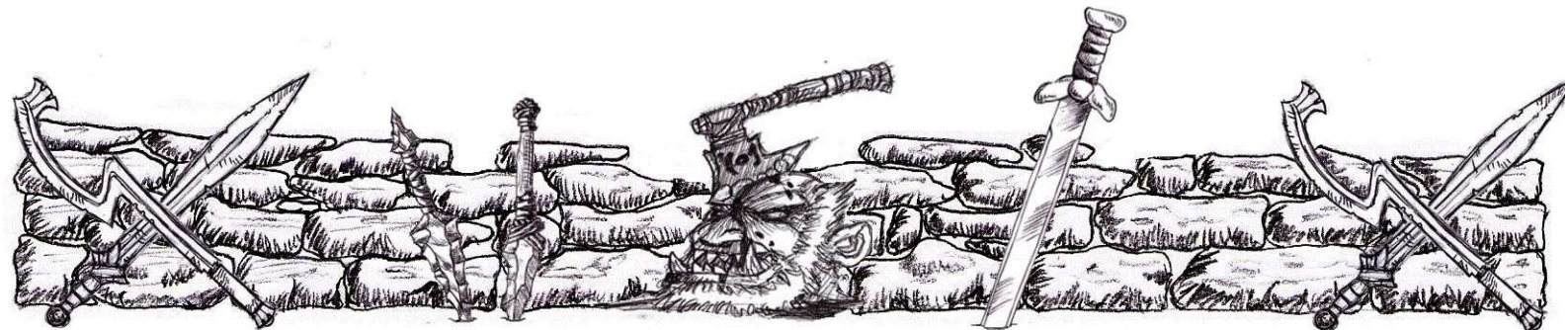
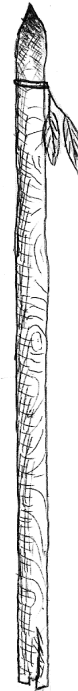
Neben der klassischen Verwendung als Ritualfokus von Schamanen werden Knochenkeulen von manchen Kulturen auch als profane Waffen verwendet. Dies kommt vor allem in Gebieten mit keinem oder nur geringem Holzvorkommen vor, etwa in Wüsten oder im hohen Norden.



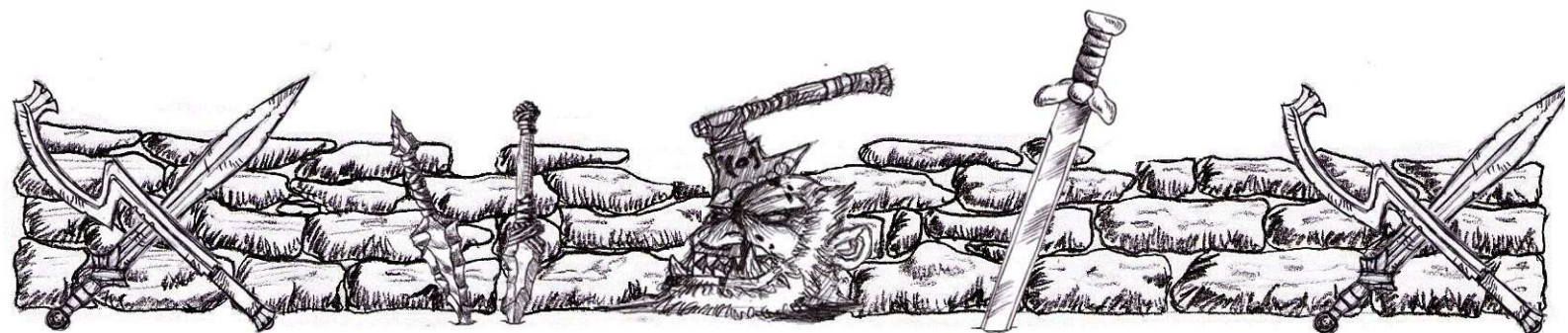
Kleine Knochenkeule									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	80	50	4	0		-1/-1	-	N
Talent: Hieb Waffen		Verbreitung: außer ARG, AMH, DON, IRO, NAG							
Material: Bein									
Besonderheiten: TP und BF können durch schamanistische Rituale verbessert werden.									
Mittelgroße Knochenkeule									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/3	110	100	3	0		0/-1	-	N
Talent: Hieb Waffen		Verbreitung: außer ARG, AMH, DON, IRO, NAG							
Material: Bein									
Besonderheiten: TP und BF können durch schamanistische Rituale verbessert werden.									
Große Knochenkeule									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	14/2	220	150	2	-2		-1/-3	-	N
Talent: Zwei Hand-Hieb Waffen		Verbreitung: außer ARG, AMH, DON, IRO, NAG							
Material: Bein									
Besonderheiten: TP und BF können durch schamanistische Rituale verbessert werden.									

Der Holzspeer

Die klassische Allzweckwaffe der Steinzeit ist der Holzspeer. Er eignet sich gleichermaßen für die Jagd, wie für den Kampf und kann auch leidlich gut geworfen werden. Es gibt unterschiedliche Varianten dieser Waffe. Die einfachsten Holzspeere werden lediglich angespitzt und im Feuer gehärtet. Andere verfügen über Stein- oder Knochenspitzen.



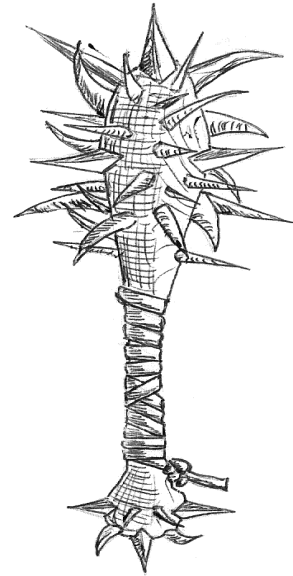
Holzspeer									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	60	150	5	0		-1/-3	zw	S
Talent: Speere				Verbreitung: alle außer ARG, AMH					
Holzspeer als Wurfaffe									
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis				
1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-					
Talent: Wurfspeer									
Material: Holz – Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Holzspeer nur 1W+1 TP an.									
Besonderheiten: Kann einhändig geführt werden (TP 1W+2, TP/KK 13/5, WM -1/-6); kann geworfen werden.									
Holzspeer mit Bein- oder Feuersteinspitze									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4*	12/5	60	150	5	0		-1/-3	zw	S
Talent: Speere				Verbreitung: alle außer ARG, AMH					
Holzspeer als Wurfaffe									
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis				
1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-					
Talent: Wurfspeer									
Material: Bein oder Feuerstein - Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Holzspeer mit Feuersteinspitze nur 1W+3 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.									
Besonderheiten: Kann einhändig geführt werden (TP 1W+3, TP/KK 13/5, WM -1/-6); kann geworfen werden.									



fernkampfwaffen

Die Wurfkeule

Die Wurfkeule ist bei vielen Kulturen der Frühen Steinzeit eine weit verbreitete Fernkampfwaffe. Diese Völker haben die klassische Keule so weiterentwickelt, dass sie sich einigermaßen genau über eine größere Distanz werfen lässt. Denn was im Nahkampf funktioniert, kann ja auch im Fernkampf nicht schlecht sein. Neben der Wucht des Aufschlags sollen die zahlreichen Dornen und Klingen, welche an beiden Enden der Keule zu finden sind, möglichst viel Schaden anrichten. Jedoch sollte der Werfer schon sehr genau zielen oder zumindest sicher sein, dass das Opfer bei einem Fehlwurf anderweitig außer Gefecht gesetzt wird, denn andernfalls kann niemand die Zielperson, die den Treffer überlebt hat oder schlicht verfehlt wurde daran hindern die Waffe gegen den ursprünglichen Schützen einzusetzen



Wurfkeule

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

Talent: Wurfbeile

Verbreitung: ANG, BRO, NED, NST, ORK, PRL, SKL, SLA, THR, WPO, XHU

Wurfkeule im Nahkampf

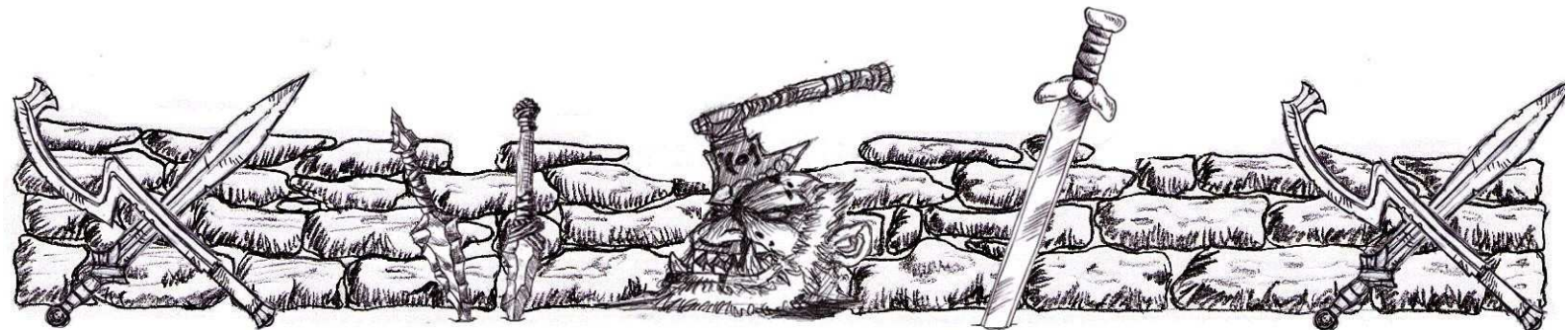
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	10/4	60	40	4	-1		-1/-2	w (i)	H

Talent: Hieb Waffen

Material: Gegen metallene Rüstungen richtet die Wurfkeule nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Für eine mit Metalldornen gespickte Wurfkeule sein entfallen diese Nachteile.

Besonderheiten: Das Ziel einer Wurfkeule muss mindestens 5 Meter entfernt stehen. Die FK-Probe auf *Wurfbeil* ist um 2 Punkt erschwerte.

Für einen *Waffenmeister (Wurfkeule)* entfällt der die Erschwernis auf die FK-Probe. Er kann die Keule so werfen, dass eine Schildparade oder ein Ausweich-Manöver dagegen zusätzlich um 2 Punkte erschwert sind. Um diese SF zu erlernen, sind eine FF und GE von 15 sowie die SF *Meisterschütze* erforderlich.



Waffen der späten Steinzeit

Nahkampfwaffen



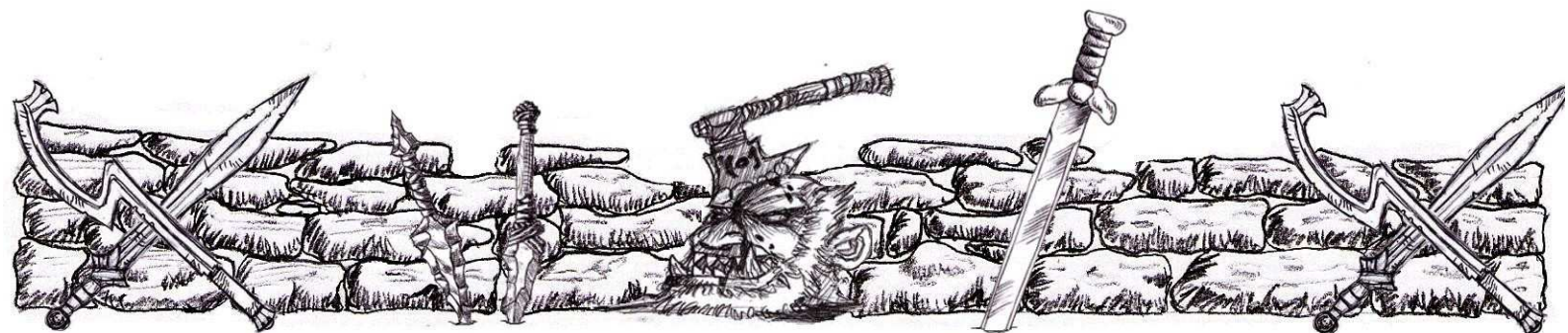
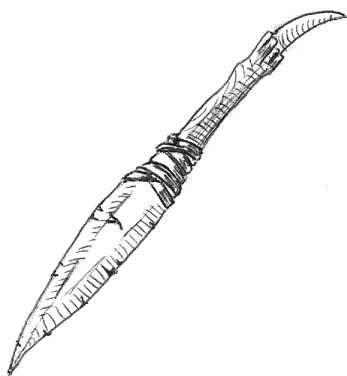
Das Steinmesser

Die logische Weiterentwicklung des einfachen Faustkeils sind Messer aus Feuerstein oder Obsidian. Diese einfachen Steinmesser sind vielseitig einsetzbar und eignen sich gleichermaßen als Werkzeug und als Waffe. Dabei können besonders kunstvoll gearbeitete Klingen eine erstaunliche Schärfe besitzen, welche sogar die von vergleichbaren Stahlwaffen übersteigen kann. Doch sollten darüber nicht die Schwächen des Steinmessers vergessen werden, die Klingen sind sehr spröde und brechen im Kampf leicht.

Feuersteinmesser									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/6	12	20	6	-2		-2/-3	i	H
Talent: Dolche				Verbreitung: ANG, BRO, IPX, ORK, SKL, SLA, WPO, XHU					
Obsidianmesser									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/6	12	20	8	-2		-2/-3	i	H
Talent: Dolche				Verbreitung: ANG, IPX, ORK, SKL, SLA, WPO, XHU					
Material: Feuerstein bzw. Obsidian - Gegen metallene Rüstungen eingesetzt richtet ein Steinmesser 1W TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Mit einem Steinmessermesser muss im Kampf bei jeder gelungenen Parade (egal, ob mit dem Steinmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest durchgeführt werden.									

Das Jagdmesser

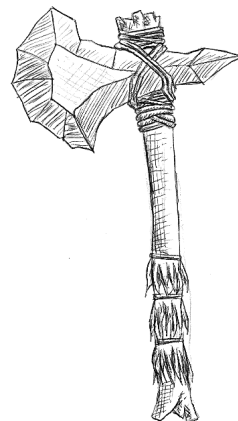
Das Jagdmesser gehört zu den wichtigsten Besitztümern eines Jägers. Es ist nicht nur Waffe, sondern auch Alltagswerkzeug. Ob er nun die Beute aufbrechen und zerlegen muss oder Späne für ein Feuer benötigt, auf sein treues Jagdmesser kann sich der Jäger jederzeit verlassen. Und hat man im Notfall keine andere Waffe zur Verfügung, kann man mittels eines festen Steckens und eines Riemens aus einem Jagdmesser auch rasch einen brauchbaren Speer improvisieren. (Werte wie Holzspeer mit entsprechender Spitze, allerdings BF+2 und gilt als improvisierte Waffe. Als improvisierte WurfWaffe Reichweite: 5/10/15/20/25) Die meisten Jagdmesser werden aus Feuerstein gefertigt. In Gegenden in denen es nur wenig oder gar keinen Feuerstein gibt, fertigt man die Messer aus Knochen. Diese Messer sind zwar weniger scharf als solche aus Feuerstein, dafür aber robuster und leichter herzustellen. Die begehrtesten Jagdmesser werden allerdings aus Tierzähnen hergestellt. Da aber nur wenige, meist extrem gefährliche, Tierarten (Mammuts, Säbelzahn tiger, Raubsaurier) geeignete Zähne haben und diese meist auch begehrte Trophäen darstellen, sind solche Messer recht selten.



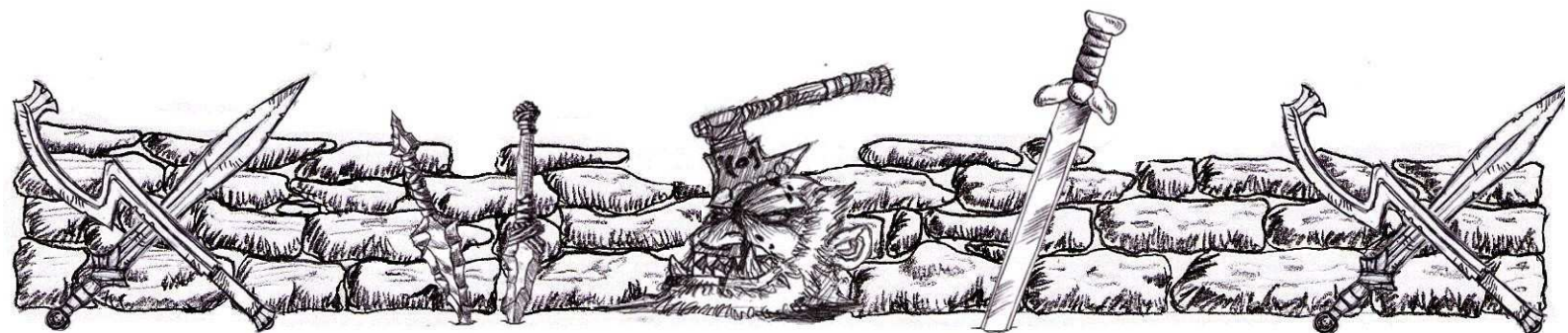
Jagdmesser aus Feuerstein									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	20	25	5	-1		0/-2	-	H
Talent: Dolche Verbreitung: ANG, BRO, IPX, ORK, SKL, SLA, WPO, XHU Material: Feuerstein - Mit dem Jagdmesser aus Feuerstein muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungene Waffenparade (egal, ob mit dem Jagdmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest durchgeführt werden. Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Jagdmesser aus Feuerstein nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.									
Jagdmesser aus Bein									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	15	25	4	-1		0/-2	-	H
Talent: Dolche Verbreitung: ANG, BRO, IPX, ORK, PAR, SKL, SLA, WPO, XHU Material: Bein - Mit dem Jagdmesser aus Bein muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungene Waffenparade (egal, ob mit dem Jagdmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest durchgeführt werden. Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Jagdmesser aus Bein nur 1W+1 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.									

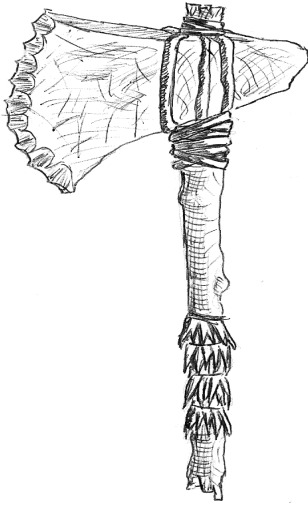
Das Steinbeil

Eine sehr vielseitige Waffe und Werkzeug vieler Steinzeitvölker ist das Steinbeil. Das einhändige zuführende Beil ist eine relativ einfach herzustellende Nahkampfwaffe, die im Notfall auch geworfen werden kann.



Steinbeil									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	10/4	80	50	3	0		0/-2	(w)	N
Talent: Hiebaffen			Verbreitung: ANG, BRO, ORK, PRL, SKL, SLA, WPO						
Steinbeil als Wurfaffe									
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis				
1W+3	0/5/10/15/20	(-/+1/0/0/-1)	80	-					
Talent: Wurfbeile									
Material: Feuerstein - Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.									
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet das Steinbeil gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.									
Ein Waffenmeister (Steinbeil) kann diese Waffe als reguläre (nicht nur als improvisierte) Wurfaffe verwenden. Er erhält einen INI-Bonus von +1 und kann die Waffe ohne Abzüge in der Distanzklasse H einsetzen. Um diese SF zu erlernen ist eine GE von 15 erforderlich.									





Die Steinerne Streitaxt

Streitäxte aus Stein werden vor allem von Stämmen und Völkern hergestellt, die sich häufig in kriegerischen Auseinandersetzungen mit ihren Nachbarn befinden. Die Streitaxt ist eine der wenigen Waffen der Steinzeit, die ausschließlich für den Kampf hergestellt und nicht als Jagdwaffe oder Werkzeug eingesetzt wird. Aus diesem Grund stellt sie häufig das Statussymbol eines erfahrenen Kriegers dar und wird entsprechend verziert.

Steinerne Streitaxt

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/2	120	90	3	0		0/-1		N

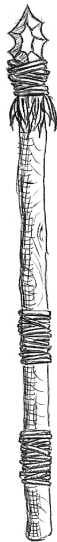
Talent: Hiebaffen

Verbreitung: ANG, BRO, ORK, PRL, SKL, SLA, WPO

Material: Feuerstein - Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

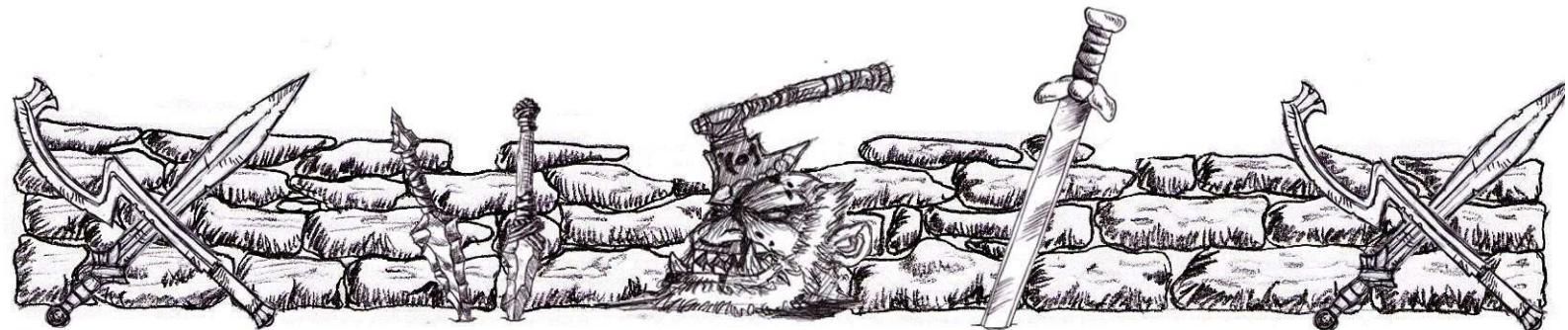
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet die Steinerne Streitaxt gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.

Der *Waffenmeister (Steinerne Streitaxt)* ist auch *Waffenmeister (Streitaxt)* und umgekehrt. Er kann die Manöver *Wuchtschlag*, *Hammerschlag* und *Niederwerfen* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen, *Schildspalter* sogar um 4 Punkte erleichtert. Gelingt beim Manöver *Schildspalter* der – um 2 Punkte erschwerte – Bruchfaktortest, so steigt der BF des Schildes trotzdem um 2 Punkte. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE und eine KK von jeweils 16 erforderlich.



Der Speer mit Bein-oder Feuersteinspitze

Die logische Weiterentwicklung des einfachen Holzspeeres, der – wenn überhaupt – nur provisorische Stein- oder Hornspitzen besitzt, ist ein Speer mit einer speziell für ihn angefertigten Spitze. Diese kann aus Feuerstein oder Obsidian bestehen. Beinspitzen sind wesentlich seltener, da sich aus Knochen oder Horn nur sehr schwer geeignete Speerspitzen herstellen lassen.



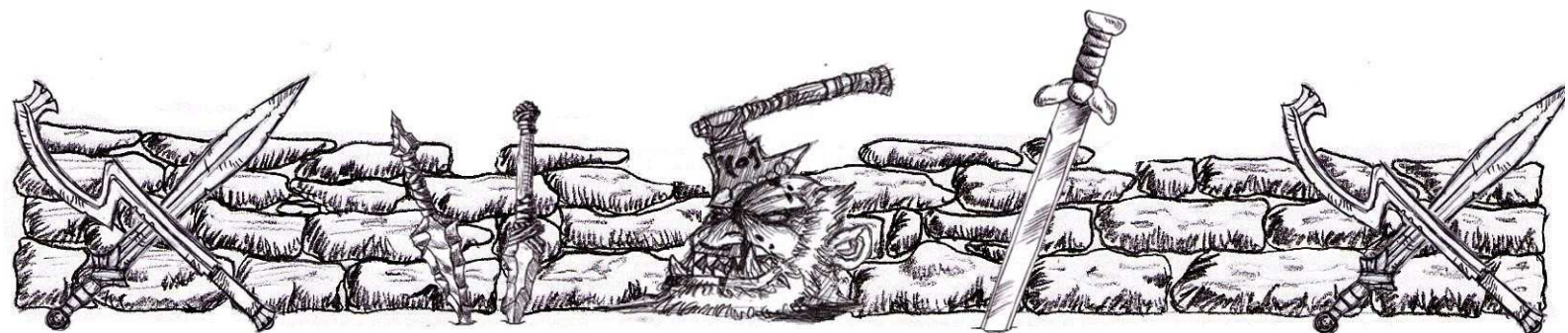
Speer mit Beinspitze									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/4	80	190	5	-1		0/-2	z w	S
Talent: Speere			Verbreitung: ANG, BRO, IPX, ORK, PRL, SKL, SLA, WPO						
Speer als Wurfwaffe									
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis				
1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-					
Talent: Wurfspeer									
Material: Bein - Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Speer mit Beinspitze 1TP weniger an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.									
Speer mit Feuersteinspitze									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/4	80	190	5	-1		0/-2	z w	S
Talent: Speere			Verbreitung: ANG, BRO, IPX, ORK, PAR, PRL, SKL, SLA, WPO						
Speer als Wurfwaffe									
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis				
1W+4	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-					
Talent: Wurfspeer									
Material: Feuerstein - Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Speer mit Feuersteinspitze 1TP weniger an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.									
Besonderheiten: Kann ab KK 15 einhändig geführt werden (TP 1W+5 (Feuerstein) bzw. 1W+4 (Bein), TP/KK 13/5, WM 0/-5); kann geworfen werden.									
Ein <i>Waffenmeister (Speer)</i> kann diese Waffe ab KK 15 einhändig führen, ohne die o.g. Einbußen zu erleiden. Die Manöver <i>Gegenhalten</i> und <i>Gezielter Stich</i> sind für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um <i>Waffenmeister</i> mit dem Speer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.									

Weitere Waffen und Rüstungen der frühen Steinzeit

Nahkampfwaffen:	Steinmesser, Steinernes Beil, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Holzspeer (auch mit Stein- oder Hornspitze)
Fernkampfwaffen:	keine
Schild:	Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild
Rüstungen:	Dicke Kleidung, Fellumhang, Streifenschurz (nur die Variante aus Fell)

Weitere Waffen und Rüstungen der späten Steinzeit

Nahkampfwaffen:	Steinmesser, Steinernes Beil, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Holzspeer (auch mit Stein- oder Hornspitze), Speer
Fernkampfwaffen:	Stabschleuder, Kurzbogen, Schleuder, Speerschleuder
Schild:	Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild
Rüstungen:	Brustplatte, Dicke Kleidung, Fellumhang, Streifenschurz (nur die Variante aus Fell)



Waffen und Rüstungen der Bronzezeit

Der überwiegende Teil der rakshazarischen Kulturen befindet sich auf der Entwicklungsstufe der Bronzezeit. Anders als in Steinzeitkulturen sind für die Herstellung von Bronze bereits spezialisierte Berufsgruppen nötig. So müssen etwa die Roherze zunächst einmal abgebaut und von entsprechend kundigen Handwerkern verhüttet werden. Darüber hinaus sind die Lagerstätten der beiden Bestandteile von Bronze - Kupfer und Zinn - oft so weit von einander entfernt, dass ein gut organisiertes Transport- und Handelswesen erforderlich ist, um die beiden Rohstoffe in ausreichender Menge heranzuschaffen. Auch der Herstellungsprozess selbst erfordert eine gehörige Portion an Fachwissen, sowie gut ausgerüstete Werkstätten. Bronzegießer genießen dementsprechend ein hohes Ansehen, denn sie hüten das Geheimnis um die richtigen Legierungen, Mischungsverhältnisse und Arbeitstechniken. Der Prozess der Bronzeherstellung ist oft von einem geradezu mystischen Nimbus umgeben, so werden während der Herstellung der Legierung oder der Fertigung einzelner Waffen Gebete gesprochen und religiöse Gesänge angestimmt, die das Gelingen der Prozedur sicherstellen sollen. Auch die Völker der Bronzezeit lassen sich in solche der frühen und der späten Bronzezeit unterteilen. Zu den Völkern der frühen Bronzezeit zählen viele Stämme der Menschen, Brokthar und Orks, sowie die meisten freien Lager der Schwefelklippen. Sie sind in der Lage Klingen für Dolche, Blätter für Kampfbeile und Streitäxte, Köpfe für Streithämmer, sowie Spitzen für Lanzen, Speere und Pfeile herzustellen. Für echte Klingenwaffen wie Schwerter ist ihre Bronze jedoch noch zu weich. Wegen des hohen Preises und der aufwendigen Herstellung von Bronzewaffen sind bei vielen dieser Völker auch Waffen aus Stein immer noch weit verbreitet. Zu den Völkern der späten Bronzezeit zählen vor allem die Kulturen die bereits städtische Zivilisationen hervorgebracht haben. Die wenigen Stammesvölker, die diese Stufe erreicht haben, leben entweder in der Nähe einer solchen Kultur oder stehen kurz davor diesen Schritt selber zu vollziehen. Die Waffengießer der späten Bronzezeit verfügen über das Wissen Bronze herzustellen, die hart genug ist, um daraus auch Schwerter fertigen zu können. Einige haben sogar eine Edelbronze entwickelt, die in ihren Eigenschaften nur wenig hinter Stahl zurückstehen muss.

Waffen der frühe Bronzezeit

Nahkampfwaffen



Das Bronzemesser

Abgesehen davon, dass es leichter bricht und die typischen Besonderheiten aufweist, die alle aus Bronze gefertigten Waffen besitzen, unterscheidet sich das Bronzemesser nicht von seinen Gegenstücken aus Eisen oder Stahl.

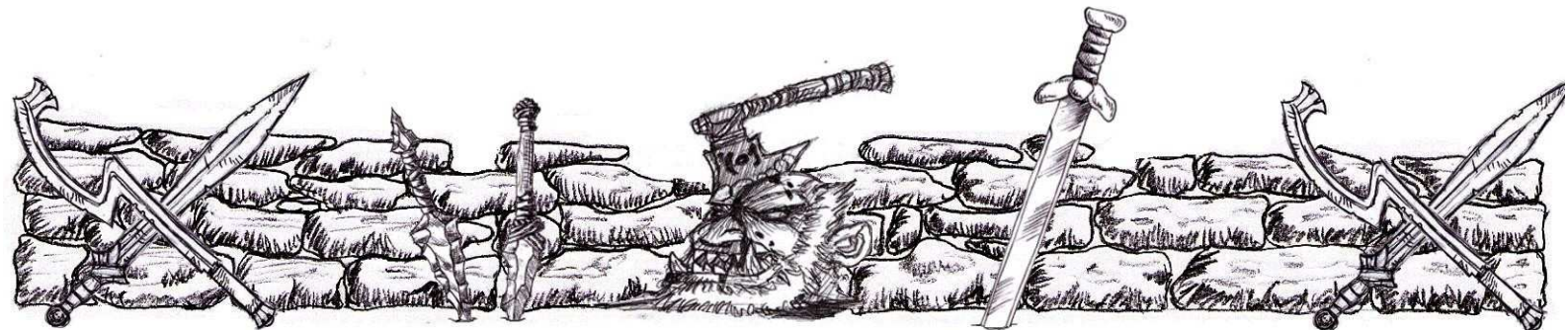
Bronzemesser

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	12/6	15	25	6	-2		-2/-3	i	H

Talent: Dolche

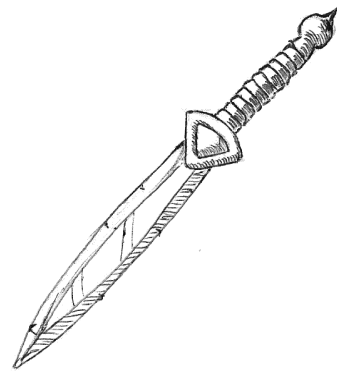
Verbreitung: außer AGR, AMH, IPX, NED, PAR, SIR, THR, WPO

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird. Aus Stahl hergestellt hätte das Messer einen BF von 4 und würde nicht verbiegen.



Der Bronzedolch

Die schweren Dolche aus Bronze werden häufig als Seitenwaffe und, reich verziert, als Statussymbol getragen.



Bronzedolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	35	30	3	-1		0/-1		H

Talent: Dolche

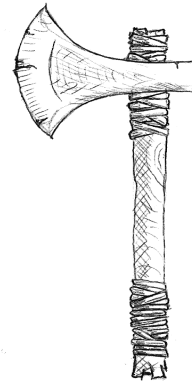
Verbreitung: außer AGR, AMH, IPX, NED, PAR, SIR, THR, WPO

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird. Aus Stahl hergestellt hätte der Dolch einen BF von 1 und würde nicht verbiegen.

Besonderheiten: Ein *Waffenmeister (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.

Das Kampfbeil

Das einhändig geführte Kampfbeil mit bronzenem Axtblatt ist eine der am einfachsten und kostengünstigsten herzustellenden Waffen der frühen Bronzezeit und dementsprechend weit verbreitet. Man kann man es fast überall in Rakshazar antreffen. Ein weiterer Vorteil ist, dass sich dieses Kampfbeil mit einiger Übung auch werfen lässt.



Kampfbeil

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	10/4	70	50	3	0		0/-2	(w)	N

Talent: Hieb Waffen

Verbreitung: ANG, BRO, NST, ORK, PRL, SAN, SKL, SLA, VAE

Kampfbeil als Wurf Waffe

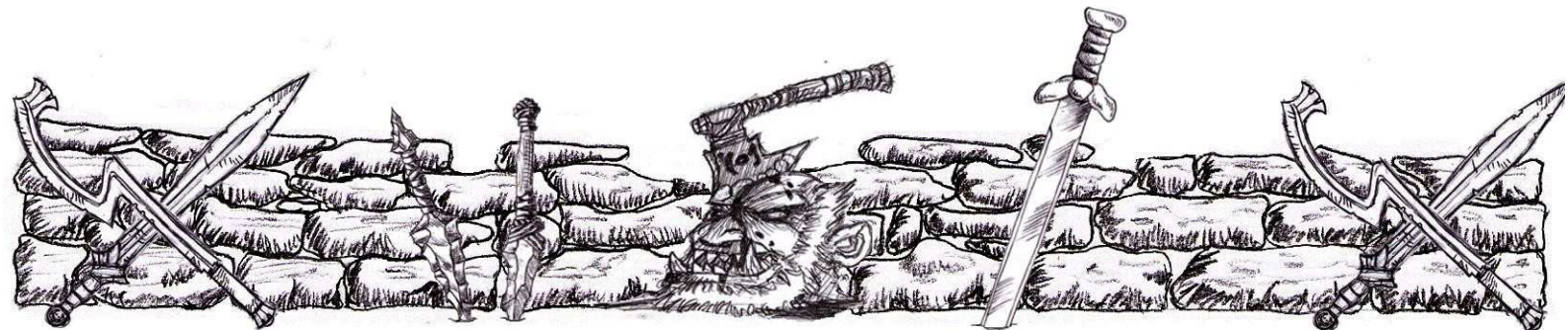
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	0/5/10/15/20	(-/+1/0/0/-1)	70	-	

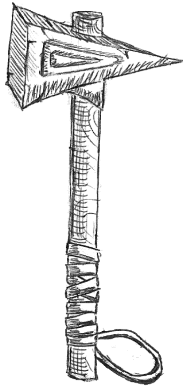
Talent: Wurfbeile

Material: Bronze - Aus Stahl hergestellt hätte das Kampfbeil einen BF von 2.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittiers aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Kampfbeil 2 TP zusätzlich an.

Ein *Waffenmeister (Kampfbeil)* kann diese Waffe als reguläre (nicht nur als improvisierte) Wurf Waffe verwenden. Er erhält einen INI-Bonus von +1 und kann die Waffe ohne Abzüge in der Distanzklasse H einsetzen. Um diese SF zu erlernen ist eine GE von 15 erforderlich.



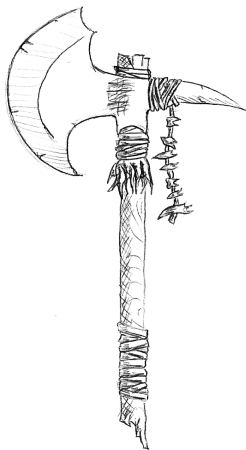


Der Streithammer

Noch einfacher aufgebaut als das Kampfbeil ist der Streithammer. Hierbei handelt es sich um einen hölzernen Schaft, auf den ein Hammerkopf aus Bronze gesetzt wurde. Die Hammerköpfe haben häufig eine Kegel- oder Pyramidenform, so dass scharfe Schlagkanten entstehen.

Streithammer									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/3	80	60	3	-1		0/-2	-	N

Talent: Hieb Waffen **Verbreitung:** ANG, BRO, NST, ORK, PRL, SAN, SKL, SLA, VAE
Material: Bronze - Aus Stahl hergestellt hätte der Streithammer einen BF von 2.
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittiers aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Streithammer 2 TP zusätzlich an. Ein *Waffenmeister (Streithammer)* kann die Manöver *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* mit 2 Punkten Erleichterung einsetzen. Um diese SF zu erlernen sind eine GE und eine KK von jeweils 15 erforderlich.

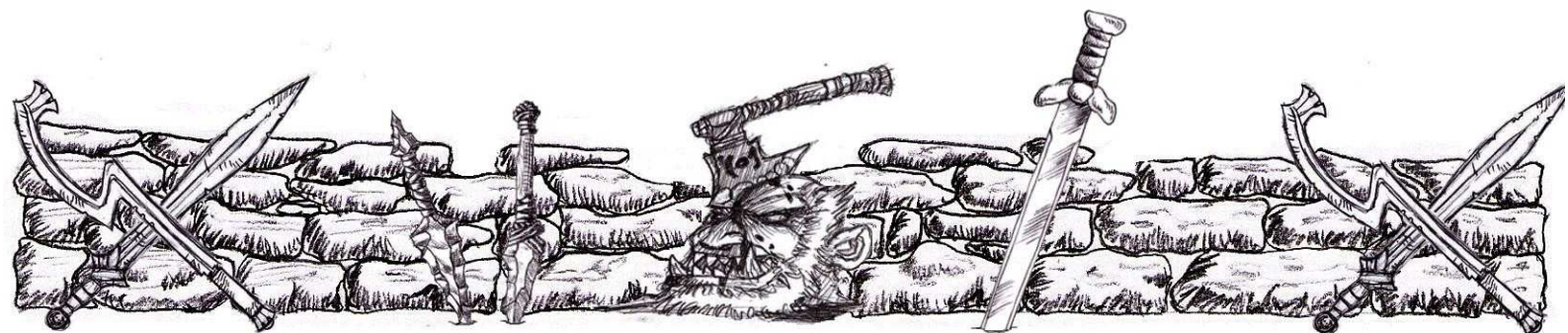


Die Bronzestreitaxt

Die schweren Streitäxte aus Bronze sind vor allem bei den wilden Krieger der nördlichen Barbarenstämme sehr beliebt. Sie sind deutlich schwerer herzustellen als Kampfbeile und häufig aufwändig verziert. In der Regel werden sie nachträglich noch mit Skalps oder anderen Trophäen geschmückt, was ihr bedrohliches Aussehen noch zusätzlich verstärkt.

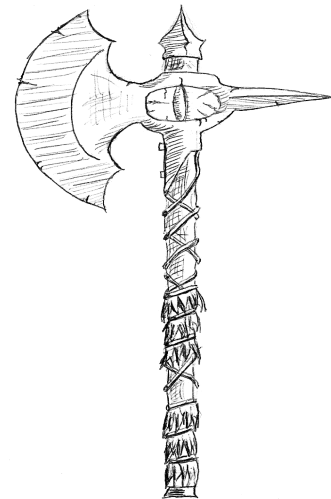
Bronzestreitaxt									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/2	130	95	3	0		0/-2	-	N

Talent: Hieb Waffen **Verbreitung:** ANG, BRO, NST, ORK, PRL, SKL, SLA, VAE
Material: Bronze - Aus Stahl hergestellt hätte die Bronzestreitaxt einen BF von 2.
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittiers aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Bronzestreitaxt 2 TP zusätzlich an.
 Ein *Waffenmeister (Bronzestreitaxt)* kann die Manöver *Wuchtschlag*, *Niederwerfen* und *Hammerschlag* um je 2 Punkte erleichtert einsetzen, das Manöver *Schildspalter* sogar mit 4 Punkten Bonus. Gelingt der – für den Verteidiger um 2 Punkte erschwerte – Bruchfaktortest beim Schildspalter-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE und eine KK von jeweils 16 erforderlich.



Die Schlachtaxt

Diese einfache, zweihändig geführte Streitaxt ähnelt in Form und Größe stark einer einfachen Holzfälleraxt, der bronzenene Axtkopf ist jedoch scharf geschliffen und trägt an seiner Rückseite oft noch einen langen, kräftigen Dorn. Der fast immer mit Fell umwundene Schaft ist mit Metallbändern verstärkt, damit er nicht so leicht bricht, und trägt häufig Markierungen in Form von Kerben, da viele Krieger sich das Zählen erschlagener Feinde zur Gewohnheit gemacht haben. Ihre Schadenswirkung reicht zwar nicht an die der gewaltigen Barbarenstreitaxt heran, doch ist sie aufgrund ihrer einfachen Herstellung, und dank der Tatsache, dass für sie weniger Metall benötigt wird, trotzdem weit verbreitet.

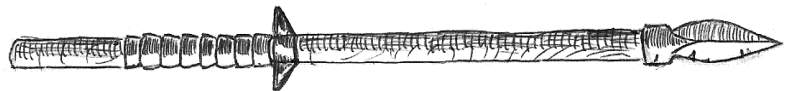


Schlachtaxt									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	12/2	160	100	3	-2		-1/-3	z	N

Talent: Zweihand-Hiebaffen **Verbreitung:** ANG, BRO, NST, PRL, SKL, SLA, VAE
Material: Bronze - Aus Stahl hergestellt hätte die Schlachtaxt einen BF von 2.
Besonderheiten: Schläge einer Schlachtaxt können mit Dolchen und Fechtaffen nicht pariert werden. Eine Schlachtaxt kann ab KK 17 einhändig mit dem Talent Hiebaffen geführt werden; die TP/KK betragen dann 13/3. Ein *Waffenmeister (Schlachtaxt)* kann die Manöver *Wuchtschlag*, *Hammerschlag*, *Niederwerfen* und *Schildspalter* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Gelingt beim Manöver *Schildspalter* der – um 2 Punkte erschwerte – Bruchfaktortest, so steigt der BF des Schildes trotzdem um 2 Punkte. Der *Befreiungsschlag* ist für ihn nur um 2 Punkte pro Gegner erschwert. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE von 15 und eine KK von 17 erforderlich.

Der Kurzspeer

Der Kurzspeer gleicht in Form, Länge und Gewicht einem gewöhnlichen Holzspeer, besitzt aber im Gegensatz zu diesem eine bronzenen Spitze. Da er billiger als ein normaler Speer ist und genauso gut einhändig wie zweihändig führen lässt, ist er die typische Waffe einfacher Soldaten und Kriegssklaven, die ihn meist zusammen mit einem einfachen Schild führen.

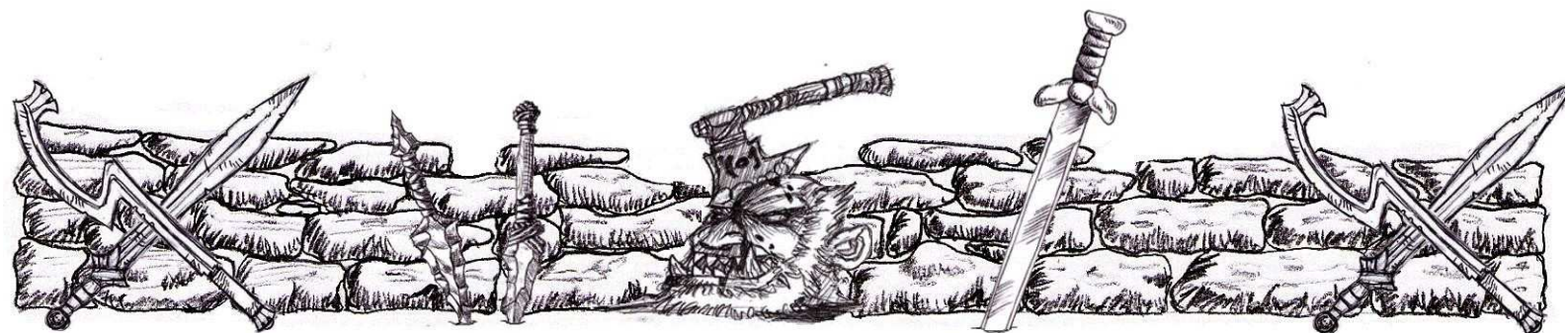


Kurzspeer									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/5	60	150	5	0		0/-3	zw	S

Talent: Speere **Verbreitung:** alle außer IPX, NED, PAR, SIR, THR, WPO
Kurzspeer als Wurfaffe

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-	

Talent: Wurfspeer
Material: Bronze - Ein Kurzspeer mit Stahlspitze hätte die selber Werte wie einer mit Bronzespitze.
Besonderheiten: Kann einhändig geführt werden (TP 1W+3, TP/KK 13/5, WM 0/-6); kann geworfen werden. Ein *Waffenmeister (Kurzspeer)* kann diese Waffe 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 Kurzspeer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.

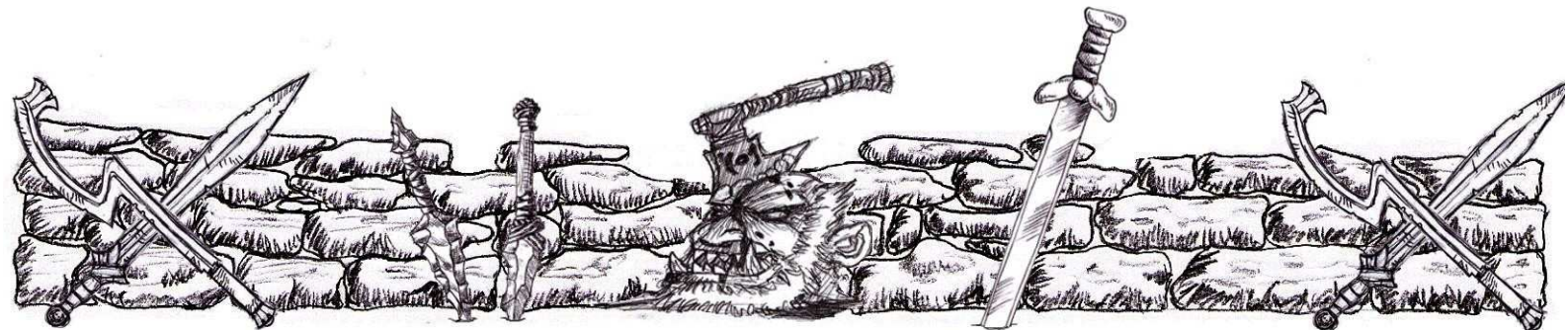




Speere

Natürlich finden sich auch in bronzezeitlichen Kulturen verschiedene Versionen dieser Allzweckwaffe. Der Speer kann auch geworfen werden und eignet sich gleichermaßen für die Jagd wie für den Kampf, wobei er häufig in Kombination mit einem Schild getragen wird. Neben dem einfachen Speer sind auch der Stoßspeer und der Wurfspeer bei vielen bronzezeitlichen Völkern verbreitet.

Speere mit Bronzespitze unterscheiden sich regeltechnisch nicht von solchen mit Stahlspitze.



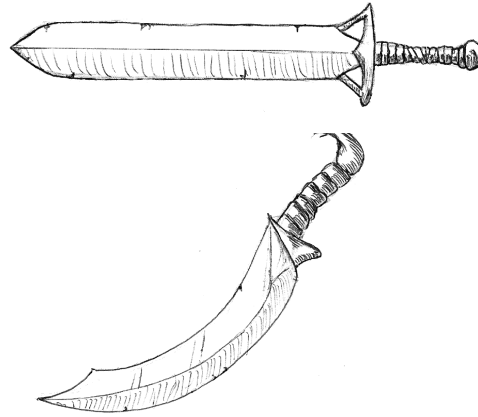
Späte Bronzezeit

Zusätzlich zu den Waffen der frühen Bronzezeit können Kulturen der späten Bronzezeit noch über folgende Waffen verfügen:

Nahkampfwaffen

Das Bronzekurzsword

Bei den Kulturen der späten Bronzezeit hat das Kurzsword das Kampfbeil abgelöst. Trotzdem ist seine Herstellung weiterhin teuer, was seiner Etablierung als „Standardwaffe“ immer noch im Wege steht. Kurzsworder haben kein einheitliches Erscheinungsbild und sind in vielen Varianten anzutreffen.



Bronzekurzsword

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	45	50	3	0		0/-1	-	HN

Talent: Dolche oder Säbel oder Schwerter

Verbreitung: ANG, BRO, DON, IRO, NAG, NST, ORK, PRL, SAN, SLA, VAE

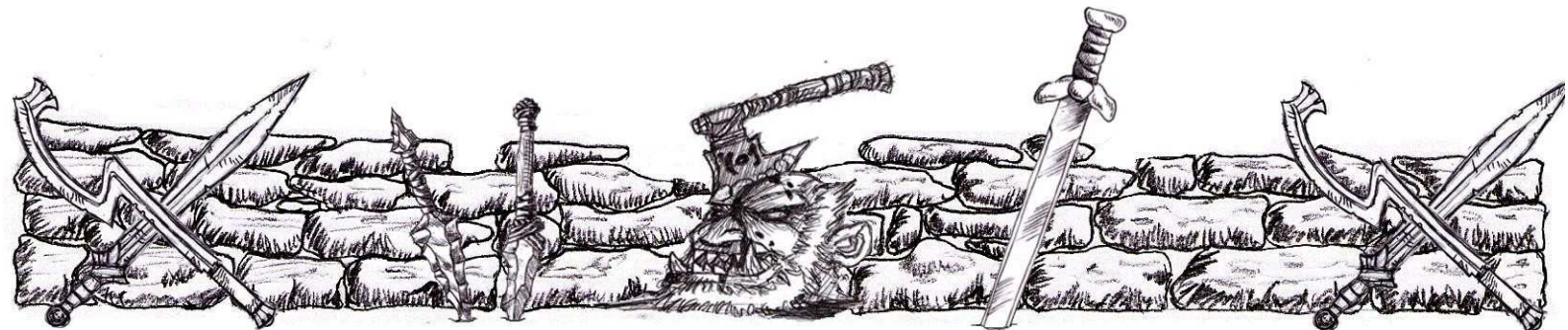
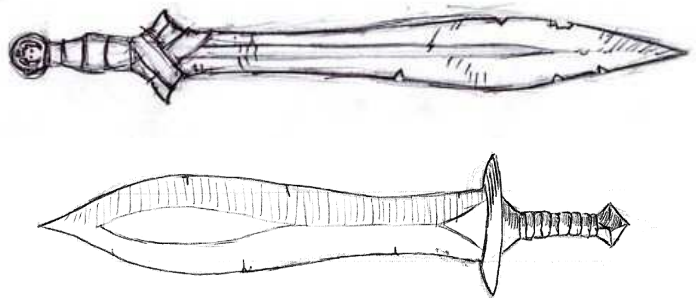
Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird. Ein stählernes Kurzsword verbiegt nicht und hat einen BF von 1.

Besonderheiten: Mit dem Kurzsword sind keine *Befreiungsschläge* und keine *Angriffe zum Niederwerfen* möglich und es gilt auch nicht der TP-Bonus beim Einsatz vom Pferderücken.

Ein *Waffenmeister (Kurzsword)* kann jedoch *Befreiungsschläge* ausführen; ebenso gilt für ihn der TP-Bonus vom Pferderücken. Er verwendet das Kurzsword 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 (Kurzsword)* zu werden, sind eine GE von 16 und die SF *Kampfrelexe* Voraussetzung.

Das Tropfenschwert

Das Tropfenschwert kann als erstes richtiges Bronzesword bezeichnet werden. Das auffälligste Merkmal ist seine starke Taillierung im mittleren Drittel der Klinge. Diese geht im oberen Drittel in eine tropfenförmige Verdickung über, der das Schwert seinen Namen verdankt. Durch diese spezielle Form ist dieses Schwert etwas kopflastiger als andere Klingen und somit eher für den Hieb als für den Stich ausgelegt. Darüber hinaus verfügt es in der Regel nur über eine rudimentäre Parierstange, was das Schwert eindeutig als Angriffswaffe kennzeichnet.



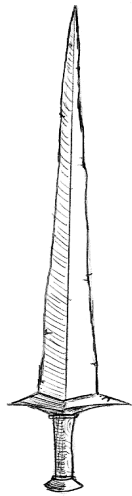
Tropfenschwert									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	80	80	3	0		0/-1	-	N

Talent: Schwerter **Verbreitung:** BRO, NST, PRL, SLA, VAE

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird. Ein stählernes Tropfenschwert verbiegt nicht und hat einen BF von 1.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Tropfenschwert 2 zusätzliche TP an.

Ein *Waffenmeister (Tropfenschwert)* kann das Manöver *Hammerschlag* einsetzen, wenn dieses erlernt wurde, und Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um zwei Punkte erschwert. Zum Erlernen dieser SF sind eine GE und eine KK von jeweils 16 nötig.



Das Dreieckschwert

Eine jüngere und weniger verbreitete Schwertform ist die des Dreieckschwerts. Im Gegensatz zum Tropfenschwert verfügt die Klinge über keine Taillierung. Sie läuft vom Griff bis zur Spitze dreiecksförmig zu und besitzt somit eine lange, dünne Spitze, die sich hervorragend zum Stechen eignet. Wie das Tropfenschwert auch verfügt das Dreieckschwert nur über eine rudimentäre Parierstange.

Dreieckschwert									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/4	80	100	4	0		0/0	-	N

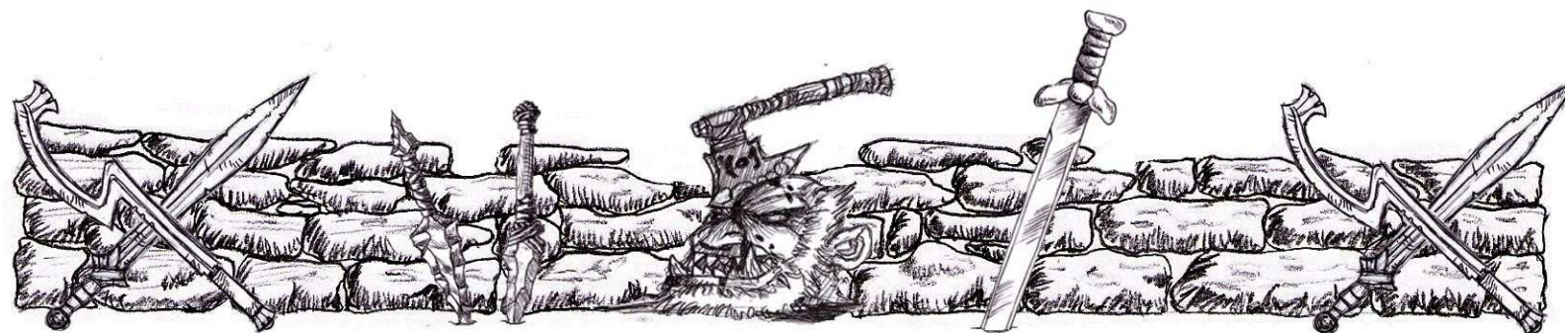
Talent: Schwerter **Verbreitung:** BRO, DON, NST, PRL, SLA, VAE

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird. Ein stählernes Dreieckschwert verbiegt nicht und hat einen BF von 2.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Dreieckschwert 2 zusätzliche TP an.

Ein *Waffenmeister (Dreieckschwert)* kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* einsetzen, wenn diese erlernt wurden und Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um zwei Punkte erschwert. Zum Erlernen dieser SF sind eine GE und eine KK von jeweils 16 nötig.

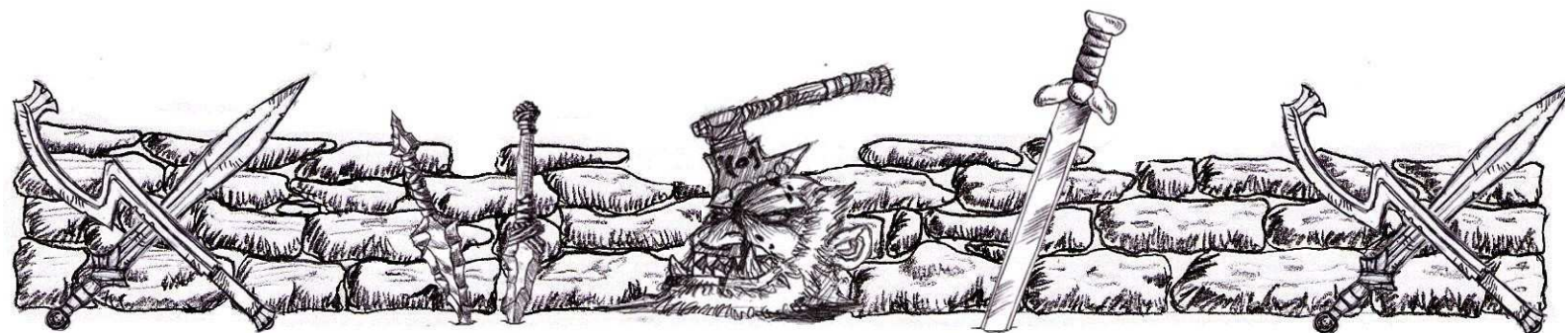
Weitere Waffen und Rüstungen der frühen Bronzezeit



- Nahkampfwaffen:** Dolch, Jagdmesser, Messer, Schwerer Dolch, Beil, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Holzspeer, Jagdspieß, Speer, Stoßspeer, Kampfstab, Barbarenstreitaxt, Holzfälleraxt, Kriegshammer, Spitzhacke, Vorschlaghammer
- Fernkampfwaffen:** Wurfspeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Wurfbeil, Schleuder, Kurzbogen
- Schilde:** Holzschild, Verstärkter Holzschild, Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild
- Rüstungen:** Brustplatte, Brustschalen, Fellumhang, Streifenschurz, Lederrüstung, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm

Weitere Waffen und Rüstungen der späten Bronzezeit

- Nahkampfwaffen:** Dolch, Jagdmesser, Messer, Schwerer Dolch, Beil, Fleischerbeil, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Sichel, Streitaxt, Streitkolben, Haumesser, Barbarenschwert, Kurzschild, Holzspeer, Jagdspieß, Speer, Stoßspeer, Kampfstab, Barbarenstreitaxt, Holzfälleraxt, Kriegshammer, Spitzhacke, Vorschlaghammer
- Fernkampfwaffen:** Wurfdolch, Wurfmesser, Wurfspeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Wurfbeil, Schleuder, Kurzbogen
- Schilde:** Holzschild, Verstärkter Holzschild, Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild
- Rüstungen:** Bronzeharnisch, Brustplatte, Brustschalen, Fellumhang, Streifenschurz, Lederrüstung, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm, Bronze Arm-/Beinschienen



Waffen und Rüstungen der Eisenzeit

Wurden einst in den Schmieden der Marhynianer legendäre und gefürchtete Waffen hergestellt, so ist die Kunst der Stahlherstellung und des Schmiedens durch den Kataklysmus nahezu verschwunden. Denn mit den Städten verschwanden auch ihre Bewohner und nahmen das nötige Wissen mit ins Grab. Lediglich eine handvoll Kulturen konnte sich dieses erhalten bzw. neu aneignen. So sind Waffen aus Stahl in nahezu ganz Rakshazar seltene und begehrte Artefakte, und es gibt immer wieder Berichte über legendäre Waffen aus vorkataklystischen Zeiten, die Erbstücke mächtiger Herrschergeschlechter sein sollen oder unter Ruinen der Vergangenheit begraben auf ihre Entdeckung warten.

Sieht man einmal von den Amhasim und den Agrim ab, stellt keine der riesländischen Kulturen, welche die Schmiedekunst bereits (wieder) erlernt haben, alle ihre Waffen aus Stahl her, denn zu kostbar ist Grassodenerz oder gar hochwertiger Stahl. Einfache Waffen, wie Speere, Kriegshämmer und Streitäxte und auch ein Großteil der Schwerter werden häufig immer noch aus Bronze gefertigt. Nur besonderen Klingenwaffen wird genug Wert beigemessen aus Stahl gefertigt zu werden. So ist selbst in einer Kultur der Eisenzeit ein geschmiedetes Breitschwert noch eine Besonderheit. Es gibt aber auch Kulturen welche zwar Eisen als Waffenmaterial bereits entdeckt haben, aber noch nicht in der Lage sind daraus Stahl herzustellen oder die das dazu nötige Schmiedeverfahren noch nicht kennen. Diese Kulturen versuchen oftmals Eisen, wie Bronze, durch ein Gussverfahren zu Waffen zu formen. Das Ergebnis solcher Eisengussverfahren ist in der Regel allerdings schlechter als entsprechende Bronzewaffen, so dass sich diese Technik nie wirklich durchsetzen konnte.

Zu den wenigen Kulturen die Stahlwaffen erstellen können gehören neben einigen Stämmen der Brokthar auch die Vaesten und das Lager des Propheten Myrakor.

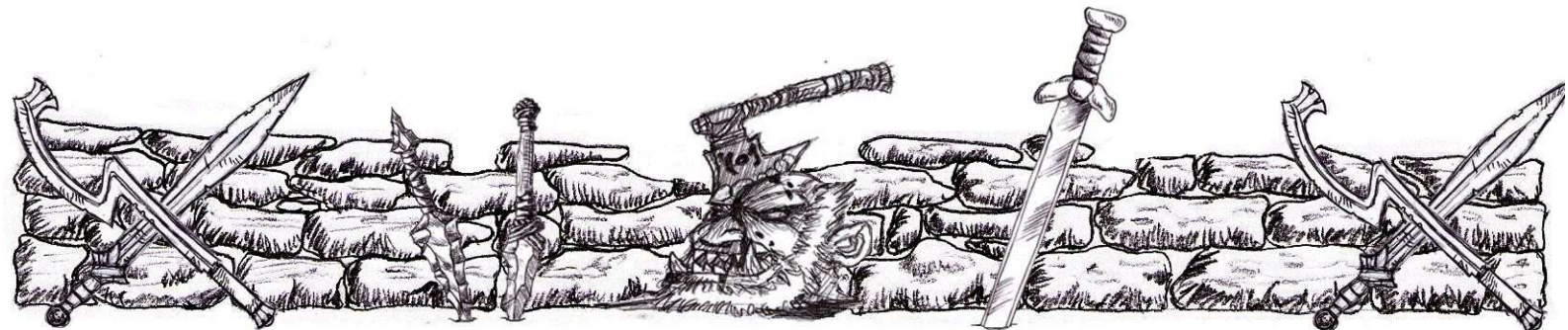
Nahkampfwaffen



Der Sax

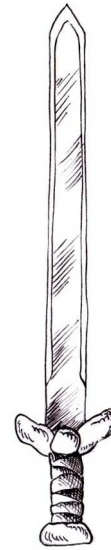
Der Sax ist im Grunde ein großes Hiebmesser, welches leichter herzustellen und einfacher zu handhaben ist als vergleichbare Eisen- oder Stahlschwerter. Aus diesem Grund erfreut sich der Sax großer Beliebtheit bei Teilzeitkriegern, die ihren Lebensunterhalt in Friedenszeiten mit anderen Berufen verdienen.

Sax	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
	1W+3	13/3	65	70	3	0	-	0/-1	-	N
Talent: Schwerter oder Säbel Verbreitung: PRL, VAE Material: Grassodenerz – Ein Sax aus Stahl hätte einen BF von 2. Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Sax 2 zusätzliche TP an. Ein <i>Waffenmeister</i> (Sax) erhält einen INI Bonus von 1 Punkt und einen WM von 0/0. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE von 16 nötig.										



Das Breitschwert

Das Breitschwert stellt den Höhepunkt der rakshazarischen Schmiedekunst dar. Seine Herstellung ist derart aufwendig, dass ein Breitschwert in der Regel nur für Personen angefertigt wird, die es sich leisten können oder die sich einen Namen gemacht haben. Entsprechend begehrt sind diese Waffen bei Fürsten, Adligen und berühmten Kriegern.



Breitschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	80	85	2	0	-	0/-1	-	N

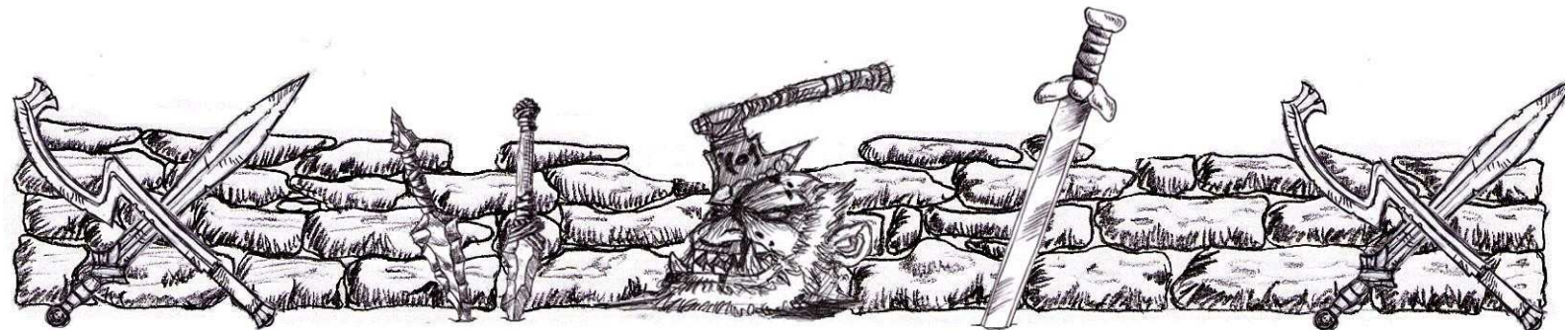
Talent: Schwerter oder Säbel

Verbreitung: AMH, BRO, PRL, VAE

Material: Grassodenerz – Ein Breitschwert aus Stahl hätte einen BF von 1.

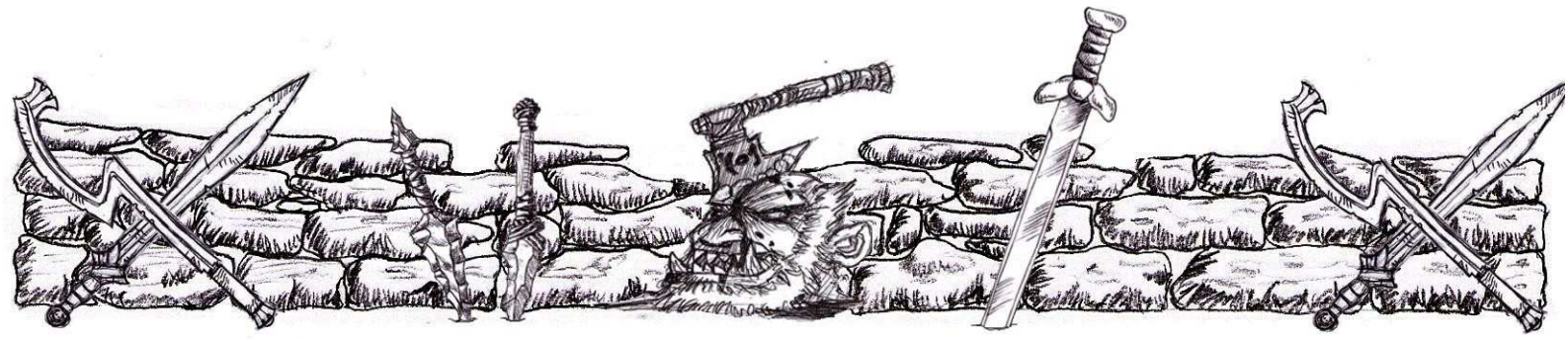
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Breitschwert 2 zusätzliche TP an.

Ein *Waffenmeister (Schwert)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern sowohl den *Gezielten Stich*, als auch den *Hammerschlag* und den *Todesstoß* einsetzen, wenn er diese SF gelernt hat. Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Zum Erlernen dieser SF sind eine GE und KK von jeweils 16 erforderlich.



Weitere Waffen und Rüstungen der Eisenzeit

- Nahkampfwaffen:** Dolch, Jagdmesser, Messer, Schwerer Dolch, Beil, Fleischerbeil, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Sichel, Streitaxt, Streitkolben, Haumesser, Barbarenschwert, Breitschwert, Kurzschwert, Dreizack, Holzspeer, Jagdspieß, Speer, Stoßspeer, Kampfstab, Barbarenstreitaxt, Holzfälleraxt, Kriegshammer, Spitzhacke, Vorschlaghammer
- Fernkampfwaffen:** Wurfdolch, Wurfmesser, Wurfspeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Wurfbeil, Schleuder, Wurfnetz, schweres Wurfnetz, Kurzbogen
- Schilde:** Holzschild, Verstärkter Holzschild, Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild, (thorwaler) Rundschild
- Rüstungen:** Brustplatte, Brustschalen, Fellumhang, Streifenschurz, Lederrüstung, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm



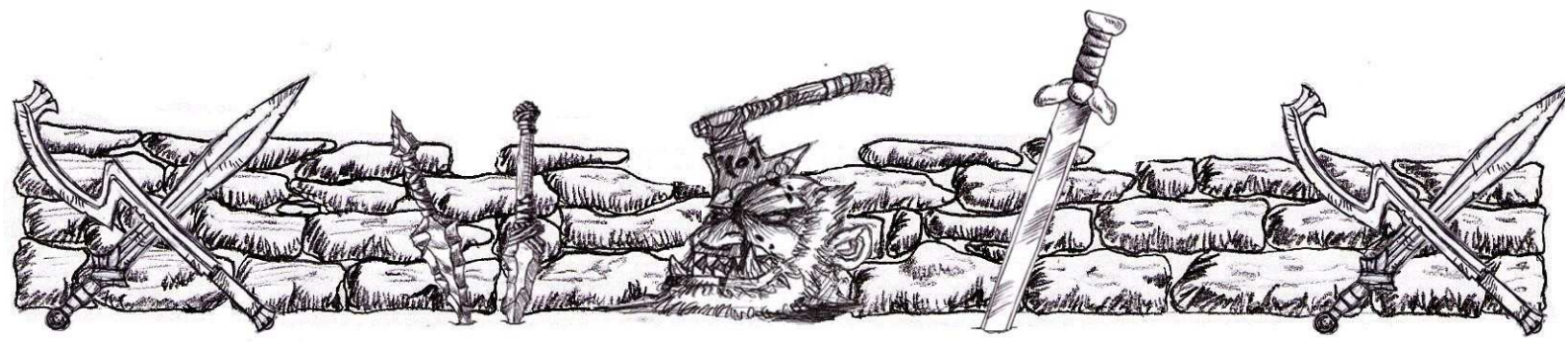
Waffen und Rüstungen der Völker Rakshazars

Neben den allgemein verbreiteten Waffen gibt es in Rakshazar auch noch eine Vielzahl weiterer Waffen die zwar nur in einzelnen Kulturkreisen bekannt und verbreitet sind, dort aber durchaus, neben den allgemeinen Waffen, zur Standardbewaffnung gehören können. Das folgende Kapitel bietet einen Überblick über die wichtigsten Waffen dieser Kategorie.

Verbreitungen

Da sich in Rakshazar häufig Völker, die sich auf unterschiedlichem technischem Niveau befinden und verschiedene Vorlieben für Waffen und Rüstungen besitzen, ein und denselben Lebensraum teilen, haben wir für diese Spielhilfe die Verbreitung der einzelnen Waffen nicht nach Handelsregionen sondern nach Kulturen aufgeteilt. Dabei haben wir nur Waffen und Rüstungen aufgeführt, die von den jeweiligen Völkern selbst hergestellt werden, und Ausrüstung, die durch Raub und Handel in ihre Hände gelangt, nicht weiter berücksichtigt. Die einzelnen Verbreitungsgebiete sind:

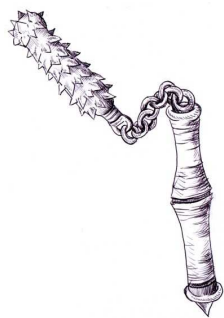
- AGR: - Agrim
- AMH: - Amhasim
- ANG: - Freie Stämme von An Gur
- BRO: - Stammesbrokthar, Cromor-Brokthar, Ronthar-Brokthar
- DON: - Donari
- IPX: - Stammes-Ipexco und Ipexco der Tempelstädte
- IRO: - Irrogoliten
- NAG: - Nagah
- NED: - Nedermannen
- NST: - Nördliche Städte (u.a. Kurotan und Rimtheym)
- ORK: - Steppenorks
- PAR: - Wilde Parnhai des Festlands und der jominischen Inseln
- PRL: - Prophetenlager
- SAN: - Sanskitaren
- SIR: - Ssir'Dacc-Waldechsen
- SKL: - Schwefelklippenlager
- SLA: - Slachkaren und Jikten
- THR: - Steppen-Thhh'Raij und Lotuswald-Thhh'Raij
- VAE: - Vaesten
- WPO: - Weißpelzorks
- XHU: - Xhul



Waffen und Rüstungen der Agrim

Die Agrim sind in Rakshazar das technisch höchst entwickelte Volk der **Eisenzeit**. Ihre Waffentechnik ist der der anderen Völker um Jahrhunderte voraus. Stahlwaffen sind für sie eine Selbstverständlichkeit, Bronze findet bei ihnen höchstens als Schmuckmetall Verwendung und auch auf dem Gebiet der Mechanik sind sie den anderen Völkern weit überlegen. So entwickeln die Agrim Armbrüste mit komplexen mechanischen Spann- und Lademechanismen, während bei den Amhasim und Sanskitaren bereits die Gastraphete als modernste Waffe ihrer Art gilt. Zusammen mit den in den Waffen gebundenen dämonischen Kräften und ihren häufig mit alchemistischen Erzeugnissen befüllten Geschossen, ergibt sich ein Arsenal, das jedem Gegner das Fürchten lehrt.

Nahkampfwaffen



Der Zwergenflegel

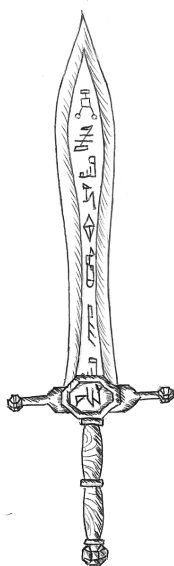
Der Zwergenflegel ist die agrimsche Variante des Morgensterns. Er ähnelt tatsächlich einem stark verkürzten Kriegsflagel. Ein relativ langgezogenes, mit stark Dornen besetztes Schlagstück ist über eine kurze Kette mit einem metallverstärkten Schaft verbunden.

Zwergenflegel		Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
TP	TP/KK								
1W+5	12/3	120	80	1	-2		-1/-2	-	N

Talent: Kettenwaffen **Verbreitung:** AGR

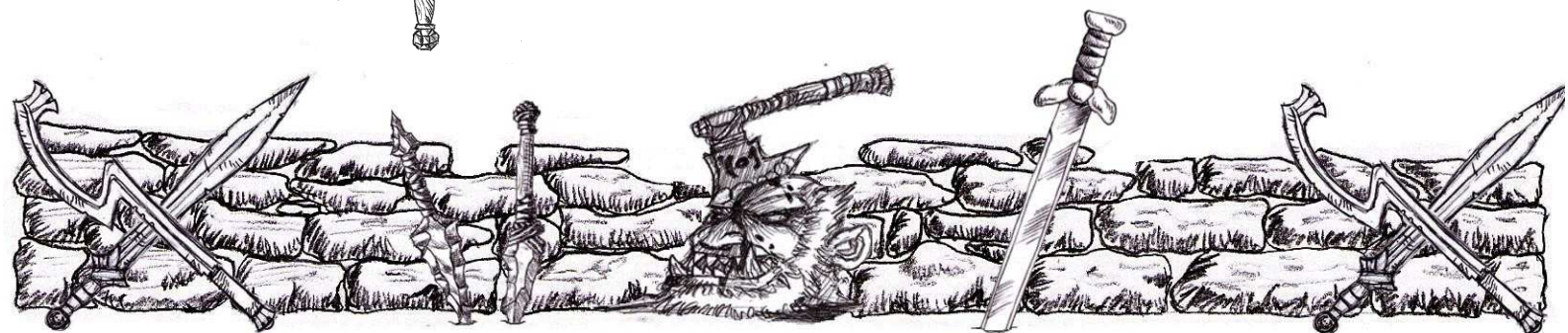
Material: Stahl – Aus Zwergenstahl gefertigt hätte der Zwergenflegel einen BF von 0.

Besonderheiten: Ein Zwergenflegel ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Ein Schlag mit einem Zwergenflegel kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen einen Zwergenflegel um 2 Punkte erschwert. Ein Zwergenflegel droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 2 Punkte erschwert. Ein *Waffenmeister (Zwergenflegel)* führt AT aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Für ihn gelten normale Patzerregeln; seine INI beträgt -1. Um diese SF erlernen zu können, ist eine GE von 16 nötig.



Der Zwergenzweihänder

Der Zwergenzweihänder fand bei den Suchern Verbreitung, nachdem sie das erste Mal die Bekanntschaft mit den Zweihänderkämpfern der Brokthar gemacht hatten. Er hat etwa die Länge eines menschlichen Anderthalbhänders. Seine wuchtige, meist mit Runen verzierte Klinge wird nahe der Spitze breiter - ähnlich wie bei einem Eberfänger. Nur wenige Agrim ziehen die neumodischen Zweihänder den traditionellen Äxten vor, doch diejenigen die es tun verstehen sich meist umso besser auf seine Handhabung.



Zwergenzweihänder

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/3	130	120	1	-1		0/-1	z	N

Talent: Zweihandschwerter

Verbreitung: AGR

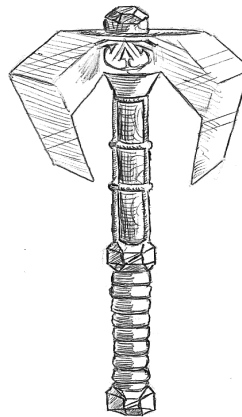
Material: Stahl – Aus Zwergenstahl gefertigt hätte der Zwergenzweihänder einen BF von -1.

Besonderheiten: Der Schlag eines Zwergenzweihänders kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden.

Ein *Waffenmeister (Zwergenzweihänder)* kann die Manöver *Hammerschlag* und *Wuchtschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Beim *Befreiungsschlag* ist die Attacke für ihn nur um 2 Punkte pro Gegner erschwert. *Entwaffnungsmanöver* gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Um diese SF erlernen zu können sind eine GE von 16 und eine KK von 17 erforderlich.

Der Granitbrecher

Der Granitbrecher ist eine kurze, doppelblättrige Streitaxt, die sowohl ein- als auch zweihändig geführt werden kann. Er ist eine typische Waffe der Oberflächenbewohner, die auf ihren weiten Wanderungen diese handliche Axt oft einer sperrigeren Zweihandaxt vorziehen.

**Granitbrecher**

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	11/3	110	80	2	-1		0/-1	z	N

Talent: Zweihand-Hiebaffen

Verbreitung: AGR

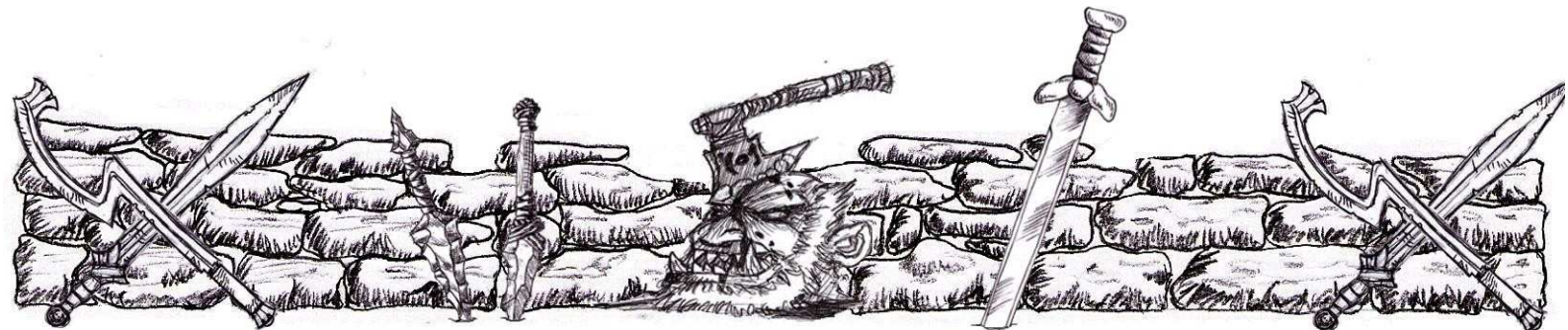
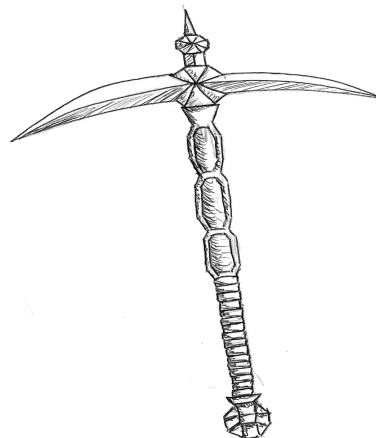
Material: Stahl – Aus Zwergenstahl gefertigt hätte der Granitbrecher einen BF von 1.

Besonderheiten: Der Granitbrecher kann ab KK 14 einhändig mit den Talent *Hiebaffen* geführt werden und hat dann TP/KK 12/4.

Ein *Waffenmeister (Granitbrecher)* benötigt keine Aktion *Position* um zwischen einhändiger und zweihändiger Führung und umgekehrt zu wechseln. Er kann – auch einhändig – die Manöver *Niederwerfen*, *Hammerschlag* und *Wuchtschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen, das Manöver *Schildspalter* ist für ihn nur um 4 Punkte erschwert. Gelingt beim Manöver *Schildspalter* der um 2 Punkte erschwerte Bruchfaktortest, so steigt der BF des Schildes trotzdem um 2 Punkte. Um diese SF erlernen zu können muss ein Zwerg eine GE und eine KK von 17 besitzen.

Der Steinbeißer

Der Steinbeißer oder Kampfpickel ähnelt nicht ohne Grund einer Spitzhacke, denn auch hier wurde aus einem ursprünglich nur als Werkzeug verwendeten Gegenstand eine Waffe entwickelt. Der massive, metallverstärkte Holm des Kampfpickels ist deutlich stabiler als der einer gewöhnlichen Spitzhacke und sein Kopf eignet sich besser dazu Panzerungen zu durchschlagen als Steine zu zerkleinern. Der Steinbeißer kommt, wie auch die Spitzhacke, oft in Minen zum Einsatz, dann wird mit ihm jedoch statt Gestein unerwünscht eingedrungenes Gezücht „bearbeitet“.



Steinbeißer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	14/2	160	100	3	-2		-1/-3	z	N

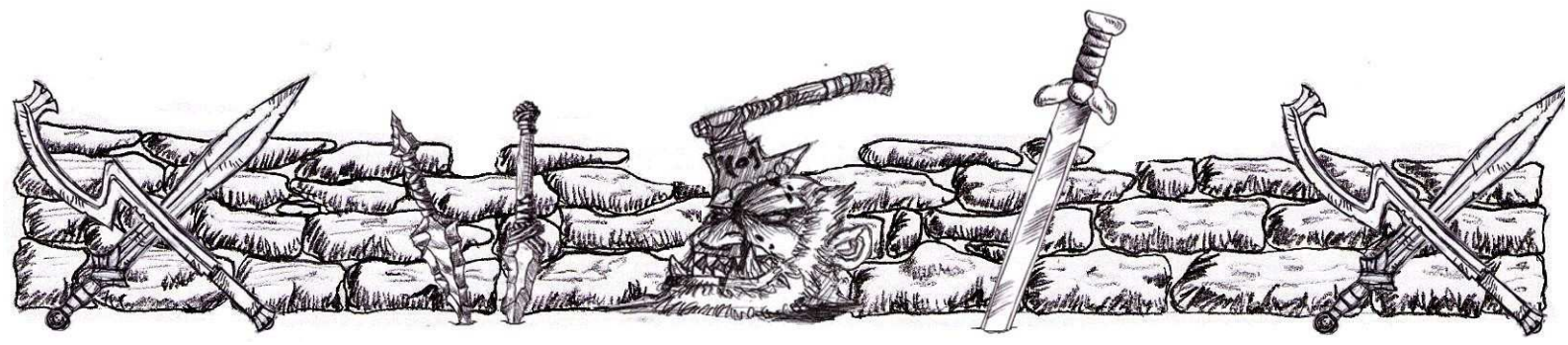
Talent: Zweihand-Hiebaffen

Verbreitung: AGR

Material: Stahl – Aus Zwergenstahl gefertigt hätte der Steinbeißer einen BF von 2.

Besonderheiten: Der Schlag eines Steinbeißers kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden. Der Steinbeißer kann ab KK 18 einhändig mit den Talent *Hiebaffen* geführt werden (TP/KK dann 15/3).

Ein *Waffenmeister (Steinbeißer)* kann die Manöver *Hammerschlag* und *Wuchtschlag* um jeweils 4 Punkte erleichtert durchführen. Zudem kann er auch das Manöver *Umreißen* einsetzen wenn er es gelernt hat. Um diese SF erlernen zu können ist eine KK von 18 erforderlich.

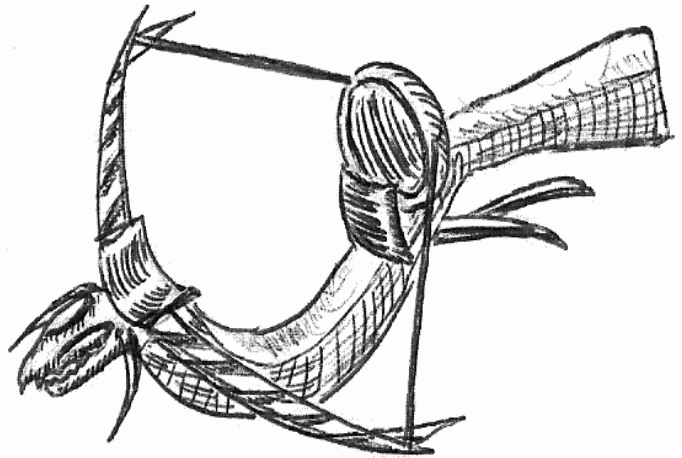


fernkampfwaffen

Die Katapultarmbrust

Die Katapultarmbrust ist im Prinzip die schwere Version des traditionellen Ballästers. Mit ihr werden nicht nur faustgroße Steine und metallene Kugeln, oft ähnlich denen eines Morgensterns, mit Stacheln versehen, verschossen, sondern auch eine besondere „Spezialität“ der Agrim: hohle Tonkugeln, die mit allerlei gefährlichen Alchemica wie Brandölen, Säuren oder Atemgiften gefüllt werden.

Die Katapultarmbrust ist auch unter Faulzwergen keine weit verbreitete Waffe. Im Kampf mit herkömmlichen Geschossen ist sie, verglichen mit anderen Armbrüsten, extrem unpräzise. Im Kampf mit den Spezialgeschossen kommt es wegen der Flächenwirkung zwar oft nicht auf Präzision an, doch sind diese Geschosse nicht nur aufwendig herzustellen, sondern auch sehr zerbrechlich. Schon so mancher unvorsichtige Schütze ist an einem seiner eigenen Geschosse verreckt.



Katapultarmbrust

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
3W	5/15/25/35/50	(+2/+1/0/-1/-2)	240+40	20	

Talent: Armbrust

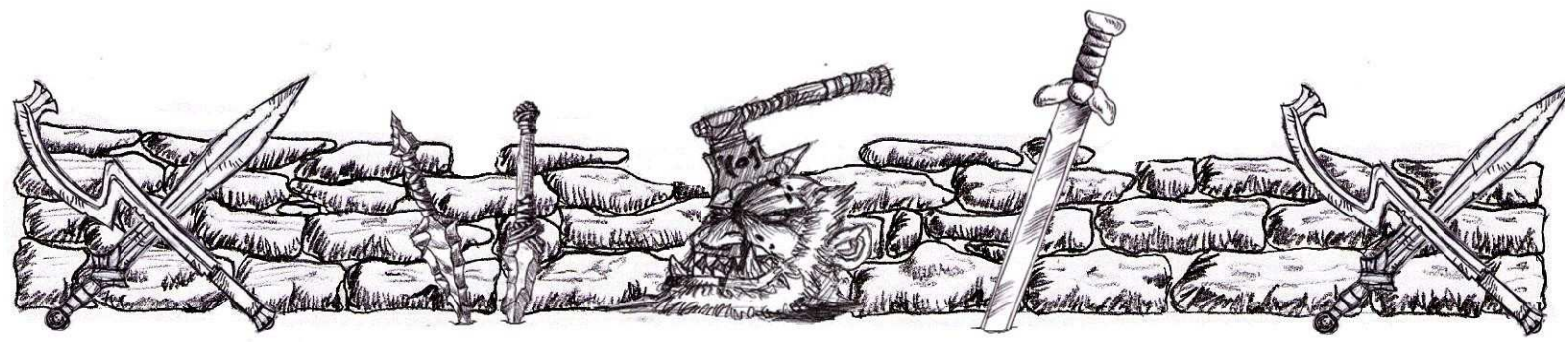
Verbreitung: AGR

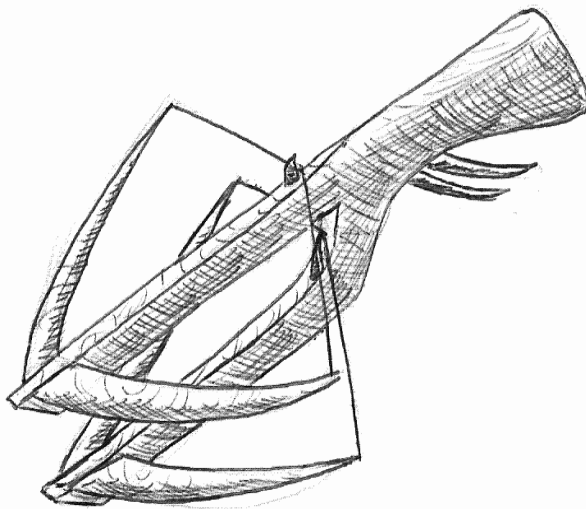
Material: Stahl

Besonderheiten: Alle Fernkampf-Proben mit der Katapultarmbrust sind um 3 Punkte erschwert. Um die Katapultarmbrust spannen zu können ist eine KK von 14 nötig. Der angegebene Schaden gilt für Geschosse aus Stein. Geschosse aus Metall richten 1TP mehr an, sind die Geschosse mit Stacheln versehen erhöht sich ihr Schaden abermals um 1TP, allerdings erschweren sie die FK-Probe zusätzlich um +1.

Bei den „Gefüllten Geschossen“ hängen die Auswirkungen eines Treffers stark von der Art der „Füllung“ ab. Ein Patzer führt im Allgemeinen dazu, dass der Schütze selber der „Füllung“ ausgesetzt wird. Je nach Qualität der Geschosse kann es sein, dass, statt nur bei 20, bereits bei 19 und 20 oder schon bei 18, 19 und 20 Patzergefahr droht.

Für einen *Waffenmeister (Katapultarmbrust)* entfällt die zusätzliche Erschwernis von 3 Punkten. Außerdem benötigt er nur die Hälfte der genannten Ladezeit. Um Waffenmeister mit der Katapultarmbrust werden zu können, sind die SF *Meisterschütze* und die SF *Schnellladen (Armbrust)* sowie eine FF von 18 und eine KK von 16 Voraussetzung.





Die Doppelarmbrust

Die Doppelarmbrust ist eine seltene agrimsche Armbrustvariante. Im Prinzip handelt es sich dabei um zwei Armbrüste die untereinander am selben Schaft befestigt sind. Der Vorteil der Doppelarmbrust liegt klar auf der Hand. Bei einer einfachen Armbrust hat man im Kampf oft nur Gelegenheit für einen einzigen Schuss, bei der Doppelarmbrust, ist es hingegen möglich zwei Bolzen kurz hintereinander oder gar gleichzeitig abzuschießen. Das größte Problem bei der Herstellung einer Doppelarmbrust ist, dass die Schussbahnen beider Armbrüste genau parallel liegen müssen, da es sonst nicht möglich ist dasselbe Ziel mit beiden Bolzen gleichzeitig zu treffen. Geschichten von Schützen die es schaffen bei einem Doppelschuss mit jedem der beiden Bolzen ein anderes Ziel zu treffen, mögen getrost ins Reich der Phantasie verwiesen werden. Einige agrimsche Bastler versuchen immer wieder Dreifach-, Vierfach- und andere Mehrfacharmbrüste zu bauen doch sind diese entweder zu unhandlich, zu stör anfällig oder es mangelt ihnen an Durchschlagskraft, so dass es kaum jemals mehr als einige wenige Einzelstücke von solchen wahnwitzigen Konstruktionen gegeben hat.

Doppelarmbrust

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	200+3	je 15	

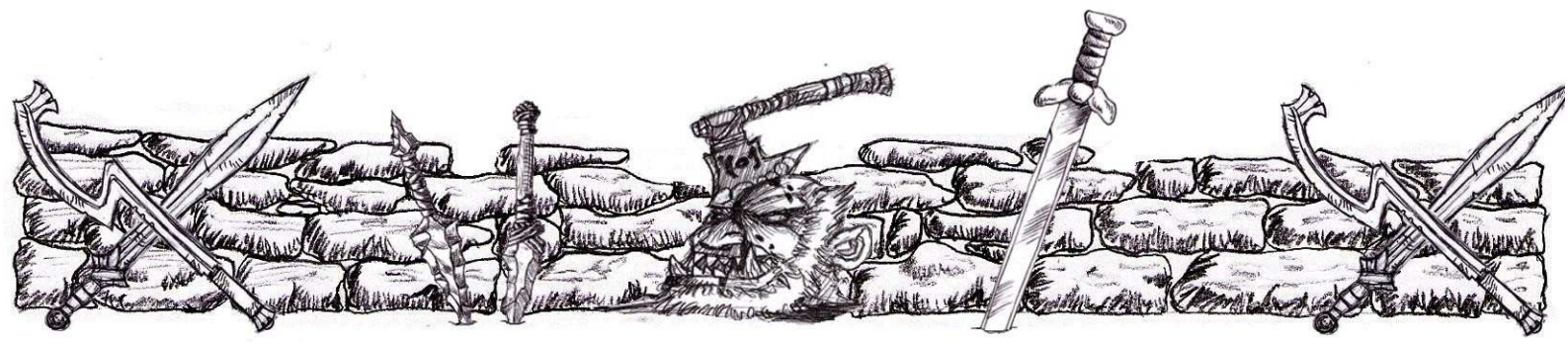
Talent: Armbrust

Verbreitung: AGR

Material: Stahl

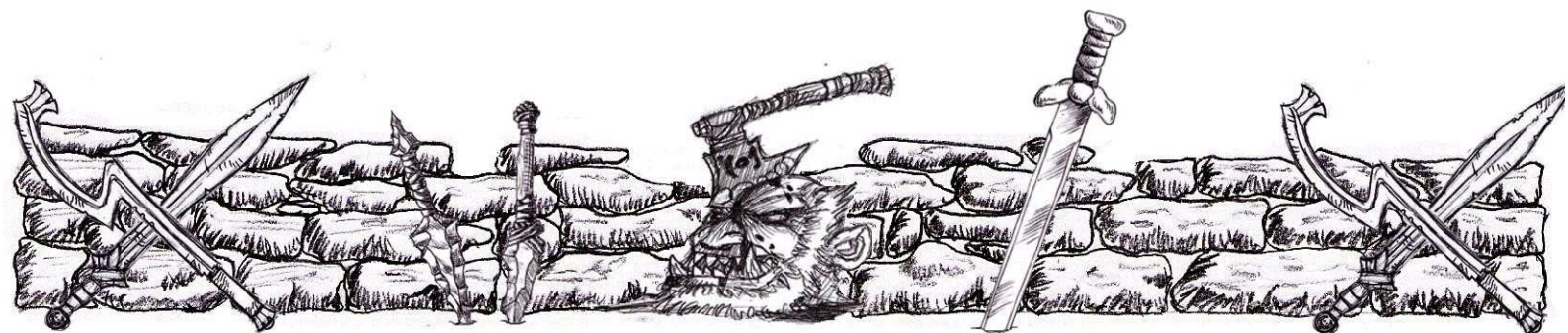
Besonderheiten: Ein Treffer mit der Doppelarmbrust richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP (DSA4) bzw. KO/2-2 SP (DSA4.1) erzeugt (usw.). Bei einer KK von weniger als 12 verdoppelt sich die Ladezeit. Wird mit der unteren Armbrust geschossen, ist die FK-Probe um 3 Punkte erschwert. Es ist möglich gleichzeitig zwei Bolzen auf dasselbe Ziel abzufeuern, aber um mit beiden Bolzen zu treffen, muss eine um 6 Punkte erschwerte FK-Probe gelingen, misslingt diese um 3 Punkte oder weniger trifft immerhin ein Bolzen. Der Schaden wird für beide Bolzen separat ermittelt.

Ein *Waffenmeister (Doppelarmbrust)* benötigt nur die Hälfte der genannten Ladezeit; ein normaler Schuss mit der unteren Armbrust ist für ihn nicht mehr erschwert, der Doppelschuss ist für ihn nur um drei Punkte erschwert. Um *Waffenmeister* mit der Doppelarmbrust werden zu können, sind die *SF Meisterschütze* und die *SF Schnellladen (Armbrust)* sowie eine FF und eine KK von jeweils mindestens 16 Voraussetzung.



Weitere Waffen und Rüstungen der Agrim

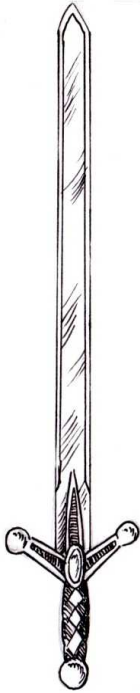
- Nahkampfwaffen:** Dolch, Drachenzahn, Mengbilar, Messer, Meucheldolch, Dorgnapp, Ogerfänger, Schwerer Dolch, Beil, (*Stachel*-)Keule, Knüppel, Lindwurmschläger, Zwergenskraja, Kurzsword, *Kurzspeer*, Speer, Wurmspieß, Holzfälleraxt, Felspalter, Spitzhacke, Vorschlaghammer, Zwergenschlägel, Ritterspornstiefel, Veteranenhand
- Fernkampfwaffen:** Wurfbeil, Balläster, Leichte Armbrust, Windenarmbrust, Fledermaus, Granatapfel, Wurfnetz, schweres Wurfnetz
- Geschütze:** Leichte Ballista, Schwere Ballista, *Überschwere Ballista*, Drachenzunge, *Morfu*, Onager, Schwerer Onager
- Schild:** Holzschild, Verstärkter Holzschild
- Rüstungen:** Brustplatte, Streifenschurz, Fellumhang, Kettenweste, Kettenhemd, Langes Kettenhemd, Kettenmantel, Kettenbeinlinge, Kettenhandschuhe, Kettenkragen, Löwenmähne, Lederrüstung, Leder Arm-/Beinschienen, stählerne Arm-/Beinschienen, Kettenhaube, Drachenhelm, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm



Waffen und Rüstungen der Amhasim

Kaum ein rakshazarisches Volk der **Eisenzeit** beherrscht die Stahlherstellung so gut wie die Amhasim. Sie wissen nicht nur um das „Geheimnis des Stahls“, sondern betreiben auch riesige Minen und gewaltige Hochöfen, in denen Heere von Sklaven unter der strengen Aufsicht ihrer Herren Massen von Erz abbauen und verhütten, um so den berühmten amhasischen Stahl zu produzieren, dessen Qualität von kaum einem anderen rakshazarischen Stahl erreicht wird.

Nahkampfwaffen



Das amhasische Schlachtschwert

Genau wie bei den Ronthar-Brokthar ist auch bei den Amhasim die bevorzugte Nahkampfwaffe das anderthalbhändige Schlachtschwert. Doch anders als die Ronthar schmieden die Amhasim ihre Schwerter nicht aus minderwertigem Grassodenerz, sondern aus bestem amhasischen Stahl.

Amhasisches Schlachtschwert

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/2	130	130	1	0		0/0	z	NS

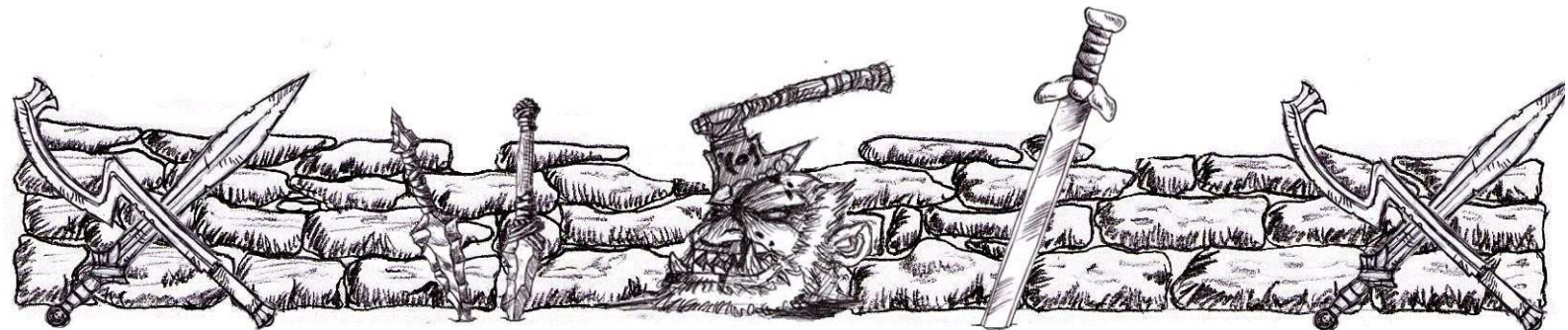
Talent: Anderthalbhänder (Schwerter)

Verbreitung: AMH

Material: Stahl

Besonderheiten: Die Waffe ist von den Proportionen her darauf ausgelegt, von Brokthar verwendet zu werden; Menschen müssen einen WM von –1/–1 hinnehmen. Das Schlachtschwert kann von einem Brokthar ab KK 15, von einem Menschen ab KK 16 einhändig (mit dem Talent *Schwerter*) geführt werden; in diesem Fall gilt TP/KK 13/3, INI-1, DK N. Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet das Schlachtschwert gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.

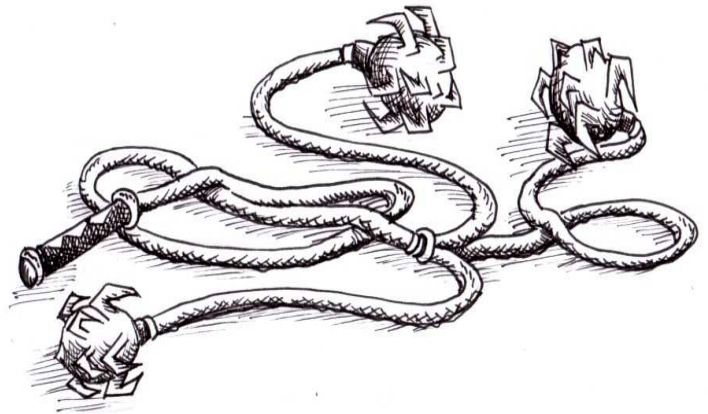
Ein *Waffenmeister (Schlachtschwert)* kann vom Talent *Anderthalbhänder* auf das Talent *Schwerter* wechseln (und umgekehrt) ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Er kann mit dem Schlachtschwert einen *Hammerschlag* durchführen. Beim *Befreiungsschlag* ist die Attacke für ihn nur um 2 Punkte pro Gegner erschwert. Zum Erlernen dieser SF ist eine KK von 18 nötig.



fernkampfwaffen

Der Greifer

Der Greifer wird von den berüchtigten schwarzen Echsenreitern der Amhasim genutzt um Sklaven einzufangen. Er besteht aus einem Lederseil (manchmal auch einer Kette), das sich an einem Ende in drei Stränge aufteilt. Am Ende jedes Stranges befindet sich ein mit brutalen Widerhaken versehenes Gewicht. Wird der Greifer auf eine Person geschleudert, wickeln sich die Enden um das bemitleidenswerte Opfer, verhaken sich ineinander und fesseln es auf diese Weise. Da das andere Ende des Greifers am Sattel der gewaltigen Reitechse befestigt ist, hat ein einmal Gefesselter kaum noch eine Chance sich loszureißen. Probiert er es dennoch, haben die wenigsten der schwarzen Reiter Skrupel, ihrer Echse einfach die Sporen zu geben, das Opfer umzureißen und so lange hinter ihrem Reittier herzuschleifen bis es nicht einmal mehr an Widerstand zu denken wagt. Gerüchteweise soll es bei den Amhas auch eine Hinrichtungsmethode geben bei der das Opfer mit mehreren Greifern gefesselt und durch die in entgegengesetzte Richtungen auseinander laufenden Echsen förmlich in Stücke gerissen wird. Die drei Stränge verheddern bei Transporten sehr leicht, so dass der Greifer vor jedem Einsatz meist erst einmal entwirrt werden muss. Wird ein „verheddeter“ Greifer geworfen, fesselt er sein Ziel nicht, sondern trifft das Opfer mit der vollen Wucht seiner Gewichte. Es kommt durchaus vor, dass ein schwarzer Reiter seinen Greifer absichtlich verheddert um ihn als tödliche Waffe zu benutzen.



Greifer

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5	2/4/6/8/10	(+3/+2/+1/0/-1)	120	1	

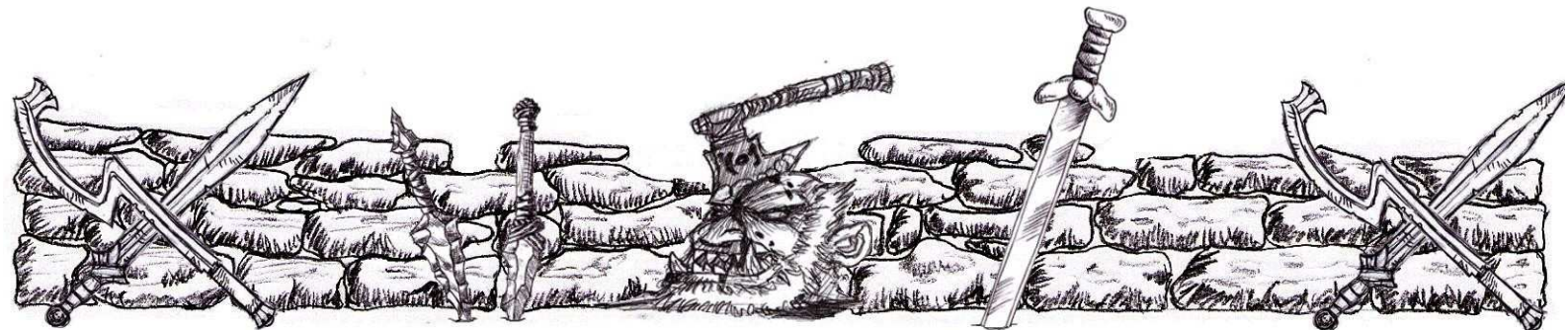
Talent: Schleuder

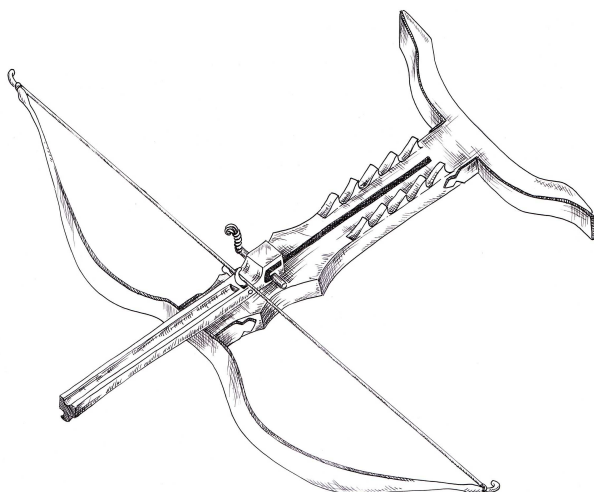
Verbreitung: AMH

Material: Stahl

Besonderheiten: Beim normalen Einsatz richtet der Greifer keinen Schaden an, statt dessen geben die „TP“ die Erschwernis auf den *Entfesseln*-Wurf an, den das Opfer ablegen muss, um sich zu befreien. Die Probe darf jede KR wiederholt werden, jede misslungene Probe erschwert alle folgenden Proben um 1 Punkt. Im verhedderten Zustand richtet der Greifer echte TP an. Die TP+ gelten nur für den verhedderten Zustand. Das Verheddern braucht 1 Aktion, das Entwirren 4 Aktionen und eine gelungene FF-Probe.

Ein *Waffenmeister (Greifer)* benötigt zum Entwirren nur 2 Aktionen und muss keine FF-Probe ablegen. Verheddern ist für ihn eine freie Aktion. Er darf *Gezielte Würfe* einsetzen und die TP steigen auf 1W+7. Um *Waffenmeister (Greifer)* zu werden sind eine KK und GE von jeweils 16 sowie eine FF von 15 Voraussetzung.





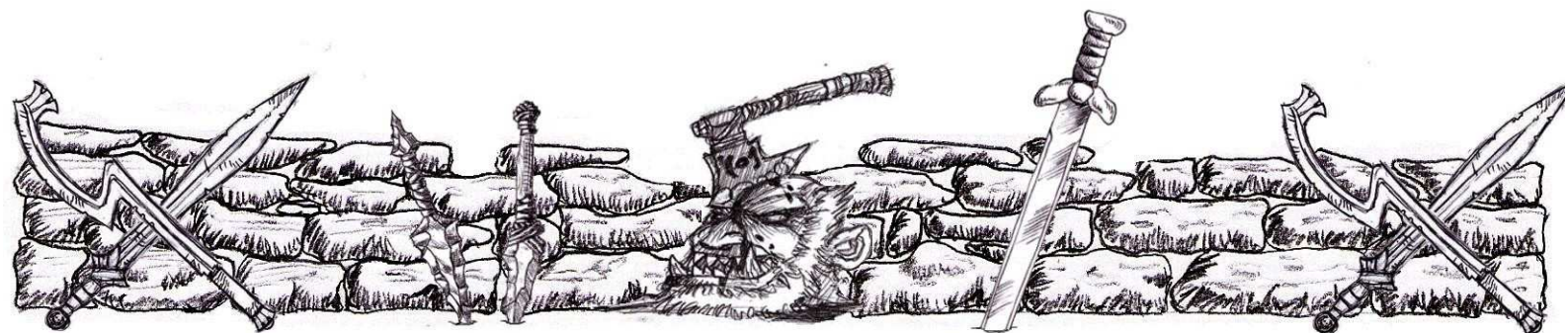
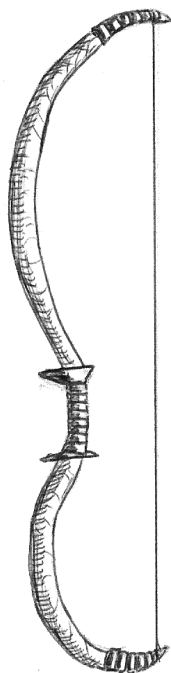
Die Gastraphete

Die Gastraphete der Amhasim ist wohl die mächtigste Fernkampfwaffe Rakshazars. Diese gewaltige Armbrust wird anders als aventurische Armbrüste nicht mit einem Geißfuß oder einer mechanischen Winde, sondern mit roher Muskelkraft gespannt. Hierzu wird das vordere Schaftende auf den Boden und das hintere mondförmige gegen den Bauch gepresst, dann wird die Sehne mit beiden Händen gefasst und mit aller Kraft nach hinten gezogen. Die Amhasim sehen diese Waffe als deutliches Zeichen ihrer Überlegenheit gegenüber anderen Völkern, sind diese doch meist weder in der Lage die Gastraphete zu spannen - was neben fehlender Kraft auch daran liegt, dass diese Waffen für jemanden mit der Körpergröße eines Amhasim gebaut sind - noch vermögen sie einen Stahl herzustellen, der sich für die Fertigung des Armbrustbogens eignen würde.

Gastraphete					
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+4*	10/20/40/80/160	(+3/+1/0/0/-1)	200+4	20	
Talent: Armbrust Material: Stahl Besonderheiten: Um die Gastraphete spannen zu können, muss man auf festem Untergrund stehen. Ein Brokthar benötigt hierzu eine KK von 16, ein Mensch eine KK von 17. Ein Treffer mit der Gastraphete richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP (DSA4) bzw. KO/2-2 SP (DSA4.1) erzeugt (usw.). Ein <i>Waffenmeister (Gastraphete)</i> benötigt nur die Hälfte der genannten Ladezeit und muss keine zusätzlichen Aktionen für einen <i>Fernkampfangriff+</i> oder <i>Gezielte Schüsse</i> aufwenden; die <i>Zuschläge</i> beim <i>Gezielten Schuss</i> sind um 1 Punkt vermindert. Um <i>Waffenmeister</i> mit der Gastraphete zu werden, muss ein Brokthar die <i>SF Meisterschütze</i> und <i>Schnellladen</i> beherrschen und eine KK von 18 besitzen.					

Der Sklavenfänger

Der Sklavenfänger ist ein asymmetrisch geformter Langbogen. Der Teil unterhalb des Griffes ist erheblich kürzer als der Teil über dem Griff. Durch seine spezielle Form lässt sich der Sklavenfänger auch als Reiterbogen einsetzen, erfordert aber auch eine spezielle Schusstechnik. Beherrscht man diese, ist der Sklavenfänger weit präziser als die meisten anderen rakshazarischen Schusswaffen, auch wenn seine Durchschlagskraft hinter der der Gastraphete zurückbleibt. Junge Sklavenjäger benutzen den Bogen meist um die Flucht eines Sklaven mit einem gezielten Schuss auf die Beine zu beenden. Die Brutalsten unter ihnen verwenden gar Widerhakenpfeile an denen dünne, feste Schnüre befestigt sind, um das Opfer zu sich zu ziehen. Diese Praktik ist bei den erfahreneren Schwarzen Reitern jedoch verpönt, da es zum „Verlust der Transportfähigkeit“ oder gar „irreparablen Schäden am Material“ führen kann. Sie verwenden stattdessen lieber stumpfe Pfeile, mit denen man ein Opfer zu Fall bringen oder betäuben kann ohne es allzu schwer zu verletzen, oder sie benutzen den Bogen als reines Einschüchterungsinstrument, indem sie frisch Gefangenen ihr Schießkünste demonstrieren, um ihnen zu zeigen, dass eine Flucht sinnlos wäre.



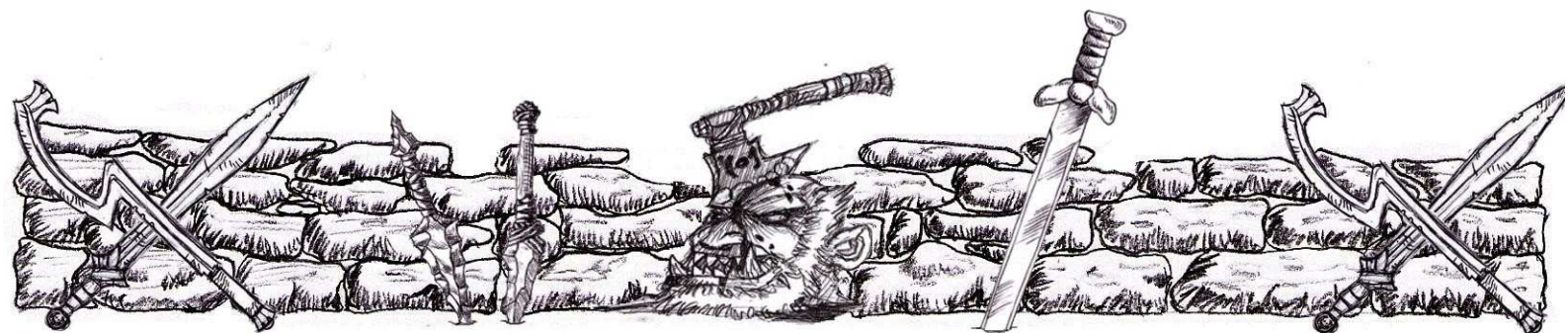
Sklavenfänger

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	10/20/45/90/180	(+3/+2/+1/0/-1)	45+3	4	

Talent: Bogen**Verbreitung:****Material:** Holz

Besonderheiten: Ein Treffer mit dem Sklavenfänger richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP (DSA4) bzw. KO/2-2 SP (DSA4.1) erzeugt (usw.). Für den Sklavenfänger ist eine Mindest-KK von 15 erforderlich; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2. Er kann nur von *Berittenen Schützen* vom Rücken eines Reittieres aus benutzt werden. Für Nicht-Brokthar ist die Verwendung des Sklavenfängers je nach Anatomie um 1 bis 3 Punkte erschwert.

Ein *Waffenmeister (Sklavenfänger)* verwendet die Entfernungen (10/25/50/100/200). Das *Niederwerfen* eines Opfers mit einem stumpfen Pfeil ist um 2 Punkte erleichtert. Um diese SF zu erlernen, muss ein Brokthar die SF *Meisterschütze* und die SF *Schnellladen* beherrschen, sowie eine KK von 16 haben.



Rüstungen

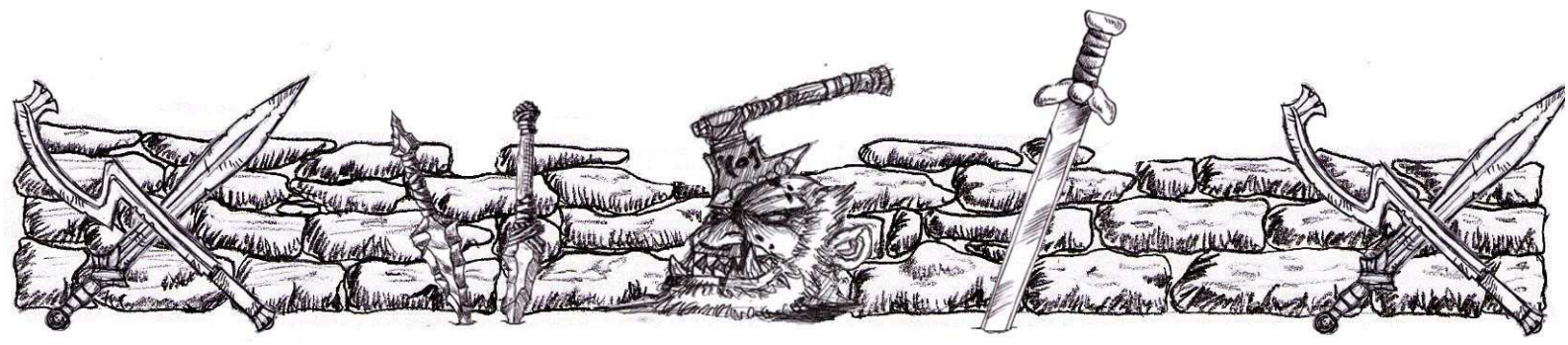


Die schwarze Rüstung

Es gibt wohl keine Rüstung, deren Anblick von den freien Völkern Rakshazars mehr gefürchtet wird als der der schweren, schwarzen Vollrüstungen der Schwarzen Reiter von Amhas. Die Rüstung umhüllt ihren Träger so vollständig, dass das einzige, was seine Opfer von ihm erblicken können, die Augen sind, und gewährt ihm so einen Schutz, den kaum eine Waffe zu durchdringen vermag. Vor allem die steinzeitlichen Waffen der primitiveren Völker zerbersten oft einfach an der Rüstung ohne sichtbare Wirkung zu erzielen.

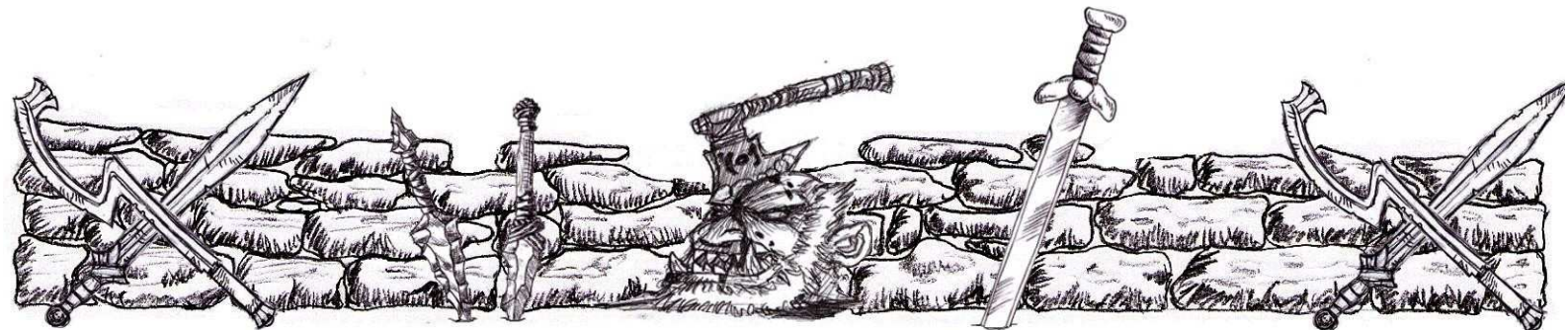
Auf diesen Rüstungen gründet sich auch der Mythos der Unbesiegbarkeit, der den Amhasim in den Augen der niederen Stämme anhängt. Ein verbreiteter Aberglaube der nördlichen Stämme besagt, Amhasim seien nichts anderes als leere, "lebende" Rüstungen, die beseelt sind von den bösen Geistern aus der Zeit vor dem Kataklysmus.

Rüstungen	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
Schwarze Rüstung*	6	7	6	7	6	6	6	6	6,4	5,4	9	7	25	
Verbreitung: AMH														
Material: Stahl														
Besonderheiten: Die Rüstungen der Amhasim sind an die Körpergröße von Brokthar angepasst und können daher von anderen Rassen nicht getragen werden.														



Weitere Waffen und Rüstungen der Amhasim

- Nahkampfwaffen:** Dolch, Eberfänger, Jagdmesser, Messer, Langdolch, Ogerfänger, Schwerer Dolch, Beil, (Stachel-)Keule, Knüppel, Sichel, Streitaxt, Streitkolben, Morgenstern, Neunschwänzige, Ochsenherde, Ogerschelle, Peitsche, Breitschwert, Kurzschwert, Jagdspieß, *Kurzspeer*, Speer, Stoßspeer, Barbarenstreitaxt, Holzfälleraxt, Kriegshammer, Spitzhacke, Vorschlaghammer
- Fernkampfwaffen:** Wurfspeer, Kurzbogen, Fledermaus, Wurfnetz, Schweres Wurfnetz
- Geschütze:** Leichte Ballista, Schwere Ballista, *Überschwere Ballista*, *Schwere Gastraphete*, *Morfu*, Onager, Schwerer Onager
- Schilde:** Holzschild, Verstärkter Holzschild
- Rüstungen:** Brustplatte, Brustschalen, Gladiatorenschulter, Streifenschurz, Lederrüstung, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm, Bronze Arm-/Beinschienen, Bronzeharnisch, Tuchrüstung, Stählerne Arm-/Beinschienen, Teller Helm, Strumhaube, Wattierter Waffenrock

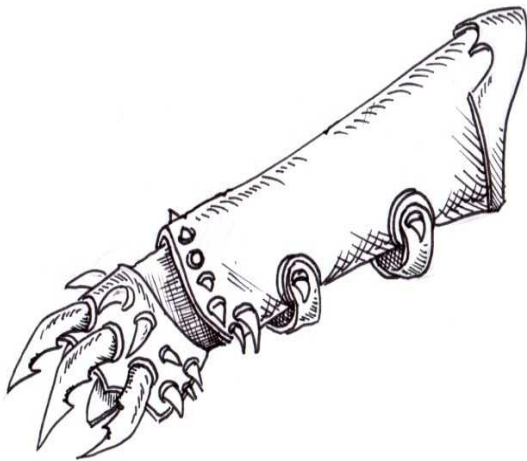


Waffen und Rüstungen der freien Stämme von An Gur

Nach der Flucht aus der Sklaverei war es für die Angurianer überlebensnotwendig, sich zu bewaffnen, doch hatten sie weder Erfahrung darin, noch eine große Auswahl an Materialien. Aber da Not bekanntlich erfinderisch macht, begannen sie kurzerhand, aus allem Waffen zu fertigen, was gerade zur Hand war. Durch schmerzhaftes Erfahrungen lernten sie recht schnell, welche ihrer kruden Konstruktionen tauglich waren und welche nicht. Die untauglichen wurden verworfen, wohingegen die tauglichen weiter verbessert und verfeinert wurden und auch heute noch den Grundstock der angurianischen Bewaffnung bilden.

Einige Angurianer haben in der Sklaverei die Grundzüge der Stahlherstellung erlernt, verfügen aber weder über das Geheimwissen der Amhasim, noch über deren gewaltige Hochöfen, um die Errungenschaften der **Eisenzeit** wirklich nutzen zu können. So ist der Stahl, den die freien Stämme aus dem wenigen Erz, das sie selber schürfen, herstellen oder durch das Einschmelzen erbeuteter Metallgegenstände gewinnen, von ähnlich minderer Qualität wie Grassodenerz. Für wirklich herausragende Schmiedearbeiten gibt es deshalb für die angurianischen Schmiede nur ein Material: erbeuteten amhasischen Stahl.

Nahkampfwaffen



Die Kalkarimskralle

Die Kalkarimskralle ist eine kochlederne mit Holz oder Horn verstärkte Unterarmschiene, in die seitlich und zum Handrücken hin lange Tierzähne, Hörner oder Mandibeln eingesetzt werden, so dass sie bei geschlossener Faust hervorragen oder rechtwinklig zum Unterarm stehen. Sie wird von den Kriegerern nur selten abgelegt und demonstriert ihre fortwährende Kampfbereitschaft.

Kalkarimskralle

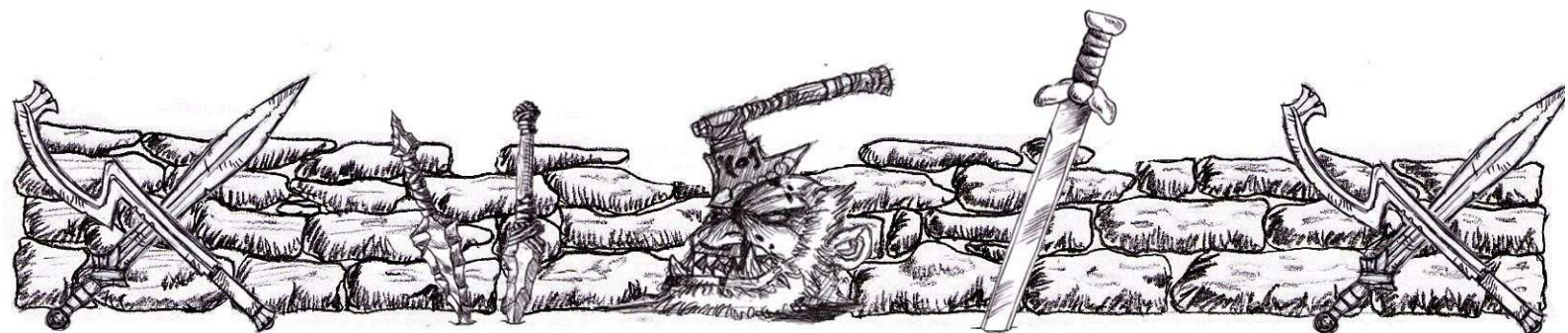
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/3	30	20	4	-1		0/-1	-	H

Talent: Handgemengewaffen (Raufen)

Verbreitung: ANG

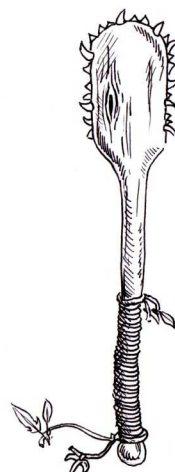
Material: Bein - Gegen metallene Rüstungen richtet die Kalkarimskralle nur 1W TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Die Kalkarimskralle erzeugt im Waffenlosen Kampf echte TP. Sie kann mit dem Waffenlosen Manöver *Gerade* eingesetzt werden. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit der Kalkarimskralle als unbewaffnet. Die Kalkarimskralle wird bei der Berechnung des RS wie eine lederne Armschiene behandelt. Ein **Waffenmeister (Kalkarimskralle)** erhält im waffenlosen Kampf oder gegen andere Handgemengewaffen einen INI-Bonus von 1 Punkt und verwendet die TP/KK 11/3. Er kann mit der Kalkarimskralle das Manöver *Eisenarm* einsetzen, auch ohne dieses Manöver erlernt zu haben. Voraussetzung für das Erlernen dieser SF ist neben der Kenntnis des waffenlosen Kampfstils *Paj Garok* eine GE von 16 und ein MU von 15.



Die Wolfszahnkeule

Die Wolfszahnkeule besteht aus Hartholz und ist ähnlich wie ein Bootsruder geformt. Die Keule wird in verschiedenen Längen, Gewichtsklassen und Formen hergestellt, so dass es sowohl einhändig als auch zweihändig führbare Versionen der Keule gibt. Der, je nach Ausführung zwischen zwei Spann und mehr als einen Schritt lange Holzschaft geht in ein flaches Schlagblatt über, dessen Kanten zusätzlich mit geschärften Tierzähnen besetzt sind.



Wolfszahnkeule

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/2	100	80	5	0		0/-1	-	N

Talent: Hieb Waffen

Verbreitung: ANG

Material: Bein - Gegen metallene Rüstungen richtet die Wolfszahnkeule nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet die Wolfszahnkeule gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.

Ein *Waffenmeister (Wolfszahnkeule)* kann die Manöver *Wuchtschlag*, *Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Um *Waffenmeister (Wolfszahnkeule)* zu werden ist eine KK und GE von 16 nötig.

Zweihändige Wolfszahnkeule

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+1	12/2	140	140	5	-1		0/-3	z	NS

Talent: Zweihand-Hieb Waffen

Verbreitung: ANG

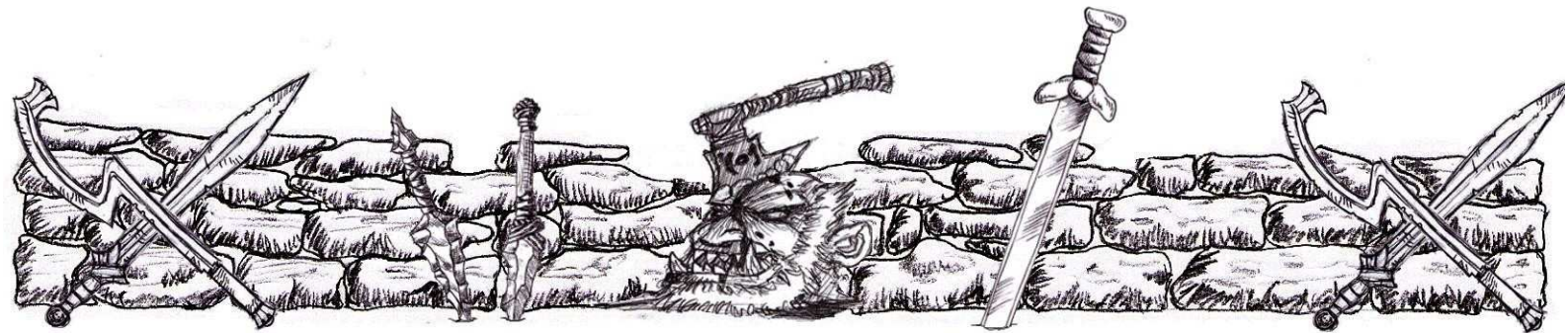
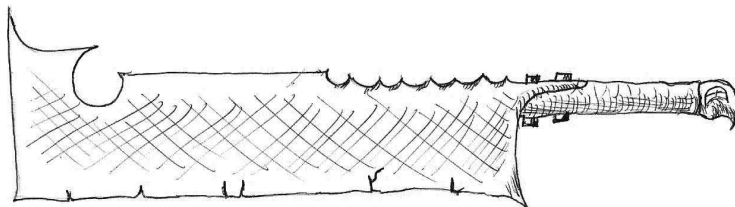
Material: Bein - Gegen metallene Rüstungen eingesetzt richtet sie nur 2W TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Schläge der Zweihändigen Wolfszahnkeule können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden.

Für einen *Waffenmeister (Zweihändige Wolfszahnkeule)* sind die Manöver *Befreiungsschlag*, *Niederwerfen*, *Hammerschlag* und *Wuchtschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert. Um *Waffenmeister (Zweihändige Wolfszahnkeule)* werden zu können ist eine KK von 18 erforderlich.

Der Hackbart (Kravlesh)

Der Hackbart ist die angurianische Version des orkischen Kravlesh. Da für seine Herstellung viel Metall benötigt wird, können nur wenige angesehene Krieger einen Hackbart ihr eigen nennen.



Hackbart (Kravlesh)

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/2	120	90	4	-1		0/-1	-	N

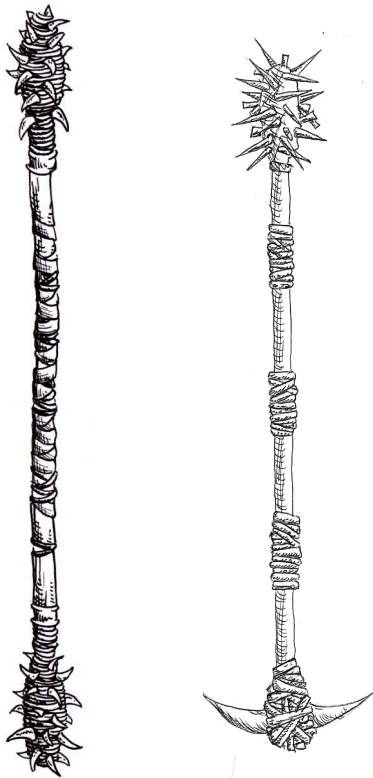
Talent: Säbel oder Hieb Waffen

Verbreitung: ANG, ORK

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird. Ein stählerner Hackbart hätte nur einen BF von 2.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet der Hackbart gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an. Um den Hackbart korrekt führen zu können ist eine Mindest-KK von 14 nötig.

Ein *Waffenmeister (Hackbart)* kann vom Talent *Säbel* auf das Talent *Hieb Waffen* wechseln (und umgekehrt), ohne eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Außerdem kann er die Manöver *Niederwerfen*, *Schildspalter* und *Wuchtschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE und KK von jeweils 16 nötig

**Der Schlachtenstab**

Der Schlachtenstab ist ein massiver Kampfstab, der an seinen verdickten Enden mit Stacheln gespickt ist. Die Grifffläche des Stabes ist meist mit Leder oder Fell umwickelt. Da bei dieser Waffe beide Enden gefährlich sind, ermöglicht sie ihrem Träger eine Vielzahl an Manövern, erfordert aber ebenso viel Übung um ihr volles Potential ausschöpfen zu können.

Schlachtenstab

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	150	180	5	0		0/-1	z	NS

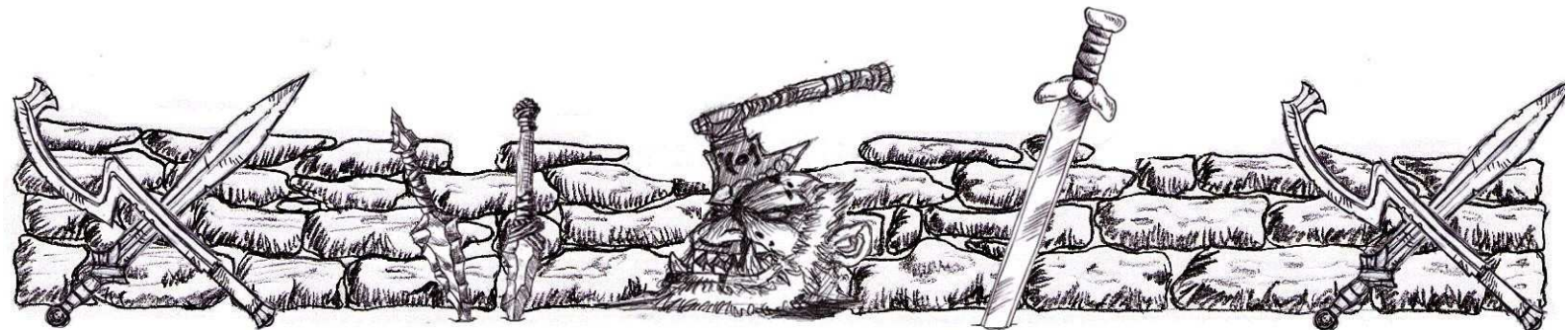
Talent: Stäbe

Verbreitung: ANG

Material: Stein und Knochensplitter- Gegen metallene Rüstungen richtet der Schlachtenstab nur 1W+3 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Für einen mit Metaldornen gespickten Schlachtenstab sein entfallen diese Nachteile.

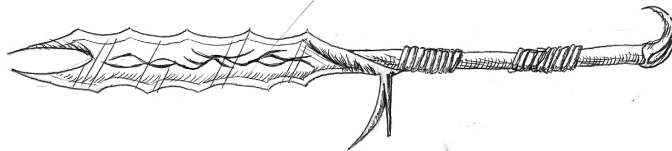
Besonderheiten: Mit dem Schlachtenstab ist das Entwaffnen aus der Attacke um 2 Punkte erleichtert. Ab einem TaW *Stäbe* von 10+ kann ein Kämpfer mit dem Schlachtenstab Aktionen und Reaktionen umwandeln ohne den üblichen Malus von 4 Punkten hinnehmen zu müssen.

Ein *Waffenmeister (Schlachtenstab)* erhält jeweils zwei Bonuspunkte auf die Manöver *Umreißen*, *Entwaffnen als Attacke*, *Binden*, *Windmühle*, *Niederwerfen* und *Wuchtschlag*. Er kann zudem das Manöver *Hammerschlag* einsetzen (wenn er es gelernt hat) und verwendet die Waffe mit WM 0/0. Um diese SF erlernen zu können, benötigt er eine GE und KK von jeweils 16.



Der Drachenkamm

Der Drachenkamm ist eine etwa ein Schritt und zwei Spann lange Schwertlanze, bei der Schaft und Klinge in etwa gleich lang sind. Was ihn vom aventurischen Schnitter unterscheidet, ist seine gerade Klinge, die jedoch eine gezackte Schneide besitzt und oft in zwei Spitzen endet, sowie der kräftige Parierhaken am Griff. Diese meisterlichen Erzeugnisse angurianischer Schmiedekunst, für deren Herstellung amhasischer Stahl benötigt wird, sind fast ausschließlich im Besitz legendärer angurianischer Krieger und sind so begehrt, dass ihre Eigentümer nicht selten von anderen Kämpfern zum Duell um diese herrliche Waffe gefordert werden.

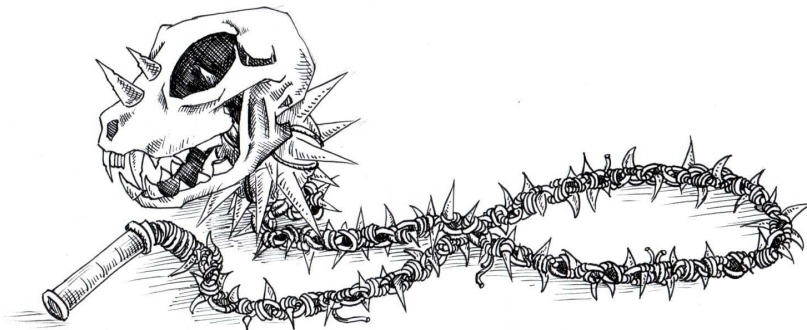


Drachenkamm									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	13/3	100	140	2	0		0/0	z	NS

Talent: Speere, Infanteriewaffen oder Zweihand-Hieb Waffen **Verbreitung:** ANG
Material: Stahl
Besonderheiten: Der Drachenkamm kann ab GE 16 einhändig mit dem Talent *Speere* oder dem Talent *Hieb Waffen* geführt werden; es gilt dann 1W+4, TP/KK 14/4, WM 0/-1, DK N.
 Ein *Waffenmeister (Drachenkamm)* erhält jeweils zwei Bonuspunkte auf die Manöver *Entwaffnen*, *Finte*, *Gegenhalten*, und *Sturmangriff*. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE von 17 und eine KK von 15 Voraussetzung.

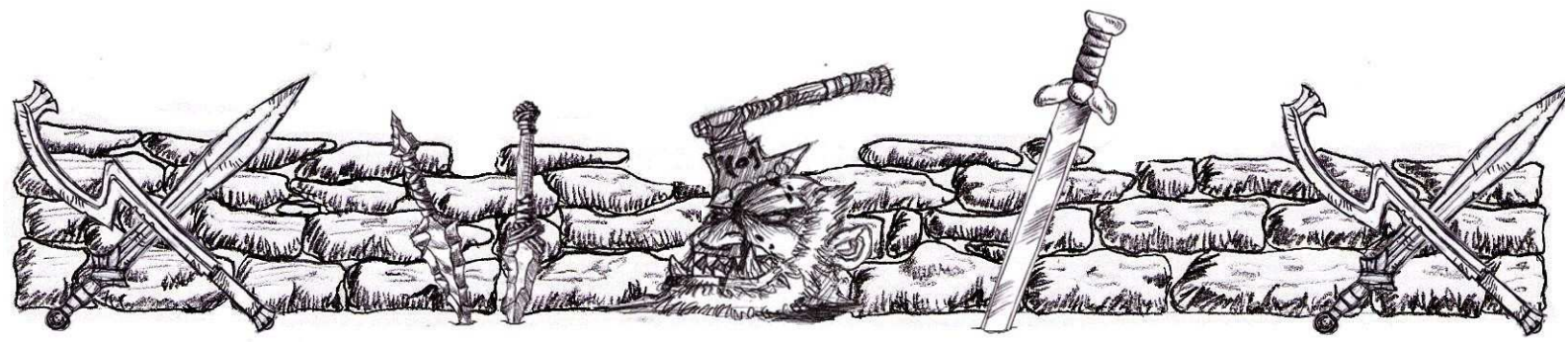
Der Echschwanz

Eine alte Sklavenkette wird dicht mit Leder durchflochten, mit Stacheln besetzt und mit einem Haltegriff versehen. An das vordere Ende kommt eine Stachelkugel, ein bössartiger Tierschädel oder eine krude Anordnung von Klingen. Der Echschwanz hat eine Länge von über einem Schritt und besitzt am Griff meist noch eine kurze Parierhilfe.



Echschwanz									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	14/2	200	130	3	-2		0/-4	-	S

Talent: Kettenwaffen **Verbreitung:** ANG
Material: Eisen und Bein
Besonderheiten: Ein Echschwanz ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Ein Schlag mit einem Echschwanz kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen einen Echschwanz um 3 Punkte erschwert. Ein Echschwanz droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 4 Punkte erschwert. Ein *Waffenmeister (Echschwanz)* führt AT aus, die sogar um 5 Punkte schwerer zu parieren sind. Der Kontrollwurf ist für ihn nur um 2 Punkte erschwert; seine INI beträgt -1. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE und eine KK von jeweils 17 nötig.



Der Lange Echsenchwanz

Die Kette des Langes Echsenchwanzes misst etwa 3 Schritt. Dadurch hat die Waffe eine enorme Reichweite, doch braucht es für ihren Einsatz auch viel Platz. In der Hand eines ungeübten Kämpfers stellt der Lange Echsenchwanz nicht nur eine tödliche Gefahr für den Feind, sondern vielmehr auch für den Kämpfer selbst und seine Verbündeten dar.

Langer Echsenchwanz

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+3	12/4	300	350	2	-3		-2/-	z	P

Talent: Kettenkugel

Verbreitung: ANG

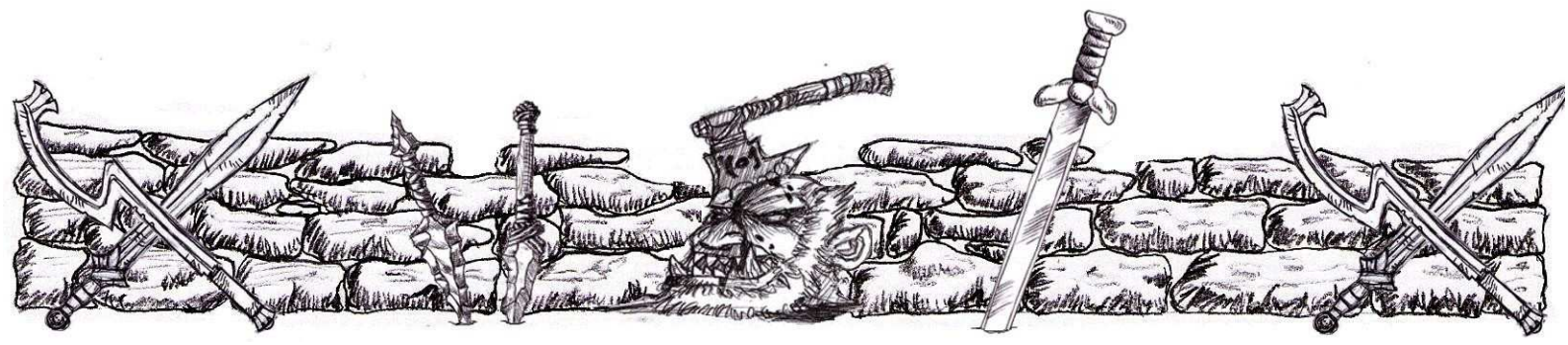
Material: Eisen und Bein

Besonderheiten: Es ist nicht möglich gegen einen langen Echsenchwanz die DK mit nur einer AT zu verkürzen, dies ist nur mit einem Sturmangriff möglich. Nach einer Attacke mit einem langen Echsenchwanz benötigt der Angreifer eine GE-Probe, für die er eine (freie) Aktion aufwenden muss, um seine Waffe wieder in Schwung zu versetzen. Lange Echsenchwänze ignorieren den PA-Bonus, den Schilde bieten. Mit Einhandwaffen können sie überhaupt nicht pariert werden. Für alle anderen Waffen ist die Parade um 3 Punkte erschwert. Ein Langer Echsenchwanz droht bei einem AT-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer -Gefahr), der Kontrollwurf ist um 5 Punkte erschwert.

Um auch in kürzeren Distanzklassen eingesetzt zu werden, kann der Lange Echsenchwanz kürzer gefasst werden, es gelten dann die Regeln und Werte für den normalen Echsenchwanz, allerdings gilt zusätzlich AT-1 und PA -1.

Für einen *Waffenmeister (Langer Echsenchwanz)* sind die Manöver *Entwaffnen*, *Umreißen* und *Wuchtschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert. Er ist in der Lage den langen Echsenchwanz so zu schwingen das Paraden gegen ihn sogar um 6 Punkte erschwert sind. Der Kontrollwurf bei einem Patzer ist für ihn nur um 3 Punkte erschwert.

. Um diese SF zu erlernen sind ein MU und eine GE von 16 und eine KK von 18 nötig.



fernkampfwaffen

Der Flugechschwanz

Der Flugechschwanz besteht wie der Echschwanz aus einer ca. 1 Schritt langen Kette oder einem Seil mit einem Gewicht am Ende. Die Waffe wird – wie ihr Name verrät – nicht im Nahkampf eingesetzt sondern ähnlich einer Fledermaus geschleudert – allerdings ohne die Absicht den Angegriffenen zu fesseln.

Flugechschwanz

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5	5/10/15/20/25	(+3/+1/0/-1/-3)	120	1	

Talent: Schleuder

Verbreitung: ANG

Material: Eisen und Bein

Besonderheiten: Wegen der schweren Handhabung sind alle FK-Proben um 3 Punkte erschwert. Für ein *Waffenmeister* (*Flugechschwanz*) entfällt diese Erschwernis, außerdem ist er in der Lage, den Flugechschwanz so zu werfen, dass für das Ziel Ausweichen und Schildparade-Manöver um 2 zusätzliche Punkte erschwert sind. Um diese SF zu erlernen, sind eine FF und eine GE von jeweils 16 sowie die SF *Meisterschütze* erforderlich.

Das Feuergefäß

Ein Feuergefäß ist ein mit Steinöl gefüllter, kleiner Tonkrug, der mit einem ölgetränkten Lumpen verschlossen wird. Man entzündet diesen, und schleudert das zerbrechliche Gefäß auf den Gegner, der dadurch mit brennendem Öl übergossen wird. Die Angurianer setzen diese heimtückische Waffe vor allem gegen die amhasischen Sklavenjäger ein, deren schweren Rüstungen von normalen Waffen kaum zu durchdringen sind.



Feuergefäß

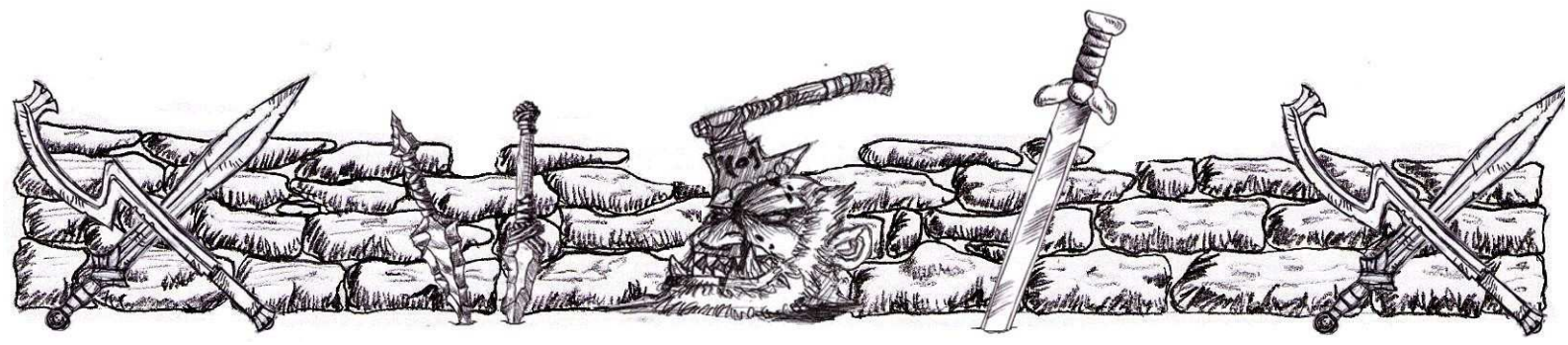
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
3W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-	

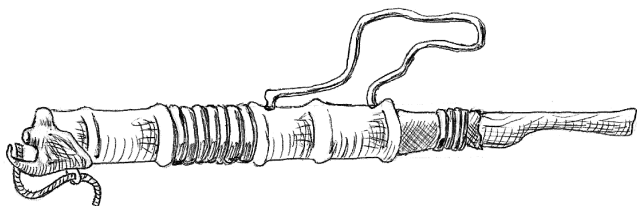
Talent: Wurfspeer oder Schleuder, je nach Ausführung

Verbreitung: ANG

Material: Ton

Besonderheiten: Zu den 3W Schaden kommt noch 1W6+2 KR lang ein Folgeschaden von je 1W6. Ein nicht abgewendeter Patzer bei der Wurfaffen-Probe heißt, dass der Werfer sich selbst mit voller Auswirkung in Brand gesetzt hat.





Der Drachenschlund

Der Drachenschlund ist ein etwa armlanges, mit Brandöl gefülltes Bambusrohrsegment. Ein Ende ist offen, das andere ist nur mit einem kleinen Loch versehen, vor dem eine brennende Lunte angebracht wird. Ins offene Ende wird ein mit Leder umwickelter Stab eingeführt. Wird dieser nun ruckartig nach vorn gestoßen, tritt aus dem kleinen Loch ein Strahl aus, der sich an der Lunte entzündet.

Drachenschlund

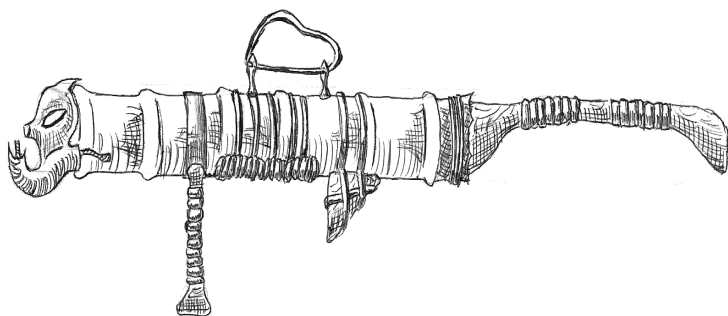
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
4W	0/1/2/3/4	(0/0/0/-1/-2)	100	30	

Talent: Sprühwaffen

Material: Bambus

Verbreitung: ANG

Besonderheiten: Zu den 4W Schaden kommt noch 1W6 KR lang ein Folgeschaden von je 1W6. Beim Drachenschlund besteht Patzergefahr, wenn bei der AT eine 19 oder 20 gewürfelt wird. Ein nicht abgewendeter Patzer bedeutet, dass der Schütze sich selbst mit voller Auswirkung in Brand gesetzt hat. Bei einem abgewendeten Patzer hat die Waffe Feuer gefangen, aber der Schütze konnte sie schnell genug von sich weg schleudern (sekundäre Effekte je nach Situation).



Der große Drachenschlund

Es gibt auch eine größere Version des Drachenschlunds, die nicht mehr von einer einzigen Person bedient werden kann. Dafür ist ihre Reichweite größer und sie enthält genug Brandöl für mehrere Feuerstöße. Da sich der große Drachenschlund, wenn er gefüllt ist, nur schlecht transportieren lässt - vor allem wenn man bedenkt, dass die Angurianer ein Gebirgsvolk sind und seine Reichweite sehr begrenzt ist - wird er meist benutzt um dem Gegner eine Falle zu stellen. Man lockt den Feind in eine enge Felspalte oder Höhle, in der bereits ein feuerbereiter großer Drachenschlund darauf wartet ihm einzuheizen. Die Größe des Drachenschlunds schwankt von Waffe zu Waffe deutlich. Bei einem durchschnittlich großen Drachenschlund wiegen Rohr und Stab zusammen ca. 15 Stein, er fasst genug Öl für 5 Feuerstöße und kann von 2 Personen bedient werden.

Großer Drachenschlund

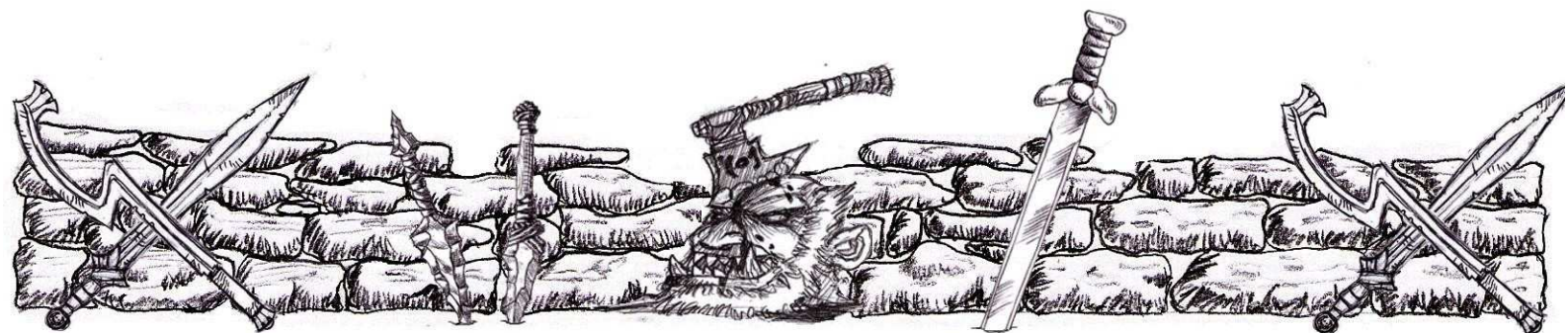
TP	TP*	Reichweiten	TP+	Aufbau	Laden	Preis
5W	1W-4	0/2/4/6/8	(0/0/-1/-2/-3)	3SR(4)	60 KR	

Talent: Belagerungswaffen

Verbreitung: ANG

Material: Bambus

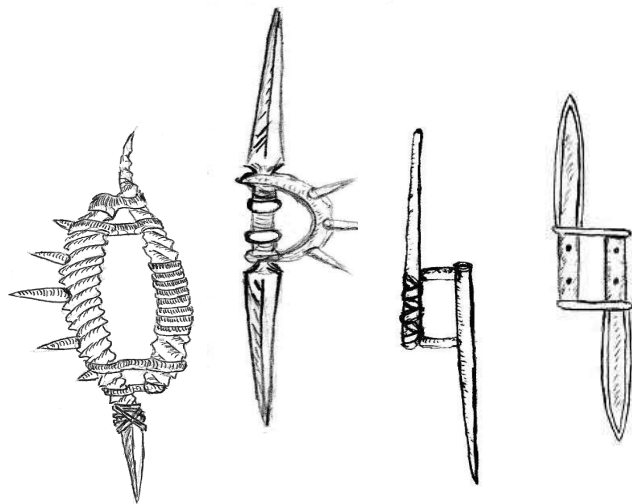
Besonderheiten: Gegen hölzerne Bauelemente beträgt der Anfangschaden 1W+5TP*, gefolgt von einem Brandschaden von 1W+4 TP* pro SR. Gegen lebende Ziele beträgt der Folgeschaden 1W+2 pro KR. Beim großen Drachenschlund besteht Patzergefahr, wenn bei der AT eine 19 oder 20 gewürfelt wird. Ein nicht abgewendeter Patzer heißt, dass die Bedienmannschaft sich selbst mit voller Auswirkung in Brand gesetzt hat. Bei einem abgewendeten Patzer hat die Waffe Feuer gefangen, aber die Bedienmannschaft konnte sich schnell genug in Sicherheit bringen.



Schilde und Parierwaffen

Die Drachenhörner

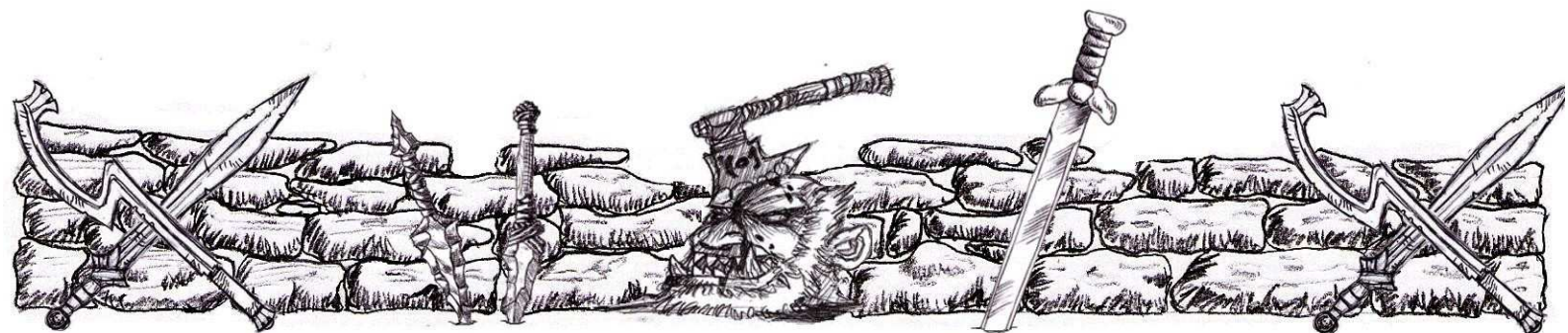
Zwei Dolche oder Tierhörner werden mittels zweier Stege, mit den Spitzen in entgegengesetzter Richtung und mit etwa drei Fingern Abstand, parallel aneinandergefügt. Wird nun ein Griff gefasst, so liegt der andere schützend über der greifenden Hand. Meist wird letzterer noch mit Metalldornen besetzt. Die Waffe erlaubt eine Vielzahl von Manövern und Parademöglichkeiten.



Drachenhörner									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/3	50	50	3	+1		-1/+1	-	H
Talent: Dolche				Verbreitung: ANG					
Drachenhörner als Parierwaffe									
Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis				
P	50	-1/+3	3	0					
Material: Bein – Mit Drachenhörnern aus Tierhörnern müssen im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungene Waffenparade (egal, ob mit den Drachenhörnern oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest durchgeführt werden. Gegen alle Arten von Metallrüstungen richten diese Drachenhörner nur 1W TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Metall – Für Drachenhörner aus Dolchen gelten der selbe BF und die selben materialabhängigen Sonderegeln (z.B. das verbiegen bei Bronzedolchen) wie für die verwendeten Dolche. Besonderheiten: Mit den Drachenhörner alleine können Schläge von Zweihandflegeln und Zweihandhiebaffen nicht pariert werden. Ein <i>Waffenmeister (Drachenhörner)</i> erhält 2 Punkte Bonus auf das Manöver <i>Binden</i> , wenn es mit den Drachenhörnern oder im Kreuzblock ausgeführt wird. Beim <i>Gezielten Stich</i> kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Beim <i>Tod von Links</i> findet die zusätzliche Aktion bei INI-2 statt. Um diese SF erlernen zu können, sind sowohl eine GE von 17 als auch die SF <i>Parierwaffen II</i> nötig.									

Der Angurianische Dornenschild

Die langen, nach vorn gerichteten Dornen mit denen dieser hölzerne Rundschild besetzt ist bestehen selten aus Metall, sondern meist – wie bei der Kalkarimskralle – aus langen Tierzähnen, Hörnern oder Mandibeln. Der Dornenschild wird häufig zusammen mit der einhändigen Wolfzahnkeule oder dem Echsenschwanz geführt.



Angurianischer Dornenschild

Typ	Gewicht	Größe	WM	BF	INI	Preis
S	150	groß	-1/+3	4	-1	

Verbreitung: ANG

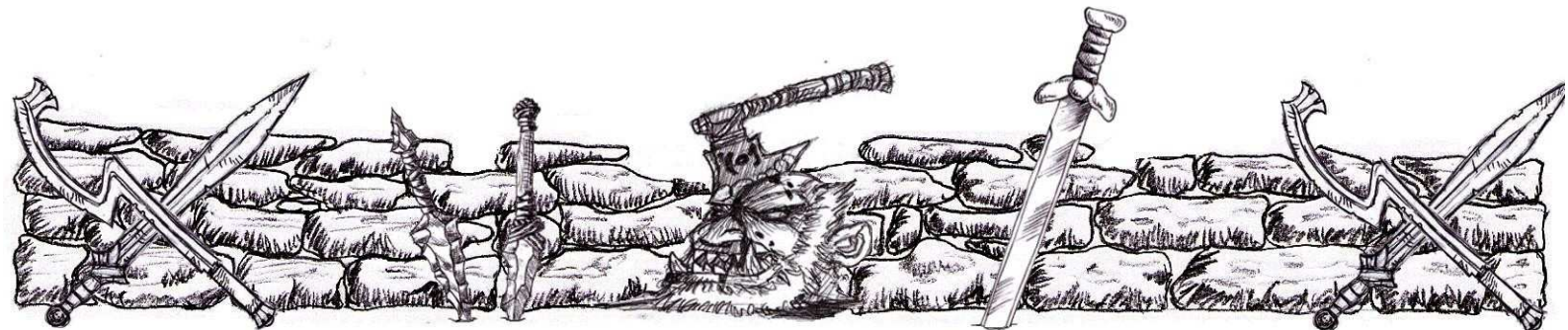
Als Waffe

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/3	150	20	4	-1		-1/+3		H

Talent: Raufen

Material: Bein - Gegen alle Arten von Metallrüstungen richten ein Angurianischer Dornenschild nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Ein Angurianischer Dornenschild mit Metaldornen hat nur einen BF von 3, für ihn entfallen die Nachteile gegen Metall- und Plattenrüstungen.

Besonderheiten: Der Dornenschild kann im Kampf mit dem Manöver *Angriff mit dem Schild* als Waffe eingesetzt werden.

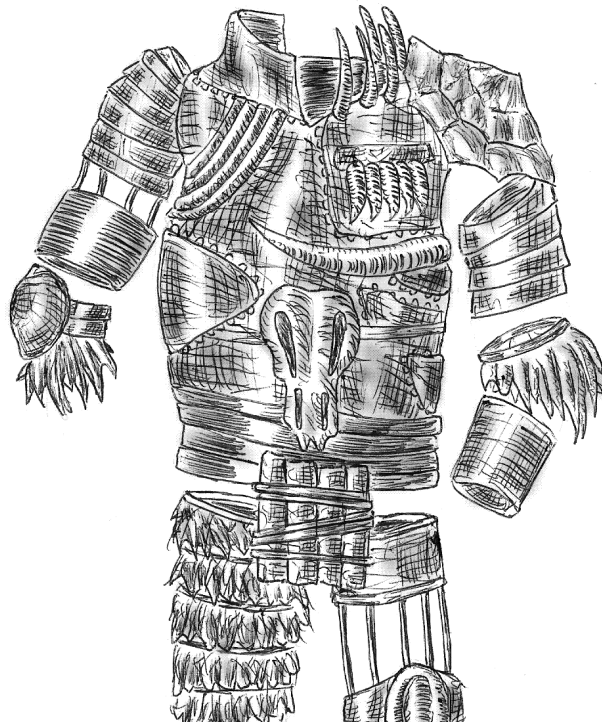


Rüstungen

Die Angurianische Lederrüstung

Eine typische Angurianische Lederrüstungen sieht auf den ersten Blick aus wie ein ledernes Wams, das zu oft mit Flickern aus Leder oder Fell von über einem Dutzend verschiedener Tiere repariert wurde, und an dem der Träger zur Verzierung eine reichhaltige Sammlung von Trophäen wie etwa Knochen, Hornplatten, Schildkrötenpanzer, Schuppenhaut, Chitinpanzer oder erbeutete Metallteile befestigt hat. All diese scheinbar planlos angebrachten Dinge dienen jedoch in Wirklichkeit dazu, besonders empfindliche Stellen am Körper ihres Trägers zu schützen.

Für einen angurianischen Krieger ist seine Rüstung jedoch nicht nur ein profaner Schutzgegenstand, sondern durch die vielen angebrachten Trophäen auch ein sichtbarer Beweis seiner Taten und Zeichen seines Ruhmes. Viele angurianische Krieger tragen ihre Rüstung ein Leben lang, auch wenn sich das Aussehen einer Rüstung durch viele Reparaturen und neue Trophäen über die Jahre stark verändern mag und sie sind stolz darauf, dass jeder Teil ihrer Rüstung eine eigene Geschichte hat.

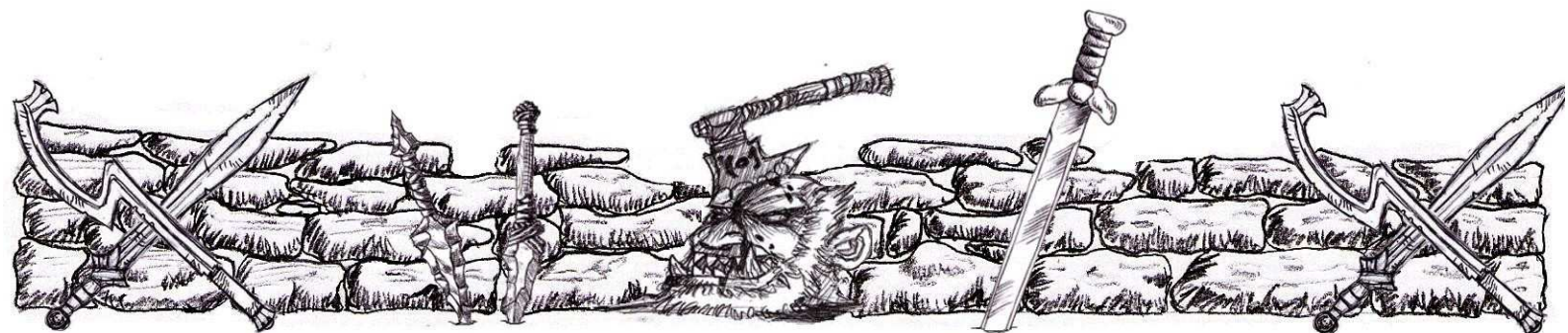


Die Angurianische Kriegsmaske

Die Kriegsmaske besteht aus mehreren Lagen gehärtetem Kochleder und bedeckt die gesamte Gesichts-, Schädel- und Nackenpartie ihres Trägers. Über Scheitel und Nacken verlaufen mehrere Lagen aus schmalen, miteinander verflochtenen Lederriemen, die im Nacken lose herabfallen. Der das Gesicht bedeckende Teil besteht aus einer durchgehenden Kochlederplatte, die kleine Öffnungen für Augen, Mund und Nase aufweist und ansonsten mannigfaltige Formen haben kann. In typisch angurianischer Machart wird die gesamte Maske mit Knochenstücken, Hornspitzen, Reißzähnen, Edelsteinen, Skalps, Fellteilen und anderen Trophäen geschmückt um sie zu verstärken und ihr ein furchterregendes, ja dämonisches Aussehen zu verleihen. Jede dieser Masken ist ein Einzelstück von dem sich der Eigentümer freiwillig wohl niemals trennen würde.

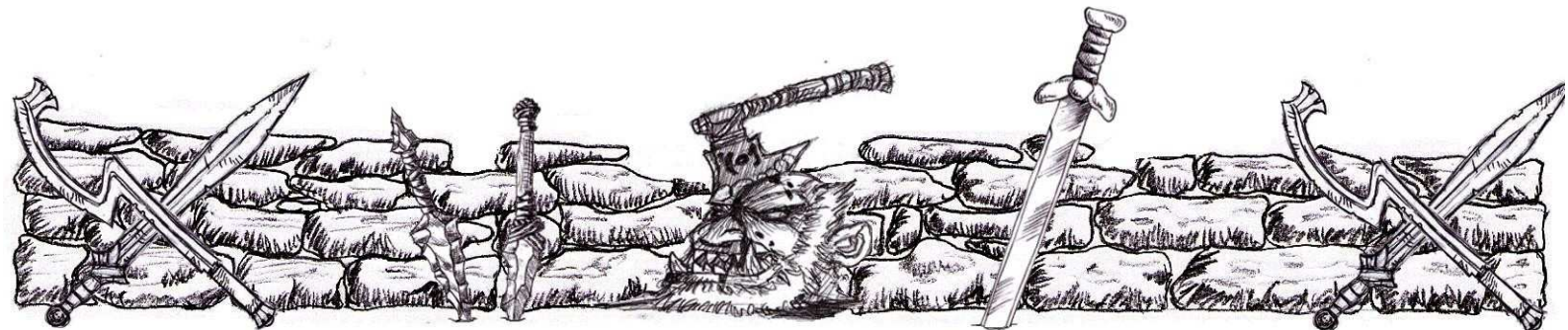


Rüstungen	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
Angurianische Lederrüstung*	0	4	3	3	2	2	1	1	2,4	1,4	3	2	5,5	
Helme														
Angurianische Kriegsmaske*	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	+2	+1	2	
Verbreitung: ANG														
Material: Leder und Bein														



Weitere Waffen und Rüstungen der Angurianer

- Nahkampfaffen:** (Bronze-)Dolch, Jagdmesser (auch aus *Feuerstein* und *Bein*), (Bronze-, *Feuerstein* und *Obsidian*-)Messer, Schwerer Dolch, (steinernes) Beil, Fleischerbeil, *Bronzestreitaxt*, *Kampfbeil*, *Geröllkeule*, (Stachel-)Keule, *Knochenkeule*, Knüppel, Sichel, *Steinbeil*, (Steinerne) *Streitaxt*, *Streithammer*, Streitkolben, Haumesser, (Bronze-)Kurzschwert, *Holzspeer*, Jagdspieß, *Kurzspeer*, *Speer (mit Bein- oder Feuersteinspitze)*, Stoßspeer, Kampfstab, *Schlachtaxt*, *Holzfälleraxt*, Spitzhacke, Vorschlaghammer
- Fernkampfaffen:** Wurfdolch, Wurfmesser, Wurfstern, -scheibe, -ring, *Wurfkeule*, Wurfspeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Kompositbogen, Kurzbogen, Orkischer Reiterbogen, Fledermaus, Schleuder
- Geschütze:** Leichte Ballista, Schwere Ballista
- Schilde:** Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild
- Rüstungen:** Lederrüstung, Streifenschurz, Fellumhang, Brustplatte, Brustschalen, Gladiatorenschulter, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm



Waffen und Rüstungen der Brokthar

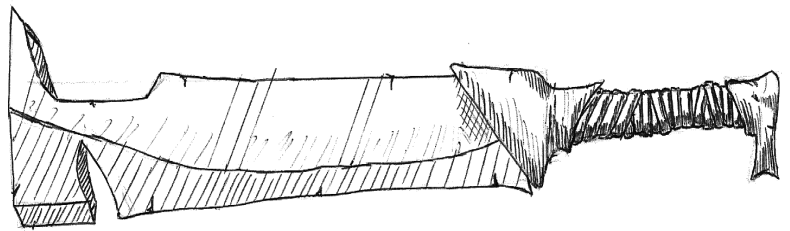
Auch wenn die verschiedenen Broktharvölker weit voneinander entfernt leben, ist ihre Bewaffnung doch überraschend ähnlich. Die einzelnen Völker haben zwar unterschiedliche Vorlieben - so bevorzugen etwa die Ronthar ihre gewaltigen Schwerter, während bei den Stammesbrokthar schwere Hieb Waffen dominieren und die Kriegerinnen der Cromor meist mit Speer und Bogen kämpfen - dennoch finden man die meisten Waffenformen bei allen Völkern wieder, wenn auch mit unterschiedlich starker Gewichtung.

Die meisten Brokthar sind auf der Stufe der **frühen** oder **späten Bronzezeit**. Zwar beherrschen sowohl die Ronthar als auch die Cromor die Grundzüge der Stahlverarbeitung, doch durch ihre Beschränkung auf Grassodenerz erreicht ihre Produktion weder qualitativ noch quantitativ das Niveau der Amhasim, so dass nur die angesehensten Kriegerinnen und Krieger eine Waffe aus Stahl, dem heiligen Metall der Rontja, ihr Eigen nennen können.

Nahkampfwaffen

Der Tchop-Tchak

Der Tchop-Tchak ist eine ein Schritt lange, fast ein Spann breite und enorm schwere Klinge aus Bronze, die dem orkischen Kravlesh ähnelt, aber auch mit den Mitteln der frühen Bronzezeit gefertigt werden kann. Der Tchop-Tchak ist weniger scharf als der Kravlesh, dafür ist die Klinge an der ungeschliffenen Seite fast zwei Finger dick. Daher entstehen wenn der Tchop-Tchak sein Opfer trifft nicht nur Schnittwunden, ein Krieger der diese Waffe führt ist in der Lage Knochen zu brechen.



Tchop-Tchak									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	15/1	200	100	5	-1		-1/-2	-	N

Talent: Hieb Waffen **Verbreitung:** BRO

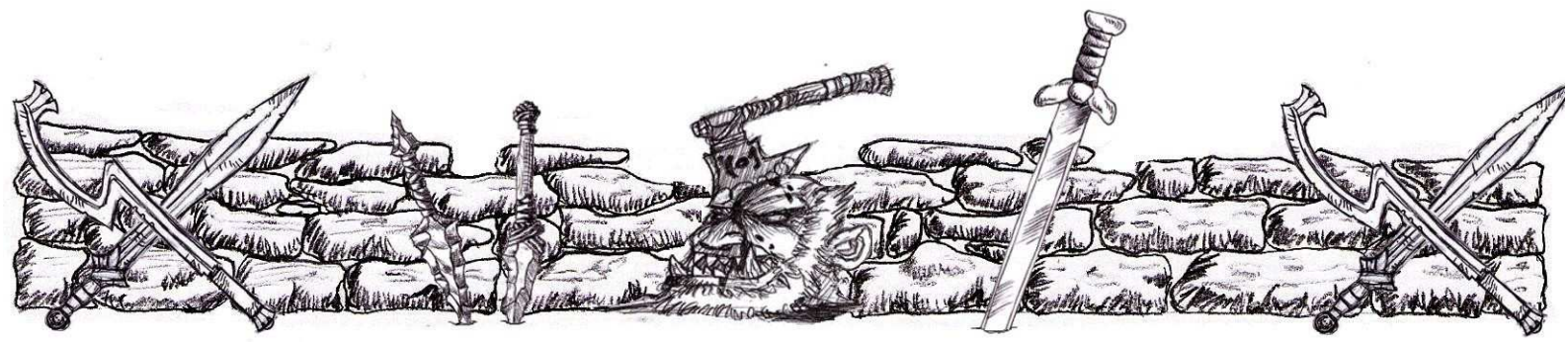
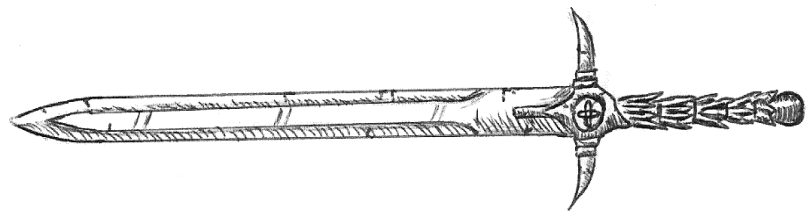
Material: Bronze - Aus Stahl hergestellt hätte der Tchop-Tchak einen BF von 2.

Besonderheiten: Die Waffe ist von den Proportionen her darauf ausgelegt von Brokthar verwendet zu werden; Menschen müssen einen WM von -2/-3 hinnehmen. Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet der Tchop-Tchak gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an. Der Tchop-Tchak benötigt eine Mindest-KK von 15 um korrekt geführt werden zu können. Der Bruchfaktor gilt für einen bronzenen Tchop-Tchak ein Stählerner hätte einen BF 3.

Ein *Waffenmeister (Tchop-Tchak)* kann die Manöver *Niederwerfen* und *Hammerschlag* um 4 Punkte erleichtert durchführen. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE von 16 und eine KK von 18 nötig.

Das Schlachtschwert

Das Schlachtschwert ist die Lieblingswaffe der Ronthar-Brokthar. Jeder Ronthar, ob Krieger oder nicht, erlernt in seiner Jugend den Umgang mit diesem wuchtigen Anderthalbhänder, weshalb die Schwertkämpfer der Ronthar auch mit zu den Besten ganz Rakshazars zählen. Da es fast unmöglich ist die langen Klingen aus Bronze zu fertigen, sind Schlachtschwerter bei den anderen Broktharvölkern eher selten.



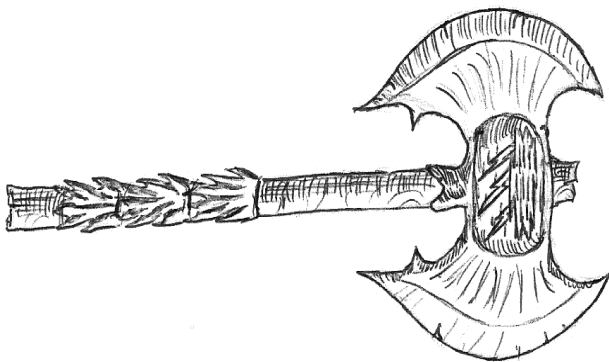
Schlachtschwert									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/2	130	130	2	0		0/0	z	NS

Talent: Anderthalbhänder (Schwerter) **Verbreitung:** BRO

Material: Grassodenerz - Aus Stahl hergestellt hätte das Schlachtschwert einen BF von 1.

Besonderheiten: Die Waffe ist von den Proportionen her darauf ausgelegt, von Brokthar verwendet zu werden; Menschen müssen einen WM von -1/-1 hinnehmen. Das Schlachtschwert kann von einem Brokthar ab KK 15 von einem Menschen ab KK 16 einhändig (mit dem Talent *Schwerter*) geführt werden; in diesem Fall gilt TP/KK 13/3, INI-1, DK N. Vom Rücken eines Reittieres aus gegen Fußkämpfer eingesetzt richtet das Schlachtschwert 2 zusätzliche TP an.

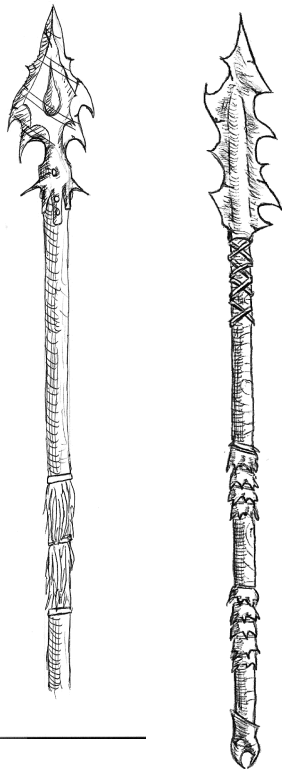
Ein *Waffenmeister* (*Schlachtschwert*) kann vom Talent *Anderthalbhänder* auf das Talent *Schwerter* wechseln (und umgekehrt) ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Er kann mit dem Schlachtschwert einen *Hammerschlag* durchführen. Beim *Befreiungsschlag* ist die Attacke für ihn nur um 2 Punkte pro Gegner erschwert. Zum Erlernen dieser SF ist eine KK von 18 nötig.



Die Kriegsaxt

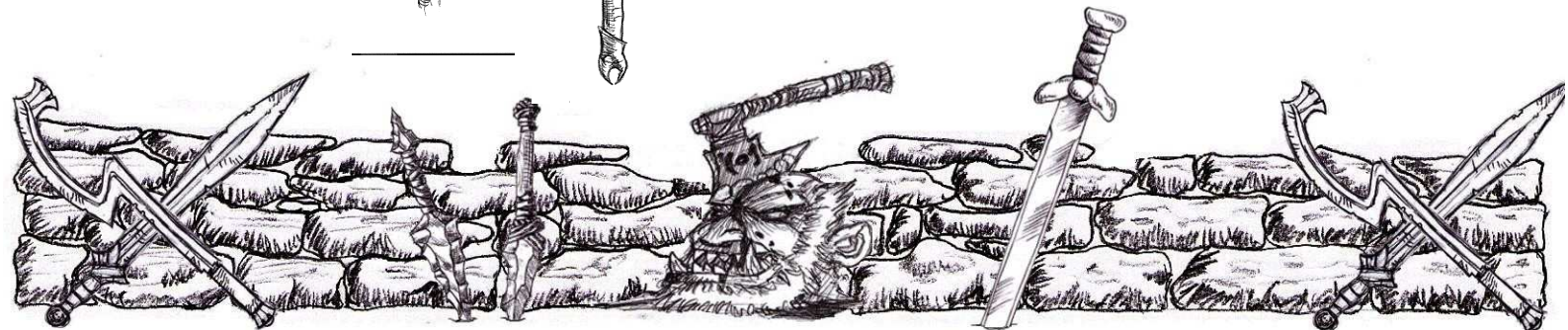
Die Kriegsaxt ist eine riesige Doppelaxt aus Eisen oder Stahl. Vor allem die Stammesbrokthar schätzen sie auf Grund ihrer brachialen Wirkung. Die massive Axt ist dabei so robust, dass man sie auch als Werkzeug einsetzen kann, ohne dass sie dadurch Schaden nimmt.

Die Kriegsaxt entspricht der normalen Barbarenstreitaxt, allerdings sind Brokthar in der Lage sie ab einer KK von 20 einhändig mit dem Talent *Hiebaffen* zu führen, die TP/KK betragen dann 16/2.



Der Barbarenspeer

Der Barbarenspeer ist der wohl imposanteste rakshazarische Speer. Das eindrucksvolle an diesem gewaltigen Spieß ist sein mit zahlreichen kruden Zacken versehenes Blatt, das bei einem Treffer besonders schmerzhaft Verletzungen hinterlässt. In den Händen eines Broktharkriegers ist er eine furchtbare Waffe, deren tödliche Wirkung durchaus mit der eines Zweihandschwertes zu vergleichen ist.

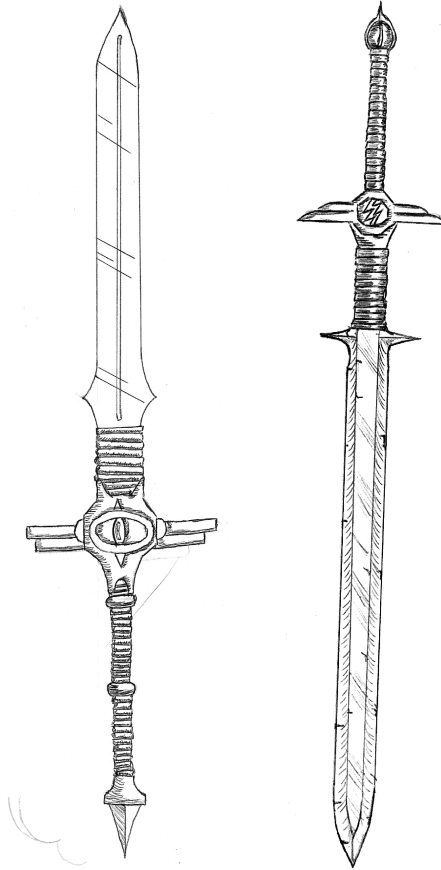


Barbarenspeer

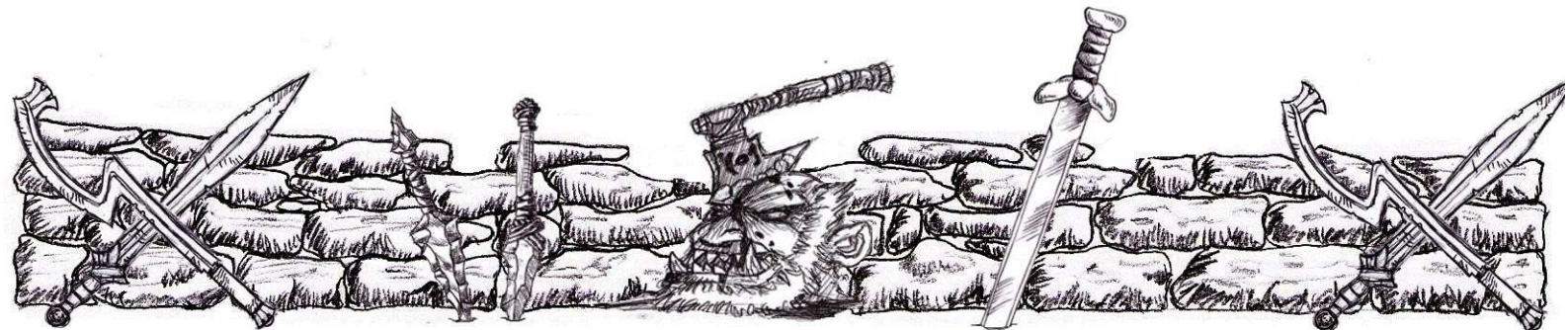
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	12/3	180	220	3	-2		0/-3	z	S

Talent: Speere**Verbreitung:** BRO**Material:** Bronze - ein Barbarenspeer aus Stahl hätte denselben BF.**Besonderheiten:** Mit dem Barbarenspeer kann (bei Kenntnis der dazugehörigen Sonderfertigkeit) das Manöver *Festnageln* eingesetzt werden.Ein *Waffenmeister (Barbarenspeer)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der jeweils angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Um diese SF zu erlernen, sind eine KK und eine GE von jeweils 16 erforderlich.**Die Götterklingen**

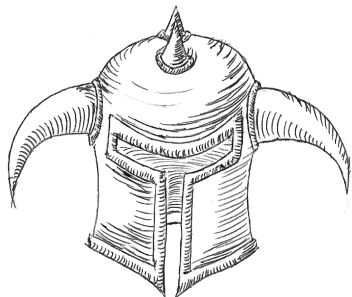
Die Götterklingen sind der absolute Höhepunkt der Schmiedekunst der Brokthar. Es handelt sich dabei um mächtige, reich verzierte Zweihänder, die die meisten Menschen nicht einmal heben könnten. Götterklingen werden immer aus Stahl gefertigt. Stahl ist das Metall Rontjas und als solches heilig. Daher tragen auch nur besonders mächtige oder verdiente Krieger eine Götterklinge.

**Götterklinge**

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+6	13/2	200	180	3	-1		0/-2	z p	S

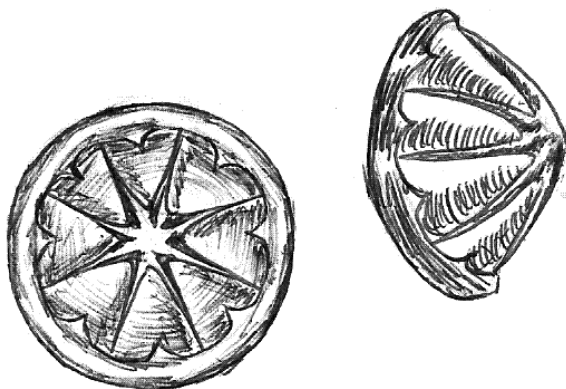
Talent: Zweihandschwerter**Verbreitung:** BRO**Material:** Stahl**Besonderheiten:** Der Schlag eines Götterklinge kann mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden. Ein Mensch braucht eine KK von 16 um eine Götterklinge führen zu können und muss selbst dann noch einen WM von -1/-3 hinnehmen.Ein *Waffenmeister (Götterklinge)* kann die Manöver *Hammerschlag*, *Niederwerfen*, *Schildspalter* und *Wuchtschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen sind eine GE von 16 und eine KK von 18 erforderlich.

Rüstungen



Der Rontharhelm

Auch wenn Rüstungen bei den Brokthar sonst eher unüblich sind, tragen viel Rontharkrieger einen schweren eisernen Helm. Dieser Helm wird aus einer einzigen Metallplatte geschmiedet. Er ist der Form des Schädels nachempfunden und bedeckt bis auf die Augen und einem Streifen zwischen Nase und Mund das ganze Gesicht. Entlang des Scheitels zieht sich ein Kamm aus Stacheln. Manche Helme sind sogar mit einem Horn auf der Stirn, zwei Hörnern an den Seiten oder sogar mit einem ganzen Hörnerkranz versehen.



Eisenschalen

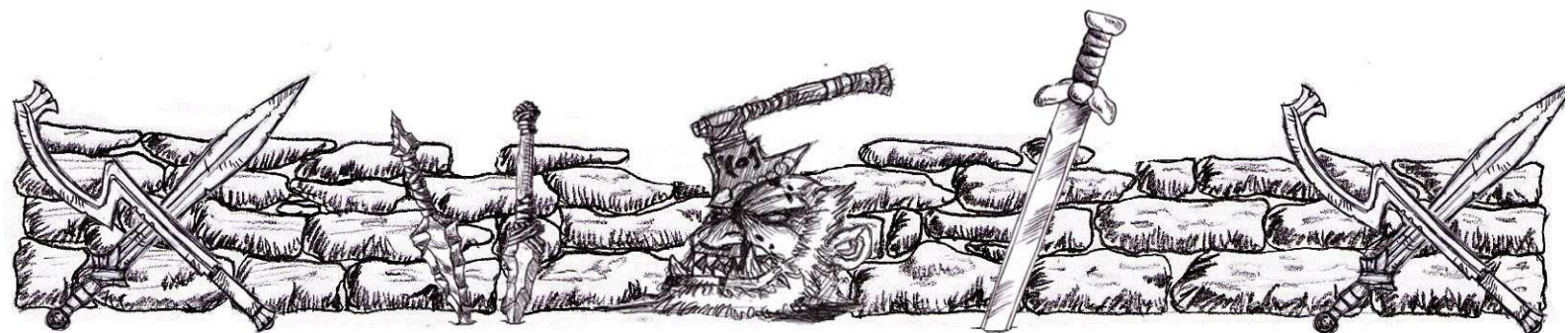
Eine bei den Stammeskriegerinnen der Cromor-Brokthar verbreitete Rüstungsform sind die Eisenschalen. Sie sind oft reich verziert und dienen eher als Statussymbol und Schmuck denn als echte Rüstung, da sie lediglich die Brüste bedecken und nur wenig Schutz bieten. Nur hochrangige Kriegerinnen tragen die besonders gut gearbeiteten Brustschalen aus poliertem Eisen, die Schalen der anderen sind aus Bronze.

Bei den übrigen Broktharvölkern sind Brustschalen aus Metall selten, die Frauen tragen hier meist lederne Brustschalen.

Rüstungsteile	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
Lederschalen	0	1	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	0	0	0,5	
Bronzeschalen	0	2	0	0	0	0	0	0	0,4	0,4	1	0	2	
Eisenschalen*	0	2	0	0	0	0	0	0	0,4	0,2	1	0	2	
Helme														
Rontharhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	+2	+2	4,5	
Verbreitung: BRO														
Material: Eisen: Eisenschalen und Rontharhelm, Bronze: Bronzeschalen, Leder: Lederschalen														
Besonderheiten: Die Rüstungen sind an die Körpergröße von Brokthar angepasst und können daher von anderen Rassen nicht getragen werden.														

Weitere Waffen und Rüstungen der Brokthar

- Nahkampfwaffen:** (Bronze-)Dolch, Eberfänger, Jagdmesser (auch aus *Feuerstein* und *Bein*), (Bronze- und *Feuerstein*-)Messer, Schwerer Dolch, *Bronzestreitaxt*, *Kampfbeil*, (Steinernes) Beil, (Stachel-)Keule, *Knochenkeule*, Knüppel, Sichel, *Steinbeil*, (Steinerne) Streitaxt, *Streithammer*, Streitkolben, Barbarenschwert, *Breitschwert*, *Dreieckschwert*, (Bronze-)Kurzschwert, *Tropfenschwert*, *Holzspeer*, Jagdspieß, *Kurzspeer*, Speer (mit *Bein*- oder *Feuersteinspitze*), Stoßspeer, Barbarenstreitaxt, *Holzfälleraxt*, Kriegshammer, *Schlachtaxt*, Spitzhacke, Vorschlaghammer
- Fernkampfwaffen:** Wurfbeil, *Wurfkeule*, Wurfspeer, Kurzbogen
- Schild:** Holzschild, Verstärktes Holzschild, Lederschild, Großer Lederschild, (Thorwaler) Rundschild
- Rüstungen:** Streifenschurz, Fellumhang, Brustplatte



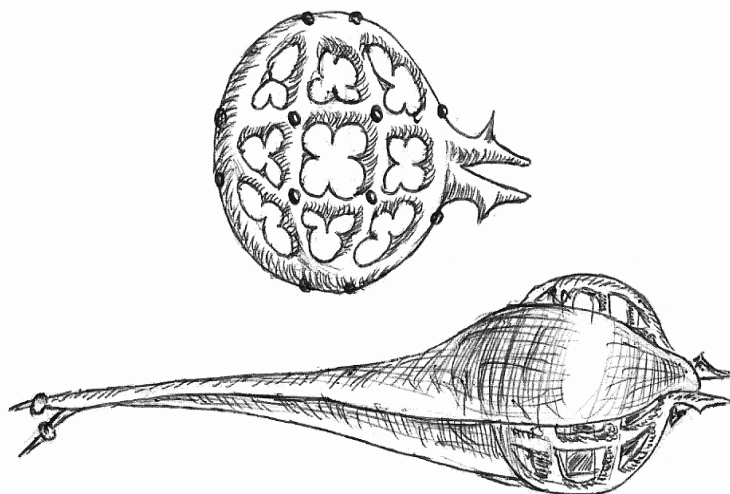
Waffen und Rüstungen der Donari

Waffenherstellung ist für ein Kriegsgewohnteskriegsgewohntes Volk wie die Donari natürlich eine ehrenwerte und geachtete Kunst, und nur zu gerne würden sich die Donari in diesem Bereich besonders hervortun. Allein, ihnen fehlt es an den nötigen Mitteln und Wissen um auf diesem Gebiet ernsthaft mit den Trollen oder Amhashim - ja selbst nur mit den Sanskitaren oder den Orks- konkurrieren zu können. Die wenigen überlieferten Herstellungsverfahren für Wunderlichkeiten wie die Dagaa Suaar Geschosse können nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Kultur der Donari sich auf dem Niveau der **späten Bronzezeit** befindet und oft gar auf die martialischen Erzeugnisse andere Kulturen zurückgreifen müssen oder sich der wenigen hochelfischen Relikte, die sich noch in ihrem Besitz befinden, bedienen.

fernkampfwaffen

Das Dagaa Suaar Geschoss

Wenige Vermächtnisse der Ahnherren sind so weit verbreitet und gleichsam so eigentümlich wie die Dagaa Suaar Geschosse. Es handelt sich dabei um etwa faustgroße Käfige in Kugelform, selten auch einmal um Halbedelsteine in Diskusform, die mit Hilfe von Schleuderschlingen auf todbringende Geschwindigkeit beschleunigt werden können. Auf den Weg zu ihrem Ziel geben sie ein niederhöllisch schrilles Geheul von sich. Unvorbereitete Gegner wurden oftmals schon allein durch dieses Geräusch in die Flucht geschlagen. Die eigentliche Wirkung der Dagaa Suaar aber entfaltet sich erst gegen ätherische Wesen: werden die Geschosse auf die Richtige Art und Weise geschleudert, wirken sie verletzend gegen allerlei körperlose Wesenheiten, und es heißt weiter, dass Meister der Dagaa Suaar sich auch auf bestimmte dämonische Domänen einstimmen können und mit den Geschossen gar magische Barrieren zu durchschlagen vermögen.



Dagaa Suaar Geschoss

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	5/15/25/35/50	(+1/0/0/0/0)	20	2	

Talent: Schleuder

Verbreitung: DON

Material: Stahl oder Halbedelsteine

Besonderheiten: Für einen *Waffenmeister (Dagaa Suaar Geschoss)* sind Gezielte Schüsse um 2 Punkte erleichtert und er verwendet die Reichweiten (10/20/30/45/60).

Um *Waffenmeister (Dagaa Suaar Geschoss)* zu werden, sind die SF *Meisterschütze* für diese Waffe sowie eine FF und eine GE von jeweils 16 Voraussetzung.

weitere Waffen und Rüstungen der Donari

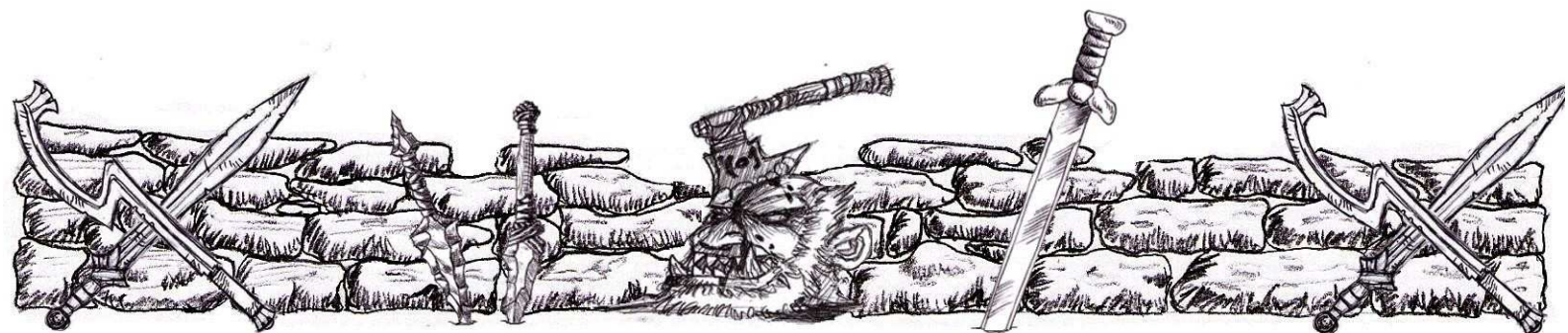
Nahkampfwaffen: (Bronze-)Dolch, (Elfisches*) Jagdmesser, Langdolch, (Bronze-)Messer, Schwerer Dolch, Beil, (Stachel-)Keule, Knüppel, Streitaxt, Streitkolben, Haumesser, Florett*, Robbentöter*, Wolfsmesser*, Dreiecksschwert, (Bronze-)Kurzschwert, *Holzspeer*, (Elfischer*) Jagdspieß, *Kurzspeer*, Speer, Stoßspeer, Kampfstab, Kriegshammer

Fernkampfwaffen: Elfenbogen*, Kurzbogen, Wurfdolch, Wurfspeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Schleuder, Wurfnetz

Schild: Holzschild, Verstärkter Holzschild, Lederschild, Großer Lederschild

Rüstungen: Streifenschurz, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm, Lederrüstung, Bronze Arm-/Beinschienen, Bronzeharnisch

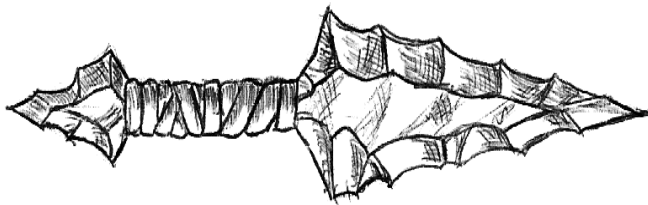
*) Diese Waffen sind fast immer Erbstücke.



Waffen und Rüstungen der Ipexco

Irdisch betrachtet befindet sich die Kultur der Ipexco in der **späten Steinzeit**. Theoretisch haben die Ipexco dieses Stadium sogar bereits weit hinter sich gelassen und wären problemlos dazu in der Lage Metalle zu fördern und eine eigene Schmiedekunst zu etablieren. Der Glaube an die sterbende Erdgöttin Sumacoatl hält sie jedoch von diesem Schritt ab, denn gemäß den Lehren der Priesterschaften beschleunigt der Erzabbau das Sterben der Göttin und trägt somit zum verfrühten Eintreten des Weltenendes bei. Aus diesem Grund wurden der Abbau und die Verhüttung von Erzen von den Priestern mit einem TABU belegt, welches die Ipexco künstlich in der Steinzeit gefangen hält. Alle Klingen und Waffen dieses Volkes werden aus natürlichen Materialien hergestellt – bevorzugt aus Obsidian. Dabei haben die Ipexco die Waffenkunst der Steinzeit zu höchster Blüte getrieben und in Punkto Gefährlichkeit gibt es kaum Unterschiede zwischen ihren Waffen und solchen aus Bronze oder Eisen.

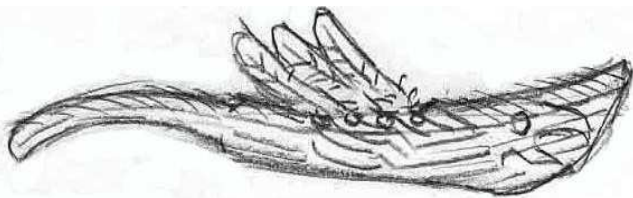
Nahkampfwaffen



Das Kampfmesser (*Tchibuchtli*)

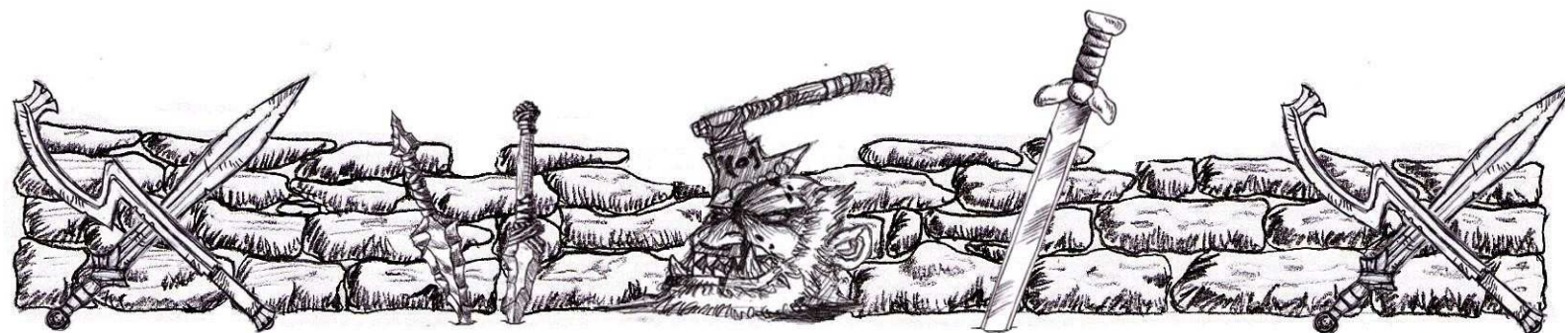
Eine sehr beliebte und gefährliche Waffe der Ipexco ist das Kampfmesser oder Tchibuchtli. Dieses ist zugleich auch die einzige echte Klingenwaffe der Ipexco und wahrscheinlich auch der Höhepunkt steinzeitlicher Klingenherstellung. Trotzdem ist das Messer sehr zerbrechlich, so dass eine Verwendung als Paradewaffe nicht in Frage kommt. Aus diesem Grund ist das Kampfmesser eine reine Offensivwaffe, die durch ihre enorme Schärfe einen beeindruckenden Schaden anrichtet. Zur Parade ist jedoch ein Schild oder eine zweite Hauptwaffe notwendig, damit das Messer nicht schon in den ersten Momenten des Kampfes zerbricht. Tempelgardisten und Stammeskrieger, die sich auf den Beidhändigen Kampf spezialisiert haben, nutzen das Messer deshalb gerne als Zweitwaffe.

Kampfmesser									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	30	35	3	0		0/-1	-	H
Talent: Dolche Verbreitung: IPX Material: Feuerstein - Mit dem Kampfmesser muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungene Waffenparade (egal, ob mit dem Kampfmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest durchgeführt werden. Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Kampfmesser nur 1W+2 TP bzw. 1W beim <i>Knaufschlag</i> an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Besonderheiten: Es ist möglich das Manöver <i>Knaufschlag</i> einzusetzen. Dieser richtet 1W+1 TP an. Ein <i>Waffenmeister (Kampfmesser)</i> hat einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/4. Bei einem <i>Gezielten Stich</i> kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Beim <i>Beidhändigen Kampf II</i> findet die zusätzliche AT bei INI-2 statt; beim <i>Doppelangriff</i> dürfen beide Angriffe Gezielte Stiche sein. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 17 und ein AT-Basiswert von 10 erforderlich.									



Die Holzkeule

Die wohl einfachsten Waffen der Ipexco sind die Holzkeulen. Hierbei handelt es sich um Schlaghölzer, die so zurecht geschnitzt wurden, dass sie ohne die Verwendung zusätzlicher Materialien größtmögliche Effekte erzielen. Holzkeulen werden vor allem von den Sklavenjägern eingesetzt, da sich mit ihnen Opfer leicht betäuben lassen, ohne dass die "Ware" allzu sehr beschädigt wird.



Holzkeule	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
	1W+2	11/3	80	80	4	0		0/0	-	N

Talent: Hieb Waffen
Material: Holz
Besonderheiten: Mit der Holzkeule ist es möglich den *Betäubungsschlag* um zwei Punkte erleichtert anzuwenden, wenn der Träger dieses Manöver erlernt hat.

Der Schädelbrecher

Der Name Schädelbrecher wird für viele verschiedene Hieb Waffen der Ipexco verwendet. Die verbreitetste Form ist der leichte Streithammer mit steinernem Kopf. Es existieren jedoch dutzende Formen und Varianten dieser Waffen. Aufgrund ihrer einfachen Herstellung, Handhabung und ihrer robusten Bauweise sind Schädelbrecher die am weitesten verbreiteten Waffen der Ipexcostammes Krieger. Die reich mit Schnitzereien, Farben und Federn verzierten Exemplare, die man hin und wieder als Trophäe in den Händen von Abenteurern sieht, dienen normalerweise eher repräsentativen oder zeremoniellen Zwecken. Die wirklich im Kampf benutzten Waffen weisen, wenn überhaupt, nur einfache Verzierungen auf. Die genaue Gestalt eines Schädelbrechers und die Art seiner Verzierungen hängt meist von lokalen Traditionen und den persönlichen Vorlieben des jeweiligen Benutzers ab.

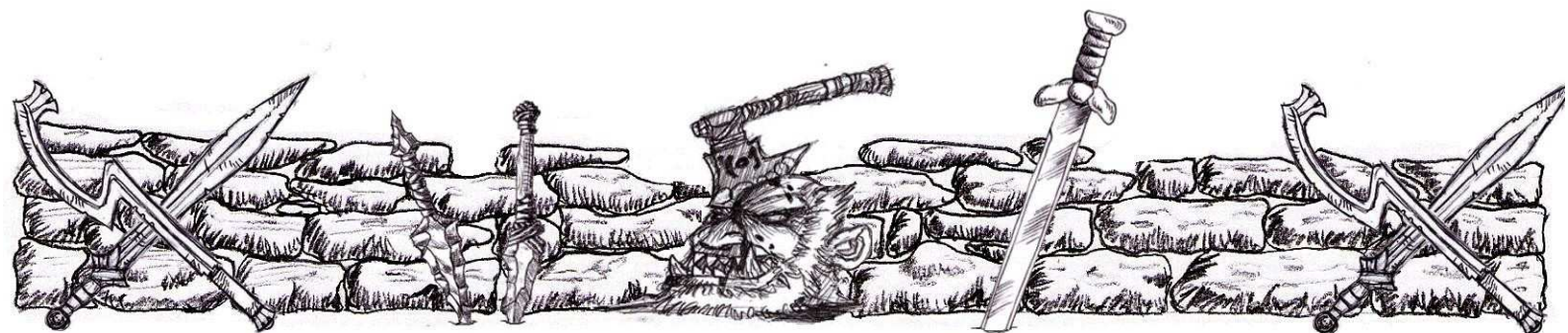
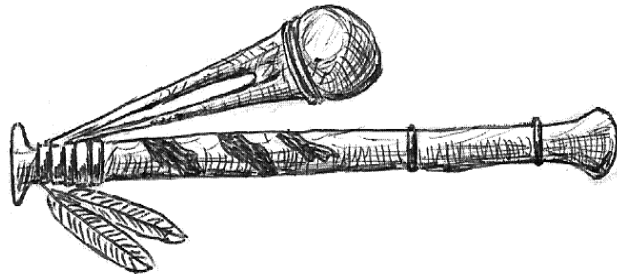


Schädelbrecher	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
	1W+3	11/3	80	85	4	0		0/-1	-	N

Talent: Hieb Waffen
Material: Stein
Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Schädelbrecher 2 zusätzliche TP an.
Ein *Waffenmeister (Schädelbrecher)* kann die Manöver *Wuchtschlag*, *Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Um *Waffenmeister (Schädelbrecher)* werden zu können sind eine KK und GE von jeweils 16 erforderlich.

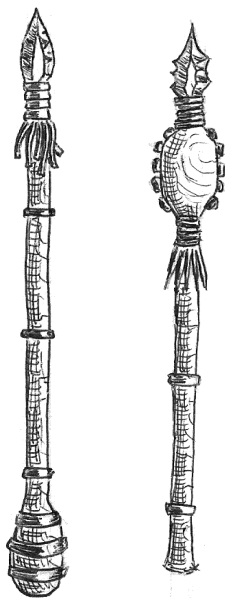
Der Totschläger

Eine dem Schädelbrecher sehr ähnliche Waffe ist der Totschläger. Bei ihm ist der in Leder gehüllte Schlagstein nicht fest mit dem hölzernen Schaft verbunden, sondern mittels festem Leder, wie bei einem Morgenstern, freibeweglich am Schaft befestigt. Da diese Waffe schwerer zu handhaben ist als der normale Schädelbrecher, ist sie unter den Stammeskriegern weniger weit verbreitet.



Totschläger									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	14/2	80	80	5	-1		-1/-3	-	N

Talent: Kettenwaffen
Material: Stein
Besonderheiten: Der Totschläger halbiert den Paradebonus von Schilden. Er kann weder von Dolchen noch von Fechtwaffen pariert werden. Die Parade mit allen anderen Waffen ist um einen Punkt erschwert. Bei einer gelungenen Parade mit einer Klingenwaffe muss ein Bruchfaktortest durchgeführt werden, um festzustellen ob die Lederschnur, die den Schlagstein mit dem Schaft verbindet, durchtrennt wurde. Ein Totschläger droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Putzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 1 Punkt erschwert.
 Ein *Waffenmeister (Totschläger)* führt Attacken aus die um 2 Punkte erschwert zu parieren sind. Für ihn gelten die normalen Patzerregeln und seine INI beträgt 0. Um *Waffenmeister (Totschläger)* werden zu können, benötigt man eine GE von mindestens 16.

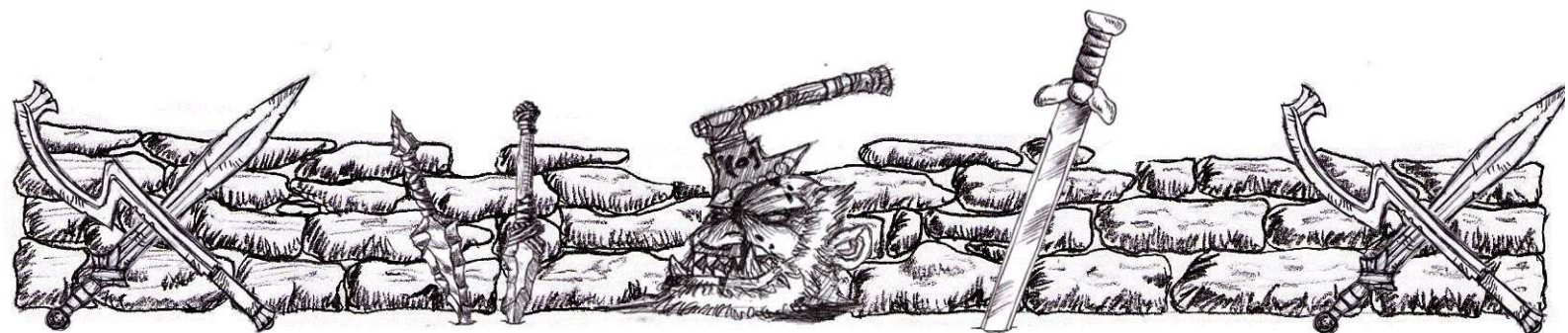


Taiaha

Diese Waffe ist vor allem bei den Stammeskriegern der Küstendörfer weit verbreitet. Sie ist eine zweihändig zu führende Waffe, die sowohl als Hieb- als auch als kurzer Stoßspeer verwendet werden kann. Der Schaft der Waffe besitzt am vorderen oder hinteren Ende ein Schlagholz, während sich am vorderen Ende eine kurze Stoßspitze aus Feuerstein oder Knochen befindet. Der Schaft selbst wird aus dem Hartholz des Vizrangyi-Baumes gefertigt. Der Krieger versucht mit kräftigen Hieben die Knochen und Gelenke des Gegners zu zerschlagen um ihn schlussendlich mit der Stoßspitze zu Sumacoatl zu schicken. Mit der Zeit hat die Waffe auch Einzug in die Tempelgarden der Küstenstadt Lubaantuna gefunden. Hier wird das Schlagholz – ähnlich wie bei der Schwertkeule – oft mit Obsidianklingen versehen.

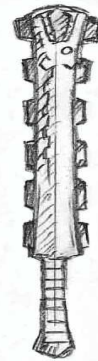
Taiaha									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W	12/3	60	140	5	0		0/-2	z	NS

Talent: Zweihand-Hieb- (Speere)
Material: Feuerstein - Gegen metallene Rüstungen eingesetzt richtet die Stoßspitze des Taiaha nur 1W+3 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer mit der Stoßspitze ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.
 Ist das Schlagholz zusätzlich mit Obsidianklingen besetzt, richtet es 2W+2 TP an. Allerdings richtet die Waffe gegen Metallrüstungen weiterhin nur 2W TP an und muss gegen Plattenrüstungen einen Bruchtest durchführen.
Besonderheiten: Schläge eines Taiaha können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Um die Stoßklinge einzusetzen, ist das Talent Speere erforderlich, allerdings sind die Attacken dann um 2 Punkte erschwert. Die Stoßspitze richtet 1W+4 TP an und hat DK S.
 Für einen *Waffenmeister (Taiaha)* entfallen die 2 Punkte Erschwernis für den Einsatz der Stoßspitze, sowie die Aktion Position für den Talentwechsel. Auch kann ein *Waffenmeister* die Manöver *Hammerschlag* und *Todesstoß* um jeweils 2 Punkte erleichtert einsetzen. Für das Erlernen dieser SF sind eine KK und eine GE von jeweils 17 erforderlich.



Die Schwert-Keule (*tlalax*)

Die bevorzugte Angriffswaffe der Ipexco-Tempelgardisten ist die Schwert-Keule. Sie ist eine Holzkeule mit schwertartigem Aussehen, an deren beiden Schmalseiten rasiermesserscharfe Obsidianklingen eingelassen wurden. Die Klingen sind wie die Zähne einer Säge angeordnet und reißen bei ungerüsteten Gegnern schreckliche Wunden. Gegen Rüstungen aus Metall nutzen sich die Obsidianklingen jedoch schnell ab und die Waffe verliert viel von ihrer Bedrohlichkeit.



Schwert-Keule

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

Talent: Hieb Waffen

Verbreitung: IPX

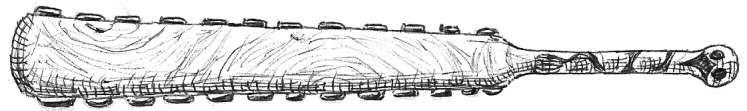
Material: Obsidian - Gegen metallene Rüstungen eingesetzt richtet die Schwert-Keule nur 1W+3 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Schwert-Keule 2 zusätzliche TP an.

Ein *Waffenmeister* (Schwert-Keule) kann zusätzlich zu den üblichen Manövern noch *Entwaffnen* einsetzen. Entwaffnungsmanöver sind gegen ihn um 2 Punkte erschwert. Zum Erlernen dieser SF sind eine GE und eine KK von jeweils 16 nötig.

Die große Schwert-Keule

Bei der großen Schwert-Keule handelt es sich um eine zweihändig geführte Version der normalen Schwert-Keule. Anders als bei ihrem einhändig zu führenden Pendant ist das Schlagblatt der großen Schwertkeule oft nicht gerade, sondern geht v-förmig auseinander, was ihr eine deutliche Kopplastigkeit verleiht. Die große Schwert-Keule wird nur von den stärksten und mutigsten Tempelgardisten der Ipexco geführt, die sich ganz auf ihre Offensivkraft verlassen und der Parade keinen großen Stellenwert einräumen.



Große Schwert-Keule

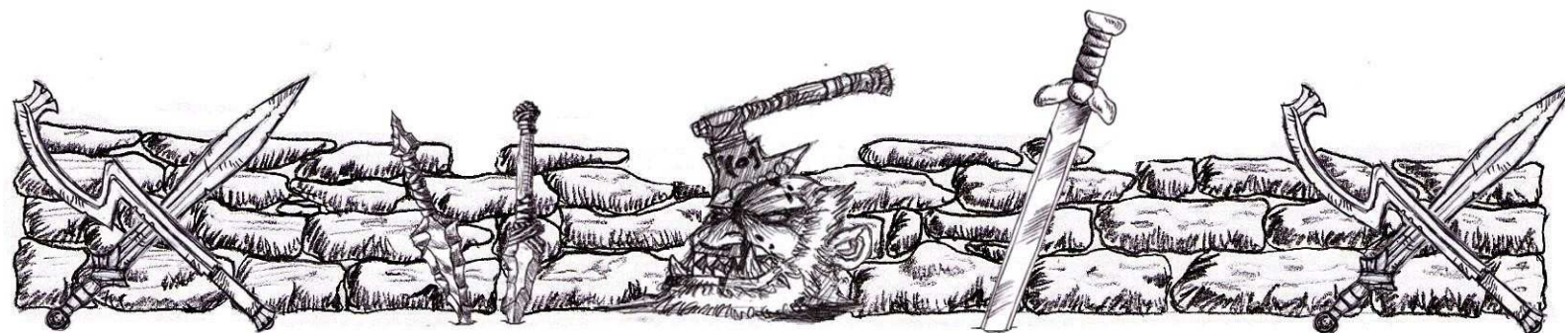
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	13/2	130	150	5	-2		0/-3	z	NS

Talent: Zweihand-Hieb Waffen

Verbreitung: IPX

Material: Obsidian - Gegen metallene Rüstungen richtet die Große Schwert-Keule nur 2W+2 an. Bei jedem Treffer gegen eine Plattenrüstung muss ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Die Schläge einer Großen Schwertkeule können mit Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden. Ein *Waffenmeister* (Große Schwert-Keule) kann die Manöver *Befreiungsschlag* und *Hammerschlag* mit jeweils zwei Punkten Erleichterung einsetzen, wenn er diese SF erlernt hat. Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um zwei Punkte erschwert. Er kann die Waffe so furchterregend schwingen (was vier Aktionen benötigt), dass er eine Probe auf *Überreden* (*Einschüchtern*) ablegen darf. Alle Gegner die dies beobachten (und die Furcht empfinden können) müssen eine MU-Probe ablegen, die um die Hälfte der TaP* erschwert ist. Bei Misslingen der MU-Probe erleiden sie einen Abzug von 5 Punkten auf ihren AT-Wert. Der Abzug verfällt, sobald der Gegner seinen ersten erfolgreichen Treffer gelandet hat. Zum Erlernen dieser SF sind zusätzlich noch eine KK und eine GE von jeweils 16 nötig.

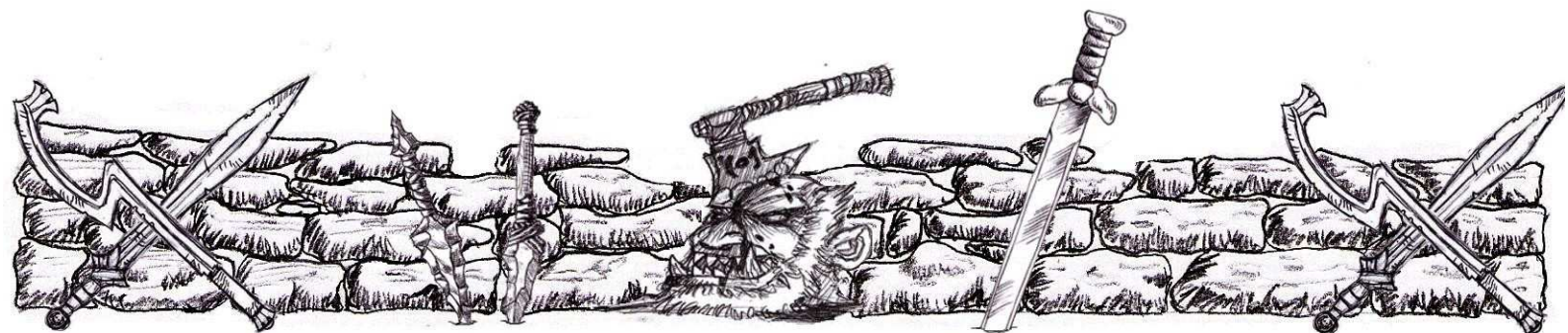




Die Obsidianlanze

Hierbei handelt es sich um einen überlangen Speer mit langer Obsidianspitze. Die Obsidianlanze ist eine bevorzugte Waffe der Tempelgarden. Aufgrund ihrer Länge eignet sie sich hervorragend dazu Gegner auf Distanz zu halten. Allerdings ist die Waffe wegen ihrer Überlänge nicht mehr zum Werfen geeignet.

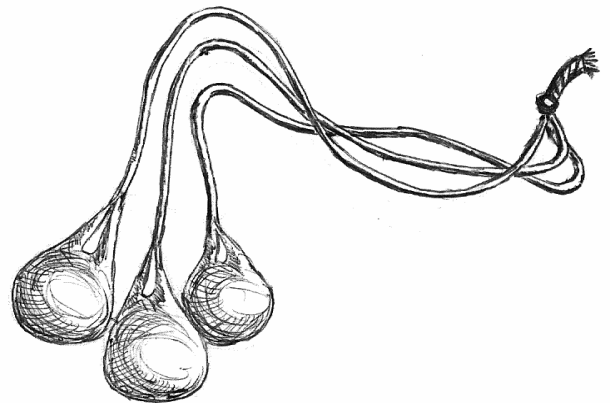
Obsidianlanze									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+7	14/3	90	275	5	-2		0/-4	z	SP
Talent: Speere Verbreitung: IPX Material: Gegen metallene Rüstungen eingesetzt richtet die Obsidianlanze nur 1W+5 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Besonderheiten: Ein <i>Waffenmeister (Obsidianlanze)</i> kann die Manöver <i>Gezielter Stich</i> und <i>Todesstoß</i> mit einem Bonus von 2 Punkten durchführen. Um <i>Waffenmeister (Obsidianlanze)</i> werden zu können sind eine GE und KK von jeweils 16 nötig.									



fernkampfwaffen

Bola

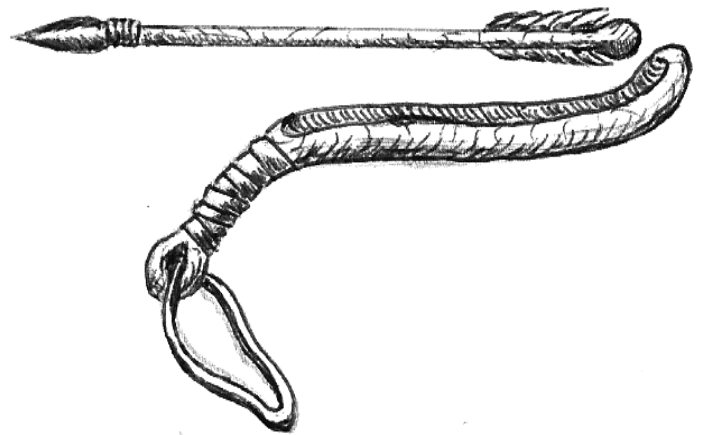
Die Bola ist eine Waffe, die von den Ipexco vor allem dazu genutzt wird, lebende Opfer für ihre blutigen Rituale einzufangen. Sie besteht aus drei zwischen 1 und 1,5 Schritt langen, geflochtenen Lederriemen. Die Riemen werden an einem Ende zusammengebunden, am anderen befestigt man lederumwickelte Steine oder Holzkugeln. Ein Ende der Bola wird in der Hand gehalten und die beiden anderen Enden über dem Kopf gewirbelt. Richtig geworfen, wickelt sich die Bola um das Opfer und fesselt es.



Regeltechnisch entspricht die Bola der Fledermaus.

Die Pfeilschleuder (*atlatl*)

Die meisten Tempelgarden lehnen Bögen und andere Fernkampfwaffen ab, da diese nicht ihrer Kampfweise entsprechen. Ein Gegner soll möglichst nicht auf Distanz getötet werden, die endgültige Entscheidung wird ein Garde-Krieger stets im Nahkampf suchen. Anders sieht es bei den Stammeskriegern aus. Da viele von ihnen auch Jäger sind, erfreuen sich Fernkampfwaffen großer Beliebtheit. Aus diesem Grund wurde die klassische Speerschleuder weiterentwickelt. Die „Wurfspeere“ der Ipexco gleichen eher überdimensionale Pfeilen als Speeren, und mit der Hand Werfen lassen sich die mit Spitzen aus Obsidian oder Feuerstein versehenen Geschosse auch nicht mehr. Sie sind von Länge, Gewicht und Balance ganz auf die Verwendung mit der Pfeilschleuder zugeschnitten. Aus diesem Grund ist dieses Modell der traditionellen Speerschleuder an Reichweite und Durchschlagskraft auch weit überlegen. Die Schleuderpfeile werden in einem Köcher transportiert, der jeweils 10 solcher Pfeile fassen kann.



Ipexco Pfeilschleuder

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4*	0/25/40/70/110	(-/+2/+1/0/-1)	30+40	2	

Talent: Wurfspeer

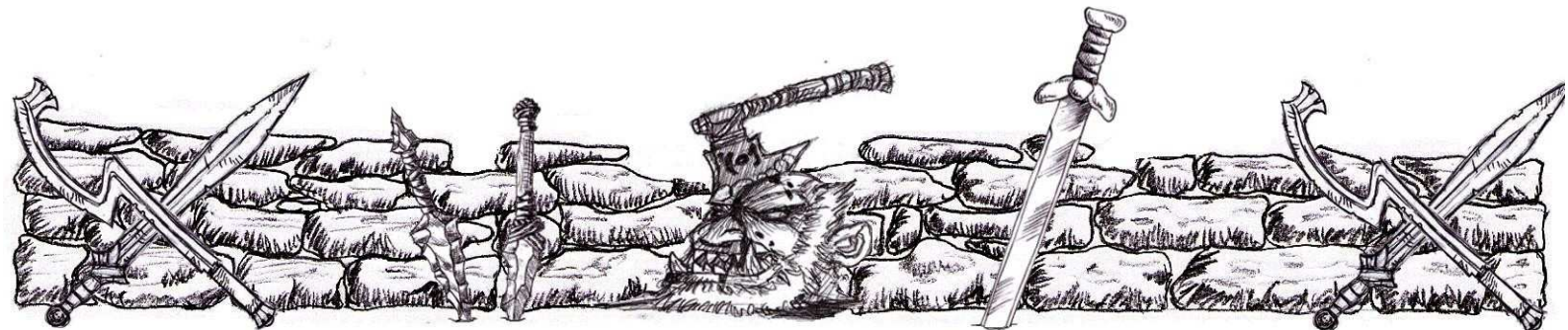
Verbreitung: IPX

Material: Obsidian oder Feuerstein – Die Pfeilspitzen zerbrechen nachdem sie auf feste Hindernisse getroffen sind.

Besonderheiten: Da die richtige Handhabung der Pfeilschleuder sehr komplex ist, sind alle *Fernkampf*-Proben um 3 Punkte erschwert. Ein Treffer mit einer Pfeilschleuder richtet automatisch eine Wunde an, sobald er bei dem Opfer mehr als KO/2 SP (DSA 4) bzw. KO/2-2 SP (DSA4.1) anrichtet.

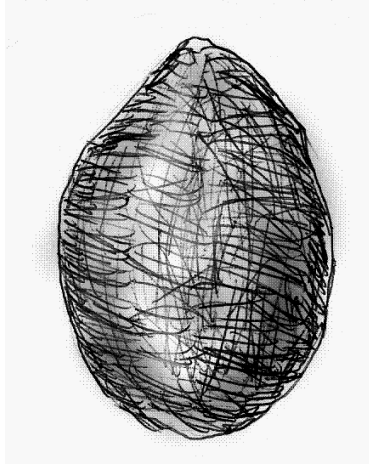
Für einen *Waffenmeister (Pfeilschleuder)* entfällt der Zuschlag von 3 Punkten, er verwendet eine um jeweils 10 Schritt höhere Reichweitentabelle und richtet 2 TP zusätzlich an.

Um diese SF erlernen zu können, muss der Werfer *Meisterschütze* mit der Pfeilschleuder sein und eine GE von 16 besitzen.



Das Wespennest

Eine der kuriossten und zugleich effektivsten Waffen der Ipexco sind die geschleuderten Wespennester. Hierzu bedienen sich die Ipexco der großen und äußerst aggressiven Wespen des Dschungels. Die Ausgänge der Nester werden zunächst mit heißem Wachs verschlossen, so dass die Tiere ihren Bau nicht mehr ohne weiteres verlassen können. Sodann werden diese Nester in ein Tuch gelegt, welches vom Werfer an beiden Enden festgehalten und durch Drehungen um die eigene Achse in Rotation versetzt wird. Beim Loslassen eines der beiden Enden verwandelt sich das Nest in ein todbringendes Geschoss, welches, sobald es auf einen festen Gegenstand trifft, zerbricht und tausende, verstörte und äußerst aggressiver Wespen freigibt, die sich sogleich auf alle Lebewesen in ihrer direkten Umgebung stürzen. Rüstungen bieten gegen die Attacken der Wespen keinen Schutz, da die Tiere selbst in die kleinsten Ritzen kriechen. Nur Lebewesen mit einer dicken Haut bleiben von den Stichen verschont. Neben der reinen Schadenswirkung ist es wohl der psychologische Effekt, welcher die besondere Effektivität dieser Waffe ausmacht, denn auch die härtesten Krieger geraten beim Anblick des summenden Insektennebels in Panik. Deshalb setzen die Ipexco diese Waffen bevorzugt dazu ein Verteidiger aus ihren Wehranlagen zu treiben oder feste Schlachtordnungen aufzusprengen. Allerdings stehen Wespennester nicht immer und überall und schon gar nicht in großem Umfang zur Verfügung. Außerdem muss ihr Einsatz vorbereitet werden, zumal man die Nester auch nicht lange lagern kann, denn nach zwei bis drei Tagen verenden die Wespen in dem verschlossenen Nest oder nagen sich einen Weg ins Freie. Auch ist die Handhabung dieser exotischen Wurf-Waffe schwierig und schon kleine Fehler können dazu führen, dass die gefährliche Fracht in den eigenen und nicht in den Reihen des Gegners für Chaos sorgt.



Wespennest

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
spez.	0/10/15/25/30	(-/0/0/0/0)	80	2	

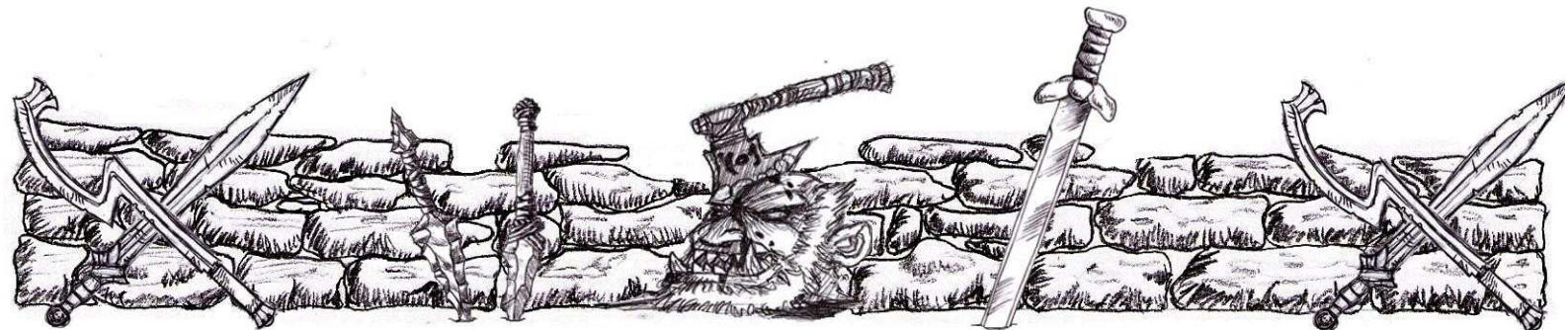
Talent: Schleuder

Verbreitung: IPX

Material: Wespennest

Besonderheiten: Der Schaden durch die Angriffe der Wespen beträgt 5W6SP im Umkreis von einem Meter um den Einschlagsort, für jeden weiteren Meter Entfernung wird ein W6 abgezogen. Jede Person, im Wirkungsbereich erhält den entsprechenden Schaden pro KR, solange sie im Wirkungsbereich verbleibt. Der Schaden wird jeweils separat ausgewürfelt. Ein Natürlicher RS von 2 oder mehr schützt vollständig vor den Stichen, Personen ohne Natürlichen RS können nur durch gutes Ausweichen der Schadenswirkung entgehen. Will ein Kämpfer nicht aus dem Gefahrenbereich springen und an Ort und Stelle verweilen, so muss er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um den zu erwartenden Schaden erschwert ist ablegen, wobei ein W6 mit 4 gezählt wird.

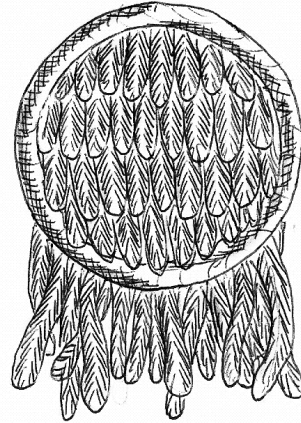
Nach 4W6 KR verfliegt die Wirkung, da sich die Wespen zu sehr verteilt haben oder bereits zu viele Tiere verendet sind, um noch nennenswerten Schaden anzurichten. Der Schütze patzt schon bei einer 19 und 20 auf einem W20. Ein Patzer hat zur Folge, dass das Nest zerbricht und die Wespen an Ort und Stelle freigesetzt werden.



Schilde und Parierwaffen

Der Ipexco-Federschild

Zur Standartausrüstung der Krieger der Tempelgarden gehört der Federschild. Dabei handelt es sich um einen einfachen hölzernen Rundschild, der mit einem aufwendigen Federmosaik geschmückt ist. Das Mosaik zeigt häufig religiöse Motive, so dass sein Träger leicht einer bestimmten Tempelgarde zugeordnet werden kann. Zusätzlich ist das Mosaik Ausdruck der sozialen Stellung und des Ranges des jeweiligen Kriegers.



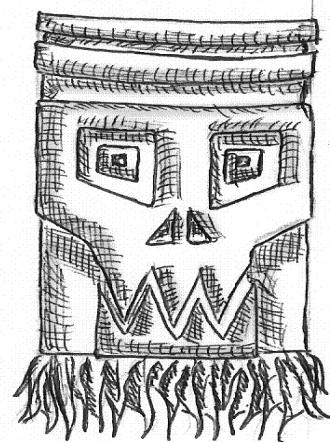
Ipexco-Federschild						
Typ	Gewicht	Größe	WM	BF	INI	Preis
S	140	groß	-1/+3	3	-1	

Material: Holz

Verbreitung: IPX

Der Hartholzschild

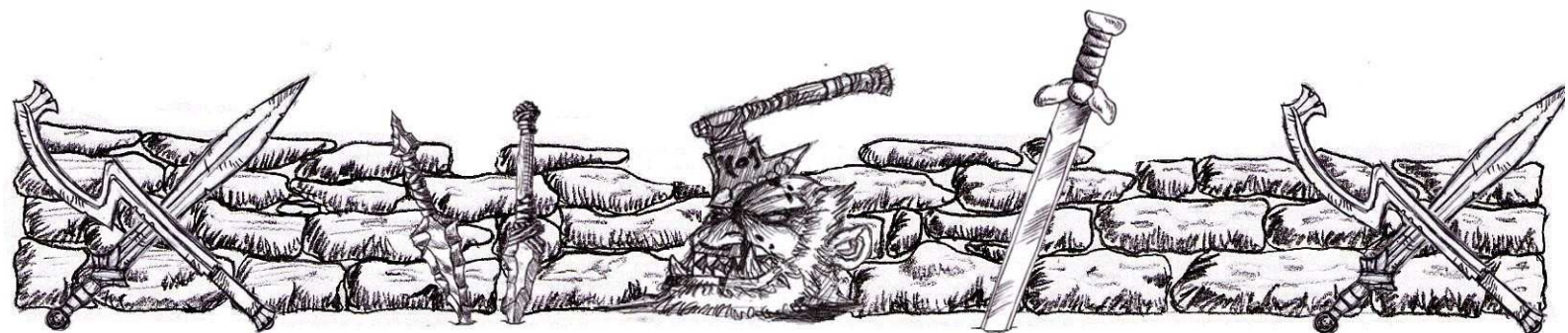
Genau wie die Götterhelme und die Brustplatten bestehen diese Schilde aus dem Hartholz des Vizrangyi-Baumes. Sie sind mittelgroß, haben entweder eine runde, ovale oder rechteckige Form und werden häufig mit Schnitzereien verziert. Da solche Schilde aus einem Stück geschnitzt werden, brauchen sie weder verstärkt noch verleimt zu werden und besitzen eine erstaunliche Widerstandskraft. Allerdings ist ihre Herstellung sehr zeitaufwendig, da sich das Vizrangyi-Holz nur schwer bearbeiten lässt.



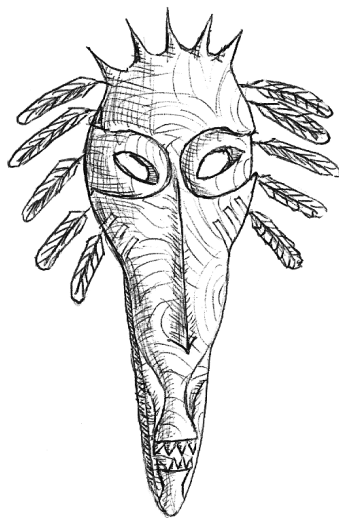
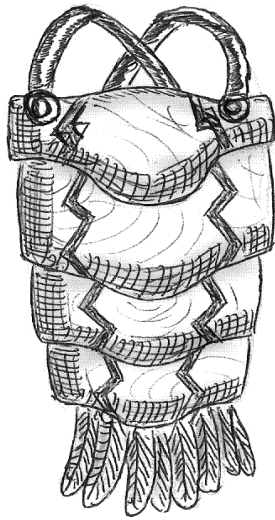
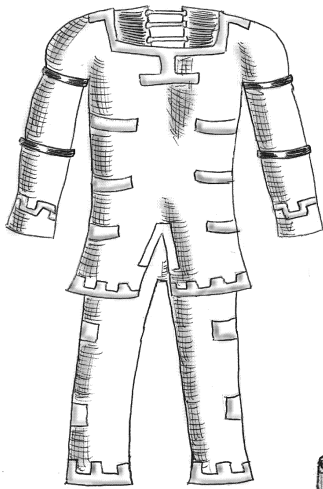
Hartholzschild						
Typ	Gewicht	Größe	WM	BF	INI	Preis
S	150	groß	-1/+3	0	-1	

Material: Vizrangyi-Holz

Verbreitung: IPX



Rüstungen



Die Qulax-Rüstung

Beim Standardschutz der Krieger der Tempelstädte handelt es sich um eine einteilige Rüstung, die aus zwei Finger dicker, gesteppter Baumwolle und Agavenfasern besteht, welche zusätzlich in Salzlake gehärtet wurden. Die Rüstung bedeckt den gesamten Körper und spart nur den Kopf, sowie Hände und Füße aus. Der Einstieg befindet sich am Rücken und wird nach dem Anlegen einfach durch zusammengeknottete Schnüre verschlossen. Diese Rüstung ist relativ einfach herzustellen und bietet bei recht hoher Bewegungsfreiheit trotzdem ein gutes Maß an Schutz. Tempelgardisten und Offiziere ergänzen diese Rüstung häufig mit zusätzlichen Rüstungsteilen und Verzierungen. Neben der langen existiert auch noch eine kurze Variante der Qulax-Rüstung. Diese spart die Arme und Beine des Trägers aus und bedeckt nur den Oberkörper. Die kurze Variante wird häufig von Kriegern verwendet, die besonders viel Wert auf Beweglichkeit legen.

Die Vizrangyi-Brustplatten

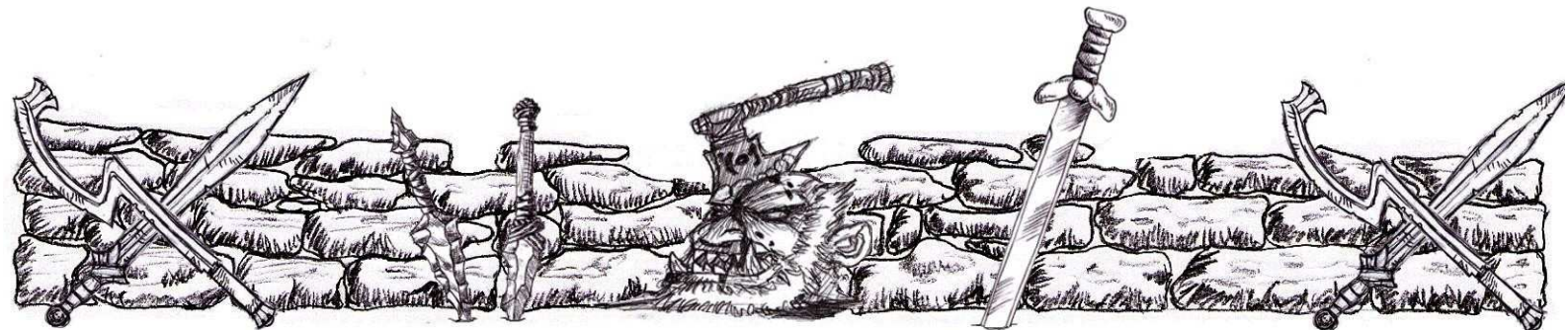
Diese Rüstung wird häufig in Kombination mit der Qulax-Rüstung getragen. Sie besteht aus zwei bis vier Platten Vizrangyi-Hartholz, die so durch Lederschnüre miteinander verbunden werden, dass sie sich überlappen. Die Rüstung bedeckt nur die Brust und den Bauch des Trägers.

Der Götterhelm

Die Götterhelme sind für die Tempelgardisten der verschiedenen Kulte Statussymbol und Erkennungszeichen zugleich. Sie bestehen aus dem Hartholz des Vizrangyi-Baumes und umschließen den gesamten Kopf des Trägers. Sie sind in der Regel reich mit Schnitzereien, Federn und Bemalungen verziert und dem Kopf des heiligen Tieres des jeweiligen Kultes nachempfunden, dabei blickte der Krieger durch die weit aufgerissenen Kiefer des Tieres. Dies ermöglicht es, den Krieger schnell einer bestimmten Tempelgarde zuzuordnen.

Die Ipexco-Kriegsmaske (*Tuba-Tuba*)

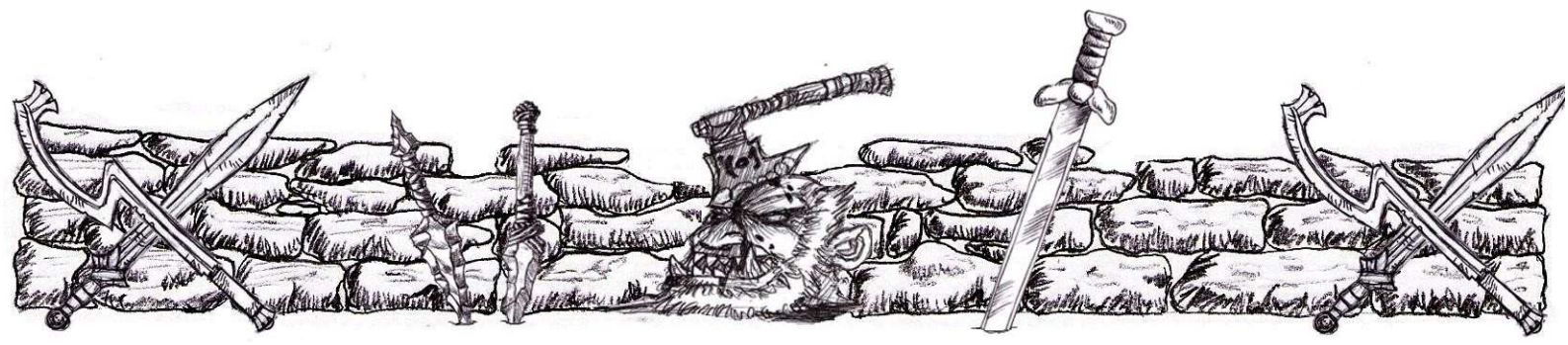
Anders als die restlichen Stammesipexco haben die Stammeskrieger der Küstendörfer eine eigene Kriegskultur entwickelt, die vor allem auf der Beeindruckung und Abschreckung des Gegners durch Zurschaustellung von Stärke, Mut und Kampfeswillen beruht. Neben lautem Gebrüll, dem Abhalten von Kriegstänzen und dem Durchführen von Scheinangriffen, bedienen sich die Krieger dabei vor allem ihrer Kriegsmasken um den Feind zu beeindrucken. Diese werden aus einem einzigen massiven Stück Holz geschnitzt, haben eine längliche, meist ovale Form und zeigen häufig dämonische Fratzen. Neben dem Einschüchterungseffekt, haben diese Holzmasken auch eine gewisse Schutzfunktion: Zumindest das Gesicht und ein Teil der Brust werden von der Maske geschützt.



Rüstungen	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
Qulax-Rüstung	0	2	2	2	2	2	2	2	1,8	1,8	3	3	4,5	
Qulax-Rüstung, kurz	0	2	2	2	0	0	0	0	1,2	1,2	2	2	2,5	
Vizrangyi -Brustplatten	0	3	0	3	0	0	0	0	1,2	1,2	2	2	3	
Helme														
Götterhelm*	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	+2	+1	2	
Ipexco-Kriegsmaske	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	+1	+1	1	
Verbreitung: IPX														
Material: Stoff: Qulax-Rüstung und kurze Qulax-Rüstung, Vizrangyi-Holz: Vizrangyi -Brustplatten und Götterhelm														

weitere Waffen und Rüstungen der Ipexco

- Nahkampfwaffen:** Feuerstein- und Obsidianmesser, Jagdmesser aus Feuerstein und Bein, Steinernes Beil, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Holzspeer, Speer mit Bein oder Feuersteinspitze
- Fernkampfwaffen:** Stabschleuder, Kurzbogen, Schleuder, Wurfnetz, Schweres Wurfnetz
- Schilde:** Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild
- Rüstungen:** Brustplatte, Lederrüstung, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm



Waffen und Rüstungen der Irrogoliten

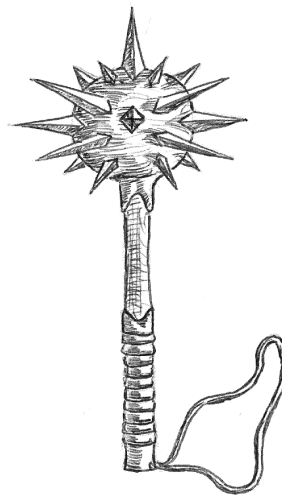
Anders als andere Zwerge haben die Irrogoliten keine ausgeprägte Schmiedekultur. Das Wissen ihrer Urahnen um die Stahlherstellung haben sie verloren, so dass sie sich heute auf dem Stand der **späten Bronzezeit** befinden. Auch ihre Bewaffnung ähnelt nur wenig der anderer Zwergenvölker, Äxte dienen ihnen zum Holzhacken, nicht zum kämpfen, und die einzigen armbrustähnlichen Waffen, die sie kennen, sind ihre Speerschleudern.

Nahkampfwaffen

Der Heilige Prügel

Der Heilige Prügel ist ein kurzer, schwerer Streitkolben mit langen spitzen Dornen.

Fast jeder Irrogolit besitzt einen, den er jedoch nicht immer bei sich hat, sondern nur bei Gefahr trägt.



Heiliger Prügel

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/2	100	50	2	-1		0/-1	-	HN

Talent: Hiebaffen

Verbreitung: IRO

Material: Bronze - Einen heiliger Prügel aus Stahl hätte BF 1.

Besonderheiten:

Ein *Waffenmeister (Heiliger Prügel)* kann die Manöver *Betäubungsschlag*, *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, und *Hammerschlag* mit einem Bonus von jeweils 2 Punkten einsetzen. Richtet ein Schlag mehr als 20 TP an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung um 2 Punkte. Zum Erlernen dieser SF sind eine GE und eine KK von jeweils 16 erforderlich.

Weitere Waffen und Rüstungen der Irrogoliten

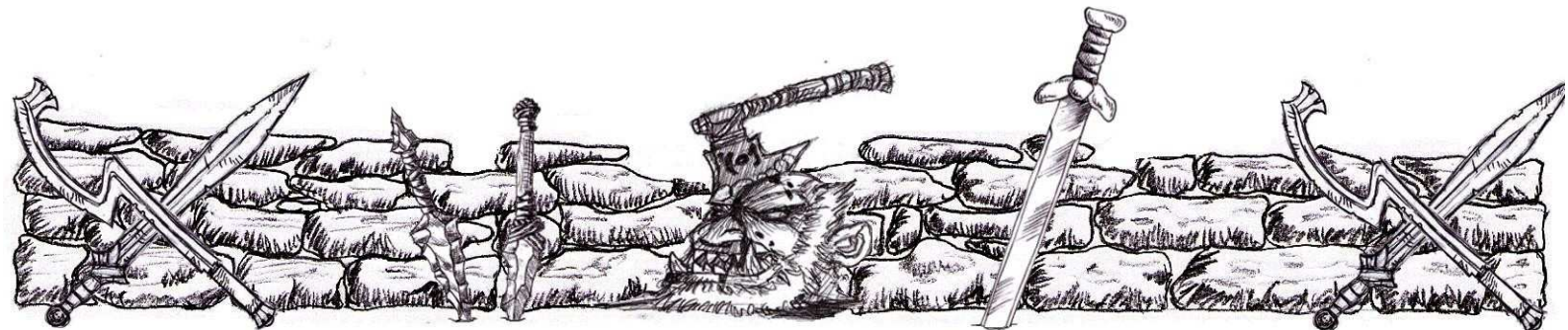
Nahkampfwaffen: *Bronzedolch*, *Bronzemesser*, Meucheldolch, Schwerer Dolch, Beil, Fleischerbeil, (Stachel-)Keule, Knüppel, Sichel, Sense, Sturmsense, *Bronzekurzsword*, *Holzspeer*, *Kurzspeer*, Speer, Kampfstab, Dreschflegel, Kriegsflegel, Holzfälleraxt, Spitzhacke, Vorschlaghammer

Fernkampfwaffen: Stabschleuder, Schleuder

Geschütze: Leichte Ballista, Schwere Ballista,

Schild: Holzschild, Verstärkter Holzschild

Rüstungen: Lederrüstung, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm, Tuchrüstung, Wattierter Waffenrock



Waffen und Rüstungen der Nagah

Auch die Nagah kannten einst „das Geheimnis des Stahls“, doch dieses Wissen ging in den Wirren der Zeit mehr und mehr verloren, so dass heutzutage nur noch einige wenige archaische Nagah diese Kunst beherrschen. Da jedoch der Rost, der im feuchten Klima des Dschungels Waffen schnell zerfrisst, ein Problem für sie darstellt, fertigen auch sie - wie die meisten anderen Nagahvölker, die sich nur noch auf der Stufe der **späten Bronzezeit** befinden - ihre Waffen vor allem aus Bronze oder gar aus Hartholz und Obsidian. Vereinzelt gibt es einige Nagah, denen es gelungen ist einem Sanskitaren das Geheimnis der Edelbronze zu entlocken. Diese Waffen sind aufgrund ihrer Qualität, die fast die von Stahl erreicht, und ihrer Unempfindlichkeit gegenüber der Feuchtigkeit bei den Kämpfern der Nagah besonders begehrt.

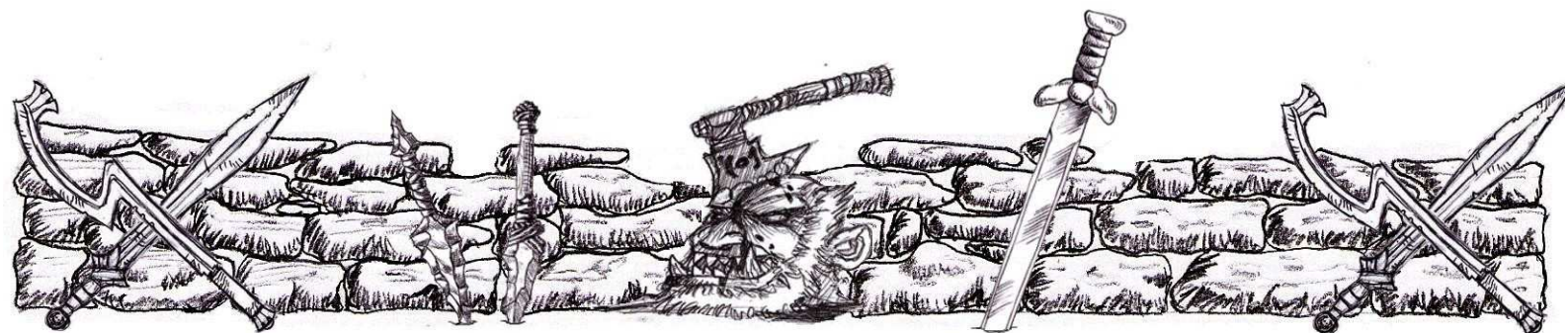
Nahkampfwaffen

Der Marzzat

Der Marzzat ist ein robuster Speer mit einer zum Schwert verlängerten, geraden, zweischneidigen Klinge. Er ist die Hauptbewaffnung der Nahkämpfer der Legion von Xan'Thriash. Jedoch ist die Klingenform nicht immer gleich und es existieren, je nach Herkunft, ein gutes Dutzend verschiedener Varianten



Marzzat									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	13/3	120	200	3	-1		0/-1	z	S
Talent: Speere oder Infanteriewaffen Verbreitung: NAG Material: Edelbronze – Ein Marzzat aus Stahl hätte den selben Bruchfaktor. Besonderheiten: Der Marzzat kann ab KK 16 einhändig mit dem Talent <i>Speere</i> geführt werden (TP: 2W+1, TP/KK: 14/4, WM: 0/-4). Mit dem Marzzat darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver <i>Festnageln</i> eingesetzt werden. Ein <i>Waffenmeister (Marzzat)</i> muss beim <i>Festnageln</i> , beim <i>Gegenhalten</i> und beim <i>Gezielten Stich</i> jeweils nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Er kann bei der Führung des Marzzat zwischen den Talenten <i>Speere</i> und <i>Infanteriewaffen</i> wechseln, ohne eine Aktion <i>Position</i> aufwenden zu müssen.									



fernkampfwaffen



Der Hornissenspieß oder Ssirzat

Der Hornissenspieß, in der Sprache der Nagah Ssirzat genannt, ist die Hauptbewaffnung der meisten Fernkämpfer der Legion von Xan'Thriash. Die Spitze dieses kleinen, leichten Wurfspeeres ist hohl und wird fast immer mit konzentriertem Hornissengift gefüllt, was beim Getroffenen schmerzhaftes Schwellungen verursacht und in seltenen Fällen sogar zum Tod führen kann.

Hornissenspieß oder Ssirzat

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3*	5/15/25/40/60	(+3/+2/0/-1/-2)	60	-	

Talent: Wurfspeere

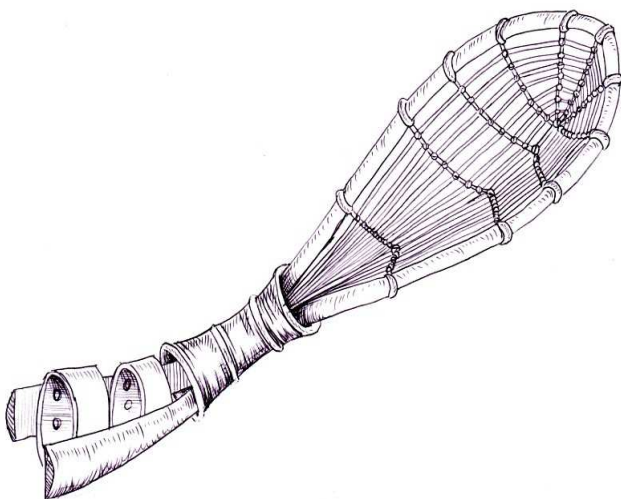
Verbreitung: NAG

Material: Bronze

Besonderheiten: Richtet ein Treffer mit dem Ssirzat mindestens 1SP an, kommt die Giftwirkung beim Opfer zum Tragen. Richtet der Treffer mehr als KO/2 (DSA4) bzw. KO/2-2 (DSA4.1) an, verursacht er automatisch eine Wunde. Bei der Probe auf die Wiederverwertung von Geschossen ist der Ssirzat bei 1-4 auf dem W6 noch intakt. Ein *Waffenmeister (Ssirzat)* verwendet die Entfernungen (10/20/35/50/80) und muss beim *Gezielten Schuss* um einen Punkt geringere Zuschläge hinnehmen. Um diese SF erlernen zu können, muss der Werfer *Meisterschütze* mit dem Ssirzat sein und eine GE von 16 sowie eine KK von 15 aufweisen.

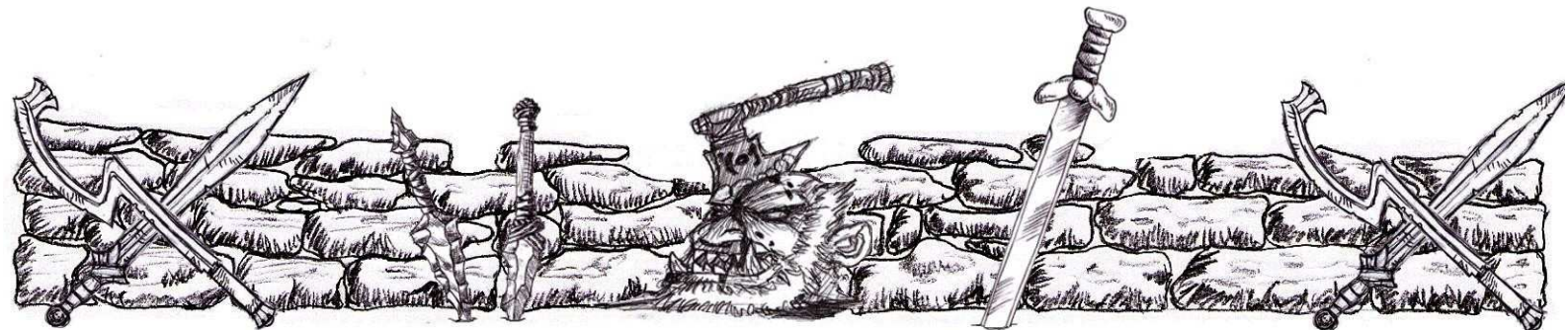
Wirkung des Hornissengift-Konzentrates: Gelangt das Gift in das Opfer so beginnt die Eintrittsstelle, wie bei einem Wespenstich, anzuschwellen. Wegen der hohen Dosis ist die Wirkung jedoch wesentlich heftiger, als bei einem normalen Hornissenstich, so dass sich die Schwellung rasch ausdehnt und die Bewegungsfreiheit des Opfers einschränkt (GE-1, FF-1, GS-1). Hat die Schwellung erst den Torso erreicht, was nach W6 Aktionen geschieht, wenn die Schwellung nicht am Torso entstanden ist, fällt das Atmen zusehends schwer (KO-2). Der Prozess des Anschwellens ist zudem mit unsäglichem Schmerzen verbunden (2W6 SP).

Ist das Opfer allergisch gegen Insektengift, so sind der Schaden und die Eigenschaftsabzüge zu verdoppeln



Die Giftschleuder oder Gsalzat

Die Giftschleuder, in der Sprache der Nagah Gsalzat genannt, ist eine ebenso einfache wie effiziente Waffe. Darum wird sie in heutigen Tagen nicht nur von den Artilleristen der Legion von Xssa'Triash, sondern auch von vielen anderen Nagah verwendet. Die Nagah nutzen dabei die gewaltige Kraft ihres schlangenenleibigen Unterleibes um die todbringenden Geschosse mithilfe einer Schleuderplatte aus Pflanzenfasern in die Reihen der Gegner zu befördern.



Giftschleuder oder Gsalzat

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	10/20/45/70/100	(+2/+1/0/-1/-3)	60+3	2	

Talent: Schleuder**Verbreitung:** NAG**Material:** Pflanzenfasern

Besonderheiten: Die Angegebenen TP gelten für Steine, speziell hergestellte Schleuderbleie richten 1 TP mehr an. Die Reichweiten gelten für Bleigeschosse und Steine, für andere Geschosse (s.u.) verwenden die Reichweiten: 10/20/35/50/80.

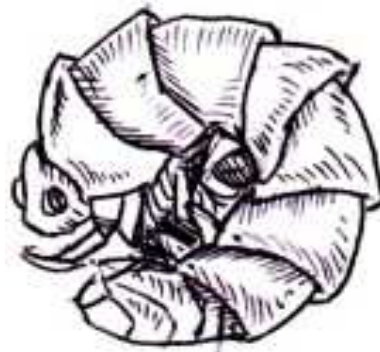
Ein *Waffenmeister (Gsalzat)* verfügt über das Äquivalent der SF *Schnellladen* und muss nur eine Aktion Ladezeit aufwenden. Seine Reichweite ist um 10% erhöht. Um diese Sonderfertigkeit zu erlernen muss der Schütze *Meisterschütze* sein und eine GE von 14 sowie eine KK von 13 aufweisen.

Die Gsalzatgeschosse

Neben Steinen und Schleuderbleien verwenden die Nagah noch eine Reihe anderer Geschosse.

Säure/Giftkäfer (Gsalskrat)

Die Innereien dieser Assel sind extrem ätzend, da das Insekt eine hochkonzentrierte Säure produziert, die in der Lage ist sich selbst durch gegerbtes Leder zu fressen. Bei Gefahr rollen sich die Asseln zu einer Faust-großen Kugel zusammen, was dem Schützen ermöglicht die Insekten gefahrlos zu berühren. Jedoch ist der Panzer dünn und schwach so dass die Assel wenn sie auf ein hartes Objekt geschleudert wird zerplatzt und ihre Innereien auf dem Opfer verteilt.

**TP:** 1W6

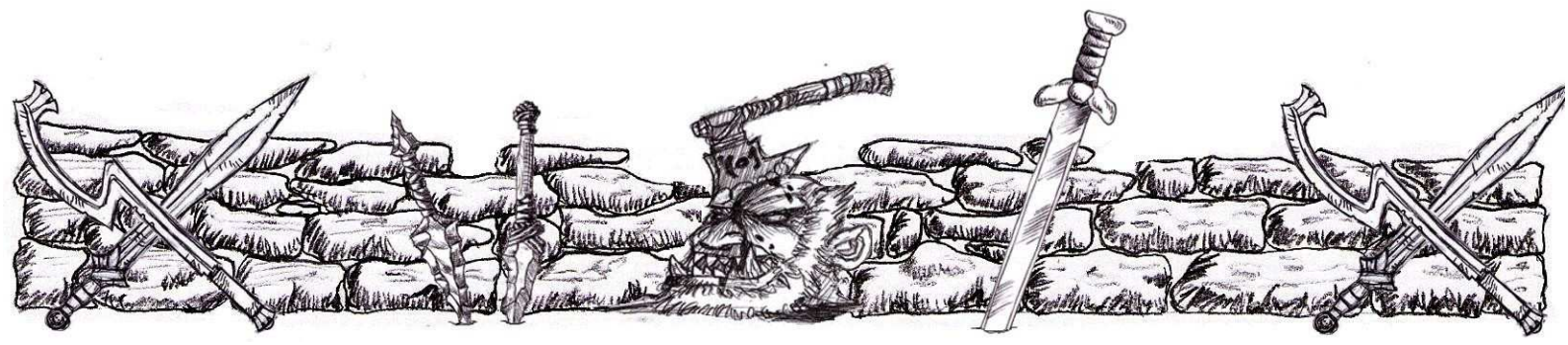
Besonderheit: Trifft das Assel-Geschoss eine ungeschützte Stelle (kann der RS also überwunden werden) so richtet die Säure der Innereien zusätzliche 1W+4 SP an. Leder/Holz/Stoff/Fellrüstungen werden von der Säure ebenfalls angegriffen, sodass pro 10 TP der RS um 1 Punkt sinkt. (TP von mehreren Treffern werden addiert)

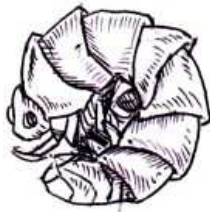
Atmegiftkugeln (Asshmath)

In einen kleinen Stoffbeutel werden die Pollen verschiedener hochgiftiger Urwaldblüten gefüllt. Trifft dieser auf ein hartes Ziel so platzt er auf und die Pollen werden freigesetzt. Werden sie eingeatmet beginnen sie zunächst die Schleimhäute der Nase und schließlich das Lungengewebe aufzulösen, welches das Opfer sodann in einem Reizhustenanfall als blutigen Auswurf von sich gibt.

**TP:** 1W3 (A)

Besonderheit: Zerplatzt das Geschoss so verteilt es den Pollen im Umkreis von W6 Metern (Windabhängig). Jeder der sich im Wirkungsbereich befindet und die Gefahr rechtzeitig erkennt (IN-Probe) darf eine KO-Probe+W6 ablegen. Misslingt die Probe so erleidet das Opfer 3W6SP und ist durch den Reizhusten für ebenso viele Aktionen kampfunfähig. Gelingt die KO-Probe so sind die Abzüge zu halbieren.





Brandkäfer (Firskriz)

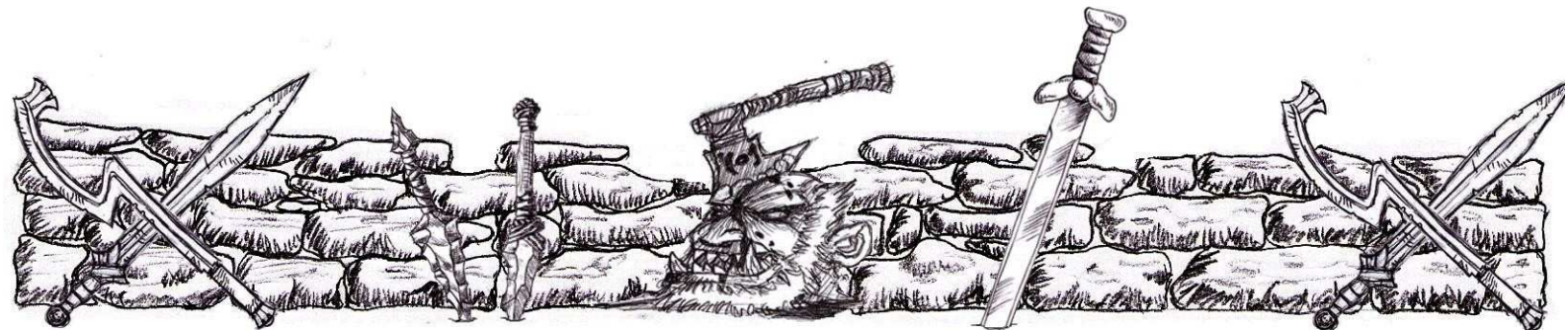
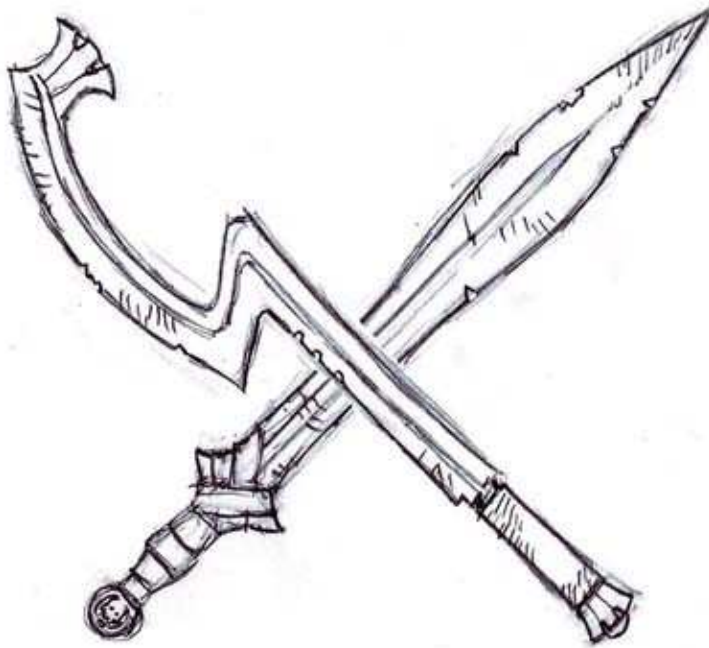
Die Innereien dieser Käfer sind wegen ihrer Ernährungsweise mit Öl getränkt und daher äußerst leicht entflammbar. Die Nagah kleben je 2 dieser Käfer mit Pech an ihrer Unterseite zusammen, sodass eine Kugelform entsteht, tauchen sie dann gänzlich in Pech und lassen sie trocknen. Kurz vor dem Schießen werden die Käfer dann angezündet. Zerplatzt der Käfer am Ziel kommen seine Innereien mit dem Feuer in Berührung und gehen schlagartig in Flammen auf.

TP: 1W6

Besonderheit: Die Sichflamme richtet einen zusätzlichen Feuerschaden von 2W6 SP an. Werden dabei mehr als 10SP erzeugt, so verlieren Holz/Stoff/Leder/Fellrüstungen einen Punkt RS.

TP: 1W3

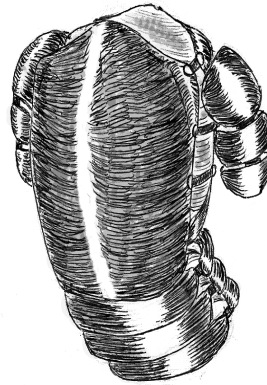
Besonderheit: Explodiert einer dieser Käfer in unmittelbarer Nähe (3Schritt) und das Opfer kann seine Augen nicht rechtzeitig schließen (IN+3) so wird es für 2W6 Aktionen geblendet (INI/AT/PA je -5). Wichtig ist auch die Streuung der Geschosse zu beachten, die 15 Meter vom Schützen entfernt schon auf 3 Metern Breite verstreut sind, bei 30m auf 6m bei 40m auf 8m und bei 60 Meter auf 12 Meter Breite.



Rüstungen

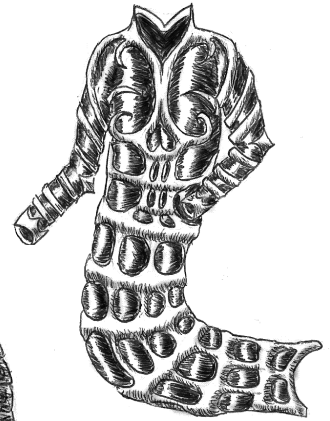
Der Asselpanzer oder Toschskrat

Die Nagah nutzen die in den ribukanischen Sümpfen vorkommenden Riesenasseln (von den Sanskitaren Panzerwürmer genannt) nicht nur als Transportmittel sondern auch um aus ihrem Chitinpanzern Rüstungen herzustellen. Solch eine Rüstung verleiht dem Träger eine imposante Erscheinung ist jedoch im tatsächlichen Kampf ob ihres ebenso imposanten Gewichtes, eher hinderlich, so dass sie nur von repräsentativen Truppen wie etwa den Tempelgardisten der H'Stsiva getragen wird.



Der Chitinpanzer oder Toschassil

Dieser Panzer kann nur von wenigen Harnischmachern hergestellt werden, da zu seiner Fertigung eine latente Magiebegabung von Nöten ist. Der Panzer entsteht nämlich indem flüssiges Chitin über den Körper des Trägers gegossen wird. Wenn es erstarrt wird es zu einem lückenlosen, harten Panzer. Und nur der Zauber den der Harnischmacher bei der Zubereitung des Chitins in das Material fließen lässt, verhindert dass der Träger dadurch zu einer starren unbeweglichen Puppe wird, da er das Chitin, bei all seiner Härte, elastisch genug macht, um sich noch bewegen zu können. Die magische Herstellung und der hohe Schutzwert machen den Toschassil allerdings auch enorm teuer.



Die Lederrüstung oder Toschchuer

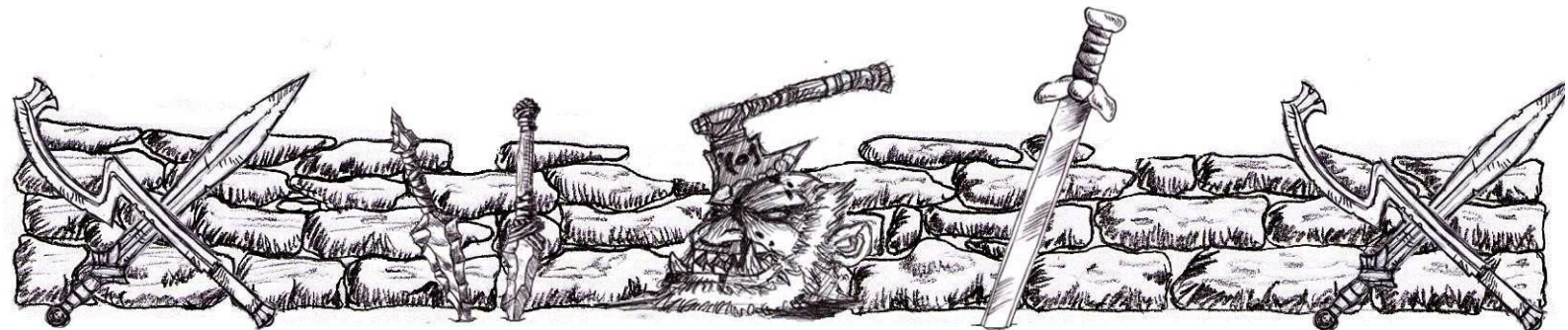
Das Prinzip der zweiten Haut schätzen auch jene Nagah die sich keinen Toschassil leisten können. Sie greifen auf den Toschchuer zurück, eine Rüstung aus mehreren, gehärteten Lagen Krokodilleder.



Rüstungen	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
Toschskrat	0	4	3	3	1	1	1	1	2,3	2,3	3	4	7	
Toschassil ** (kpl.)	1	5	5	5	3	3	3	3	4	2	5	3	8	
Toschchuer	0	3	3	3	1	1	1	1	2,1	2,1	3	2	4	
Verbreitung: NAG														
Material: Chitin: Toschskrat und Toschassil, Leder: Toschchuer														

Weitere Waffen und Rüstungen der Nagah

- Nahkampfwaffen:** Basiliskenzunge, (Bronze-)Dolch, Langdolch, Mengbilar, (Bronze-)Messer, Meucheldolche, Ogerfänger, Schwerer Dolch, Beil, echsisches Szepter, (Stachel-)Keule, Knüppel, Glefe, (Neethaner) Langaxt, Schnitter, Peitsche, Haumesser, Säbel, (Bronze-)Kurzschwert, Dreizack, *Holzspeer*, *Kurzspeer*, *Speer*, Stoßspeer, Kampfstab, Echsische Axt, Reißer, Orchidee (auch die Handschuhvariante)
- Fernkampfwaffen:** Wurfdolch, Wurfmesser, Wurfespeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Schleuder, Wurfnetz, Schweres Wurfnetz
- Schild:** Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild
- Rüstungen:** Iryanrüstung

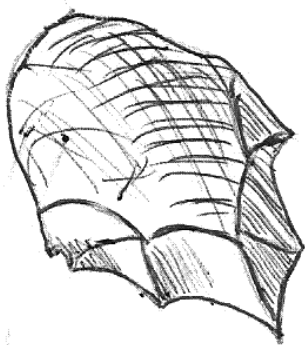


Waffen und Rüstungen der Nedermannen

Da die Nedermannen, als Volk der **frühen Steinzeit**, die Kunst der Metallverarbeitung nicht beherrschen, bestehen ihre selbstgefertigten Waffen meist aus Holz, Stein, Knochen und Horn. Metallene Waffen und Werkzeuge gelten bei den Nedermannen als wertvoller, aber gefährlicher Besitz. Ersteres, da sie meist nur durch Raubzüge in ihren Besitz gelangen, und oft über zahlreiche Generationen hinweg vererbt werden, letzteres, weil den Nedermannen jede Form von verarbeitetem Metall als das unheilvolle Werk bössartiger Geister gilt.

Wegen des Mangels an Metallen sind viele Nedermannen erfahrene Feuersteinbearbeiter, auch wenn ihre Erzeugnisse meist grobschlächtiger und weniger kunstvoll als die anderer Völker sind.

Nahkampfwaffen



Der Faustkeil

Der Faustkeil gilt nicht umsonst als typisch nedermannisch. Aus Mangel an anderen Werkzeugen wird er für alle alltäglichen Arbeiten verwendet. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass Nedermannen im Umgang mit dem klobigen Faustkeilen deutlich geschickter sind als die meisten anderen Bewohner Rakshazars.

Nicht nur die Handhabung sondern auch die Herstellung von Faustkeilen ist eine Kunst, die die Nedermannen schon von klein auf lernen müssen. Ein Nedermanne dem dies nicht gelingt gilt selbst unter seinesgleichen als dumm und ungeschickt.

Faustkeil									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	12/3	20	15	3	-2		-1/-4	i	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** NED, THR

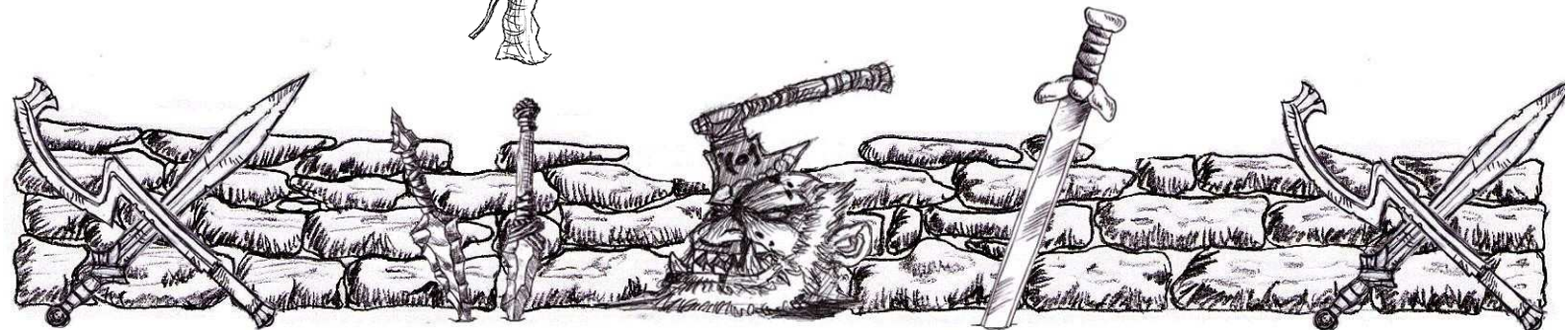
Material: Feuerstein - Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Faustkeil nur 1W-1 TP an. Nach jedem erfolgreichen Treffer gegen eine Plattenrüstung muss einen Bruchfaktortest gewürfelt werden.

Besonderheiten: Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit einem Faustkeil als unbewaffnet. Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Faustkeil nur 1W-1 TP an. Nach jedem erfolgreichen Treffer gegen eine Plattenrüstung muss einen Bruchfaktortest gewürfelt werden. Geworfen hat er dieselben Werte wie ein Stein.



Die Große Keule

Die Große Keule ist eine der wenigen Waffen der Nedermannen, die vor allem für den Kampf und nicht für die Jagd gefertigt wird. Diese massiven Keulen sind etwa 1,5 mal so groß und schwer wie normale Keulen und werden daher meist beidhändig geführt, obwohl die stärksten Krieger auch in der Lage sind die Große Keule einhändig zu benutzen. Auch wenn eine Große Keule nicht mit modernen Kriegshämmern zu vergleichen ist, so entfaltet in den Händen kräftiger Nedermannen eine durchschlagende Wirkung.



Große Keule

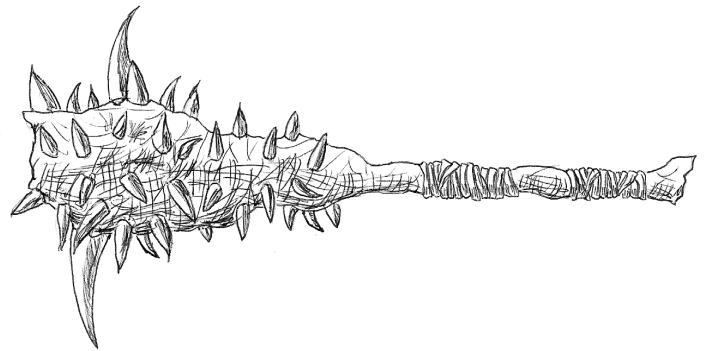
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+1	13/2	150	120	3	-2		-1/-3	z	N

Talent: Zweihand-Hiebaffen**Verbreitung:** NED**Material:** Holz

Besonderheiten: Schläge der Großen Keule können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Eine Große Keule kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebaffen* geführt werden; die TP/KK betragen dann 14/3. Mit Stacheln (hindurch getriebene Nägel, Stein- oder Knochensplitter) versehen richtet sie 1 TP mehr an, hat dafür einen um einen Punkt höheren BF.

Die Noch Größere Keule

Die noch größere Keule stellt den absoluten Höhepunkt der nedermannischen Waffentechnologie dar. Diese gewaltigen Keulen werden meist ausschließlich von den mutigsten und stärksten Nedermannen in die Schlacht geführt. Trotz ihrer primitiven Machart ist die noch größere Keule allein durch ihre schiere Masse und Größe genauso tödlich wie eine modernere Zweihandhiebaffe. Einem mit der noch größeren Keule bewaffneten kräftigen Nedermannen muss selbst ein Brokthar-Krieger im Kampf Respekt entgegenbringen.

**Noch Größere Keule**

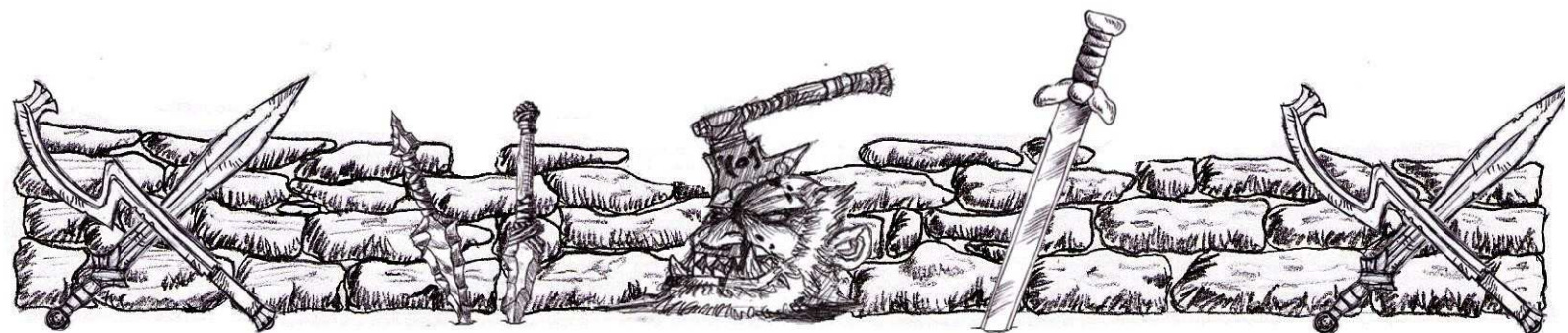
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	15/1	240	140	4	-2		-1/-4	z	N

Talent: Zweihand-Hiebaffen**Verbreitung:** NED**Material:** Holz

Besonderheiten: Schläge der noch größeren Keule können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit Stacheln (hindurch getriebene Nägel, Stein- oder Knochensplitter) versehen richtet sie 1 TP mehr an, hat dafür einen um einen Punkt höheren BF.

Der Nedermannen-Stoßspeer

Der Stoßspeer ist eine bei den Nedermannen sehr beliebte Waffe, die sowohl im Kampf, als auch bei der Jagd eingesetzt wird. Er besteht aus einem massiven Schaft aus grob bearbeitetem Holz und einer wuchtigen Speerspitze aus Feuerstein. Aufgrund seiner komplizierten Herstellung wird den Trägern dieser Waffe großer Respekt entgegengebracht.



Nedermannen-Stoßspeer

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	11/4	130	180	5	-1		0/-3	z	S

Talent: Speere**Verbreitung:** NED

Feuerstein - Gegen metallene Rüstungen eingesetzt richtet der Nedermannen-Stoßspeer nur 2W+1 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Mit dem Stoßspeer der Nedermannen kann das Manöver *Festnageln* durchgeführt werden. Ein *Waffenmeister (Nedermannen-Stoßspeer)* muss beim *Festnageln*, beim *Gezielten Stich* und beim *Gegenhalten* nur die Hälfte der angegebenen Probenaufschläge hinnehmen.

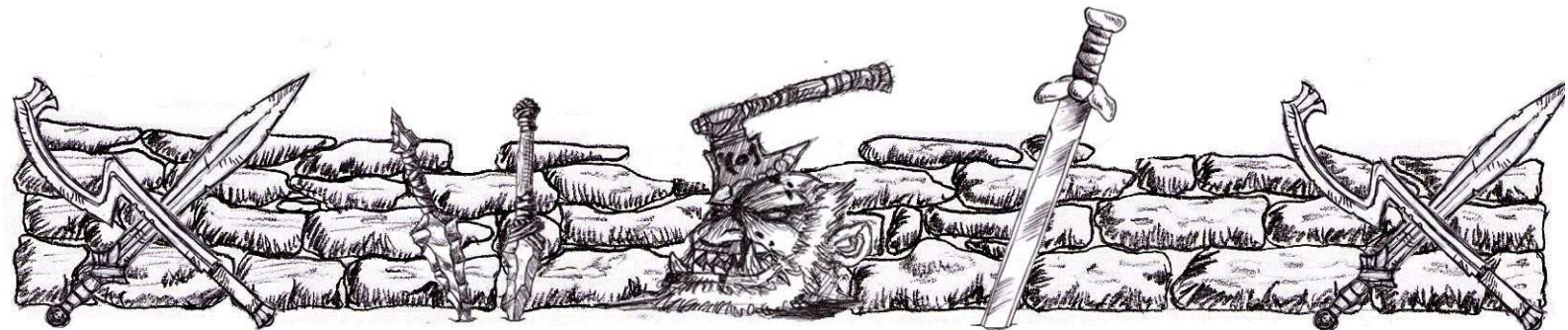
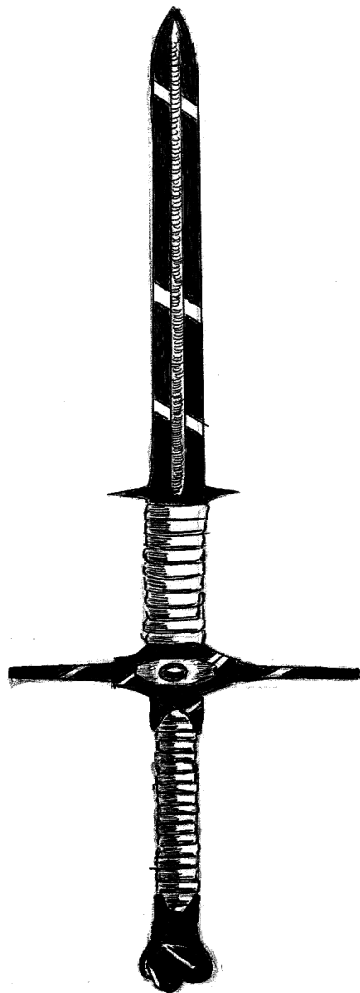
Weitere Waffen und Rüstungen der Nedermannen

Nahkampfwaffen: Geröllkeule, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Holzspeer

Fernkampfwaffen: Wurfkeule

Schilde: keine

Rüstungen: Dicke Kleidung, Fellumhang, Streifenschurz (nur die Variante aus Fell)



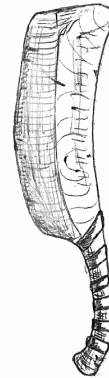
Waffen und Rüstungen der Parnhai

Die wilden Parnhai des Festlands und der jominischen Inseln befinden sich auf dem Stand der **späten Steinzeit**. Da Feuerstein und Obsidian im Lebensraum der Parnhai selten sind, stellen sie ihre Waffen vor allem aus den Harthölzern des Dschungels und den scharfen Zähnen der, an den Küsten so zahlreichen, Haie her.

Nahkampfwaffen

Das Bacq

Das Bacq ist ein gekrümmtes Messer aus im Feuer gehärtetem Hartholz. Es ist das Universalwerkzeug der Parnhai und eignet sich zwar hervorragend für viele Aufgaben des Alltags, ist im Kampf aber keine besonders gute Waffe. Es ist auch bei den Parnhai-Sklaven des Dreistromlandes verbreitet und dort oft die einzige Waffe, die ein Sklave besitzen darf.



Bacq	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
	1W	12/5	30	30	4	-2		-2/-3	i	H

Talent: Dolche

Verbreitung: PAR

Material: Holz - Mit dem Bacq muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal, ob mit dem Hartholzhackmesser oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchfaktortest durchgeführt werden, ebenso nach jedem erfolgreichen Treffer gegen eine Plattenrüstung.

Das Mouribacq

Dem Bacq sehr ähnlich, aber viel besser zum Kampf geeignet, ist das Mouribacq. Es besteht ebenfalls aus Holz, doch seine Schneide ist mit scharfen Haifischzähnen besetzt, so dass es im Kampf gegen ungerüstete Gegner scheußliche Wunden zu reißen vermag.

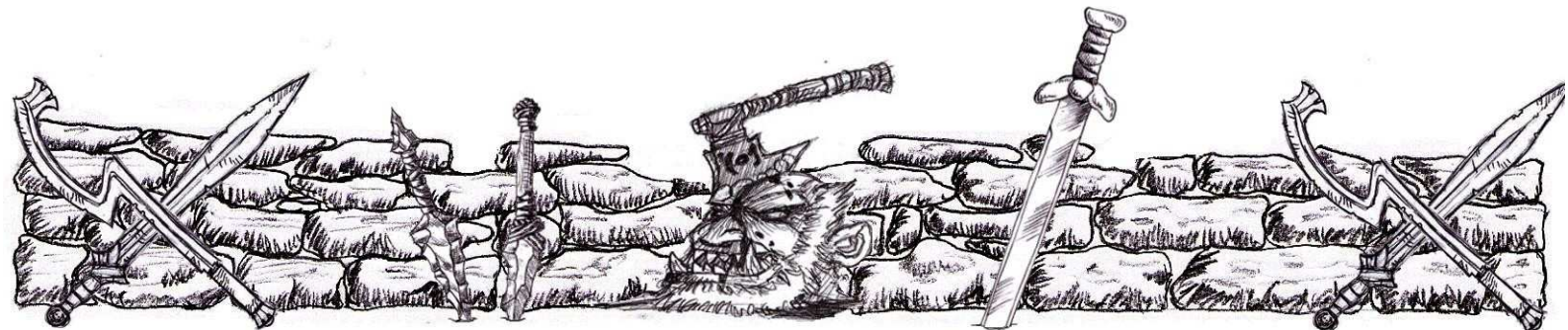


Haizahnholzmesser	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
	1W+2	12/5	35	45	4	-2		-1/-3	-	H

Talent: Dolche

Verbreitung: PAR

Material: Bein - Mit dem Mouribacq muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungenen Waffenparade (egal, ob mit dem Mouribacq oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchfaktortest durchgeführt werden, ebenso nach jedem erfolgreichen Treffer gegen eine Plattenrüstung. Gegen Metallrüstungen richtet es nur 1W+1 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem Treffer ein Bruchtest durchgeführt werden.





Die Ourisha

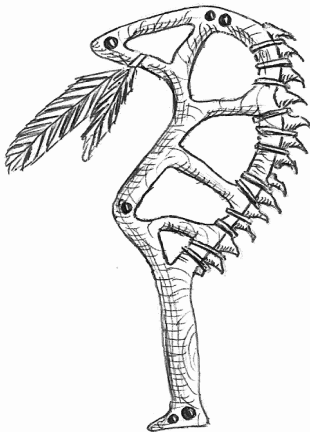
Die Ourisha ist ein hölzerner Dreizack, den die Parnhai zur Jagd auf größere Fische in seichten Küstengewässern verwenden. Für einen Kampf eignet sich sie kaum, da sie zu zerbrechlich ist.

Ourisha	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
	1W+3	13/4	70	140	6	0		-1/-1	i	S

Talent: Speere **Verbreitung:** PAR

Material: Holz - Gegen metallene Rüstungen richtet die Fischerlanze nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Obwohl die Ourisha eine Improvisierte Waffe ist, kann mit ihr das Manöver *Festnageln* durchgeführt werden.



Das Tschubacq

Die typische Keule der Parnhai wird von ihnen Tschubacq genannt. Sie besteht aus dem harten Holz der Urwaldriesen und ist meist mit kunstvollen Schnitzereien verziert. Die Vorderseite ist wie beim Haizahnholzmesser mit scharfen Haizähnen versehen, während sich die stumpfe Hinterseite hervorragend dazu eignet einen Gegner zu betäuben.

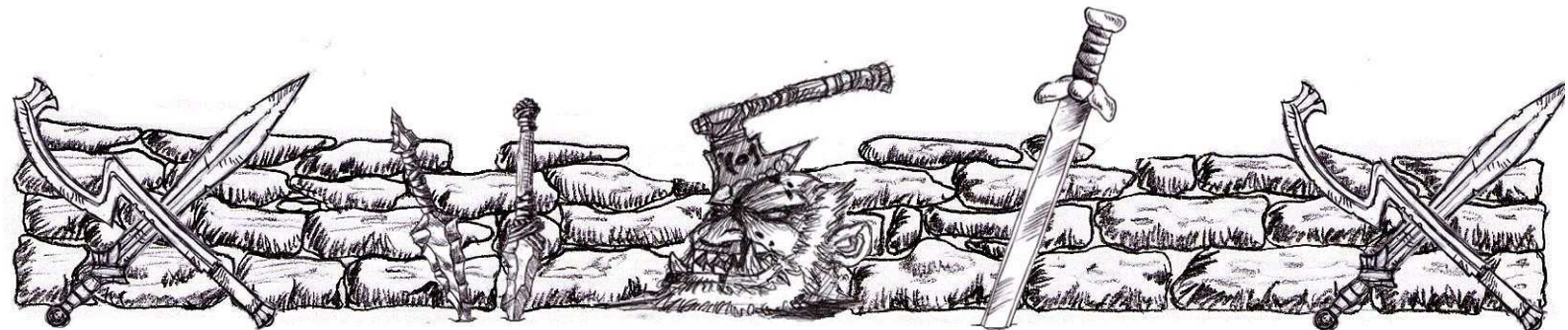
Tschubacq	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
	1W+3	12/2	100	80	3	0		0/-2	-	N

Talent: Hieb Waffen **Verbreitung:** PAR

Material: Bein - Gegen metallene Rüstungen richtet das Tschubacq nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet das Tschubacq gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.

Ein *Waffenmeister (Tschubacq)* kann die Manöver *Betäubungsschlag*, *Wuchtschlag*, *Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit jeweils 2 Punkten Bonus einsetzen. Um *Waffenmeister (Tschubacq)* werden zu können, sind eine KK und GE von jeweils 16 erforderlich.



Das Tschu-Tschubacq

Das Tschu-Tschubacq oder Doppelschubacq ist eine besondere Variante des normalen Tschubacq. Es ist ein Kampfstab aus Hartholz mit keulenähnlichen Verdickungen an beiden Enden, die genau wie beim Tschubacq mit Haizähnen besetzt sind. Es gibt auch eine gepolsterte Variante des Tschu-Tschubacq, die vor allem bei rituellen Zweikämpfen benutzt wird. Die beiden Kontrahenten stehen auf einem dünnen Balken, der in etwa zwei Metern Höhe über Schlamm oder Wasser aufgebockt ist. Wer als Erster das Gleichgewicht verliert und vom Balken stürzt hat verloren.



Tschu-Tschubacq

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/3	130	160	4	+1		0/-1	z	NS

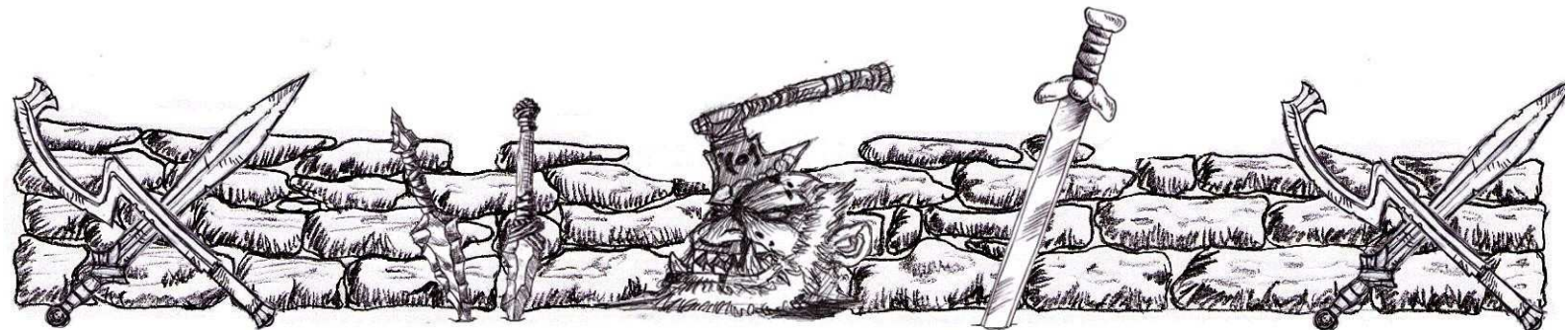
Talent: Stäbe

Verbreitung: PAR

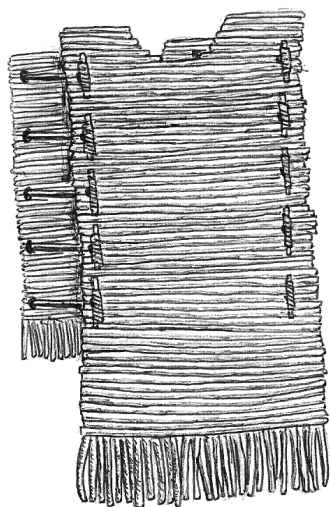
Material: Bein - Gegen metallene Rüstungen richtet das Tschubacq nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Besonderheiten: Mit dem Tschu-Tschubacq ist das Entwaffnen aus der Attacke um 2 Punkte erleichtert. Ab einem TaW *Stäbe* von 10+ kann ein Kämpfer mit dem Tschu-Tschubacq Aktionen und Reaktionen umwandeln ohne dass er den üblichen Malus von 4 Punkten erleidet. Das gepolsterte Tschu-Tschubacq richtet 1W+3TP(A) an und hat ansonsten dieselben Werte.

Ein *Waffenmeister (Tschu-Tschubacq)* erhält jeweils zwei Bonuspunkte auf die Manöver *Stumpfer Schlag*, *Betäubungsschlag*, *Umreißen*, *Entwaffnen als Attacke*, *Binden*, *Windmühle* und *Wuchtschlag*. Er verwendet die Waffe zudem mit WM 0/0. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE und KK von jeweils 16 Voraussetzung.



Rüstungen



Die Shirou

Diese leichte Rüstung, die die Parnhai zu Kriegszwecken anlegen, besteht aus zwei dicken Bastmatten, die Vorder- und Rückseite des Körpers bedecken und mit Schnüren untereinander verbunden sind. Die vordere Matte reicht bis hinunter zu den Knien, während die hintere meistens gemeinsam mit dem Rücken endet.

Oft werden die Matten zu Abschreckungszwecken geschwärzt oder mit mystischen Zeichen versehen, die ihre Träger im Kampf stärken sollen.

Die Kriegsplatte (Mounucq)

Der Mounucq, wie die Parnhai die feste, im Feuer gehärtete Hartholzplatte nennen, die in Kriegszeiten als Rüstung getragen wird, ist im Gegensatz zu den Rüstungen anderer Kulturen meist relativ dünn, da die Parnhai große Bewegungsfreiheit großem Schutz vorziehen. Es gibt allerdings in besonders gefährlichen Gebieten auch einige wenige Rüstungen, die aus dickerem Holz gefertigt werden, was aber eher die Ausnahme darstellt.

Der Mounucq findet oft gemeinsam mit der Mattenrüstung Verwendung, tritt aber weitaus seltener als diese auf.

Rüstungen	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
Shirou	0	2	2	2	0	0	1	1	1,4	1,4	2	2	2	
Kriegsplatte	0	2	0	2	0	0	0	0	0,8	0,8	1	1	2	
Kriegsplatte, dick	0	3	0	3	0	0	0	0	1,2	1,2	2	2	3	
Verbreitung: PAR														
Material: Bast: Shirou, Vizrangyi-Holz: Kriegsplatte und dicke Kriegsplatte														

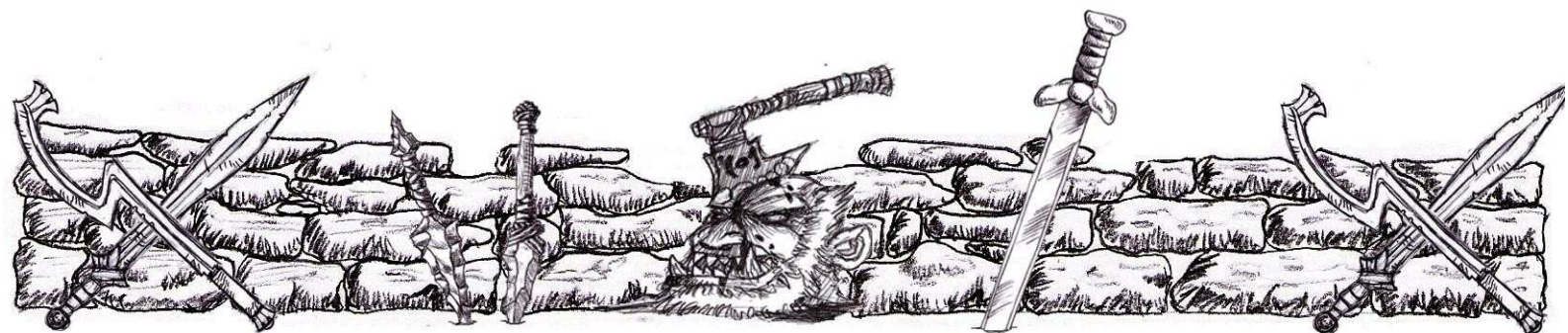
Weitere Waffen und Rüstungen der Parnhai

Nahkampfwaffen: Jagdmesser aus Bein, Steinernes Beil, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Holzspeer, Speer mit Beinspitze, Kampfstab

Fernkampfwaffen: Stabschleuder, Speerschleuder, Kurzbogen, Schleuder

Schild: Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild

Rüstungen: Brustplatte



Waffen und Rüstungen der Sanskitaren

Obwohl die Sanskitaren eine der größten und fortschrittlichsten rakshazarischen Zivilisationen darstellen, befinden sie sich trotzdem noch in der **späten Bronzezeit**. Die meisten ihrer Waffen fertigen sie aus gewöhnlicher Bronze obwohl kennen sie schon seit langem ein spezielles Verfahren zur Herstellung der sogenannten Edelbronze kennen, welche fast die gleichen Eigenschaften wie Stahl besitzt, doch ist diese schwer zu verarbeiten und so teuer, dass nur die Reichsten sich Waffen aus diesem Material leisten können.

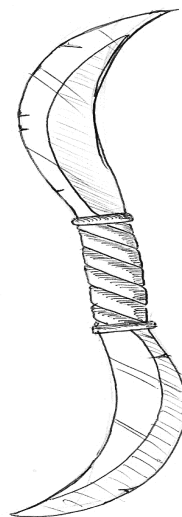
Nahkampfwaffen

Der Doppeldolch

Der Doppeldolch besitzt nicht nur eine Klinge, wie ein normaler Dolch, sondern ist auf beiden

Seiten seines Griffes mit einer leicht gekrümmten Klinge versehen, wobei je eine Klinge nach vorne und eine nach hinten gekrümmt ist.

Der Doppeldolch gilt als Waffe der Assashim, die im Kampf mit der Doppelklinge wahrhaft Unglaubliches vollbringen sollen. Als absolute Vollendung im Kampf mit dem Doppeldolch gilt der beidhändige Kampf mit zwei dieser Waffen, denn kaum ein Gegner ist in der Lage den koordinierten Einsatz von 4 Klingen abzuwehren. Doch haben die wenigsten Sahnkitaren, die 2 dieser Waffen bei sich tragen diese Kunst wirklich gemeistert.



Doppeldolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	30	50	4	+1		+1/-1	-	H

Talent: Dolche

Verbreitung: SAN

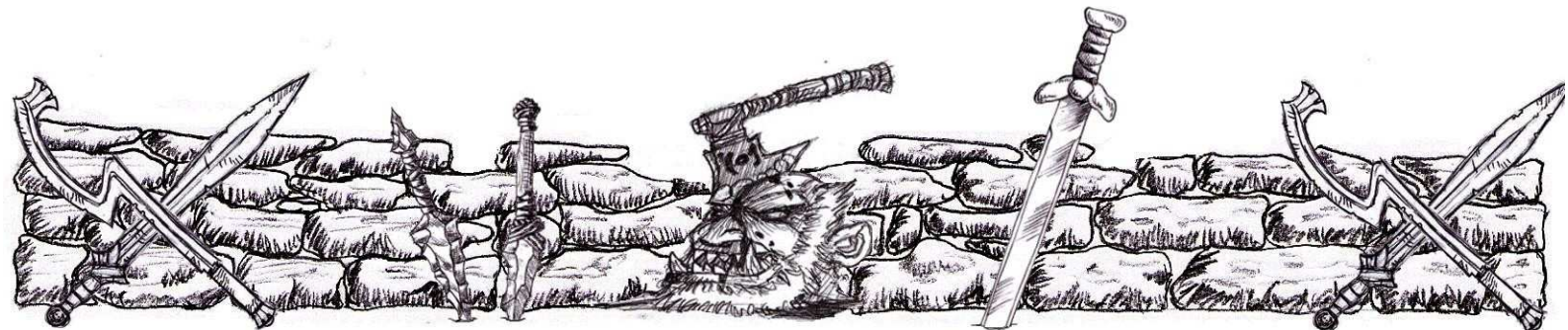
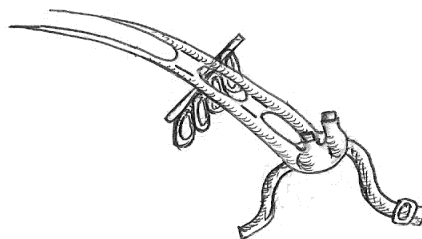
Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird. Aus Stahl hergestellt hätte der Doppeldolch einen BF von 2 und würde nicht verbiegen.

Besonderheiten: Mit einem Doppeldolch können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänzigen), Zweihandfliegeln, Zweihand-Hieb Waffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden. Ein Kämpfer, der im Talent *Dolche* einen TaW von 10+ aufweist und mit einem Doppeldolch kämpft, kann Aktionen in Reaktionen umwandeln und umgekehrt, ohne dass er dabei den üblichen Malus von 4 Punkten erleidet.

Ein *Waffenmeister (Doppeldolch)* erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/4. Beim *Beidhändigem Kampf II* findet die zusätzliche Angriffsaktion bei INI-1 statt. Außerdem ist das Manöver *Finte* für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE von 18 und ein AT-Basiswert von 10 erforderlich.

Der Schlangenbiss

Der Schlangenbiss ist eine seltene Meuchlerwaffe, die dem Eindruck erwecken soll, das Opfer wäre von einer großen Giftschlange oder einem Nagah gebissen worden. Er ähnelt einem Schlagring, an dem zwei schlanke, leicht gekrümmte und mit Giftkanülen versehene Klingen, die nach vorne über die Finger hinausragen, angebracht sind. Durch die Kanülen sind die Klingen so zerbrechlich, dass es beinahe unmöglich ist den Schlangenbiss in einem normalen Kampf einzusetzen, ohne dass die Klingen Gefahr laufen zu zerbrechen.



Schlangenbiss									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	30	-	8	0		-1/-2	-	H

Talent: Raufen **Verbreitung:** SAN

Material: Edelbronze - Ein Schlangenbiss aus Stahl hätte nur einen BF von 7.

Besonderheiten: Der Schlangenbiss erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Er kann mit dem waffenlosen Manöver *Schwinger* eingesetzt werden. Um das enthaltene Gift (Waffen-; Einnahme- und Kontaktgifte sind möglich) erfolgreich in die Wunde zu bringen, muss dem Meuchler im Anschluss an einen Treffer, der mindestens einen SP angerichtet haben muss, eine FF-Probe gelingen. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Schlangenbiss-Kämpfer als unbewaffnet. Im Kampf gegen Waffen, die nicht zur Kategorie Handgemengewaffe oder Dolche gehören, muss nach jeder gelungenen Waffenparade (egal ob mit dem Schlangenbiss oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchfaktortest durchgeführt werden, ebenso bei jedem Einsatz des Schlangenbisses gegen eine Rüstung, bei dem keine Schadenspunkte erzielt werden (der Angriff also an der Rüstung hängen bleibt).

Ein *Waffenmeister (Schlangenbiss)* erhält im Kampf gegen andere Handgemengewaffen und Dolche einen INI-Bonus von 2 Punkten und verwendet die TP/KK 11/4. Außerdem kann er mit dem Schlangenbiss die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* einsetzen. Um *Waffenmeister (Schlangenbiss)* werden zu können, sind eine GE von 16 und ein MU von 15 Voraussetzung.



Der Hiebdolch

Das Besondere am Hiebdolch ist die stark nach vorne gekrümmte Klinge. Er eignet sich somit weniger gut zum Stechen sondern ist, wie der Name schon andeutet, eher eine Hieb- und Wurf-Waffe. Da Hiebdolche wegen ihrer robusten Klinge nicht nur als Waffe sondern auch als Werkzeug dienen, sind sie in den sanskritarischen Stadtstaaten ein alltäglicher Anblick. Zwielfichtige Gesellen setzen sie aus diesem Grund gerne ein, da man sie, ohne besonderen Verdacht zu erregen, bei sich tragen kann und sie trotzdem eine nicht zu unterschätzende Waffe darstellen.

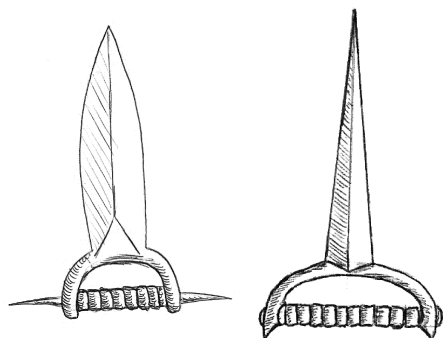
Hiebdolch									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	35	35	3	0		0/-1	-	H

Talent: Dolche **Verbreitung:** SAN

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird. Aus Stahl hergestellt hätte der Hiebdolch einen BF von 2 und würde nicht verbiegen.

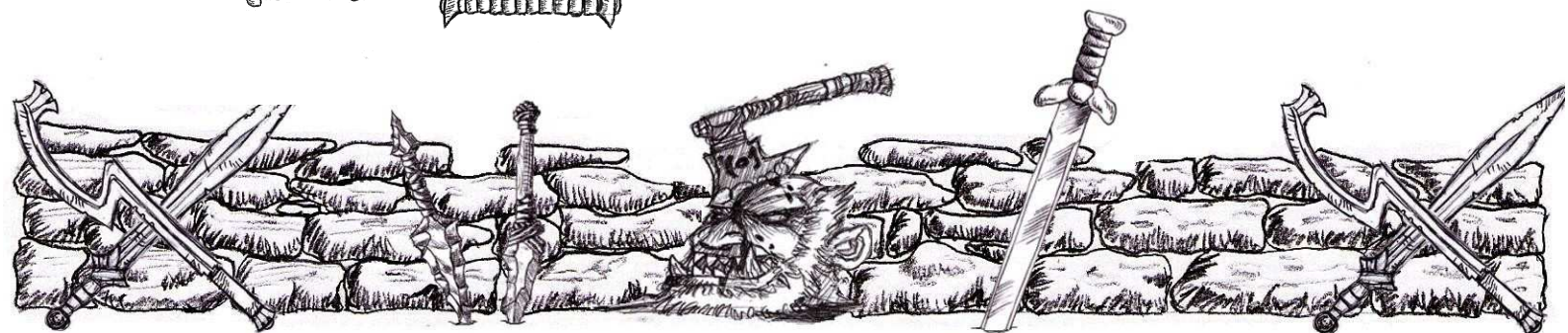
Besonderheiten: Mit einem Hiebdolch können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänzigen), Zweihandfliegeln, Zweihand-Hieb- und Wurf-Waffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden. Mit dem Hiebdolch kann kein *Todesstoß*, dafür aber der *Wuchtschlag* durchgeführt werden.

Ein *Waffenmeister (Hiebdolch)* erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/4. Der *Wuchtschlag* ist für ihn um 2 Punkte erleichtert. Beim *Beidhändigem Kampf II* findet die zusätzliche Angriffsaktion bei INI-2 statt, beim *Doppelangriff* entfällt die Erschwernis von 2 Punkten auf die AT. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE von 17, eine KK von 15 und ein AT-Basiswert von 10 erforderlich.



Der Stöddolch

Beim Stöddolch ist der Griff quer zur Klinge angebracht, so dass sich diese oberhalb der Fingerknöchel des Trägers befindet. Seine spezielle Form ermöglicht es besonders viel Kraft auf die Spitze zu übertragen, weshalb er sich besonders gut eignet, um Rüstungen zu durchstoßen. Da ein Stöddolch aus gewöhnlicher Bronze aber zu leicht verbiegt und für diesen Zweck somit ungeeignet wäre, werden Stöddolche ausschließlich aus Edelbronze gefertigt.



Stoßdolch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	35	40	2	0		+1/-3	-	H

Talent: Dolche**Verbreitung:** SAN**Material:** Edelbronze - Ein Stoßdolch aus Stahl hätte nur einen BF von 1.

Besonderheiten: Mit einem Stoßdolch können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänzigen), Zweihandfliegeln, Zweihand-Hieb Waffen und Zweihandschwertern oder –säbeln nicht pariert werden. Durch seine „panzerbrechende“ Wirkung kann ein Kämpfer beim *Gezielten Stich* den Probenzuschlag durch die gegnerische Rüstung ignorieren.

Ein *Waffenmeister (Stoßdolch)* erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 10/4. Er kann auch beim *Todesstoß* den Probenzuschlag durch die gegnerische Rüstung ignorieren. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE von 18 und ein AT-Basiswert von 10 erforderlich.

Das Sichelschwert

Eine der ältesten Waffenformen der Sanskitaren stellt das Sichelschwert dar, das durch seine eigentümliche Klingenform auffällt. Die einseitig geschliffene Klinge ist zunächst bis zu ihrer Mitte gerade, um im letzten Teil sichelförmig auszulaufer. Als Handschutz dient eine kleine, bei manchen Exemplaren gebogene Parierstange. Durch seine besondere Form ist es deutlich kopflastiger als andere Klingenwaffen, was bewirkt, dass es zwar schwerer zu handhaben ist, in der Hand eines kräftigen Kämpfers dafür aber auch mehr Schaden anrichtet. Die meisten Sichelschwerter sind aus gewöhnlicher Bronze, Exemplare aus Edelbronze sind selten und teuer.

**Sichelschwert**

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/3	85	100	4	0		0/-1	-	N

Talent: Säbel**Verbreitung:** SAN

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird. Aus Stahl hergestellt hätte das Sichelschwert einen BF von 2 und würde nicht verbiegen.

Besonderheiten: Vom Rücken eines Reittieres aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Sichelschwert 2 zusätzliche TP an.

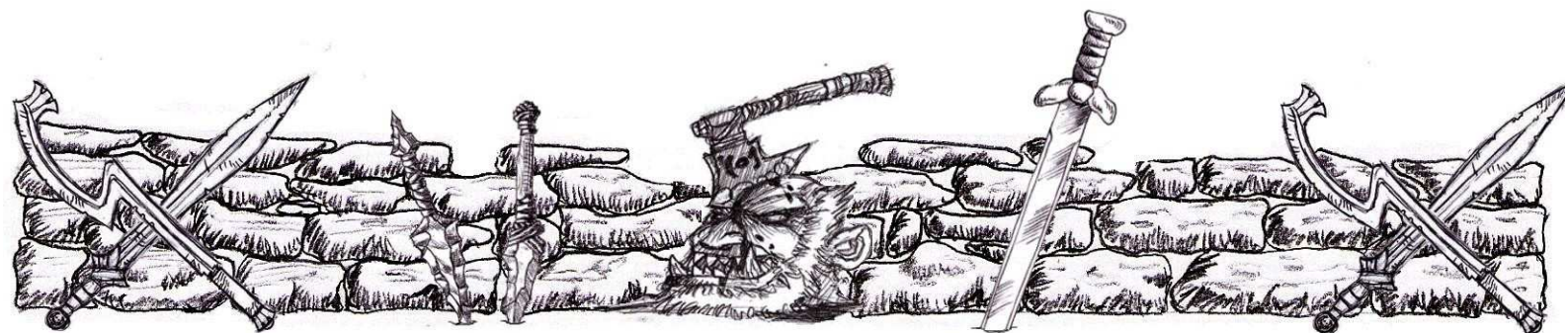
Ein *Waffenmeister (Sichelschwert)* kann das Manöver *Hammerschlag* einsetzen, wenn er es erlernt hat. Zudem ist das Manöver *Wuchtschlag* für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um die SF *Waffenmeister (Sichelschwert)* erlernen zu können, ist eine KK von 16 nötig.

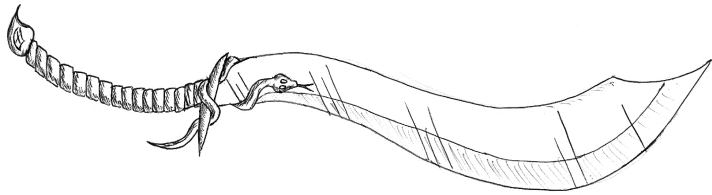
Der Scimitar

Der Scimitar ist wohl die sanskitarische Waffe schlechthin. Das Krummschwert mit der breiten Klinge ähnelt stark dem aventurischen Khunchomer. Klingen aus Edelbronze können sich oft nur Adlige und Offiziere leisten. Weniger begüterte Kämpfer müssen mit gewöhnlicher Bronze Vorlieb nehmen.



Regeltechnisch entspricht der Scimitar einem Khunchomer aus Bronze bzw. Edelbronze.

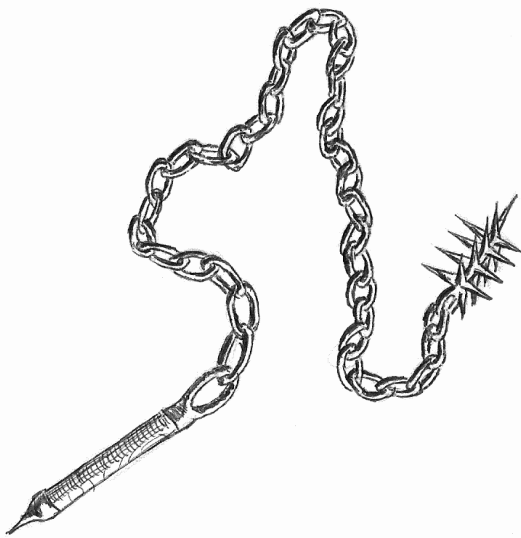




Der Große Scimitar oder Eunuchensäbel

Der Große Scimitar ist die seltene, zweihändig zu führende Variante des Scimitars. Da die gewaltige Klinge aus Edelbronze gefertigt werden muss, weil gewöhnliche Bronze nicht stabil genug wäre, wird meist eine enorme Summe für den Großen Scimitar verlangt. Man sieht die oft stark verzierten Waffen daher vor allem in den Händen von Haremswächtern und Leibgarden, die mit ihren Waffen nicht nur einschüchtern, sondern auch den Reichtum ihres Herren zur Schau stellen sollen. Aus diesem Grund wird der Große Scimitar manchmal auch Eunuchensäbel genannt.

Regeltechnisch entspricht der Eunuchensäbel einem Doppelkuchenchomer aus Edelbronze.



Die Kettenpeitsche

Die Kettenpeitsche wurde ursprünglich bei Wagenrennen eingesetzt. Da die üblichen Regeln erlaubten gegnerische Wagenlenker mit der Peitsche anzugreifen, aber nicht genau vorschrieben, wie die Peitsche auszusehen hatte, kam eine skrupelloser Wagenlenker auf die Idee, sich eine Peitsche aus Kettengliedern, deren vorderste mit Stacheln besetzt waren, anfertigen zu lassen.

Heutzutage gibt es nur noch selten Rennen bei denen die Verwendung einer Kettenpeitsche erlaubt ist, dafür wird sie aber manchmal bei Gladiatorenkämpfen eingesetzt. Auch eine andere Klientel hat mittlerweile diese Waffe für sich entdeckt. Da sie sich recht leicht unter weiter Kleidung verstecken lässt, indem man sie sich um den Leib wickelt, ist sie bei all jenen zwielichtigen Gestalten beliebt, die ihre Bewaffnung gern geheim halten.

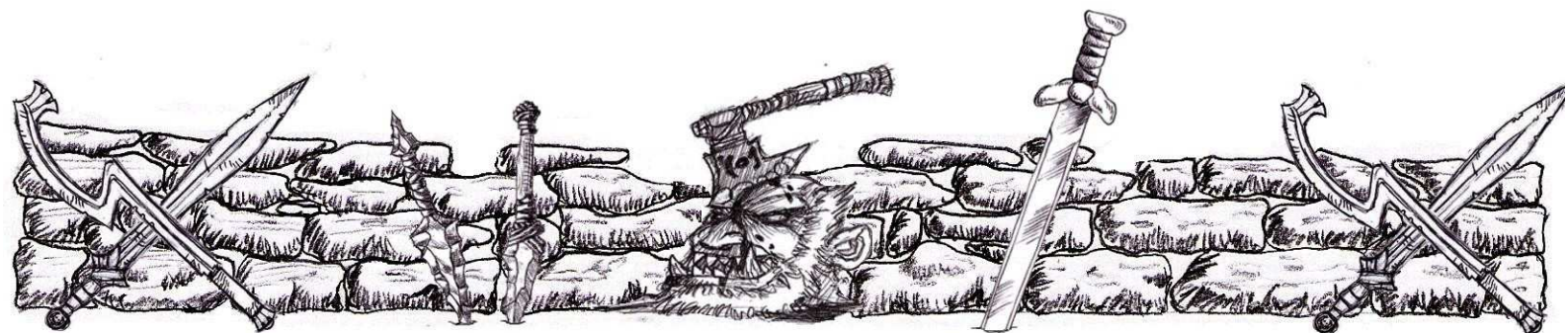
Die Kettenpeitsche verursacht nicht nur schmerzhaftes Wunden, sondern erlaubt einem geübten Kämpfer auch seinen Gegner mit gezielten Angriffen von den Beinen zu hohlen oder ihm die Waffe zu entreißen.

Kettenpeitsche									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	14/4	160	250	5	-1		0/-	-	S

Talent: Peitsche **Verbreitung:** SAN

Material: Bronze – eine Kettenpeitsche aus Stahl hätte nur einen BF von 4.

Besonderheiten: Die Kettenpeitsche ist eine reine Angriffswaffe mit der nicht pariert werden kann. Mit ihr kann ein *Wuchtschlag* durchgeführt werden. Mit der Kettenpeitsche ist es möglich, den Gegner zu entwaffnen oder umzureißen (dem Gegner ist keine PA erlaubt). Die Parade gegen eine Kettenpeitsche ist um 2 Punkte erschwert; außerdem ignoriert sie den Paradebonus von Schilden. Eine Kettenpeitsche droht bereits bei einem AT-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr), der Kontrollwurf ist um 2 Punkte erschwert. Es ist möglich mit einer Kettenpeitsche ein Opfer zu fesseln, in diesem Fall geben die TP die Erschwernis des Opfers bei dem *Entfesseln*-Wurf an, den es nach dem Treffer ablegen muss, um sich wieder zu befreien. Das Opfer darf diese Probe jede Kampfrunde einmal ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben um 1. Um einen solchen Fesseln-Angriff durchzuführen, ist eine AT+10 nötig (weitere Zuschläge erhöhen die "TP"). Der BF gilt für eine Kettenpeitsche aus Bronze eine Stählerne hätte einen BF von 3. Ein *Waffenmeister* kann die Manöver *Wuchtschlag*, *Entwaffnen* und *Umreißen* und *Fesselangriff* mit jeweils 2 Punkten Bonus durchführen. Seine Angriffe sind sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 17 nötig.



Stoßlanze

Die Stoßlanze ist die Hauptwaffe der sanskitarischen Reiter, wird aber auch vom Streitwagen aus eingesetzt. In vollem Galopp entfaltet sie eine Durchschlagskraft, der keine in Rakshazar bekannte Panzerung standhalten kann. Die mittellange Lanze ist gerade leicht genug um sie auch noch im Kampf zu Fuß einsetzen zu können. Für die Verwendung als Wurfwanne ist sie allerdings zu schwer.

Die Stoßlanze ist eine der ältesten Waffen der Sanskitaren und wurde schon von ihren remshenischen Vorfahren in ihren urzeitlichen Kämpfen gegen Orks, Ipexcos und die Bestien Rakshazars benutzt. In letzter Zeit wird die Stoßlanze bei schwerer Reiterei zunehmend von wuchtigeren Lanzen verdrängt, die zwar zu Fuß kaum noch zu benutzen sind, beritten dafür aber eine noch gewaltigere Durchschlagskraft entwickeln (diese Lanzen entsprechen regeltechnisch der aventurischen Kriegslanze).



Stoßlanze

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	13/4	120	250	5	-1		-1/-3	z	S

Talent: Speere

Verbreitung: SAN

Angriffsart

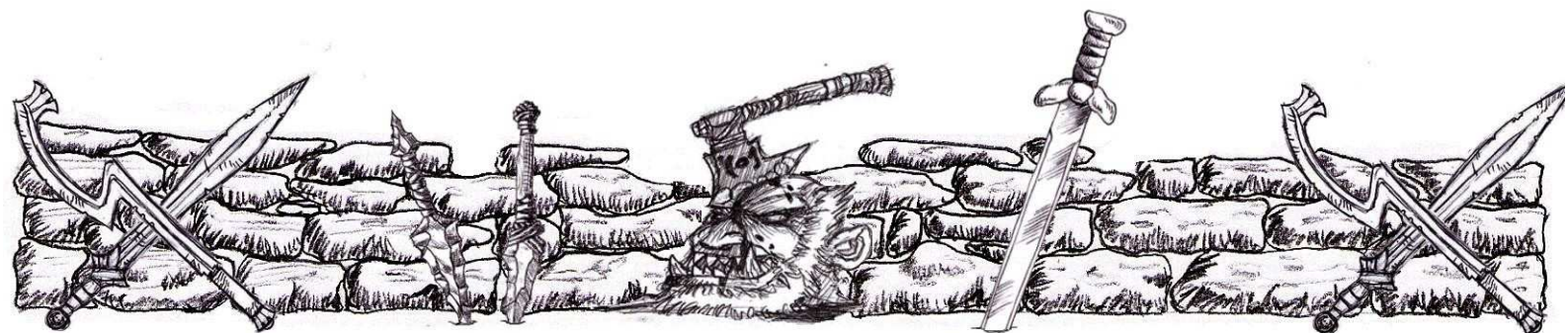
TP nach Anlaufstrecke

	bis 5 Schritt	bis 15 Schritt	16+ Schritt
Lanzenangriff/ Stoßlanze	1W+6	2W+7	3W+8

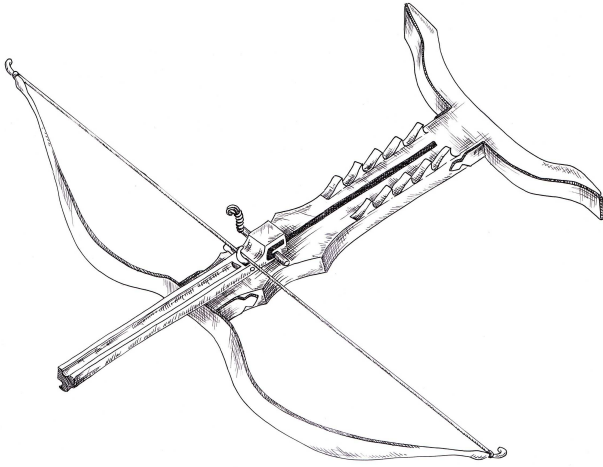
Material: Bronze – Eine Stoßlanze mit Stahlspitze hätte den selben Bruchfaktor.

Besonderheiten: Die oberen Werte gelten für die Verwendung im Nahkampf, die unteren für den Einsatz als Reiterwaffe.

Ein *Waffenmeister (Stoßlanze)* erhält im Reiterkampf doppelt so viele Bonuspunkte auf seine TP oder die Erschwernis der gegnerischen Reaktion, wie seine Ansage beträgt. Beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* muss er jeweils nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Zum Erlernen dieser SF sind eine GE und eine KK von jeweils 15 und die SF *Kriegsreiterei* Voraussetzung.



fernkampfwaffen



Die sanskitarische Gastraphete

Beeindruckt von der durchschlagenden Wirkung der amhasischen Gastraphete, versuchten Geschützbauer und Bogner in allen Stadtstaaten der Sanskitaren ähnliche Waffen zu konstruieren. Da es jedoch niemandem gelang hinter das Geheimnis des amhasischen Stahls zu kommen, ging man dazu über, die Bögen stattdessen aus Holz, Horn oder Knochen zu fertigen. Die genaue Herstellungsweise des Bogens ist ein Geheimnis, das jeder Konstrukteur eifersüchtig hütet. Obwohl die sanskitarische Gastraphete aufgrund des fehlenden Stahls und der Notwendigkeit, sie an menschliche Maßstäbe anzupassen, nicht an ihr amhasisches Vorbild heranreicht, ist sie doch die stärkste Schusswaffe im Arsenal der Sanskitaren.

sanskitarische Gastraphete

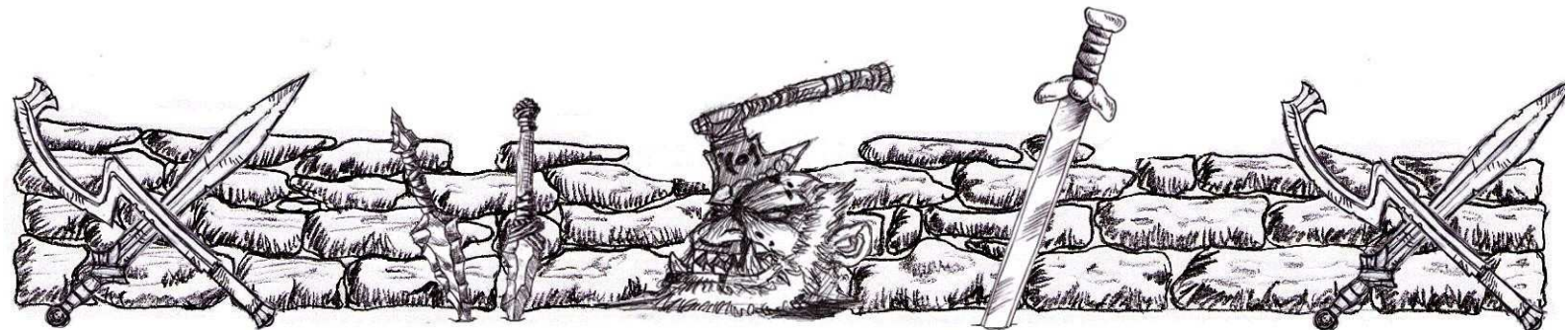
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+2*	10/20/30/60/120	(+2/+1/0/0/-1)	160+3	20	

Talent: Armbrust

Verbreitung: SAN

Material: Holz oder Bein

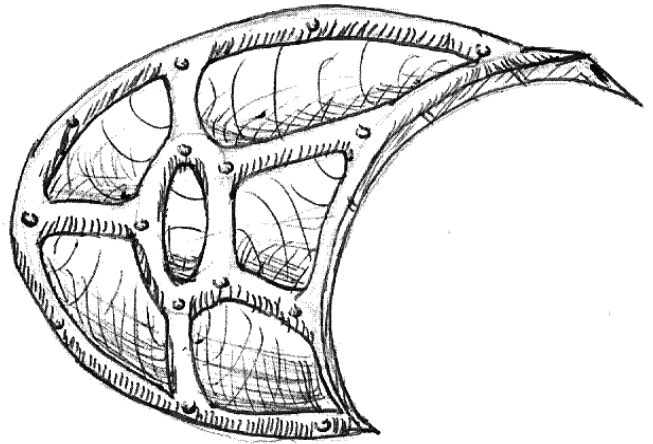
Besonderheiten: Um die sanskitarische Gastraphete spannen zu können, muss man auf festem Untergrund stehen und über eine KK von 14 verfügen. Ein Treffer mit der sanskitarischen Gastraphete richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP (DSA4) bzw. KO/2-2 SP (DSA4.1) erzeugt (usw.). Ein *Waffenmeister (sanskitarische Gastraphete)* benötigt nur die Hälfte der genannten Ladezeit und muss keine zusätzlichen Aktionen für *Fernkampfangriff+* oder *Gezielte Schüsse* aufwenden; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind für ihn um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (sanskitarische Gastraphete)* werden zu können, sind die SF *Meisterschütze* und *Schnellladen* und eine KK von 16 Voraussetzung.



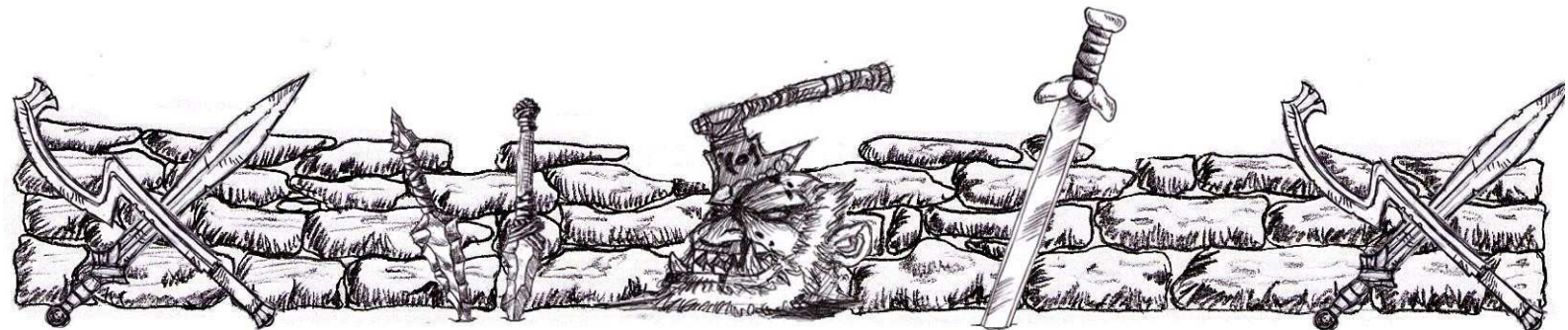
Schilde und Parierwaffen

Der Sichelschild

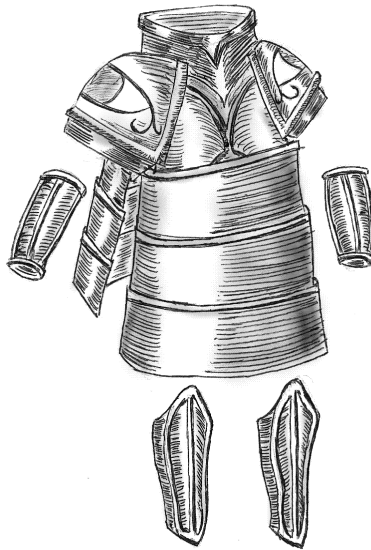
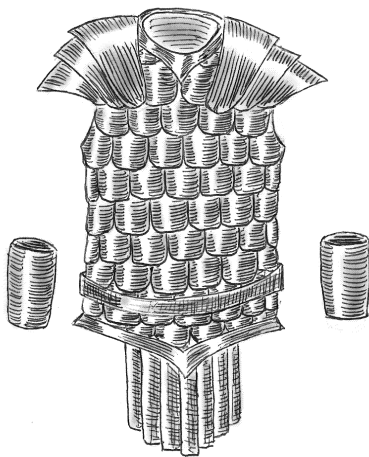
Das Besondere an diesem bronzeverstärkten Holzschild ist sein an der Vorderseite sichelförmig nach Innen gebogener und scharf geschliffener Metallrand, der es möglich macht, den Sichelschild gleichzeitig auch als Linkhandwaffe zu verwenden.



Sichelschild									
Typ	Gewicht	Größe	WM	BF	INI	Preis			
S	160	groß	-2/+3	0	-1				
Verbreitung: SAN									
Als Waffe									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/3	160	-	0	-1		-2/+3		H
Talent: Raufen									
Material: Holz mit Bronzeverstärkungen – Ein Sichelschild mit Stahlverstärkungen hätte die selben Werte.									
Besonderheiten: Der Sichelschild kann im Kampf mit dem Manöver <i>Angriff mit dem Schild</i> als Waffe eingesetzt werden.									



Rüstungen



Knochenwüterrüstung

Die Knochenwüterrüstung ist von der Panzerung des als Arbeitstier in Teruldan recht verbreiteten Knochenwüters inspiriert. Dieser Saurier wird durch dicke, in Reihen angeordnete Knochenplatten, die seinen Rücken von der Schnauzenspitze bis zum Schwanzende bedecken, geschützt. Auf diesem Prinzip beruht auch die Knochenwüterrüstung. Heutzutage besteht sie aus einem Panzer aus festem Leder, auf dem Metallplatten aufgenietet bzw. genäht sind. In der Regel sind diese Platten gar nicht oder nur schlicht verziert, bei den Leibwachen einiger Adliger sieht man aber mitunter auch prunkvoll geschmückte Exemplare. Ursprünglich verwendete man keine Metallplatten sondern echte Knochenplatten von Knochenwütern. Solche primitiven Rüstungen werden heutzutage fast nur noch von den Kriegern der sanskitarischen Nomadenstämme getragen.

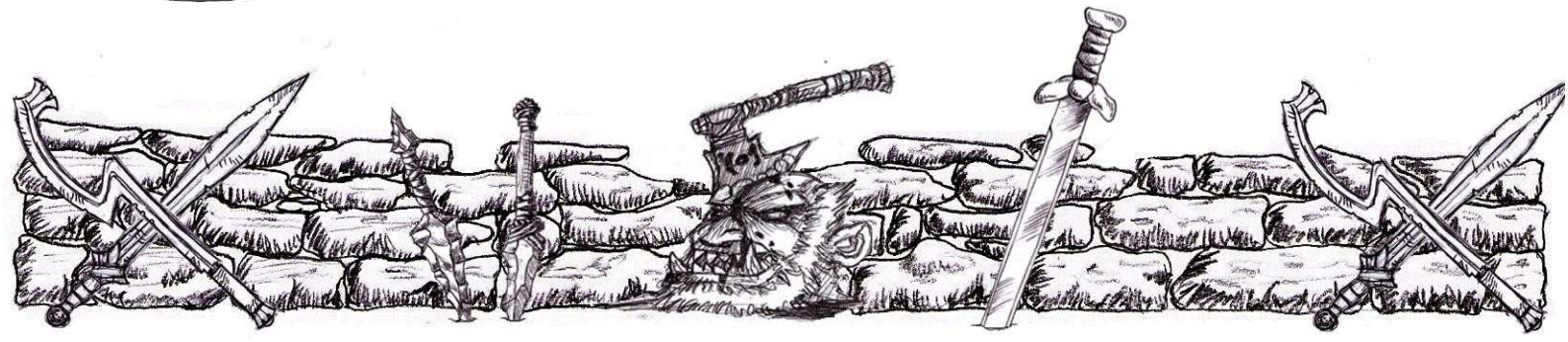
Gesteckschalen

Die Gesteckschalen sind eine besondere Rüstung für die kämpfende Besatzung der Streitwagen. Sie besteht aus vier breiten, sich überlappenden Bronzeschalen, die den Bauch und die Brust des Trägers vollkommen umschließen und bis fast zu den Knien herabreichen. Die einzelnen Schalen sind mit Lederbändern untereinander verbunden, um so ein Mindestmaß an Bewegungsfreiheit zu gewährleisten.

An der obersten Brustschale sind bronzene Panzerschultern und ein massiver Bronzekragen angebracht. Der Bronzekragen ist so hoch, dass er das Gesicht bis zur Nase verdeckt und den gesamten Kopf umschließt. Üblicherweise wird diese Rüstung noch durch einen Bronzehelm sowie bronzene Arm- und Beinschienen ergänzt.

Schuppenpanzer

Der sanskitarische Schuppenpanzer besteht aus einem Untergewand aus festem Leder, auf das Bronzeschuppen aufgenäht wurden. Idealerweise überlappen sich diese Schuppen, so dass sie dem Träger optimalen Schutz bei gleichzeitig größtmöglicher Bewegungsfreiheit bieten. Der Panzer bedeckt den Oberkörper und die Oberarme des Trägers. Aufgrund der langwierigen Herstellung und der großen Menge an verarbeiteter Bronze sind diese Panzer sehr teuer und werden in der Regel nur von Offizieren und Gardemitgliedern getragen.



Schuppenmantel

Die lange Variante des Schuppenpanzers ist der Schuppenmantel. Er eignet sich hervorragend für den Einsatz bei berittenen Truppen. Der Schuppenmantel bedeckt die Arme vollständig und reicht bis zu den Knöcheln hinunter. Er ist vorne und hinten geschlitzt, um dem Träger das Reiten zu ermöglichen.

Bronzehelm

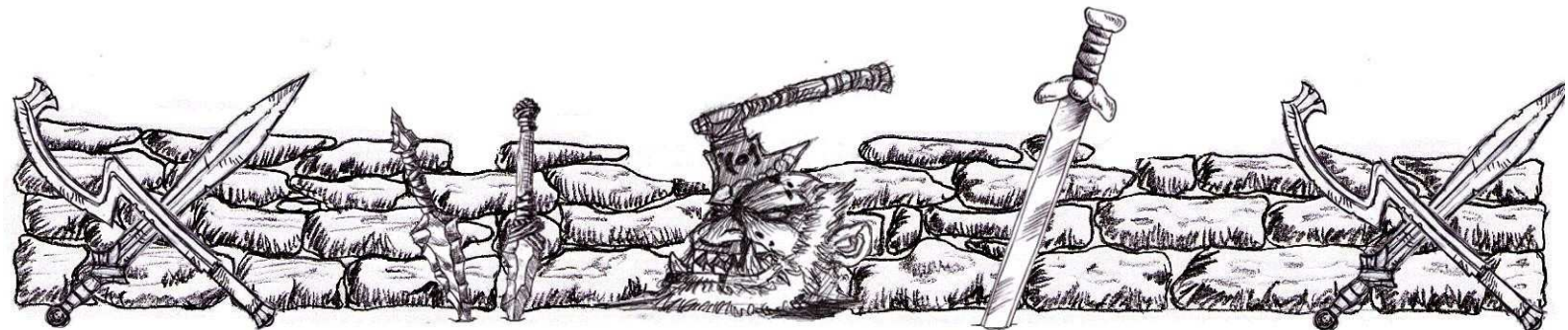
Sanskritarische Bronzehelme bestehen aus einer einfachen Kopfschale, die nach oben tropfenförmig zuläuft, bronzenen Wangenklappen und einem Nackenschutz aus dickem Leder. Oft sind an der Spitze des Helms eingefärbte Rosshaare angebracht, die Truppenzugehörigkeit oder Rang des Trägers anzeigen. Es gibt auch eine leichtere Variante des Helms, bei der auf Wangenklappen und Nackenschutz verzichtet wird.



Rüstungen	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
Knochenwüterrüstung *	0	4	4	4	1	1	1	1	2,7	1,7	3	3	4,5	
Knochenwüterrüstung mit Knochenplatten*	0	3	3	3	1	1	1	1	2,1	1,1	2	2	2,5	
Gestebschalen	2	6	6	6	2	2	3	3	4,6	4,6	2	2	3	
Schuppenpanzer	0	4	4	4	1	1	2	2	2,9	2,9				
Schuppenmantel	0	4	4	4	3	3	4	4	3,5	3,5				
Helme														
Bronzehelm*	3	0	1	0	0	0	0	0	0,3	0,15	+2	+1	2	
Leichter Bronzehelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	+1	+1	1	
Verbreitung: Knochenwüterrüstung, Knochenwüterrüstung mit Knochenplatten, Gestebschalen, Schuppenpanzer, Schuppenmantel: SAN														
Material: Bronze: Knochenwüterrüstung, Gestebschalen, Schuppenpanzer, Schuppenmante, Bronzehelm, Leichter Bronzehelm, Bein: Knochenwüterrüstung mit Knochenplatten														

Weitere Waffen und Rüstungen der Sanskitaren

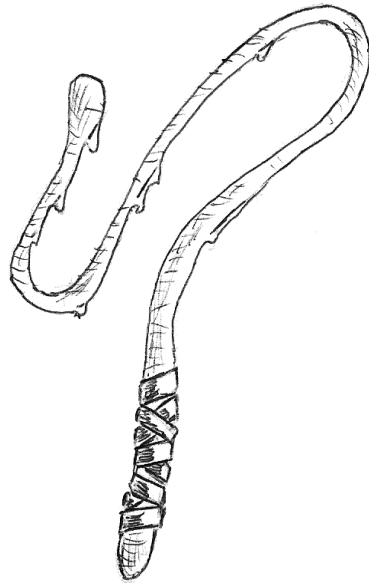
- Nahkampfwaffen:** Basiliskenzunge, *Bronzedolch*, Jagdmesser, Mengbilar, *Bronzemesser*, Meucheldolche, Ogerfänger, Schwerer Dolch, Waqqif, Beil, Fleischerbeil, *Kampfbeil*, (*Stachel*-)Keule, *Knochenkeule*, Knüppel, Rabenschnabel, Sichel, Streitaxt, *Streithammer*, Streitkolben, Sense, Sturmsense, Geißel, Morgenstern, Neunschwänzige, Peitsche, Entermesser, Haumesser, *Bronzekurzspeer*, Dreizack, Dschadra, *Holzspeer*, Kriegslanze, *Kurzspeer*, Speer, Stoßspeer, Kampfstab, Dreschflegel, Kriegsflegel, Holzfälleraxt, Kriegshammer, Spitzhacke, Vorschlaghammer, Orchidee (auch die Handschuhvariante), Schlagring, Würgeschlinge
- Fernkampfwaffen:** Wurf dolch, Wurfmesser, Wurfstern, -scheibe, -ring, Wurfspeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Kompositbogen, Kurzbogen, Schleuder, Wurfnetz, Schweres Wurfnetz
- Geschütze:** Leichte Ballista, Schwere Ballista, *Überschwere Ballista*, *Schwere Gastraphete*, *Morfu*, Onager, Schwerer Onager
- Schild:** Holzschild, Verstärkter Holzschild, Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild, Turmschild
- Rüstungen:** Brustplatte, Brustschalen, Gladiatorenschulter, Streifenschurz, Lederrüstung, Leder Arm-/Beinschienen, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm, Bronze Arm-/Beinschienen, Bronzeharnisch, Tuchrüstung, Wattierter Waffenrock



Waffen und Rüstungen der Ssirr-Dacc

Die Ssirr-Dacc sind ein friedliches Volk, das sich auf dem kulturellen Niveau der **frühen Steinzeit** befindet. Die meisten ihrer Waffen, hauptsächlich einfache Holzspeere und Netze, dienen der Jagd und nicht dem Kampf. Leichte Beute sind die Ssirr-Dacc trotzdem nicht, denn dadurch, dass sie in den hohen Baumwipfeln des ribukanischen Dschungels leben und nur selten zum Boden hinab steigen, sind sie für die meisten Gegner äußerst schwer zu erreichen und sollte es zu einem Kampf in den Baumwipfeln kommen, sind die Ssirr-Dacc dort fast jeder anderen intelligenten Rasse Rakshazars weit überlegen.

Nahkampfwaffen



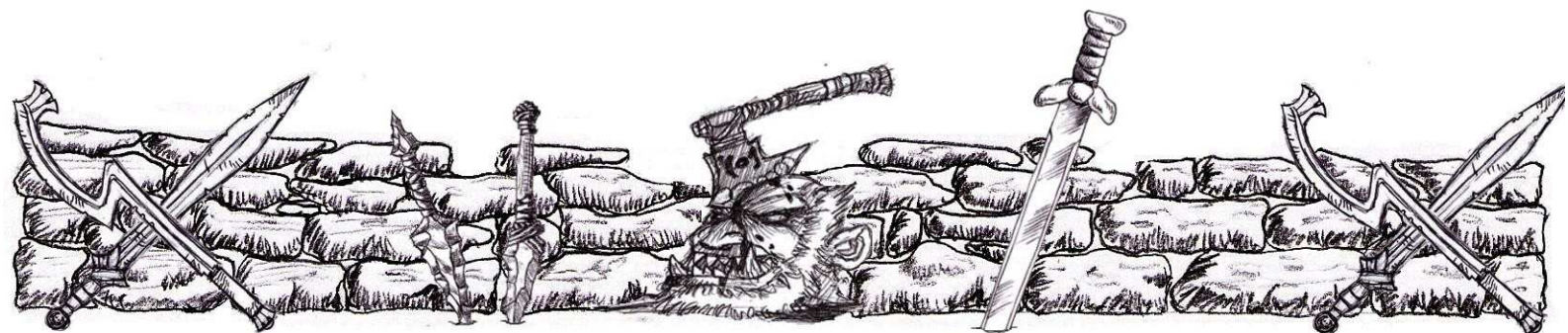
Die Ad'Yanol

Die Ad'Yanol, was in der Sprache der Ssirr-Dacc soviel wie „verlängerte Hand“ bedeutet, ist eine kurze Peitsche, die aus einem geheimnisvollen Material besteht. Dieses Material, den gängigsten Vermutungen nach handelt es sich dabei um die Fäden einer Riesenspinnenart, die Fasern einer klebrigen Liane oder die abgeworfene Sohlenhaut der Ssirr-Dacc selbst, haftet selbst an glatten Oberflächen mit äußerster Hartnäckigkeit. Die Belastbarkeit der Peitsche ist dabei so groß, dass sich die Ssirr-Dacc daran, wenn sie sie an einen Ast schnalzen, aufhängen können. Somit können sie die Peitsche benutzen um sich damit durch den Wald zu hangeln. Im Kampf kann diese Waffe zwar kaum Schaden verursachen, ist jedoch bestens dazu geeignet Gegner zu entwaffnen oder sie von den Beinen zu holen, was besonders in den luftigen Höhen der Bäume meist tödlich endet. Auf der porösen Oberfläche der Ad'Yanol kann theoretisch auch eine hauchdünne Schicht Kontaktgift angebracht werden, was die Ssirr-Dacc aber nur in den allerseltensten Fällen tun.

Ad'Yanol	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W (A)	14/5	50	150	4	0			0/-	-	NS
Talent: Peitsche Material: unbekannt Besonderheiten: Die Ad'Yanol ist eine reine Angriffswaffe mit der nicht pariert werden kann. Mit ihr sind die Manöver <i>Entwaffnen als Attacke</i> und <i>Umreißen</i> um jeweils 2 Punkte erleichtert, zudem ist dem Gegner gegen diese Manöver keine PA erlaubt. Sie ignoriert den Paradebonus von Schilden. Ein <i>Waffenmeister</i> (Ad'Yanol) kann die Manöver <i>Entwaffnen als Attacke</i> und <i>Umreißen</i> sogar jeweils mit einem Bonus von 4 Punkten durchführen. Seine INI beträgt +2. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE von 17 Voraussetzung.										
Verbreitung: SIR										

Weitere Waffen und Rüstungen der Ssirr-Dacc

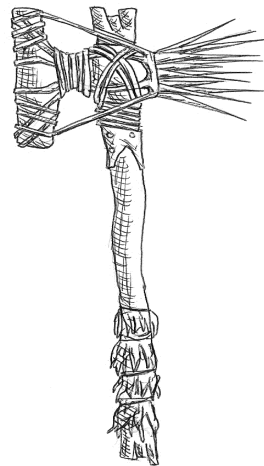
Nahkampfwaffen: Faustkeil, Baccanaq, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Dreizack, Holzspeer, Kampfstab, Würgeschlinge
Fernkampfwaffen: Blasrohr, Speerschleuder, Schleuder, Wurfnetz
Schilde: keine
Rüstungen: keine



Mit Ausnahme des Gebiets der Metallverarbeitung, befinden sich die Stämme der Steppenorks auf einem relativ einheitlichen handwerklichen Niveau. Ihre Fähigkeiten in der Leder-, Horn- und Holzbearbeitung sind dabei von eher durchschnittlicher Natur – lediglich die traditionelleren Stämme der Urgashkão tun sich in diesem Bereich mit einigen besonderen Kompositwerkstücken wie z.B. der M'reg-Cha Rüstung und den durchschlagskräftigen Reflexhornbögen der orkischen Reiter hervor. Zentren der Metallverarbeitung gibt es nur im Tal der Hängenden Steine und dem KhurKezKão. Die Bewohner des Tals zeichnen sich dabei, erkenntlich an ihrer beständigen Produktion von Bronzewaffen und Messing, durch das profunde metallurgische Wissen der Fertigungstechniken der **Späten Bronzezeit** aus, während die Orks von KhurKezKão sich vor allem durch ausgeklügelte Gusstechniken und kompetentes Schmiedehandwerk hervor tun. Stahl und Stahlverarbeitung ist praktisch unbekannt. Die größte Errungenschaft sind immer noch die, angeblich von den Kithorrianern übernommenen, stabilen Sättel mit den eingearbeiteten Steigbügeln.

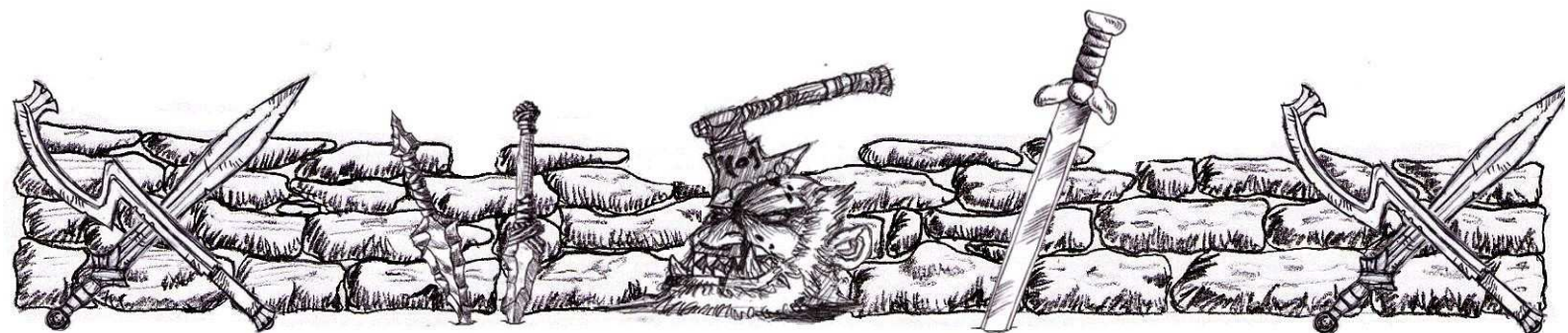
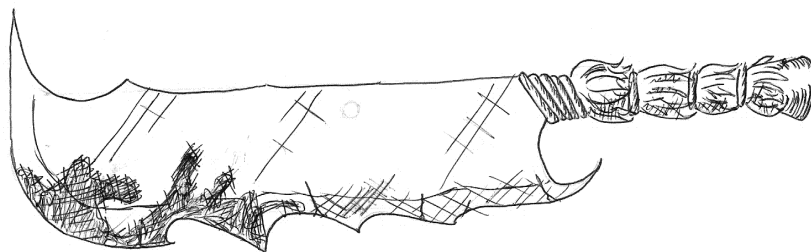
Der Wakrog

Der Wakrog ist ein schwerer, orkischer Reiterhammer, der an einen abgeflachten, kotlettförmigen Streitkolben erinnert. Die flache Seite wird von Metallbändern mit gedrunghenen Spitzen verstärkt, die vor allem den Fingerlangen Dornen auf der Schlagseite halt geben sollen. Mit dieser krude anmutenden Waffe kann man eine erstaunliche Schwungkraft freisetzen und so trägt sie nicht umsonst den Beinamen Schädelspalter.



Der Kravlesh (Hackbart)

Der Kravlesh ist eine sehr schwere, etwas unter einen Schritt lange Waffe, die wie ein übergroßes Fleischerbeil geformt und oftmals zusätzlich mit kruden Zacken und Haken versehen ist. Die meist aus Bronze gefertigte Klinge ist gut einen Spann breit. Bei den Angurianern wird diese mörderische Waffe Hackbart genannt.



Kravlesh (Hackbart)									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/2	120	90	4	-1		0/-1	-	N

Talent: Säbel oder Hieb Waffen **Verbreitung:** ANG, ORK

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird. Ein stählerner Kravlesh hätte nur einen BF von 2.

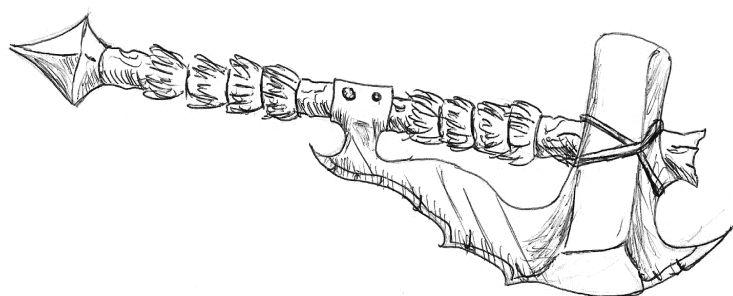
Besonderheiten: : Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet der Kravlesh gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an. Um den Kravlesh korrekt führen zu können ist eine Mindest-KK von 14 nötig.

Ein *Waffenmeister (Kravlesh)* kann vom Talent *Säbel* auf das Talent *Hieb Waffen* wechseln (und umgekehrt), ohne dafür eine Aktion *Position* aufwenden zu müssen. Außerdem kann er die Manöver *Niederwerfen*, *Schildspalter* und *Wuchtschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Zum Erlernen dieser SF ist eine GE und KK von jeweils 16 nötig

Der Gorkrusch

Der gewaltige Gorkrusch ist eine urtümlich wirkende Kombination aus Axt und Hammer. An einem kräftigen Holm sitzt ein wild gezacktes, langgezogenes Axtblatt aus Metall, das am unteren Ende noch einmal mit dem Holm verbunden ist, ähnlich wie bei der aventurischen Molokdeschnaja. Am oberen Ende ist auf dem Axtblatt ein schwerer, meist steinerner Hammerkopf fest geschmiedet.

In der Hand normaler orkischer Kämpfer taucht der Gorkrusch nur vereinzelt auf, da meist nur Morgaii oder Kriegsfaune über die zu seiner Führung nötige Kraft verfügen. Die stärksten unter ihnen sind sogar in der Lage mit dem Gorkrusch einhändig in Kombination mit einem Schild oder gar von einem Reittier aus zu kämpfen.



Gorkrusch									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	15/1	220	160	4	-2		-1/-3	z	NS

Talent: Zweihand-Hieb Waffen **Verbreitung:** ORK

Material: Bronze - Ein stählerner Gorkrusch hätte nur einen BF von 3.

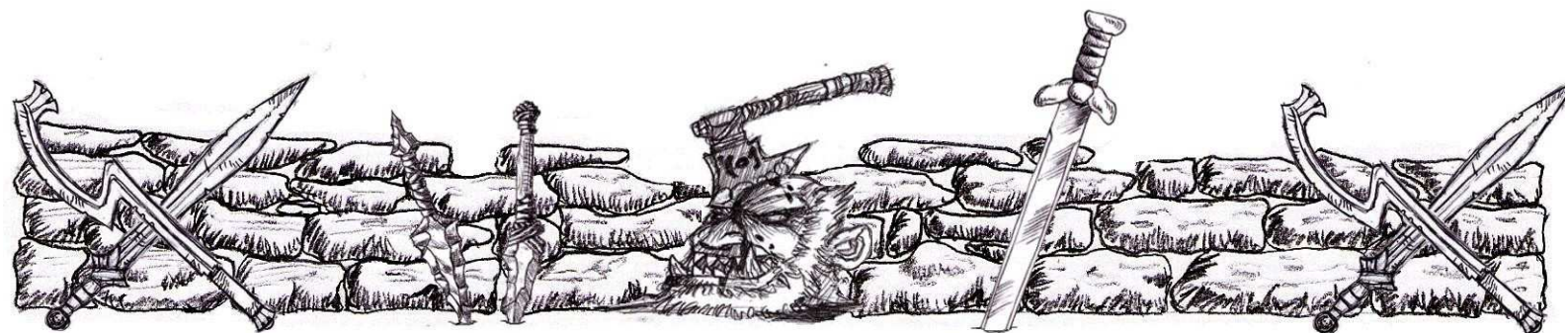
Besonderheiten: Schläge eines Gorkrusch können mit Dolchen und Fecht Waffen nicht pariert werden. Der Gorkrusch kann ab KK 20 einhändig mit dem Talent *Hieb Waffen* geführt werden; Die TP/KK betragen dann 16/2, die DK sinkt auf N.

Ein *Waffenmeister (Gorkrusch)* kann die Manöver *Wuchtschlag*, *Hammerschlag*, *Niederwerfen* und *Befreiungsschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Um diese SF erlernen zu können, ist eine KK von 20 erforderlich.



Der Dscharuch

Der Dscharuch ist eine kurze Reiterlanze mit einer robusten, vierkantigen Metallspitze. Der Schaft weist einen festen Leder- oder Tüllknoten als Auflaufbremse auf, so dass der Dscharuch auch als Stoßlanze vom Pferderücken aus geführt werden kann. Er ist allerdings auch leicht und ausgewogen genug, um im Notfall geschleudert werden zu können.



Dschasruch

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/4	80	200	4	-1		0/-2	z w	S

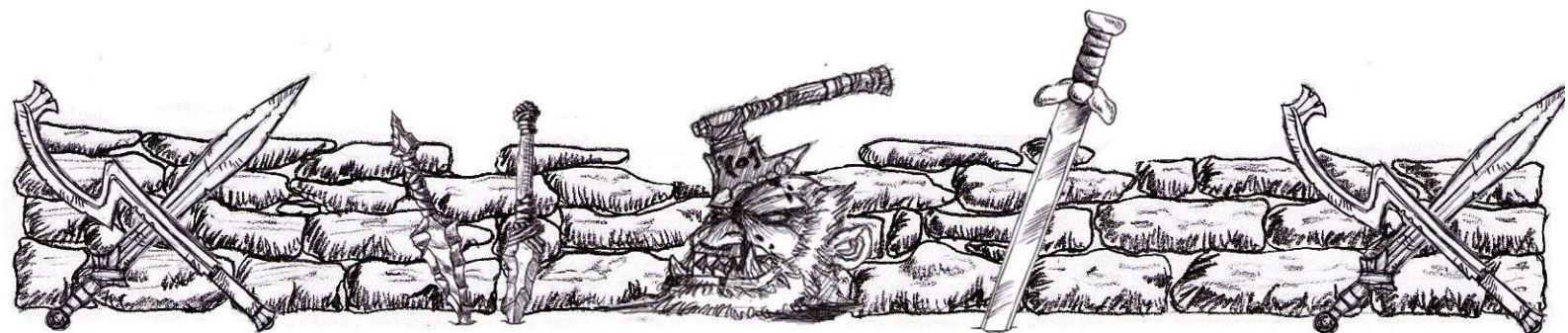
Talent: Speere

Verbreitung: ORK

Dschasruch als Fernkampfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	5/10/15/20/30	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	

Talent: Wurfspeer

Material: Bronze – Ein Dschasruch mit Stahlspitze hätte den selben Bruchfaktor.**Besonderheiten:** Die hier angegebenen Werte gelten für die Verwendung im Nahkampf; die Werte im Reiterkampf entsprechen denen der Dschadra, allerdings ist die Probe auf Lanzenreiten zusätzlich um 2 Punkte erschwert. Ein Dschasruch kann ab KK 15 einhändig geführt werden: TP 1W+5, TP/KK 13/5, WM 0/-5.Ein *Waffenmeister (Dschasruch)* kann den Dschasruch ab KK 15 einhändig führen, ohne die obengenannten Einbußen zu erleiden, auch die zusätzliche Erschwernis beim Lanzenreiten entfällt für ihn. Beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* muss er jeweils nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Zum Erlernen dieser SF sind eine GE von 15 und die SF *Reiterkampf* Voraussetzung.

Rüstungen

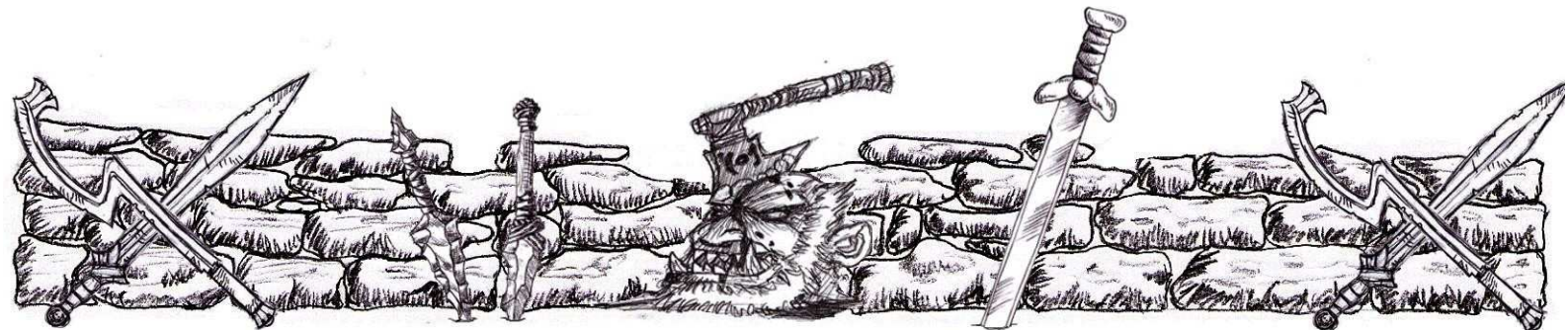


Die M'reg-Cha

Respektierte Krieger erkennt man an der M'reg-Cha. Diese einzigartige Kompositrüstung besteht aus dem Leder des Aradams das in Streifen geschnitten und mit Hartholz verleimt wird. Die Lamellen werden dann direkt ins Fell eingearbeitet und verzahnen sich aufgrund ihrer besonderen Form nahtlos ineinander.

Die oft mit Spiralen und Bändermustern verzierten M'reg-Chas kommen in mehreren Varianten vor, als Armpanzer, Torsoschutz und gar als Helmersatz. Den M'reg-Chas mancher Champions wird eine geradezu magische Wirkung nachgesagt, was manchmal auch dazu führt, dass Kämpfe um „Haut und Haar“ ausgetragen werden.

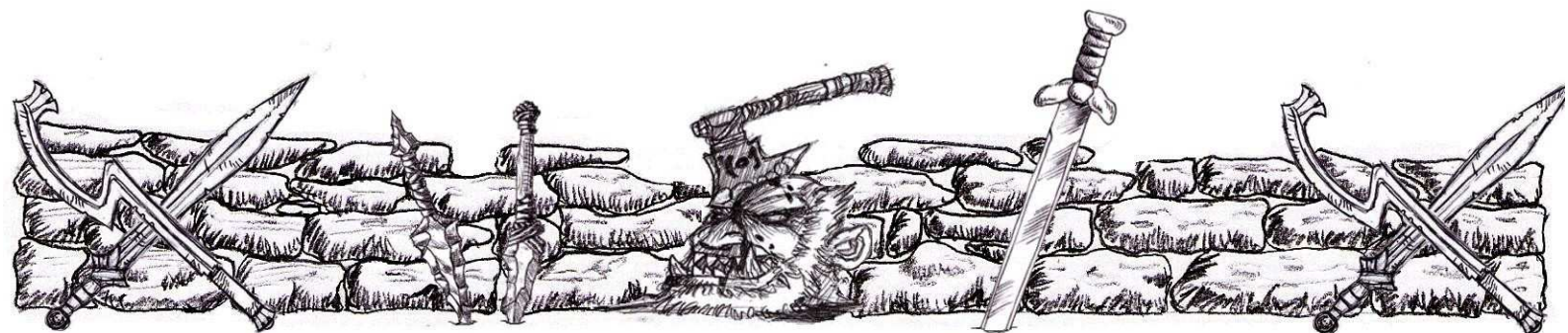
Rüstungen	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
M'reg (kpl)**	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	5	3	9,5	
M'reg-Harnisch*	0	3	3	3	0	0	0	0	1,8	0,8	3	2	4	
Rüstungsteile														
M'reg-Armschienen*	0	0	0	0	3	3	0	0	0,3	0,15	s.u.	s.u.	1,5	
M'reg-Beinschienen*	0	0	0	0	0	0	3	3	0,6	0,3	s.u.	s.u.	2,5	
Helme														
M'reg-Helm*	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,11	+1	+1	1,5	
Verbreitung: ORK														
Msterial: Leder und Holz														
Besonderheiten: Die Kombination aus M'reg Arm- und Beinschienen heißt M'reg-Zeug und gibt beim Spiel mit dem Grundsystem RS/BE +1/+1.														
Da M'reg-Rüstungen besonders an ihren Träger angepasst sind, behindert eine komplette M'reg-Rüstung weniger als die Summe ihrer Einzelteile (in der obrigen Tabelle bei der kompletten Rüstung bereits berücksichtigt).														



Weitere Waffen und Rüstungen der Steppenorks

- Nahkampfwaffen:** *Bronzedolch, Jagdmesser (auch aus Feuerstein und Bein), Bronzemesser, Feuerstein- und Obsidianmesser, Schwerer Dolch, Byakka, (Steinernes) Beil, Bronzestreitaxt, Fleischerbeil, Kampfbeil, Geröllkeule, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Steinbeil, (Steinerne) Streitaxt, Streitkolben, Streithammer, Neunschwänzige, Peitsche, Arbach*, Bronzekurzsword, Holzspeer, Jagdspieß, Kurzspeer, Speer (mit Bein- oder Feuersteinspitze), Stoßspeer, Gruufhai, Holzfälleraxt*
- Fernkampfwaffen:** *Wurfkeule, Wurfspeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Kompositbogen, Kurzbogen, Orkischer Reiterbogen, Fledermaus, Lasso, Schleuder, Wurfnetz*
- Schilde:** *Holzschild, Verstärkter Holzschild, Lederschild, großer Lederschild, (Thorwaler) Rundschild*
- Rüstungen:** *Lederrüstung, Streifenschurz, Fellumhang, Brustplatte, Lederzeug, Lederhelm, Verstärkter Lederhelm*

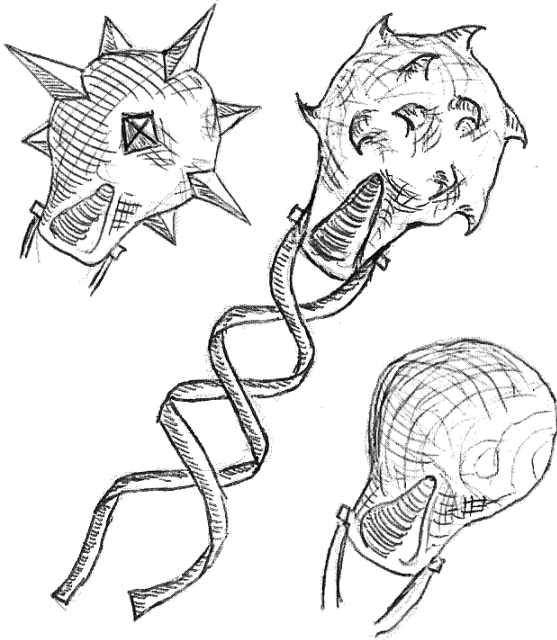
* Die Herkunft dieser sehr seltenen Waffen ist unklar.



Waffen und Rüstungen der Thhh'Raij

Obwohl die Thhh'Raij ein kriegerisches Volk sind, sind ihre Waffen eher primitiv zu nennen. Alles was sie selber herstellen können befindet sich auf dem Niveau der **frühen Steinzeit**. Thhh'Raij die Amhasim, Sanskitaren oder gar Trollen als Gladiatoren, Kriegsklaven oder Sklavenfänger und –aufseher dienen, besitzen zwar oft auch Metallwaffen, doch stammen diese von ihren Herren, sind gekauft oder erbeutet. Hierbei handelt es sich meist um normale menschliche Waffen; es existieren jedoch einige Waffen, die speziell für Thhh-Raij-Gladiatoren gefertigt werden, und von den meisten Nicht-Thhh-Raij nicht benutzt werden können.

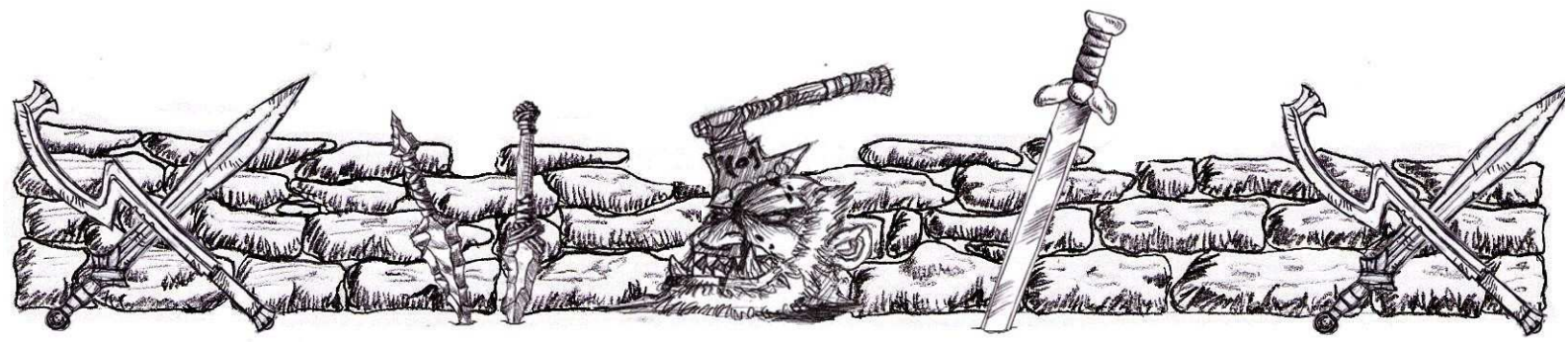
Nahkampfwaffen



Die Schwanzschelle

Die Schwanzschelle ist ein mit Lederriemen befestigter keulenähnlicher Schwanzaufsatz, der den Schwanzhieben der Thhh'Raij mehr Wucht verleiht. Obwohl sie nur selten die Hauptwaffe darstellt, trägt beinahe jeder Kämpfer sie, um den Gegner mit plötzlichen Schwanzschlägen überraschen zu können.

Es gibt verschiedene Arten von Schwanzschellen. Bei den rituellen Kämpfen um die Rangfolge in der Sippe werden stumpfe Schellen aus Holz oder Knochen verwendet. Treffer mit solchen Schellen sind zwar schmerzhaft, aber nur selten tödlich. Schwanzschellen für echte Kämpfe hingegen sind mit scharfen Raubtierzähnen, Stein- und Knochensplintern besetzt und können scheußliche Wunden reißen. Auch die Gladiatoren in Amhas und den sanskitarischen Stadstaaten kämpfen mit Schwanzschellen, die im Gegensatz zu ihren archaischen Gegenständen aus Metall bestehen und ähnlich der Kugel eines Morgensterns mit Dornen besetzt sind.

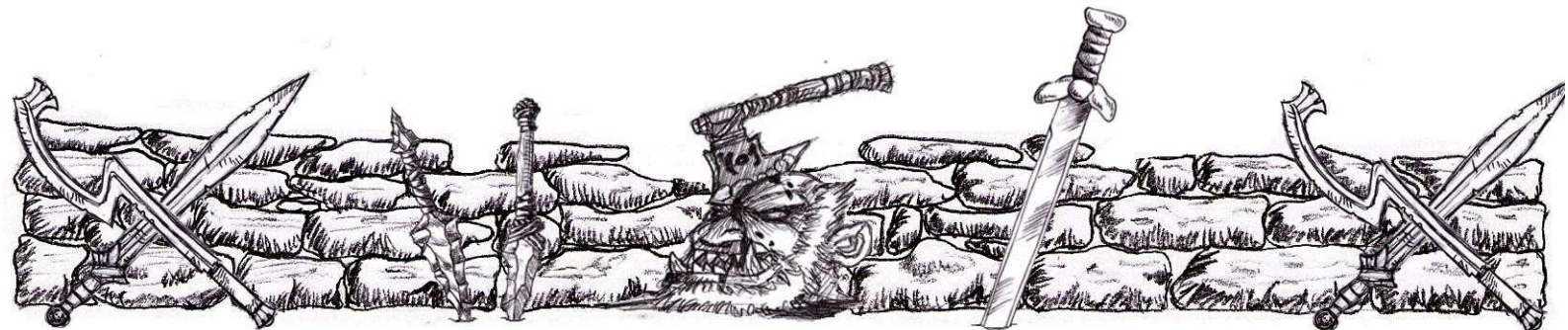
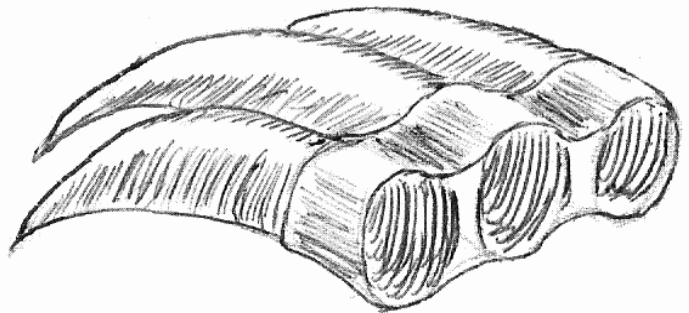


Schwanzschelle									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	60	-	4	0		-1/-1	-	H
Talent: Raufen			Verbreitung: THR						
Material: Stein und Knochensplitter- Gegen metallene Rüstungen richtet die Schwanzschelle nur 1W+2 TP an, bei einer Plattenrüstungen muss zusätzlich nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.									
Stumpfe Schwanzschelle									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W(A)	11/4	60	-	3	0		-1/-1	-	H
Talent: Raufen			Verbreitung: THR						
Material: Holz oder Bein									
Bronzene Schwanzschelle									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	60	-	2	0		-1/-1	-	H
Talent: Raufen			Verbreitung: AMH, SAN						
Material: Bronze									
Stählerne Schwanzschelle									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	60	-	0	0		-1/-1	-	H
Talent: Raufen			Verbreitung: AMH						
Material: Stahl									
Besonderheiten: Die Schwanzschelle kann mit dem waffenlosen Manöver <i>Schwanzschlag</i> eingesetzt werden. Der Angriff mit einer Schwanzschelle gilt als unbewaffneter Angriff.									
Ein <i>Waffenmeister (Schwanzschelle)</i> kämpft mit einem WM von 0/0; seine TP/KK beträgt 11/3. Um <i>Waffenmeister (Schwanzschelle)</i> werden zu können, sind eine GE von 16 und eine KK von 15 Voraussetzung.									

Die Messerklaue

Die Messerklaue ist ein scharfer Metallaufsatz für die natürlichen Fußkrallen der Thhh'Raij und versetzt diese in die Lage mit ihren kräftigen Tritten tiefe Wunden zu reißen. Die Messerklaue wird fast ausschließlich bei Arenakämpfen in Amhas oder den sanskitarischen Stadtstaaten verwendet.

Obwohl die Organisatoren der Kämpfe stets gegenteiliges behaupten, handelt es sich bei der Messerklaue nicht um eine traditionelle Thhh'Raij-Waffe. Fußtritte gehören zwar genauso wie Schwanzschläge zu dem bei den rituellen Rangkämpfen üblichen Kampfstil, doch werden dabei nur die natürlichen Krallen der Thhh'Raij benutzt. Schließlich geht es bei diesen Kämpfen darum, dem Gegner seine Überlegenheit zu beweisen und nicht darum ihn zu töten. Üblicherweise werden an beiden Füßen Messerklauen getragen. Die Amhasim stellen meist stählerne Messerklauen her, die Sanskitaren bronzene.

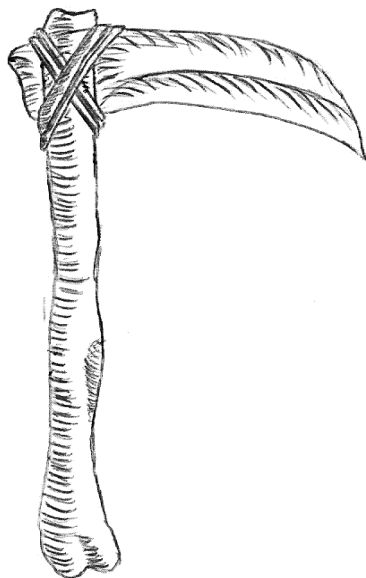


Bronzene Messerklaue (für einen Fuß)

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

Talent: Raufen**Verbreitung:** AMH, SAN**Material:** Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird.**Stählerne Messerklaue (für einen Fuß)**

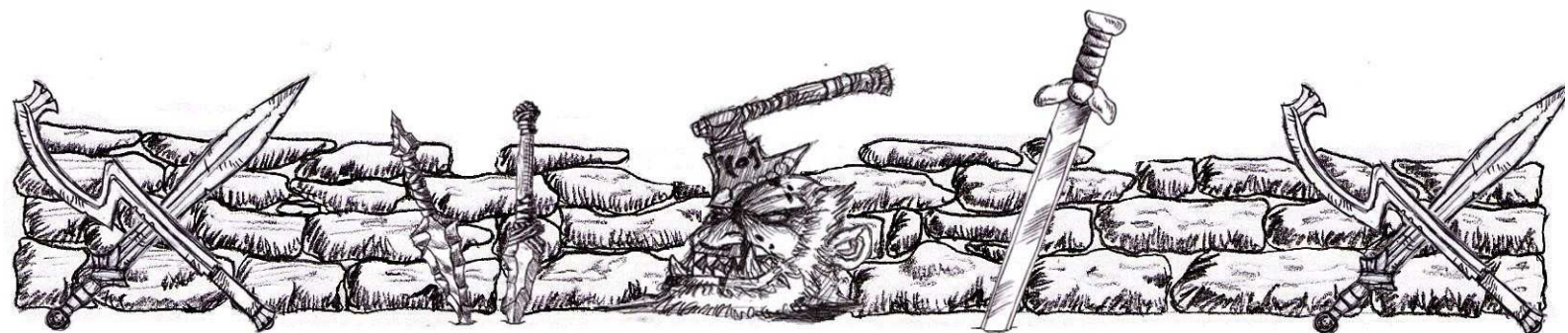
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/2	40	-	2	0		0/0	-	spez.

Talent: Raufen**Verbreitung:** AMH**Material:** Stahl**Besonderheiten:** Die Messerklaue kann mit den waffenlosen Manövern *Tritt*, *Hoher Tritt* und *Sprungtritt* eingesetzt werden, die DK entspricht dabei jeweils der DK des Manövers. Der Angriff mit einer Messerklaue gilt als unbewaffneter Angriff.Ein *Waffenmeister (Messerklaue)* führt mit ihr Angriffe aus, die um 2 Punkte schwerer zu parieren sind. Seine INI beträgt +1. Um *Waffenmeister (Messerklaue)* werden zu können, sind eine GE von 17 und ein MU von 15 Voraussetzung.**Die Sichelkeule**

Aus Mangel an Holz verwenden die Tharai größtenteils Knochen, Bein oder Horn als Waffenmaterial. So wird auch die bei ihnen beliebte Sichelkeule aus Bein gefertigt. Sie besteht meist aus zwei Knochen, welche mit Sehnen miteinander verbunden werden. Einer der Knochen dient als Schaft, während der Zweite zu einer nach unten gebogen Klinge zurechtgeschnitzt wird. Diese Knochensichel eignet sich hervorragend dazu sich tief in das Fleisch des Gegners zu bohren.

Sichelkeule

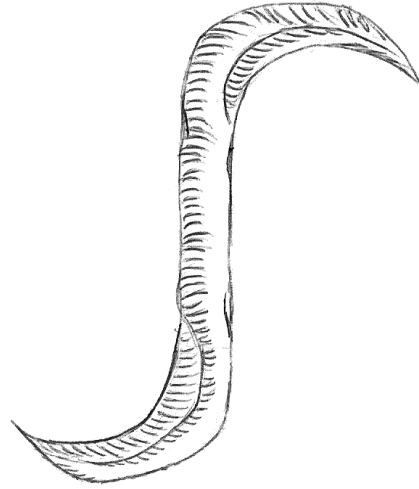
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/2	90	80	4	0		0/-1	-	N

Talent: Hieb Waffen**Verbreitung:** THR**Material:** Bein - Gegen metallene Rüstungen richtet die Sichelkeule nur 1W+2 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.**Besonderheiten:** Vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt, richtet die Sichelkeule gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP an.Ein *Waffenmeister (Sichelkeule)* kann die Manöver *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, *Hammerschlag* und *Entwaffnen* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Um ein *Waffenmeister (Sichelkeule)* zu werden, sind eine KK und eine GE von je 16 erforderlich.

fernkampfwaffen

Die Flugsichel

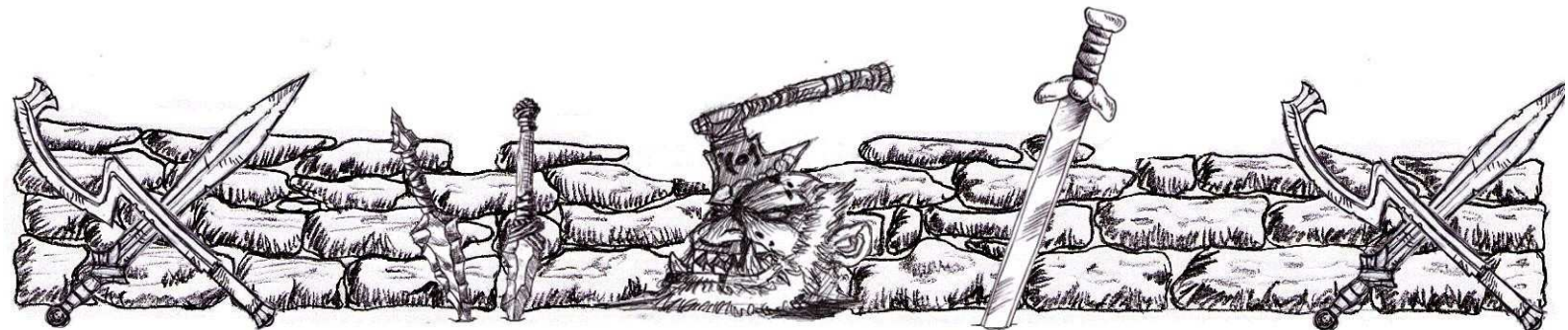
Die große Beliebtheit der Sichelkeule führte dazu, dass die Tharai anfangen, eine Wurfvariante dieser Waffe zu entwickeln. Im Gegensatz zu der Nahkampfvariante wird die Flugsichel meist aus einem einzigen Knochen geschnitzt. Daher ist sie in der Regel auch kleiner und leichter als die Sichelkeule, so dass die Stammeskrieger der Tharai durchaus in der Lage sind, mehrere dieser Wurfaffen bei sich zu führen und einem Feind entgegen zu schleudern, bevor sie sich in den Nahkampf stürzen.



Flugsichel					
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	20	-	
Talent: Wurfmesser Verbreitung: THR Material: Bein – Gegen metallene Rüstungen richtet die Wurfsichel nur 1W+1 TP an. Besonderheiten: Für einen <i>Waffenmeister (Flugsichel)</i> sind Gezielte Würfe um 2 Punkte erleichtert und Er kann die Wurfsichel so werfen, dass eine Schildparade oder ein Ausweich-Manöver dagegen um 2 Punkte erschwert werden. Um <i>Waffenmeister (Flugsichel)</i> zu werden, sind die SF <i>Meisterschütze</i> für diese Waffe und eine GE von 16 Voraussetzung.					

Weitere Waffen und Rüstungen der Thhh'Baij

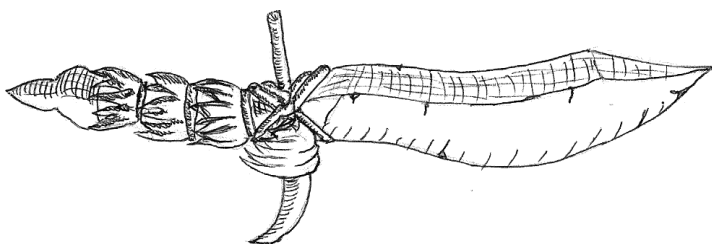
Nahkampfwaffen: Faustkeil, Geröllkeule, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Holzspeer
Fernkampfwaffen: Wurfkeule
Schilde: Lederschild, Großer Lederschild, Mattenschild
Rüstungen: Brustplatte, Mattenrücken



Waffen und Rüstungen der Weißpelzorks

Die Weißpelzorks sind anders als ihre schwarzpelzigen Verwandten nicht in der Lage Metallwaffen herzustellen, sondern befinden sich auf dem kulturellen Niveau der **späten Steinzeit**. Sie sind geschickte Feuersteinbearbeiter, doch besonders gut verstehen sie sich auf die Fertigung von Waffen aus tierischen Materialien wie Klauen, Hörnern und Zähnen. Der Grund hierfür ist die Tatsache, dass sich solche Waffe weitaus besser mit den berühmten Waffensäuren der Weißpelze tränken lassen als steinerne.

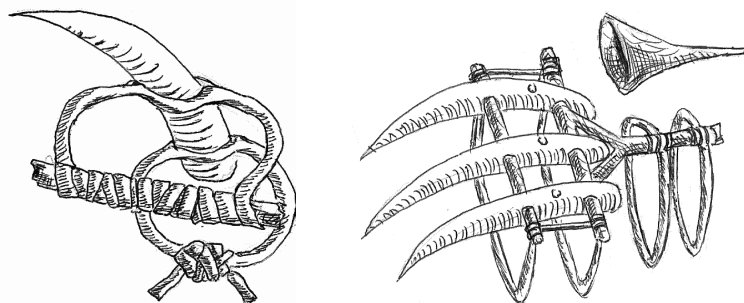
Nahkampfwaffen



Der Kragh'shaz

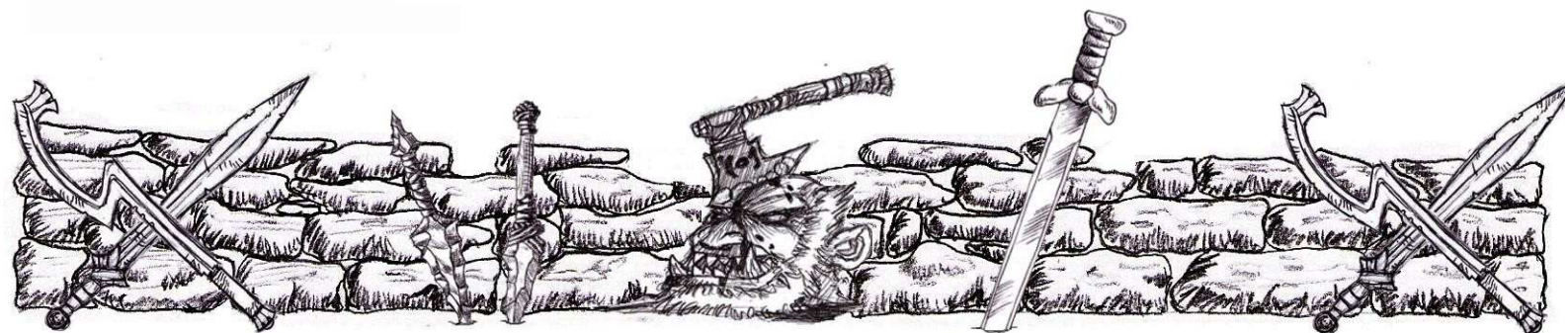
Der Kragh'shaz ist der traditionelle aus Horn gefertigte Jagddolch der Weißpelze. Er dient nicht nur zum Zerlegen der Beute sondern ist bei vielen Weißpelzen auch die eigentliche Jagdwaffe, mit der sie ihrer Beute auflauern, sie geschickt aus dem Hinterhalt anspringen und mit einem präzisen Stoß erlegen. Auch im Kampf gegen zweibeinige Gegner benutzen sie ihn gerne, wobei sie stets versuchen die Reichweite der gegnerischen Waffe zu unterlaufen und den Gegner in ein tödliches Handgemenge zu zwingen, um ihm nach dem Sieg seinen Schädel zu nehmen.

Kragh'shaz									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	18	25	4	0		0/-2	-	H
Talent: Dolche Verbreitung: WPO Material: Bein - Mit dem Kragh'shaz muss im Kampf gegen Metallwaffen bei jeder gelungene Waffenparade (egal, ob mit dem Kragh'shaz oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchtest durchgeführt werden. Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Kragh'shaz nur 1W+1 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden. Besonderheiten: Mit dem Kragh'shaz können die Schläge von Kettenwaffen (mit Ausnahme von Geißel und Neunschwänzigen), Zweihandfliegeln, Zweihand-Hieb Waffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden. Ein <i>Waffenmeister (Kragh'shaz)</i> erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/5. Beim <i>Gezielten Stich</i> kann er den Probenzuschlag durch die gegnerische Rüstung ignorieren. Beim <i>Beidhändigem Kampf II</i> findet die zusätzliche Angriffsaktion bei INI-2 statt; beim <i>Doppelangriff</i> dürfen beide Angriffe <i>Gezielte Stiche</i> sein. Führt er den Kragh'shaz als <i>Versteckte Klinge</i> (das gleichnamige Manöver des Waffenlosen Kampfes) ist seine PA nicht zusätzlich erschwert. Um diese SF erlernen zu können, sind eine GE von 17 und ein AT-Basiswert von 10 erforderlich.									



Der Yakz

Beim Yakz handelt es sich um eine geschärfte Tierkralle oder -klaue, die mit Riemen aus Leder oder einer anderen Bindungen an der Hand befestigt wird. Nicht selten wird auch mit zwei Yakzs, einem an jeder Hand, gekämpft. Das Tückische an vielen dieser Waffen ist, dass sie an der Unterseite mit kleinen Löchern versehen sind, mit denen ätzende Säure aus Hohlräumen im Innern des Yakz tief in die Wunden der Gegner injiziert werden kann.



Yakz	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
	1W	12/4	20	-	6	-1		-1/-2	-	H

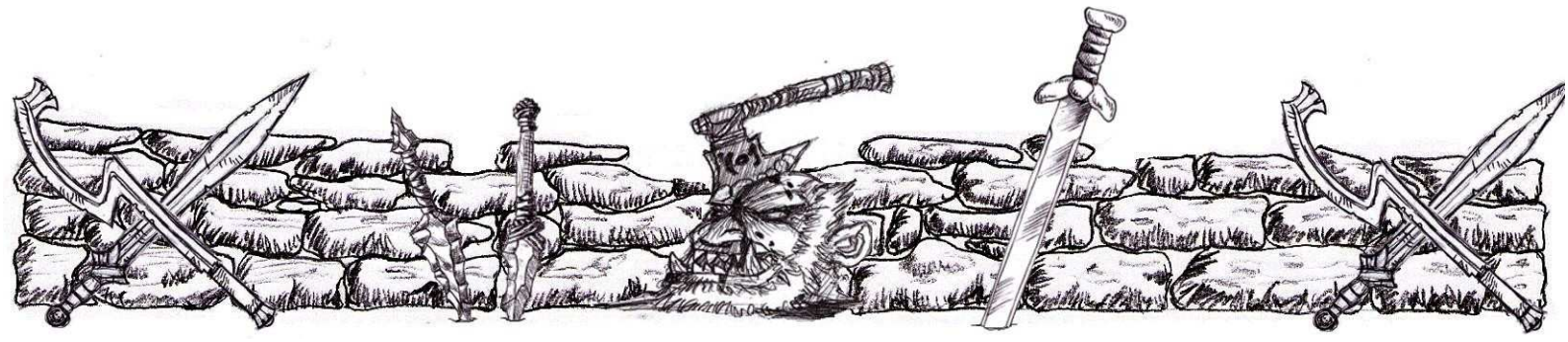
Talent: Raufen

Verbreitung: WPO

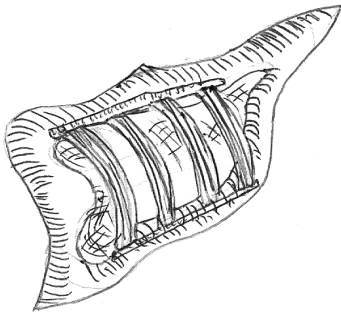
Material: Bein - Gegen alle Arten von Metallrüstungen richtet ein Yakz nur 1W-1 TP an. Nach jedem erfolgreichen Treffer gegen eine Plattenrüstung muss einen Bruchfaktortest gewürfelt werden.

Besonderheiten: Der Yakz erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Er kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag* und *Schwinger* (oder *Gerade* bei einer geraden Krallen) eingesetzt werden. Um die gespeicherte Säure hervortreten zu lassen, muss der Angreifer mindestens einen SP anrichten. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Yakz-Kämpfer als unbewaffnet. Im Kampf gegen Waffen, die nicht zur Kategorie Handgemengewaffe oder Dolche gehören, muss nach jeder gelungenen Waffenparade (egal ob mit dem Yakz oder mit der gegnerischen Waffe pariert wird) ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.

Ein *Waffenmeister (Yakz)* erhält im Kampf gegen andere Handgemengewaffen und Dolche einen INI-Bonus von 2 Punkten und verwendet die TP/KK 11/3. Beim *Doppelschlag* ist seine AT nur um 2 Punkte erschwert, ein gegnerischer Block jedoch um 6 Punkte, ein Ausweichmanöver um 8 Punkte. Um *Waffenmeister (Yakz)* werden zu können, sind eine GE von 16 und ein MU von 15 Voraussetzung.



Schilde und Parierwaffen



Der Kalazz

Beim Kalazz handelt es sich um eine aus gehärteten Knochen und Sehnen hergestellte Unterarmschiene, die nicht nur als Panzerung, sondern auch als Schild zum Abfangen von Hieben und Schlägen eingesetzt wird. Bei einigen Exemplaren findet sich zwischen den Knochen und dem Arm des Trägers auch noch eine wattierte Unterschicht oder eine Zwischenschicht aus Leder.

Kalazz							
Typ	Gewicht	Größe	WM	BF	INI	Preis	
S	40	klein	0/+1	3	0		

Verbreitung: WPO
Material: Bein
Besonderheiten: Mit der Hand, an der sich der Kalazz befindet, kann eine Waffe oder ein Schild geführt werden; allerdings kann immer nur eins von beidem benutzt werden, der Kalazz oder der in der Hand gehaltene Gegenstand. Der Wechsel zwischen beidem erfordert eine Aktion Position.



Der Mur'grakz

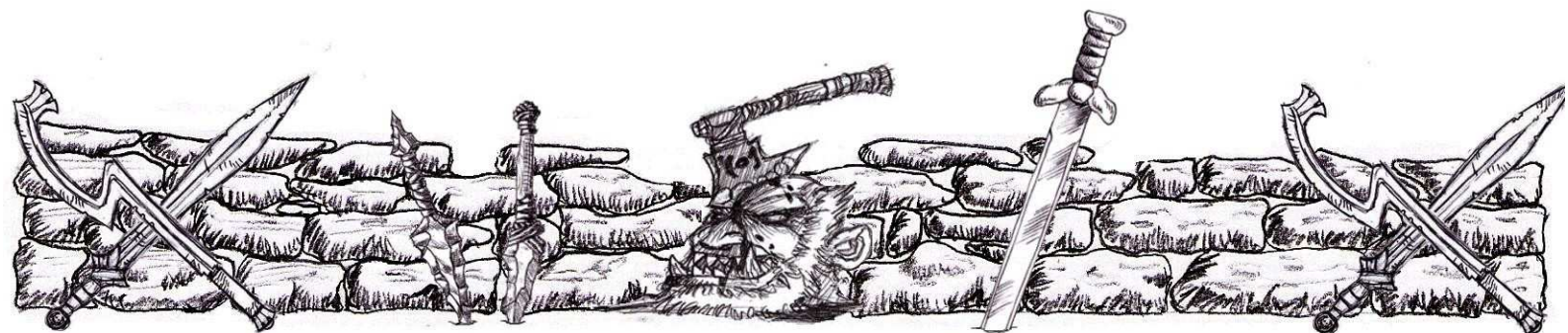
Der Mur'grakz ist ein kleiner aus einem großen, massiven Schulterblattknochen hergestellter Faustschild der im Zweikampf oft als Ergänzung zu Kragh'shaz oder Yakz, welche sich nur schlecht zum Parieren eignen, getragen wird. Dadurch, dass er mit scharfen Dornen aus Bein besetzt ist, kann er auch als Angriffswaffe eingesetzt werden und eignet sich so besonders gut für den aggressiven Kampfstil der Weißpelze.

Mur'grakz									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	10/5	80	20	3	-1		0/0	-	H

Talent: Raufen/Parierwaffen (SP) **Verbreitung:** WPO
Mur'grakz als Parierwaffe/Schild

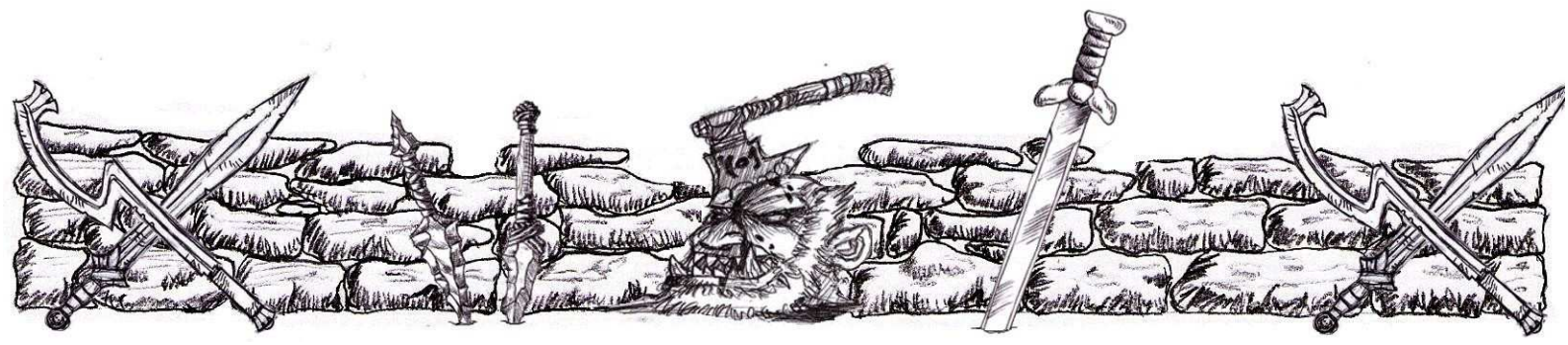
Typ	Gewicht	Größe	WM	BF	INI	Preis
SP	80	klein	-1/+1	3	0	

Material: Bein - Gegen metallene Rüstungen eingesetzt richtet der Mur'grakz nur 1W+1 TP an. Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem erfolgreichen Treffer ein Bruchfaktortest durchgeführt werden.
Besonderheiten: Ein Mur'grakz kann mit den waffenlosen Manövern *Gerade* oder *Schwinger* oder zum *Angriff mit dem Schild* eingesetzt werden.
 Der Mur'grakz kann als Parierwaffe gleichzeitig mit einer beliebigen Einhandwaffe geführt werden, die oben angegebenen Kampfwerte gelten für den alleinigen Einsatz oder den *Angriff mit der linken Hand*. Mit dem Mur'grakz können Schläge von Zweihand-Hieb Waffen nicht abgefangen werden. Mit ihm ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert.



Weitere Waffen und Rüstungen der Weißpelzorks

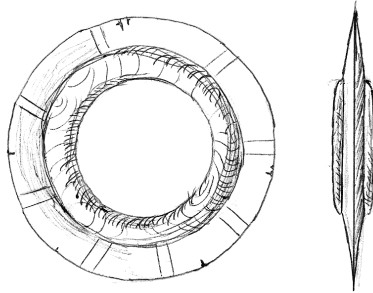
- Nahkampfwaffen:** Jagdmesser aus Feuerstein und Bein, Feuerstein- und Obsidianmesser, Baccanaq, Steinernes Beil, Geröllkeule, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Steinbeil, Steinernes Streitaxt, Holzspeer, Speer mit Bein- oder Feuersteinspitze
- Fernkampfwaffen:** Wurfkeule, Stabschleuder, Kurzbogen, Schleuder
- Schilde:** Holzschild, Lederschild, Großer Lederschild
- Rüstungen:** Streifenschurz, Fellumhang, Brustplatte



Waffen und Rüstungen der Xhul

Die Xhul sind eigentlich ein Volk der **späten Steinzeit**. Durch den Kontakt mit den Sanskitaren haben viele Sippen allerdings den Umgang mit Bronze erlernt. Da sie das Metall jedoch nicht selbst herstellen, sondern auf indirektem Weg durch Handel oder Raub erwerben müssen, verwenden sie Bronze nur für wenige besondere Waffen. Alle anderen Waffen fertigen sie aus dem, was die Natur ihnen zur Verfügung stellt.

Nahkampfwaffen



Das Handgelenksmesser (Oyimba)

Das Handgelenksmesser, in der Sprache der Xhul auch Oyimba genannt, ist eine rituelle Waffe, die bei einigen Xhulstämmen in ihren blutigen Initiationsritualen Verwendung findet. Es wird oft über Generationen hinweg im Zuge der Mannwerdung vom Vater an den erstgeborenen Sohn weitergereicht.

Ein Handgelenksmesser ist eine runde Metallscheibe mit einem scharf geschliffenen Rand und einem Loch in der Mitte, die man sich wie einen Armreif über das Handgelenk streift. Einige dieser Waffen weisen Verzierungen unterschiedlichster Art auf. Diese reichen von einfachsten Ritzmustern über ausgefallene Ornamentik bis hin zu plastischen, figurinen Darstellungen. Manche Verzierungen sind sogar von solcher Kunstfertigkeit, dass einige Handgelenksmesser ihren Weg in die Sammlungen kunstverliebter Amhas gefunden haben.

Handgelenksmesser

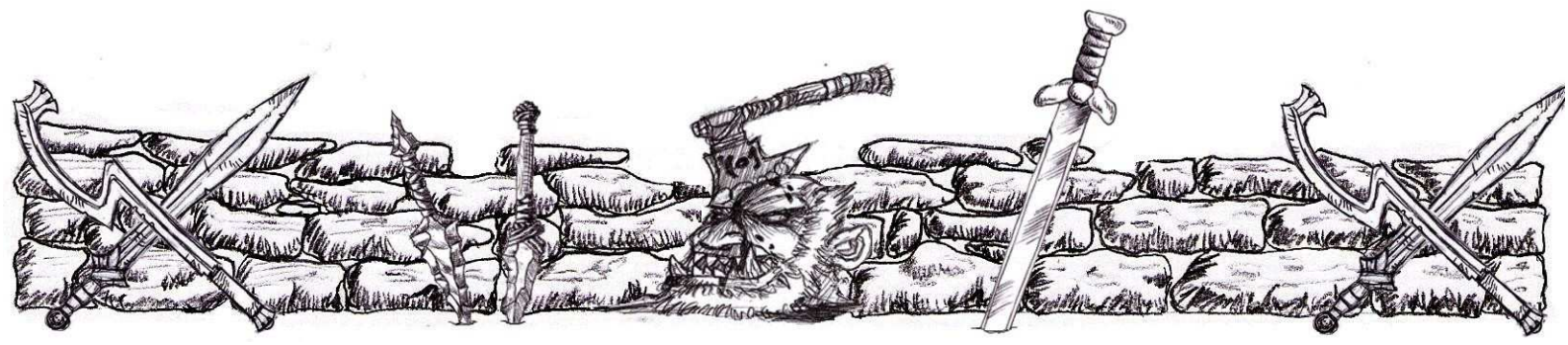
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	10/3	40	20	4	-1		-2/-2	-	H

Talent: Raufen

Verbreitung: XHU

Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird. Ein stählernes Handgelenksmesser verbiegt nicht und hat einen BF von 2.

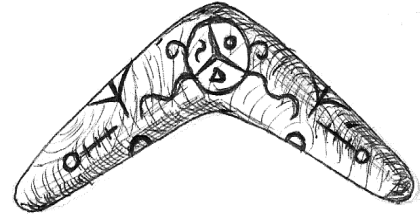
Besonderheiten: Das Handgelenksmesser erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Es kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag* und *Schwinger* eingesetzt werden. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit Handgelenksmesser als unbewaffnet.



fernkampfwaffen

Das Wurfholz

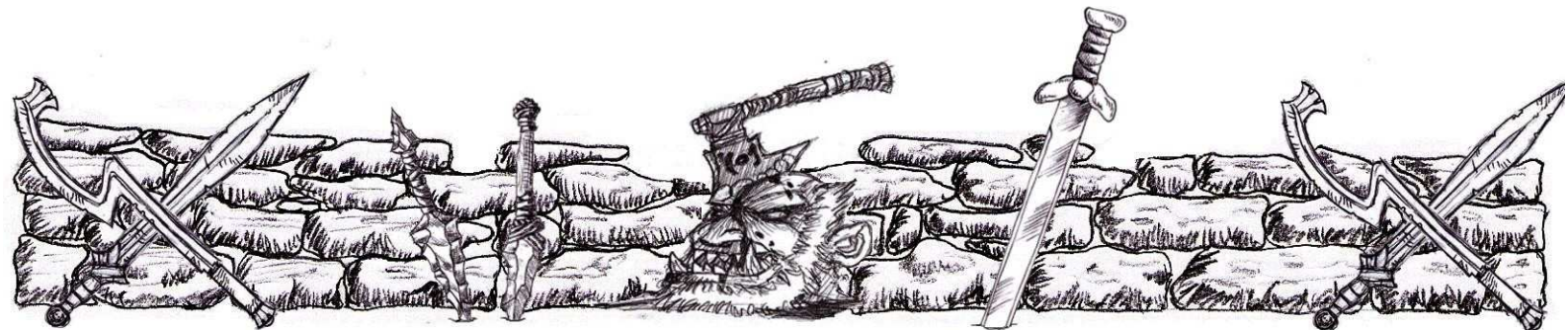
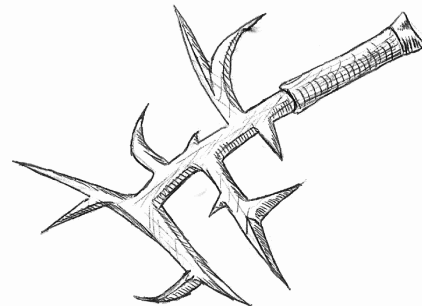
Die wohl geheimnisvollste Waffe der Xhul ist das gebogene Wurfholz, in ihrer Sprache Bumerang genannt, das nach einem Fehlwurf wie von Geisterhand zu seinem Werfer zurückkehrt. Um die Ursache dieses Effektes ranken sich viele Gerüchte: Zeigt sich hier die Macht Janga-Rhumats, tragen die Windgeister die Waffe zu ihrem Besitzer zurück, liegt es an den auf der Waffe angebrachten Zaubersymbolen oder ist es ein Zusammenspiel der Form der Waffe und der speziellen Wurftechnik? Fakt ist, dass diese Waffe nur bei den traditionelleren Xhulstämmen, und hier meist zur Jagd auf Vögel und Kleintiere, verwendet wird, während die von den Sahnskitareen beeinflussten Stämme Herstellung und Umgang mit den Wurfhölzern verlernt zu haben scheinen.



Wurfholz									
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis				
1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/0/0)	30	-	-				
Talent: Wurfbeil			Verbreitung: XHU						
Wurfholz im Nahkampf									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	30	40	3	-1	-	0/-2	w(i)	H
Talent: Hiebaffen					Verbreitung: XHU				
Material: Holz									
Besonderheiten: Um das zurückkommende Wurfholz zu fangen muss dem Fänger eine FF-Probe gelingen, würfelt er bei dieser Probe eine 20 wird er selbst vom Wurfholz getroffen, was 1W TP anrichtet. Einem <i>Waffenmeister (Wurfholz)</i> gelingt das Fangen automatisch. Zudem erhält er 2 Punkte Bonus auf <i>Gezielte Würfe</i> und zum Ausgleich von Deckungerschwernissen oder geplanten Ausweichmanövern von Tieren. Er kann das Wurfholz so werfen, dass eine Schildparade oder ein Ausweichmanöver dagegen um 3 Punkte erschwert ist. Seine Reichweitenklassen lauten 5/15/25/35/50. Um diese SF zu erlernen, muss der Werfer eine FF von 17 haben.									

Die Wurfklinge

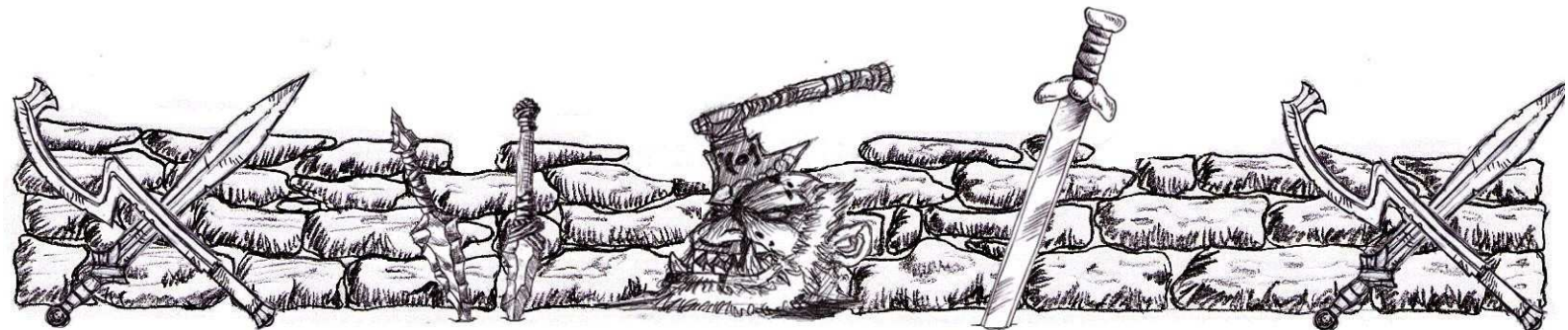
Zu den merkwürdigsten rakshazarischen Waffen gehören wohl die Wurfklingen der Xhul. Sehen sie doch aus, als hätte man ohne Sinn und Verstand Klingen und Spitzen angeordnet, nur um zu erreichen das wenigstens eine davon das Ziel trifft. Doch obwohl es scheint, als ginge von ihnen mehr Gefahr für ihren Benutzer als für das Opfer aus, sind sie in der Hand eines geübten Werfers doch eine gefährlich Waffe.



Wurfklinge		Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis			
TP									
1W+4		0/5/10/20/35	(-/+1/0/0/0)	60	-				
Talent: Wurfbeile		Verbreitung: XHU							
Wurfklinge im Nahkampf									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	60	60	5	0		-1/-2	w	H
Talent: Hieb Waffen									
Material: Bronze - Jede Erhöhung des BF führt zu einem Malus von –1 auf AT und PA, bis die Waffe wieder gerade gebogen wird. Eine stählerne Wurfklinge verbiegt nicht und hat einen BF von 3.									
Besonderheiten: Das Ziel einer Wurfklinge muss mindestens 5 Schritt weit entfernt seien. Alle FK-Proben sind mit der Wurfklinge um 2 Punkte erschwert.									
Für ein <i>Waffenmeister (Wurfklinge)</i> entfällt diese Erschwernis, außerdem ist er in der Lage, die Wurfklinge so zu werfen, dass für das Ziel <i>Ausweichen</i> und <i>Schildparade-Manöver</i> um 4 zusätzliche Punkte erschwert sind. Um diese SF erlernen zu können, sind eine FF und eine GE von jeweils 16 sowie die SF <i>Meisterschütze</i> erforderlich.									

Weitere Waffen und Rüstungen der Xhu

- Nahkampfwaffen:** *Bronzedolch, Jagdmesser (auch aus Feuerstein und Bein), Bronzemesser, Feuerstein- und Obsidianmesser, Baccanaq, (Stachel-)Keule, Knochenkeule, Knüppel, Holzspeer, Kurzspeer, Speer (mit Bein oder Feuersteinspitze), Kampfstab,*
- Fernkampfwaffen:** *Wurfkeule, Wurfspeer, Speerschleuder, Stabschleuder, Kurzbogen, Schleuder*
- Schilde:** *Lederschild, Großer Lederschild*
- Rüstungen:** *Brustplatte, Fellumhang, Streifenschurz (nur die Variante aus Fell)*



Besondere Waffen und Rüstungen

Zum Spiel mit magischen Waffen und Rüstungen

Magie in Rakshazar ist immer etwas Besonderes und oft ein zweischneidiges Schwert: Entweder unberechenbar, dafür aber verheerend in seiner Wirkung, oder aber subtil, doch mit kaum wahrnehmbaren Effekten - Große Macht fordert eben auch stets einen großen Preis. Je offensichtlicher und stärker die magischen Wirkungen von Waffen und Rüstungen sind, desto gefährlicher fallen in der Regel auch ihre Nebenwirkungen aus.

Magische Waffen sind etwas Seltenes, ja, geradezu unglaublich Seltenes in Rakshazar, deshalb überlegt es Euch gut, ob und wie stark Ihr diese in Euer Spiel einbinden möchtet; bereits Waffen aus Stahl, ja sogar solche aus Bronze stellen in manchen Gegenden eine Besonderheit für sich dar, die wohllosiert eingesetzt werden will.

Du wirst sicher bereits bemerkt haben, dass dieses Kapitel

nicht "magische" sondern "besondere Waffen und Rüstungen" heißt, was darauf zurückzuführen ist, dass hier auch profane Waffen vorgestellt werden, die allein schon aufgrund ihrer Art oder Verarbeitung etwas Spezielles für rakshazarische Verhältnisse sind und Beispiele dafür liefern sollen, wie auch unmagische Ausrüstungsgegenstände einen Helden aufs Größte schmücken können. Andere der hier vorgestellten Waffen sollen hingegen die Gefährlichkeit mächtiger Magie und damit großer Macht verdeutlichen. In allen Fällen haben wir jedoch auf die Angabe von Werten verzichtet, die ganz Eurer heimischen Spielrunde überlassen bleiben sollen. Bedenkt diese gut gemeinten Ratschläge, wenn Ihr Gegenstände übernehmen oder eigene Artefakte für Eure Abenteuer im barbarischen Rakshazar erstellen möchtet.

Nahkampfwaffen

Algur'Zuul, das Schwarze Auge

Tausendfach brach sich das Licht der kalten Wintersonne in dem schwarzen Glas der gewaltigen Klinge. Das Licht wurde stärker, wandelte sich in unzählige Kugeln, in strahlend helle Augen, deren dunkle Pupillen ihm bis ins tiefste Innere seiner Seele zu blicken schienen. Die Augen wandelten sich zu Bildern, zu Bildern, die wie Dolche in seine Augäpfel stachen. Eine Welt in Trümmern. Inseln trieben durch das Nichts des vernichteten Landes. Schreckliche Kreaturen weideten sich an den letzten Überresten des Lebens, die das trostlose Land noch bot. Immer gewaltiger, immer intensiver schwellen die Bilder an, wurden zu einer dunklen Kaskade blinder Wut und ungezügelter Hasses. Sie bohrten sich in sein Gehirn, fraßen seine Gedanken, vernichteten sein Wesen, doch er war unfähig seinen Blick abzuwenden, so sehr er es auch versuchte. Verzweifelte Schreie hallten durch das Land, verzweifelte Schreie hallten aus seiner Kehle, rissen an der Welt, rissen an ihm, zerrissen seinen Geist.

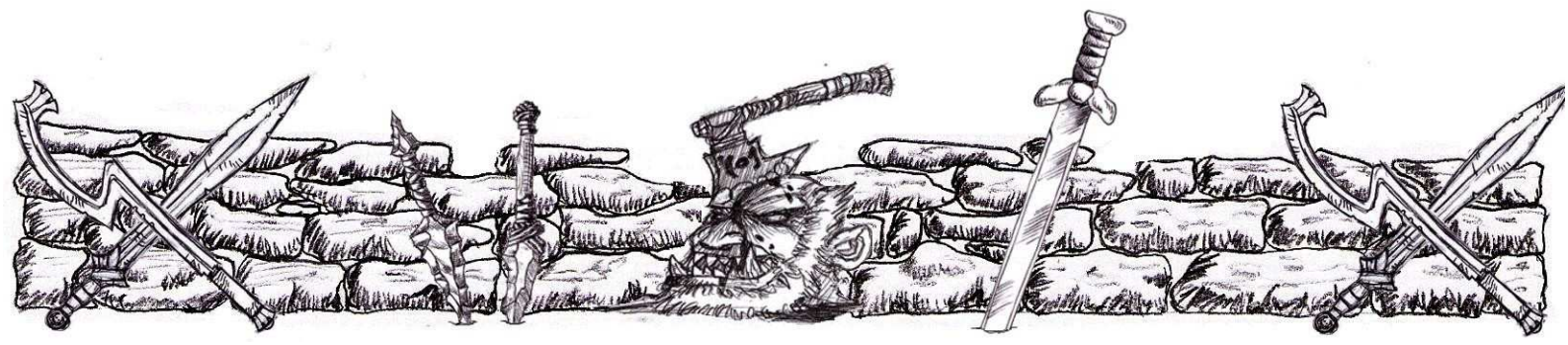
Beschreibung: Dieses gewaltige, schmucklose Zweihandschwert aus glänzend schwarzem Obsidian ist von so gewaltiger Schärfe, dass schon die kleinste Berührung der Schneide zu tiefen Schnittwunden führt. Die lange Fehlschärfe und der Griff sind mit festem, dunklem Leder umwickelt, das sich merkwürdig kalt und glatt anfühlt. Doch das wahrhaft Entsetzliche am Anblick des Schwertes ist das große in die Parierstange eingelassene Auge, das einen beständig mit seinem Blick zu verfolgen scheint, sich aber dennoch nicht bewegt.

Wirkung: Die profanen Qualitäten des Schwertes sind seine Unzerstörbarkeit und die unglaubliche Schärfe der Klinge, die selbst fallen gelassene Seidentücher mühelos zerteilt. Wenn man jedoch die Klinge des Zweihänders

länger betrachtet, beginnt sich das Auge der Parierstange darin tausendfach zu spiegeln und einem Bilder von fremden Orten und Welten zu zeigen. Von Schrecklichen, zerstörten Welten aus Trümmern und Rauch, von grausamen Kreaturen, deren schiere Existenz der Schöpfung spottet und von Dingen, die kein Menschaugen jemals erblicken sollte.

Hintergrund und Besonderheiten: Algur'Zuul wurde vor hundert Jahren von einem Zauberschmied der Dunkelalben aus den Trümmern eines geborstenen Schwarzen Auges und schwarzem Obsidian gefertigt. Dieses Meisterwerk wollte er seiner dunklen Göttin zum Geschenk darreichen und machte sich auf den Weg zu ihrem Altar. Doch jemand anderes hatte bereits seine tausend Augen auf die Klinge geworfen. So kam es, dass Iribaar seine Klauen nach der Klinge ausstreckte und sie in seinen Besitz brachte. Algur'Zuul wandert seither von Träger zu Träger, von denen ein jeder einzelne von seinem jeweiligen Nachfolger zur Strecke gebracht wurde, als er, gefangen im Wahnsinn einer fremden Sphäre, gegen Schattengebilde und Wahnvorstellungen kämpfte.

Nebenwirkungen: Betrachtet man die Klinge zu lange, fällt es einem immer schwerer, sich wieder von ihr loszureißen. Besitzt man die Klinge, fällt es einem immer schwerer, sie nicht anzusehen. Die übermittelten Bilder werden für den Träger des Schwertes immer realer, bis er schließlich glaubt, in einer Scheinwelt aus Dämonen und vernichteten Welten zu leben und ihn nichts mehr in die Wirklichkeit zurückholen kann.



Der Drachenschwanz, der kreischende Tod

Ein obenbetäubendes Pfeifen erfüllte die Luft, als Kartas den Drachenschwanz kreisen ließ. Die Gruppe Nedermannen, die eben noch auf ihn zugestürzt war, lag nun mit schmerzverzerrten Gesichtern am Boden und hielt sich mit beiden Händen die blutenden Ohren zu. Doch es sollte ihnen nichts nützen. Kartas wusste dies nur zu gut aus eigener schmerzhafter Erfahrung, hatte er doch selber sein Hörvermögen durch die Waffe verloren. Schon verdrehte einer der Barbaren die Augen und sackte in sich zusammen. Oh ja, es sollte ihnen nichts nützen, denn nun hielt Kartas seine blutige Ernte unter den verwirrten Kämpfern und der Drachenschwanz zertrümmerte ihnen die Leiber.

Beschreibung: Der Drachenschwanz ist ein übergroßer langer Echschwanz, dessen Kettenglieder und Kopf aus den festen Hornplatten einer riesige Echse bestehen. Der Kopf der Waffe ist zudem mit den Zähnen eines Drachen versehen, die riesenhaft und messerscharf aus ihm hervorragen.

Wirkung: Wird der Drachenschwanz schnell genug in kreisenden Bewegungen durch die Luft gewirbelt, entsteht durch viele kaum sichtbare Schlitze im Inneren der Waffe ein ohrenbetäubendes Pfeifen und Kreischen, das schmerzhaft in den Ohren dröhnt und, wenn der Träger der Waffe kräftig genug ist, sie sogar zum bluten bringt, seine Opfer desorientiert und zu Taubheit führen kann.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Waffe wurde von dem faulzwergischen Waffenkonstrukteur Xulgrimm dem Tauben hergestellt, der sich mit ihrer Hilfe an einer Gruppe Angurianer rächen wollte, die für seine Taubheit verantwortlich waren, da sie ihn mit einem Echschwanz schwer am Kopf verletzt hatten. Xulgrimm hatte einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und erachtete es nur als fair, wenn seine Peiniger durch eine ihrer eigenen Waffen das gleiche Schicksal ereilen sollte.

Nebenwirkungen: Leider ist auch der Träger des Drachenschwanzes selber nicht gegen die Wirkung der Waffe immun, weshalb er entweder taub sein, oder auf magischem Wege sein Gehör blockieren muss, wenn er die besonderen Fähigkeiten der Waffe ohne Gefahr für die eigenen Ohren anwenden möchte.

Gr'kalal „Die Zerstörende“

Markor war anscheinend nicht mehr an uns interessiert, er meinte wir wären seiner Rache nicht würdig. Immer wieder schien er mit seiner Axt zu reden. Eines Nachts war er dann plötzlich weg... mit unseren Vorräten...

- Bericht eines unbekannten Orks in Rimtheym

Beschreibung: Eine übergroße, schwarze Schlachtenaxt aus Stahl, deren Blatt von merkwürdigen, verschlungenen Zeichen und Bildern bedeckt ist, welche einen Schattenbringer im Kampf mit einem Wolf zeigen. Es ist eine dämonische Waffe.

Wirkung: Die Waffe ist unzerbrechbar, zudem schlägt sie extrem tiefe Wunden, aus denen sie, wenn man sie lange genug darin lässt, das Blut des Verwundeten saugt.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Ursprung der Waffe verliert sich im Dunkel der Geschichte, zurzeit ist sie im Besitz des slachkarischen Kriegsherrn Markor dem Listigen, der sich mit ihrer Hilfe im Norden ein eigenes kleines Reich errichtet hat. Ob dieses von langer Dauer sein wird ist ungewiss, denn es heißt, dass bisher noch jeder Besitzer der Waffe über kurz oder lang auf grausamste Weise ums Leben gekommen ist; normalerweise durch den Racheakt eines ehemaligen Freunds, denn die Waffe ist erfüllt von dämonischen Kräften aus der Domäne des Blakharaz.

Nebenwirkungen: Die genaue Wirkung der dämonischen Beseeltheit liegt in der Hand des Meisters, aber mit der Zeit zeigen die Waffenträger für gewöhnlich die typischen Züge eines Blakharazpaktierers, und, je nachdem wie lange man die Waffe trägt, kann es auch passieren, dass man tatsächlich Träger eines Seelenpaktes wird.

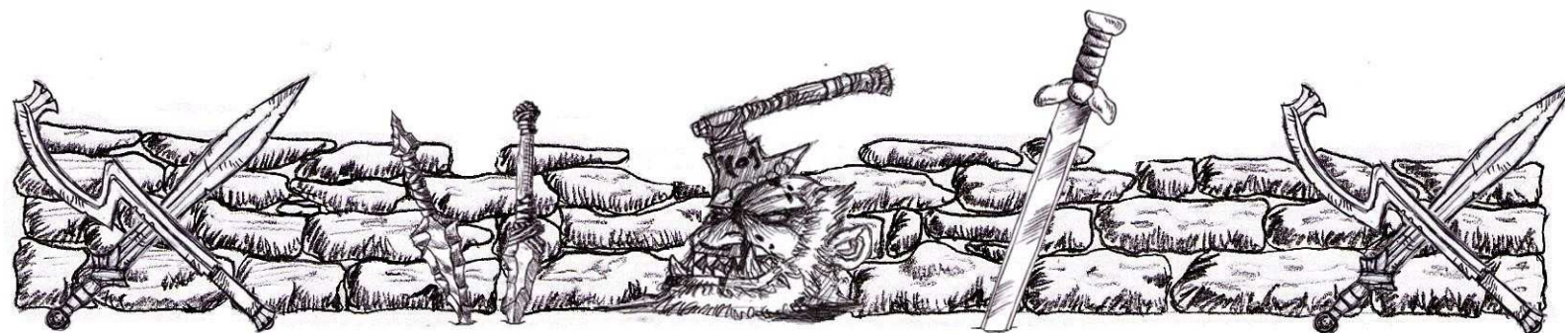
Die Klinge des Karr

Kurosh erbob die lange Stabklinge in den Himmel. Sie war weitaus größer als der kleine Slachkare, plötzlich sahen ihn alle an. Er blickte in die Runde der vielen Krieger, die ihn umgaben, unergründliche Augen von Vasten, die ihn eben noch ausgelacht hatten. Doch jetzt erstarb das Lachen. "Dies ist die Klinge des Karr!" rief er und präsentierte die Klinge wie ein heiliges Artefakt. Als hätten seine Worte einschüchternde Wirkung, wichen die Vasten ein Stück vor ihm zurück. Ein jeder blickte die Klinge voller Ehrfurcht an. "Und Karr selbst sagte mir, dass wir losziehen werden, den Orks eure Schätze wieder zu entreißen! IN IHRER STEPPE!" Niemand wagte es, zu widersprechen...

Beschreibung: eigentlich ist diese Klinge nur eine besonders gut geschmiedete Götterklinge der Ronthar mit einem sonderbaren Symbol nahe der Parierstange - Bis auf die Tatsache, dass sie bisher noch nie zerbrochen ist und keine einzige Scharte aufweist. Um diese Klinge überhaupt heben zu können, ist bereits eine beachtliche Körperkraft vonnöten, um sie sinnvoll führen zu können, bedarf es einer noch größeren Stärke und nur wahre Titanen können das wahre Potenzial dieser Waffe ausschöpfen.

Wirkung: Unerklärlicherweise bewirkt die Präsentation der Klinge und die Nennung des Namens Karr, dass dem Träger der Klinge ungeteilte Aufmerksamkeit zuteil wird. Aber auch ohne sie zu präsentieren wird er überall mit dieser wuchtigen Klinge auffallen: Irgendwie scheint das Schwert ein wirksamer Argumentationsverstärker zu sein. Mit dieser Waffe wirkt ein Träger fast unbesiegbar und strahlt Sicherheit und Macht aus - wenn er sie denn halten kann.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Waffe gehörte einst einem Brokthar-Krieger namens Karr, dessen Namenssigille auch von seiner Geliebten, einer



Rontjapriesterin, in die Waffe graviert wurde. Karr hat so ziemlich jedes Volk in Rakshazar besucht (und einige davon deutlich in Panik versetzt, bevor er sie verließ) und wenn man seinen Namen kennt und nennt, wachen alte Legenden wieder auf.

Wem dies "viel zu unmagisch" ist, kann noch den Geist des alten Karr an die Waffe binden - dieser wird dem Träger dann eine letzte Queste zum Feuersee aufgeben, wohin er seinen Schädel bringen muss. Der Geist des alten Kämpfers kann den Träger der Waffe auch einmalig mit Geisterkräften beschützen (Vorteil Schutzgeist), vorausgesetzt er erklärt sich bereit, Karrs Geist zu erlösen. Karr war nicht dumm und lässt sich nicht leicht hinter das Licht führen. Sein Schädel liegt irgendwo im Riesland. Wo genau, legt natürlich der SL fest.

Schattenflamme

Der Fremde präsentierte Sulek, bebend vor Wut, weil dieser seine Begleiterin geschändet hatte, die wimmernd hinter ihm lag, seinen riesigen, zweihändigen Krummsäbel. Er brüllte und schlug nach ihm, doch Sulek wich aus und zog einen unscheinbaren, kleinen Dolchgriff aus seinem Gürtel, der zur Verwunderung seines Gegeners keine Klinge zu besitzen schien und konzentrierte sich. Dann lief es ab wie immer: Er stieß mit dem wie eine kleine schwarze Flamme wirkenden Dolch zu, zog ihn wieder zurück, worauf sich ein schwarzer, klebriger Schleimfaden wie ein Seil von der "Wunde" zum Griff des Dolches zog. Dann drehte er ruckartig die Hand, das Seil löste sich in schwarzen Nebel auf und Sulek flog. Das Mädchen schluchzte bitterlich an der Seite ihres krampfenden, sabbernden Gefährten, bis das Gift seine Adern grün färbte und er starb...

Beschreibung: Ein unscheinbarer Dolchgriff, zwar aus Stahl aber unverziert. Ihm scheint die Klinge entfernt worden zu sein.

Wirkung: Wenn man sich konzentriert, schießen Schattenflammen aus dem Griff, die wie eine Dolchklinge aussehen und auch so wirken - nur ignorieren sie jeglichen Rüstungsschutz. Es gibt Legenden, nach denen man mit bestimmten Griffbewegungen den Gegner paralisieren, vergiften oder die Klinge zu einem unparierbaren Schattenschwert anwachsen lassen kann.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Schattenklinge ist dämonischer Natur und selbst wenn der Träger bis dahin kein Meuchelmörder war, wird er es meist allein durch den Besitz und die Möglichkeiten die ihm diese Klinge bietet. Manche Träger behaupteten, Stimmen würden zu ihnen sprechen, andere hingegen sahen die Klinge als einzigartiges Werkzeug. Es heißt, nur der erste Träger, der Erschaffer der Waffe hätte gewusst, wie man alle Fähigkeiten der Klinge nutzt, aber dieses Wissen nahm er offenbar mit ins Grab...

Die Korgulklinge

"Gepresen sei Korgul, der blutige Schlächter! Der alles verschlingende Rachen des Todes! Der gnadenlose Sultan der brennenden Wut!", erscholl es aus den Kehlen der versammelten Kultisten, als ihrem Gott das neunte Opfer dargebracht wurde. Das wuchtige Sichelschwert, die Klinge des Korgul, trennte unter dem Jubel der Anwesenden den Kopf vom Leib des Bettlers, dem die zuvor ausgehängte Waffe aus lauter Furcht aus den Händen geglitten war, noch bevor sein Rumpf in einem Schwall aus Blut von seinem Haupt getrennt wurde.

Beschreibung: Das Bronze dieses gewaltigen, klobigen Sichelschwertes schimmert matt in einem dumpfen Rot-Ton und ist mit kantigen Runen übersät. Der Griff ist mit schwarzem Leder umwickelt und läuft in der Nachbildung des Hauptes einer Raubkatze aus.

Wirkung: Die Korgulklinge ist ein herausragend geschmiedetes Sichelschwert, das schmerzhaft brennende Wunden verursacht und dessen Führung eine extrem hohe Körperkraft erfordert.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieses Schwert ist die heilige Reliquie einer sanskitarischen Korthros-Sekte und fand seine erste Verwendung, als der Meisterschmied, der die Klinge erschuf durch diese seinen Tod fand. Die Sekte in deren Händen sich die Waffe zurzeit befindet, und die sich selbst „Jünger des Korgul“ nennt, ist eine berüchtigte Gruppe von gewalttätigen Mördern, die im Untergrund von Yal-Mordai für zahlreiche Bluttaten und Massaker verantwortlich ist.

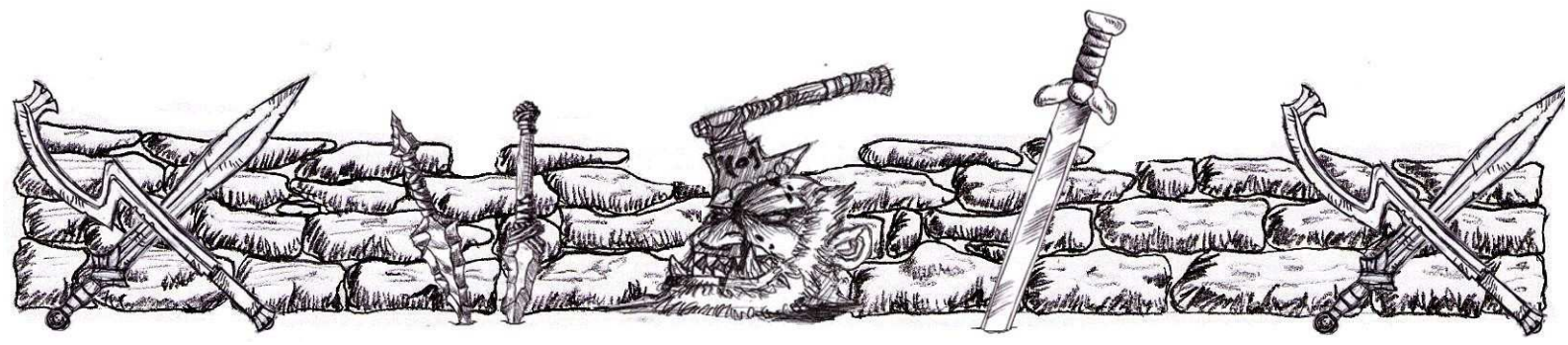
Nebenwirkungen: Wenn das Schwert nicht mindestens alle zwei Tage mit einer ausreichenden Menge an Blut in Kontakt kommt, wird es zunächst spröde und zerfällt nach einem Mond völlig.

Allastyr und Nyramur, die Schattensänger

Mit einem schrillen Kreischen und ohne jeglichen Widerstand durchstieß Nyramur den schweren Panzer des Sanskitaren. Allastyr zerschnitt den Brustkorb des ungläubig aufblickenden Kriegers, als ob er aus Butter bestünde. Choräle, dunkle Choräle hallten durch die Finsternis. Als der tote Leib des Sanskitaren zu Boden sank, glitten die Klingen mit leisem Säuseln aus den Wunden. Einen Augenblick später brach auch ihr Träger zusammen, obwohl er nicht ein einziges Mal verwundet worden war...

-Märchen eines angurianischen Geschichtenerzählers.

Beschreibung: Die schlanken Zwillingsschwerter Allastyr und Nyramur sind reich verzierte Kunstwerke aus bestem Stahl und mit so schlanken Klingen versehen, dass kein Schmied auf Rakshazar es vermögen würde, etwas Vergleichbares zu fertigen. Prunkvolle, goldene Verzierungen und uralte, mysteriöse Runden schlingen sich um die Schwerter, deren Griffe aus einem stumpfen, schwarzen Material zu bestehen scheinen, in dessen Inneren gräuliche Nebelschwaden umherziehen. Wird eines dieser Schwerter zum Kampf gezogen, erklingen dunkle



Totengesänge, die erst verstummen, wenn einer der Kombattanten sein Leben ausgehaucht hat.

Wirkung: Allastyr und Nyramur ignorieren jegliche Rüstung – selbst durch Stahlrüstungen gleiten sie, als ob der Gegner ungerüstet wäre. Der Gesang, den die Klingen anstimmen, versetzt alle Teilnehmer des Kampfes in eine Art Trance und lässt sie bis zum Tode kämpfen.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Schattensänger sind uralte Artefakte, deren Ursprung sich in den Hochzeiten des marhynianischen Imperiums befindet. Geschmiedet, um die Macht der Götter über den Tod zu verhöhnen, und belegt mit mächtiger schwarzer Magie sind

die Schattensänger ein gutes Beispiel für den Frevel alter Zeiten, der durch den Kometen vernichtet werden sollte. Die Schwerter existieren gleichzeitig in der dritten und der vierten Sphäre, was ihnen ihre besonderen Eigenschaften verleiht.

Nebenwirkungen: So machtvoll die Zwillingsschwerter auch sein mögen, ziehen sie ihren Träger unaufhaltsam in das Totenreich. Je mehr Leben dieser durch eines der Schwerter beendet, desto näher rückt er seinem eigenen Ableben, an dessen Ende auf ihn eine Existenz als ruhloser Nachtmahr wartet.

fernkampfwaffen

Der Weltenreißer

Ein panischer Aufschrei peitschte durch die steinernen Hallen des altehrwürdigen Thronsaals. Die sonst so wackeren Soldaten der königlichen Leibgarde wichen schreckhaft zurück, wohl wissend, dass sie ihren Befehl missachteten, die verummte Gestalt vor dem Thron festzusetzen. Die kräftigen Hände des sonst so besonnenen Königs verkrampften sich in den steinernen Lehnen des Throns und begannen zu zittern. Aufgebrachte Frauen scheuchten ihre verängstigten Kinder aus dem großen Tor hinaus, ganz gleich wohin, nur fort von hier. Die einzige Gestalt im Saal, die keine Anzeichen von Unruhe zeigte, war der Vermummte, der einen faustgroßen, goldenen Gegenstand in die Höhe hielt. Ein siegessicheres Lächeln umspielte den unter der zerschlossenen Kapuze kaum sichtbaren Mund des greisen Mannes. Noch einmal zuckte er mit der goldenen Kugel in die Richtung der versammelten Menge, was ein erneutes, ruckartiges Anschwellen der Schreie zur Folge hatte. „So, mein König. Nun lasst uns über etwas anderes reden: Die Bedingungen eurer Kapitulation!“ Kraftlos senkte der König sein Haupt. Mit einem dumpfen scheppern landete seine Krone auf dem Boden.

Beschreibung: Der Weltenreißer ist ein besonders kunstvoll und filigran gearbeitetes Dagaa-Suaar-Geschoss aus reinem Gold, das mit zahlreichen bunten Edelsteinen besetzt ist. Schwungvolle Schriftzeichen auf Asdharia bedecken die gesamte Oberfläche der Käfig-Kugel.

Wirkung: Welche Wirkung das Artefakt, das seit Generationen nur noch "Weltenreißer" genannt wird, ursprünglich besaß, verliert sich im Dunkel der Geschichte. Forscher, die das Artefakt untersuchten, konstatierten ihm jedoch eine ungeheure astrale Potenz, die, wenn sie ausgelöst werden würde, zu den schrecklichsten Auswirkungen der Kritischen Essenz führen würde. Vielleicht würden sich Sphärenrisse auftun, die in der Lage wären, ganze Städte zu verschlucken, oder ein Portal in eine fremde Dimension würde sich öffnen. Vielleicht explodiert das Artefakt auch einfach nur in einer Wolke von Flammen – Niemand vermag zu sagen, was genau geschehen wird, wenn das Artefakt ausgelöst wird. Doch was auch immer das sein mag, es wird verheerend sein.

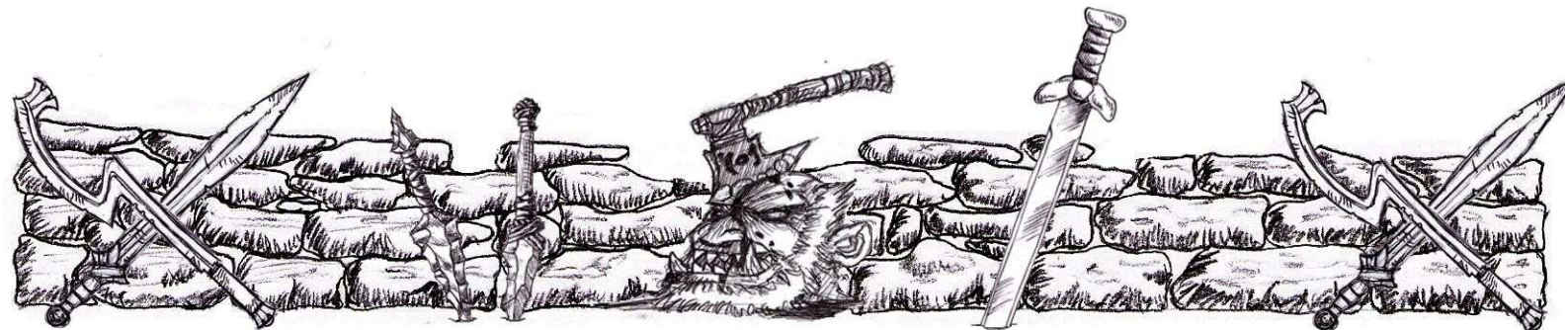
Hintergrund und Besonderheiten: Der Weltenreißer ist ein hochelfisches Artefakt, das die Vorfahren der Donari aus Aventurien mitbrachten und wurde eigentlich als tragbares Tor in die Lichtwelt geschaffen, doch das enge Astralnetz Rakshazars würde jede Anwendung des Artefakts zu einer Katastrophe nicht absehbaren Ausmaßes werden lassen. Der Astralimpuls, den es in eine ferne Globule ausstößt, würde höchstwahrscheinlich das Sphärengefüge an der Stelle der Aktivierung schlicht und einfach zerfetzen. Paradoxerweise wird derjenige, der den Weltenreißer besitzt, seine Kräfte höchstwahrscheinlich niemals anwenden, da ihm die Möglichkeit seiner Nutzung und die darauf basierende Furcht seiner Mitmenschen eine weitaus größere Macht verleihen.

Die Donneraxt

Tarim war in Sicherheit. Zwischen ihm und seinem hünenhaften Häscher klappte eine tiefe und dunkle Schlucht. Die wacklige Hängebrücke, die sie noch bis eben überspannt hatte, hatte er mit seinem Messer gerade noch rechtzeitig durchtrennen können. Nun konnte er den wutschnaubenden Riesen mit hochrotem Kopf auf der anderen Seite toben sehen und konnte nicht widerstehen, die Häme, die ihn erst in diese Situation gebracht hatte, weiterzuführen: „Und? Was willst du jetzt mit deiner riesigen Axt machen? Etwas werfen?!“ Tarims dreckiges Lachen erstarb in seiner Kehle, als genau das geschah. Es sollte der letzte Spott gewesen sein, der jemals seinen Mund verlassen hatte.

Beschreibung: Die Donneraxt reicht in ihren Abmessungen beinahe an die gefürchteten Kriegsäxte der Brokthar heran, besitzt jedoch ein weitaus geringeres Gewicht, sowie einen leicht gebogenen Stiel, der auf den ersten Blick etwas seltsam anmutet. Das gewaltige bronzene Axtblatt ist mit Sturmmotiven versehen, der Stiel mit Metallbändern verstärkt und der Griff mit festem, schwarzem Leder umwickelt.

Wirkung: Diese zweihändig zu führende Axt wurde angefertigt, um geworfen zu werden. Zwar sind nur Lebewesen mit gewaltiger Kraft dazu in der Lage, diese



können dann aber voll auf die guten Flugeigenschaften und die immense Schadenswirkung der Waffe vertrauen - vom Überraschungsmoment ganz zu schweigen.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Donneraxt wurde von Konos, einem besonders hinterlistigen Brokthar, entwickelt, der mit ihrer Hilfe seinen stets wachsamen und ihm in den Kampfkünsten zweifelsfrei gnadenlos überlegenen Erzfeind überraschen wollte, um so einem fairen Zweikampf zu entgehen. Seine Taktik ging jedoch nicht auf, so dass die Axt als Kriegsbeute und Brautgeschenk ihren Weg durch die Lande machte und seitdem eher selten kopiert wurde.

Varianten: Es heißt, es existiere auch eine magische Variante dieser Axt, die besonders weit und kraftvoll fliegt und nach dem Werfen stets in die Hände ihres Werfers zurückkehrt. Die Existenz dieser Waffe ist jedoch höchst spekulativ.

Der Schlangenspieß

Ssuinzo streichelte über den Kopf seines geliebten Schlangenspießes. Eine hervorragende Waffe, lautlos, hinterlistig, mit einer unerwarteten Wirkung. Er schlängelte sich weiter durch das Dickicht, bis er den alten Wächter der verlorenen Stadt ausfindig gemacht hatte. Riesenhaft, von gewaltiger Körperkraft, aber dennoch aus Fleisch und Blut. Das sollte sein Verhängnis sein. Kurzes Zielen, ein gerader Wurf, der Speiß flog und fand sein Ziel. Der Riese versuchte zwar panisch, den giftigen Speer aus sich heraus zu ziehen, aber schon wickelte sich der Stab um sein Bein, verbiss sich in seiner Haut. Nun musste Ssuinzo nur noch warten, bis das Gift anfang zu wirken...

Beschreibung: Der Schaft dieses besonders dünnen Hornissenspießes besteht aus schwarzbläulichem Chitin und läuft am unteren Ende in den stilisierten Kopf einer Schlange aus. Die Spitze des Speißes ist ein hauchdünnes spitz zulaufendes Bronzerohr, aus dem etliche, kaum sichtbare Widerhaken ragen, die beständig ein klebriges Sekret absondern.

Wirkung: Das Chitin des Schlangenspießes wurde wie die seltenen Toschassils der Nagah aus flüssigem Chitin gefertigt, das auf magischem Wege elastisch bleibt und zudem in diesem Fall eine weitere hinterhältige Wirkung entfaltet. Sobald der Speiß in seiner noch starren Form geworfen wurde und den Leib eines Lebewesens trifft, wickelt sich der nun elastische Stab um das Wesen herum und der Schlangenkopf verbeißt sich an einer anderen Stelle des Körpers, sodass das Gift des Speißes von seinen beiden Enden aus ungehindert hineinsickern kann.

Hintergrund und Besonderheiten: Das Wissen um die Fertigung der Schlangenspieße ist den Nagah bereits vor Jahrhunderten verloren gegangen, sodass es nur noch einige wenige von ihnen gibt, die wertvolle Besitztümer darstellen.

Szenariovorschläge: Ein Schlangenspieß bietet einen guten Grund für Expeditionen in alte Ruinen im

Dschungel oder für Besitz- und Erbstreitigkeiten zwischen Nagah.

Agrorkosch, die Kreuzarmbrust

Man sagt sich, die Faulzwerge sollen auch Gastrapheten verwenden. Man sagt sich, die ibrigen seien aber mit zweien, dreien oder gar noch mehr Bögen ausgestattet und ermöglichen es, einen wahren Hagel an Bolzen auf den Gegner prasseln zu lassen.
- Soldatengeschichte

Beschreibung: Vier überkreuzte Bögen aus geschwärztem Holz verleihen dieser Doppelarmbrust noch einmal die zweifache Schusskapazität. Etliche Drähte und dünne Seile bilden gemeinsam mit Zahnrädern und Haken die Spannvorrichtung der Waffe. Metallene Schädelverzierungen bedecken das Holz an vielen Stellen.

Wirkung: Agrorkosch ist in der Lage, vier Bolzen gleichzeitig, oder aber schnell hintereinander abzufeuern. Ihre Durchschlagskraft ist dabei enorm, wenngleich die Armbrust eine sehr lange Spanndauer hat.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Kreuzarmbrust stellt eines der weniger aufwändigen Meisterwerke faulzwergischer Mechanik dar, ist aber im Gegensatz zu den ungewöhnlicheren und spektakuläreren Objekten keineswegs dämonischer, sondern rein profaner Natur. Die Vierfacharmbrust hat sich aufgrund ihrer Anfälligkeit und langen Konstruktionsdauer niemals wirklich durchgesetzt, sodass nur dieses Einzelstück erhalten blieb, das auf verschlungenen Pfaden seinen Weg aus den Agrim-Städten an die Oberfläche gefunden hat.

Szenariovorschläge: Ein Assassine plant die Ermordung mehrerer wichtiger Persönlichkeiten auf einmal. Um seinen Plan auszuführen, muss er aber zunächst diese Armbrust in seinen Besitz bringen, wofür er den Anführer einer Söldnerbande beseitigen muss.

Die Schwirrholzsicheln

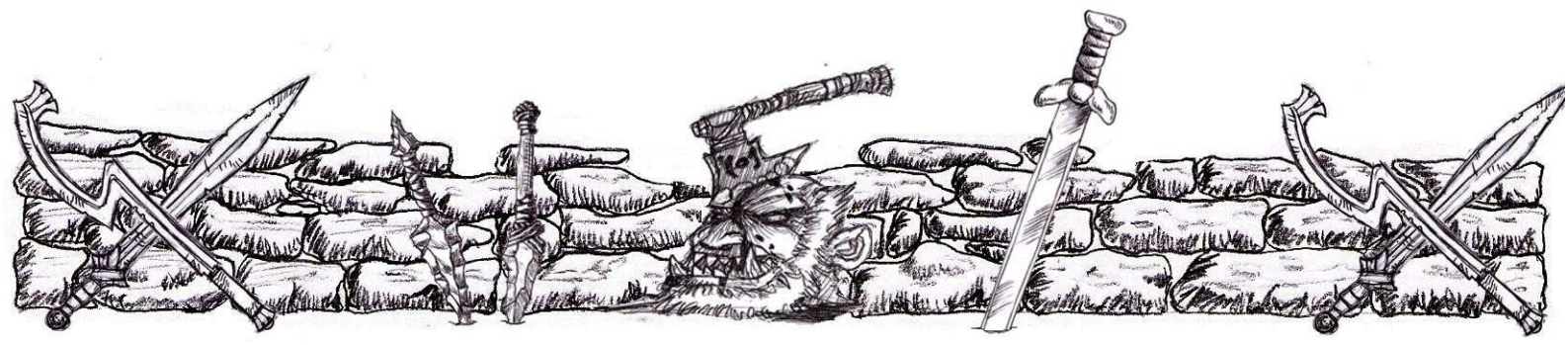
„Schwirr. Schwirr. Kawumm.“

- Nedermannische Schilderung einer Schwirrholzsichel.

Beschreibung: Schwirrholzsicheln sind übergroße knöcherne Flugsicheln der Tharai, in die kleine Schlitzte zur Tonerzeugung eingelassen sind. Zusätzlich werden weitere Töne durch kleine, mit Lederbändern an der Sichel befestigte Schwirrhölzer erzeugt.

Wirkung: Dies magische Wirkung dieser Wurfaffen kommt durch die von Geistertänzern angebrachten Schwirrhölzer zustande. Meist bringen die Sichel eine Schadenswirkung für das Opfer mit sich, es gibt aber auch solche, die Geister vertreiben oder lediglich spektakuläre Effekte erzielen sollen und zu manchen Ritualhandlungen gebraucht werden.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Schwirrholzsicheln sind zwar vielen Geistertänzern der



Tharai bekannt, werden aber nur von wenigen genutzt, da ihre Herstellung sehr aufwändig ist. Meist wird verdienten Kriegerern eine solche Waffe mitgegeben, wenn sie gegen einen übernatürlichen Feind zu kämpfen haben.

Varianten: Schwirrholtzscheln sind zwar selten, aber

Rüstungen und Schilde

Der Chaosharnisch

Ein Hieb traf ihn am ungeschützten Arm, doch die Magie des Harnisches schützte ihn. Ein weiterer traf ihn am Kopf – der Harnisch schützte ihn. Noch ein Hieb, direkt auf das gepanzerte Herz zu. Der Harnisch versagte seinen Dienst.

Beschreibung: Dieser rußgeschwärmte Bronzeharnisch mit einem Schurz aus metallverstärktem Schlangenleder ist über und über mit Dämonenfratzen, Klauenbildern und blutigen Schlachtenszenen verziert, die teilweise ineinander übergehen, teilweise aber auch für sich alleine stehen oder unfertig zu sein scheinen. Ein dicker, stachelbewehrter Schulterpanzer an der linken Seite komplettiert die Rüstung.

Wirkung: Der Chaosharnisch besitzt eine schier unglaubliche Schutzwirkung. Selbst an Stellen, die er gar nicht bedeckt, schützt er seinen Träger noch immer passabel. Diese Schutzwirkung ist jedoch nicht völlig zuverlässig. Manchmal kann es passieren, dass sie für eine Zeit lang völlig aussetzt, oder aber unglaubliche Kraft entfaltet, so dass bei jedem Kampf die Nerven des Trägers aufs Neue strapaziert werden, da er sich der Schutzwirkung seiner Rüstung niemals sicher sein kann.

Hintergrund und Besonderheiten: Vor etwa einem Jahrhundert begann der glücklose teruldanische Wanderschmied Makallah al Harad seine Reise durch Rakshazar, um einen Ort zu finden, an dem sein Handwerk gebührend geschätzt und entlohnt werden würde. Zu seinem Leidwesen wurde aber sein kleiner Schmiedewagen so oft von Banditen und Barbaren überfallen, dass er auf seinen Reisen kaum mehr seinem Handwerk nachgehen konnte, denn, kaum dass er ein Werkstück fertig gestellt hatte, wurde es ihm wieder geraubt. Also begann Makallah mit der Fertigung einer Rüstung, die so schrecklich und Furcht einflößend anzusehen sein sollte, dass kein Räuber es jemals wieder wagen sollte, ihn zu überfallen. Er entsann und schuf den Chaosharnisch, musste aber noch vor dem Anlegen feststellen, dass der Harnisch einen eigenen Willen entwickelt hatte. Ein launischer Dämon hatte sich darin niedergelassen und schützte oder schadete dem Träger der Rüstung ganz nach seinem Belieben. Zu seinem Glück schaffte es Makallah, die Rüstung rechtzeitig loszuwerden. Sie wurde ihm bereits am ersten Tag nach seiner Fertigstellung von einer Räuberbande "entwendet".

Nebenwirkungen: Der Harnisch, schon in seiner Schutzwirkung ungewiss, hat noch eine weitere negative

existieren in vielen verschiedenen Varianten. Je nachdem, welche Hölzer angebracht sind, treten verschiedenartige magische Effekte auf, die nahezu der gesamten Bandbreite des magischen Repertoires der Geistertänzer entsprechen.

Eigenschaft: Einmal angelegt, ist es unglaublich schwierig, ihn wieder abzulegen oder durch andere Rüstung zu ergänzen. Nicht, dass es ein körperliches Problem wäre, es ist vielmehr eines des Willens. Es gibt nur wenige, die der Kraft des Harnisches widerstehen und seine Beschränkungen umgehen können.

Der Morfuschild

Jetzt ist dieser Mistkerl fällig, der Eshinna auf dem Gewissen hat. Seine Waffe liegt am Boden und alles, was im bleibt, um sich zu verteidigen, ist dieser stachelige Schild....

-Letzte Gedanken eines sanskitarischen Soldaten.

Beschreibung: Dieser Angurianische Dornenschild besitzt eine trübe, grünliche Färbung und sondert an seiner Außenseite in geringen Mengen ein schleimiges Sekret ab. Wenn man genauer hinschaut, lässt sich erkennen, dass die spitzen Dornen, die aus einer Art drüsenartigen Erhebungen an seinem Rand hervorragen, unregelmäßig pulsieren.

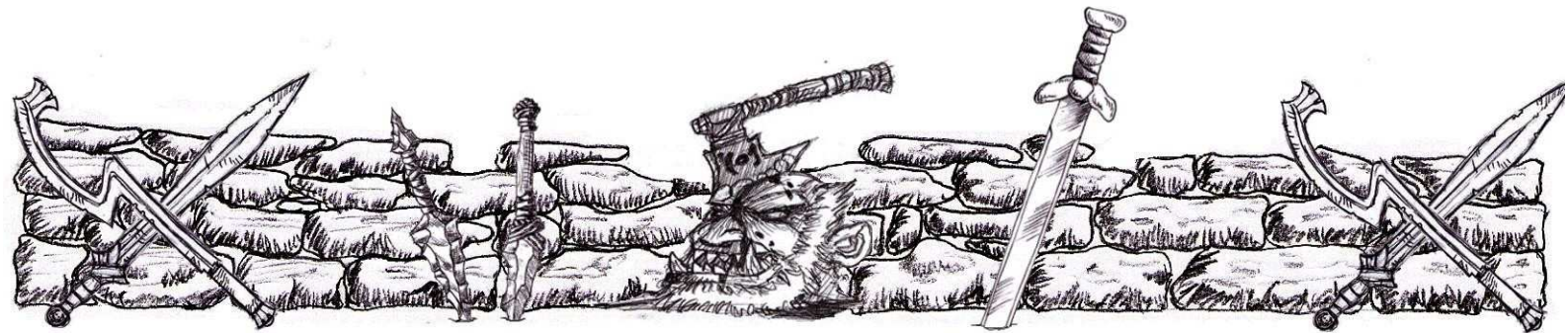
Wirkung: Der Morfuschild ist in der Lage, seine giftigen Dornen auf einen Angreifer abzufeuern, braucht danach jedoch einige Wochen, bis sie wieder vollständig nachgewachsen sind.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Schild wurde mithilfe des alten, echsischen Wissens des Ordens von C'hatul erschaffen und stellte lange Zeit einen wichtigen Ritualgegenstand bei öffentlichen Zeremonien des Ordens dar, bis er von einer Gruppe Abenteurer entwendet wurde. Der Schild wechselte mittlerweile schon viele Male den Besitzer, so dass sein momentaner Aufenthaltsort unbekannt ist.

Szenariovorschläge: Sollte der Orden von C'hatul des Schildes gewahr werden, werden sie einiges daran setzen, diesen wieder in ihre Hände zu bekommen, da das Wissen um seine Erschaffung verloren gegangen ist.

Der Knochenmantel

Ein Schaudern lief durch Slacas Glieder, als sie den Fremden erblickte, der auf ihren bescheidenen Stand zubielt. Eine Schneise durch die Menge öffnete sich vor dem in Knochen gebüllten Fremden, dessen Haupt durch einen Hörnerbewehrten Schädel bedeckt wurde. Als er angekommen war, flüsterte er einen kurzen Befehl. Eilig packte ihm Slaca die geforderten Gegenstände in den zerschissenen Beutel, den der Fremde ihr mit einer fahrigen Bewegung auf den Stand geworfen hatte. Sie hörte das Klumpen von Münzen auf dem



Tisch, konnte ihre Augen jedoch nicht von dem Knochenmann abwenden, der bereits einen Augenblick später wieder durch die Menge schritt und schließlich in einer nahen Gasse verschwand.

Beschreibung: Dieser schwere bodenlange Umhang besteht aus festem, aber dennoch geschmeidigen dunklen Leder, auf das etliche kleine, einander überlappende Knochenplatten aufgenäht sind, die von dunkelroten Symbolen geziert werden. Der Schädel eines Ochsens, der mit einer Knochenkette am Umhang befestigt ist, dient als Helm. Die Schließe des Umhangs besteht ebenfalls aus einem Schädel, jedoch dem eines kleineren Tieres, dessen Augen durch Rubine ersetzt wurden.

Wirkung: Magisch ist der Knochenmantel nicht, auch wenn sein Aussehen das vielleicht vermuten lassen möchte. Allerdings bietet er einen Furcht erregenden Anblick und schützt den Rücken seines Trägers aufs Beste. Zudem lässt sich der Umhang durch einen an der Innenseite angebrachten Griff während des Tragens als eine Art improvisierter Schild verwenden, dessen Funktion er auch hinreichend erfüllt.

Hintergrund und Besonderheiten: Diesen Umhang fertigte sich der weit gereiste Kopfgeldjäger Zakash, ein Weißpelzork, der seinen Umhang über viele Jahre hinweg aus den Überresten seiner unterlegenen „Jagdbeute“ in eigener Handarbeit fertigte. Schon nach einigen wenigen Jahren war sein Name in großen Teilen des Zentralkontinents bekannt und sein Umhang ebenfalls, der ihm Achtung und Furcht einbrachte, wohin er auch zog.

Szenariovorschläge: Zakash ist noch immer am Leben und ein Verwandter eines von ihm umgebrachten Verbrechers zahlt den Charakteren eine große Summe für den Umhang als Zeichen seines Todes.

Die Kristallrüstungen

„Was wollt ihr Toren versuchen?“ Der Alte schüttelte ungläubig seinen Kopf. „Ihr wollt in das Allerheiligste von Sach Ard'm, in die Sternengrube eindringen? Um einen Diebstahl zu begehen?! Solltet ihr das wirklich vorhaben, so lasst euch eines sagen: Ihr werdet bei dem Versuch umkommen! Allesamt! Selbst, wenn es euch gelingen sollte, ungesehen bis in das Innere des Felsens einzudringen, gäbe es kein Entkommen vor der kristallinen Garde. Die allsehende Garde des Amazth, gekleidet in lebendiges Glas, in magischen unzerstörbaren Kristall, wird euch zweifellos töten. Sie lassen sich nicht verletzen, man erzählt sich sogar, sie seien verschmolzen mit ihren Rüstungen zu einer übernatürlichen Einheit, die kein Zauberer, kein Gott und kein Held zu vernichten vermag. Sie sind unbezwingbar, sie verbreiten Wahn und Irrsinn unter ihren Feinden, ihre Gedanken werden die euren trinken und nichts als Leere in euren Köpfen zurücklassen. Es gibt kein Entkommen vor der kristallinen Garde.“

Beschreibung: Eine stachelbewehrte Ganzkörperrüstung, deren verschiedene Segmente allesamt aus einem etwas milchigen, stark spiegelndem Glas bestehen, das selbst

unter starker Gewalteinwirkung nicht splittert und das selbst Dinge reflektiert, die scheinbar gar nicht anwesend sind.

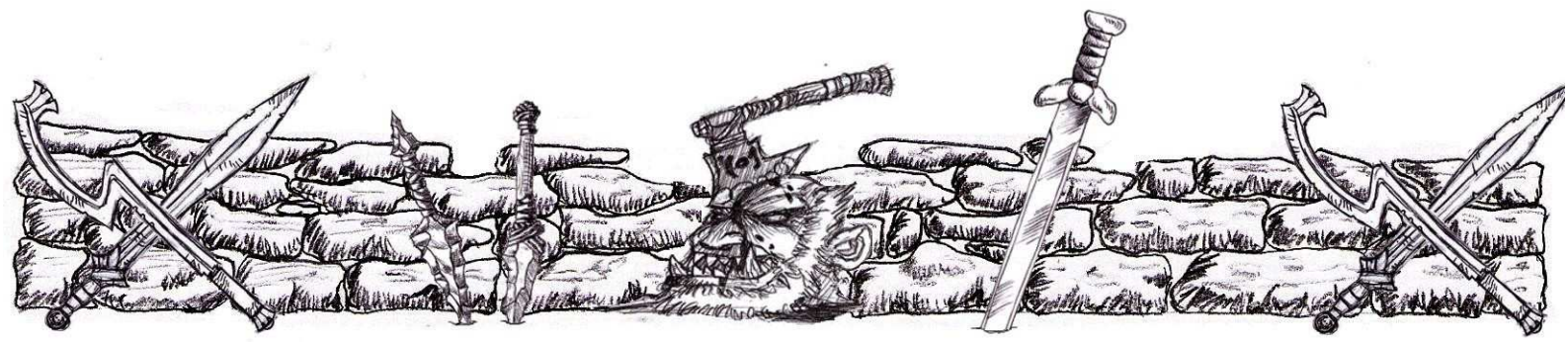
Wirkung: Die Kristallrüstungen von Yal-Mordai sind zwar nicht organisch, wie es die Legenden berichten, aber von atemberaubender Härte, die eine Zerstörung des Glases verhindert. Doch ihre wahre Macht liegt in vollkommen anderen Wirkungen. Sie verleihen ihren blinden Trägern die Kraft zu sehen, indem sie ihnen eine Wahrnehmung für Magie und Lebenskraft verleihen und, je länger sie ihrem Träger dienen, nach und nach die Macht, die ihnen innewohnende Magie für Bewusstseinsvernebelnde Zauber, für Gedankenvernichtung und –Verwirrung zu nutzen, sowie fremde Zauber zurückzuwerfen. Die Genaue Wirkung der verschiedenen Rüstungen kann unterschiedlich ausfallen, so mag eine Rüstung spiegelnde Illusionen erschaffen, eine andere Erinnerungen löschen und wieder andere vielleicht, amazerothischen Wahnsinn zu verbreiten.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Kristallgarde war bereits Teil von Sach Ard'm, als Al Hrastor die Macht übernahm. Sie wachten schon jeher über den Spiegelthron des Amazth und die Geheimnisse der Sternengrube, die sie hüten, verteidigen und im Zaum halten. Dem Hexersultan sind sie ein Dorn im Auge, verhindert ihre Existenz doch seine vollkommene Übernahme der Macht und Geheimnisse der Sternengrube, die seine Herrschaft über Yal'Mordai und das Ausmaß seiner Macht vollkommen machen würde.

Nebenwirkungen: Die Kristallrüstungen verleihen zwar eine magische Wahrnehmung und andere machtvolle Möglichkeiten, doch sie sorgen auch dafür, dass der Realitätssinn ihrer Träger stetig kleiner wird und haben zudem eine unbewusste Kontrolle über die Körper ihrer Träger. Es kann also durchaus vorkommen, dass sich ein Mitglied der Kristallgarde in einer irrsinnigen Welt verliert, sein Körper aber unter dem Einfluss der Rüstung normal weiter agiert, sodass niemand seine Seelenqualen mitbekommt und er hilflos in seinem Panzer gefangen ist. Wer oder was dann genau die Kontrolle über den Körper hat, weiß jedoch niemand...

Die Göttermaske

Lautlos schlichen die Krieger um die Lichtung. Ein kurzer Wink ihres Kommandanten und die Gruppe ribukanischer Soldaten teilte sich auf, umstellte den Ipexcokrieger inmitten der lichten Stelle im Dschungel und harrete weiterer Befehle. Dann endlich, das Signal zum Angriff! Von allen Seiten stürmten die Soldaten auf die Lichtung, um den flüchtigen Mörder zu fassen. Dieser blickte urplötzlich auf. Die riesige Dämonenfratze von Maske, die ihm bis zu den Knien hinunterreichte, war seine einzige Bekleidung. In seinen Händen trug er die Beute von seinem letzten Raubzug, an der er sich bis soeben gelabt hatte: Ein menschlicher Arm. Die Maske verzerrte sich, er stieß einen brachialen Schrei aus und wand sich in wilden, tollen Zuckungen hin und her. Die Soldaten verharreten. Er verharrete



auch. Dann stieß er los, schlug um sich, fraß sich durch die Leiber der schreienden, gelähmt dastehenden Soldaten, die nichts tun konnten, als dem Ungeheuer bei seinem schrecklichen Werk zuzusehen.

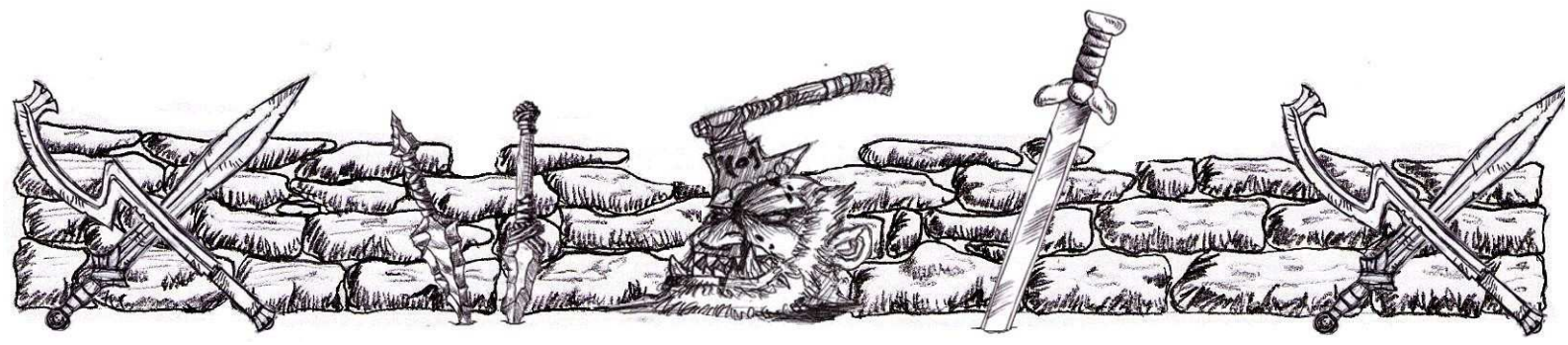
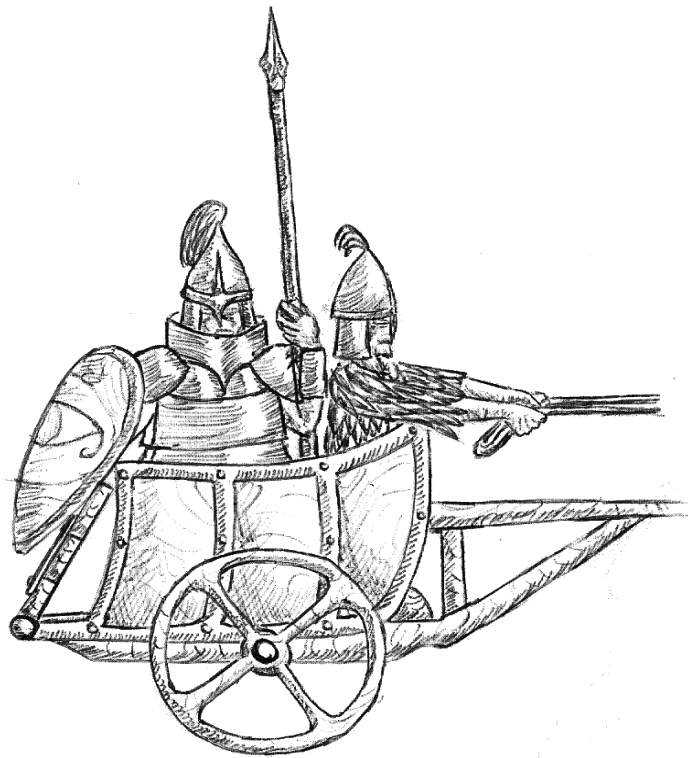
Beschreibung: Die Göttermaske ist eine besonders lange ipexische Kriegsmaske aus schwarzem Vizrangyi-Holz, deren Antlitz eine Furcht erregende Dämonenfratze mit verzerrten Gesichtszügen und einem bluttriefenden Maul voller messerscharfer Zähne zeigt.

Wirkung: Die Maske verleiht ihrem Träger eine Aura der Furcht, die in der Lage ist, jeden zu lähmen, der des Gebrülls des Trägers gewahr wird. Sie verleiht ihrem Träger zudem eine schier unglaubliche Schnelligkeit und übernatürliche Kraft, durch die er seine gelähmten Opfer

leicht bezwingen kann.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieses Artefakt ist der heilige Talisman einer längst vergessenen Blutgottheit der frühen Ipexco. Dieser Gott, der beinahe seine gesamte Macht eingebüßt hat, lenkte die letzten Reste seiner Kraft in diese Maske, die seitdem jeden, der sie trägt, zwar mit der Macht, aber auch dem Hunger des sterbenden Gottes erfüllt.

Nebenwirkungen: Der Träger der Maske entwickelt einen unstillbaren Hunger auf Menschenfleisch und wird zusehends tierhafter. Auf kurz oder lang wird er sich von der Gesellschaft abwenden, um als nach Fleisch gierende Bestie Unheil zu stiften.



Rakshazarisches Kriegsgerät

Für den Krieg und die Abwehr riesenhafter Feinde haben die zivilisierteren unter den rakshazarischen Völkern eine Vielzahl von Geräten und Waffen ersonnen, die zu ihrer Bedienung nicht nur eines einzelnen Kämpfers sondern vielmehr einer ganzen Mannschaft gut ausgebildeter Spezialisten bedürfen.

Geschütze

Die wenigsten rakshazarischen Völker beherrschen die Kunst des Geschützbaus. Da Torsionswaffen selbst den Agrim unbekannt sind, besteht bei fast allen Geschützen der Schussmechanismus aus einem gewaltigen hölzernen Bogen der unter großem Kraftaufwand gespannt werden muss. Viele dieser Waffen ähneln den in Aventurien üblichen Onagern und Ballisten, doch es gibt auch einige speziell rakshazarische Geschütze.

Der Morfu

Der Morfu ähnelt einer Ballista, besitzt allerdings einen deutlich breiteren Schaft in dessen Führungsrinne ein beweglicher kastenförmiger Schlitten montiert ist, der mit Bündeln von Pfeilen gefüllt werden kann. Der Morfu verschießt, anders als die meisten Geschütze, nicht nur ein einzelnes Geschoss sondern, genau wie das Schleimgetier nach dem er benannt wurde, gleich eine ganze Salve. Besonders gegen große Gruppen schlecht gerüsteter Gegner entfaltet dieser Geschosshagel eine furchtbare Wirkung. Schon so mancher kühne Sturmangriff endete durch konzentrierte Morfusalven für die Angreifer in einem blutigen Desaster.

Aufgrund seiner Bauart kann der Morfu mit verschiedenen großen Geschossen geladen werden. Es können bis zu 40 leichte, 20 mittlere oder 10 schwere Pfeile gleichzeitig verschossen werden. Ein Morfu wiegt etwa 300 Stein und benötigt zu seiner Bedienung 4 Personen. Ein leichter Bolzen wiegt 3 Unzen, ein mittlerer 5 und ein schwerer 10.

Morfu mit leichten Pfeilen

TP	TP*	Reichweiten	TP+	Aufbau	Laden	Preis
je 2W+2*	-	50/100/150/200/250	(+2/+1/0/-1/-2)	5SR(5)	50 KR	

Morfu mit mittleren Pfeilen

TP	TP*	Reichweiten	TP+	Aufbau	Laden	Preis
je 2W+4*	-	40/80/120/160/200	(+2/+1/0/-1/-2)	5SR(5)	50 KR	

Morfu mit schweren Pfeilen

TP	TP*	Reichweiten	TP+	Aufbau	Laden	Preis
je 2W+6*	je 1W-5	30/60/90/120/150	(+2/+1/0/-1/-2)	5SR(5)	50 KR	

Talent: Belagerungswaffen **Verbreitung:** AGR, AMH, SAN

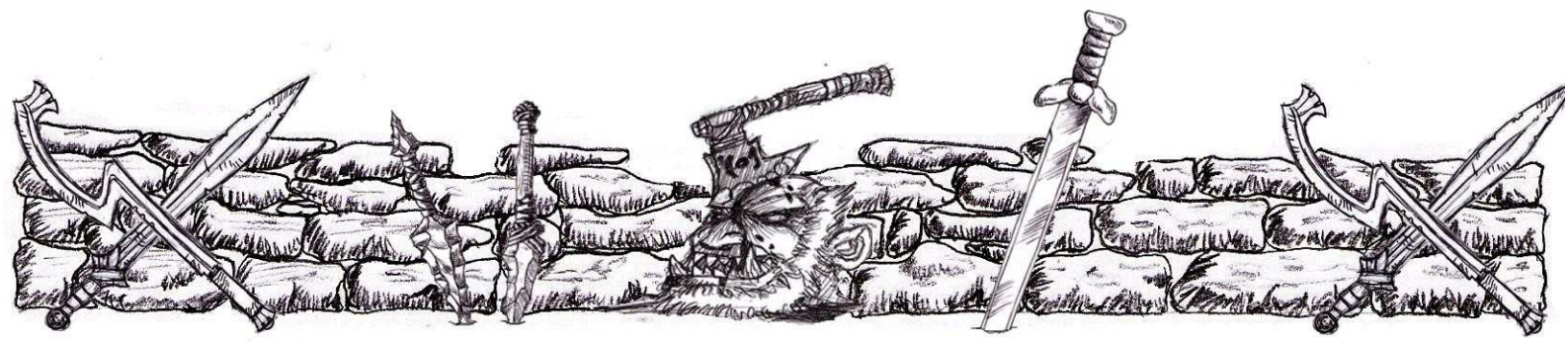
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Morfu-Pfeil richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP (DSA4) bzw. KO/2-2 SP (DSA4.1) erzeugt (usw.).

Die Schwere Gastraphete

Die Schwere Gastraphete ist das jüngste und modernste Geschütz auf den Schlachtfeldern Rakshazars und zugleich auch das kleinste. Genau wie die Gastraphete selbst wurde dieses leichte Geschütz von den Amhasim entwickelt, doch dauerte es nicht lange und auch die Sanskitaren waren in der Lage eine ähnliche Waffe zu konstruieren.

Im Gegensatz zur Ballista, welche Speere über größere Strecken verschießt, wurde die Schwere Gastraphete zum Direktbeschuss von Gegnern in mittlerer Entfernung entwickelt. Ihr grundsätzlicher Aufbau ist identisch mit dem einer normalen Gastraphete, nur um ein Vielfaches größer, so dass die Waffe auf einem stabilen Standfuß stehen muss und nicht mehr getragen werden kann. Die Pfeile sind so groß und schwer, dass sie ausschließlich von einer solchen Waffe verschossen werden können. Zur Bedienung werden nur zwei Personen benötigt und die relativ hohe Schussfrequenz ermöglicht ein für rakshazarische Verhältnisse recht effektives Unterstützungsfeuer. Zum Zerstören von Mauern und Gebäuden taugt sie wenig, da ihre Geschosse hierfür zu leicht sind.

Es existieren auch Schwere Gastrapheten, mit denen man in der Lage ist zwei oder drei Pfeile gleichzeitig auf ein und dasselbe Ziel abzufeuern. Diese Gastrapheten verfügen dann auch entsprechend über zwei oder drei Führungsschienen nebeneinander



Schwere Gastraphete

TP	TP*	Reichweiten	TP+	Aufbau	Laden	Preis
3W+2*	1W-5	20/40/60/80/160	(+2/+1/0/-1/-2)	2SR(2)	10 KR	

Talent: Belagerungswaffen **Verbreitung:** AMH, SAN

Besonderheiten: Ein Treffer mit der Schweren Gastraphete richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP (DSA4) bzw. KO/2-2 SP (DSA4.1) erzeugt (usw.).

Um bei einer Doppel- oder Dreifachgastrapheten das Ziel mit allen Pfeilen zutreffen ist eine FK Probe +6 bzw +9 nötig, misslingt diese Probe um 3 Punkte oder weniger trifft ein Pfeil weniger das Ziel, misslingt sie um 4 bis 6 Punkte treffen 2 Pfeile weniger das Ziel. Der Trefferzone und Schaden werden für jeden Pfeil separat ermittelt.

Die Überschwere Ballista

Die Überschwere Ballista ist die riesenhafte Version der normalen Ballista. Sie verschießt baumstammdicke Geschosse mit metallbeschlagener Spitze. Anders als die Geschosse anderer Ballisten sind die Geschosse dieser Version durchaus auch in der Lage, Mauern zu beschädigen. Besonders gut eignet sich die Überschwere Ballista jedoch zur Abwehr der in Rakshazar so zahlreichen Ungetüme wie Riesen und Drachen, die von kleineren Geschossen kaum zu beeindrucken sind und den Geschossen eines Katapults aufgrund seiner ballistischen Flugbahn oft einfach ausweichen können.

Eine Überschwere Ballista wiegt um 800 Stein und benötigt eine Bedienmannschaft von 8 Personen.

Überschwere Ballista

TP	TP*	Reichweiten	TP++	Aufbau	Laden	Preis
8W+12*	1W+4	50/150/250/350/500	(+4/+3/+1/0/-2)	24SR(8)	250 KR	

Talent: Belagerungswaffen **Verbreitung:** AGR, AMH, SAN

Besonderheiten: Ein Treffer mit der Überschweren Ballista richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP (DSA4) bzw. KO/2-2 SP (DSA4.1) erzeugt (usw.).

Verbreitung aventurischer Geschütze in Rakshazar**Waffe**

Leichte und Schwere Ballista:

Drachenzunge:

Onager und Schwerer Onager:

Verbreitung

AGR, AMH, ANG, IRO, SAN

AGR

AGR, AMH, SAN

Streitwagen

Streitwagen sind ein alltäglicher Anblick auf den rakshazarischen Schlachtfeldern. Insbesondere bei den Sanskitaren sind sie ein integraler Bestandteil der Kriegsführung. Sie haben eine viel Zahl von Streitwagentypen für die verschiedensten Einsatzzwecke entwickelt, und es ist bei ihnen weit angesehener vom Wagen herab zu kämpfen, als nach Sitte der primitiven Steppenreiter vom Rücken eines Pferdes.

Der Schützenwagen

Der leichte Schützenwagen der Sanskitaren wird vor allem für schnelle Plänklerangriffe mit Bögen oder Wurfspeeren eingesetzt. Er besteht aus einem kleinen, einachsigen Wagen mit flacher Bordwand aus Korbgeflecht und einer Deichsel für zwei Zugpferde. Die Kampfplattform bietet Platz für einen Wagenlenker und einen Schützen. Üblicherweise ist die Besatzung eines Schützenwagens nur leicht gerüstet. Die geringen Abmessungen und das niedrige Gewicht verleihen dem Wagen eine hohe Wendigkeit und Schnelligkeit. Darüber hinaus ist nicht sehr teuer, so dass fast in jeder sanskitarischen Armee ganze Verbände solcher Schützenwagen zu finden sind.

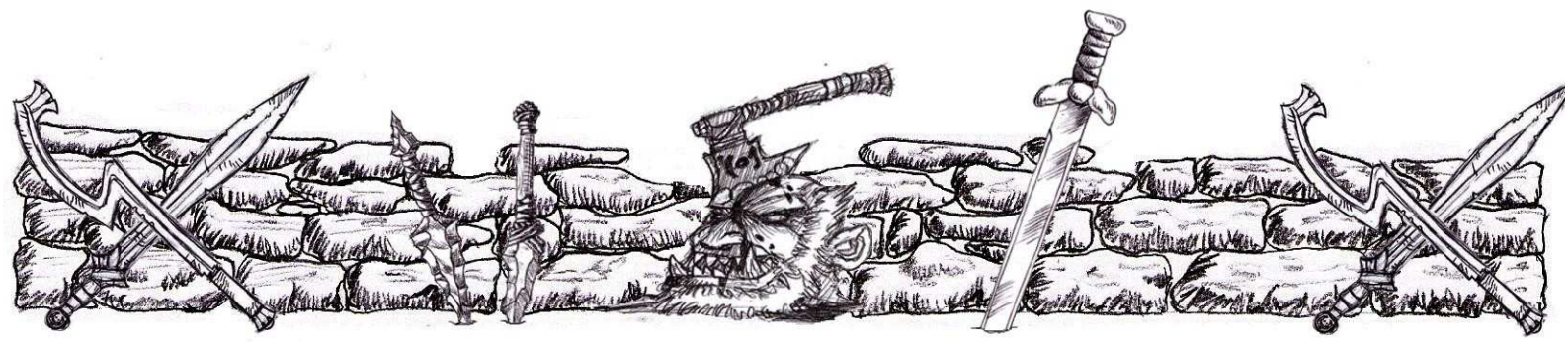
Schützenwagen

Lenkschwierigkeit	Beweglichkeit	Zugtiere	TP	RS	BF	Preis
2	sehr hoch	2 Pferde	2W+2	0	5	

Bestatzung: 1Fahrer+1 Schütze

Verbreitung: SAN

Besonderheiten: Die Bordwand des Schützenwagens erschwert alle Nahkampf-AT auf die Besatzung um 2 Punkte und verhindert Treffer an den Beinen. Bei Fernkampf- und Lanzenangriffe gelten alle Besatzungsmitglieder als jeweils eine Größenkategorie kleiner.



Der Streitwagen

Im Gegensatz zum leichten Schützenwagen übernimmt dieser Streitwagen die Rolle einer schweren Kavallerie. Sein Aufbau ist grundsätzlich derselbe wie beim Schützenwagen, nur dass der Streitwagen über eine hohe Bordwand aus Massivholz verfügt, welche an den Rändern zusätzlich noch mit Bronzebeschlägen verstärkt wurde. Diese Bordwand soll im Kampf Bauch und Beine der Besatzung wie ein Schild schützen. Die Kampfplattform ist wie beim Schützenwagen für einen Wagenlenker und einen Kämpfer ausgelegt. Bevorzugte Angriffswaffen des Kämpfers sind Lanze und Sichelschwert. Da die Besatzung direkt in Kampfhandlungen verwickelt wird, ist sie in der Regel stark gerüstet. Der Wagenlenker trägt meist einen Bronzemantel und einen Helm, während die Kämpfer nicht selten die überschweren Gesteckschalen bevorzugen. Durch die Rüstungen der Besatzung und den solideren Aufbau ist dieser Wagentyp jedoch erheblich teurer und seine Besatzung zählt zur absoluten Elite in einer sanskitarischen Armee.

Streitwagen

Lenkschwierigkeit
6

Beweglichkeit
mittel

Zugtiere
2 Pferde

TP
2W+6

RS
5

BF
3

Preis

Bestatzung: 1Fahrer+1 Kämpfer

Verbreitung: SAN

Besonderheiten: Die Bordwand des Streitwagens erschwert alle Nahkampf-AT auf die Besatzung um 3 Punkte und verhindert Treffer an den Beinen und am Bauch. Bei Fernkampf- und Lanzenangriffen gelten alle Besatzungsmitglieder als jeweils eine Größenkategorie kleiner.

Der Sichelwagen

Die schweren Sichelwagen der Sanskitaren dienen als Schockkavallerie zum Aufbrechen feindlicher Schlachtformationen. Diese Monster haben zwei Achsen und eine hohe Kastenförmige Bordwand, die genau wie beim Streitwagen die Besatzung schützen soll. Die vier Räder sowie die Bordwand selbst wurden mit unzähligen Sicheln, Klingen und Speisen aller Art versehen. Gezogen wird das Ganze von vier stark gepanzerten Pferden. Im Gegensatz zum Streitwagen ist hier weniger die Besatzung gefährlich, sondern der Wagen selbst! Zwar haben auf der großen Kampfplattform neben dem Wagenlenker noch bis zu vier Personen Platz, die je nach Lage auch Fernkampfaffen und Lanzen zum Einsatz bringen können, doch allein der Anblick eines solchen Wagens, der mit rotierenden Sicheln herangaloppiert, kann auch die diszipliniertesten Soldaten in Angst und Schrecken versetzen.

Kaum nötig zu erwähnen, dass die Fertigung solcher Sichelwagen Unsummen an Geld verschlingt, weshalb sie nur relativ selten zum Einsatz kommen.

Sichelwagen

Lenkschwierigkeit
13

Beweglichkeit
niedrig

Zugtiere
4 Pferde

TP
3W+6

RS
10

BF
2

Preis

Bestatzung: 1Fahrer+4 Kämpfer

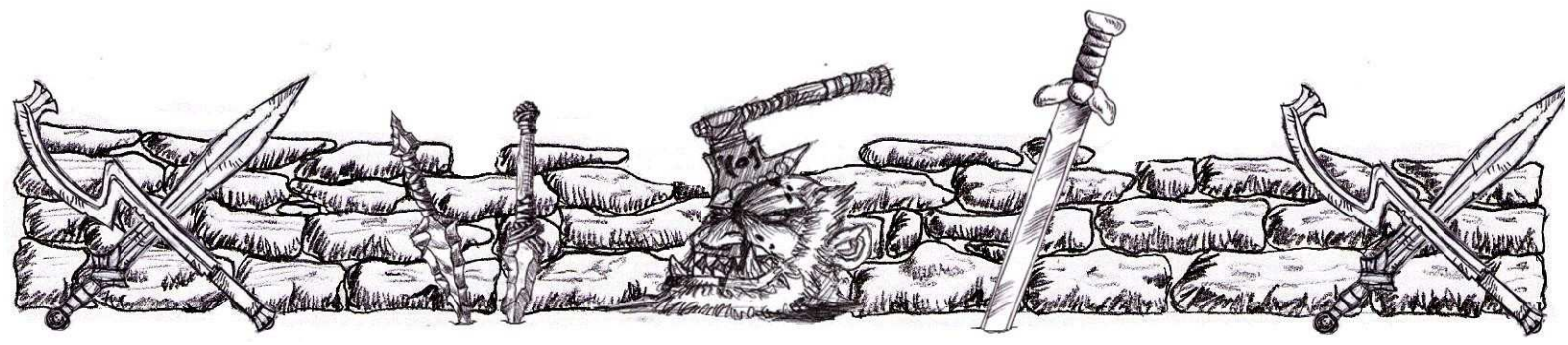
Verbreitung: SAN

Besonderheiten: Mit dem Sichelwagen kann das Manöver *Sichelangriff* durchgeführt werden. Ein Treffer mit den Sicheln erzeugt 3W6+ GS/2 TP.

Die Bordwand des Sichelwagens erschwert alle Nahkampf-AT auf die Besatzung um 3 Punkte und verhindert Treffer an den Beinen und am Bauch. Bei Fernkampf- und Lanzenangriffen gelten alle Besatzungsmitglieder als jeweils eine Größenkategorie kleiner.

Der sanskitarische Adelswagen

Selbstredend besitzen auch die Fürsten und Prinzen der Sanskitaren eigens für sie angefertigte Streitwagen. Diese Adelswagen können je nach Geschmack des Fürsten ganz unterschiedlich ausfallen, doch die meisten folgen dem Aufbau eines mittelschweren Streitwagens, d.h. sie besitzen eine Achse und eine massive Bordwand, die jedoch in der Regel zusätzlich mit Bronzeplatten beschlagen ist um noch höheren Schutz bieten zu können. Auch die Kampfplattform fällt größer aus als bei gewöhnlichen Streitwagen, damit neben dem Wagenlenker und dem Adligen selbst auch noch ein Schildträger Platz findet, dessen einzige Aufgabe es ist den kostbaren Körper seines Fürsten zu schützen. Trotz dieser Schutzmaßnahmen halten sich die meisten sanskitarischen Adligen in der Regel aus dem Schlachtgeschehen heraus und gehen aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen ihrem „Sport“ nach. Natürlich werden sie dabei von einem gutem Dutzend der besten Streitwagen ihres Heeres begleitet. Wegen des höheren Gewichts werden diese Wagen von mindestens vier Pferden gezogen, damit sie nichts von ihrer Geschwindigkeit und Schnelligkeit einbüßen. Von den Kosten für ein solches, meist aufwändig verziertes Gefährt, könnte man ohne Probleme ein halbes Dutzend Sichelwagen bauen und ausrüsten lassen. Manche Adelswagen sind mit Sicheln ausgestattet, doch werden meist nicht eingesetzt und dienen eher zur Zierde..



Adelswagen						
Lenkschwierigkeit	Beweglichkeit	Zugtiere	TP	RS	BF	Preis
8	hoch	4 Pferde	3W+4	10	1	
Bestatzung: 1Fahrer+1 Adliger+1 Schildträger Verbreitung: SAN						
Besonderheiten: Die Bordwand des Adelswagens erschwert alle Nahkampf-AT auf die Besatzung um 3 Punkte und verhindert Treffer an den Beinen und am Bauch. Bei Fernkampf- und Lanzenangriffen gelten alle Besatzungsmitglieder als jeweils eine Größenkategorie kleiner.						
Ein mit Sicheln versehener Adelswagen hat eine Lenkschwierigkeit von 9. Mit ihm kann das Manöver <i>Sichelangriff</i> durchgeführt werden. Ein Treffer mit den Sicheln erzeugt 3W6+ GS/2 TP.						

Der Leichte Barbarenstreitwagen

Im Gegensatz zu den Streitwagen der Sanskitaren sind die leichten Barbarenstreitwagen weniger für den direkten Kampf gegen Fußkämpfer, Reiter oder andere Streitwagen, als für den möglichst schnellen Transport der wilden Barbarenkämpfer von einem Ende des Schlachtfeldes an das andere ausgelegt. Am Einsatzort angekommen springen die Kämpfer ab, und kämpfen dort zu Fuß weiter. Es kann auch von dem fahrenden oder stehenden Wagen aus gekämpft werden, doch bietet dieser und, verglichen mit anderen Streitwagen, der Besatzung kaum Schutz.

Der Leichte Barbarenstreitwagen besteht in der Regel aus einer Achse samt Plattform, welche nur an den Seiten eine flache Bordwand aus Leder oder Korbgeflecht aufweist. Vorne und hinten ist der Wagen offen, um ein schnelles Auf- und Absteigen der Besatzung zu gewährleisten. Gezogen wird der Wagen meist von zwei Pferden. Der Fahrer kniet in der Regel hinter den Zugtieren, da er kaum von der rudimentären Bordwand geschützt wird.

Leichter Barbarenstreitwagen						
Lenkschwierigkeit	Beweglichkeit	Zugtiere	TP	RS	BF	Preis
2	sehr hoch	2 Pferde	2W+1	0	5	
Bestatzung: 1Fahrer+2-3 Kämpfer Verbreitung: BRO, SLA						
Besonderheiten: Die Bordwand des Schützenwagens erschwert alle Nahkampf-AT auf die Besatzung um 2 Punkte und verhindert Treffer an den Beinen. Bei Fernkampf- und Lanzenangriffen gelten alle Besatzungsmitglieder als jeweils eine Größenkategorie kleiner.						

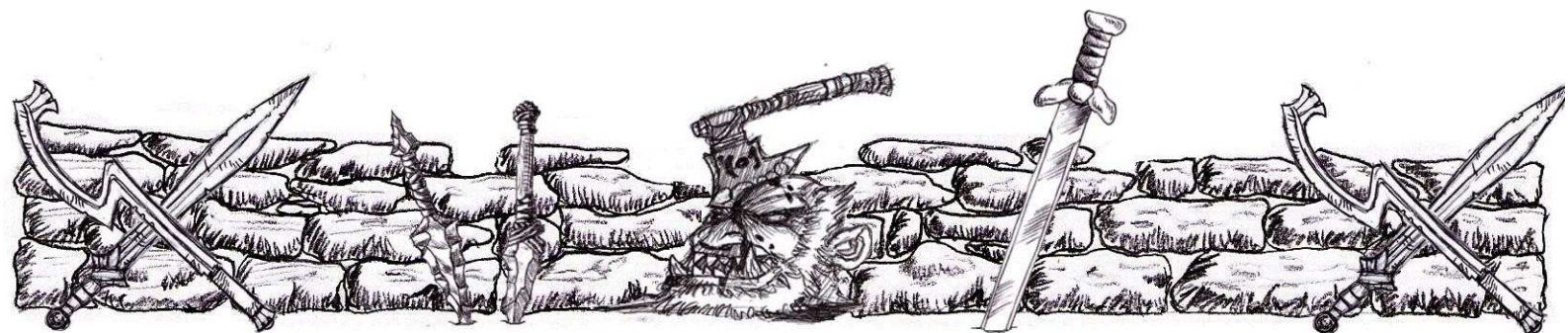
Jagdwagen der Amhasim

Anders als der Name dieses Wagens vermuten lässt, dient er nicht der Jagd auf wilde Tiere oder dem Freizeitvergnügen seiner Besitzer. Vielmehr verbreitet der Anblick eines solchen Wagens blankes Entsetzen unter den freien Völkern Rakshazars, denn mit diesen Gefährten gehen die gefürchteten schwarzen Reiter der Amhasim auf Sklavenjagd!

Der Wagen dient nicht nur dem Einfangen von Menschen und anderen Zweibeinern, sondern ist auch ein beliebtes Terrorinstrument. Die Amhasim verwenden ihn um andere Völker einzuschüchtern und ihnen die eigene Überlegenheit vor Augen zu führen. Aus diesem Grund sind sowohl die gepanzerten Bordwände, als auch die Speichen der Räder mit ehernen Haken und Spitzen übersät, die dem Ganzen ein furchteinflößendes Aussehen verleihen sollen. Der Wagen selbst ist, typisch amhasisch, ganz in schwarz gehalten und in der Regel mit einem Fahrer und einem weiteren Amhasim bemannt. Fahrer und Beifahrer tragen die typische schwarze amhasische Plattenrüstung. Abgerundet wird dieses Erscheinungsbild durch die beiden Riesenechsen, welche das Gefährt ziehen und auf eine beachtliche Geschwindigkeit beschleunigen können. Zügelnd heften sich die Zugtiere an die Fersen ihrer Opfer, so dass es kaum jemandem gelingt einem Jagdwagen der Amhasim zu entkommen. Hat der Wagen sein Opfer eingeholt, so wird dieses mit den gefürchteten Greifern der Amhasim eingefangen. Sollte es sich dann immer noch nicht in sein Schicksal fügen, wird es so lange hinter dem Wagen hergeschleift, bis auch der letzte Widerstandswille gebrochen ist.

Gefangene Freiheitskämpfer und Anführer von Widerstandsgruppen werden häufig zur Abschreckung den Echsen zum Fraß vorgeworfen. Aber so furchteinflößend diese Tiere auch sind, so haben sie doch eine Schwäche: Als Kaltblüter brauchen sie lange Zeit um sich in der Sonne aufzuwärmen. So ist das Gespann in der Nacht und am frühen Morgen am verwundbarsten.

Jagdwagen						
Lenkschwierigkeit	Beweglichkeit	Zugtiere	TP	RS	BF	Preis
8	niedrig	2 Echsen	3W+6	10	2	
Bestatzung: 1Fahrer+1 Kämpfer Verbreitung: AMH						
Besonderheiten: Die Bordwand des Jagdwagens erschwert alle Nahkampf-AT auf die Besatzung um 3 Punkte und verhindert Treffer an den Beinen und am Bauch. Bei Fernkampf- und Lanzenangriffen gelten alle Besatzungsmitglieder als jeweils eine Größenkategorie kleiner.						



Zu den Werten der einzelnen Streitwagen

Lenkschwierigkeit: Die verschiedenen Streitwagentypen sind verschieden schwer zu steuern. Dies wird durch die Lenkschwierigkeit ausgedrückt, die quasi die Behinderung eines Wagens darstellt und als zusätzliche Erschwernis bei allen *Fahrzeuglenken*-Proben zum tragen kommt.

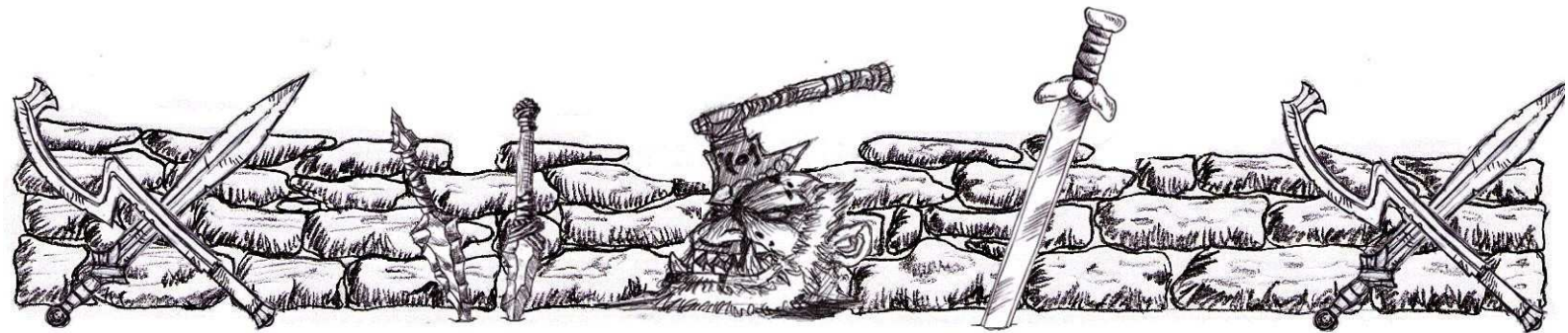
Beweglichkeit: Die Beweglichkeit gibt an wie wendig ein Wagentyp ist. Die durch sie auftreten den Probenmodifikatoren sind bereits in der Lenkschwierigkeit enthalten.

Zugtiere: Unter Zugtiere ist angegeben mit welchen und wie vielen Zugtieren ein Wagen üblicher Weise gefahren wird. Auswirkung und Möglichkeit einer anderen Anzahl oder einer anderen Art von Zugtieren liegt im Ermessen des Meisters. Auch die Auswirkung der Anzahl der Zugtiere auf die *Fahrzeuglenken*-Proben ist bereits in der Lenkschwierigkeit enthalten, jedoch nicht die Probenmodifikatoren durch deren Ausbildungsgrad.

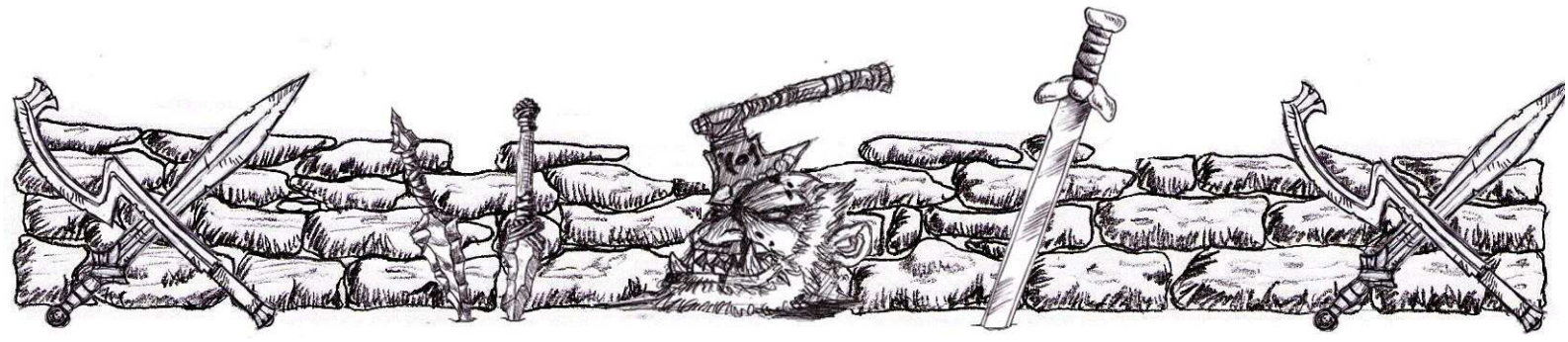
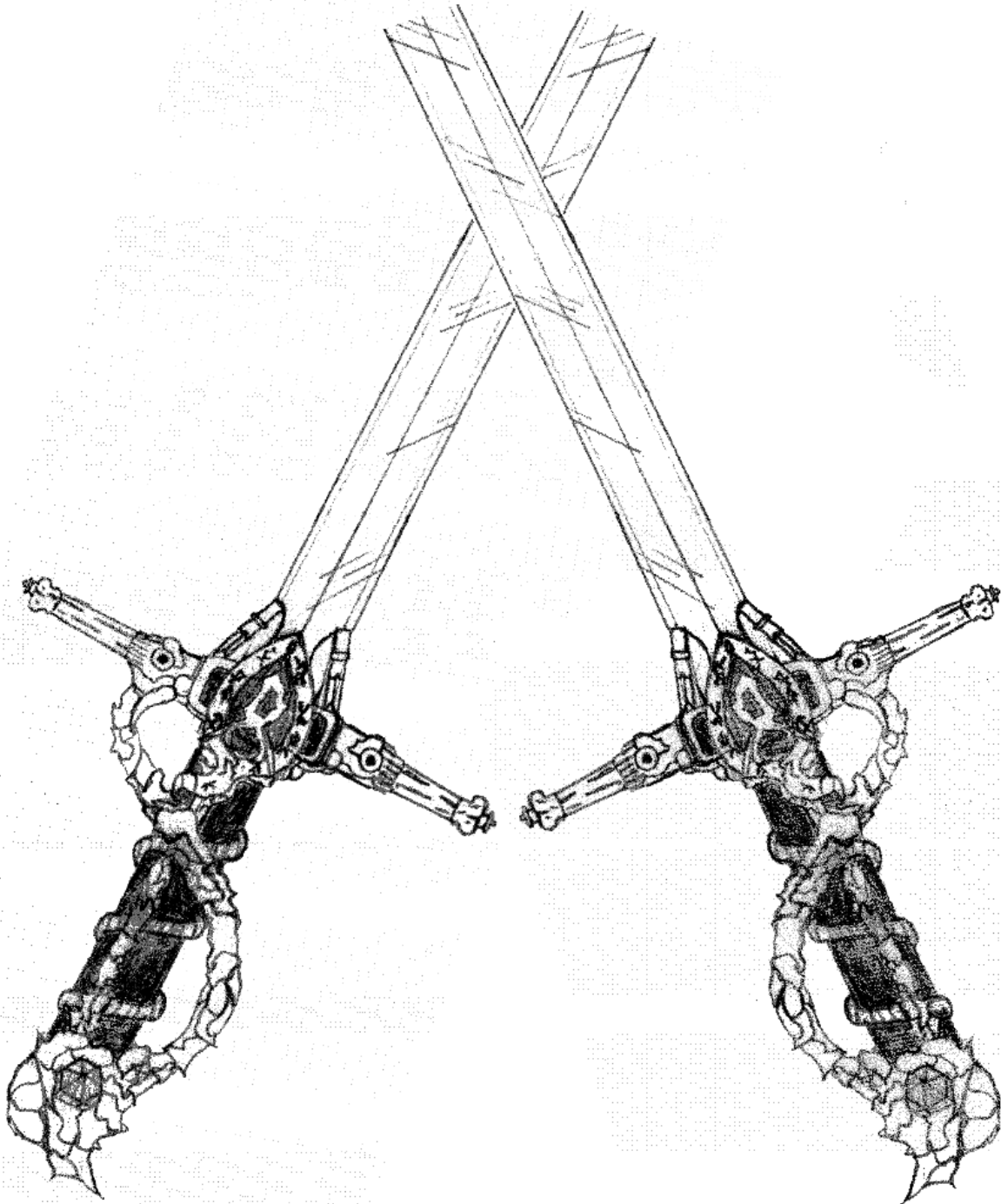
TP: Die Trefferpunkte eines Wagens geben den Schaden den jemand nimmt, der mit diesem Wagen überfahren wird.

RS: Der Rüstungsschutz eines Wagens wirkt sich nicht auf die Besatzung aus, sondern erhöht die TP-Menge, die nötig ist, um den Wagen zu beschädigen.

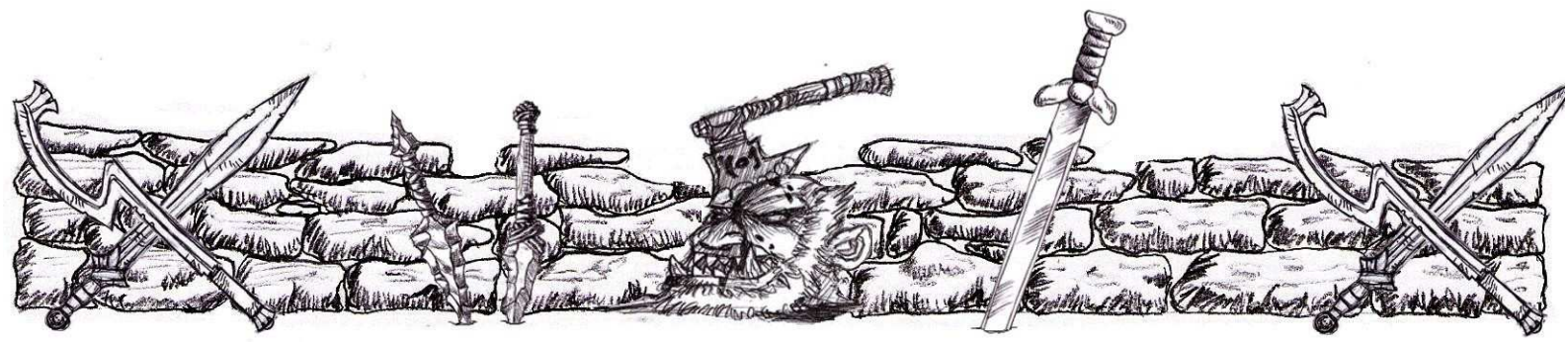
BF: Der Bruchfaktor eines Wagens ist ein Maß für seine Stabilität und seinen Zustand.



Tabellen

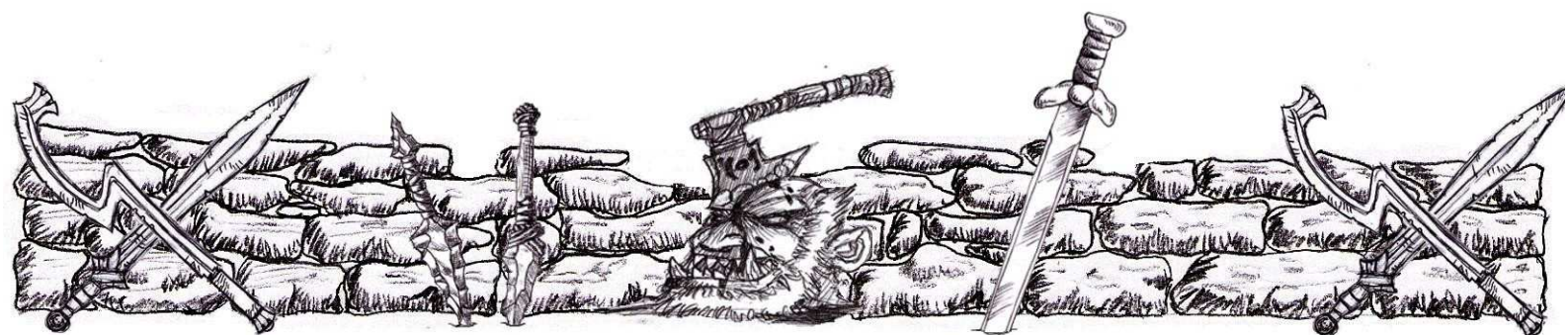


Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Anderthalbhänder										
Schlachtschwert	1W+5	12/2	130	130	2	0		0/0	z	NS
Schlachtschwert, Amhas	1W+5	12/2	130	130	1	0		0/0	z	NS
Dolche										
Bacq	1W	12/5	30	30	4	-2		-2/-3	i	H
Bronzedolch	1W+2	12/5	35	30	3	-1		0/-1		H
Bronzekurzschwert	1W+2	11/4	45	50	2	0		0/-1	-	HN
Bronzemesser	1W	12/6	15	25	6	-2		-2/-3	i	H
Doppeldolch	1W+1	12/5	30	50	4	+1		+1/-1	-	H
Drachenhörner	1W+2	12/3	50	50	3	+1		-1/+1	-	H
Faustkeil	1W	12/3	20	15	3	-1		-1/-4	i	H
Feuersteinmesser	1W+1	12/6	12	20	6	-2		-2/-3	i	H
Obsidianmesser	1W+2	12/6	12	20	8	-2		-2/-3	i	H
Hiebdolch, Bronze	1W+2	12/4	35	35	3	0		0/-1	-	H
Jagdmesser (Feuerstein)	1W+3	12/5	20	25	5	-1		0/-2	-	H
Jagdmesser (Knochen)	1W+1	12/5	15	25	4	-1		0/-2	-	H
Kampfmesser (<i>Tchibuchtli</i>)	1W+3	12/4	30	35	3	0		0/-1	-	H
Kragh'shaz	1W+2	12/5	18	25	4	0		0/-2	-	H
Mouribacq	1W+2	12/5	35	45	4	-2		-1/-3	i	H
Stoßdolch	1W+2	11/4	35	40	2	0		+1/-3	-	H
Hieb Waffen										
Bronzestreitaxt	1W+4	12/2	130	95	3	0		0/-2	-	N
Drachenkamm	1W+4	14/4	100	140	2	0		0/-1	z	N
Gerölkeule	1W+2	11/4	60	50	3	0		0/-1	-	N
Gorkrusch	2W+4	16/2	220	160	4	-2		-1/-3	z	N
Granitbrecher	1W+5	12/4	110	80	2	-1		0/-1	z	N
Große Keule	2W+1	14/3	150	120	3	-2		-1/-3	z	N
Große Stachelkeule	2W+2	14/3	150	120	4	-2		-1/-3	z	N
Hackbart (<i>Kravlesh</i>)	1W+5	14/2	100	90	4	-1		0/-1	-	N
Heiliger Prügel	1W+4	13/2	100	50	2	-1		0/-1	-	HN
Holzkeule	1W+2	11/3	80	80	4	0		0/0	-	N
Kampfbeil	1W+3	10/4	70	50	3	0		0/-2	(w)	N
Keule	1W+2	11/3	100	80	3	0		0/-2		N
Stachelkeule	1W+3	11/3	100	80	4	0		0/-2		N
Kleine Knochenkeule	1W+2	11/4	80	50	4	0		-1/-1	-	N
Mittelgroße Knochenkeule	1W+3	11/3	110	100	3	0		0/-1	-	N
Große Knochenkeule	2W+2	15/3	220	150	2	-2		-1/-3	-	N
Kriegsaxt	3W+2	16/2	250	120	3	-2		-1/-4	z	N
Schädelbrecher	1W+3	11/3	80	85	4	0		0/-1	-	N
Schlachtaxt	2W+2	13/3	160	100	3	-2		-1/-3	z	N
Schwertkeule (<i>tlalax</i>)	1W+5	12/4	80	80	5	0		0/-2	-	N
Sichelkeule	1W+3	12/2	90	80	4	0		0/-1	-	N
Steinbeil	1W+3	10/4	80	50	3	0		0/-2	(w)	N
Steinbeißer	1W+6	15/3	160	100	3	-2		-1/-3	z	N
Steinerne Streitaxt	1W+4	13/2	120	90	3	0		0/-1		N
Streithammer	1W+3	11/3	80	60	3	-1		0/-2	-	N
Tchop-Tchak	2W+2	15/1	200	100	5	-1		-1/-2	-	N
Tschubacq	1W+3	12/2	100	80	3	0		0/-2	-	N
Wakrog,	1W+4	12/2	120	100	3	0		0/-2	-	N
Wolfzahnkeule	1W+3	12/2	100	80	5	0		0/-1	-	N
Wurfholz	1W+1	12/5	30	40	3	-1	-	0/-2	w(i)	H
Wurfkeule	1W+3	10/4	60	40	4	-1		-1/-2	w (i)	H
Wurfklinge	1W+4	13/3	60	60	5	0		-1/-2	w	H
Infanteriewaffen										
Drachenkamm	1W+6	13/3	100	140	2	0		0/0	z	NS
Marzzat	2W+2	13/3	120	200	3	-1		0/-1	z	S



Kettenkugel										
Langer Echsenchwanz	2W+3	12/4	300	350	2	-3		-2/-	z	P
Kettenwaffen										
Echsenchwanz	2W+2	14/2	200	130	3	-2		0/-4	-	S
Totschläger	1W+3	14/2	80	80	5	-1		-1/-3	-	N
Zwergenflegel	1W+5	12/3	120	80	1	-2		-1/-2	-	N
Peitsche										
Ad'Yanol	1W (A)	14/5	50	150	4	0		0/-	-	NS
Kettenpeitsche	1W+4	14/4	160	250	5	-1		0/-	-	S

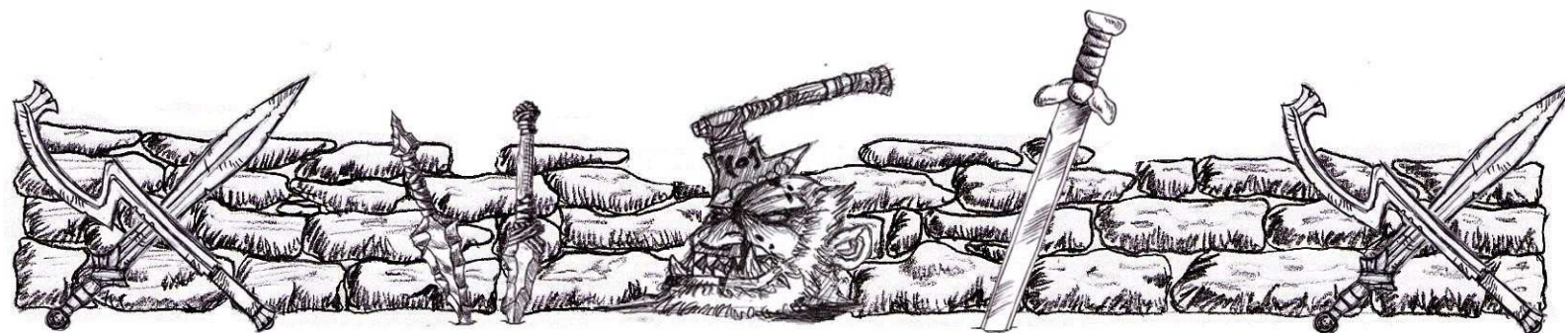
Säbel										
Bronzekurzsword	1W+2	11/4	45	50	2	0		0/-1	-	HN
Hackbart (<i>Kravlesh</i>)	1W+5	14/2	100	90	4	-1		0/-1	-	N
Sax	1W+3	13/3	65	70	3	0	-	0/-1	-	N
Scimitar	1W+4	12/3	90	80	4	0		0/0	-	N
Sichelsword	1W+4	11/3	85	100	4	0		0/-1	-	N
Schwerter										
Breitsword, Grassodenerz	1W+4	12/3	80	85	2	0	-	0/-1	-	N
Breitsword, Stahl	1W+4	12/3	80	85	1	0	-	0/-1	-	N
Bronzekurzsword	1W+2	11/4	45	50	2	0		0/-1	-	HN
Dreiecksword	1W+4	12/4	80	100	4	0		0/0	-	N
Sax	1W+3	13/3	65	70	3	0	-	0/-1	-	N
Schlachtsword	1W+5	13/3	130	130	2	-1		0/0	z	N
Schlachtsword, Amhas	1W+5	13/3	130	130	1	-1		0/0	z	N
Tropfensword	1W+4	12/3	80	80	3	0		0/-1	-	N
Speere										
Barbarenspeer	2W+4	12/3	160	220	3	-2		0/-3	z	S
Drachenkamm einhändig	1W+6	13/3	100	140	2	0		0/0	z	NS
	1W+4	14/4						0/-1		N
Dschasruch einhändig	1W+6	12/4	80	200	4	-1		0/-2	z w	S
	1W+5	13/5						0/-5		
Kurzspeer einhändig	1W+4	12/5	60	150	5	0	10	0/-3	z w	S
	1W+3	13/6						-1/-6		
Holzspeer einhändig	1W+3	12/5	60	150	5	0	10	-1/-3	z w	S
	1W+2	13/6						-1/-6		
Holzspeer (Stein-/Hornspitze) einhändig	1W+4	12/5	60	150	5	0	10	-1/-3	z w	S
	1W+3	13/6						-1/-6		
Marzzat einhändig	2W+2	13/3	120	200	3	-1		0/-1	z	S
	2W+1	14/4						0/-4		
Nedermannen Stoßspeer	2W+2	11/4	130	180	5	-1		0/-3	z	S
Obsidian Lanze	1W+7	14/3	90	275	5	-2		0/-4	z	SP
Ourisha	1W+3	13/4	70	140	6	0		-1/-1	i	S
Speer (Metalspitze) einhändig	1W+5	12/4	80	190	5	-1		0/-2	z w	S
	1W+4	13/5						0/-5		
Speer (Beinspitze) einhändig	1W+5	12/4	80	190	5	-1		0/-2	z w	S
	1W+4	13/5						0/-5		
Speer (Feuersteinspitze) einhändig	1W+6	12/4	80	190	5	-1		0/-2	z w	S
	1W+5	13/5						0/-5		
Stoßlanze	2W+2	13/4	120	250	5	-1		-1/-3	z	S
Taiaha (Stoßspitze)	1W+4	12/3	60	140	5	0		0/-2	z	NS
Stäbe										
Schlachtenstab	1W+4	12/3	150	180	5	0		0/-1	z	NS
Tschu-Tschubacq	1W+3	12/3	130	160	4	+1		0/-1	z	NS
Tschu-Tschubacq, gepolstert	1W+3(A)	12/3	130	160	4	+1		0/-1	z	NS



Zweihand-Hiebaffen										
Drachenkamm	1W+6	13/3	100	140	2	0		0/0	z	NS
Gorkrusch	2W+4	15/1	220	160	4	-2		-1/-3	z	NS
Granitbrecher	1W+5	11/3	110	80	2	-1		0/-1	z	N
Große Keule	2W+1	13/2	150	120	3	-2		-1/-3	z	N
Große Stachelkeule	2W+2	13/2	150	120	4	-2		-1/-3	z	N
Noch größere Keule	2W+2	15/1	240	140	4	-2		-1/-4	z	N
Noch größere Stachelkeule	2W+3	15/1	240	140	5	-2		-1/-4	z	N
Große Knochenkeule	2W+2	14/2	220	150	2	-2		-1/-3	-	N
Große Schwertkeule	2W+4	13/2	130	150	5	-2		0/-3	z	NS
Kriegsaxt	3W+2	15/1	250	120	3	-2		-1/-4	z	N
Schlachtaxt, Bronze	2W+2	12/2	160	100	4	-2		-1/-3	z	N
Steinbeißer	1W+6	14/2	160	100	3	-2		-1/-3	z	N
Taiaha	2W	12/3	60	140	5	0		0/-2	z	NS
Zweihändige Wolfzahnkeule	2W+1	12/2	140	140	5	-1		0/-3	z	NS
Zweihandschwerter/-säbel										
Götterklinge	2W+6	13/2	200	180	3	-1		0/-2	z p	S
Großer Scimitar	1W+6	12/2	150	130	3	-1		0/-1	z	NS
Zwergenzweihänder	1W+6	12/3	130	120	1	-1		0/-1	z	N

Handgemeine-Waffen (Raufen)										
Ang. Dornenschild	1W+3	13/3	150	20	4	-1		-1/+3	-	H
Kalkarimskralle	1W+1	12/3	30	20	4	-1		0/-1	-	H
Messerklaue, Bronze	1W+2	12/2	40	-	4	0		0/0	-	spez
Messerklaue, Stahl	1W+2	12/2	40	-	2	0		0/0	-	spez
Mur'grakz	1W+2	10/5	80	20	3	-1		0/0	-	H
Schlangenbiß	1W+1	12/5	30	-	8	0		-1/-2	-	H
Schwanzschelle	1W+3	11/4	60	-	4	0		-1/-1	-	H
Schwanzschelle, stumpf	2W(A)	11/4	60	-	3	0		-1/-1	-	H
Schwanzschelle, Bronze	1W+3	11/4	60	-	2	0		-1/-1	-	H
Schwanzschelle, Stahl	1W+3	11/4	60	-	0	0		-1/-1	-	H
Sichelschild	1W+2	12/3	150	-	0	-1		-2/+3	-	H
Yakz	1W	12/4	20	-	6	-1		-1/-2	-	H

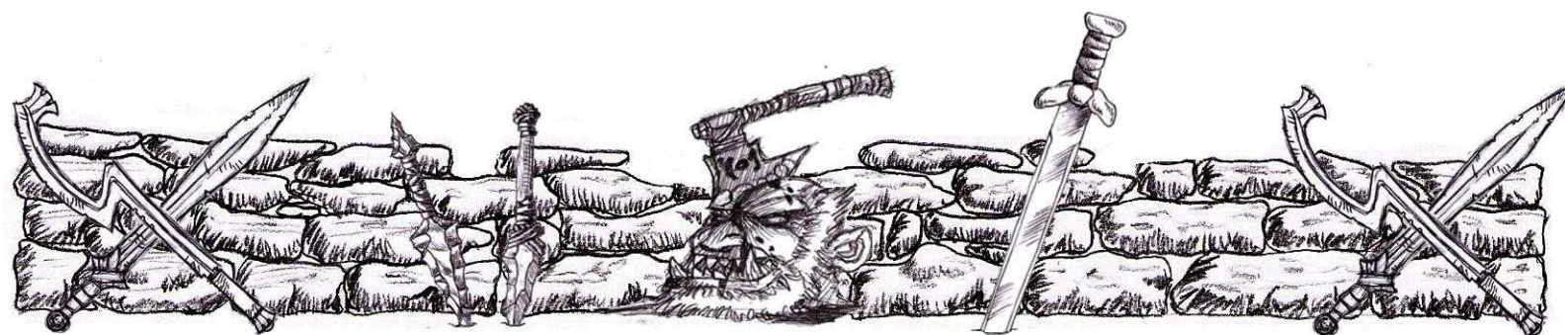
Typ	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
Wurfbeil						
Kampfbeil	1W+3	0/5/10/15/20	(-/+1/0/0/-1)	70	-	
Steinbeil	1W+3	0/5/10/15/20	(-/+1/0/0/-1)	80	-	
Wurfholz	1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/0/0)	30	-	
Wurfkeule	1W+3	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	60	-	
Wurfklinge	1W+4	0/5/10/20/35	(-/+1/0/0/0)	60	-	
Wurfmesser						
Flugsichel	1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	20	-	
Wurfspeer						
Dschasruch	1W+4	5/10/15/20/30	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	
Feuergefäß	3W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-	
Kurzspeer	1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-	
Holzspeer	1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-	
Holzspeer (Stein-/Hornspitze)	1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-	
Pfeilschleuder (<i>atlatl</i>)	1W+4*	0/25/40/70/110	(-/+2/+1/0/-1)	30+40	2	
Speer	1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	
Speer (Bein)	1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	
Speer (Feuerstein)	1W+4	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	
Speerschleuder	1W+3*	0/15/30/60/100	(-/+1/0/0/-1)	30 + 60	2	
Ssirzat	1W+3*	5/15/25/40/60	(+3/+2/0/-1/-2)	60	-	
Stabschleuder	1W+3	0/5/20/40/60	(-/0/0/0/0)	40	2	
mit Schleuderbleien	1W+4			40+3		



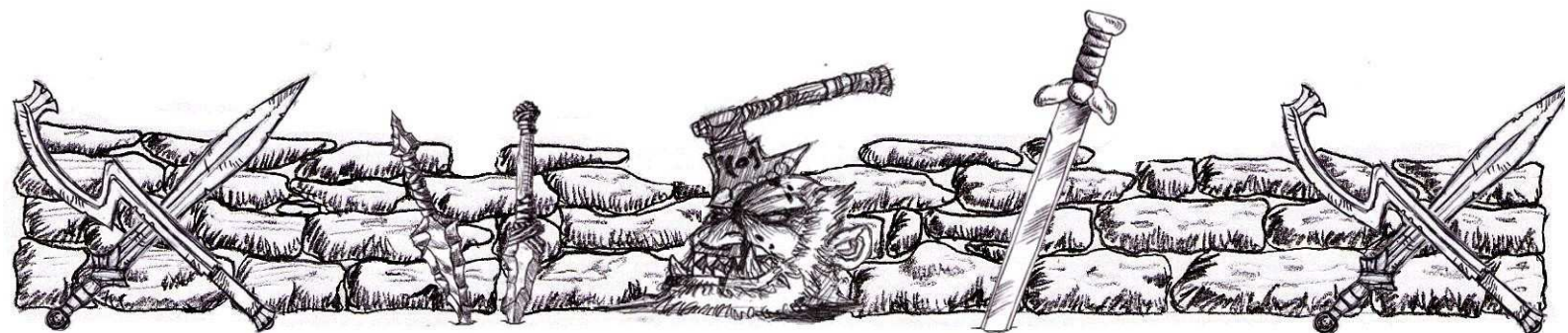
Armbrust						
Doppelarmbrust	1W+6	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	200+3	je 15	
Gastrophete	2W+4*	10/20/40/80/160	(+3/+1/0/0/-1)	200+3	20	
sanskitarische Gastrophete	2W+2*	10/20/30/60/120	(+2/+1/0/0/-1)	160+3	20	
Katapultarmbrust	3W	5/15/25/35/50	(+2/+1/0/-1/-2)	240+40	20	
Bogen						
Sklavenfänger	1W+6*	10/20/45/90/180	(+3/+2/+1/0/-1)	45+3	4	
Schleuder						
Dagaa Suaar Geschoss	1W+4	5/15/25/35/50	(+1/0/0/0/0)	20	2	
Feuergefäß	3W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-	
Flugechschenschwanz	1W+5	5/10/15/20/25	(+3/+1/0/-1/-3)	120	1	
Greifer	1W+5	2/4/6/8/10	(+3/+2/+1/0/-1)	120	1	
Gsalzat	1W+3	10/20/45/70/100	(+2/+1/0/-1/-3)	60+3	2	
mit Spezialgeschossen	spez.	10/20/35/50/80				
Schleuder	1W+2	0/5/15/25/40	(-/0/0/0/0)	10	2	
mit Schleuderbleien	1W+3			10+3		
Wespennest	spez.	0/10/15/25/30	(-/0/0/0/0)	80	2	
Sprühwaffen						
Drachenschlund	4W	0/1/2/3/4	(0/0/0/-1/-2)	80	30	

Typ	TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
Geschütze							
Überschwere Ballista	8W+12*	1W+4	50/150/250/350/500	(+4/+3/+1/0/-2)	24SR(8)	250 KR	
Großer Drachenschlund	5W	1W-4	0/2/4/6/8	(0/0/-1/-2/-3)	3SR(4)	60 KR	
Schwere Gastrophete	3W+2*	1W-5	20/40/60/80/160	(+2/+1/0/-1/-2)	2SR(2)	10 KR	
Morfu, leichte Pfeile	je 2W+2*	-	50/100/150/200/250	(+2/+1/0/-1/-2)	5SR(5)	50 KR	
mittlere Pfeile	je 2W+4*	-	40/80/120/160/200				
schwere Pfeile	je 2W+6*	je 1W-5	30/60/90/120/150				

Schilde							
Angurianischer Dornenschild	S	150	groß	-1/+3	4	-1	
Ipexco-Federschild	S	140	groß	-1/+3	3	-1	
Hartholzschild	S	150	groß	-1/+3	3	-1	
Kalazz	S	40	klein	0/+1	3	0	
Mur'grakz	SP	80	klein	-1/+1	3	-1	
Sichelschild	S	160	groß	-2/+3	0	-1	
Parierwaffen							
Drachenhörner	P	60	-	-1/+3	3	0	
Mur'grakz	SP	80	klein	-1/+1	3	-1	

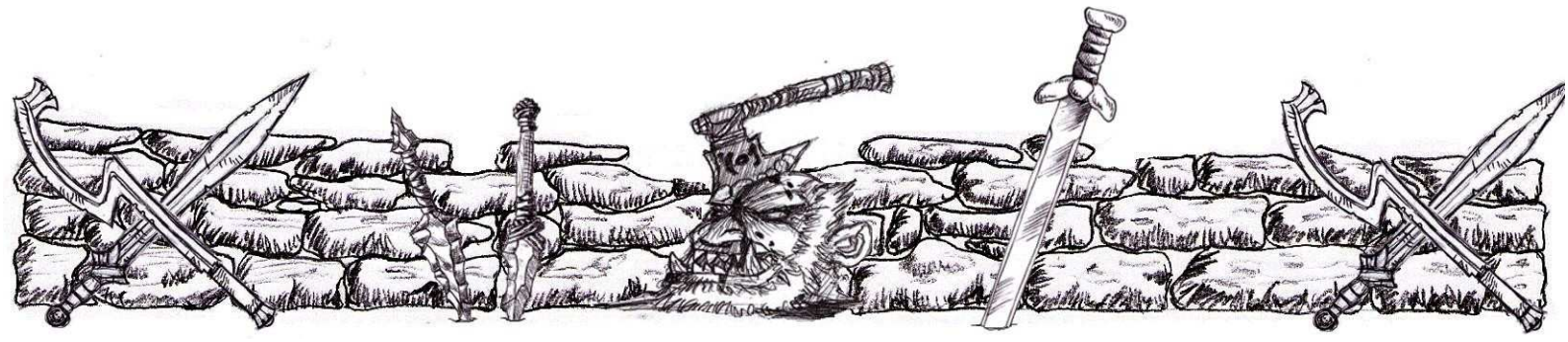


Typ	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis
Rüstungen														
Angur. Lederrüstung*	0	4	3	3	2	2	1	1	2,4	1,4	3	2	5,5	
Knochenwüterrüstung*	0	4	4	4	1	1	1	1	2,7	1,7	4	3	7	
Knochenwüterrüstung, (Knochen)*	0	3	3	3	1	1	1	1	2,1	1,1	3	2	5	
Gesteuschalen	2	6	6	6	2	2	3	3	4,6	4,6	6	6	20	
Kriegsplatte	0	2	0	2	0	0	0	0	0,8	0,8	1	1	2	
Kriegsplatte, dick	0	3	0	3	0	0	0	0	1,2	1,2	2	2	3	
M'reg (kpl.)*	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	5	3	9,5	
M'reg-Harnisch*	0	3	3	3	0	0	0	0	1,8	0,8	3	2	4	
Qulax-Rüstung	0	2	2	2	2	2	2	2	1,8	1,8	3	3	4,5	
Qulax-Rüstung, kurz	0	2	2	2	0	0	0	0	1,2	1,2	2	2	2,5	
Schuppenpanzer	0	4	4	4	1	1	2	2	2,9	2,9	4	4	10	
Schuppenmantel	0	4	4	4	3	3	4	4	3,5	3,5	5	5	14	
Schwarze Rüstung(kpl.)*	6	7	6	7	6	6	6	6	6,4	5,4	9	7	25	
Shirou	0	2	2	2	0	0	1	1	1,4	1,4	2	2	2	
Toschskrat	0	4	3	3	1	1	1	1	2,3	2,3	3	4	7	
Toschassil (kpl.)*	1	5	5	5	3	3	3	3	4	2	5	3	8	
Toschchuer	0	3	3	3	1	1	1	1	2,1	2,1	3	2	4	
Vizrangie-Brustplatten	0	3	0	3	0	0	0	0	1,2	1,2	2	2	3	
Rüstungsteile														
Bronzeschalen	0	2	0	0	0	0	0	0	0,4	0,4	1	0	2	
Eisenschalen*	0	2	0	0	0	0	0	0	0,4	0,2	1	0	2	
Kalkarimskralle	0	0	0	0	1	1	0	0	0,1	0,1	0	0	0,75	
Lederschalen	0	1	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	0	0	0,5	
M'reg-Zeug*	0	0	0	0	3	3	3	3	0,9	0,45	+1	+1	4	
M'reg-Armschienen*	0	0	0	0	3	3	0	0	0,3	0,15	0	0	1,5	
M'reg-Beinschienen*	0	0	0	0	0	0	3	3	0,6	0,3	0	0	2,5	
Helme														
Angur. Kriegsmaske*	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	+2	+1	2	
Bronzehelm*	3	0	1	0	0	0	0	0	0,5	0,25	+2	+1	3,5	
Götterhelm*	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,15	+2	+1	2	
Ipexco-Kriegsmaske	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	+1	+1	1	
Leichter Bronzehelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,2	+1	+1	2	
M'reg-Helm*	2	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0,1	+1	+1	1,5	
Rontharhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0,5	+2	+2	4,5	



Regelerweiterungen für Rakshazar

Dieses Kapitel bietet einige Regelerweiterungen zu den Kampf- und Waffenherstellungsregeln aus WDS und ZBA. Obwohl diese Regeln bereits sehr umfangreich sind, und wir uns stets bemühen alles weitestgehend mit den bereits existierenden Regeln abzudecken, um die Komplexität nicht unnötig zu erhöhen, gibt es trotzdem das ein oder andere Regelproblem beim Spiel in Rakshazar, das durch die offiziellen Regeln nicht oder nur ungenügend abgedeckt wird. Wir haben versucht beim Schließen dieser Regellücken möglichst auf bestehenden Regeln aufzubauen bzw. uns an ihnen zu orientieren, um die Regelbüffelei und das Nachschlagen während des Spiels auf ein erträgliches Maß zu minimieren.



Rakshazarische Kampftechniken

Einige rakshazarische Waffen gleichen keiner der in Aventurien üblichen Waffenformen. Für den Kampf mit und gegen diese Waffen gibt es daher eigene Talente sowie spezielle SF's und Manöver.

Talente

Kettenkugel (Bewaffneter Kampf; reine AT-Technik)

Diese Waffen bestehen aus einer etwa 3 Schritt langen Kette mit einem schweren, meist mit Stacheln und Dornen gespickten, Gewicht an einem Ende. Die Handhabung erfordert viel Übung und ist eher mit der einer Schleuder als mit der einer Nahkampfwaffe zu vergleichen.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: -

Mit diesem Talent zu führende Waffe: Langer Echsenschwanz

Besonderheiten: Es ist nicht möglich im Kampf gegen eine Kettenkugel die DK nach den Üblichen Regeln zu verkürzen in dem man hierfür eine AT aufwendet. Das annähern an den Gegner ist nur mit dem Manöver *Sturmangriff* möglich. Nach einer Attacke mit einer Kettenkugel benötigt der Angreifer eine GE-Probe, für die er eine (freie) Aktion aufwenden muss, um seine Waffe wieder in Schwung zu versetzen. Kettenkugeln ignorieren den PA-Bonus, den Schilde bieten. Mit Einhandwaffen können sie überhaupt nicht pariert werden. Für alle anderen Waffen ist die Parade um 4 Punkte erschwert. Da man zum Führen einer Kettenkugel beide Hände benötigt, ist es nicht möglich gleichzeitig einen Schild zu führen.

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Entwaffnen, Gegenhalten, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Umreißen, Wuchtschlag

Steigern: E

Sprühwaffen (Fernkampf)

Diese Waffen dienen dazu den Gegner mit einer giftigen, ätzenden oder brennbaren Flüssigkeit zu besprühen. Ein Treffer mit einer solchen Waffe ist meist sehr wirkungsvoll, doch haben diese Waffen in der Regel nur eine geringe Reichweite, und bergen für den Schützen immer auch das Risiko etwas von der eigenen Munition abzukriegen.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: -

Mit diesem Talent zu führende Waffe: Drachenschlund

Besonderheiten:

Mögliche Manöver: Fernkampfangriff+

Steigern: D

Sonderfertigkeiten

Kettenkugelfangen

Ermöglicht es eine Kettenkugel so zu parieren, dass sie sich um die Waffe wickelt und somit unbrauchbar wird.

Voraussetzung: MU:15, IN:13, GE 12, SF: Meisterparade

Kosten: 200AP

Manöver

Manöver: Kettenkugelfangen

Reaktionsmanöver

Vorraussetzung: SF Kettenkugelfangen

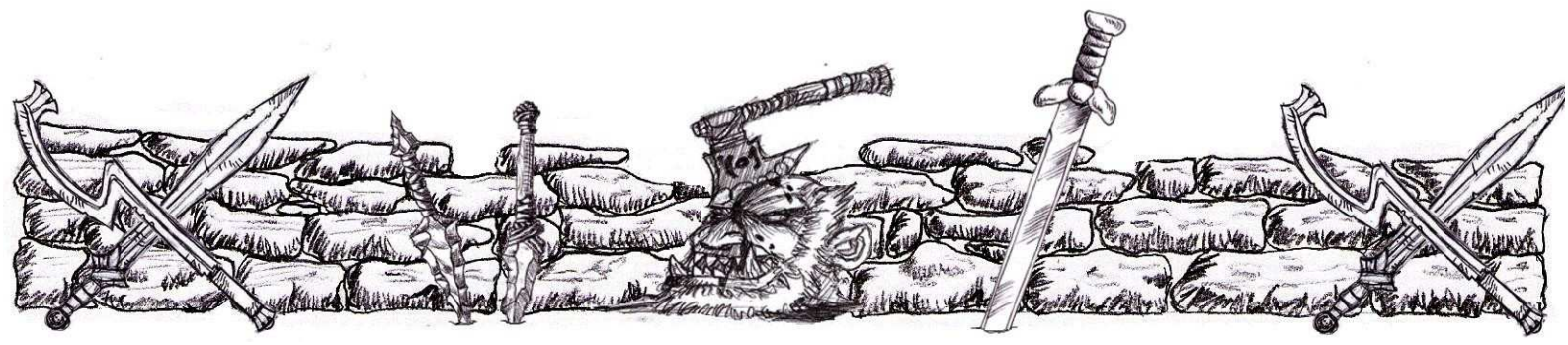
Probe: PA+4

Mit folgenden Waffen durchführbar:

Zweihändige Nahkampfwaffen ab einer Länge von über 6 Spann.

Kurzbeschreibung: Eine Kettenkugel wird so pariert, dass sie sich um die gegnerische Waffe wickelt und somit unbrauchbar wird.

Die Fähigkeit einer Kettenkugel sich um etwas zu wickeln, wird vom versierten Kettenkuglkämpfer oft benutzt um dem Gegner die Beine unter dem Leib wegzuziehen oder ihm seine Waffe zu entreißen. Doch kann sie auch gegen den Kettenkuglkämpfer selbst eingesetzt werden. Einige Kämpfer haben gelernt eine Kettenkugel durch ein geschicktes Parademanöver absichtlich um ihre eigene Waffe zu wickeln, so dass die Kettenkugel nutzlos wird. Eine um die eigene Waffe gewickelte Kettenkugel behindert den Fänger zwar (AT und PA je -2), doch der Kettenkuglkämpfer ist praktisch wehrlos. Solange die Kettenkugel auf diese Weise blockiert ist kann sie nicht benutzt werden. Der Kettenkuglkämpfer kann nur noch ausweichen oder sich mit einer Zweitwaffe verteidigen. Um die Kette von der Waffe zu lösen benötigt der Fänger lediglich eine GE-Probe (freie Aktion), der Kettenkuglkämpfer muss hierzu jedoch je eine Probe auf GE+3 und KK+3 ablegen (normale Aktion). Wenn die Kettenkugel um die Waffe gewickelt ist kann sich der Fänger einfach mit einer freien Aktion in die von ihm gewünschte DK an den Kettenkuglkämpfer heran bewegen oder einen *Sturmangriff* machen, vorausgesetzt der Gegner läuft nicht weg oder verteidigt sich mit einer anderen Waffe.



Rakshazarische Waffenlose Kampfstile

Die Völker Rakshazars kennen eine Vielzahl verschiedener Waffenloser Kampfstile. Einige Stile sind weit verbreitet und es ist oft schwer zu sagen ob diese Kampftechniken einen gemeinsamen Ursprung haben oder mehrfach parallel erfunden worden sind. Andere Stile sind kulturtypische Besonderheiten, die nur einem einzigen Volk bekannt sind und manchmal aufgrund anatomischer Besonderheiten von anderen Völkern auch gar nicht erlernt werden können.

Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Dieser Stil stammt aus den Arenen von Amhas und der sanskitarischen Stadtstaaten. Ziel dieses Stiles ist es vor allem dem Zuschauer lange Aufsehen erregende Kämpfe zu präsentieren, daher sehen die Tritte und Schläge der Gladiatoren unter Verwendung dieser Technik sehr spektakulär aus, hinterlassen aber selten bleibenden Schaden.

Der Gladiatorenstil ist regeltechnisch mit dem aventurischen Kampfstil gleichen Namens identisch.

könne mit bloßen Händen Felsen zertrümmern, aber solche Meisterschaft erlangt im Schnitt nur einer von 1000.

Vorraussetzungen: Raufen 10 Ringen 5

Kosten: 200 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Raufen um je einen Punkt. Bei allen Manövern darf sich der Kämpfer aussuchen ob er echte TP oder lediglich TP (A) anrichten möchte.

Waffenloser Kampfstil: Gossenstil

Ist vom Gossenstil die Rede, ist damit eine wüste Mischung aus Kratzen, Beißen und Treten gemeint, welche hauptsächlich in den Gossen der rakshazarischen Metropolen, aber auch bei einigen Stammesvölkern verbreitet ist. Einem Kämpfer, der im Gossenstil kämpft, kommt es darauf an, den Gegner zu überwinden, egal auf welche Weise und egal mit welchen noch so üblen Tricks.

Der Gossenstil ist regeltechnisch mit dem aventurischen Kampfstil Bornländisch identisch.

Waffenloser Kampfstil: Paj Garok

Paj Garok (sprich Padsch Garok) ist ein animalischer, wilder und brutaler Kampfstil der Angurianer, welcher vor allem von den Schamanen der Dunklen Göttin praktiziert aber auch an andere Krieger weitergegeben wird.

Häufig wird dabei die so genannte Klauenhand eingesetzt, bei der mit klauenähnlich gekrümmten Fingern besonders verletzbare Punkte des Gegners anvisiert und regelrecht zerrissen werden. Die Bewegungen eines Paj Garok-Kämpfers wirken katzenhaft: schnelle, manchmal gesprungene Ausfälle wechseln mit tiefen Lauerstellungen ab, bei denen sich der Kämpfer wenn möglich die Umgebung zunutze macht, um aus einer neuen Deckung oder von erhöhter Position aus, überraschend zuzuschlagen. Mit dieser Kampftechnik wird auch die berühmte Kalkarimskralle erst wirklich effektiv geführt.

Vorraussetzungen: Raufen 10 Ringen 5

Kosten: 200 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Biss, Block, Eisenarm, Sprung, Doppelschlag, Klauenhand (=Handkante), Gerade, Klammer, Knie, Kreuzblock, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Schwinger, Sprungtritt, Versteckte Klinge, Wurf

Besonderheiten: Verbessert die AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Alle Angriffe die ein Paj Garok-Kämpfer mit seinen Händen ausführt richten 3 TP mehr an. Bei der Ermittlung der "echten" TP wird echt gerundet. Er kann einen waffenlosen Ausfall durchführen. Bei einer Parade mit versteckter Klinge ist diese nicht um 4 Punkte erschwert.

Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust

Der Name dieses ehemals rein broktharischen Stils sagt eigentlich auch schon alles darüber aus. Er ist weniger elegant als vielmehr mörderisch effektiv, und viele die sich mit einem „wehrlosen Brokthar“ angelegt haben hatten anschließend eine gebrochene Nase. Inzwischen hat sich der Stil über das gesamte nördliche Riesland verbreitet. Übrigens ähnelt auch der Kampfstil der Hjaltinger, den diese aus den westlichen Gestaden mitgebracht haben dem Stil der Brokthar.

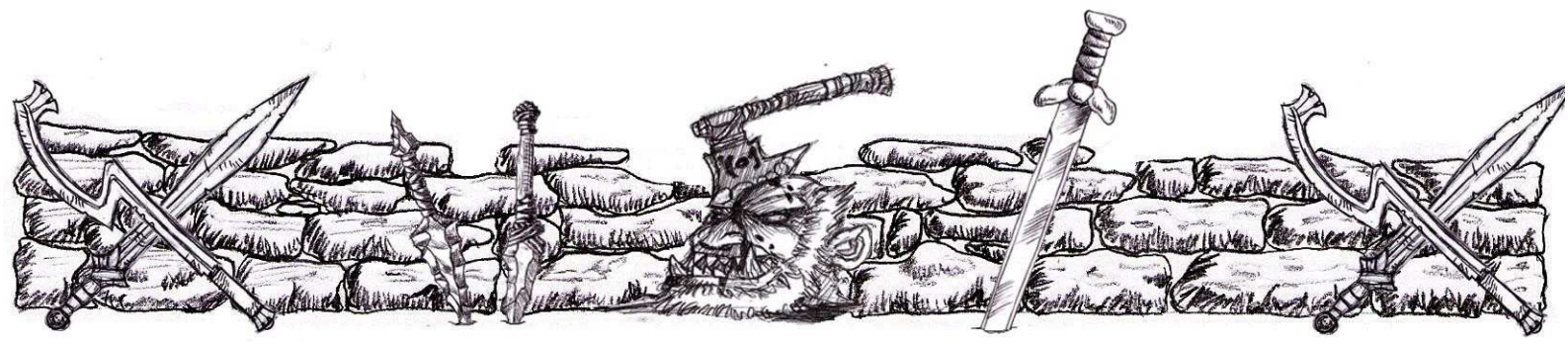
Der Kampfstil Hammerfaust ist regeltechnisch mit dem aventurischen Kampfstil gleichen Namens identisch.

Waffenloser Kampfstil: Hakra-Chutram

Hakra-Chutram ist die Kunst, sein Ram gezielt zur physischen Vernichtung einzusetzen. Hakra-Chutram-Adepten lernen genau, welche Energiezuflüsse sie beim Gegner mit gezielten Schlägen unterbrechen müssen um maximalen Schaden anzurichten und wie sie ihre Hände und Füße so mit Ram-Energie aufladen können, dass ihre Schläge und Bewegungen wesentlich kraftvoller und stärker ausfallen. Man sagt, ein wahrer Hakra-Chutram-Meister

Waffenloser Kampfstil: Rhak-Ringen

Das Rhak-Ringen ist eine in ganz Rakshazar verbreitete Art des waffenlosen Kampfes, dessen Ziel es ist, den Gegner so schnell und effektiv wie möglich auf den Boden zu bringen,



um ihn dann dort außer Gefecht zu setzen. Obwohl man meinen könnte, dass dieser Kampfstil eher unblutig ist, ist das Gegenteil der Fall, denn Regeln gibt es keine und so werden z.B. in sanskitarischen Arenen Kämpfe in diesem recht einfach zu erlernenden Ringstil oft bis zum Tod gekämpft.

Vorraussetzungen: TaW Ringen 7, Raufen TaW 5

Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Fußfeger, Griff, Halten, Niederringen, Klammer, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Wurf, Würgegriff

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Für einen Rhak-Ringer sind sämtliche Entwinden-Manöver (seien es GE- oder Akrobatik-Proben), auch zum Entwinden aus dem Griff von Tieren oder Schlingpflanzen, um 2 Punkte erleichtert.

Waffenloser Kampfstil: Sirista-Schlangenzstil

Dieser uralte Kampfstil ist auf die anatomischen Besonderheiten der Nagah abgestimmt, kann jedoch theoretisch auch von anderen Rassen erlernt und angewendet werden. Der Sirista-Kämpfer sieht sich als ruhendes Zentrum des Kampfes, er vergeudet keine Energie in unnötigen Bewegungen, beobachtet seinen Gegner lange und schlägt dann kurz und überraschend zu; effektiv und tödlich. Gegnerische Angriffe wendet er mittels Würfeln und Schwerpunkverlagerungen gegen den Angreifer selbst. Ist sein Gegner dann ermattet, versucht er ihn zu Boden zu zwingen und nimmt ihn in den Schwitzkasten oder einen Würgegriff um ihm jede Möglichkeit zu einem weiteren Angriff zu nehmen. Kann sich der Gegner befreien, zieht sich der Sirista-Kämpfer wieder zurück, er kann warten, er hat Zeit.

Vorraussetzungen: Ringen 10, Raufen 3

Kosten: 200 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Biss, Kopfstoß, Halten, Griff, Schwitzkasten, Würgegriff, Würgegriff (Schwanz), Niederringen, Klammer, Schwanzfeger, Schwanzschlag, Wurf, Windmühle (waffenlos)

Besonderheiten: Erleichtert Manöverattacken um 3, verbessert die Ringenparade um 1. Der Ausdauerverlust durch langes Kämpfen kommt nur mit 3/4 der gewöhnlichen Abzüge zu tragen. Die Aktion "Luft holen" bringt dem Sirista-Kämpfer KO*1,5 AuP. Der Ausdauerschaden durch Würgegriff(Schwanz) beträgt 1W+2.

Waffenloser Kampfstil: Srhj

Das Srhj ist der traditionelle Kampfstil der Tharai. Er wird - in einer stark ritualisierten Form - auch zur Ermittlung der Rangordnung genutzt; Srhjkämpfe werden meist von

Drohgebärden und Präsentieren des Kehlflcks eingeleitet. Srhj ist ein äußerst trickreicher Kampfstil, der vom Kämpfer eine hohe Koordinationsfähigkeit erfordert um wirklich effektiv eingesetzt werden zu können.

Angriffsmanöver im Srhj bestehen vor allem aus wilden Kombinationen von Fußtritten und Schwanzschlägen, mit denen versucht wird den Gegner in die Defensive zu drängen. Während bei rituellen Kämpfen meist auf Blutvergießen verzichtet wird, legt man es bei der Variante die in den Arenen der Amhasim und Sanskitaren von Tharai Gladiatoren gekämpft wird genau darauf an. Die Tatsache, dass Srhj mit speziellen Handgemengewaffen, den Messerklaunen und der Schwanzschelle, kombiniert werden kann, hat zu der schrecklichen Berühmtheit des Kampfstils in den Arenen Rakshazars geführt.

Vorraussetzungen: Raufen 9

Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Biss, Block, Doppelschlag, Fußfeger, Gerade, Handkante hoher Tritt, Schmetterschlag Schwanzfeger, Schwanzschlag, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Würgegriff

Besonderheiten: Raufen AT und PA jeweils +1, Kenner dieser Kampftechnik können die Manöver Sprungtritt und hoher Tritt mit dem Manöver Schwinger koppeln, das Manöver Sprungtritt zusätzlich noch mit dem Manöver Doppelschlag.

Waffenloser Kampfstil: Uruksha

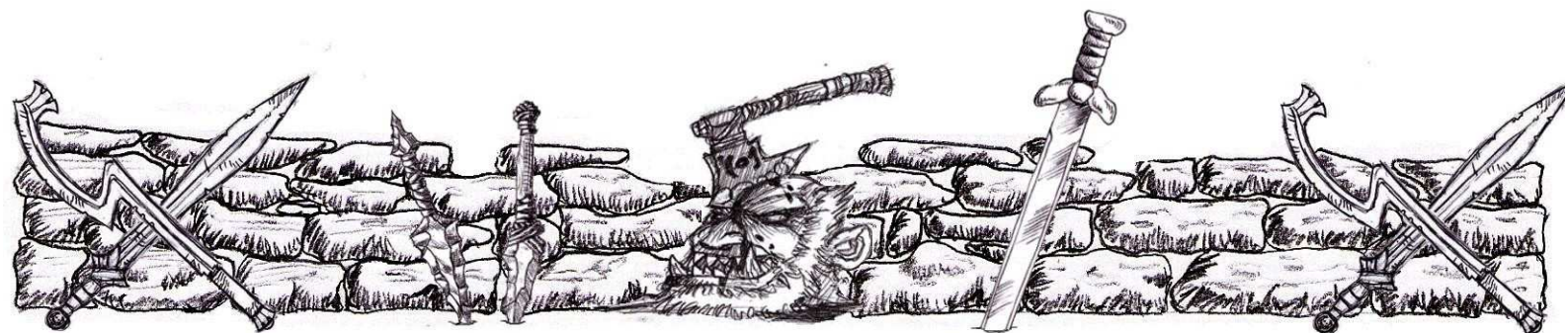
Beim Kampfstil der Weißpelzorken - namentlich der Arg-Kamesh und Arg-Warkashi - handelt es sich um eine sehr alte Tradition des (nicht immer) waffenlosen Kampfes. Die Kampfmanöver orientieren sich sehr an den Bissen, Hieben und Umklammerungen wilder Raubtiere. Und so setzen ihn die Weißpelze auch ein. Gekämpft wird nicht selten mit der Hiebkrallen Yakz und dem Horndolch Kragh'shaz. Regeln gibt es keine, Tote dafür umso mehr.

Vorraussetzungen: Raufen 5, Ringen 7

Kosten: 200 AP

Mögliche Manöver: Biss, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Griff, Halten, Klammer, Kopfstoß, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Versteckte Klinge, Würgegriff

Besonderheiten: Verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Das AT-Manöver, um die Distanzklasse zu vermindern, ist nur um 2 Punkte erschwert; das vermindern um zwei Distanzklassen ist nur um 4 Punkte erschwert. Zudem kann diese Verminderung mit einem Niederringen-Manöver kombiniert werden. Des Weiteren darf der Kämpfer im Falle der Verwendung eines Dolches, dass Versteckte Klinge-Manöver mit den Waffenmanövern "Gezielter Stich" und "Todesstoß" kombinieren.



Der Kampf mit dem Streitwagen

Die hier vorgestellten Regeln für den Kampf mit dem Streitwagen, im Folgenden auch als aufgesessener Kampf bezeichnet, orientieren sich grob an den Regeln zum berittenen Kampf wie sie im offiziellen Regelband „Wege des Schwerts“ von Ulisses Spiele vorgestellt werden. Sie dienen speziell dazu den Einsatz von Streitwagen im Kampf zu regeln, für andere Fahrzeuge, sei es nun ein Karren, eine Kutsche oder gar die Dämmerbarke, sind sie nur bedingt geeignet.

Die Beteiligten

Ein großer Unterschied zwischen den Kampf zu Pferd und dem mit dem Streitwagen ist die Anzahl der Beteiligten Kombatanen. Während im berittenen Kampf der Reiter auf sich allein gestellt ist und sich gleichzeitig auf das Kämpfen und das Reiten konzentrieren muss, hat ein Streitwagen eine Besatzung aus einem Streitwagenlenker der den Wagen über das Schlachtfeld steuert und mindestens einem Kämpfer oder Schützen der vom Wagen aus angreift.

Die Talente

Für den Kampf vom Streitwagen aus sind vor allem zwei Talente wichtig. Zum einen *Fahrzeuglenken*, auf das immer dann gewürfelt wird, wenn es darum geht den Wagen zu steuern oder die Zugtiere unter Kontrolle zu halten und zum anderen *Körperbeherrschung*, die immer dann gefragt ist, wenn es darum geht sein Gleichgewicht auf dem Wagen zu bewahren.

Fahrzeuglenken-Proben

Es gibt eine Reihe von festen Modifikatoren die bei jeder *Fahrzeuglenken*-Probe mit einberechnet werden, auch wenn es beim entsprechenden Fahrmanöver nicht explizit angegeben ist.

Diese Zuschläge hängen von Beweglichkeit und Zustand des Wagens, Anzahl und Ausbildung der Zugtiere und dem Können des Fahrers ab.

Zuschläge auf Fahrzeuglenkenproben

Beweglichkeit*	
unbeweglich	+8
sehr niedrig	+6
niedrig	+4
mittel	+2
hoch	±0
sehr hoch	-2
Sichelwagen*	+1
BF des Wagens erhöht	+BF-Erhöhung
je Zugtier*	+2
Erfahrung der Zugtiere	
ungearbeitet	+6
unerfahren	+3
erprobt	±0
geschult	-3
Gespanngewöhnung	-3
Zugtiere tragen Rüstung	+RS
BE des Fahrers	±0
Tierfreund	-3
Tieremphat	-TaP*
Unwegsames Gelände	+1 bis +6
Reiterkampf: Zuschläge geteilt durch 2	
Kriegsreiterei: Zuschläge geteilt durch 4	

*)Die Summe dieser Zuschläge ergibt die bei den Streitwagenwerten angegebene Lenkschwierigkeit.

Die Sonderfertigkeiten

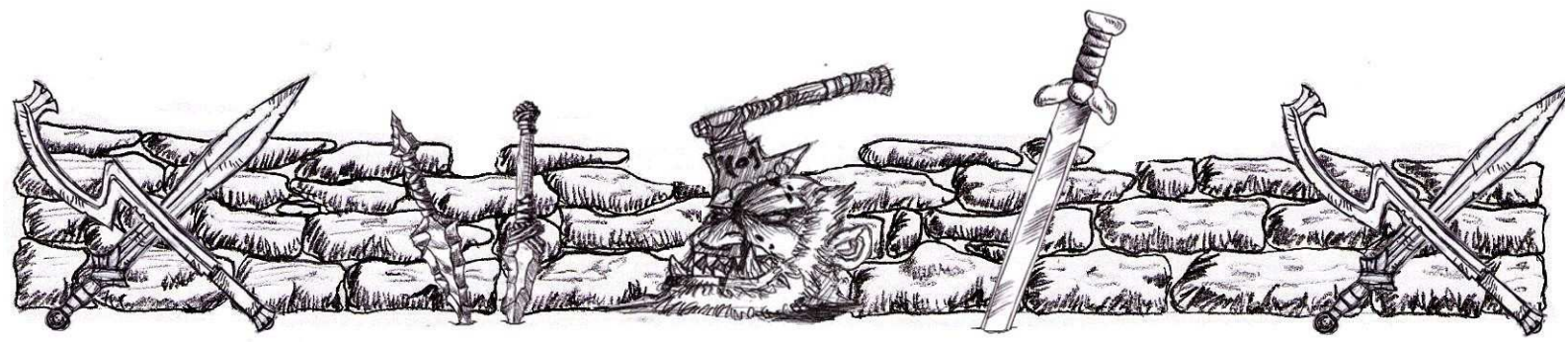
Die für beim Streitwagenkampf wichtigen Sonderfertigkeiten sind *Reiterkampf*, *Kriegsreiterei* und *Berittener Schütze*.

Reiterkampf und *Kriegsreiterei* müssen für den berittenen Kampf und den Kampf mit dem Wagen separat erlernt werden. Wird im Folgenden von einer dieser SF gesprochen ist stets die für den Streitwagen notwendige Variante gemeint.

Reiterkampf und *Kriegsreiterei* halbieren bzw. vierteln im aufgesessenen Kampf alle Aufschläge auf *Fahrzeuglenken*-Proben und auf die *Körperbeherrschung*-Proben die dazu dienen sich auf dem Wagen zu halten. Zudem erleichtern sie auch das *Ausweichen* auf einem Streitwagen.

Initiative Im Fahrzeugkampf

Um die Initiative der Besatzung des Streitwagenlenkers zu ermitteln, legt der Streitwagenlenker zu Kampfbeginn eine *Fahrzeuglenken*-Probe ab. Die Hälfte der TaW* dieser Probe werden auf die Initiative-Basiswerte aller Besatzungsmitglieder addiert. Misslingt die Probe ist es



nicht gelungen den Streitwagen für den Kampf richtig zu positionieren. Die INI aller Besatzungsmitglieder sinkt um 4. Außer *aufgessenen Fernkampf* sind in dieser Runde keine anderen Wagenkampfmanöver möglich.

Im weiteren Verlauf des Kampfes kann der Streitwagenlenker eine Aktion *Orientieren* einsetzen um seine Initiative zu verbessern. Wenn sie gelingt darf er die *Fahrzeuglenken*-Probe zur Ermittlung des Initiativebonus wiederholen.

Zu Beginn jeder KR muss der Streitwagenlenker ein der folgenden Optionen Wählen:

1. Er bremst den Wagen innerhalb dieser KR ab oder beschleunigt ihn.
2. Er lässt den Wagen stillstehen, nachdem er davor gebremst wurde, nutzt seine AT, wenn er an der Reihe ist, und kämpft.
3. Er visiert, in voller Fahrt, einen Gegner, eine Gegnergruppe oder ein feindliches Gespann an und greift sie mit einem Wagenkampfmanöver an.

Behinderung

Im Aufgessenen Kampf gilt dieselbe eBE wie beim Kampf zu Fuß. Die eBE wird nicht wie im Reiterkampf halbiert.

Schutz durch den Wagen

Die Bordwand eines Streitwagens gibt der Besatzung einen gewissen Schutz vor den Nahkampfangriffen von Fußkämpfern und anderen Streitwagenbesatzungen. Sie verhindert, dass die Beine und Bäuche der Besatzung getroffen werden können und erschwert alle AT gegen Besatzungsmitglieder um 3 Punkte. Einige kleinere Streitwagentypen wie der Schützenwagen verhindern nur Treffer an den Beinen und erschweren alle AT auf die Besatzung nur um 2 Punkte. Bei Treffern in den geschützten Zonen wird die Zone erneut bestimmt. Gegen Nahkampfangriffe von Reitern schützt die Bordwand nicht.

Auch gegen Fernkampf- und Lanzenangriffe bietet die Bordwand Schutz, so dass alle Besatzungsmitglieder jeweils als eine Größenkategorie kleiner gelten.

Ausweichen auf dem Streitwagen

Der beengte Platz auf einem Streitwagen macht es schwer gegnerischen Angriffen durch *Ausweichen* zu entgehen.

Ausweichen auf einem Streitwagen ist immer ein *Gezieltes Ausweichen*, das zusätzlich um 4 Punkte erschwert ist. Die SF *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei* erleichtern die Probe um 2 bzw. 4 Punkte.

Ausweichen mit dem Streitwagen

In manchen Situationen, wie z.B. bei Geschützbeschuss, einem Sichelangriff auf die Reittiere oder dem Rammangriff einer gewaltigen Kriegsbestie, ist ein *Ausweichen* des gesamten Streitwagens notwendig. Dies ist stets ein *Gezieltes Ausweichen* und erfordert eine *Fahrzeuglenken*-Probe+8. Der INI-Verlust entspricht dem des *Gezielten Ausweichens* zu Fuß.

Auswirkung von Schaden

Jedes Mal wenn auf einem fahrenden Wagen der Streitwagenlenker oder ein Kämpfer Schaden durch einen Angriff nimmt, muss er eine *Körperbeherrschungs*-Probe erschwert um die gerade erlittenen SP ablegen. *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei* halbieren bzw. vierteln alle Zuschläge auf diese Probe. Auch die Vorteile *Balance* bzw. *Herausragende Balance* und die SF *Standfest* erleichtern sie. Scheitert die Probe stützt der Getroffene vom Wagen (siehe den entsprechenden Abschnitt).

Erleidet eines der Zugtiere Schaden muss eine *Fahrzeuglenken*-Probe erschwert um die erlittenen SP abgelegt werden, um zu verhindern, dass die Zugtiere durchgehen. Auch bei dieser Probe halbieren bzw. vierteln die SF *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei* alle Zuschläge.

Der Sturz vom Wagen

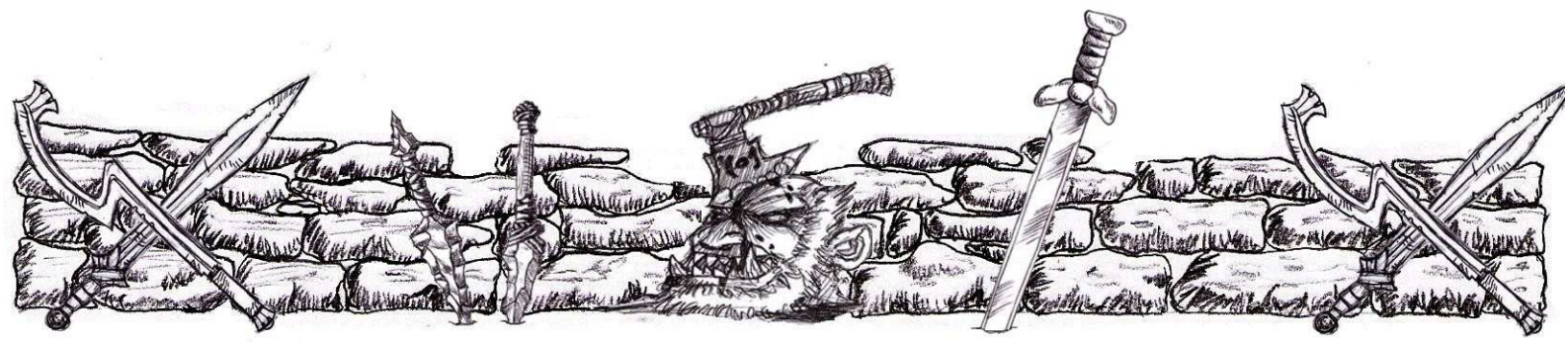
Nach einem Sturz vom Wagen muss der Gestützte eine *Körperbeherrschungs*-Probe die zusätzlich zu den gewöhnlichen Aufschlägen (z.B. der Behinderung) um die momentane Geschwindigkeit des Wagens erschwert ist ablegen. Diese Probe wird nicht durch *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei* erleichtert. Gelingt die Probe erleidet der Gestürzte 1W+2 SP(A), misslingt sie erleidet er 2W+2 SP(A).

Durchgehende Zugtiere

Wenn die Zugtiere durchgehen preschen sie unkontrollierbar und in vollem Galopp bis zur völligen Erschöpfung davon.

Geschieht das, so muss jedem der sich auf dem Wagen befindet auf der Stelle eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen um nicht vom Wagen geschleudert zu werden. Je nach Umständen können in den folgenden KR weitere *Körperbeherrschungs*-Probe und auch Proben auf den BF des Wagens nötig werden.

Der Fahrer kann einmal pro KR versuchen die Zugtiere wieder zu beruhigen, was eine *Fahrzeuglenken*-Probe+12 erfordert. Dieser Probenaufschlag wird nicht durch *Reiterkampf* oder *Kriegsreiterei* reduziert.



Schaden am Streitwagen

Der Zustand eines Streitwagens wird durch seinen Bruchfaktor dargestellt. Immer wenn eine *Fahrzeuglenken*-Probe um 7 oder mehr TaP* misslingt oder der Streitwagen von einer AT getroffen wird die 15+RS TP, anrichtet, wird eine BF-Probe nötig.

Dazu werden 2W6 gewürfelt.

Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem BF wird noch mit 2W6 gewürfelt und das Resultat aus der untenstehenden Schadenstabelle abgelesen.

Ist die bei der BF-Probe gewürfelte Zahl größer als der BF, steigt dieser um einen Punkt.

Wird gar eine 12 gewürfelt, so ändert sich der Bruchfaktor nicht.

Bei Patzer bei der *Fahrzeuglenken*-Probe wird keine BF-Probe gewürfelt, sondern es wird direkt mit 2W6 auf die Schadenstabelle gewürfelt.

Steigt der Bruchfaktor auf 12 oder noch höher so ist der Wagen zerstört.

2W6	Auswirkungen
2	Deichselbruch: Zugtiere galoppieren weiter, Fahrer wird evtl. mit geschleift (2W6 TP(A)/KR, <i>Fessel/Entfesseln</i> -Probe+5 um loszukommen)
3-5	Rad gebrochen: <i>Körperbeherrschungs</i> -Probe +8 um nicht von Wagen zu fallen <i>Fahrzeuglenken</i> -Probe um Wagen anzuhalten.
6-8	Bei Schaden durch Feindeinwirkung: Bordwand teilweise zerstört: BF des Wagens +2, auf der beschädigten Seite bietet die Bordwand keinen Schutz mehr Bei Fahrfehler: Achsenbruch, Auswirkungen wie Rad gebrochen
9-11	Fahrzeug kippt: 2W6 TP je Zugtier und Insasse, BF des Wagen +1W3
12	Wagen überschlägt sich: 1W20 TP je Zugtier und Insasse, BF des Wagen +1W6

Bewaffnung

Von einem Streitwagen aus kann praktisch jede Waffe eingesetzt werden, die auch im Kampf zu Fuß eingesetzt werden kann. Einzige Einschränkung hierbei ist, dass Waffen der Distanzklasse *Pike* nur als Lanze verwendet werden können. Mit Ausnahme des Turmschildes können auch alle Schilde im aufgesessenen Kampf verwendet werden.

Da es aber nicht möglich ist einen Wagen freihändig zu steuern, muss ein Streitwagenlenker immer mindestens eine Hand frei haben um eine *Fahrzeuglenken*-Probe ablegen zu können.

Distanzklassen

Zur Änderung der Distanzklasse muss im Wagenkampf zusätzlich eine *Fahrzeuglenken*-Probe abgelegt werden. Die Änderung ist also nur möglich während der Streitwagen in Bewegung ist.

Die kleinste mögliche DK ist *Nahkampf*. Bei einem Sichelwagen ist, wegen der seitlichen Klingen, eine Annäherung auf *Nahkampf* nur möglich wenn der Gegner mit diesen angegriffen wird. Ansonsten ist die kleinste mögliche DK bei einem Sichelwagen *Stangenwaffe* bzw. *Pike* wenn zwei Sichelwagen gegeneinander kämpfen.

Kampf Streitwagenkämpfer gegen Fußkämpfer

Da ein Kämpfer auf einem Streitwagen nicht viel höher steht als auf festem Boden, erhält ein aufgesessener Kämpfer, anders als ein berittener, im Kampf gegen Fußkämpfer keine zusätzlichen Boni auf AT, PA und TP.

Kampf Streitwagenkämpfer gegen Streitwagenkämpfer

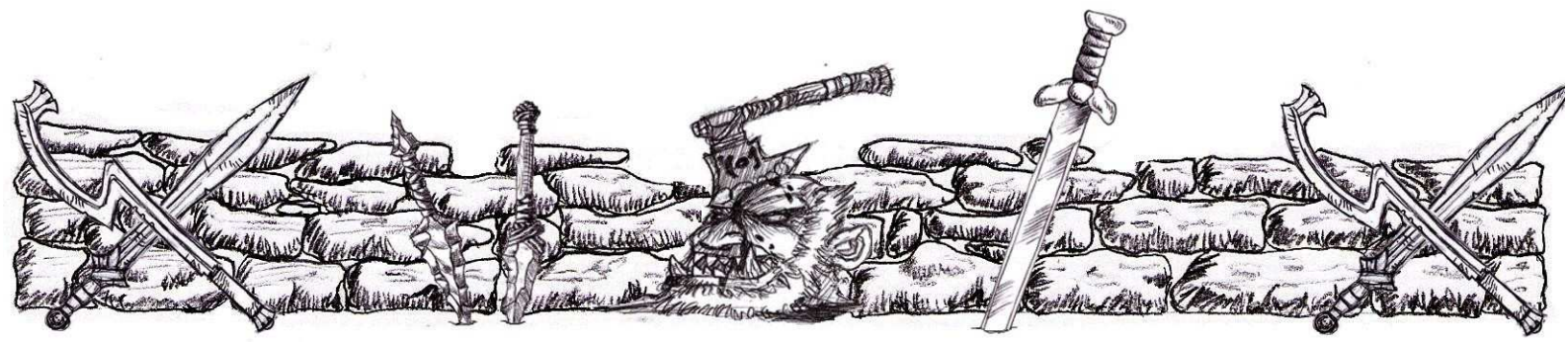
Verfügt der Fahrer nicht über die SF *Kriegsreiterei*, muss er zur Annäherung an den gegnerischen Wagen eine *Fahrzeuglenken*-Probe ablegen.

Der Kampf läuft ansonsten nach den normalen Regeln ab, allerdings ist zu beachten, das bei allen Angriffen bei den Geschwindigkeit bzw. Anlaufstrecke eine Rolle bei der Ermittlung des Schadens eine Rolle spielen, immer nur die relative Geschwindigkeit der beiden Wagen zueinander gilt und die Anlaufstrecken addiert bzw. subtrahiert werden, je nachdem ob sich beide Wagen in die entgegengesetzte oder in dieselbe Richtung bewegen.

Kampf Streitwagenkämpfer gegen Reiter

Auch im Kampf zwischen Streitwagen und Reiter sind, bei nicht vorhandener SF *Kriegsreiterei*, Proben auf *Fahrzeuglenken* bzw. Reiten nötig um sich an dem Gegner zu nähern.

Der Reiter erhält im Kampf gegen einen Wagenkämpfer dieselben Modifikatoren wie im Kampf gegen einen Fußkämpfer, während der Wagenkämpfer dieselben Modifikatoren hinnehmen muss wie ein Fußkämpfer im Kampf gegen einen Reiter. Auch die Trefferzonen werden genau so wie im Kampf zwischen Reiter und Fußkämpfer modifiziert. Im Prinzip kann ein Reiter gegen einen Streitwagen alle Manöver einsetzen die er auch gegen einen Fußkämpfer einsetzen kann, wobei *Niederreiten* allerdings nur mit einem Reittier das deutlich größer als ein Pferd ist Sinn macht. Bei Angriffen deren Schaden von der Geschwindigkeit bzw. Anlaufstrecke abhängt gilt dasselbe wie im Kampf Streitwagen gegen Streitwagen.



Manöver: Fernkampf vom Streitwagen

Um von einem Streitwagen eine Fernkampfwaffe, meist einen Bogen oder Wurfspeer, einzusetzen zu können muss dem Schütze, ohne die SF *Berittener Schütze*, zuerst eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen um einen sicheren Stand zu gewährleisten. Misslingt diese Probe fällt der Schütze zwar nicht vom Wagen, verliert aber seine Schuss-Aktion. Für einen *Berittenen Schützen* entfällt diese Probe.

Die eigentliche *Fernkampf*-Probe ist von der Gangart der Zugtiere abhängig: +0 im Stand, +2 im Schritt, +4 im Trab und +6 im Galopp. Sind für die Zugtiere keine verschiedenen Gangarten angegeben ist die *Fernkampf*-Probe um GS/2 erschwert. Für einen *Berittenen Schützen* werden diese Aufschläge jeweils halbiert.

Das Nachladen von Schusswaffen dauert auf einem Streitwagen genauso lange wie auf festem Boden, Gastrapheten und andere große Armbrüste können allerdings nur auf größeren Wagen nachgeladen werden.

Manöver: Aufgesessener Sturmangriff

Um mit dem Streitwagen einen *Sturmangriff* durchführen zu können, müssen sowohl der Streitwagenlenker als auch der attackierende Kämpfer die SF *Reiterkampf* erlernt haben und es muss genügend Platz vorhanden sein um eine Strecke von GS Schritt im Galopp zurücklegen zu können. Um sich an das Opfer des *Sturmangriffs* anzunähern muss dem Fahrer eine *Fahrzeuglenken*-Probe+6 gelingen. Um das Opfer zu treffen muss dem Kämpfer eine AT+4 gelingen für deren Durchführung er auch seine Reaktion aufgeben muss. Durch den *Sturmangriff* erhöht sich der Schaden des Angriffs um die halbe Geschwindigkeit des Wagens und außerdem gilt er als *Angriff zum Niederwerfen*. Eine Waffenparade gegen einen *aufgesessenen Sturmangriff* ist um 4 Punkt erschwert, eine Schildparade nur um 2 Punkte, erfordert aber einen anschließenden *Bruchfaktor*-Tests des Schildes.

Verzichtet der Fußkämpfer auf seine Reaktion, so kann er nach einer gelungenen MU-Probe ein Ausweichmanöver +8 versuchen, bei dessen Gelingen er einen Passierschlag gegen den Kämpfer oder den Wagen durchführen kann. Der *Aufgesessene Sturmangriff* kann zusätzlich mit den Manövern *Wuchtschlag*, *Hammerschlag* und *Niederwerfen* kombiniert werden.

Auch ein Streitwagenkämpfer ohne die SF *Reiterkampf* kann probieren einen *aufgesessenen Sturmangriff* durchzuführen. Ihm muss dafür eine AT+8 statt einer AT+4 gelingen und er kann diesen Angriff nicht mit einem anderen Manövern kombinieren.

Manöver: Lanzenangriff vom Streitwagen

Um den Wagen für einen *Lanzenreiten*-Angriff auf Kurs zu bringen muss dem Streitwagenlenker eine *Fahrzeuglenken*-Probe+3 gelingen. Scheitert ein Streitwagenlenker ohne die

SF *Reiterkampf* bei dieser Probe, ist es dem Kämpfer nicht möglich einen *Lanzenreiten*-Angriff durchzuführen. Besitzt der Streitwagenlenker die SF *Reiterkampf* kann der Kämpfer trotzdem einen Lanzenangriff durchführen, diesen allerdings nicht mit einer Ansage versehen.

Probenmodifikator und Schaden des *Lanzenreiten*-Angriffs eines Streitwagenkämpfers werden genauso ermittelt wie bei einem Reiter. Für einen Lanzenangriff auf einen Wagenkämpfer gelten dieselben Probenmodifikatoren, wie für den auf einen Fußkämpfer allerdings gilt der Wagenkämpfer, wegen der Bordwand, als eine Größenkategorie kleiner als der Fußkämpfer und es ist nicht möglich seine Beine zu treffen.

Um einem Lanzenangriff zu entgehen kann ein Wagenkämpfer entweder versuchen ihm auszuweichen, was eine *Ausweichen*-Probe erfordert die zusätzlich zu den unter 'Ausweichen auf dem Streitwagen' genannten Bedingungen um weitere 4 Punkt erschwert ist, oder ihn an seinem Schild abgleiten zu lassen, was wegen der großen Wucht eine *Schildparade*+8 erfordert.

Manöver: Sichelangriff

Der Einsatz der Klingen eines Sichelwagens hat große Ähnlichkeit mit einem *aufgesessenen Sturmangriff*, nur ist die Waffe hier fest am Wagen montiert und wird nicht von einem Kämpfer geschwungen. Um den *Sichelangriff* durchzuführen benötigt der Streitwagenkämpfer die SF *Reiterkampf*, ausreichend Platz um eine Strecke von GS Schritt im Galopp zurückzulegen und eine gelungene *Fahrzeuglenken*-Probe+8. Der Sichelangriff gilt als *Angriff zum Niederwerfen*.

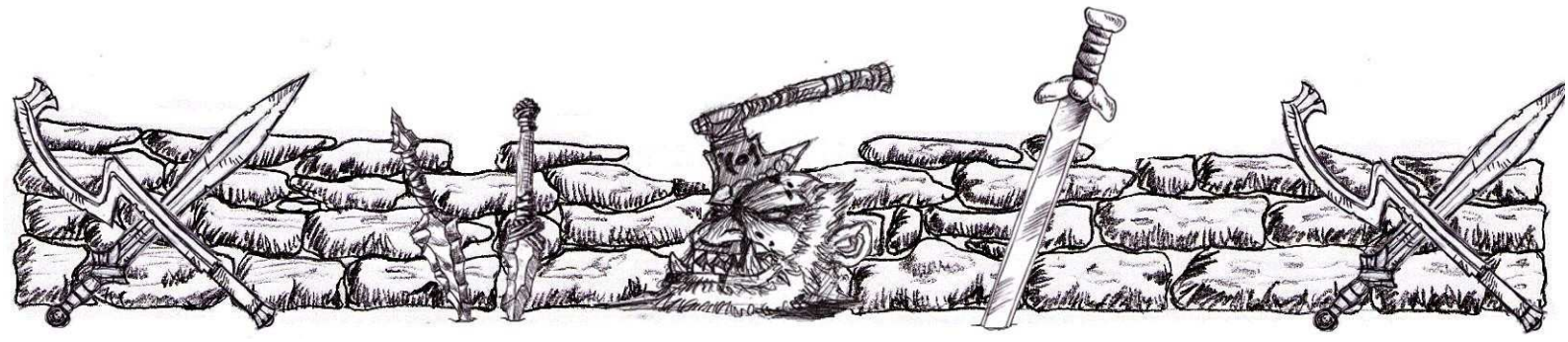
Der *Sichelangriff* kann nicht pariert werden, ihm zu entgehen erfordert eine *Ausweichen*-Probe+6. Misslingt diese wird das Opfer von den Klingen erfasst und erleidet 3W6+ halbe Geschwindigkeit des Wagens TP.

Die *Reiten*- bzw. *Fahrzeuglenken*-Probe, die ein Reiter oder Wagenlenker anstelle eines *Ausweichens* (siehe entsprechende Regeln) ablegen muss, ist ebenfalls um 6 Punkte erschwert. Will das Opfer einen Passierschlag gegen den Wagen oder seine Besatzung ausführen muss ihm zunächst eine MU-Probe und anschließend ein *gezieltes Ausweichen*+12 gelingen. Die Kämpfer der Wagenbesatzung können den Sichelangriff nutzen um zeitgleich einen *Sturm*- oder *Lanzenangriff* durchzuführen.

Manöver: Überfahren

Um einen Gegner einfach zu überrollen benötigt ein Streitwagenlenker, die SF *Kriegsreiterei* und erprobte Streitwagenpferde. Um den Wagen auf Kurs zu seinem Opfer zu bringen muss ihm eine *Fahrzeuglenken*-Probe+5 gelingen.

Beim Überfahren wird das Opfer zuerst von den Zugtieren erfasst, bei Pferden wird das wie ein Angriff zum *Niederreiten* behandelt, bei anderen Zugtieren gilt es als



Überrennen-Angriff des entsprechenden Tieres. Geht das Opfer durch diesen Angriff zu Boden wird es anschließend vom Streitwagen überrollt, was einen zusätzlichen *Überfahrtschaden* erzeugt dessen Höhe vom jeweiligen Wagentyp abhängt.

Dem Überfahren zu entgehen erfordert eine *Ausweichen*-Probe+2+2*Anzahl der Zugtiere.

Nach einer Gelungen MU-Probe kann man stattdessen ein *Gezieltes Ausweichen*+6+2*Anzahl der Zugtiere durchführen, nach dessen Gelingen man noch einen Passierschlag gegen ein Zugtier, den Wagen oder einen Kämpfer ausführen kann.

Statt *auszuweichen* kann das Opfer aber auch probieren den Angriff mit *Auflaufenlassen* abzuwehren.

Während des Überfahrens muss jeder, der sich auf dem Streitwagen befindet, eine *Körperbeherrschungs*-Probe würfeln um sich auf dem Wagen zu halten.

Kombinierte Angriffe

Einige Streitwagen sind groß genug, dass von einer Seite aus mehrere Kämpfer angreifen können. In diesem Fall steht bei einem Angriff jedem Kämpfer an der entsprechenden Seite eine Attacke auf das Opfer zu. Diese Attacken können sowohl Lanzenangriffe vom Streitwagen als auch *aufgesessene Sturmangriffe* sein.

Auch bei einem *Sichelangriffe* können die Wagenkämpfer das Opfer noch zusätzlich mit ihren Nahkampfwaffen angreifen, beim *Überfahren* ist dies nicht möglich.

Ein Aufgesessener Schütze kann, solange er ein freies Schussfeld hat, auch währen einer dieser Streitwagenangriffe durchgeführt wird, *Fernkampfangriffe vom Streitwagen* aus durchführen.

Die *Fahrzeuglenken*-Probe die für so einen *Kombinierten Angriff* abgelegt werden muss, ist immer die mit der größten Erschwernis unter allen beteiligten Angriffsarten.

Rein ins Getümmel

Die oben genannten *Fahrzeuglenken*-Proben um den Wagen auf Kurs zu bringen müssen immer dann abgelegt werden, wenn ein einzelner Gegner gezielt angegriffen werden soll. Gerade in Schlachten, in denen man sich mit dem Wagen einen Weg durch einen dichten Pulk von Kämpfern bahnt, kommt es aber auch durchaus vor, dass man einfach in Waffenreichweite an einem Gegner vorbei fährt ohne diesen speziell angesteuert zu haben. Wenn alle sonstigen Voraussetzungen stimmen, können in diesem Fall die Wagenkämpfer, auch ohne dass der Streitwagenlenker vorher eine *Fahrzeuglenken*-Probe abgelegt hat, angreifen. Auch wenn jemand versehentlich vor den Wagen oder in

die Klingen eines Sichelwagens gerät, nimmt er den Schaden wie beim *Überfahren* bzw. beim *Sichelangriff* ohne dass der Streitwagenlenker hierfür eine extra Probe ablegen muss. Nach dem versehentlichen Überfahren muss der Streitwagenlenker allerdings eine *Fahrzeuglenken*-Probe+12, gegebenenfalls erleichtert durch *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei*, ablegen um die Zugtiere unter Kontrolle zu behalten.

Optionalregel: Neue Sonderfertigkeiten für den Fahrzeugkampf

Die oben vorgestellten Regeln sind so konzipiert, dass man für sie nur SF aus dem offiziellen Regelwerk benötigt.

Die folgenden SF dazu für Schützen und Wagenkämpfer können ergänzend allerdings auch noch genutzt werden.

Aufgesessener Schütze

Ersetzt die SF *Berittener Schütze* im Fahrzeugkampf.

Voraussetzung: TaW *Körperbeherrschung* 7, kann nur bei Fernkampf-Fertigkeiten eingesetzt werden, deren TaW 7 oder mehr beträgt

Kosten: 200AP

Aufgesessener Kämpfer I

Erleichtert *Körperbeherrschungs*- und *Ausweichen*-Proben genau so wie die SF *Reiterkampf* und erlaubt einem Wagenkämpfer die AT beim *Aufgesessenen Sturmangriff* so durchzuführen als ob er die SF *Reiterkampf* erlernt hätte. Für jemanden, der bereits *Aufgesessenen Kämpfer I* erworben hat, kostet die SF *Reiterkampf* für den Streitwagen nur noch 100AP.

Voraussetzung: TaW *Körperbeherrschung* 7

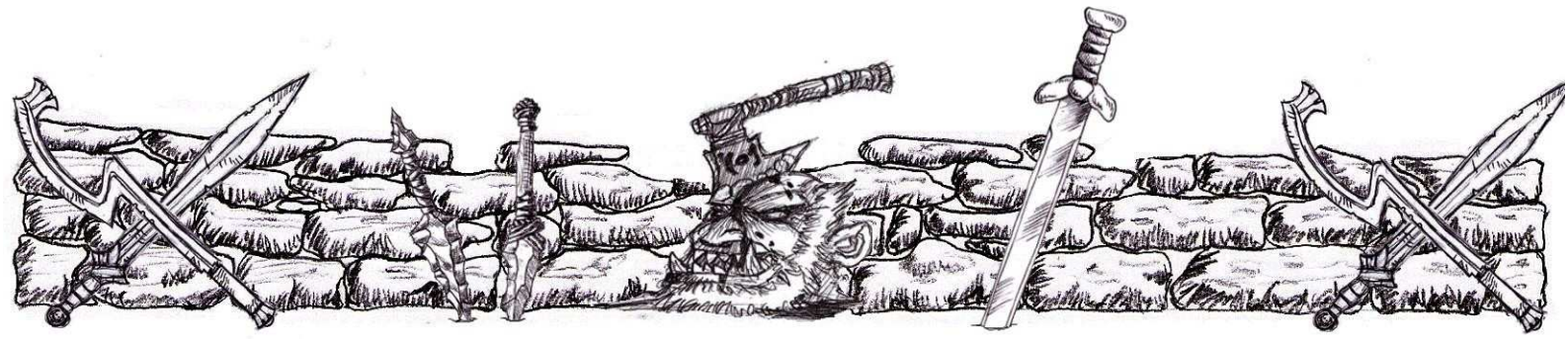
Kosten: 100AP

Aufgesessener Kämpfer II

Erleichtert *Körperbeherrschungs*- und *Ausweichen*-Proben genau so wie die SF *Kriegsreiterei*. Für jemanden, der bereits *Aufgesessenen Kämpfer II* erworben hat, kostet die SF *Kriegsreiterei* für den Streitwagen nur noch 150AP.

Voraussetzung: SF *Wagenkämpfer I* oder SF *Reiterkampf*, TaW *Körperbeherrschung* 10

Kosten: 150AP



Bestien im Reiterkampf

Bei der Vielzahl an verschiedenen Reittieren, die es in den DSA-Welten gibt, ist es nahezu unmöglich den Reiterkampf so zu regeln, dass wirklich alle Eventualitäten und Besonderheiten abgedeckt werden. Die folgenden Regeln sind daher nicht als in Stein gemeißelt zu verstehen, sondern sollen vielmehr eine Hilfestellung geben, wie man die Regeln aus **Wege des Schwertes** und der **Zoo-Botanica Aventurica** abändern kann, um die Besonderheiten der verschiedenen Reittiere im Kampf einfließen zu lassen.

Allgemeines

Sieht man einmal von den unten aufgeführten Sonderregeln ab, gelten auch für das Reiten und den Reiterkampf mit anderen Reittieren als Pferden die normalen Regeln. Bei *Reit-* und *Fahrzeuglenken*-Proben gelten für ausgebildete Tiere die selben Modifikatoren wie für geschulte Pferde, wobei allerdings nur ausgebildete Kampftiere wie Streitrösser behandelt werden für anders ausgebildete Tiere gelten die Aufschläge für normale Reit-, Trage- und Zugpferde.

Distanzklassen

Im Reiterkampf gibt es normalerweise eine minimale Distanzkasse, die angibt wie nah man an den Gegner herankommt. Diese DK ist im Allgemeinen für beide Kontrahenten dieselbe und von verschiedenen Faktoren abhängig. Der wichtigste Faktor ist hierbei die Schulterhöhe des verwendeten Reittieres. Im Kampf Fußkämpfer gegen Reiter kann man grob davon ausgehen dass bis zu einer Schulterhöhe von etwa 2 Schritt die DK N, ab 2 Schritt die DK S und ab 3 Schritt die DK P gilt. Ab 4 Schritt Höhe sind dann nur nach Fernkampfangriffe möglich.

Im Kampf zwischen zwei Berittenen betrachtet man die Differenz der Schulterhöhen der beiden Reittiere. Bis zu einem Unterschied von etwa 1 Schritt ist die minimale DK N, bis 2 Schritt DK S und bis 3 Schritt DK P. Sind die Reittiere deutlich breiter als Pferde kann die Minimale DK auch größer sein.

Da für einen Bestienreiter genau dieselben Regeln für den Kampf mit zweihändigen Waffen wie für einen normalen Reiter gelten werden Kämpfe in DK S und DK P für gewöhnlich mit Lanzen ausgetragen.

Modifikation von AT, PA und TP

Im Kampf zwischen Reiter und Fußkämpfer gilt für einen Bestienreiter für gewöhnlich durch die *SF Reiterkampf* AT+3 und bei einigen Waffen zusätzlich auch noch TP+2. Durch die *SF Kriegerschere* erhält er zusätzlich PA+3, während der Fußkämpfer mit einer Waffe der minimalen DK einen AT-Malus von 3 Punkten hinnehmen muss, mit längeren Waffen kann er jedoch ohne Abzüge angreifen. Bei besonders kleinen Reittieren können diese Modifikatoren Schrittweise gesenkt werden. Ab einer Schulterhöhe von etwa 7 Spann gibt es nur noch AT/PA $\pm$ 2 und TP+1, ab ungefähr 6 Spann AT/PA $\pm$ 1 und TP+0 und ab einer Schulterhöhe von unter 5 Spann fallen die

Modifikatoren völlig weg.

Man kann diese Modifikatoren auch auf den Kampf zwischen zwei Reitern auf unterschiedlich großen Tieren übertragen, wobei der auf dem größeren Tier die Bonis des Reiters und der auf dem kleineren Tier die Malis des Fußkämpfers angerechnet bekommt.

Trefferzonen

Der W20-Wurf zur Bestimmung der Trefferzonen kann je nach Höhenunterschied um bis zu ± 10 Punkte modifiziert werden, alle Ergebnisse über 20 zählen als Kopftreffer alle unter 1 als Beintreffer.

Fernkampf

Der Fernkampf funktioniert auch von anderen Reittieren aus genauso wie von Pferden. Sind bei dem Reittier keine Gangarten angegeben, sind die *Fernkampf*-Proben stattdessen um GS/2 +2 erschwert.

Der Einsatz von Tierangriffen und -Paraden

Lässt ein Reiter sein Tier für sich angreifen oder ausweichen agieren beide als Einheit, hierfür gibt es mit *Reit-AT* und *Reit-PA* (siehe auch ZBA Seite 37-39) abgeleitete Kampfwerte, welche die Fähigkeiten von Reiter, Tier und der Verbindung zwischen beiden beinhalten und die die normalen AT- und PA-Werte des Reittieres ersetzen. Sie berechnen sich wie folgt:

Reit-AT = {TaW *Reiten* + LO (Reittier) + 2 x AT(Reittier) (+3 wenn *Tierfreund* + TaP* *Tieremphatie*)} / 4

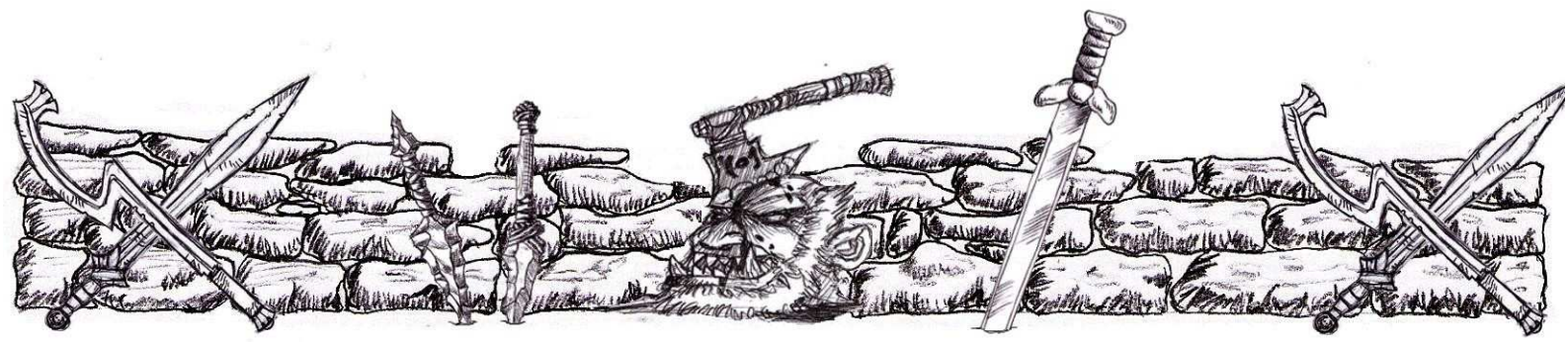
Reit-PA = {TaW *Reiten* + LO (Reittier) + 2 x PA(Reittier) (+3 wenn *Tierfreund* + TaP* *Tieremphatie*)} / 4

Vereinfachend kann bei Tierempathen statt der TaP* auch der halbe TaW *Tieremphatie* verwendet werden. Bei magisch beherrschten Tieren, Transportdämonen oder ähnlichem wird die LO durch die ZfW* oder die bei der Beherrschungsprobe übriggebliebenen Punkte ersetzt.

Verfügt das Tier über verschieden Angriffsarten mit unterschiedlichen AT-Werten, wird für jede Angriffsart ein eigener Wert für die *Reit-AT* bestimmt.

Wenn ein Angriff besonders schwer oder gefährlich für den Reiter ist kann die Hierzu notwendige Probe, nach Ermessen des Meisters, um bis zu 5 Punkte erschwert werden.

Beherrscht das Reittier den *Doppelangriff* kann es wie im



normalen Tierkampf auch 2 *Reit-AT* gleichzeitig auf einen Gegner schlagen. Diese *Reit-AT* sind dann zusätzlich um jeweils 4 Punkte erschwert.

Man kann zwischen zwei verschiedene Arten von Angriffsmanövern unterscheiden, *allgemeinen* und *speziellen*. *Allgemeine Kampfmanöver* sind solche, die das Reittier von Natur aus beherrscht, also alles was bei den Werten des jeweiligen Tieres als AT oder unter den besonderen Kampfregeleln aufgeführt ist. Für diese Angriffe gelten alle für den Tierkampf üblichen Sonderregeln. Um einen solche Angriffe durchzuführen muss der Reiter die SF *Reiterkampf* beherrschen. Die SF *Kriegsreiterei* gibt bei *allgemeinen Kampfmanövern* einen Bonus von 2 Punkten auf die *Reit-AT*.

Spezielle Kampfmanöver sind solche die das Reittier erst während seiner Ausbildung (siehe im entsprechenden Abschnitt) lernt. Das können entweder spezielle Kampfmanöver (wie z.B. *Capriola* oder *Corbetto* bei Pferden) oder für das Tier unüblich Angriffe (z.B. ein Rüsselangriff zum Umschlingen bei einem Mammut) sein. Machbarkeit, AT-Wert und Auswirkungen eines solchen Angriffs legt gegebenenfalls der Meister fest.

Reit-PA sind nur möglich wenn gezielt das Reittier angegriffen wird, Angriffe auf den Reiter selbst pariert dieser nach den üblichen Kampfregeleln. Eine *Reit-PA* gilt genau wie die normale Parade eines Tieres als *meisterliches Ausweichen* ohne Initiativeverlust. Die SF's *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei* geben jeweils einen Bonus von 2 Punkten auf die *Reit-PA*.

Patzer

Auch bei *Reit-AT* und *Reit-PA* besteht bei einer gewürfelten 20 Patzergefahr, die durch einen Prüfwurf abgewendet oder bestätigt werden kann. Bei besonders gefährlichen Kampfmanövern und dem Reiten ohne Sattel und Steigbügel kann nach Ermessen des Meisters auch schon bei 19-20, 18-20 oder gar 17-20 Patzergefahr bestehen.

Raserei

Bei einem Tier mit der besonderen Kampfregelel *Raserei* wird, immer wenn diese normalerweise ausgelöst würde, eine LO-Probe erschwert um den Wert der *Raserei* fällig. Gelingt diese wird die *Raserei* unterdrückt, misslingt sie wird das Tier rasend. In diesem Zustand hat der Reiter keinerlei Kontrolle mehr über das Tier, sondern kann nur noch durch *Reiten*-Proben, die nach Maßgabe des Meisters erschwert sind, verhindern abgeworfen zu werden. Das

Tier kämpft nun wie ein wilder Vertreter seiner Spezies, setzt also keine *speziellen Kampfmanöver* ein, und greift im Zweifelsfall sogar seinen eigenen Reiter an. Es verwendet dabei seine normalen Kampfwerte, modifiziert durch die *Raserei*, anstelle von *Reit-AT* und *Reit-PA*.

Passagiere

Gerade bei sehr großen Reittieren finden sehr oft neben dem eigentlichen Reiter noch weitere Kämpfer auf dem Rücken des Tieres Platz. Auch diese können sich am Kampf beteiligen. Für sie gelten ähnliche Regeln wie für Streitwagenkämpfer. Auch sie müssen nach Treffen oder bei gefährlichen Reitmanövern, wozu auch *Reit-Attacken* und – *Paraden* gehören können, *Körperbeherrschungs*-Proben statt *Reiten*-Proben ablegen, kriegen einen INI-Bonus durch die *Reiten*-Probe des Reiters und können ihre Nahkapfangriffe dann ausführen, wenn der Reiter das Tier hierfür in Position gebracht hat.

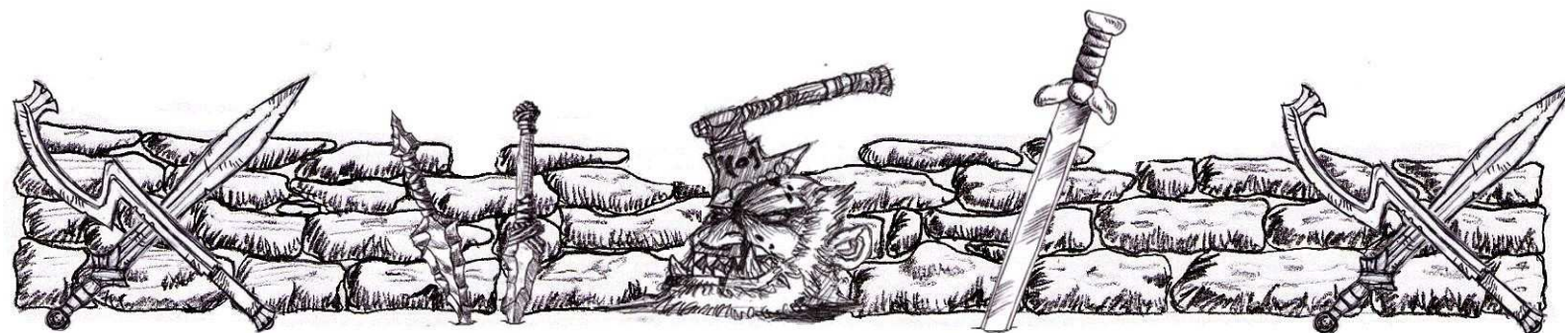
Wenn die Passagiere nicht einfach auf dem Rücken des Reittieres sitzen, sondern sich auf einer Kampfplattform, in Tragkörben oder etwas ähnlichem befinden, wo sie ausreichend Platz und einen sicheren Stand haben, dann können für sie die Aufschläge zur Nutzung von Zweihandwaffen und die allgemeinen Beschränkungen und Verlängerungen der Nachladezeiten von Schusswaffen im Reiterkampf entfallen (Meisterentscheid).

Passagiere können statt *Reiterkampf*, *Kriegsreiterei* und *Berittener Schütze* auch die SF's *Aufgessener Kämpfer I+II* und *Aufgessener Schütze* nutzen.

Bein ins Gefümmel

Wird ein sehr großes Kampftier in einen dichten Pulk von Kämpfern gelenkt wagt es einfach alles nieder was ihm nicht rechtzeitig ausweicht. Da hierbei niemand gezielt angegriffen wird ist hierfür keine extra *Reit-AT* nötig, allerdings muss der Reiter jede KR eine *Reiten*-Probe+12, gegebenenfalls erleichtert durch die SF's *Reiterkampf* und *Kriegsreiterei*, ablegen um das Tier unter Kontrolle und auf Kurs zu halten.

Passagiere können, wenn jemand in ihre Waffenreichweite gerät angreifen, ohne dass der Reiter das Tier hierfür extra in Position bringen muss.



Ausbildung von Bestien

Die Ausbildung von Bestien wird durch die Abrichtenregeln aus der **Zoo-Botanica Aventurica** (Seite 17-21) geregelt. Ergänzend zu diesen Regeln können noch die unten stehenden Ausbildungsstufen und Fertigkeiten genutzt werden. Sind für das entsprechende Tier keine Loyalitätswerte und Schulungsmöglichkeiten angegeben werden diese vom Meister festgelegt.

Sollte ein Held über spezielle Vorteile (Tierempathie, Tierfreund), Meisterhandwerk Abrichten, Vertrautenmagie, passende Zauber und Rituale oder ähnliches verfügen so kann man ihm auch ruhig einmal gestatten die LO über die normalen Grenzwerte hinaus zu steigern, einem Tier sonst nicht mögliche Ausbildungsstufen beizubringen, Tiere auszubilden bei denen das sonst nicht möglich ist, einem Tier mehr als eine Ausbildungsstufe oder etwas anderes beizubringen was sonst nicht möglich ist.

Ausbildungsstufen

Kampftier (Reitbestie) (80TaP* Abrichtenprobe+8):

MU+1, Ge+1, KK+2, KO+2, GS+1, AT+3, PA+2, TP+1, INI+1, LeP+7, +10 AuP, Fertigkeiten: Fass I+II; das Tier kann geritten werden und greift auf Befehl des Reiters hin an. Seine Tragkraft beträgt (wenn nicht anders angegeben) 5 x KK Stein, pro KK Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.

Sehr Großes Arbeitstier (100TaP* Abrichtenprobe+4):

KK+4, KO+2, +5 LeP, +15 AuP; das Tier kann geritten werden, es hat (wenn nicht anders angegeben) eine Tragkraft von 10 x KK und eine Zugkraft von 20 x KK, je 2 x KK Stein (getragen) bzw. 4 x KK Stein (gezogen) darüber sinkt seine GS um einen und seine AuP um 10 Punkte.

Sehr Großes Kampftier (200TaP* Abrichtenprobe+6):

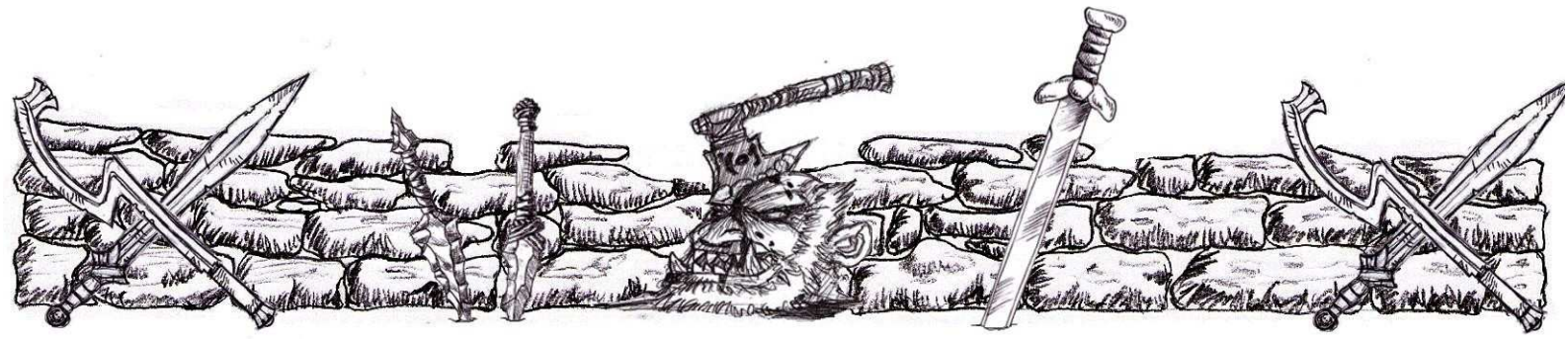
MU+1, KK+2, KO+2, , AT+3, PA+2, TP+2, INI+1,+15 LeP, +10 AuP; Fertigkeiten: Fass I+II; das Tier kann geritten werden und greift auf Befehl des Reiters hin an. Seine Tragkraft beträgt (wenn nicht anders angegeben) 10 x KK Stein, pro 2 x KK Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.

Fertigkeiten

Allgemeine Sonderfertigkeit (+5): Das Tier hat eine allgemeine SF für Reit- oder Lasttiere (ZBA Seite 35) erlernt. Welche genau und wie viele möglich sind entscheidet der Meister.

Spezielle Sonderfertigkeit (+7): Das Tier hat eine spezielle SF für Reit- oder Lasttiere (ZBA Seite 35) erlernt. Es sind nur SF mit dem Vermerk (speziell) möglich nicht solche mit dem Vermerk (speziell/Kampf). Welche genau und wie viele möglich sind entscheidet der Meister.

Spezielles Kampfmanöver (+8): Das Tier kann eine Spezielle Angriffstechnik gelernt, die ein normales Tier seiner Art nicht beherrscht. Auswirkungen und AT-Wert werden vom Meister festgelegt.



Herstellung von Steinzeitwaffen

Benötigte Talente: Feuersteinbearbeitung, Holzbearbeitung (Beinschnitzerei)

Die Waffen der Steinzeit werden ausschließlich aus natürlichen Materialien gefertigt. Viele dieser Waffen, vor allem die der frühen Steinzeit, können von ihrem jeweiligen Träger selber vor Ort angefertigt werden, man benötigt also keine spezialisierten Handwerker und kein besonderes Werkzeug dazu. Ausgenommen hiervon sind lediglich einige wenige Waffen der späten Steinzeit, allen voran die Fernkampfwaffen, sowie sämtliche Waffen die aus Obsidian gefertigt werden.

Da wir in Rakshazar wesentlich mehr Steinzeitkulturen haben als z.B. in Aventurien haben, unterscheiden wir bei der Waffenherstellung weiterhin zwischen verschiedenen Steinzeitmaterialien: Erstens Feuerstein, zweitens Obsidian und drittens Bein (bzw. Horn, Chitin, Elfenbein und ähnliche organische Materialien) und einfachen Stein. Diese Materialien unterscheiden sich in TP- und BF-Modifikatoren der hieraus hergestellten Waffen, sowie den dazu nötigen Herstellungsmodifikatoren.

Da die Bruchkanten von Feuerstein und Obsidian extrem scharf sind, können aus diesen Materialien sogar Klingen hergestellt werden, die höheren Schaden anrichten als vergleichbare Klingen aus Metall. Dieser Schaden kommt allerdings nur gegen Gegner zum Tragen, die keine Metallrüstungen tragen, andernfalls entfallen die TP-Boni von Steinklingen komplett. Zudem besitzen Steinklingen einen gefährlich hohen Bruchfaktor, was zu einigen Sonderregeln führt, die jeweils bei den einzelnen Waffen aufgeführt sind. Die Höhe der TP-Modi. hängt weiterhin davon ab, ob es sich um eine Stich- bzw. Schnittwaffe (Dolche, Speere etc.) oder um eine scharfe Hiebwaffe (Beile, Äxte etc.) handelt. Bei Stich und Schnittwaffen kommen die aufgeführten Modi voll zum Tragen, bei Hieb Waffen nur die Hälfte (abgerundet). Stumpfe Waffen, die nur Schlagsteine aus einfachem Stein benutzen erhalten gar keine Modifikationen. Ähnlich beim BF: Reine Klingenwaffen (eigentlich nur Dolche) erhalten die vollen BF-Mod., während kombinierte Waffen mit einem hölzernen Schaft (z.B. Äxte) nur die halben BF-Mod. (aufgerundet) erhalten. Ausgenommen hiervon sind lediglich Speere, bei denen sich der BF nicht erhöht. Die Herstellungsmodifikatoren gelten dagegen für alle Waffenarten.

Aus Bein lassen sich nur Messer und Spitzen für Speere und Pfeile fertigen, jedoch keine Axtblätter oder Ähnliches. Einfacher Stein lässt sich nur als Wurfgeschoss oder als stumpfer Schlagstein für Hieb Waffen verwenden. Neben diesen Materialien existiert in Rakshazar auch noch das schwarze Hartholz des Vizrangy-Baumes. Holz Waffen und solche mit hölzernem Schaft haben einen geringeren BF wenn sie aus diesem Holz hergestellt werden. Diese Regel gilt natürlich auch für kombinierte Waffen der Bronze- und Eisenzeit.

Um Waffen aus Obsidian herstellen zu können braucht man die **SF Obsidianmeister**, welche nur bei Kulturen der späten Steinzeit zu finden ist und einen TaW von mindestens 10 in *Feuersteinbearbeitung*.

Material	TP*	BF	Probe
Vizrangie-Hartholz	±0	-1	Holzbearbeitung: +2
Stein	±0	+2	Feuersteinbearbeitung: ±0
Feuerstein**	+1	+2	Feuersteinbearbeitung: +3
Obsidian**	+2	+4	Feuersteinbearbeitung: +6
Bein**	±0	+1	Holzbearbeitung (Beinschnitzerei): ± 0

*Die TP-Boni der Stein Waffen gelten nur gegen Rüstungen, die **nicht** aus Metall bestehen, für Waffen aus Bein gilt TP-1 wenn der Gegner eine Metallrüstung trägt.

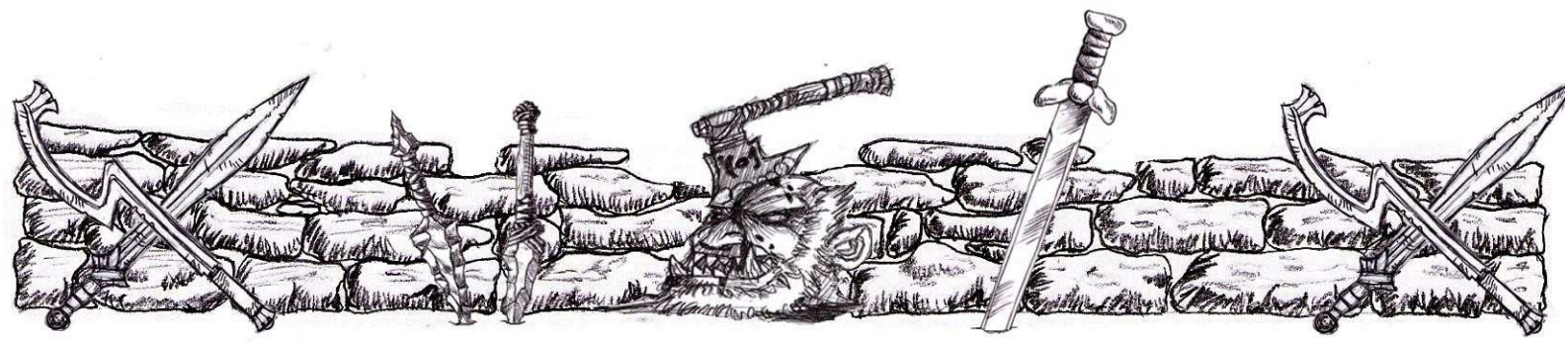
** Gegen Plattenrüstungen muss nach jedem gelungenen Treffer eine BF-Probe abgelegt werden. Bei reinen Klingenwaffen (Messer, Dolche) muss im Kampf gegen Metall Waffen nach jeder Parade ein Bruchfaktortest durchgeführt werden, egal ob mit der Steinwaffe oder der Metallwaffe pariert wurde.

Herstellung

Der Herstellungsprozess läuft im Prinzip genauso ab wie bei Waffen aus Metall. Zuerst müssen die benötigten TaP* ($\text{Grundwert} \times \text{Herstellungsfaktor}$) ermittelt werden, die für die Herstellung einer bestimmten Waffe nötig sind (Vgl. WdS S.181 ff.). Diese müssen dann mit einer oder mehreren Herstellungsproben angesammelt werden.

Welches Talent benötigt wird hängt von der Art des zu bearbeitenden Materials ab. Einfacher Stein, Feuerstein und Obsidian werden mit *Feuersteinbearbeitung*, Bein und Holz mit *Holzbearbeitung*, bzw. *Beinschnitzerei* bearbeitet. Bei Waffen die einen hölzernen Schaft besitzen dürfen max. die Hälfte der TaP* durch *Holzbearbeitung* angesammelt werden.

Misslingt eine der Herstellungsproben, so wird das Material zerstört und es muss erst neues Material beschafft werden, bevor der Herstellungsprozess aufs Neue beginnen kann.



Besondere Waffen

Es ist durchaus möglich, auch Steinzeitklingen zu verbessern, allerdings lassen sich nur die TP und nicht der BF verbessern, da dieser durch das Material vorgegeben ist und nicht mehr nachträglich gesenkt werden kann.

Pro verbesserten TP werden die Herstellungsproben zusätzlich zu den anderen Erschwernissen um 3 Punkte erschwert. Spitzen aus Bein können so um maximal 1 TP (TaW *Holzbearbeitung (Beinschnitzerei)* 10+), Feuersteinklingen um maximal 2 TP (TaW *Feuersteinbearbeitung* 15+) und Obsidianklingen sogar um bis zu 3 Punkte (TaW *Feuersteinbearbeitung* 18+, SF *Obsidianmeister*) verbessert werden. Stumpfe Schlagsteine können nicht verbessert werden.

Alle TP-Verbesserungen gelten nicht beim Einsatz der Waffe gegen Metallrüstungen.

Pro zusätzlichen TP steigt der *Herstellungsfaktor* um 0,5.

Persönliche Waffen

Auch das Anpassen von Steinzeitwaffen an einen bestimmten Träger ist möglich. Dadurch kann sowohl der WM (AT und PA) als auch die INI um jeweils einen Punkt verbessert werden.

Für jeden Punkt Verbesserung steigt der *Herstellungsfaktor* um jeweils 0,5 Punkte und alle Herstellungsproben sind zusätzlich um je fünf Punkte erschwert.

Beispiele:

Beispiel Messer:

Ein einfaches Messer aus Stahl hat folgende Werte:

TP 1W und BF 4

Ein entsprechendes Messer aus Feuerstein hätte TP 1W+1 und einen BF von 6.

Erklärung:

Da es sich beim Messer um eine Stich- bzw. Schnittwaffe handelt kommen die vollen TP-Boni des Feuersteins (+1) zum tragen, allerdings nur, so lange der Gegner keine Metallrüstung trägt. In diesem Falle entfällt der TP-Bonus wieder.

Außerdem ist das Messer eine reine Klingenwaffe, daher wird auch der BF-Modifikator voll angerechnet (+2).

Ein Messer aus Obsidian hätte dementsprechend TP 1W+2 und einen BF von 8.

usw.

Da nach den DSA 4.1 Regeln eventuelle Materialboni nicht zu Ermittlung der TaP* herangezogen werden, benötige ich zur Herstellung eines Messers, egal aus welchem Material, 12 TaP* ($\text{Grundwert} \times \text{Herstellungsfaktor} = 4 \times 3$) welche ich durch *Feuersteinbearbeitungsproben* ansammeln muss. Dabei ist jede dieser Proben um 3 Punkte (Grunderschwernis für Feuerstein) erschwert.

Bei einem Messer aus Obsidian wären alle *Feuersteinbearbeitungsproben* um 6 (Grunderschwernis für Obsidianklingen) erschwert. Außerdem müsste ich die SF *Obsidianmeister* besitzen um das zerbrechliche Material richtig bearbeiten zu können.

Für ein Messer aus Bein benötige ich das Talent *Holzbearbeitung (Beinschnitzerei)*, wobei diese Proben nicht erschwert wären.

Beispiel Streitaxt:

Stahlvariante: TP 1W+4, BF 2

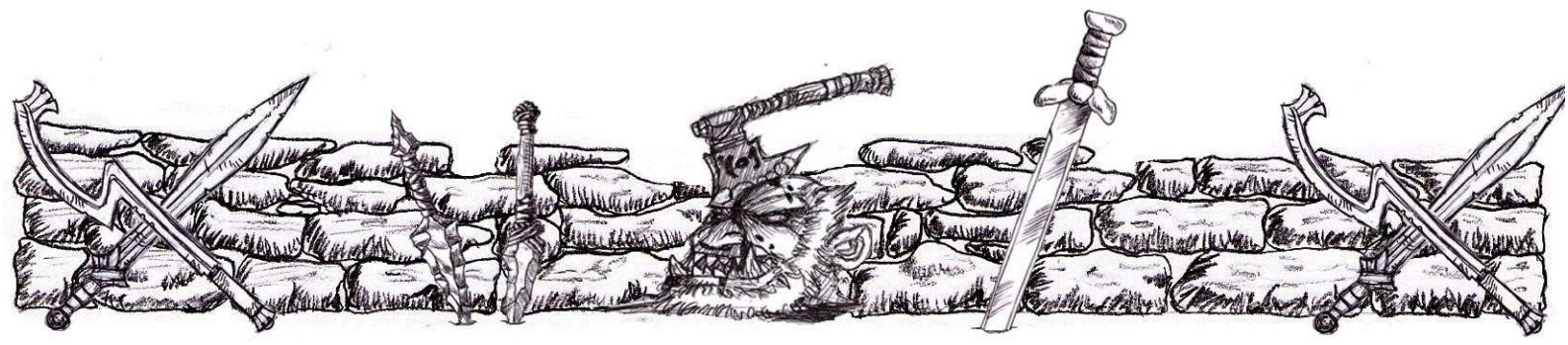
Feuerstein: TP 1W+4, BF 3

Obsidian: TP 1W+5, BF 4

Erklärung:

Eine Streitaxt ist eine scharfe Hieb- bzw. Schlagwaffe, die ihre Schadenswirkung zum einen aus der Wucht des Hiebes und zum anderen aus der Schärfe des Axtblattes erzielt. Daher kommen die TP-Boni der Materialien Feuerstein und Obsidian auch nur zur Hälfte (abgerundet) zum tragen. Feuerstein erhält also keine Boni ($1/2=0,5$ abgerundet) und Obsidian nur 1 TP Bonus ($2/2=1$).

Auch ist eine Streitaxt eine kombinierte Waffe aus Axtblatt und hölzernem Schaft. Aus diesem Grund werden auch die BF-Modifikationen nur zur Hälfte (aufgerundet) angerechnet, da die Waffe den Großteil ihrer Stabilität durch den Holzschaff erhält.



Zur Herstellung benötige ich 24 TaP* ($TP = (1W(4) + 4) \times 3$), wobei ich maximal die Hälfte der TaP* durch *Holzbearbeitung* (Holzschaft) ansammeln darf. Den Rest muss ich durch *Feuersteinbearbeitungsproben* ansammeln, die entweder um 3 (Feuerstein) oder 6 Punkte (Obsidian) erschwert sind, wobei ich für Obsidian wiederum die SF *Obsidianmeister* benötige.

Beispiel maximal verbessertes Obsidianmesser:

Ein wahrer Obsidianmeister möchte seiner Frau das perfekte Obsidianmesser zum Geburtstag schenken. Dieses soll maximale TP Verbesserungen (Obsidian max. +3) haben und perfekt an sie angepasst sein (INI +1; WM +1/+1).

Für die Herstellung eines normalen Obsidianmessers benötigt er 12 TaP* (s.o.)

Durch die TP Verbesserungen (+3) und die drei verbesserten Werte INI, AT/PA +1 erhöhen sich die TaP* auf 42 = Grundwert 7 (1W (W6 mit 4 gezählt) + 3) $\times$ Herstellungsfaktor 6 (3 (Standard bei Waffenherstellung) + 3 durch Verbesserungen; 0,5 pro Verbesserung)).

Jede Herstellungsprobe (*Feuersteinbearbeitung*) ist zudem um 30 Punkte erschwert (6 aus Standarderschwerung Obsidian + 9 durch TP Verbesserung (3 pro Punkt Verbesserung) + 15 durch Persönliche Waffe (5 pro Punkt Verbesserung)).

Nach fünf zerschlagenen Obsidianmessern, bricht der Meister seine Arbeit entnervt ab und entscheidet sich dafür seiner Frau doch lieber eine neue Kette zu kaufen...

Pfeile

Mit den Materialien der Steinzeit können nur Jagd- und Kriegspfeile hergestellt werden. Pfeilspitzen aus Stein oder Horn zerbrechen nachdem sie auf feste Hindernisse getroffen sind.

Sonderfertigkeiten zur Steinzeit:

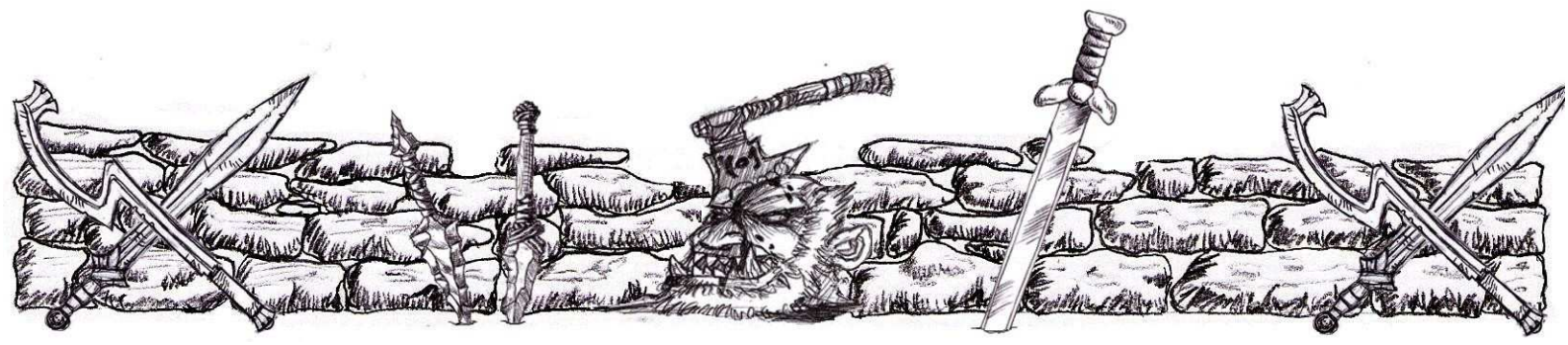
Obsidianmeister

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es Handwerkern der Späten Steinzeit Klingen aus Obsidian herzustellen.

Voraussetzung: TaW *Feuersteinbearbeitung* 10+

Verbreitung: Nur bei Kulturen der Späten Steinzeit zu finden.

Kosten: 250AP



Herstellung von Bronzewaffen

Benötigte Talente: Holzbearbeitung, Töpfern, Hüttenkunde, Metallguss

Im Gegensatz zur Schmiedetechnik, kommt es bei der Herstellung von Bronzewaffen weniger auf die Bearbeitungstechnik, als vielmehr auf die Herstellung der richtigen Bronzelegierung an, denn diese ist ausschlaggebend für die Härte, und somit für den BF der daraus gefertigten Waffen.

Je nachdem was für eine Waffe hergestellt werden soll, ändert sich auch die benötigte Legierung. Kombinierte Waffen (Speere, Äxte, Kriegshämmer etc.) benötigen keine hochwertige Bronzelegierung, da diese Waffen ihre Stabilität durch den hölzernen Schaft erhalten.

Anders bei reinen Klingenwaffen (Dolche, Schwerter). Diese Waffen benötigen eine erstklassige Bronze, um nicht gleich beim ersten Schlag zu verbiegen. Das Wissen um die Herstellung solcher Klingenwaffen ist in der **SF Schwertfeger** enthalten, welche nur bei Kulturen der späten Bronzezeit zu finden ist. Neben der herkömmlichen Waffenbronze existiert auch noch die Edelbronze, deren Herstellung jedoch ein streng gehütetes *Berufsgeheimnis* ist. Waffen aus Edelbronze sind in der Regel Klingenwaffen, die eigens für einen bestimmten Träger angefertigt werden und deren Preis oft ein Vielfaches dessen ihrer Pendants aus normaler Bronze beträgt.

Die hier vorgestellten Regeln lehnen sich an die Schmiederegeln aus WdS an. Für jede Waffe müssen vor Beginn des Herstellungsprozesses die benötigten Talentpunkte (TaP*) errechnet werden. Diese werden wie folgt ermittelt: *Grundwert* $\times$ *Herstellungsfaktor*

Der Grundwert errechnet sich aus den durchschnittlichen TP der Waffe (ein W6 wird immer mit 4 gewertet, ein Schwert hat demzufolge einen Grundwert von 8 (1W6+4)).

Der Herstellungsfaktor gibt den Aufwand der Herstellung wieder und liegt bei normalen Waffen bei 3 Punkten.

Die benötigten TaP* für ein Bronzeschwert wären demnach 8×3 , also 24. Jeder Punkt Verbesserung (s.u.) erhöht den Herstellungsfaktor um 0,5. Bei der Herstellung von reinen Klingenwaffen ist die die 1. (Wachsmmodell), 3. (Legierung) und 4. (Bronzeguss) Probe jeweils um $TaP^*/3$ erschwert. In unserem Beispiel bedeutet dies, dass diese Proben also um je 8 Punkte erschwert sind (24/3).

Bei kombinierten Waffen werden die TaP* zusätzlich noch auf die dann anfallende 5. (Holzschaft) Probe aufgeteilt, die entsprechenden Proben sind also um $TaP^*/4$ erschwert und die Waffe somit leichter herzustellen.

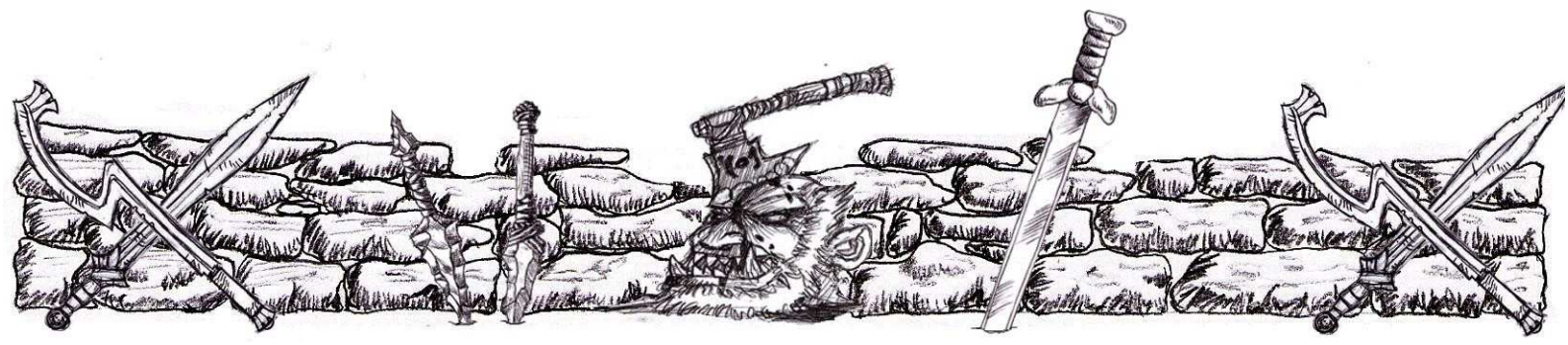
Reine Klingenwaffen erhalten die vollen BF-Mod., während kombinierte Waffen mit einem hölzernen Schaft (Äxte, Beile etc.) nur die halben BF-Mod. (aufgerundet) erhalten. Ausgenommen sind hier Speere, bei denen sich der BF nicht erhöht.

Material	TP	BF	Probe
Bronze*	± 0	+2*	siehe oben
Edelbronze	± 0	+1	siehe oben

* Bei Klingenwaffen führt jede Erhöhung des BF zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird.

Der Herstellungsprozess läuft wie folgt ab:

1. Herstellung eines Wachsmodells der Waffe. (Holzbearbeitung oder Töpfern + Erschwernis durch $TaP^*/3$, oder $TaP^*/4$) - Bei Misslingen muss dieser Probe muss der Vorgang wiederholt werden.
2. Herstellung der Gussform aus Ton oder Lehm, welche um das Wachsmmodell modelliert wird (Töpfern) - Bei Misslingen dieser Probe muss der Vorgang wiederholt werden und das verwendete Material geht verloren. Egal ob erfolgreich oder nicht – der Wachskern wird beim Brennvorgang auf jeden Fall zerstört.
3. Herstellung der gewünschten Bronzelegierung (Hüttenkunde + Erschwernis durch $TaP^*/3$, oder $TaP^*/4$, die Herstellung von Edelbronze (**SF Berufsgeheimnis**) ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert) - Bei Misslingen dieser Probe kann eine Rettungsprobe abgelegt werden, die um den doppelten Probenzuschlag erschwert ist, mindestens jedoch um 7. Misslingt auch diese Probe, so ist die entstandene Bronze nicht für die Waffenfertigung geeignet.
4. Gießen der Waffe. Die flüssige Bronze wird in die fertige Gussform gegossen. Neben der richtigen Gusstechnik müssen auch die nötigen Abkühlzeiten genauestens eingehalten und die entsprechenden Nachbearbeitungstechniken (z.B. kaltes Hämmern) angewandt werden. Bei diesem Vorgang geht die Gussform verloren - egal ob die Probe gelingt oder nicht (Metallguss + Erschwernis durch $TaP^*/3$, oder $TaP^*/4$) - Bei Misslingen dieser Probe muss die Bronze wieder



eingeschmolzen und der ganze Vorgang von vorne begonnen werden, wobei die Probe auf Hüttenkunde in diesem Fall nicht erschwert ist.

evtl. 5. Herstellung des Holzschafes bei kombinierten Waffen. (Holzbearbeitung + Erschwernis durch TaP*/4). Bei Misslingen dieser Probe muss der Vorgang wiederholt werden und das Material geht verloren.

Besondere Waffen:

Auch bei der Herstellung von Bronzewaffen ist es möglich besonders verbesserte Waffen herzustellen. Um den BF einer Waffe um einen Punkt zu senken, ist die Hüttenkunde-Probe um drei Punkte erschwert. Auf diese Weise lässt sich der BF einer Bronzewaffe um max. 3 Punkte senken (was also eine Erschwernis von +9 bedeutet).

Auch die TP lassen sich erhöhen, doch hier kommt es mehr auf die Nachbearbeitung während der Metallguss-Probe an (Hämmern, Schleifen). Auch diese Probe ist um drei Punkte pro zusätzlichem TP erschwert. Die TP können so um max. zwei Punkte angehoben werden (also max. +6). Jeder Punkt Verbesserung (egal ob BF oder TP) erhöht darüber hinaus den Herstellungsfaktor um 0,5.

Eine Ausnahme bildet die seltene Edelbronze. Diese lässt sich im gleichem Maße verbessern wie Stahlwaffen, also max. +3 TP (Metallguss 18+) und max. -7 BF (Hüttenkunde 18+), wobei auch hier pro Punkt Verbesserung eine Erschwernis von jeweils +3 auf die jeweilige Probe und eine Erhöhung des Herstellungsfaktors von je 0,5 anfällt.

Persönliche Waffen:

Wenn eine Waffe für eine spezielle Person angefertigt wird, können sowohl der WM, als auch der INI-Mod. um jeweils einen Punkt angehoben werden (max. AT +1, PA +1, INI +1). Die Waffe wird hierzu an die Größe, Armlänge, etc. ihres zukünftigen Trägers angepasst werden. Pro verbessertem Punkt ist die Holzbearbeitungsprobe bzw. sind die Töpfernprobe zur Herstellung des Wachsmodells und die Metallguss-Probe um jeweils fünf Punkte erschwert. Bei Kombinierten Waffen ist auch die Holzbearbeitungsprobe aus Schritt 5 um je fünf Punkte erschwert. Darüber hinaus steigt der Herstellungsfaktor um 0,5 pro verbessertem Punkt.

Pfeile

Aus Bronze können nur Jagd-, Kriegs- und Brandpfeile hergestellt werden.

Sonderfertigkeiten zur Bronzezeit:

Schwertfeger

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht Bronzegießern der Späten Bronzezeit eine Bronzelegierung herzustellen, die hart genug ist um daraus echte Klingenwaffen herzustellen.

Voraussetzung: TaW *Bronzeguss* 10+

Verbreitung: Nur bei Kulturen der Späten Bronzezeit zu finden.

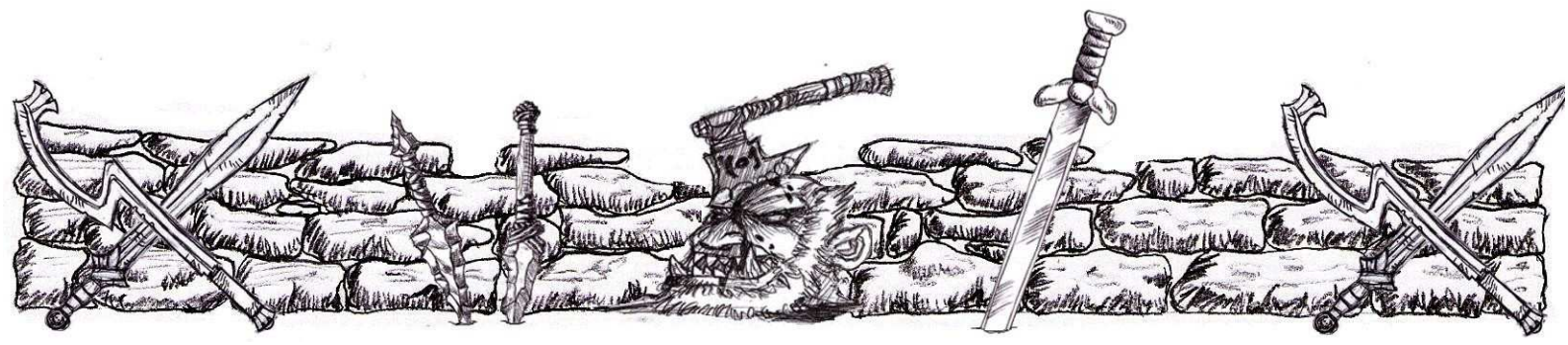
Kosten: 250AP

Berufsgeheimnis: Edelbronze

Voraussetzung: TaW *Bronzeguss* und *Hüttenkunde* 15+

Verbreitung: 1, nur bei wahren Meistern des Bronzegießerei der Späten Bronzezeit.

Kosten: 100 AP



Herstellung von Eisen und Stahlwaffen

Das Schmieden von Eisen und Stahl ist in Rakshazar einerseits eine sehr junge und andererseits eine sehr, sehr alte Handwerkskunst. Zwar machen einige Kulturen gerade erst die ersten zaghaften Schritte auf dem Weg in die Eisenzeit, andererseits konnten sich manche Völker – wie etwa die Trolle – Wissen aus vorkataklystischer Zeit bewahren.

Erstere verarbeiten vor allem Eisen oder Grassodenerz. Echter Stahl wird fast ausschließlich von den alten Kulturen hergestellt. Es gibt auch Mischformen der Waffenherstellung. So kennen einige Kulturen bereits Eisen, jedoch ist ihnen die Schmiedekunst unbekannt. In solchen Kulturen kann es also durchaus vorkommen, dass Eisengusswaffen hergestellt werden. Deren Herstellung läuft aber nach dem Bronzeguss- (s.o.) und nicht nach dem Schmiedeverfahren (WdS) ab. Wie bei Stein- und Bronzewaffen erhalten reine Klingenwaffen die vollen BF-Mod., während kombinierte Waffen mit einem hölzernen Schaft (Äxte, Beile etc.) nur die halben BF-Mod. (aufgerundet) erhalten. Ausgenommen sind hier Speere, bei denen sich der BF nicht erhöht.

Material	TP	BF	Probe
Eisenguss	±0	+5	spez.*
Eisen**	±0	+2	-1
Grassodenerz	±0	+1	+2
Stahl	±0	±0	±0

*Herstellung verläuft nach dem Bronzegussverfahren. Eisen erleichtert die Hüttenkundeprobe um 2 Punkte, da keine Legierung hergestellt werden muss.

** Jede Erhöhung des BF zu einem Malus von -1 auf AT und PA, bis die Waffe gerade gebogen wird.

Regeltechnisch läuft der Schmiedervorgang nach den Regeln aus WdS ab (S. 181). Ausgenommen sind die folgenden besonderen Techniken, die in Rakshazar nicht bekannt sind:

- Geflämt
- Lehmbacktechnik
- Orkische Schmiede
- Toschkiril
- Magische Metalle

Die Technik Zwergenspan ist den Agrim vorbehalten.

Darüber hinaus gibt es in Rakshazar natürlich keine Stähle aus speziellen aventurischen Herkunftsgebieten (also keinen Maraskanstahl, Khunchomer Stahl usw.).

Amhasischer Stahl entspricht gewöhnlichem (Mirhamer) Stahl.

Die Agrim produzieren neben gewöhnlichem Stahl auch einen besseren Stahl der dem aventurischen Zwergenstein entspricht.

Alle anderen Stähle entsprechen bis auf wenige Ausnahmen (Meisterentscheid) Grassodenerz.

Zusätzlich zu den sonstigen aventurischen Materialien kommt in Rakshazar noch Meteoreisen als Waffenmetall vor.

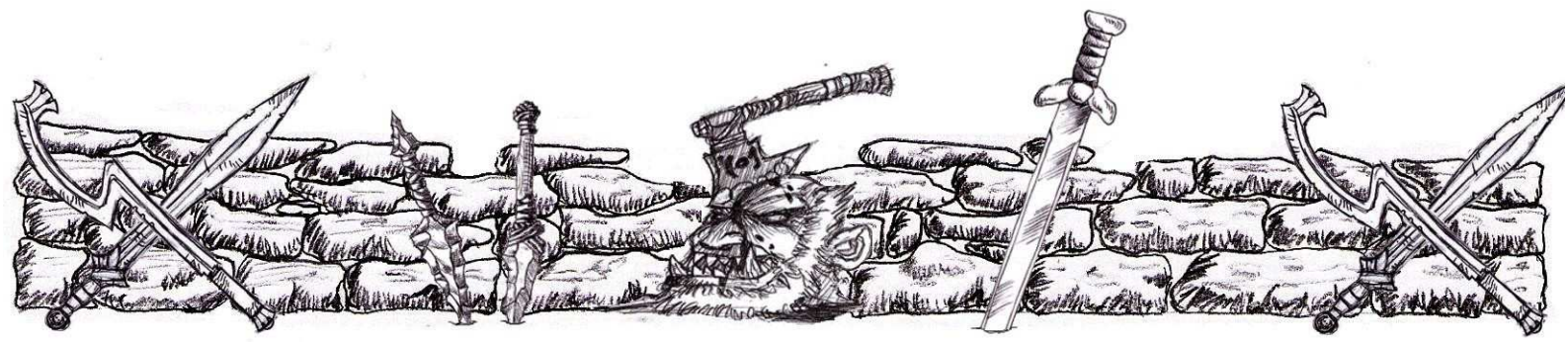
Berufsgeheimnis: Geheimnis des Stahls

Erst die Kenntnis dieses Berufsgeheimnisses ermöglicht es Waffenschmieden einen Stahl aventurischer Qualität herzustellen.

Voraussetzung: TaW *Grobschmied* 15+

Verbreitung: 1, eigentlich nur bei Trollen, Amhasim und Agrim anzutreffen, sonst extrem selten.

Kosten: 100 AP



Meteoreisen- das Sternenmetall

Sternenmetall, in Aventurien als Meteoreisen bekannt, ist das begehrteste und wertvollste Metall ganz Rakshazars, weit wertvoller noch als Gold. Viele Völker sehen in den vom Himmel fallenden Metallstücken ein Geschenk ihrer Götter. Qualitativ ist Sternenmetall meist sogar dem Stahl der Amhasim überlegen, doch seine Eigenschaften sind von Fundort zu Fundort verschieden. Eine weitere Eigenheit des Sternenmetalls ist, dass es sich besser zum Anfertigen magischer Artefakte eignet als alle anderen in Rakshazar bekannten Metalle.

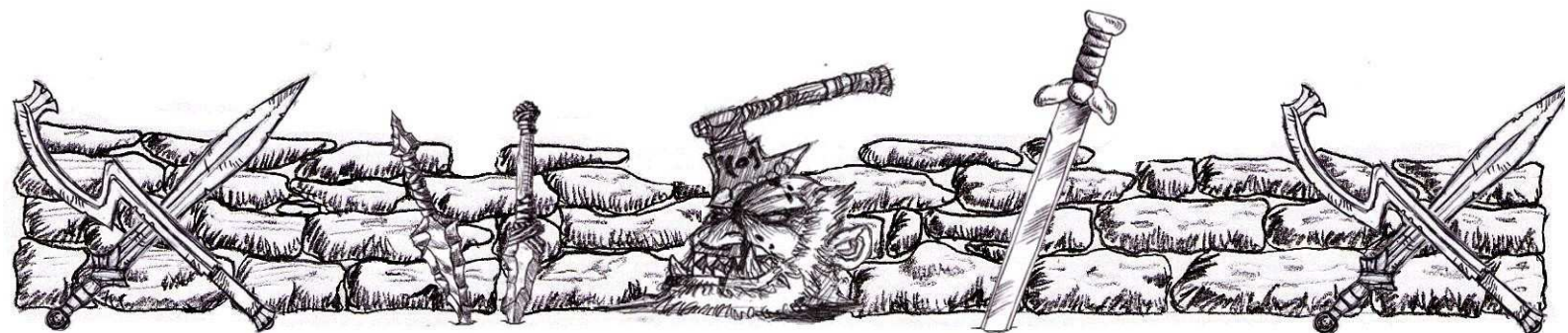
Wer eine Lagerstätte entdeckt, versucht in der Regel sie geheim zu halten, und möglichst unauffällig auszuschlachten, denn Sternenmetall zieht übles Gesindel an wie der Dreck die Fliegen.

Auch auf Sphärenwesen übt Sternenmetall große Anziehungskraft aus; nur zu gerne wählen sie einen Klumpen Sternenmetall oder einen aus Sternemetall gefertigten Gegenstand als ihre Heimstatt.

Seine weiteren Auswirkungen auf die Werte einer aus ihm gefertigten Waffe bestimmen wird mit 1W3 mal auf die untenstehende Tabelle gewürfelt, diese Auswirkungen gelten dann für alles Sternemetall, das aus ein und derselben Quelle stammt.

W20	Wirkung
1-2	BF+1
3-4	keine
5-8	BF-1
9-10	BF-1W3
11-12	INI +1
13-14	WM zusätzlich +0/+1
15-16	WM zusätzlich +1/+0
17-18	TP/KK -1/+0
19-20	TP +1

Auch die wie gut sich das Meteoreisen zu bearbeiten lässt ist von Fund zu Fund verschieden. Der Modifikator auf die Probe zur Herstellung beträgt 1W6-2, das heißt im besten Fall (gewürfelte 1 auf dem W6) sind alle Proben um 1 Punkt erleichtert, im schlechtesten (gewürfelte 6 auf dem W6) um 4 Punkte erschwert.



RAKSHAZAR

DAS RIESLAND

FANPROJEKT

BUCH DER KLINGEN

UMFASSENDES
HINTERGRUND- UND
REGELWERK ZUM
RIESLÄNDISCHEN
KAMPF SOWIE DEN
WAFFEN UND
RÜSTUNGEN DES
BARBARISCHEN
KONTINENTS

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

Östlich des Bomlandes, durch das unbezwingbare Ehemalige Schwert von Aventurien getrennt, liegt ein Land der Bestien und Abenteuer - das Riesland. Mache dich auf, einen verfluchten Kontinent zu entdecken, eine Welt, die bereits vor Urzeiten vom Zorn der Götter verwüstet wurde. Ein weites, wildes Land erwartet Dich, in dem die Zivilisation noch jung ist, wo lediglich eine Handvoll Königreiche um die Vorherrschaft streiten und man oft Monate reisen muss, um auf die nächste Siedlung zu stoßen. Erlebe Abenteuer mit Helden, die mit Waffen aus Stein oder Bronze gegen reißende Monster antreten. Lasse dich fortragen von den Menschenmassen auf den Straßen und Basaren Rakshazars, hinein ins Abenteuer...

BUCH DER KLINGEN

Diese Spielhilfe enthält alle Informationen, die man für den Kampf in Rakshazar benötigt. Auf fast 150 voll bebilderten Seiten werden alle speziellen Waffen und Rüstungen der einzelnen Kulturen beschrieben und ihre Regeln erläutert. Außerdem findest du in dieser Spielhilfe Regeln für das Schmieden und Bauen von Bronze- und Obsidianwaffen, sowie detaillierte Beschreibungen Regeln für den Einsatz von riesländischen Streitwagen. Zusätzlich benötigst du lediglich Kenntnisse der aktuellen Regeln von DSA 4.1 - speziell die Regeln aus WEGE DES SCHWERTS.



Dieses Dokument ist eine inoffizielle Spielhilfe
für die Welt von DAS SCHWARZE AUGE.

