

MIT BLITZENDEN KLINGEN

KÄMPFERPROFESSIONEN UND KAMPFSYSTEM

Das Schwarze Auge

İNHALT

VORWORT: MIT BLITZENDEK KLİNGEN..... 5

DİE KAMPFREGELN 6

ZUM UMGANG MIT DIESEM BUCH 7

DİE GRUNDREGELN ZUM KAMPF 7

DİE FORTGESCHRITTENEN-REGELN ZUM KAMPF 9

DER KAMPFABLAUF 15

DİE KAMPFREGELN İM DETAIL 17

ZEİT UND RAUM 17

OPTIONAL: DİSTANZKLASSEN 22

TREFFERPUNKTE 23

RÜSTUNG UND BEHİNDERUNG 24

OPTIONAL: KAMPFUNDÄHİGKEİT, WUNDEN 25

OPTIONAL: GLÜCKLICHE SCHLÄGE UND PATZER... 27

OPTIONAL: BRUCHFAKTOR..... 29

OPTIONAL: KÄMPFE MIT MEHREREN BETEİLİGTEN 30

OPTIONAL: KONTROLLBEREİCHE UND PASSİERSCHLAG 31

EXPERTE: AUSDAVER İM KAMPF 32

BESONDERE KAMPFSİTUATIONEN..... 32

MANÖVER 36

ALLGEMEİNE MANÖVER..... 37

MANÖVER MIT SONDERFERTİGKEİTEN 39

WAFFENLOSER KAMPF..... 48

KAMPFWERTE 48

TECHNIKEN 48

OPTIONAL: WAFFENLOSE KAMPFSTİLE..... 49

OPTIONAL: WAFFENLOSE SONDERFERTİGKEİTEN & MANÖVER 51

DER KAMPF ZU PFERD 53

LANZENREİTEN 58

FERDİKAMPF..... 60

EXPERTE: KAMPF MIT TREFFERZONEN..... 66

EXPERTE: KAMPF GEGEN TİERE 70

DİE KAMPFTECHNIK-TALENTE 73

KAMPF-SONDERFERTİGKEİTEN 78

AVENTURİSCHE WAFFEN..... 83

SCHUSS- UND WURFWAFFEN 92

SCHİLDE UND PARİERWAFFEN 96

AVENTURİSCHE RÜSTUNGEN 98

ZUM HELDEN GEBOREN 101

DİE UNTERSCHİEDLİCHEN KÄMPFER..... 101

VOM GRUND, AUF ABENTEUER AUSZUZIEHEN 103

KÄMPFER-PROFESSIONEN 103

KRIEGERSCHWUR UND SÖLDNEREHRE 135

DAS KAMPFREGEL-PROJEKT..... 137

INDEX..... 138

VORWORT:

Mit BLITZENDE Klingen

Aventurien ist eine Welt voller Gegensätze und Geheimnisse – aber auch eine gefährliche Welt, in der man sich nicht nur Hab und Gut, sondern nur allzu oft das schiere Überleben Tag für Tag aufs Neue erkämpfen muss. Sicherheit und ein ruhiges Leben sind für die meisten Aventurier derart unerreichbare Ziele, dass man gar nicht erst ernsthaft mit ihnen rechnet, sondern einfach den Göttern für jedes glückliche Jahr dankt und keinen unnötigen Gedanken auf die Zukunft verschwendet. Auch der bravste Krämer weiß insgeheim, dass er jeden Augenblick alles verlieren kann, was er sein Eigen nennt – und dass womöglich im entscheidenden Augenblick, wenn er sich einen Dieb oder Einbrecher vom Hals halten muss, alles davon abhängt, wie gut er den Knüppel zu schwingen weiß. Doch wenn es schon für den einfachen wandernden Bürger auf Wehrhaftigkeit ankommt, um wie viel mehr muss dies für all jene gelten, die sich der Kunst mit der Klinge verschrieben haben und deren Handwerk das Kämpfen selbst ist. Die Söldner, Krieger und Gladiatoren Aventuriens sind Meister ihres Fachs – denn sie haben es Tag für Tag mit neuen Gegnern zu tun, die ihnen im besten Falle ebenbürtig und oft genug auch überlegen sind, und müssen davon ausgehen, dass jeder Fehler im Gefecht ihr letzter sein kann. Wenn Sie also für Ihren Helden den harten, aber ruhmreichen Weg eines Kämpfers gewählt haben, so müssen Sie die Waffenkunst in all ihrer Vielfalt zum Teil seiner Persönlichkeit machen. Krieger sind Spezialisten, ebenso wie Magier oder Geweihte, sie haben sich unter Einsatz ihres eigenen Lebens eine reiche Fülle an Fertigkeiten und Manövern erarbeitet. Im Laufe ihrer – meist überaus zeitaufwendigen – Ausbildung ist ihnen dieses Wissen in Fleisch und Blut übergegangen, damit sie es dann, wenn es darauf ankommt, im Bruchteil eines Augenblicks parat haben. Wenn Sie einen Schwertgesellen oder Seekadetten am Spieltisch überzeugend darstellen wollen, dann kommt es zunächst einmal, wie bei jedem anderen Helden auch, auf einen

fundierten Hintergrund seiner Persönlichkeit an. Doch ein guter Kämpfer zeichnet sich nicht allein dadurch aus, dass er sich beim Gespräch am Lagerfeuer stundenlang mit Gleichgesinnten über Riposten, Finten und den Kreuzblock unterhalten oder in epischer Breite von den Feinheiten des Schanzenbaus schwärmen kann. Vor allem muss er dann, wenn es im Alltag der Heldengruppe darauf ankommt,

seinen Mann (oder, im Falle einer Kämpferin, ihre Frau*) stehen – und zwar mit aller Finesse, die seiner Professionalität angemessen ist. Im vorliegenden Band finden Sie all jene Informationen, die Sie benötigen, um einen Spezialisten des Waffenhandwerks am Spieltisch lebendig werden zu lassen. Je nach Hintergrund und Ausbildung stehen Ihrem Kämpfer (oder auch dessen Gegnern ...) eine reiche Palette an Sonderfertigkeiten, Manövern und Waffen zur Verfügung, die den Kampf spannender und abwechslungsreicher gestalten. Ein modular aufgebautes System erlaubt es Ihnen, die Komplexität der Kampfregeln, die in Ihrer ganz persönlichen Spielrunde gelten sollen, selbst zu bestimmen. Auf diese Weise können Sie die Kämpfe eher detailgetreu realistisch oder erzählerisch kompakt gestalten – ganz so, wie es am besten zu Ihrer Gruppe und Ihrem Spielstil passt.

Wir haben uns somit alle Mühe gegeben, Ihnen eine möglichst spannenden, abwechslungsreichen Verlauf der Kampfssequenzen zu erlauben, die zum Flair und zur Dramaturgie einer Fantasywelt nun einmal zwingend dazugehören. Eines jedoch können wir dabei nicht leisten: Auch die besten Regeln und der filigranste Hintergrund taugen nur dann etwas, wenn sie irgendwann von Ihnen, lieber Spieler oder Meister, zum Leben erweckt werden. Dazu möchten wir Sie einladen, damit in Ihrer ganz persönlichen Runde jener Spielspaß, den wir uns beim Verfassen des vorliegenden Werkes für Sie erträumt haben, Wirklichkeit werden kann.

In diesem Sinne, mit Rondras oder Kors Segen und den besten Wünschen der Spieldesigner – blankgezogen und ab ins Gefecht!

Karlsruhe, im November 2001
Für die DSA-Redaktion,
Britta Herz

*) Ihnen wird auffallen, dass wir in vielen Bereichen unserer Texte ständig von Kämpferinnen schreiben. Lassen Sie sich davon nicht irritieren – natürlich gibt es (von wenigen Ausnahmen abgesehen) etwa genau so viele männliche wie weibliche Angehörige des Waffenhandwerks.

DIE KAMPFREGELEN

Phantastische Landschaften und mysteriöse Meisterpersonen, lebensgefährliche Fallen und knifflige Rätsel sind sicherlich wichtige Elemente in einem 'zünftigen' Rollenspiel, aber zu einem Abenteuer – gerade in einer Fantasy-Umgebung – gehören nun einmal auch die Duelle mit dem blanken Stahl. Nicht nur, dass in einer rauen Welt wie Aventurien Kampf bis aufs Blut häufig die letzte mögliche Lösung eines Konflikts ist (selten die erste oder einzige) und auch einige blutrünstige Monstrositäten und jenseitige Schreckensgestalten nur die Sprache blitzenden Stahls verstehen – taktische Planung, das wechselnde Kampfesglück, die unmittelbare Gefahr für den Helden und die Möglichkeit, alleine eine Entscheidung herbeizuzwingen, machen einen Kampf im Rollenspiel spannend und zu einem wichtigen Element bei jeder Form von Regelwerk.

Die Kampfregeln des Schwarzen Auges sollen diese Spannung umsetzen, ohne dabei auf der einen Seite jedes kleinste Detail zu regeln und in buchhalterische Feinheiten abzugleiten, auf der anderen Seite zu willkürlich zu sein und die Entscheidung

allein dem Zufall oder der Laune des Spielers zu überlassen.

Sie sind daher modular, das heißt in Form eines 'Baukastensystems' aufgebaut. Dies ermöglicht Ihnen, sich nach Belieben jene Komponenten zusam-

menzustellen, die Sie für wichtig erachten. In Absprache mit Ihrer Spielrunde können Sie Teile der optionalen Regeln übernehmen oder weglassen, je nachdem, ob Sie mehr Wert auf 'Realismus' oder auf schnelle Spielbarkeit legen. Wir haben die Kampfregeln unter zwei Gesichtspunkten konzipiert: einerseits ein hohes Maß an Spielbarkeit zu bieten, andererseits möglichst wenig Würfel- und Tabellenaufwand zu verlangen und trotzdem eine spannende Umsetzung echter Kampfsituationen zu erhalten.

Grundsätzlich benötigen Sie nur die *Kampftalente*, die Bedeutung der Begriffe *Angriff* und *Parade*, *Initiative*, *Trefferpunkte*, *Rüstungsschutz* und *Schadenspunkte* sowie einen kurzen Überblick über die *Fernkampfregeln*. Alles andere bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Wir haben daher die Regeln auch in der Präsentation in mehrere Stufen unterteilt:

Die Grundregeln oder **Regeln der Stufe 1 (R1)** sind die Abschnitte zu den eben genannten Begriffen sowie einige Anmerkungen zum Spielablauf. Wir präsentieren Ihnen diese Regeln noch einmal zusammengefasst auf den nächsten Seiten.

ANMERKUNG DER ENTWICKLER

Bei der Konzeption eines Kampfsystems sind viele verschiedene Ansätze möglich: Kampfregeln können versuchen, bewaffnete Gefechte so detail- und originalgetreu wie möglich (bezogen auf irdische Vorbilder) abzubilden, sie können reine abstrakte 'Spielregeln' (mit einem möglichst hohen Maß an 'Gerechtigkeit' und 'Ausgewogenheit') sein oder aber helfen, einen von Spielern und Spielern erzählerisch durchlebten Kampf zu visualisieren.

Dazu kommt, dass im Rahmen des von uns geförderten 'Phantastischen Realismus' heroische und 'überlebensgroße' Aktionen zwar durchaus möglich sein sollten, dass aber ebenso grundsätzlich jeder Held sterblich ist und eine blanke Waffe oder auf ihn gerichtete Armbrust als Bedrohung empfinden sollte.

Und wenn er Kämpfe gewinnt, sollte ihm dies gelingen, weil er sein Handwerk (in diesem Fall das Kämpfen) gut beherrscht und über Jahre trainiert hat, und nicht etwa deshalb, weil er eigentlich Erfahrungen in anderen Gebieten gesammelt und daher eine höhere LE und KK hat oder weil eine Verkettung glücklicher Umstände oder andere höhere Mächte ihn beschützt haben. Das heißt: Ein Kampf sollte durch gute Talentwerte, Kampferfahrung, Teamarbeit (wenn möglich) sowie geschickte Wahl von Waffen und Kampftaktik entschieden werden, nicht durch breit gestreute Zufallselemente oder ständiges Eingreifen des Spielers.

Auch in einer Fantasywelt sollen Kämpfe nicht Selbstzweck und erster Lösungsansatz sein, sondern nur dort eingesetzt werden, wo sie dramaturgisch passen – und vom besagten Phantastischen Realismus her auch häufiger nötig sind als im 'echten Leben'. Daher gilt auch in Aventurien, dass, wer

sich in einen Kampf begibt, darin umkommen kann – reden mag nicht in jeder Lage möglich sein, aber fliehen ist es fast immer, und wer trotz anderer (besserer) Möglichkeiten den Kampf sucht, der sollte auch wissen, dass er ein hohes Risiko eingeht.

Wenn man dazu noch in Betracht zieht, dass **Das Schwarze Auge** Freunde und Freundinnen verschiedener Spielstile und historischer Epochen am Spieltisch vereint und dass sich dies auch (teilweise sehr phantastisch, dafür weniger realistisch) in den Kulturen Aventuriens niederschlägt, also alles andere als 'sorten-' oder 'genrerein' ist, dann können aventurische Kampfregeln immer nur Kompromisse sein. In diese Regeln sind also nicht nur das Studium historischer Kampftechniken und Strategien, antiker und mittelalterlicher Materialwissenschaft sowie Schaukampf- und Reenactment-Erfahrung der Autoren und Designer eingeflossen, sondern auch – und in nicht geringem Anteil – 'Erfahrung' aus vielen Jahren Rollenspiel (auch anderer Systeme), aus Romanen, aus Fantasy-, Ritter- und Musketierfilmen.

Darüber hinaus hatten wir die Absicht, ein Gleichgewicht zwischen erzählerischem Tempo, eingängigen und schnell erklärten (weil schlüssigen) Spielregeln und zumindest auf den ersten Blick glaubhafter Pseudo-Realität zu schaffen. Kein Wunder also, dass wir das bewährte modulare System der Regeln beibehalten und etliche der **Myranor**-Regeln übernommen haben.

Aber wie üblich ist es natürlich Ihre Entscheidung, mit welchen der Regeln Sie spielen wollen – so lange Sie sich in Ihrer Gruppe einig sind, ist es kein Problem, den Schwerpunkt entweder auf Realismus, auf Dramaturgie, auf Tempo oder Einfachheit der Regeln zu legen bzw. Abwandlungen, Auswahlen oder Hausregeln einzubeziehen.

Die **Optionalen Regeln**, Fortgeschrittenen-Regeln oder Regeln der Stufe 2 machen den Kampfverlauf an vielen Stellen spannender, häufig sogar schneller, sind aber meist von der jeweiligen Situation abhängig und setzen voraus, dass man sich ein wenig in den Helden hineindenkt und sich mit seiner möglichen Vorgehensweise im Kampf beschäftigt. Wenn Sie einen Krieger oder Söldner spielen (oder Spielleiter in einer Gruppe sind, in der häufig solche Helden gespielt werden), sollten Sie die Verwendung der Fortgeschrittenen-Kampfregeln auf jeden Fall in Betracht ziehen. Regeln der Stufe 2 sind im Folgenden als **Optional** gekennzeichnet.

ZUM UMGANG MIT DIESEM BUCH

Sehen Sie dieses Buch als Nachschlagewerk, als eine Zusammenstellung unterschiedlicher Möglichkeiten, und nicht als Lesebuch. Es enthält eine so große Fülle an Informationen, die mitunter auch untereinander verzahnt sind, dass es schwer ist, immer die Übersicht zu behalten. Es empfiehlt sich also, dass Sie sich erst einmal die Kapitel durchlesen, die für Sie im Moment aktuell sind: Wenn Sie zum Beispiel gerade einen Helden mit einer kämpferischen Profession erstellen wollen, finden Sie diese Professionen ab S. 101.

Wenn Sie hingegen auf der Suche nach Regeln zu bestimmten Kampfsituationen sind, finden Sie sie ab Seite 32.

Wollen Sie hingegen das Kampfgeschehen mit Manövern und

Experten-Regeln oder Regeln der Stufe 3 verfeinern und detaillieren den Kampfverlauf – sie machen den Ablauf aber auch häufig wieder langsamer. Es handelt sich gewissermaßen um eine Auswahl der wichtigsten Haus- und Sonderregeln, die in bestimmten Situationen zur Anwendung kommen können. Regeln der Stufe 3 sind mit als **Experte** gekennzeichnet (und meist noch extra hervorgehoben).

Bei offiziellen Abenteuern gehen wir üblicherweise von Kampfregeln der Stufe 2 aus (mit der Ausnahme spezieller Einsteiger-Abenteuer); Sie machen also nichts verkehrt, wenn Sie die Experten-Regeln erst einmal ignorieren.

Sonderfertigkeiten würzen, können Sie in dem entsprechenden Kapitel ab Seite 78 stöbern.

Sie werden sehen, dass Sie auf diese Weise viele interessante Regeln und Ergänzungen finden werden, und wenn Sie allen Querverweisen folgen, werden Sie nach und nach das ganze Universum der DSA-Kampfregeln mit ihren unzähligen Facetten und Möglichkeiten kennen lernen.



DIE GRUNDREGELN ZUM KAMPF

Wenn Sie in Ihrer Spielrunde die Kampfregeln sehr einfach halten wollen, dann können Sie sich auf die Grundregeln der Stufe 1 beschränken. Diese Regeln sind vollständig schon in den **Basisregeln** ab Seite 86 enthalten, weswegen wir hier nur noch kurz darauf eingehen wollen.

(Anmerkung: Auch im Kampf gelten natürlich die in **Mit flinken Fingern** auf Seite 6 genannten Konventionen, namentlich, dass immer echt gerundet wird, wenn nichts anderes angegeben ist.)

VOR DEM ABENTEUER

Zunächst müssen Sie die Kampfwerte Ihres Helden zusammenstellen: Initiative-Basiswert, Attacke- und Paradowert für die benutzte Waffe, den Rüstungsschutz und die Behinderung der getragenen Rüstung und natürlich die Lebensenergie. Beim Initiative-Basiswert gehen Sie nur von dem errechneten Wert (**AH 17**) aus und können erst einmal sämtliche Modifikationen des Werts ignorieren.

Dann müssen Sie die Werte der von Ihrem Helden mitgeführten Waffen auf dem Heldendokument eintragen: Vorne steht der Name der Waffe, dahinter das Talent, mit dem die Waffe geführt wird und die für dieses Talent geltende Behinderung. Die Spalte DK für Distanzklasse können Sie frei lassen, da dies eine Stufe 2-Regel ist. Die Trefferpunkte der Waffe können Sie den Tabellen auf S. 83ff. entnehmen, während die Spalten TP/KK, INI und WM ebenfalls vorerst uninteressant sind. Schauen Sie nun nach, ob die effektive Behinderung (eBE) in dem für die Waffe benötigten Talent größer als 0 ist (zur effektiven Behinderung siehe **Mit flinken Fingern**, S. 18). Wenn ja, dann

sinken Attacke und Parade durch diese effektive Behinderung: Der erste Punkt der eBE wird von der Attacke abgezogen, der zweite von der Parade, der dritte wieder von der Attacke etc. Die Attacke- und Parade-Werte, die auf diese Weise entstehen, können Sie in die nächste Spalte auf dem Heldendokument eintragen und dahinter noch einmal die Trefferpunkte. Diese drei Spalten sind diejenigen Werte, die Sie im Kampf benutzen müssen. (Der BF bleibt ebenfalls leer.)

Auf die gleiche Weise müssen Sie auch für eventuelle Fernkampfwaffen verfahren, die der Held mit sich führt: In die erste Spalte tragen Sie den Namen der Waffe ein, in die zweite das benutzte Talent und die dazugehörige effektive Behinderung. Die TP und die Entfernungen entnehmen Sie bitte der Tabelle der Fernwaffen auf S. 93, während die TP/Entfernung in dieser Regelstufe ignoriert werden können. Der FK-Wert ist der Angriffswert, den Ihr Held in dieser Waffe hat (siehe **AH 17** bzw. Seite 60 in diesem Band), und hinten sollten Sie die Anzahl der Geschosse festhalten, über die Ihr Held verfügt (bei den meisten Wurfaffen vermutlich eine, bei Schusswaffen entsprechend mehr).

AUF IN DEN KAMPF

Wenn es im Abenteuer irgendwann zu einem Kampf kommt, wird die Zeitrechnung auf die Einheit 'Kampfrunde' umgestellt. Eine Kampfrunde entspricht etwa 3 Sekunden und ist die Zeit, in der jeder Beteiligte einmal angreifen kann. Außerdem kann man pro Kampfrunde auch nur einmal parieren; sollte also ein Kämpfer innerhalb einer KR mehrmals angegriffen werden, kann er nur einmal zu parieren versuchen.

Die Reihenfolge, in der die Beteiligten attackieren können, hängt von der Initiative ab: Wer das höchste Ergebnis hat (Initiative-Basiswert plus ein Würfelwurf mit dem W6), fängt mit seinem Angriff an, danach agieren die anderen Beteiligten (Helden wie auch Meisterpersonen) in absteigender Reihenfolge ihrer INI-Werte. Bei Gleichstand hat der höhere INI-Basiswert Vorrang; ist auch dieser gleich, finden auch die Aktionen gleichzeitig statt.

Jeder Angreifer, der an der Reihe ist, erklärt, wen er angreifen will, und der Angegriffene muss dann festlegen, ob er zu parieren versucht. Anschließend würfelt der Angreifer eine **Angriff** (eine Probe auf den **Angriff-Wert** der benutzten Waffe). Wenn sie gelingt, muss der Angegriffene eine **Parade** würfeln (eine Probe auf seinen **Parade-Wert**). Wenn auch die **Parade** gelingt oder bereits die **Angriff** nicht gelungen ist, ist der Angriff ohne Folgen geblieben und der nächste Angreifer ist dran. Der Verteidiger verbraucht nur dann seine **Parade**, die er diese Kampfrunde hat, wenn er auch wirklich parieren muss (also würfelt); bei einem misslungenen Angriff wird die **Parade** nicht verbraucht.

Wenn aber die **Angriff** gelungen ist und die **Parade** nicht (oder der Angegriffene nicht parieren will oder nicht mehr kann), dann ist dem Angreifer ein **Treffer** gelungen. Er darf nun auswürfeln, wie schwer dieser **Treffer** ist: Er ermittelt die **Trefferpunkte** gemäß des entsprechenden Eintrags zu seiner Waffe, also indem er einen oder mehrere Würfel rollt und zum Ergebnis einen bestimmten Wert addiert. Diese **Trefferpunkte** werden um den **Rüstungsschutz** des Getroffenen reduziert, und wenn noch Punkte übrig bleiben, dann sind das **Schadenspunkte**, die von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden. Anschließend geht der Kampf mit dem nächsten Kämpfer weiter.

FERNKAMPF

Eine Fernkampfwaffe abzuschießen bzw. (bei Wurf Waffen) zu werfen, ist ein Vorgang, der mit der **Angriff** im Nahkampf zu vergleichen ist: Der Schütze würfelt eine Probe auf seinen Fernkampfwert. Wenn sie gelingt, hat er getroffen. Allerdings unterliegt die Probe noch einigen Modifikationen, die von Größe und Entfernung des Ziels abhängen:

Zunächst muss der Meister entscheiden, in welche Größenkategorie das Ziel einzuordnen ist: Die Möglichkeiten reichen von *winzig* (eine Münze) bis *sehr groß* (ein Scheunentor) und bringen Probenerschwernisse mit sich: für *winzige* Ziele +8, für *sehr kleine* Ziele +6 und so weiter bis zum *sehr großen* Ziel, bei dem die Probe sogar um zwei Punkte erleichtert ist: -2. (Einzelheiten zu den Größenkategorien finden Sie auf S. 60.)

Als zweites muss die Entfernung zwischen Schütze und Ziel ermittelt und mit den Entfernungsklassen der Waffe verglichen werden (die Sie ja bereits bei der Waffe eingetragen haben). Ist das Ziel höchstens so viele Schritte entfernt, wie die erste Zahl besagt, dann gilt es als *sehr nah*, was die Probe um 2 Punkte erleichtert, bei einer Entfernung bis maximal zur zweiten Zahl ist ein *nahes* Ziel und modifiziert die Probe gar nicht. Für jede weitere Entfernungsklasse ist die Probe auf den Fernkampfwert um 4 Punkte erschwer. Sollte die Entfernung auch die fünfte Zahl (*extrem weit* entfernt) übersteigen, dann ist es zu weit entfernt, um mit dieser Waffe effektiv angegriffen zu werden. (Die Details zu den Entfernungen stehen auf S. 60.)

KAMPFWERTE (EINE ÜBERSICHT)

Initiative (INI): gibt an, wie schnell und wann ein Held im Kampf handeln kann; errechnet sich als Summe aus dem Initiative-Basiswert (siehe AH 17 bzw. Seite 9 im vorliegenden Band) und dem Ergebnis eines W6-Wurfs.

Angriff (AT): der Angriffswert, mit dem ein Held seine Waffe führt. Errechnet sich aus der AT-Basis und dem TaW für die benutzte Waffe. Siehe AH 17 bzw. die dazugehörigen Kommentare auf Seite 73 im vorliegenden Band.

Parade (PA): der Verteidigungswert, mit dem ein Held versuchen kann, eine gegnerische **Angriff** abzuwehren. Errechnet sich aus der PA-Basis und dem TaW für die benutzte Waffe. Siehe AH 17 bzw. ergänzend Seite 73 im vorliegenden Band.

Trefferpunkte (TP): der Schaden, den ein **Treffer** bei dem Getroffenen verursacht. Hängt von der benutzten Waffe ab (siehe Waffentabellen ab S. 83).

Rüstungsschutz (RS): schützt vor Waffen-Schaden und hängt von der getragenen Rüstung ab (siehe Liste auf S. 98): Der RS-Wert wird von den TP abgezogen, die ein Gegner erzielt hat, das Ergebnis sind die Schadenspunkte.

Schadenspunkte (SP): **Trefferpunkte** abzüglich Rüstungsschutz. Dies ist die Menge an Punkten, die nach einem **Treffer** von den Lebenspunkten abgezogen wird.

Behinderung (BE): die Einschränkung in der Beweglichkeit durch die getragene Rüstung (und eventuell auch durch sperriges Gepäck, Verletzungen etc.). Hängt von der getragenen Rüstung ab (siehe Liste auf S. 98).

Effektive Behinderung (eBE): die effektive Einschränkung durch BE, abhängig vom Kampfstil. Kampf mit einer 'schnellen' Waffe (z.B. Degen oder Dolch) wird durch hohe BE mehr eingeschränkt als bei einer 'langsamen' Waffe (z. B. Zweihänder). Errechnet sich je nach benutztem Kampftalent (siehe S. 24).

Fernkampf (FK): der 'Angriff-Wert' einer Fernkampfwaffe. Errechnet sich aus FK-Basis und TaW in diesem Talent. Siehe AH, Seite 17; ergänzend Seite 73 im vorliegenden Band.

Addieren Sie nun die Modifikationen aus Entfernung und Zielgröße: Diese Modifikation gilt für die FK-Probe.

Es ist (zumindest nach diesen Grundregeln) nicht möglich, einen Fernkampfangriff zu parieren, aber ebenso wenig, mit einer reinen Fernkampfwaffe einen gegnerischen Angriff abzuwehren. Wenn der Gegner also nahe genug heran ist, sollte jeder Kämpfer die Fernwaffe fallen lassen und eine Nahkampfwaffe ziehen.

ENDE DES KAMPFES

Natürlich kann jeder Beteiligte jederzeit den Kampf aufgeben und die Waffen strecken. Das sollte er auch tun, wenn seine Lebensenergie sehr niedrig liegt. Andernfalls blickt er dem Tod ins Auge:

● 5 oder weniger LeP: Der Kämpfer bricht kampfunfähig zusammen und ist zu keinen weiteren Handlungen mehr in der Lage.

● 0 oder weniger LeP: Der Held droht zu sterben. Wenn er nicht in kürzester Zeit versorgt wird, dann ist er verloren. Diese Hilfe kann ein Zauber sein, aber auch eine erfolgreiche Anwendung des Talentes *Heilkunde Wunden*. Näheres dazu finden Sie in *Mit flinken Fingern* auf S. 37.

Die meisten Meisterpersonen (außer den übelsten Schurken) gewähren einem Gegner, der aufgibt, Gnade (zumal viele hoffen, dann ein Lösegeld erpressen zu können). Einige Tiere

(vor allem diejenigen, die ihr Revier oder ihre Brut verteidigen, nicht jedoch diejenigen, die den Helden auffressen wollen) lassen sich durch 'Totstellen' täuschen.

DIE FORTGESCHRITTENEN-REGELN ZUM KAMPF

Die Regeln, die unter der Stufe 2 versammelt sind, sind kein festes System, sondern ein Angebot an vielen einzelnen Regel-erweiterungen. Sie können sie alle in Ihr Spiel übernehmen, wenn Sie wollen, aber auch nur einzelne Teile verwenden.

Einigen Sie sich mit Ihrer Spielrunde, welche Regeln Sie anwenden und auf welche Sie verzichten.

In der Folge finden Sie erst einmal eine Übersicht über alle Regeln, die näheren Erklärungen dazu finden Sie dann an den jeweils angegebenen Stellen.

Die im Folgenden erklärten Begriffe sind auch als Erläuterungen zum Kampf-Teil des Heldendokuments sowie zum Kampfprotokoll, die sie beide auf der nächsten Seite finden.

DIE INITIATIVE

Die Initiative legt die Reihenfolge fest, mit der die Beteiligten im Kampf agieren können. Wenn Sie mit der Initiative-Regelung spielen (die gleichzeitig Voraussetzung für zahlreiche andere Regelmodule ist), dann müssen Sie zunächst einmal die INI-Basis auf Ihr Heldendokument übertragen. (Ihre Berechnung können Sie in **Aventurische Helden** auf Seite 17 nachlesen.) Dann sollten Sie auch noch den jeweiligen INI-Modifikator aller Waffen aus den Tabellen ab S. 83 in das Dokument eintragen.

Wenn es dann zu einem Kampf kommt, beginnt das Kampfgeschehen immer mit der Ermittlung des Initiative-Wertes. Dieser Wert wird am Kampfanfang für jeden Beteiligten einzeln ermittelt (s.u.).

Initiative = INI-Basis + W6 – BE + INI-Modifikator der benutzten Waffe (+ evtl. weitere Modifikatoren)

Im Lauf des Kampfes kann sich die Initiative durch Patzer, bestimmte Kampfmanöver oder Waffenwechsel o.ä. verändern. In einer Überraschungs- oder gar Hinterhalt-Situation sind die normalen Initiative-Regeln zu Beginn außer Kraft gesetzt (es steht fest, wer die erste Aktion hat). Siehe dazu S. 18.

DIE DISTANZKLASSEN

Es ist schwierig, an einen Kämpfer mit Zweihandschwert heranzukommen, wenn man selbst nur einen Dolch trägt. Sollte man es jedoch schaffen, diesen Abstand zu überwinden, dann ist wiederum der Zweihandkämpfer in einer sehr ungünstigen Situation, denn seine Waffe ist zu unhandlich für einen Kampf auf geringste Distanz. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, sind alle Waffen in vier unterschiedliche **Distanzklassen** unterteilt: *Handgemenge*, *Nahkampf*, *Stangenwaffe* und *Pike*.

Tragen Sie die entsprechende Distanzklasse der von Ihnen mitgeführten Waffen in Ihr Heldendokument ein. Beachten Sie dabei, dass es einige Waffen gibt, die in zwei unterschiedlichen Distanzklassen gleich gut benutzt werden können.

Ein Kampf beginnt immer in der größten gewünschten Distanzklasse. Wenn also ein Kämpfer in der Distanzklasse Nahkampf kämpfen will, der andere aber Stangenwaffe bevorzugt, dann beginnt der Kampf in der Distanzklasse Stangenwaffe. Sind sich zwei Kämpfer darüber einig, gleich ins Handgemenge gehen zu wollen, dann beginnt der Kampf eben in der Distanzklasse Handgemenge.

Es ist sehr ungünstig, in einer Distanzklasse zu kämpfen, für die die geführte Waffe nicht ausgelegt ist. Deswegen sollte jeder Kämpfer immer versuchen, eine günstige Distanzklasse zu erreichen. Auf Seite 22 finden Sie die Abzüge, die ein Kämpfer in einer ungünstigen Distanzklasse auf seine Attacke und Parade erleidet.

WAFFENMODIFIKATOREN

Nicht jede Waffe lässt sich gleich gut führen: Manche sind besser ausgewogen, manche weniger gut; manche sind als Angriffswaffe gut geeignet, aber haben miserable Parade-fähigkeiten. Dementsprechend ist in den Tabellen ab S. 83 jeder Waffe ein Waffenmodifikator (WM) zugeordnet. Übertragen Sie diesen Modifikator auf Ihr Heldendokument und verändern Sie die aktuelle Attacke und Parade um die entsprechenden Werte.

WAFFEN UND KÖRPERKRAFT

Ein besonders starker Held kann mit vielen Waffen mehr Schaden anrichten, während ein schwacher Held mit großen und sperrigen Waffen Schwierigkeiten hat. Wenn Sie dies berücksichtigen, sollten Sie in Ihrem Heldenbogen bei Ihren Waffen auch noch die Spalte TP/KK ausfüllen. Die erste Zahl nennt die normale Körperkraft, mit der die betreffende Waffe zu führen ist. Die zweite ist die Schrittgröße, um wie viele KK-Punkte man die normale KK überschreiten muss, um einen zusätzlichen Trefferpunkt anzurichten.

Beispiel: Bei einer Waffe mit 1W+3 TP und TP/KK von 11/3 richtet ein Held mit KK 11, 12 oder 13 1W+3 TP an. Ab einer KK von 14 kann er jedoch einen Punkt zu dem Schaden addieren, so dass die Waffe nun 1W+4 anrichtet.

Wenn die normale KK um mehrere Schritte übertroffen wird, hat dies auch noch weitere Bonus-TP zur Folge. Ein Kämpfer mit KK 17 würde mit der oben genannten Waffe zum Beispiel 1W+5 TP anrichten usw.

Wenn ein Held jedoch um einen vollen Schritt unter der normalen KK dieser Waffe liegt (im obigen Beispiel bei KK 8), dann richtet er nicht nur einen TP weniger an, sondern erleidet außerdem noch Abzüge von je einem Punkt auf AT und PA, wenn er diese Waffe führt.

In die weiß unterlegte Spalte mit der Bezeichnung TP können Sie die derart modifizierten Trefferpunkte eintragen.



- Umgekehrt muss natürlich auch eine gewürfelte 20 bestätigt werden: Die Probe wird ebenfalls mit den gleichen Zuschlägen wiederholt. Wenn sie diesmal gelingt, ist die Gesamtprobe zwar immer noch misslungen, aber die Katastrophe im letzten Moment verhindert worden. Misslingt jedoch diese zweite Probe, dann liegt ein klassischer Patzer vor. In diesem Fall wird mit 2W6 gewürfelt und auf der Patzertabelle (S. 29) nachgesehen, was für ein Problem sich der betreffende Held gerade eingebrockt hat.

[illegible]

Alles Wissenswerte zum **Waffenlosen Kampf** (incl. der Waffenlosen Kampfstile und dazugehörigen Manöver) finden Sie ab Seite **48**. Die Silhouette kommt ins Spiel, wenn Sie den Kampf mit **Trefferzonen** (S. 66ff.) anreichern wollen; wenn Sie nur mit nicht lokalisierten **Wunden** (S. 26) spielen, genügt der Kasten *Wunden* vollauf. In die *Kopfzeile* übertragen Sie Ihre berechneten Basiswerte (**AH 17**), während Sie die veränderlichen Werte in den Zeilen am Fuß der Seite nachhalten können.

FOLGEN SINKENDER LEBENSENERGIE

Wie oben beschrieben ist ein Held oder auch eine Meisterperson mit 5 oder weniger Lebenspunkten nicht mehr handlungsfähig. Allerdings hat ein Held auch schon dann mit Problemen zu kämpfen, wenn er nur die eine oder andere Verletzung abbekommen hat. Es gelten folgende Modifikationen:

● *LeP sinken unter die Hälfte des Maximums*: alle Proben, die mit einem W20 gewürfelt werden, +1; alle Proben, die aus drei Proben zusammengesetzt sind (Talent- und Zauberproben) +3.

● *LeP sinken unter ein Drittel des Maximums*: alle W20-Proben +2; alle dreiteiligen Proben +6.

● *LeP sinken unter ein Viertel des Maximums*: alle W20-Proben +3; alle dreiteiligen Proben +9.

Diese Probenerschwernisse sind nicht kumulativ, sondern treten jeweils dann ein, wenn die genannte Schwelle überschritten wird.

● *LeP sinken auf 5 oder weniger*: Kämpfer wird kampfunfähig und ist zu keinen Aktionen oder Reaktionen mehr in der Lage.

● *LeP sinken auf 0 oder weniger*: Held ist bewusstlos und stirbt innerhalb kürzester Zeit, wenn nicht lebensrettende Maßnahmen eingeleitet werden (siehe S. 26).

SCHWERE TREFFER

Wenn eine Held schwer getroffen wird, kann dies neben dem Lebenspunkt-Verlust noch weitere Folgen haben:

- Mehr SP als seine KO: erleidet eine Wunde (siehe unten).
- Mehr SP als seine doppelte KO: erleidet zwei Wunden und muss sofort eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die SP über seiner KO liegen. Bei Misslingen geht er für W6+3 KR kampfunfähig zu Boden und ist nicht in der Lage, irgendeine Aktion oder Reaktion durchzuführen.

WUNDEN

Wenn ein Held mit einem Schlag mehr LeP verliert, als seine KO beträgt, oder wenn er von einem Pfeil oder Bolzen (oder bestimmten anderen Waffen) getroffen wird oder Opfer eines Kritischen Treffers wird, erleidet er eine Wunde. (Dabei kann es geschehen, dass er mit einem Schlag mehrere Wunden erleidet: Ein Held, der von einem Bogenschützen mit einem Kritischen Treffer verwundet wird und dabei mehr als doppelt so viele LeP verliert, wie seine KO beträgt, erleidet mit einem Schlag vier Wunden. Genau genommen ist es natürlich eine einzelne Wunde, aber die Auswirkungen entsprechen regeltechnisch denjenigen von vier unabhängigen Wunden.)

Pro Wunde, die ein Held davongetragen hat, erleidet er Abzüge von 2 Punkten auf *Angriff*-, *Parade*-, *Fernkampf*- und *INI-Basiswert* sowie *Gewandtheit*; die *GS* sinkt um einen Punkt (jedoch nie unter 1).

Wunden heilen langsamer als oberflächliche Verletzungen (reine LeP-Verluste), können jedoch auch mit dem Talent *Heilkunde Wunden*, mit *Zauberei*, *Tränken* oder göttlichem Beistand behandelt werden (siehe *Basisregeln*, S. 118f.).



AKTIONEN UND REAKTIONEN

Pro Kampfrunde kann jeder der Beteiligten einmal *agieren* und einmal *reagieren*.

Die *Aktion* steht einem Kämpfer dann zu, wenn er laut Initiative am Zug ist, während die *Reaktion* immer eine Antwort auf eine gegnerische Aktion ist (und damit von der Initiative des Gegners abhängt). Sollte sich bis zum Ende einer Kampfrunde keine Notwendigkeit für eine Reaktion ergeben haben, dann verfällt sie. Unter bestimmten Bedingungen können Reaktionen in Aktionen umgewandelt werden oder umgekehrt, und manchmal stehen einem Kämpfer sogar zusätzliche Aktionen oder Reaktionen zu. Diese Ausnahmen werden weiter unten erklärt.

Was als Aktion und was als Reaktion gilt, können Sie im Detail auf Seite 18 nachlesen; die wichtigsten Aktionen sind natürlich *Angriffe*, die wichtigsten Reaktionen *Paraden*.

FREIE AKTIONEN

Zusätzlich zu Aktionen und Reaktionen kann jeder Kämpfer auch noch sogenannte *Freie Aktionen* durchführen. Diese sind so kurz, dass sie weder als Aktion noch als Reaktion gelten, sondern jederzeit innerhalb der Kampfrunde ausgeführt werden können. Es handelt sich zum großen Teil um solche Dinge wie eine Bewegung um einen Schritt, einen kurzen Ruf oder dergleichen.

Jeder Kämpfer hat genauso viele *Freie Aktionen* pro Kampfrunde zur Verfügung, wie die Summe aus seinen Aktionen und Reaktionen beträgt, also in der Regel zwei (eine Aktion plus eine Reaktion). Dabei kann er allerdings keine *Freie Aktion* ausführen, bevor er nach Initiative-Reihenfolge nicht schon mit einer Aktion dran gewesen ist.

In manchen Fällen sind *Freie Aktionen* auch mit Aktionen oder Reaktionen gekoppelt, zum Beispiel bei der Veränderung der Distanzklasse: Hier wird gleichzeitig eine Aktion 'Angriff' und eine *Freie Aktion* 'Schritt nach vorne' ausgeführt.

LÄNGERFRISTIGE HANDLUNGEN

Manche Dinge, die im Ablauf eines Kampfes getan werden müssen, dauern zu lange, um in das Schema aus Aktionen und Reaktionen hineinzupassen. Dies kann das Laden einer Fernkampfwaffe sein, aber auch zum Beispiel das Wirken eines

Zauberspruchs. Die Dauer einer solchen Aktivität wird jeweils in Aktionen gemessen.

Bei Zaubersprüchen und beim Laden von Fernkampfwaffen sowie bei vielen anderen Aktionen ist die Dauer festgelegt (siehe S. 19

bzw. das Verzeichnis der Zaubersprüche in *Zauberei und Hexenwerk*), in anderen Fällen bleibt es dem Meister überlassen, die Zeit einzuschätzen, die ein Held zur Durchführung braucht.

Wenn ein Held eine längerfristige Handlung vorhat, dann muss er das verkünden, sobald er mit seiner Aktion an der Reihe ist. Dies bedeutet allerdings auch, dass er in dieser Runde keine weiteren Aktionen oder Reaktionen mehr ausführen kann, sondern sich voll und ganz mit dieser längerfristigen Handlung beschäftigt.

In diesem Fall wandelt er seine Reaktion in eine Aktion um, so dass ihm pro Kampfrunde zwei Aktionen zur Verfügung stehen, die er auf seine Handlung verbrauchen kann (Näheres

zum Umwandeln von Reaktionen in Aktionen siehe S. 21). Falls dies für den Ablauf von Belang ist, gilt folgende Regelung: Seine erste Aktion geschieht dabei jeweils zu dem Augenblick, den seine Initiative angibt, die zweite genau 8 Initiativphasen später. (Zu den Initiativphasen siehe S. 17.) Wenn eine solche Handlung also beispielsweise 4 Aktionen kostet, dann muss er 2 Kampfrunden lang jeweils 2 Aktionen aufwenden, um die Handlung zu vollenden. Wenn seine aktuelle INI 13 beträgt, ist er in der Initiativphase 5 (13 minus 8) der zweiten Kampfrunde damit fertig.

Auch einem Helden, der eine längerfristige Handlung vornimmt, stehen pro Kampfrunde zwei Freie Aktionen zur Verfügung; je nach Art dieser Freien Aktionen kann es jedoch sein, dass er die längerfristige Handlung unterbrechen oder gar zunichte machen (wer sich zu Boden fallen lässt, kann dabei nicht noch zaubern).

UMWANDELN VON AKTIONEN UND REAKTIONEN

Wenn man lieber auf eine Aktion verzichtet, um zwei Reaktionen zur Verfügung zu haben, oder aber umgekehrt lieber zwei Aktionen zur Verfügung hat, weil eine Reaktion nicht benötigt wird, kann man dies durch das sogenannte 'Umwandeln' erreichen. Allerdings muss jeder Kämpfer zu Beginn der Kampfrunde ansagen, ob er in dieser Runde irgendwelche Aktionen oder Reaktionen umwandeln will, und diese Entscheidung ist dann auch nicht mehr rückgängig zu machen. Eine Attacke, die durch eine umgewandelte Reaktion möglich wird, ist immer um 4 Punkte erschwert. Ebenso ist eine

Reaktion, die aus einer umgewandelten Aktion resultiert, um 4 Punkte erschwert. Wenn ein Kämpfer durch Umwandeln seiner Reaktion eine zweite Aktion erhält, dann findet die erste wie üblich zu der Zeit seiner Initiative statt, die zweite 8 Initiativphasen später.

Das Umwandeln von Aktionen und Reaktionen ist nicht immer möglich, zum Beispiel können mit Kettenwaffen und vielen Zweihandwaffen keine zwei Attacken oder zwei Paraden pro Runde ausgeführt werden. (Näheres zum Umwandeln siehe S. 21.)

SPEZIELLE KAMPFMANÖVER

Geübte Kämpfer haben natürlich noch viel mehr Möglichkeiten als nur 'irgendwie zuzuhauen'. Sie können zum Beispiel besonders wuchtige Schläge ausführen, oder sie können mit geschickten Finten versuchen, ihren Gegner in eine verwundbare Position zu bringen und vieles mehr. Viele dieser speziellen Kampfmanöver müssen explizit gelernt werden (sie können nur von Kämpfern ausgeführt werden, die bestimmte Sonderfertigkeiten erlernt haben), andere kann jeder Kämpfer einsetzen. Außerdem kann nicht mit jeder Waffe jedes Manöver ausgeführt werden: Mit einer Fechtwaffe sind wuchtige Schläge nicht möglich, mit schweren Zweihandwaffen keine Finten. Details zu den einzelnen Kampfmanövern finden Sie später in diesem Buch (ab Seite 36), eine kurze Übersicht unten auf dieser Seite.

MANÖVER

Angriff mit dem Schild (S. 45): Ein Kämpfer mit Schild kann versuchen, seinen Gegner mit diesem zu traktieren.

Ausfall (S. 43): Der Angreifer greift mit einer Folge von Attacken an und lässt seinem Gegner keine Zeit für einen Gegenangriff.

Ausweichen (S. 37): einfach aus dem Weg springen; damit begibt sich der Kämpfer außer Reichweite seines Gegners, verliert aber auch 4 Punkte Initiative.

Befreiungsschlag (S. 40): mit Rundumschlag Angriff auf mehrere Gegner gleichzeitig.

Betäubungsschlag (S. 41): Gegner soll mit einem Schlag bewusstlos geschlagen werden.

Defensiver Kampfstil (S. 46): Aktion in Reaktion umwandeln, ohne den üblichen Zuschlag von +4 zu erleiden.

Doppelangriff (S. 45): Kämpfer, die in jeder Hand eine Waffe führen, können einen Gegner von zwei Seiten gleichzeitig angreifen.

Entwaffnen (S. 44): Angriff soll den Gegner entwaffnen.

Finte (S. 42): Angreifer täuscht Schlag an, um die Parade seines Gegners zu erschweren.

Formation (S. 47): In einer Formation können Kameraden für einen anderen mitparieren.

Gegenhalten (S. 44): Bei diesem riskanten Manöver geht der Kämpfer zum Gegenangriff in den gegnerischen Schlag hinein.

Gegnerische Waffe binden (S. 46): Kämpfer

kann die gegnerische Waffe so lenken, dass nächste eigene Attacke um die Ansage erleichtert und gegnerische Parade erschwert.

Gezielter Stich (S. 42): ein riskantes Manöver mit der Spitze einer Waffe, das unabhängig von den erzielten Trefferpunkten eine Wunde verursachen soll.

Hammerschlag (S. 40): ein gewaltiger und sehr riskanter Schlag, der bei einem Treffer den dreifachen Schaden erzeugen kann.

Klingenturm (S. 43): Kämpfer kann gleichzeitig (mit einer einzigen Angriffsaktion) zwei Gegner angreifen, hat für jeden aber nur einen verminderten AT-Wert.

Klingenwand (S. 46): ähnlich dem Klingenturm jedoch als aufgespaltene Parade.

Meisterliches Ausweichen (S. 37): Ausweichen (s.o.), ohne sich selbst aus dem Kampfgeschehen zu entfernen; INI nur -2.

Meisterliches Entwaffnen (S. 44): Es ist sehr schwierig, Zweihandkämpfer zu entwaffnen. Hierzu dient dieses Manöver.

Meisterparade (S. 45): erlaubt erschwerte Parade, um die Punkte aus der Erschwernis für das nächste Angriffsmanöver zu nutzen.

Niederwerfen (S. 40): ein schwerer Schlag, der den Gegner allein durch seine Wucht von den Beinen fegen kann.

Parade mit dem Schild (S. 38): Wer einen Schild führt und damit umgehen kann, kann gegnerische Attacken wesentlich besser parie-

ren als mit einer Waffe.

Parade mit einer Parierwaffe (S. 38): Geübte Kämpfer können in der zweiten Hand auch einen Parierdolch sinnvoll führen.

Schildspalter (S. 40): Mit geeigneter Waffe ist es möglich, den Schild des Gegners so zu malträtieren, dass er jeden Nutzen verliert.

Stumpfer Schlag (S. 39): Angreifer schlägt mit der flachen Seite seiner Waffe zu, um möglichst wenig realen Schaden anzurichten und den Gegner stattdessen zu betäuben.

Sturmangriff (S. 41): ein 'Angriff mit Anlauf'; bei einem Treffer kann der Angreifer seine GS zu den Trefferpunkten addieren.

Tod von links (S. 45): Mit einer in der zweiten Hand geführten Waffe ist es möglich, eine zusätzliche Attacke auszuführen.

Todesstoß (S. 43): Mit dieser riskanten Attacke versucht der Kämpfer, den Kampf möglichst mit einem einzigen Stich zu beenden.

Umreißen (S. 42): Gegner wird durch Beintreffer zu Boden gezwungen.

Waffe zerbrechen (S. 45): Gegnerische Klingen zerbrechen; nur mit bestimmten Waffen möglich.

Windmühle (S. 47): Ein wuchtiger Gegenangriff aus der Parade heraus.

Wuchtschlag (S. 39): Der Kämpfer erschwert sich die Attacke-Probe um einen beliebigen Betrag (die 'Ansage'). Wenn er trifft, kann er die Ansage zu seinen TP addieren.

AUSWEICHEN

In manchen Situationen kann es besser sein, einer gegnerischen Attacke auszuweichen anstatt sie zu parieren: zum Beispiel, weil man gerade keine geeignete Waffe in der Hand hat. Eine normale Ausweichen-Probe wird auf den Parade-Basiswert abgelegt, der zusätzlich noch um die BE gesenkt wird. Außerdem ist das Manöver je nach Distanzklasse weiter erschwert (s. S. 37), für die übliche Distanzklasse Nahkampf z.B. um 2 Punkte. Allerdings können die Sonderfertigkeiten *Ausweichen I bis III* diese Probe um 3 bis 9 Punkte erleichtern. Ausweichen ist eine Freie (Re-)Aktion und kann außer der Reihe und selbst dann ausgeführt werden, wenn der Kämpfer seine Reaktion für diese Kampfrunde schon aufgebraucht hat. Allerdings hat es auch zur Folge, dass der Kämpfer 4 Punkte seiner Initiative verliert. Er ist anschließend außerhalb der Reichweite ihres Gegners – der sich jedoch auch entschließen kann, mit seiner nächsten Aktion wieder hinterherzukommen. Der Ausweichende selbst muss ebenfalls eine Aktion *Position* aufwenden, um wieder in Kampfreichweite zu gelangen. Wer sich die Ausweichen-Probe zusätzlich erschwert und auch höhere Erschwernisse je nach Distanzklasse in Kauf nimmt (das sogenannte Meisterliche oder Angesagte Ausweichen), der verliert nur 2 Punkte von seiner Initiative und kann nach Wunsch auch in der Reichweite seines Gegners bleiben. Dieses Manöver ist jedoch eine reguläre Reaktion. Ein einziger Schlag kann nur *entweder* mit einer Parade *oder* einem Ausweichmanöver abgewehrt werden. Näheres zum Ausweichen finden Sie auf S. 37.

KAMPF MIT MEHREREN BETEILIGTEN

Es mag zwar als wenig ehrenhaft gelten, zu mehreren gegen einen Gegner zu gehen, aber oft genug kümmert sich niemand um Ehre, wenn es um Leben oder Tod geht. Wenn es also ein Kämpfer mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun bekommt, dann müssen einige Dinge beachtet werden. Grundsätzlich gelten alle Regeln, die bisher zum Kampf genannt wurden. Alle Beteiligten agieren in der Reihenfolge ihrer Initiative, und jedem steht pro Kampfrunde eine Aktion und eine Reaktion zur Verfügung. Allerdings bedeutet dies für den einzelnen Kämpfenden, dass er nur einmal parieren kann. Dies kann ihn recht schnell in eine heftige Notlage bringen. Außerdem hat die Tatsache, dass er sich auf mehrere Gegner konzentrieren muss, zur Folge, dass er Abzüge in seinen Kampfwerten erleidet, die Gegner jedoch bevorteilt sind: Jeder Kämpfer der überzähligen Partei erhält einen Bonuspunkt auf

die Initiative (maximal 4) pro Person Überzahl sowie einen Bonus von einem Punkt auf die Attacke. Der einzelne Kämpfer muss einen Punkt Abzug auf seinen Parade-Basiswert (und damit auf alle Paraden und Ausweichmanöver) pro überzähligen Gegner hinnehmen (jedoch maximal -2). Näheres siehe Seite 20.

WAFFENLOSER KAMPF

Auch einem aventurischen Helden kann es geschehen, dass er sich ohne Waffeneinsatz zur Wehr setzen muss, sei es, weil er in eine deftige Wirtshausschlägerei verwickelt wird, oder aber weil er aus irgendeinem Grund gerade keine Waffe(n) zur Hand hat.

In so einem Fall gibt es zwei grundlegende Techniken, die zum Einsatz gebracht werden können: Entweder er schlägt, tritt und beißt (oder was sich sonst gerade anbietet), dann läuft der Kampf unter dem Oberbegriff *Raufen*. Oder aber er versucht, seinen Gegner in den Schwitzkasten zu nehmen oder mit einem Wurf zu Boden zu bringen: Dies wird unter *Ringen* zusammengefasst. Sowohl Raufen als auch Ringen sind eigene Talente, die genau wie andere Waffentalente berechnet werden. Auch der Ablauf des Waffenlosen Kampfes entspricht dem eines Bewaffneten Nahkampfes: Die Initiative entscheidet darüber, wer zuerst seine Aktion ausführen kann, und jede Aktion kann mit einer Reaktion beantwortet werden, wobei jede Kämpfende pro Kampfrunde einmal agieren und einmal reagieren kann.

Die **Distanzklasse** beim Waffenlosen Kampf ist Handgemenge (Ausnahmen gibt es nur bei bestimmten Manövern, siehe Seite 51), und Behinderung durch Rüstung kommt voll zum Tragen (eBE = BE).

WAFFENLOSE KAMPFSTILE

Ein Held, der sich in den Grundlagen des Waffenlosen Kampfs geübt hat, kann auch einen bestimmten Kampfstil erlernt haben, der seine Fertigkeiten im Waffenlosen Kampf verbessert (AT und PA in einer waffenlosen Kampftechnik um je 1 Punkt) und bestimmte Manöver (mit weiteren Bonuspunkten, s.u. und S. 49) erlaubt. Jeder Kampfstil gilt dabei als eine Sonderfertigkeit ähnlich der Waffenspezialisierung (siehe S. 82), und wir gehen davon aus, dass ein Kämpfer ohne Kampfstil eher aufs Geratewohl zuschlägt. Es gibt insgesamt sechs Kampfstile, die je nach Zweck unterschiedliche Schwerpunkte haben und die Sie unten kurz aufgelistet finden.

WAFFENLOSE KAMPFSTILE

'Bornländischer Stil' ist eine wilde Prügelei mit Kratzen, Beißen und Würgen – zur 'Kunst' erhoben. Wer diesen Kampfstil beherrscht, erhält Bonuspunkte auf *Ringen*. Typische Manöver sind Halten, Kopfstoß und Schwitzkasten. Der **Gladiatorenstil** ist ursprünglich ein Stil, der nach mehr aussieht, als er wirklich bewirkt. Mittlerweile kann aber auch damit durchaus gefährlich gekämpft werden. Wer diesen Stil wählt, kann sich aussuchen, ob die Bonuspunkte auf *Ringen* oder auf *Raufen* angerechnet

werden; typische Manöver sind Auspendeln, Fußfeger, Kreuzblock und Tritt.

Hammerfaust ist das bekannte und vor allem (aber nicht nur) bei Thorwalern beliebte Boxen. Schmetterschlag, Schwinger und Block sind hier die typischen Manöver; Kenntnis des Stils ergibt Bonuspunkte auf *Raufen*.

Hruruzat ist ein sehr eleganter, fast tänzerischer Stil, der von den Waldmenschen praktiziert wird. Dieser Stil verbessert den Wert im *Raufen*, typische Manöver sind Doppelschlag, Handkante, Knie und Sprungtritt.

Mercenario: Unter Schwertgesellen und anderen 'Trickkämpfern' verbreitet ist der dieser Stil, der sich gut mit bewaffnetem Kampf kombinieren lässt. Er bringt Boni auf *Raufen*; und typische Manöver sind Block, Knaufschlag, Schmutzige Tricks und Versteckte Klinge. Die **Unauer Schule** ist ein formalisiertes System aus Grundpositionen, Griffen und Würfen, also eine ausgefeilte Form des Ringens. Angehörige dieses Stils erhalten Bonuspunkte auf *Ringen*. Typische Manöver sind Beinarbeit, Griff, Halten, Klammer und Schwitzkasten.

MANÖVER

So, wie im bewaffneten Kampf bestimmte Manöver ausgeführt werden können, gibt es auch im waffenlosen Kampf feststehende Kampfmanöver. Auch hier muss ein Kämpfer die zum Manöver gehörige Sonderfertigkeit einzeln erlernt haben, bevor er sie einsetzen kann. Speziell hierfür ist es von Vorteil, einen bestimmten Kampfstil gewählt zu haben, da dann das Erlernen von Manövern, die zu diesem Stil passen, wesentlich einfacher (sprich: billiger) ist. Nähere Erläuterungen finden Sie ab S. 49.

AUSDAVERSCHADEN

Der wichtigste Unterschied zwischen bewaffnetem und waffenlosem Kampf ist die Auswirkung eines Treffers. Ein waffenloser Angriff erzeugt in erster Linie Ausdauer-Schaden (der jeweils als TP(A) notiert wird). Ein Schlag, mit dem ein Kämpfer beispielsweise 5 TP(A) angerichtet hat, reduziert nicht die Lebensenergie, sondern die Ausdauer des Getroffenen um 5 Punkte. Allerdings bietet Rüstung den gleichen Schutz auch gegen waffenlose Angriffe. Trägt der Getroffene also eine Rüstung mit RS 3, dann verliert er nur 2 AuP. Zusätzlich zu dem Ausdauerverlust erleidet der Getroffene auch noch 'reale' Schadenspunkte in Höhe der abgerundeten Hälfte des Ausdauerschadens. Bei obigem Beispiel wäre dies also 1 LcP, den er durch den Schlag verliert.

WUNDEN

Im Waffenlosen Kampf entstehen in der Regel keine Wunden.

KRITISCHE TREFFER UND PATZER

Die Regeln für entsprechendes Glück oder Pech (S. 27) können Sie in vollem Umfang für den waffenlosen Kampf anwenden, wenn Sie wollen.

ENDE DES KAMPFES

Die Auswirkungen von sinkender Ausdauer können Sie auf Seite 32 nachlesen. Dadurch endet ein Kampf in der Regel damit, dass ein Beteiligter völlig erschöpft oder bewusstlos am Boden liegt.

WAFFENLOS GEGEN BEWAFFNET

Ohne Waffen gegen einen Bewaffneten vorzugehen, birgt immer ein sehr großes Risiko. Denn während man selbst nur Ausdauer-Schaden anrichtet, erleidet man doch sehr reale Verwundungen und vielleicht sogar Wunden. Hinzu kommt, dass es sehr schwer ist, eine geschwungene Waffe mit der bloßen Hand zu parieren: Bei jeder gelungenen Parade erleidet man immer noch den halben Waffenschaden (abgerundet, wobei zusätzliche TP aus Ansagen und durch hohe KK vor dem Halbieren angerechnet werden). Dies gilt jedenfalls so lange, bis der Kampf sich in die Distanzklasse *Handgemeine* verlagert hat: In diesem Fall kann der Unbewaffnete seine Parade direkt gegen den Waffenarm des Bewaffneten richten und damit den Schaden vermeiden.

Noch gefährlicher ist es, einen Bewaffneten anzugreifen: Wenn dieser pariert, erleidet der unbewaffnete Angreifer wiederum halben Schaden (diesmal ohne zusätzliche TP durch Ansagen oder hohe KK), und dies gilt auch im Handgemenge.

In der Distanzklasse *Pike* oder *Stangenwaffe* kann ein Unbewaffneter gar nicht erst angreifen (außer um die Distanzklasse

zu verringern), in der DK *Nahkampf* erleidet er den üblichen AT-Abzug von 4 Punkten wegen der ungünstigen Distanzklasse. Auch, wenn der Bewaffnete eine Attacke pariert, die nur zum Verringern der Distanzklasse gedacht war, erleidet der Angreifer Schaden.

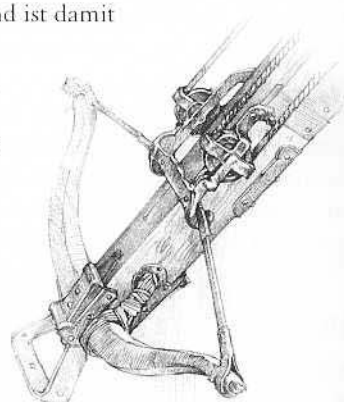
FERNKAMPF

Kampf findet nicht nur im direkten Schlagabtausch statt – oft genug kann ein Gefecht schon entschieden sein, bevor sich die Beteiligten Auge in Auge gegenüber stehen. Hierfür gibt es eine ganze Anzahl unterschiedlicher Fernkampfwaffen, angefangen von den Wurfspeeren archaischer Völker bis hin zu den hochkomplizierten Armbrüsten des Horasreiches. Es gelten grundsätzlich die Fernkampfgeregeln aus Regelstufe 1, sie können aber noch um folgende Regelungen erweitert werden:

SCHUSS ODER WURF VORBEREITEN

Bei den meisten Wurfaffen dauert es nicht sehr lange, bis ein Kämpfer einen Fernkampfangriff ausführen kann: Die Waffe muss nur aus einer Scheide oder dem Gürtel hervorgezogen werden und ist damit einsatzbereit.

Anders verhält es sich bei Schusswaffen: Der Pfeil muss auf die Sehne gelegt werden und der Bogen gespannt bzw. die Armbrust gespannt und dann der Bolzen in die Führungsschiene gelegt werden. Dies sind immer längerfristige Handlungen, die nicht mit einer einzigen Aktion zu erfüllen sind. Wie lange das im Einzelnen dauert, hängt von der Bauart und der Zugkraft der Waffe ab. Schauen Sie auf Seite 93 in der Tabelle der Fernkampfwaffen nach, wie viele Aktionen für das Laden der jeweiligen Waffe veranschlagt sind.



WEITERE EINFLÜSSE AUF DIE FERNKAMPF-PROBE

Die Erschwernis einer Fernkampf-Probe hängt nicht allein von Größe und Entfernung des Ziels ab, sondern auch noch von einigen weiteren Faktoren: Bewegt es sich oder ist es unbeweglich? Ist es vielleicht in teilweiser Deckung? Wie ist die Beleuchtung, und könnte Seitenwind die Flugbahn des Geschosses beeinflussen? Vorschläge für Probenzuschläge oder -erleichterungen finden Sie in der Tabelle auf S. 61. Die genauen Werte sind aber immer Meisterentscheidung.

WUNDEN IM FERNKAMPF

Wenn jemand durch einen Fernkampfwaffen-Treffer mehr LcP verliert, als seine KO beträgt, erleidet er genauso eine Wunde wie im Falle eines Nahkampf-Treffers (siehe S. 26) und muss dann auch genau so verfahren, wie oben unter Wunden erklärt. Darüber hinaus verursachen einige Fernkampfwaffen (speziell Bögen und Armbrüste bzw. deren Pfeile und Bolzen) auch noch zusätzliche Wunden, sobald sie auch nur einen einzigen Schadenspunkt anrichten. Dadurch kann es geschehen, dass

ein einziger Treffer mit einem Pfeil mehrere Wunden auf einmal verursacht.

KRITISCHER TREFFER UND PATZER

Genauso wie im Nahkampf kann es auch einem Schützen passieren, dass er patzt oder einen besonders glücklichen Treffer landet. Es gelten die gleichen Regeln wie im Nahkampf (s. S. 10), nur dass erstens für die Bestätigungsprobe keine Modifikatoren herangezogen werden, es also eine reine Probe auf den FK-Wert ist, zweitens wird im Falle eines Patzers eine andere Patzertabelle konsultiert (s. S. 62).

SCHNELLSCHUSS

Wenn der Schütze oder Werfer es sehr eilig hat, kann er direkt mit der gleichen Aktion, mit der er die Vorbereitung abgeschlossen hat, auch schon seinen Fernkampfangriff ausführen. Wenn also das Laden eines Kurzbogens 2 Aktionen dauert, kann er auch schon in der zweiten Aktion schießen. Ein solcher Schnellschuss hat immer eine Probenerschwerung von 2 Punkten zur Folge.

ZIELEN / FERNKAMPFANGRIFF+

Wenn ein Schütze oder Werfer jedoch der Meinung ist, sich besonders viel Zeit lassen zu können, dann kann er zielen. Das Zielen dauert 4 Aktionen, und der Schütze kann zwischen zwei Folgen wählen: Bei der ersten erschwert er sich seinen Schuss, legt also eine angesagte Fernkampf-Probe ab. Dazu wählt er selbst den Wert, um den er sich die Probe erschwert (dieser Wert wird *Ansage* genannt, siehe S. 36). Wenn die erschwerte Probe misslingt, ist der Schuss oder Wurf insgesamt gescheitert. Gelingt sie jedoch, dann kann der Schütze die halbe Ansage zu seinen Trefferpunkten hinzu addieren (und nicht, wie etwa bei einem *Wuchtschlag*, die ganze Ansage). Die andere Variante, wenn es mehr um Genauigkeit und weniger um Trefferpunkte geht, ist es, sich nicht die Probe zu erschweren, sondern durch genaues Zielen die Entfernungsklasse um eins zu senken (aus *extrem weit* wird *weit*, aus *nah* wird *sehr nah*). Damit ist es zwar wahrscheinlicher, dass die

Probe gelingt, aber es wird kein zusätzlicher Schaden erzeugt. Diese beiden Varianten sind nicht miteinander zu kombinieren, und es ist auch nicht möglich, durch längeres Zielen die Entfernungsklasse um mehr als 1 zu senken.

REICHWEITE UND TREFFERPUNKTE

Je näher das Ziel ist, desto größer ist auch die Wucht der Waffe, wenn sie trifft. Dementsprechend erzeugt ein Treffer auf kurze Distanz auch mehr Schaden. In der Tabelle auf Seite 93 finden Sie in der Spalte TP+ die Werte, die zusätzlich zu den normalen Trefferpunkten gelten, wenn der Angriff aus einer bestimmten Entfernungsklasse kommt. Übertragen Sie auch diese Werte in die dafür vorgesehene Spalte auf Ihrem Heldenbogen.

Beispiel: Beim Langbogen steht in der Tabelle +3/+2/+1/0/-1. Bei einem sehr nahen Ziel (bis 10 Schritt) verursacht er also nicht 1W+6 TP, sondern 1W+9, bei einem nahen Ziel (10 bis 25 Schritt) 1W+8, und auf extreme Distanz (100 bis 200 Schritt) richtet er nur noch 1W+5 TP an.

Hierfür gelten allerdings die realen Distanzen – wenn zum Beispiel durch längeres Zielen die Entfernungsklasse für die Probenberechnung reduziert wurde, hat das keine Auswirkungen auf den Schaden.

FERNKAMPF-ANGRIFFEN AUSWEICHEN

Nur wenn das Ziel eines Fernkampfangriffes sieht, dass es beworfen oder beschossen wird, hat es noch die Möglichkeit auszuweichen. Dazu kann es entweder wegspringen, also eine Ausweichen-Probe ablegen, die um 5 Punkte bei Wurfaffen und 10 Punkten bei Schussaffen erschwert ist (und zusätzlich um 2, wenn der Angriff aus *sehr naher* Entfernung kommt). Oder aber es versucht, einen Schild zwischen sich und die heranfliegende Waffe zu bekommen. Dazu ist eine Schildparade (s. S. 38) nötig, die bei Wurfaffen um 4, bei Schussaffen um 8 Punkte erschwert ist (und ebenfalls um weitere 2 bei der Entfernung *sehr nah*).

DER KAMPFABLAUF

Um Ihnen einen kurzen Überblick über den Kampfablauf zu verschaffen, wenn Sie mit allen Optionalen Regelementen spielen, haben wir hier die Reihenfolge noch einmal zusammengefasst.

VOR DEM KAMPF

Im Heldendokument sollten bei den Waffen alle Spalten ausgefüllt sein. Ausschlaggebend für den Kampf sind dabei die weiß unterlegten Spalten, denn sie berücksichtigen alle Modifikationen durch Waffenmodifikatoren, Rüstungs-Behinderung und höheren Schaden durch große Körperkraft. Sobald es im Spiel zu einem Kampf kommt, sollte allerdings noch einmal überprüft werden, ob diese Werte aktuell sind: Wenn der Held eine andere Rüstung trägt als gewöhnlich, er verletzt ist oder einer Zaubervirkung unterliegt, dann können sich die Kampfwerte eventuell verändert haben.

KAMPFBEGINN

Der Kampf beginnt mit dem Ermitteln der Initiative. Hierfür würfelt jeder Beteiligte mit einem W6 und addiert seinen Initiative-Basiswert (IB). Folgende Modifikationen können den Wert noch verändern:

- Die BE wird von dem Ergebnis abgezogen.
- Der INI-Modifikator der benutzten Waffe wird angerechnet.
- Einige Sonderfertigkeiten geben einen Bonus auf die Initiative.
- Unverheilte Wunden senken die INI um je zwei Punkte.
- Die Gruppe, die zahlenmäßig überlegen ist, gewinnt einen Punkt Initiative pro Kopf Überzahl (max. +4).

Sobald die Initiative ermittelt ist, kann der Kampf beginnen.

SCHLAGABTAUSCH

Ein Kampf zwischen zwei Gegnern beginnt immer in der größten Distanzklasse, die von dem Beteiligten mit der höheren Initiative gewünscht ist. Folgende Modifikatoren können die Attacke- und Parade-Werte noch verändern:

- Effektive Behinderung verringert die Werte wie im Helden-dokument verzeichnet.
- Ein Kampf in einer ungünstigen Distanzklasse erschwert die Proben oder macht sie unmöglich.
- Unverheilte Wunden senken AT und PA um je 2 Punkte.
- Wenn es ein Kämpfer mit mehreren Gegnern zu tun hat, sinkt sein Parade-Grundwert (und damit der Wert aller Paraden oder Ausweichmanöver) um 1. Die Attacke-Werte seiner Gegner steigt hingegen jeweils um 1.
- Äußere Umstände wie mangelnde Beleuchtung oder unebener Untergrund kann die Proben weiter erschweren.

Nun kann der erste Kämpfer (der mit der höchsten Initiative mit seiner Aktion beginnen. Er hat unterschiedliche Möglichkeiten, etwas zu tun, aber üblicherweise wird er diese Aktion nutzen, um seinen Gegner anzugreifen. Dieser muss sich jetzt entscheiden, ob er sich verteidigen will. (In manchen Fällen kann es besser sein, das Risiko einer Verletzung einzugehen, um sich die Möglichkeit zu einer Reaktion für andere Dinge aufzusparen (zum Beispiel wenn man es mit zwei Gegnern zu tun hat und lieber die Attacke des späteren Angreifers abwehren will, weil dieser die gefährlichere Waffe führt). Sollte sich bis zum Ende einer Kampfrunde keine Notwendigkeit für eine Reaktion ergeben haben, dann verfällt sie.

Nachdem der Angegriffene sich entschieden hat, würfelt der Angreifer eine Attacke-Probe. Gelingt sie, kann der Angegriffene (wenn er sich für eine Verteidigung entschieden hat) mit einer Parade-Probe versuchen, den Angriff abzuwehren. Wenn die Parade gelingt (oder schon die Attacke misslungen ist),

geschieht nichts und der Kampf geht weiter (siehe unten). Bleibt die erfolgreiche Attacke jedoch unpariert, hat der Angreifer einen Treffer gelandet. Er kann nun, abhängig von der benutzten Waffe, die Trefferpunkte ermitteln. Der Getroffene reduziert diese Punktzahl um seinen Rüstungsschutz. Das Ergebnis sind die Schadenspunkte, die er nun von seinen Lebenspunkten abziehen muss. Erleidet er mehr Schadenspunkte, als seine Konstitution beträgt, muss er eine Wunde hinnehmen, die u.a. seine Kampfwerte senkt. Anschließend geht der Kampf mit der Aktion des nächsten Kämpfers weiter (siehe unten).

Statt eines normalen Angriffs kann der Angreifer auch versuchen, die Distanzklasse zu verändern, um für den weiteren Kampfverlauf die Zuschläge durch eine ungünstige Distanzklasse zu vermeiden. Dies funktioniert wie eine normale Attacke, nur dass erstens keine Modifikationen durch die ungünstige Distanzklasse angerechnet werden und zweitens bei einem Treffer (also einer gelungenen und nicht parierten Attacke) kein Schaden entsteht, sondern der Angreifer den Abstand zu seinem Gegner um eine Distanzklasse verringern oder vergrößern kann. Näheres siehe S. 22.

FORTSETZUNG DES KAMPFES

Sobald der erste Kämpfer seine Aktion hinter sich gebracht hat, ist derjenige mit der zweithöchsten Initiative an der Reihe. Nachdem auch der seine Aktion vollendet hat, folgt der nächste Kämpfer etc., bis jeder einmal dran war. Dann ist die Kampfrunde abgeschlossen. Die nächste Kampfrunde beginnt wiederum mit dem Kämpfer, der die höchste Initiative hat. (Dies kann unter Umständen ein anderer sein als in der vorhergehenden Kampfrunde, wenn dieser Kämpfer aus irgendeinem Grund Abzüge auf seine Initiative hinnehmen musste und ein anderer nun einen höheren Wert hat.) Diese Abfolge setzt sich so lange fort, bis der Kampf entschieden ist (durch Kampfunfähigkeit, Aufgabe oder Flucht).

DIE KAMPFREGELEN

IM DETAIL

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen die Kampfregeln in aller Genauigkeit, jedoch weiterhin grob orientiert an der Reihenfolge, wie sie in einem Kampf auftreten, beginnend mit den Regeln zum Bewaffneten Kampf. Sonderregeln zum

Waffenlosen Kampf, zu Reiterkampf, Fernkampf, Kampf gegen Tiere und Kampf mit Trefferzonen folgen im Anschluss, wiederum gefolgt von den Listen der Kampftalente, Sonderfertigkeiten, Waffen, Fernwaffen, Schilden und Rüstungen.

ZEIT UND RAUM

Wenn ein Kampf beginnt, wird von der 'Erzählzeit', in der je nach Handlung der Helden mal eine Spielrunde vergeht, mal anderthalb Wochen oder mehr, auf einen konkreten, festgelegten Zeittakt, die 'Kampfzeit', umgestellt und der Zeitverlauf in Kampfunden gemessen.

Eine **Kampfunde** ist der Zeitabschnitt, in dem ein Schlagabtausch stattfindet, also jeder der am Kampf Beteiligten die Möglichkeit zu einem Angriff und einer Abwehr hat; eine Kampfunde entspricht *etwa drei Sekunden Realzeit*. In einer Kampfunde werden in der Reihenfolge der Initiative die **Aktionen** der einzelnen Beteiligten abgehandelt, wobei der Beteiligte mit der höchsten Initiative beginnt. Die einzelnen Stufen der Initiative beim Herunterzählen werden *Initiativephase* genannt.

Anmerkung: Während des Kampfes kann es wichtig sein, die **Entfernung** zwischen zwei oder mehreren Kampfbeteiligten zu bestimmen und ihre genauen **Positionen** festzulegen. Hierzu können Sie einen in quadratische Felder unterteilte Bodenplan verwenden (ein 'Spielbrett' also, oder auch nur eine schnelle Skizze), sowie Figuren, welche die Helden und ihre Gegner darstellen. Wenn Sie hierfür bemalte Zinnfiguren* und Geländeteile einsetzen, macht dies den Kampf nicht nur übersichtlich, sondern sieht überdies noch gut aus ...

Bei der Verwendung von Bodenplänen und bei der Bestimmung von Entfernungen für Fernkampf oder Zauber, eventuell auch bei Verfolgungsjagden im Kampf, ist die übliche Einheit – und damit die Kästchengröße von Bodenplänen – ein Schritt (entsprechend einem irdischen Meter). Die Einheit der Drehung ist ein Achtelkreis oder 45°, so dass sich eine Figur auf einem Bodenplan entweder einer Seite oder einer Ecke eines Kästchens zuwendet.

Wenn nicht aus dem Zusammenhang verständlich ist, ob sich ein Gegner vor, neben oder hinter einer Kämpferin befindet, können Sie die beiden nebenstehenden Grafiken zu Hilfe nehmen, um die entsprechenden Felder festzulegen.

Wenn die Kampfsituation einigermaßen klar aus der Beschreibung hervorgeht, können Sie den Kampf natürlich auch rein beschreibend ausfechten.

AKTIONEN UND REAKTIONEN

Üblicherweise hat jede am Kampf Beteiligte eine Aktion und eine Reaktion pro Kampfunde (mehr nur durch Zauberei oder einige sehr seltene Sonderfertigkeiten). Die Aktion kann eine Kämpferin dann ausführen, wenn sie von der Initiative her an der Reihe ist, die Reaktion kann jederzeit (also auch *vor* der eigenen INI-Phase) als *Antwort* auf einen gegnerischen Angriff ausgeführt werden.

Daneben gibt es noch die Handlungen, die weder Angriff noch Verteidigung sind, sondern bestimmte Bewegungen oder manuelle Tätigkeiten (wie Zaubergesten oder das Drehen an der Spannkurbel einer Armbrust) beinhalten. In diesem Fall kann die Kämpferin ihre Reaktion in eine Aktion umwandeln,

	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)
	F(P)	F(S)	F(S)	F(S)	F(S)	F(S)	F(P)
		F(S)	F(Π)	F(Π)	F(Π)	F(S)	
			F(Π)	⊙	F(Π)		
		R	R	R	R	R	
		R	R	R	R	R	
		F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	F(P)	
		F(S)	F(S)	F(S)	F(S)	F(P)	
	R	F(Π)	F(Π)	F(Π)	F(S)	F(P)	
	R	R	⊙	F(Π)	F(S)	F(P)	
	R	R	R	F(Π)	F(S)	F(P)	
	R	R	R	R			

KONTROLLBEREICHE

F = Frontfeld, N, S, P = Distanzklassen; R = Rückenfeld

*) Fantasy Productions und Hobby Products bieten weit über 100 verschiedene Zinnfiguren – Helden, Schurken, Monster – für genau diesen Zweck an. Diese (natürlich noch unbemalten) Miniaturen erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel oder bei www.f-shop.de.

ohne den für Kampffaktionen üblichen Abzug von 4 Punkten (zum Umwandeln siehe S. 21) zu erleiden. Auf diese Weise stehen ihr zwei Aktionen pro Kampfrunde zur Verfügung, wobei die erste an Stelle der ihr zustehenden Aktion stattfindet, die zweite genau acht Initiativphasen später (spätestens jedoch am Ende der Kampfrunde).

Manche Handlungen dauern mehrere Aktionen lang, zum Beispiel das Spannen eines Bogens. In diesem Fall muss die Heldin längere Zeit alle ihre Aktionen dafür aufbringen, um diese Aufgabe zu bewältigen.

Schließlich gibt es noch die sogenannten **Freien Aktionen**, die (wie etwa ein Warnruf oder die Aktivierung eines Artefakts) so wenig Zeit und Aufmerksamkeit benötigen, dass man zusätzlich zu jeder Aktion und jeder Reaktion, die man pro Kampfrunde hat, auch noch über eine Freie Aktion verfügt. Diese Freien Aktionen können zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Kampfrunde ausgeführt werden, jedoch nicht vor der ersten Aktion einer Kampfrunde (also vor der eigenen INI-Phase; Ausnahme ist die Freie Reaktion *Ausweichen*) und auch nur maximal eine Freie Aktion pro Initiativphase. Es ist also nicht möglich, gleichzeitig auszuweichen und etwas zu rufen.

Wenn eine Kämpferin in Initiativphase 9 ausweicht, kann sie

frühestens in Initiativphase 8 ihre Freunde mit einem Ruf warnen.

Treten eventuell freie Aktionen verschiedener Kämpfer in Konkurrenz, so entscheidet der höhere INI-Wert, wessen Aktion zuerst stattfindet.

OPTIONAL:

ÜBERRASCHUNG UND HINTERHALT

Nun sind bei weitem nicht alle Kämpfe abgesprochene Veranstaltungen auf einer unendlichen Ebene; die meisten Kämpfe neigen dazu, eher unübersichtlich zu sein und zumindest zu Beginn eine Seite zu bevorzugen – nämlich diejenige, die den Vorteil der Geländewahl hatte.

Bei einem **Hinterhalt**, bei dem der Verteidiger den Angreifer nicht bemerkt, hat jeder der im Hinterhalt liegenden Angreifer eine Aktion frei (dies kann auch ein Fernkampfangriff sein oder eine Bewegung zum Gegner hin). Einem Angegriffenen muss in der ersten KR eine Intuitions-Probe gelingen, um überhaupt parieren oder ausweichen zu können (eine Parade ist natürlich nur dann möglich, wenn der Kämpfer schon eine Waffe in der Hand hat, ansonsten bleibt meist nur noch

AKTIOEEN & REAKTIONEEN

◆ **Aktion:** Eine normale Attacke, alle Aktions-Manöver (beim Ausfall natürlich nur eine Attacke) und die Veränderung der Distanzklasse verbrauchen eine Aktion; einige dieser Aktionen sind mit Freien Aktionen kombiniert, andere erfordern bestimmte Randbedingungen. Näheres finden Sie ab S. 39.

◆ **Reaktion:** Alle Formen der Parade (incl. Reaktionsmanöver) und das Meisterliche Ausweichen (um am Kampfgeschehen beteiligt zu bleiben) sind Reaktionen; einige davon sind mit Freien Aktionen kombiniert, andere erfordern bestimmte Randbedingungen.

◆ **Bewegen:** Sich so viele Schritte weit zu bewegen, wie die GS angibt, und dabei noch auf die Umgebung zu achten, so dass man keine PA-Einbußen erleidet, kostet eine Aktion. *Bewegen* beinhaltet immer auch die Möglichkeit, sich zu drehen, wobei jede Drehung um 90° je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Wenn man sich auf eine Gegnerin zu bewegt, endet die Bewegung spätestens in der Entfernung, die der durch sie gewünschten Distanzklasse entspricht. (Zu Distanzklassen siehe S. 22.)

◆ **Position:** Diese Gruppe von Aktionen umfasst solche Handlungen wie vom Boden aufzustehen, sich nach einem Ausweichmanöver neu auszurichten oder ähnliches; allgemein: sich in eine günstigere Position im Kampf zu begeben, ohne große den Ort zu verändern.

◆ **Atem Holen:** Wenn man mit der Optionalregel zu *Ausdauer im Kampf* (siehe Seite 32)

spielt, bietet eine solche Aktion die Möglichkeit, AuP zurückzugewinnen.

◆ **Taktik:** Eine Heldin kann durch kurze Befehle dafür sorgen, dass der Rest der Gruppe taktisch klug gegen einen Gegner agiert, was den INI-Wert der Kameradinnen erhöht; hierzu wird eine *Kriegskunst-Probe* abgelegt (s. 21).

Freie Aktionen

◆ **Aktivierung eines am Körper getragenen oder in der Hand gehaltenen magischen Artefakts:** Die Schlüsselbewegung oder das nötige Schlüsselwort sind üblicherweise so kurz gehalten, dass man hierfür keine Aktion benötigt (Ausnahmen bestätigen die Regel).

◆ **Ausweichen:** Einem Angriff auszuweichen, indem man einfach wegspringt, ist eine Freie (Re-)Aktion, wobei Reaktion in diesem Fall bedeutet, dass eine Kämpferin auch bereits vor ihrer eigenen INI-Phase ausweichen kann. Der Kämpferin muss für diese Aktion eine Ausweichen-Probe gelingen (s. S. 37), ansonsten schafft sie es nicht, dem gegnerischen Angriff zu entgehen: Sie wird getroffen und verbleibt in der Reichweite ihres Gegners. Eine Kämpferin, die ausgewichen ist, hat sich damit aus dem direkten Kampfgeschehen entfernt, verliert 4 Punkte ihrer Initiative und muss eine Aktion *Position* aufwenden, um sich wieder am Kampfgeschehen zu beteiligen. Es ist nicht möglich, einen Schlag sowohl zu parieren als auch ihm auszuweichen.

◆ **Drehung:** Eine Heldin kann sich als Freie Aktion um maximal 45 Grad drehen. Dies verbessert zwar nicht ihre Position, kann aber dazu

führen, dass sie nun keinen Gegner mehr im Rücken hat.

◆ **Passierschlag:** Ungezielt nach einer Gegnerin zu schlagen, die sich durch den eigenen Kontrollbereich bewegt, ist eine Freie Aktion, für die eine um 4 Punkte erschwerte AT gewürfelt wird (siehe *Passierschlag*, S. 31).

◆ **Rufen:** Dies kann ein Warnruf an die Kameraden, ein kurzer Befehl oder ein Fluch sein, Hauptsache, er ist nicht länger als drei (kurze) Worte.

◆ **Schritt:** Die Heldin kann einen Schritt, egal, in welche Richtung machen; oft ist eine solche Freie Aktion mit anderen Aktionen oder Reaktionen wie den Veränderungen der Distanzklasse, einem Ausfall o.ä. verbunden. Ein Schritt alleine verbessert nicht die Position und verändert nicht die Distanzklasse.

◆ **Sich zu Boden fallen lassen:** Bisweilen nötig, wenn gerade ein Drache im Tiefflug vorbei rauscht, man sich vor einem Schützen oder Zauberer in Deckung werfen will etc.; erfordert eine GE-Probe, bei deren Misslingen die Heldin 1W6 AuP und 4 Punkte von ihrem Initiativ-Wert verliert. Auf jeden Fall liegt die Kämpferin nun auf dem Boden und muss die Nachteile aus dieser *Besonderen Kampfsituation* (S.32) hinnehmen; aufstehen aus dieser Lage heraus erfordert eine Aktion *Position* (siehe oben).

◆ **Waffe/Gegenstand fallen lassen:** Fallen lassen heißt in diesem Sinne nicht: vorsichtig absetzen; Waffe oder Gegenstand können also durchaus an einen unzugänglichen Ort fallen oder im Kampfgetümmel beschädigt werden.

Ausweichen). Ein Held, der die Gabe *Gefahreninstinkt* hat, kann zusätzlich auch noch eine Probe auf diese Gabe ablegen; es muss ihm nur eine der beiden Proben (Intuition oder *Gefahreninstinkt*) gelingen, um reagieren zu können.

Die IN-Probe ist nach folgenden Maßgaben modifiziert:

- Für jeweils 2 volle Punkte in *Kriegskunst* wird sie um 1 Punkt erleichtert.
- Die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* erleichtert die Probe um 4 Punkte.
- Die Sonderfertigkeit *Kampfgespür* erleichtert die Probe um weitere 4 Punkte.

Erst ab der folgenden Kampfrunde beginnt der reguläre Kampf, sprich: erst dann wird die Initiative ermittelt. Diese Regeln gelten natürlich nur, wenn der Hinterhalt nicht vorzeitig auffliegt.

In einer **Überraschungs-Situation**, wenn z.B. zwei Gruppen aufeinandertreffen, ohne sich vorher bemerkt zu haben, herrscht zunächst auf beiden Seiten Verwirrung: Jeder Beteiligte kann nun eine Intuitions-Probe ablegen (evtl. plus eine *Gefahreninstinkt*-Probe, siehe oben), bei deren Gelingen er handeln kann. In diese Fall sollte die Initiative schon zu Beginn ausgewürfelt werden. Nur die Beteiligten, denen die Intuitions-Probe gelungen ist, dürfen eine Aktion oder eine

Reaktion plus jeweils eine Freie Aktion ausführen. Von der nächsten Kampfrunde an gelten dann die üblichen Kampfbedingungen.

DER INITIATIVE-WERT

Im Zweikampf besitzt diejenige die Initiative und darf den Schlagabtausch eröffnen, die Entschlossenheit (MU), Übersicht (IN) und Beweglichkeit (GE) verbindet und ein wenig Glück auf ihrer Seite hat: Zu Beginn des Kampfes wird ein W6 gerollt und das Ergebnis zum Initiative-Basiswert – der sich ja als $(MU + MU + IN + GE) / 5$ berechnet – addiert, um so den Initiative-Wert (INI) zu bestimmen. (Einige kulturschaffende Rassen haben einen weiter modifizierten INI-Wert, während die meisten Tiere, Monster und übernatürlichen Wesenheiten einen 'festen' INI-Basiswert haben, der nicht aus – in dieser Form nicht angegebenen – Grundwerten berechnet wird.)

Dazu kommen noch Initiativ-Modifikatoren für die Rüstung, die die Kämpferin trägt (in Höhe des BE-Werts, siehe S. 24) und eventuell für die Waffe, die sie führt (im Rahmen von ± 3 Punkten). Eine Kämpferin mit der Sonderfertigkeit *Kampfreflexe* hat zusätzlich einen Bonus von 4 Punkten auf ihren

LÄNGERFRISTIGE HANDLUNGEN

◆ Kombination von Angriff und Bewegung:

Um sich zu einer Gegnerin hinzubewegen und diese anzugreifen, sind eine Aktion *Bewegen* und eine *umgewandelte Reaktion* nötig (womit die Attacke um 4 Punkte erschwert ist, siehe S. 21). Es ist jedoch nicht möglich, eine Gegnerin anzugreifen und dann wegzulaufen.

◆ **Sprinten:** Es kostet zwei Aktionen, sich um dreimal so viele Schritte zu bewegen wie die GS angibt, ohne dabei auf die Umgebung zu achten. Sprinten beinhaltet immer auch die Möglichkeit, sich zu drehen, wobei jede Richtungsänderung um 45° je einen Schritt Bewegungsweite kostet. Eine sprintende Heldin kann nicht parieren oder ausweichen, sie sollte sich also möglichst aus der Kampfreichweite aller Gegner fernhalten.

◆ **Orientieren:** Ein Held kann Aktionen einsetzen, um sich größere Übersicht im Kampfgeschehen zu verschaffen (siehe S. 20) und dadurch seine INI zu erhöhen. Hierfür sind 2 Aktionen nötig, ein Held mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* benötigt nur eine Aktion.

◆ **Gegenstand benutzen:** In diese Kategorie fallen alle Tätigkeiten, die mit Objekten zu tun haben, die der Held im Gepäck oder in Gürteltaschen mit sich führt, speziell das Herauskranken und Trinken von Heiltränken und Elixieren (10 Aktionen bei Gürteltaschen, 20 beim Rucksack, wenn überhaupt so schnell zugänglich; eine gelungene FF-Probe halbiert diese Zeit). Hierzu gehört auch, eine Waffe ordentlich wegzustecken – dies dauert doppelt so lange, wie die entsprechende Waffe zu ziehen.

◆ **Nachladen:** Je nach Schusswaffe und deren Zuggewicht dauert es eine unterschiedlich Anzahl von Aktionen, einen Pfeil einzulegen und den Bogen zu spannen / die Armbrust zu spannen und einen Bolzen in die Rinne zu legen / einen Pfeil in ein Blasrohr zu stopfen / ein Schleuderblei in die Schlinge zu legen und die Waffe in Drehung zu versetzen. Wie viele Aktionen genau dafür benötigt werden, entnehmen Sie bitte der Spalte 'Laden' in der Fernwaffen-Tabelle auf Seite 93. Wenn die Heldin mit der letzten fürs Laden benötigten Aktion auch gleichzeitig schießen will, gilt dies als Schnellschuss. Ansonsten ist der Schuss erst in ihrer nächsten Aktion möglich. Außerdem ist noch zu beachten, ob der eigentliche Schussvorgang eine Aktion oder eine umgewandelte Reaktion ist – letzteres würde den üblichen $+4$ -Zuschlag für eine Umwandlung nach sich ziehen – weswegen es dann durchaus sinnvoll sein kann, mit dem Schuss noch bis zur nächsten eigenen Aktion zu warten.

◆ **Waffe ziehen:** Um eine Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen, wird eine Aktion benötigt, um eine Waffe aus einer Rückenscheide zu ziehen, sind zwei Aktionen nötig, um einen Schild vom Rücken an den Arm zu bringen, sogar 5 Aktionen. Eine Heldin mit der Sonderfertigkeit *Schnellschuss* benötigt hierfür jeweils nur eine Freie Aktion, eine Aktion bzw. 3 Aktionen.

◆ **Talenteinsatz:** Es kann sein, dass eine Heldin während des Kampfes ein Talent einsetzen will, um etwas Besonderes zu erreichen – sei es, dass sie ein Schloss knackt, während ihr die Kameraden den Rücken freihalten, oder

dass sie eine bestimmte Strecke klettern will. Die beste Methode, solche Tätigkeiten zu handhaben, ist, ihnen eine bestimmte Anzahl an benötigten Aktionen zuzuteilen und von dieser Zahl die übrigbehaltenen TaP aus einer Talentprobe abzuziehen, um so zu bestimmen, wie lange die Aktion wirklich dauert. (Nebenbei: Eine solche Aktion – und auch längere Zauber; s.u. – ist eigentlich immer wegen des Kampfes in der Umgebung erschwert (MFF 13f.), aber auch stets eine *Spezielle Erfahrung* (MFF 47).) Beim Talenteinsatz gilt die abgelegte Probe für die ganze Dauer der Tätigkeit, egal ob sie während einer Aktion oder einer umgewandelten Reaktion abgeschlossen wird. Ein Zuschlag $+4$ wegen der Umwandlung wird hier also nicht fällig.

Die meisten regeltechnisch geforderten Proben (auf körperliche Talente: Reiten, Selbstbeherrschung etc.) dauern 1 Aktion; sie bringen üblicherweise ebenfalls *Spezielle Erfahrung* ein.

◆ **Zaubern:** Zauber dauern je nach Komplexität eine unterschiedliche Anzahl von Aktionen, was bei den im Kampf verbreiteten Zaubern von 1 bis zu 7 Aktionen reichen kann. Die Aktionen für einen Zauber müssen direkt hintereinander erfolgen und dürfen nicht durch andere Aktionen (mit Ausnahme der Freien Aktionen: Schritt und Drehung) unterbrochen werden, ansonsten misslingt der Zauber. Dies heißt vor allem, dass eine Zauberin, die sich auf ihren nächsten Spruch konzentriert, nicht parieren kann, will sie nicht ihre bereits für den Spruch aufgewandten Aktionen verlieren. Die genaue Zauberdauer eines Zaubers finden Sie entweder in den Basisregeln oder in der Box **Zauberei und Hexenwerk**.

Initiative-Wert (siehe S. 80), eine mit *Kampfgespür* noch einmal 2 Punkte mehr (S. 80). Kämpferinnen, die erschöpft sind oder eine Wunde erlitten haben, müssen ebenfalls entsprechende Einbußen hinnehmen (siehe die Ausführungen zu Kampfunfähigkeit und Wunden; S. 26). Ebenfalls wichtig für den endgültigen Initiative-Wert ist die Anzahl von Helden und Gegnern (siehe S. 30).

Beispiel: Alrigio hat als erfahrener Söldner einen MU von 14, eine IN von 11 und eine GE von 12, was einen Initiative-Basiswert von 10 ergibt ($14 + 14 + 11 + 12 = 51$; $51:5 = 10,2$ gerundet zu 10). Da er üblicherweise einen Kusliker Säbel führt (INI-Modifikator +1) und einen Kürass trägt (BE 2; durch Alrigios Rüstungsgewöhnung reduziert auf BE 1), ändert sich durch seine Ausrüstung nichts an seinem Initiative-Basiswert (+1 durch Säbel und -1 durch Rüstung heben sich gegenseitig auf). Seine INI kann also in einem Kampf zwischen 11 und 16 betragen ($10 + W6$).

Für die Initiative als veränderlichen Wert haben wir auf dem Charakterbogen extra eine Zeile Platz gelassen und auch das Kampfprotokoll bietet entsprechenden Platz für die Gegner der Helden. (Hier können Sie als Meister z.B. die höchste Initiative immer einkringeln.) Eine weitere Methode ist es, einen W20 vor sich zu legen: Die oben liegende Seite gibt die aktuelle Initiative des Helden an.

REIHENFOLGE IM KAMPF

In der Kampfrunde handeln alle Beteiligten nach der Reihenfolge ihres INI-Werts, beginnend mit dem höchsten Wert; bei Gleichstand beginnt der höhere Grundwert (INI-Basis, modifiziert um Wunden und Manöver), ansonsten finden die Aktionen gleichzeitig statt. Zu diesem Zweck lässt sich die Meister die INI-Werte der Heldinnen sagen und schreibt diese, zusammen mit den INI-Werten der Gegnerinnen auf, um die einzelnen Aktionen nacheinander abzuhandeln.

Beispiel: Eine fünfköpfige Heldengruppe wird von sieben orkischen Marodeuren angegriffen. Die Kriegerin Jandara hat eine INI-Basis von 12, die Amazone Dana und der Gaukler Escallo eine von 11, der Söldner Alrigio eine von 10 und der Punier Magier Meranthus eine von 9; niemand von ihnen hat wirksame Modifikatoren. Sie würfeln: 6 (Jandara), 4 (Dana), 3 (Escallo), 4 (Alrigio) und 6 (Meranthus).

Der Meister hat nur für den Anführer der Ork-Bande individuelle Werte (nämlich eine INI-Basis von 12), bei den übrigen Orks geht er davon aus, dass sie alle als durchschnittliche Räuber eine INI-Basis von 9 haben. Er würfelt eine 6 für den Anführer und 6, 5, 2, 2, 1 und 1 für die anderen Räuber. Die Räuber sind zwei Köpfe in der Überzahl, so dass jeder von ihnen 2 zusätzlichen Punkte erhält. Damit sieht die Reihenfolge folgendermaßen aus: Es beginnt der Ork-Anführer mit 20 ($12 + 6 + 2$), gefolgt von Jandara mit 18, einem Ork-Räuber mit 17, ein weiterer Räuber mit 16, Dana und Meranthus mit 15 (Dana handelt eher, weil sie den höheren Basiswert hat), Escallo und Alrigio mit 14, zwei Ork-Räuber mit 13 und schließlich zwei Orks mit 12.

Im Kampf kann sich der Initiative-Wert dadurch ändern, dass eine Kämpferin Schaden oder gar eine Wunde erleidet, durch bestimmte Aktionen in eine unvorteilhafte Situation manö-

vriert wird (oder sich selbst ausmanövriert), dass sie verzaubert wird (im positiven wie im negativen Sinne) oder die Waffe wechselt, und auch die Veränderung der Anzahl der Kämpferinnen (sei es, weil eine Partei Nachschub bekommt, sei es, weil einige Streiterinnen kampfunfähig werden) wirkt sich auf die Initiative aus.

Änderungen der INI kommen sofort nach der Aktion, die sie ausgelöst hat, zum Tragen: Wenn eine Kämpferin mit INI 12 in Initiativphase 13 von einem Pfeil ins Bein getroffen wird und sie eine Wunde erleidet, sinkt ihre INI sofort um 4 Punkte; sie ist also erst in Phase 8 an der Reihe. Sinkt die INI einer Kämpferin unter 0, so verliert sie eine Aktion pro Kampfrunde, kann sich also normalerweise nur noch verteidigen (und natürlich Sich Orientieren, um wieder einen positiven INI-Wert zu bekommen). Eine Kämpferin mit INI 0 oder weniger kann keine Aktionen oder Reaktionen umwandeln.

DIE AKTION ORIENTIEREN

Wenn eine Heldin sich konzentriert und zwei Aktionen (also meist eine KR) lang ungestört das Kampfgeschehen betrachten kann und ihr eine Intuitions-Probe gelingt, gewinnt sie durch Kampfaktionen verlorene INI (alle in diesem Kampf entstandene INI-Verluste außer solchen aus Wunden oder aus noch anhaltenden Wirkungen wie Zaubern) zurück und kann ihren INI-Wert so setzen, als habe sie zu Beginn des Kampfes eine 6 gewürfelt. (Dass dies nicht funktioniert, wenn die Kämpferin in ihrer Wahrnehmungs- oder Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist, also z.B. durch einen Zauber geblendet ist oder auf dem Boden liegt, versteht sich von selbst.) Wenn die IN-Probe misslingt, bleibt der INI-Wert unverändert. Es ist aber jederzeit möglich, noch einmal zwei Aktionen aufzuwenden, um sich zu orientieren.

Beispiel: Elgara (INI mit Waffe und Rüstung: 11) hat durch einen Sturz (Putzer-Ergebnis; INI-2) und eine Beinwunde (INI-2) viel von ihrer Entscheidungsfreiheit eingebüßt, was nicht wundert, da sie im Kampf gegen die maraskanischen Banditen einen schlechten Start hatte (1 auf W6 gewürfelt). Nachdem sie nun ihren ersten Gegner zu Boron geschickt hat, nimmt sie sich die Zeit, sich zu orientieren, einmal durchzuatmen und erst dann wieder ins Kampfgeschehen zu stürzen: Sie wendet zwei Aktionen auf, um ihre auf 8 gesunkene INI ($11 + 1$ (Würfel) - 2 (Putzer) - 2 (Wunde)) auf 15 anzuheben ($11 + 6$ (maximales Würfelresultat) - 2 (Wunde)).

Je zwei Punkte im TaW: *Kriegskunst* erleichtern die IN-Probe um 1 Punkt. Heldinnen mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* benötigen hierfür nur eine Aktion und keine Intuitions-Probe.

Es ist nicht möglich, sich vor Kampfbeginn (also vor dem Ermitteln der Initiative) zu orientieren.

Experte: Wenn Sie mit der Experten-Regelung zu Ausdauer im Kampf spielen (s. Seite 32), können die zwei Aktionen für *Orientieren* gleichzeitig zum *Atem Holen* genutzt werden.

OPTIONAL: ABWARTEN

Anstatt den ersten Schlag zu führen, kann die Kämpferin aber auch ihrem Gegner den Vortritt lassen. In diesem Fall beginnt der Gegner während seines eigenen Initiativabschnitts den Kampf und die abwartende Kämpferin kann sofort im Anschluss handeln. Dadurch sinkt ihre Initiative jedoch nicht, in der nächsten Kampfrunde ist sie wieder vor ihrem Gegner an der Reihe.

Außerhalb einer solchen Duellsituation kann eine Kämpferin aber auch einfach abwarten und ihre Aktion hinauszögern, um sofort handlungsbereit zu sein, wenn ein besonderes Ereignis eintritt. ("Sobald ein Schurke aus der Tür kommt, schlage ich zu!") Wollen in einer Initiativphase zwei unterschiedliche Personen handeln, die eine mit einer normalen und die zweite mit einer verzögerten Aktion, so wird die verzögerte Handlung zuerst ausgeführt. Stehen zwei verzögerte Handlungen gegeneinander, so entscheidet der höhere ursprüngliche Initiative-Wert. Es ist möglich, Handlungen auch über mehrere Kampfrunden zu verzögern; am Ende einer Kampfrunde verfallen jedoch sämtliche weiteren Aktionen und Reaktionen, die die Kämpferin in dieser Runde hatte, und nur die verzögerte Aktion wird in die nächste Runde übertragen – es ist also nicht möglich, mehr als eine Aktion 'in Reserve' zu haben.

Während man eine Aktion verzögert, kann man keine anderen Aktionen oder Reaktionen ausführen und sich maximal mit halber GS bewegen. Sobald man zu einer Reaktion gezwungen ist, verfällt die aufgesparte Aktion. Wenn man Schaden erleidet und trotzdem weiter abwarten will, muss einem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die erlittenen SP erschwert ist; bei Misslingen verfällt die verzögerte Aktion.

EXPERTE: DIE AKTION *Taktik*

Die Anführerin einer Seite – wie sich diese bestimmt, ist eine Frage der Einigung in der Gruppe, üblich wäre die Person mit den besten *Kriegskunst*-Kenntnissen (oder dem höchsten SO ...) – kann einmal pro Kampf eine *Kriegskunst*-Probe ablegen (die Spezialisierung *Taktik* hilft) und die übrig behaltenen Punkte möglichst gleichmäßig auf die INI-Werte derjenigen Kampfgefährtinnen verteilen, die einen positiven TaW in *Kriegskunst* haben; dies ist die einfache Aktion *Taktik*; sie kann die Punkte *nicht* für sich selbst nutzen. Bei misslungener Probe verliert jeder von ihr Positionierte 1 Punkt INI.

Fünf Helden werden von sieben marodierenden Orks angegriffen. Somit hat jeder der Orks neben seinem Grundwert und seinem Würfelwurf einen Bonus von 2 Punkten auf seinen INI-Wert. Glücklicherweise kennt sich Kriegerin Jandara mit der Taktik kleiner Einheiten aus (TaW: Kriegskunst 8) – einige kurze, gebellte Befehle sorgen dafür, dass zumindest Mercenario Alrigio und die Amazone Dana taktisch günstige Positionen einnehmen können. Sie hat bei ihrer Kriegskunst-Probe 4 Punkte übrig behalten, die sie zu gleichen Teilen auf Alrigio und Dana verteilt.

Im Falle einer Überraschung darf die Anführerin erst dann Punkte aus einer *Kriegskunst*-Probe verteilen, wenn ihr selbst die IN-Probe gelungen ist (siehe S. 18f.).

OPTIONAL: UMWANDELN

VON AKTIONEN ODER REAKTIONEN

Üblicherweise hat eine Kämpferin eine Aktion und eine Reaktion pro Kampfrunde, wobei die Aktion dann ausgeführt werden kann, wenn die Kämpferin von der Initiative her an der Reihe ist, die Reaktion jederzeit (also *auch* vor der eigenen INI-Phase) als *Antwort* auf einen gegnerischen Angriff.

Wenn sich eine Heldin aber einer Übermacht von Gegnern gegenüber sieht, könnte ihr der Gedanke kommen, dass es vielleicht besser ist, erst einmal nur zu parieren und zu warten, dass Verstärkung eintrifft – oder aber, so schnell wie möglich mehrere Gegner zu Boden oder zumindest zu Boden zu schicken. Es ist möglich, die Aktion in eine Reaktion umzuwandeln und umgekehrt, jedoch ist dann die 'verwandelte' Aktion bzw. Reaktion jeweils um 4 Punkte erschwert.

Diese Umwandlung muss zu Beginn der Kampfrunde, also vor der Aktion der ersten Kämpferin, angekündigt werden und kann nicht rückgängig gemacht werden. (Nur Kämpferinnen mit den Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit* und/oder *Kampfgespür* können die Umwandlung auch zu einem späteren Zeitpunkt ankündigen, siehe S. 78 und 80.)

Die zweite Attacke, also die umgewandelte Reaktion, darf bei einer Initiativphase von INI–8 ausgeführt werden, die zweite Parade bei Bedarf, jedoch nicht vor der eigenen INI-Phase. Die aus einer Umwandlung entstandene Aktion findet immer später statt als eine eigentliche Aktion in der gleichen INI-Phase. Eine Kämpferin mit INI 14 würde einen zweiten Angriff also nach jemandem machen, der INI 6 hat. Beträgt INI–8 weniger als 0, kann die Kämpferin keine zweite Attacke ausführen; dies kann auch dadurch geschehen, dass die Kämpferin in dieser Kampfrunde einen INI-Abzug erleidet.

Die wissenswerten Sonderfälle zum Thema Umwandeln von Aktionen sind:

- Während eines Ausfalls (s. S. 43) wandelt die Angreiferin Reaktionen in Aktionen um, ohne dabei die 4 Punkte Abzug zu erleiden; ihre Gegnerin wird gezwungen, alle Aktionen in Reaktionen umzuwandeln und erleidet dabei ebenfalls keinen Abzug.
- Eine Heldin mit der Sonderfertigkeit: *Defensiver Kampfstil* kann ohne Einbußen (Ausnahmen: die bei dem Manöver genannten Waffen) Aktionen in Reaktionen umwandeln, muss dies aber wie üblich vorankündigen.
- Das Umwandeln von Aktionen oder Reaktionen funktioniert nicht, wenn die Kämpferin mit einem der Talente *Kettenwaffen*, *Peitschen*, *Zweihandflegel*, *Zweihand-Hieb Waffen*, *Zweihandschwerter/säbel* oder *Infanteriewaffen* oder aber mit einer improvisierten Waffe kämpft.
- Eine Kämpferin mit einem Schild kann ohne Einbußen Aktionen in Reaktionen umwandeln (es sei denn, sie führt eine der oben genannten Waffen, die das Umwandeln unmöglich machen).
- Eine Kämpferin, die mit dem Talent *Kettenstäbe* oder *Stäbe* kämpft und in diesem Talent einen TaW von wenigstens 10 hat, kann Aktionen und Reaktionen umwandeln, ohne dass sie die Einbuße von 4 Punkten erleidet.

OPTIONAL: DISTANZKLASSEN

Waffen sind unterschiedlich lang – deutlich unterschiedlich sogar –, was dazu führt, dass sie sich in ihrem Kampfverhalten und der Art ihrer Führung auch deutlich unterscheiden. Am stärksten spürbar werden diese Unterschiede, wenn Waffen verschiedener Länge gegeneinander eingesetzt werden. Wenn eine Dolchkämpferin und ein Zweihänderschwinger gegeneinander antreten, ist es schwierig zu beurteilen, wer über die effektivere Waffe verfügt: So lange der Kämpfer mit dem Zweihänder die Dolchträgerin auf Distanz halten kann, hat diese keine Möglichkeit, den Langwaffenkämpfer überhaupt zu verletzen; kommt die Messerstecherin jedoch nahe genug heran, kann sie dem Gegner ihren Dolch zwischen die Rippen rammen, ohne dass dieser sich dagegen wehren kann.

Wir haben die Waffen in vier Gruppen von Längen eingestuft und ebenso die unterschiedlichen Entfernungen im Kampf in vier Klassen zusammengefasst. In beiden Fällen lautet die Bezeichnung für diese Längen- oder Entfernungsgruppe **Distanzklasse**; die vier Distanzklassen sind: **Handgemenge**, **Nahkampf**, **Stangenwaffe** und **Pike**. Die *Entfernungen*, in denen die Kämpferinnen zueinander stehen, sind hierdurch eindeutig festgelegt, jedoch es gibt einige *Waffen*, die in mehreren Distanzklassen einsetzbar sind.

- **Handgemenge:** Die Entfernung, die noch als Handgemenge bezeichnet wird, ist die des ausgestreckten Arms; Handgemengewaffen reichen von der bloßen Hand bis hin zum Kurzsword und umfassen in erster Linie alle Arten vom Messer und Dolch sowie viele Trick- und Parade-*waffen*.

- **Nahkampf:** Dies ist die Entfernung beim 'üblichen' Kampf zweier mit Einhand-*waffen* Bewaffneter, die mit einem Vorwärtsschritt überwunden werden kann; demzufolge fallen auch alle üblichen Einhand-*waffen* in diese Kategorie.

- **Stangenwaffe:** Mit dieser Distanzklasse hält man sich mit Nahkampf-*waffen* ausgestattete Gegnerinnen von Leib, kämpft also auf eine Distanz von etwa zwei Schritten; typische Stangen-*waffen* sind fast alle Infanterie-*waffen* und Speere, aber auch einige Zweihandschwerter.

- **Pike:** Die Kampferntfernung liegt hier deutlich jenseits der zweieinhalb Schritte, was bedeutet, dass man sich die meisten Gegnerinnen vom Hals halten kann, solange man verhindern kann, dass sie die Waffe unterlaufen. Typische Waffen dieser Entfernungsklasse sind die namensgebende Pike, der zwergische Drachentöter, die Kriegs- und die Turnierlanze.

KAMPF IN DISTANZKLASSEN

Wenn eine Kämpferin eine für die Distanzklasse ungeeignete Waffe führt, hat dies Abzüge auf AT und PA zur Folge, wenn sie den Gegner treffen will. Die Aktionen, die sich nur auf eine Veränderung der Distanzklasse beziehen, werden nicht durch die in der Tabelle genannten Distanzklassen-Modifikatoren, sondern höchstens durch die Zuschläge für große Distanzveränderungen beeinflusst (s.u.; und natürlich durch BE, Wunden etc.).

Waffe zwei oder mehr Kategorien zu kurz:	AT unmöglich, PA +/-0
Waffe eine Kategorie zu kurz:	AT -6, PA +/-0
Waffe eine Kategorie zu lang:	AT -6, PA -6
Waffe zwei oder mehr Kategorien zu lang:	AT und PA unmöglich

In der Regel (also Hinterhalte und Überraschung außen vor gelassen) beginnt ein Kampf in der größten von einer Teilnehmerin gewünschten Distanzklasse. (Kämpft beispielsweise eine Nahkämpferin gegen eine Stangenwaffenkämpferin, dann beginnt der Kampf in der Distanzklasse *Stangenwaffe*.) Will eine Kämpferin näher an eine Gegnerin herankommen – also die Distanzklasse verringern –, muss ihr eine nicht erschwerte

Attacke mit einem Schritt vorwärts gelingen (also eine Aktion plus eine Freie Aktion: Schritt). Die Verteidigerin kann versuchen, diesen Vorstoß zu parieren. Gelingt die Parade (oder ist bereits die Attacke misslungen), so verändert sich nichts an der Distanzklasse der Beteiligten; misslingt sie jedoch, so hat sich die Angreiferin um eine Distanzklasse angenähert; die Attacke erzeugt keinen Treffer.

Einer Angreiferin, die in einer einzigen Aktion gleich zwei Distanzklassen näher an ihren Gegner herankommen will (also von Stangenwaffen- auf Handgemengedistanz oder von Piken- auf Nahkampfdistanz), muss eine Attacke gelingen, die zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 8 Punkte erschwert ist. Eine Annäherung um drei Distanzklassen (von

Piken- auf Handgemengedistanz) ist nicht innerhalb einer einzigen Aktion zu bewerkstelligen.

Die Attacke zur Überwindung der Distanz kann auch eine Finte sein (s. S. 42) oder mit Bonuspunkten aus einer Meisterparade unterstützt werden (s. S. 45). Um sich von einer Gegnerin zu entfernen (die Distanzklasse um eine Stufe zu erhöhen), ist eine gelungene, ebenfalls nicht



durch die Distanzklasse selbst erschwerte AT nötig; diese AT zählt als Aktion (wird also anstatt eines regulären Angriffs während der eigenen INI-Phase ausgeführt), richtet jedoch bei Gelingen keinen Treffer an (und kann auch nicht pariert werden), sondern ermöglicht nur die Entfernung um eine Distanzklasse. Misslingt die Attacke, dann verbleibt die Kämpferin in der aktuellen Distanzklasse. Eine AT, um sich zwei Distanzklassen zu entfernen, ist um 4 Punkte erschwert. Eine Entfernung um drei Distanzklassen (von Handgemenge- auf Pikendistanz) ist nicht innerhalb einer einzigen Aktion zu bewerkstelligen.

Beispiel: Alrigio, der Degenfechter (Distanzklasse N) wird von einem Gardisten mit einer Hellebarde (Distanzklasse S) angegriffen. Wie üblich beginnt der Kampf in der größten gewünschten Distanzklasse, also S – näher kommt Alrigio erst einmal nicht an den Gegner heran.

Da er eine höhere Initiative als sein Gegner hat, steht ihm die erste Aktion zu. Er kann nun entscheiden, den Gardisten aus der Entfernung zu attackieren (das wäre um 6 erschwert, da seine Waffe eine Kategorie zu kurz ist), oder aber versuchen, sich dem Gegner zu nähern. Er entscheidet sich für ersteres, weil er hofft, den Gardisten recht schnell davon zu überzeugen, dass er ihm überlegen ist. Seine Attacke gelingt trotz des +6-Aufschlags, aber der Hellebardenkämpfer, der in der für ihn günstigen Distanz kämpft, pariert den Stich problemlos. Auch der Gegenangriff gelingt dem Gardisten, doch zum Glück ist Alrigios Parade nicht erschwert. Immerhin hat er jetzt eingesehen, dass der Kampf vielleicht doch etwas länger dauern könnte, und versucht, die Hellebarde zur Seite zu schlagen, um sich seinem Gegner auf Nahkampf-Distanz zu nähern. Für dieses Manöver ist die Attacke nicht erschwert, und Alrigio schafft sie mit Bravour. Diesmal pariert der Gegner nicht: Alrigio würfelt keinen Schaden aus, sondern macht einen Schritt auf den Gardisten zu. Der findet sich plötzlich in einer Lage wieder, die ihm nicht gefällt, denn mit

seiner Hellebarde hat er in dieser Distanz jeweils Abzüge von 6 Punkten auf Attacke und Parade. Also will er sich zurückziehen, was wieder eine Attacke von seiner Seite erfordert. Die kann Alrigio nicht parieren, so dass er seinen Distanzvorteil wieder verliert.

Nun entschließt sich Alrigio zu einem Ausfall – und seine erste (als Ausfallsbeginn und wegen der Distanzklasse 8 Punkte erschwerte) Attacke ist eine zur Verringerung der Distanzklasse: Nun herangekommen, kann Alrigio endlich so kämpfen, wie er es gewöhnt ist, und er verpasst dem Gardisten einen schmerzhaften Stich in den Oberarm. Da es dem Gardisten während Alrigios Ausfalls nicht gelingen kann, sich wieder auf Stangenwaffen-Distanz zu entfernen, und er noch ein zweites Mal getroffen wird, gibt er sich geschlagen und streckt die Waffe.

SICH VOM GEGNER LÖSEN

Wenn eine Kämpferin bemerkt, dass ihre Chancen schlecht sind und sie sich lieber aus dem Kampf zurückziehen will, hat sie drei unterschiedliche Möglichkeiten:

- Sie kann einem gegnerischen Angriff ausweichen und sich damit aus dessen Reichweite bewegen. Dies gelingt jedoch nur, wenn ihr eine Ausweichen-Probe gelingt (siehe S. 37), ansonsten verbleibt sie in Waffenreichweite des Gegners.
- Sie kann sich nach und nach vom Gegner entfernen. Hierzu muss sie ihre Aktionen dafür aufwenden, die Distanzklasse Schritt für Schritt zu vergrößern (und dem Gegner darf es natürlich nicht gelingen, die Distanz wieder zu verringern), bis sie außerhalb der Reichweite der gegnerischen Waffe ist. Dann kann sie ihre nächste Aktion aufwenden, um sich umzudrehen und davon zu rennen.
- Wenn sie es besonders eilig hat, kann sie sich auch einfach umdrehen und davonrennen. In diesem Fall steht dem Gegner allerdings ein *Passierschlag* zu, den sie nicht parieren kann (siehe Seite 31).

TREFFERPUNKTE

Immer, wenn die Verteidigerin getroffen wird, ist dies für sie eine schmerzhaft Angelegenheit: Sie erleidet mehr oder weniger schwere Blessuren und muss eventuell Einbußen auf ihre Kampffertigkeiten hinnehmen.

Wann immer die Angreiferin einen Treffer landet, ermittelt sie, wie viele **Trefferpunkte** ihre Waffe anrichtet. Dies ist ein Würfelwurf, der vom Waffentyp abhängt und den Sie aus der Liste der Waffen (S. 83ff.) in der Spalte 'TP' ablesen können. Hierbei bedeutet das Kürzel '1W' einen Wurf mit einem sechsseitigen Würfel, '2W' entsprechend ein Wurf mit zwei sechsseitigen Würfeln. Dazu wird die Zahl addiert, die daneben steht. So bewirkt ein Säbel (TP: 1W+3) 4 bis 9 Trefferpunkte.

OPTIONAL: MEHR SCHADEN

DURCH HOHE KÖRPERKRAFT (TP/KK)

Wenn eine Heldin mit außerordentlich hoher Körperkraft im Nahkampf eine Waffe einsetzt, kann sie mehr Schaden anrichten als eine Kämpferin mit niedriger KK. Ob und

wieviel Schaden mehr durch hohe Kraft bewirkt werden kann, ist stark vom Typ der Waffe abhängig: Typischerweise wird eine hohe KK bei Hieb Waffen effektiver in TP umgesetzt als bei Stichwaffen.

Jeder Waffe sind daher zwei Werte zugeordnet: der *Schwellenwert*, der angibt, bei welcher Körperkraft eine Heldin 'balanciert' kämpft, und die *Schadensschritte*, die besagen, bei wie vielen weiteren Punkten KK es einen zusätzlichen Trefferpunkt gibt. Ein TP/KK-Wert von 12/2 bei einer Waffe bedeutet also, dass eine Kämpferin mit einer KK von 14 einen zusätzlichen TP mit dieser Waffe anrichtet, eine Kämpferin mit einer KK von 16 zwei zusätzliche TP, eine mit KK 18 drei zusätzliche usw.

Beispiel: Elgara hat eine KK von 15 und richtet daher mit einem Schwert (TP 1W+4; TP/KK 11/4) 1W+5 Trefferpunkte an. Wenn ihre KK auf 19 steigt (entweder dauerhaft durch Erfahrung und Steigerung oder kurzfristig durch ein Kraftelixier oder einen Zauber), schlägt sie mit 1W+6 TP zu.

Die Schwellenwerte und Schadensschritte der einzelnen

Waffen finden Sie in der Spalte 'TP/KK' der Waffenliste auf Seite 83ff. Einige Waffen erfordern zudem eine bestimmte (recht hohe) Mindest-KK, um überhaupt effektiv geführt werden zu können; Kämpferinnen mit niedrigerer KK können diese Waffen nur als *Improvisierte Waffen* (siehe S. 87) benutzen. Die benötigten Mindestwerte sind jeweils in der Waffenbeschreibung ab S. 88 verzeichnet.

EXPERTE: WENIGER SCHADEN DURCH NIEDRIGE KÖRPERKRAFT

Genau wie eine besonders kräftige Kämpferin einen größeren Schaden mit einer Waffe anrichten kann, so ist eine außerordentlich schwache Kämpferin im Umgang mit vielen Waffen eingeschränkt, zumindest, was den angerichteten Schaden, aber auch, was die Eleganz und Effektivität der Waffenführung angeht.

Wann immer die KK einen Schadensschritt unter den Schwellenwert sinkt (oder von Haus aus so niedrig ist), richtet eine Kämpferin mit dieser Waffe einen Trefferpunkt weniger an *und* muss je einen Punkt von ihrem AT- und ihrem PA-Wert abziehen.

Beispiel: Swafnild wird in einer Räuberhöhle gefangen gehalten und hat durch die karge Nahrung ein paar Punkte ihrer KK eingeblüht. Als die Räuber gerade einmal wieder auf

einem Raubzug unterwegs sind, gelingt es ihr, die Fesseln zu lösen und sich zu befreien. Doch bevor sie entkommt, stellt sich ihr die zurückgebliebene Wache in den Weg. In ihrer Not greift sie die nächstbeste Waffe, die sie finden kann: eine schwere Streitaxt (IW+4, KK/TP 12/2).

Eigentlich kennt sie sich mit Hieb Waffen recht gut aus (AT 14, PA 10), aber irgendwie ist diese Waffe doch deutlich schwerer als ihre geliebte Skraja. Sie liegt mit ihrer momentanen Körperkraft von 10 genau einen Schadensschritt unter dem Schwellenwert (denn $12 - 2$ ist 10), daher kämpft Swafnild jetzt mit AT 13 und Parade 9 und richtet auch nur $1W+3$ Trefferpunkte an.

Anmerkung: Diese lineare Beziehung zwischen Körperkraft und Trefferpunkten gilt korrekt nur in einem Rahmen von ca. KK 5 (durch Krankheit oder Zauberei geschwächt, Kleinkinder) bis KK 30 (Trolle, starke Oger; für Menschen nur durch Zauberei erreichbar); bei niedrigeren Körperkraft-Werten können die meisten Waffen überhaupt nicht geführt werden, bei höheren Werten dagegen entsteht sehr viel ungenutzter 'Überschuss-Schaden' (durchbohrter als durchbohrt geht nicht). Außerdem gilt dieser Zusammenhang nur im Rahmen der üblichen Waffenbenutzung im Kampf – selbst ein Tattergreis oder Kleinkind kann einem Schlafenden eine tödliche Halswunde beibringen.

RÜSTUNG UND BEHINDERUNG

Rüstungen dienen dem Zweck, den von der Gegnerin verursachten Waffenschaden zu vermindern. Wenn die Attacke der Gegnerin gelungen und die eigene Parade misslungen ist, stellt die Angreiferin fest, wie viele Trefferpunkte sie mit ihrer Waffe erzielt hat (s.o.). Von diesen Treffer-

punkten wird nun der Wert des **Rüstungsschutzes (RS)** der Verteidigerin abgezogen. Die verbleibenden Punkte werden als **Schadenspunkte (SP)** von der Lebensenergie der Verteidigerin abgezogen. (Ist der Wert negativ, werden sie natürlich nicht auf die LE aufaddiert, sondern es wird einfach kein Schaden angerichtet.)

Rüstungen schränken allerdings auch die Bewegungsfähigkeit ihrer Trägerin ein. Eine Rüstung besitzt also neben ihrem Rüstungsschutz auch einen **Behinderungswert (BE)**.

Wie auch bei Talentproben (siehe MFF 18) ergibt sich die **effektive Behinderung (eBE)** aus einem Vergleich der Behinderung durch die Rüstung und dem entsprechenden Wert dieses Waffentalentes. Sollte diese Berechnung 0 oder einen negativen Wert ergeben, so behindert die Rüstung die Kämpferin überhaupt nicht. Ist das Ergebnis jedoch positiv, so muss es als Malus gleichmäßig vom Attacke- und Paradewert abgezogen werden. Ist die eBE eine ungerade Zahl, so wird der größere Anteil von der Parade der Kämpferin abgezogen, der kleinere von der Attacke.



Beispiel: Kämpft eine Heldin beispielsweise mit einem Amazonasäbel (Talent Säbel; eBE: BE-2) und trägt dabei eine Rüstung mit BE 5 (z.B. ein langes Kettenhemd (RS 4, BE 4) und einen Lederhelm (RS/BE +1/+1)), so erleidet sie eine effektive Behinderung von 3 ($5 - 2 = 3$). Ihre AT sinkt um 1 Punkt, ihre PA um 2 Punkte.

Dazu kommt, dass eine Rüstung auch die Initiative der Kämpferin um ihren BE-Wert senkt (Rüstungsgewöhnung – siehe unten – darf angerechnet werden). Es kommt also darauf an, ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Rüstungsschutz und Beweglichkeit zu finden (auch, wenn die konkreten Spielwerte den Aventurieren natürlich nicht bekannt sind). Jedoch nicht nur solche Eigenschaften finden beim Rüstungskauf Erwägung, auch Preis und Gewicht sowie der persönliche Geschmack des Rüstungsträgers wollen beachtet werden. Die ab Seite 98 aufgelisteten Rüstungsteile bieten eine große Auswahl, aus der die Heldinnen sich bedienen können. Einige Rüstungsteile können übereinander getragen werden (ein Kürass über einem Wattierten Waffenrock), bei anderen verbietet sich dies von selbst (zwei Helme übereinander). Immer, wenn zwei Rüstungen, die nicht extra dafür konzipiert sind, übereinander getragen werden, werden zwar die Einzelwerte von RS und BE addiert, auf die Summe des BE-Werts aber nochmals 2 Punkte aufgeschlagen; außerdem kann keine Form von Rüstungsgewöhnung angerechnet werden. Sind die Rüstungen dafür gedacht, übereinander getragen zu werden, addieren sich RS und BE einfach auf.

Wenn Sie sich Ihre Rüstungsteile ausgesucht haben, addieren Sie alle RS-Punkte, um den Gesamt-RS zu ermitteln. Genauso verfahren Sie mit dem Wert für die Behinderung. Rüstungsteile, bei denen Sie ein '+' vor der Angabe ihres RS-Werts finden, bieten alleine getragen überhaupt keinen Rüstungsschutz; sie müssen zusammen mit einer adäquaten Rumpfrüstung getragen werden (s. S. 98).

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG

Bestimmte Kämpferinnen sind durch ihre Ausbildung so sehr an das Tragen schwerer Rüstungen gewöhnt, dass sie durch diese Rüstung weniger behindert werden als durch deren BE angegeben. Dies gilt sowohl für die Berechnung der eBE als auch z.B. für solche Expertenregeln wie *Ausdauer im Kampf*. Diese *Rüstungsgewöhnung* kann eine Heldin, die ständig in schwerer Rüstung kämpft, im Laufe ihres Heldinnenlebens auch nachträglich erwerben und verbessern. Es gibt drei Stufen der Rüstungsgewöhnung (BE -1 bei einer bestimmten Rüstungsart, BE -1 bei allen Rüstungen und BE -2 bei allen Rüstungen), die Sie im Abschnitt **Sonderfertigkeiten** (siehe S. 81) näher beschrieben finden.

Bedenken Sie auch, dass ein schwerer Rucksack auf dem Rücken ebenso behindert wie eine schwere, unbewegliche Rüstung (siehe das Kapitel **Last und Tragkraft** in den **Basisregeln**, S. 115f.) – und gegen eine solche Behinderung hilft auch jahrelange Übung nichts. Zu beachten ist hierbei auch, dass eine Rüstung natürlich auch ein Eigengewicht hat und somit bei wirklich schweren Rüstungen quasi anderthalbmal in die Behinderung eingerechnet wird.

OPTIONAL: KAMPFUFÄHIGKEIT, WUNDEN UND INITIATIVE-VERLUST DURCH SCHWERE TREFFER

Neben dem Verlust an Lebensenergie kann ein schwerer Treffer auch Einbußen in der Kampffähigkeit zur Folge haben oder längerfristige Schäden und Verwundungen nach sich ziehen: Wenn eine Kämpferin durch einen einzigen Schlag, einen Zauber o.ä. mehr Schadenspunkte erleidet, als ihr KO-Wert beträgt, erleidet sie eine *Wunde* (s.u.). Übersteigen die SP sogar die doppelte KO, so erleidet die Kämpferin automatisch zwei Wunden. (Genau genommen erleidet sie natürlich nur eine Wunde, die aber so schwer ist, dass sie regeltechnisch wie zwei Wunden behandelt wird.) In diesem Fall muss sie außerdem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie die gerade erlittenen SP über ihrer KO liegen, um auf den Beinen zu bleiben. Misslingt diese, so geht sie für W6+3 Kampfrunden zu Boden und ist nicht in der Lage, irgendeine Aktion oder Reaktion durchzuführen.

Experte: Ein Schlag, der mit einem der Talente *Hiebwaaffen*, *Zweihand-Hiebwaaffen*, *Zweihandschwerer/-säbel*, *Kettenwaaffen* und *Zweihandflegel* geführt wird und dabei mehr Trefferpunkte anrichtet, als die KK der Getroffenen beträgt, raubt dieser zusätzlich zum LeP-Verlust noch 1 Punkt Initiative, da sie durch die Wucht dieses Schlages aus ihrer eigenen Bewegung gerissen wird.

EXPERTE: EIN WORT ZUR

RÜSTUNGS-ABNUTZUNG

Eine Rüstung, die den Körper der Heldin schützt, steckt natürlich selbst jede Menge Schaden ein und ist im Lauf der Zeit nur noch ein Haufen verbeultes Blech oder zerfetztes Leder. Man kann natürlich jedem Rüstungsteil eine separate 'Härte' (Materialqualität, entsprechend dem RS einer Kämpferin) und dazu 'Strukturpunkte' (entsprechend den Lebenspunkten) zuordnen und sagen, dass jedes Mal, wenn die Strukturpunkte auf 0 gefallen sind, die Rüstung oder das Rüstungsteil einen Punkt ihres RS verliert.

Als Faustregel mag dienen, dass der RS einer Rüstung immer dann um einen Punkt sinkt, wenn die Trägerin der Rüstung das Zwanzigfache ihres bisherigen RS an Trefferpunkten eingesteckt hat. Eine Lederrüstung mit RS 3 verliert also nach 60 erlittenen Trefferpunkten einen Punkt RS, den nächsten nach 40 weiteren Punkten usw. Die BE der Rüstung sinkt jedoch nicht.

Ein Gambeson oder eine Tuchrüstung werden mit dem Talent *Schneidern* repariert, Lederrüstungen mit *Lederarbeiten*, Metallrüstungen mit dem Talent *Grobschmied* (und eventuell mittels *Lederarbeiten*), Maraskanische Hartholzharnische und Mammutonpanzer erfordern dagegen (deutlich erschwerte) Proben auf *Holzbearbeitung*. Mehr dazu finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** (im Band **Mit Flinken Fingern**) auf Seite 51ff.

Experte: Jeder Hieb, der 20 oder mehr Trefferpunkte verursacht, beschädigt eine steife Rüstung (*Bronzeharnisch*, *Eisenmantel*, *Fünflagenharnisch*, *Garethor Platte*, *Gladiatorenschulter*, *Horasischer Reiterharnisch*, *Komplette Gestechrüstung*, *Kürass*, *Kusliker Lamellar*, *Lederharnisch*, *Leichte Platte*, *Mammutonpanzer*, *Maraskanischer Hartholzharnisch*, *Schuppenpanzer*, *Leder- oder Plattenzeug*) so sehr, dass ihre BE um 1 Punkt steigt: Scharniere und Geschiebe sind verbogen oder klemmen, Holz- und Lederteile bekommen Risse und splintern, so dass sich die beweglichen Teile ineinander oder zum Beispiel in der Kleidung verhaken und die Beweglichkeit der Kämpferin einschränken. Dieser BE-Anstieg kann nur durch die Anwendung des passenden Rüstungsbau-Talents (*Grobschmied*, *Lederarbeiten*) rückgängig gemacht werden.

Experte: Eine Heldin, die eine passende Rüstungsbau-Spezialisierung besitzt (also weiß, wo die empfindlichen Stellen der Rüstung sind), kann den oben genannten Effekt bereits bei 15 TP erzielen.

FOLGEN NIEDRIGER LEBENSENERGIE

● Eine Heldin, deren Lebensenergie auf weniger als die Hälfte ihrer Maximal-LE gefallen ist, muss bei allen Eigenschaftsproben, Attacken und Paraden einen Aufschlag von einem Punkt auf den Würfelwurf in Kauf nehmen, bei allen Talent- oder Zauberproben einen Aufschlag von drei Punkten. Sinkt die LE auf weniger als ein Drittel, so beträgt der Malus 2 bzw. 6 Punkte, bei weniger als einem Viertel der LE beträgt die Erschwernis 3 bzw. 9 Punkte (alles jeweils bei Erreichen der genannten Schwelle, *nicht* kumulativ). Diese Behinderungen gelten so lange, wie die LE der Heldin auf einem entsprechend niedrigen Stand ist.

● Die Kämpferin wird kampfunfähig (ist aber noch bei Bewusstsein), wenn ihre Lebensenergie auf 5 oder weniger Punkte sinkt.

● Erreicht die LE 0 Punkte oder weniger, so befindet sich die Kämpferin in einem lebensbedrohenden Koma und stirbt binnen *KO x W6 Kampfrunden*, wenn ihr nicht sofort Hilfe zuteil wird. Sinkt die LE gar unter den negativen Wert der Konstitution, so ist die Kämpferin unwiderruflich tot. Kämpferinnen mit dem Vorteil *Zäher Hund* verwenden in beiden Fällen den anderthalbfachen Wert ihrer KO.

Eine derart lebensbedrohlich Verletzte kann dadurch gerettet werden, dass einer behandelnden Gefährtin eine *Heilkunde Wunden*-Probe gelingt, die um doppelt so viele Punkte erschwert ist, wie die LeP der Patientin unter 0 liegen. Diese Probe dauert doppelt so viele KR, wie die LeP der Patientin unter 0 liegen, abzüglich der übrigbehaltenen TaP aus der Heilkunde-Probe (mindestens jedoch 1 KR).

Misslingt die Probe, so erleidet die Patientin W6 weitere SP; die Probe kann jedoch wiederholt werden, wenn die Patientin noch lebt. Eine solche misslungene Probe dauert doppelt so viele KR, wie die LeP der Patientin unter 0 liegen (da die Heilerin ja keine Punkte übrig behalten hat).

Sobald eine Schwerverletzte behandelt wird, sich also eine Heilerin um sie kümmert, ist ihr Tod bis zum Ende der aktuellen Heilkunde-Probe aufgeschoben – wenn die Behandlung also erst einmal begonnen wurde, kann es nicht geschehen, dass die Patientin vorzeitig zu Boron geht.

Übrigens: Wenn Sie als Meister merken, dass für die Heldin jede Hilfe zu spät kommt, sollten Sie ihr natürlich noch letzte Worte erlauben – das gehört sich so für einen Heldentod ...

Beispiel: Alrigio (KO 13) liegt mit einem Armbrustbolzen in der Schulter in einer Lache seines eigenen Blutes – eine Erfahrung, die er nicht recht würdigen kann, da er durch vorherige Verwundungen (u.a. ein gebrochenes Bein durch einen Zweihänder) auf einem Stand von -5 LeP und daher bewusstlos ist.

Beim W6-Wurf fällt eine 3, was bedeutet, dass Alrigio noch 39 Kampfrunden zu leben hat – genügend Zeit für seinen Kameraden Meranthus, um zumindest die Blutung zu stillen und Alrigios Zustand zu stabilisieren (eine Heilkunde Wunden-Probe +10 abzulegen, was 10 KR dauert).

WUNDEN

In bestimmten Fällen erleidet eine Kämpferin nicht nur Schadenspunkte, sondern ihre Verletzung ist so schwer, dass deren Auswirkungen tiefgreifender sind. Dies kann durch schwere

Treffer geschehen (s.o.: wenn sie auf einen Schlag mehr SP erleidet, als ihre KO beträgt) oder durch speziell gezielte Treffer (nach dem Manöver *Gezielter Stich*; S. 42); manche Fernkampfwaffen verursachen sogar automatisch eine solche Verwundung, sobald sie auch nur einen einzigen Schadenspunkt erzeugen. In all diesen Fällen reden wir davon, dass neben den SP noch eine **Wunde** entsteht. (Natürlich ist jede Verletzung, bei der Blut fließt, im herkömmlichen Sinne eine 'Wunde', aber das ist an diese Stelle ausdrücklich nicht gemeint.)

Je nach Situation kann eine Wunde ein Knochenbruch sein, eine innere Verletzung, eine Gehirnerschütterung oder auch nur ein in einem Muskel steckender Pfeil, aber sie hat spieltechnisch immer die gleichen Folgen: **Attacke-, Parade-, Fernkampf- und INI-Basiswert sowie die GE sinken sofort um je 2 Punkte, die GS um 1 Punkt (jedoch nicht unter 1).** Die GE-Veränderung hat dabei keine weiteren Auswirkungen auf irgendwelche Basiswerte.

Die Auswirkungen mehrerer Wunden sind kumulativ, so dass eine mehrfach verwundete Heldin unter Umständen kampfunfähig werden kann, obwohl sie gar nicht so viele Lebenspunkte verloren hat. In manchen Fällen, vor allem bei Pfeilschüssen oder extrem schweren Treffern, können zwei oder gar mehr Wunden gleichzeitig entstehen – dies bedeutet natürlich nicht, dass es wirklich unterschiedliche Verwundungen sind. Aber die Auswirkungen einer solchen 'Mehrfachwunde' entsprechen in regeltechnischer Hinsicht mehreren Einzelwunden, so dass in den Regeln nirgends unterschieden wird, ob es sich um eine schwere oder mehrere Einzelwunden handelt.

Experte: Wo eine Wunde genau lokalisiert ist und ob sie eventuell noch weitere Auswirkungen hat, entscheidet die Meisterin; hierbei können Sie die auf Seite 66ff. genannten **Erweiterten Regeln zu Trefferzonen** zu Rate ziehen.

ALTERNATIVE EXPERTEN-REGEL ZU WUNDEN

Es ist durchaus möglich, dass ein Treffer, der extrem hohe Schadenswirkung mit sich bringt, der Getroffenen nicht nur mehrere Wunden zufügt, sondern sie auf der Stelle tötet. Wenn Sie aber Wunden verursachen wollen, ohne gleichzeitig die SP hochzusetzen, wird es schwierig ... Andererseits ist die Regelung, dass bestimmte Arten von Treffern (speziell Pfeil- und Bolzentreffer) schon bei nur einem SP eine Wunde verursachen, natürlich eine grobe Vereinfachung.

Um beide Klippen gleichzeitig zu umschiffen, können Sie folgendes System verwenden: Jeder Treffer mit einem Pfeil oder Bolzen sowie jeder Gezielte Stich verursachen eine Wunde, sobald sie mehr als KO/2 Schadenspunkte anrichtet. Jeder Treffer, der mehr als KO Schadenspunkte anrichtet, verursacht eine Wunde. (Ein Bolzentreffer, der mehr als KO SP anrichtet, verursacht also *zwei* Wunden.) Jeder Treffer, der mehr als die anderthalbfache KO an SP anrichtet, verursacht zwei Wunden (ein Pfeilschuss mit solcher Wucht also *drei* Wunden.). Der nächste Schritt folgt bei der doppelten Konstitution und so weiter in Schritten von KO/2.

Wunden können ebenfalls bei Stürzen entstehen (auch hier gilt die obige Regelung zur TP-Schwelle), durch Feuer und Säure, bei einigen Zaubern wie dem IGNIFAXIUS etc., nicht jedoch z.B. beim FULMINICTUS, durch Gift (Ausnahme sind ätzende Gifte) oder durch Ersticken.

Wunden werden in den entsprechenden Kästchen auf dem Charakterbogen markiert; die oben genannten Abzüge addieren sich natürlich auf.

Wunden heilen langsamer als gewöhnliche LeP-Verluste, wobei die Heilung durch Talentproben und Zauberei erleichtert werden kann (siehe MFF, Seite 37 und Basisregeln, S. 118). Wunden und Schadenspunkte werden getrennt verzeichnet, so dass eine Heldin durchaus noch an den Auswirkungen einer Wunde leiden kann, wenn sie bereits wieder volle Lebensenergie hat.

EXPERTE: WUNDEN IGNORIEREN

Wer über eine hohe Selbstbeherrschung verfügt, kann versuchen, die Einschränkungen, die sie wegen Verwundungen erleidet, einfach zu ignorieren und weiter zu kämpfen, als habe sie keine Wunden. Dies ignoriert nur die Effekte, die die Wunde auf die Eigenschaften und Kampfwerte hat – die Wunde selbst bleibt natürlich bestehen.

Immer, wenn eine Kämpferin eine Wunde erleidet, kann sie eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, die pro Wunde um 4 Punkte erschwert ist. Wenn diese Probe gelingt, kann sie die Auswirkungen der neu entstandenen Wunde ignorieren, erleidet also keine Abzüge auf AT, PA, FK, INI, GE und GS. Die Auswirkungen anderer Wunden, bei denen es nicht gelungen ist, sie zu ignorieren, bleiben dadurch allerdings bestehen.

Wenn durch einen Treffer regeltechnisch mehrere Wunden entstehen, wird nur einmal gewürfelt, ob die Heldin alle diesen neuen Wunden ignorieren kann oder nicht; die Proben sind dann jedoch um +8 (bei zwei Wunden) bzw. +12 (bei drei Wunden) erschwert.

Wenn eine Kämpferin in einen Kampf verwickelt wird, obwohl sie noch unter unverheilten Wunden leidet, kann sie vor der INI-Ermittlung ebenfalls versuchen, diese Wunden zu ignorieren. Auch in diesem Fall funktioniert das über eine Selbstbeherrschungs-Probe, die um die vierfache Anzahl der Wunden erschwert ist.

Sobald der Kampf vorbei ist, verspürt die Heldin alle ihre Verletzungen wieder und erleidet sofort einen Punkt Erschöpfung (Basis 114), zumindest wenn sie wenig-

tens eine Wunde erfolgreich ignoriert hat. (Wenn sie also keine Selbstbeherrschungs-Probe geschafft hat, ist sie auch nicht erschöpft.)

Außerhalb von Kämpfen ist das Ignorieren von Wunden nur in Situationen möglich, in denen die Heldin unter höchster Anspannung steht, also etwa bei Verfolgungsjagden oder im Angesicht einer tödlichen Gefahr. Auch hier folgt auf das Ignorieren die Erschöpfung.

Beispiel: Alrigio hat heute keinen guten Tag: Bei einer Messerstecherei in einer üblen Spelunke hat er einen Dolchstich abbekommen, der eine Wunde erzeugt hat. Während er durch die dunklen Gasse heimwärts humpelt, sieht er sich auf einmal von zwei Räufern bedroht. Da er außerordentlich schlechter Laune ist, verzichtet er auf die flotten Sprüche, die er sonst immer auf den Lippen hat, sondern zieht den Degen. Sein Spieler würfelt eine Selbstbeherrschungs-Probe, die wegen der Wunde um 4 Punkte erschwert ist, und schafft sie leider nicht. Also geht Alrigio von vornherein mit Abzügen von je 2 Punkten auf Attacke, Parade, Gewandtheit und Initiative in den Kampf. Das hätte er wohl besser nicht tun sollen, denn unter diesen Einschränkungen leiden seine Fechkünste doch erheblich. So erwischt ihn einer der beiden Gegner mit einem wuchtigen Keulenschlag, der ihn 14 Lebenspunkte kostet. Das ist mehr als seine Konstitution, weswegen er eine neue Wunde abbekommt. Wieder versucht er es mit einer Selbstbeherrschungs-Probe, die diesmal um 8 Punkte erschwert ist. Sie gelingt, und Alrigio kämpft weiterhin nur mit jeweils 2 Punkten Abzug auf die oben genannten Werte. Irgendwann lassen sich seine Gegner überzeugen, dass er doch zu gut kämpfen kann, um eine lohnenswerte Beute zu sein, und verziehen sich.

Als Alrigio sich sicher ist, dass die akute Gefahr vorbei ist, merkt er auf einmal die heftige Prellung am Bein: Er erleidet einen Punkt Erschöpfung und bei weiteren Proben auf die genannten Werte nun je 4 Punkte Abzug.

KAMPFUNFÄHIGKEIT IGNORIEREN

Es ist auch möglich, eine Kampfunfähigkeit zu ignorieren, die daher rührt, dass die Heldin 5 LeP oder weniger oder aber 0 Ausdauerpunkte aufweist. Diese Anstrengung, die einmal pro Kampf möglich ist, erfordert eine Selbstbeherrschungs-Probe +12 und bringt automatisch 1W6 Punkte Erschöpfung mit sich. Bei Gelingen ist die Kämpferin so viele Kampfunden lang weiter handlungsfähig, wie sie Talentpunkte bei der Probe übrig behalten hat, mindestens jedoch eine Kampfunde.

OPTIONAL: GLÜCKLICHE SCHLÄGE UND PATZER

Die folgenden Regeln bringen mehr Zufall ins Spiel – Glückstreffer und Missgeschicke, die auch dem besten Kämpfer einmal passieren können. Wenn Sie sich entscheiden, diese Regeln in Ihrer Runde einzuführen, sollten Sie sie als 'Gesamtpaket' übernehmen.

GLÜCKLICHE ATTACKEN

Wenn der Angreifer bei seiner Attacke eine 1 würfelt und der Verteidiger nicht mühevoll parieren kann (s.u.), hat er einen besonders glücklichen, einen regelrechten 'Praiostagshieb'

gelandet: ein *Glückliche Attacke*. Diese ist, ungeachtet aller möglichen Modifikationen, auf jeden Fall ein Treffer – und wenn dem Angreifer sofort danach eine zweite Attacke-Wurf (mit allen eingerechneten Modifikatoren aus Umständen oder z.B. angesagten Attacken) gelingt, ist es sogar eine *Kritische Attacke*. (Dieser Attacke-Wurf ist kein zusätzliches Manöver oder eine Aktion, sondern ein reiner Prüfwurf, der unmittelbar nach der '1' gewürfelt wird.)

In beiden Fällen kann der Verteidiger diesen Hieb nur abwehren oder ihm entgehen, wenn ihm eine Parade oder ein Ausweichen-Manöver auf seinen (abgerundeten) halben PA- oder Ausweichen-Wert gelingt (alle eventuellen Modifikationen durch Manöver etc. werden erst nach der Halbierung eingerechnet). Misslingt diese Abwehr, so muss er einen gewöhnlichen Treffer hinnehmen, wenn der Angreifer seine Glückliche Attacke nicht 'bestätigen' konnte: Die Trefferpunkte werden auf die übliche Vorgehensweise ermittelt. Ist die Bestätigung jedoch gelungen und konnte der Angegriffene diese Kritische Attacke nicht abwehren, dann erhält er eine deutlich höhere TP-Anzahl: Der Angreifer rollt die Würfel für die Schadensermittlung wie gehabt, verdoppelt dann jedoch das ermittelte Gesamtergebnis. Fällt eine 1, während der Angreifer ein Manöver angesagt hat, das den Schaden erhöhen soll (*Wuchtschlag*, *Sturmangriff*, s.S. 39 und 41), so werden auch die Punkte aus der Ansage dieses Manövers zu den TP addiert. Gleiches gilt auch für Trefferpunktzuschläge, die aus hoher KK herrühren; beide Zuschläge werden jedoch nicht verdoppelt.

Ein *Kritischer Treffer* erzeugt auf jeden Fall eine zusätzliche Wunde, durch die der Getroffene eventuell in seinen Kampfaktivitäten gehindert oder gar durch den schweren Treffer sofort kampfunfähig wird.

Beispiel: Ullgrimm, der im bisherigen Kampf schon eine Wunde erhalten hat, hat die Nase voll: Er holt zu einem gewaltigen Schlag mit seiner Barbarenstreitaxt aus, um seinen Gegner endgültig zu besiegen. Sein Spieler sagt einen Wuchtschlag mit einer Ansage von 7 Punkten an, so dass er neben der Erschwerung von 2 Punkten wegen der Wunde um weitere 7 Punkte unter seinen aktuellen AT-Wert von 15 kommen muss: ein riskantes, aber machbares Manöver. Bei dem Attacke-Wurf fällt eine 1: eine glückliche Attacke. Sofort würfelt Ullgrimms Spieler noch einmal, und dieser Prüfwurf gelingt mit einer 6 haarscharf (denn auch hier gelten die Erschwerungen von 2 und 7 Punkten). Damit ist ihm ein Kritische Attacke gelungen. Sein Gegner, ein Ork-Hauptmann, ist zwar in diesem Kampf noch nicht verletzt worden, leidet aber an einer Wunde aus einem früheren Kampf (volle LeP, aber die Abzüge durch eine Wunde). Seine Parade liegt also um 2 Punkte niedriger als im unverletzten Zustand: bei 13 statt 15. Um die glückliche Attacke abzuwehren (egal ob sie nun kritisch ist oder nicht), muss er seinen eigentlichen Parade-Wert halbieren und anschließend die Wundmodifikation abziehen. Das ergibt einen Wert von $(15 : 2) - 2 = 5$. Der Meister würfelt eine 11, die eindeutig nicht reicht.

Der Kritische Treffer ergibt nun erstens automatisch eine Wunde und außerdem folgenden Schaden: $2W + 4$ für die Streitaxt ergibt 12 TP, die auf 24 verdoppelt werden. Dazu kommen weitere 7 für die Ansage und noch einmal einen, weil Ullgrimm mit Körperkraft 16 um einen Schadensschritt über dem Schwellenwert der Barbarenstreitaxt liegt. Insgesamt erzeugt dieser Hieb also $24 + 7$

+ 1 = 32 Trefferpunkte. Davon wird der Rüstungsschutz des Orks (3 Punkte) abgezogen, was den Ork mit einem Hieb satte 29 Lebenspunkte kostet. Würde ihn dies nicht ohnehin sofort zu Tairach schicken, hätte er (einmal ausgehend von KO 15), zwei Wunden erlitten: eine automatische aus dem Kritischen Treffer und eine weitere aus dem hohen Schaden.

GLÜCKLICHE PARADEN

Wenn der Verteidiger bei seiner Parade eine 1 würfelt und diesen Wurf 'bestätigen' kann (s.o.), ist ihm eine *Glückliche Parade* gelungen; kann er den Wurf nicht bestätigen, so ist es nur eine gewöhnliche, aber dennoch auf jeden Fall gelungene Parade.

Eine *Glückliche Parade* ist immer eine *zusätzliche Freie Aktion*, so dass man dadurch seine Reaktion der Runde nicht verbraucht*. Außerdem kann eine *Glückliche Parade* einen Ausfall beenden.

ATTACKE-PATZER

Patzer können bei jeder Art von Angriff, also auch während Attackeserien, Finten oder angesagten Attacken passieren. Wenn ein Held beim AT-Wurf eine 20 würfelt, hat er seine Attacke verpatzt – der Angriff ist auf jeden Fall fehlgegangen (auch, wenn sein AT-Wert 20 oder mehr beträgt). Er kann das Schlimmste aber noch einmal abwenden, wenn ihm sofort danach (der Verteidiger würfelt inzwischen nicht) eine Attacke (mit allen Modifikationen die auch für die eigentliche Attacke galten) gelingt; misslingt diese, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Patzertabelle (siehe gegenüberliegende Seite) ab.

Ein Attacke-Patzer kann auch durch den darauffolgenden Würfelwurf nie in eine Glückliche Attacke umgewandelt werden (es ist schließlich keine zusätzliche Aktion, sondern nur ein Prüfwurf).

Beispiel: Ansgar versucht, sich mit einem mächtigen Wuchtschlag (AT+8) gegen seinen orkischen Gegner freien Raum zu verschaffen, um seinen Freunden zu Hilfe zu eilen; er steht in hüfttiefem Wasser, also ist seine AT um 2 weitere Punkte erschwert. Er würfelt eine 20, was nicht nur über seinem AT-Wert in Hiebaffen (16) und weit über dem benötigten Wert von 6 liegt, sondern schlicht und ergreifend ein Patzer ist.

Der Prüfwurf ergibt eine 8 – knapp vorbei ist auch daneben (es wäre wieder eine 6 gefordert), und so rollt Ansgars Spieler 2W6, was bei einer 9 auch noch dazu führt, dass Ansgars Axt jetzt irgendwo zu seinen Füßen im Schlick steckt ...

PARADEPATZER

Auch eine Parade kann richtig krachend danebengehen. Wenn ein Held beim PA-Wurf eine 20 würfelt, ist seine Parade auf spektakuläre Weise misslungen. Er kann das Schlimmste verhindern, wenn ihm anschließend eine nach den Umständen (Sicht, Gelände, Verletzungen, evtl. Ansagen ...) erschwerte

*) Es ist natürlich *nicht* erlaubt, in einer Situation, in der man seine Reaktion schon verbraucht hat, einfach eine Parade zu würfeln, weil es ja eine Glückliche Parade werden könnte.

Parade gelingt, was dann heißt, dass ihm diese Parade nur normal missglückt ist. Misslingt aber die 'Kontroll'-Parade, so muss der Spieler mit 2W6 auf der Patzertabelle würfeln und das entsprechende Resultat umsetzen. Außerdem wird er natürlich von jenem Hieb des Gegners getroffen, den er abwehren wollte ...

FOLGEN VON PATZERN

Neben den besonderen Auswirkungen eines Patzers führt jedes dieser Missgeschicke dazu, dass der Betroffene wegen Desorientierung einen Abzug auf seine INI erleidet und außerdem alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde verliert – das heißt insbesondere, dass er nicht in der Lage ist,

ankommende Schläge zu parieren. Hat der Patzende es gerade mit mehreren Gegnern zu tun, so stehen allen Gegnern die unten genannten unparierbaren Attacken zu; dies können übrigens auch AT zur Veränderung der Distanzklasse sein. Je nach Umständen kann und muss der Meister diese Situation noch gesondert interpretieren – ein Sturz auf einer grasbestandenen Ebene ist natürlich etwas anderes als ein Sturz beim Kampf auf einer schwankenden Hängebrücke ... Für den Fernkampf gilt eine leicht veränderte Patzertabelle (siehe S. 62), während für den Kampf zu Pferd die Interpretation der obigen Ergebnisse für Ross und Reiter nicht allzu schwierig sein sollte. Ein Ergebnis von 12 bedeutet hier allerdings, dass der Reiter aus Versehen sein Reittier verletzt hat.

PATZERTABELLE

2W6 Auswirkungen

- 2 Waffe zerstört:** INI -4; Patzender muss in der folgenden Runde Aktionen aufwenden, um eine neue Waffe zu ziehen. Handelt es sich bei der Waffe um eine sehr stabile Waffe mit einem BF von 0 oder weniger, so wird dieses Ergebnis als 9-10 (Waffe verloren) gewertet und der BF der Waffe steigt um 2; eine unzerstörbare Waffe ist einfach nur verloren. Handelt es sich um eine natürliche Waffe (also Faust oder Fuß), so wird dieser Patzer gewertet wie eine 12 (Schwerer Eigentreffer). Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
- 3-5 Sturz:** INI -2. Der Patzende liegt auf dem Boden; er gilt in den folgenden Runden so lange als *Am Boden* (siehe S. 34), bis er erfolgreich aufstehen kann (eine Aktion *Position* und eine um seine BE erschwerte GE-Probe). Ein Held mit *Balance* oder *Herausragender Balance* kann einen Sturz in ein Stolpern verwandeln, wenn ihm eine GE-Probe (bei Herausragender Balance: GE-4), erschwert um die BE, gelingt. Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
- 6-8 Stolpern:** INI -2. Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
- 9-10 Waffe verloren:** INI -2. Der Patzende kann in der folgenden Runde eine Aktion darauf verwenden, um mittels einer GE-Probe an die Waffe zu gelangen; oder aber er wechselt die Waffe oder flieht. Handelt es sich bei der Waffe um eine natürliche (angewachsene), so wird das Ergebnis als 3-5 (Sturz) gewertet. Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
- 11 An eigener Waffe verletzt:** INI -3. Der Betroffene erleidet Waffenschaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln, wobei zusätzliche TP durch hohe KK nicht gewertet werden). Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
- 12 Schwerer Eigentreffer:** INI -4. Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln, aber als SP direkt von der LE abziehen, höhere TP durch KK werden angerechnet) und eventuell auch eine Wunde (bei mehr als KO SP) mit den dort genannten Folgen. Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.

Spektakuläre Ergebnisse

Bei anderen Kampfhandlungen

AT- und PA-Würfe sind ja nicht die einzigen Proben, die im Lauf eines Kampfes gewürfelt werden; gerade IN-Proben, um etwas zu bemerken, und GE-Proben, um irgendwelche kontrollierten Bewegungen auf dem Kampffeld zu unternehmen oder beim Ausweichen, sind nicht eben selten. Auch bei diesen Proben können Einser und Zwanziger fallen, die Sie als

Meister natürlich auch als 'Kritische Erfolge' oder 'Patzter' werten können.

Bei 'passiven' Proben (wie Wahrnehmungsproben mittels IN) raten wir dazu, diese Ergebnisse als 'automatisch gelungen' beziehungsweise 'automatisch misslungen' zu werten und ansonsten kein großes Aufhebens darum zu machen. Bei 'aktiven' Proben können Sie dagegen durchaus die oben vorgestellten Methoden (inkl. einer variierten Patzertabelle) verwenden; es gibt jedoch keine 'automatischen Erfolge', wenn der geprobte Wert durch Zuschläge auf weniger als 1 fällt.

Optional: Bruchfaktor

Alle Waffen und Schilde sind mit einem sogenannten *Bruchfaktor* versehen, der die Zerbrechlichkeit des Gegenstandes widerspiegelt. Ob eine Waffe zerbricht oder ein Schild zersplittert, wird immer dann überprüft,

- wenn ein *Kritischer Treffer* (siehe Seite 28) mit einer Parade mit Waffe oder Schild abgewehrt wird (der verwendete PA-Wert legt ja zumeist fest, ob es sich um die Waffe oder den

Schild handelt, ansonsten ist es Meisterentscheidung),

- wenn eine Form von *Wuchtschlag* (S. 39) mit 15 TP oder mehr mittels einer Parade mit der Waffe oder dem Schild abgewehrt wird, also sowohl die Waffe der Angreiferin als auch Waffe oder Schild der Verteidigerin extremen Belastungen ausgesetzt sind. (Bei Schilden gibt es auch noch das spezielle *Schildspalter-*

Manöver, das genau darauf abzielt, einen Schild unbrauchbar zu machen. Siehe Seite 40.)

Die Meisterin unterbricht den Kampf und beide Kontrahentinnen (im Falle von Angriffswaffe gegen Verteidigungswaffe; bei Angriffswaffe gegen Schild nur die Schildkämpferin) rollen je 2W6. Ist das Resultat 12, so ändert sich am Bruchfaktor der Waffe nichts. Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Bruchfaktor der Waffe, so zerbricht diese. Ist das Resultat größer, so steigt der Bruchfaktor der Waffe um einen Punkt. Der neue Bruchfaktor wird auf dem Heldendokument eingetragen.

Der Bruchfaktor einer Waffe oder eines Schildes steigt auch durch dauernden Gebrauch. Pro Abenteuer steigt der BF um einen Punkt (wann dies passiert, entscheidet der Meister); diese Abnutzungserscheinungen können vermieden werden, wenn eine Heldin ihre Waffe mit den entsprechenden Utensili-

en (Öl, Wetzstein etc.) regelmäßig pflegt bzw. einen Schild neu bezieht, Scharten im Metall auswetzt und dergleichen.

Der Bruchfaktor einer Waffe oder eines Schildes lässt sich bei einer Waffenschmiedin wieder bis auf den Grundwert der Waffe senken, wobei als Faustregel gilt, dass jede BF-Minderung um 1 Punkt einen Dukaten kostet. Waffen, deren Bruchfaktor original 0 oder weniger beträgt, können nur vom Hersteller wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden. Hierfür sind aber für jeden Punkt BF-Minderung mindestens 5 Dukaten einzurechnen.

Zerbrochene Holzstiele von Äxten oder Stangenwaffen können natürlich erneuert werden, zerbrochene Klingen lassen sich jedoch nicht reparieren, sondern bestenfalls aus dem vorhandenen Material neu schmieden ...

Regeln zu Waffenreparaturen finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** (MFF, S. 51ff.).

OPTIONAL: KÄMPFE MIT MEHREREN BETEILIGTEN

Im Kampf mit mehr Beteiligten als Zweien ermitteln Sie den INI-Wert für jede Kämpferin nach der auf S. 19 vorgestellten Methode, jedoch haben die Kämpferinnen der Partei, die in der Überzahl ist, pro Kopf Überzahl einen zusätzlichen Bonuspunkt auf ihren Initiative-Wert (bis zu einem Maximum von 4 Punkten). Dies repräsentiert die aus der Überzahl resultierende Erleichterung, eine günstige Kampfposition einnehmen zu können.

Jeder Kämpferin stehen üblicherweise pro Kampfrunde nur eine Attacke und eine Parade zu, was bedeutet, dass eine Kämpferin gegen eine Überzahl stets von unparierbaren gegnerischen Schlägen bedroht ist. Wenn also mehrere Gegnerinnen auf eine Einzelperson einstechen

oder -schlagen, dann kann sie immer nur eine dieser Attacken zu parieren versuchen und umgekehrt nur einen ihrer Gegner attackieren.

Die Möglichkeit, zusätzlich zur Parade ausweichen zu können (siehe Seite 37), Aktionen oder Reaktionen umzuwandeln (s. Seite 21) und Attacken oder Paraden aufzuspalten (siehe Seite 43 bzw. 46), gibt der einzelnen Kämpferin einige Methoden an die Hand, sich etwas besser zur Wehr zu setzen, aber auch für eine gute Kämpferin ist eine Überzahl von Gegnern meist ein ernstliches Problem.

Verschärft wird dies dadurch, dass die einzelne Kämpferin nicht ihre ganze Aufmerksamkeit einer Gegnerin widmen



kann, sondern stets die feindliche Umgebung im Auge behalten muss, was sich darin niederschlägt, dass sie für jede *zusätzliche* Gegnerin eine Erschwernis von einem Punkt auf ihren PA-Basiswert und damit auf alle Proben auf Parade und Ausweichen erleidet. Die Gegnerinnen in der Überzahl haben einen Vorteil von einem Punkt auf ihre Attacken. In der Regel kann eine Kämpferin nur drei Gegnerinnen im Auge behalten (erleidet also höchstens einen Malus von 2 Punkten); kommt eine vierte Gegnerin hinzu, dann ist sie im Rücken der Kämpferin und kann von ihr nicht pariert werden – bringt aber auch keinen weiteren Malus. Die Kämpferin kann sich zu Beginn einer Kampfunde entscheiden, sich ganz auf *eine* Gegnerin zu konzentrieren, womit sie gegen diese keinen Malus erleidet, aber gegen keine der anderen Gegnerinnen parieren und diese auch nicht angreifen kann.

Sobald einer der Gegnerinnen ihre Attacke gelungen ist, muss die Kämpferin sich entscheiden, ob sie parieren oder sich die Parade für eine andere Gegnerin aufsparen will. Hat sie bis zum Ende der Kampfunde nicht pariert, dann verfällt die Reaktion.

Die Spielpraxis hat gezeigt, dass Kämpfe mit mehreren Beteiligten für die Spielleiterin nicht leicht in den Griff zu bekommen sind. Wir empfehlen daher, diese Kampfabläufe nur vorsichtig mit optionalen Regeln und Manövern zu bereichern (zumal für viele der möglichen Manöver in solchen Kämpfen meist der Platz fehlt). Regeln, die sich auch bei mehreren Beteiligten gut verwenden lassen, sind *Wuchtschläge* (S. 39), *Gezielte Stiche* (S. 42), *Todesstöße* (S. 43), *Defensiver Kampfstil* (S. 46), die *Glücklichen Schläge und Putzer* (S. 27) sowie natürlich die *Klingenwand* (S. 46), der *Klingenturm* (S. 43) und der *Befreiungsschlag* (S. 40).

Sie sollten als Meisterin an die Mitarbeit der Spieler appellieren, wenn es darum geht, z.B. die Auswirkungen eines gescheiterten Manövers für den späteren Kampfverlauf festzuhalten.

In diesen Situationen erweisen sich auch immer wieder Bodenpläne und Zinnfiguren im 25mm-Maßstab als ratsam, zumindest aber eine kurze Lageskizze.

EXPERTE: MEHRERE KÄMPFER IN UNTERSCHIEDLICHEN DISTANZKLASSEN

Mit mehreren Kämpfern einen Gegner aus verschiedenen Distanzklassen anzugreifen, ist zwar prinzipiell möglich, aber mit so viel Koordinationsaufwand (nicht nur für die Spieler, sondern auch für die Helden) verbunden, dass wir davon abraten wollen. Falls es dennoch zu einer derartigen Situation kommt, gelten folgende Modifikationen:

- Der Kämpfer, der sich dem einzelnen Gegner am weitesten genähert hat (also die geringste Distanzklasse hat), gilt als Hauptkämpfer. Es kann auch mehrere Hauptkämpfer geben. Sie kämpfen ganz normal.
- Für alle Nebenkämpfer (also Kämpfer in der Überzahl, die nicht Hauptkämpfer sind) sind alle Attacken und Paraden erschwert, da sie ständig von den eigenen Gefährten in ihren Sicht- und Handlungsmöglichkeiten behindert werden: Pro befreundetem Kämpfer, der sich zwischen ihm und dem Gegner befindet (also in einer geringeren Distanzklasse kämpft), erleidet der Angreifer eine Modifikation von AT -4 und PA -2. Ein befreundeter Kämpfer, der sich dem Gegner von hinten nähert, ist von dieser Regelung natürlich ausgeschlossen.
- Misslingt ein Angriff eines Nebenkämpfers mit einem Würfelwurf von 18 oder 19, dann gilt dies als spezielle Patzervariante: Wenn der Angreifer nicht sofort mit einer Kontrollprobe ausgleichen kann (siehe Patzerregeln auf S. 28), dann hat die Attacke einen befreundeten Kämpfer getroffen. Würfeln Sie Schaden so aus, als hätte die Attacke beabsichtigt getroffen, also mit allen Zuschlägen durch hohe Körperkraft und Manöver (außer dem Gezielten Stich). Wenn sich mehrere Mitkämpfer in der geringeren Distanzklasse aufhalten, entscheidet der Meister oder ein Würfelwurf, wer getroffen ist.

ÜBERZAHL

Kämpfer der Überzahl-Partei: INI +1 pro überzähl. Kämpfer (max. +4)

Kämpfer der Überzahl-Partei: AT+1

Einzelner Kämpfer: PA-Basis -1 pro überzähl. Gegner (max. -2)

OPTIONAL: KONTROLLBEREICHE UND PASSIERSCHLAG

Ein Kampffeld ist bisweilen unübersichtlich, und es kann leicht passieren, dass man sich auf einmal nicht mehr an einer Stelle befindet, an der man eigentlich sein wollte: außerhalb der gegnerischen Waffenreichweite ...

Wann immer sich ein Gegner in den Kontrollbereich einer Kämpferin hinein oder durch diesen hindurch bewegt und nicht auf die Kämpferin achtet, diese Kämpferin ihrerseits gerade nicht mit einer längerfristigen Aktion beschäftigt oder mit einer Überzahl an Gegnern in ein Gefecht verwickelt ist und außerdem eine bewegliche Waffe führt (INI-Modifikation nicht unter 0), dann kann letztere einen Passierschlag ausführen. Eine Kämpferin, die gerade eine Aktion verzögert, kann statt ihres Passierschlages auch eine reguläre Attacke (mit allen Möglichkeiten) ausführen; entscheidet sie sich jedoch für den Passierschlag, verfällt die aufgesparte Aktion.

Ein Passierschlag ist eine *Freie Aktion* und es gelten die ent-

sprechenden Regeln (siehe S. 18), vor allem wird ein eventueller Passierschlag von der Zahl der Freien Aktionen pro Runde abgezogen.

Typische Situationen, durch die eine Kämpferin Opfer eines Passierschlages werden kann, entstehen, wenn sie gerade rennt, sprintet, sich rückwärts bewegt oder sich aus dem Gefecht mit der Kämpferin löst, ohne seinen Angriffen auszuweichen, oder mit einem Ausweichmanöver (S. 37) im gegnerischen Kontrollbereich landet. Es ist jedoch nicht möglich, den eigenen Kontrollbereich so zu verlagern, dass sich eine Gegnerin plötzlich darin befindet, und dann einen Passierschlag auszuführen – die Bewegung muss immer vom Opfer des Schlages ausgehen.

Der Kontrollbereich einer Kämpferin ist ihr Sichtfeld in Waffenreichweite, also ein Halbkreis vor ihr. Beim Spiel mit Bodenplänen handelt es sich um die in der Abbildung auf

Seite 17 gezeigten Frontfelder, beim Spiel ohne Felder entscheiden Meister und gesunder Menschenverstand. Ein Passierschlag ist eine um 4 Punkte erschwerte Attacke, die nur mit der Hauptwaffe ausgeführt werden kann, und es ist nicht möglich, ihn mit irgendwelchen Manövern wie etwa dem *Wuchtschlag* zu kombinieren. Der Verteidiger darf den Passierschlag nicht parieren. Wenn die Attacke gelingt, dann erzeugt

der Passierschlag nicht nur Trefferpunkte, sondern senkt die Initiative des Getroffenen um 1W6 Punkte.

Wenn der Initiativ-Modifikator der für den Passierschlag verwendeten Waffe über 0 liegt, dann kann dieser Modifikator von den 4 Punkten Erschweris abgezogen werden. Eine Kämpferin mit einem Kettenstab (INI +2) muss also nur eine AT +2 schaffen.

EXPERTE: AUSDAUER IM KAMPF

Da ein Kampf an sich eine anstrengende Angelegenheit ist, kann die folgende Regelung zu Rate gezogen werden, die zusätzliche taktische Möglichkeiten bietet und den Kampf auch beschleunigen kann. Dies heißt aber auch, dass Sie während des Kampfes über die Ausdauer Buch führen müssen. Es sei hier nochmals erwähnt, dass die Ausdauer unabhängig von der Lebensenergie gerechnet wird. Außerdem sollten Sie beachten, dass die TP(A) aus dem Waffenlosen Kampf (s. S. 48) ebenfalls von der Ausdauer abgezogen werden. Wenn Sie also mit den Regeln zur Ausdauer im Kampf spielen, dann kann ein waffenloser Kampf wesentlich schneller zu Ende gehen als sonst.

- Normale Aktionen oder Reaktionen im Kampf (AT, PA, Bewegen) kosten keine Ausdauer.
- Jede schwierigere Aktion oder Reaktion kostet jeweils 1 AuP. Als schwierig gelten hierbei diejenigen, die mit besonderem körperlichem Aufwand verbunden sind, also: Wucht-, Betäubungs-, Befreiungs- und Hammerschlag, Schildspalter, Sturmangriff und Angriff zum Niederwerfen, Windmühle, Doppelangriff, das Einleiten eines Ausfalls, Meisterliches Ausweichen, das Parieren mit einem Schild (außer Buckler) und Sprinten sowie die waffenlosen Manöver Klammer, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt und Wurf.
- Jede Aktion und Reaktion, die in einer schweren Rüstung (oder anderweitig in den Bewegungen eingeschränkt) durchgeführt wird, kostet zusätzliche Ausdauer: ein zusätzlicher AuP pro Aktion und 3 Punkte BE; eine Rüstung mit BE 6 bedeutet also, dass man pro Aktion 2 zusätzliche AuP verbraucht. Rüstungsgewöhnung wird hier voll angerechnet.
- Jede Aktion oder Reaktion, die mit einer schweren Waffe (Gewicht größer als KKx10 Unzen) unternommen wird, kostet einen zusätzlichen AuP. Wenn Sie mit dieser Regel spielen wollen, empfiehlt es sich, solche schweren Waffen auf dem Heldenbogen gleich als solche zu kennzeichnen; siehe die Waffentabellen auf Seite 83ff.
- Freie Aktionen verbrauchen keine Ausdauer, außer es handelt sich um die Freie Aktion *Ausweichen*, die ebenfalls einen AuP kostet (s.o.).
- Ein Treffer, der eine *Wunde* erzeugt, bedeutet gleichzeitig auch immer einen Verlust von 1W6 AuP.

ATEM HOLEN

Eine Heldin kann sich entscheiden, zwei (aufeinander folgende) Aktionen aufzuwenden und tief durchzuatmen. Dies muss sie allerdings spätestens in ihrer Initiativphase ankündigen.

Durch dieses Mobilisieren ihrer Reserven erhält sie so viele AuP zurück, wie ihre Konstitution beträgt, erleidet dabei jedoch einen Punkt Erschöpfung. Während die Heldin Atem holt, kann sie sich gleichzeitig *Orientieren* (die gleichnamige Aktion ausführen).

FOLGEN SINKENDER AUSDAUER

Ein Ausdauerverlust macht sich im Kampf folgendermaßen bemerkbar:

- Sinkt die Ausdauer einer Heldin auf weniger als ein Drittel ihrer maximalen AU, so erleidet sie einen Malus von einem Punkt auf AT, PA und INI.
- Bei weniger als einem Viertel ihrer AU betragen die Einbußen auf die genannten Werte jeweils 2 Punkte.
- Fällt die Ausdauer auf 0, wird die Heldin kampfunfähig und kann als einzige Aktion oder Reaktion noch *Atem holen*.

Hinzu kommen die Auswirkungen der *Erschöpfung*, die Sie in der **Basisbox** (Regelbuch, S. 114) genauer nachlesen können. Hier nur noch einmal die wichtigsten Stichpunkte:

- Sinkt die AU unter ein Drittel, erleidet die Heldin 1 Punkt Erschöpfung.
- Sinkt die AU auf 0, erleidet die Heldin weitere 1W6 Punkte Erschöpfung.
- Jede Heldin kann so viel Erschöpfung wegstecken, wie ihr KO-Wert beträgt. Jeder Erschöpfungspunkt darüber hinaus heißt 'Überanstrengung'. Für jeden Punkt *Überanstrengung* sinkt die aktuelle KO der Heldin um 1 Punkt, was auch bedeutet, dass sie anfälliger für Wunden wird. Außerdem sinken die aktuellen AuP um je 2 Punkte, und auch die maximale AU sinkt um jeweils 2, bis die Überanstrengung abgebaut ist.

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Nicht jeder Kampf findet unter idealen Bedingungen statt – aber sind es nicht gerade die Degengefechte auf schmalen Dachfirsten, die Säbelkämpfe auf den Planken eines sinkenden Schiffes, die Auseinandersetzungen mit Untoten im flackernden Fackelschein inmitten einer uralten Grabstätte, die

besonders spannend sind? Um solchen Kämpfen auch die ihnen gebührende Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, haben wir im Folgenden unterschiedliche Faktoren aufgelistet, die Sie in Ihre Kampfsituationen mit einfließen lassen können.

OPTIONAL: KAMPF MIT DER 'FALSCHEN HAND'

Normalerweise gelten für eine Waffe, die in der 'falschen' (also üblicherweise der linken) Hand geführt wird, Abzüge von je 9 Punkten auf den AT- und PA-Wert mit dieser Waffe. Ein Rechtshänder, der am rechten Arm verwundet wird und mit der Linken weiterkämpfen muss, verrechnet diese Abzüge mit seinen AT- und PA-Werten. Durch längeres Training mit der 'falschen' Hand kann dieser Malus abgebaut (jedoch kein Bonus aufgebaut) werden, was über die Sonderfertigkeiten *Linkshand* und *Beidhändiger Kampf I* und *II* geregelt wird, die diesen Malus um jeweils 3 Punkte verringern (siehe S. 79/80). Alle besonderen Manöver können mit der 'falschen' Hand grundsätzlich nur dann eingesetzt werden, wenn der für dieses Manöver benötigte AT- oder PA-Wert trotz der oben genannten Abzüge mindestens 10 Punkte beträgt (wobei Abzüge durch Rüstungsbehinderung oder Wunden nicht ins Gewicht fallen). Mit der 'falschen' Hand kann ein KK-Bonus nur genutzt werden, wenn die Kämpferin *Beidhändiger Kampf I* beherrscht.

Beispiel: Jadvice (AT 13, PA 12) hat sich bei einem Sturz den rechten Arm angebrochen und kann ihn nicht benutzen. Wenn sie nun mit der linken Hand kämpfen muss, dann hätte sie eigentlich einen Abzug von jeweils 9 Punkten auf Attacke und Parade. Da sie jedoch die Sonderfertigkeiten Linkshand und Beidhändiger Kampf I beherrscht, verringern sich diese Abzüge um jeweils 6 Punkte: Damit bleiben die Werte von Attacke 10 und Parade 9 (die wegen der Behinderung ihrer Rüstung (cBE = 2) auf 9/8 sinken). Von ihren geliebten Kampfmanövern kann sie allerdings nicht alle benutzen: Das Angriffsmanöver Finte ist immer noch möglich, da der Attacke-Wert auch mit der linken Hand noch bei 10 liegt. Die Meisterparade jedoch bleibt ihr versagt, denn der ParadeWert von 9 ist dazu zu niedrig.

OPTIONAL: BEIDHÄNDIGER KAMPF

Üblicherweise verfügt eine menschliche oder menschenähnliche Kämpferin nur über eine Aktion und eine Reaktion pro Kampfrunde. Führt sie jedoch in der linken Hand eine zweite Waffe und ist mit dieser entsprechend ausgebildet (hat die entsprechenden Sonderfertigkeiten erlernt), so stehen ihr mehr Möglichkeiten zur Verfügung:

- Eine Kämpferin, die die Sonderfertigkeit *Beidhändiger Kampf I* erlernt hat und zwei Waffen führt, kann ohne Einbußen eine Aktion in eine Reaktion umwandeln und erleidet dabei nicht den üblichen Abzug von 4 Punkten für das Umwandeln (wohl aber den Abzug von 3 Punkten für das Benutzen der 'falschen' Hand). Sie kann bei Angriffen mit der 'falschen Hand' ihren KK-Bonus bei der Schadensermittlung einrechnen.

- Eine Kämpferin, die *Beidhändiger Kampf II* beherrscht, hat eine zusätzliche beliebige Aktion oder Reaktion zur Verfügung, wenn sie in der Linken eine Waffe führt. Diese zusätzliche Aktion/Reaktion ist ausschließlich Angriff oder Verteidigung (keine Bewegungs-, Zauber- oder vergleichbare Aktion, natürlich auch kein *Ausweichen*-Manöver). Die zusätzliche Aktion findet 4 Initiativphasen nach der ersten Aktion statt, eine zusätzliche Reaktion bei Bedarf. Sie muss sich nicht vorher entscheiden, ob sie eine zusätzliche Aktion oder Reaktion ausführen will. Die SF stellt keine zusätzliche Freie Aktion zu Verfügung.

- Eine Kämpferin mit der Sonderfertigkeit *Tod von Links*, die in der zweiten Hand eine Parierwaffe führt, kann mit dieser Parierwaffe eine zusätzliche Aktion oder Reaktion pro Kampfrunde ausführen (sie kann jeweils zu Beginn der Kampfrunde wählen, ob sie in dieser Runde lieber zweimal agieren und einmal reagieren oder einmal agieren und zweimal reagieren will; es gibt hierdurch *keine* zusätzliche Freie Aktion). Diese zusätzliche Aktion/Reaktion ist ausschließlich Angriff oder Verteidigung (also keine Bewegungs-, Zauber- oder vergleichbare Aktion, natürlich auch kein *Ausweichen*-Manöver), auf die natürlich noch kommt die Erschwernis wegen Benutzung der falschen Hand angerechnet wird (s.o.). Die einzigen Manöver, die mit der Parierwaffe ausgeführt werden können, sind *Parade mit einer Parierwaffe*, *Finte*, *Entwaffnen*, *Waffe zerbrechen* und natürlich *Tod von Links*. Im Ausfall stellt die Parierwaffe keine zusätzliche Aktion zur Verfügung.

- Die Kämpferin mit der Sonderfertigkeit *Doppelangriff* kann gleichzeitig mit Links und Rechts zuschlagen. Dies gilt als eine Aktion. Ein *Doppelangriff* kann nicht in einer Kampfrunde ausgeführt werden, in der die Kämpferin durch *Tod von Links* oder *Beidhändigen Kampf II* eine zusätzliche Aktion oder Reaktion ausführt – sie muss sich entscheiden, welche der Sonderfertigkeiten sie einsetzen will. Beide Attacken werden einzeln ausgewürfelt, bei der mit der linken Hand kommen die üblichen Abzüge wegen der Aktion mit der falschen Hand zu Anwendung. Keiner der beiden Angriffe kann ein Manöver irgendeiner Art sein.

Ebenso ist anzumerken, dass ein Patzer mit einer der beiden Waffen auch automatisch die Aktion bzw. Reaktion der anderen Waffe ruiniert (also misslingen lässt, unabhängig von dem Würfelergebnis bei dieser Waffe) und dass es nochmals um 4 Punkte schwieriger ist, einen entsprechenden Patzer auszugleichen. Sollte der Fall eintreten, dass eine Heldin bei einem Doppelangriff beidseitig patzt, dann steht ihr keine Ausgleichsprobe zu. Sie würfelt zweimal auf der Patzertabelle und wählt das ungünstigere Ergebnis (im Zweifelsfall Meisterentscheidung).

Dass alle beidhändig geführten Waffen (namentlich *Andert-halbhänder*, *Infanteriewaffen*, *Speere* und *Stäbe* aller Art, *Zweihand-Hieb* und *-flegel*, *-säbel* und *-schwerter*) sich nicht zum Kampf mit zwei Waffen eignen, versteht sich von selbst. Waffen, die üblicherweise zweihändig geführt werden und sich nur bei hoher KK für die Verwendung mit einer Hand eignen (z.B. *Orknase* oder *Bastardschwert*), können ebenfalls nicht als zweite Waffe eingesetzt werden. Außerdem verbietet sich die gleichzeitige Handhabung von zwei *Kettenwaffen*.

OPTIONAL: PERSÖNLICHE WAFFE

Als *Persönliche Waffe* bezeichnen wir eine Waffe, die speziell für eine Heldin angefertigt, also genau auf ihre Hand- und Körpergröße, Armlänge etc. abgestimmt wurde. Daher eignen sich *Dolche*, *Infanteriewaffen*, *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Peitsche*, zweihändig geführte *Speere* und *Zweihandflegel* nicht als persönliche Waffen.

Eine solche Waffe erhält man entweder als wertvolles Geschenk oder als Belohnung von einer reichen Gönnerin bzw. Auftraggeberin oder gibt sie bei einer Meisterschmiedin in Auftrag. Der Erwerb einer persönlichen Waffe ist ein bedeutsa-

mes Ereignis im Heldenleben und sollte nicht zu früh erfolgen. Die Waffe sollte mit einem Eigennamen ausgestattet und auch genauer beschrieben werden. Da die Handhabung einer solcherart abgestimmten Waffe erleichtert ist, wirkt sich dies auf die Modifikatoren aus, die bestimmen, ob AT-WM, PA-WM und INI einer Waffe verändert sind. Es ist möglich, dass eine Waffe in jeder der drei Kategorien um einen Punkt besser ist als eine entsprechende Standardwaffe. Jeder dieser Punkte verfünffacht den Preis der Waffe: Eine persönliche Waffe mit einer Verbesserung kostet also das Fünffache, eine mit zwei Verbesserungen das 25-fache, eine mit allen drei Verbesserungen das 125-fache des Listenpreises.

Üblicherweise ist eine persönliche Waffe auch aus besonders gutem Stahl gefertigt, was die Trefferpunkte und den Bruchfaktor beeinflusst. Da eine Schmiedin aber üblicherweise entweder den Stahl zu seiner besten Ausprägung ausformt oder den Stahl in eine äußere Form zwingt, ist eine solche Kombination aus persönlicher Waffe und legendärem Stahl nur wirklichen Meisterschmiedinnen möglich. Mehr zu diesen Themen finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** im Band **Mit flinken Fingern** ab Seite 51 und im Ergänzungsband **Kaiser Retos Waffenkammer**.



OPTIONAL: KAMPF

UNTER BESONDEREN BEDINGUNGEN

Es gibt Situationen im Kampf, die besondere Modifikationen auf den Attacke- und Paradowurf erfordern. Dies können entweder spezielle Umgebungsbedingungen oder eine ungewöhnliche Lage der Kontrahenten sein. Als Beispiel seien hier der Kampf in vollständiger Dunkelheit, der Kampf im oder gar unter Wasser, gegen fliegende Wesen oder gegen Unsichtbare genannt. Die folgende Liste gibt Ihnen einige Beispiele für Proben-Modifikationen (für gewöhnliche Menschen ohne eine spezielle Ausbildung):

KOMBINATION VON MODIFIKATOREN

Die Modifikatoren für Sichtverhältnisse (inklusive 'unsichtbar') oder Wassertiefen sind zueinander *nicht* kumulativ (man kann nicht gleichzeitig in knietiefem und schultertiefem Wasser stehen), sehr wohl aber die Erschwernisse für verschiedene Umstände, was bedeutet, dass der Kampf gegen ein fliegendes Wesen bei Mondlicht in knietiefem Wasser um +5/+9 Punkte erschwert ist. Typisch ist übrigens auch ein mindestens leichter Sichtabzug unter Wasser ...

LIEGENDE UND KNIENDE HELDEN

Es kann viele Situationen geben, in denen ein Held mitten im Kampf nicht auf den Beinen steht, sondern liegt oder kniet. Zum Beispiel, weil er sich mit einem Hechtsprung in Deckung geworfen hat, aber auch, weil ein Gegner ihn mit einem speziellen Manöver zu Fall gebracht hat (oder er sich selbst mit einem Patzer). Entweder er wendet seine nächste Aktion dafür

auf, wieder auf die Beine zu kommen, oder er muss in dieser ungünstigen Haltung kämpfen.

Das Verändern der Position von liegend zu kniend oder von kniend zu stehend erfordert immer eine Aktion *Position*, jedoch keine Probe. Will ein Kämpfer in einer einzigen Aktion von der liegenden zur stehenden Position kommen, dann muss er dafür eine GE-Probe ablegen, die um seine volle BE erschwert ist.

Ein liegender Kämpfer erleidet Erschwernisse auf seine Kampffertigkeiten in Höhe von AT+3/PA+5, außerdem kann er nicht ausweichen oder die Aktion *Orientieren* ausführen. Auch andere Aktivitäten (das Ziehen einer Waffe etc.) können je nach genauer Situation schwieriger oder unmöglich sein (Meisterentscheid).

Kniende Kämpfer haben immer noch Erschwernisse in Höhe von AT+1/PA+3, das Ausweichen ist um 4 Punkte erschwert. Ob ein Held bestimmte Kampfmanöver ausführen kann, hängt von der genauen Situation ab und ist Meisterentscheid.

WASSERBEWOHNER

Wasserbewohner sind von den Modifikatoren durch den Kampf 'im Wasser' genauso betroffen wie Landbewohner; sie erleiden jedoch überhaupt keine Nachteile im Kampf unter Wasser; ähnliches gilt auch für Helden mit der Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf*. Ebenso gibt es Wesen, die von schlechten Lichtverhältnissen weniger beeinflusst werden usw. Das letzte Wort in solchen Situationen hat der Meister.

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Kampf im Mondlicht (oder ähnlichen Lichtverhältnissen):	AT+3/PA+3
Kampf im Sternenlicht (oder ähnlichen Lichtverhältnissen):	AT+5/PA+5
Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit:	AT+8/PA+8
Kampf in knietiefem Wasser:	PA+2
Kampf in hüfttiefem Wasser:	AT+2/PA+4
Kampf in schultertiefem Wasser:	AT+4/PA+6
Kampf unter Wasser:	AT+6/PA+6
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT+2/PA+4
Kampf gegen Unsichtbare:	AT+6/PA+6
Angreifer liegt am Boden:	AT+3/PA+5
Verteidiger liegt am Boden:	AT-3/PA-3
Angreifer kniet:	AT+1/PA+3
Verteidiger kniet:	AT-1/PA-1
Verteidiger überrumpelt*:	AT-5
Verteidiger schlafend / bewusstlos / gefesselt*:	AT-8
Ziel vollkommen unbeweglich**:	AT-10
Gegner in der Überzahl	alle Proben +1 / zus. Gegner
Freunde in der Überzahl	AT-1 / zus. Kampfgefährte

*) Die typischen Situationen, die z.B. entstehen, wenn es einem Meuchler gelingt, sich anzuschleichen. Es gilt auch, wenn der Angreifer von hinten angreift. Ein überrumpelter Kämpfer kann diese Attacke nicht parieren.

**) Als vollkommen unbeweglich gelten eigentlich nur unbelebte Objekte wie Türen, Möbel oder Statuen – aber auch die müssen in einer hektischen Situation erst einmal getroffen werden. Der Abzug von -10 entspricht einem Ziel von etwa Menschengröße. Für kleinere oder größere Ziele können Sie andere Zuschläge verlangen, orientieren Sie sich dafür an den Größenklassen bei Fernkampfangriffen (s. S. 60).

EXPERTE: ERGÄNZUNGEN ZUM KAMPF UNTER WASSER

Unter Wasser richten alle Hieb- und Stichwaffen (also alle Waffen, die mit den Talenten *Anderthalbhänder*, *Hieb- und Stichwaffen*, *Infanteriewaffen*, *Raufen*, *Säbel*, *Schwerter*, *Zweihand-Hieb- und Stichwaffen* und *Zweihandschwerter/-säbel* geführt werden) nur den halben Schaden an, *Fecht- und Stabwaffen* nur einen um 2 Punkte reduzierten Schaden; *Kettenstab*, *Kettenwaffen*, *Peitsche* und *Zweihandflegel* sind unter Wasser überhaupt nicht zu benutzen. Damit bleiben nur *Dolche*, *Speere* und *Ring- und Griffwaffen*, die vollen Schaden anrichten können, letztere aber nur in Form von Griffen (Würge- und Klammergriffe), nicht von Würfeln.

Unter Wasser können nur folgende Manöver eingesetzt werden: *Ausweichen* und *Meisterliches Ausweichen* (jeweils zusätzlich um 3 Punkte erschwert), *Parade mit Hauptwaffe*, *Parade mit einer Parierwaffe*, *Gezielter Stich*, *Todesstoß*, *Entwaffnen*, *Waffe Zerschlagen*, *Meisterparade*, *Formationsparade* sowie alle *Ring- und Griffmanöver*.

Unter Wasser führen bereits Würfe von 19 und 20 zu einem Patzer, der wie üblich (d.h., mit allen Erschwerissen) vermieden werden kann.

Proben zur Veränderung der Distanzklasse sind im Vergleich zu Proben an Land um 3 Punkte erschwert.

EXPERTE: MEUCHELN UND BETÄUBEN

In gewissen Situationen kommt es vor, dass ein Kämpfer versucht, ein ahnungsloses Opfer möglichst schnell zu Boden zu schicken. Dies ist zwar im strengeren Sinne keine Kampfsituation, wird aber dennoch an dieser Stelle behandelt, da es mit Attacken und Schadenspunkten zu tun hat. Allerdings sollte dem Meister auch ans Herz gelegt sein, dass solche Situationen von sehr vielen Faktoren abhängen – ob ein derartiger Angriff überhaupt möglich ist und wie er genau abzulaufen hat, ist also immer Meisterentscheidung. Die folgenden Regeln sind mehr als Hinweis denn als festes Regelkonzept gemeint. Voraussetzung für einen Meuchel-Angriff ist zunächst einmal, dass der Meuchler völlig unbemerkt an sein Opfer herankommt (was je nach Situation eine erschwerte *Schleichen-* oder *Sich Verstecken*-Probe ist) und eine passende Waffe in der Hand trägt, das Opfer diese Waffe aber nicht bemerkt hat. Sprich: Das Opfer muss völlig ahnungslos sein (oder schlafend oder bewusstlos). Selbst einem schlafenden (nicht jedoch einem bewusstlosen) Opfer mit der Gabe *Gefahreninstinkt* steht noch eine Probe auf diese Gabe zu, und bei Erfolg gilt es nicht mehr als ahnungslos (schreckt also im Zweifelsfall

sogar aus dem Schlaf hoch). Wenn das Opfer also ahnungslos ist, kann der Kämpfer eine Attacke ausführen, die je nach Situation des Opfers um 5 (ahnungsloses Opfer) bzw. 8 Punkte (Opfer schläft, ist bewusstlos oder gefesselt) erleichtert ist. Wenn der Angriff von vorne erfolgt, steht dem Opfer eine Intuitions-Probe zu, bei deren Gelingen es eine reflexartige Raufen-Parade (erschwert um 8 Punkte) ausführen darf.

Nach dem ersten Angriff ist ein Opfer gewarnt und ist damit nicht mehr ahnungslos, egal ob es getroffen wurde oder nicht.

Wenn die Attacke gelingt, gibt es zwei Möglichkeiten:

● **Das Opfer soll getötet werden:** Dies ist nur mit einer Waffe möglich, die mit dem Talent *Dolche* geführt wird. Die erwürfelten TP des Meuchlers werden verdreifacht und ignorieren die Rüstung des Opfers, sind also SP, und der Angriff erzeugt automatisch eine Wunde (zusätzlich zu eventuellen Wunden durch hohen Schaden). Ein Meuchler mit der Sonderfertigkeit *Gezielter Stich* kann sich die Attacke um bis zu 8 Punkte erschweren, diese Ansage wird im Falle eines Treffers vollständig zu den Trefferpunkten addiert (allerdings nicht verdreifacht). Wenn dem Meuchler auch noch eine *Anatomie*-Probe gelingt, werden die TP der Waffe nicht ausgewürfelt, sondern es wird automatisch das höchstmögliche Würfel-ergebnis angenommen (als wäre beim Würfeln eine 6 gefallen). Wenn Sie mit dem Trefferzonensystem spielen (s. S. 66ff.), dann kann der Meuchler sich die Zone aussuchen, in der er treffen will, in diesem Fall werden die Trefferpunkte allerdings nicht verdreifacht.

● **Der Angriff soll das Opfer nicht töten, sondern nur betäuben:** Ein derartiger Angriff ist nur mit einer Hieb- oder Stichwaffe von höchstens einem halben Schritt Länge, einem Kettenstab oder einem Raufen-Angriff mit einem passenden Werkzeug (Totschläger, Waffenknauf oder dergleichen) möglich. Wenn der Held die Sonderfertigkeit *Wuchtschlag* beherrscht, kann er sich die Attacke um bis zu 4 Punkte erschweren, mit der Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag* sogar bis maximal dem Talentwert in der benutzten Waffe. Diese Ansage wird dann wie üblich bei gelungener Attacke zu den Trefferpunkten addiert. Die Trefferpunkte sind TP (A), werden also von der AU des Opfers und nur zur Hälfte (abgerundet) von dessen LE abgezogen. Auch in diesem Fall wird die Rüstung des Opfers ignoriert. Erzeugt der Angriff einen größeren AU-Verlust, als die KO des Opfers beträgt, so muss ihm eine KO-Probe gelingen, um nicht sofort für 1W6 Spielrunden bewusstlos zu werden. Übersteigt der AU-Verlust die doppelte KO, dann entfällt die KO-Probe, das Opfer ist auf jeden Fall bewusstlos.

MANÖVER

Wenn Sie Ihren Kampf facettenreicher und vielseitiger machen und auch die Unterschiede zwischen den unterschiedlichen Waffenarten und Kampftechniken ausspielen wollen, dann sei Ihnen das folgende Kapitel dringend ans Herz gelegt. Es enthält eine Vielzahl unterschiedlicher Kampfmanöver, mit denen ein Kampf vom Attacke-Parade-Einerlei abweichen und zu einer spannenden und auch taktisch interessanten Angelegenheit werden kann. Allerdings wollen wir auch nicht verschweigen, dass der Einsatz dieser Manöver gerade für unerfahrene Spieler und Meister recht unübersichtlich sein kann, weswegen Sie die folgenden Manöver am besten nur nach und nach in Ihr Spiel übernehmen sollten. Dann jedoch werden Sie feststellen, dass ein Kampf neue Qualitäten erreichen kann, die weit von den reinen Würfelorgien entfernt sind. Alle Manöver sind Optional-Regeln (gehören zur Regelstufe 2), wenn nicht ausdrücklich etwas anderes gesagt ist.

Weiterhin gilt allgemein:

- Manöver können grundsätzlich nur ausgeführt werden, wenn der Kämpfer sich in einer für seine Waffe optimalen Distanzklasse befindet.
- Gegen Tiere, viele Dämonen und andere Wesen sind viele Manöver nicht oder nur erschwert einzusetzen. (Im Zweifelsfall entscheidet der gesunde Menschenverstand bzw. der Meister.)



СРОПТАНЕ МАПӨВЕР

Phantasievolle Ideen im Kampf, etwa das Wegziehen eines Teppichs oder das Werfen mit einer Handvoll Sand, werden an dieser Stelle nicht mit Regeln versehen und können das auch gar nicht. Dennoch können sie eine unterhaltsame Ergänzung des Kampfgeschehens werden. In diesem Fall muss der Meister immer selbst abschätzen, ob ein solches Manöver möglich ist und was für eine Probe es verlangt. Allerdings ist hier auch interessant, wer im Kampf die Initiative hat – waghalsige Manöver sind für eine Kämpferin, die erst nach seinem Gegner an der Reihe ist, immer schwieriger.

Üblicherweise können solche Manöver über Eigenschafts- und Talentproben (IN, GE, KK, körperliche Talente) abgehandelt werden, wobei schwierige Manöver mit einem Zuschlag von +4 Punkten auf die Eigenschaftsprobe versehen sein können, sehr schwierige sogar mit einem von 8 Punkten; bei Talentproben sind diese Zuschläge zu verdoppeln. Es ist ebenfalls möglich, hier mit AT- und PA-Ansagen zu arbeiten (siehe im Folgenden). Beispiele für 4- und 8-Punkte-Zuschläge finden Sie bei den unten aufgelisteten Manövern.

АНСАЖЕ

Viele Manöver erlauben es, sich die eigene Attacke oder Parade um einen selbst gewählten Betrag zu erschweren. Dieser Betrag heißt *Ansage*, er bringt jeweils bestimmte Vorteile mit sich, wenn das Manöver erfolgreich ausgeführt wird (Einzelheiten finden Sie bei den Beschreibungen der jeweiligen Manöver). Je höher die Ansage, desto stärker sind auch die Auswirkungen.

Die geforderten Probenzuschläge bei bestimmten Manövern (wie die AT+4 beim *Angriff zum Niederwerfen* oder die PA+8 bei einem *Entwaffnen aus der Parade*) gelten in diesem Sinne ebenfalls als Ansage.

Die gesamte Ansage (freiwillige plus geforderte) darf jedoch nie höher sein als der Talentwert der benutzten Waffe, und auch nicht höher als der jeweils eingesetzte Attacke- bzw. Parade-Wert (je nachdem, ob es sich um ein Attacke- oder Parade-Manöver handelt).

Sobald ein Manöver mit einer Ansage misslingt, hat dies immer negative Auswirkungen für die Kämpferin, die dieses Manöver versucht hat: Alle ihre Proben bis einschließlich ihrer nächsten Aktion oder Reaktion sind um die gesamte Ansage erschwert (sprich: Der Zuschlag gilt für ihre nächste Aktion oder Reaktion, je nachdem, was früher an der Reihe ist, und alle Freien Aktionen bis dahin, sofern sie eine Probe verlangen). Die Proben-Erschwernisse enden auf jeden Fall beim Einsatz der Aktion *Orientieren*.

Beispiel: Hjalbeth ist gerade ein Wuchtschlag missglückt, den sie sich selbst mit einer Ansage von 5 Punkten erschwert hatte. Das bedeutet, dass sie die nun folgende Attacke ihres Gegners nur mit

einer um 5 Punkte erschwerten Parade abwehren kann. Auch ein Ausweichen ist keine wirkliche Alternative – es ist zwar nur eine Freie Aktion, ist aber als solche ebenfalls um 5 Punkte erschwert. Wenn sie pariert (egal, ob erfolgreich oder nicht), ist der Malus abgegolten. Wenn sie dann noch einmal angegriffen wird und beispielsweise ausweichen will, muss sie nur die normale Auswei-

chen-Probe schaffen.

Alle Würfelmodifikationen, egal ob durch die Art des Manövers oder durch eine Ansage, gelten immer zusätzlich zu allen anderen Modifikationen, die zum Beispiel durch Behinderung oder Wunden entstehen.

ALLGEMEINE MANÖVER

Für viele Manöver sind bestimmte Sonderfertigkeiten als Voraussetzung verlangt. Andere kann hingegen jede Heldin ausführen, die in der richtigen Situation ist. Die folgenden

Manöver zählen zu der zweiten Gruppe, während wir die Manöver mit Sonderfertigkeiten ab S. 39 vorstellen. Die Sonderfertigkeiten selbst sind ab Seite 78 genannt.

AUSWEICHEN

Freie (Re-)Aktion

Voraussetzung: keine, wird jedoch durch die Sonderfertigkeiten *Ausweichen I* bis *III* erleichtert.

Probe: Ausweichen (Parade-Basis –BE, erschwert nach DK und Anzahl der Gegner + Punkte aus den Sonderfertigkeiten)

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Manöver ist unabhängig von einer Waffe.

Kurzbeschreibung: Die Kämpferin weicht einem Angriff aus, anstatt ihn mit der Waffe zu parieren; dazu springt sie aus der Reichweite ihres Gegners.

Anstatt einen Schlag mit der Waffe oder dem Schild zu parieren, kann es in manchen Situationen sinnvoller sein, einem Angriff vollständig auszuweichen, d.h. sich außer Reichweite des Angreifers zu bringen. Vor allem beim Kampf gegen Tiere oder wenn man keine geeignete Verteidigungswaffe zur Hand hat, ist Ausweichen oft die einzige Möglichkeit, sich vor Schaden zu bewahren. Dies ist eine Freie (Re-)Aktion (siehe Seite 18) und wird über den Ausweichen-Wert abgewickelt: Grundsätzlich ist das Ausweichen eine Probe auf den PA-Basiswert, die um die volle BE der Rüstung erschwert ist – in schwerer Rüstung kann man nun einmal nicht plötzlich zur Seite springen. Eine Heldin kann sich aber auch im Ausweichen so gründlich geübt haben, dass sie Sonderfertigkeiten erworben hat, die ihr wiederum 3, 6 bzw. 9 Bonuspunkte auf die Probe geben. Außerdem erhält eine Heldin mit einem *Akrobatik*-TaW von mindestens 15 einen Bonuspunkt.

Ausweichen bedeutet üblicherweise, sich so weit aus der Reichweite gegnerischer Waffen zu bringen, dass sowohl dem Gegner als auch der Ausweichenden selbst keine sofort anschließende Aktion möglich ist. (Man kann davon ausgehen, dass ein Ausweichmanöver die Kämpferin um zwei Distanzklassen aus der gegnerischen Reichweite weg befördert.) Dementsprechend ist es allerdings schwieriger, einem Gegner auszuweichen, je näher man ihm ist (siehe unten). Wenn die Kämpferin von mehreren Gegnern gleichzeitig bedrängt ist, dann ist der Platz für ein Ausweichen-Manö-

ver natürlich eingeschränkt – auch in diesem Fall wird die Probe schwerer.

Darüber hinaus verliert die Ausweichende unabhängig vom Ausgang der Ausweichen-Probe 4 Punkte seiner Initiative.

Weder die Kämpferin noch ihr Gegner sind im Anschluss an ein gelungenes Ausweichen in der Lage, sich gegenseitig anzugreifen. Vorher müssen sie jeweils eine Aktion *Position* ausführen, um sich wieder an ihr Gegenüber anzunähern, wobei der Kampf wie üblich in der weitesten gewünschten Distanzklasse beginnt (s. S. 22).

Es ist nur möglich, Angriffs-Manövern auszuweichen; einer AT zur Veränderung der Distanzklasse kann nicht 'ausgewichen' werden.

Proben-Modifikationen beim Ausweichen

Behinderung	+BE
Distanzklasse Handgemenge	+4
Distanzklasse Nahkampf	+2
Distanzklasse Stangenwaffe	+1
Distanzklasse Pike	+0
Pro zusätzlichem Gegner	+2
Umstellt (4+ Gegner)	unmöglich
Sonderfertigkeit Ausweichen I	-3
Sonderfertigkeit Ausweichen II	-6
Sonderfertigkeit Ausweichen III	-9

Misslingt die Ausweichen-Probe, so wird die Verteidigerin getroffen, verbleibt in der derzeitigen DK (also in Reichweite des Gegners) und verliert 4 Punkte ihrer Initiative (s.o.).

Wenn sie gelingt, springt die Kämpferin nach hinten, also in direkter Linie weg vom Gegner. Da sie jedoch keine Zeit hat, sich den Zielort dieses Manövers vorher anzuschauen, kann es passieren, dass sie dabei in eine ungünstige Lage gerät: So kann sie eventuell in den Kontrollbereich eines anderen Gegners geraten, so dass dieser einen *Passierschlag* ausführen kann (S. 31), sie landet auf unsicherem Untergrund (was eine *Körperbeherrschungs*-Probe erforderlich machen kann, um einen Sturz zu vermeiden) oder rammt gar eine Mitkämpferin. Welcher dieser Fälle eintritt, ist natürlich situationsabhängig und erfordert eine Meisterentscheidung. Erleichtert wird die Angelegenheit, wenn Sie das Kampfgeschehen mit Miniaturen verdeutlichen.

MEISTERLICHES AUSWEICHEN

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: BE höchstens 3; wird durch die Sonderfertigkeiten *Ausweichen I* bis *III* erleichtert; Kämpferin muss mindestens *Ausweichen I* beherrschen.

Probe: Ausweichen (Parade-Basis –BE, erschwert nach DK und Anzahl der Gegner)

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Manöver ist unabhängig von einer Waffe.

Kurzbeschreibung: Die Kämpferin weicht einem Angriff aus, anstatt ihn mit der Waffe zu parieren, wozu sich genau so weit aus der Reichweite der gegnerischen Waffe begibt wie gerade nötig.

Wenn eine Kämpferin zwar dem gegnerischen Angriff ausweichen will, sich dabei aber nicht von ihm entfernen möchte, dann muss sie 'meisterlich' (oder: 'angesagt') ausweichen. In diesem Fall wird der Zuschlag, der durch die Distanzklasse entsteht (siehe oben), verdoppelt und bei der Distanzklasse Pike entsteht ein Zuschlag von einem Punkt. Ansonsten gelten die gleichen Proben-Modifikationen wie beim normalen Ausweichen-Manöver (siehe oben). Ein Meisterliches Ausweichen hat einen INI-Verlust von 2 Punkten zur Folge, unabhängig von seinem Gelingen.

Wenn die Probe misslingt, wird die Kämpferin normal getroffen wie nach einer misslungenen Parade. Gelingt die Probe, so konnte sie dem gegnerischen Angriff entgehen, als hätte sie ihn pariert.

Ausweichen mit Ansage: Wenn sich die Kämpferin die Probe für das Meisterliche Ausweichen selbst noch über alle nötigen Zuschläge hinaus mit einer Ansage erschwert und ihr diese Probe gelingt, dann gilt die Ansage automatisch als Bonus für ihre nächste Aktion oder Reaktion (das jeweils frühere). Dies muss dann natürlich ein Manöver sein, bei dem eine Ansage möglich ist. Dieser Bonus wird dann nicht mehr bei der jeweiligen Manöver-Probe als Erschwernis angerechnet, sehr wohl aber bei ihrer Wirkung. (Ein *Wuchtschlag*, der mit der +4-Ansage aus einem *Meisterlichen Ausweichen*-Manöver ausgestattet wird, erfordert keine erschwerte Attacke, aber die Trefferpunkte steigen um 4.) Natürlich kann man ein solches

Manöver auch noch einmal erschweren, dann werden die Auswirkungen von beiden Ansagen addiert.

Alternativ hierzu kann die Kämpferin auch eine Ansaage machen, um den Initiative-Malus des Ausweichen-Manövers aufzuheben. Dies ist auch mit einer der oben genannten Ansagen kombinierbar.

Eine misslungene Ausweichen-Probe mit Ansaage hat die üblichen Auswirkungen eines gescheiterten angesagten Manövers.

Beispiel: Emer (Sonderfertigkeiten Ausweichen II und Wuchtschlag, PA-Basis 10, AT 13, BE 3) sieht sich einem von der Walwut ergriffenen Thorwaler gegenüber (Distanzklasse Nahkampf). Seinem gewaltigen Schlag mit der zweihändigen Axt könnte sie mit ihrem Schwert nicht viel entgegensetzen, daher verlegt sie sich lieber aufs Ausweichen statt zu parieren. Sie sagt ein Meisterliches Ausweichen-Manöver an, das sie zusätzlich noch um 2 Punkte erschwert. Damit darf sie höchstens eine 7 würfeln: PA-Basis – BE – 4 wegen Distanzklasse – 2 wegen Ansaage + 6 für Ausweichen I und II = 10 – 3 – 4 – 2 + 6 = 7. Sie würfelt eine 3 und entgeht dem Schlag. Durch dieses Manöver hat sie sich aber gleichzeitig in eine günstige Angriffs-Position gebracht: Da sie 2 Punkte über dem Mindestzuschlag liegt, kann sie nun diese 2 Punkte für das nächste Angriffs-Manöver benutzen. Sie sagt einen Wuchtschlag an, den sie sich noch einmal um 3 Punkte erschwert: Hier darf sie also höchstens eine 10 (Attacke-Wert abzüglich Ansaage) würfeln. Auch das gelingt, daher kann sie zu dem Schaden ihres Schwertes (1W+4) noch einmal 3 Punkte aus ihrer Attacke-Ansaage und die 2 Punkte aus ihrem Ausweichen-Manöver addieren. Sie würfelt eine 4, und der Thorwaler muss 15 Trefferpunkte einstecken.

Mit einem Angesagten Ausweichmanöver ist es auch möglich, einen gegnerischen Ausfall zu beenden; siehe S. 43.

Regeln zum Ausweichen vor Sturmangriffen oder heranstürmenden Tieren finden Sie auf S. 70f., zum Ausweichen vor Geschossen auf S. 64.

PARADE MIT DEM SCHILD

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: Führen eines Schildes; das Manöver wird durch die SF Linkhand und Schildkampf I und II erleichtert

Probe: Parade (Parade-Basis + Parade-WM des Schildes + Bonuspunkte aus Sonderfertigkeiten + eventuell 1 Punkt bei hoher Waffen-PA)

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle, so lange die Kämpferin nicht beide Hände für die benutzte Waffe benötigt.

Kurzbeschreibung: Die gegnerische Attacke wird mit dem Schild blockiert; als Parade-Wert wird also nicht derjenige der Waffe, sondern der des Schildes benutzt.

Schilde werden prinzipiell dazu verwendet, einen gegnerischen Schlag zu blockieren oder abgleiten zu lassen; sie zählen nicht zum Rüstungsschutz, auch wenn sie natürlich bestimmte Regionen des Körpers decken. Eine Kämpferin, die einen Schild benutzt, führt ihre Attacken mit der Waffe in der Angriffshand aus, verwendet zur Abwehr jedoch meistens ihren Schild; es wird daher auch stets der PA-Wert des Schildes zu Rate gezogen – der Parade-Wert der benutzten Waffe ist damit weitgehend bedeutungslos. Daher hängt die Beherrschung eines Schildes mit der allgemeinen Abwehrfähigkeit, also dem PA-Basiswert zusammen. Schilde besitzen wie Waffen einen – von ihrer Größe und ihrem Gewicht abhängigen – Waffenmodifikator, der angibt, wie viele Punkte auf den PA-Grundwert addiert werden dürfen, um wie viele Punkte der AT-Wert der Angriffswaffe sinkt und ob die INI vermindert wird.

Zusätzlich zu den Werten der Waffe ist die Abwehrfähigkeit im Schildkampf auch noch von der Kampferfahrung der Heldin abhängig, die aus den erlernten Sonderfertigkeiten Linkhand und Schildkampf I und II resultiert. Hieraus stehen ihr 1, 3 oder 5 zusätzliche Punkte auf ihre PA zu.

Die Behinderung durch Rüstung gilt natürlich unabhängig davon, ob die Kämpferin mit dem Schild oder einer Waffe pariert. Das heißt: Die effektive Behinderung wird nach benutzter Waffe errechnet und dann gleichmäßig von Attacke und Parade abgezogen (bei einer ungeraden eBE ein Punkt mehr von der Parade), und zwar sowohl von der Waffen- als auch von der Schild-Parade.

Schlussendlich bestimmt auch eine gute Kenntnis der Angriffswaffe (die ja nebenher auch zur Parade genutzt werden kann) den Wert im Schildkampf ein wenig mit: Beträgt der PA-Wert mit der Angriffswaffe 15 oder mehr, so steigt auch die Parade mit dem Schild um 1 Punkt.

Beispiel: Swafnilde hat einen Parade-Basiswert von 9, beherrscht ihre Axt mit 14/13 und hat die Sonderfertigkeiten Linkshändig und Schildkampf I. Ihre effektive Behinderung beträgt 3. Wenn sie ihren Thorwalerschild (WM –2/+4) benutzt, berechnet sich ihre Parade folgendermaßen: Basiswert + PA-Modifikation + Sonderfertigkeiten – Teil der eBE, also: 9 + 4 + 3 – 2 = 14. Der Attackewert sinkt dabei durch den WM-Wert (AT –2) des Schildes auf 12, durch die eBE auf 11. Wenn sie den Schild nicht benutzt, werden die Werte nur durch die effektive Behinderung modifiziert: Dann gilt 13/11.

Schilde können auch zur Abwehr von Fernkampf-Angriffen verwendet werden (siehe S. 64). Es ist natürlich nicht möglich, einen Schild zusammen mit Waffen zu verwenden, die eine zweihändige Führung erfordern, und auch nicht, einen Schild mit der Führung von zwei Waffen zu kombinieren. Kämpferinnen mit

einem Schild können folgende Manöver nicht ausführen: *Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Klingensturm, Meisterliches Entwaffnen, Todesstoß und Umreißen*. (Ausgenommen hiervon sind alle Schilde, die gleichzeitig als Parierwaffen gelten, s. S. 96.)

Die Angriffe einer Schildträgerin in einem Ausfall sind jeweils um 2 Punkte erschwert.

Eine Gegnerin mit einem Kettenstab, einer Kettenwaffe, einer Peitsche oder einem Zweihandlegel zwingt die Verteidigerin, auf den PA-WM des Schildes zu verzichten.

Beispiel: Sollte Swafnilde es mit einem Gegner zu tun bekommen, der einen Morgenstern führt, dann sinkt ihr Parade-Wert mit dem Schild auf 10, da sie auf den Waffen-Modifikator des Schildes in Höhe von +4 verzichten muss.

Beim Einsatz von Schilden sollten Sie auf jeden Fall auch die Regelung zum Bruchfaktor (siehe Seite 29) beachten, denn Schilde sind nicht für die Ewigkeit gebaut ...

PARADE MIT EINER PARIERWAFFE

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: Führen einer Parierwaffe; das Manöver wird jedoch durch die Sonderfertigkeiten Linkhand und Parierwaffen I und II erst effektiv.

Probe: Parade (Parade-Basis / verminderter PA-Wert der Hauptwaffe + Parade-WM der Parierwaffe + Bonuspunkte aus Sonderfertigkeiten)

Mit folgenden Waffen ausführbar: Parierwaffe

Kurzbeschreibung: Wer neben seiner Hauptwaffe in der zweiten Hand noch eine Parierwaffe führt, kann gegnerische Angriffe auch mit dieser Waffe parieren.

Neben den Schilden gibt es noch eine Anzahl an Parierwaffen, die in der linken Hand geführt werden. Dazu gehören speziell die verschiedenen Varianten des Parier- oder Linkhand-Dolches, einige leichte Schilde und einige Trickwaffen. Diese Waffen lassen sich nicht gleichzeitig mit zweihändig geführten Waffen oder einem Schild verwenden; sie werden ähnlich wie ein Schild gehandhabt, sind jedoch deutlich weniger unabhängig von der Angriffswaffe einzusetzen: Auch Parierwaffen besitzen einen Waffenmodifikator, der angibt, wie viele Punkte auf den PA-Basiswert addiert werden dürfen, um wie viele Punkte der AT-Wert beim Angriff mit der Parierwaffe sinkt (der AT-Wert der Angriffswaffe bleibt beim Einsatz einer Parierwaffe unverändert) und ob die INI vermindert wird. Für die Behinderung gilt das gleiche, das schon zu Schilden gesagt wurde.

Auch zur (effektiven) Führung von Parierwaf-

nicht
Stich,
Todes-
ervon
parier-
inem
ert.
einer
Zwei-
f den
egner
führt,
auf
chil-

fen sind entsprechende Sonderfertigkeiten erforderlich, die zum einen zusätzliche Punkte zur PA hinzufügen, die aber vor allem die koordinierte Nutzung von Angriffs- und Parierwaffe ermöglichen und somit der Kämpferin erlauben, den um 1 oder 3 Punkte verminderten PA-Wert der Hauptwaffe anstelle der PA-Basis als Grundlage zu nehmen, wenn der PA-Wert der Parierwaffe berechnet werden soll. Dazu kommt, dass Parierwaffen (und ihre korrekte Führung) erst bestimmte Manöver (*Tod von links*, *Waffe zerbrechen*, siehe jeweils S. 45) erlauben. Mit diesen Waffen können zudem noch Attacken ausgeführt werden, wenn man die entsprechenden Sonderfertigkeiten (*Beidhändiger Kampf II* oder *Tod von Links*) besitzt (siehe S. 79 bzw. 82).

Beispiel: Dom Vacco hält sich für einen kompetenten Degenfechter (Fechtwaffen-AT/PA: 16/15; AT-Basis 10, PA-Basis 9; Sonderfertigkeiten (u.a.) Linkhand, Parierwaffen I). Wenn er nun zu seinem Degen einen Linkhand (WM 0/+2) führt, kämpft er mit den Werten AT 16 (für seine Angriffswaffe, den Degen) und PA 16 für den Linkhand: Als Basis dient die um 3 Punkte verringerte Degen-Parade (wegen Parierwaffen I, s. S. 81), also 12, dazu je einen Bonuspunkt für die beiden Sonderfertigkeiten und schließlich noch die Parade-WM für den Linkhand in Höhe von +2. Zusammen also $12 + 1 + 1 + 2 = 16$. Wenn er zusätzlich noch die Sonderfertigkeit Pa-

rierwaffen II erlernt, bekommt er erstens für diese SF noch einen weiteren Bonuspunkt, zweitens dient als Basis nicht mehr die um drei reduzierte Degen-Parade, sondern die um 1 Punkt verringerte. Das ergibt eine beachtliche Parade von $14 + 1 + 1 + 1 + 2 = 19$.

Mit Linkhanddolchen und ähnlichen Parierwaffen können nicht alle Arten von Angriffen pariert werden; speziell gegen wuchtige Zweihandschläge ist ein Linkhand ineffektiv. Siehe die Erläuterungen zur Waffenliste auf S. 93f.

STUMPFER SCHLAG

Aktionsmanöver

Voraussetzung: keine

Probe: Attacke, erschwert je nach Waffe

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar:

Raufen (nur bei der Benutzung einer Handgemengewaffe oder eines Waffenknaufs), Anderthalbhänder, Hiebwaren, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Stäbe

Kurzbeschreibung: Die Angreiferin schlägt gebremst oder mit der flachen Seite ihrer Waffe zu, um möglichst wenig realen Schaden, sondern nur Betäubungsschaden zu verursachen.

Eigentlich will man ja, wenn man schon eine Waffe zieht, eine Gegnerin im Kampf auch verletzen, wenn nicht töten. Aber es gibt im-

mer wieder Fälle, wo dies weder sinnvoll noch gewünscht ist: Eine unter Bann stehende Gefährtin muss bekämpft werden, die Heldinnen haben den Auftrag, eine Schurkin lebend zu fangen und dergleichen mehr.

In solchen Fällen heißt es dann gerne, dass eine Heldin 'mit der stumpfen Seite zuschlägt' – was deutlich leichter gesagt als getan ist, da kaum eine Waffe darauf ausgerichtet ist, den Gegner zu betäuben:

Die Attacke für einen Stumpfen Schlag ist je nach Waffe erschwert:

◆ mit Stäben AT um 2 Punkte erschwert, TP(A) normal

◆ mit Hiebwaren und Kettenstäben AT um 4 Punkte erschwert, TP(A) normal

◆ mit allen anderen möglichen Waffen AT um 8 Punkte erschwert, TP(A) –2

TP-Veränderungen durch hohe oder niedrige Körperkraft gelten auch beim *Stumpfen Schlag*. Die angerichteten Trefferpunkte sind keine regulären Trefferpunkte der Waffe, sondern TP(A), das heißt: Nach Abzug des RS werden die Punkte von der Ausdauer subtrahiert; dazu wird die Hälfte des Ergebnisses (abgerundet) noch von der Lebensenergie abgezogen. (Vergleichbar mit waffenlosen Angriffen, siehe S. 48.) Ein Streitkolben richtet bei einem Stumpfen Schlag also z.B. $1W+4$ TP(A) an.

Wer die Sonderfertigkeit *Betäubungsschlag* beherrscht, kann auch das gleichnamige, weitaus effektivere Manöver (siehe S. 41) einsetzen.

MANÖVER MIT SONDERFERTIGKEITEN

Die folgenden Manöver müssen von jeder Kämpferin extra erlernt werden: Man benötigt eine Sonderfertigkeit (manchmal sogar mehrere), um sie auszuführen. Eine Heldin, die die entsprechende Sonderfertigkeit erlernt hat, kann das entsprechen-

de Manöver auch mit jeder Waffe ausführen, mit der es zulässig ist – sie muss also beispielsweise nicht eine Finte (Degen) und eine Finte (Schwert) erlernen. Die Erklärung der Sonderfertigkeiten finden Sie auf den Seiten 76 bis 82.

WUCHTSCHLAG

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Wuchtschlag*

Probe: Attacke, erschwert um die Ansage

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar:

Anderthalbhänder, Hiebwaren, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaren, Säbel, Schwerter, Stäbe, Zweihandflegel, Zweihand-Hiebwaren, ZH-Schwerter/-säbel

Kurzbeschreibung: Die Kämpferin führt einen besonders kraftvollen Schlag aus. Dadurch erschwert sie sich selbst die Attacke, kann aber mehr Trefferpunkte erzeugen.

Eine Angreiferin kann sich bei ihren Attacken damit begnügen, aufs Geratewohl nach ihrer Gegnerin zu schlagen und zu stechen; die Ergebnisse solcher Attacken werden nach den bekannten Regeln ausgewertet. Sie hat aber auch die Möglichkeit, besonders kraftvolle Attacken zu versuchen. Solche Manöver fügen der Verteidigerin einen höheren Schaden zu,

sind aber auch für die Angreiferin mit einem höheren Risiko verbunden. Dieses Manöver, der *Wuchtschlag*, ist Grundlage für diverse andere Kampfmanöver (*Befreiungsschlag*, *Betäubungsschlag*, *Hammerschlag*, *Niederwerfen*, *Schildspalter* und *Windmühle*), deren Beschreibung Sie auf den folgenden Seiten finden.

Bei einem Wuchtschlag sagt die Angreiferin vor ihrem AT-Wurf an, mit welchem Zuschlag sie ihren jetzt folgenden AT-Wurf belegen will – die sogenannte *Ansage*. Diese Ansage wird zum AT-Wurf addiert, dennoch darf die Angreiferin kein höheres Ergebnis als ihren AT-Wert erzielen. Wenn ein Wuchtschlag gelingt und die PA der Gegnerin scheitert, wird der Zuschlag auf die AT zu den Trefferpunkten der Angreiferin addiert.

Misslingt der Wuchtschlag, so hat dies die üblichen Nachteile eines misslungenen Manövers mit Ansage zur Folge (s. S. 36): Bis einschließlich zu ihrer nächsten Aktion oder Reaktion sind alle Proben der Kämpferin um die Ansa-

ge erschwert (also auch eventuelle Freie Aktionen, die sie in der Zwischenzeit unternehmen will).

Die Regeln für Kampfunsfähigkeit durch schwere Treffer (s. S. 25f.) gelten in vollem Umfang auch (und speziell) für Wuchtschläge. Eine solche Attacke ermöglicht es also, der Gegnerin einen größeren Schaden zuzufügen und sie schneller kampfunfähig zu machen.

Beispiel: Dana hat mit ihrem Amazonensäbel Kampfuerte von AT 16 und PA 14. Um einen der drei sie bedrängenden Zombies so schnell wie möglich zu beseitigen und sich Luft zu verschaffen, entschließt sie sich zu einem Wuchtschlag mit einer Ansage von +8 gegen einen der Zombies und würfelt eine 5 – gelungen: Sie kann also nun mit ihrem Amazonensäbel $1W+12$ TP austeilen ($1W+4$ plus 8 aus der gelungenen AT+8). Hätte sie eine 9 oder mehr gewürfelt, wäre der Wuchtschlag misslungen und ihre PA für die Abwehr des nächsten Zombie-Hiebes wäre auf 6 gefallen.

PiEDERWERFEN

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF Niederwerfen, TaW der benutzten Waffe mindestens 10

Probe: Attacke +4

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar:
Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Infanterie-
waffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel,
Schwerter, Stäbe, Zweihandflegel, Zwei-
hand-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel

Kurzbeschreibung: ein Schlag, der so heftig geführt ist, dass die Gegnerin aus dem Gleichgewicht gebracht werden soll.

Manchmal reicht bereits die schiere Wucht eines Schlages aus, um eine Verteidigerin ins Schwanken zu bringen oder gar zu Boden zu werfen. Um so etwas herbeizuführen, muss die Angreiferin einen *Angriff* zum *Niederwerfen* ausführen. Das heißt, dass sie eine um

4 Punkte erschwerte Attacke ausführen muss, und da es sich um eine Variante des *Wuchtschlags* (S. 39) handelt, kann sie sich den Angriff auch noch um eine zusätzliche Ansage erschweren.

Wenn der Angriff gelingt und die Gegnerin ihn nicht pariert und die entstehenden Trefferpunkte ihre Körperkraft übersteigen, dann erleidet sie nicht nur den normalen Waffenschaden, sondern muss auch noch eine KK-Probe bestehen, um auf den Beinen zu bleiben. Die o.g. zusätzliche Ansage erhöht in diesem Fall nicht den Schaden, sondern erschwert die KK-Probe.

Ein Angriff zum Niederwerfen mit einer Ansaue von 3 Punkten ist also eine um 7 Punkte erschwerte Attacke und verlangt bei einem Treffer mit ausreichenden TP von der Getroffenen eine KK-Probe +3.)

Gelingt die Körperkraft-Probe, so erleidet die Verteidigerin einen INI-Verlust von einem Punkt. Misslingt sie jedoch, dann stürzt sie zu Boden und verliert 2W6 Punkte Initiative. Sie gilt dann als *am Boden liegend* mit allen damit zusammenhängenden Nachteilen (S. 34).

Erzeugt der Angriff (in einem Schlag) mehr Trefferpunkte, als die doppelte KK des Opfers beträgt, so ist es automatisch niedergeworfen.

Experte: Wenn ein *Angriff zum Niederschlag* erfolgreich pariert wird, werden trotzdem die Trefferpunkte ermittelt, als hätte der Schlag getroffen. Wenn das Ergebnis 15 TP oder mehr ergibt, muss sofort eine Bruchfaktor-Probe (siehe S. 29) abgelegt werden.



HAMMERSCHLAG

Aktionsmanöver, das auch die Reaktion aufbraucht

Voraussetzung: SF *Hammerschlag*; höhere Initiative als Gegner, Gegner führt keinen Schild

Probe: AT +8

Mit folgenden Waffen ausführbar: Hieb-
waffen, Kettenwaffen, Zweihandflegel, Zwei-
hand-Hiebwaffen, ZH-Schwerter/-säbel

Kurzbeschreibung: Mit diesem riskanten und mit aller Kraft geführten Schlag versucht die Kämpferin, den Kampf möglichst mit einem einzigen Schlag zu beenden.

Sieht sich eine Kämpferin einer Gegnerin gegenüber, die sie *jetzt und auf der Stelle* außer Gefecht setzen muss, um z.B. an anderem Ort einer Kameradin beizustehen, kann sie das Risiko auf sich nehmen, einen Schlag unter vollem Einsatz zu führen, um die Gegnerin möglichst schnell kampfunfähig zu machen.

Um einen derartigen vernichtenden Hammerschlag auszuführen, muss sie freiwillig ihre Reaktion aufgeben, was sie spätestens in ihrer Initiativphase erklären muss. Danach muss ihr eine AT +8 gelingen, und da es sich um eine Variante des *Wuchtschlags* handelt, kann sie sich diese Attacke selbst noch mit weiteren Ansagen erschweren (zu Erhöhung des Schadens, siehe S. 39, oder aber, wenn sie die Sonderfertigkeit *Finte* beherrscht, um die gegnerische Parade zu erschweren, siehe S. 42).

Gelingt dieser Angriff, so muss die Verteidigerin eine unmodifizierte Parade bestehen, um nicht von einem mörderischen

zu werden: Sowohl die gewürfelten TP als auch eventuell zur Schadenserrhöhung angesagte Punkte werden verdreifacht.

Ein Hammerschlag ist nicht gegen eine Gegnerin möglich, die einen Schild trägt.

Misslingt der Hammerschlag, so steht der Verteidigerin auf jeden Fall ein *Passierschlag* zu – und die Angreiferin hat ihre Reaktion dieser Runde aufgebraucht.

SCHILDSPALTER

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF Schildspalter

Probe: AT +8 – PA-Bonus des angegriffenen Schildes

Mit folgenden Waffen ausführbar: Hieb-
waffen, Kettenwaffen, Zweihandflegel, Zwei-

hand-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel

Kurzbeschreibung: Mit einer geeigneten Waffe ist es möglich, den Schild einer Gegnerin zu spalten oder so sehr zu verbeulen, dass er jeden Nutzen verliert.

Schilder können eine formidable Barriere bilden – aber sie bestehen letztendlich nur aus Leder, Holz oder Stahl, und alle diese Materialien können reißen, brechen, splintern oder verbeulen, wenn ein genügend harter Schlag sie trifft. Dies ist ohnehin der Fall, wenn ein glücklicher oder besonders heftiger Schlag auf einen Schild trifft (s. S. 29), aber eine entsprechend ausgebildete und ausgestattete Kämpferin ist in der Lage, die schwachen Stellen in einem Schild (und in dessen Führung) zu erkennen und auszunutzen.

Um einen *Schildspalter*-Angriff, eine Variante des *Wuchtschlags*, durchzuführen, muss der Angreiferin eine Attacke mit einer Erschweris von 8 Punkten gelingen, die jedoch durch den PA-Bonus des Schildes erleichtert ist (ein großer Schild ist leichter zu treffen).

Darüber hinaus kann sie sich noch mit einer zusätzlichen Ansage die Attacke erschweren; diese wird nicht mit den Trefferpunkten verrechnet, sondern kann entweder die Parade der Schildträgerin erschweren (falls die Angreiferin die SF *Finte* beherrscht) oder vom folgenden Bruchtest (s.u.) abgezogen werden.

Gelingt der Angriff und ist die Parade erfolglos, so muss die Verteidigerin für ihren Schild sofort einen Bruchfaktor-Wurf durchführen (s. S. 29). Misslingt dieser Wurf, so ist der Schild zerschlagen und bietet keinen Schutz mehr, die Schildträgerin erleidet hierbei jedoch keinen Schaden. Gelingt der Wurf, so steigt der Bruchfaktor des Schildes um 1; fällt jedoch eine 12, so muss auch die Angreiferin sofort einen Bruchtest für ihre Angriffswaffe durchführen. Ist bereits die Parade der Verteidigerin gelungen, so konnte diese den Schlag erfolgreich von ihrem Schild abgleiten lassen.

BEFREIUNGSSCHLAG

Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht

Voraussetzung: SF Befreiungsschlag, TaW der benutzten Waffe mindestens 10

Probe: Attacke +4 pro Gegner

Mit folgenden Waffen ausführbar: Andert-halbhänder, Hieb- und Stichwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb- und Stichwaffen, Zweihandschwerter/-säbel

Kurzbeschreibung: ein Rundumschlag, mit dem mehrere Gegner gleichzeitig angegriffen werden.

Eine Kämpferin, die sich von mehreren Gegnerinnen bedrängt sieht, kann sich auf Glück, überlegene Kampftechnik oder einen stabilen Schild verlassen – oder auf einen mörderischen Halbkreis aus schnellem, scharfem Stahl.

Ein *Befreiungsschlag* ist ein kraftvoller Angriff in Verbindung mit einer Drehung, durch den nacheinander bis zu drei Gegnerinnen mit ein und demselben Hieb angegriffen werden. Da dies mehr Zeit braucht als ein gewöhnlicher Angriff, muss die Kämpferin hierfür ihre Reaktion aufgeben (und er ist dementsprechend nicht möglich, wenn die Kämpferin ihre Reaktion schon anderweitig verbraucht hat).

Für einen erfolgreichen Befreiungsschlag muss der Kämpferin eine AT gelingen, die pro Gegnerin um 4 Punkte erschwert ist.

Da dies eine Variante des *Wuchtschlags* ist (s. S. 39), kann sie sich die Attacke auch noch um eine Ansage zur TP-Erhöhung erschweren. Wenn die Attacke gelingt, wird diese Ansage bei jeder einzelnen getroffenen Gegnerin auf die Trefferpunkte addiert.

Wenn die Kämpferin außerdem noch die Sonderfertigkeit *Finte* beherrscht, kann sie die Ansage stattdessen dafür benutzen, die gegnerischen Paraden bzw. Ausweichen-Proben zu erschweren.

Sie kann sich auch dafür entscheiden, die Ansage aufzuspalten und einen Teil für die Schadens-erhöhung, den Rest für die Parade-Erschwerung zu benutzen.

Wenn Maline mit der Streitaxt (TP 1W+5) also gegen zwei Schurken antritt und diese zurückreiben will, muss ihr mindestens eine AT+8 gelingen. Sagt sie einen 'Befreiungsschlag +4, davon 2 auf Schaden' an, dann muss sie sogar eine AT+12 schlagen, allerdings sind die Paraden für beide Gegner um je 2 Punkte erschwert und jeder Gegner muss sich mit einem Hieb von 1W+7 TP auseinandersetzen.

Gelingt der Angriff, so müssen alle Verteidigerinnen Paraden würfeln. Jede Angegriffene, der ihre Parade nicht gelingt, erleidet einen Treffer (und eventuell Wunden), wird außerdem um eine Distanzklasse von der Kämpferin weg getrieben und verliert 1W6 Punkte Initiative. Können die Gegner aus irgendwelchen Gründen nicht zurückweichen, erleiden sie 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden.

STURMANGRIFF

Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht

Voraussetzung: SF *Sturmangriff*, wenigstens 4 Schritt Anlauf, GS wenigstens 4

Probe: Attacke +4

Mit folgenden Waffen ausführbar: Andert-halbhänder, Hieb- und Stabwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Ketten- und Stabwaffen, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb- und Stabwaffen, ZH-Schwerter/-säbel

Kurzbeschreibung: ein Angriff mit Anlauf, der durch den Schwung der Kämpferin mehr Schaden verursacht.

Ein spektakulärer Fechtkampf mit wechselnden Manövern ist sicherlich nicht zu verach-

ten, aber manchmal entscheidet der erste Angriff bereits über Sieg oder Niederlage, und ein *Sturmangriff* ist eine Methode, einem solchen ersten Angriff noch mehr Wucht zu verleihen. Dieses Manöver ist ein Aktion aus vollem Lauf, d.h., die Angreiferin muss sich eine gewisse Strecke weit bewegt haben. Da dies einige Zeit mehr braucht als ein gewöhnlicher Angriff, muss sie hierfür ihre Reaktion aufgeben. (Üblicherweise macht man einen solchen Angriff nur zur Einleitung des Nahkampfs; nachher fehlt meist die Anlaufstrecke dazu).

Ein Sturmangriff ist grundsätzlich eine AT +4, und da es sich um eine Variante des *Wuchtschlags* handelt, kann sich die Angreiferin noch eine zusätzliche Ansage auferlegen, um mehr TP anzurichten. Gelingt dieser Angriff und kann die Verteidigerin nicht parieren oder ausweichen, steigt der Schaden um die GS der Angreiferin und zusätzlich noch um 4 Punkte (plus eine eventuelle Ansage).

Ein Sturmangriff endet in der von der Angreiferin gewünschten Distanz (also der optimalen Distanz ihrer Waffe). Wenn die Verteidigerin eine Waffe führt, deren Distanzklasse größer ist, und sie die passende Sonderfertigkeit besitzt, dann kann sie versuchen, die heran-stürmende Gegnerin in die eigene Waffe laufen zu lassen, indem sie ein *Gegenhalten*-Manöver ausführt (s. S. 44). Beherrscht sie diese Sonderfertigkeit nicht, dann kann es durchaus passieren, dass sie die Gegnerin näher an sich herankommen lassen muss, als ihr lieb ist, ohne etwas dagegen tun zu können.

Misslingt der Sturmangriff, so kann die Verteidigerin sofort einen *Passierschlag* ausführen, die Angreiferin hat außerdem ihre Reaktion für diese Runde verbraucht und erleidet eventuell noch die Nachteile wegen ihrer Ansage. In diesem Fall bleibt die Angreiferin auch in der von der Gegnerin gewünschten Distanzklasse, wenn diese größer ist als die von der Angreiferin angestrebte.

Experte: Zwei Kämpferinnen, die beide die Sonderfertigkeiten *Spießgespann* und *Sturmangriff* beherrschen und die einen überlangen Spieß (eine Pike oder einen Drachentöter) führen, können gemeinsam einen Sturmangriff durchführen. Wenn beiden die AT+4 gelingt, richten sie nicht nur die doppelten TP der Waffe an (was ein Bonus der Sonderfertigkeit *Spießgespann* ist; auch die TP/KK sind verbessert), sondern können auch ihre doppelte GS zu den TP addieren. Die Initiative eines Spießgespanns ist so hoch wie die niedrigste INI der beiden Kämpfer, modifiziert um den entsprechenden Wert der Waffe; die GS eines Spießgespanns ist so hoch wie die niedrigere der beiden GS der Kämpferinnen.

BETÄUBUNGSSCHLAG

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Betäubungsschlag*, TaW der benutzten Waffe mindestens 10

Probe: Attacke +2, +4 od. +8 (nach Waffe)

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Raufen (nur mit Handgemengewaffen oder dem Knauf einer beliebigen Waffe), Andert-halbhänder, Hieb- und Stabwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe

Kurzbeschreibung: Mit dieser Variante des *Wuchtschlags* versucht man, den Gegner mit einem einzigen Schlag bewusstlos zu schlagen; es handelt sich also um eine verstärkte Version des *Stumpfen Schlags*.

Dass es möglich ist, mit der stumpfen Seite einer Waffe zuzuschlagen, um einen Gegner zwar kampfunfähig zu machen, aber möglichst wenig zu verletzen, wurde schon bei dem Manöver *Stumpfer Schlag* beschrieben (s. S. 39). Es ist jedoch nur wenigen Kämpferinnen gegeben, einen Gegner im Kampf mit einem einzigen Treffer bewusstlos zu schlagen.

Ein *Betäubungsschlag* ist ein Manöver, das die gleichnamige Sonderfertigkeit voraussetzt. Ähnlich wie beim *Stumpfen Schlag* sind die Erschwernisse auf die Attacke von der Waffe abhängig: mit Stäben um 2 Punkte, mit Hieb- und Stabwaffen um 4 Punkte erschwert, mit allen anderen möglichen Waffen um 8 Punkte. Der entstehende Schaden wird (wie beim *Stumpfen Schlag*) in TP(A) nachgehalten.

Ein *Betäubungsschlag* kann mit einem *Wuchtschlag* oder einer *Finte* kombiniert werden und auch Bonuspunkte aus einer *Meisterparade* und dem Manöver *Binden* verwenden.

Erzeugt der Angriff (in einem Schlag) einen AU-Verlust, der die KO des Opfers übersteigt, muss dem Opfer eine einfache KO-Probe gelingen, ansonsten ist es für 1W6 SR bewusstlos; bei einem AU-Verlust von mehr als der doppelten KO steht dem Opfer gar keine Probe mehr zu, sondern es verliert unweigerlich das Bewusstsein. (Außerhalb des Kampfes ist es ebenfalls möglich, ein Opfer zu betäuben. Dies ist jedoch ein Sonderfall, der auf S. 35 beschrieben wird.)

Es ist möglich, dass ein solcher Schlag eine Wunde erzeugt, wenn die realen Schadenspunkte die KO des Opfers übersteigen. Natürlich sind *Betäubungsschläge* nur gegen Wesen anzuwenden, die auch zu betäuben sind, also zum Beispiel nicht gegen Untote, Dämonen und Wesen ohne Schädelknochen (Schleimwesen, Kraken ...).

Anmerkung: Es ist ebenfalls möglich, eine Gegnerin mit dem *Knauf* einer Waffe mit einem Schlag außer Gefecht zu setzen. Dies ist allerdings nur in der Distanzklasse Handgemenge möglich und gilt als *Raufen-Attacke* (siehe S. 52).

Die Finte

Aktionsmanöver

Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Finte*, BE maximal 3

Probe: Attacke (erschwert um Ansage)

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen, Peitsche und Zweihandflegeln; stärkere Behinderung durch Schilde.

Kurzbeschreibung: ein komplexes Angriffsmanöver, das die Parade des Gegners erschwert.

Die Finte ist ein Manöver, bei dem die Angreiferin zuerst einen Schlag oder Stich auf eine bestimmte Körperzone des Verteidigers antäuscht, um dann die Waffe herumzulenken und an anderer Stelle zu treffen.

Ähnlich wie beim *Wuchtschlag* erschwert sich die Angreiferin ihre Attacke selbst um einen beliebigen Betrag: die Ansage (nicht höher als ihr TaW bei der benutzten Waffe und auch nicht höher als ihr AT-Wert).

Wenn das Manöver gelingt, bringt es den Verteidiger in eine ungünstige und verletzliche Position, in der es ihm schwerer fällt, den Schlag abzuwehren. Daher wird die Ansage nicht als Zuschlag auf die Trefferpunkte verrechnet, sondern als Erschweris für die Reaktion des Gegners (also seine Parade oder seine Ausweichen-Probe). Misslingt die Reaktion, wird der Schaden normal ermittelt (also ohne Erhöhung der Trefferpunkte durch die Ansage, denn dies ist ja kein *Wuchtschlag*).

Wenn allerdings schon die Attacke misslingt, erleidet die Angreiferin selbst den entsprechenden Nachteil: Bis einschließlich zu ihrer nächsten Aktion oder Reaktion sind alle ihre Pro-

ben um die Ansage erschwert (also auch eventuelle Freie Aktionen, die sie in der Zwischenzeit unternehmen will).

Schildträgerinnen sind wegen der Einschränkung in ihrer Beweglichkeit zusätzlich zum AT-Abzug des Schildes mit weiteren 2 Punkten behindert (dies gilt nicht für Schilde, die auch als Parierwaffen benutzt werden können). Eine Finte kann unter Umständen mit einem *Wuchtschlag* kombiniert werden (so dass es z.B. möglich ist, mit einer Ansage +7 die gegnerische Parade um 4 Punkte zu erschweren und die eigenen Trefferpunkte um 3 zu erhöhen), und sie kann auch Bonuspunkte aus einer *Meisterparade* verwenden.

Außerdem ist diese Sonderfertigkeit Voraussetzung für zahlreiche weitere Manöver: *Ausfall*, *Betäubungsschlag*, *Gezielter Stich*, *Klingensturm*, *Todesstoß* und *Umreißen*.

UMREIßEN

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Umreißen*, TaW der benutzten Waffe 10+, Kämpferin führt weder Schild noch Parierwaffe (sie benötigt einen zweihändigen Griff um ihre Waffe)

Probe: Attacke +8

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar:

Infanteriewaffe, Peitschen, Speere, Stäbe

Kurzbeschreibung: Bei dieser Variante der Finte wird der Gegner (ähnlich wie beim *Niederwerfen*) zu Boden gezwungen, allerdings nicht durch die Wucht des Angriffs, sondern durch die geschickte Platzierung des Treffers. Ein Treffer mit diesem Manöver erzeugt keinen Schaden, sondern bringt ihn aus dem Gleichgewicht.

Manchmal reicht es schon, wenn man einem Gegner eine Lektion erteilen kann, indem man ihm die Füße unter dem Leib wegzieht und ihn auf den Hosensboden setzt. Dies ist mit einigen Waffen möglich, mit denen man den sicheren Stand eines Gegners beeinträchtigen kann: Stäbe, Speere oder Hellebarben, mit denen man zwischen seinen Füßen herumstochert, oder Peitschen, mit denen man sein Bein umschlingt.

Ein Angriff zum *Umreißen* erfordert eine um 8 Punkte erschwerte AT. Bei deren Gelingen entsteht kein Schaden, sondern der Gegner wird aus dem Gleichgewicht gebracht.

Dem Angegriffenen stehen folgende Möglichkeiten offen:

- ◆ Meisterliches Ausweichen (erschwert nach Distanzklasse).
- ◆ eine um 8 Punkte erschwerte Parade (bei einem Peitschenangriff ist keine Parade möglich).
- ◆ eine *Raufen-* oder *Ring-*Parade mit dem Manöver *Beinarbeit*.

Da dies eine Variante der Finte ist (s. o.), kann sich die Angreiferin ihre Attacke auch noch zusätzlich um eine Ansage erschweren, durch die das Ausweichen oder die Parade des Gegners erschwert wird.

Misslingt die Verteidigung, so steht dem Angegriffenen noch eine GE-Probe zu, um auf den Beinen zu bleiben; diese ist jedoch um die Zahl der erwürfelten TP erschwert (Balance erleichtert die Probe um 4, Herausragende Balance um 8 Punkte). Misslingt diese Probe, so liegt er nun am Boden (siehe S. 34).

GEZIELTER STICH

Aktionsmanöver

Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Gezielter Stich*, ein TaW von mindestens 10 für die verwendete Waffe

Probe: AT +4, erschwert um die gegnerische Rüstung

Mit folgenden Waffen ausführbar: Dolche, Fechtwaffen, Speere

Kurzbeschreibung: Diese Attacke richtet sich gezielt gegen eine verwundbare Stelle des Gegners und fügt ihm eine Wunde zu.

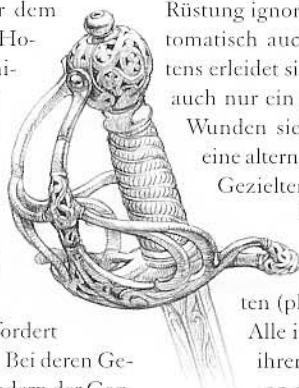
So, wie eine gute Kämpferin mit einer Hieb- waffe einen besonders wichtigen Schlag aus- teilen kann, so ist es auch möglich, mit einer Stichwaffe einen besonders *gezielten Stich* aus- zuführen, um die Gegnerin schneller kamp- unfähig zu machen.

Bei dieser Variante der *Finte* macht die Angrei- ferin eine Attacke, die um 4 Punkte und den gegnerischen Rüstungsschutz erschwert ist. Sie kann sich die Attacke selbst noch zusätzlich mit einer Ansage erschweren, die dann die gegne- rische Parade erschwert. Gelingt die Attacke unpariert, dann ist die Gegnerin an einer ver- wundbaren Stelle getroffen: Erstens wird ihre Rüstung ignoriert (Trefferpunkte sind also au- tomatisch auch Schadenspunkte), und zwei- tens erleidet sie auch noch eine Wunde, sobald auch nur ein einziger SP entstanden ist. (Zu Wunden siehe S. 26; dort finden Sie auch

eine alternative Regelung für Wunden beim *Gezielten Stich*.)

Sollte die Attacke misslingen, hat dies den Effekt, als hätte sie eine Ansage von vier Puncten (plus Ansage) in den Sand gesetzt. Alle ihre Proben bis einschließlich zu ihrer nächsten Aktion oder Reakti- on sind um 4 (+ Ansage) Punkte er- schwert.

Ein gezielter Stich ist nur gegen Wesen möglich, bei denen verletzliche Punkte vorhanden und erkennbar sind, also nicht gegen (die meisten) Dämonen oder Schleimgetier und auch nicht gegen die meisten Untoten.



EXPERTE: FINTE ZUR VERWIRRUNG

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Finte*, BE max. 3

Probe: Attacke (erschwert um die Ansage)

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: die gleichen wie bei der Finte

Kurzbeschreibung: eine Variante der Finte (siehe oben), bloß dass die Angegriffene keine LeP verliert, sondern ihre Initiative um die abgerundete Hälfte der Ansage sinkt.

Es ist möglich, dass eine Kämpferin mit einem Schlag eine Gegnerin gar nicht treffen und verletzen, sondern nur verwirren will. Ein solches Manöver kann ebenfalls als Finte abgehandelt werden, bei dem ebenfalls die PA der Gegnerin um so viele Punkte sinkt, wie die Angreiferin angesagt hat. Gelingt der Schlag und misslingt die Abwehr, so erleidet die Verteidigerin einen INI-Verlust von halb so viele Punkten (abgerundet) wie die Ansage der Angreiferin beträgt, jedoch keine Trefferpunkte.

TODESSTOß

Aktionsmanöver, das auch die Reaktion verbraucht

Voraussetzung: SF *Todesstoß*, höhere INI als Gegner, TaW in der benutzten Waffe mindestens 10, Gegner führt keinen Schild
Probe: AT+8, erschwert um gegner. RS

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Dolche, Fechtwaffen, Speere

Kurzbeschreibung: eine riskante Version des *Gezielten Stiches*, mit dem der Gegner mit einem einzigen Stich kampfunfähig gemacht werden soll.

Was bei Hieb Waffen der *Hammerschlag* ist, ist bei Stichwaffen der *Todesstoß*: ein höchst riskantes Manöver, das einen Gegner mit einer einzigen Attacke möglichst kampfunfähig machen soll.

Dazu muss die Kämpferin ihre Reaktion aufgeben, was sie spätestens in ihrer Initiativphase erklären muss. Anschließend muss ihr eine AT+8 gelingen, die zusätzlich noch um den Rüstungsschutz des Gegners erschwert ist und die sie sich selbst noch mit weiteren Ansagen als Finte erschweren kann (um die gegnerische Parade zu erschweren, s. S. 42). Gelingt dieser Angriff und kann die Verteidigerin nicht parieren, dann ist der Angreiferin ein potentiell tödlicher Stoß gelungen: Bei der Ermittlung der Schadenspunkte wird die Rüstung ignoriert (Trefferpunkte = Schadenspunkte), der Schaden verdoppelt, und es werden automatisch zwei Wunden (eigentlich: eine doppelt wirkende Wunde; zu Wunden siehe S. 26) verursacht, eventuell sogar noch eine dritte Wunde, wenn die angerichteten SP dafür ausreichen. Misslingt der *Todesstoß*, so steht dem Verteidiger auf jeden Fall ein *Passierschlag* zu – und die Angreiferin hat ihre Reaktion dieser Runde aufgebraucht, außerdem erleidet sie alle Nachteile, als hätte sie eine Ansage von 8 Punkten vermasselt (s.o.; oder mehr, wenn sie noch eine zusätzliche Ansage verkündet hat).

DER AUSFALL

Folge von Aktions- und Reaktionsmanövern, jeweils verbunden mit einer Freien Aktion Schritt

Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Ausfall*, TaW bei der benutzten Waffe mindestens 10, BE maximal 3, höhere INI als der Gegner, ausreichend Bewegungsfreiheit

Probe: Attacken, die erste +4

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe

Kurzbeschreibung: Die Angreiferin greift mit einer Folge von Attacken an und lässt ihrem Gegenüber keine Zeit für einen Gegenangriff, sondern drängt es mit jedem Schlag nach hinten.

In vielen Kämpfen ist es nicht so, dass eine Kämpferin einen Schlag ausführt, in Grundstellung zurückgeht und den Schlag ihres Gegenübers erwartet, sondern vielmehr so, dass sie versucht, ihre Gegnerin mit möglichst vielen Hieben oder Stichen einzudecken und sie zur reinen Parade zu zwingen, um dann vielleicht aus dieser Schlagfolge heraus mit einer Finte oder einem ähnlichen Manöver den entscheidenden Schlag zu führen.

Spieltechnisch heißt dies, dass die Angreiferin Runde für Runde ihre Reaktion in eine Aktion umwandelt und dabei nach vorne drängt (das heißt auch, dass sie jede Aktion mit einer Freien Aktion *Schritt* verbindet) und durch den so energisch vorgetragenen Angriff die Gegnerin dazu zwingt, ihre Aktion Runde für Runde in eine Reaktion umzuwandeln und einen Schritt zurückzuweichen (selbst wenn die eigentliche AT misslingt). In diesem Fall gilt aber weder für die Angreiferin noch für die Verteidigerin der übliche Zuschlag für das Umwandeln von Aktion bzw. Reaktion. Allerdings ist die erste Attacke eines Ausfalls immer um 4 Punkte erschwert (zusätzlich zu allen sonstigen Erschwernissen), um die Gegnerin überhaupt in die Defensive zu bringen, aus der heraus sie selbst nicht mehr attackieren kann.

Ein Ausfall ist nur möglich, wenn die Angreiferin eine gewisse Bewegungsfreiheit hat – in engen Gängen also zum Beispiel nicht. Im Gegensatz zu anderen Manövern muss der Ausfall *nicht* aus der optimalen Distanzklasse der Angriffswaffe heraus begonnen werden, sondern kann eine DK weiter beginnen. In einer Attacke-Serie sind grundsätzlich auch *Wuchtschläge* und *Finten* möglich; sie treten einfach an die Stelle der gewöhnlichen Attacken. Ein Ausfall kann mit den Manövern *Angriff zum Niederwerfen*, *Hammerschlag*, *Gezielter Stich* und *Todesstoß* beendet werden. Weitere Manöver lassen sich nicht in einen Ausfall einbauen, jedoch können die vorgetragenen Attacken auch solche zur Veränderung der Distanzklasse sein. Kämpferinnen mit einem Schild sind in ihren Attacken zusätzlich zum AT-Abzug des Schildes mit 2 Punkten behindert, sie können während des Ausfalls keine Finten durchführen. Eine Attacke-Serie endet:

◆ wenn die Angreiferin ihren AT-Wurf verpflusst (über ihrem AT-Wert würfelt).

◆ wenn der Verteidigerin ein angesagtes Ausweichen-Manöver gelingt, das zusätzlich zu den Erschwernissen nach Distanzklasse um weitere 2 Punkte erschwert ist.

◆ wenn der Verteidigerin eine glückliche Parade gelingt (s. S. 28).

◆ wenn die Angreiferin die Höchstzahl möglicher Attacken aufgebraucht hat (siehe unten).

◆ wenn die Angreiferin den Ausfall freiwillig abbricht.

◆ wenn die Verteidigerin nicht weiter zurückgedrängt werden kann (weil sie z.B. mit dem Rücken zu einer Mauer steht); die PA der Verteidigerin ist um 4 Punkte erschwert.

◆ wenn die Verteidigerin einfach stehen bleibt. Dies schafft sie allerdings nur, wenn ihr eine MU-Probe +4 gelingt, erschwert um die Zahl der bereits erlittenen Treffer in diesem Ausfall. Ihre Parade ist, egal ob bei Ge- oder Misslingen der MU-Probe allerdings um 4 Punkte erschwert.

In allen fünf erstgenannten Fällen ist die AT-Serie sofort beendet und die Angreiferin verliert 1W6 Punkte INI. Wenn die Angreiferin den Ausfall nicht freiwillig abgebrochen hat (also eine der ersten vier Möglichkeiten eingetreten ist), darf die Verteidigerin sofort einen *Passierschlag* ausführen (s. S. 31). Wenn die Verteidigerin nicht weiter zurückweichen kann oder will, endet der Ausfall mit einer abschließenden AT der Angreiferin (beliebige Manöver möglich; PA wie oben genannt erschwert); die Kämpferinnen befinden sich dann in einer von der Angreiferin gewünschten Distanzklasse.

Eine Kämpferin kann maximal so viele Hiebe in Folge setzen, wie die ihre halbe KO beträgt.

KLINGENSTURM

Aktionsmanöver

Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Klingenturm*, Kämpferin führt keinen Schild

Probe: AT mit halbiertem, jedoch um 2 Punkte verbessertem AT-Wert

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe

Kurzbeschreibung: Mit dieser Attacke kann eine Kämpferin zwei Gegner in direkter Folge angreifen, also mit einem einzigen Angriffsmanöver; allerdings gilt für jede Einzelattacke nur der halbe Attacke-Wert.

Eine Kämpferin, die einen Kampf gegen zwei Gegner, von denen sie annimmt, dass diese nur schlecht parieren können, schnell entscheiden will, ist üblicherweise dadurch behindert, dass sie nur eine Aktion pro Runde zur Verfügung hat – es sei denn, sie verzichtet auf ihre Parade und wandelt diese zu einer Attacke um, was im Kampf gegen zwei Gegner jedoch eine riskante Angelegenheit ist. Beherrscht sie jedoch die Sonderfertigkeit *Klingenturm* (und führt eine geeignete Waffe), so verfügt sie über die nötige Übersicht und kann beide Gegner mit einer aufgespaltenen Attacke angreifen.

Das heißt, dass sie einen Gegner attackiert und dann in einem direkt folgenden Schlag den zweiten Gegner angreift. Spieltechnisch bedeutet dies, dass sie in beiden Attacken jeweils die Hälfte ihres AT-Werts plus 2 einsetzt (z.B. bei einer Kämpferin mit AT 15 also zweimal AT 10). Diese Aktion wird anstelle einer regulären Attacke ausgeführt; sie darf jedoch nicht gleichzeitig ein anderes Manöver sein (also z.B. ein *Wuchtschlag* oder eine *Finte*). Die angegriffenen Gegner müssen sich bereits in der idealen Distanzklasse der Angreiferin befinden. Es

gelten die Regeln zum Kampf gegen mehrere Gegner, und es ist nicht möglich, sich nur auf einen Gegner zu konzentrieren.

Eine Kämpferin mit der zusätzlichen Sonderfertigkeit *Kampfgespür* ist in der Lage, ihren AT-Wert frei auf zwei Gegner zu verteilen, muss jedoch (nach Addition der zwei Punkte) mindestens 6 Punkte in eine AT stecken. (Wenn sie z.B. AT 18 hat, kann sie einen Räuber mit einer 13 angreifen, dessen Kumpanen dagegen nur mit AT 11, nicht jedoch ein Angriff mit AT 20 und ein weiterer mit AT 2.) Eine zur Attacke umgewandelte Reaktion kann nicht aufgespalten werden, ebensowenig wie eine Zusatzattacke, die aus der Führung einer Waffe in der linken Hand herrührt.

Klingenscharm ist nicht möglich, wenn die Angreiferin einen Schild führt (außer dieser Schild kann gleichzeitig auch Parierwaffe sein).

ENTWAFFNEN ALS ANGRIFFE

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Entwaffnen* und *Finte*; TaW der benutzten Waffe mindestens 10

Probe: Attacke +8

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Anderthalbhänder, Fechtwaffen (nur gegen andere Fechtwaffen oder Dolche), Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Peitsche, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe; der Kämpfer darf keinen Schild führen.

Kurzbeschreibung: Diese Variante der Finte zielt nicht auf eine Verletzung ab, sondern soll die Gegnerin entwaffnen.

Es ist mit einer speziellen Angriffstechnik möglich, eine Gegnerin zu entwaffnen; und zwar mit einer um 8 Punkte erschwerten Attacke auf den Waffenarm, den Griff oder einen speziellen angreifbaren Teil der Waffe. Misslingt die (nicht weiter erschwerte) Parade der Verteidigerin, so kann sie noch mit einer KK-Probe +8 verhindern, dass ihr die Waffe aus der Hand geprellt oder gerissen wird. Beim Entwaffnen entsteht der Getroffenen kein Schaden.

Es gibt einige Waffen, mit denen es erleichtert ist, die Gegnerin zu entwaffnen; näheres hierzu findet sich bei den Beschreibungen Waffen *Kampfstab*, *Kettenstab* und *Zweihänder* (siehe die Waffenbeschreibungen auf S. 90 bzw. 92).

Ein Entwaffnungs-Manöver kann mit einer *Finte* oder dem *Binden*-Manöver (siehe S. 42 bzw. 46) kombiniert werden, wenn die Angreiferin sich die Attacke freiwillig um eine weitere Ansage erschwert. Die Ansage, die die Attacke noch zusätzlich zu den oben genannten 8 Punkten erschwert, wird dann, wie bei der Finte beschrieben, von der Parade der Gegnerin abgezogen.

Um einen Gegner zu entwaffnen, der mit einer zweihändig geführten Waffe kämpft, ist die Sonderfertigkeit *Meisterliches Entwaffnen* notwendig (siehe unten).

ENTWAFFNEN AUS DER PARADE

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Entwaffnen* und *Parierwaffen I* oder *Entwaffnen* und *Meisterparade*; TaW der benutzten Waffe 10+

Probe: Parade +8

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Anderthalbhänder, Fechtwaffen (nur gegen andere Fechtwaffen oder Dolche), Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe; der Kämpfer darf keinen Schild führen.

Kurzbeschreibung: Diese Variante der Meisterparade zielt darauf ab, den gegnerischen Hieb abzuwehren und gleichzeitig dem Angreifer die Waffe aus der Hand zu schlagen.

Entwaffnen ist üblicherweise ein Angriffsmanöver, es kann jedoch auch als Reaktion eingesetzt werden, wenn der Verteidiger eine angesagte Parade gelingt, die um 8 Punkte erschwert ist. Auch in diesem Fall steht dem Angreifer noch eine KK-Probe +8 zu, um die Waffe in der Hand zu behalten.

Wenn die Verteidigerin sich die Parade noch zusätzlich um eine Ansage erschwert, wird diese Ansage als weitere Erschwerung auf die Körperkraft-Probe des Angreifers verrechnet. Alternativ dazu kann der Verteidiger für ein *Entwaffnungs*-Manöver die auf S. 96 genannten Parierwaffen *Bock*, *Hakendolch* und *Linkhand* benutzen, wenn er die Sonderfertigkeit *Parierwaffen I* beherrscht; diese Waffen erleichtern das Entwaffnen-Manöver.

Um einen Gegner zu entwaffnen, der mit einer zweihändig geführten Waffe kämpft, ist die Sonderfertigkeit *Meisterliches Entwaffnen* notwendig (siehe unten).

Entwaffnen gegen Zweihandwaffen: Entwaffnen ist üblicherweise nur gegen einhändig geführte Waffen möglich. Wer allerdings das Entwaffnen bis zur Perfektion geübt hat (also die Sonderfertigkeit *Meisterliches Entwaffnen* beherrscht), kann auch Gegner mit Zweihandwaffen entwaffnen. Das Vorgehen entspricht dem, das auch bei Einhandwaffen gilt, und es ist sowohl aus der Attacke als auch aus der Parade heraus möglich.

EXPERTE: GEGENHALTEN

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Gegenhalten*

Probe: Attacke +4

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen und Zweihandflegel

Kurzbeschreibung: Bei diesem riskanten Manöver geht der Kämpfer in den gegnerischen Angriff hinein und versucht den Gegner seinerseits zu treffen.

Häufig genug bietet ein Gegner in einem Angriff einem Kämpfer eine Lücke in seiner Deckung regelrecht an, die man zu einem Angriff nutzen könnte ... wenn man nicht gerade mit Parieren beschäftigt wäre. Es gibt aber Kämpferinnen, die hartgesotten genug sind, die Drohung durch einen gegnerischen Schlag zu ignorieren, und in diesen Schlag hineingehen, in der Hoffnung, schneller, besser, entscheidender zu schlagen zu können.

Gegenhalten ist ein Angriff, der als Reaktion ausgeführt wird, er erfordert also einen gegnerischen Angriff, für ihn muss keine Reaktion in eine Aktion umgewandelt werden. Dementsprechend findet dieses Manöver auch immer in der Initiativphase des Angreifers statt. Eine Angriffs-Aktion zur Distanzveränderung kann nicht mit einem *Gegenhalten*-Manöver gekontert werden. Bei einem *Gegenhalten*-Manöver würfeln Angreifer und Verteidigerin gleichzeitig eine Attacke, wobei die Attacke der Verteidigerin um 4 erschwert ist und sie dieses Manöver mit keinem weiteren Manöver kombinieren kann, für das sie eine Ansage braucht (also beispielsweise einer *Finte* oder einem *Wuchtschlag*). Es dürfen jedoch, so vorhanden, Punkte aus einem vorausgegangenen *Binden*-Manöver genutzt werden. Gelingt nur eine der beiden Attacken, so wird wie üblich der Schaden ausgewürfelt; misslingen beide Attacken, so wird der Kampf normal fortgesetzt.

Gelingen beide Attacken, so muss ermittelt werden, welche davon besser gelungen ist. Dazu darf der Kämpfer mit dem höheren Initiative-Wert die INI-Differenz noch auf ihren AT-Wert aufschlagen. (Der Abzug von 4 Punkten für die Verteidigerin gilt auch für diese Berechnung.) Es gilt die Attacke als besser gelungen, die mehr Punkte unter dem AT-Wert liegt. Die 'bessere' Attacke macht vollen Schaden (eventuell inkl. Ansage), die 'schlechtere' Attacke macht nur den halben ausgewürfelten Schaden, TP/KK und Ansagen zählen bei dieser schlechteren Attacke nicht.

Ein *Gegenhalten*-Manöver ist besonders effektiv gegen anstürmende Gegner oder Tiere, weil die Verteidigerin den Gegner bereits in einer für sich günstigeren Distanzklasse abfangen kann, wenn sie einen Speer, eine Infanteriewaffe o.ä. führt. In diesem Fall ist die AT des Angreifers nämlich um 4 Punkte erschwert (da er eine Distanzklasse überbrücken muss), was oft dazu führt, dass der Gegenangriff der Verteidigerin besser ist. Bedenken Sie in diesem Fall aber auch noch, dass der heranstürmende Gegner zusätzliche TP aus einem *Sturmangriff* erzeugt – die aber ebenfalls halbiert werden, wenn er den schlechteren Angriff vorträgt (zum Sturmangriff siehe S. 41).

EXPERTE: WAFFE ZERBRECHEN

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Waffe zerbrechen*

Probe: PA +8, danach modif. KK-Probe

Mit folgenden Waffen ausführbar: nur Handdolch oder Parierdolch mit entsprechender Vorrichtung

Kurzbeschreibung: Wenn eine Kämpferin einen gegnerischen Angriff mit einer speziellen Paradowaffe abfängt, kann sie versuchen, die gegnerische Klinge zu zerbrechen.

Eine geschickte Kämpferin, die die passende Waffe führt und mit ihr umzugehen weiß, kann einen gegnerischen Angriff so abfangen, dass die Klinge des Angreifers in die Vorrichtung des eigenen Dolches gerät. Wenn das gelingt, kann die Verteidigerin mit einer geschickten und kraftvollen Bewegung die gegnerische Waffe zerbrechen.

Zunächst muss der Verteidigerin eine Parade +8 gelingen (sie muss diesen Versuch natürlich ansagen) und anschließend eine KK-Probe, die je nach Art der Waffe erschwert, aber gleichzeitig um den Bruchfaktor der gegnerischen Waffe erleichtert ist (siehe unten). Wenn beide Proben gelingen, dann zerbricht die Klinge und der Gegner hat nur noch den Griff in der Hand.

Der Gegner kann jedoch in dem Moment, in dem er merkt, zu was für einem Manöver der Kämpfer ansetzt, seine Waffe einfach fallen lassen. Dann gilt er als entwaffnet, aber die Waffe zerbricht nicht. Diese Möglichkeit besteht nach der gelungenen Parade, bevor die KK-Probe abgelegt wird. Dieses Manöver lässt sich nur gegen Klingenwaffen einsetzen.

Modifikationen

der KK-Probe für das Zerbrechen:

Stichwaffen (Degen, Florett etc.)	+4
andere einhändige Klingenwaffen	+6
zweihändig geführte Klingenwaffen	+10
Bruchfaktor	-BF

In der Regel wird der Dolch, mit dem die gegnerische Waffe zerbrochen werden soll, als Parierwaffe in der linken Hand geführt. Aber er kann genauso gut auch als Hauptwaffe verwendet werden, am regeltechnischen Vorgehen ändert das nichts.

EXPERTE: ANGRIFF MIT DEM SCHILD

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Schildkampf II*

Probe: Raufen-Attacke, erschwert um 9 wegen Benutzung der falschen Hand, erleichtert um Punkte aus den SF Linkhand, Beidhändiger Kampf I und II

Mit folgenden Waffen ausführbar: alle Schilde

Kurzbeschreibung: Eine Kämpferin, die einen Schild führt, kann auch versuchen, ihren Gegner mit selbigem Schild zu traktieren; dies zählt dann als Raufen-Attacke und erfordert die Distanzklasse *Handgemeine*.

Erfahrenen Kämpferinnen (solchen mit der Sonderfertigkeit *Schildkampf II*) ist es möglich, mit dem Schild auch zu attackieren. Dazu muss ihnen eine *Raufen-Attacke* gelingen, die durch die Manöver *Knaufschlag* oder *Schmutzige Tricks* um 2 Punkte erleichtert werden kann (nicht kumulativ). Dies ist grundsätzlich ein *Angriff mit der falschen Hand* (s. S. 33) und als solcher auch von den Sonderfertigkeiten *Linkhand*, *Beidhändiger Kampf I* und *II* (siehe S. 79/80) abhängig. Außerdem wird er noch durch den *Attacke-WM* des Schildes (s.u.) modifiziert. Bei einem Schildangriff sind keine besonderen Manöver außer einem *Wuchtschlag* möglich; wenn nichts anderes angegeben ist, verursacht ein Schild 1W+1 TP(A). Ein Angriff mit einem Schild (Ausnahmen: Buckler und Bock) kann mit Dolchen, Fechtwaffen und Kettenwaffen nicht pariert werden. Wird dieser Angriff jedoch pariert, entsteht dem Angreifer dadurch kein Schaden, wie das bei anderen Raufen-Attacken gegen Bewaffnete der Fall ist.

EXPERTE: DOPPELANGRIFF

Aktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Doppelangriff*

Probe: Attacken +2 (mit jeder Hand eine)

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle einhändig geführten Waffen außer Kettenwaffen und Speere

Kurzbeschreibung: Wer in jeder Hand eine Waffe führt (auch Parierwaffen), kann mit beiden Händen gleichzeitig angreifen.

Im Gegensatz zum ähnlichen waffenlosen Manöver *Doppelschlag* ist für einen *Doppelangriff* deutlich mehr Koordination erforderlich, da dies bedeutet, dass die Kämpferin zwei Attacken gleichzeitig ausführt, die beide um 2 Punkte erschwert sind.

Ein *Doppelangriff* ist nur möglich, wenn die Angreiferin zwei Waffen in derselben Distanzklasse führt, und selbst dann ist der Angriff mit Links noch um zusätzliche 4 Punkte erschwert, wenn es sich nicht um *identische* Waffen handelt.

Ein *Doppelangriff* richtet sich immer gegen einen einzigen Gegner und findet in einer Initiativphase statt – die Schläge von rechts und links kommen also quasi gleichzeitig. Eine umgewandelte Parade kann nicht zu einem *Doppelangriff* hinzugezogen werden. Ein *Doppelangriff* kann nicht in einer

Kampfrunde ausgeführt werden, in der die Kämpferin durch *Tod von Links* oder *Beidhändiger Kampf II* eine zusätzliche Aktion oder Reaktion ausführt – sie muss sich entscheiden, welche der Sonderfertigkeiten sie einsetzen will. Beide Attacken werden einzeln ausgewürfelt, bei der mit der linken Hand kommen die üblichen Abzüge wegen der Aktion mit der falschen Hand (siehe S. 33) zur Anwendung. Keiner der beiden Angriffe kann ein Manöver irgendeiner Art sein, der Doppelangriff kann jedoch als Abschluss eines Ausfalls genutzt werden und auch aus vorangegangenen Meisterparade-Manövern profitieren.

Ist einer der beiden Teilangriffe ein Patzer (siehe S. 28), so ist auch der andere Angriff automatisch misslungen.

Der Verteidiger muss zwei Paraden aufwenden, um die Schläge des Doppelangriffs abzuwehren (aus Vorahnung bereits umgewandelt, per *Defensivem Kampfstil* oder durch eine *Klingenuwand*) oder sich mit *Meisterlichem Ausweichen* außer Reichweite beider Schläge begeben. Gelingt der Doppelangriff und misslingt die Parade, so wird der Schaden aus den beiden Angriffen separat ausgewürfelt und angewendet.

EXPERTE: TOD VON LINKS

Aktionsmanöver

Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Tod von links*, BE höchstens 4

Probe: Attacke

Nur mit Parierwaffen ausführbar

Kurzbeschreibung: eine zusätzliche Attacke pro Kampfrunde, die mit der Parierwaffe ausgeführt werden muss.

Eine kompetente Fechterin ist in der Lage, auch mit ihrer Parierwaffe (zusätzlich zum Angriff mit der Hauptwaffe) einem Gegner so zuzusetzen, dass dieser Kampf oder Leben verliert. Ein solcher Angriff findet 8 Initiativphasen nach dem Angriff mit der Hauptwaffe statt. Er kann eine Finte sein und auch Punkte aus vorangegangenen Meisterparade-Manövern nutzen. Es wird eine gewöhnliche AT mit dem AT-Wert der Parierwaffe gewürfelt, die je nach Ansage, nach eventuellem AT-Malus der Parierwaffe und Einschränkungen der Führung mit der falschen Hand erschwert ist.

MEISTERPARADE

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Meisterparade*, BE höchstens 4, Kämpfer führt keinen Schild

Probe: Parade mit Ansage

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen und Zweihandflegel

Kurzbeschreibung: riskantes Parade-Manöver, durch das sich die Verteidigerin in günstige Position bringt und dadurch Vorteile für ihre nächste Aktion/Reaktion erhält.

Es ist möglich, sich durch ein gewagtes Parade-Manöver Vorteile für die nächste Aktion zu verschaffen, indem man nicht allein darauf aus ist, die gegnerische Attacke zu parieren, sondern gleichzeitig auch noch seinen Gegenangriff vorbereitet. Grundsätzlich funktioniert dieses Manöver ähnlich wie der *Wuchtschlag* oder die *Finte*; es ist Basis für einige weiterführende Manöver (*Binden*, *Defensiver Kampfstil*, *Entwaffnen aus der Parade*, *Gegenhalten*, *Klingenwand*, *Windmühle*).

Für eine *Meisterparade* erschwert sich die Kämpferin die eigene Parade um eine Ansage in beliebiger Höhe (höchstens der TaW in der benutzten Waffe und höchstens der Parade-Wert mit dieser Waffe). Gelingt die Parade trotzdem, so kann sie sich ihre nächste Aktion oder Reaktion (was zuerst kommt) um diese Ansage erleichtern. Gegen eine *Finte* ist die *Meisterparade* natürlich noch um die Ansage aus der *Finte* erschwert.

Eine *Meisterparade* ist sinnvoll, um ein abschließendes Manöver vorzubereiten, das eine erschwerte Attacke verlangt.

Misslingt die *Meisterparade*, so wird die Kämpferin zum einen natürlich getroffen, zum anderen erleidet sie die üblichen Auswirkungen eines misslungenen Manövers mit Ansage: Bis einschließlich zu ihrer nächsten Aktion oder Reaktion sind alle ihre Proben (auch bei Freien Aktionen, namentlich dem Ausweichen) um die Ansage erschwert.

Da eine *Meisterparade* ein Reaktionsmanöver ist, kann man sie natürlich nur ausführen, wenn man von einem Gegner angegriffen wird.

DEFENSIVER KAMPFSTIL

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Defensiver Kampfstil*

Probe: Parade

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar:

alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen, Peitsche und Zweihandflegel

Kurzbeschreibung: Falls eine Kämpferin sich nur noch auf die Verteidigung konzentrieren will, kann sie ihre Aktion in eine Reaktion umwandeln, ohne den üblichen Zuschlag von +4 zu erleiden.

Es kann durchaus die beste Wahl sein, sich in einem Kampf ganz auf die Paraden zu konzentrieren: zum Beispiel, weil Hilfe unterwegs ist oder weil das Gegenüber von der eigenen Waffe sowieso nicht zu verletzen ist und man gerade keine Gelegenheit für einen überhasteten Rückzug hat. Die Verteidigerin führt dabei keine eigenen Angriffe aus, sondern konzentriert sich ganz auf ihre Paraden.

Wer die SF *Defensiver Kampfstil* beherrscht, der kann seine Attacke ohne Malus in eine Parade

umwandeln, also zweimal pro Runde regulär parieren (oder zweimal meisterlich ausweichen oder einmal parieren und einmal meisterlich ausweichen, jedoch jeweils nur eine Reaktion gegen einen Angriff; ein Doppelangriff zählt hierbei als zwei Angriffe).

Gelingt einer Kämpferin mit *Defensivem Kampfstil* ein *Meisterliches Ausweichen*-Manöver, das sie sich zusätzlich zu den Erschwernissen durch die Distanzklasse noch um weitere 2 Punkte erschwert, so kann sie sich vom Gegner lösen (S. 23), ohne einen *Pussierschlag* hinnehmen zu müssen.

Defensiver Kampfstil muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden. Eine eventuelle zusätzliche Parade (wegen einer Waffe in der linken Hand, s. S. 33) kann ebenfalls nach den üblichen Regeln genutzt werden, eine eventuelle zusätzliche Attacke verfällt jedoch und kann auch nicht umgewandelt werden.

KLINGENWAND

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Klingenwand*

Probe: Parade

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar:

Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe

Kurzbeschreibung: Mit diesem Manöver kann eine Kämpferin ihre Parade auf mehrere Gegner aufteilen, ohne dafür ihre Aktion aufgeben zu müssen; außerdem ist der PA-Abzug beim Kampf gegen mehrere Gegner aufgehoben.

Eine Kämpferin, die von zwei Gegnern bedrängt wird, ist üblicherweise nur zu einer Reaktion in der Lage; es sei denn, sie verzichtet auf ihre Attacke und wandelt diese zu einer Parade um. Beherrscht sie jedoch die SF *Klingenwand* (und führt eine geeignete Waffe), so verfügt sie über die nötige Übersicht und kann sich auf beide Gegner konzentrieren.

Das heißt, dass sie einen Gegner pariert und dann die Waffe so herumreißt, dass sie auch den zweiten Gegner abwehren kann. Spieltechnisch bedeutet dies, dass sie in beiden Paraden jeweils die Hälfte ihres PA-Werts plus 2 einsetzt (z.B. bei einer Kämpferin mit PA 13 also zweimal PA 9). Führt sie einen Schild in der linken Hand, so verwendet sie den entsprechenden Parade-Wert des Schildes. Die beiden PA dürfen keine *Meisterparade* oder eine ihrer Varianten sein.

Eine Kämpferin mit der zusätzlichen Sonderfertigkeit *Kampfgespür* ist in der Lage, ihren (verbesserten) PA-Wert frei auf zwei Gegner zu verteilen, jedoch müssen jedem Gegner mindestens 6 Punkte PA zugeteilt werden. Wenn sie z.B. PA 17 hat, kann sie einen angreifenden Goblin (den mit der Axt) mit PA 14 parieren, den Goblin mit dem Dolch jedoch nur mit 7. Eine Aufspaltung der Parade muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden, jedoch kön-

nen die einzelnen Paraden dann ausgeführt werden, wenn es nötig ist; nicht genutzte Paraden verfallen am Ende der Kampfrunde. Es ist möglich, die aufgespaltene Parade auch gegen gleichzeitig angreifende Gegner oder einen *Doppelangriff* einzusetzen.

Der aus Überzahl resultierende Abzug auf den PA-Wert im Kampf gegen mehrere Gegner (siehe S. 31) kann während dieses Manövers ignoriert werden.

Ein zur Reaktion umgewandelte Aktion kann nicht aufgespalten werden, ebenso wenig wie eine Zusatzparade, die aus der Führung einer Waffe in der linken Hand herrührt.

BINDEN

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Binden* und entweder *Parierwaffen I* oder *Meisterparade*; TaW der benutzten Waffe wenigstens 10

Probe: Parade +4

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar:

Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe

Kurzbeschreibung: Mit dieser Variante der *Meisterparade* kann ein Kämpfer die gegnerische Waffe so lenken, dass sowohl die eigene nächste Aktion erleichtert als auch die gegnerische Reaktion erschwert wird.

Eines der zentralen Manöver der modernen Fechtkunst ist das sogenannte 'Binden' der gegnerischen Waffe, d.h., mit der eigenen Waffe den Kontakt zur gegnerischen Waffe aufnehmen und halten und durch Kraft und Geschicklichkeit so die Führung zu übernehmen, dass man die eigene Position für den nächsten Schlag verbessert, die gegnerische aber verschlechtert.

Gebunden werden können keine Hieb Waffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Peitschen, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen und Zweihandschwerter/-säbel. Binden wirkt jedoch gegen Schildkämpfer.

Um eine gegnerische Waffe zu binden, muss der Heldin eine Parade +4 gelingen. Sollte der zu konternde Angriff eine Attacke sein, die irgendeine Ansage hat (*Wuchtschlag*, *Finte* o.ä.) und diese Ansage höher als 4 ist, so ist die Parade statt dessen um diese gegnerische Ansage erschwert. (Das heißt auch, dass eine gegnerische *Finte* schwerer zu binden ist, da in diesem Fall die Parade ja sowieso schon um die gegnerische Ansage erschwert ist.)

Wir unterscheiden die beiden Möglichkeiten, dass die gegnerische Waffe entweder mit der eigenen Hauptwaffe oder einer links geführten Parierwaffe gebunden wird:

◆ Wenn die Kämpferin mit der Hauptwaffe bindet und über die Sonderfertigkeit *Meisterparade* verfügt, kann sie sich ihre Parade zusätzlich zu den geforderten 4 Punkten noch mit einer Ansage erschweren.

◆ Bindet sie jedoch mit einer Parierwaffe (und

der Sonderfertigkeit *Parierwaffen I*), dann gilt automatisch oben genannte fixe Erschwernis (also in der Regel die 4 Punkte) als Ansage, ohne dass die Parade-Probe dadurch noch weiter erschwert wird.

♦ Wenn die Kämpferin beide genannten Sonderfertigkeiten beherrscht und gleichsam im Kreuzblock bindet, dann kann sie auch beide Effekte benutzen: Die geforderte Erschwernis von 4 und die zusätzliche freiwillige Ansage addieren sich zu einer Gesamt-Ansage.

Wenn das Binden-Manöver gelingt, so kann die bindende Heldin die gegnerische Waffe lenken und behindern und dadurch sowohl die nächste eigene Attacke um die Gesamt-Ansage erleichtern als auch die darauf folgende Reaktion des Gegners um die Ansage erschweren.

Alrigio (SF Meisterparade und Binden) wird von einem maskierten Schwurken angegriffen. Der geübte Degenfechter lässt sich aber nicht aus der Ruhe bringen. Er sagt ein Binden-Manöver an und erschwert sich die Probe um weitere 3 Punkte. Damit ist seine Probe um 7 Punkte erschwert – und gelingt. Er antwortet sofort mit einer Finte, die er sich um 5 Punkte erschwert.

In diesem Fall ist sein Attacke-Wurf also um 5 Punkte erschwert (die Ansage der Finte), aber auch um 3 Punkte erleichtert (wegen dem gelungenen Binden-Manöver). Wenn ihm diese Attacke +2 gelingt, dann ist die gegnerische Parade um insgesamt 8 Punkte erschwert: 3 Punkte aus der Ansage vom Binden und 5 Punkte aus der Finte.

Würde er nebenher sogar noch einen Linkshanddolch führen und damit umgehen können, dann würde die gesamte Parade-Erschwernis von 7 Punkten als Erleichterung auf seine folgende Attacke angerechnet (sie wäre also trotz Finte immer noch um 2 Punkt erleichtert) und außerdem auch noch auf die gegnerische Parade (die damit insgesamt um stolze 12 Punkte schwerer wird).

Binden ist immer eine Reaktion, die daher einen gegnerischen Angriff erfordert.

Wenn die Hauptwaffe eines Kämpfers, der über eine der Sonderfertigkeiten *Beidhändiger Kampf I* oder *Parierwaffen I* verfügt und auch eine passende Waffe in der zweiten Hand führt, gebunden wird, kann er statt dessen mit seiner zweiten Waffe parieren. In diesem Fall gelten die gesamten Modifikationen aus dem Binden-Manöver nicht (weder Attacke-Erleichterung noch Parade-Erschwernis), sehr wohl aber die eventuellen Abzüge wegen der Benutzung der falschen Hand (s. S. 33).

Nur wenn sowohl Angreifer als auch Verteidigerin eine zweite Waffe mit der passenden Sonderfertigkeit führen, dann kann auf eine Attacke, die aus einem Binden-Manöver heraus geführt wird, wiederum mit einem eigenen Binden-Manöver gekontert werden – nämlich mit eben jener zweiten Waffe. Wenn dieses gelingt, dann haben sich die Kämpfer auf Handgemengedistanz angenähert und ihre Waffen sind so gebunden, dass niemand mehr zu einem Angriff in der Lage ist. Entweder einer

der Beteiligten setzt den Kampf mit einer Raufen- oder Ringen-Attacke fort (wozu er entweder eine Waffe fallen lassen oder einen Tritt ausführen muss), oder beide ziehen sich in die Distanzklasse Nahkampf zurück, was sie allerdings beide eine Freie Aktion *Schritt* kostet.

EXPERTE: WINDMÜHLE

Reaktionsmanöver

Voraussetzung: SF *Windmühle*, TaW der benutzten Waffe mindestens 10, Kämpfer führt keinen Schild

Probe: Parade +8 oder mehr

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Anderthalbhänder, Hiebwaren, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, Zweihandflegel, Zweihand-Hiebwaren, ZH-Schwerter/-säbel

Kurzbeschreibung: Diese Form der Meisterparade nutzt die Wucht eines parierten Wuchtschlags und lenkt ihn direkt in einen Gegenangriff um.

Dieses gewagte Kampfmanöver setzt die Wucht eines gegnerischen Hiebes in eine eigene, noch heftigere Angriffs-Aktion um, indem es den Schlag auffängt, große Teile der Wucht aufnimmt und in einer fast kreisförmigen Bewegung mit der eigenen Waffe auf den Angreifer zurückführt.

Ähnlich wie das *Gegenhalten* ist die *Windmühle* eine Angriffs-Reaktion, für die keine Reaktion in eine Aktion umgewandelt werden muss. Dementsprechend findet dieses Manöver auch immer in der Initiativphase des Angreifers statt. Um die *Windmühle* zu initiieren, muss die Kämpferin mit einem *Wuchtschlag*, einem *Sturmangriff*, einem *Hammerschlag* oder einem *Befreiungsschlag* angegriffen werden, den sie mit einer angesagten Parade kontert, die um genauso viele Punkte erschwert ist wie der entsprechende Angriff (also Erschwernis aus dem jeweiligen Manöver plus zusätzliche Ansage des Gegners), mindestens aber um 8 Punkte.

Gelingt diese Parade, so gilt sie gleichzeitig als gelungener Wuchtschlag mit einer Ansage der vollen Erschwernis – und mit einem Parade-Nachteil für den ursprünglichen Angreifer in Höhe von dessen eigener Ansage (so als wäre seine Attacke misslungen).

Wenn die angesagte Parade jedoch misslingt, dann erleidet die Kämpferin nicht nur den vollen Schaden, sondern auch noch einen Punkt INI-Verlust (und muss zudem natürlich eine entsprechende Erschwernis auf ihre nächste Aktion hinnehmen).

Eine zur Parade umgewandelte Aktion oder eine zusätzliche Parade in der Kampfrunde (aus entsprechenden SF) kann nicht als *Windmühle* geschlagen werden.

Thorwulf wird von einem Ork-Veteran angegriffen, der seine zweihändige Axt in einem gewaltigen Hieb führt (ein Wuchtschlag +6). Thorwulf pariert mit seinem Schwert und will den Schwung der gegnerischen Waffe in seine Waffe übergehen lassen und gegen den Ork lenken. Dazu benötigt er eine um 8 Punkte erschwerte Parade. Die gelingt ihm, was gleichzeitig bedeutet, dass ihm ein Wuchtschlag +8 gegen den Ork gelungen ist. Und der kann diesen Hieb nur noch mit einer PA +6 (nämlich erschwert um seine eigene Ansage) abwehren.

EXPERTE: FORMATIONS-PARADE

Reaktionsmanöver

Voraussetzungen: SF *Formation*, mindestens 3 Kämpfer mit gleichartigen Waffen

Proben: Parade

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Infanteriewaffen, Speere, Zweihandschwerter/-säbel

Kurzbeschreibung: Wenn mehrere Kämpfer in einer Formation kämpfen, können sie auch Schläge parieren, die nicht gegen sie selbst, sondern gegen einen benachbarten Kämpfer der Formation gerichtet sind.

Eine eingespielte Gruppe von Kämpferinnen, die mit gleichen oder zumindest gleichartigen Waffen ausgestattet ist, die Grundlagen des Formationskampfes (die Sonderfertigkeit *Formation*) beherrscht und natürlich in Formation, d.h. im Endeffekt Schulter an Schulter steht, ist in der Lage, als Einheit zu agieren und so einem anrückenden Gegner eine formidable Abwehr entgegenzusetzen. Dies bedeutet: Sie kann die Manöver *Formations-Parade* einsetzen. Dieses Manöver erlaubt es einem Mitglied einer Formation, auch für eine benachbarte Kämpferin in dieser Formation zu parieren, was bedeutet, dass ein Schlag eventuell bis zu drei Paraden durchdringen muss. In diesem Fall muss jede Kämpferin vor dem Auswürfeln der gegnerischen Attacke verkünden, ob sie zu parieren versucht. Wenn sie das tut, ist damit ihre Reaktion für diese Runde verbraucht. Andernfalls hat sie jedoch keine Möglichkeit, den gegnerischen Hieb noch abzuwehren.

Dieses Manöver ist ausnahmsweise auch in einer ungünstigen Distanzklasse möglich, dann natürlich mit den dafür geltenden Modifikationen. Außerdem sollten Sie auch noch die Regeln zu Kämpfen in der Überzahl beachten, da dies bei einem Kampf mit Formationen meistens zum Tragen kommt. Kämpfer, die innerhalb einer Formation kämpfen, können keine anderen Manöver ausführen, außerdem greifen sie immer gemeinsam an, und zwar zu dem Zeitpunkt der langsamsten Beteiligten.

WAFFENLOSER KAMPF

Bewaffnete Auseinandersetzungen mit Räubern oder den Handlangern eines Erzschatzen, Monsterjagden mit Speer und Bogen und dergleichen mehr sind durchaus das 'tägliche Brot' von Helden, aber ebenso häufig ist sicherlich die 'korgefällige Diskussion' ("Lass uns mal vor die Tür gehn...") mit uneinsichtigen Gesprächspartnern oder die zünftige

Wirtshauschlägerei, wo es zum guten Ton gehört, dass keine Klinge gezogen wird. Daher – und weil nicht immer Waffen zur Verfügung stehen – sind auch in Aventurien verschiedene waffenlose Kampftechniken entwickelt und perfektioniert worden.

Die zugrunde liegenden Basistechniken wollen wir Ihnen zuerst präsentieren; die weiterführenden Kampf-Stile (*Bornländisch, Hammerfaust, Hruruzat* beim Raufen, *Gladiatorenstil, Unauer Schule, Hruruzat* beim Ringen) und die darauf aufbauenden Manöver (wie Klammer, Sprungtritt, Kopfstoß; inklusive eventuell benötigter *Sonderfertigkeiten*) im Anschluss daran.

KAMPFWERTE

Prinzipiell läuft der waffenlose Kampf genauso ab wie der bewaffnete: in einem Wechsel aus Attacken und Paraden. Dazu werden auch die Attacke- und Paradowerte der beiden waffenlosen Kampftechniken genauso berechnet: der jeweilige Basiswert plus ein Anteil aus dem Talentwert. Waffenmodifikationen (WM) gibt es keine, so lange beide Beteiligten wirklich waffenlos agieren.

Im Kampf wird die Handlungsreihenfolge über die Initiative festgelegt, die Attacke und Parade werden über entsprechende Proben ermittelt, bei einem Treffer entsteht Schaden. Aber dennoch gibt es einige Unterschiede, die wir im folgenden Text näher erläutern wollen.

RÜSTUNG, BEHINDERUNG, INITIATIVE UND DISTANZKLASSE

Der Schutz durch Rüstung gilt im gleichen Maßstab wie im bewaffneten Kampf, Ausnahmen sind ausdrücklich genannt. Als effektive Behinderung gilt immer die vollständige Behinderung (cBE = BE), unabhängig von der benutzten Technik. Der Initiative-Modifikator im waffenlosen Kampf beträgt 0, unabhängig von der benutzten Technik. Die einzige Ausnahme tritt ein, wenn eine Kämpferin eigentlich bewaffnet kämpft, aber ausnahmsweise einen Raufen-Angriff ausführt (indem sie zum Beispiel zutritt oder mit dem Knauf der Waffe zuschlägt, s. S. 52). In diesem Fall gelten Attacke- und Parade-Wert des waffenlosen Kampfes, aber der Initiative-Modifikator der benutzten Waffe.

Die Distanzklasse im waffenlosen Kampf ist, wenn nichts anderes angegeben, natürlich Handgemenge.

SCHADEN UND REGENERATION

Schläge und Tritte, menschliche Bisse und Schwanzschläge

TECHNIKEN

Es gibt zwei waffenlose Kampftechniken: Raufen und Ringen. Beide Grund-Techniken sind Zweihand-Techniken, die es nicht erlauben, eine weitere Waffe oder einen Schild zu führen. (So lange man nicht die Sonderfertigkeit *Angriff mit dem Schild* bzw. *Knaufschlag* beherrscht, gilt der Einsatz von Gegenständen wie eben Schildrändern oder auch Bierkrügen immer als die Benutzung einer improvisierten Waffe in der Distanzklasse

der Achaz (auf der Basis des Talents *Raufen*), aber auch die meisten Würfe (auf der Basis von *Ringen*) richten üblicherweise 1W6 TP (A) an, die von der Ausdauer abgezogen werden; die Hälfte dieser Punkte (abgerundet) wird zusätzlich von der LE abgezogen. Die Halbierung erfolgt, *nachdem* der Rüstungsschutz von den Trefferpunkten abgezogen wurden.

Der Schwellenwert für Zusatz-TP aus hoher Körperkraft beträgt 10, die Schadensschritte 3 – also: TP/KK 10/3.

Am Ende eines rein waffenlos geführten Kampfes stehen also üblicherweise totale Erschöpfung und einige leichte Blessuren wie Veilchen und eventuell ausgeschlagene Zähne. Die verlorenen Ausdauerpunkte regenerieren sich mit 3W6 AuP pro Spielrunde (3W6+6 bei einer gelungenen KO-Probe, s. MFF 11), die verlorenen Lebenspunkte durch die bekannte nächtliche Regeneration.

Wird ein Held während dieser 'Erholungsphase' in einen neuen waffenlosen Kampf oder einen Ernstkampf verwickelt, so beginnt er den Kampf mit seinem momentan geltenden Ausdauer-Stand.

Beachten Sie auch die Erschöpfungs-Regeln (**Basisregeln**; S. 115): Sinkt die AU eines Helden auf weniger als ein Drittel ihres Grundwerts, so erleidet der Held einen Punkt Erschöpfung; sinkt sie auf 0, so erleidet er weitere 1W6 Punkte Erschöpfung.

Wenn die Situation es erlaubt, können Sie die Regeln zu *Glücklichen Attacken und Patzern* (S. 27) verwenden; *Wunden* (S. 26) kommen im gewöhnlichen Waffenlosen Kampf üblicherweise nicht vor, außer Sie interpretieren Kritische Treffer als Wunden. Es gibt jedoch Waffenlose Kampfstile und Manöver, die es erlauben, Wunden zu verursachen (s. S. 51ff.). Von diesen Ausnahmen abgesehen, sollten Sie aber auf die Experten-Regelungen zu *Trefferzonen* (S. 66ff.) verzichten. Was Sie durchaus verwenden können, sind die Experten-Regeln zu *Ausdauer im Kampf* (Seite 32).

Handgemenge.) Es ist bei Raufen-Angriffen jedoch auch egal, ob mit der Rechten oder der Linken zugeschlagen wird.

RAUFEN

Dies ist die Fertigkeit, durch Einsatz von Händen, Füßen und Zähnen Schaden anzurichten (womit Schwinger und Gera-

den, Krallenhiebe, Kopfstöße und Bisse, hochgezogene Knie und eingedrehte Sprungtritte wie auch Schwanzangriffe der Achaz allesamt unter dieses Talent fallen und größtenteils über die unten aufgeführten Manöver abgedeckt sind) – oder diesem durch Blockieren, Auspendeln, Seitschritte etc. zu entgehen.

Angriffe mit der bloßen Hand oder dem Fuß richten üblicherweise 1W6 TP (A) an; Handschuhe und Schuhe gelten hier ebenfalls als 'bloß'.

SCHLAGRINGS UND PANZERHANDSCHUHE

Es gibt einige Waffen, die zwar mit dem Talent *Raufen* (also mit *Raufen*-AT und PA) geführt werden, aber dennoch kann man in solchen Fällen nicht von 'unbewaffnet' sprechen: Die Klingen einer Orchidee oder Veteranenhand sind deutlich in der Lage, nicht nur blaue Flecken und ein wenig oberflächlichen Schaden, sondern auch Schnitte und echte Wunden zu verursachen, die Bronzeringe eines Schlagrings dagegen höheren Ausdauerschaden. Dazu kommt, dass der Initiative-Modifikator jedoch wegen des Gewichts der Waffe reduziert oder wegen ihres Reichweite-Vorteils erhöht sein kann. Erläuterungen zu solchen Waffen finden Sie unter den entsprechenden Einträgen in der Waffenliste ab S. 88. Es kann zudem vorkommen, dass ein Kämpfer in voller Plattenrüstung von Schurken überfallen wird und nicht dazu kommt, eine Waffe zu ziehen – wäre da nicht sein eiserner Handschuh ... Wenn der Kämpfer die Manöver *Gerade*, *Schmetterschlag*, *Handkante* oder *Schwinger* ausführt und an der schlagenden Hand einen Panzerhandschuh oder Kettenhandschuh trägt, richtet er zwar auch TP(A) an, jedoch 2 Punkte mehr, und bei der Ermittlung der 'echten' TP wird nicht ab-, sondern aufgerundet. Gleiches gilt für *Tritt*, *Hohen Tritt* und *Sprungtritt*, wenn der Kämpfer schwere, beschlagene Stiefel oder gar Panzerschuhe trägt.

RINGEN

Hierunter fallen alle Techniken, mit denen man einen Gegner ergreifen, festhalten, umklammern, niederringen oder zu Boden schleudern kann, sowie die Verteidigungsmöglichkeiten dagegen, die vom einfachen Auspendeln bis zum aktiven Entwinden reichen (womit man sich z.B. auch aus der Umschlingung eines Kraken oder einer Schlange befreien kann). *Ring*-Angriffe können entweder 1W6 TP (A) anrichten (wenn es Würfe sind) oder den Gegner in eine ungünstige Position bringen und damit folgende Angriffe erleichtern; mehr dazu finden Sie unten bei den verschiedenen Waffenlosen Manövern.

OPTIONAL: WAFFENLOSE KAMPFSTILE

Genau wie im bewaffneten Nahkampf kann man auch im Kampf ohne Waffen versuchen, ein wenig Stil und Raffinesse (auch wenn kaum eine Kämpferin dies so nennen würde) einzubringen, die über zielloses Drauflos-Schlagen, -Treten und -Würgen hinausgeht. Dieser Regelung des waffenlosen Kampfes haben sich nicht nur novadische Lehrmeister und die Ausbilder an Gladiatorenschulen gewidmet, auch hat jahrhundertelange Erfahrung bestimmte Manöver als effektiv heraus-

RAUFEN GEGEN RINGEN

Wir gehen davon aus, dass die beiden Arten des Waffenlosen Kampfes gleichwertig sind, dass also ein Boxhieb von einem Ringer unterlaufen werden und ein versuchter Umfassungsgriff mit einem Konterschlag abgewehrt werden kann.

Ein Kämpfer muss festlegen, ob er in einer Kampfrunde mit dem Talent *Ring* oder dem Talent *Raufen* kämpft; es ist also nicht möglich, in einer KR eine *Raufen*-AT und eine *Ring*-PA durchzuführen. Ein Umorientieren und Verändern der Grundstellung erfordert eine Aktion *Position*.

Einzig wenn ein Kämpfer sich aus einem Schwitzkasten (s.u.) befreien will, ist die einzige Möglichkeit die *Ring*-Parade – in diesem Fall ist kein Umorientieren nötig.

Weitere Ausnahmen entstehen durch die optionalen Kampfmanöver, die teilweise erleichtert, teilweise ausschließlich mit bestimmten anderen Manövern gekontert werden können.

WAFFENLOSER GEGEN BEWAFFNETER

Als Unbewaffneter ohne entsprechende Ausbildung einen Bewaffneten anzugreifen, ist ein Akt der schieren Verzweiflung, aber bisweilen die einzige Möglichkeit (dann nämlich, wenn Weglaufen oder sich Ergeben keine Alternative darstellt). Ein waffenlos Kämpfender erleidet gegen einen bewaffneten Kämpfer grundsätzlich die WM -1/-2. Er kann bewaffnete Angriffe parieren, jedoch erleidet er dabei selbst beim Gelingen der Parade den halben Schaden, den die Waffe des Angreifers anrichten würde (abgerundet, zusätzliche TP aus Ansagen und TP/KK vor dem Halbieren anrechnen). Ausnahme hiervon ist, wenn der bewaffnete Angreifer ebenfalls nur eine Waffe der Distanzklasse Handgemege führt oder wenn der Unbewaffnete den Bewaffneten unterlaufen und die Distanzklasse auf Handgemege verkürzt hat: In diesem Fall gehen wir davon aus, dass der Unbewaffnete seine Paradebewegung gegen den Waffenarm des Gegners, nicht aber gegen die Waffe richtet. Die oben genannte WM gilt aber auch in diesem Fall. Ein Unbewaffneter kann einen Bewaffneten nur angreifen, wenn die Distanzklasse Handgemege oder Nahkampf beträgt; in letzterem Fall ist die Attacke wie üblich um 4 Punkte erschwert. Pariert der Bewaffnete, so erleidet der unbewaffnete Angreifer den halben Schaden der Waffe (abgerundet, ohne TP/KK und ohne Punkte aus irgendwelchen Ansagen).

Um als Unbewaffneter die Distanzklasse zu verändern, muss einem eine unparierte AT+4 gelingen. Wird diese Attacke pariert, so erleidet der unbewaffnete Angreifer den halben Schaden der Waffe (s.o.).

gefiltert. Vom mohischen *Hruruzat* und den *Siebenundzwanzig erlaubten Griffen von Unau* abgesehen, ist aber kaum einer dieser Stile je schriftlich oder mündlich kodifiziert worden – es ist vielmehr so, dass sich in bestimmten Regionen oder bei bestimmten Professionen bestimmte Kampfweisen durchgesetzt haben.

Waffenlose Kampfstile werden als Sonderfertigkeiten gehandhabt, um genau zu sein: als Waffenspezialisierungen. Sie

verbessern AT und PA um je einen Punkt. Dazu erlauben sie einen bestimmten und teilweise für sie typischen Satz an Manövern, die wiederum die Kampfwerte modifizieren. Ein Kämpfer ohne gewählten Kampfstil darf keine Ansagen verwenden und muss zum Erlernen von Waffenlosen Sonderfertigkeiten mehr AP aufbringen; er ist natürlich durchaus in der Lage, zu schlagen oder zu treten (eventuell sogar recht gut), jedoch geben die Manöver, die durch einen bestimmten Stil erlernt werden können, deutliche Boni auf die Kampffertigkeiten. Ohne einen bestimmten Kampfstil können keine Wunden verursacht werden.

Um einen Waffenlosen Kampfstil zu erwerben, muss ein Held in der dazugehörigen Kampftechnik einen bestimmten TaW aufweisen. Es ist möglich, sich mehrere Kampfstile anzueignen (z.B. Bornländisch und Mercenario), jedoch können die

waffenlosen AT und PA dadurch nie mehr als je 2 Bonuspunkte erhalten.

Achaz erhalten das Manöver *Schwanzschlag*, ohne einen Stil wählen oder Punkte dafür ausgeben zu müssen. Goblins und Orks erhalten das Manöver *Biss*, ohne einen Stil wählen oder Punkte dafür ausgeben zu müssen; ihr Biss richtet von Natur aus 1W+1 TP (A) an; der Schadensschritt beim Beißen beträgt 5, der Schwellenwert 13.

Experte: Ein waffenloser Angriff oder eine waffenlose Verteidigung ohne die Verwendung eines Manövers sind deutlich zufallsabhängiger als eine entsprechend gezielt Aktion. Die Bestätigung eines Zufallsresultats (Gute Attacke / Parade oder Patzer) ist um 4 Punkte erschwert.

BORNLÄNDISCH

Redet man von *Freistil-* oder *'bornischem'* Ringkampf, meint man meist eine Prügelei mit Kratzen, Beißen und Treten (und Brüllen und Spucken), die genau zwei Regeln kennt: Es werden keine Waffen eingesetzt und es wird bis zur Kampfunfähigkeit eines der Beteiligten gekämpft.

Voraussetzungen: *Raufen 5, Ringen 5*

Kosten: 100 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff

Besonderheit: verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt.

GLADIATORENSTIL

Dieser Stil entstammt den Blutgruben Fasars und den Arenen Al'Anfas und dient in erster Linie der Belustigung des Publikums – die meisten Schläge sehen spektakulär aus, hinterlassen aber kaum einmal einen blauen Fleck; Gladiatoren und Schaukämpfer sind schließlich zu wertvoll, um sie an einem Nachmittag zu verbrauchen ...

Voraussetzungen: *Raufen 7, Ringen 7*

Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Hoher Tritt, Klammer, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf

Besonderheit: verbessert AT und PA beim Raufen oder Ringen (festlegen) um je 1 Punkt. Ein Kämpfer im Gladiatorenstil kann sich entscheiden, bis zu zwei Punkten weniger echten Schaden bei einem Schlag anzurichten und stattdessen diese Punkte auf den angerichteten Ausdauerschaden zu legen.

HAMMERFAUST

Dieser Stil – benannt nach der thorwalschen Otta, die ihn über die Grenzen der Nordlande hinaus verbreitet hat – ist eher ein sportliches Kräftemessen mit fliegenden Fäusten als eine wirkliche Kampftechnik, was nicht heißt, dass man einen thorwalschen Boxer im waffenlosen Kampf für verspielt halten sollte ...

Voraussetzungen: TaW Raufen 7

Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger

Besonderheit: verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Ein Hammerfaust-Kämpfer ist in der Lage, auch mit der bloßen Faust massive Gegenstände zu beschädigen (Holzbohlen durchschlagen, Ziegelsteine zertrümmern), ohne sich dabei selbst zu verletzen. Einzelheiten sind der Meisterentscheidung überlassen. Ein Hammerfaust-Kämpfer kann einen waffenlosen *Ausfall* durchführen.

HRURUZAT

Dieser sehr elegant und 'tänzerisch' aussehende Kampfstil ist die traditionelle Domäne der verschiedenen Waldmenschenvölker, die sich damit sowohl gegen wilde Tiere als auch gegen Sklavenjäger zur Wehr setzen. Der Schwerpunkt dieser Kampftechnik liegt auf mörderisch effektiven Tritten. Ein sehr ähnlicher (vermutlich einst von Waldmenschen-Sklaven eingeführter) Kampfstil ist auf Maraskan als *Rur'-Uzat* bekannt.

Voraussetzungen: *Raufen 10, Ringen 10*

Kosten: 200 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Handkante, Hoher Tritt,

Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf

Besonderheit: verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Alle Tritte eines Hruuzat-Kämpfers richten 2W TP (A) an. Fällt bei diesem Schadenswurf ein Pasch, so ist dem Kämpfer ein 'Zat' gelungen, ein Tritt gegen besonders verwundbare Teile der gegnerischen Anatomie: Der Kämpfer darf nochmals einen Schadenswurf ausführen und zum bereits erwürfelten Resultat addieren (und, falls erneut ein Pasch fällt, das Spiel wiederholen); außerdem wird bei der Ermittlung des 'echten' Anteils der TP(A) echt anstatt abgerundet. Der Kämpfer kann Punkte aus einer Ansage dazu verwenden, einen Zat herbeizuführen, anstatt die TP(A) zu erhöhen: für je 4 Punkte Ansage kann er ein Würfelresultat um einen Punkt verändern (dies jedoch nicht zusätzlich zu einer Ansage, um die TP zu erhöhen). Eine Glückliche Attacke verdoppelt nicht die TP(A)-Zahl, sondern ist automatisch ein Zat. Verursacht ein Zat mehr (echten) Schaden als die KO des Gegners beträgt, so verursacht dies eine Wunde, bei mehr SP als der doppelten KO sogar zwei Wunden.

MERCENARIO

Weniger für die bei Söldnern üblichen Kneipschlagereien gedacht, als für Kämpfe in beengter Umgebung (wie Gassen oder Gebäuden), vor allem aber zum Einsatz in Kombination mit Waffen, sei es, um noch im Handgemenge mit dem Schwertknauf zuzuschlagen, oder um die eigene Parade gegen ankommende Schläge und Stiche zu verbessern.

Voraussetzungen: *Raufen 10, Ringen 7*

Kosten: 200 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Hal-

ten, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Versteckte Klinge, Wurf

Besonderheit: verbessert AT und PA beim Raufen um je 1 Punkt. Wenn ein Mercenario-Kämpfer einen Bewaffneten in der Distanzklasse Nahkampf angreift, erleidet er nur einen Verlust von 3 Punkten auf seine AT; sein AT-Manöver, um die Distanzklasse zu einem Bewaffneten hin zu vermindern, ist nur um 2 Punkte erschwert.

UNAUER SCHULE

Die siebenundzwanzig erlaubten Griffe von Unau sind ein sehr stark formalisiertes, nichtsdestotrotz sehr effektives System verschiedener Grundpositionen, Griffe und Würfe für das 'saubere' Ringen, das sich in den Tulamidenländern sogar über die Khôm hinaus als Sport etabliert hat.

Voraussetzungen: Ringen 10
Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Niederringen, Klammer, Schwitzkasten, Wurf
Besonderheit: verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Für einen Kämpfer der Unauer Schule sind alle Entwinden-Manöver (seien es GE- oder Akrobatik-Proben), auch zum Entwinden aus dem Griff von Tieren oder Schlingpflanzen, um 2 Punkte erleichtert.

OPTIONAL: WAFFENLOSE SONDERFERTIGKEITEN UND MANÖVER

Die im Folgenden aufgeführten Manöver des Waffenlosen Kampfes sind üblicherweise einem bestimmten Kampfstil zugeordnet (siehe oben), die dazugehörigen, gleichnamigen Sonderfertigkeiten können aber natürlich auch alleine erlernt werden. Wenn man keinen zugehörigen Kampfstil erlernt hat, kosten die Manöver das Fünffache der hier angegebenen AP-Kosten.

Viele der hier angegebenen Manöver beruhen spieltechnisch auf den verschiedenen Varianten des *Wuchtschlags*, der *Finte*

und der *Meisterparade*; genauere Beschreibungen dieser Kampfregeln finden Sie auf den Seiten 37ff.

Anmerkung: Lassen Sie sich nicht durch die Bezeichnungen der Manöver verwirren – wie weiter oben schon erklärt, kann ein Kämpfer auch ohne Kenntnis von Manövern einen Tritt oder Block (und viele andere Angriffsarten) ausführen, nur sind diese dann halt deutlich weniger effektiv. (Gewissermaßen könnten Sie vor jedes der folgenden Manöver noch das Wort 'Gezielt' setzen.)

♦ **Auspendeln (12 AP):** Bei dieser allgemeinen Parade-Variante ist der Verteidiger in der Lage, seinen Oberkörper scheinbar unabhängig von seinen Beinen bewegen zu können. Ohne Auspendeln sind alle (waffenlosen) Paraden gegen Gerade, Hoher Tritt, Schmetterschlag und Schwinger um 4 Punkte erschwert.

♦ **Beinarbeit (12 AP):** eine Parade-Variante für Raufen und Ringen, bei welcher der Verteidiger sowohl auf sicheren als auch auf beweglichen Stand achtet. Ohne Beinarbeit (oder ähnliche Manöver, s.u.) sind (waffenlose) Paraden gegen Fußfeger, Knie und Tritt um 4 Punkte erschwert.

♦ **Biss (16 AP):** Raufen-AT; der Angreifer ist in der Lage, so etwas wie einen 'Wuchtschlag' mit seinen Zähnen durchzuführen. Bisse gegen bewaffnete Gegner tragen ein besonderes Risiko in sich, da der Angreifer bei einer erfolgreichen Parade die volle Anzahl echter Trefferpunkte erleidet (ohne TP/KK), als wäre er von einem Schlag getroffen worden. Der Schadensschritt beim Beißen ist 5, der Schwellenwert liegt bei 13. Orks und Goblins richten 1W+1 TP (A) an.

♦ **Block (16 AP):** Raufen-PA; der Kämpfer kann eine erschwerte Parade ansagen und bei Gelingen mit den so gewonnenen Punkten die nächstfolgende gegnerische PA erschweren.

♦ **Doppelschlag (20 AP):** Raufen-AT; mit diesem Manöver ist der Kämpfer in der Lage, gleichzeitig mit beiden Fäusten oder Handkanten zuzuschlagen (eine einzige Aktion zu verbrauchen), wozu ihm eine einzige AT+4 gelingen muss. Der Verteidiger muss zwei Paraden aufwenden, um die Schläge abzuwehren, einen um 4 Punkte erschwerten *Block* ausfüh-

ren oder sich mit einem Ausweichen-Manöver +6 außer Reichweite der Schläge begeben. Ein Doppelschlag kann mit einer Ansage versehen werden, die den Schaden erhöht; er kann Punkte aus einem *Kreuzblock* nutzen. Die einzelnen Hiebe des Doppelschlags richten bei Erfolg jeweils separat TP(A) an.

♦ **Eisenarm (24 AP):** Raufen-PA; in größeren Distanzklassen als Handgemenge nutzbar. Der Held hat gelernt, so in eine gegnerische Attacke hineinzugehen, dass er auch ohne Waffe einen bewaffneten Angriff parieren kann, ohne sich zu verletzen. Dazu konzentriert er seine Bewegungen auf den Arm des Gegners, den Waffengriff oder andere ungefährliche Waffenteile: Er erleidet durch die Parade nur TP(A) anstelle von TP. Er ist zudem in der Lage, mit dem abwehrenden Arm das Manöver *Binden* einzusetzen (wenn er die entsprechende SF besitzt). Außerdem ist seine AT zur Distanzklassen-Verringerung im waffenlosen Kampf gegen Bewaffnete nicht um 4 Punkte erschwert.

♦ **Fußfeger (16 AP):** Raufen-AT; ein Tritt nach den Beinen des Gegners, um diesen aus der Balance zu bringen. Es wird eine AT mit Ansage gewürfelt, bei deren Gelingen (und Mißlingen der PA) der Verteidiger eine GE-Probe ablegen muss, um auf den Beinen zu bleiben. Die angesagten Punkte können entweder die Parade des Verteidigers oder die GE-Probe erschweren. Ohne *Beinarbeit* ist die Parade gegen einen *Fußfeger* um 4 Punkte erschwert, mit dem Vorteil Balance ist sie um 2 Punkte erleichtert (Herausragende Balance: 4 Punkte).

♦ **Gerade (10 AP):** Raufen-AT; bei dieser Art von Schlag kann eine AT mit einer Ansage ver-

sehen werden, um bei Gelingen die eigenen TP zu erhöhen. Ohne *Auspendeln* ist die Parade gegen eine *Gerade* um 4 Punkte erschwert.

♦ **Griff (12 AP):** Ringen-AT; kann und sollte als AT mit Ansage ausgeführt werden; ein gegriffener Gegner erleidet Erschwernisse auf alle Manöver, Aktionen und Reaktionen in Höhe der halben Ansage, so lange der Griff anhält. Ein Griff kann entweder durch eine Parade abgewehrt werden, die um die Ansage erschwert ist, oder aber der Gegrieffene kann versuchen, den Griff abzuschütteln, wozu eine eigene AT (Raufen oder Ringen) erforderlich ist, die um die halbe Ansage erschwert ist (s.o.), aber von dem Greifenden nicht pariert werden kann; ein solcher Abschüttelungs-Angriff erzeugt keinen Schaden.

♦ **Halten (16 AP):** Ringen-AT oder -PA; der Kämpfer kann eine Erschwernis auf sein Manöver ansagen (AT bzw. PA mit Ansage) und bei Gelingen mit den so gewonnenen Punkten die nächstfolgende gegnerische Aktion erschweren.

♦ **Handkante (24 AP):** Raufen-AT; bei dieser Art von Schlag kann eine AT mit einer Ansage versehen werden, um bei Gelingen die eigenen TP zu erhöhen. Richtet der Schlag mehr 'echte' Schadenspunkte an, als die KO des Opfers beträgt, so erleidet es eine Wunde (meist gebrochene Knochen).

♦ **Hoher Tritt (16 AP):** Raufen-AT; diese Art von Angriff kann nur mittels Auspendeln oder Kreuzblock (oder Ausweichen oder Waffenparade) vernünftig abgewehrt werden (ansonsten ist die PA um 4 Punkte erschwert); es kann eine AT mit Ansage zur TP-Erhöhung sein.

Klammer (15 AP): Ringen-AT; dieser Angriff kann mit einer Ansage versehen werden, um die Klammer zu verstärken. Ein geklammerter Gegner kann sich nur mit einer Ringen-PA (erschwert um die Ansage) oder einer KK-Probe (erschwert um die doppelte KK-Differenz zum Klammernden, mindestens jedoch die Ansage) befreien. Sowohl Klammernder als auch Geklammerter können nur die Angriffe Biss, Kopfstoß und Knie einsetzen, wobei diese für den Geklammerten noch um die Ansage erschwert sind.

Knaufschlag (20 AP): Raufen-AT; der Kämpfer ist in der Lage, mit dem Knauf einer Waffe zuzuschlagen und 1W+2 TP (A) anzurichten; dies funktioniert auch in der Distanzklasse Handgemenge, selbst, wenn die Waffe nur die Distanzklasse Nahkampf hat. Ein Knaufschlag kann mit einer Ansage versehen werden, um die TP(A) zu erhöhen oder die gegnerische Parade zu erschweren.

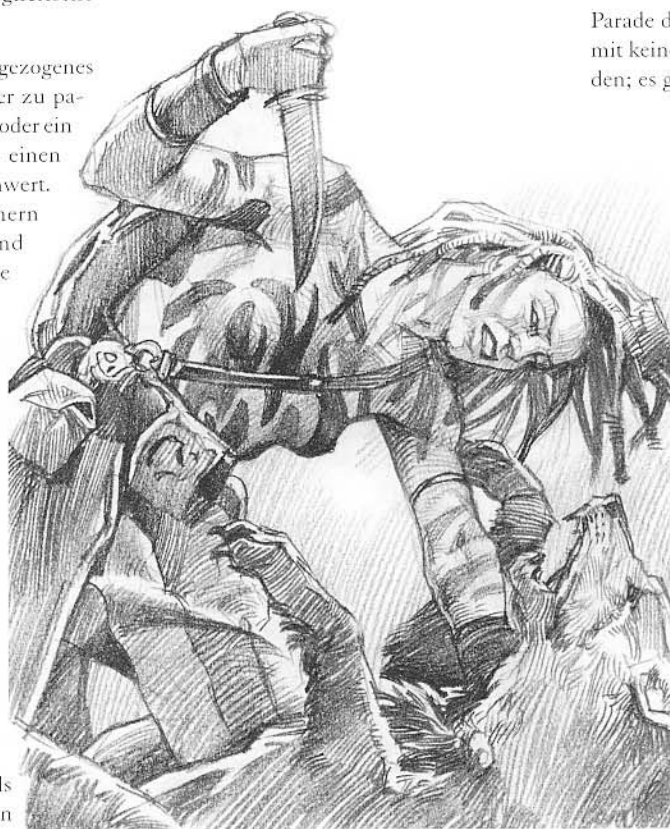
Knie (12 AP): Raufen-AT; ein hochgezogenes Knie in die Weichteile ist nur schwer zu parieren: Ohne Beinarbeit, Kreuzblock oder ein Ausweichmanöver ist die PA gegen einen solchen Angriff um 4 Punkte erschwert. Ein Knie-Angriff richtet bei Männern 1W+2 TP (A) an (bei Frauen und Achaz nur 1W TP(A)), und wenn die SP (A) die KO des Gegners überschreiten, ist er für 1W6 Aktionen (wobei hier zwei Aktionen pro KR gezählt werden) kampfunfähig. Es kann eine AT mit Ansage zur TP-Erhöhung sein.

Kopfstoß (16 AP): Raufen-AT; der Angreifer ist in der Lage, einem Gegner seinen Kopf an eine verwundbare Stelle zu rammen. Eine Ansage bei diesem Manöver erhöht die Trefferpunkte. Kopfstöße gegen bewaffnete Gegner tragen ein besonderes Risiko in sich, da der Angreifer bei einer erfolgreichen Parade die volle Anzahl echter Trefferpunkte erleidet (ohne TP/KK), so als wäre er von einem Schlag getroffen worden. Ein Kopfstoß erzeugt normalerweise 1W6 TP (A), mit einem Metallhelm sogar 1W6+2 TP (A), vergleichbar mit dem Schaden durch Schwere Handschuhe oder genagelte Stiefel.

Kreuzblock (20 AP): Raufen-PA; dies ist ein Binden-und-Riposte-Manöver (eine Meisterparade; siehe S. 45, allerdings ist das Beherrschen der gleichnamigen Sonderfertigkeit nicht erforderlich), das es bei Gelingen erlaubt, die Punkte aus der PA-Ansage in einem Gegenangriff so zu verteilen, dass gleichzeitig die PA des Gegners erschwert wird wie auch die eigene Raufen-AT erleichtert wird. Kreuzblock funktioniert als reguläre Parade auch gegen *Knie*, *Tritt* und *Sprungtritt*.

Niederringen (14 AP): Ringen-AT; im Gegensatz zu einem Wurf geht bei einem gelungenen Angriff zum Niederringen der Angreifer selbst mit zu Boden. Er kann den Angriff zum Niederringen jedoch als AT mit Ansage ausführen und durch Aufteilen der Ansage sowohl die PA des Gegners erschweren als auch seine nachfolgende AT (z.B. einen Schwitzkasten) erleichtern.

Schmetterschlag (8 AP, Voraussetzung: Manöver Gerade): Raufen-AT; diese Art von Schlag ist ein verstärkte Variante des Manövers *Gerade*, mit folgender Ergänzung: Richtet der Schlag mehr TP (A) an, als die KO des Opfers beträgt, so muss dem Opfer eine einfache KO-Probe gelingen, um nicht für 1W6 SR das



Bewusstsein zu verlieren. Übersteigen die erlittenen TP(A) sogar die doppelte KO, so ist es automatisch bewusstlos, ohne dass ihm die KO-Probe zusteht.

Schmutzige Tricks (24 AP): Ringen- und Raufen-AT; der Kämpfer kann diverse Möglichkeiten, die die Umgebung ihm bietet (Meisterentscheid und je nach Situation), im Kampf zu seinem Vorteil einsetzen. Dies kann eine Handvoll Sand in den Augen des Gegners sein, ein weggezogener Teppich, Schwingen am Leuchter oder ein Braten als improvisierte Wurfwaffe.

Ein *Schmutziger Trick* richtet üblicherweise nur 1W6 Punkte Ausdauerschaden oder Initiativ-

Verlust an; TP/KK kommen nicht zum Tragen, jedoch können Attacken oder Paraden mit Ansage versehen werden, um höheren Schaden anzurichten, eigene folgende Manöver zu erleichtern oder solche des Gegners zu erschweren.

Je nach Situation werden *Schmutzige Tricks* über das Talent *Raufen* (z.B. geworfene Mäntel) oder das Talent *Ringen* (weggezogene Teppiche) abgewickelt. Besonders spektakuläre Manöver erfordern meist zusätzlich noch *Akrobatik*-Proben.

Schwanzschlag (-): Raufen-AT; dieses Manöver, zu dem natürlich nur Wesen mit einem bemuskelten und genügend langen Schwanz in der Lage sind, ist für die meisten Gegner unerwartet und schwer zu parieren: Der Angreifer stellt fest, um wie viele Punkte er seinen AT-Wert unterboten hat, und die Hälfte dieser Punkte (abgerundet) erschweren die Parade des Gegners. Ein Schwanzschlag kann mit keinem anderen Manöver kombiniert werden; es gibt jedoch seltene Schwanzwaffen für

Achaz, die es ihnen erlauben, 'echte' TP anzurichten.

Schwinger (10 AP): Raufen-AT; bei dieser Art von Schlag (einer Form der Finte) kann eine Ansage angekündigt werden, um bei Gelingen die gegnerische PA um die Punkte aus der Ansage zu erschweren. Ohne *Auspendeln* ist die Parade gegen einen *Schwinger* um 4 Punkte erschwert.

Schwitzkasten (5 AP): Ringen-AT; eine besondere Möglichkeit ist es, einen Gegner durch eine gelungene und unparierte Ringen-AT in den Schwitzkasten zu nehmen, aus dem er sich nur mit einer Ringen-PA befreien kann. Die folgenden Ringen-AT des Angreifers sind um 1, 2, 3 usw. Punkte erleichtert und richten 1W+1, 1W+2, 1W+3 etc. TP (A) an. Die Paraden des Verteidigers sind um 1, 2, 3 usw. Punkte erschwert. Ein Charakter mit dem Vorteil *Schlammensch* erhält fünf Bonuspunkte

auf seine PA, wenn er sich aus einem Schwitzkasten befreien will.

Sprung (20 AP): Raufen-PA; diese generelle Parademöglichkeit funktioniert sowohl gegen Waffen wie auch gegen Waffenlose Angriffe – sie ist quasi ein 'Ausweichen nach oben', das für Angriffe (bewaffnet wie unbewaffnet) aus der Distanzklasse Handgemenge um 4 Punkte erschwert ist, für Angriffe aus der Distanzklasse Nahkampf um 2 Punkte, dazu erschwert um 2 Punkte für Paraden gegen bewaffnete Angriffe. Die Sprung-Parade kann eine Ansage erhalten, mit der sich der Kämpfer jedoch nur Bonuspunkte auf seinen nächsten *Sprungtritt* oder *Schwanzschlag* verdienen kann. Misslingt

diese Parade, so muss der Kämpfer sofort eine GE-Probe ablegen (erschwert um die erlittenen echten TP, erleichtert um 2 für *Balance*, um 4 für *Herausragende Balance*), um auf den Beinen zu bleiben. Bei Gelingen verliert er nur 4 Punkte INI, bei Mißslingen landet er zudem *Am Boden*.

Sprungtritt (20 AP): Raufen-AT; ein solcher Angriff kann nur schwer abgewehrt werden: Der Verteidiger kann sich mit *Ausweichen* oder *Kreuzblock* (oder einem Schild) verteidigen. Ein Sprungtritt richtet 2 TP(A) zusätzlich an, kann eine Ansage zur Schadenserhöhung erhalten und kann auch gegen Gegner in der Distanzklasse Nahkampf eingesetzt werden. Gelingt eine bewaffnete Parade gegen einen Sprungtritt, muss der Angreifer den vollen Schaden der Paradewaffe hinnehmen. Misslingt der Sprungtritt, so muss der Kämpfer sofort eine GE-Probe ablegen (erleichtert um 2 für *Balance*, um 4 für *Herausragende Balance*), um auf den Beinen zu bleiben. Bei Gelingen verliert er nur 4 Punkte INI, bei Mißslingen landet er zudem *Am Boden*.

Tritt (10 AP): Raufen-AT; bei dieser Art von Angriff kann eine Ansage gemacht werden, um bei Gelingen die eigenen TP zu erhöhen; ohne *Beinarbeit* ist die Parade gegen einen *Tritt* um 4 Punkte erschwert.

Versteckte Klinge (20 AP): Raufen-AT; der Kämpfer ist in der Lage, in der Distanzklasse Handgemenge eine Waffe mit der Distanzklasse Handgemenge mit seinen *Raufen*-Kampfwerten einzusetzen, aber TP entsprechend der Waffe anzurichten und auch gegen bewaffnete Angriffe zu parieren (mit den Einschränkungen je nach Waffe, außerdem erschwert um 4 Punkte).

Würgegriff (10 AP): Ringen-AT; mit einem Würgegriff ist der Kämpfer in der Lage, einen Gegner zu erdrosseln (ihm schnell AuP zu rauben). Dazu muss ihm eine Ringen-AT gelingen, die jedoch beliebig pariert werden kann (*Schlangemenschen* erhalten 5 Bonuspunkte auf diese Parade). Befindet sich der Gegner einmal im Würgegriff, muss der Angreifer in den folgenden Kampfunden keine weitere AT würfeln, sondern richtet automatisch 1W+2 TP(A) an. Der Verteidiger kann diesen Schaden nicht parieren, jedoch stehen ihm ganz regulär Raufen- oder Ringen-Angriffe (keine Sprünge) zu, die wiederum der Angreifer nicht parieren darf, wenn er den Würgegriff aufrecht erhalten will. Ein Angriff gegen den Würgegriff selbst ist eine Ringen-AT, die um die halbe KK des Würgers erschwert ist, von diesem aber nicht pariert werden kann; nach gelungener Attacke gegen den Würgegriff entscheidet

jedoch die Qualität einer vergleichenden Körperkraft-Probe, ob der Griff sich öffnet.

Wurf (15 AP): Ringen-AT, die automatisch um 4 Punkte erschwert ist; der Gegner wird bei Gelingen zu Boden geworfen und muss 1W6 TP (A) hinnehmen. Bei einem sportlichen Wettkampf bekommt der Angreifer Punkte für den gelungenen Wurf. Bei einem Kampf auf Leben und Tod kann er die Zeit, die der Verteidiger benötigt, um sich aufzurappeln (siehe Liegender Kämpfer, S. 34), zur Flucht nutzen, oder dazu, eine Waffe aufzuheben. Es ist möglich, eine zusätzliche Ansage zur Erhöhung der Trefferpunkte zu machen.

Übersicht

Ringen-AT: Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schmutzige Tricks Schwitzkasten, Wurf, Würgegriff

Ringen-PA: Auspendeln, Beinarbeit, Halten

Raufen-AT: Biss, Doppelschlag, Fußfeger, Gerade, Handkante, Hoher Tritt, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schmutzige Tricks, Schwanzschlag, Schwinger, Sprungtritt, Tritt, Versteckte Klinge

Raufen-PA: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Sprung

DER KAMPF ZU PFERD

Steigbügel zur Verfügung stehen. Der Kampf auf einem ungesattelten Pferd ist ungleich schwieriger:

Alle *Reiten*-Proben sind um 5 Punkte erschwert, der Lanzengang ist nicht durchzuführen.

Alle Regeln zum Reiterkampf sind, wenn nicht anders angegeben, Optionalregeln der Stufe 2.

Der berittene Kampf ist durchaus keine Seltenheit in Aventurien. Es kommt immer wieder einmal vor, dass man sich angreifender Wegelagerer vom Pferderücken aus erwehren muss, den reißenden Steppenlöwen mit der Dschadra erlegt oder einen schurkischen Ritter nach langem Verfolgungsritt im Kampf stellen muss – und schlussendlich gehören auch die Tjoste (der Lanzengang im Turnier) und der Kavallerieangriff zu den geachteten Spielarten des ehrbaren Waffenhandwerks. Im Kampf zu Pferd spielen neben den Kampffertigkeiten des Kämpfers auch das *Reiten*-Talent eine ebenso wichtige Rolle wie die reitenbezogenen Sonderfertigkeiten (*Berittener Kampf*, *Kriegsreiterei*, *Turnierreiterei*) und nicht zuletzt auch die Qualität des Reittiers.

Im Kampf zu Pferd müssen Sie auf einige Manöver wie Finten und Ausfälle verzichten, jedoch haben Sie dafür einige zusätzliche Möglichkeiten zur Verfügung. Was Sie aber bei den hier möglicherweise auftretenden hohen TP-Zahlen sehr wohl berücksichtigen sollten, sind die Regeln zu Wunden und zur Kampfunfähigkeit nach einem schweren Treffer. Glückliche Schläge und Patzer können auch im Kampf zu Pferd vorkommen; die Patzertabelle auf Seite 29 muss hierfür vom Meister nach Situation ausgelegt werden. Die folgenden Regeln gelten für Reiter, denen Sattel und

BEHINDERUNG

Die effektive Behinderung (eBE) für Kämpfe und Talenteinsatz eines Reiters ist dadurch, dass er seine Rüstung nur noch zu Teilen selbst schleppen muss, halbiert; beim Lanzenreiten (dem Angriff mit der Lanze selbst, nicht aber bei den dazu auch nötigen *Reiten*-Proben) kommt überhaupt keine BE zum Tragen.

DAS REITIER

Beim Kampf zu Pferd spielt nicht nur die Fertigkeit des Reiters, sondern auch die Ausbildung des Pferdes eine wichtige Rolle. Wir unterscheiden die vier Fähigkeitsstufen **ungearbeitet**, **unerfahren**, **erprobt** und **(zum Streitross) geschult**.

● Ungearbeitete Reittiere erschweren alle *Reiten*-Proben im Kampf um 6 Punkte (es ist auch zu Beginn des Kampfes und jedes Mal, wenn das Pferd Schaden erleidet, nötig, für das Pferd eine um die erlittenen SP erschwerte MU-Probe zu würfeln, bei deren Mißslingen es durchgeht und vom Kampf-

platz flieht); ungearbeitete Reittiere können (mit den genannten Einschränkungen) im Kampf nur von Zureitern (der entsprechenden Talent-Spezialisierung) genutzt werden;

- unerfahrene Reittiere erschweren die *Reiten*-Probe um 3 Punkte;

- bei erprobten Tieren sind die Proben weder erschwert noch erleichtert,

- bei geschulten Streitrössern sind sie dagegen um 3 Punkte erleichtert; dies gilt aber nur für ein Reittier, an das der Reiter gewöhnt ist, also für sein eigenes – schwingt sich einer der Kombattanten in der Hitze des Gefechts auf ein fremdes (geschultes) Reittier, werden die Proben um 3 Punkte erschwert.

Die weiter unten erklärten Angriffsarten **Niederreiten**, **Sturmangriff** und **Lanzenreiten** sind nur mit erprobten und geschulten Pferden möglich, die Angriffsart **Hufschlag** nur mit geschulten Pferden, der Angriff **Trampeln** nur mit geschulten Pferden (oder den extrem seltenen Kriegselefanten und den noch selteneren Reit-Elchen). Maultiere, Esel und Kamele lassen sich für diese Arten des Kampfes nicht einsetzen. Einige Tiere können mit einer zusätzlichen Rüstung ausgestattet werden: Wenn ein Pferd eine Rüstung trägt, sind alle Reiten-Proben um den Wert des entsprechenden Rüstungsschutzes erschwert. Rüstungen für Reittiere kosten mindestens 20 Dukaten pro RS-Punkt. Je 2 angefangene Punkte RS senken die GS des Tieres um 1 (also GS -1 für RS1 und RS2, GS -2 für RS3 und RS4 usw.).

Einige beispielhafte Reittiere finden Sie in der folgenden Tabelle; mehr zu aventurischen Pferden und ihrer Ausbildung (und damit speziell zu den Fähigkeitsstufen) finden Sie in der

DSA-Publikation **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**. Nicht aufgeführt sind hier die (wie erwähnt: seltenen) Kriegselefanten, Reit-Elche und die Reit-Wildschweine der wilden Goblins.

REITPROBEN UND STÜRZE

In bestimmten Situationen muss ein Reiter eine *Reiten*-Probe ablegen, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Misslingt diese Probe, so hat der Reiter sein Pferd nicht unter Kontrolle gebracht oder ist gar (wenn die Probe um mehr als 10 Punkte gescheitert ist) vom Pferd gestürzt. Bei einem Sturz erleidet er 1W+4 TP (A), wenn ihm eine *Körperbeherrschungs*-Probe (erschwert um die momentane GS des Pferdes) zum geschickten Abrollen gelingt; misslingt diese Probe, so hat er sich 2W+4 TP (A) zugezogen. Auf jeden Fall liegt er erst einmal *am Boden* und muss die entsprechenden Mali hinnehmen; er würfelt seine Initiative mit einem Abzug von 5 Punkten als Fußkämpfer neu aus.

Ein Patzer bei der *Reiten*-Probe bedeutet, dass auch das Pferd gestürzt ist und den Reiter eventuell unter sich begraben hat: 2W+2 SP für den Reiter und 1W+1 SP für das Pferd. Tritt dieser Fall ein, so müssen Sie feststellen, ob Pferd und Reiter eine Wunde erlitten haben: Dies kann ein Beinbruch des Reiters oder eine schwerere Verletzung des Pferdes sein; auf jeden Fall hindert sie Pferd oder Reiter bei der Fortführung des Kampfes. Rollen Sie einen W20: Bei einer 18 ist dem Reiter etwas zugestoßen, bei einer 19 hat das Pferd eine Wunde erlitten, bei einer 20 hat es beide erwischt. Im Falle des Reiters gelten die Regeln für Wunden (siehe S. 26; im Fall, dass Sie mit

Körperzonen spielen, wird die Zone zufällig ermittelt); wenn das Pferd sich eine Wunde zugezogen hat, müssen Sie als Meister improvisieren – auf jeden Fall ist das Reittier für den gerade ablaufenden Kampf nicht mehr tauglich.

INITIATIVE VON REITERN

Reiter können im Kampf zwar größere Strecken zurücklegen, müssen aber auch ihr Reittier unter Kontrolle halten, was bedeutet, dass die wichtigsten Faktoren für die Initiative von Reitern (neben dem INI-Basiswert) der Ausbildungsstand des Pferdes und das eigene *Reiten*-Talent sind. Die Rüstung des Reiters (genauer: deren BE) wird bei der Ermittlung der Initiative des Reiters nur zur Hälfte angerechnet, der INI-Modifikator der Waffe jedoch voll.

Zu Beginn des Kampfes würfelt der Reiter nicht mit dem W6, sondern er legt eine *Reiten*-Probe ab, um seine Initiative zu bestimmen, wobei alle Modifikatoren aus der Qualität des Pferdes und dessen eventueller Rüstung (beides s.o.) zum Tragen kommen. Die übrigbehaltenen Punkte aus der Probe darf der Reiter zu seinem nach Rüstung und Waffe modifizierten INI-Basiswert addieren, um seine INI zu bestimmen.

REITTIERE

	Reitpferd	Rennpferd	Streitross	Pony	Esel	Kamel
MU	17	20	21	21	19	18
AT	10	12	15	12	13	13
PA	11	11	10	12	17	10
LE	60	60	85	50	45	85
KO	20	18	25	20	15	22
RS	1	1	1*	1	1	1
TP	1W+4	1W+4	2W+6	1W+4	1W+4	2W+2
GS	11/14	13/17	7/12	6/11	5/8	9/13
AU	7/5	8/6	6/4	7/5	7/6	8/4
MR	-2	-1	-1	2	-1	-1
TK	180	130	230	110	150	350
ZK	500	–	750	350	500	–
Preis (D)	150	640	500	160	75	250

Beim Streitross handelt es sich um einen entsprechend geschulten *Tralopper*, beim Rennpferd um einen auf Geschwindigkeit geschulten *Shadif*, alle anderen Tiere sind erprobt: das Reitpferd ist ein *Warunker*, das Pony ein *Maraskan- oder Zwergenpony*, der Esel ein kleiner *Mherwati*, das Kamel ein *Qai'Chelar*.

GS ist die Geschwindigkeit im Trab/im Galopp.

AU meint hier die Anzahl an Spielrunden, die ein berittenes Tier in Trab/Galopp durchhalten kann.

TK heißt Tragkraft und ist in Stein angegeben.

ZK steht für Zugkraft (ebenfalls in Stein).

*) Streitrösser werden mitunter mit eigenen Panzern ausgestattet, die dann einen entsprechend höheren RS zulassen. Der Wert 1 gilt für ungerüstete Pferde.

AKTIONEN UND REAKTIONEN VON REITERN

Grundsätzlich steht Reitern fast die gleiche Auswahl von Aktionen und Reaktionen zu wie Fußkämpfern:

Schritt, Drehung, Rennen, Rufen, Waffe fallen lassen und Artefakt aktivieren sind Freie Aktionen, wobei *Rennen* in diesem Fall nicht zusätzlich zu einer normalen Bewegungs-Aktion ausgeführt werden darf.

Angriff und *Verteidigung* sind gewöhnliche Aktionen bzw. Reaktionen (wobei die Auswahl an Manövern eingeschränkt ist; s.u.), ebenso wie *Bewegen*, wobei eine Drehung von mehr als 90 Grad eine *Reiten*-Probe erfordert. Ebenfalls jeweils eine *Reiten*-Probe ist für *Sprinten* und *Position* erforderlich.

Ausweichen ist stets ein Ausweichen des Pferdes, was eine *Reiten*-Probe erfordert (erschwert nach Distanzklasse; siehe S. 37) und als Reaktion gilt (kann also keine Freie Aktion sein), aber trotzdem die Nachteile mit sich bringt, sich wieder positionieren zu müssen und 4 Punkte Initiative zu verlieren.

Auf das Einrechnen der Ausdauer von Pferden und Reitern sollte verzichtet werden, ebenso damit auf die Aktion *Atemholen* im Reiterkampf. Ein Reiter kann die Aktion *Orientieren* einsetzen, um seine Initiative zu verbessern; er darf dann die *Reiten*-Probe wiederholen und das bessere Ergebnis werten. Die IN-Probe zum *Orientieren* ist wegen der besseren Übersicht um 1 Punkt erleichtert, die *Kriegskunst*-Probe bei der Aktion *Taktik* um 3 Punkte.

Eine Waffe aus einer Sattelscheide zu ziehen, dauert so lange, wie die Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen (eine Aktion). Um eine Lanze einzulegen, sind zwei Aktionen nötig. *Nachladen* einer Fernwaffe auf dem Rücken eines Reittieres erfordert die anderthalbfache Zahl von Aktionen wie am Boden (siehe auch Fernkampf vom Pferderücken, S. 64) und ist nicht mit allen Fernwaffen möglich: Reiter sind nicht in der Lage, eine Windenarmbrust, eine Arbalone oder Arbalette zu spannen oder einen Bogen zu beschnen. Langbögen, Stabschleudern und Arbalonen können nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden, ein Blasrohr oder ein Diskus nur vom stehenden Reittier aus. *Zaubern* vom Pferderücken aus sollte je nach Situation gewertet werden, ebenso wie *Gegenstand benutzen* und *Talenteinsatz*; teilweise sind diese Aktivitäten für Reiter einfach nicht möglich.

REITER MIT SONDERFERTIGKEITEN

Reiter mit der Sonderfertigkeit *Reiterkampf* müssen nur die Hälfte der Probenzuschläge (abgerundet) auf alle für den Kampf nötigen *Reiten*-Proben hinnehmen und überhaupt keine Probe würfeln, um ihr Pferd an den Gegner heranzubringen (aber natürlich eine Probe, um ihre INI festzulegen). Reiter mit der Sonderfertigkeit *Kriegsreiterei* müssen im Reiterkampf überhaupt keine *Reiten*-Proben ablegen, wenn sie auf ihrem ausgebildeten Streitross sitzen.

ZWEIHANDWAFFEN UND SCHILDE

Es ist möglich, auch vom Pferderücken aus Zweihandwaffen einzusetzen oder mit Einhandwaffe und Schild zu kämpfen, jedoch sind alle *Reiten*-Proben dann um 4 Punkte erschwert,

da der Reiter das Pferd nur mit Gewichtsverlagerung und Schenkeldruck lenkt; die Attacken und Paraden mit der Waffe sind alle um jeweils 3 Punkte erschwert. Außerdem muss ein Reiter (aus Mangel an Beweglichkeit) immer in der Distanzklasse Nahkampf kämpfen, auch wenn seine Waffe eine größere Distanzklasse erlaubt. Zudem kann man mit einer Zweihandwaffe vom Pferderücken aus nur deutlich erschwerte (um 8 Punkte) Attacken gegen Fußkämpfer schlagen und mit dem Schild natürlich nur gegen Fußkämpfer auf der Schildseite parieren.

PAHKAMPF REITER GEGEN REITER

Wenn zwei Reiter im Nahkampf gegeneinander antreten, dann gelten folgende Regeln: Noch vor dem ersten Schlagwechsel legen beide Kämpfer eine *Reiten*-Probe ab, um nachzuweisen, dass sie ihre Pferde ohne Zwischenfälle an den Gegner heranzubringen – das heißt, auf die gewünschte Distanzklasse Nahkampf an den feindlichen Reiter heranzubringen – können. Misslingt die Probe, gelingt es dem Reiter nicht, sein Pferd so an den Kontrahenten heranzuführen, dass er zuschlagen kann (was dem Gegner jedoch durchaus gelingen mag). Er muss eventuell einen Angriff hinnehmen, den er nur um 8 Punkte erschwert parieren kann (wenn die Probe des Gegners glückt) und kann dann sein Manöver wiederholen. Dieses *Anreiten* verbraucht eine Aktion. Dies ist gleichzeitig auch die *Reiten*-Probe, mit der die Initiative des Reiters festgestellt wird (s.o.). Sobald beide Reiter ihr Pferd in die richtige Position gebracht haben, kämpfen sie nach den gewöhnlichen Kampfregeln, jedoch mit einem deutlich eingeschränkten Repertoire an zusätzlichen Möglichkeiten: Vom Pferderücken aus sind nur folgende Manöver möglich: *Ausweichen* (s.o.), *Schildparade* (s.o.), *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, *Schildspalter*, *Sturmangriff* (s.u.), *Gegenhalten*, *Gezielter Stich*, *Entwaffnen aus der Attacke*, *Meisterparade*. Der Angriff zum Niederwerfen kann dazu verwendet werden, einen Reiter vom Pferd zu stoßen, ansonsten gelten für dieses Manöver die gleichen Regeln wie bei einem Fußkämpfer.

Die Regeln für Patzer bedürfen besonderer Interpretation (und sollten auch Schaden für das Pferd beinhalten, s. S. 28). Immer, wenn ein Reiter in diesem Kampf Schadenspunkte hinnehmen muss, wird wieder eine *Reiten*-Probe fällig, die bestimmt, ob der Reiter sich im Sattel halten kann. Diese Probe ist um die Anzahl der erlittenen SP erschwert.

Der Reiter kann auch eine Attacke gegen das Reittier des Gegners führen (was in Kriegerkreisen als 'unsportlich' bis unehrenhaft gilt, für einen Novadi ein Grund zu Rachedrohungen und für Anhänger Rahjas ein Frevel ist): Wenn diese Attacke gelingt und nicht vom Gegner pariert wird (die Parade ist um 2 Punkte erschwert), sind die TP natürlich von der LE des Reittiers abzuziehen (natürlichen RS und eventuellen RS durch einen Rosspanzer beachten). Werden dabei SP angerichtet, muss dem Reiter eine *Reiten*-Probe gelingen, die um das Doppelte der erlittenen SP des Pferdes erschwert ist. Misslingt diese Probe, so bäumt sich das Reittier auf und wirft den Reiter ab oder es bricht ein und stürzt – auf jeden Fall muss der Reiter sich mit einem *Sturz* auseinandersetzen.

REITER GEGEN FUßKÄMPFER IM ПАНКАМП

Ein Reiter kann mit Waffen der Distanzklasse *Handgemenge* keine Angriffe gegen Fußkämpfer ausführen, mit Zweihandwaffen nur um 8 Punkte erschwert. Wenn sowohl Reiter als auch Fußkämpfer mit gewöhnlichen Waffen der Distanzklasse *Nahkampf* ausgerüstet sind, wird der Kampf nach den üblichen Regeln ausgewürfelt, der Fußkämpfer muss jedoch einen Zuschlag von 2 Punkten zu seinen AT-Würfen in Kauf nehmen, wenn er den Reiter treffen will. (Will er das Pferd treffen, ist die AT um 2 Punkte erleichtert.)

Für den Reiter gelten die oben genannten Bedingungen: *Reiten*-Proben bei Kampfbeginn und bei Verwundungen von Reiter und/oder Pferd.

Für den Reiter sind die Attacken gegen den Fußkämpfer um 2 Punkt erleichtert. Hiebaffen, Säbel und Schwerer richten vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer 2 Trefferpunkte mehr an. Der Reiter kann seinen Schild natürlich nur gegen Gegner auf seiner Schildseite einsetzen; der AT-Abzug gilt jedoch in vollem Umfang.

STURMANGRIFF ZU PFERD

Wenn ein Reiter seine Handwaffe aus vollem Galopp gegen einen Gegner schwingt, richtet er zusätzlichen Schaden an, der aus der schieren Wucht seines Angriffs resultiert. Hierfür muss er *nicht* über die Sonderfertigkeit *Sturmangriff* verfügen, wohl aber den *Reiterkampf* beherrschen (s. S. 81), und außerdem muss er eine Waffe führen, mit der ein Sturmangriff möglich ist (also eine, die mit einem der folgenden Talente geführt wird: Anderthalbhänder, Hiebaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerer, Speere, Stäbe – ein Sturmangriff mit einer Lanze wird gesondert behandelt, siehe S. 58). Die Trefferpunkte steigen (zusätzlich zu den 2 Punkten, die der Reiter ohnehin bereits erhält) um die halbe GS des Pferdes. Ein Schwert vom Rücken eines galoppierenden Reitpferdes aus (GS 14) richtet also im Sturmangriff 1W6+13 TP an.

Ein Sturmangriff ist eine Aktion *Bewegen*, der sofort eine Aktion *Angriff* folgt; dies bedeutet auch, dass ein Reiter während eines Sturmangriffs nicht parieren kann. Um einen erfolgreichen Sturmangriff durchzuführen, muss das Pferd eine Strecke von GS Schritt im Galopp zurückgelegt haben, dem Reiter muss eine *Reiten*-Probe +6 und schließlich eine AT +4 gelingen (hierbei ist die Erleichterung im Kampf gegen Fußkämpfer bereits eingerechnet). Dieser Angriff darf nur eine gewöhnliche Attacke, ein *Wuchtschlag*, ein Angriff zum *Niederwerfen* oder ein *Hammerschlag* sein.

Die Parade des Fußkämpfers gegen einen solchen Sturmangriff ist um 4 Punkte erschwert (für Schildträger um 2 Punkte; jedoch setzen sie ihr Schild damit einer Belastung aus, die einen Bruchtest (siehe S. 29) erfordert).

Wenn der Fußkämpfer auf seine Reaktion verzichtet (ein überaus tapferes, wenn auch unkluges Verhalten, das er vor dem gegnerischen AT-Wurf ansagen und durch eine gelungene MU-Probe nachweisen muss) oder wenn ihm ein angesagtes *Ausweichen*-Manöver +8 gelingt, hat er die Möglichkeit zu einem *Passierschlag*, den der Reiter nicht parieren kann.

Wenn der Sturmangriff nicht mit einer Handwaffe, sondern mit einer Lanze ausgeführt wird, dann gelten die Regeln für

den Lanzenangriff (s. S. 58). Ist der Fußkämpfer mit einer Stangenwaffe ausgerüstet, kann er ein Gegenhalten-Manöver versuchen. Gegen Pikenierte (zumal in Formation) ist kein Sturmangriff möglich.

REITER MIT ПАНКАМПFWAFFE GEGEN FUßKÄMPFER MIT STANGENWAFFE

Wenn der Fußkämpfer eine Waffe der Distanzklasse *Stangenwaffe* führt, so muss er keine Einbußen auf seinen AT-Wurf gegen Reiter hinnehmen. Außerdem gehen wir davon aus, dass er, wenn er den anreitenden Gegner sehen kann, die Distanzklasse bestimmen darf.

Für den Reiter gelten die oben genannten Bedingungen: *Reiten*-Proben bei Kampfbeginn und bei Verwundungen von Reiter und/oder Pferd; seine Paraden gegen den Fußkämpfer sind um 1 Punkt erschwert. Dazu kommt, dass er in der falschen Distanzklasse kämpft und daher AT-Einbußen von 4 Punkten hinnehmen muss (siehe Distanzklassen, S. 22; dies gilt auch, wenn er eine Waffe führt, die in der Distanzklasse *Stangenwaffe* zu führen wäre, siehe oben zum Zweihandkampf gegen Fußkämpfer). Um die Distanzklasse zu überwinden, muss dem Reiter eine unparierte AT und gleichzeitig eine *Reiten*-Probe gelingen. Gelingt es dem Reiter jedoch, so nahe an den Fußkämpfer heranzukommen, so erleidet dieser AT- und PA-Einbußen wie gegen einen Fußkämpfer im Nahkampf (also AT/PA je -4; siehe oben).

REITER GEGEN FUßKÄMPFER MIT PIKE

Führt der Fußkämpfer eine Pike, so kann er den Reiter bereits in der Distanzklasse *Pike* auflaufen lassen (einen *Gegenhalten*-Angriff ausführen) – jedoch nur, wenn der Reiter keinen Platz zum Manövrieren hat, denn ansonsten wird er die Pikenspitze einfach ausmanövrieren. Bewacht ein Pikener jedoch einen engen Hohlweg oder haben sich mindestens drei Pikenierte zu einem Igel oder Pikenwall zusammengetan (mit der Sonderfertigkeit *Formation*), hat der Reiter ernsthafte Probleme, da sich die abgedeckten Bereiche ergänzen und ein angreifender Reiter auf jeden Fall einem Angriff ausgesetzt ist – es gelten die Regeln zu *Formation* von S. 47. Die *Reiten*-Proben sind für jeden weiteren am Kampf beteiligten Pikener um 4 Punkte erschwert (bis zu einem Maximum von +16).

Ein Pikener kann einen Reiter – wie auch einen Fußkämpfer – natürlich auch ganz normal in der Distanzklasse *Pike* bekämpfen. Er erleidet dabei keine Einbußen auf seinen AT-Wert. Um die Distanzklasse zu verringern, muss dem Reiter nicht nur eine AT mit seiner Waffe, sondern auch eine *Reiten*-Probe gelingen – nur wenn beide Würfe erfolgreich sind, nähert er sich dem Pikener an, dann jedoch sofort auf die Distanzklasse *Nahkampf*.

Den Kampf eines Pikeners gegen einen Lanzenreiter wird durchgeführt wie der Lanzengang zweier Reiter (der Ernstkampf mit Kriegslanzen; s.u.), nur muss und darf der Pikener keine *Reiten*-Proben würfeln. Außerdem können Sie als Meister sowohl vom tapferen Pikener als auch vom unerschrockenen Reiter MU-Proben verlangen, inwieweit sie Interesse haben, sich sehenden Auges in Fleischspießchen verwandeln zu lassen ...

EXPERTE:

EINEN REITER VOM PFERD REIßEN

Wenn ein Fußkämpfer als Waffe eine geeignete Waffe, namentlich einen Hakenspieß führt, kann er versuchen, einen Reiter aus dem Sattel zu holen. Dazu muss ihm erst einmal eine um 8 Punkte erschwerte Attacke gelingen, denn er greift nicht mit der Spitze der Waffe an, sondern mit einem entsprechenden Haken. Wenn dies gelingt, erleidet der Angegriffene zunächst einmal den halben Waffenschaden (die Halbierung geschieht vor der Anrechnung des Rüstungsschutzes).

Anschließend müssen sowohl der Fußkämpfer als auch der Reiter eine KK-Probe ablegen, die für den Reiter um 4 Punkte erschwert ist. Wenn beiden die KK-Probe misslingt, geschieht nichts weiter: Der Hakenspieß rutscht ab. Gelingt nur die Probe des Reiters, kann er dem Fußkämpfer die Waffe entreißen, die dann zu Boden fällt.

Gelingt nur die KK-Probe des Fußkämpfers, stürzt der Reiter vom Pferd (und erleidet Fallschaden, den er mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe mindern kann; s. S. 54).

Gelingen beide KK-Proben, dann entsteht eine Patt-Situation: Beide Beteiligten zerren an der Infanteriewaffe, und bei der nächsten Aktion eines Beteiligten werden die KK-Proben wiederholt. Eventuell können bis dahin aber weitere Fußkämpfer mit Hakenwaffen ebenfalls versuchen, den Reiter anzugreifen. Pro Beteiligtem, der an dem Reiter zieht, ist seine KK-Probe um 4 Punkte erschwert. Das gerade Gesagte geht, wie gesagt, von einem Hakenspieß als Waffe aus; es ist jedoch auch möglich, einen Reiter mit einer Hellebarde oder einer Glefse vom Pferd zu holen. In diesen Fällen sind die AT des Fußkämpfers und seine KK-Probe um weitere 2 Punkte erschwert. Beim Angriff mit einer Peitsche schließlich betragen die Zuschläge auf AT und KK-Probe zusätzliche 4 Punkte (also AT+12, KK+4).

Alrigio sieht sich plötzlich von Wegelagerern umgeben. Bevor er reagieren kann, schlägt einer davon mit einem Hakenspieß zu (Alrigio kann nicht parieren, da er noch gar keine Waffe in der Hand hat, und muss 3 Trefferpunkte hinnehmen, wovon einer durchkommt) und hakt seine Waffe in Alrigios Wams. Sowohl Alrigio als auch der Speißkämpfer legen nun KK-Proben ab, die auch beide gelingen, obwohl Alrigios um 4 Punkte erschwert ist: Beide Beteiligten versuchen, den anderen aus dem Gleichgewicht zu bringen, aber es gelingt ihnen nicht. Bis Alrigio an der Reihe ist, hat es aber auch ein zweiter Wegelagerer geschafft, seine Waffe in Alrigios Kleidung zu verhaken. Wieder ist eine KK-Probe fällig, und Alrigio muss nun eine Erschwerung von 8 Punkten hinnehmen – was ihm nicht gelingt ...

NIEDERREITEN

Falls der berittene Kämpfer genügend Platz hat, um Anlauf zu nehmen (mindestens GS des Pferdes Schritt), und der Fußkämpfer nicht in der Lage ist, ihn auflaufen zu lassen, kann

der Reiter seinen Gegner niederreiten. Dieser hat die Möglichkeit, dem Angriff auszuweichen (um die üblichen Werte modifiziert; die Distanzklasse eines Angriffs zum Niederreiten ist *Nahkampf*).

Für das Niederreiten ist eine *Reiten*-Probe+5 erforderlich. Sowohl die *Reiten*-Probe als auch das Ausweichmanöver des Gegners können durch eine Vielzahl von Faktoren modifiziert werden: Terrain, Deckung etc. Der Meister legt die Zuschläge auf die Proben fest. Die erzielbaren Trefferpunkte entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe (S. 59); Niederreiten ist automatisch ein *Angriff zum Niederwerfen* (siehe S. 40). Nur ein zumindest erprobtes Pferd, geritten von einem in der Sonderfertigkeit *Reiterkampf* geschulten Reiter kann diesen Angriff durchführen.

Wenn der Fußkämpfer auf ein Ausweichmanöver verzichtet, weil er hofft, der Angriff des Reiters ginge ins Leere, oder wenn ihm ein angesagtes Ausweichen-Manöver +8 gelingt, hat er die Möglichkeit zu einem *Passierschlag*, den der Reiter nicht parieren kann.

HUFSCHLAG UND TRAMPELN

Geschulte Streitrösser sind in der Lage, auf Befehl auch eigenständige Angriffe auszuführen: das Schlagen mit den Vorderhufen (wobei das Ross bisweilen auf den Hinterbeinen dem Gegner entgegen springt), das Auskeilen mit der Hinterhand oder das Trampeln auf einem gestürzten oder niedergerittenen Gegner. Allerdings muss auch der Reiter in der Lage sein, die richtigen Befehle dafür zu geben: Er muss die Sonderfertigkeit *Reiterkampf* beherrschen.

Für all diese Zwecke hat das Pferd einen eigenen AT-Wert, jedoch muss dem Reiter eine *Reiten*-Probe+6 gelingen, um das Pferd zu einem solchen Angriff zu bringen.

Ein Pferd kann – zusätzlich zu eventuellen weiteren Aktionen des Reiters – einen Angriff dieser Art pro Runde ausführen, dann jedoch keine *Aktion: Bewegen* mehr ausführen. Die Kontrolle des Pferdes zählt für den Reiter als eine *Aktion: Position*.

Die Angriffsart **Hufschlag** ist nur mit geschulten Pferden, der Angriff **Trampeln** nur mit geschulten Pferden oder Elefanten möglich. Maultiere, Esel und Kamele lassen sich für diese Arten des Kampfes nicht einsetzen.

Eine Hufschlag-/Auskeilen-Attacke ist gegen alle Fußkämpfer und gegnerische Reittiere in Reichweite möglich und verursacht die in der Tabelle *Reittiere* angegebenen TP. Einem solchen heftigen Angriff muss ausgewichen werden, eine Parade (auch mit dem Schild) ist nicht möglich; ein attackiertes Pferd verwendet hierfür seinen PA-Wert, wenn es den Angriff bemerken konnte; der Reiter muss auch bei Gelingen der PA eine *Reiten*-Probe ablegen, um im Sattel zu bleiben (und natürlich eine um die SP der Pferdes erschwerte, falls das Reittier getroffen wurde).

Ein Trampeln-Angriff ist möglich gegen jegliche Gegner in Reichweite, die *am Boden* liegen; dieser Angriff verursacht doppelt so viele TP wie in der Tabelle *Reittiere* angegeben (also 4W6+12 TP für ein Streitross). Ein Opfer eines Trampeln-Angriffs kann diesem nur mit einem *Ausweichen*-Manöver +8 entkommen.

LANZENREITEN

Die übliche 'Erstschlagswaffe' der Kavallerie – egal, ob Leichte oder Schwere Reiterei – ist immer noch die lange Reiterlanze, und nur wenige Veteranen der Fußtruppen bringen den Mut auf, sich einem massierten Lanzenangriff entgegenzustellen. Bei den Novadis ist die vielseitig verwendbare Dschadra als Reiterlanze beliebt, und notfalls lassen sich sogar Speere von 2 Schritt Länge oder mehr als improvisierte Lanzen verwenden. Zur Erinnerung: Der AT-Wert im Lanzenreiten (einer reinen Angriffstechnik) berechnet sich, indem der komplette TaW: *Lanzenreiten* zum AT-Basiswert addiert wird. Lanzenreiten hat eine effektive Behinderung von 0, das heißt, Behinderung durch Rüstung kommt nicht zum Tragen.

Eine Turnierlanze muss einen Bruchtest bestehen, wenn mehr als die Hälfte der erwürfelten (und angesagten) TP im Tjost den Gegner treffen (s.u.). Eine Kriegslanze muss einen Bruchtest bestehen, wenn mit ihr mehr als 20 TP angerichtet werden, bei einer Dschadra sind es 15 TP; beide Waffen zerbrechen automatisch, wenn sie mit Wucht in den Boden gerammt werden, also speziell wenn sie ein Ziel in Bodennähe (liegende Gegner, Hasentiere, Schlangen) verfehlen. In diesem Fall muß dem Reiter sofort eine *Reiten*-Probe+8 gelingen, um nicht aus dem Sattel gehoben zu werden.

LANZENANGRIFF GEGEN FUßKÄMPFER

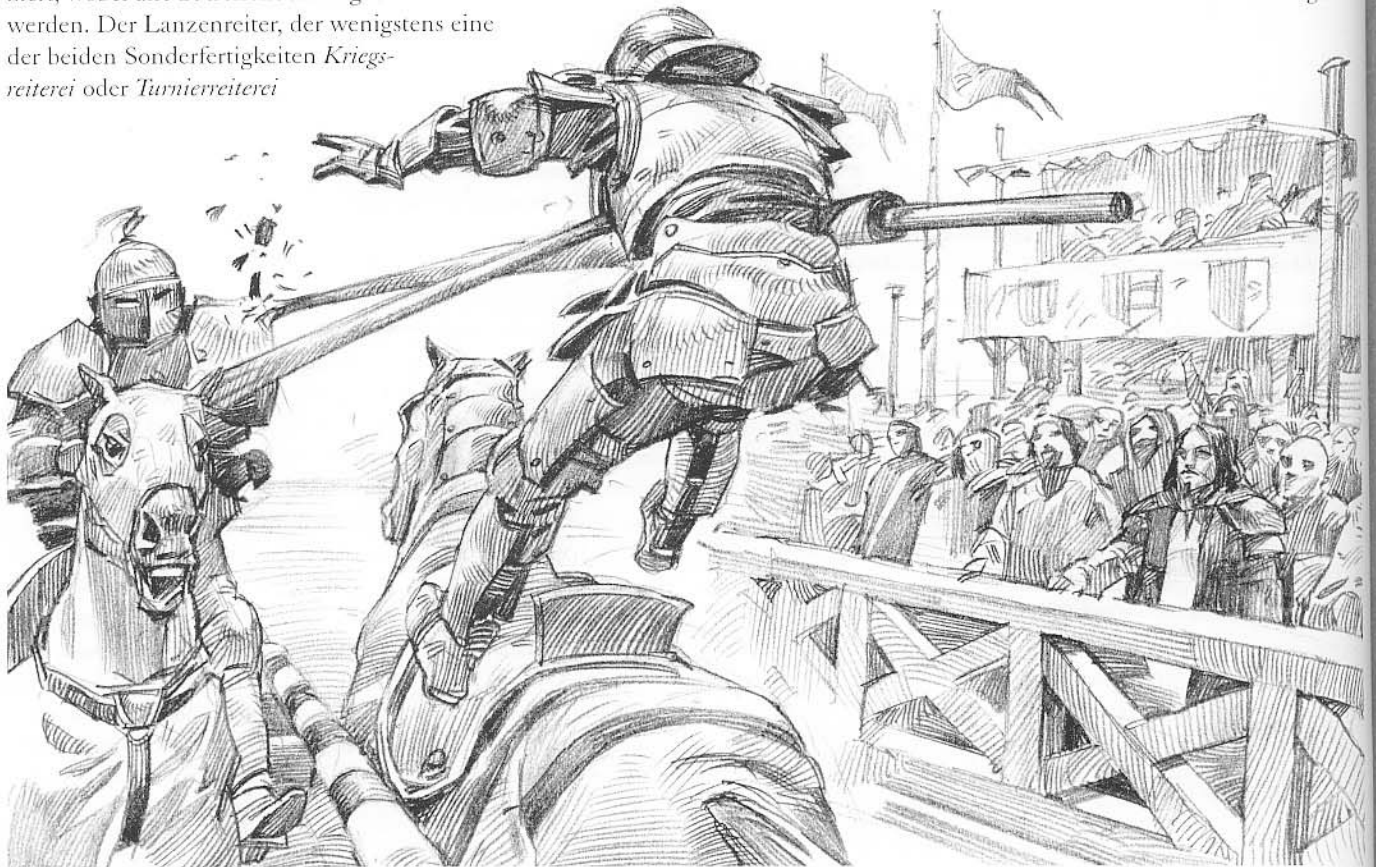
Um einen Fußkämpfer mit einer Lanze zu treffen, muss dem Reiter zuerst eine einfache *Reiten*-Probe und sodann ein *Lanzenreiten*-Angriff gelingen. Diese Attacke wird ähnlich gehandhabt wie ein Angriff mit Fernwaffen; die Probe wird um die in der Tabelle **Lanzenreiten** angegebenen Werte modifiziert, wobei alle zutreffenden Angaben aufaddiert werden. Der Lanzenreiter, der wenigstens eine der beiden Sonderfertigkeiten *Kriegsreiterei* oder *Turnierreiterei*

beherrscht, kann sich die Probe selbst erschweren (eine *Ansage* machen), um mehr Trefferpunkte zu erzielen oder um eine bestimmte Zone zu treffen. Misslingt ein Lanzenangriff, so benötigt der Reiter eine einfache *Reiten*-Probe, um im Sattel zu bleiben, und mindestens zwei Aktionen *Bewegen*, um sein Pferd zu wenden und zu einem erneuten Sturmangriff zu bewegen. Ein Patzer beim Lanzenangriff bedeutet immer, dass der Lanzenreiter vom Pferd gestürzt ist (siehe Stürze; S. 54). Der Fußkämpfer kann versuchen, auszuweichen oder die Lanze an seinem Schild abgleiten zu lassen; das *Ausweichen*-Manöver ist wegen der Distanzklasse des Angriffs um 4 Punkte erschwert, die Schildparade wegen der Wucht des Angriffs sogar um 8 Punkte. Ein mit einer Pike ausgerüsteter Fußkämpfer kann außerdem versuchen, den Reiter durch *Gegenhalten*/*Auflaufenlassen* aus dem Sattel zu heben (s. S. 44). Gelingen Schildparade oder Ausweichen, so gilt der Angriff als abgewehrt und der Reiter muss eine *Reiten*-Probe ablegen, um sich im Sattel zu halten.

Die erzielbaren Trefferpunkte für den Lanzenstoß entnehmen Sie der *Treffertabelle für Reiterangriffe*. Eine Lanze, die einen Gegner trifft, muss fallengelassen werden, da sie sonst den Reiter aus dem Sattel katapultiert.

LANZENGANG

Reiter gegen Reiter mit Kriegs- oder Turnierlanze: Beim *Turnier mit stumpfen Lanzen* wird davon ausgegangen, dass es sich um eine Tjoste handelt, die auf einer eigens dafür hergerichteten Turnierbahn mit Mittelbande ausgetragen wird. In allen anderen Fällen gelten *Reiten*-Proben wie bei einem Gang mit



scharfen Lanzen. Die Initiative spielt keine Rolle, da wir davon ausgehen, dass die Angriffe fast gleichzeitig durchgeführt werden.

Beide Reiter würfeln eine *Reiten*-Probe, um ihr Pferd korrekt an der Bande zu positionieren und in Bewegung zu setzen. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Reiter sein Pferd nicht wunschgemäß in Bewegung setzen konnte. Passiert ihm das zweimal hintereinander, hat er – nach ritterlichem Brauch – den Lanzengang verloren (und sich unsterblich blamiert). Sind die Proben beider Reiter gelungen, würfeln beide ihre Proben für den eigentlichen Lanzenangriff; die Modifikationen entnehmen Sie bitte der Tabelle. Die Reiter können jeweils einen *Angesagten Lanzenangriff* (also eine Art *Wuchtschlag*) durchführen, wenn sie die Sonderfertigkeit *Reiterkampf* beherrschen; die maximale Ansage beträgt so viele Punkte, wie sie bei der vorangegangenen *Reiten*-Probe übrigbehalten haben (und natürlich maximal so viel wie der TaW: *Lanzenreiten*). Dieser angesagte Angriff kann entweder zur Erhöhung der Trefferpunkte oder zur Erschwerung der gegnerischen Reaktion dienen; dies kann nicht verteilt und muss vor dem Angriff angesagt werden.

Ein Kombattant kann nun versuchen, einem erfolgreichen Angriff des Gegners durch Ausweichen die Wucht zu nehmen. Dies wird als *Reiten*-Probe gehandhabt,

• erschwert um 5 Punkte plus eventuelle Ansagen des Gegners und

• erleichtert um 1, 3 bzw. 5 Punkte für Kenner der Sonderfertigkeiten *Linkhand*, *Schildkampf I* und *II* oder um 1, 3 bzw. 5 Punkte für Kenner der Sonderfertigkeiten *Ausweichen I, II* oder *III* (nicht jedoch aus beiden Sätzen von Sonderfertigkeiten). Übriggehaltene Talentpunkte aus dieser *Reiten*-Probe können von den TP des Angriffs abgezogen werden; man kann also eigentlich dem Angriff nicht vollständig ausweichen, sondern nur dessen Wucht vermindern.

Die erzielbaren TP entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe, sie werden für beide Gegner separat ausgewürfelt. Bedenken Sie dabei, dass die Anlaufstrecken für beide Reiter addiert werden müssen, dass meist also die TP aus der rechten Spalte für die Anlaufstrecken genommen werden müssen (üblicherweise also die Maximaldistanz). Da für gewöhnlich auf den Schild des Gegners gezielt wird, werden die TP nach den Regeln für den *Betäubungsschlag* nur von der AU der Gegner abgezogen, zusätzlich gilt jedoch die Hälfte (abgerundet) der TP als 'echte' TP.

Der Angriff ist eine Variante des *Angriffs zum Niederwerfen*: Nach dem Zusammenprall ist für den Reiter wieder eine *Reiten*-Probe fällig, diesmal erschwert um die soeben erlittenen TP (A). Diese *Reiten*-Probe muss auch von einem ausgebildeten Kriegs- oder Turnierreiter abgelegt werden, jedoch von ersterem nur um die Hälfte der TP(A) erschwert, von letzterem nur mit einem Drittel der Erschwerung. Misslingt diese Probe, so stürzt der Reiter zu Boden (und erleidet dadurch weiteren Schaden).

Da die beiden Lanzenangriffe gleichzeitig ausgewürfelt werden, kann es passieren, dass beide Reiter aus dem Sattel gehoben werden. In diesem Fall wird der Lanzengang wiederholt (oder, je nach Turnierart, der Kampf am Boden fortgesetzt – und dann gilt die Behinderung durch die schwere Gesteckrüstung sehr wohl!).

Der **Ernstkampf mit Kriegslanzen** verläuft sehr ähnlich: Beide Reiter würfeln *Reiten*-Proben, im Gegensatz zur Tjoste um 3 Punkte erschwert, da das Pferd ohne Hilfsmittel gerade an den Gegner herangebracht werden muss. Wenn einem Reiter die Probe zur Positionierung misslingt, stürzt er zwar nicht vom Pferd, kann aber im folgenden Lanzengang keinen Angriff ausführen, sondern nur ausweichen. In diesem speziellen Fall hat der Reiter mit der höheren Initiative einen Bonus in Höhe der INI-Differenz der beiden Kombattanten auf seinen *Lanzenreiten*-Angriff.

Ansonsten wird der Ernstkampf wie der Lanzengang beim Turnier ausgewürfelt.

Die erzielbaren TP entnehmen Sie der Treffertabelle für Reiterangriffe, bedenken Sie dabei, dass die Anlaufstrecken für beide Reiter addiert werden müssen und dadurch die TP möglicherweise steigen.

Ein getroffener Reiter würfelt eine neue *Reiten*-Probe, erschwert um die Anzahl der gerade erlittenen TP. Misslingt die Probe, so wird der Reiter aus dem Sattel geworfen (und erleidet weitere TP). Üblicherweise reicht dies, um einen Kämpfer auf der Stelle kampfunfähig zu machen, zumal ein Lanzenangriff mit seinen hohen TP-Zahlen ohnehin meist automatisch eine oder gar zwei Wunden verursacht.

Treffertabelle für Reiterangriffe

Angriffsart	TP nach Anlaufstrecke		
	bis 5 Schritt	bis 15 Schritt	16+ Schritt
Niederreiten	1W	2W	2W+2
Lanzenangriff / Turnierlanze	1W+4 (A)	2W+4 (A)	3W+4 (A)
Lanzenangriff / Dschadra	1W+5	2W+5	3W+5
Lanzenangriff / Kriegslanze	1W+6	2W+8	3W+10

Modifikatoren der Lanzenreiten-Probe

Ziel	Probe erschwert um
Reiter gegen Fußkämpfer/Tiere:	
Winziges Ziel (Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte ...)	+12
Sehr kleines Ziel (Hase, Schlange, Fasan ...)	+9
Kleines Ziel (Hund/Wolf, Reh ...)	+6
Mittelgroßes Ziel (Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg ...)	+4
Großes Ziel (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll ...)	+2
Sehr Großes Ziel (Scheunentor, Drache, Elefant, Riese ...)	+/-0
Schild des Gegners im Tjost	+7
Reiter im Gestech / beim Ernstkampf mit Kriegslanzen	+5
Reittier im Gestech (von vorn)	+3
Arm oder Kopf eines Fußkämpfers	+8
Rumpf eines Fußkämpfers	+6
Bein eines Fußkämpfers	+10
Fliegendes Wesen	zusätzlich +6
Improvisierte Lanze (Stoßspeer, Pike etc.)	zusätzlich +4

Bewegung des Ziels (wird zu obigen Modifikatoren addiert):

Unbewegtes Ziel	zusätzlich +/-0
Ziel bewegt sich längs zum Reiter	zusätzlich +2
Ziel bewegt sich quer zum Reiter	zusätzlich +4
Bewegung in direkter Bodennähe (Schlängeln)	zusätzlich +2

FERNKAMPF

Nicht bei jedem Kampf können die Beteiligten ihr schweres Atmen hören und das Weiße im Auge des Gegners sehen – speziell bei größeren Gefechten wird ein guter Teil der Kämpfer mit Bögen oder Armbrüsten ausgestattet sein, und auch so mancher Held wird sich bei Jagd oder Hinterhalt lieber auf Pfeil und Bogen als auf Kurzsword und leichte Rüstung verlassen wollen ...

Jedes Mal, wenn ein Held eine Schuss- oder Wurf-Waffe einsetzen will, um ein bestimmtes Ziel in der Entfernung zu treffen, muss er eine Probe auf seinen Fernkampf-Wert in der jeweiligen Waffengattung ablegen (der sich ja aus dem Fernkampf-Basiswert und dem Talent in der jeweiligen Waffengattung errechnet).

Diese Probe (ein einfacher W20-Wurf) ist je nach Entfernung und Größe des Ziels, nach eventueller Deckung und Bewegung erschwert. Wir wollen die einzelnen Faktoren betrachten:

ZIELGRÖßE

Es gibt viele Ziele, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen von einer kleinen Silbermünze bis hin zum ausgewachsenen Drachen. Deshalb haben wir die Zielgrößen rigoros in wenige Klassen eingeteilt, damit sich eine einheitliche Regelung finden lässt (siehe nebenstehende Tabelle).

Kategorie	Beispiel	Proben-Modifikator
winzig:	Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte	+8
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe	+6
klein:	Wolf, Reh, Schaf	+4
mittel:	Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg	+2
groß:	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll	+/-0
sehr groß:	Scheunentor, Drache, Elefant, Riese	-2

Der Spielleiter entscheidet, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört.

Wenn sich das Ziel in **Deckung** befindet, verändert sich natürlich seine Größe. Ein Goblin bietet ein mittelgroßes Ziel. Befindet er sich jedoch in Deckung, so dass nur sein Oberkörper zu sehen ist, gilt er als kleines Ziel. Wenn nur sein Kopf hervorschaut, wird er zu einem sehr kleinen Ziel. (Anmerkung: Aus Gründen der Ballistik ist die vertikale Zielgröße wichtiger als die horizontale; sie können daher, wenn Sie es genau machen wollen, Deckung hinter einer Hausecke geringer bewerten als Deckung hinter einem halbhohen Mäuerchen, obwohl in beiden Fällen die Hälfte des Körpers verdeckt wird.)

Auch **Sichtbehinderungen** durch Nebel oder Dunkelheit können zu einer drastischen Verminderung der Zielgröße (um 2 bis 3 Kategorien) führen (s.u.).

Ein Ziel, das sich in **Bewegung** befindet, wird normalerweise so behandelt, als ob es eine Größenklasse kleiner wäre. Eine durch das Gras huschende Schlange – normalerweise ein sehr kleines Ziel – gilt dann also als winziges Ziel.

Falls das Ziel sich sehr schnell quer zur Schussrichtung bewegt (GS 10 und mehr) oder absichtlich im Zickzack läuft, muss es sogar als zwei Größenklassen kleiner behandelt werden. Zu solchem **Hakenslagen** und ähnlichen Abwehrverhalten sind aber (außer Hasentieren und Gazellen) nur intelligente Lebewesen in der Lage.

Wenn durch die o.g. Modifikatoren die Größenklasse unter *winzig* fällt, so wird für jede Klasse darunter ('sehr winzig', 'wirklich winzig' ...) die Fernkampf-Probe um 3 Punkte erschwert (anstatt der üblichen 2 pro Größenklasse).

DIE ENTFERNUNG

Auch die Entfernung haben wir in Klassen unterteilt, nämlich *Sehr Nah* (-2), *Nah* (+/-0), *Mittel* (+4), *Weit* (+8) und *Extrem Weit* (+12), wobei diese Entfernungen je nach Waffe unterschiedlich sind: Mit einem Langbogen lässt sich ein Ziel in 60 Schritt Entfernung nun einmal leichter treffen als mit einem Wurfspieß. Die oben in Klammern genannten Werte sind die Aufschläge auf die entsprechende Fernkampf-Probe, die mit den Werten für die Zielgröße verrechnet werden.

Steigt durch die unten genannten Sondermodifikatoren die Entfernungsklasse über *Extrem Weit*, so steigt der Zuschlag auf die Probe um +6 pro zusätzlicher Entfernungsklasse.

Die in der unten stehenden Tabelle genannten Entfernungen geben daher keine Maximalreichweiten der Waffen wieder, sondern decken den Bereich ab, in dem ein vernünftiges Zielen noch möglich ist. Selbstverständlich fliegt der Bolzen einer Schweren Armbrust weiter als 200 Schritt, aber ob er auf diese Entfernung noch sein Ziel trifft, sollten Sie als Spielleiter von Fall zu Fall entscheiden.

Manche Waffen, deren Benutzung besonders schwierig ist, haben keine Entfernungsklasse *Sehr Nah* (in der Tabelle ist dann ein '0' als erster Wert notiert). Selbst bei Würfeln auf kürzeste Distanz gilt für diese Waffen nicht der *Sehr Nah*-Modifikator von -2, sondern gleich der *Nah*-Modifikator von +/-0.

Sie können als Meister im übrigen die Erschwernisse für Zielgrößen und Entfernungen so handhaben, dass die Probe nicht sprunghaft, sondern gleichmäßig schwieriger wird, so dass ein Schuss mit einer Leichten Armbrust auf ein Ziel in 30 Schritt Entfernung nicht um 8, sondern nur um 5 Punkte erschwert wird.

OPTIONAL: WEITERE MODIFIKATOREN

Ein Schuss oder Wurf ist nicht nur von Reichweite und Größe des Ziels abhängig; auch andere, kleinere Faktoren können die Probe erschweren, ja, in ihrer Summe sogar unmöglich machen. Die schwerwiegenden dieser Faktoren sind:

- **Seitenwind.** Konstanter Seitenwind kann von einem guten Schützen ausgeglichen werden, indem er einem Schuss entsprechend Vorhalt gibt (dadurch kann ein Meisterschütze sogar 'um die Ecke' schießen), aber Böen stören das Flugverhalten von Pfeilen und Speeren doch erheblich. Das Ziel wird so behandelt, als sei es eine Entfernungsklasse weiter entfernt, bei besonders heftigem Wind sogar um zwei Klassen. Blasrohre können bei Seitenwind überhaupt nicht eingesetzt werden.
- **Sichtverhältnisse.** Dämmerung verkleinert ein Ziel um eine Größenklasse, Mondlicht um zwei Größenklassen, Sternenlicht drei Größenklassen, während Schüsse auf unsichtbare

bewegt
uss es
Zu
n sind

er
,
lich
xtrem

n 60
em
die
it

e
auf
en

n
auf
iter

ha-
nn
e
r

be
n 30

EP
ße
die

n
gar
n
bei

ne

Ziele oder bei völliger Dunkelheit so gewürfelt werden, als wäre das Ziel um vier Klassen kleiner. (Letzteres setzt natürlich voraus, dass der Schütze wenigstens anhand von Geräuschen o. ä. Wahrnehmungen die ungefähre Position des Ziels erkennen kann, ansonsten könnte es allerhöchstens zu reinen Glückstreffern (Meisterentscheid) kommen, für die aber keine Probe gewürfelt werden muss.) *Dunst* und *Nebel* sorgen ebenfalls für eine Verminderung um ein bis zwei Größenklassen.

● **Steilschüsse und -würfe.** Schüsse gegen Ziele, die sich steil über dem Schützen befinden (Meisterentscheid; ca. 60° Erhöhung), werden so behandelt, als sei das Ziel eine Entfernungsklasse weiter entfernt, beim Einsatz von Wurfaffen sogar zwei Entfernungsklassen. Schüsse gegen Ziele steil unter dem Schützen werden so behandelt, als sei das Ziel eine Größenklasse kleiner; Wurfspere erzielen in diesem Fall einen TP mehr. (Anmerkung: Solche Steilschüsse beeinflussen natürlich auch die Chance, danebengegangene Projektile wiederzufinden: Bei Steilschüssen nach unten findet man die Pfeile deutlich leichter wieder, bei Fehlschüssen nach oben ist das Gegenteil der Fall.)

● **Schüsse ins Kampfgetümmel.** Wenn ein Schütze versucht, ein Ziel zu treffen, das sich im Nahkampf (Distanz der Kämpfer: *Stangenwaffe* oder *Nahkampf*) befindet, so ist der Schuss um zwei Punkte pro am Getümmel Beteiligten erschwert (mindestens also um 4 Punkte), bei Schüssen ins *Handgemenge* sogar um 3 Punkte pro Beteiligten. Der Einsatz von Wurfaffen ist zusätzlich um einen Punkt erschwert. Der Modifikator aus Gründen der Bewegung des Ziels (s.o.) kommt jedoch in diesem Fall nicht zur Anwendung. Geht der Schuss daneben, so wird mit 50 % Wahrscheinlichkeit (1–3 auf W6) der direkte Kampfpartner des Ziels (also meist der befreundete Kämpfer) getroffen, andernfalls geht der Schuss daneben; bei drei Kampfbeteiligten geht der Schuss bei 5 und 6 ins Leere, trifft bei 3 und 4 den ersten und bei 1 und 2 den zweiten Kampfbeteiligten; bei vier Kämpfern gilt, daß bei 1–2, 3–4 bzw. 5–6 jeweils einer der drei nicht anvisierten Kampfbeteiligten getroffen wird. (Bei einem so dichten Gewühl gibt es keinen Fehlschuß.)

● **Unbewegte Ziele.** Ein stillstehendes Ziel, das sich des Angriffs nicht bewusst ist, kann als eine Größenklasse größer angenommen werden, als es wirklich ist. Stillstehende Ziele sind z.B. die meisten grasenden Tiere (nicht aber das 'wachhabende' Tier) oder dösende Wachen – üblicherweise (also als Basis dieser Zuschläge und Abzüge) werden Ziele jedoch als in 'leichter Bewegung' befindlich angenommen. Ein vollkommen unbewegliches Ziel kann sogar als zwei Klassen größer angenommen werden, aber vollkommen unbeweglich sind fast ausschließlich fest vermauerte oder eingewachsene Ziele (Fenster, dicke Baumstämme, Zielscheiben etc.)

● **Schnellschüsse.** Wer sofort nach dem Einlegen des Pfeils die Sehne losläßt, den Abzug durchzieht etc., also allgemein auf das Zielen verzichtet, erhält einen Zuschlag von 2 Punkten auf seine Fernkampf-Probe (siehe *Ladezeiten*, S. 62f.).

● **Selbst auferlegte Zuschläge.** Bei einem Fernkampfangriff mit Ansage (S. 63) kommen die freiwilligen Zuschläge zu allen anderen Modifikatoren hinzu.

Wenn die Summe aller Modifikatoren höher ist als der Fernkampfwert (die Summe aus FK-Basis und TaW) des Helden, so geht der Schuss automatisch daneben; es gibt in diesem Fall also keinen automatischen Erfolg bei einer gewürfelten 1.

Tabelle Fernkampfmodifikatoren

Zielgröße

Kleiner als <i>Winzig</i>	zusätzlich +3 / Größenklasse
<i>Winzig</i>	+8
<i>Sehr Klein</i>	+6
<i>Klein</i>	+4
<i>Mittel</i>	+2
<i>Groß</i>	+/-0
<i>Sehr Groß</i>	-2
größer als <i>Sehr Groß</i>	wie <i>Sehr Groß</i>
Deckung	+2 bis +4 (verminderte Zielgröße)
Sichtbehinderungen	+2 bis +6 (verminderte Zielgröße)
Unsichtbares Ziel	+8 (verminderte Zielgröße)
Bewegung des Ziels	+2 (verminderte Zielgröße)
Ziel macht Ausweichbewegungen	+4 (verminderte Zielgröße)
Steilschuss nach unten	um eine Klasse verminderte Zielgröße
Unbewegtes Ziel	um eine Klasse erhöhte Zielgröße
Unbewegliches/fest montiertes Ziel	um zwei Klassen erhöhte Zielgröße

Entfernung

näher als <i>Sehr Nah</i>	wie <i>Sehr Nah</i>
<i>Sehr Nah</i>	-2
<i>Nah</i>	+/-0
<i>Mittel</i>	+4
<i>Weit</i>	+8
<i>Extrem Weit</i>	+12
weiter als <i>Extrem Weit</i> (nur bei folgenden Mod.)	zusätzlich +6 pro
Entfernungsklasse	
Seitenwind	um eine bis zwei Klassen vergrößerte Entfernung
Steilschuss nach oben	um eine Klasse vergrößerte Entfernung

Weitere Modifikatoren

Schuss ins Kampfgetümmel	+2/+3 pro Beteiligtem
Schnellschuss	+2
Fernkampfangriff mit Ansage	nach Wahl

OPTIONAL: GLÜCKSTREFFER IM FERNKAMPF

Auch, wenn eine gewürfelte 1 bei einer Fernkampfprobe kein automatischer Treffer ist, zählt ein solches Resultat (vorausgesetzt, die Summe der o.g. Modifikatoren ist kleiner oder gleich dem Fernkampfwert des Angreifers; der Schütze hat also überhaupt eine Chance gehabt, sein Ziel zu treffen) als *Glückstreffer*. Wenn dem Angreifer direkt im Anschluss ein 'gewöhnlicher' Fernkampfangriff (mit allen eingerechneten Modifikatoren, s.o.) gelingt, ist es sogar ein *Kritischer Treffer*, ansonsten ein gewöhnlicher. (Diese Fernkampf-Probe ist keine zusätzliche Aktion, sondern ein reiner Prüfwurf, der sofort nach der 1 gewürfelt wird.)

Einem Glückstreffer kann der Verteidiger nicht ausweichen, noch läßt er sich mit dem Schild parieren. Bei einem Kritischen Treffer werden die Trefferpunkte verdoppelt (also Würfelresultat plus Zuschlag der Waffe plus Modifikation nach Entfernung, mal zwei); außerdem richtet ein Kritischer Fernkampftreffer automatisch eine zusätzliche *Wunde* an (zusätzlich zu den möglichen Wunden aus hoher SP-Zahl und der automatischen Wunde je nach Art des Geschosses). Fällt eine 1, während der Angreifer einen Fernkampfangriff

mit Ansage ausführt (s.u.), so werden auch die Punkte aus dieser Ansage zu den TP addiert, jedoch nachdem die erwürfelte Punktzahl verdoppelt wurde.

OPTIONAL: PATZER IM FERNKAMPF

Nicht nur beim Umgang mit Schwert und Speer, sondern auch beim Schießen und Werfen kann es zu folgenschweren Missgeschicken kommen. Genau wie im Nahkampf gilt auch hier, dass bei einer gewürfelten 20 die Gefahr eines Patzers besteht, die ein Held nur dann abwenden kann, wenn ihm sofort im Anschluss eine Fernkampf-Probe gelingt – im Gegensatz zu Patzern im Nahkampf werden für diesen Prüfwurf allerdings die Modifikatoren *nicht* gewertet, die bei der ersten Probe galten. (Es ist also eine unmodifizierte FK-Probe.) Misslingt diese 'Kontrollprobe', so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat von der *Patzertabelle für den Fernkampf* ab. Gelingt die Kontrollprobe, so ist der Schuss einfach nur danebengegangen. Ein Patzer hat immer einen INI-Verlust aus Desorientierung und meistens auch noch einen Verlust aller verbliebenen Aktionen und Reaktionen in dieser Runde zur Folge.

LADEZEITEN UND TRANSPORT

Schusswaffen sind empfindliche Geräte, die nicht ohne weiteres jederzeit einsatzbereit sind: Auf längeren Reisen muss ein Bogen stets mit ausgehakter Sehne transportiert werden, sonst leidet seine Spannkraft. Ebenso ist es anzuraten, Armbrüste auf Reisen mit einer Hülle oder Decke zu schützen, damit kein Dreck in den Mechanismus kommt und diesen zum Blockieren bringt. Eine Schusswaffe, die ins Wasser fällt, muss mit einer neuen Sehne bestückt und gründlich getrocknet werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann.

Um einen *Bogen* mit einer Sehne zu versehen, benötigt ein



PATZERTABELLE FERNKAMPF

2W6 Auswirkungen

2 Waffe zerstört: INI -4; der Schuss geht ungezielt daneben, und von irgendwo hört man ein hässliches 'Krack'. Bogen, Armbrust oder Speer sind so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt. Der Schütze verliert alle verbleibenden Aktionen und Reaktionen dieser Runde.

3 Waffe beschädigt: INI -3; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Die Sehne des Bogens ist gerissen, die Mechanik der Armbrust ernsthaft verklemmt – es sind mindestens 30 Aktionen nötig, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei einer Wurfwanne bedeutet dieses Resultat dasselbe wie eine 2 – Messer, Diskus oder Speer sind zerbrochen. Der Schütze verliert alle verbleibenden Aktionen und Reaktionen dieser Runde.

4-10 Fehlschuss: INI -2; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil ist verloren; die Mechanik der Armbrust blockiert oder die Sehne droht vom Bogen zu rutschen – der Schütze benötigt zwei Aktionen, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurfwanne gilt, dass das Projektil ebenfalls verloren ist und der Werfer zwei Aktionen benötigt, um sein verlorenes Gleichgewicht wiederzufinden.

11-12 Kameraden getroffen: INI -3; der Schuss löst sich unbeabsichtigt und trifft den am nächsten an der geplanten Flugbahn stehenden befreundeten Charakter. Würfeln Sie für diesen Trefferpunkte gemäß der Entfernung aus; Ansagen kommen jedoch nicht zum Tragen. Ist kein Kamerad in der Nähe, der getroffen werden könnte, hat der Schütze sich selbst verletzt.

Schütze etwa 30 Aktionen, um eine entspannte Sehne einzuhaken, 6 Aktionen. Bei einer *Armbrust* ist dies eine Reparatur, die ohne geeignetes Werkzeug nicht möglich ist (und mindestens 6 Spielrunden dauert).

EINEN BOGEN SCHUSSBEREIT MACHEN

Je nach Waffe dauert es unterschiedlich lang, den nächsten Schuss vorzubereiten. Bei einem Bogen dauert es eine Aktion, einen griffbereiten Pfeil auf die Sehne zu legen; Spannen des Bogens dauert je nach Zugkraft zwischen einer Aktion (Kurzbogen) und drei Aktionen (Langbogen). In der Tabelle auf Seite 93 ist unter 'Ladezeit' die Zeit verzeichnet, die sich aus Auflegen und Spannen zusammen ergibt (bei einem Kurzbogen also 2 Aktionen, bei einem Langbogen 4 Aktionen). Es ist möglich, den gespannten Bogen mit der letzten Spannen-Aktion auch gleich abzuschießen. Dann wird keine weitere Aktion mehr für das Schießen verbraucht, aber dieser Schuss ist ein *Schnellschuss*, daher wird ein Zuschlag von 2 Punkten auf die Fernkampf-Probe fällig. Um diesen Malus zu vermeiden, muss sich ein Schütze mindestens eine weitere Aktion auf sein Ziel konzentrieren. Wenn ein Schütze schon schussbereit ist, also den Pfeil bereits auf der Sehne hat, ist die Ladezeit natürlich um eine Aktion kürzer als in der Tabelle angegeben. Sollte er auch den Bogen schon gespannt haben, dann ist nur noch eine Aktion *Fernkampfangriff* für den Schuss nötig. Allerdings ist es nicht möglich, einen Bogen länger als seine KK in Aktionen gespannt zu halten – jede weitere Ak-

tion, in der der Bogen gespannt werden soll, kostet einen AP, außerdem muss der Schütze für jede Gespannt-Halten-Aktion eine KK-Probe schaffen, sonst entgleitet ihm die Sehne – und ein Wurf auf der Patzertabelle ist fällig. Die KK-Probe ist für Kurz- und Elfenbögen unmodifiziert, für Komposit-, Lang- und Orkische Reiterbögen um 2 erschwert, für Kriegsbögen sogar um 4 Punkte schwerer. Den Bogen kontrolliert zu entspannen, dauert eine Aktion, und um ihn wieder zu spannen, braucht der Schütze erneut die Zeit, die bei Ladezeiten angegeben sind (– 1, weil der Pfeil ja noch auf der Sehne liegt).

EINE ARMBRUST SCHUSSBEREIT MACHEN

Armbrüste und *Torsionswaffen* sind in vielerlei Hinsicht leichter zu handhaben als Bögen. Erstens werden sie üblicherweise mit eingehakter Sehne transportiert und zweitens kann man ihre Sehne sogar geraume Zeit lang (etwa 1 Stunde) in gespanntem Zustand lassen, ehe dies der Waffe schadet. Dafür benötigt man zum Spannen einer Armbrust, Balestra oder ähnlichen Waffe je nach Zuggewicht recht lange – näheres finden Sie in der Spalte Ladezeiten in der Tabelle auf Seite 93.

Die Reihenfolge beim Laden einer Armbrust ist eine andere als bei einem Bogen, denn zuerst wird die Sehne gespannt und dann der Bolzen in die Führinne gelegt. Das Einlegen des Bolzens ist eine Aktion, das Anlegen eine weitere. Auch hier gilt, dass man in einer Aktion anlegen und abfeuern kann, was aber ein Schnellschuss ist und einen Probenzuschlag von 2 Punkten nach sich zieht.

Diese Zeiten schließen jedoch das Auflegen des Bolzens und das Anlegen mit ein, so dass das reine Spannen der Waffe 2 Aktionen schneller geht. (Ein Sonderfall ist hier die Balestrina, bei der das Spannen und das Einlegen der Kugel in einer einzelnen Aktion möglich ist.) Es ist problemlos möglich, eine gespannte Armbrust schussbereit zu halten, ohne dass dafür KK-Proben nötig wären. Wenn der Held jedoch mit schussbereiter Armbrust irgendwelche kritischen Handlungen ausführt (rennen, springen, klettern ...), dann kann es ihm passieren, dass er den Schuss aus Versehen auslöst. Hier kann der Meister je nach Situation FF-Proben verlangen.

EIN BLASROHR SCHUSSBEREIT MACHEN

Um ein Blasrohr mit dem kleinen Pfeil zu bestücken, wird eine Aktion benötigt, für das Ansetzen und Schießen eine weitere, wenn es ein Schnellschuss sein soll. Allerdings gilt dies nur für einfache Pfeile – Giftpfeile werden in der Regel erst direkt vor ihrem Einsatz vergiftet (z.B. in einen Tiegel mit Gift getunkt), was das Laden auf eine Dauer von wenigstens 5 Aktionen verlängert (und auch nur, wenn der besagte Tiegel bereits griffbereit und offen ist). Sollte ein Blasrohrschütze schon vergiftete Pfeile mit sich führt, kann er das Blasrohr wie normal in einer einzelnen Aktion bestücken, allerdings ist für eine solche schnelle Bewegung eine Fingerfertigkeit-Probe fällig, bei deren Misslingen er eine Aktion länger braucht – bei einem Patzer hat er sich selbst an der Spitze geritzt und erleidet die Auswirkungen des Giftes.

EINE WURFWAFFE VORBEREITEN

Um eine *Wurfwaffe* oder einen *Diskus* aus einem Köcher, einer Scheide oder aus dem Gürtel zu ziehen, benötigt ein Kämpfer 1 Aktion, für ein kurzes Zielen eine weitere Aktion, wenn er

nicht den bei den Schusswaffen beschriebenen Malus von 2 Punkten für einen 'Schnellschuss' erleiden will. Da Speere fast immer in der Wurfhand getragen werden, entfällt für diese Waffen natürlich die Ladezeit; ebenso ist es möglich, kleinere Wurfaffen auch in der linken Hand bereitzuhalten, um sie mit einer schnellen Bewegung in die Wurfhand zu nehmen und zu werfen, so dass auch hier die Ladezeit entfällt.

EINE SCHLEUDER VORBEREITEN

Das Bestücken einer Schleuder, einer Speer- oder Stabschleuder dauert 1 Aktion, ebenso das Vorbereiten eines Lassos oder Wurfnetzes. Das richtige Ausholen bzw. Schwung holen kostet jeweils eine weitere Aktion, wobei auch hier ein 'Schnellschuss' möglich ist, so dass Ausholen und Wurf gemeinsam in eine Aktion passen, aber die Probe um 2 Punkte erschwert.

OPTIONAL: ZIELEN / FK-ANGRIFF+

Ähnlich wie im Nahkampf kann auch beim Schießen und Werfen der Angreifer die Trefferpunkte erhöhen, indem er sich selbst die Probe erschwert, also eine *Ansage* auferlegt. Dies repräsentiert ein besonders genaues Zielen, um besonders empfindliche Stellen zu treffen. Alle weiteren Zuschläge (Größe, Entfernung, Deckung, Bewegung) bleiben natürlich ebenfalls in Kraft. Wenn ein so genau gezielter Schuss nicht sein gewünschtes Ziel trifft (die erschwerte Probe misslingt), geht der Schuss vollständig daneben.

Der maximale Zuschlag, den ein Schütze ansagen kann, entspricht seinem Talentwert in der entsprechenden Waffengattung; die Hälfte der angesagten Punkte wird bei Erfolg zu den Trefferpunkten des Schusses addiert.

Alternativ dazu kann ein Held durch längeres Zielen auch die Entfernungsklasse um eine Stufe senken. Dies wirkt sich jedoch nur auf den Probenzuschlag aus, nicht aber auf die Trefferpunkte des Schusses (siehe S. 64 zu Reichweite und Trefferpunkten).

Es ist nicht möglich, 'mehrfach' für einen Schuss oder Wurf zu zielen: Weder kann die Entfernungsklasse um mehr als eine Kategorie verschoben werden, noch kann eine Ansage bei einem Fernkampfangriff mit der Reduzierung der Entfernungsklasse kombiniert werden.

Ein gezielter Schuss oder Wurf dauert immer 4 Aktionen länger als ein normaler Schuss oder Wurf. Diese Zeit muss der Held dafür aufbringen, sich auf den Schuss zu konzentrieren und die äußeren Einflüsse und die ballistische Flugbahn abzuschätzen.

Dies ist die Domäne der *Scharfschützen* und *Meisterschützen*, die weniger Zeit zum Zielen benötigen und auch noch bessere Ergebnisse erzielen können; näheres hierzu finden Sie bei den entsprechenden Sonderfertigkeiten auf Seite 81.

SONDERFERTIGKEITEN BEIM SCHIEßEN

Ein Held, der die Sonderfertigkeit *Schnellladen* besitzt, benötigt für Aktionen wie Beschnen, Spannen und Laden deutlich weniger Zeit; siehe oben; bei *Scharfschützen* sinkt der Zuschlag für Schnellschüsse auf 1 Punkt, für *Meisterschützen* entfällt er ganz.

OPTIONAL:

REICHWEITE UND TREFFERPUNKTE

Die Entfernung des Schützen zum Ziel beeinflusst die Durchschlagskraft des Geschosses. Ein aus nächster Nähe abgeschossener Pfeil richtet natürlich mehr Schaden an, als einer, der am Ende seiner Flugbahn kraftlos vom Himmel herabgetrudelt kommt. Die durchschnittliche TP-Anzahl ist in der Liste der Fernwaffen ebenso angegeben wie auch eine Spalte, in der Sie angegeben finden, um wie viele TP der Schaden der Waffe sich verändert, je nachdem, aus welchem Abstand sie auf das Ziel abgeschossen oder geworfen wurde. Die Zahlen stehen für die jeweiligen Reichweiten *Sehr Nah* bis *Extrem Weit*.

OPTIONAL:

FERNKAMPF VOM PFERDERÜCKEN

Es ist durchaus möglich und auch in aventurischen Armeen üblich, dass ein Reiter eine Fernwaffe einsetzt. Ein Schütze muss dazu beide Hände frei haben; was bedeutet, dass er vor jedem Schuss eine erfolgreiche *Reiten*-Probe +6 (modifiziert nach dem Erfahrungsgrad des Pferdes, siehe S. 53f.) ablegen muss. Bei Misslingen verliert er die Schuss-Aktion. Ein mit einer Wurfwaffe ausgestatteter Held benötigt nur eine einfache *Reiten*-Probe (ebenfalls entsprechend modifiziert). Die eigentliche Schusswaffen-Probe ist von der Gangart des Reittiers abhängig: +2 für ein stehendes Reittier (dieser Zuschlag gilt nicht für Armbrüste und Torsionswaffen), +4 für ein im Schritt gehendes oder ein trendelndes (av. Begriff für den Tölt) Pferd, +8 für ein galoppierendes Pferd sind hier typische Beispiele (Schießen im Trab ist nicht möglich). Reiter sind nicht in der Lage, eine Windenarmbrust oder eine Arbalète zu spannen (eine Arbalète kann ohnehin nicht von einem Reiter verwendet werden) oder einen Bogen zu beschnen. Das Laden und Spannen einer Schusswaffe auf dem Rücken eines Reittieres dauert anderthalb mal so lange, als wenn der Schütze mit beiden Beinen auf dem Boden steht. Ausgebildete *Berittene Schützen* (die gleichnamige Sonderfertigkeit) erleiden nur die halben o.g. Einbußen und können ihre Waffen auf dem Pferd genauso schnell spannen, als wären sie zu Fuß, außerdem müssen Sie für einen Schuss keine *Reiten*-Proben ablegen. Ein Blasrohr oder ein Diskus können nur von einem stehenden Reittier aus eingesetzt werden.

OPTIONAL:

FERNKAMPF-ANGRIFFEN AUSWEICHEN

Um einem Bolzen, Pfeil oder einem Wurfgeschoss ausweichen zu können, muss man den Akt des Schießens oder Werfens beobachtet haben. Befindet sich das Geschoss bereits in der Luft, wird es wenige Augenblicke später sein Ziel treffen – die Flugzeit ist zu kurz, als dass das Opfer noch reagieren könnte; sieht man jedoch, dass ein Pfeil abgeschossen wird oder ein Speer den Wurfarm verlässt, bleibt gerade noch Zeit für eine sinnvolle Reaktion, entweder *Ausweichen* oder *Parade mit dem Schild*:
● **Ausweichen:** ein Ausweichmanöver (siehe S. 37); erschwert um 5 Punkte für ankommende Wurfwaffen (auch solchen aus

Speerschleudern), erschwert um 10 Punkte für ankommende Projektile und Schleudersteine, zusätzlich erschwert um 2 Punkte, wenn die Fernwaffen in der Entfernung *sehr nah* benutzt werden. Netzen, Lassos und Fledermäusen kann nicht ausgewichen werden.

● **Parade mit dem Schild:** Probe auf den Wert der Schild-Parade, erschwert um 4 Punkte für Wurfwaffen, um 8 Punkte für Projektile), zusätzlich erschwert um 2 Punkte, wenn die Fernwaffen in der Entfernung *sehr nah* benutzt werden. Wir gehen hier davon aus, dass ein Schild nicht vom Projektil durchschlagen wird (oder zumindest, dass das Projektil so sehr abgebremst wird, dass es keinen Schaden mehr anrichtet). Nicht ausweichen oder den Schuss mit dem Schild abblocken darf, wer in einen Nahkampf verwickelt ist.

EXPERTE:

KÖRPERKRAFT UND REICHWEITE / KÖRPERKRAFT UND TREFFERPUNKTE

Es ist möglich, wenn auch schwierig, hohe Körperkraft bei Wurfwaffen in mehr Trefferpunkte umzusetzen, da in den meisten Fällen eher die Genauigkeit leidet, als dass sich die TP-Anzahl erhöht. Als Faustregel kann man jedoch folgende TP/KK-Werte für die einzelnen Gruppen von Wurfwaffen annehmen: Diskus 13/3, Wurfbeile 13/3, Wurfmesser 13/5, Wurfspere 12/3. Improvisierte Wurfwaffen erhalten keine Extra-TP.

Wahlweise können diese Werte auch verwendet werden, um den Reichweitzuwachs einer Waffe zu bestimmen: Beim Schwellenwert steigen die Reichweiten um 10 Prozent, beim nächsten Schadensschritt um weitere 10 % der Basisreichweite usw.; hierbei wird stets abgerundet.

Beispiel: Ein Wurfspere (Reichweiten 5/10/15/25/40; TP/KK 12/3 hätte also bei einer KK des Werfers von 15 Reichweiten von 5/11/16/27/44, und bei einer KK von 18 wären die entsprechenden Reichweiten 6/12/18/30/48. Eine echte Rolle spielen solche minimalen Entfernungsvariationen aber nur, wenn Sie den Kampf mit Bodenplänen und Miniaturen darstellen ...

Die Reichweiten- und Trefferpunkt-Boni eines 'Persönlichen Speers' (s.u.) sind kumulativ mit den hier genannten Verbesserungen.

Bei Armbrust, Blasrohr, Bogen und Schleuder gibt es keine Extra-TP für hohe Körperkraft; es gibt jedoch einige durchschlagskräftige Bögen, die erst ab einer bestimmten KK vernünftig zu spannen sind. Zusätzliche Reichweite gibt es bei Bögen und Armbrüsten nur durch teure Sonderanfertigungen (entweder ein persönlicher Bogen (siehe dort) oder eine Scharfschützenarmbrust). Bei einem Blasrohr kann zwar nicht die TP-Zahl des kleinen Pfeils erhöht werden, jedoch steigt die Reichweite für je volle drei Punkte KO über 12 (also bei 15, 18 und 21) um 10 Prozent. (Ein Kämpfer mit hoher KO hat einfach 'mehr Puste'.)

Schleudern profitieren nicht von hoher Körperkraft.

EXPERTE: BLAßSCHUSS

Die Regel zu Wunden bei hoher TP-Zahl, wie sie aus dem Nahkampf bekannt ist (das Opfer eines Treffers erleidet eine Wunde, wenn es auf einen Schlag mehr SP abbekommt, als seine KO beträgt; liegt die SP-Zahl sogar über dem doppelten der KO, erleidet es zwei Wunden), gilt natürlich auch für den Fernkampf.

Da hier aber noch dazu kommt, dass die meisten (Jagd-)Waffen automatisch eine zusätzliche Wunde anrichten, da drei Wunden in ein und derselben Trefferzone den Ausfall dieser Zone bedeuten (siehe die Expertenregeln zu Trefferzonen auf S. 66ff.) und da das meiste Jagdwild eine KO von 10 oder weniger hat, haben wir hier eine Regel für den gezielten Schuss bei der Jagd: Ein Held, der *Meisterschütze* oder *Scharfschütze* ist und der die verwundbare Stelle bei einem Tier kennt (notfalls durch eine *Tierkunde*-Probe nachzuweisen), kann entweder diese Stelle anvisieren (einen *Gezielten Schuss* durchführen, siehe S. 69), was bei Erfolg ebenfalls eine automatische Wunde bedeutet, oder einfach einen Fernkampfangriff mit Ansage ausführen und auf genügend hohe Trefferpunkt-Zahl hoffen.

EXPERTE: PERSÖNLICHE FERNWAFFE

Eine *Persönlicher Fernwaffe* ist ein Bogen oder ein Speer, der speziell auf die Körpermaße des Helden und seine Kraft ausgelegt, zudem meist aus besseren Materialien gefertigt und oft auch verziert ist. Nur Bögen und Wurfspere eignen sich als persönliche Fernwaffe, die natürlich nicht 'von der Stange' zu haben sind und die das Dreifache des angegebenen Listenpreises kosten.

Eine persönliche Fernwaffe richtet 1 TP mehr an als eine vergleichbare Standardwaffe, vor allem aber erhöhen sich ihre effektiven Reichweiten um 20 %. Ein Langbogen hätte also anstatt der Reichweiten [10/25/50/100/200] solche von [12/30/60/120/240]. Alternativ zu oben Gesagtem kann eine entsprechende Fernwaffe auch 'normale' Werte besitzen, aber bereits ab einer um 1 niedrigeren KK ohne Einbußen benutzbar sein.

Wir gehen davon aus, dass in jedem Elfenbogen diese Anpassungen bereits vorgenommen sind; es ist also nicht möglich, einen Elfenbogen nochmals zu 'personalisieren'.

EXPERTE: WIEDERVERWERTUNG VON GESCHOSSEN UND WURFGESCHOSSEN

Üblicherweise ist ein Schütze oder Messerwerfer für seine Aufgabe mit genügend Projektilen ausgestattet, dass er nicht zu solch verzweifelten Maßnahmen greifen muss, aber bisweilen sind weder Schmied noch Pfeilmacher in der Nähe, und zumindest einen der Pfeile, die man dem Weißpelzork hinterher geschossen hat, könnte man jetzt gebrauchen, um einen Schneehasen zu erlegen ... Pfeile, Bolzen und Wurfaffen lassen sich nach einem Kampf oder einem Jagdeinsatz eventuell wiederfinden (falls sie danebengegangen sind) oder aus dem Opfer ziehen und wiederverwerten.

Um verschossene Projektile oder herumliegende Wurfaffen zu finden, ist nach dem Kampf eine *Sinnenschürfe*-Probe erforderlich, die je nach Projektil und Untergrund um bis zu 20 Punkte erschwert sein kann (Meisterentscheid). Wurfspere, Wurfbeile, Wurfmesser und Diskusse sind bei einer 1–5 auf W6 noch heil, Armbrustbolzen bei 1–4 auf W6, Pfeile bei 1–3 auf W6. Muss man die Projektile aus einem Opfer ziehen, so gilt: Wurfspere und Wurfbeile sind bei 1–5 noch intakt, Wurfmesser und Diskusse sind noch bei 1–4 auf W6 nutzbar, Armbrustbolzen bei 1–2, Pfeile nur bei einer 1.

EXPERTE: FERNKAMPF UNTER WASSER

Wegen der höheren Dichte des Wassers sind alle Fernkampf-Proben unter Wasser prinzipiell um 3 Punkte erschwert; dazu kommen meist Verkleinerungen der Zielgröße um ein bis zwei Stufen wegen schlechter Sicht. An Wurfaffen kann unter Wasser nur der Wurfspere (auch Holzspere und Speer) effektiv eingesetzt werden, Bögen und Armbrüste benötigen spezielle Sehnen und produzieren schon bei Würfen von 19 und 20 Patzer. (Außerdem schadet längerer Aufenthalt unter Wasser natürlich dem Holz der Bögen.) Blasrohre, Wurfnetze, Lasso, Schleudern, Speer- und Stockschleudern lassen sich unter Wasser nicht verwenden.

Die Reichweiten aller Waffen sind auf ein Viertel reduziert; die TP aller verwendbaren Fernaffen sind um 4 Punkte reduziert. *Ausweichen*-Proben sind im Vergleich zu Proben an Land um 4 Punkte erschwert.

EXPERTE: KAMPF MIT TREFFERZONEN

Im bisher vorgestellten Kampfsystem gehen wir davon aus, dass es egal ist, wo Heldinnen oder Schurkinnen im Kampf einen Treffer erleiden; geringer Schaden bedeutet 'nur' einen Verlust von LeP, höherer Schaden bringt eine Wunde mit sich. Dieses Modell reicht eigentlich für die meisten Kämpfe aus, aber es gibt einige Fälle, in denen man schon gerne wüsste, wo man selbst oder die Gegnerin eigentlich verwundet ist: Wenn man z.B. auf die Beine zielt, um eine Kämpferin am Weglaufen zu hindern, oder weil man wissen will, ob man gezwungen ist, eine Waffe mit der linken Hand zu führen. Außerdem gibt es auch Spielerinnen und Spieler, die Spaß an einem solchen, detaillierten, 'realistischen' Modell der Kampfabwicklung haben.

Das folgende System bietet also ein etwas höheres Maß an Verwundungs-Details, verlangsamt die Kampfabwicklung während des Spiels aber nur unwesentlich, vor allem, weil wir mit dem Charakterbogen bereits auf diese erweiterten Regeln Bezug nehmen.

GRUNDLAGEN

Wir gehen für unsere Überlegungen von den folgenden Behauptungen aus:

- Es macht keinen Unterschied, wo oberflächliche Verletzungen (Schnitte, Prellungen etc, die nur LeP-Verlust verursachen) entstehen.
- Es macht keinen Unterschied, ob man an einer Stelle wenige oder viele oberflächliche Verletzungen hat: drei Abschürfungen und fünf blaue Flecke am Arm behindern so viel oder so wenig wie eine oder keine.
- Es macht sehr wohl einen Unterschied, wo eine schwere Verletzung (spieltechnisch: eine Wunde) entsteht.
- Die Anzahl der spielrelevanten Körperzonen ist von ihrer Funktion abhängig (ein Arm und die dazugehörige Hand dienen der Handhabung von Gegenständen; es ist egal, ob Ellenbogen oder Handrücken getroffen werden); Rüstung kann für jede dieser Zonen separat angegeben werden.

Daher sollte eine Trefferzone nur dann ermittelt werden,

- wenn eine Kämpferin bewusst eine Wunde in einer bestimmten Zone verursachen will oder
- durch einen besonders guten Hieb oder Stich eine Wunde entstanden ist.

Um eine Trefferzone erfolgreich anzuvisieren und zu treffen, ist das Manöver *Gezielter Schlag* notwendig. Um zu bestimmen, wo eine durch einen heftigen Zufallstreffer entstandene Wunde lokalisiert ist, rollen Sie einen W20. Sollte sich hierbei eine unmögliche oder auch nur sehr unwahrscheinliche Trefferzone ergeben (z.B. die Beine einer Kämpferin, die hinter einer halbhohen Mauer in Deckung steht; Meisterentscheidung je nach Situation), dann muss der Wurf wiederholt werden. Die genauen Werte zu beiden Methoden finden Sie in der **Tabelle: Trefferzonen**.

TREFFERZONEN

Wir unterscheiden bei annähernd menschenähnlichen Gegnern zwischen den im Folgenden genannten Körperzonen. Bei Wesen mit grob abweichender Anatomie müssen natürlich andere Zonen verwendet werden, bei den meisten Tieren eine andere Verteilung zwischen den Zonen; diese Situations-einschätzung obliegt der Meisterin.

Kopf: Kopf und Hals eines Lebewesens; hier auftretende Wunden setzen Wahrnehmung und Konzentrationsfähigkeit herab; schwerste Verletzungen können zum sofortigen Tod führen.

Arme: von den Schultern bis zu den Fingerspitzen; bei den Auswirkungen (eingeschränkte Manipulations- und Kampffertigkeiten) muss zwischen dem Schwertarm und dem Schildarm unterschieden werden.

Brust/Rücken: der Bereich zwischen Schultern und Rippenbogen, hinter dem sich vor allem Herz und Lunge befinden; Brustwunden setzen die Beweglichkeit der Arme herab, senken die Widerstandsfähigkeit und bringen weiteren Schaden mit sich; besonders schwere Verletzungen können zum sofortigen Tod führen.

Bauch: der Unterleib zwischen Rippenbogen und Geschlechtsteilen, bei Achaz und ähnlichen Wesen auch der Schwanz; Unterleibs-Wunden setzen Beweglichkeit und Widerstandsfähigkeit herab und führen zu Zusatzschaden.

Beine: linkes und rechtes Bein sowie die dazugehörigen Gesäßhälften; Wunden (die in erster Linie die Beweglichkeit herabsetzen) müssen zwischen linkem und rechtem Bein unterschieden werden, sind in ihrer Wirkung jedoch gleich.

Körperzonen sind, je nach Größe und typischer Position im Kampf, unterschiedlich schwierig zu treffen. Jede Körperzone kann maximal drei Wunden erleiden; die Schadenspunkte eines jeden solchen Treffers werden jedoch nur von der Gesamt-LE abgezogen.

ZONENRÜSTUNG

Hier bieten sich zwei Modelle der Darstellung an. Das einfache Modell ordnet jeder Art von Rüstungs-Material einen bestimmten RS zu, den man dann in der entsprechenden Zone aufaddiert.

RS 0: einfache Kleidung (eine Lage)

RS 1: zwei Lagen dicker Stoff, robustes Leder, einfaches gestepptes Wams

RS 2: hart gestopfter Gambeson, Tuchrüstung, zwei Lagen Leder etc.

RS 3: Hartleder, weiches Leder mit einzelnen Nieten oder Ringen,

RS 4: Kettengeflecht, Hartholz, Mammutonscheiben

RS 5: gutes Kettengeflecht, Schuppenrüstung (auch z.B. aus Drachenschuppen), Brigantina (Schuppen zwischen Stofflagen), einfache Platte (dünne Bleche oder Bronze)

RS 6-8: massive Platte

Das komplexe Modell basiert auf dem einfachen Modell, verwendet jedoch die **Erweiterte Rüstungstabelle**, aus der man die RS-Werte pro Körperzone ablesen und berechnen und dann auf den Charakterbogen übertragen kann. Auch in diesem Fall gilt weiterhin, dass der Rüstungsschutz einer Zone sowohl auf der Qualität des Materials als auch auf der geschützten Fläche beruht – massive Panzerhandschuhe, die eine geringe Fläche bedecken als lederne Unterarmschienen, haben trotzdem einen höheren RS. Daher ist auch das Treffen einer verwundbaren Stelle um den Wert des Zonen-RS erschwert.

MANÖVER: GEZIELTER SCHLAG

Aktionsmanöver

Voraussetzung: Sonderfertigkeiten *Finte*; TaW der verwendeten Waffe 10+

Probe: Attacke +4 +Erschwerung je nach Zone +RS der Zone

Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle außer Kettenwaffen, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen

Kurzbeschreibung: ermöglicht es, gezielt eine bestimmte Trefferzone anzugreifen.

Dies ist eine Erweiterung des Manövers *Gezielter Stich* auf das Trefferzonen-System, die es jedoch auch vielen Wuchtwaffen erlaubt, gegen bestimmte Körperzonen eingesetzt zu werden. Um einen Gezielten Schlag durchzuführen, muss der Kämpfer eine Attacke gelingen, die um vier Punkte plus den Rüstungsschutz der anvisierten Körperzone plus der Schwierigkeit je nach Zone erschwert ist. Dazu kommen je nach Kampfsituation noch weitere, situationsabhängige Erschwerungen (ca. von +2 bis +8), die von der Meisterin festgelegt werden – es ist so gut wie unmöglich, eine liegende Kämpferin am Kopf zu treffen, wenn man zu ihren Füßen steht ...

Der *Gezielte Schlag* kann mit einer *Finte* oder einem *Wuchtschlag* (siehe jeweils dort) kombiniert werden. Es ist zudem natürlich möglich, einen *Gezielten Stich* (siehe S. 42) als *Gezielten Schlag* zu führen oder einen *Todesstoß* (Seite 43) gegen eine bestimmte Zone zu lenken; in beiden Fällen ersetzen Sie einfach 'RS' durch 'RS der Zone' und rechnen Sie nur die Hälfte der in der Tabelle Trefferzonen genannten Erschwerung pro Zone an. Ein *Gezielter Schlag* kann von Punkten aus vorherigen Manövern profitieren.

Gelingt der Gezielte Schlag und wird dieser nicht pariert, ist die Gegnerin in der gewünschten Körperzone getroffen und erleidet dort eine Wunde, wenn mindestens ein Schadenspunkt angerichtet wird. (Siehe hierzu auch die alternative Regelung auf Seite 26.)

Ein Gezielter Schlag gegen die Gliedmaßen kann ohne Erschwerung pariert werden, einer gegen Kopf oder Brust um 2 Punkte erleichtert, ein Gezielter Schlag gegen den Kopf kann sogar um 4 Punkte erleichtert pariert werden. Die Angreiferin kann natürlich Finten schlagen, um ihrerseits die Paraden zu erschweren.

Verteidigerinnen, die über die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* verfügen, können

einen *Gezielten Schlag* um 2 Punkte erleichtert abwehren, Kämpferinnen mit *Kampfgespür* sogar um 4 Punkte erleichtert (nicht kumulativ); in beiden Fällen gilt die zusätzliche PA-Erleichterung bei Schlägen gegen Kopf oder Brust.

ZUFALLSTREFFER UND WUNDEN

Eine gelungene Glückliche Attacke verursacht automatisch eine Wunde. Um festzustellen, in welcher Körperzone eine Wunde verursacht wird, sehen Sie in der unten stehenden Tabelle **Trefferzonen** in der Spalte Zufall (W20) nach. Gelingt eine *Glückliche Attacke*, während die Angreiferin mit *Gezieltem Schlag* auf eine bestimmte Körperzone zielt, so richtet dieser Angriff in der entsprechenden Zone eine zusätzliche Wunde an.

Entsteht eine Wunde als Auswirkung eines schweren Treffers, wird eine gegenüber der üblichen Methode der Wunden-ermittlung leicht veränderte Methode gewählt: Es muss bereits dann geprüft werden, ob eine Wunde entsteht, wenn die erlittenen *Trefferpunkte* durch einen Treffer höher sind als die Konstitution der Kämpferin; dazu bestimmen Sie nach einem so schweren Treffer die Körperzonen anhand der Spalte Zufall (W20) in der Tabelle **Trefferzonen**. Danach wird die Rüstung des betreffenden Körperteils angerechnet (siehe die **Erweiterte Rüstungstabelle**).

Die aus einer dieser beiden Arten von Zufallstreffer entstehenden Schadenspunkte werden von der Gesamt-LE abgezogen; es gibt keine eigene Lebensenergie für einzelne Körperteile.

ZONENWUNDEN

Je nachdem, welche Zone verwundet wird, hat dies natürlich unterschiedliche Auswirkungen auf Eigenschaften und Kampfwerte der Heldin. Allgemein gilt, dass die dritte Wunde in einer Zone diese Zone funktions- und/oder die Kämpferin kampfunfähig macht, sei es durch den schieren Schmerz oder aber durch massive innere Verletzungen.

Die folgenden Regelungen ersetzen die Angaben zu nicht-lokalisierten Wunden (wie sie auf S. 26 zu finden sind). Veränderungen der Grundeigenschaften durch Wunden wirken sich *nicht* auf die AT-, PA-, FK- und INI-Basiswerte aus; eine durch Wunden verminderte GS kann nie unter 1 sinken. Die Wundauswirkungen in den einzelnen Zonen finden Sie unten zusammengefasst und auf der nächsten Seite etwas detaillierter beschrieben.

Trefferzonen

Zone	Ansage*	Fernk.	Zufall (W20)	Erste und zweite Wunde	Dritte Wunde
Kopf	+4	+10	19–20	MU, KL, IN, INI –2	+2W SP, bewusstlos, Blutverlust
Brust	+6	+6	15–18	AT, PA, KO, KK –1; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Arme**	+4/+6	+10	9–14	AT, PA, KK, FF –2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Bauch	+4	+6	7–8	AT, PA, KO, KK, GS, INI –2; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Beine	+2	+8	1–6***	AT, PA, GE, INI –2; GS –1	Sturz, kampfunfähig

*) jeweils +4 +RS der Zone

**) Ansage +4 für den Schwertarm, +6 für den Schildarm. Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm; trägt die Kämpferin einen Schild, so wird die Trefferwahrscheinlichkeit umverteilt: Die 12 gilt als Treffer auf das linke Bein, die 13 als Brusttreffer und die 14 als Kopftreffer.

*** ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein

Erweiterte Rüstungstabelle

Rüstung	Kopf	Brust	Rück	Bauch	LArm	RArm	LBein	RBein	Ges.	Gew.
Wichtung:	x2	x4	x4	x4	x1	x1	x2	x2	(:20)	
Torsorüstungen										
Bronzeharnisch	0	5	4	4	0	0	0	0	3	6
Brustplatte	0	2	0	1	0	0	0	0	1	2
Brustschalen	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0,5
Dicke Kleidung	0	1	1	1	1	1	1	1	1	ca. 3
Eisenmantel*	0	5	5	5	2	2	2	2	4	7
Fünflagenharnisch	0	5	5	4	0	0	1	1	3	6
Gambeson	0	2	2	2	1	1	1	1	2	3
Garethr Platte*	0	6	5	6	5	5	4	4	5	14
Gladiatorenschulter*	0	3	2	0	3	0	0	0	1	4
Iryanrüstung*	0	3	2	2	0	0	1	1	2	3,5
Kettenhemd, 1/2 Arm*	0	4	4	4	2	2	1	1	3	6,5
Kettenmantel*	0	4	4	4	3	3	3	3	3	12
Kettenweste*	0	4	4	4	0	0	0	0	2	5
Krötenhaut*	0	3	2	2	1	1	1	1	2	4
Kürass*	0	5	1	2	0	0	0	0	2	4
Kusliker Lamellar	0	5	4	4	1	1	1	1	3	7,5
Langes Kettenhemd*	0	4	4	4	3	3	2	2	3	10
Lederharnisch	0	3	3	3	0	0	0	0	2	4,5
Leichte Platte*	0	5	4	5	0	0	2	2	3	7,5
Mammutonpanzer*	0	4	4	4	2	2	2	2	3	6
Marask. Hartholzarnisch*	0	4	4	4	1	1	1	1	3	7
Ringelpanzer*	0	4	4	4	3	3	1	1	3	7
Schuppenpanzer	0	5	5	5	3	3	3	3	4	12
Spiegelpanzer*	0	5	5	5	3	3	2	2	4	10
Tuchrüstung	0	2	2	2	0	0	0	0	1	2,5
Wattiertes Unterzeug	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2,5
Unterzeug m. Kettenteilen	0	2	2	1	2	2	1	1	1	4
Zusätzliche Rüstungsteile										
Bart / Halsberge	2	1	1	0	0	0	0	0	1	1
Lederhose	0	0	0	1	0	0	1	1	0	2
Hohe Stiefel	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2
Fellumh. / Fuhrmannsmant.	0	1	2	0	1	1	1	1	1	3
Kettenbeinlinge, Paar	0	0	0	0	0	0	4	4	1	8
Kettenhandschuhe, Paar	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1,5
Beinschienen, Leder	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
Armschienen, Leder	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1
Streifenschurz*	0	0	0	2	0	0	2	2	1	3
Panzerhandschuhe, Paar	0	0	0	0	2	2	0	0	0	1,5
Bein'taschen' / 'Schürze'	0	0	0	2	0	0	2	2	1	2
Panzerbein	0	0	0	0	0	0	4	4	1	6
Beinschienen, Bronze	0	0	0	0	0	0	2	2	0	3
Beinschienen, Stahl	0	0	0	0	0	0	3	3	1	3
Panzerschuh	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
Plattenschultern	0	1	1	0	2	2	0	0	1	3
Plattenarme	0	0	0	0	5	5	0	0	1	3
Helme										
Kettenhaube	3	1	1	0	0	0	0	0	1	3,5
Kettenh. mit Gesichtsschutz	4	1	1	0	0	0	0	0	1	4
Lederhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1,5
Morion*	3	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Schaller*	4	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Sturmhaube*	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3,5
Tellerhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1,5
Topfhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	1	4,5
Wattierte Kappe	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0,5
Komplettrüstungen										
Amazonenrüstung (kpl.)**	3	5	3	5	2	2	3	3	4	8
Gesteckrüstung (kpl.)	8	8	7	8	7	7	7	7	8	ca. 30
Horas. Reiterharnisch (kpl.)**	3	7	5	7	5	5	5	5	6	17

Den Gesamt-RS einer Heldin ermitteln Sie, indem Sie die Werte in den einzelnen Zonen aufaddieren, dann diese Werte mit dem Faktor je nach Zone multiplizieren, diese wiederum addieren und das Ergebnis durch 20 teilen (wie üblich echt runden). Sofern die Rüstung nicht irgend eine Form von Material- oder Verarbeitungsvorteil (in der Tabelle mit * markiert) hat, entspricht die BE dem RS. Für jedes Sternchen kann der BE-Wert um einen Punkt gesenkt werden.

Zonenwunden

Kopf: Jede Wunde am Kopf führt zu je 2 Punkten Verlust von MU, KL, IN und INI. Die dritte Kopfwunde führt zusätzlich zu 2W6 zusätzlichen SP, zu sofortiger Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für W20 KR; die bewusste Kämpferin verliert pro KR einen weiteren LeP, bis die Wunde versorgt ist.

Brust: Jede Brustwunde führt zum Verlust von je 1 Punkt AT, PA, KO und KK und zu 1W6 zusätzlichen Schadenspunkten. Die dritte Wunde im Brustbereich führt zusätzlich zu sofortiger Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für W20 KR. Die bewusste Kämpferin verliert pro KR einen weiteren LeP, bis die Wunde versorgt ist.

Arm: Die Kämpferin erleidet pro erlittener Wunde Abzüge von je 2 Punkten auf AT, PA, KK und FF, wenn sie diesen Arm benutzt. Die dritte Wunde an einem Arm macht eine Kämpferin nicht kampfunfähig, den betroffenen Arm aber sehr wohl aktionsunfähig; eine hier gehaltene Waffe wird fallen gelassen.

Bauch: Jede Bauchwunde senkt die Werte von AT, PA, KO, KK, GS und INI um je 1 Punkt und fügt der Betroffenen 1W6 zusätzliche SP zu. Die dritte Bauchwunde führt zusätzlich zu sofortiger Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für W20 KR. Die bewusste Kämpferin verliert pro KR einen weiteren LeP, bis die Wunde versorgt ist.

Beine: Jede Wunde an einem Bein vermindert die Werte von AT, PA, GE und INI um 2 Punkte und senkt die GS um 1 Punkt. Die dritte Wunde an einem Bein führt zusätzlich zu den genannten Abzügen dazu, dass die Kämpferin stürzt und nicht mehr in der Lage ist, am Nahkampf teilzunehmen.

Beispiel und Anmerkung zur Erweiterten Rüstungstabelle

Beispiel: Eine typische Fußkämpfer-Rüstung einer 'modernen' Linien-Infanteristin bestünde aus Leichter Platte, Wattiertem Unterzeug, Panzerhandschuhen und Schaller, wiegt ca. 16 Stein und schützt folgendermaßen:

Kopf 4, Brust 6, Rücken 5, Bauch 6, Arme und Beine je 3. Zusammengerechnet ergibt dies einen Gesamt-RS von 3x4 (Wichtung Kopf mal Kopf-RS) + 4x6 (Brust) + 4x5 (Rücken) + 4x6 (Bauch) + 2x1x3 (Arme) + 2x2x3 (Beine), summa summarum also 98; geteilt durch 20 ist 5. Die Sternchen bei Leichter Platte und Schaller senken die BE von 5 auf 3.

Anmerkung: Wir haben in der Erweiterten Rüstungstabelle zur Berechnung des Gesamt-RS einen Wert von 20 gewählt, was einen recht geringen Wert ergibt. Wenn Sie wollen, können Sie auch mit einem Teiler von 15 spielen, was durchschnittlich einen um 1 erhöhten Gesamt-RS ergibt. Da aber die Rüstung beim Grundsystem ohnehin etwas stark bewertet ist, bevorzugen wir die hier präsentierten Werte.

REITER GEGEN FUßKÄMPFER

Gezielte Schläge sind im Kampf Reiter gegen Fußkämpfer leicht verändert, was den Höhenunterschied widerspiegeln soll: Für einen Kämpfer, der aus dem Sattel heraus (mit etwas anderem als einer Lanze) kämpft, ist es unmöglich, auf die Beine eines Fußkämpfers zu zielen; eine Ansage gegen den Bauch des Fußkämpfers ist um 2 zusätzliche Punkte erschwert; Ansagen gegen den Kopf oder die Brust sind jedoch um 2 Punkte erleichtert. Für den Fußkämpfer sind jedoch die Paraden gegen einen solchen Gezielten Schlag vom Pferd aus prinzipiell um 2 Punkte erleichtert. Bei der zufälligen Ermittlung der Körperzonen müssen 6 Punkte zum W20-Wurf addiert werden; alle Ergebnisse über 20 gelten als Kopftreffer. Beim Lanzenangriff gegen eine bestimmte Körperzone gelten gesonderte Zuschläge aus Lanzenreiten-Tabelle (s.u.).

Ein Fußkämpfer mit Nahkampfwaffe kann keinen *Gezielten Schlag* gegen Kopf, Brust oder Arme (und natürlich nicht auf das gegenüberliegende, durch das Pferd gedeckte Bein) des Reiters führen; eine Ansage gegen den Bauch ist um zusätzliche 4 Punkte erschwert. Bei der zufälligen Ermittlung der Körperzonen müssen 6 Punkte vom W20-Wurf abgezogen werden; alle Ergebnisse unter 1 gelten als Beintreffer (auf das erreichbare Bein).

Ein Fußkämpfer mit Stangenwaffe kann einen *Gezielten Schlag* gegen jede Körperzone (außer dem vom Reittier gedeckten Bein) des Reiters führen, bei der Ermittlung von Zufallstreffern werden *nicht* 6 Punkte vom Würfelwurf abgezogen; Angriffe zum Auflaufenlassen (das Manöver *Gegenhalten*) mit Stangenwaffe oder Pike sind stets gegen den Rumpf gerichtet.

GEZIELTE ANGRÄUEN MIT DER LANZE

Es ist sowohl beim Lanzenangriff gegen Fußkämpfer als auch beim Ernstkampf mit Kriegslanzen möglich, auf bestimmte Körperteile des Gegners zu zielen anstatt zu hoffen, ihn *irgendwo* zu treffen (im Tjost zielt man ja ohnehin auf den Schild). Die entsprechenden Zuschläge auf die *Lanzenreiten-AT* finden Sie in der Tabelle **Lanzenreiten** (S. 59). Diese Erschwernisse gelten zwar als Ansagen, jedoch bringen sie keine Extra-TP. Sie sorgen jedoch dafür, dass auf jeden Fall alle eventuell entstehenden Wunden in einer einzigen Zone liegen. Es gelten bei einem solchen gezielten Angriff die Regeln zu lokalisierten Wunden und zu Zonen-Rüstungen.

GEZIELTER SCHUSS

Eine Variante des Fernkampfangriffs ist es, sich einen bestimmten Teil – eine verwundbare Stelle – des Ziels auszusuchen und auf diese zu zielen, um das Opfer bewegungs- oder handlungsunfähig zu machen. (Der Einfachheit ist im folgenden Abschnitt immer die Rede von Schüssen, obwohl diese Regel auch für Würfe gilt. Mit welchen Waffen keine *Gezielten Schüsse* möglich sind, können Sie am Ende des Abschnittes nachlesen.)

Bei Zweibeinern gilt, dass der Rumpf um 6 Punkte schwieriger zu treffen ist als das gesamte Wesen, ein Bein (oder bei einem Achaz ein Schwanz, falls in Sicht) um 8 Punkte, ein Arm oder der Kopf um 10 und eine Hand um 16 Punkte. Die meisten

dieser Werte finden Sie in der Tabelle **Gezielter Schuss** noch einmal aufgelistet.

Bei Vierbeinern ist der Rumpf üblicherweise um 4 Punkte schwieriger zu treffen, ein Bein um 10 Punkte, eine 'verwundbare Stelle' (das Ziel für einen Blattschuss) um 12 Punkte, der Kopf um 16 Punkte, ein Schwanz je nach Größe um 8 bis 16 Punkte, ein wichtiges Wahrnehmungsorgan (Auge, Ohr ...) um mindestens 16 Punkte. Zuschläge für Bewegung und Stellung des Ziels sollten nochmals im Rahmen von je +4 liegen und sind je nach Situation vom Meister zu verhängen.

Alle hier genannten Zuschläge sind für Schützen mit der Sonderfertigkeit *Scharfschütze* um ein Drittel erleichtert, für *Meisterschützen* werden die Zuschläge sogar halbiert (s.u.). Gezielte Schüsse auf Wesen mit unspezifizierter oder nicht separat verletzbarer Anatomie (Morfus und Riesenamöben im einen und viele Dämonen – Meisterentscheid – im anderen Fall) sind nicht möglich.

Um eine bestimmte Zone zu treffen, muss der Schütze also mindestens einen Zuschlag in oben genannter Höhe ansagen, sich also selbst die Fernkampf-Probe erschweren. Diese Ansage gilt zusätzlich zur Größenklasse und Entfernung des Ziels sowie eventueller weiterer Modifikatoren. Wenn ein so genau gezielter Schuss nicht sein gewünschtes Ziel trifft (die erschwerte Probe misslingt), geht er vollständig daneben.

Ein gezielter Schuss auf ein bestimmtes Körperteil dauert 6 Aktionen länger als ein normaler Schuss, also 2 Aktionen länger als ein Fernkampfangriff mit Ansage (s. S. 63). Scharfschützen brauchen dafür nur 4 Aktionen, Meisterschützen nur eine Aktion länger als für einen normalen Schuss.

Wenn der Schuss trifft, das Opfer ihm nicht ausweichen kann und die Trefferpunkte (der Zuschlag für die Zone wird *nicht* auf die TP addiert) den Rüstungsschutz der Zone übersteigen (wenn der Schuss also SP anrichtet), so richtet er zwar nur normalen Schaden an, erzeugt aber auf jeden Fall eine Wunde. Diese Wunde gilt eventuell zusätzlich zu einer durch die Art der Waffe verursachten Wunde (s.o. in der Waffenliste). Die Regeln zur Zonenrüstung und zu Wunden in einzelnen Körperzonen (siehe jeweils oben) kommen in vollem Umfang zur Anwendung.

Gezielte Schüsse und Würfe sind nicht möglich mit folgenden Waffen: *Efferdbart*, *Fledermaus*, *Granatapfel*, *Lasso*, *Stabschleuder*, *Wurfnetzen* und alle improvisierten Wurfaffen; bei der Verwendung einer Schleuder sind alle Aufschläge verdoppelt.

Gezielter Schuss

auf Zweibeiner	Schütze	Scharfsch.	Meistersch.
Rumpf	+6	+4	+3
Bein/Schwanz	+8	+5	+4
Arm oder Kopf	+10	+7	+5
Hand/Fuß	+16	+11	+8
Auge/Herz	+20	+13	+10
auf Vierbeiner	Schütze	Scharfsch.	Meistersch.
Rumpf	+4	+3	+2
Bein	+10	+7	+5
'verwundbare Stelle' (so vorhanden)	+12	+8	+6
Kopf	+16	+11	+8
Schwanz (nach Größe)	+8 bis +16	+5 bis +11	+4 bis +8
Sinnesorgane (mindestens)	+16 o. mehr	+11 o. mehr	+8 o. mehr

EXPERTE: KAMPF GEGEN TIERE

und die Benutzung eines Schildes, einer Parier- oder einer

zweiten Waffe sind natürlich möglich – zumindest wenn die

Im Kampf gegen die meisten Kreaturen sind einige Randbedingungen zu beachten, die den Kampf zusätzlich teils erschweren, teils erleichtern, auf jeden Fall aber interessant und anders machen. Wir wollen uns hier kurz mit den wichtigsten Aspekten befassen; weitergehende Informationen zu speziellen Manövern finden Sie bei den jeweiligen Beschreibungen der Tiere in einzelnen Abenteuern und Quellenbüchern.

Als Tiere bezeichnen wir im folgenden unintelligente Wesen – bei Kreaturen wie Drachen, Einhörnern oder gar Dämonen sollten Sie mit einigen Abweichungen von diesen Regeln rechnen ...

RANDBEDINGUNGEN

Beachten Sie, dass Tiere natürlich meist unter ihren bevorzugten Umgebungsbedingungen kämpfen, d.h. Fische schwimmen und Vögel fliegen, Krokodile bevorzugen flache Ufergewässer. Das heißt in den meisten Fällen, dass die Helden, die gegen das Tier kämpfen, die Nachteile aus der Tabelle *Besondere Kampfsituationen* auf S. 34 erleiden, während das Tier mit seinen angegebenen Werten kämpft. Speziell gilt das auch für nachtaktive Tiere, die keine oder nur geringere Einbußen durch mangelnde Beleuchtung erleiden.

Wenn es andererseits einer Heldin gelingt, ein Tier in eine ungewohnte Umgebung zu zwingen, ist das Tier natürlich in seinen Handlungen eingeschränkt: Der Fisch an Land ist quasi wehrlos und das Tier mit den großen, empfindlichen Augen wird das Licht einer Fackel oder eines FLIM FLAM nicht unbedingt mögen ...

In diesem Rahmen müssen auch noch die Größe und Beweglichkeit von Tieren erwähnt werden. Ein Wiesel ist bekanntermaßen sprichwörtlich flink, was sich zum einen in einem hohen PA-Wert (siehe dazu auch unten) ausdrückt, zum anderen aber auch darin, dass es von vornherein schwieriger zu treffen ist. Ein Angreifer erleidet gegen solch kleine und bewegliche Tiere Zuschläge auf seine Attacke in Höhe von 2 Punkten oder 4 Punkten wegen geringer Größe und 2 oder 4 Punkten wegen hoher Beweglichkeit. Eine gute Richtschnur sind hier die Größenklassen aus dem Fernkampf (S. 61).

MANÖVER GEGEN TIERE

Viele der üblichen Kampfmanöver können im Kampf gegen Tiere nicht eingesetzt werden, da sie entweder dazu dienen, den Gegner zu irritieren oder dessen Waffen gegen ihn kehren sollen. Nicht möglich sind die Manöver *Schildspalter*, *Finte*, *Ausfall*, *Entwaffnen*, *Waffe zerbrechen* und *Binden*.

Wenig sinnvoll sind der *Stumpfe Schlag*, der *Angriff zum Niederwerfen*, der *Betäubungsschlag* und das *Umreißen*, der *Gezielte Stich* und der *Todesstoß*, die allesamt ohne ausreichende Kenntnis der tierischen Anatomie weiter erschwert sind: je ein Punkt für jeden Punkt, den der *Tierkunde*-TaW unter 20 liegt. Die *Meisterparade*, der *Defensive Kampfstil*, die *Klingenwand*

Kampfsituation es jeweils zulässt. In jedem Fall gilt, dass der gesunde Menschenverstand ausschlaggebend ist und das dieser von der Meisterin auszulegen ist.

Sehr wohl sinnvoll sind etliche Manöver, die auf Wucht beruhen: *Wuchtschlag*, *Sturmangriff*, *Hammerschlag* und *Befreiungsschlag* sind durchaus verwendbar (wobei die Meisterin einige kleinere Anpassungen je nach Tier vornehmen muss), wie auch *Klingenturm*, *Gegenhalten* und *Formationsparade*.

Und schließlich essentiell im Kampf gegen Tiere sind die Manöver *Ausweichen* und *Meisterliches Ausweichen*, da viele tierische Angriffe nicht normal pariert werden können.

WEITERE REGELN

Die Regeln zu *Patzern* wie auch zu *Glücklichen AT/PA* gelten für die Helden im vollem Umfang. Tiere können unter Umständen *Glückliche Attacken* schlagen, sie können *Patzer* jedoch nicht ausgleichen, erleiden aber auch nicht die üblichen Folgen, sondern verlieren neben dem Scheitern der geplanten Aktion/Reaktion einfach die verbleibenden Aktionen der laufenden Kampfunde.

WERTE VON TIEREN

Grundsätzlich verwenden Tiere den gleichen Wertesatz wie zweibeinige Gegner, d.h., auch sie haben **Initiative-Basis** (IB), **Attacke** (AT), **Parade** (PA), **Lebensenergie** (LE) und **Rüstungsschutzwert** (RS), sie haben eine **Ausdauer** (AU) und sie können Wunden mit ihrer **Konstitution** (KO) widerstehen. Für viele Bewegungen und Kampfmanöver kann man die **Gewandtheit** (GE) eines Tieres als relevanten Wert verwenden; die **Geschwindigkeit** (GS) bestimmt ihre Reichweiten im Kampf; die **Körperkraft** (KK) steht für die rohe Muskelkraft eines Tieres und die **Magieresistenz** (MR) schließlich gibt den Widerstand gegen Zauber an. Es gibt jedoch einige kleinere Besonderheiten, die wir in der Reihenfolge der genannten Werte kurz betrachten wollen:

INITIATIVE UND AKTIONEN

Der Initiative-Basiswert eines Tiers berechnet sich nicht aus Grundwerten, sondern ist eine feste Größe, die von Tierart und Erfahrung des Wesens abhängt. Auf diesen Wert wird wie üblich das Resultat eines W6-Wurfes addiert (in seltenen Fällen auch 2W6), um die INI für den Kampf zu bestimmen. Viele Tiere führen Überraschungsangriffe aus, was sie mit den entsprechenden Regeln (s. 18f.) abhandeln können. Tiere haben meist ebenfalls eine Aktion und eine Reaktion pro Runde, bisweilen auch mehrere Aktionen und eine Reaktion. Sie sind nicht in der Lage, Aktionen in Reaktionen umzuwandeln oder Ansagen zu machen. Tiere sind allerdings in der Lage, die Aktion *Orientieren* einzusetzen.

ATTACKE

Attacken von Tieren gelten als waffenlose Angriffe. Dement-

sprechend erleidet ein Tier, dessen Angriff mit einer Waffenparade abgewehrt wird, immer auch Schaden durch die Parade-Waffe (S. 49). Allerdings ist es, je nach Tier, oftmals

auch schwer bis unmöglich, einen solchen Angriff zu parieren; Einzelheiten sind wie üblich dem Meister überlassen, folgende Beispiele können aber als Hinweis gelten:

◆ **Angriffe** (fast immer Bisse) von Tieren mit maximal Rattengröße (entsprechend der Fernkampf-Größenklasse: winzig) können nicht pariert werden, allerhöchstens kann man ihnen ausweichen. In diesem Fall katapultiert das Ausweichen die Heldin allerdings nicht aus dem Geschehen, sie verliert auch keine INI dabei. Modifikationen durch die geringe Distanzklasse kommen nicht zum Tragen.

◆ **Angriffe** von Tieren, die größer als Ratten, aber kleiner als Wölfe sind (Größenklasse: sehr klein), können pariert werden, allerdings ist eine Parade hier um 4 bis 8 Punkte schwieriger. Dies gilt nicht für Paraden mit einem Schild. Ein eventuelles Ausweichen-Manöver ist nicht durch die Distanzklasse erschwert.

◆ Bei größeren Tieren kommt es darauf an, welche Art Angriff ein Tier ausführt, ob eine Heldin parieren kann oder ausweichen muss. Allgemein gilt: Schläge, die mit großer Wucht geführt werden, können nicht mit Dolchen oder Fechtwaffen pariert werden, bei deutlich übermenschlicher Kraft (Schwanzschlag eines Drachen, Schlag eines ausgewachsenen Waldschrates) ist eine Parade gar nicht möglich. Einige typische Angriffsarten sind im Folgenden aufgeführt:

◆ Die übliche Angriffsvariante der meisten Tiere ist der **Biss**, der bei Tieren der Größenklassen klein oder mittel pariert werden kann. Bisse großer Tiere müssen mit dem Schild pariert werden, während gegen Bisse sehr großer Tiere keine Waffenparaden möglich sind. *Ausweichen* und *Meisterliches Ausweichen* ist in allen Fällen möglich, ebenso ein *Gegenhalten*, gegen mehrere Bisse auch meist eine *Klingenswand*. Einige Tiere (Wölfe und Hyänen, aber auch viele Schlangen) sind in der Lage, einen **Gezielten Biss** anzusetzen, für den die Regeln des *Gezielten Stichts* gelten; einige Schlangen sind in der Lage, aus Stangenwaffen-Distanz heraus anzugreifen.

◆ Ebenfalls sehr häufig ist der **Prankenhieb** (der auch ein Tentakel- oder Schwanzhieb sein kann): Hiebe von Tieren der Größenklassen klein und mittel können pariert werden, Hiebe von großen Tieren erfordern einen Schild, während Prankenhieben sehr großer Tiere nur noch ausgewichen / meisterlich ausgewichen werden kann; *Gegenhalten* und *Klingenswand* sind bei Angriffen von Tieren bis zu großer Größe möglich. Einige Tiere (wie Bären) sind in der Lage, einen *Doppelangriff* durchzuführen, was von ihnen eine AT+4 erfordert, aber auch nur durch *Ausweichen* / *Meisterliches Ausweichen* (in der Distanzklasse Nahkampf oder

Handgemenge, je nach Tier) abgewehrt werden kann.

◆ **Angriff zum Niederwerfen**: Dies kann ein Pranken- oder Tentakelhieb, ein Anspringen oder ein Überrennen sein. Wenn nichts anderes angegeben ist, erfordert ein solcher Angriff vom Tier eine AT+4 und kann ausschließlich durch *Ausweichen* oder *Meisterliches Ausweichen* abgewehrt werden. Wenn die Angegriffene mehr TP erleidet, als ihre KK beträgt, wird sie umgeworfen. In diesem Fall geht das Tier meist zu einem Trampeln-Angriff über. Wenn die Gegnerin noch steht, wird das Tier entweder versuchen, sie mit Trampeln umzuwerfen, oder es zieht sich zu einem neuen *Überrennen*-Angriff zurück.

◆ **Angriff zum Umreißen**: Einige Tiere unternehmen zuerst Angriffe gegen die Beine einer zweibeinigen Gegnerin, um sie zu Boden zu werfen und sich dann in ihr zu verbeißen. Dies Können Tentakel- oder Schwanzangriffe sein, meist jedoch sind es Rempelmanöver. Ein Angriff zum Umreißen erfordert eine AT+8 und richtet keinen Schaden an. Der Angegriffenen stehen die gleichen Möglichkeiten offen wie bei einem bewaffneten Umreißen-Angriff (S. 42): *Meisterliches Ausweichen* (Distanzklasse Handgemenge oder seltener Nahkampf), eine um 8 Punkte erschwerte Parade (bei einem Tentakelangriff ist keine Parade möglich), eine *Raufen*- oder *Ringens*-Parade mit dem Manöver *Beinarbeit*.

◆ Das *Überrennen* ist ein typisches Manöver von großen Tieren mit Hörnern, Stoßzähnen, Geweih oder massiver Schädelplatte; üblicherweise in den Distanzklassen Nahkampf oder Handgemenge. Es ist nicht möglich, einen derartigen Angriff zu parieren (auch nicht mit einem Schild), wohl aber, das Tier mit einem *Gegenhalten*-Manöver auflaufen zu lassen. *Ausweichen* und *Meisterliches Ausweichen* sind natürlich möglich, jedoch abhängig von der Distanzklasse erschwert. *Überrennen* gilt auch immer gleichzeitig als *Angriff zum Niederwerfen*, der häufig auch von einem (einmaligen) *Trampeln*-Angriff gefolgt wird.

◆ **Trampeln** ist gegen liegende Gegnerinnen gerichtet (und funktioniert bei einigen Tieren auch im Anschluss an das Überrennen). Auch hier sind Paraden nicht möglich, es bleiben nur *Ausweich*-Versuche mit einer Erschwernis von 8 Punkten.

◆ Das **Anspringen** ist eine typische Methode von Hunde- und Katzenartigen, um einen Kampf einzuleiten. Oft erfolgt so ein Angriff als Überraschungsangriff (mit Vorliebe von ei-

nem erhöhten Startpunkt aus), aber er kann auch durchaus als offener Angriff funktionieren (zum Beispiel bei einem Wolf). In diesem Fall bleibt das Tier zunächst außerhalb der Reichweite seiner Gegnerin, um sie dann mit einem schnellen Sprung anzufallen. Dieser Angriff kann ebenfalls nicht pariert werden, man kann ihm allerdings (meisterlich) ausweichen und auch das Manöver *Gegenhalten* einsetzen (zumindest wenn man nicht überrascht ist). Auch dieser Angriff ist eine Variante des Angriffs zum Niederwerfen, bei dem je nach Größe und Absprungpunkt des Tiers die KK-Probe zum Stehenbleiben um 3 bis 7 Punkte erschwert wird. Stürzt die Verteidigerin, so folgt meist ein Angriff zum *Verbeißen*.

◆ Wenn ein Tier sich in sein Opfer **verbeißt**, heißt das in der Regel, dass es zugebissen hat und nun versucht, seiner Gegnerin durch Prankenhiebe oder weitere Bisse das Leben zu rauben. Ein Bär kann sein Opfer auch umarmen und zu zerdrücken versuchen, was ebenfalls als verbeißen zählt. Ein solcher Angriff ist natürlich nur möglich, wenn die Kämpfenden sich in Handgemenge-Distanz befinden, zum Beispiel durch ein gelungenes Anspringen. Ansonsten läuft dieser Kampf ab wie ein Würgegriff im Waffenlosen Kampf (siehe S. 53). Allerdings erzeugt das Tier keineswegs nur TP(A), und es ist recht schwierig, ein verbissenes Tier abzuschütteln. Meist lässt es erst ab, wenn seine Lebenspunkte auf ein gefährliches Maß gesunken ist. Die erlittenen Schadenspunkte summieren sich an der Stelle, an der das Tier sich verbissen hat, auf, und verursachen eine Wunde, sobald die SP die KO überschreiten (und ein weiteres Mal bei 2xKO usw.).

◆ **Flugangriff**: Die meisten Raubvögel greifen einen Gegner mit Sturzflügen und einem einzelnen passierenden Angriff an, um sich sofort wieder zurückzuziehen, sich aufzuschwingen und kurze Zeit später erneut anzugreifen. Ein solcher Flugangriff kann je nach Größe des Tieres wie ein Biss oder Prankenhieb (s.o.) pariert werden und auch ein Auflaufenlassen ist möglich, jedoch gelten die Erschwernisse zum Kampf gegen fliegende Wesen. Wenn eine Gegnerin angeschlagen genug scheint, erfolgt meist ein Angriff zum Verbeißen. Vögel sind selbst recht verletzlich: Sobald ein Vogel die Hälfte seiner LeP eingebüßt hat, ist er nicht mehr flugfähig, sondern fällt zu Boden, von wo aus es kaum noch kampffähig ist. Daher ziehen sich die meisten Vögel aus dem Kampf zurück, sobald sie auch nur ein Viertel ihrer Lebensenergie verloren haben.

PARADE

Tiere parieren nicht. Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass Tiere waffenlos kämpfen, denn ihre natürlichen Waffen (Klauen, Zähne, Hörner) sind reine Angriffswaffen

und nicht dazu geeignet, einen gegnerischen Angriff abzufangen. Daher gilt der PA-Wert eines Tieres immer als der Wert, mit dem sie *Meisterlich Ausweichen* (s. S. 37). Sprich: Sie entgehen dem Angriff, ohne sich aus dem Kampfgeschehen zu

entfernen; sie werden natürlich nicht durch ihre natürlichen Rüstungsschutz behindert, d.h., der genannte Wert ist auch der endgültige Verteidigungswert (und entspricht meist der Gewandtheit des Tieres). Besonders aufmerksame Tiere sind in der Lage, ähnlich dem Manöver *Klingenwand* (S. 46), ihren Ausweichen-Wert aufzuspalten.

Einzig waffenlose Angriffe 'pariert' ein Tier bisweilen, indem es den Arm zur Seite schlägt oder, ähnlich dem Manöver *Gegenhalten* (S. 44), in den Angriff der Heldin hineingeht.

LEBENSENERGIE

Wie schon an mehreren Stellen erwähnt, ziehen sich Tiere meist aus dem Kampf zurück, wenn ihre LE auf weniger als ein Drittel des Ursprungswerts gefallen ist, kleinere Tiere auch meist nach dem ersten ernsthaften Treffer.

RÜSTUNGSSCHUTZ

Der RS-Wert von Tieren gilt für deren gesamten Körper; üblicherweise gibt es jedoch die ein oder andere 'verwundbare Stelle' mit einem geringeren RS. Der Meister kann *Tierkunde*-Proben verlangen, um diese Stellen eines Tieres zu erkennen, wenn eine Heldin einen *Gezielten Stich* (das entsprechende Manöver, siehe auch weiter oben) führen will.

AUSDAUER

Die bei den meisten Kreaturen angegebene Ausdauer bezieht sich auf Laufleistungen und Verfolgungsjagden; benutzen Sie sie für den Kampf allerhöchstens als Richtwert. Da Tiere in der Regel keine AuP für Kampfmanöver verbrauchen, ist es, selbst wenn sie die Experten-Regeln zu Ausdauer im Kampf verwenden, meist unnötig, die Ausdauer im Kampf bei den tierischen Gegnern nachzuhalten. Dagegen können Tiere sehr wohl Ausdauerschaden erleiden und z.B. durch einen erfolgreichen Würgegriff kampfunfähig werden.

KONSTITUTION, WUNDEN UND KAMPFUNFÄHIGKEIT

Natürlich können auch Tiere Wunden abbekommen, was wie bei Zweibeinern auch über die Konstitution geregelt wird: Erleidet das Tier mehr SP, als seine KO beträgt, so muss es eine Wunde hinnehmen. Wenn bei einer Kreatur keine KO angegeben ist, dann können Sie davon ausgehen, dass eine Wunde entsteht, sobald ein Wesen auf einen Schlag mehr als ein Drittel seiner LeP verliert.

Pfeile und Bolzen erzeugen nur dann automatisch eine Wunde, wenn die SP ein Zehntel der Gesamt-Lebensenergie des Wesens übersteigen. Das gleiche gilt für das Kampfmanöver *Gezielter Stich* (S. 42). Kritische Treffer erzeugen in der Regel eine Wunde, aber hier liegt die Entscheidung im Einzelfall beim Meister. Wesen mit eher undifferenzierter, schleimiger Konsistenz (Morfus, Quallen, Riesenamöben und dergleichen) erhalten keine Wunden.

Die Auswirkungen einer Wunde auf eine Kreatur entsprechen denen bei Menschen: AT, PA und INI sinken um 2, die GS um 1 (wobei der Meister hier anpassen muss: bei sehr langsamen

Wesen sinkt die GS nicht, bei Tieren mit einer GS von 10 oder mehr kann eine Wunde die GS auch um 2 oder mehr senken). Die wenigsten Tiere kämpfen bis zum Tod, außer sie sind tollwütig, magisch beherrscht, im Bluttausch oder in die Enge getrieben (bisweilen auch bei Verteidigung der Brut). Das heißt üblicherweise, dass Tiere, die zwei Drittel ihrer Lebensenergie verloren (oder zwei Wunden erlitten) haben, grundsätzlich zu flüchten versuchen. Eine Kampfunfähigkeit durch Bewusstlosigkeit gibt es nicht, Tiere brechen erst zusammen, wenn sie 0 oder weniger LeP haben. In der Regel sind sie dann auch sofort tot, außer Sie wollen noch etwas Dramatik in das Spiel bringen, indem Sie beispielsweise den Todeskampf eines Drachen noch extra beschreiben wollen.

Je nachdem, wie die Tiere kämpfen, können Sie die o.g. Werte auch für ein gesamtes Rudel anwenden: Wenn genügend Tiere des Rudels kampfunfähig oder ernstlich verwundet sind, ziehen sich alle Tiere zurück, wenn es ihnen möglich ist. Dämonen, Elementarwesen und Golems erleiden üblicherweise keine Wunden (oder zumindest keinen negativen Effekt aus Wunden), Dämonide, Chimären und Untote können jedoch durchaus von Wunden betroffen sein (was bei letzteren meist den Verlust eines Körperteils bedeutet). Beschworene und durch Zauberei erschaffene Wesen haben meist keinen Selbsterhaltungstrieb und flüchten in der Regel nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer völligen Vernichtung. (Aber seien Sie sich hier nie sicher – gerade nicht bei mächtigeren Dämonen ...)

GEWANDTHEIT UND GESCHWINDIGKEIT

Die Gewandtheit eines Tieres gibt einen allgemeinen Wert für körperliche Aktionen vor. Wann immer Sie als Meister meinen, der Ausgang einer körperlichen Aktion eines Tieres sei unklar, würfeln Sie eine Probe auf den GE-Wert des Tiers. Vor allem, wenn eine Gegenprobe gegen bestimmte Kampfmanöver der Helden gefordert ist, sollten sie die GE zu Rate ziehen. Ein Wesen mit hoher GE und hoher INI-Basis hat üblicherweise auch einen hohen PA-Wert.

Die GS von Tieren hängt von ihrer Größe und der Art ihrer Bewegung ab – und von ihrer bevorzugten Umgebung: Ein Falke kann im Flug durchaus eine GS von 30 erreichen; auf dem Boden hüpfend muss er mit GS 1 vorliebnehmen ...

KÖRPERKRAFT

Die KK eines Tieres beeinflusst nicht die von ihm verursachten TP; sie kann jedoch bisweilen auf die Probe gestellt werden, wenn ein Held Manöver gegen das Tier einsetzt.

MAGIERESISTENZ

Bei einigen Tieren finden Sie zwei Werte für die MR angegeben. In diesen Fällen bezieht sich der Wert vor dem Schrägstrich auf die MR gegen Beeinflussungszauber, der Wert hinter dem Schrägstrich ist die MR gegen Verwandlungszauber. (Es ist deutlich einfacher, einem Steppenrind Angst einzujagen, als es zu versteinern.)

DIE KAMPFTECHNIK-TALENTE

blutet er aus zwei
Wunden an Arm und
Bein, und er weiß, dass
er dem Dieb mit dieser Waffe nicht mehr
lange standhalten wird. In seiner Not
versucht er, seinen Gegner zu Entwaffnen –

dieses Manöver ist mit Schwertern genauso auszuführen wie mit
der Fechtwaffe, die er in der Hand hat.

Leider misslingt ihm dieses Manöver, und der Gegner nutzt diese
Blöße, um ihn nun seinerseits bewusstlos zu schlagen und mit der
Beute zu entkommen.

Wie Sie sicher schon mehrmals gelesen haben, werden in diesen Talenten keine besonderen Talentproben gewürfelt. Statt dessen werden anhand der Eigenschaftswerte der Helden die Basiswerte für Attacke, Parade und den Fernkampf (also den Einsatz von Schuss- und Wurfaffen) ermittelt, zu denen sich dann (als Ganzes oder aufgeteilt) die Talentpunkte für die jeweilige Kampffertigkeit hinzu addieren. Weitere Informationen zu den verschiedenen Kampftechniken, alle Regelungen über ihren Einsatz und Auswirkungen finden Sie auf den folgenden Seiten.

ABLEITEN BEI KAMPFFERTIGKEITEN

Auch im Bereich Kampf sind einige Talente untereinander recht ähnlich, so dass eine Schwertkämpferin üblicherweise auch weiß, wie sie mit einem Säbel umzugehen hat; die Abzüge vom Talentwert betragen hier 5 Punkte, von denen 2 vom AT- und 3 vom PA-Wert abgezogen werden. (Zum Ableiten bei anderen Talenten siehe **Mit flinken Fingern**, Seite 18.) Des weiteren gibt es einige Waffen, die durchaus mit verschiedenen Kampffertigkeiten gleich effektiv geführt werden können. Ist eine Heldin gezwungen, eine Waffe zu benutzen, für die sie kein Talent besitzt und die auch keine Ableitfertigkeit aufweist, so muss sie mit ihren AT/PA-Basiswerten und zusätzlich den oben genannten Abzügen (AT-2, PA-3) kämpfen. Wenn man nicht mit dem Original-Talent kämpft, können nur solche Sonderfertigkeiten bzw. Manöver eingesetzt werden, die in beiden Kampffertigkeiten vorkommen.

Beispiel: Xerwolf ist ein ganz passabler Schwertkämpfer (AT 14, PA 12, beherrscht unter anderem die Manöver Betäubungsschlag und Entwaffnen). Eines Abends ertappt er einen Dieb, der sich gerade an seinem Schreibtisch zu schaffen macht. Da er keine Waffe dabei hat, reißt er den Schmuckdegen vom Kamin und greift den Schurken an. Leider hat er den Umgang mit Fechtwaffen nie gelernt, aber mit der Technik des Schwertkampfes kann er wenigstens einigermaßen improvisieren: Seine Attacke sinkt auf 12, seine Parade auf 9. Gerne hätte er den Dieb nun betäubt, aber leider gibt der Degen nicht die Wucht für ein solches Manöver her. Nach kurzer Zeit

Eine Ableitung erfolgt immer vom unspezialisierten TaW – eine Spezialisierung auf Schwerter (Kurzschwerter) verbessert also nicht den Kampfwert für Khunchomer. Es ist auch möglich, die Ableitfertigkeit zu verwenden, wenn die Heldin das geforderte Original-Talent besitzt – eine Kämpferin, die weiß, wie ein Schwert aussieht (TaW 2), aber ihr ganzes Leben den Kampf mit dem Degen geübt hat (TaW 16), kann durchaus stets mit ihren Fechtwaffen-Kampfwerten attackieren und parieren. Um jedoch einen *Wuchtschlag* nutzen zu können, muss sie mit den Werten kämpfen, die ihr Schwert-TaW vorgibt.

SPEZIALISIERUNG

Es ist möglich, sich auf bestimmte Nahkampf- oder Fernkampfaffen zu spezialisieren (zum Thema Spezialisierung bei regulären Talenten siehe **MFF**, Seite 17f.). Eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe gilt als Sonderfertigkeit und ist dort auch aufgelistet und erklärt (**MFF 42** und Seite 82 im vorliegenden Band). Eine Heldin kann mehrere Spezialisierungen erwerben, sich aber nicht innerhalb eines Talents auf improvisierte Waffen spezialisieren. Und natürlich gilt auch bei Waffen die Regel, dass eine Spezialisierung erst ab TaW 7 möglich ist, eine zweite im gleichen Talent ab TaW 14.

STEIGERUNG

Die verschiedenen Kampftechnik-Talente sind unterschiedlich schwer zu erlernen; sie werden gemäß der Steigerungskostentabelle (**SKT; MFF 46**) gesteigert; wobei sie üblicherweise zu den Kategorien C, D oder E gehören. Der Maximalwert einer Kampftechnik ist so hoch wie der höhere der beiden Eigenschaftswerte GE und KK plus drei. Eine Kämpferin mit GE 12 und KK 15 kann eine Kampftechnik also auf einen TaW von 18 steigern. Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält die Verbesserung von Eigenschaften eine entscheidende Bedeutung, denn sowohl die Erhöhung eines Eigenschaftswertes als



auch die Steigerung von Talentwerten kann die Werte für Attacke und Parade nach oben bewegen. (Dass eine Heldin durch ein einschneidendes Ereignis oder eine schwere Verwundung Eigenschaftspunkte verliert und dadurch die Basiswerte sinken, ist sehr selten, kann aber ebenfalls vorkommen.)

Wenn durch veränderte Eigenschaftswerte der AT- oder PA-Basiswert steigt, verbessern sich natürlich auch alle AT- bzw. PA-Werte. Wenn der Talentwert in einem bestimmten Kampftechnik-Talent angehoben wird, muss sich die Spielerin entscheiden, ob sie in der entsprechenden Kampftechnik den AT- oder den PA-Wert erhöht (wobei die Maximaldifferenz von 5 Talentpunkten weiterhin zu beachten ist – durch die unterschiedlichen Basiswerte oder durch Rüstungs-Behinderung kann der Unterschied zwischen AT und PA natürlich noch etwas mehr betragen, vergleiche AH 17). Wenn der Talentwert in einer reinen Angriffstechnik (Peitsche, Lanzenreiten) oder in einer Fernkampftechnik verbessert wird, steigt der zugehörige AT-Wert natürlich ebenfalls.

Name des Talents: Der Name des Talents nennt immer die Kategorie der Waffen, die mit diesem Talent geführt werden können. Dabei kommt es mitunter vor, dass der Name mit einer bestimmten Waffe übereinstimmt. Lassen Sie sich davon nicht irritieren: Der Khunchomer ist kein Säbel, wird aber mit dem Talent Säbel geführt.

Hinter dem jeweiligen Talent steht, zu welcher Art von Kampf es geeignet ist. Hier gibt es die Unterscheidung zwischen Waffenlosem Nahkampf, Bewaffnetem Nahkampf, Bewaffnetem Kampf (die 'Mittelstreckenwaffen' Peitsche und Lanze) sowie Fernkampf. Für jede dieser Arten gelten eigene Regeln die Sie in den Kapiteln ab Seite 17, 48 bzw. 60

finden. Außerdem wird hier auch noch erwähnt, ob es sich um ein Basis-, Spezial- oder Berufstalent handelt.

eBE: Die effektive Behinderung und ihre Berechnung wird oben auf dieser Seite erklärt.

Verwandte Fertigkeiten: Nur von den hier genannten Talenten kann abgeleitet werden. Siehe hierzu S. 73.

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Eine vollständige Liste aller Waffen und ihrer Werte finden Sie ab S. 83. Manche Waffen können mit unterschiedlichen Talenten geführt werden, sie sind dann bei jedem Talent genannt. Improvisierte Waffen werden zwar mit dem betreffenden Talent geführt, sind aber eigentlich nicht für den Kampf gedacht und

dementsprechend nicht ausgewogen. Näheres hierzu finden Sie auf S. 87.

Besonderheiten: Bei manchen Waffen gibt es noch Sonderregeln zu beachten, die hier genannt sind.

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Ab Seite 37 finden Sie spezielle Manöver, die eine Kämpferin im Kampf einsetzen kann. Diese Manöver sind allerdings nur mit bestimmten Waffenarten auszuführen und meist an Sonderfertigkeiten gekoppelt; diese finden Sie ab S. 78.

Steigern: Waffentalente sind unterschiedlich schwer zu lernen. Der Buchstabe hier nennt die Spalte in der SKT, nach der dieses Talent gesteigert werden kann.

Anderthalbhänder (Bewaffneter Nahkampf)

Die meisten anderthalbhändig geführten Schwerter und Säbel können zwar – je nach Körperkraft der Heldin – als Schwerter, Säbel oder Zweihandschwerter/-säbel geführt werden, ihre wahren Fähigkeiten erkennt man jedoch nur, wenn man die für sie typischen Manöver in einer Kampftechnik erlernt hat. Trotz ihres nicht unbeträchtlichen Gewichts können gut geführte Anderthalbhänder ein fast so variantenreiches Klingenspiel ermöglichen wie Fechtwaffen, weswegen dieses Talent auch gerne als die 'Königsdisziplin' unter den Klingengewaffen angesehen wird.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeiten: Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Anderthalbhänder, Bastardschwert, Nachtwind, Rondrakamm, Tuzakmesser

Besonderheiten: Anderthalbhänder, Rondrakamm und Tuzakmesser können nach Belieben in den Distanzklassen *Stangenwaffe* und *Nahkampf* verwendet werden (s. S. 22). Die Kampftechnik des Anderthalbhänders erfordert grundsätzlich den Einsatz beider Hände;

Schilde oder Parierwaffen können nicht zusätzlich geführt werden.

Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Klingenturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: E

Armbrust (Fernkampf)

Zwar beziehen auch diese Waffen ihre Energie aus gespannten Bögen (die 'klassischen' Armbrüste), verdrehten Sehnen (moderne Torsionswaffen) oder mechanischen Federn, aber damit enden die Ähnlichkeiten mit Bögen auch schon. Alle armbrustähnlichen Waffen besitzen einen Schaft, einen Abzug und einen Spannmechanismus und alle sind prinzipiell durch Ausrichten aufs Ziel und Auslösen des Abzugs abzuschießen.

eBE: BE-5

Verwandte Fertigkeit: Bogen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Leichte und Schwere Armbrust, Balläster, Eisenwalder, Arbalone, Arbalette, Balestra, Balestrina

EFFEKTIVE BEHINDERUNG (eBE)

Die effektive Behinderung eines Kampftalents (und damit die Verminderung der AT- und PA-Werte) ergibt sich aus der Behinderung durch Rüstung und getragene Last (siehe S. 24 und **Basisregeln 115**) sowie den unten genannten Abzügen. Eine Heldin, die von ihrer Rüstung mit BE 6 behindert wird und eine Hellebarde (Gattung: Infanteriewaffe; eBE: BE-3) führt, hat also eine effektive Behinderung von 3 Punkten und muss einen Punkt von ihrer AT und zwei Punkte von ihrer PA abziehen. Die BE der Rüstung kann auch durch die Sonderfertigkeiten: *Rüstungsgewöhnung I – III* gesenkt werden; näheres hierzu siehe Seite 81.

Bei Peitsche und Fernkampftalenten wird der eBE-Wert vom gesamten Angriffswert (der Peitschen-AT oder dem FK-Wert) abgezogen.

Beim **Lanzenreiten** kommt überhaupt keine Behinderung zum Tragen, beim **Kampf vom Pferderücken** aus (siehe S. 53) gelten einige Besonderheiten zur Behinderung.

Besonderheiten: Wann immer ein Treffer mit einem Bolzen Schadenspunkte anrichtet, verursacht er automatisch eine *Wunde* (siehe S. 26); bei Armbrüsten und armbrustähnlichen Waffen, die Kugeln verschießen, gilt dies nur bei einigen besonderen Waffen (siehe Fernwaffen-Tabelle und die dazugehörigen Erläuterungen auf S. 88). Eine Arbalone kann nicht vom Pferderücken aus eingesetzt werden, eine Schwere (Winden-)Armbrust kann nicht auf dem Pferderücken nachgespannt werden.

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff+, Fernkampf vom Pferderücken / Berittener Schütze, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen

Steigern: C

Belagerungswaffen (Fernkampf)

Mit diesem Talent wird die Bedienung diverser mechanischer Geschütze und 'Großgeräte', von der Belagerungs-Armbrust bis hin zum riesigen 'Zyklopen' geregelt.

eBE: –

Verwandte Fertigkeit: – (nur bei der Hornisse: Armbrust)

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Balli-

ische Schleudergeräte (Onager, Zyklon), Hornisse, Torsionsschleudern (Aal, Rotze), Drahtschleudern und Belagerungs-Armbrüste
Besonderheiten: Belagerungswaffen sind nicht von einer einzigen Person zu transportieren; sie können im Kampf üblicherweise nur einmal eingesetzt werden, weil ihre Nachladezeiten meist länger sind, als ein Kampf dauert.
Mögliche Manöver: Fernkampfangriff+ (außer bei ballistischen Schleudergeräten)
Steigern: D

Blasrohr (Fernkampf)

Das Blasrohr, mit dem kleine, meist vergiftete Pfeile verschossen werden, ist eine hauptsächlich im Dschungel der Waldmenschen verbreitete Waffe.

eBE: BE-5

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffe: Blasrohr
Besonderheiten: Die kleinen Geschosse machen an sich kaum Schaden, sie sind in der Regel eher lästig als gefährlich. Aber da sie üblicherweise mit einem schnellwirkenden Gift bestrichen sind, ist ihre Wirkung nicht nur bei Sklavenfängern in Südaventuriens Dschungeln sehr gefürchtet. Natürlich tritt die Giftwirkung nur ein, wenn der Pfeil die Rüstung durchdringt oder eine ungeschützte Stelle trifft, der Pfeil also mindestens einen SP erzeugt.

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff+ / Scharf- und Meisterschütze
Steigern: D

Bogen (Fernkampf)

Bögen sind die Waffe der Wahl für die Bewohner von Steppen, Wüsten und Auen, weswegen sowohl die Elfen wie auch die Orks, die Weidener wie auch die Novadis für ihre Künste mit dem Bogen bekannt sind. Die Auswahl dieser Schusswaffen reicht vom kompakten Kurzbogen der Novadis bis zum Weidener Langbogen. Der korrekte Umgang mit Pfeil und Bogen erfordert einiges an Übung, für etliche Bögen auch eine gehörige Kraft.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kurzbogen, Kompositbogen, Kriegsbogen, Langbogen, Elfenbogen, Orkscher Reiterbogen
Besonderheiten: Wann immer ein Treffer mit einem Pfeil Schadenspunkte anrichtet, verursacht er automatisch eine Wunde (siehe S. 26). Diese Wunde zählt zusätzlich zu eventuellen Wunden durch hohe Schadenspunkte.

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff+, Fernkampf vom Pferderücken / Berittener Schütze, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen
Steigern: E

Diskus (Fernkampf)

Im Gegensatz zu gewöhnlichen Wurfscheiben und -ringen, die aus dem Handgelenk geschleudert werden, erfordern diese Waffen, um

effektiv wirken zu können, den Einsatz des ganzen Körpers. Diese Art des Fernkampfes ist nur auf Maraskan und bei den maraskanischen Exilanten bekannt, die jedoch damit überraschende Erfolge erzielen.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Diskus, Kampfdiskus

Besonderheiten: Um einen Diskus werfen zu können, braucht man ebenso viel Platz, wie um eine Zweihandwaffe benutzen zu können. Die Flugbahn eines Diskus ist nicht gerade, sondern immer leicht gebogen. Meisterinnen ihres Faches können einen Diskus auf größere Entfernungen deswegen sogar so werfen, dass er trifft, obwohl die direkte Flugbahn von einem schmalen Hindernis versperrt ist. (Eventuelle Probenzuschläge sind hier immer Meistersentscheidung.)

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff+

Steigern: D

Dolche (Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

Hierunter fallen alle zum Stechen (und so gut wie nicht zur Parade) gedachten Klingenwaffen mit einer maximalen Länge von zwei Spann – also alles vom als Waffe eingesetzten Essmesser bis hin zum Schweren Dolch, dessen größte Exemplare fast schon als Kurzsword gelten können. Die meisten zum Kampf geeigneten Dolche haben eine gerade, beidseitig angeschliffene Klinge.

eBE: BE-1

Verwandte Fertigkeit: Fechtwaffen, Raufen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Basiliskenzunge, Borndorn, Dolch, Drachenzahn, Eberfänger, Hakendolch, Jagdmesser, Kurzsword, Langdolch, Linkhand, Mengbilar, Ogerfänger, Schwerer Dolch, Waqqif; *improvisiert:* Wurfdolch, Wurfmesser, Vulkanglasdolch, diverse Ess- und Arbeitsmesser

Besonderheiten: Mit allen hier aufgeführten Waffen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandfliegeln, Zweihand-Hieb- und Zweihandschwertern/-säbeln nicht pariert werden (Ausnahmen: Kurzsword, Hakendolch).

Mögliche Manöver: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Todesstoß

Steigern: D

Fecht- und Hieb- waffen

(Bewaffneter Nahkampf)

Dies sind schmale, fast ausschließlich zum Stich geeignete Klingenwaffen von knapp unter einem Schritt Klingenlänge mit meist reich verzierten Griffkörpern, Parierbügeln oder kompliziert verdrehten Parierstangen. Sie sind elegant, schnell und gelten den einen – Horasiern und Almadanern

– als überaus 'modern', den anderen – Weidenern, Thorwalern – als 'lächerliche Geckenwaffen'.

eBE: BE-1

Verwandte Fertigkeit: Dolche, Schwerer

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Deegen, Florett, Magierdegen, Rapier, Stockdegen, Wolfsmesser

Besonderheiten: Mit allen hier aufgeführten Waffen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandfliegeln und Zweihand-Hieb- und Hieb- nicht pariert werden.

Mögliche Manöver: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Todesstoß
Steigern: E

Hieb- und Stech- waffen

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

In diese Kategorie fallen all jene einhändig geführten Waffen, deren Schadenswirkung primär auf Wucht basiert und mit denen man 'punktförmig' Schaden anrichtet, also zum einen Äxte, die aus einer schweren, breiten Klinge an einem Stiel bestehen und deren Schadenswirkung sowohl auf Wucht als auch auf der Schneidwirkung der Klinge (egal ob mit einem oder als Doppelblatt) beruht, zum anderen all jene Streitkolben, Keulen und Kriegshämmer, die möglichst viel Wucht auf einem Fleck konzentrieren sollen, um Rüstungen zu verbeulen (oder gar mit Stacheln und Schneidblättern zu durchdringen) und Knochen zu brechen.

Die Maximallänge dieser Waffen ist etwa ein Schritt, das Maximalgewicht etwa drei Stein; alles darüber sind Zweihandwaffen. Die Grenze zwischen Äxten und verschiedenen Formen von Streithämmern ist fließend.

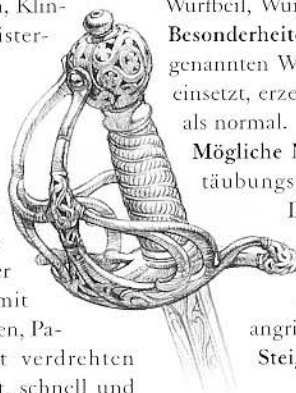
eBE: BE-4

Verwandte Fertigkeit: Säbel, Zweihand-Hieb- und Hieb-
waffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Brakbengel, Byakka, Gruufhai, Keule, Lindwurmschläger, Molokdeschnaja, Orknase, Rabenschnabel, Schmiedehammer, Schneidzahn, Skraja, Sonnenszepter, Streitaxt, Streitkolben, Zwergenskraja; *improvisiert:* Ast, Beil, Fackel, Fleischerbeil, Knüppel, Sichel, Stuhlbein, Wurfbell, Wurfschläger

Besonderheiten: Wenn eine Reiterin eine der genannten Waffen gegen eine Fußkämpferin einsetzt, erzeugt sie 2 Punkte Schaden mehr als normal.

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag
Steigern: D



Infanteriewaffen (Bewaffneter Nahkampf)

Bei diesen Waffen ist eine kurze Klinge an einem langen Stiel befestigt, wobei die Klinge meist sowohl zum Hieb als auch zum Stich geeignet ist; bisweilen finden sich auch Haken an der Waffe, um Gegner umzureißen oder vom Pferd zu ziehen.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Speere, Zweihand-Hieb Waffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Glef, Hakenspieß, Hellebarde, Langaxt, Pailos, Partisane, Schnitter, Sturmsense, Wurmspieß; *improvisiert:* Sence

Besonderheiten: Infanteriewaffen sind mit ihrer Gesamtlänge von etwa zweieinhalb Schritt prinzipiell zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich. Sie werden üblicherweise in der Distanzklasse *Stangenwaffen* geführt.

Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Formations-Parade, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: D

Kettenstäbe (Bewaffneter Nahkampf)

Der Kettenstab, eine Kombination von zwei etwa zwei Spann langen Stöcken und einer bis zu gleich langen Kette, ist eine sehr seltene Waffe, die hauptsächlich im tulamidischen Raum und bei Phexdienern bekannt ist.

eBE: BE-1

Verwandte Fertigkeit: Kettenwaffen, Zweihandflegel

Mit diesem Talent zu führende Waffe: Kettenstab

Besonderheiten: Ein Kettenstab ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten, und ist von der Art der Führung her eine Zweihandwaffe, die gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist also nicht möglich.

Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Hammer-schlag, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: E

Kettenwaffen (Bewaffneter Nahkampf)

Bei diesen Waffen ist eine Kugel oder ein anderes schweres Gewicht, meist noch mit Dornen oder Stacheln gespickt, am Ende einer Kette befestigt, deren Länge knapp unter der des Stiels liegt, an dem sie befestigt ist. Es ist hinreichend schwierig, mit solchen Waffen zu parieren – aber es ist ebenso schwer, den Angriff einer solchen Waffe abzuwehren, da man mit ihr unter anderem auch um Schilde herum schlagen kann und bestimmte Arten von Waffen Angriffen mit einer Kettenwaffe nichts entgegenzusetzen haben.

Ebenfalls mit diesem Talent geführt werden alle kurzen Geißeln (als Disziplinierungsinstrumente) und Peitschen mit mehreren beschwerten Enden (wie die 'Neunschwänzige Katze').

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Kettenstäbe, Zweihandflegel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Morgenstern, Ochsenherde, Ogerschelle, Neunschwänzige, Geißel

Besonderheiten: Kettenwaffen ignorieren den PA-Bonus, den Schilde bieten. Mit allen Waffen, die unter der Kategorie Dolche oder Fechtwaffen aufgeführt sind (s. S. 83), ist es nicht möglich, Kettenwaffen zu parieren, und mit den anderen Waffen ist die Abwehr eines Angriffs mit einem Morgenstern, einer Ogerschelle oder einer Ochsenherde immer noch um 2 Punkte erschwert.

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: D

Lanzenreiten

(Bewaffneter Kampf; reine AT-Technik)

Dieses Talent stellt den Sturmangriff eines Berittenen mit eingelegter Lanze dar. Es ist ein reines Angriffstalent, das wie Peitsche oder Fernkampf-Fertigkeiten gehandhabt wird. (Mit eingelegter Lanze ist es nicht möglich zu parieren. Näheres hierzu finden Sie auf S. 58)

eBE: –

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Dschadra, Kriegslanze, Turnierlanze

Besonderheiten/ Mögliche Manöver: siehe das Kapitel zum Lanzengang auf Seite 58

Steigern: E

Peitsche

(Bewaffneter Kampf; reine AT-Technik)

Hierunter fällt nur die lange Fuhrmanns-peitsche, die wegen ihrer Länge schon fast als 'Fernwaffe' anzusehen ist und deswegen auch ebenso gehandhabt wird (Addition des kompletten Talentwerts auf den AT-Basiswert; höhere Proben-Erschwernisse).

Es ist schon eine ziemliche Kunst, mit Peitschen effektiv zu kämpfen, und selbst dann ist eine Parade mit diesen Waffen unmöglich. Allerdings hilft auch ein Schild nicht gegen Peitschenangriffe, und mit diesen Waffen sind einige besondere Angriffe möglich.

eBE: BE-1

Verwandte Fertigkeit: –

Mit diesem Talent zu führende Waffe: Peitsche

Besonderheiten: Eine Peitsche ignoriert den PA-Bonus von Schilden.

Mögliche Manöver: Entwaffnen, Umreißen

Steigern: E

Raufen (Waffenloser Kampf; Basistalent)

Dies ist die Fertigkeit, durch Einsatz von Hän-

den, Füßen und Zähnen Schaden anzurichten (womit Schwinger und Geraden, Krallenhiebe, Kopfstöße und Bisse, hochgezogene Knie und eingedrehte Sprungtritte, wie auch die Schwanzangriffe der Achaz alle unter dieses Talent fallen) oder einem solchen Angriff durch Blockieren, Auspendeln, Seitsschritte etc. zu entgehen.

Eine professionelle waffenlose Kämpferin wählt üblicherweise einen *Stil* (der wie eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe gehandhabt wird; siehe S. 49), der die Bewegungen für diese Art von Kampf festlegt und der bestimmt, welche Sonderfertigkeiten und Manöver – und das sind beim Raufen nicht wenige – sie einsetzen kann. Auch der Einsatz eines Schlagrings (und verschiedener Handgemengewaffen) wird mit diesem Talent geregelt. Angriffe mit der bloßen Hand oder dem Fuß richten üblicherweise 1W6 TP an, die jedoch von der Ausdauer abgezogen werden; die Hälfte dieser Punkte (abgerundet) wird zusätzlich von der LE abgezogen.

eBE: BE

Verwandte Fertigkeit: –

Besonderheiten/ Mögliche Manöver: Betäubungsschlag, Stumpfer Schlag (beides jeweils bei der Benutzung einer Handgemengewaffe oder eines Waffenknaufts), ansonsten je nach Kampfstil (s. S. 49)

Steigern: C

Ring (Waffenloser Kampf)

Hierunter fallen alle Techniken, mit denen man eine Gegnerin ergreifen, festhalten, umklammern, niederringen oder zu Boden schleudern kann sowie die Verteidigungsmöglichkeiten dagegen, die vom einfachen Auspendeln bis zum aktiven Entwinden reichen (womit man sich z.B. auch aus der Umschlingung eines Kraken oder einer Schlange befreien kann). Üblicherweise wählt eine professionelle Ringkämpferin einen *Stil* (der wie eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe gehandhabt wird; siehe S. 49), der die Bewegungen für diese Art von Kampf festlegt und der bestimmt, welche Sonderfertigkeiten und Manöver einsetzbar sind.

Ring-Angriffe richten als Wurf 1W6 TP an, bringen die Gegnerin in eine ungünstige Position, erleichtern folgende Angriffe oder halten sie fest; mehr hierzu siehe Seite 49.

eBE: BE

Verwandte Fertigkeit: –

Besonderheiten/ Mögliche Manöver: je nach Kampfstil (s. S. 49)

Steigern: D

Säbel (Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

Im Gegensatz zu Schwertern werden diese scharfen Hieb Waffen – wie der Name schon sagt – vornehmlich zum Hieb, selten einmal zum Stich eingesetzt, und ebenfalls im Unterschied zu Schwertern haben sie meist nur eine

Schneide (und eventuell eine ausgearbeitete Spitze). Diese Waffenkategorie reicht von kurzen Haumessern über elegante Reitersäbel bis hin zu schweren, fast schon an Äxte erinnernden Waffen.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Hiebaffen, Schwerter

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Amazonasäbel, Arbach, Entermesser, Haumesser, Khunchomer, Kurzsword, Robbentöter, Säbel, Sklaventod, Waqqif

Besonderheiten: Wenn eine Reiterin eine der genannten Waffen gegen eine Fußkämpferin einsetzt, erzeugt sie 2 Punkte Schaden mehr als normal.

Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelanriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: D

Schleuder (Fernkampf)

Schleudern gehören zu den schlichsten und doch wirkungsvollen Fernkampfwaffen. Mit ihnen können sowohl simple Steine als auch spezielle Bleistücke geschleudert werden. Sie gelten zwar als 'Zivilistenwaffen', da sie speziell von Hirten gerne verwendet werden, aber bis noch vor einigen Jahren zählten zyklöpische Schleuderer zu begehrten Söldnertruppen. Ebenfalls in diese Kategorie gehören Jagdwaffen wie die zwergische Fledermaus und das Lasso, Wurf- und Enterhaken, schlussendlich auch die verschiedenen Formen der an den Rändern beschwerten Wurfnetze, die von Tierfängern oder (selten) Arenakämpfern eingesetzt werden.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: -

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Schleuder, Fledermaus, Lasso, Leichtes Wurfnetz, Schweres Wurfnetz, Wurfhaken; *improvisiert:* Kleines Fischernetz, Enterhaken

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff+ / Scharf- und Meisterschütze

Steigern: E

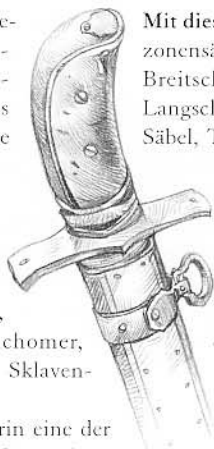
Schwerter (Bewaffneter Nahkampf)

Hierbei handelt es sich um Klingenwaffen mit einer Gesamtlänge von einem halben bis einviertel Schritt, wovon die beidseitig geschliffene Klinge mindestens drei Viertel der Länge ausmacht.

Schwerter sind zum 'Hauen und Stechen' gedacht, und ihre Parierstange erlaubt auch kompliziertere Verteidigungsmanöver.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel



Mit diesem Talent zu führende Waffen: Amazonasäbel, Barbarensword, Bastardsword, Breitsword, Kurzsword, Kusliker Säbel, Langsword, Nachtwind, Rapier, Robbentöter, Säbel, Turniersword

Besonderheiten: Wenn eine Reiterin eine der genannten Waffen gegen eine Fußkämpferin einsetzt, erzeugt sie 2 Punkte Schaden mehr als normal.

Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Doppelanriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle,

Wuchtschlag

Steigern: E

Speere (Bewaffneter Nahkampf)

Dies sind zum einen Waffen von max. 2 Schritt Länge, die üblicherweise einhändig (unten mit E gekennzeichnet; siehe auch Anmerkung auf S. 87) und mit Schild geführt werden, zum anderen alle überlangen Speere, die ausschließlich zum zweihändigen Stoß geeignet sind und zu denen man nicht gleichzeitig Schilde führen kann (Z). Kennzeichen eines Speers ist, dass er – im Gegensatz zu Infanteriewaffen – ausschließlich zum Stoß benutzt wird, während die Parade meist mit dem stumpfen Ende erfolgt (wenn man überhaupt mit dem Speer pariert, was bei den überlangen Waffen kaum der Fall sein wird).

Eine besondere Gruppe stellen die pikenähnlichen Waffen (Pike, Drachentöter) dar, die wegen ihrer schieren Länge als Waffen eines einzelnen Kämpfers eher ineffektiv, in geschlossener Formation oder in besonderen Kampfsituationen aber kaum überwindbar sind.

Einhändige Speere können geworfen werden (zweihändige auch, aber meist mit einem wenig beeindruckenden Resultat ...).

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Infanteriewaffen, Stäbe

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Dreizack (E), Dschadra (E), Efferdbart (E/Z), Holzspeer (E), Speer (E), Drachentöter (Z), Jagdspieß (Z), Partisan (Z), Pike (Z), Stoßspeer (Z), Wurmspieß (Z); *improvisiert:* Kriegslanze und Turnierlanze im Fußkampf

Besonderheiten: Zu einhändig und zweihändig geführten Speeren siehe oben.

Mögliche Manöver: Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Formationsparade, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Todesstoß, Umreißen

Steigern: D

Stäbe (Bewaffneter Nahkampf)

Ein einfacher Holzstab von etwa acht Spann Länge kann eine durchaus effektive Waffe sein, wenn er von einer Meisterin ihres Fachs ge-

führt wird – und meist sind Kampfstäbe keine 'einfachen Holzwaffen', sondern speziell gehärtet, mit Metallbändern umwunden oder gar mit Klingen an beiden Enden versehen.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Speere

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kampfstab, Magierstab, Zweililien

Besonderheiten: Stäbe sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Umreißen, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: D

Wurfbeile (Fernkampf)

Diese vor allem bei Piraten und Thorwalern gebräuchliche Fernkampfwaffe ist schwierig zu handhaben, da sie während des Fluges um die Querachse rotiert.

Die meisten Wurfbäbe sind 'scharf' an allen Kanten' und bestehen gänzlich aus Metall. Ebenfalls mit diesem Talent eingesetzt werden alle sich überschlagenden Wurfkolben und Wurthölzer.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Wurfspeere, Wurfmesser

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Wurfbeil, Schneidzahn, Wurfkeule; *improvisiert:* Stein, Flasche

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff+, Fernkampf vom Pferderücken, Scharfschütze, Berittener Schütze

Steigern: D

Wurfmesser (Fernkampf; Basis)

Messer und Dolche sind die am weitesten verbreiteten Wurfaffen, aber nicht jedes Messer, jeder Dolch ist zum Werfen geeignet. Wurftauglich sind nur speziell ausgewogene Waffen, die meistens über einen besonders leichten Griff verfügen. Auch Wurfscheiben, -ringe und -sterne fallen in diese Kategorie, ebenso wie Wurfpeile und -dorne.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile, Wurfspeere

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Borden, Wurfmesser, Wurfdolch, Wurfpeil, Wurfstern, Wurfpeile, Wurfring; *improvisiert:* verschiedene Messer und Dolche

Mögliche Manöver: Fernkampfangriff+, Fernkampf vom Pferderücken / Scharfschütze, Meisterschütze, Eisenhagel

Steigern: C

Wurfspeere (Fernkampf)

Der Wurfspeer ist eine bei allen Völkern gebräuchliche Jagdwaffe und wurde einst auch in größerem Umfang in den aventurischen Armeen eingesetzt. Es gibt Wurfspeere in ver-

schiedenen Größen, solche, die mit kurzen Schleuderhölzern beschleunigt werden, und auch die seltene Stock- oder Stabschleuder fällt von der Art ihrer Verwendung her in den Bereich Wurfspere.

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Eferdbart, Granatapfel, Holzspeer, Speer, Speerschleuder, Stabschleuder, Wurfspere; *improvisiert:* Dschadra

Mögliche Manöver/Sonderfertigkeiten: Fernkampfangriff+, Fernkampf vom Pferderücken / Scharfschütze, Meisterschütze, Berittener Schütze

Steigern: C

Zweihandflegel (Bewaffneter Nahkampf)

Zweihandflegel (als *improvisierte Waffe* verwendete Dreschflegel oder spezielle Kriegsflegel) sind in ihren Paradenfähigkeiten stark eingeschränkt, jedoch wie alle Kettenwaffen in der Lage, Schilde zu ignorieren, und haben zudem eine nicht zu unterschätzende Auftreffwucht.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Kettenwaffen, Infanteriewaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Kriegsflegel; *improvisiert:* Dreschflegel

Besonderheiten: Zweihandflegel ignorieren den PA-Bonus von Schilden. Es sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: D

Zweihand-Hieb Waffen

(Bewaffneter Nahkampf)

Bei diesen Waffen kommt es darauf an, die schwere (und bisweilen scharfe) Schlagfläche mit großer Wucht punktgenau ins Ziel zu bringen, da der Stiel der Waffe kaum Schaden anrichtet; für Stiche und Stöße sind diese Waffen nicht geeignet, ebenso sind ihre Paradenfähigkeiten stark eingeschränkt.

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Hieb Waffen, Infanteriewaffen

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Barbarenstreitaxt, Echsische Axt, Felsspalter, Gruufhai, Kriegshammer, Langaxt, Orknase, Pailos, Warunker Hammer, Zwergenschlägel; *improvisiert:* Holzfälleraxt, Spitzhacke, Vorschlaghammer

Besonderheiten: Dies sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: D

Zweihandschwerter/-säbel

(Bewaffneter Nahkampf)

Unter dieses Talent fallen alle besonders langen Klingenwaffen, die in erster Linie zum Hieb gedacht sind, mit denen sich allerdings auch auf kürzere Distanz zustoßen lässt und mit denen auch Paraden noch angemessen möglich sind (auch wenn sämtliche Bewegungen etwas langsamer vonstatten gehen als mit den universell einsetzbaren Anderthalbhändern).

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

Mit diesem Talent zu führende Waffen: Andergaster, Anderthalbhänder, Boronssichel, Doppelkunchomer, Großer Sklaventod, Rondrakamm, Tuzakmesser, Zweihänder

Besonderheiten: Mit Ausnahme des Andergasters und der Boronssichel (beide ausschließlich für die Distanzklasse *Stangenwaffe* geeignet) können Zweihandschwerter und -säbel nach Belieben in den Distanzklassen *Stangenwaffe* und *Nahkampf* verwendet werden. Dies sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.

Mögliche Manöver: Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Formations-Parade, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Steigern: E

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

stimmen. Wie sie bei den Manövern (s. S. 36) sehen konnten, haben

wir versucht, hier eine möglichst einheitliche Form zu finden, die sich auch bei den Sonderfertigkeiten fortsetzt.

Viele besondere *Kampftechniken* sind beim **Schwarzen Auge** über Sonderfertigkeiten geregelt. Das heißt, dass ein Held ein bestimmtes Manöver nur dann ausführen darf, wenn er eine genaue Kenntnis bestimmter Schlag- und Schrittfolgen hat, er eine für das Manöver geeignete Waffe führt und die Umstände

Die bekanntesten Sonderfertigkeiten sind im Folgenden aufgelistet, aber es ist natürlich durchaus möglich, dass Sie in Ihrer Runde eigene Manöver und dazugehörige Sonderfertigkeiten entwickeln wollen.

AUFMERKSAMKEIT

Ein Held mit dieser Fähigkeit benötigt nur eine Aktion (anstatt zweier), um sich im Kampf Orientierung zu verschaffen und seinen INI-Wert auf das mögliche Maximum (entsprechend einem Würfelwurf von 6 bei der Initiativ-Bestimmung) anzuheben; er muss hierzu auch keine IN-Probe ablegen. Die IN-Probe, um Überraschung zu verhindern (siehe S. 18), ist von vornherein um 4 Punkte erleichtert. Ein Held mit *Aufmerksamkeit* hat genügend Übersicht, um sich nicht in Reichweite eines Passierschlags zu bringen oder diesen vorauszuahnen: Gegen ihn ist ein *Passierschlag* (siehe S. 31) um zusätzliche 4 Punkte erschwert.

Außerdem muss er nicht zu Beginn einer

Kampfrunde ankündigen, ob er eine Aktion in eine Reaktion umwandeln will oder umgekehrt, sondern erst unmittelbar bevor er seine erste eigene Aktion oder Reaktion in dieser Kampfrunde ausführt.

Voraussetzungen: IN 12

Kosten: 200 AP

AUSFALL

Ermöglicht dem Kämpfer, einen Ausfall (siehe S. 43) durchzuführen: Er wandelt seine Reaktionen ohne Malus in Aktionen um und zwingt den Gegner zum umgekehrten Verhalten; dabei treibt er ihn langsam zurück.

Voraussetzungen: KO 12; SF *Finte*

Kosten: 200 AP

AUSWEICHEN I

Ein Held mit dieser Fertigkeit hat sich auf seine Beweglichkeit im Kampf konzentriert und ist in der Lage, seine Ausweichen-Proben (siehe S. 37) mit 3 Punkten Bonus abzulegen; dies gilt auch für das Ausweichen von Fernkampf- oder Sturmangriffen (siehe S. 41).

Voraussetzungen: GE 10

Kosten: 300 AP, halbe Kosten für Helden mit dem Vorteil *Schlangennensch*

AUSWEICHEN II

Wer das Ausweichen als Manöver so gut geübt hat, darf seine Ausweichen-Proben (siehe S. 37) mit 6 Punkten Bonus ablegen; dieser Bonus gilt

auch für das Ausweichen von Fernkampf- oder Sturmangriffen (siehe S. 56/64).

Voraussetzungen: GE 12, SF *Ausweichen I* und *Aufmerksamkeit*

Kosten: 200 AP; halbe Kosten für Helden mit dem Vorteil *Schlangenmensch*

AUSWEICHEN III

Ein Held mit dieser Fertigkeit ist so beweglich, dass er seine Ausweichen-Proben (siehe S. 37) mit 9 Punkten Bonus ablegen darf; dies gilt auch für das Ausweichen von Fernkampf- oder Sturmangriffen (siehe S. 56/64).

Voraussetzungen: GE 15, Sonderfertigkeiten *Ausweichen II* und *Kampfreflexe*

Kosten: 200 AP; halbe Kosten für Helden mit dem Vorteil *Schlangenmensch*

BEFREIUNGSSCHLAG

Ermöglicht einen Rundumschlag gegen bis zu drei Gegner, um diese zurückzudrängen und sich Raum zu verschaffen. Näheres siehe S. 40.

Voraussetzungen: KK 15, MU 12; Sonderfertigkeit *Niederwerfen*

Kosten: 100 AP

BEIDHÄNDIGER KAMPF I

Diese Fertigkeit gibt einem Kämpfer deutlich bessere Kontrolle über sämtliche Kampfhandlungen mit der 'falschen' Hand. Sie vermindert die Abzüge im Kampf mit links auf -3/-3 und erlaubt einige zusätzliche Manöver (siehe S. 33) sowie die Nutzung des KK-Bonus auf die TP auch für die linke Hand.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Linkshand*

Kosten: 100 AP; billiger für Helden mit den Vorteilen *Beidhändig* (50 AP) oder *Linkshändig* (75 AP)

BEIDHÄNDIGER KAMPF II

Der Erwerb dieser Sonderfertigkeit bedeutet, dass der Held die Perfektion im Linkshändigen Kampf erreicht hat und keinerlei Abzüge auf bei der Verwendung der falschen Hand hinnehmen muss. Diese Sonderfertigkeit erlaubt einige zusätzliche Manöver und stellt eine zusätzliche Aktion oder Reaktion pro Kampf-

runde (jedoch nicht darüber hinaus noch eine zusätzliche Freie Aktion) zur Verfügung; siehe *Beidhändiger Kampf* auf S. 33.

Voraussetzungen: GE 15, SF *Beidhändiger Kampf I*
Kosten: 400 AP; billiger für Helden mit den Vorteilen *Beidhändig* (200 AP) oder *Linkshändig* (300 AP). Wenn der Held schon die Sonderfertigkeit *Tod von Links* beherrscht, werden die dafür aufgebrauchten AP beim Erwerb von *Beidhändiger Kampf II* in voller Höhe als Rabatt angerechnet.

BERITTENER SCHÜTZE

Berittene Schützen erleiden nur die Hälfte der Aufschläge, mit denen ein Schuss oder Wurf vom sich bewegenden Reittier aus belegt ist; außerdem können sie ihre Waffen auf dem Pferderücken genauso schnell spannen wie wenn sie auf festem Boden stehen.

Voraussetzungen: TaW Reiten 7; kann nur bei Fernkampf-Fertigkeiten eingesetzt werden, deren TaW 7 oder mehr beträgt

Kosten: 200 AP

BETÄUBUNGSSCHLAG

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es einem Kämpfer, einen sehr gezielten Schlag mit der stumpfen Seite seiner Waffe auszuführen und den Gegner damit sofort ins Reich der Träume zu schicken. Näheres siehe S. 41.

Voraussetzungen: SF *Finte* und *Wuchtschlag*

Kosten: 200 AP

BINDEN

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer bei seiner Parade die gegnerische Waffe behindern und somit die nächste gegnerische PA erschweren oder die eigene AT erleichtern.

Voraussetzungen: IN und GE je 12; Sonderfertigkeit *Meisterparade* oder *Parierwaffen I*

Kosten: 200 AP

BLINDKAMPF

Ein Kämpfer mit dieser seltenen Sonderfertigkeit ist in der Lage, auch mit verbundenen Augen, in völliger Dunkelheit, gegen Unsichtbare oder gar bei Verlust des Augenlichts

mit nur geringen Einbußen zu kämpfen: Seine Abzüge auf AT/PA durch schlechte Sicht betragen maximal -2/-2. Kämpfe in der Distanzklasse *Pike* sind ihm jedoch nicht erleichtert, ebensowenig Lanzenreiten- oder Peitschen-Angriffe. In einer Überraschungs- oder Hinterhalt-Situation sind die IN-Proben eines solcherart aufmerksamen Kämpfers um 2 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: GE 12; TaW Sinnenschärfe 15; SF *Kampfgespür*; kann nur mit Kampftechniken eingesetzt werden, die der Kämpfer mit TaW 10 oder mehr beherrscht, und gilt nicht für Fernkampffertigkeiten.

Kosten: 200 AP

DEFENSIVER KAMPFSTIL

Ermöglicht das Umwandeln der Aktion in eine Reaktion ohne den üblichen Malus von 4 Punkten, so dass dem Kämpfer damit zwei reguläre Paraden pro Kampfrunde zur Verfügung stehen.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Meisterparade*

Kosten: 100 AP

DOPPELANGRIFF

Diese Sonderfertigkeit erlaubt das gleichzeitige Zuschlagen mit zwei (möglichst ähnlichen) Nahkampfwaffen gegen einen Gegner.

Voraussetzungen: SF *Beidhändiger Kampf I*

Kosten: 100 AP

EISENHAGEL

Ein Spezialist im Umgang mit Wurfscheiben, Wurfsternen oder ähnlichen Wurfgeschossen ist in der Lage, mehrere dieser Waffen gleichzeitig zu werfen, wobei die Fernkampf-Probe um die doppelte Zahl der verwendeten Wurfgeschosse (max. 5) erschwert ist. Alle Wurfscheiben haben dabei üblicherweise ein Ziel (pro zusätzlichem Ziel ist die Probe nochmals um 5 Punkte erschwert); ihre TP werden einzeln ermittelt.

Voraussetzungen: FF 12; TaW Wurfmesser 10; Spezialisierung auf Wurfringe, -scheiben, -stern (und Verwendung derselben)

Kosten: 150 AP

Voraussetzungen: Hier sind die nötigen Voraussetzungen aufgeführt, ohne die man eine Sonderfertigkeit weder erlernen noch anwenden kann.

Anmerkung: Es ist möglich, dass einige Professionen bestimmte Sonderfertigkeiten zur Verfügung stellen, obwohl noch nicht alle Voraussetzungen gegeben sind. Außerhalb dieser Ausnahme ist es jedoch nicht möglich, zu Spielbeginn die oben genannten Bedingungen zu umgehen.

Meist werden bestimmte Eigenschafts-Mindestwerte oder Talentwerte gefordert, häufig aber auch die Kenntnis anderer, grundlegender Sonderfertigkeiten, die ebenfalls wiederum Voraussetzungen haben. Eine graphi-

sche Darstellung dieser Verknüpfungen finden Sie auf der **hinteren Umschlaginnenseite**. Dazu kommt noch, dass für ausgefallene Sonderfertigkeiten in Aventurien nur wenige Lehrmeister existieren, die aufzusuchen schon ein eigenes Abenteuer darstellen kann. Einige weitere Erklärungen zum Erwerb von Sonderfertigkeiten finden Sie in **MFF** auf Seite 49f.

Wenn die Voraussetzungen *zeitweilig* nicht erfüllt sind (weil ein Held an einer Krankheit leidet, einem Schwächezauber unterliegt oder eine Wunde erlitten hat), können auch die entsprechenden Sonderfertigkeiten nicht eingesetzt, sprich: die entsprechenden Manöver nicht ausgeführt werden.

Im Folgenden (wenn nichts anderes genannt ist) steht **TaW** immer für den Talentwert der Waffe, mit der das zur Sonderfertigkeit gehörende Manöver ausgeführt wird.

Kosten: Die Kosten in AP, um diese Sonderfertigkeit zu erlernen. Etliche Professionen und einige Vorteile erlauben es, die SF preiswerter zu erlernen oder bringen die SF gar automatisch mit sich. Für die Vorteile ist dies jeweils im Folgenden angegeben, bei den Professionen müssen wir Sie auf die Professionsbeschreibungen S. 101ff. in diesem Band und AH, S. 73ff.) verweisen. Soll ein Held eine Sonderfertigkeit schon zu Spielbeginn erlernt haben, kostet sie ihn 1/50 der angegebenen AP in GP.

ENTWAFNEN

Ermöglicht einen Entwaffnungsangriff gegen die Waffe eines Gegners: mit einer AT+8, wenn es als Attacke ausgeführt wird; mit einer PA+8, wenn es aus einer Parade heraus versucht wird (was die zusätzliche Sonderfertigkeit *Meisterparade* oder eine Paradowaffe und die Sonderfertigkeit *Parierwaffen I* verlangt). Das Entwaffnen eines Kämpfers, der eine zweihändige Waffe führt, ist mit dieser Sonderfertigkeit *nicht* möglich.

Näheres zu diesem Manöver siehe S. 44.

Voraussetzungen: KK 12; SF *Binden*

Kosten: 200 AP

FINTE

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es dem Kämpfer, Finten zu schlagen (das entsprechende Manöver anzuwenden; siehe S. 42) und dadurch die gegnerische Parade zu erschweren. Finten lassen sich mit einigen anderen Manövern kombinieren, nicht aber mit der Benutzung eines Schildes.

Voraussetzungen: GE 12

Kosten: 200 AP

FORMATION

Kämpfer, die diese Sonderfertigkeit erlernt haben, sind in der Lage, in einer Formation von mindestens drei Personen ihre Paradenfähigkeiten mit ihren Kameraden auszutauschen.

Voraussetzungen: SF *Aufmerksamkeit*

Kosten: 100 AP

GEGENHALTEN

Kenntnis dieser Sonderfertigkeit ermöglicht einen Gegenangriff in einen feindlichen Angriff hinein. Dies gilt als Reaktion; erfordert also einen gegnerischen Angriff.

Voraussetzungen: MU 15, GE 12; SF *Meisterparade*

Kosten: 200 AP

GEZIELTER STICH

Erlaubt einen gezielten Angriff auf verletzliche Bereiche des Gegners, der die Rüstung umgeht und auf diese Weise eine Wunde erzeugt.

Voraussetzungen: SF *Finte*

Kosten: 100 AP

HAMMERSCHLAG

Erlaubt ein Alles-oder-Nichts-Manöver, um einen Kampf mit einem Schlag zu beenden: Bei gelungener AT+8 und misslungener gegnerischer Abwehr werden die TP verdreifacht.

Voraussetzungen: MU 15; SF *Niederwerfen*

Kosten: 200 AP

IMPROVISIERTE WAFFEN

Wer sich mit dieser ausgesprochen seltenen Sonderfertigkeit lange genug beschäftigt hat, ist in der Lage, fast jeden Gegenstand als Waffe zu verwenden – und damit allerlei Tricks zu veranstalten. Kenner dieser Sonderfertigkeit können passende Manöver auch mit improvisierten Waffen ausführen; sie müssen (wie üb-

lich) nur bei einer gewürfelten 20 mit einem Patzer rechnen und erleiden keinen Malus auf die Probe, ob es wirklich ein Patzer oder nur eine misslungene Aktion bzw. Reaktion war. Die Sonderfertigkeit gilt auch eingeschränkt für improvisierte Wurfaffen: Auch hier ist nur die 20 ein Patzer und auch hier können alle passenden Manöver eingesetzt werden.

Voraussetzungen: IN 12, GE 12; TaW *Raufen* 10, TaW einer Wurfaffe 10

Kosten: 100 AP

KAMPF IM WASSER

Einige Kämpfer, die sich häufig mit Flachwasser-Monstrositäten auseinandersetzen müssen, typische Speerfischer, aber auch Seekrieger (die ja auch am Ufer kämpfen müssen) sind in der Lage, den unsicheren Grund, die Eingeschränkungen der Bewegungen und den Wellengang beim Kampf im Wasser (egal, ob knie-, hüft- oder schultertief) teilweise auszugleichen: Sie erleiden nur die Hälfte der in der Tabelle (S. 34) genannten Einbußen auf ihre Kampfwerte und sie können auch folgende Manöver anwenden: *Finte*, *Binden*, *Gegenhalten*, *Beidhändiger Kampf*; was ungeübten Kämpfern nicht erlaubt ist (siehe Seite 35).

Voraussetzungen: GE 12, TaW *Körperbeherrschung* 7; kann in schultertiefem Wasser nur mit den Talenten *Infanteriewaffen* und *Speere* genutzt werden, ansonsten mit allen Nahkampf-fertigkeiten außer *Peitsche* und *Lanzenreiten*.

Kosten: 100 AP

KAMPFGESPÜR

Ein Kämpfer mit Kampfgespür bewegt sich mit schier traumwandlerischer Sicherheit über das Kampffeld: Sein Initiative-Basiswert steigt um 2 Punkte (zusätzlich zu den 4 Punkten aus der Sonderfertigkeit *Kampfflexe*), und ein Passierschlag gegen ihn ist um 2 Punkte erschwert (zusätzlich zu den 4 Punkten aus *Aufmerksamkeit* und den normalen 4 Punkten, s. S. 31). Er kann jederzeit Aktionen in Reaktionen umwandeln und umgekehrt, ohne dies vorher ankündigen zu müssen – die Probenerschwernis von 4 Punkten gilt jedoch auch für ihn. Außerdem ist seine IN-Probe, um zu verhindern, dass er überrascht wird (siehe S. 18), um 4 Punkte erleichtert (ebenfalls zusätzlich zu den 4 Punkten aus *Aufmerksamkeit*).

Ein Kämpfer, der diese Fähigkeit mit den Sonderfertigkeiten *Klingens Sturm* oder *Klingenwand* kombiniert, ist zudem in der Lage, seinen AT- oder PA-Wert nach Belieben aufzuspalten, anstatt ihn jeweils zu halbieren. Siehe dazu S. 43/46.

Voraussetzungen: IN 15; SF *Aufmerksamkeit* und *Kampfflexe*

Kosten: 300 AP

KAMPFFREFLEXE

Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit hat einen um 4 Punkte erhöhten Initiative-Basiswert und ist daher im Kampf meist als erster an der Reihe.

Diese Fähigkeit kommt nur zum Tragen, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 3 trägt (Rüstungsgewöhnung gilt).

Voraussetzungen: INI-Basiswert 10

Kosten: 300 AP

KLINGENSTURM

Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit ist in der Lage, seinen AT-Wert gleichmäßig aufzuspalten und so zwei Angriffe gegen zwei Gegner durchzuführen; verfügt er darüber hinaus noch über die Sonderfertigkeit *Kampfgespür*, kann er seinen AT-Wert gegen zwei Gegner beliebig aufsplitten.

Voraussetzungen: AT-Basiswert 9; SF *Ausfall* und *Kampfflexe*

Kosten: 100 AP

KLINGENWAND

Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit ist in der Lage, seinen PA-Wert gleichmäßig aufzuspalten und so gegen zwei Angriffe einzusetzen; verfügt er darüber hinaus noch über die Sonderfertigkeit *Kampfgespür*, kann er seinen PA-Wert gegen zwei Gegner beliebig aufsplitten.

Voraussetzungen: PA-Basiswert 9; SF *Defensiver Kampfstil* und *Kampfflexe*

Kosten: 100 AP

KRIEGSREITEREI

Wer sich so weit mit seinem Pferd und dessen Verhalten im Kampf auskennt, dass er Übersicht und Ruhe bewahren kann, der muss keine Zuschläge auf die *Reiten*-Proben im Kampf hinnehmen, wenn er auf seinem geschulten Streitross sitzt. Zudem sind alle *Lanzenreiten*-Proben um 2 Punkte erleichtert (nicht kumulativ mit eventuellen Punkten aus *Turnierreiterei*), die IN-Probe zum *Orientieren* um einen weiteren Punkt. Bei einem *Lanzenreiten*-Angriff darf der Reiter maximal eine Ansage in Höhe seiner *Lanzenreiten*-AT machen.

Voraussetzungen: TaW: *Reiten* 10, SF *Reiterkampf*, *Kriegsreiterei* kann sich auch auf das Talent *Fahrzeug Lenken* beziehen, wenn der Held einen Streitwagen lenkt und sein TaW mindestens 10 beträgt.

Kosten: 300 AP

LINKHAND

Dies repräsentiert die grundsätzliche Erfahrung, die ein Held haben muss, um Parierwaffen, Schilde und Zweitwaffen effektiv zu führen und die Bewegungen der linken Hand mit denen der rechten zu koordinieren; zum Führen von Parierwaffen und Zweitwaffen ist diese Sonderfertigkeit sogar ein Muss. Diese Fertigkeit gibt einem Schildkämpfer oder einem Kämpfer mit einer Parierwaffe einen Bonuspunkt auf den PA-Wert mit Schild oder Parierwaffe. Außerdem vermindert diese Fertigkeit die Abzüge im Kampf mit der falschen Hand auf AT -6 / PA -6.

Voraussetzungen: KK 10, GE 10

Kosten: 300 AP

MEISTERLICHES ENTWAFFNEN

Mit dieser Sonderfertigkeit ist es möglich, das *Entwaffnen*-Manöver auch gegen Kämpfer mit Zweihandwaffen einzusetzen. Außerdem ist die KK-Probe des Verteidigers um 4 Punkte erschwert, wenn er von einem Meister des Entwaffnens seiner Waffe beraubt werden soll und eine Einhandwaffe führt.

Voraussetzungen: KK 15, GE 15, Sonderfertigkeit *Entwaffnen*

Kosten: 100 AP

MEISTERPARADE

Dies ist die grundsätzliche Fertigkeit, ein komplizierteres Parade-Manöver auszuführen und damit einen Gegenangriff vorzubereiten.

Voraussetzungen: PA-Basiswert mindestens 8

Kosten: 200 AP

MEISTERSCHÜTZE

Ein Meisterschütze kann bei einem *Fernkampf-angriff+* (S. 63) eine maximale Ansage in Höhe seines Fernkampfwerts (anstelle nur seines Talentwerts) machen; er kann die volle Ansage zu seinen TP addieren. Bei *Gezielten Schüssen* kann ein Meisterschütze die angegebenen Zuschläge halbieren. Ein Meisterschütze ignoriert die Probenzuschläge, die aus *Seitenwind* und aus *Steilschüssen* herrühren und erleidet keinen Aufschlag auf die Fernkampf-Probe bei *Schnellschüssen* (siehe S. 62). Für *Fernkampf-angriffe+* und *Gezielte Schüsse* muss er prinzipiell nur eine zusätzliche Aktion aufwenden.

Voraussetzungen: TaW der entspr. Schusswaffe 15; SF *Scharfschütze*; muss für jedes mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden.

Kosten: 300 AP

NIEDERWERFEN

Dies ist eine besondere Form des *Wuchtschlages*. Mit einem *Angriff zum Niederwerfen*, also einer um 4 Punkte erschwerten Attacke, kann man einen Gegner von den Beinen holen. Mit den Punkten einer zusätzlichen Ansage kann man die KK-Probe zum Stehenbleiben des Gegners erschweren.

Voraussetzungen: SF *Wuchtschlag*

Kosten: 100 AP

PARIERWAFFEN I

Kenner dieser Sonderfertigkeit sind in der Lage, Parierwaffen effektiver einzusetzen; sie erhalten mit einer solchen Waffe einen zusätzlichen Punkt als PA-Bonus und sie können an Stelle ihres PA-Basiswerts den um 3 Punkte verminderten PA-Wert der Hauptwaffe als Grundlage für die Berechnung des PA-Werts der Parierwaffe einsetzen.

Voraussetzungen: GE 12, SF *Linkhand*

Kosten: 200 AP

PARIERWAFFEN II

Diese weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Parierwaffen gibt einem entsprechend ausgestatteten Kämpfer einen weiteren zusätzlichen Punkt auf seinen Paradewert (also zusam-

men mit *Linkhand* und *Parierwaffen I* drei Punkte) und ermöglicht ihm, den um 1 Punkt verminderten PA-Wert der Hauptwaffe als Grundlage der Berechnung des PA-Werts zu verwenden.

Voraussetzungen: GE 15, SF *Parierwaffen I*

Kosten: 200 AP

REITERKAMPF

Reiter mit dieser Sonderfertigkeit müssen nur die Hälfte der Zuschläge (abgerundet) hinnehmen, mit denen die *Reiten*-Proben im Kampf belegt sind; sie müssen keine Probe würfeln, um ihr Pferd an den Gegner heranzubringen oder einen Lanzenangriff zu beginnen. Außerdem können sie auch mit normalen Waffen einen Sturmangriff gegen Fußkämpfer machen.

Voraussetzungen: TaW *Reiten* 7; *Reiterkampf*

kann sich auch auf das Talent *Fahrzeug Lenken* beziehen, wenn der Held einen Streitwagen lenkt und sein TaW mindestens 7 beträgt.

Kosten: 200 AP

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG I

Stadtgardisten tragen selten eine andere Rüstung als einen Wattierten Waffenrock und einen Helm; ebenso typisch ist es für Ambosszwerge, in Kettenrüstung herumzulaufen. In all diesen Fällen gilt, dass die jeweils typische Rüstung den Helden um einen Punkt weniger behindert als angegeben. Dies gilt für den Gesamt-RS und nicht für jedes einzelne Rüstungsteil. Wenn die typische Rüstung mehrteilig ist, muss der Held den Hauptteil der Rüstung tragen (üblicherweise die Rumpfrüstung, im obigen Fall des Stadtgardisten also den Wattierten Waffenrock), um den Bonus in Anspruch nehmen zu können.

Die Senkung der BE gilt nicht nur für die Berechnung der eBE im Kampf oder beim Talenteinsatz, sondern auch für alle angegebenen BE-Randbedingungen und -Schwellen.

Voraussetzungen: KK 10

Kosten: 150 AP

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG II

Wer längere Zeit (etwa ein Jahr) in verschiedenen Formen behindernder Rüstung (BE 4 oder höher) kämpft und auch bei weiteren körperlichen Aktivitäten meist Rüstung trägt, der gewöhnt sich schließlich so sehr daran, dass ihn jegliche Rüstung (gemeint ist die gesamte Rüstung, nicht einzelne Rüstungsteile) um 1 Punkt weniger behindert als in der Tabelle angegeben. (Dieser Punkt zählt nicht zusätzlich zu den Punkten aus *Rüstungsgewöhnung I*.)

Voraussetzungen: KK 12; SF *Rüstungsgewöhnung I*

Kosten: 300 AP

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG III

Wer sich so weit an das Tragen von Rüstungen gewöhnt hat, dass er diese Sonderfertigkeit erlernt hat, der wird von jeglicher Form von Rüstung um 2 Punkte weniger behindert (natürlich nicht kumulativ mit *Rüstungsgewöhnung I* oder *II*) und kann außerdem die INI-Abzüge

der Rüstung vollständig ignorieren. Um diese Erfahrung zu erlangen, sollte man mindestens zwei Jahre lang nach dem Erwerb von *Rüstungsgewöhnung II* möglichst alle Kämpfe und auch weitere körperliche Aktivitäten wie Marschieren, Klettern oder Reiten in schwerer Rüstung (BE 5+ vor Abzug eventueller Gewöhnungsboni) absolviert haben.

Voraussetzungen: KK 15; SF *Rüstungsgewöhnung II*

Kosten: 450 AP

SCHARFSCHÜTZE

Ein Scharfschütze kann bei einem *Fernkampf-angriff+* (siehe S. 63) die volle Ansage zu seinen TP addieren; er benötigt dabei zwei zusätzliche Aktionen weniger zum Zielen (mindestens jedoch eine zusätzliche Aktion); er erleidet nur einen Aufschlag von einem Punkt (anstatt zwei) bei *Schnellschüssen* (siehe S. 62). Bei *Gezielten Schüssen* beträgt sein Probenaufschlag so viele Punkte, wie in der Liste angegeben, er benötigt halb so viele Aktionen, wie der Aufschlag beträgt.

Voraussetzungen: TaW der entsprechenden Fernwaffe 7; muss für jedes mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden

Kosten: 300 AP

SCHILDKAMPF I

Diese weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Schilden gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (also zusammen mit *Linkhand* drei Punkte).

Voraussetzungen: KK 12; SF *Linkhand*

Kosten: 200 AP

SCHILDKAMPF II

Diese nochmals weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Schilden gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (also zusammen mit *Linkhand* und *Schildkampf I* 5 Punkte). Ein Kämpfer mit dieser Fertigkeit ist zudem in der Lage, seinen Schild als Angriffswaffe zu benutzen (auf Basis des Talents *Raufen*, modifiziert nach seinem Wert in den Sonderfertigkeiten *Beidhändiger Kampf I* und *II* und dem *Attacke-WM* des Schildes, s. S. 45).

Voraussetzungen: KK 15; SF *Schildkampf I*

Kosten: 200 AP

SCHILDSPALTER

Der Kämpfer ist in der Lage, einen gezielten Angriff auf einen gegnerischen Schild durchzuführen und diesen eventuell mit einem Schlag zu zerstören.

Voraussetzungen: KK 15; SF *Niederwerfen*

Kosten: 100 AP

SCHNELLLADEN

(BOGEN ODER ARMBRUST)

Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit ist durch Drill oder langjährige Praxis in der Lage, schneller einen Pfeil aus dem Köcher (oder vom Boden) auf die Sehne und an die Wange

zu bringen; bei allen Bögen sinken die in der Tabelle angegebenen Ladezeiten für ihn um 1. Ein Held kann diese SF auch für den Einsatz von Armbrüsten erlernt haben; in diesem Fall benötigt er nur drei Viertel (aufgerundet) der in der Spalte angegebenen Ladezeit.

Voraussetzungen: FF12, KK 12, TaW Armbrust bzw. Bogen mindestens 7; muss für jedes mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden
Kosten: 200 AP

SNHELLZIEHEN

Dies ist die Fertigkeit, eine Waffe möglichst schnell aus der Scheide zu ziehen und kampfbereit zu haben. Ein Held, der Schnellziehen beherrscht, benötigt nur eine Freie Aktion, um eine Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen, eine Aktion, um eine Waffe aus einer Rückenscheide zu ziehen, und drei Aktionen, um einen Schild vom Rücken an den Arm zu bringen. Diese Fertigkeit gilt auch für den Umgang mit Wurfspießen, Wurffäxten und Wurffinessern (wobei bei letzterem Brustgurte und Armscheiden auch als 'Gürtelscheiden' zählen).

Voraussetzungen: GE 12, FF 10
Kosten: 200 AP

SPIEßGESPANN

Diese Sonderfertigkeit bedeutet, dass ein überlanger Spieß gleichzeitig von zwei Personen geführt werden kann. Nur wenn beiden eine AT oder PA gelingt, gelingt auch die gesamte Aktion oder Reaktion. Gelingt jedoch die Attacke, so richtet ein Spießgespann doppelt so viele TP an wie bei der Waffe angegeben. Außerdem können die Kämpfer ihre Körperkraft addieren, um den Schadensbonus der Waffe (TP/KK) zu nutzen. Die Initiative eines Spießgespanns ist so hoch wie die niedrigste INI der beiden Kämpfer, modifiziert um den entsprechenden Wert der Waffe.

Zusätzliche Manöver und Sonderfertigkeiten können von einem Spießgespann nur dann erfolgreich eingesetzt werden, wenn beiden Kämpfern die entsprechenden Proben gelingen und beide Kämpfer die Voraussetzungen erfüllen – daher ist einzig der *Sturmangriff* (S. 41) wirklich eine vernünftige Option für Spießgespanne ...

Voraussetzungen: TaW Speere 10; SF Sturmangriff
Kosten: 100 AP

STURMANGRIFF

Ein solches Manöver ermöglicht höhere TP aus vollem Lauf: Die GS des Angreifers kann zu den TP addiert werden, wenn eine AT+4 gelingt. Näheres siehe S. 41.

Voraussetzungen: MU 12; SF Wuchtschlag
Kosten: 100 AP

TOD VON LINKS

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer einen zusätzlichen Angriff pro Kampfrunde mit einer Parierwaffe durchführen. (Diese zu-

sätzliche Aktion erhöht jedoch nicht die Zahl der Freien Aktionen pro Runde.)

Voraussetzungen: SF Beidhändiger Kampf I und Parierwaffen II

Kosten: 100 AP

TODESSTOß

Erlaubt ein Alles-oder-Nichts-Manöver mit einer präzise geführten Waffe, um einen Kampf mit einem Schlag zu beenden: Bei gelungener AT+8 und misslungener gegnerischer Abwehr werden die TP verdreifacht.

Voraussetzungen: MU 15; SF Gezielter Stich
Kosten: 200 AP

TURNIERREITEREI

Für einen professionellen Tjoster – und derer gibt es mehr als man denkt – ist diese Sonderfertigkeit unverzichtbar, denn sie spiegelt eine ruhige Hand und stählerne Nerven an der Bande wieder.

Alle *Lanzenreiten*-Proben sind für einen Turnierreiter um 5 Punkte erleichtert (nicht kumulativ mit eventuellen Punkten aus *Kriegsreiterei*), die *Reiten*-Probe, um nach einem Treffer im Turnier im Sattel zu bleiben, ist um die Hälfte erleichtert. Bei einem *Lanzenreiten*-Angriff darf der Reiter maximal eine Ansage in Höhe seiner Lanzenreiten-AT machen.

Voraussetzungen: TaW Reiten 10; SF Reiterkampf
Kosten: 100 AP

UMREIßEN

Erlaubt eine Attacke mit bestimmten Waffen, die keinen Schaden anrichtet, sondern den Gegner durch geschickte Technik von den Beinen holt.

Voraussetzungen: KK 12; SF Finte
Kosten: 100 AP

UNTERWASSERKAMPF

Ein Held mit dieser ungewöhnlichen Sonderfertigkeit ist in der Lage, seine Bewegungen dem Widerstand des Wassers anzupassen und gerade so schnell zuzustoßen oder zuzugreifen, wie es effektiv ist – er erleidet nicht die üblichen Einbußen von AT/PA –6/–6 beim *Kampf unter Wasser*.

Voraussetzungen: TaW Schwimmen 10; zur Anwendung dieser SF muss der Held in der Lage sein, unter Wasser zu atmen oder lange genug die Luft anhalten zu können; kann nur mit den Nahkampf-Talenten Dolche, Fechtwaffen, Raufen, Ringen und Speere eingesetzt werden. Unter Wasser ist nur eine eingeschränkte Zahl von Manövern möglich (siehe S. 35).

Kosten: 200 AP

WAFFE ZERBRECHEN

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer bei seiner Parade die gegnerische Klinge mit dem dafür präparierten Dolch auffangen und mit einer schnellen Bewegung zerbrechen.

Voraussetzungen: KK 12; PA-Basis 9; SF Binden
Kosten: 200 AP

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Es ist möglich, sich auf eine bestimmte Waffe zu spezialisieren, um mit dieser Waffe dann besser kämpfen zu können. Im Bereich des Waffenlosen Kampfs entspricht dies dem Erlernen einer bestimmten Kampftechnik (s. S. 49). Genau wie die Spezialisierung bei anderen Talenten (siehe MFF 17/42) gibt eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe Bonuspunkte auf das Talent, verändert aber sonst nichts am Talentwert oder dessen Steigerungsmöglichkeiten. Eine Spezialisierung auf eine Waffe bedeutet, dass der Held je einen Punkt mehr auf AT und PA mit dieser Art von Waffe aufweist; bei Waffen, die mit reinen AT-Techniken geführt werden, bringt eine Spezialisierung nur 1 Punkt; bei Fernwaffen bedeutet eine Spezialisierung eine Verbesserung des Fernkampfwerts um 2 Punkte.

Spezialisierung heißt, dass man sich eine Waffengattung konzentriert hat, die durch dieses Talent repräsentiert wird, nicht auf ein bestimmtes Exemplar. Ein thorwalscher Held spezialisiert sich also nicht auf seine traditionelle Familienaxt 'Haarspalter', sondern auf die Waffengattung 'Orknase'.

Um eine Spezialisierung zu erwerben, muss ein Held in der dazugehörigen Kampftechnik einen TaW von mindestens 7 aufweisen, für eine Spezialisierung auf eine zweite Waffe aus dieser Gattung sogar einen TaW von 14, wobei es jedoch nicht möglich ist, sich innerhalb eines Talents zweimal auf ein und dieselbe Waffe zu spezialisieren.

Ein Held kann mehrere Spezialisierungen, auch aus verschiedenen Kampftechnik-Talenten erwerben; sich aber nicht auf improvisierte Waffen spezialisieren. Die Bonuspunkte aus Waffenspezialisierung und aus einer Persönlichen Waffe sind kumulativ.

Voraussetzungen: TaW von mindestens 7/14 (s.o.)
Kosten: 20 mal Aktivierungsfaktor AP; eine zweite Spezialisierung in derselben Kampftechnik kostet jeweils das Doppelte.

WINDMÜHLE

Unter Einsatz dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer besonderen Gewinn aus einem wichtigen Angriff seines Gegners ziehen und einen gegnerischen Wuchtschlag in einen eigenen Angriff umwandeln.

Voraussetzungen: SF Gegenhalten und Wuchtschlag
Kosten: 200 AP

WUCHTSCHLAG

Dies ist eine besondere Form der Attacke, die mit allen Waffen ausgeführt werden kann, deren Wirkung auf Wucht beruht. Mit einem Wuchtschlag kann man einem Gegner eine heftigere Verletzung zufügen, als dies eigentlich mit der benutzten Waffe möglich ist.

Voraussetzungen: KK 12
Kosten: 200 AP

A

Aven

Typ

Anders

Bastard

Nacht

Rond

Tuzak

Dolch

Basilis

Bornd

Dolch

Drach

Eberfa

Haken

Jagdm

Kurzse

Lango

Linkha

Mengl

Messe

Ogerfa

Schei

Schwe

Vulkan

Waqq

Wurfd

Wurfn

Fecht

Degen

Floret

Lango

Magie

Rapie

Robbb

Stock

Wolfs

Hieb

Beil

Braba

Byakh

Facke

Fleisc

Haum

Keule

Knüp

Lindw

Molok

Orkna

Rabe

Schm

Siche

Skraj

Sonn

Streit

Streit

Stuhl

Wurft

Wurft

Zwer

AVENTURISCHE WAFFEN

Aventurische Waffen I

Typ	TP	TP/KK	Gew. (uz.)	Lg (cm)	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK
Anderthalbhänder										
Anderthalbhänder	1W+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS
Bastardschwert	1W+5	11/3	120	120	2	0	200	0/-1	z	NS
Nachtwind	1W+4	11/5	70	100	0	+2	500	0/0	z	N
Rondrakamm	2W+2	12/3	130	130	1	0	uvk.	0/0	z p	NS
Tuzakmesser	1W+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS
Dolche										
Basiliskenzunge	1W+2	12/4	25	30	4	-1	70	0/-1		H
Borndorn	1W+2	12/5	30	40	1	0	40	0/-1	w	H
Dolch	1W+1	12/5	20	30	2	0	20	0/-1	(w)	H
Drachenzahn	1W+2	11/4	40	40	0	0	120	0/0		H
Eberfänger	1W+2	12/4	40	40	1	0	60	0/-1		H
Hakendolch	1W+1	12/4	50	60	0	0	90	0/+1		HN
Jagdmesser	1W+2	12/5	15	30	3	-1	50+	0/-2		H
Kurzschild	1W+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1		HN
Langdolch	1W+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0		H
Linkhand	1W+1	12/5	30	30	1	0	90	0/+1		H
Mengbilar	1W+1	12/5	20	25	7	-2	200	0/-3		H
Messer	1W	12/6	10	25	4	-2	10	-2/-3	i	H
Ogerfänger	1W+2	12/4	35	35	4	0	150	0/-2		H
Scheibendolch	1W+2	11/4	40	45	0	0	60	0/-3		H
Schwerer Dolch	1W+2	12/4	30	35	1	0	40	0/-1		H
Vulkanglasdolch	1W-1	12/5	30	30	6	-2	uvk.	-2/-3	i	H
Waqif	1W+2	12/5	35	45	2	-2	60	-1/-3		H
Wurfdolch	1W+1	12/5	20	25	2	-1	30	-1/-2	w(i)	H
Wurfmesser	1W-1	12/6	10	20	2	-1	15	-2/-3	w(i)	H
Fechtwaffen										
Degen	1W+3	12/5	40	90	3	+2	150+	0/-1		N
Florett	1W+3	13/5	30	90	4	+3	180+	+1/-1		N
Langdolch	1W+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0		H
Magierdegen	1W+2	13/5	25	75	4	+1	150+	0/-2		N
Rapier	1W+3	12/4	45	90	2	+1	120	0/0		N
Robbentöter	1W+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0		N
Stockdegen	1W+3	12/5	35	80	4	0	180+	-1/-3		N
Wolfsmesser	1W+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0		N
Hiebwaren										
Beil	1W+3	11/4	70	50	5	-1	20	-1/-2	i	N
Brabakbengel	1W+5	13/3	120	90	1	0	100	0/-1		N
Byakka	1W+5	14/2	130	100	3	-1	90	0/-2		N
Fackel	1W	11/5	30	50	8	-2	0.5	-2/-3	i	HN
Fleischerbeil	1W+2	11/4	60	30	2	-1	20	-2/-3	i	H
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Keule	1W+2	11/3	100	80	3	0	15	0/-2		N
Knüppel	1W+1	11/4	60	80	6	0	1	0/-2		N
Lindwurmschläger	1W+4	11/3	95	50	1	-1	120	0/-1		HN
Molokdeschnaja	1W+4	11/3	100	100	3	0	90	0/0		N
Orknase	1W+5	13/2	110	100	4	-1	75	0/-1	z	N
Rabenschnabel	1W+4	10/4	90	110	3	0	130	0/0		N
Schmiedehammer	1W+4	14/2	150	90	1	-1	uvk.	-1/-1	p	N
Sichel	1W+2	12/5	30	50	6	-2	25	-2/-2	i	H
Skraja	1W+3	11/3	90	70	4	0	50	0/0		N
Sonnenszepter	1W+3	12/3	90	70	1	0	uvk.	-1/-1	p	N
Streitaxt	1W+4	13/2	120	90	2	0	50	0/-1		N
Streitkolben	1W+4	11/3	120	75	1	0	50	0/-1		N
Stuhlbein	1W	11/5	40	40	8	-1	-	-1/-1	i	HN
Wurfbeil	1W+3	10/4	60	40	2	-1	35	0/-2	w (i)	H
Wurfkeule	1W+2	12/5	35	40	3	-1	18	-1/-1	w (i)	H
Zwergenskraja	1W+3	11/3	80	60	1	0	100	0/0		N

ANMERKUNGEN ZUR WAFFENLISTE

ABKÜRZUNGEN

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

TP/KK: Trefferpunkt je nach Körperkraft; der erste Wert ist die TP-Schwelle, der zweite Wert sind die Schadensschritte; siehe Seite 23.

BF: Bruchfaktor der Waffe; siehe Seite 29.

WM: Waffenmodifikatoren auf den AT- und PA-Wert; siehe unten.

Bem: Bemerkungen, nämlich folgende:

i: improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug; auch Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausgewuchtet sind, fallen hierunter und sind mit (i) gekennzeichnet; siehe Anmerkungen auf S. 87.

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

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

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

DK: die Angabe, in welcher der Distanzklassen Handgemenge, Nahkampf, Stangenwaffe und Pike die Waffe geführt wird.

EINSCHRÄNKUNGEN

Mit allen unter 'Dolche' aufgeführten Waffen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandfliegeln, Zweihand-Hiebaffen und Zweihandschwertern oder -säbeln nicht pariert werden (Ausnahmen: Mit Kurzschild und Hakendolch kann man die Schläge von Zweihandschwertern/-säbeln parieren.).

Mit allen unter 'Fechtwaffen' aufgeführten Waffen können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandfliegeln und Zweihand-Hiebaffen nicht pariert werden.

OPTIONAL:

WAFFENMODIFIKATOREN

Nicht alle Waffen sind gleich handlich und gleich einfach zu führen; viele haben ihre Vorteile und Besonderheiten auf einem Gebiet mit Nachteilen in der Führbarkeit auf anderen Gebieten erkaufte. Dies ist zum einen durch einige spezielle Vor- und Nachteile umgesetzt, die Sie in der folgenden Kurzbeschreibung der Waffen finden, zum anderen um die oben in der Tabelle angegebenen Modifikatoren des AT-, PA- und INI-Werts, letztlich aber in erster Linie durch die Einteilung in Distanz-

 Schreibendolch

 Hakendolch

 Drachenzahn

 Langdolch

 Eberfänger

 Borndorn

 Schwerer Dolch

 Ogerfänger

 Vulkanglasdolch

 Dolch

 Zwei
 Linkbanddolche

 Waqqif

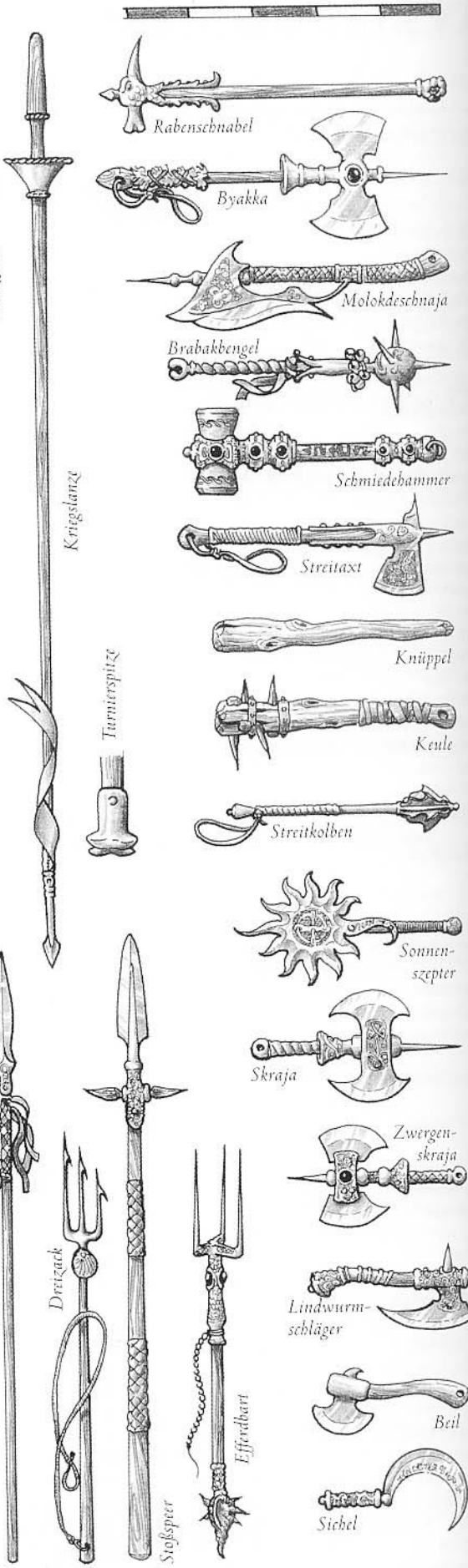
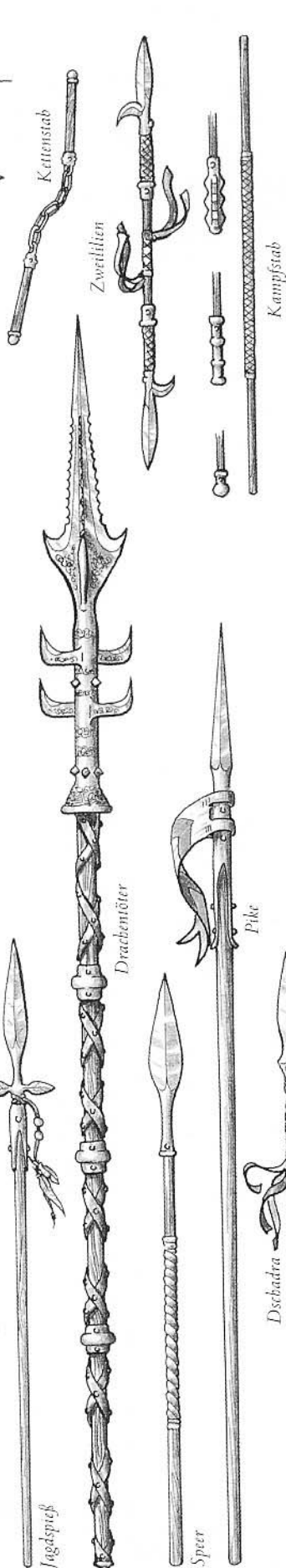
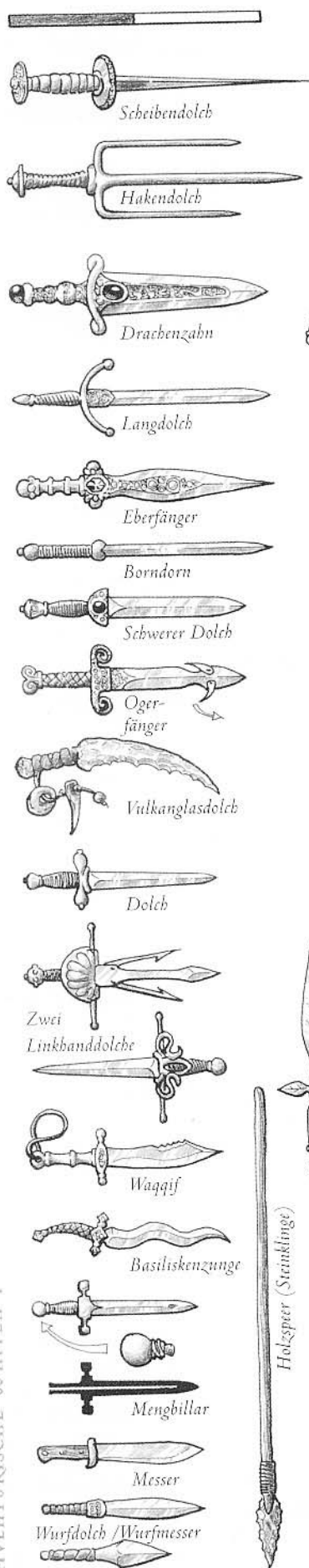
 Basiliskenzunge

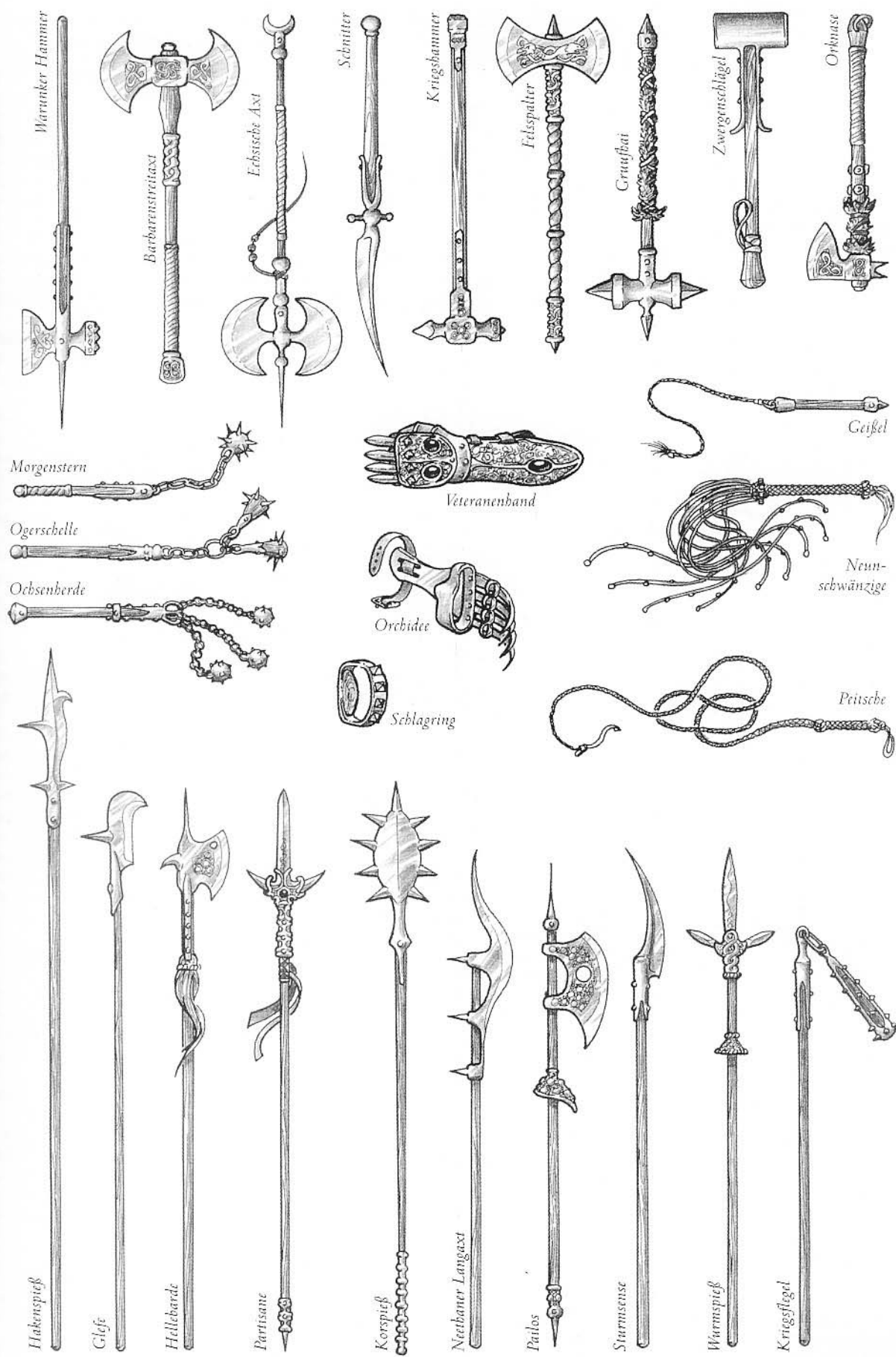
 Mengbillar

 Messer

 Wurfdolch / Wurfmesser

 Holzspeer (Stinklinge)





klassen. Daher sind die Modifikatoren nur innerhalb einer DK wirklich 'vergleichbar'; im Kampf gelten WM- und DK-Modifikatoren. Üblich sind bei AT und PA Abzüge bis zu -2/-4; Attacke-Abzüge sind sehr selten und kommen nur bei unausgewogenen Waffen – speziell Kettenwaffen und extrem langen Waffen – vor. Die INI-Modifikatoren liegen im Rahmen von +/-3 Punkten.

OPTIONAL:

WAFFEN UND KÖRPERGRÖÖE

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

◆ Alle Waffen, die nicht speziell für Zwerge gefertigt sind (speziell also Drachentöter, Drachenzahn, Felsspalter, Lindwurmschläger, Wurmspieß, Zwergenschlägel und Zwergenskräja), siehe die Beschreibungen in der folgenden Liste), werden von Zwergen mit einem Malus von je einem Punkt auf Attacke, Parade und Trefferpunkte geführt; Ausnahmen hiervon sind Dolche und Speere.

◆ Alle nicht für Zwerge gefertigten Waffen mit einer Länge von 130 cm oder mehr (Ausnahme: Speere) können von Zwergen nur mit Abzügen von je 3 Punkten auf AT und PA und zwei Punkten auf TP geführt werden.

◆ Waffen, die von Menschen in zwei Distanzklassen (HN oder NS) geführt werden können, müssen von Zwergen/Goblins in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden.

◆ Umgekehrt sind zwergische Waffen für Menschen (Elfen, Orks ...) ebenfalls nur mit Einbußen von AT/PA -2/-2 zu führen.

◆ Goblins können zwergische Waffen genauso gut (oder schlecht) führen wie Waffen, die für Menschen gemacht sind; alle Waffen mit einer Länge von 150 cm oder mehr (Ausnahme: Speere) können von Goblins nur mit Abzügen von je 3 Punkten auf AT und PA und 2 Punkten auf TP geführt werden.

◆ Ein Zwerg kann sich natürlich auch eine Waffe 'im menschlichen Stil' maßanfertigen lassen, was das Dreifache des angegebenen Listenpreises kostet und die Abzüge auf AT und PA verschwinden lässt (nicht jedoch die Einschränkungen bei den Distanzklassen). Eine solche Waffe ist etwa drei Viertel so lang und drei Viertel so schwer wie die entsprechende menschliche Waffe und richtet 1 TP weniger an – was Wunder also, dass sich die Angroschimmer lieber auf ihre eigenen, traditionellen Klängen verlassen.

OPTIONAL: EINHÄNDIGE UND ZWEIHÄNDIGE FÜHRUNG

Üblicherweise ist bei einer Waffe festgelegt, ob sie mit einer oder zwei Händen geführt wird,

Aventurische Waffen II

Typ	TP	TP/KK	Gew. (uz.)	Lg (cm)	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK
Infanteriewaffen										
Glefe	1W+4	13/3	120	200	5	-1	45	0/-2	z	S
Hakenspieß	1W+3	13/4	120	250	5	0	70	-1/-1	z	S
Hellebarde	1W+5	12/3	150	200	5	0	75	0/-1	z	S
Korspieß	2W+2	12/3	140	180	3	0	200	0/-1	z p	S
Neethaner Langaxt	2W+2	13/4	160	180	5	-2	160	-1/-3	z	S
Pailos	2W+4	14/2	180	175	3	-2	300	-1/-3	z	S
Partisane	1W+5	13/3	150	200	4	0	80	0/-2	z	S
Schnitter	1W+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Sense	1W+3	13/4	100	160	7	-2	30	-2/-4	i z	S
Sturmsense	1W+4	13/3	120	180	5	-1	40	-1/-2	z	S
Warunker Hammer	1W+6	14/3	150	150	2	-1	150	0/-1	z	NS
Wurmspieß	1W+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
Kettenstäbe										
Kettenstab	1W+2	13/4	100	120	2	+2	120	+1/0	z	HN
Kettenwaffen										
Geißel	1W-1	14/5	30	100	5	-1	15	0/-4		N
Morgenstern	1W+5	14/2	140	100	2	-1	100	-1/-2		N
Neunschwänzige	1W+1	14/4	80	120	5	-1	60	-1/-4		N
Ochsenherde	3W+3	17/1	300	110	3	-3	250	-2/-4		N
Ogerschelle	2W+2	15/1	240	120	3	-2	180	-1/-3		N
Peitsche										
Peitsche	1W	14/5	60	250	4	0	25	0/-		S
Säbel										
Amazonensäbel	1W+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0		N
Arbach	1W+4	12/3	100	90	2	0	120	0/-1		N
Entermesser	1W+3	12/4	70	75	2	0	50	0/0		N
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Khunchomer	1W+4	12/3	90	80	2	0	130	0/0		N
Kurzsword	1W+2	11/5	40	50	1	0	80	0/-1		HN
Kusliker Säbel	1W+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0		N
Robbentöter	1W+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0		N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0		N
Sklaventod	1W+4	12/3	80	90	3	0	250	0/0		N
Waqqif	1W+2	12/5	35	45	2	-2	60	-1/-3		H
Wolfsmesser	1W+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0		N
Schwerter										
Amazonensäbel	1W+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0		N
Arbach	1W+4	12/3	100	90	2	0	120	0/-1		N
Barbarensword	1W+5	13/2	100	90	4	-1	200	0/-1		N
Bastardsword	1W+5	11/3	120	120	2	0	200	0/-1	z	NS
Breitsword	1W+4	12/3	80	85	1	0	120	0/-1		N
Kurzsword	1W+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1		HN
Kusliker Säbel	1W+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0		N
Nachtwind	1W+4	11/5	70	100	0	+2	500	0/0	z	N
Rapier	1W+3	12/4	45	90	2	+1	120	0/0		N
Robbentöter	1W+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0		N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0		N
Sword	1W+4	11/4	80	95	1	0	180	0/0		N
Turniersword	1W+3(A)	11/5	60	80	3	0	80	0/0		N
Wolfsmesser	1W+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0		N
Speere										
Drachentöter	3W+5	20/1	400	400	3	-3	uvk.	-2/-4	z	P
Dreizack	1W+4	13/3	90	140	5	0	50	0/-1	i	S
Dschadra	1W+5	12/4	80	200	6	-1	120	0/-3		S
Efferdbart	1W+4	13/3	90	120	3	0	80	0/-1	w	NS
Holzspeer	1W+3	12/5	60	150	5	0	10	-1/-3	w	S
Jagdspieß	1W+6	12/4	80	200	3	-1	80+	0/-1	w	S
Korspieß	2W+2	12/3	140	180	3	0	200	0/-1	z p	S
Kriegslanze	1W+3	12/5	150	300	5	-2	120	-2/-4	z (i)	P
Partisane	1W+5	13/3	150	200	4	0	80	0/-2	z	S

Aventurische Waffen II

Typ	TP	TP/KK	Gew. (uz.)	Lg (cm)	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK
Speere (Forts.)										
Pike	1W+5	14/4	180	350+	6	-2	50	-1/-2	z	P
Schnitter	1W+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Speer	1W+5	12/4	80	190	5	-1	30	0/-2	w	S
Stoßspeer	2W+2	11/4	150	200	3	-1	100	0/-1	z	S
Turnierlanze	1W+2 (A)	12/5	120	300	8	-2	50	-2/-4	z (i)	P
Wurfspeer	1W+3	11/5	80	100	4	-2	30	-1/-3	w (i)	N
Wurmspieß	1W+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
Stäbe										
Kampfstab	1W+1	12/4	80	150	5	+1	40	0/0	z	NS
Magierstab	1W+1	11/5	90	150	-	0	uvk.	-1/-1	z	NS
Zweililien	1W+3	12/4	80	140	4	+1	200	+1/-1	z	NS
Zweihandflegel										
Dreschflegel	1W+3	12/3	100	150	6	-2	15	-2/-3	i z	S
Kriegsflegel	1W+6	12/2	120	150	5	-1	50	-1/-2	z	S
Zweihand-Hieb Waffen										
Barbarenstreitaxt	2W+4	15/1	250	120	3	-2	150	-1/-4	z	N
Echsische Axt	1W+5	12/4	90	150	3	0	uvk.	0/-1	z	NS
Felsspalter	2W+2	14/2	150	120	2	-1	300	0/-2	z	N
Gruufhai	1W+6	14/2	180	120	3	-2	120	-1/-3	z	N
Holzfalleraxt	2W	12/2	160	110	5	-2	80	-1/-4	i z	N
Kriegshammer	2W+3	14/2	180	100	2	-2	120	-1/-3	z	N
Neethaner Langaxt	2W+2	13/4	160	180	5	-2	160	-1/-3	z	S
Orknase	1W+5	12/2	110	100	4	-1	75	0/-1	z	N
Pailos	2W+4	14/2	180	175	3	-2	300	-1/-3	z	S
Schnitter	1W+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Spitzhacke	1W+6	13/2	200	100	5	-3	20	-2/-4	i z	N
Vorschlaghammer	1W+5	13/2	250	90	5	-3	30	-2/-4	i z	N
Warunker Hammer	1W+6	14/3	150	150	2	-1	150	0/-1	z	NS
Zwergenschlägel	1W+5	13/3	120	120	1	-1	150	0/-1	z	N
Zweihandschwerter/-säbel										
Andergaster	3W+2	14/2	220	200	3	-3	350	0/-2	z	S
Anderthalbhänder	1W+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS
Boronssichel	2W+6	13/3	160	180	3	-2	400	0/-3	z	S
Doppelkhunchomer	1W+6	13/2	150	130	3	-2	250	0/-2	z	NS
Großer Sklaventod	2W+4	13/2	160	140	2	-2	350	0/-2	z	NS
Richtschwert	3W+4	13/2	200	130	5	-3	uvk.	-2/-4	i z p	N
Rondrakamm	2W+2	12/3	130	130	1	0	uvk.	0/0	z p	NS
Tuzakmesser	1W+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS
Zweihänder	2W+4	12/3	160	155	2	-1	250	0/-1	z p	NS
Handgemenge-Waffen (Raufen)										
Fausthieb/Tritt/Kopfstoß	1W (A)*	10/3	-	-	-	0	-	-1/-2**		H
Veteranenhand	1W+2	12/4	70	-	4	-1	250	0/-1		H
Schlagring	1W+2 (A)	10/3	20	-	0	0	25	-1/-2		H
Orchidee	1W+1	12/5	35	-	3	0	180	-1/-2		H
Panzerarm	1W+2	11/3	220	20	-2	-1	140	0/0		H
Bock	1W+2	10/5	120	20	0	-1	80	0/0		H
Stoß mit Schild	1W+1 (A)	11/4	-----je nach Schild-----					-2/0	i	H

*) Der Schaden bei Tritten, Schlägen oder Kopfstößen ist dann, wenn man Panzerhandschuhe, genagelte Stiefel oder einen Metallhelm trägt, um 2 TP (A) höher, außerdem wird bei der Halbierung zur Ermittlung des realen Schadens auf- statt abgerundet.

**) Im Kampf Waffenlos gegen Waffenlos gelten keine Waffenmodifikationen, aber sobald ein Beteiligter eine Waffe benutzt (und sei es auch nur eine Handgemenge-Waffe), gilt die genannte WM in Höhe von -1/-2. Diese Regelung gilt auch für das Ringen.

te bei erhöhter TP-Zahl aus hoher Körperkraft steigen je um 1.

◆ Ist ein Kämpfer gezwungen, eine Zweihandwaffe einhändig zu führen (z.B. weil seine Linke verletzt ist), so erleidet er Einbußen von 2 Punkten auf seine AT und 3 Punkten auf seine PA und richtet 3 Trefferpunkte weniger an.

◆ Für alle einhändig führbaren Speere (*Dreizack, Dschadra, Effendbart, Holzspeer, Jagdspieß* und *Speer*) gilt bei zweihändiger Führung der in der Tabelle genannte WM, bei einhändiger Führung erleiden all diese Speere jedoch einen PA-Abzug von 3 Punkten und einen Abzug von 1 TP auf Schadenswirkung; Schwellenwert und Schadensschritte bei erhöhter TP-Zahl aus hoher Körperkraft steigen je um 1.

◆ Wenn eine üblicherweise einhändig zu führende Waffe mit zwei Händen geführt wird, erhöht sich die TP-Anzahl um 2, jedoch sinkt der AT-Wert mit dieser Waffe um 2, der PA-Wert um 3 Punkte. Es können außer dem *Wuchtschlag* (wenn für diese Waffe möglich) keine speziellen Manöver angewandt werden. Improvisierte zweihändige Führung ist nicht möglich bei *Dolchen, Fechtwaffen, Peitschen* und Handgemengewaffen, die mit dem Talent *Raufen* geführt werden.

OPTIONAL:

IMPROVISIERTE WAFFEN

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

◆ Mit improvisierten Waffen können außer der gewöhnlichen Ansage keinerlei Manöver oder mit dem jeweiligen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten genutzt werden.

◆ Mit improvisierten Waffen geschehen Patzer schon bei 19 und 20; der Kontrollwurf, um das Schlimmste zu vermeiden (siehe S. 28), ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert.

◆ Improvisierte Waffen sind nicht auf die Belastung eines Kampfes ausgelegt: Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer solchen Waffe mit einer regulären Waffe abgewehrt wird oder umgekehrt, ist ein Bruchtest fällig (siehe S. 29)

◆ Einige weitere im Kampf nutzbare Gegenstände, namentlich 'Töpferwaren zur Flüssigkeitsaufbewahrung', fallen am ehesten unter das Talent *Raufen* und sollten mit TP: 1W+1 (A) und BF: einmal verwendbar eingesetzt werden.

◆ Es gibt einige überaus 'schmutzige' Kampfstile, die vor allem in bestimmten Phex- und Boron-Tempeln und unter freien Maraskanern gelehrt werden und die jedes beliebige Objekt zur Waffe deklarieren und den Umgang damit lehren – Kenner der Sonderfertigkeit: *Improvisierte Waffen* erleiden keine der oben genannten Einbußen. (Die verwendeten Gegenstände werden natürlich durch diese Sonderfertigkeit nicht weniger zerbrechlich ...)

jedoch können hier einige Waffen oder spezielle Situationen Abweichungen von der 'Norm' mit sich bringen:

◆ Einige Waffen, die normalerweise zweihändig geführt werden, sind so ausgelegt (und so gut ausgewuchtet), dass sie ab einem bestimm-

ten Schwellenwert (üblicherweise KK 15) einhändig geführt werden können. In diesem Fall wird die Waffe dann einhändig mit dem jeweils entsprechenden Talent (*Säbel, Schwerter, Hieb- waffen*) geführt; Schwellenwert und Schrittwei-

VERBREITUNG

Die auf den folgenden Seiten aufgezählten Waffen, Rüstungen und Schilde sind bei weitem nicht in ganz Aventurien verbreitet. Es würde jedoch zu weit führen, hier spezielle Verbreitungstabellen zu allen Waffen etc. anzuführen, weswegen wir meist nur im Text darauf hinweisen. Ein 'orkischer Säbel' dürfte also in Al'Anfa kaum erhältlich sein (wenn, dann bei einem spezialisierten Händler zum fünffachen des angegebenen Preises). Eine 'verbreitete Rüstung' ist dagegen wahrscheinlich auf einem thorwalschen Markt genauso zu finden wie auf einem Basar in Khunchom. Als Meister können Sie also entscheiden, dass ein bestimmtes, ausgefallenes Objekt momentan einfach nicht erhältlich ist, wenn Sie es nicht im Spiel haben wollen. Und übrigens: Eine Waffe oder Rüstung (insbesondere eine ausgefallene) reparieren können in erster Linie diejenigen, die sie hergestellt haben.

DIE EINZELNEN WAFFEN (IN ALPHABETISCHER AUFGÄHNG)

Amazonensäbel (Talent *Schwerter* oder *Säbel*): schmales Schwert mit einschneidiger, gebogener Klinge, auch Reitersäbel genannt.

Andergaster (Talent *Zweihandschwerter/-säbel*): überlanges Zweihandschwert mit langer Fehlschärfe; die Lieblingswaffe der almadanischen und horasischen Doppelsöldner.

Anderthalbhänder (Talent *Anderthalbhänder* oder *Zweihandschwerter/-säbel*): die garetische (sprich: modernere, elegantere) Variante des Bastardschwerts; Übergangsform zwischen Schwert und Zweihänder; kann je nach Situation mit einer oder zwei Händen geführt werden und ermöglicht damit einen besonders variantenreichen Kampfstil.

Arbach (Talent *Schwerter* oder *Säbel*): orkischer Säbel mit leicht gekrümmter, geflammter Klinge und einfachem Handschutz.

Barbaren Schwert (Talent *Schwerter*): archaische 'Übergangsform' zwischen Schwert und Axt, die bei Fjarningern, Gjalskerländern und Trollzackern sehr beliebt ist; Klinge und Verzierung häufig aus Bronze.

Barbarenstreitaxt (Talent *Zweihand-Hieb-waffen*): massive Doppelblattaxt, die vor allem in Nordaventurien verwendet wird (und dort auch eigentlich nur von Thorwalern, Fjarningern und Gjalskerländern); erfordert eine Mindest-KK von 15.

Basiliskenzunge (Talent *Dolche*): Dolch mit 'geflamter' Klinge und meist ohne Parierhilfen; im tulamidischen Raum und im Horasreich beliebt; gilt vielen als 'Meuchlerwaffe'.

Bastardschwert (Talent *Schwerter* oder *Anderthalbhänder*): Schwert von fünf bis sechs Spann Klingenlänge und mit einem langen Griff und gutem Gegengewicht im Knauf; kann ab KK 15 einhändig (mit dem Talent *Schwerter*) geführt werden (dann TP/KK 12/4, INI -1).

Beil (Talent *Hieb-waffen*): ein kurzes Handbeil, die typische 'Waffe' gegen kleine Holzstücke; gegen bewegliche Ziele (also im normalen Kampf) nur als improvisierte Waffe zu führen.

Bock (Parierwaffe, Handgemengewaffe, Talent *Raufen*): ein schwerer Faustschild mit einem, zwei oder drei langen Dornen; üblicherweise als Schild/Paradewaffe (und mit der linken Hand) verwendet.

Borndorn (Talent *Dolche*): speziell bei den Bornflößern verbreiteter Wurfdolch mit Dreikantklinge; stabil und lang genug, um ihn auch im Nahkampf zu führen, jedoch ohne Parierstangen oder -haken.

Boronssichel (Talent *Zweihandschwerter/-säbel*): überlanges gebogenes Schwert mit anderthalbschneidiger Klinge, das speziell zum Einsatz gegen Kavallerie gedacht ist; meist ohne Parierstangen; trotz des Namens kein Bezug zur Boron-Kirche, besonders verbreitet in Almada und Aranien.

Brabakbengel (Talent *Hieb-waffen*): eine besondere Form des Streitkolbens, bei dem aus einer schweren Kugel mehrere Dornen herausragen; meist mit einem Gesicht verziert, was der Waffe den Namen gegeben hat. Der zentrale Dorn kann auch (mit dem Talent *Dolche*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 3 erschwerten Attacke; die darauf folgende Parade ist ebenfalls um 3 Punkte erschwert, jedoch richtet der Dorn bei solcher Art Verwendung 1W+6 TP an. Die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich.

Breitschwert (Talent *Schwerter*): eine etwas alttümlich wirkende Schwertform mit breiter Klinge und meist ohne Parierstange; beliebt bei Thorwalern.

Byakka (Talent *Hieb-waffen*): eine orkische Axt, die wie eine vergrößerte Version der thorwalschen Skraja aussieht und deren Dorn auch Stiche erlaubt (Talent *Dolche*, AT erschwert um 3, eigene nächste Parade ebenfalls erschwert um 3). Ein erfolgreicher Einsatz des Dorns richtet 1W+6 TP an; die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich.

Degen (Talent *Fecht-waffen*): ein sehr schmales Schwert mit ausgearbeitetem Griffkorb; meist nur einschneidig, dafür mit ausgeprägter Spitze; gilt als die Essenz der Fechtwaffen und ist in Almada und dem Horasreich sehr verbreitet.

Dolch (Talent *Dolche*): die universelle Seitenwaffe fast aller Aventurier. Meist eine gerade, beidseitig angeschliffene Klinge von etwa einem Spann Länge; selten einmal ernstzunehmende Paradehilfen.

Doppelkhunchomer (Talent *Zweihandschwerter/-säbel*): eindrucksvolle Klingenwaffe aus dem tulamidischen Raum, die meist von Leib- oder Haremswächtern zur Abschreckung geführt wird.

Drachentöter (Talent *Speere*): ein überlanger, *zwergischer* Speiß mit einer gezahnten, mörderisch scharfen Klinge aus einer geheimen Le-

gierung; wird prinzipiell von einem *Spiegelspann* (siehe die entsprechende Sonderfertigkeit) geführt.

Drachenzahn (Talent *Dolche*): breiter und stabiler *zwergischer* Dolch; üblicherweise keine Ausführung für Menschenhände bekannt.

Dreizack (Talent *Speere*): an der aventurischen Westküste verbreiteter großer Fischspeiß, der auch als improvisierte Waffe dienen kann.

Dreschflegel (Talent *Zweihandflegel*): ein bäuerliches Arbeitsgerät (und eine improvisierte Waffe) mit einem Schlagstück an einem langen Stiel; ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

Dschadra (Talent *Speere*): eine tulamidische kurze Reiterlanze, die besonders bei den Novadis verbreitet ist und die sowohl vom Pferderücken als auch im Nahkampf oder als Wurfwaffe verwendet werden kann. Die hier genannten Werte gelten für den Nahkampf.

Eberfänger (Talent *Dolche*): ein massiver, dem Kurzschwert bereits sehr ähnlicher Dolch ohne Parierstangen, der in Nordaventurien gerne als Seitenwaffe zur Jagd getragen wird.

Echsische Axt (Talent *Zweihand-Hieb-waffen*): sehr seltene, langstiellige Doppelblattaxt der Achaz, die heutzutage kaum noch hergestellt wird. Die Stoßspitze der Axt kann auch (mit dem Talent *Speere*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 3 erschwerten Attacke; der Dorn richtet bei solcher Art Verwendung 1W+4 TP an; die Regel zum *Niederwerfen* gilt nicht für den Stich.

Efferdbart (Talent *Speere*): Ritualinstrument der Efferd-Geweihtenschaft, aus dem gewöhnlichen Dreizack hervorgegangen; die drei Spitzen sind so um die Achse der Waffe angeordnet, dass man mit dem Efferdbart erstaunlich gut parieren und sogar Gegner entwaffnen kann (s. S. 44); kann auch geworfen werden.

Entermesser (Talent *Säbel*): breite, einschneidige gerade Klinge und Griffkorb oder bügel-förmiger Handschutz; die typische Seitenwaffe von Matrosen, Piraten und Seekriegern.

Fackel (Talent *Hieb-waffen*): Mit einer Fackel (als improvisierter Waffe) kann man einem Gegner – zumal einem tierischen – ordentlich 'einheizen': Jedesmal, wenn man mit der Fackel *Schadenspunkte* anrichtet, kommen noch 1W-1 SP Feuerschaden hinzu. Fällt bei diesem Feuerschadenswurf eine 6, so erlischt die Fackel nach der Schadensermittlung.

Felsspalter (Talent *Zweihand-Hieb-waffen*): eine *zwergische* Doppelblattaxt, die von den Proportionen her speziell für Angroschim ausgelegt ist.

Fleischerbeil (Talent *Hieb-waffen*): ein Werkzeug zum Zerkleinern von Fleischportionen und zum Zerhauen von Knochen, das bisweilen als improvisierte Waffe Verwendung findet.

Florett (Talent *Fecht-waffen*): sehr moderne Fechtwaffe, die keine Schneide, sondern nur eine Spitze besitzt; glockenförmiger Handschutz mit ausladender Parierstange; sehr flexibel.

Spieß-
nder-

d sta-
keine
nt
schen
B, der
n.
: ein
isier-
lan-
s von

ische
Jova-
erde-
Vurf-
r ge-

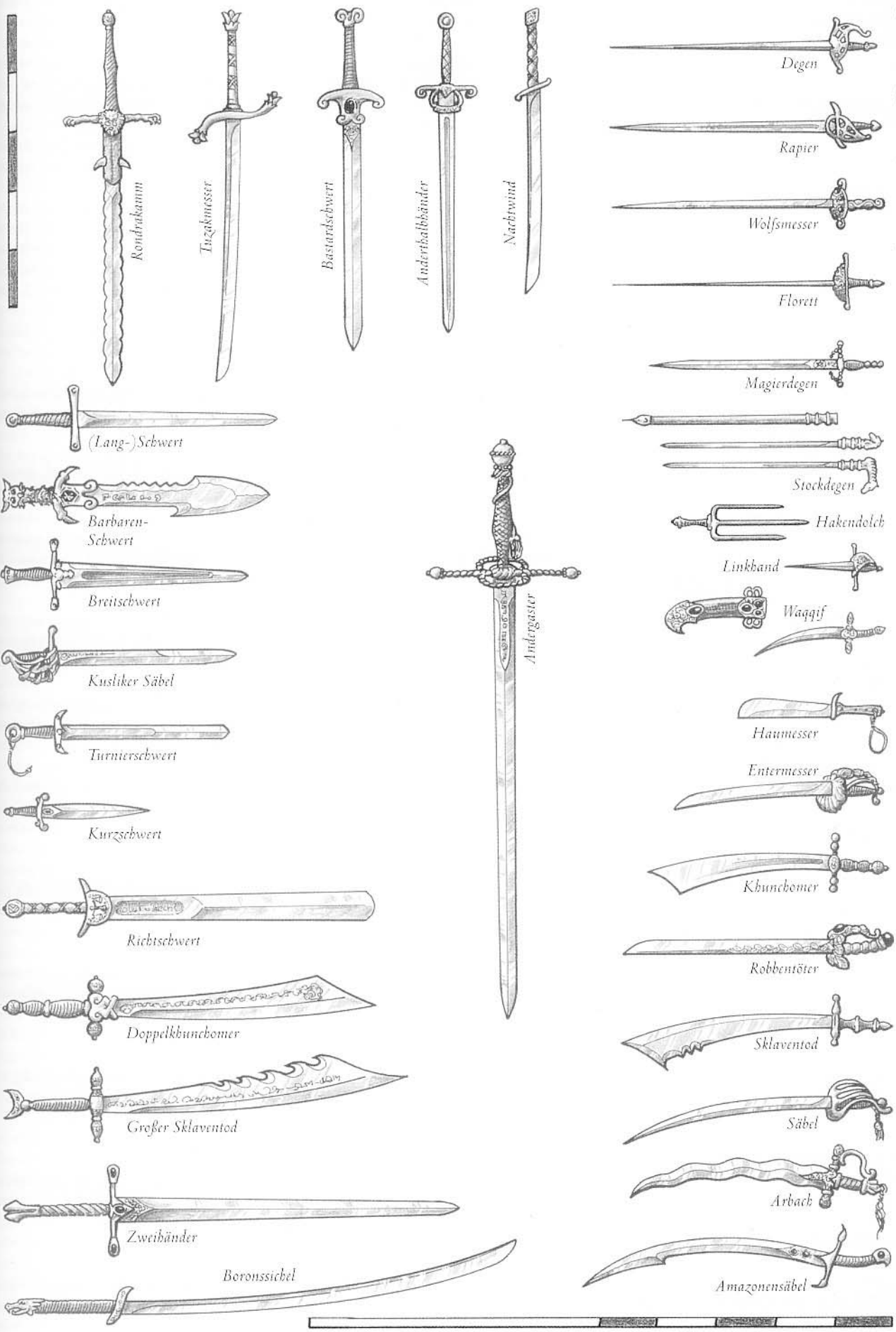
dem
ohne
e als

vaf-
ttax
rge-
uch
ven-
ver-
Art
Nie-

ment
hn-
pit-
ord-
ich
nen
n.
iei-
gel-
ffe

kel
em
ch
Fa-
ch
e-
ie

):
en
s-
k-
n
i-
t.
e
r
l-
r-



Geißel (Talent Kettenwaffen): Peitsche mit einem ca. zwei Spann langen Griff und einer etwa drei Spann langen Peitschenschnur; einst als Disziplinierungsinstrument; die Geißel ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden. **Glefe (Talent Infanteriewaffen):** häufige Infanteriewaffe mit breiter, einschneidiger Klinge und meist ohne Spitze; wie der Hakenspieß meist einfach gehalten und bei Truppen im Gebrauch, die in aufgelockerter Formation kämpfen.

Großer Sklaventod (Talent Zweihandschwerter/-säbel): eine in Südaventurien verbreitete Variante des Doppelkhunchomers; meist verziert; bisweilen mit Widerhaken versehen und daher eine typische Abschreckungswaffe.

Gruufhai (Talent Zweihand-Hiebaffen): ein orkischer Kriegshammer mit Dornen auf der großen Schlagfläche (und einem eher dekorativen Dorn an der Spitze); kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent *Hiebaffen* geführt werden (TP/KK dann 15/3).

Hakendolch (Talent Dolche): besteht aus einer langen 'Klinge' aus Rundstahl, die jedoch nur an der Spitze angeschärft ist; des weiteren besitzt er lange, aufwärts gebogene Parierstangen derselben Machart; sehr stabile Parierwaffe.

Hakenspieß (Talent Infanteriewaffen): preiswerte und verbreitete Landwehrwaffe, mit der auch Reiter vom Pferd geholt werden können; selten einmal verziert.

Haumesser (Talent Säbel oder Hiebaffen): sehr 'kopplastiges' Arbeitsmesser, das üblicherweise zur Beseitigung von Weghindernissen dient und daher im Kampf nur als improvisierte Waffe geführt wird.

Hellebarde (Talent Infanteriewaffen): die 'klassische' Infanteriewaffe, mit der auch im Einzelkampf erstaunliche Manöver möglich sind, die aber einen echten Könnner erfordern.

Holzfalleraxt (Talent Hiebaffen): improvisierte Waffe, die ihre besondere Schadenswirkung vor allem gegen Bäume entwickelt.

Holzspeer (Talent Speere): ein einfacher, gerader Speer mit einer gehärteten Holzspitze; etwas schwerere Varianten (+10 Unzen) mit Spitzen aus Stein oder Horn richten gegen nur mit Stoff oder dünnem Leder gerüstete oder nur mit natürlichem Fell bewehrte Gegner 1 TP mehr an. Typische Waffe primitiver Stammesgesellschaften; sowohl im Nahkampf als auch als Wurfaffe verwendbar.

Jagdmesser (Talent Dolche): leicht gebogenes, sehr scharfes Messer, das hauptsächlich zum Abhäuten von Tieren verwendet wird; bisweilen mit Sägerücken und Aufbrechhaken.

Jagdspieß (Talent Speere): ein vor allem bei Waldelfen gebräuchlicher Speer mit einem Knebel hinter der Klinge, der das zu tiefe Eindringen der Waffe ins Wild verhindern soll. Kann ab KK 16 einhändig geführt werden, TP/KK dann 13/5.

Kampfstab (Talent Stäbe): ein etwa doppelt fingerdicker, gerader Holzstab von etwa anderthalb Schritt Länge, meist mit Eisenbändern an

den Enden, um Auffasern zu verhindern. Mit dem Kampfstab ist es das Entwaffnen aus der Attacke (siehe S. 44) um 2 Punkte erleichtert. **Kettenstab (Talent Kettenstäbe):** zwei ca. 2 Spann lange Rundhölzer, die mit einer etwa gleich langen Kette verbunden sind; GE von 15 Mindestbedingung. Ein Kettenstab ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden. Mit dem Kettenstab ist es das Entwaffnen aus der Attacke (siehe S. 44) um 3 Punkte erleichtert.

Keule (Talent Hiebaffen): ein durch hinzugefügte Eisenbänder, hindurchgetriebene lange Nägel etc. 'verbesserte' und halbwegs ausgewogener Knüppel (siehe dort).

Khunchomer (Talent Säbel): Dies ist der typische tulamidische (Fußkämpfer-)Säbel, der vom Griff weg breiter wird und daher recht 'kopplastig' ist und auch keine Spitze aufweist.

Knüppel (Talent Hiebaffen): die primitivste Form einer Waffe – ein einigermaßen ausgewogener, grob abgehobelter oder gerade geschnittener Ast, selten einmal (für Gardisten) ein gedrehtes Rundholz.

Korspieß (Talent Infanteriewaffen oder Speere): ein Speer mit extrem breiten, neunfach gezacktem Blatt in verschiedensten Varianten; rituelle Waffe der Kor-Geweihtenschaft.

Kriegsflügel (Talent Zweihandflügel): die mit Eisenbändern verstärkte, besser ausgewogene, kriegerische Variante des Dreschflügels; ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

Kriegshammer (Talent Zweihand-Hiebaffen): Die Werte der Tabelle sind nur eines von vielen möglichen Beispielen für eine überaus variantenreiche Waffenklasse; siehe auch z.B. den *Gruufhai* und den *Zwergenschlägel*; bisweilen ist die Schlagfläche mit Dornen besetzt, um Rüstungen durchdringen zu können; kann ab KK 18 einhändig und mit dem Talent *Hiebaffen* geführt werden (TP/KK 15/3).

Kriegslanze (Talent Speere): Die hier angegebenen Werte gelten für die zweckfremde Verwendung als improvisierter Speer, ihre Werte im Reiterkampf siehe S. 59.

Kurzsword (Talent Schwerter oder Säbel oder Dolche): mit gerader Klinge, kurzen Parierstangen (auch -scheiben) und kurzem Griff; sehr effektive und daher seit mehr als 2.000 Jahren in Aventurien beliebte Waffe. Eine leicht gebogene, tulamidische Variante – von der Größe zwischen Waqqif und Khunchomer angeordnet – war ebenfalls lange Zeit verbreitet (WM 0/-1, ansonsten wie Kurzsword).

Kusliker Säbel (Talent Schwerter oder Säbel): ein gerades, meist anderthalbschneidiges Schwert mit verziertem, engem Griffkorb; auch Korbsword genannt; beliebt bei Seekriegern.

Langdolch (Talent Dolche oder Fechtaffen): recht schmaler, sehr langer Dolch, der bisweilen linkshändig geführt wird; teilweise als eigenständige Waffe verwendet.

Lindwurmschläger (Talent Hiebaffen): eine zwergische Handaxt mit extrem 'langbärtigem' Blatt; für ihre geringe Größe sehr schwer.

Linkhand (Talent Dolche): ein zwar ange-

schliffener, jedoch hauptsächlich zu Paradezwecken und demzufolge für die linke Hand genutzter Dolch mit langen Parierstangen und ausladendem Handschutz; bisweilen Versionen mit Klingenfänger und -brecher; im Horasreich die Zweitwaffe zu Fechtaffen und leichten Schwertern.

Magierdegen (Talent Fechtaffen): Repräsentationswaffe einiger Gildenmagier, leicht und zierlich

Magierstab (Talent Stäbe): Ritualinstrument und Standeszeichen der Magier; ein verzierter und unzerbrechlicher Kampfstab (siehe dort).

Mengbilar (Talent Dolche): zerbrechlicher Dolch mit Giftkanal in der Klinge. Zum Schaden durch die Klinge ist ein eventueller Giftschaden zu addieren; beliebte Meuchlerwaffe und nicht für den Nahkampf geeignet (daher als improvisierte Waffe zu betrachten).

Messer (Talent Dolche): Hierunter fallen alle nicht für den Kampf ausgewuchteten, fast stets nur einseitig angeschliffenen Nutz-, Ess- und Arbeitsmesser von einem halben bis einem Spann Klingenslänge; improvisierte Waffe.

Molokdeschnaja (Talent Hiebaffen): eine von den Norbarden gehandelte (und auch genutzte) Waffe, die sich zum einen bei den Fjaringern großer Beliebtheit erfreut, zum anderen auch als Werkzeug zum Holz-Zurichten gute Dienste leistet.

Morgenstern (Talent Kettenaffen): eine häufig dornengespickte – Kugel, die mit einer kurzen Kette an einem Holzstiel angebracht ist. Mit einem Morgenstern ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren; die Abwehr eines Angriffs mit einem Morgenstern ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert.

Nachtwind (Talent Anderthalbhänder oder Schwerter): maraskanisches Schwert mit einschneidiger, gerader Klinge und langem Griff, die Scheide ist verstärkt, so dass mit ihr pariert werden kann. Durch einen Steckmechanismus an der Scheide können mehrere Schwerter zu einer Räuberleiter verbunden werden; Klinge meist geschwärzt; ab GE 16 auch einhändig und mit dem Talent *Schwerter* zu führen, TP/KK unverändert.

Neethaner Langaxt (Talent Zweihand-Hiebaffen oder Infanteriewaffen): eine lange (bisweilen zu einer Spitze auslaufende) Axtklinge an einem noch längeren Stiel; bisweilen als Pailos-Ersatz verkauft und geführt.

Neunschwänzige (Talent Kettenaffen): eine besondere Form der Geißel mit neun Peitschenschnüren, in deren Enden meist Gewichte eingeflochten sind. Die Neunschwänzige eignet sich besonders gut zum Kampf gegen Schwärme von Kleingetier (Ratten, Fledermäuse etc.). Bei einer gelungenen AT/2 wurden zwei Tiere getroffen, bei einer *Guten Attacke* sogar drei Tiere; der TP-Wurf ist für alle Tiere gleich. Gegen menschengroße Ziele gilt,

das bei einer AT/2 ein TP mehr angerichtet wird (Gute Attacke nach den üblichen Regeln). Eine Neuschwänze ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

Ochsenherde (Talent Kettenwaffen): eine Morgenstern-ähnliche Waffe, jedoch mit drei Kugeln, die wegen ihres enormen Gewichts eine Mindest-KK von 16 erfordert. Mit einer Ochsenherde ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren; die Abwehr eines Angriffs mit einer Ochsenherde ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert. Bei einer Ochsenherde besteht schon bei 19 und 20 die Gefahr eines Patzers.

Ogerfänger (Talent Dolche): breitklingiger Dolch; bei einem Treffer, der eine Wunde verursacht, klappen Widerhaken aus der Klinge aus, die pro Spielrunde 1W6 Schadenspunkte erzeugen; die Waffe kann nur nach dem Kampf entfernt werden, was gegebenenfalls Schadenspunkte bringt: 1W6-1 nach gelungener Probe auf *Heilkunde Wunden*, sonst 2W6 SP.

Ogerschelle (Talent Kettenwaffen): eine Morgenstern-ähnliche Waffe mit zwei Kugeln, die wegen ihres hohen Gewichts eine Mindest-KK von 15 erfordert. Mit einer Ogerschelle ist es möglich, um die Kante eines Schildes herumzuschlagen und so dessen Schutz zu ignorieren; die Abwehr eines Angriffs mit einer Ogerschelle ist für alle Waffen, die überhaupt in der Lage sind, einen solchen Schlag zu parieren, um 2 Punkte erschwert.

Orchidee (Handgemengewaffe, Talent Raufen): seltene Handgemengewaffe aus Südaventurien, bei der auf einen Schlagring noch gebogene Klingen geschmiedet sind, so dass die Hand einer Klaue gleicht. Diese Waffe erzeugt im Waffenlosen Kampf *echte* Schadenspunkte. Mit der Hand, an der sich eine Orchidee befindet, kann keine weitere Waffe oder ein Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich. Eine ähnliche Waffe (jedoch an einem hölzernen Stiel und daher eine Hiebwaaffe) ist den Waldmenschen als Baccanaq bekannt.

Orknase (Talent Hiebwaaffen oder Zweihand-Hiebwaaffen): typische thorwalsche Axt mit lang heruntergezogener ('bärtiger') Klinge; kann ab KK 14 einhändig geführt werden; TP/KK dann 13/3.

Pailos (Talent Infanteriewaffen oder Zweihand-Hiebwaaffen): Ein schweres Axtblatt und eine Stoßklinge an einem massiven Schaft mit Handschutz zeichnen diese seltene Waffe aus. Die Stoßklinge kann auch (mit dem Talent *Speere*) zum Stechen verwendet werden, jedoch mit einer um 5 erschwerten Attacke; die darauffolgende Parade ist ebenfalls um 5 Punkte erschwert, jedoch richtet der Dorn bei solcher Art Verwendung 1W+7 TP an und ist auch in der Lage, einen Gegner *niederzuwerfen*.

Panzerarm (Parierwaaffe, Handgemengewaffe, Talent Raufen): ein bis über den Ellenbogen

hinausreichender, steifer Panzerhandschuh mit einem Dorn an der geballten Faust; üblicherweise als Schild/Paradewaffe (und mit der linken Hand) verwendet

Partisane (Talent Infanteriewaffen oder Speere): eine Stangenwaaffe mit breiter Stoßklinge und symmetrischen Seitenklingen; häufig verziert als höfische Gardistenwaaffe.

Peitsche (Talent Peitsche): eine lange Fuhrmannspeitsche, die nur von wirklichen Spezialisten als Waaffe eingesetzt wird, dann aber einige spektakuläre Effekte erzielen kann: Mit der Peitsche ist es möglich, einen Gegner zu entwaffnen oder ihn von den Beinen zu holen; außerdem ignoriert eine Peitsche den Verteidigungsbonus von Schilden. Eine Peitsche erleidet in der Distanzklasse *Nahkampf* einen AT-Malus von 8 Punkten und ist im Handgemenge nicht zu verwenden.

Pike (Talent Speere): ein überlanger, stabiler Spieß, der eigentlich nur in Formation angewendet Sinn macht, dann aber mit solchen Sonderfertigkeiten wie *Pikenwall* und *Spießgespann* tödlich für anrennende Gegner ist.

Rabenschnabel (Talent Hiebwaaffen): ein typischer leichter Reiterhammer mit einer stumpfen und einer (meist gebogenen) spitzen Seite.

Rapier (Talent Fechtwaaffen oder Schwerter): eigentlich ein schmales Schwert mit elaboriertem Hand- und Fingerschutz durch gebogene Parierbügel; die Übergänge zwischen Schwert, Rapier und Degen sind fließend.

Richtschwert (Talent Zweihand-Hiebwaaffen): sehr breite, kopflastige Klinge mit scharfer Schneide (und meist mit praios- und borongefälligen Gravuren, Wahlsprüchen etc.; nicht für den Kampf gedacht und daher auch nur als improvisierte Waaffe zu führen). Derartige Waffen liegen zumeist als wohlgehaltene Richtinstrumente in den Zeughäusern der Städte und werden nur den Henkern zum Vollzug ihres Amtes überlassen.

Robbentöter (Talent Säbel oder Schwerter oder Fechtwaaffen): seltene, bei den Firnelfen beliebte Jagdwaaffe; ein stabiler Säbel mit gerader Klinge; einseitig geschliffen, aber sowohl mit ausgearbeiteter Spitze als auch breitem Rücken universell verwendbar.

Rondrakamm (Talent Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel): ein langer, sehr gut ausgewogener Anderthalbhänder mit 'geflammt' (gewellter) Klinge, der als Standeszeichen der Rondra-Geweihtenschaft gilt.

Säbel (Talent Säbel oder Schwerter): einschneidige, meist leicht gekrümmte Klinge und ausgearbeitete Spitze; mit Bügel oder Griffkorb zum Handschutz, jedoch keinen Parierhilfen; eine typische Seitenwaaffe von Reitern.

Scheibendolch (Talent Dolche): Weniger eine Waaffe als ein Gerät der letzten Gnade ist dieser lange Drei- oder Vierkantstahl, der eine kleine Parierscheibe und eine Scheibe als Knauf aufweist. Auf letztere kann man sich mit seinem ganzen Gewicht stützen, um auch Schwerstgepanzerten den Gnadenstoß zu geben.

Schlagring (Handgemengewaffe, Talent Raufen): mehrere, miteinander verschmiedete Ringe aus Bronze oder Eisen, die 'echerne Knöchel' geben; erzeugt im Waffenlosen Kampf zwar TP(A), jedoch 2 mehr als ein gewöhnlicher Fausthieb, und außerdem wird bei der Ermittlung der 'echten' TP nicht ab-, sondern aufgerundet. Mit der Hand, an der sich ein Schlagring befindet, kann keine weitere Waaffe oder Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich.

Schmiedehammer (Talent Hiebwaaffen): Ritualinstrument der Ingerimm-Geweihtenschaft; meist mit Rogolanrunen und geistlichen Wahlsprüchen verziert; hervorragende Handwerksarbeit, aber nur sekundär als Waaffe gedacht. Ein besonders wuchtiger Schlag mit einem Schmiedehammer hat auf den Getroffenen die Wirkung eines *Angriffs zum Niederwerfen* (s. S. 40). Gemeint ist hier wie gesagt der Ritualgegenstand, nicht das gleichnamige Werkzeug.

Schnitter (Zweihand-Hiebwaaffen oder Infanteriewaffen oder Speere): aus einer der Sturmense ähnlichen, improvisierten Waaffe weiterentwickelter Klingenstab, der sich vor allem im Balash und auf Maraskan großer Beliebtheit erfreut; kann ab GE 16 einhändig geführt werden (TP 1W+3, TP/KK 15/5, WM 0/-1).

Schwerer Dolch (Talent Dolche): Dolch mit längerer und breiterer Klinge als der gewöhnliche Dolch; häufige Seiten- oder verzierte Offizierswaaffe.

Schwert (Talent Schwerter): das aventurische Langschwert mit gerader oder leicht abwärts gebogener Parierstange; quasi das Standeszeichen der kämpfenden Professionen; schwerere Varianten mit Scheiben- oder Kegelknauf, leichtere mit Spindelknauf.

Sense (Talent Infanteriewaffen): ein bäuerliches Erntewerkzeug, das bisweilen (dann namentlich von aufständischen Bauern) als improvisierte Waaffe genutzt wird.

Sichel (Talent Hiebwaaffen): gebogene Klinge (Schneide innen) zum Ernten von Korn oder auch Kräutern; im Kampf nur als improvisierte Waaffe zu verwenden.

Skaventod (Talent Säbel): ein dem Khunchomer verwandter breiter Säbel aus Südaventurien; bisweilen mit Widerhaken.

Skraja (Talent Hiebwaaffen): thorwalsche Doppelblatt-Handaxt, häufig noch mit zusätzlichem langen Dorn an der Spitze. Ein Stich mit dem Dorn (AT auf das Talent *Dolche*, erschwert um 3) richtet 1W+3 TP an.

Sonnenszepter (Talent Hiebwaaffen): Das zwölfblämmige Sonnenszepter ist das Zeichen der Würde der Praios-Geweihtenschaft und in der hier präsentierten Form sogar zum Kampf geeignet.

Speer (Talent Speere): etwa eineinhalb Schritt langer Holzschaft mit lanzettförmiger Stoßklinge; mittlerweile fast nur noch bei Jägern gebräuchliche Waaffe; kann ab KK 16 einhändig geführt werden (TP/KK dann 13/5); kann (mehr schlecht als recht) geworfen werden.

Spitzhacke (Talent *Hieb Waffen*): ein Arbeitsgerät, das auch als improvisierte Waffe verwendet werden kann.

Stockdegen (Talent *Fecht Waffen*): Trickwaffe; im Spazierstock versteckte Klinge (daher ohne Parierhilfen), häufig verziert und sehr teuer.

Stoßspeer (Talent *Speere*): langer Speer mit breiter Klinge, meist mit Knebel und Handschutz; eine Waffe zur Jagd auf schweres Wild.

Streitaxt (Talent *Hieb Waffen*): das generische Kampf-Beil; in allen aventurischen Kulturen in irgendeiner Form bekannt.

Streitkolben (Talent *Hieb Waffen*): Dies ist die klassische stumpfe Hieb Waffe, bei der von einem zentralen, robusten Stiel bis zu acht eiserne Schlagblätter ausgehen, mit denen man nicht nur Knochen brechen, sondern auch Rüstungen zertrümmern kann.

Stuhlbein (Talent *Hieb Waffen*): die improvisierte Waffe der Wahl, wenn sich partout nichts anderes findet; die letzte 'Argumentationshilfe', bevor bei einer Kneipenschlägerei Messer gezogen werden ...

Sturmsense (Talent *Infanteriewaffen*): Befestigt man die Sensenklinge längs statt quer am Schaft, so erhält man eine Sturmsense, eine typische Waffe für Landwehrhaufen.

Turnierlanze (Talent *Speere*): Die hier angegebenen Werte gelten für die zweckfremde Verwendung als improvisierter Speer, ihre Werte im Reiterkampf siehe S. 59.

Turnierschwert (Talent *Schwerter*): eine wie ein Langschwert ausgewuchtete Waffe mit stumpfen und recht weichen Kanten; richtet 1W+3 TP(A) an. Auch in hölzerner Variante als Übungsschwert (TP: 1W+1(A); BF 5).

Tuzakmesser (Talent *Anderthalbhänder* oder *Zweihandschwerter/-säbel*): maraskanisches Schwert mit leicht gebogener, anderthalbschneidiger Klinge. Um aus der recht leichten Klinge viel Wirkung herauszuholen, wird das Tuzakmesser sehr schnell geführt, weswegen die Schwelle für das effektive Führen dieser

Waffe eine Mindest-GE von 15 ist. Liegt die GE des Kämpfers unter diesem Wert, richtet er pro Punkt unter 15 einen TP weniger an, verliert einen Punkt INI-Bonus und erleidet einen PA-Nachteil von einem Punkt.

Veteranenhand (Handgemengewaffe, Talent *Raufen*): eine wie eine Unterarmprothese aussehende Trickwaffe; aus dem Handrücken schnellen vier kurze Klingen, wenn der Träger die Faust ballt. Die Veteranenhand erzeugt im Waffenlosen Kampf *echte* Schadenspunkte. Mit der Hand, an der man eine Veteranenhand trägt, kann keine weitere Waffe und kein Schild geführt werden; auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich.

Vorschlaghammer (Talent *Hieb Waffen*): Arbeitsgerät, das auch als improvisierte Waffe verwendet werden kann.

Vulkanglasdolch (Talent *Dolche*): Ritualinstrument der Druiden; improvisierte Waffe aus Obsidian

Waqiq (Talent *Säbel* oder *Dolche*): breiter Krummdolch, der im tulamidischen Raum (besonders bei den Novadis) auch Schmuck und Ehrenzeichen ist.

Warunker Hammer (Talent *Zweihand-Hieb Waffen* oder *Infanteriewaffen*): ein äußerst effektives Mehrzweck-Tötungsgerät, das eine lange Stoßspitze, einen flachen, recht großen Hammerkopf und eine gerade Axtklinge aufweist; diese Metallteile sind mit Eisenbändern am langen Stiel befestigt, so dass man mit der Waffe auch noch angemessen parieren kann. Ein Stich mit der Stoßklinge (Talent *Speere*, erschwert um 3) richtet 1W+5 TP an, ist aber nicht in der Lage, den Gegner *niederzuwerfen*.

Wolfsmesser (Talent *Fecht Waffen* oder *Schwerter* oder *Säbel*): waldelfisches Jagdrapier mit robuster (trotzdem eleganter), dreikantiger Klinge; sehr selten.

Wurfbeil (Talent *Hieb Waffen*): Die seltenen Wurfbeile mit Holzstiel können im Nahkampf auch als improvisierte Waffe verwendet werden.

Wurfdolch (Talent *Dolche*): speziell für den Wurf ausgewuchtete Klinge (etwas länger und schwerer als das Wurfmesser); meist ohne feste Griffschalen und daher im Nahkampf eine improvisierte Waffe.

Wurfkeule (Talent *Hieb Waffen*): Wurfkeulen und Wurfhölzer sind nicht für den Nahkampf gedacht und demzufolge nur als improvisierte Waffen zu führen.

Wurfmesser (Talent *Dolche*): speziell für den Wurf ausgewuchtete Klinge; meist ohne feste Griffschalen und daher im Nahkampf eine improvisierte Waffe.

Wurfspeer (Talent *Speere*): ca. vier Spann langer, gut ausgewuchteter Speer mit Eisenspitze, die mit langen Eisenbändern an einem geraden, schweren Holzschafte befestigt ist; im Nahkampf nur als improvisierte Waffe zu führen.

Wurmspieß (Talent *Infanteriewaffen* oder *Speere*): eine *zwergische* Abart der Partisane, die von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist.

Zweihänder (Talent *Zweihandschwerter/-säbel*): Der 'klassische' Zweihänder ist ein relativ breitklingiges, zweischneidiges Schwert mit langem Griff, das insgesamt recht vorderlastig ist, dafür aber auch hohen Schaden verursacht.

Zweililien (Talent *Stäbe*): ausgefallene Waffe aus der Gegend um Grangor: An einem etwa schrittlangen Stab sind an beiden Enden breite Dolchklingen mit kleinen Widerhaken angebracht. Mit der Zweililien ist das Entwaffnen aus der Attacke (siehe S. 44) um 3 Punkte erleichtert.

Zwergenschlägel (Talent *Zweihand-Hieb Waffen*): ein *zwergischer* Kriegshammer, der von den Proportionen her speziell für Angroschim geeignet ist.

Zwergenskraja (Talent *Hieb Waffen*): eine in den letzten Jahren beliebt gewordene, auf zwergische Größenverhältnisse angepasste Version der thorwalschen Skraja.

SCHUSS- UND WURFWAFFEN

IMPROVISIERTE WURFWAFFEN

Steine und Flaschen, aber auch gewöhnliche Dolche und einige Speere fallen in diese Gruppe, die einen zusätzlichen Modifikator für die Steigerung der Zuschläge wegen Zielgröße hinnehmen müssen: Die Zuschläge steigen um 3 Punkte anstatt um 2, ausgehend von +/−0 für *sehr große* Ziele (was die grundsätzliche Erschwernis des Umgangs mit diesen Waffen verdeutlicht). Mit improvisierten Wurf Waffen kann man prinzipiell keine Sondermanöver (wie Fernkampf+) ausführen; mit ihnen muss ein Kämpfer schon bei einem Wurf von 19 oder 20 prüfen, ob er einen Patzer erleidet.

DIE EINZELNEN FERNWAFFEN (IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE)

Arballette: eine schwere Torsionswaffe*, die gehärtete Bleikugeln verschießt und mit einer Kurbel gespannt wird. Ein Treffer einer Arballette kann den Getroffenen *niederwerfen*. Arballetten werden zum Schuss meist auf einen Stützstock (etwa anderthalb Schritt lang, 40 Unzen) aufgelegt. Die Ladezeit der Arballette kann halbiert werden, indem man die Schleuderplatte mit dem Stützstock in den Lauf drückt (erfordert KK 15); dies erhöht jedoch

die Patzer-Wahrscheinlichkeit für den nächsten Schuss um 2 Punkte.

Arbalone: massive, Kugeln verschießende Torsionswaffe aus dem Horasreich, die auf ein Dreibein gestützt wird; wird mit einer Kurbel nachgespannt. Ein Treffer einer Arbalone hat auf den Getroffenen die Wirkung eines *Angriffs zum Niederwerfen* (s. S. 40). Eine Arbalone kann nicht vom Pferderücken aus abgeschossen werden.

Balestra: eine im Horasreich beliebte Schusswaffe der Reiterei und zur Jagd; diese Kugeln verschießende Torsionswaffe wird mit einem anmontierten 'Geißfuß' gespannt.

Balestrina: eine Faust-Torsionswaffe, die mit einem Unterlauf-Hebel gespannt werden kann und die ihre 'großen Geschwister' Kugeln verschießt.

*) Fernwaffe, die ihre Schnellkraft aus verdrehten 'Seil'-Bündeln zieht; größere Varianten als Schiffsgeschütze in Gebrauch

Aventurische Schuss- und Wurfaffen

Bezeichnung	TP	Reichweiten (Schritt)	TP+	Gewicht (Unzen)	Laden (Akt.)	Preis
Talent Blasrohr						
Blasrohr	1W-1	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/-2)	15	2	40 S
Talent Wurfmesser						
Borndorn	1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	30	—	40 S
Dolch	1W	1/3/5/7/10	(0/0/0/-1/-1)	20	—	20 S
Wurfdolch	1W+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	20	—	30 S
Wurfmesser	1W	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	10	—	15 S
Wurfscheibe, -ring	1W+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	—	35 S
Talent Wurfspeer						
Efferdbart	1W+3	3/6/10/15/25	(+2/+1/0/-1/-2)	90	—	80 S
Granatapfel	4W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	—	uvk.
Holzspeer	1W+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	—	10 S
Speer	1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	—	30 S
Wurfspeer	1W+4*	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/-1/-1)	80	—	30 S
Speerschleuder	1W+3*	5/15/25/35/50	(+2/+1/0/0/-1)	30 + 60	2	25 S / 15 S
Stabschleuder	1W+3	0/5/20/40/60	(-0/0/0/0/0)	40 + 3	2	15 S / 5 H***
Talent Wurfbeil						
Schneidzahn	1W+4	0/5/10/15/30	(-/+1/+1/0/-1)	50	—	60 S
Stein, Flasche (i)	1W	1/2/4/8/12	(0/0/0/-1/-1)	10	—	—
Wurfbeil	1W+3	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	60	—	35 S
Wurfkeule	2W+4 (A)	0/5/15/25/40	(-/+1/+1/+1/0)	35	—	18 S
Talent Armbrust						
Arbalette	2W+5*	10/20/30/60/100	(+2/+1/0/-1/-2)	200 + 8	30	600 S / 25 H
Arbalone	3W+6*	15/30/60/120/250	(+4/+2/0/-1/-3)	480 + 10	40	800 S / 40 H
Balestra	2W+2*	10/20/30/50/75	(+2/+1/0/0/-1)	150 + 5	4	500 S / 20 H
Balestrina	1W+4	2/4/8/15/25	(+2/+1/0/0/-1)	60 + 5	2	450 S / 15 H
Balläster	1W+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	120 + 5	8	200 S / 6 H
Eisenwalder	1W+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/-1)	200	3 (20)	400 S / 15 H
Leichte Armbrust	1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	150 + 3	15	180 S / 15 H
Windenarmbrust	2W+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/-1/-3)	200 + 4	30	350 S / 20 H
Talent Bogen						
Elfenbogen	1W+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	uvk. / 40 K
Kompositbogen	1W+5*	10/20/35/50/80	(+2/+1/+1/0/0)	35 + 2	3	80 S / 25 K
Kriegsbogen	1W+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	45 + 4	4	100 S / 60 K
Kurzbogen	1W+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20 + 2	2	45 S / 25 K
Langbogen	1W+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/-1)	30 + 3	4	60 S / 40 K
Orkischer Reiterbg.	1W+5*	5/15/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-2)	40 + 2	3	120 S / 25 K
Talent Schleuder						
Schleuder	1W+2	0/5/15/25/40	(-0/0/0/0/0)	10 + 3	2	15 S / 5 H***
Fledermaus	1W+2**	0/5/10/15/25	(-0/0/0/0/-1)	20	1****	10 S
Lasso	1W+4**	0/2/5/10/15	(-0/0/0/-1/-2)	40	1****	12 S
Wurfnetz	1W+2**	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	80	1****	35 S
Schweres Wurfnetz	1W+6**	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	200	1****	60 S
Talent Diskus						
Diskus	1W+3	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/-1)	30	—	25 S
Kampfdiskus	1W+5*	10/20/30/45/60	(+1/0/0/0/0)	50	—	60 S

♦ *Gewicht und Preis* von Schusswaffen gelten jeweils für die Waffe und ein Geschoss;

♦ *Laden* bezeichnet die Anzahl der benötigten Aktionen, einschließlich Spannen und Anlegen, sofern dies nötig ist. Außer bei einem 'Schnellschuss' kommt eine weitere Aktion für den eigentlichen Schuss oder Wurf hinzu.

*) Treffer mit dieser Waffe verursacht automatisch eine *Wunde*, wenn die Waffe Schadenspunkte anrichtet.

**) Waffe verursacht keinen Schaden; spezielle Wirkung siehe bei der Beschreibung der jeweiligen Waffe auf Seite 94.

***) Preis für spezielle Schleuderbleie, die 1 TP mehr anrichten; üblich sind jedoch genauso schwere Steine, die sich mit etwas Geduld überall finden lassen.

****) Auch bereitgehaltene Schleuderwaffen benötigen eine Aktion, um 'aktiviert' zu werden.

Generelle Anmerkungen zu Arbalette, Arbalone, Balestra und Balestrina: Die oben angegebenen Werte gelten für die frei verkäuflichen (aber dennoch sehr seltenen) Varianten, die sich aus den ersten Modellen entwickelt und durchgesetzt haben. Die Waffen sind häufig mit Einlegearbeiten aus Horn und Messing verziert und deutliche Repräsentationsstücke. Nicht frei verkäuflich sind Repetier-Varianten mit Schnelllade-mechanik und Magazinen für mehrere Kugeln (Balestra und Balestrina Ladezeit minus eine Aktion, Magazine bis zu drei Kugeln, Arbalettens minus drei Aktionen, Magazine bis zu sieben Kugeln) und Varianten, die Bolzen verschießen können (TP +2, Reichweite +10 %). Repetier-Varianten, die Bolzen verschießen, befinden sich immer noch im Dauer-Experiment und gelten als äußerst unsicher in der Handhabung.

Alle diese Torsionsmechaniken sind recht anfällig gegen Schmutz und mechanische Belastung: Fällt bei einem Schussversuch eine 19, so ist die Mechanik verklemmt und muss durch Öffnen der Kapselung, eine *Feinmechanik*-Probe +5 und etwa 1 SR Zeit wieder gängig gemacht werden. Fällt gar eine 20, so ist ein kompliziertes Teil der Mechanik so beschädigt, dass die Waffe komplett zerlegt und repariert werden muss, was eine *Feinmechanik*-Probe +8 und 3 Stunden Arbeit erfordert. Wenn nach einem staubigen, feuchten oder ähnlich anstrengendem Tagesmarsch die Waffe nicht eine halbe Stunde lang gepflegt und gereinigt wird, verdoppeln sich die Versagenswahrscheinlichkeiten (17–18 für verklemmte Mechanik, 19 und 20 für verzogene Mechanik). Bei allen Repetiermechanismen ist die Wahrscheinlichkeit für eine verklemmte Mechanik jeweils noch um einen Punkt höher.

Balläster: eine Armbrust, mit der nicht Bolzen, sondern Blei- oder Steinkugeln verschossen werden; diese Waffe ist bei der Vogeljagd sehr beliebt und oft als verziertes Stück zu finden.

Blasrohr: typische Jagdwaffe aus Südaventurien, bei der mittels Atemkraft kleine Pfeile verschossen werden; Pfeile sind meist mit Gift bestrichen. (Beispiele zu Giften finden Sie in den **Basisregeln** auf S. 151.) Blasrohre lassen sich vom Pferderücken aus nur auf einem stehenden Reittier einsetzen.

Borndorn: besonderer Wurfdolch aus dem Bornland, fast schon ein Wurfpeil; stabile Dreikantklinge, bedingt nahkampftauglich

Diskus: maraskanische Wurfaffe aus Hartholz, häufig bunt verziert. Es gibt auch seltene Formen des Jagd-Diskus (Preis 40 S), die 2W+4 TP (A) anrichten, d.h. das Opfer verliert 2W+4 (-RS) AuP; zusätzlich zu diesem Schaden richtet der Jagddiskus noch die Hälfte der erwürfelten Punkte (abgerundet) echten Schaden an.

Dolch: als Wurf-Waffe improvisiert zu führen; Schwere Dolche, Langdolche oder gar Spezialdolche wie Ogerfänger oder Mengbilar sind überhaupt nicht für den Wurf geeignet.

Efferdbart: auch zum Werfen gut geeigneter Dreizack der Efferd-Geweihtenschaft. Ein Treffer mit einem Efferdbart hat auf den Getroffenen die Wirkung eines *Angriffs zum Niederwerfen* (s. S. 40).

Eisenwalder: Auf dieser Armbrust ist ein Magazin angebracht, in dem sich Platz für 10 leichte Bolzen findet; durch Zurückziehen des Magazins wird die Waffe gespannt und gleichzeitig nachgeladen. Das Auffüllen des Magazins dauert 20 Aktionen. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (bei 19 und 20 auf W20), dass eine aufwendige Reinigung von 3 SR Dauer nötig ist, damit die Waffe nicht bis zur Reinigung eine Erschwernis auf den Schuss in Höhe von 3 Punkten bekommt und bei 19 und 20 Patzer produziert.

Elfenbogen: Etwas kürzer als ein Langbogen, zeugt diese Waffe von elfischer Handwerkskunst und ist üblicherweise bei Menschen nicht zu finden. (Zumal er auch maximalen Nutzen aus der elfischen Anatomie zieht und für Elfen keine KK-Erfordernisse stellt.)

Fledermaus: ursprünglich zwergische Jagdwaffe, die mittlerweile in einigen Steppenkulturen Einzug gehalten hat. Eine Fledermaus besteht aus zwei Metallgewichten, die mit einer Schnur verbunden sind. Wird über dem Kopf geschleudert und auf das Ziel geworfen, in der Hoffnung, dass dessen Beine sich in den Schnüren verheddern. Eine Fledermaus richtet keine echten TP an; statt dessen ist als "TP" die Erschwernis auf einen *Entfesseln*-Wurf genannt, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss; das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.

Granatapfel: Hierbei handelt es sich um eine Tonkugel, die mit Hylailer Feuer gefüllt ist, die man einer Lunte entzündet und gegen den Feind wirft. Beim Auftreten zerplatzt der Behälter und verspritzt brennendes Öl. Nicht frei erhältlich (und auch auf dem Schwarzmarkt sehr selten und teuer); Besitz außerhalb einer Armee wird vielerorts empfindlich bestraft. Ein nicht abgewendeter Patzer bei der Wurf-Waffen-Probe heißt, dass der Werfer sich selbst mit voller Auswirkung in Brand gesetzt hat.

Holzspeer: ein einfacher, gerader Speer mit einer gehärteten Holzklinge; etwas schwerere Varianten (+10 Unzen) mit Spitzen aus Stein oder Horn richten 1 TP mehr an. Typisch für primitive Stammesgesellschaften; gleichermaßen für Nahkampf wie für den Wurf geeignet.

Kampfdiskus: verstärkte Variante des maraskanischen Diskus, die eine rasiermesserscharfe Stahlkante besitzt und daher mit einem speziellen Wurfhandschuh (Preis 15 S) geworfen werden muss; KK 14 Bedingung. Einige Exemplare sind dafür bekannt, dass sie während des Fluges heulende Töne von sich geben.

Kompositbogen: Der Bogen dieser Waffe ist aus mehreren Teilen und verschiedenen Materialien (Horn, Sehnen, Holz) zusammengesetzt, die insgesamt für eine erhöhte Spannkraft sorgen; nur ab einer KK von 15 zu bedienen; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2.

Kriegsbogen: extrem 'harter' und dabei noch recht kurzer Bogen, nur ab KK16 zu bedienen; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2.

Kurzbogen: der typische aventurische Jagdbogen von vier bis sechs Spann Bogenlänge, entweder einfach, meist aber zweifach gebogen; auch als Reiterwaffe weit verbreitet.

Langbogen: körperlanger (acht Spann und mehr) Bogen aus Esche oder Eibe mit hoher Zugkraft und demzufolge hoher Reichweite und durchschlagender Wirkung; vor allem im nördlichen Mittelreich, Nostria und Andergast verbreitet. Mindest-KK 15 erforderlich; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2. Reiter können keine Langbögen einsetzen.

Lasso: Wurf-Schlinge aus Lederseil. Ein Lasso richtet keine echten TP an; statt dessen ist als "TP" die Erschwernis auf einen *Entfesseln*-Wurf genannt, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss; das Opfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.

Leichte Armbrust: eine Armbrust, die mit einem sogenannten Geißfuß gespannt werden kann; beliebt als verzierte Jagd- und einfache Landwehrwaffe. Bei einer KK von weniger als 12 verdoppelt sich die Ladezeit.

Orkischer Reiterbogen: krude aussehender, nichtsdestotrotz mörderisch effektiver Komposit-Kurzbogen mit hoher Spannkraft (KK 15 erforderlich; darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt als sie es in Wirklichkeit sind; außerdem sinken die TP um 2).

Schleuder: Diese Hirtenwaffe ist mittlerweile nur noch wenig verbreitet, aber in den Händen eines Könners durchaus effektiv.

Schneidzahn: thorwalsche, meist runen- oder ornamentverzierte Wurfaxt mit komplizierter, trudelnder Flugbahn; Probe auf Wurfaxt um 1 Punkt erschwert

Speer: der 'gewöhnliche' Speer kann geworfen werden, jedoch nur als improvisierte Waffe.

Speerschleuder: ein Führungsholz mit einer Rinne, die den kurzen Speer (oder langen Bolzen) aufnimmt und somit den Arm des Wurfers um effektiv einen halben Schritt verlängert; seltene Jagdwaffe bei einigen Steppenvölkern, bei Tocamuyac und Firnellen.

Stabschleuder: eine Steinschleuder, die nicht herumgewirbelt wird, sondern deren Wirkung wie bei der Speerschleuder aus dem langen Hebelarm kommt, im Endeffekt eine Schleuder, deren eines Ende an einem geraden Stab befestigt ist; etwas besser zu handhaben als eine

Schleuder und als Zivilistenwaffe recht verbreitet. Stabschleudern lassen sich vom Pferderücken aus einsetzen.

Windenarmbrust: eine (von Eigengewicht her) schwere Armbrust, die einer Winde gespannt werden muss, die der aufgesetzt oder in die Waffe eingelegt. Extrem lange Nachladezeiten, aber Reichweite und Präzision. Nach einem demarsch muss geprüft werden, ob die so stark verschmutzt ist (19 und 20 auf W20), dass eine aufwendige Reinigung von 3 SR Dauer nötig ist, damit die Waffe nicht bis zur Reinigung eine Erschwernis auf den Schuss in Höhe von 3 Punkten bekommt und bei 20 Patzer produziert.

Wurfbeil: Diese kleinen Äxte bestehen vollständig aus Metall und sind bis an das Griffstück an allen Seiten angeschliffen. Delle mit Holzgriff und separatem Axtkopf. Selten, kommen aber vor.

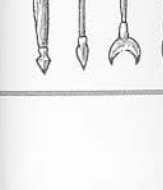
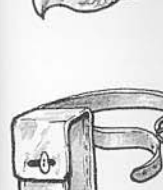
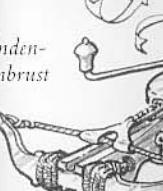
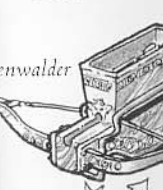
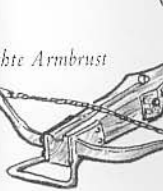
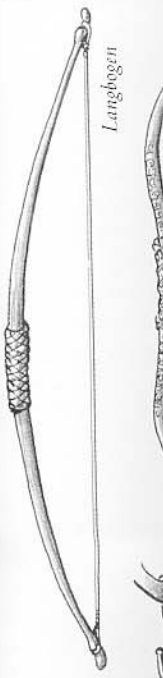
Wurfkeule: ein kopflastiges Wurfholz, das während des Fluges mehrfach überschlägt, daher nicht ganz einfach zu werfen ist. Wurfkeule richtet 2W+4 TP (A) an, das Opfer verliert 2W+4 (-RS) AuP; zusätzlich richtet das Wurfholz noch die Hälfte der erwürfelten Punkte (abgerundet) an echten Schaden an.

Wurfmesser, -dolch: speziell zum Werfen gelegte (kopflastige) Klingen ohne Parierstange und ohne Knauf; Griff meist nur dünn und wird beim Werfen umwickelt, bei Wurfmessern oft gar nicht.

Wurfnetz / Schweres Wurfnetz: bei Trogern und Schaukämpfern verbreitet. Der Einsatz eines Wurfnetzes erfordert eine Probe (Schweres Netz: +10), modifiziert nach der Größe, bei allen Reichweiten bis zur Maximalreichweite von 5 Schritten. Trifft das Netz, ein Wurf mit W6+2 (W6+6) an, um die Punkte eine *Entfesseln*-Probe des Opfers zu ersetzen; dazu kommen die Punkte an, die der eventuellen Ansage des Wurfers. Der Werfer darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.

Wurfscheibe, -ring, -stern: angeschliffene, gezackte Metallscheiben; vor allem deswegen beliebt, weil mehrere von ihnen gemeinsam 'Hagel' geworfen werden können (siehe Fertigigkeit *Eisenhagel*); einige Exemplare geben sogar in verschiedenen Tönen.

Wurfspeer: etwa vier Spann langer, gut abgewuchteter Speer mit Eisenspitze, die mit Eisenbändern an einem geraden, schweren Holzschaft befestigt ist. Ein Treffer mit Wurfspeer hat auf den Getroffenen die Wirkung eines *Angriffs zum Niederwerfen*. Außerdem kann man mit einem Wurfspeer ein Schild quasi wertlos machen: Wird ein AT mit einem Wurfspeer mit einem Schild getroffen, bleibt der Speer stecken und führt dazu, dass der AT-Malus des Schildes verdoppelt wird, während der PA-Bonus um 1 Punkt sinkt. Um den Speer aus dem Schild zu ziehen, benötigt der Schildträger 3 Aktionen.



weit
nicht
und
t ei-
twe-
t ist.
ohe
län-
affe
(20),
Dau-
Rei-
s in
und

leist
das
Mo-
ind

ich
nd
ine
das
zu
die
et)

as-
ge
e-
nt.
n-
8
l-
l-
ot
le
r-
i-
o-
ei
-

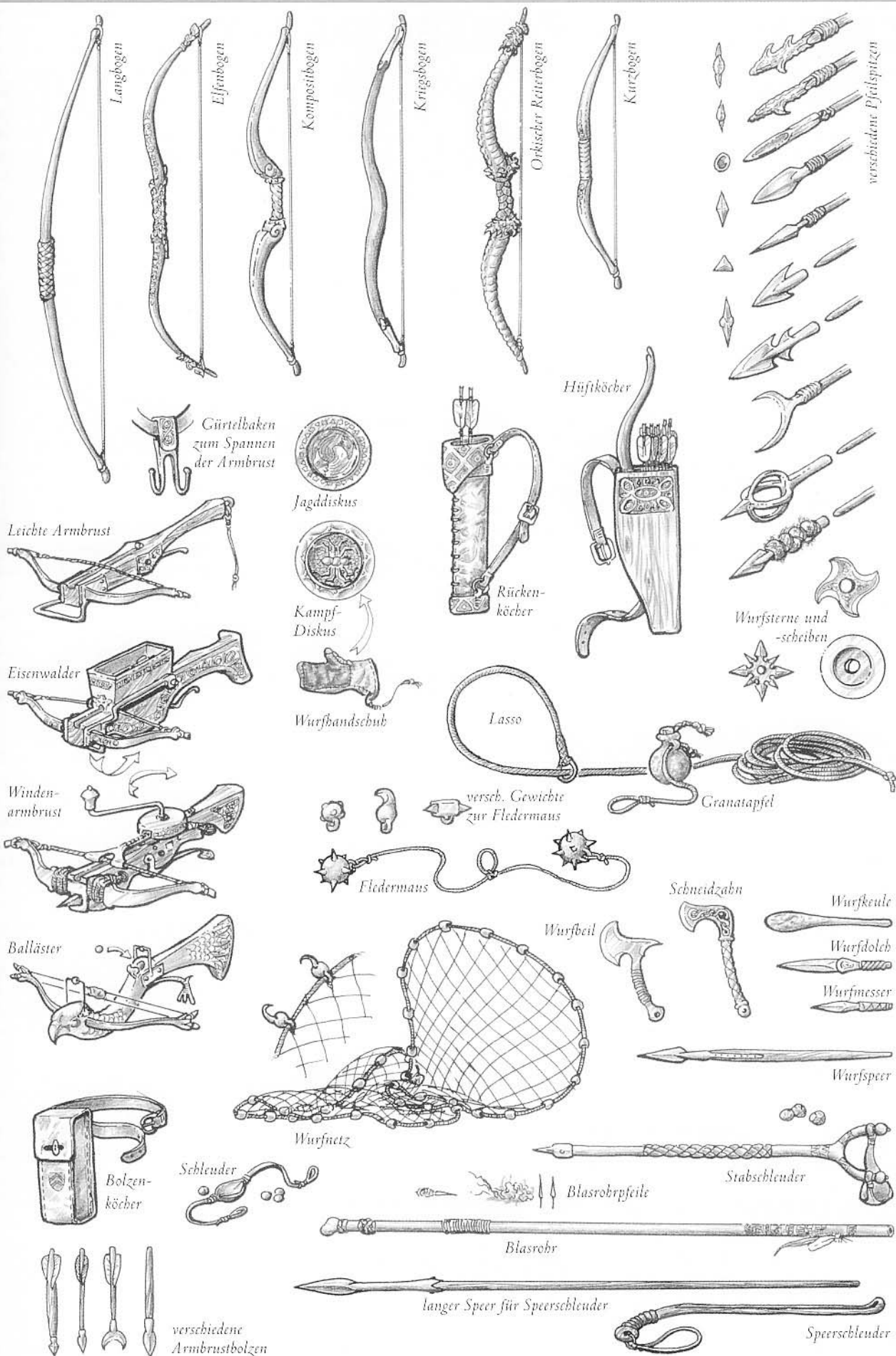
r
n
s
-

-

-

-

-



SCHILDE UND PARIERWAFFEN

aus Rundstahl, die jedoch nur an der Spitze angeschärft ist; des weiteren besitzt er lange,

steil aufwärts gebogene Parierstangen derselben Machart. Nicht geeignet zur Abwehr von Zweihandfliegeln und Zweihand-Hieb- und Stichwaffen. Mit dem Hakendolch ist es möglich, eine Gegnerin zu entwaffnen; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert.

Mit einem Hakendolch ist es möglich, eine gegnerische Klingenwaffe zu zerbrechen (siehe S. 45); die PA hierfür ist mit einem Hakendolch um 2 Punkte erleichtert, die KK-Probe um 4 Punkte.

Lederschild: ein mit mehreren Lagen zähem Leder (teilweise auch Rohhaut oder Fell) überzogener, runder Holzrahmen; vor allem bei Reitervölkern (Orks, Novadis) verbreitet.

Linkhand: ein zwar angeschliffener, jedoch hauptsächlich zu Paradezwecken und demzufolge für die linke Hand genutzter Dolch mit langen Parierstangen und ausladendem Handschutz; bisweilen Versionen mit Klingenfänger (+5 Unzen, +15 ST) und -brecher (+10 Unzen, +25 ST); im Horasreich die Zweitwaffe zu Fechtwaffen und leichten Schwertern. Nicht geeignet zur Abwehr von Kettenwaffen, Zweihandfliegeln, Zweihand-Hieb- und Stichwaffen und Zweihandschwertern oder -säbeln.

Mit einem mit Klingenfänger ausgestatteten Linkhand ist es möglich, eine Gegnerin zu entwaffnen, die einen Dolch, eine Fechtwaffe, einen Säbel oder ein Schwert führt; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert.

Mit einem Linkhand mit Klingenbrecher ist es möglich, eine gegnerische Klingenwaffe zu zerbrechen (siehe S. 45); die PA hierfür ist mit dieser Waffe um 2 Punkte erleichtert.

Panzerarm: ein bis über den Ellenbogen hinausreichender, steifer Panzerhandschuh mit einem Dorn an der geballten Faust, der bisweilen auch rechts geführt wird, aber üblicherweise die Funktion eines Schilds übernimmt.

Thorwalschild: ein großer, hölzerner Rundschild mit eisernen Rändern und meist einem eisernen Buckel in der Mitte; nach Thorwaler-Manier gerne mit Ornamenten bemalt.

Turmschild: heutzutage ein leicht gebogenes, etwa acht Spann hohes Rechteck aus mehreren Lagen Holz und Leder; meist mit einem Dorn am unteren Ende und mit Streben, um den Schild aufzustellen. Der typische Schild für Armbrustschützen.

Verstärkter Holzschild: ein rund oder in Wappenform gehaltener Schild aus verleimtem Holz mit Eisenverstärkungen an den Rändern, Eisenbändern oder Nieten auf der Prallfläche; Rückseite mit Filz überzogen.

ist um 2 Punkte erleichtert.

Buckler: kleiner Faustschild aus Holz und/oder Leder, meist einfach nur eine Halbkugel mit schmalem Rand; nicht geeignet zur Abwehr von Zweihand-Hieb- und Stichwaffen und Zweihandschwertern oder -säbeln.

Einfacher Holzschild: ein meist in Wappenform gehaltener Schild aus überkreuz verleimten Holzbrettern; an den Kanten und auf der Außenseite mit Leder überzogen.

Großer (Vollmetall-)Buckler: Faustschild aus Stahl; meist eine flache Kuppel mit einem etwa handbreiten Rand; innen mit Leder oder Filz gefüttert; nicht geeignet zur Abwehr von Zweihand-Hieb- und Stichwaffen.

Großer Lederschild: ein größerer, häufig oval oder tropfenförmig gearbeiteter (und damit speziell für den Reitereinsatz gedachter Lederschild (siehe dort); bei einigen Steppenvölkern auch als Fußkämpfer-Schild beliebt.

Großschild (Reiterschild): langer, tropfenförmiger Reiterschild aus mehrfach verleimten Holz- und Lederlagen; meist in Wappenfarben bemalt.

Hakendolch: besteht aus einer langen Klinge

ANMERKUNGEN

♦ Allgemein gilt, dass Kettenwaffen dazu geeignet sind, 'um einen Schild herum' zu schlagen; das heißt, dass eine Schildträgerin den Parade-WM ihres Schildes nicht nutzen kann, wenn sie gegen eine Kämpferin mit Kettenstab, Kettenwaffe, Peitsche oder Zweihandflügel antritt (wohl aber die Paradezuschläge, die sie durch die Sonderfertigkeiten *Linkhand* und *Schildkampf I* und *II* erhält).

♦ Bestimmte Manöver sind für Kämpferinnen, die mit Schilden ausgestattet sind, nicht möglich. Dieses Verbot gilt meist nicht für Parierwaffen, was wiederum bedeutet, dass Waffen mit dem Typ 'SP' in diesem Fall als Parierwaffe geführt werden können.

DIE EINZELNEN SCHILDE (IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE)

Bock: ein schwerer Faustschild mit einem, zwei oder drei langen Dornen, der seine Wirksamkeit vor allem im Gegenangriff zeigt. Mit dem Bock ist es möglich, eine Gegnerin zu entwaffnen; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade*

Schilde und Parierwaffen

Bezeichnung	Typ	Gew. (Stein)	WM	INI	BF	Preis (ST)
Einfacher Holzschild	S	3,5	-1/+3	-1	3	40
Verstärkter Holzschild	S	4	-2/+3	-1	0	50
Lederschild	S	2	-1/+3	0	5	30
Thorwalschild	S	4,5	-2/+4	-1	3	60
Großer Lederschild	S	3	-1/+4	-1	6	75
Großschild (Reiterschild)	S	5	-2/+5	-2	2	100
Turmschild	S	7	-5/+7	-3	1	120
Buckler	SP	1	0/+1	0	0	40
Großer (Vollmetall-)Buckler	SP	1,5	0/+2	0	-2	60
Panzerarm	SP	5,5	-2/+1	0	-2	140
Bock	SP	3	-1/+1	0	0	80
Hakendolch	P	1,25	-1/+3	0	-2	90
Linkhand	P	0,75	0/+2	+1	0	90

Erläuterungen zur Tabelle:

Typ steht für die Verwendungsart als Schild (S) oder Parierwaffe (P); das **Gewicht** ist in Stein angegeben; **WM** ist der Waffenmodifikator, wobei die Zahl vor dem Schrägstrich für die Verminderung des AT-Werts der Hauptwaffe (oder der Raufen-AT beim Stoß mit einem Schild oder der linkshändigen AT mit einer Parierwaffe) steht, die Zahl nach dem Schrägstrich für die Verbesserung des PA-Werts mit dem Schild bzw. der Parierwaffe; **INI** ist der Initiative-Modifikator, der zusätzlich zum INI-Modifikator der Hauptwaffe angerechnet wird; **BF** steht für den Bruchfaktor (s. S. 29); der **Preis** ist in Silbertalern für schmucklose Gebrauchsmodelle angegeben.

Schilde, die in der Hand oder auf dem Rücken getragen werden, bewirken bei allen Talentproben auf Körperliche Talente eine BE in Höhe ihres AT-Malus. (Sie sind einfach schwer und sperrig.)

Kettenweste



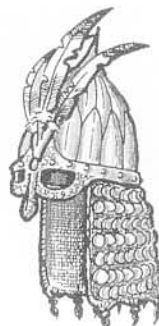
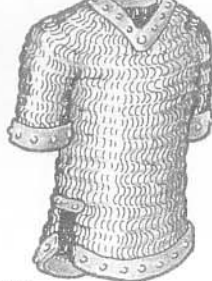
Tuchrüstung



Streifensekurz



Kettenhemd



Baburiner Hut



Kettenhaube

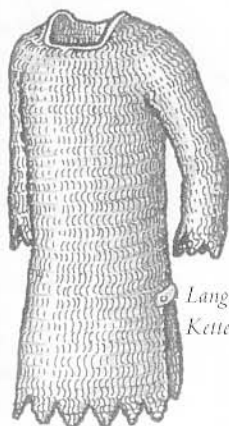


Verstärkter Lederhelm

(Holz-) Schild

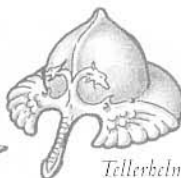
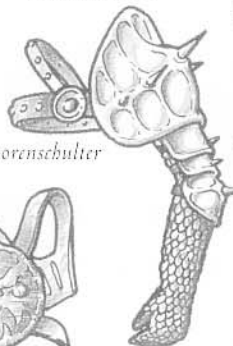


Verstärkter Schild



Langes Kettenhemd

Gladiatorenschulter



Tellerhelm

Brustplatte



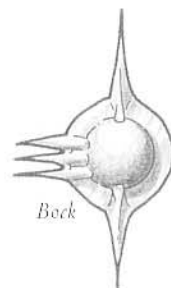
Topfhelm



Vollmetall-Buckler



Lederschild



Buck

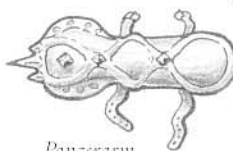
Buckler



Morion

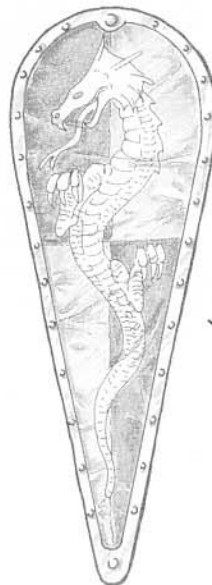
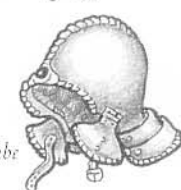


Maraskanischer Hartbolz-harnisch

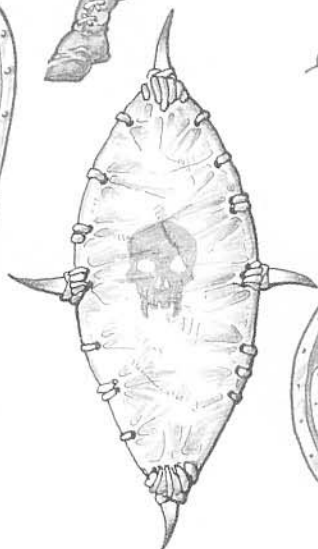


Panzerarm

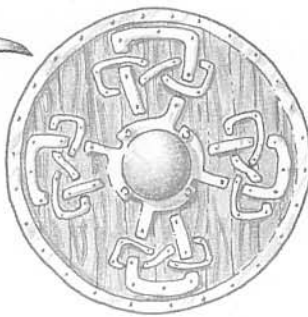
Sturmhaube



Groß-/Reiterschild



Großer Lederschild



Thorvaler Rundschild



Turm- oder Setzschild



Schaller

AVENTURISCHE RÜSTUNGEN

rinnen tragen einen Helmschmuck aus Straußenfedern.

Bronzeharnisch: altertümlicher Torso-
schutz aus Bronze, innen mit Filz

gepolstert; in der Form ähnlich dem Lederharnisch; gerne mit dem Streifenschurz kombiniert, aber fast nur noch als Paraderüstung und bei Schaukämpfen im Gebrauch.

Brustplatte: meist runde Hartleder-Platte, die von Lederriemen auf der Brust gehalten wird; in ähnlichen Formen bei allen Stammeskulturen und bei Schaukämpfen beliebt. Kann mit normaler Kleidung kombiniert werden. Metallene Versionen sind bei gleichem Gewicht und gleicher Schutzwirkung einfach etwas dünner.

Brustschalen: ein bei Schaukämpferinnen beliebter Büstenhalter aus mit Ketten verbundenen Metallschalen; eine dekorative, nicht unbedingt aber schützende Wirkung bei nicht vorhandener Behinderung. Kann natürlich nicht mit Rüstungen kombiniert werden, die bereits den Torso schützen.

Dicke Kleidung: als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); hierzu zählen alle Formen von Winter- oder verwandter Pelzkleidung, ganzlederne Wildniskleidung, schwere Lederjoppen über Straßenkleidung, barbarisch anzuschauende Fellmäntel, schwere Kutschermäntel, aber auch einige Brokat- und Samt-Festgewänder, namentlich solche, die vielfach gefüttert sind. Normale Straßenkleidung, mehr noch Lendenschurze, Seidenkleidung oder Rahjagewänder zählen als RS 0 und bringen auch keine Behinderung mit sich. Der RS dicker Kleidung addiert sich *nicht* zum Wert einer eventuell darüber getragenen Rüstung, kann aber eventuell das Unterzeug ersetzen. Dicke Kleidung kann durch einen Helm ergänzt werden.

Eisenmantel: knielanger Mantel in Dreilagenaufbau (siehe Fünflagenharnisch); wegen seines harmlosen Erscheinungsbildes bei Händlerinnen und zwielichtigen Elementen beliebt. **Fünflagenharnisch:** zwischen Lagen aus weichem Leder befinden sich überlappende, dünne Metallplatten; ähnelt äußerlich einer schweren Lederweste, beliebt bei Händlerinnen. Im Horasreich als 'Brigantina' beliebt und dort auch mit außen sichtbaren Nieten verziert.

Gareth Plate: eine schwere, aber dennoch bewegliche Fußkämpferinnen-Rüstung, die den Körper von den Schlüsselbeinen bis zu den Knien und den Fingerspitzen schützt; gänzlich aus geschobenen Plattenteilen; üblicherweise mit einer Schaller kombiniert. Erfordert Unterkleidung.

Gestechrüstung: diese Art von Rüstung ist für Reiterinnen gedacht, und in diesem Fall sogar speziell für Turnierreiterinnen; demzufolge ist diese Rüstung maßgefertigt und meist mit Gravuren, Punzierungen, Einlegearbeiten etc. verziert – ein 'Sportgerät' und Repräsentationsstück für diejenigen, die es sich leisten können. Erfordert Unterkleidung.

Gladiatorenschulter: weit ausladender, verzierter, geschobener (und damit sehr beweglicher)

GRÖÖE VON RÜSTUNGEN, MAßSCHNEIDERN

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

◆ Wir gehen davon aus, dass die hier angegebenen Rüstungen jeweils bei einer passenden Handwerkerin (Sattlerin, Plattnerin) als Maßarbeit angefertigt werden. Es gibt zwar einige Rüstungstypen (Kettenweste, Kürass, Leder- und Tellerhelm), die als Massenware gefertigt werden und die nur drei Viertel des angegebenen Preises kosten, aber diese behindern auch um 1 Punkt stärker als maßgeschneiderte Rüstungen, es sei denn, sie passen zufällig (in einem von drei Fällen, also 1–2 auf W6; Kettenrüstungen bei 1–4 auf W6).

◆ Gefundene oder erbeutete Rüstungsteile passen in einem von 6 Fällen (1 auf W6; Kettenrüstungen bei 1–3 auf W6), andernfalls gilt für sie ebenfalls BE+1 – immer vorausgesetzt, sie gehören zur passenden Größenklasse (Mensch oder Zwerg).

◆ Es gibt (mit wenigen Ausnahmen) keine 'persönlichen Rüstungen', die weniger behindern als angegeben, aber es mag durchaus verzauberte oder aus besonderen Materialien hergestellte Rüstungen geben, die ein anderes Verhältnis von RS und BE aufweisen. Diese sind allerdings extrem selten und bestimmt nicht auf dem freien Markt erhältlich – sondern eher Ziel für ein Abenteuer und können später auch durchaus das Interesse von zwielichtigen Personen wecken.

◆ Es gibt meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen, bei denen die (meist auch kleineren) Ringe verschmiedet sind, die insgesamt 'weniger auflagen' und daher eine um 1 niedrigere Behinderung aufweisen; diese Kettenrüstungen kosten das Zehnfache des angegebenen Preises. Meisterliche Varianten gibt es von langen und normalen Kettenhemden und von Kettenmänteln.

METALLRÜSTUNGEN UND UNTERZEUG

Bestimmte Metallrüstungen erfordern es, dass man darunter entweder einfache Kleidung oder spezielle wattierte Unterkleidung trägt. In beiden Fällen addieren sich RS/BE der Unterkleidung *nicht* zu den Werten der Rüstung. Trägt man jedoch *keine* entsprechende Unterkleidung, steigt die BE der Rüstung um 1 Punkt.

DIE EINZELNEN RÜSTUNGEN (IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE)

Amazonenrüstung: Amazonen tragen traditionell eine festgelegte Rüstungskombination, die bei ihnen gleichzeitig als 'Uniform' zählt. Hierzu gehört ein schulterfreier, den Körperformen nachgearbeiteter Bronzekürass, dazu Unterarm- und Unterschenkelschienen aus gleichem Material sowie ein lederner Streifenschurz. Ein visierloser Helm mit einem Schweif aus Pferdehaar vervollständigt die Rüstung. Offizier-

Aventurische Rüstungen

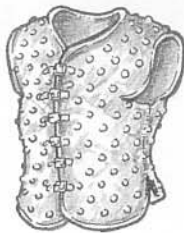
Rüstung	RS	BE	Gew.	Preis
Haupt-/Torsorüstungen				
Bronzeharnisch	3	3	6	250
Brustplatte	1	1	2	50
Brustschalen	1	0	0,5	25
Dicke Kleidung	1	1	ca.3	var.
Eisenmantel	3	2	6	500
Fünflagenharnisch	4	3	7	600
Gareth Plate	6	4	14	ab 750
Gladiatorenschulter	2	1	4	180
Iryanrüstung	3	2	3,5	125
Kettenhemd	3	3	6,5	150
Kettenhemd, langes	4	4	10	180
Kettenmantel	5	5	12	500
Kettenweste	2	2	5	100
Krötenhaut	3	2	4	60
Kürass	3	2	4	110
Kusliker Lamellar	4	3	7,5	500
Lederharnisch	3	3	4,5	80
Leichte Platte	4	3	7,5	250
Mammutonpanzer	5	3	6	um 1.500
Marask. Hartholzarnisch	4	2	7	1.200
Ringelpanzer	4	3	7	550
Schuppenpanzer	5	5	12	1.000
Spiegelpanzer	5	4	10	ab 1.000
Tuchrüstung	2	2	2,5	50
Wattierte Unterkleidung	1	1	2,5	25
Wattierter Waffenrock	2	2	3	40
Helme und Zusatzrüstungen				
Baburiner Hut	+2	+2	3	60
Bart	+1	+1	1,5	40
Kettenhaube	+1	+1	3,5	80
Kettenzeug	+1	+1	3,5	120
Lederhelm	+1	+1	1,5	20
Lederzeug	+1	+1	2	40
Morion	+2	+1	4	75
Plattenzeug	+2	+2	3,5	150
Schaller (mit Bart)	+3	+2	5	80
Streifenschurz	+1	+0	3	40
Sturmhaube	+2	+1	3,5	70
Tellerhelm	+1	+1	1,5	30
Topfhelm	+3	+3	4,5	80
Kompletrüstungen				
Amazonenrüstung	5	3	8	uvk.
Gestechrüstung	12	10	ca. 30	ab 2.500
Horas. Reiterharnisch	8	5	17	ab 1.000



Bronzebarnisch



Wattierter
Waffenrock



Krötenbaut



Lederrüstung



Kusliker Lamellar



Kürass



Horasischer
Reiterbarnisch



Gartener
Platte



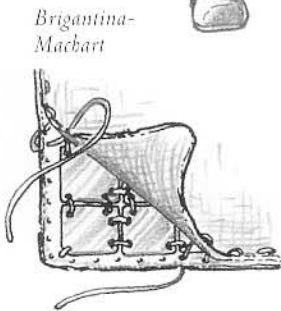
Spiegelpanzer



Bryan-
Rüstung



Eisenmantel



Brigantina-
Machart



Details zu Ketten- und
Schuppenrüstungen



Voll-/
Gesteckrüstung



Leichte
Platte



Fünflagen-Harnisch



Schuppenpanzer

Schutz für die linke Schulter, Oberarm und Ellenbogen eines Schaukämpfers oder einer Schaukämpferin; mit Ledergurten in Position gehalten, die auch den linken Brustkorb noch ein wenig schützen. Aus einer verzierten Leder/Bronze-Kombination oder aus Stahl, was jedoch in Gewicht und Schutzwirkung keinen Unterschied macht; der 'archaische' Typ ist lediglich teurer. Die Variante für Frauen beinhaltet auch Brustschalen; eine Kombination von Gladiatorenschulter und Brustschalen ist also nicht möglich.

Horasischer Reiterharnisch: Die Plattenrüstung der Horasischen Reiterei besteht aus einem geschobenen Brust- und Rückenpanzer mit langem Beinschutz, Hals-, Schulter- und Armpanzerung, Panzerhandschuhen und visierlosem Helm, also einem aufeinander abgestimmten Ensemble, das demzufolge auch mit keinen weiteren Rüstungsteilen sinnvoll zu kombinieren ist. Erfordert Unterkleidung.

Iryanrüstung: dekorative und teure Rüstung aus dem feuerfest gemachten Leder der süd-aventurischen Sumpfechsen; häufig bunt eingefärbt.

Kettenhemd: eng verwobenes Geflecht aus Drahttringen; für den gebotenen Schutz sehr fließender Fall, jedoch recht schwer; Ärmel bis zum Ellenbogen. Erfordert Unterkleidung.

Kettenhemd, Langes: mit ganzem Arm ausgestattetes, etwa Oberschenkellanges Kettenhemd; manchmal mit direkt angeschlossenen Kettenhandschuhen. Erfordert Unterkleidung.

Kettenmantel: wadenlanger Mantel aus Kettengeflecht; vorn und hinten geschlitzt, um das Reiten zu ermöglichen, lange Ärmel, manchmal mit direkt angeschlossenen Kettenhandschuhen. Erfordert Unterkleidung.

Kettenweste: kürzeste Form des Kettenhemdes; ohne Ärmel und nur bis auf die Hüfte reichend, daher gerne auch unter der Kleidung getragen; häufig in Kombination mit dünnem Lederhemd zum Unterziehen – erfordert jedoch sonst keine weitere Unterkleidung.

Krötenhaut: eine Weste aus dickem Leder mit schweren Nieten; beliebt bei Thorwalerinnen.

Kürass: grob anatomisch geformter Brustpanzer aus massivem Stahl, der im Rücken von überkreuzenden Lederriemen gehalten wird; beliebt bei Leichter Reiterei und Fußsöldnern.

Kusliker Lamellar: veraltete Traditionsrüstung des Alten Reiches, nur noch zu Paradezwecken verwendet; überlappende Metallstreifen auf ledernen Tragegurten. Erfordert Unterkleidung.

Lederharnisch: harter Lederpanzer, der durch Kochen mehrlagigen Leders in heißem Wachs hergestellt wird (daher auch Kochleder oder Kurbul); meist in Form eines menschlichen Torso mit zusätzlicher Schulterverstärkung; verbreitete, weil recht leichte, robuste und preiswerte Rüstung. Bisweilen sind noch lange Zeit nach dem Kochen streng riechende Lederrüstungen ('Lindwurmhaut' genannt) preiswert zu erwerben.

Leichte Platte: stählerner Brust- und Rücken-

panzer (wobei Brust und Rücken zur besseren Beweglichkeit aus zwei gegeneinander verschiebbaren Stücken bestehen) mit Lamellenschürzen für die Oberschenkel; bei der Reiterei, aber auch bei Pikenieren beliebte Rüstung. Erfordert Unterkleidung.

Mammutonpanzer: ein extrem seltener Körperschutz aus Nordaventurien, der den Elfen zugeschrieben wird; auf eine Lage zählen, aber beweglichen Leders sind runde Schuppen aus magisch behandeltem (so heißt es) Mammuton aufgenäht. Nicht im freien Handel erhältlich, auch nicht in Nordaventurien.

Maraskanischer Hartholzarnisch: besteht aus überlappenden Platten und Lamellen eines sehr leichten Hartholzes; feuchtigkeitsempfindlich, deswegen (und zur Abwehr von allerlei maraskanischem Giftgetier) oft bunt lackiert; meist Rumpfschutz mit Schulter- und Oberarmstücken und Oberschenkelschutz in gleicher Machart; seit der Besetzung Maraskans durch die Borbaradianer nur noch selten und dann sehr teuer. Erfordert Unterkleidung. Der Harnisch muss regelmäßig gewartet werden (vor allem bei Feuchtigkeit täglich), sonst beginnt er zu verfaulen und verliert seine Stabilität.

Ringelpanzer: auf weichem Leder aufgenähte, meist verflochtene Metallringe, leichter und beweglicher als das mittelländische Kettenhemd; mit langem Arm; aus dem tulamidischen Raum.

Schuppenpanzer: Leder mit aufgenähten, häufig auch -genieteten Bronzeschuppen, innen mit Filz gefüttert; mittlerweile sehr teure Traditionsrüstung des aventurischen Nordwestens.

Spiegelpanzer: eine typische Rüstung tulamidischer Potentaten, bestehend aus feinstem Kettengeflecht mit ein- oder aufgesetzten Plattenstücken; meist reich verziert. Erfordert Unterkleidung.

Tuchrüstung: fast ausschließlich auf den Zyklopeninseln und in einigen südlichen Stadtstaaten zu findende, archaische Rüstung (daher häufig auch nur noch zu Paradezwecken) aus mehreren Lagen Baumwollstoffs; die oberste Lage meist mit Borte verziert oder schmuckvoll bestickt.

Wattierte Unterkleidung: wird unter allen Metallrüstungen (Kette, Platte) benötigt, um Abschürfungen und Druckstellen zu vermeiden; besteht aus zweilagigen, grobleinenen Beinlingen, Tunika, Handschuhen und Haube. RS und BE der Unterkleidung addieren sich nicht zum Wert der darüber getragenen Rüstung; die hier angegebenen Werte gelten, wenn man die wattierte Kleidung einzeln trägt.

Wattierter Waffenrock: zwei Lagen grober Leinen- oder Bauschstoff, die so gesteppt sind, dass sich Röhren und/oder Taschen ergeben, die mit Rosshaar oder Seegras ausgestopft sind. Ideal unter einem Kürass oder Leichter Platte, aber auch einzeln nützlich, da ein Wattierter Waffenrock (auch *Gambeson* genannt) die stumpfe Wucht eines Schlages auffängt.

ZUSATZRÜSTUNGEN UND HELME

Rüstungsstücke, die mit 'RS + X' angegeben sind, werden nur dann zum RS addiert, wenn die Kämpferin ihren Rumpf ebenfalls adäquat geschützt hat (ansonsten wird eine Gegnerin einfach versuchen, diese Körperzone zu treffen, und die dicken Helme und Beinschienen ignorieren). Dies heißt: Um Vorteile aus einem Helm zu ziehen, ist eine RS2-Rüstung am Rumpf nötig, um von Lederzeug zu profitieren, eine RS3-Rüstung, und eine RS4-Rüstung, um Ketten- oder Plattenzeug sinnvoll einsetzen zu können.

Baburiner Hut: mit Metallstücken verstärkter Lederhelm, langer Nackenschutz aus Kettenstreifen, im gesamten tulamidischen Kulturraum beliebt.

Bart: Vollmetallkragen, der den Hals und den unteren Teil des Gesichtes schützt. Nur als Ergänzung zu anderen Rüstungen sinnvoll, vor allem als Ergänzung zur Schaller verbreitet.

Kettenhaube: eng anliegende Haube aus Kettengeflecht mit Schulterenschutz; erfordert entsprechende Unterkleidung (s.o.); wird häufig in Kombination mit einem Topfhelm getragen.

Lederhelm: meist einfach nur eine Hirnschale aus gehärtetem Kochleder, mit einer Lage Filz gefüttert; die verstärkte Variante trägt zusätzliche Kanten- und Nahtverstärkungen aus weiteren Leder- oder Metallstreifen.

Lederzeug, Kettenzeug, Plattenzeug: Unterarm-, Unterschenkel- und wenn nötig auch Schulterenschutz aus den entsprechenden Materialien, dazu auch bisweilen Handschuhe und Fußlinge. Die in der Tabelle enthaltenen Werte gelten für jeweils für einen kompletten Satz Zeug, also jeweils ein Paar der betreffenden Arm- und Beinschützer.

Morion: im Horasreich verbreiteter Helmtyp mit vorn und hinten hochgezogener Krempe.

Schaller: ein garetischer Helmtyp mit meist weit ausladendem Nackenschutz und meist einem Klappvisier; wird zusammen mit einem stählernen Bart getragen.

Streifenschurz: eine typische Schaukämpfer-Rüstung, die nur mit solchen Rüstungsteilen (wie Kettenweste, Gladiatorenschulter, Bronzeharnisch) kombiniert werden kann, die nicht ohnehin bereits die Leistengegend schützen. Meist ein mit Nieten oder Plattenstücken verstärkter Schurz aus überlappenden Lederstreifen von etwa Knielänge, der von einem handbreiten, metallbeschlagenen Gürtel gehalten wird. Ähnliche 'Rüstungsstücke' (aus dickem Fell) sind auch von den Fjarningern und Trollzackern bekannt und gehören auch als Einzelteil zu einer Amazonenrüstung.

Sturmhaube: enganliegender Eisenhelm ohne Krempe, beliebt bei Söldnern

Tellerhelm: Hirnschale aus Metall mit breitem Rand, beliebt bei Sappeuren

Topfhelm: massiver, visierloser Eisenhelm von grob zylindrischer Form und häufig flachem Helmdach; ein altertümlicher, fast nur noch in Weiden verwendeter Typ Reiterhelm.

ZUM HELDEN GEBOREN

Nach dem Empfinden

vieler Aventurier ist Rondra in der Hierarchie der Alverans nur geringfügig niedriger angesiedelt als Praios, der Götterfürst selbst. Sie ist die Herrin des Donners, des Blitzes und Sturmes, aber vor allem: die Göttin des ehrbaren Zweikampfes. Dass die Wächterin über Schwertgefecht und Ritterschaft einen derart wichtigen Platz im Weltbild auch des einfachen Volkes einnimmt, ist kein Wunder – denn Macht wird in Aventurien mit der Waffe in der Hand ausgeübt, und fast alle Kämpfer berufen sich auf 'rondrianische Tugenden', auch wenn sie Kor vielleicht viel näher stehen ...

Seien es die kaiserlichen Heere mit ihren glänzenden Harnischen, die den Herrschaftsanspruch des Garethers Hauses verdeutlichen, seien es die Weidener Ritter mit ihren schweren Rüstungen, aber auch Sklavenhalter mit der Peitsche in der Hand, der Ork-Krieger mit seinem Arbach oder gar die schwer bewaffnete Kriegsgaleere auf den Weiten der Ozeane: Wer eine Waffe in der Hand oder an der Seite trägt, erntet zugleich mehr Respekt als der unbewaffnete 'Pöbel'. Stolz Gardisten in gepflegten Wappenröcken, hochnäsige Krieger auf dem Rücken feuriger Schlachtrösser, aber auch die verwegenen Söldnerhaufen in ihren bunten Kleidern, sie alle sind in den großen Städten Aventuriens kein ungewöhnlicher Anblick, und doch bekommen nicht nur Kinder, sondern auch manch ein Erwachsener glänzende Augen, wenn er diese Kämpfer sieht, die der Mythos von Heldenmut und Tapferkeit umgibt. Und dort, wo man Gardisten oder Krieger nur selten zu sehen bekommt, in den einsamen Dörfern des Hinterlandes, da erzählt man sich an langen Winterabenden die Sagen und Legenden der großen Kriegerinnen und rondrianischen Recken: von Geron dem



Einhändigen, der sieben unbezwingbare Gegner tötete, von Hlûthar, dem Held der Ersten Dämonenschlacht, von Thalionmel, die alleine ein ganzes Heer aufhielt, oder aus jüngerer Zeit die Geschichten um den 'Schwertkönig' Raidri Conchobair oder die legendäre Amazonenkönigin Yppolita. Kampf und Krieg sind eng mit dem Begriff des Heldentums verquickt, und ihre finsternen, grausamen Seiten werden dabei nur allzu gerne vergessen oder verdrängt. Viele junge Aventurier träumen von einer Karriere mit der Waffe in der Hand, und so können die Garden und Heere, aber auch die Söldnertruppen und Kadettenschulen selten über Nachwuchssorgen klagen – obwohl gerade die Schlachten der vergangenen Jahre manch einen Träumer brutal in die Realität zurückgeholt haben – wenn er denn diese Schlachten überlebte. Nach dem Khôm-Krieg im Süden und dem Orkensturm im Norden haben vor allem die Vorstöße der borbaradianischen Horden, die teilweise nicht von dieser Welt stammten, ihre Spuren im Gedächtnis der Menschen hinterlassen. Viele der alten Kämpfer sind verbittert und haben nicht nur ihre Gesundheit und Kampfgefährten auf dem Schlachtfeld gelassen, sondern ebenso den Traum vom edlen Kampf und heroischen Tod: Zu oft mussten sie mitansehen, wie der getötete Kamerad plötzlich auf widernatürliche Weise als Untoter in die gegnerischen Heere eingereicht wurde und wie nicht hehrer Mut, sondern Grausamkeit und Hinterhältigkeit den Kampf entschied.

Und dies mag auch ein Grund dafür sein, warum auch heute noch junge Menschen zu den Waffen strömen: Trotz und der Wille, die unheiligen Horden aus der besetzten Heimat zu verjagen ...

DIE UNTERSCHIEDLICHEN KÄMPFER

Es gibt die unterschiedlichsten Gründe, 'professionell' die Waffe in die Hand zu nehmen, und auch die verschiedensten Organisationsformen des Waffenhandwerks.

Soldat

Die üblichste Variante ist in Kriegszeiten der einfache **Soldat** in einem der Regimenter eines der großen Reiche oder der adligen Häuser. Er hat keine besonders gründliche Ausbildung genossen, sondern wurde vor allem durch Drill und Exerzieren geschult. Je nach Herkunft und Einheit wird er in der Regel nur mit solchen Waffen vertraut gemacht, die recht kostengünstig herzustellen sind, aber besonders dann, wenn sie von vielen Kämpfern gleichzeitig geführt werden, überaus effektiv sein können: Oft sind dies Speiße und Hellebarden in all ihrer Formenvielfalt. Manche Soldaten, oft je nach Region unterschiedlich, werden aber auch für einen speziellen Einsatz ausgebildet. So gibt

es **Schützen-Einheiten**, die sich aus der direkten Begegnung mit dem Gegner besser heraushalten sollten, dafür aber den Umgang mit Armbrust oder Bogen erlernen, oder die **Leichte Reiterei**, die auf schnellen, wendigen Pferden den Feind zu umgehen oder auszumanövrieren versucht oder Boten- und Spähdienste übernimmt. Wer hingegen zur **Schweren Reiterei** gehört, ist für einen Soldaten meist überdurchschnittlich gut ausgebildet – schon allein, weil er eine sehr wertvolle Ausrüstung und ein teures Streitross in den Kampf führt. (Häufig bestehen die höheren Ränge der Schweren Reiterei ohnehin aus den Abgängern von Kriegerakademien und Kadettenschulen oder aber aus Adligen, die ihr 'altes Recht' beanspruchen.)

Noch stärker spezialisiert (und auch seltener) sind die **Geschütz-Einheiten**, die hinter den eigenen Linien stehen und die Feld- und Belagerungsgeschütze bedienen, um den Feind aus

der Ferne einzuschüchtern und zu schwächen. Auch die **Sappeure** werden allenfalls in Grundzügen für den direkten Kampf ausgebildet: Ihre Aufgabe ist es, Belagerungsgerät zu bauen, Schanzen auszuheben, Brücken zu errichten und gegnerische Befestigungsmauern zu untergraben.

Manche Schlacht schließlich wird nicht auf dem festen Land, sondern zu Wasser ausgetragen, und so gibt es auch **Seesoldaten** und **-artilleristen**, deren Aufgabe es ist, feindliche Schiffe zu entern und in ihre Gewalt zu bringen oder vom Schiff aus einen Hafen anzugreifen. (S. 124 ff.)

Söldner

Nicht jedes Land kann es sich leisten, ein eigenes stehendes Heer zu unterhalten. Gerade die kleineren oder ärmeren Länder verfügen zumeist nur über wenige fest besoldete Kämpfer. Wenn es aber dann doch einmal zum Krieg

kommt, müssen sie Truppen aus der Fremde anheuern. Aus dieser Notwendigkeit heraus hat sich das **Söldnertum** entwickelt: Einheiten freier Kämpferinnen und Kämpfer, die ihre Dienste an denjenigen verkaufen, der sie am besten bezahlt. Die meisten Mietlinge schließen sich einer bestehenden Söldnereinheit an, und die wenigen, die auf eigene Faust ihr Geld verdienen, ziehen meist nicht in den Krieg, sondern verdingen sich für spezielle Aufträge wie etwa den Schutz einer Händlerkarawane, als **Leibwächter** oder als **Kopfgeldjäger**. (S. 127 ff.)

Gardist

Aber nicht nur in Kriegszeiten werden waffenfähige Leute gebraucht. Auch im Frieden gibt es immer wieder die Notwendigkeit, gegen Räuber und Wegelagerer vorzugehen oder einfach nur in den Straßen einer Stadt für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Letzteres ist die Aufgabe der **Gardisten**, die im Dienste einer Stadt oder eines lokalen Adligen gegen Rechtsbruch und Verbrechen vorgehen. Hier sind neben der normalen **Stadtgarde** auch die **Büttel** und die **Schließer** zu nennen, aber ebenso die **Akademiegardisten**: Eliteeinheiten für den Schutz besonderer Gebäude wie Tempel, Schlösser oder Magierakademien. (S. 112 ff.)

Offiziere (Fähnrich)

Bekanntlich braucht aber auch jede Armee und jede Garde nicht nur Kämpfer, sondern auch Anführer. Diese werden für die stehenden Heere nur in den seltensten Fällen aus dem Heer selbst rekrutiert, sondern meist in speziellen Kadetten-Schulen herangebildet, an denen hoffnungsvoller Nachwuchs nicht nur im Umgang mit der Waffe, sondern vor allem in Strategie, Taktik und Befehlsführung unterwiesen wird. Der Absolvent einer solchen Schule trägt den Titel eines **Fähnrichs** und ist verpflichtet, einige Zeit in der Armee zu dienen, die seine Ausbildung bezahlt hat. Auch danach wird er üblicherweise bei seiner Truppe bleiben, denn hier erwartet ihn nicht nur ein Aufstieg in der Hierarchie, sondern auch eine sichere Anstellung und entsprechend hohes Ansehen. Nur wenige entscheiden sich dafür, lieber ihre Freiheit zu genießen oder vielleicht sogar eine Söldnereinheit anzuführen. Natürlich wird auch ein Kadett für eine ganz bestimmte Einheit ausgebildet, und darum können die Schwerpunkte seiner Fähigkeiten ebenso unterschiedlich gelagert sein wie beim gemeinen Soldaten. (S. 106 ff.)

Krieger, Schwertgesellen und Ritter

Ein recht spezielle Erscheinung des aventurischen Gesellschaftsgefüges sind die **Krieger**: Besonders Städte oder Adelhäuser oder reiche Städte, die sehr viel Wert auf ihr Renommee legen, finanzieren Kriegerakademien, in denen die Sprösslinge des Niederadels und Kinder zahlungskräftiger Bürgerlicher eine gründliche Ausbildung im Waffenhandwerk erhalten. Vor

allem wird hier aber sehr viel Wert auf eine moralische Unterweisung gelegt, denn das Denken und Handeln eines Kriegers muss hohen Wertmaßstäben gerecht werden: Edelmüt, Aufrichtigkeit, aber natürlich auch Treue zur Herrschaft nehmen im Lehrplan wenigstens ebenso viel Platz ein wie ein umfassendes Allgemeinwissen, zu dem auch Lesen, Schreiben und Rechnen gehört. Fast jede Kriegerakademie leistet sich den Luxus, hin und wieder auch besonders begabte Schüler aufzunehmen, deren Eltern nicht in der Lage sind, die Ausbildung zu bezahlen – und nicht selten gehören eben diese Schüler zu den Jahrgangsbesten. Der Erwerb eines 'Kriegerbriefs', der jedem Absolventen einer Kriegerakademie zusteht, eröffnet nicht nur die Möglichkeit, in vielen Garden und Armeen eine vielversprechende Offizierslaufbahn anzutreten oder in einer berühmten Einheit zu kämpfen, sondern gilt auch als ein deutlicher Statusgewinn. (S. 114 ff.)

Eine Variante des Kriegers ist der **Schwertgeselle**. Auch er hat eine private Ausbildung erhalten, die ihn weder an eine bestimmte Armee noch an einen Herrscher oder ein Land bindet, jedoch hat dieser Unterricht nicht an einer Akademie stattgefunden, sondern bei einer Privatperson, die meist Schwertmeister genannt wird. Vor allem die Fechtmeister des Horasreiches sind überaus gut bezahlte Lehrer, und nur wirklich reiche Eltern können es sich leisten, ihre Kinder in eine solche Ausbildung angedeihen zu lassen. (S. 122 ff.) Eigentlich ein Phänomen aus mittlerweile fast vergangener Zeit, das nur noch von Traditionalisten in wenigen Gebieten Aventuriens gepflegt wird, sind die **Ritter**, die hoch zu Ross mit blinkender Rüstung und flatterndem Banner in den Kampf ziehen. Dennoch zählt auch die Ausbildung zum Ritter zu einer sehr gründlichen und harten Schule, die nur Adligen vorbehalten ist und ihrerseits nur durch einen Ritter vorgenommen werden kann. Die meisten Ritter sind durch eine feste Aufgabe an einen ganz bestimmten Ort gebunden, denn es gilt, das heimatische Lehen und das eigene Volk zu schützen. Selten einmal zieht einer ihrer **Knappen** als Abenteurer in die Welt hinaus. (S. 114 ff.)

Amazonen

Noch exotischer muss das Volk der **Amazonen** wirken: ein Orden (s.u.), der nur Frauen aufnimmt, die dann schon vom zarten Mädchenalter an im Waffenhandwerk ausgebildet werden. Die stolzen Amazonen, um die sich viele geheimnisvollen Legenden ranken, wissen sehr

wohl, dass jede einzelne von ihnen zu den besten Kämpferinnen des ganzen Kontinents gehört. Sie sind fest davon überzeugt, dass ihrem Volk das besondere Wohlgefallen Rondras gilt. (S. 103)

Schaukämpfer und Gladiatoren

Eine gänzlich andere Einstellung zur Kampfkunst haben die **Schaukämpfer**, und manch ein Soldat, Söldner oder Krieger würde es auch niemals akzeptieren, mit den Schaukämpfern in einem Atemzug genannt zu werden. Schaukämpfer treten vor Publikum auf, um die Zuschauer zu unterhalten. Damit gehören sie ebenso zu den Gauklern und Schauspielern wie zu den Kämpfern, und obwohl manche von ihnen geübte und fähige Streiter sind, kämen sie doch kaum auf die Idee, an einem Feldzug oder gar Krieg teilzunehmen. In diesen Rahmen fallen auch die **Gladiatoren** der Arenen Südaventuriens, die zuerst um ihr Leben, dann aber um Ruhm und Ansehen kämpfen und die, einzeln betrachtet, ebenfalls äußerst kompetente Nahkämpfer darstellen. (S. 103 ff.)

Stammeskrieger

Aber natürlich gibt es nicht nur in den 'zivilisierten' Kulturen Kämpfer. Auch bei den Völkern, die noch in Stammesverbänden zusammenleben, gibt es oft einzelne Individuen, die besonders versiert im Umgang mit Waffen sind. Diese **Stammeskrieger** sind natürlich von Kultur zu Kultur sehr unterschiedlich, denn ein Waldmenschenkrieger wurde von Klein auf in anderen Fertigkeiten geschult als ein Ferkina-Krieger oder ein Achaz-Kämpfer. Für sie alle gilt jedoch, dass sie sich dem Schutz ihres Stammes verschrieben haben und diesen nur im Ausnahmefall verlassen würden, um etwa auf Abenteuersuche zu gehen. (S. 130 ff.)



Ordenskrieger

Einen Bereich der kämpfenden Berufsstände Aventuriens haben wir in diesem Heft jedoch vollständig – mit der Ausnahme der Amazonen, s.o. – ausgeklammert: **Ordenskrieger** erhalten meist eine ähnlich gründliche Ausbildung wie weltliche Streiter, jedoch gehören sie stets einem bestimmten Kult an, in dessen Hierarchie sie fest eingebunden sind und der ihren Ehrbegriff und ihren Lebensstil so sehr prägt, dass es sinnlos wäre, sie hier ohne detaillierte Vorstellung der zugehörigen Religionen zu präsentieren. Mehr über Hintergrund und Eigenheiten von Ordenskriegern erfahren Sie daher in der Box **Götter und Dämonen**.

VOM GRUND, AUF ABENTEUER AUSZUZIEHEN

Im vorangegangenen Abschnitt haben wir Ihnen eine Übersicht über fast alle Professionen präsentiert, die eine spezielle Ausbildung im Waffenhandwerk genossen haben. Wie Sie jedoch diesem Text schon entnehmen konnten, stellt sich bei sehr vielen dieser Kämpfertypen die Frage, was sie dazu bewegen könnte, ein Heldenleben als Abenteurer anzufangen.

Viele dieser Berufsstände sind mit ihrer Ausbildung in feste Strukturen hineingewachsen und gehören zu einer Armee, einer Stadtgarde oder einer Burgesatzung. Und da ihre Ausbildung teuer und aufwändig war, werden die Vorgesetzten es gar nicht gutheißen, wenn der ehemalige Zögling sein Leben und seine Fähigkeiten

für ein Dasein als Glücksritter 'vergeudet'.

Darum ist es gerade bei einem Großteil der hier vorgestellten Kämpfertypen sehr wichtig, sich eine plausible Motivation für den Helden zu überlegen. Möglicherweise ist er nur zufällig in das erste Abenteuer hineingerutscht und hat Geschmack daran gefunden – dann muss dies in seiner Vorgeschichte berücksichtigt werden. Vielleicht arbeitet er aber auch weiterhin für seine Geldgeber, ist jedoch für eher 'unkonventionelle' Aufgaben vorgesehen – ein überaus interessanter Aufhänger für Abenteuer, doch

muss dann der ganze Plot darauf zugeschnitten sein, dass er zu der offiziellen Queste des Kämpfers passt. Oder aber, der Held hat es geschafft, sich freizukaufen (und dürfte daher jetzt massiv verschuldet sein) – und im übelsten Fall ist er schlicht fahnenflüchtig und sollte sich in seiner Heimat keinesfalls mehr blicken lassen.

Eine weitere Variante ist es, das Abenteuerleben erst dann zu beginnen, wenn die verpflichtende Dienstzeit abgeschlossen ist – dies entspricht dem Vorteil Veteran und wird nach den üblichen Regeln abgehandelt (siehe AH, S. 111).

KÄMPFER-PROFESSIONEN

AMAZONE

Jede Frau, die in einer Amazonenburg aufwächst, erhält eine kämpferische Ausbildung. Nur wenige entscheiden sich dann, eine andere Profession als die einer Kriegerin zu wählen – nicht umsonst gelten bei Außenstehenden ei-



gentlich nur die Kriegerinnen als wirkliche Amazonen. Und wo Disziplin und Gehorsam zum amazonischen Alltag gehören, bestimmen sie bei den Kriegerinnen das Leben in noch größerem Maße. Stundenlange Kampf- und Reitübungen gelten gleichzeitig als Dienst an der Göttin, und so ist es selbst für erfahrene Krieger ein beeindruckendes Schauspiel, eine perfekt aufeinander eingespielte amazonische Einheit im Kampf zu sehen. Oft wird ihr Kampf als geradezu tänzerisch bezeichnet, wird bei den Amazonen doch auf perfekte Körperbeherrschung wenigstens ebenso viel Wert gelegt wie auf die eigentliche Waffenkunst –

nicht umsonst werden sie gerne mit Löwinen verglichen, dem heiligen Tier der Rondra. So mag es auch nicht wundern, dass Amazonen keine Zweihandwaffen oder schwere Rüstungen benutzen, sondern in ihren typischen knapp geschnittenen Hamischen und mit Amazonensäbeln kämpfen.

In seltenen Fällen kommt es jedoch auch vor, dass begabte junge Frauen in den Orden der Amazonen aufgenommen werden. Sie haben dann zwar selten die Möglichkeit, die von Kindheit an eingeübten Fähigkeiten der geborenen Amazonen zu erreichen, durchlaufen aber dennoch eine Ausbildung, die es mit den besten Kriegerschulen aufnehmen kann.

Amazonen (13 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 11, SO mindestens 5, nur Frauen

Modifikationen: LeP +1, AuP +3

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Kriegerin), Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Kampf: Dolche +1, Lanzenreiten +5, Raufen +1, Ringen +3, Säbel oder Schwerter +6, Speere +2

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +4, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: –

Natur: Orientierung +1

Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +3

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Kampfflexe, Klingenstein, Kriegerreiterei, Schnellziehen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt,

Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Arroganz, Vorurteile gegen Männer

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel; Bluttausch, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: Amazonenrüstung (Bronzebrünne und Arm- und Beinschützer, Lederhose, Helm), Amazonensäbel, Umhang, Stiefel, Dolch, Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

GLADIATOR/ SCHAUKÄMPFER

Ob nun die Hafenschlägerei im Norden oder die Messerstecherei im Süden, in fast jeder Gesellschaft gibt es eine Form des Kräftemessens zwischen Angehörigen der unterschiedlichen sozialen Schichten – und die meisten dieser Kraftproben sind spektakuläre Ereignisse, die scharenweise Zuschauer anlocken.

Ein solcher Zweikampf kann mannigfaltige Gründe haben. Er mag zu Ehren einer Göttin oder eines Gottes ausgetragen werden, zur Verteidigung der eigenen Ehre oder aber einfach nur, um herauszufinden, wer der Stärkere ist. Manche dieser Kämpfe schließlich sind von Anfang an darauf ausgerichtet, den Zuschauern ein unterhaltsames Spektakel zu liefern. Solche Schaukämpfe erfreuen sich ausserordentlich großer Beliebtheit und treten in den unterschiedlichsten Formen auf. Auch die Kämpfer unterscheiden sich je nach Disziplin und Berufung beträchtlich voneinander, sowohl im Stil als auch in der Einstellung, die sie ihrem Kontrahenten entgegenbringen. Sicherlich gibt es eine ganze Reihe von Schaukämpfen, die von Amateuren bestritten werden, die sich nur bei einem Fest einen Namen machen wollen. Aber

es gibt auch Menschen, die sich mit solchen Schaukämpfen ihren Lebensunterhalt verdienen, wenn nicht gar ihr Leben selbst. Meist sind dies kampfgeschulte Männer und Frauen, die eine mehr oder weniger umfassende Ausbildung in einer speziellen Institution absolviert haben oder vielleicht sogar von einem privaten Lehrer ausgebildet wurden. Teil einer solchen Ausbildung ist es, ständig im Hinterkopf zu haben, dass es nicht allein um den Sieg geht, sondern in erster Linie um einen spannenden und spektakulären Kampf – übrigens eine Einstellung, die die wenigsten Schaukämpfer wieder ablegen können, wenn sie irgendwann den Sand der Arena mit dem Staub der Landstraße vertauschen.

Grob zusammengefasst gibt es in Aventurien drei Klassen dieser Kämpfer. Da sind zum einen die *Gladiatoren*, die um ihr Leben kämpfen und bei denen das Blutvergießen einen besonderen Reiz für das Publikum ausmacht, und zum anderen die reinen *Schaukämpfer*, die zwar ihr Gegenüber in der Arena besiegen wollen, dies aber in der Regel ohne Blutvergießen tun. Die dritte Klasse besteht aus den *Jahrmarktskämpfern*: umherziehenden Ringern und Boxern, die sich ihr Geld dadurch verdienen, dass sie auf den verschiedensten Jahrmärkten, Volksfesten und Basaren willige Kämpen aus den Reihen der Zuschauer gegen sich antreten lassen und diese dann in einem waffenlosen Kampf besiegen – oder im selteneren Fall selbst unterlegen sind.

Diese drei Klassen unterscheiden sich nicht nur in ihrer Motivation, sondern natürlich auch in der Ausbildung und sollen hier nun im einzelnen vorgestellt werden.

Der Gladiator

Der eigentliche Gladiator kommt aus dem Süden, denn weiter im Norden sind öffentliche Kämpfe um Leben und Tod verpönt und auch verboten. In den südlichen Stadtstaaten jedoch, wie Fasar, Mengbilla, Brabak und vor allem Al'Anfa, finden regelmäßig Schaukämpfe statt, in denen es schon fast die Regel ist, dass einer der Kontrahenten sein Leben lassen muss. In diesen Städten sind es meist Gesetzesbrecher, die zum Gladiatorenkampf verurteilt werden, oder aber kräftige Sklaven, die an die Gladiatorenschulen oder die Arena verkauft wurden. Zuweilen gibt es auch Freiwillige, die sich für ein Leben in der Arena entscheiden; sie handeln meist aus Verzweiflung, weil sie in ihrem Leben nichts mehr zu verlieren hatten und sich durch ihr Kampfgeschick Gold und einen guten Ruf zu erwerben hoffen.

Denn ebenso, wie man mit ein wenig Pech in der Arena das Leben lässt oder zum Krüppel wird, kann man, wenn man Glück hat, zu Ruhm gelangen und sich vielleicht sogar zum Liebling des Publikums hinaufarbeiten, was einem nicht nur die Freiheit, sondern auch einen gewissen Reichtum einbringen mag. Nicht selten sind es gerade diese altgedienten Gladiatoren, die eigene Schulen aufmachen oder selbst Kämpfer ausbilden.

Gladiatoren sind unerbittliche Kämpfer, Männer und Frauen, die mit allen Wassern gewaschen sind und ihre Härte und Verbitterung meist auch dann nicht ablegen, wenn sie wieder in Freiheit sind.

Vielen hat das Leben hart genug mitgespielt, dass sie vielleicht sogar eine Abneigung gegen das Blutvergießen entwickelt haben, andere steigern sich im Kampf förmlich in einen Blutrausch hinein. Allen ist gemeinsam, dass sie so effektiv und gnadenlos kämpfen wie möglich. Es mag viele Gründe geben, warum solch ein Gladiator auf die Reise geht und ins Abenteuerleben eintritt. Manche haben sich endlich freigekämpft und ziehen nun rastlos umher, weil sie nichts anderes mit ihrem Leben anzufangen wissen. Andere wiederum versuchen nach ihrer Freilassung mit ihren erlernten Künsten Geld zu verdienen, vielleicht als Bedeckung für einen reisenden Händler. Einige wenige sind geflo-



hen, bevor der Säbel eines Gegners sie in die Arme Boroñs treiben konnte, und nun auf der Suche nach einem besseren Leben. Manche Gladiatoren schließlich haben aus ihrem letzten Kampf derart schwere Verletzungen davongetragen, dass sie nicht mehr in der Lage waren, weiter anzutreten – wobei dieser unrühmliche Ausstieg nur Freien offensteht, denn als Opfer oder Tigerfutter sind die Verurteilten und Sklaven immer noch gut genug.

Der Gladiator aus Fasar

Fasar ist der wohl blutigste Ort für Gladiatoren. In den 'Gladiatorenschulen' der Erhabenen bekommen die Kämpfer eine rudimentäre Ausbildung vermittelt – will heißen, sie lernen, wie man eine Waffe zu halten hat. Das Gros der hiesigen Gladiatoren sind verurteilte Verbrecher oder (seltener) Sklaven. In der Arena wird bis auf das Blut gekämpft, und nur sel-

ten werden dabei Duelle ausgefochten: Oft werden einfache einige geschulte Sklaven zu einer Gruppe von unbewaffneten Verbrechern in die Grube gestoßen oder aber zwei Kämpfer aneinander gekettet und erst dann wieder von einander getrennt, wenn einer von ihnen tot ist. Auch Kämpfe gegen Tiere, insbesondere gegen wilde Hunde, sind verbreitet.

Ein Gladiator aus Fasar blickt meist auf eine dunkle Vergangenheit zurück. Er gehört zu den wenigen, die die Arena lebend verlassen haben und zudem – ein besondere Glücksfall – danach sogar freigelassen wurden. Auf jeden Fall jedoch ist er ein unerbittlicher Kämpfer und kennt meistens die schmutzigsten Tricks, um den Gegner außer Gefecht zu setzen.

Fasarer Gladiator (2 GP, Erstprofession)

Voraussetzung: MU 13, GE 11, KO 12, KK 11, SO 1–7

Modifikationen: LeP +1, AuP +2

Vorteile: Eisern, Zäher Hund

Kampf: Dolche oder Hieb Waffen oder Kettenstäbe oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Zweihand-Hieb Waffen oder Zweihandschwerter/-säbel +4, ein zweites aus dieser Liste +3, Raufen +4, Ringen +3

Körper: Akrobatik +1, Athletik +2, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +1, Zechen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1

Natur: –

Wissen: –

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Waffenlose Kampftechnik: Gladiatorenstil oder Hammerfaust

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfrelexe, Linkhand, Niederwerfen, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Gutaussehend, Kampfrausch, Lebenskraft, Schnelle Heilung; Blutrausch, Eitelkeit, Schulden

Ungeeignete Nachteile: Fettleibig, Glas-knochen, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: einfache Kleidung, Nahkampfwaffe, zweite Nahkampfwaffe oder Schild, Waffenrock, Dolch, weitere Ausrüstung im Werte von 1 Dukaten

Besonderer Besitz: Schmuckrüstung einschließlich Zierwaffe (Wert insgesamt ca. 100 Dukaten, RS bis 4

Gladiator aus Mengbilla oder Brabak

Erwähnt werden sollen hier noch Mengbilla, Brabak und Chorhop. Die Gladiatoren dieser Städte unterscheiden sich von den Werten her nicht vom Gladiator aus Fasar und sind ihnen auch sonst recht ähnlich, nur ihre Einstellung und Kampfweise sind mitunter ein wenig abgemildert.

Gladiator aus Al'Anfa

In der Perle des Südens wird in der Arena fast immer der Kampf Mann gegen Mann ausgefochten, und ein guter Gladiator hat in der al'anfanischen Gesellschaft die besten Chancen, in der Gunst der Zuschauer so weit aufzusteigen, dass er als wirkliche Berühmtheit gefeiert und vielleicht sogar aus dem Dienst entlassen wird. Die Ausbildung zum Gladiator für die große Bal-Honak-Arena findet in dem ummauerten Ordenshaus zum Schwarzen Löwen statt und liegt schon seit geraumer Zeit in den Händen der Kor-Geweihtenschaft, deren Grundsätzen über den guten Kampf sich der Gladiator demnach verpflichtet sieht. Ein al'anfanischer Gladiator betrachtet sich in erster Linie als Künstler und möchte den Zuschauern einen Kampf bieten, bei dem er zwar siegen möchte, aber durchaus damit rechnet, dass auch sein eigenes Blut fließen wird.

In Al'Anfa sind allerdings nicht nur die echten Gladiatorenduelle beliebt, sondern auch aufwendig inszenierte Schauschlachten, bei denen bis zu einer Kompanie an Kämpfern als Fußsoldaten gegen Bogenschützen antreten.

Gladiator aus Al'Anfa (12 GP)

Voraussetzung: MU 12, CH 11, GE 12, KO 12, KK 12, SO 3-8

Modifikationen: LeP +1, AuP +3

Vorteile: Eisern, Zäher Hund

Kampf: Dolche oder Hieb Waffen oder Infanteriewaffen oder Kettenstäbe oder Kettenwaffen oder Peitsche oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe oder Zweihandflegel oder Zweihand-Hieb Waffen oder Zweihandschwerter/-säbel +5, ein zweites aus dieser Liste ebenfalls +5, Raufen +4, Ringen +4, ein weiteres Kampftalent nach Wahl +3

Körper: Akrobatik oder Fahrzeug Lenken oder Reiten +3, Athletik +2, Körperbeherrschung +4, Zeichnen +3

Natur: -

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Wissen: Kriegskunst +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Sprache kennen [eine passende Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, eine Waffenlose Kampftechnik nach Wahl

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Schildkampf I, Wuchtschlag

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gutaussehend, Kampfrausch, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Blutausch, Eitelkeit, Schulden

Ungeeignete Nachteile: Fettleibig, Glas-knochen, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: einfache Kleidung, Nahkampfwaffe, zweite Nahkampfwaffe oder Schild,

Tuchrüstung, Trinkschlauch mit Wein, weitere Ausrüstung im Werte von 1 Dukaten
Besonderer Besitz: Prunkvoller Kürass

Der Schaukämpfer

Das Leben findet auf der Bühne statt, auf der Bühne des heißen Arenasands. Wenn das Publikum auf den Rängen tobt, wenn es den Namen des überlegenen Kämpfers skandiert, wenn der Gegner endlich auf dem Boden liegt und seine Unterlegenheit eingesteht – dann weiß der Schaukämpfer, wofür es sich zu leben lohnt.

Und wenn es doch mal jemanden geben sollte, der besser ist, wenn die Zuschauer dem anderen zujubeln – nun, dann ist das nur ein Ansporn, an sich zu arbeiten und beim nächsten Kampf mehr Erfolg zu haben. Ein guter Kämpfer kann dabei das Publikum formen wie Wachs in seiner Hand: Selbst eine geschickt ausgespielte, zwischenzeitliche Niederlage kann die Sympathie und das Mitleid der Zuschauer bis zu Tränenausbrüchen steigern – und wenn es dann doch mit (scheinbar) letzter Kraft gelingt, sich noch einmal aufzurichten und doch noch den Sieg zu erringen, dann ist die Begeisterung grenzenlos und die Zuschauer werden mit der Gewissheit nach Hause gehen, etwas Unvergessliches erlebt zu haben. Natürlich gelingt so etwas fast nur, wenn es mit dem Gegner von vornherein abgesprochen war – doch wenn schon: Das Publikum muss ja nichts davon erfahren ...

Die Kämpfer, die für solche Spiele trainiert werden, haben aus freien Stücken diese Art des Broterwerbs gewählt, pflegen außerhalb der Arbeitszeit gesellschaftlichen Umgang und genießen nicht selten ein großes Ansehen. Einige steigen zu gefeierten Kämpfern auf, die zu Festen geladen werden und die von Frauen oder Männern umschwärmt werden, besitzen vielleicht sogar ein eigenes kleineres Vermögen und leben im Vergleich zu den Gladiatoren des Südens in großem Wohlstand. Schaukämpfer sind oft charismatisch und schauspielerisch begabt, und zumeist überaus stolz auf ihren guten Kampfstil und die sorgfältig einstudierten und geübten Waffenfertigkeiten. Im wahren Leben jedoch werden die meisten von ihnen bald feststellen müssen, dass ihre Art des Kampfes zwar schön anzuschauen, aber wenig effektiv ist. Ein Schaukämpfer muss erst lernen, dass der Treffer eines gegnerischen Schwertes tatsächlich sehr schmerzhaft und tödlich sein kann, dass sich wenige Leute darum scheren, wie ungerecht es ist, in der Überzahl anzugreifen, und dass beileibe nicht jeder Gegner aufhört, wenn man am Boden liegt und sich nicht mehr wehrt.

Viele Schaukämpfer, die ins Abenteuer ziehen, waren sich irgendwann zu schade, ihr ganzes Leben nur in einer Stadt zu verbringen, und wollten sehen, ob sie nicht auch woanders ihr Glück machen können. Andere wiederum sind

übermütig geworden und fühlen sich durch die Schaugefechte allein nicht mehr ausreichend gefordert. Insgeheim hoffen sie, sie könnten als echte Krieger berühmt werden.

Die einzige Schule für Schaukämpfer steht in Punin, und im hitzigen Almada erfreuen sich solche Art von Kämpfen auch großer Beliebtheit.

Schaukämpfer (4 GP)

Voraussetzung: MU 11, CH 11, GE 13, KO 12, KK 11, SO 3-8

Modifikationen: LeP +1, AuP +3

Kampf: Raufen +2, Ringen +2, drei beliebige Nahkampftalente je +3

Körper: Akrobatik +5, Athletik +4, Gaukeleien +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zeichnen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +2, Überreden +2

Natur: -

Wissen: Sagen/Legenden +3

Schriften/Sprachen: -

Handwerk: Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Betäubungsschlag

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gutaussehend, Kampfrausch, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Blutausch, Eitelkeit, Schulden

Ungeeignete Nachteile: Fettleibig, Glas-knochen, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: einfache Kleidung, Nahkampfwaffe, eine stumpfe Schaukampfwaffe nach Wahl, Schild, Tuchrüstung, Trinkschlauch mit Wein, weitere Ausrüstung im Werte von 1 Dukaten

Besonderer Besitz: prunkvoller Kürass oder gutes Pferd

Jahrmarktskämpfer

Ein Jahrmarktskämpfer würde sich, wenn man ihn fragt, wahrscheinlich selbst als Gaukler bezeichnen, auch wenn er keine akrobatischen Kunststücke beherrscht. Dafür kann er kämpfen, meistens ringen oder boxen, und unterhält mit diesem Können seine Zuschauer. Als Arena dient ihnen meist ein kleiner, abgesteckter Bereich auf einer Wiese oder einem Dorf- bzw. Festplatz, in dem sie ihre Kämpfe gegen übermütigen Männer und Frauen aus dem Publikum austragen. Dabei sind sie natürlich immer bedacht darauf, niemanden zu verletzen, und den Kampf in eine möglichst unterhaltsame Ansprache einzubinden, die das ganze Publikum mit einbezieht.

Nur die wenigsten Jahrmarktskämpfer kämen auf die Idee, mit ihren Fertigkeiten auf andere Weise, zum Beispiel als Mietling, Geld verdienen zu wollen. Zum einen ist es fraglich, ob die ihnen eigene Technik des friedlichen Ge-

rangels im Kampf gegen einen böswilligen, kampfgestählten Gegner überhaupt von Nutzen wäre, zum anderen sind sie es gewohnt, sich unter Ihresgleichen zu bewegen. Wie alle Fahrenden werden auch sie mit Misstrauen beäugt und ziehen darum die Vertrautheit ihrer Gauklersippe dem Umgang mit den Selbsthaften vor.

Ein solcher Charakter geht meist nur dann auf Abenteuersuche, wenn ihn ein persönliches Problem von seiner eigentlichen Arbeit abhält. Vielleicht hat er auch festgestellt, dass sich mit manchen Aktivitäten noch besser Geld verdienen lässt, oder er hat Geschmack daran gefunden, Neues zu entdecken und sein Glück im Unbekannten zu suchen.

Jahrmarktskämpfer sind in ganz Aventurien zu finden, von Thorwal über das Bornland bis hin ins tiefste Mhanadistan. Ihre Kampfstile und ihre Präsentationen mögen sich von Kulturkreis zu Kulturkreis ändern, nicht jedoch ihr Lebenswandel und ihre persönliche Einstellung. Es sollte jedoch hier ausdrücklich erwähnt werden, dass es keine Jahrmarktskämpfer gibt, die mit der exotischen Kunst des Hru-zuzat (siehe S. 50) ihr Geld verdienen, da dieser Kampfstil für harmlose, spielerische Darbietungen völlig ungeeignet ist und auch die wenigsten ihn überhaupt beherrschen.

Jahrmarktskämpfer (6 GP)

Voraussetzung: CH 12, GE 12, KO 11, KK 13, SO 3-8

Modifikationen: LeP +1, AuP +2

Kampf: Dolch +3, Raufen +7, Ringen +7

Körper: Akrobatik +4, Athletik +4, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Zechen +2

Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +4, Überreden +3

Natur: -

Schriften/Sprachen: -

Handwerk: Heilkunde Wunden +1

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil oder Hammerfaust und zusätzlich 10 der beim jeweiligen Kampfstil genannten Manöver nach Wahl (s. S. 50)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Ausweichen III, Kampfgespür, Kampfreflexe

Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Aberglaube, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kränklichkeit; Arroganz

Ausrüstung: einfache, aber auffällige Kleidung, Dolch, ein paar Seile und vier Holzpfosten, Tuchbeutel, Trinkschlauch mit Wein

Besonderer Besitz: nicht möglich

FÄHNRIICH

Offizier in der Armee! Das heißt Kameradschaft, immer einen Platz, an dem es ein Dach über dem Kopf und etwas Warmes zu essen gibt, eine fachkundige Ausbildung mit den modernsten Waffen und großes Ansehen beim einfachen Volk. Ein Offizier ist eine Respektsperson, er verteidigt mit seinen Kämpfern all das, woran die Menschen glauben und was sie verehren. Er tritt diszipliniert auf, benimmt sich tadellos und weiß sehr wohl, was Ehre und Etikette bedeuten.

Der Fähnrich ist der niedrigste Dienstgrad innerhalb der Offizierskorps der verschiedenen Armeen (dort, wo es stehende Heere gibt, also im Mittelreich, dem Horasreich, Aranien und Al'Anfa). Er ist dem Herrscher, für den er streitet, verpflichtet und ihm gegenüber loyal eingestellt. Seine Ausbildung erfolgt an einer vom



Herrscherhaus unterhaltenen Kadettenakademie, nach deren Abschluss sich der frische Fähnrich für einige weitere Jahre (meist mindestens sechs) für den Dienst bei der Armee verpflichten muss.

Doch nicht jeder ist dazu berufen, zu kommandieren und Menschen im Angesicht des Todes zu führen – daher ist die Ausbildung zum Offizier grundsätzlich nicht kostenlos und somit für auch nicht für jedermann zugänglich. Bevorzugt werden junge Menschen von Stand und großem Ansehen, deren Familien hohe Summen zahlen, damit aus den ungestümen Heißspornen, Drittgeborenen und verzogenen Adelsprösslingen (gleich ob Geld- oder Lehnsadel) schneidige Fähnriche werden.

Wer nach Beendigung der Ausbildung seinem Vaterland und Herrscher nicht weiter dienen will, der kann sich vom Dienst in der Armee gegen eine große Summe baren Goldes, die immer an die jeweilige Kadettenschule zu entrichten ist, regional variiert und in Kriegszeiten astronomisch hoch ist, freikaufen.

Auf den folgenden Seiten haben wir alle wichtigen Schulen Aventuriens für Sie zusammengestellt, drei davon im Detail, die anderen nur in Stichworten. Wenn Sie also einen Fähnrich spielen wollen, sollten Sie sich eine der aufgeführten Schulen aussuchen. In jedem Fall sollten Sie sich aber überlegen, wie Ihr Held sich aus den Pflichten gelöst hat. In der Regel gehen wir davon aus, dass er sich mit geliehene Geld freigekauft hat und dadurch den Nachteil *Schulden* erworben hat. Eine andere Möglichkeit ist es, die Pflichtzeit im Heer bereits abgeleistet zu haben.

Die bekannteste aller Kadettenschulen ist die 'Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik', in der vor allem zukünftige *Stabsoffiziere* ausgebildet werden (ausführlich auf S. 107). Über einen ganz ähnlichen Ruf verfügt ihr Pendant im Horasreich, die 'Horaskaiserliche Kadettenanstalt zur Ausbildung von Stabsoffizieren' in Vinsalt (S. 111).

Die meisten Akademien bilden in erster Linie für eine Laufbahn in der *Infanterie* aus: die 'Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert zu Gareth' (S. 110), die 'Kaiserliche Gardeoffizierschule zu Honingen' (S. 111), die 'Lehranstalt für die Ausbildung von Kadetten der kaiserlichen Armee zu Albenhus' (S. 109), die Oberfelder 'Akademie zur Ertüchtigung junger Kadetten zu Offizieren der kaiserlich-königlichen Truppen' (S. 111), die Kriegsfakultät der alfanischen Universität (S. 109) und die 'Offizierschule für den Dienst in der Armee der Adelsversammlung' in Festum (S. 110).

Kavallerieoffiziere werden in der Regel in der 'Kaiserlichen Kavalleristenschule zu Gareth' (S. 110), der Ragather 'Kaiserlichen Lehranstalt für Reiterei und Pferdezüchtung' (S. 111) oder dem 'Kaiserlichen Gestüt und Lehranstalt zur Unterweisung von jungen Kadetten und Kadettinnen zur militärischen Intervention zu Pferd' ausgebildet. In der Akademie der 'Königlich Aranischen Reiterei und Streitwagenlenker' (S. 108) gibt es neben dem Zweig der Reiterei und der berittenen Schützen auch noch eine Abteilung für Wagenlenker.

Für die Seestreitkräfte gibt es spezialisierte Akademien für *Seekadetten*, namentlich die 'Horaskaiserliche Kadettenanstalt zur Ausbildung und Ertüchtigung von jungen Offizieren der Flotte zur Wahrung von Ordnung und Zivilisation auf See zu Grangor' (S. 107), die Marineschule zu Festum (S. 111), die 'Schule der Seekadetten der Westflotte des Neuen Reiches' mit ihren beiden Sektionen in Havena und Harben (S. 110), das 'Seefahrts- und Marineinstitut der horaskaiserlichen Expeditionsflotte zu Methumis' (S. 111) und die Seefahrt-Fakultät der Universität von Al'Anfa (S. 111).

Die Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik (Stab)

„Maßstäbe setzen“, so lautet schon seit jeher die oberste Maxime der Kadettenakademie Wehrheims, und jeder Absolvent, Lehrmeister und Akademieleiter hält sich eisern an diese Regel. In der Eliteschule der Kaiserlich Garischen Armee wird sehr viel Wert auf Tradition und Etikette gelegt. Weithin berühmt und berüchtigt sind die Ausbildungsmethoden, denn für die Ausbilder Wehrheims sind alle Zöglinge gleich, und jeder – egal ob Adesspross oder Bauernsohn – wird so lange geschliffen, bis ihm „das Wasser in der Kanne kocht“, wie es die Ausbilder gerne formulieren. Klare und präzise Ausdrucksweise, Befehlsformulierungen und Rapporte sind des Wehrheimers Eigenart. Hier, in der darpatischen Reichsstadt, werden vorrangig Stabsoffiziere ausgebildet, die nach Abschluss meist als Berufssoldaten in des Kaisers Armee dienen. Doch nicht nur Stabsoffiziere, sondern auch kommandierende Soldaten der regulären Truppen sind sehr häufig 'echte Wehrheimer'. So sieht der Lehrplan vor, dass man während der Ausbildung mehrere Waffengattungen durchläuft und so nach Abschluss eine Einheit sowohl bei der Infanterie, der Reiterei oder bei einem der wenigen Bombardenregimenter oder gar bei den Sappeuren übernehmen kann.

Zusammenhalt wird groß geschrieben und Ehre bedeutet jedem Wehrheimer meist mehr als manches andere Gut. Stolz und hart sind die frischen Fähnriche, wenn sie nach Beendigung ihrer sechs Jahre dauernden Ausbildung die kaiserliche Uniform anlegen und bei ihrem öffentlichen Fahneneid den Schwur der Treue auf das Kaiserhaus ablegen. Akademieleiter Oberst-Rektor Beregrit von Valsquell, seit einigen Jahren nun schon Vorsteher der Akademie, bereitet es nur hin und wieder Kopfzerbrechen, wenn seine „Jungs und Mädels“ nach einem Manöver ihren schmalen Sold in der Wehrheimer Soldaten-Schänke *Wehrgehänge* verprassen und dann regelmäßig große Keilereien zwischen den Kadetten der unterschiedlichen Waffengattungen ausbrechen. Doch eine akademieeigene Schutzgarde sorgt dann meist schnell für Ordnung und die Wehrheimer Bevölkerung leidet nicht sonderlich unter diesen Zwischenfällen.

Offiziere der Wehrheimer Akademie finden sich in allen Regimentern als Berufsoffizier wieder, schließen sich doch an die Ausbildung regulär sechs bis zwölf Jahre Dienstverpflichtung in der kaiserlichen Armee an.

Die Ausbildung in Wehrheim sieht nicht nur den Umgang mit fast allen denkbaren Waffen vor, sie beinhaltet auch sowohl körperliche Ertüchtigung in Form von speziellen sportiven Aktivitäten wie Boxen oder Ringen, als auch den intensiven Unterricht in Lesen und Schreiben, Rechnen, Rechtskunde und Etikette. Einem Wehrheimer unterlaufen eben keinerlei peinliche Fehlritte, weder auf dem glatten Par-

kett eines Ballsaales, noch (und schon gar nicht) auf dem noch glatteren der Diplomatie. Er ist zwar durch und durch Soldat, aber dennoch einer der besten Taktiker und Strategen auf seinem Gebiet. Zucht und Ordnung der Akademie sind sprichwörtlich geworden, denn aventurienweit ist in militärischen Kreisen das 'Wehrheimer Strammstehen' als Inbegriff von Zucht und Drill bekannt geworden.

Die Akademie verfügt stets über das beste Übungsmaterial, die Gebäude sind weitläufig und man findet hier all das, was des Soldaten Herz höher schlagen lässt: große Fechthallen, eine eigene Pferdezucht, eine umfassende Bibliothek, in der man beinahe jedes Werk über Kriegswesen und Strategie finden kann, riesige Arsenalen mit den neuesten Waffen und Kriegsgerätschaften.

Wie viel Wert hier auf die Erhaltung der Tradition gelegt wird, erkennt man an der großen Galerie im Haupthaus. An den Wänden hängen etliche Portraits berühmter Absolventen und Akademieleiter. Über einem der letzten Gemälde jedoch hängt seit einiger Zeit ein schwarzes Tuch, das dem Betrachter fortan den Blick auf das Portrait des berühmtesten Absolventen Wehrheims verwehrt: das Bildnis des Helme Haffax.

Es gab und gibt aber immer wieder Abgänger der Akademie, die statt einer steilen militärischen Laufbahn die Suche nach persönlichem Ruhm in den Vordergrund stellen – und der lässt sich in einem Leben als reisender Abenteurer mitunter schneller erwerben als in der Armee, wenn auch um den Preis, dass man sich dafür mit zwielichtigen Gestalten zusammen tun muss. Auch sollte berücksichtigt werden, dass man sich zu diesem Zwecke vom Militärdienst frei kaufen muss. Da wegen des Krieges im Osten des Reiches verstärkt Offiziere benötigt werden, ist das sogenannte 'Wehrgeld' dementsprechend höher als bei den meisten anderen Akademien. Und 2.000 Dukaten wollen erst einmal aufgebracht werden – da ist der wenigstens siebenjährige Dienst im Heer durchaus eine bedenkenswerte Alternative.

Stabsfähnrich aus Wehrheim (17 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, CH 12, KO 11, SO mindestens 7

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (2.000 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Anderthalbhänder +3, Armbrust +4, Belagerungswaffen +2, Dolche +1, Hiebwapfen +3, Infanteriewaffen +3, Lanzenreiten +1, Raufen +2, Säbel +3, Schwerter +5, Zweihandschwerter/-säbel +2

Körperlich: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2

Gesellschaftlich: Etikette +5, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +4, Kriegskunst +7, Magiekunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Staatskunst +4

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +4

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenrüstung)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung II, Reiterkampf, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Rachsucht

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung), Stiefel, Schwert, Dolch, Kettenhemd, Waffenpflegeset, Schreibzeug, Offizierspatent

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Horaskaiserliche Kadettenanstalt zur Ausbildung und Ertüchtigung von jungen Offizieren der Flotte zur Wahrung von Ordnung und Zivilisation auf See zu Grangor (Seeeoffiziere)

Auf der Insel Grangorella im Südwesten der Stadt Grangor, gut bewacht durch die allgemein in diesem Stadtteil vorherrschenden Sicherheitsvorkehrungen, liegen die Gebäude der horaskaiserlichen Seekadettenakademie, die landläufig nur 'Haifischbecken' genannt wird. Unter den Augen des Staatsadmiral des Horasreiches, Praiokles Aleistos, dessen Admiralitätsgebäude direkt an das Hauptgebäude der Akademie anschließt, werden hier die jungen Rekrutinnen und Rekruten zu stattlichen und stolzen Offizieren zur See herangezogen. Die Akademieleitung obliegt Cavalliera Roana Elida ter Rijßen, deren Familie sowohl durch ihre Werft als auch durch ihr berühmtestes Mitglied Yaquiria (die das ter Rijßen-Archipel entdeckte) bekannt ist.

In den fünf Jahren Ausbildung wird den Rekruten all das beigebracht, was sie später zu fähigen Navigatoren, Geschützoffizieren oder Kapitänen macht. Schwimmunterricht und Leibesübungen gehören ebenso zu den alltäglichen Pflichten der Kadetten wie das Studium fremder Schriften und Sprachen. Strategie und Taktik in Efferds Reich, das Zeichnen von Kartenwerken, ordentliches Führen von Logbüchern und natürlich die Geheimnisse der Menschenführung stehen ebenfalls auf dem Lehrplan, wobei gerade auf letzteres dabei besonderer Wert gelegt wird, denn wenn die späteren Offiziere der Flotte ihrer Majestät erst einmal einige Monate auf hoher See unterwegs sind, dürfen keinesfalls unbedachte Worte oder

Handlungsweisen dazu führen, dass es zu Streitigkeiten unter der Mannschaft kommt oder gar zu einer Meuterei.

Nach den ersten drei Jahren harter Theorie und Leibesertüchtigung folgen zwei weitere an Bord des Schulschiffes *König Dettmar*, einer Schivone, die den Rekruten dazu dient, sich intensiv mit den praktischen Fähigkeiten eines künftigen Offiziers zur See vertraut zu machen. Knoten knüpfen, Segel setzen, Segel flicken und Deck schrubben gehören ebenso zum Lehrplan wie angewandte Sternkunde, Navigation und Fechtunterricht auf Deck, bei dem auch Entergefechte nachgestellt werden. Nach Abschluss der fünfjährigen Ausbildung legen die frischgestählten jungen Offiziere – von denen sich jeder künftig 'Ensignio zur See' nennen darf – auf dem Flaggschiff der Admiralität, der Schivone *König Therengar* ihren Fahneneid auf die Götter, die Horas und das Reich ab, und dies im Beisein des Großadmirals, des Herzogs von Grangor, des Stadtmeisters, aller Ausbilder der Lehranstalt und aller hochrangigen Offiziere der horaskaiserlichen Flotte. Zu diesem Zwecke ist es sogar den Familien und Angehörigen der jungen Ensignios gestattet, anwesend zu sein und somit also ausnahmsweise als Zivilisten den Hochsicherheitsbereich des Kriegshafens betreten zu dürfen.

Nach dieser Vereidigung folgen in der Regel einige Jahre Dienst in der Flotte des Reiches, entweder als Stabsoffizier in Grangor, als Geschützoffizier an Bord eines Schiffes oder auch als angehender Kapitän. Wer diesen Schritt jedoch nicht gehen will und lieber eine Anstellung als Offizier der Handelsmarine sucht, der kann sich im Anschluss an die Feierlichkeiten freikaufen – wenn er die stolze Summe von 100 Horasdor aufbringen kann. Dann winkt zum Beispiel eine Karriere in der Flotte von einem der großen in Grangor ansässigen Handelshäuser, und manches Handelshaus ist auch gerne bereit, die 100 Horasdor vorzulegen – denn damit steht der neue Angestellte tief in der Schuld des Hauses und wird ihm über lange Zeit treu bleiben (müssen). Ob Kriegsmarine oder Handelsschiffahrt – ein Leben auf See ist allemal etwas Besonderes. Wem dies jedoch nicht behagt und wer vielleicht nur auf Geheiß der Eltern oder des Vormundes die Akademie besucht hat und nun viel lieber ausziehen will, um Abenteuer zu erleben und die Welt als Landratte zu bereisen, der hat natürlich auch hier die Möglichkeit, sich vom Dienst in der Marine freizukaufen, wenn er das Geld irgendwie auftreiben kann.

Fähnrich zur See aus Grangor (20 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, GE 12, KO 12, SO mindestens 7

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (2.000 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Belagerungswaffen +4, Dolche +2, Fechtwaffen +5, Raufen +3

Körper: Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +3, Kriegskunst +7, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +2, Sternkunde +4

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Boote Fahren +3, Holzbearbeitung +1, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +6, Steuermann +2

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Kriegskunst (Seegefechte), Linkhand, Parierwaffen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Rüstungsgewöhnung I (Kürass)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Balance, Innerer Kompass, Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl, Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Meeresangst

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung), Stiefel, Degen oder vergleichbare Waffe, Dolch, Waffenpflegeset, Schreibzeug, Offizierspatent

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Keshal Hashinnah ai Baburin – Festung der Tapferen zu Baburin (Akademie der königlich aranischen Reiterei und Streitwagenlenker; Kavallerie)

Bereits vor über 700 Jahren gründete die damalige Fürstin Mygdonia III. auf Geheiß des Kaisers Menzel die erste 'Kadettenschule' Araniens, womit diese Akademie mittlerweile auf eine sehr lange Tradition zurückblickt. Zunächst folgte die Ausbildung streng allen garetischen Vorgaben, doch nach der Unabhängigkeitserklärung Araniens im Jahre 2 Hal hat sich der Lehrplan grundlegend verändert. Man besann sich auf die tulamidischen Wurzeln und begann damit, landestypische Kämpferinnen und Kämpfer zu schulen. Tulamidische Reiterei und leichte Streitwagen sind die klassischen Waffengattungen, deren spätere Offizierinnen und Offiziere heute in der 'Festung der Tapferen' ausgebildet werden.

Das Gebäude ist im Stil einer tulamidischen Festung erbaut: Vier Stockwerke umgeben den sorgsam gepflegten Garten mit Schwimmbekken, während die Schüler im kühlen Schatten

des umlaufende Arkadengangs ihre körperlichen Übungen verrichten. Die Akademie mit ihrem grünen Turm – der komplett aus dem bekannten grünen Baburiner Marmor erbaut wurde – ist seit Jahrhunderten ein weithin sichtbares Wahrzeichen der Stadt. Direkt gegenüber der Festung liegt der berühmte Baburiner Rondra-Tempel mit dem Sitz der Meisterin des Bundes, die eine sehr enge Freundschaft zu der Burgherrin Keshal Hashinnah verbindet. Geführt wird die Akademie von der attraktiven und sehr strengen Beysa Yasmina Saba Demeya ay Nasirabad, die auch zugleich die Miralay (Obristin) des Streitwagen-Regimentes *Nebachot* ist und von ihren Zöglingen stets mit "Bashia (Befehlshaberin) Yasmina" angesprochen wird.

Die meisten der Kadetten – oder Kadettinnen – eignen sich während ihrer drei- bis fünfjährigen Ausbildung nicht nur fast akrobatisch zu nennende Reitkünste an, sondern sie lernen auch vom Pferderücken aus zu kämpfen und mit Pfeil und Bogen und der Dschadra ebenso sicher umzugehen wie mit dem Reitersäbel oder dem leichten Khunchomer. Hauptaugenmerk der Beysa liegt allerdings auf den Streitwagen, denn erstens ist diese Ausbildung einmalig in ganz Aventurien, zweitens ist die knapp fünfzigjährige Bashia Yasmina selbst eine der besten Streitwagenlenkerinnen des Landes – wenn nicht sogar die beste überhaupt. Die leichten zweispännigen Streitwagen auf der festgelegten Laufbahn zu halten, dabei noch einen Pfeil vom Bogen schnellen zu lassen, der sein Ziel mit tödlicher Präzision trifft, und dabei gleichzeitig feindlichen Geschossen auszuweichen, verlangt den angehenden Offizieren der Schule einiges ab. Ebenso hart und unerbittlich wird jeder Absolvent körperlich ertüchtigt und in den Wissenschaften des Geistes unterrichtet.

Zwei Drittel der Kadetten sind traditionsgemäß weiblich, und die männlichen Schüler sehen in der harten Ausbildung zum Beybashar (Fähnrich) ihre einzige Chance, sich im Matriarchat Araniens zu behaupten.

Es gibt unterschiedliche Ausbildungen innerhalb der Keshal Hashinnah:

Wer später einmal eine Schwadron Leichter Reiterei befehligen will, muss schon bei seinem Eintritt neben einem hohen Aufnahmegeld auch ein eigenes Pferd besitzen und reiten können. Die ebenfalls dreijährige Ausbildung zur Beybashari der Gouma – der leichten berittenen Schützen – umfasst alles Wissenswerte zum Umgang mit Pferden und ihrer Führung in der Schlacht sowie ein intensives Studium des Bogenbaus und der Benutzung desselben. Fünf Jahre hingegen dauert die kompliziertere Ausbildung zum Streitwagenlenker und -kämpfer. Hier lernen die jungen Offiziersanwärter nicht nur den Wagen zu führen, sondern auch wie man ihn repariert, was man dazu benötigt und vor allem, wie man die Pferde vor dem Wagen richtig behandelt, dass sie einem

in der Schlacht immer noch treu gehorchen und wie man vom fahrenden Wagen aus den Wurfspieß auf seine Feinde schleudert.

Der Ausbildung in allen drei Zweigen der Schule folgen wenigstens drei Jahre Dienst in der aranischen Armee, wobei Beysa Yasmina meist schon vor Abschluss des Studiums den Kadettinnen und Kadetten zu verstehen gibt, wen eine Karriere bei der Armee erwartet und wer sich besser rechtzeitig nach einem anderen lukrativen Broterwerb umschauen sollte – eine recht umstrittene Vorgehensweise, die jedoch in der Keshal Hashinnah beinahe schon Tradition besitzt.

So ist es durchaus üblich, dass die Abgänger der Akademie schon vor ihrer Vereidigung Kontakte zu den Sultanen oder Emiren des Königreiches knüpfen, um nach der Akademie direkt eine gesicherte Anstellung zu bekommen.

Kavallerie-Fähnrich aus Baburin (15 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, GE 12, FF 12, KO 11; SO mindestens 7

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.600 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Bogen *oder* Wurfspieß +3, Dolche +2, Lanzenreiten *oder* Peitsche +3, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +5, Speere +3

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +6, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3

Gesellschaftlich: Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +3

Natur: Orientierung +2

Wissen: Brettspiel *oder* Philosophie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +6, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen *oder* Tulamida] +4

Handwerk: Abrichten +3, Fahrzeug Lenken +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung *oder* leichtes Kettenhemd), Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeigneter Nachteil: Rachsucht

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung), leichte Rüstung, Stiefel, Dolch, Khunchomer *oder* Reitersäbel, drei Wurfspieere *oder* Kurzbogen mit 20 Pfeilen (Hüftköcher), Offizierspatent

Besonderer Besitz: geschultes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

WEITERE BEKANNTE KADETTENAKADEMIEN AVENTURIENS

Nach der ausführlichen Vorstellung von vier sehr unterschiedlichen Kadettenschulen folgt nun noch eine Auflistung vergleichbarer Institute.

Groß-аланfanische Universitäts- schule der Stadt des Raben – Kriegs- Fakultät (Infanterie)

Infanterie-Fähnrich aus Al'Anfa (15 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, CH 11, KO 12, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen *oder* Schwerter *oder* Speere +3, Infanteriewaffen +2, Kettenwaffen +3, Raufen +2, Ringen +1, Säbel +5, Zweihandschwerter/-säbel +3

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +4, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: Fesseln/Entfesseln +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +2, Kriegskunst +6, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +1

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert *oder* vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Lehranstalt für die Ausbildung von Kadetten der kaiserlichen Armee zu Albenhus

In Albenhus werden vorrangig Axtschwinger und Geschützoffiziere ausgebildet. So mag es nicht wundern, dass über die Hälfte der Leh-

rer Zwerge sind. Folgende Werte gelten für alle Absolventen der Schule, hinzu kommen dann noch die Werte je nach Ausbildungszweig.

Fähnrich aus Albenhus (GP nach Zweig)

Voraussetzungen: nach Fachbereich

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Dolche +3, Raufen +1, Ringen +2

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Selbstbeherrschung +5, Tanzen +2, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +2

Natur: Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +3, Kriegskunst +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Lesen/Schreiben [Rogolan] +4, Sprachen Kennen [Rogolan] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert *oder* vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Infanterie-Fähnrich aus Albenhus (12 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, KO 12, KK 12, SO mindestens 7

Talente: *Waffen:* Belagerungswaffen +2, Hieb Waffen +4, Zweihand-Hieb Waffen +4;

Körper: Sinnenschärfe +3; *Wissen:* Mechanik +1, Rechnen +2

Sonderfertigkeiten: Linkh., Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Geschütz-Fähnrich aus Albenhus (11 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, CH 11, KO 12, KK 11, SO mindestens 7

Talente: *Waffen:* Belagerungswaffen +5, Säbel +3; *Körper:* Sinnenschärfe +4; *Wissen:* Mechanik +4, Rechnen +4; *Handwerk:* Fahrzeug Lenken +3, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Offiziersschule für den Dienst in der Armee der Adelsversammlung

An der Festumer Schule werden sowohl die künftigen Offiziere der 'bornländischen' Heere ausgebildet als auch Gardisten, die später einmal in der Festumer Stadtgarde dienen werden.

Fähnrich der Festumer Infanterie (12 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, KO 12, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Armbrust +3, Dolche +2, Infanteriewaffen +3, Raufen +2, Ringen +2, Schwerter +5

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +3, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +3, Kriegskunst +6, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Sprachen Kennen [Alaani] +4, Sprachen Kennen [Nujuka] +4

Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung; Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel, Handschuhe und Umhang oder Mantel), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Gerte oder Geißel, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert in Gareth

Hier werden größtenteils die Kadetten ausgebildet, die hernach ein Kommando in der kaiserlichen Garde oder einem Leibregiment erhalten sollen.

Garether Infanterie-Fähnrich (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, GE 11, KO 12, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel +3, Armbrust +3, Dolche +2, Raufen +2, Ringen +1, Säbel +3, Schwerter +5

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +4, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3

Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +3

Natur: Orientierung +1

Wissen: Brettspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Kriegskunst +6, Magiekunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Schildkampf II, Schnelziehen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung; Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Kaiserliche Kavalleristenschule zu Gareth

Garether Kavallerie-Fähnrich (14 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, GE 11, KO 12, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (2.000 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Hieb Waffen oder Säbel +5, das andere +3, Lanzenreiten +5, Raufen +2

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +5, Reiten +7, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3

Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +4

Natur: Fesseln/Entf. +1, Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +6, Magiekunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Turnierreiterei

Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit, Kriegstreiterei

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung; Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Schule der Seekadetten der Westflotte des Neuen Reiches – Sektion Harben

Fähnrich zur See aus Harben (18 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 12, GE 12, KO 11, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Armbrust +2, Belagerungswaffen +4, Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Säbel +5

Körper: Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +5, Wettervorhersage +3

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +7, Magiekunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +1, Sternkunde +4

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Wunden +2, Kar-

tographie +3, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +6, Steuermann +2

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Kriegskunst (Seegefechte), Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung; Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 3), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: nicht möglich

Seekadettenschulen Methumis und Havena

Diese beiden Akademien der Westküste verwenden im Endeffekt die identischen Startwerte wie die Harbener (was zumindest bei Havena nicht verwundert, sind es doch einfach nur zwei Sektionen der gleichen Akademie).

Seekadettenschulen Al'Anfa und Festum

Die Al'Anfaner und die Festumer Schulen unterscheiden sich von der in Harben nur insoweit, als dass den Abgängerinnen und Abgängern auch die Grundlagen des Seehandels nahegebracht werden. Die Al'Anfaner (Seefahrts-Fakultät der Groß-Alanfanischen Universalschule der Stadt des Raben) sind zudem etwas versierter in Galeerentaktik.

Fähnrich zur See aus Al'Anfa (20 GP)

Talente: wie Fähnrich zur See aus Harben (s. S. 110), dazu noch: **Wissen:** Rechnen +1, Schätzen +2; **Handwerk:** Handel +3

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kürass anstatt Lederrüstung)

Fähnrich zur See aus Festum (20 GP)

Talente: wie Fähnrich zur See aus Harben (s. S. 110), aber ohne Tanzen, dafür noch: **Wissen:** Rechnen +1, Schätzen +2; **Handwerk:** Handel +3

Kaiserliche Gardeoffiziersschule zu Honingen

Infanterie-Fähnrich aus Honingen (14 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, KO 12, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Talente: wie die Infanterieschule zu Festum

(s. S. 110), allerdings ohne die beiden Fremdsprachen und ohne Skifahren, dafür Tanzen +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Kaiserl. Gestüt und Lehranstalt zur Unterweisung von jungen Kadetten und Kadettinnen zur militärischen Intervention zu Pferd in Neetha

Kavallerie-Fähnrich aus Neetha (14 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, GE 11, KO 12, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Werte: wie Kavalleristenschule zu Gareth (s. S. 110)

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: geschultes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Akademie zur Ertüchtigung junger Kadetten zu Offizieren der kaiserlich- königlichen Truppen zu Oberfels

Infanterie-Fähnrich aus Oberfels (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, KO 12, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Werte: wie die Infanterieschule zu Gareth (s. S. 110)

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Kaiserliche Lehranstalt für Reiterei und Pferdezucht in Ragath

Den Abgängern dieser Akademie – der vielleicht besten Kavallerieausbildungsstätte überhaupt – ist zu eigen, dass sie während ihrer Ausbildung auch sehr intensiv in Pferdezucht und -pflege instruiert wurden. Zudem wird jedem Neuling in seinem ersten Jahr abverlangt, dass er bei der Geburt eines jungen Foh-

lens mit Hand anlegt. Dieses Pferd reitet er dann im Verlauf seiner Ausbildung selbst zu und es wird ihm nach Abschluss ebenfalls weiter als treuer Gefährte zur Seite gestellt, um gemeinsam Dienst in der Armee des Kaisers zu tun – bei den Kaiserlich Ragather Kürassieren.

Kavallerie-Fähnrich aus Ragath (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, CH 11, GE 11, KO 12, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 4 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Lanzenreiten +4, Raufen +2, Säbel +5

Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +7, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +2, Wildnisleben +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Kriegskunst +6, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +1, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Abrichten +7, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Abrichten (Zureiter), Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Turnierreiterei

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kriegspreiterei, Linkhand, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung; Arroganz, Besonderer Besitz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Horaskaiserliche Kadettenanstalt zur Ausbildung von Stabsoffizieren in Vinsalt

Stabsfähnrich aus Vinsalt (19 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, CH 12, KO 11, SO mindestens 7

Ausbildungsdauer: 5 Jahre

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (2.200 Dukaten)

Modifikationen: AuP +3, LeP +1

Kampf: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel +3, Armbrust +4, Belagerungswaffen +2, Dolche +3, Fechtwaffen oder Schwerter +5, das andere +3, Infanteriewaffen +3, Raufen +2

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3

Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Kriegskunst +7, Magiekunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Staatskunst +4

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Sprachen Kennen [Bosparano] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Parierwaffen I, Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Parierwaffen II, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Rachsucht

Ausrüstung: Uniform (hochwertige Kleidung), Stiefel, Degen, Dolch, Lederwams, Waffenpflegeset, Schreibzeug, Offizierspatent

Besonderer Besitz: Nicht möglich

GARDIST

Wo immer Menschen zusammenleben und ihrem täglichen Treiben nachgehen, kommen auch immer wieder Diebstahl, Raufhandel und Betrug oder andere, noch schwerwiegendere Verbrechen vor.

Darum gibt es in jeder größeren Ansiedlung Ordnungshüter, die im Namen von Stadt- oder Landesherr die Augen nach Gesetzesbrechern offen halten, Verbrecher dingfest machen und auch sonst darauf achten, dass die Gebote der Gemeinschaft befolgt werden.

Sei es der freundliche *Stadtgardist* von nebenan, der sich in seiner Stadt bestens auskennt und die Probleme ihrer Bürger mit Ruhe und Verständnis aus der Welt räumt, oder die ruppige *Akademiegardistin*, die sich ihrer Macht als Vertreter einer reichen Institution sehr wohl bewusst ist – in dieser Berufsgruppe sind die unterschiedlichsten Menschenschläge versammelt, und ob sie ihrer Aufgabe eher nachlässig oder streng nachkommen, hängt nur allzu oft vom persönlichen Naturell ab. Der *Dorfbüttel* hingegen vertritt die Obrigkeit in 'seinem' Dorf meist ganz allein, so dass sich bei ihm meist

ein gesundes Standesbewusstsein mit Bauernschläue paart, während der *Straßenwächter* auf vielbefahrenen Straßen patrouilliert oder an Brücken und Grenzen für Recht und Ordnung sorgt. In keinem sonderlich guten Ruf steht hingegen der *Schließer*, denn seine gnadenlose Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, einmal dingfest gemachte Gauner dort zu verwahren, wo sie hingehören: in Kerkerzelle oder Schulturm. Gardist kann (fast) jeder werden, der sich dafür berufen fühlt und ein freier Bürger des jeweiligen Reiches ist.

Folgende Werte gelten für alle Gardisten, hinzu kommen noch Werte der weiter unten aufgelisteten Varianten.

Gardist (GP je nach Variante)

Modifikationen: AuP +1

Kampf: Dolche +2

Körper: Athletik +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +4



Natur: –

Wissen: –

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4

Handwerk: –

Sonderfertigkeiten: –

Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Meisterparade, Wuchtschlag

Stadtgardist

Die Stadtgardisten als Ordnungshüter sind aus dem Bild der meisten aventurischen Städte nicht mehr wegzudenken und sich ihrer Bedeutung durchaus bewusst. Sie haben eine 'richtige Ausbildung' genossen und werden nicht selten sogar zu den städtischen Truppen gezählt – was bisweilen zwischen Garde und Garnison zu Kompetenzgerangel um die genaue Aufgabenverteilung führt.

Stadtgardisten sind in der Regel weltoffener als ihre Berufsgenossen. Sie sind im Markt- und Zollrecht bewandert und kennen die kleinen Tricks der Diebe und Einbrecher, Hehler und Betrüger. In der Ausübung ihres Amtes mühen sie sich meist um Gerechtigkeit – nur manchmal lassen sie sich das Wegschauen vergolden oder sich gegen ein geringes Zusatzsalär dazu überreden, es mit ihren Pflichten ein wenig genauer zu nehmen.

Eindeutig aufgenommen vom Kreise ihrer Schutzbefohlenen sind dabei Stadtfremde und das Bettlerpack – die nach Meinung mancher Gardisten zu ein und demselben Gesindel zählen: zu jenen, von denen man nichts als Ärger zu erwarten hat.

Stadtgardist (8 GP)

Voraussetzung: MU 11, GE 11, KK 11, SO 5–8

Vorteile: Ortskenntnis

Kampf: Armbrust oder Bogen +3, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +4, Infanteriewaffen oder Stäbe +5, Raufen +5, Ringen +3

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten oder Fahrzeug Lenken oder Schwimmen oder Boote Fahren +2, Zeichnen +2

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entf. +3, Orientierung +1

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegsk. +2, Rechnen +1, Rechtskunde +4, Schätzen +3

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: –

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock / Lederwams)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Kampfreflexe, Verbindungen, Veteran; Arroganz, Verpflichtungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Kampfrausch; Unstet

Ausrüstung: Rüstung (Wattierter Waffenrock / Lederwams; jeweils RS/BE 2/2, in den Farben der Stadt), Stiefel, Hellebarde oder Schwert (bzw. vergleichbare Waffe), Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Dorfbüttel

Der Dorfbüttel hat allenfalls eine rudimentäre Ausbildung und Einweisung genossen und musste sich den Rest seines Wissens im Laufe seines Berufslebens selbst aneignen. Zwar kennt auch er 'das Gesetz', doch ist er in der Ausübung seiner Pflichten noch ungleich eingeschränkter als sein städtischer Kollege und vor allem auf den Rückhalt der Dorfbewohner angewiesen. Das stete Ringen mit sturen Leib-

eigenen und überheblichen Gutsherrn verlangt ihm einiges an Diplomatie ab; zudem handelt er in eigener Verantwortung, ohne sich auf einen Vorgesetzten berufen zu können. Warum er sich dennoch für dieses schlecht bezahlte Amt entschieden hat, mag viele Gründe haben. Vielleicht hatte er ja wirklich den Wunsch, mit bescheidenen Mitteln für mehr Gerechtigkeit zu sorgen – und wenn er eines Tages einsieht, dass bei allem Idealismus eigentlich alles beim Alten geblieben ist, dann mag er vielleicht kopfschüttelnd sein Dorf sich selbst überlassen und in die Welt hinausziehen, wo man wirklich etwas bewegen kann. Andererseits gibt es auch tyrannische Büttel, denen es gefällt, nach Vogt und Priesterin der mächtigste Mann im Dorf zu sein.

Dorfbüttel (2 GP)

Voraussetzung: MU 11, KL 11, CH 11, SO 5–8

Kampf: Armbrust *oder* Bogen +3, Fechtwaffen *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +4, Infanteriewaffen +5, Raufen +5, Ringen +3

Körper: Klettern +1, Reiten *oder* Fahrzeug Lenken *oder* Boote Fahren *oder* Hundeschlitten Fahren +2, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Überreden +2

Natur: Fährtsuchen +2, Fesseln/Entfesseln +3

Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Schätzen +1

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: –

Sonderfertigkeiten: –

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Veteran, Verpflichtungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Kampfrausch, Unstet

Ausrüstung: Uniform (gebraucht), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike *oder* Hellebarde *oder* Schwert (bzw. vergleichbare Waffe), Handgeld (2 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Straßenwächter

Es ist nicht ungewöhnlich, dass ein ausgedienter Soldat zum Straßenwächter wird, um sich so einen ruhigen Lebensabend zu machen. Aber es ist natürlich auch möglich, dass ein junger Mensch, der schon immer gerne mit Reisenden aus den unterschiedlichsten Gegenden sprechen wollte, eine solche Aufgabe übernimmt – bis es ihm schließlich nicht mehr genügt, immer nur davon zu hören, und er beschließt, alle diese Orte einmal mit eigenen Augen zu sehen.

Der Straßenwächter überwacht das Geschehen eines Abschnittes 'seiner' Landstraße. Dies gilt in der Regel als ein eher ruhiger Beruf, bei dem

man das Leben genießen und viele interessante Personen kennen lernen kann. Doch wenn es hart auf hart kommt, muss man sich zunächst einmal alleine zu helfen wissen, denn bis Verstärkung herangerufen ist, kann es leicht einmal mehrere Tage dauern.

Straßenwächter (5 GP)

Voraussetzung: MU 12, KL 11, SO min 5–8

Vorteile: Ortskenntnis

Kampf: Armbrust *oder* Bogen +3, Fechtwaffen *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +4, Infanteriewaffen +5, Raufen +5, Ringen +3

Körper: Reiten *oder* Fahrzeug Lenken *oder* Hundeschlitten Fahren +2, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Überreden +2

Natur: Fährtsuchen +2, Fesseln/Entfesseln +3

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Schätzen +3, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: –

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock *oder* Lederrüstung)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Veteran, Verpflichtungen, Einarmig, -beinig, -äugig, Lahm

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Kampfrausch, Unstet

Ausrüstung: Uniform (gebraucht), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike *oder* Hellebarde *oder* Schwert (bzw. vergleichbare Waffe)

Besonderer Besitz: kleine Parzelle mit Häuschen am Wegesrand

Schließer

Der Schließer ist für den städtischen Zwinger, Kerker *oder* das Gefängnis zuständig und nicht selten auch mit administrativen Aufgaben als Schlüsselverwalter in der städtischen Garnison *oder* einer Burg betraut.

Unter den Schließern gibt es manche Kriegsversehrte, da die Ausübung dieses Berufs Disziplin und Zuverlässigkeit, jedoch nicht allzu viel Beweglichkeit erfordert. Er ähnelt in seinem Wesen sehr dem Stadtgardisten (siehe oben), ist jedoch meist weit weniger menschenfreundlich, da er es in seinem Beruf meistens nur mit den schwarzen Schafen der Gesellschaft zu tun hat.

Schließer (1 GP)

Voraussetzung: KO 11, KK 12, SO 3–8

Kampf: Fechtwaffen *oder* Hieb Waffen *oder* Peitsche *oder* Säbel *oder* Schwerter +4, Infanteriewaffen +3, Raufen +3, Ringen +5

Körper: Zehen +3

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +5

Wissen: Heraldik +1, Rechtskunde +2

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: Schlösser Knacken +2

Sonderfertigkeiten: Kampfreife, Waffenloser Kampfstil *Bornländisches Raufen*

Empfohlene Vor- und Nachteile: Veteran, Arroganz, Verpflichtungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Raumangst, Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Kampfrausch, Unstet

Ausrüstung: Uniform (gebraucht), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike *oder* Hellebarde *oder* Schwert (bzw. vergleichbare Waffe), Schlüsselbund mit drei großen Schlüsseln, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Akademiegardist / Tempelgardist / Ehrengardist

Akademiegardisten stellen gleichsam die Elite unter den Gardisten dar. Sie sichern Institutionen, die eines außergewöhnlichen Schutzes bedürfen *oder* es sich leisten können, fest angestellte Gardien zu bezahlen.

Meistens sind dies Residenzen der örtlichen Adligen, Magierakademien, besondere Tempelanlagen *oder* andere wichtige Gebäude, zum Beispiel die Münze einer Stadt *oder* eine wichtige Bibliothek.

Sie sind gut ausgebildet im Umgang mit den zu erwartenden Gefahren, in der Regel aufmerksamer als die anderen Gardisten und sonnen sich zuweilen im Nimbus der wissenschaftlichen *oder* kirchlichen Macht, der sie dienen. Bei den Stadtgardisten gelten sie darum als überheblich, und da sie zudem noch besser bezahlt als ihre gemeinen Berufsgenossen, sind kleinere Reibereien vorprogrammiert.

Akademiegardist (5 GP)

Voraussetzung: MU 12, GE 11, KO 11, KK 12, SO 5–10

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Armbrust *oder* Bogen +3, Fechtwaffen *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +5, Infanteriewaffen *oder* Stäbe +6, Raufen +5, Ringen +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Reiten *oder* Fahrzeug Lenken +2, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Überreden +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1

Wissen: Götter/K. +3, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde +4, Schätzen +1

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: –

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (je nach Akademie)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Magieresistenz, Veteran, Arroganz, Verpflichtungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige

Abstammung, Adliges Erbe, Kampfrausch, Unstet

Ausrüstung: Uniform (gebraucht), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike oder Hellebarde oder Schwert (bzw. vergleichbare Waffe), Dolch, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Nicht möglich

KNAPPIN

Als Sprössling aus adligem Hause wird die Knappin meist im Alter von 12 bis 14 Jahren in die Obhut eines befreundeten Ritters gegeben oder einem hochherrschaftlichem Hofe zur Ausbildung anempfohlen. Dort wird der künftigen Ritterin all das beigebracht, das man gerne knapp mit ritterlichen Tugenden umschreibt: die Achtung vor jeder gutherzigen Kreatur, das Leben zu schützen, die Gebote der



Götter zu befolgen und zu verteidigen, der Lehnsherrin eine treue und loyale Dienerin zu sein, aber auch in deren Abwesenheit – zumal auf Reisen als fahrende Ritterin – Recht zu sprechen und zu bewahren. Doch bis aus der Knappin schließlich die stolze Ritterin geworden ist, vergehen einige Jahre einer harten Ausbildung, in deren Verlauf die Knappin ihrem Herrn höchsten Respekt schuldet und zu jedem Dienst verpflichtet ist; sie lernt, wie man sich – auch in einem Kampf – korrekt auf einem Pferd hält, wie man das Schwert führt, welche Gesetze im Land ihrer Ausbildung gelten, wie man sich angemessen benimmt, wie man liest und schreibt und noch viele andere wichtige Dinge mehr.

Als Knappin kann man sicherlich nicht auf Abenteuer ausziehen, außer an Seite des eigenen Herren. Allerdings kann es natürlich auch sein, dass der Ritter, in dessen Lehre die Knappin war, verstorben oder in Ungnade gefallen ist, so dass die Knappin nun auf sich alleine gestellt ist.

Dieser klassische Stand des Kämpfers für Recht und Ordnung ist nicht mehr allzu weit verbreitet: Rittergeschlechter findet man nur noch in Ländern oder Provinzen, die gerne als rückständig bezeichnet werden. So reiten die Ritter für Krone und Gerechtigkeit heutzutage nur noch in Weiden, Tobrien, im Bornland, in Nostria und Andergast. Im Horasreich oder zentralen Mittelreich gilt der Ritter nur noch als Ehrenbezeichnung für Personen, die durch die Erhebung in den Ritterstand besonders geehrt werden sollen.

Knappin (20 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KO 11, KK 11, SO mindestens 7, Adlige Abstammung oder Adliges Erbe

Modifikationen: AuP +3, LeP +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Verpflichtungen gegenüber seinem Ritter bzw. seiner Familie und/oder dem Lehnsherr

Kampf: Anderthalbhänder oder Hieb Waffen oder Schwerter oder Zweihandschwerter/-säbel +6, ein weiteres aus dieser Liste +4, Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer +5, Dolche +3, Lanzenreiten +7, Raufen +1, Ringen +3

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +7, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2

Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +1, Menschenkenntnis +4

Natur: Orientierung +2

Wissen: Brettspiel +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +5, Kriegskunst +4, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Staatskunst +3

Schriften/Sprachen: L/S [Schrift der Muttersprache] +4

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kriegersreiterei, Rüstungsgewöhnung II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Lebenskraft, Verbindungen, Zäher Hund, Arroganz, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration, Unstet

Ausrüstung: hochwertige Kleidung inkl. Stiefel, Handschuhe und Umhang oder Mantel, Wappenrock, Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Kettenhemd, Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset

Besonderer Besitz: erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

Besonderheit: Eine Knappin mit dem Vorteil *Veteran* hat bereits ihren Ritterschlag erhalten und gilt daher als Ritterin. Dies hat

neben den üblichen Auswirkungen des genannten Vorteils auch noch einen weiteren Punkt SO-Bonus zur Folge. Außerdem verschieben sich die Verpflichtungen von ihrem Ritter auf ihre Lehnsherrin. Es ist jedoch mit den üblichen Generierungspunkt-Grenzen eigentlich nicht möglich, eine Ritterin zu erschaffen; Sie sollten in diesem Fall über eine Erhöhung der GP-Basis (AH, S. 7) nachdenken.

KRIEGER

Krieger sind das Material, aus dem Helden geschnitzt sind. Viele Legenden erzählen von ruhmreichen Kriegeren – obwohl hier in Wirklichkeit kein Unterschied gemacht wird zwischen denen, die wirklich ausgebildete Krieger waren, und denen, die einfach hervorragende Kämpfer waren.

Dennoch wird der Krieger, der sich mit seinem Kriegerbrief ausweisen kann, im einfachen Volk oft höher eingeschätzt als der Offizier einer Armee, wohl, weil er nicht einem Adelshaus oder einem Reich, sondern in erster Linie seinem umfangreichen Ehrenkodex verpflichtet ist – in diesem Sinne ist der 'edle Krieger' das bürgerliche Gegenstück zum 'edlen Ritter'.

Der Weg zur Kriegerlaufbahn führt nur über eine Akademie, die für die sechsjährige Ausbildung ein nicht geringes Entgelt fordert. Adelssprösslinge, die von der direkten Erbfolge ausgeschlossen sind oder keine anderweitige Beschäftigung haben, aber auch (häufig) die Nachkommen reicher Kaufmannsfamilien bilden den Hauptanteil der Akademiezöglinge, und auch erfolversprechende Stipendiaten sind nicht gerade selten.

Obwohl alle Kriegerschulen in unterschiedlicher privater Hand sind, dies mag ein Herzogenhaus, eine Stadt oder wie in Arivor sogar der Orden der Ardariten sein, haben sich alle gewissen Ehrbegriffen verpflichtet – zumeist solchen, die aus denen der Rondra-Kirche abgeleitet sind. Diese ist es letztendlich auch, die ihren Segen zum Errichten einer Akademie erteilen muss (jedenfalls, wenn die Akademie in einem zwölfgöttergläubigen Land steht). Auf den folgenden Seiten finden Sie vier unterschiedliche Kriegerakademien näher vorgestellt. Anhand dieser Beispiele können Sie den Hintergrund vergleichbarer Akademien selbst gestalten, denn für die anderen aventurischen Akademien haben wir nur die Startwerte angegeben.

Herzogliche Kriegerakademie zu Elenvina

Träger der Schule: Haus vom Großen Fluss
Auf der Spitze eines von Weinreben bewachsenen Hügels in unmittelbarer Nähe von Elenvina steht eine kleine Burg, die in den Zeiten der Priesterkaiser als Vorposten der Stadt errichtet wurde. In diesem Gebäude ist die Herzög-

liche Kriegerakademie untergebracht. Obwohl das traditionsreiche Haus vom Großen Fluss die Schule betreibt und finanziert, wird sie von den Adligen der Umgebung erst zögerlich akzeptiert, wird hier doch das Rittertum noch groß geschrieben. Doch der Ruf der Akademie ist tadellos und die Absolventen haben keine Mühe, eine Anstellung sowohl in den Nordmarken als auch im ganzen Mittelreich zu bekommen.

In keiner mittelreichischen Kriegerakademie wird mehr Wert auf die Reitkünste gelegt. Die Eleven lernen von Anfang an, wie die edlen Elenviner Rösser gepflegt und versorgt werden müssen. Wehe dem Schüler, der sein Pferd vernachlässigt, so müde er auch nach einem anstrengenden Ausbildungstag sein mag. Erst, wenn der Eleve gelernt hat, sich unter allen Bedingungen auf dem Pferderücken zu halten, beginnt auch die kämpferische Ausbildung zu Pferde. Präzisionsübungen im Umgang mit der Kriegslanze wie z.B. das Ringstechen oder Turniergänge der Zöglinge untereinander werden bis zur Vervollkommenung wiederholt, teils mit schwerer Gestechrüstung, teils nur leicht gerüstet. Hinzu kommen Schwert- und Streitkolbenübungen vom Pferderücken aus.

Doch auch der Kampf zu Fuß mit all seinen Raffinessen wird nicht vernachlässigt, wobei das Hauptaugenmerk auf der harmonischen Führung von Schwert und Schild liegt. Das kräftezehrende Streiten mit dem Zweihänder und der gezielte Einsatz eines Dolches vervollständigen die Waffenausbildung, in der die Lehrmeister auch vor den gemeinsten Tricks nicht zurückschrecken, um die Eleven auf das Kriegerleben vorzubereiten und ihre Selbstbeherrschung zu stählen. Ausdauerübungen wie das Laufen in Rüstung oder Kraftübungen wie das Steineschleudern und das Bezwingen der Burgmauern mit Seil und Leiter beschließen den Übungstag. Nach der abendlichen Waffen- und Rüstungspflege fallen die Zöglinge rasch in ihr Bett, zumal der Tag früh beginnt.

An zwei Wochentagen darf der Körper ruhen, wobei ein Tag der geistigen Schulung dient. Hier macht sich der Einfluss der Praioskirche bemerkbar. So ist es nicht verwunderlich, dass neben Veteranen, die die Kriegskunst schulen, auch einige Geweihte des Praios zum Lehrkörper gehören und ihren Teil zum Unterricht beitragen, denn es wird erwartet, dass die Eleven fest im Zwölfgötterglauben verwurzelt sind.

Krieger aus Elenvina (25 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO +1

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +2, Lanzenreiten +7, Raufen +2, Ringen +3, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-säbel +4

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Selbstbeherrschung +3, Sinnschärfe +1

Gesellschaft: Etikette +4

Natur: Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Kriegskunst +5, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeit: Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I und II, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung; Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutauswurf, Kränklichkeit, Lahm, Totenangst

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert oder vergleichbare Rüstung, Dolch, Schild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Die Rondragefällige und Theater-ritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand

Träger der Schule: die Bornische Adelsversammlung

Auch wenn die Berufung dieser Kriegerakademie auf den Theaterorden nicht ganz korrekt ist – denn der war längst vernichtet, als die Schule vor zweihundert Jahren die trutzige Ordensburg übernahm –, sind die Neersander stolz auf ihre lange Tradition.

Die neunzig Eleven, die hier ihre Ausbildung erhalten, entstammen allesamt aus dem bornischen Adel und werden, so hat es die Adelsversammlung vor langer Zeit beschlossen, auch ausschließlich von bornischen Lehrmeistern ausgebildet.

Das Leben in der Schule ist hart und anstrengend. Die Wintermonate sind geprägt von dem Leben in der feuchten, zugigen und kalten Burg, den Waffenübungen bei Wind und Wetter und der Schulung im Umgang mit Skiern und Schneeschuhen. Nur die Zechgelage an den freien Tagen versprechen Wärme und Abwechslung vom tristen Leben in den Akademiemauern, und dann suchen johlende Gruppen der oftmals noch blutjungen Zechgesellen die Stadt Neersand heim: "Der macht sich beim Saufen kein Barthaar nass", ist darum bei der Neersander Stadtbevölkerung zu einem geflügelten Wort geworden. Beschwerden werden von der Akademieleitung nur nachlässig verfolgt, angerichtete Schäden selten bezahlt – was in Verbindung mit dem Standsdünkel der Schüler dazu führt, dass die Schule in der Stadt mehr akzeptiert denn respektiert wird.

Wenn der bornische Frühling Einzug hält, ist

die Zeit der Ausritte gekommen und die Schüler machen ihre ersten Erfahrungen mit den geheimnisvollen Kreaturen des Überwals. Manch junger Heißsporn wünscht sich dann an den winterlichen Kamin zurück. Im Rahmen dieser Erkundungen wird auch der firungefälligen Jagd gefrönt – der Umgang mit Pfeil und Bogen wird zu diesem Zwecke seit jeher vermittelt.

Seit Posan von Neersand, der die Akademie über 30 Jahre lang leitete, im ehrenvollen Zweikampf den Tod fand, steht die energische Sjurjescha von Schosko nun der Schule vor, die lange Jahre Adjutant von Posan war. Im Umgangston hat sich seitdem jedoch nicht viel geändert, denn Sjurjescha gilt als glühende Verehrerin ihres Vorläufers und bemüht sich, alles in seinem Sinne fortzusetzen. Den berittenen Kriegskünsten wird wenig Aufmerksamkeit geschenkt, da die Walberge meistens nur zu



Fuß zu bezwingen sind. Ansonsten wird das rondrianische Kriegerhandwerk jedoch von der Pike auf gelernt, wobei der einhändige Schwertkampf, die Beherrschung der Streitaxt sowie der Umgang mit dem Bordorn die Schwerpunkte bilden. In Bezug auf Raufereien ist die Schule dem Wahlspruch des alten Akademieleiters treu geblieben: "Ein Krieger, der einer Stallmagd unterliegt, nur weil die alle bösen Finten beherrscht, ist keine Zierde für die Göttin", so behauptete dieser Zeit seines Lebens; und seither hat jeder Schüler das bornische Raufen (mit der berühmten einzigen Regel "bis einer tot ist, aufgibt oder nicht mehr kann") zu beherrschen.

Die theoretischen Lektionen sind vom bornischen Heimatgefühl und den Traditionen geprägt, reichen jedoch in vielen Bereichen nicht weiter, als ein Bronnjarr seine Suppenschlüssel zu werfen vermag.

Nach Abschluss der Ausbildung ist der weitere Werdegang der Eleven bereits vorgezeichnet, denn die Stadtväter Neersands und der

Adel des Umlands haben als Träger der Akademie mit dem Widderorden vereinbart, dass jeder Akademiezögling zumindest ein Jahr in den Ordensdienst treten muss, dem die meisten auch danach noch verbunden bleiben.

Krieger aus Neersand (21 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7, Adlige Abstammung oder Adliges Erbe

Modifikationen: LeP +2, AuP +4, SO +1

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Bogen +4, Dolche +2, Hieb Waffen +4, Raufen +5, Ringen +2, Schwerter +6, Wurfmesser +2

Körper: Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Skifahren +3, Zehen +3

Gesellschaft: Etikette +2

Natur: Fährten suchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnis leben +3

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +4, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Kränklich, Lahm

Ausrüstung: relativ hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert, Borndorn, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

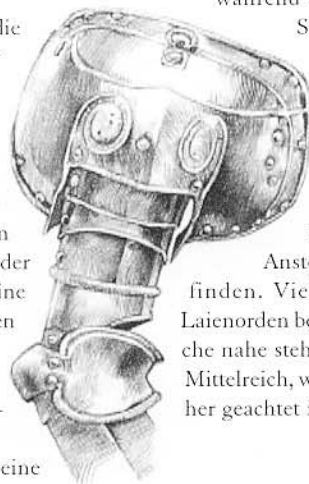
rumreiche Veteranin der horaskaiserlichen Armee, ist eine Vertreterin der alten ritterlichen Kampfkultur. Wenn ein Gast es wagt, sich abfällig über die Waffen und Kampftechniken der derzeit 20 Zöglinge zu äußern, die nach weitverbreiteter Ansicht veraltet zu nennen sind und eher zu den rückständigen Provinzen des Mittelreiches passen würden, dann lernt er den eisigen Zorn der dunkelhaarigen Frau kennen – und das möchte kaum jemand ein zweites Mal erleben. Von der Überzeugung getragen, dass die traditionellen Kriegerwerte im Schwinden begriffen sind und der Ehrbegriff eine Frage des Geldes und intriganter Machenschaften geworden ist, wurde die Akademie vor nicht einmal 80 Jahren gegründet, um die rondrianischen Werte und Tugenden zu fördern.

Passend zu diesem Hintergrund, ist der Anteil an Stipendiaten hier größer als in jeder anderen Kriegerakademie Aventuriens. Die Zöglinge können aus allen nur denkbaren sozialen Schichten stammen, so lange sie nur hochbegabt sind und der Göttin sehr nahe stehen. Die Empfehlung eines Rondra-Geweihten und die herausragende Menschenkenntnis der Akademieleiterin haben vielen finanziell Minderbemittelten den Weg in die Akademie geebnet, während adlige Zöglinge schon allein deswegen seltener sind, weil ihre Eltern sie lieber in der Vinsalter Akademie sehen würden.

Der Weg bis zum Kriegerbrief ist hart, entbehrungsreich und von eherner Disziplin geprägt, und nicht selten hält ein Schüler diese Ausbildung nicht durch, sondern bricht sie vorzeitig ab. Die Ausbilder, in der Regel kriegsversehrte Rondrianer, legen großen Wert darauf, ihren Zöglingen rondrianisches Denken beizubringen und das der Leuin gefällige Wissen zu vermitteln. Das eigentliche Waffenhandwerk wird ihnen von ausgesuchten Veteranen (oftmals selbst Absolventen der Akademie) eingebläut, wobei dieses Wort mitunter durchaus wörtlich zu nehmen ist. Die Reitkunst lehrt sie ein zum Zwölfgötterglauben bekehrter Novadi, so dass sich die meisten Abgänger selbst unter schwierigsten Bedingungen im Sattel zu halten wissen. Wichtigste Waffen sind Kriegslanze, Schwert und Schild sowie Zweihandschwert, während Fecht- und natürlich

Schusswaffen aller Art verpönt sind.

Es wird kaum verwundern, dass die wenigsten Schüler nach der feierlichen Verleihung des Kriegerbriefes eine Anstellung im Horasreich finden. Viele von ihnen treten Laienorden bei, die der Rondra-Kirche nahe stehen, oder gehen in das Mittelreich, wo ihre Ausbildung höher geachtet ist.



Die Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs zu Arivor (22 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 4

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO +1

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Anderthalbhänder +6, Dolche +2, Lanzenreiten +5, Raufen +2, Ringen +3, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-säbel +4

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +1

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Kriegskunst +5, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Kränklich, Lahm

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert, Dolch, Schild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Die Kriegerakademie 'Mutter Rondra' auf Hylailos

Träger der Schule: Seekönige

Die einzige Kriegerschule der Zyklopeninseln liegt malerisch auf den Klippen über dem Meer, in der Nähe der Arena von Rethis. Sie wird vom seeköniglichen Haus finanziert und dient (wie die meisten anderen Kriegerschulen auch) in erster Linie der Prestigepflege.

Hier wird der Umgang mit dem ebenso exotischen wie gefürchteten Pailos gelehrt, einer Zweihandaxt, die angeblich als Waffe gegen die riesigen Zyklopen entwickelt wurde. Den Übungen mit dem Pailos, dessen Beherrschung außerordentliches Geschick und große Körperkraft voraussetzt, gilt die besondere Aufmerksamkeit der hohen Lehrmeisterin Agea Basi-poldouris. Überdies ist es ein offenes Geheimnis, dass bei der Aufnahme in die Akademie Schüler und Schülerinnen bevorzugt werden, die durch ihre Schönheit und Anmut auffallen.

„Wir kämpfen mit einer barbarischen Waffe, aber merkt euch, wir sind keine Barbaren!“ Mit diesen Worten pflegt die Leiterin alle neuen Eleven zu begrüßen, die schon bald zu spüren bekommen, wie sehr sich ihre Ausbildung von denen der anderen Akademien unterscheidet.

Die Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs zu Arivor

Träger der Schule: Orden der Ardariten

Im Horasreich liegt unweit von Arivor die einzige Kriegerakademie, die von der Rondra-Kirche, beziehungsweise vom Orden der Ardariten, gefördert wird. Der trutzige und wehrhafte Gutshof mit seiner kargen Inneneinrichtung vermittelt das Bild eines Gebäudes, das ebenso wenig in seine Umgebung passen will wie ein Thorwaler auf einen Hofball. Lediglich der Speisesaal weist ein wenig Prunk auf: Eine Wand zeigt Bildern des heroischen letzten Kampfes der Heiligen Ardare, eine weitere stellt das Leben und Sterben von Anshag von Glodenhof dar, dem Namensgeber der Akademie.

Akademieleiterin Rondrina ya Santini, eine

Es findet zwar eine Grundausbildung im Reiten statt, aber Lanzenreiten oder ähnliche Feinheiten sind weitgehend unbekannt. Auch die Ausbildung mit dem Schwert und anderen einhändigen Waffen gilt als zweitrangig.

Statt dessen wird – neben der zerstörerischen Macht des Pailos – der Sinn für das Schöne im Leben geschult: Die schönen Künste, Musik und Tanz nehmen einen wichtigen Teil des Ausbildungsplans ein und sollen den Bewegungen der Kämpfer, selbst im Umgang mit der riesenhaften Zweihandaxt, eine nahezu spielerische Geschmeidigkeit verleihen. Kletterübungen an den Klippen und tägliche Ringkampfübungen prägen den Unterricht ebenso wie das Schwimmen in der Brandung, das durch spezielle, mit Kieseln gefüllte Westen noch zusätzlich erschwert wird.

Doch bevor ein Schüler das erste Mal einen Pailos in die Hand nehmen darf, muss er vorher seine Geschicklichkeit beweisen und etwa über am Boden liegende Amphoren balancieren oder im Boxkampf einen kräftigeren Gegner besiegen. Wenn die grundsätzlichen Bewegungsabläufe des Kampfes erlernt sind, werden die Übungsgefechte nach und nach erschwert und auf schwankenden kleinen Holzflößen im Schwimmbecken, vor blendenden Metallspiegeln oder Bienenstöcken ausgetragen.

Eingedenk der Tatsache, dass sich die Zöglinge auf einer Insel befinden, ist die Rüstung so leicht wie möglich. Zumeist wird ein kurzes Kettenhemd getragen, ergänzt durch Arm- und Beinschienen.

Sobald die Harmonie zwischen Körperkraft, Selbstbeherrschung und Gewandtheit den Kämpfer zur tödlichen Einheit mit dem Pailos werden lässt, ist die Ausbildung abgeschlossen. Der Tag vor der Aushändigung des Kriegerbriefes wird traditionell im Olivenhain verbracht, eine Sitte, deren Ursprung in den Annalen der Akademie festgehalten ist:

«Und der Schüler fragte: „Meister, sagt, wann bin ich würdig, mich Krieger zu nennen?“

Und Lehrmeister Eotheus sprach: „Stell dich unter den Ölbaum, halte den Pailos griffbereit und warte, bis eine Olive herabfällt. Spalte sie im Fluge und du bist würdig, dich einen Krieger nennen.“»
—Aus den Chroniken der Akademie 'Mutter Rondra', 283 v. BF.

Mit einem Götinnendienst zu Ehren Rondras und einer Gabe für Efferd – meist einem Goldstück oder einer persönlichen Waffe – beginnt der lang ersehnte Abschlusstag, der schließlich mit einem Festmahl endet. Zumeist werden während des Festes, an dem auch der lokale Adel teilnimmt, bereits die ersten Abgänger von ihren Dienstherrn angeworben, zumal die lokalen Potentaten den Fortgang der Ausbildung zu weiten Teilen beobachtet haben.



Krieger aus Hylailos (23 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 12, KK 13, SO mindestens 7

Modifikationen: LeP +1, AuP +3, SO +1

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +2, Ringen +5, Schwerter oder Säbel +2, Speere +3, Zweihand-Hieb Waffen +6

Körper: Akrobatik +3, Athletik +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +5, Reiten +1, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +5, Singen oder Musizieren +2, Sinnesschärfe +2, Tanzen +3

Gesellschaft: Etikette +3

Natur: Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +2, Philosophie +2, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilk. Wunden +3, Brettspiel oder Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (kurzes Kettenhemd)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Gefahreninstinkt

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Kränklich, Lahm, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Pailos, Dolch, kurzes Kettenhemd, Arm- und Beinschienen aus Leder, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: nicht möglich

Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch

Träger der Schule: Stadt Xorlosch, Orden der Drachentöter, Orden der Organa

Eine Besonderheit auf dem aventurischen Kontinent stellt die 'Schule des Drachenkampfes' dar, die einzige Kriegerakademie der Zwerge, von deren Existenz die meisten Menschen noch nicht einmal gehört haben. Der Zugang steht nur Zwergen offen, gleich welchen Volkes. Keiner der Jünglinge, die hier ausgebildet werden, muss so etwas wie Schulgeld bezahlen, aber es wird von jedem Absolventen erwartet, dass er in Zeiten der Not und Gefahr für die zwergischen Völker kämpft und auch bereit ist, für sie sein Leben zu lassen.

Die drei geräumigen Hallen und viele kleine Lehrstuben im zentralen Bereich von Xorlosch bilden eine Einrichtung, in der die jahrtausendealte Kunst des Drachenkampfes gelehrt wird. Eingedenk der Geschehnisse um Borbarad und der tragischen Verlusten, die die Zwerge erleiden mussten, ist das Spektrum der

Ausbildung in jüngster Zeit allerdings etwas erweitert worden, und auch die Anzahl der Eleven wurde, schweren Herzens und nach unzähligen Beratungen, auf stolze elf an der Zahl erhöht. Traditionell sind aber nach wie vor vier Plätze den Söhnen der Stadt Xorlosch vorbehalten, die – neben dem 'Orden des Drachentöterbundes', einer Vereinigung früherer Schüler –, der wichtigste Förderer der Schule ist.

Eine Erwähnung verdient auch der 'Orden der Organa', eine Vereinigung, die im Namen Angroschs den Kampf und die Wacht gegen Drachen führt und die Schule ebenfalls mit Geld und erfahrenen Lehrmeistern unterstützt. Selbstredend haben Fecht Waffen keinen Platz in der Ausbildung, außer als abschreckende Demonstration der 'hirn- und ehlosen Kampftechniken' der Menschen. Äxte, Zwergenschlägel und Drachenzahn sind die Waffen eines zwergischen Kriegers, und der soliden, mechanisch perfekten Armbrust gilt der Stolz eines jeden Zöglings. Auch das Breitschwert, beidhändig geführt, findet Anerkennung, aber als Königsdisziplin gilt immer noch der Kampf mit dem Wurmspieß, der klassischen Waffe gegen Drachen.

Traditionspflege, zwergisches Recht, Grundkenntnisse in Lesen und Schreiben, Mechanik sowie die Pflege und Wartung von Waffen und Ausrüstung ergänzen den Lehrplan. Im Zentrum der theoretischen Ausbildung steht jedoch die Drachenkunde. Jeder Absolvent lernt die uralten Techniken, wie man Drachen anlockt, ihre Rassen unterscheidet, wie man aus ihren Spuren Alter und Stärke herauslesen kann und wie die Söhne Angroschs ihrer List begegnen können. Auch die (zwergischen) Geschichten und Legenden über Drachen werden vermittelt. Aus all dem resultiert die Überzeugung jedes Schülers, dass es seine Lebensaufgabe ist, die Zwergenheit vor allen Drachen zu schützen – und zwar am besten, indem alle solchen Kreaturen ausgerottet werden. Das heißt keineswegs, dass er sich sinn- und hirnlos auf jeden Lindwurm stürzt, doch wo auch immer eine Möglichkeit ist, diese Wesen zu schädigen und schließlich zu vernichten, da wird er sie wahrnehmen.

Der Tonfall in der Akademie ist rau, aber herzlich, der Humor oftmals nur Zwergen zugänglich, und die Zechgelage haben sich selbst beim Volk der Angroschim einen Namen gemacht. Geleitet wird die Schule von dem Trommoks Sohn des Tralak, der dereinst selbst ein umjubelter Drachentöter war, bis er in seinem letzten Gefecht ein Bein verlor.

Die Schüler sind sich nur allzu bewusst, dass sie aus einer großen Schar an Bewerberinnen ausgewählt wurden, und lassen in puncto Sturheit manchen Fels vor Neid erblassen. Ihre Treue zu Sippe und Volk ist unverbrüchlich, ihr Wagemut viel gerühmt, und Tradition geht ihnen über alles. Statt eines Kriegerbriefes bekommen die Abgänger in einem feierlichen Ritual ein

Hautbild auf den linken Unterarm gebrannt, in dem sich sowohl die Insignien der Schule als auch die Zeichen Angroschs wiederfinden.

Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 13, KK 13, SO mindestens 7, nur Zwerge, nur Zwergenkulturen

Modifikationen: LeP +1, AuP +3, SO +1

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue, Gezielte Rachsucht gegen alle Drachen 9, Vorurteile gegen alle geschuppten Wesen 6

Kampf: Armbrust +5, Belagerungswaffen +3, Dolche +2, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +5, Kettenwaffen oder Zweihandflegel +3, Raufen +2, Ringen +2, Speere +5, Zweihand-Hieb Waffen +6, Zweihandschwerter/-säbel +3

Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +2

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +3, Mechanik +3, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +4

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Rogolan] +4, Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2

Handwerk: –

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), folgende Talentspezialisierung: Kriegskunst (Kampf gegen Drachen), Magiekunde (Drachenmagie), Tierkunde (Drachen)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Hammer Schlag, Niederwerfen, Speißgespann, Sturmangriff, Wuchtschlag

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blut-
rausch, Kränklich, Lahm

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Wurmspieß, Zwergenschlägel oder andere Zwergenwaffe, Drachenzahn, Armbrust, Gürtelkócher mit 15 Bolzen, langes Kettenhemd, Helm mit Nasenschutz, Waffenpflegeset, Feldflasche mit Schnaps

Besonderer Besitz: nicht möglich

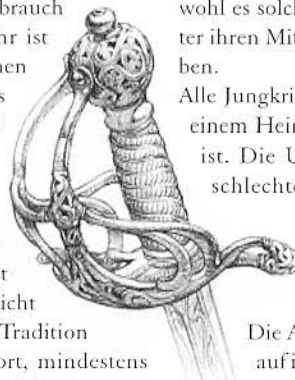
Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem

Träger: Rothelm-Otta und die Stadt Prem

Diese kleine Kriegerschule – sie beherbergt nie mehr als 30 Zöglinge – ist in einer ehemaligen Piratenfestung untergekommen. Die angehenden Krieger nächtigen in drei großen Schlafsälen, grob getrennt nach Altersstufen, nicht aber nach Geschlecht, was schon zu manchen Verwicklungen geführt hat.

Gegründet wurde die Schule von Starkad

Stornsson von der Rothelm-Otta, dem Urgroßvater der heutigen Schulleiterin. Starkad hatte beim Gefecht seines Drachenschiffs mit einer Kusliker Karacke, die mit Seesoldaten bemannt war, den Kampf und ein Bein verloren. Als er nach langer Gefangenschaft im Lieblichen Feld in seine Heimat zurückkehrte, hatte er den Plan gefasst, in Prem eine Kämpferschule nach dem Vorbild der 'südländischen' Akademien zu gründen, da er zu dem Schluss gekommen war, dass den Thorwalern bei allem Kampfesmut eine gewisse Disziplin – wie er sie bei den Seesoldaten gesehen hatte – nicht schaden würde. So ganz konnte er diesen Vorsatz zwar nicht umsetzen, dazu war er doch zu sehr Thorwaler. Auch seine Urenkelin Swafelda sieht ihr Ziel hauptsächlich darin, furchtlose und aufrechte Krieger auszubilden; an einer umfassenden Allgemeinbildung ist ihr weniger gelegen – und sie könnte sie auch selbst gar nicht vermitteln. Swafelda führt in der Trutzburg ein gerechtes, aber hartes Regiment. Ihr Verbrauch an Stöcken aus Brabaker Rohr ist enorm, und wenn Marada einen Zögling einlädt, "im Anschluss an die Lektion mal wieder die Freundschaft mit dem Brabaker zu festigen", kann auch ein Absolvent der Abschlussklasse ein plötzliche Blässe nur schwer verbergen. Dennoch ist Swafelda bei ihren Spielern nicht unbeliebt, führt sie doch die Tradition aller bisherigen Schulleiter fort, mindestens einmal im Monat die Schüler auch im Umgang mit dem tückischsten Feind zu unterrichten: dem Premier Feuer.



Krieger aus Prem (18 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 13, SO mindestens 5

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO +1

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +6, Infanteriewaffen +3, Säbel oder Schwerter +4, Raufen +4, Ringen +2, Wurfbeil +3, Zweihand-Hieb Waffen +4

Körper: Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Zehen +3

Gesellschaft: Etikette +2

Natur: Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +4, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Thorwalsche Runen] +4, Sprachen Kennen [Garethi] +2

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige

Abstammung, Schnelle Heilung

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blut-
rausch, Kränklich, Lahm

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Axt, Dolch, Schild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: nicht möglich

Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt

Träger: Haus Firdayon

Die größte und mit eine der traditionsreichsten Kriegerschulen steht in Vinsalt, der Hauptstadt des Horasreichs. In der Akademie werden ständig über 100 Anwärter ausgebildet, und zwar einzig Kinder aus bestem Hause. Das heißt, dass fast nur Adelsprösslinge aus dem Horasreich hier als Schüler akzeptiert werden, allerdings werden auch Kinder aus besonders zahlungskräftigen Familien akzeptiert – obwohl es solche Schüler als 'die ohne Adel' unter ihren Mitschülern nie sonderlich leicht haben.

Alle Jungkrieger leben im sogenannten Palas, einem Heim, das der Akademie angegliedert ist. Die Unterbringung erfolgt nach Geschlechtern getrennt, und zwar je nach Stand und Vermögen der Eltern in Schlafsälen, Doppel- oder Einzelzimmern. Auch einige Schüler-Suiten sind vorhanden.

Die Akademie ist außerordentlich stolz auf ihre lange Geschichte: Vor mehr als 700 Jahren wurde sie vom legendären Theaterorden als Ausbildungsstätte für den eigenen Nachwuchs gegründet.

Mit der Zerschlagung des Ordens ging die Akademie kurzfristig in den Besitz der Priesterkaiser, später dann in den des Garether Kaiserhauses über. Seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes untersteht die Schule der Obhut des Hauses Firdayon. Und seit dieser Zeit versucht jede Schulleitung ebenso intensiv wie erfolglos, sich aus allen politischen Belangen und Intrigenspielen strikt herauszuhalten.

Zur Zeit bestimmt die alternde Kämpin Silvana von Garlischgrötz über Leben und Lehre in der Akademie. Unabhängig von Vermögen und alltäglichem Luxus, die dem einzelnen Schüler zur Verfügung stehen, genießen sie alle die gleiche Ausbildung und Aufmerksamkeit durch den mehr als zehnköpfigen Lehrkörper. Erziehungsziel ist der gebildete Kriegermann, der sich nicht nur im Waffenhandwerk, sondern auch in der Etikette auskennt und mit geschliffener Rede ebenso viel bewirken kann wie mit der blank gezogenen Klinge.

So mag es nicht verwundern, dass die Vinsalter Akademie als Geburtsstätte des Schwertgesellentums gilt, und viele Lehrer, die Schwertgesellen ausbilden, berufen sich auf die eine oder andere Weise auf die Ausbildung in Vinsalt.

Krieger aus Vinsalt (23 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 13, KO 12, KK 11, SO mindestens 9**Modifikationen:** LeP +1, AuP +3, SO +1**Vorteile:** Akad. Ausbildung (Krieger)**Nachteile:** Prinzipientreue**Kampf:** Anderthalbhänder +4, Armbrust +5, Dolche +3, Fechtwaffen +6, Infanteriewaffen +3, Raufen +2, Ringen +3**Körper:** Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +4, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2**Gesellschaft:** Etikette +4, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +1**Natur:** Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1**Wissen:** Anatomie +1, Brettspiel +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +5, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1**Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Parierwaffen I, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Blut-
rausch, Kränklich, Lahm, Totenangst**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Stiefel, Degen, Dolch, Faustschild, Waffenpflegeset, Kriegerbrief**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug**Akademie 'Schwert und Schild' zu Baliho****Träger:** Herzogtum Weiden

Weiden ist das Land, in dem das Rittertum bis heute hoch gehalten wird – auch wenn es sich nicht mehr leugnen lässt, dass in kriegerischen Auseinandersetzungen andere militärische Einheiten schlagkräftiger sind. Dennoch kann es sich nicht jedes Adelshaus leisten, seine Zöglinge wirklich in die exklusive Lehre eines Ritters zu geben. Daher hat das Herzogenhaus zu Baliho eine eigene Kriegerschule gestiftet, in der die Tradition des edlen Kampfes mit Schild und Lanze noch hochgehalten wird.

An dieser Schule müssen die Söhne des Weidener Adels in einer langen und harten Ausbildung ihren Wert beweisen: nicht nur im rundergefallenen Kampf mit Schwert, Axt und Hammer, sondern vor allem im Umgang mit dem Pferd werden sie gründlich geschult: Schon zu Beginn der Ausbildung erhält der Zögling der Akademie ein 'eigenes' Pferd zugeeignet und muss lernen, dessen Launen zu erkennen und zu meistern.

Doch ein Absolvent der 'Schwert und Schild'-Akademie soll nicht nur auf dem Pferd ein gewaltiger Kämpfer sein: Da wird auch der Dauerlauf im Kettenhemd geübt oder der Umgang mit Morgenstern und Zweihänder, Waffen-

pflege, die allmorgendliche Ronda-Andacht und zwei Stunden Leibesertüchtigung gehören zum Alltag – sechs Tage pro Woche, mit gemeinschaftlichem Ausgang nach Baliho am Praiostag. Bei so viel Drill und Arbeit darf natürlich die Fröhlichkeit nicht zu kurz kommen: So ist die Akademie nicht nur berüchtigt für den Bierverbrauch der Zöglinge, sondern auch berühmt dafür, dass hier häufig Barden und Erzähler Halt machen, um am prasselnden Kamin ihre Kunst zum Besten zu geben – und von den harten Jungs und Mädels mit reichlich Applaus bedacht zu werden.

Akademieleiterin Kunilde von Nordhag hat die Akademieleitung von ihrem Vater übernommen, aber am Gesicht der Ausbildung nur wenig geändert. Die Ausbildung im Streitwagenfahren hat sie allerdings gestrichen, denn auch sie musste erkennen, dass diese Disziplin nicht mehr zeitgemäß ist.

Die Schule ist in einer weitläufigen, jedoch etwas heruntergekommenen Wasserburg etwa sechs Meilen westlich der Stadt untergebracht. Sämtliche Übungen finden im Innenhof der Burg und in leeren Kellern statt, während für den Drill zu Pferd auch Ausritte bis an den Rand der Schwarzen Sichel vorgenommen werden.

Krieger aus Baliho (24 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 13, KK 13, SO mindestens 8**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3, SO +1**Vorteile:** Akad. Ausbildung (Krieger)**Nachteile:** Prinzipientreue**Kampf:** Dolche +2, Hieb-
waffen +4, Ketten-
waffen +4, Lanzenreiten +7, Raufen +2, Ringen +2, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-sabel +4**Körper:** Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +7, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1, Zehen +3**Gesellschaft:** Etikette +3**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Kriegskunst +5, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4**Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Turnierreiterei**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegerreiterei, Niederwerfen, Schildkampf I, Wuchtschlag**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Besonderer Besitz, Schnelle Heilung**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Blut-
rausch, Kränklich, Lahm**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert, Dolch, Schild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug**WEITERE
KRIEGERAKADEMIEN****Kämpferschule Ugaldafskronir in Thorwal****Träger:** Hetmann der Hetleute und Stadt Thorwal

Hier wird versucht, die 'thorwalschen Tugenden' in einer Kriegerschule zu vermitteln. Siehe auch die Regionalpublikation Thorwal, Seite 33.

Krieger aus Thorwal (21 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 13, KK 13, SO mindestens 5**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3, SO +1**Vorteile:** Akad. Ausbildung (Krieger)**Nachteile:** Prinzipientreue**Kampf:** Belagerungswaffen +3, Dolche +3, Hieb-
waffen +6, Ketten-
waffen oder Säbel
oder Schwerter +3, Raufen +5, Ringen +3, Wurfbeil +4, Zweihand-Hieb-
waffen +6**Körper:** Athletik +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zehen +3**Gesellschaft:** Etikette +1**Natur:** Fesseln/Entf. +3, Orientierung +1**Wissen:** Götter/Kulte +2, Kriegskunst +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +1**Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Thorwalsche Runen] +2**Handwerk:** Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Seefahrt +2**Sonderfertigkeiten:** Linkh., Schildkampf I**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Schnelle Heilung**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Blut-
rausch, Kränklich, Lahm**Ausrüstung:** übliche Kleidung, Stiefel, Axt, Zweihandaxt nach Wahl, Dolch, Thorwaler Schild, Waffenpflegeset, Kriegerbrief**Besonderer Besitz:** nicht möglich**Nerida Shirinhas Schule der Fecht-
kunst zu Khunchom****Träger:** Privatschule

An die Schüler, die das Schulgeld vollständig selbst aufkommen müssen, werden extrem hohe Anforderungen gestellt. Nur etwa die Hälfte der 10 Neulinge, die jährlich aufgenommen werden, hält die fünfjährige Ausbildung

durch. Fast alle Schüler kommen aus reichem tulamidischem Elternhaus, denn wer sonst kann sich die 30 Dukaten monatliches Schulgeld schon leisten. Dafür gelten die Abgänger als herausragende Kämpfer mit Khunchomer und Doppelkhunchomer.

Krieger aus Khunchom (25 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 13, KK 12, SO mindestens 5

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO +1

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Dolche +4, Infanteriewaffen +3, Raufen +2, Ringen +5, Säbel +6, Speere +3, Wurfspere +4, Zweihandschwerter/-säbel +6

Körper: Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +3

Natur: Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1

Wissen: Anatomie +1, Brettspiel +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +5, Magiekunde +2, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Tulamidy] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung oder leichtes Kettenhemd), Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Kränklich, Lahm, Totenangst

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Khunchomer, Dolch, Doppelkhunchomer, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Kemal Rashij ben Surkan – Akademie zur Förderung und Wahrung der Hohen Tulamidischen Kampfkunst zu Ehren des Landes der ersten Sonne in Rashdul

Träger: Stadt Rashdul und die Fürstenfamilie
Die tulamidischste aller Akademien ist der Stolz eines jeden traditionsbewussten Tulamiden. Ihre Absolventen sind als Elitekrieger begehrt.

Krieger aus Rashdul (25 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO +1

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Bogen +4, Dolche +2, Infanteriewaffen +4, Lanzenreiten +5, Raufen +2, Rin-

gen +5, Säbel +4, Wurfspere +2, Zweihandschwerter/-säbel +6

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +4, Menschenk. +1

Natur: Fesseln/Entf. +1, Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +5, Magiekunde +2, Philosophie +2, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Tulamidy] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (nach Wahl), Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Kränklich, Lahm

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Khunchomer, Dolch, Doppelkhunchomer, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Kriegerschule Feuerlilie in Rommilys

Träger: Familie Bregelsaum

Eine klassische Kriegerakademie, vergleichbar mit Baliho und Elenvina, strenge Aufnahmebedingungen, guter Leumund erforderlich. Siehe auch Land der stolzen Schlösser, Seite 94.

Krieger aus Rommilys (20 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO +1

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Anderthalbhänder +6, Armbrust +3, Dolche +2, Lanzenreiten +4, Raufen +1, Ringen +3, Schwerter +2, Zweihandschwerter/-säbel +4

Körper: Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +4

Natur: Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Kränklich, Lahm

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert oder Anderthalbhänder, Dolch, Schild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Kriegerschule Rabenschnabel zu Mengbilla

Träger: Stadt und örtliche Boron-Kirche
Sowohl Ausbildung der Wehrpflichtigen als auch Kriegerschule in Diensten der Boron-Kirche. Siehe auch: Der tiefe Süden in der Al'-Anfa-Box, Seite 33.

Krieger aus Mengbilla (21 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7

Modifikationen: LeP +2, AuP +3

Vorteile: Akad. Ausbildung (Krieger)

Nachteile: Prinzipientreue

Kampf: Armbrust +4, Dolche +4, Hieb Waffen +6, Kettenwaffen +3, Peitsche +3, Raufen +2, Ringen +5, Säbel +3, Zweihand-Hieb Waffen +3

Körper: Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +1

Natur: Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1

Wissen: Anatomie +1, Brettspiel +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Kriegsk. +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutrausch, Kränklich, Lahm, Totenangst

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Rabenschnabel, Sklaventod, Dolch, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth

Träger: Stadt Gareth

Schwerpunkt Kriegsreiterei. Hier werden im Gegensatz zu der örtlichen Kadettenschule keine potentiellen Offiziere ausgebildet, sondern eigenständig kämpfende Krieger. Siehe auch: Stadt Gareth, Seite 12.

Krieger aus Gareth (25 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 13, KO 13, KK 12, SO mindestens 7**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3, SO +1**Vorteile:** Akad. Ausbildung (Krieger)**Nachteile:** Prinzipientreue**Kampf:** Bogen +3, Dolche +2, Lanzenreiten +7, Raufen +2, Ringen +3, Säbel +6, Schwerter +4**Körper:** Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten +7, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2**Gesellschaft:** Etikette +4**Natur:** Fesseln/Entf. +1, Orientierung +2**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +5, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +3**Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4**Handwerk:** Fahrzeug Lenken +3, Heilkunde Wunden +3**Sonderfertigkeiten:** Linkh., Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegerreiterei, Schildkampf I, Turnierreiterei**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Lebenskraft, Veteran**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Kränklich, Lahm**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert, Dolch, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief**Besonderer Besitz:** Pferd mit Sattel und Zaumzeug**Königliches Kriegerseminar zu Punin****Träger:** Haus Gareth

Kriegerakademie mit almadanischem Lokalkolorit, siehe auch: die Regionalpublikation Das Königreich Almada, Seite 40

Krieger aus Punin (22 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3, SO +1**Vorteile:** Akad. Ausbildung (Krieger)**Nachteile:** Prinzipientreue**Kampf:** Anderthalbhänder +4, Dolche +2, Lanzenreiten +5, Raufen +2, Ringen +3, Säbel +6, Zweihandschwerter/-säbel +4**Körper:** Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten +7, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Zehen +1**Gesellschaft:** Etikette +3**Natur:** Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2**Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Schildkampf I**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Lebenskraft, Veteran**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Kränklich, Lahm**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert, Dolch, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief**Besonderer Besitz:** Pferd mit Sattel und Zaumzeug**Haus der Hohen Kriegskunst derer vom Berg in Eslamsgrund****Träger:** Haus vom Berg

Klassische Kriegerakademie mit Komfort, aber ohne Abstriche in der Ausbildung. Waffen- und militärtechnisch immer auf dem neuesten Stand. Überwiegend Adelsprösslinge.

Krieger aus Eslamsgrund (24 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3, SO +1**Vorteile:** Akad. Ausbildung (Krieger)**Nachteile:** Prinzipientreue**Kampf:** Anderthalbhänder +6, Armbrust +4, Dolche +2, Lanzenreiten +4, Raufen +1, Ringen +3, Schwerter +4, Zweihandschw./-säbel +4**Körper:** Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2**Gesellschaft:** Etikette +4**Natur:** Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +6, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1**Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Rüstungsgewöhnung I und II, Schildkampf I**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Blut-
tausch, Kränklich, Lahm**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert oder Anderthalbhänder, Dolch, Schild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug**Rondras Schwertkunst in Winhall****Träger:** Haus Conchobair

Der Familiennamen zucht Schüler aus dem ganzen Mittelreich an. Traditionelle Schule. Siehe auch Das Fürstentum Albarnia, Seite 28

Krieger aus Winhall (25 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 13, KO 13, KK 12, SO mindestens 7**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3, SO +1**Vorteile:** Akad. Ausbildung (Krieger)**Nachteile:** Prinzipientreue**Kampf:** Bogen +3, Dolche +4, Raufen +1, Ringen +3, Schwerter +6, Wurfspeer +2, Zweihandschwerter/-säbel +4**Körper:** Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Zehen +2**Gesellschaft:** Etikette +3**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2**Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4**Handwerk:** Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2**Sonderfertigkeiten:** Kampfflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Schildkampf I**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Blut-
tausch, Kränklich, Lahm**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Stiefel, Schwert, Zweihänder, Dolch, Schild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug**Ruadas Ehr in Havena****Träger:** Haus Bennain

Klassische Kriegerakademie in langer Tradition mit albernischem Lokalkolorit. Die Jahrgangsbesten können sich einer Anstellung beim Hause Bennain sicher sein.

Krieger aus Havena (24 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO mindestens 7**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3, SO +1**Vorteile:** Akad. Ausbildung (Krieger)**Nachteile:** Prinzipientreue**Kampf:** Anderthalbhänder +6, Armbrust +4, Dolche +2, Infanteriewaffen +3, Raufen +2, Ringen +3, Schwerter +6, Zweihandschw./-säbel +4**Körper:** Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Zehen +1**Gesellschaft:** Etikette +3**Natur:** Fesseln/Entf. +1, Orientierung +1**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd), Schildkampf I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung, Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutausch, Kränklich, Lahm

Ausrüstung: hochwertige Kleidung, Stiefel, Anderthalbhänder, Zweihänder, Dolch, Schild, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset, Kriegerbrief

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

ORDENSKRIEGER

Die Kulte der unterschiedlichen Götter sind unabhängige Organisationen, die keiner staatlichen Macht unterstehen. In der Regel unterstellt jeder Regent alle Priester und Klöster seiner Landes dem besonderen Schutz seiner Gardisten, aber dennoch haben viele Kirchen auch eigene Kämpfer. Diese Ordenskrieger unterlaufen eine Ausbildung, die der von Krie-



gern durchaus vergleichbar ist, wobei natürlich besonderer Wert darauf gelegt wird, dass sie ihr Leben ganz in den Dienst des jeweiligen Gottes stellen. Sie sind Laienmitglieder der jeweiligen Kirche und als solche auch nur dem Kult Rechenschaft schuldig, andererseits sind sie in eine feste Hierarchie eingebunden und selbst in höheren Rängen strikte Befehlsempfänger. Da die Ausprägung der unterschiedlichen Ordenskrieger in erster Linie von dem Kult abhängen, in dessen Diensten sie stehen, wird diese Profession mit all ihren Varianten in der Publikation *Götter und Dämonen* vorgestellt.

SCHWERTGESELLIN

Die Schwertgesellen-Bewegung, die die fahrenden Handwerker imitiert (wenn auch auf ungleich höherem finanziellen Niveau), ist noch keine 50 Jahre alt und doch auf dem besten Weg, in ihren wichtigsten Verbreitungsgebieten die klassischen Kriegerschulen zu verdrängen – zumindest hat sie sich bereits jetzt als 'dritte Säule des Kriegerturns' etabliert.

Während viele Schwertgesellinnen mit ihrem 'Gesellenbrief' in der Tasche Anstellung bei ihrer eigenen Familie oder bei verschiedenen Adelshäusern (als Leibwächterin, Privatlehrerin etc.) finden, streben doch erstaunlich viele nach dem Privileg, *Schwertmeisterin* genannt zu werden und eine eigene Schule, ja, vielleicht sogar einen eigenen Stil begründen zu können. Dies aber erfordert, bei anderen Schwertmeistern und -meisterinnen in die Lehre zu gehen, neue Tricks und Kniffe zu erlernen, aber auch vielerlei anderes Wissen auf der Reise anzusammeln, um es dereinst künftigen Schülern weitergeben zu können.

Die Ausbildung zur Schwertgesellin umfasst nicht nur körperliche Exerzitien und Ausbildung an der Waffe, sondern auch die Grundzüge akademischen Wissens, vor allem aber in Lebensart, Etikette, elementarer Höflichkeit und den Grundzügen der Sprach- und Schriftkunst unterwiesen werden. Dazu gehört ein strenger Kodex eingebläut, der neben dem Schutz der Schwachen und Wehrlosen und der Verpflichtung zu Mut und Wahrhaftigkeit auch detaillierteste Duellregeln umfasst.

Kern der Existenz einer Schwertgesellin ist der Begriff des Stils, der nicht nur Kampftechniken umfasst, sondern vielmehr für Lebensart, gutes Benehmen und korrektes Auftreten steht. Schwertgesellinnen sind am Siegelring mit dem Wappen ihres Meisters kenntlich, einem Zeichen, das ähnliche Privilegien mit sich bringt wie ein Kriegerbrief – und das ebenso Heißsporne dazu motiviert, junge Schwertgesellinnen zu fördern. Zumindest an Übungspartnern haben Schwertgesellinnen also selten Mangel ...

Folgende Werte gelten für alle Schwertgesellinnen, je nach Stil kommen dann noch Modifikationen hinzu (siehe unten):

Schwertgesellin (GP nach Stil)

Voraussetzungen: je nach Stil

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Eitelkeit 5, Prinzipientreue, Schulden (1.500 Dukaten)

Kampf: Raufen +3, Ringen +3

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +1

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +4, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +2

Natur: Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +5, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4, Lesen/Schreiben [Schrift nach Wahl] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: nach Stil

Besonderheit: Schwertgesellinnen haben nicht SoXSoXSO Heller als Startkapital, sondern nur die Hälfte davon; und der Vorteil *Ausrüstungsvorteil* kostet sie 1 GP pro 5 Dukaten.

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausdauernd, Balance, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutaushend, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen, Zäher Hund; Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kampftrauma; Blutausch, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration, Unansehnlich

Ausrüstung: edle Reisekleidung inkl. Mantel/Umhang, Stulpenhandschuhen, Stiefeln, Ersatz-Hemd und -Hose (nicht ganz so edel), lederne Umhängetasche, Schreibzeug, Tagebuch, Schnapsfläschchen oder Weinschlauch, Almosenbeutel mit 20 Hellern, Waffenpflege-Ausrüstung (Wetzstein, Öl etc.), Siegelring

Besonderer Besitz: persönliche Waffe

Die folgenden vier Stile sind die momentan verbreitetsten, aber mit der Ausbreitung des Schwertgesellen-Wesens werden wohl über kurz oder lang neue Stile Einzug halten. Am wahrscheinlichsten wären die Entwicklung eines 'Weidener Stils' mit dem Zweihänder (auch wenn Weiden nicht unbedingt als Hort der Bildung gilt), eines 'Darpatischen Stils' mit dem Warunker Hammer oder der Hellebarde, eines alafanischen Stils mit zwei Kurzschertern, eines reinen Stichwaffen- oder Florettstils, der vermutlich aus dem Horasreich kommt, eines tulamidischen, eines exilmaraskanischen ... Kurz, für diejenigen, die es sich leisten können, wird der Stand des Schwertgesellen wohl über kurz oder lang den des Kriegers ablösen. (Und Sie als Meister können auf den Grundlagen der bestehenden Schulen entsprechende Stile entwickeln.)

Der Garetische Stil der Gebrüder Adersin

Mit ihrem 11 Reto erschienenen *Vademecum für das Waffenhandwerk* begründete Krona Adersin aus Eslamsgrund das 'Unwesen des Schwertkampfes nach Lehrbuch', wie es lange Zeit gescholten wurde, und sie selbst wäre fast das Opfer eines Hochverratsprozesses geworden: "Umstürzlerische Verbreitung von Kriegs-

wissen" lautete die Anklage. Das 'Adersin-Vademecum', das in anschaulichen Zeichnungen den Kampf mit Schwert und Schild darstellt, gilt immer noch als wegweisend, nur haben sich seitdem Waffen und Rüstungen und damit die effektiven Stile weiterentwickelt. Kronas Söhne Jost und Erlan haben dem Rechnung getragen, indem sie den Anderthalbhänder zum König der Waffen kürten und den von ihnen (und ihren Lizentiaten Ebores Tannhaus in Rommily und Enzo Comante in Methumis) verbreiteten Stil vollständig darauf ausgerichtet haben. Der Garetische Stil ist die einzige Form des Schwertgesellentums, die von einem gut gerüsteten Kämpfer (in Leichter Platte, mit Schaller und Panzerhandschuhen) und zweihändiger Waffenführung ausgeht und demzufolge auch auf alle möglichen Linkhand-Tricks und Schild-Spielereien verzichtet, dafür jedoch einige überaus spektakuläre Entwaffnungs-, Knaufschlag- und Riposte-Manöver kennt. Im Gegensatz zu den Adersins und Meister Tannhaus, die nur Adlige ausbilden, steht Enzo Comantes Schola Defensoria auch dem Bürgertum offen (das sich häufig sogar eher die hohen Kosten einer Schwertgesellenausbildung leisten kann).

Schwertgeselle nach Adersin (20 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO mindestens 9 (außer in der Zweigstelle von Methumis außerdem: Adlige Abstammung oder Adliges Erbe)

Modifikationen: AuP +2

Talente: Kampf: Anderthalbhänder +7, Armbrust oder Bogen +3, Dolche +2, Raufen +1, Schwerter +4; Körper: Athletik +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Lehren +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2; Geographie oder Magiekunde oder Mechanik oder Pflanzenkunde oder Staatskunst oder Tierkunde +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Plattenrüstung), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Meisterliches Entwaffnen, Niederwerfen, Windmühle, Waffenspezialisierung Anderthalbhänder (Anderthalbhänder), Waffenloser Kampfstil: Mercenario

Besonderheiten: keine

Ausrüstung: Anderthalbhänder, Schwert, Langdolch oder Scheibendolch, Leichte Platte, Panzerhandschuhe, Schaller

Scanlail ni Uinins 'Albernisches Raufen'

Die Gründerin dieser Havener Kampfschule (mit Ablegern in Bethana und Elenvina) war

die letzte Schülerin Krona Adersins, und man merkt ihrem, auf den Schiffskampf ausgelegten Stil noch deutlich die grundsätzlichen Manöver des *Vademecum* an – zumindest ist es ein Stil mit Schwert und Schild.

Das Albernische Raufen wirkt auf den ersten Blick wirklich wenig schwertmeisterlich, da die Kämpferinnen möglichst wenig guten Stand aufgeben und eher aus Drehung und langem Arm heraus agieren, vorzugsweise Hiebe ansetzen (anstatt der 'modernerer' Stiche) und eher abwarten als sich sofort auf den Gegner zu stürzen. Paraden mit dem Griffkorb des Kusliker Säbels oder gar Kreuzblocks mit Waffe und Buckler sind gegen fast jede Art von Angriffswaffe geeignet, und wenn eine Schülerin von Meisterin Scanlail ihre Gelegenheit sieht, ist sie durchaus in der Lage, sofort in einen Gegenangriff überzugehen. Die vorzugsweise verwendeten Waffen in Kombination mit dem Mercenario-Stil des waffenlosen Kampfes sorgen schließlich dafür, dass eine Scanlail-Schülerin auch auf kürzeste Distanz die Oberhand behält – und dass dieser Stil die Bezeichnung 'Raufen' zu Recht trägt.

Schwertgeselle nach Uinin (22 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, GE 13, KO 11, SO mindestens 9

Modifikationen: AuP +1

Talente: Kampf: Dolche +2, Raufen +1, Ringen +1, Säbel oder Schwerter +7, das andere +4, Wurfspeer oder Wurfmesser +4; Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Zehen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Wissen: Sagen/Legenden +2, Geographie oder Mechanik oder Sprachkunde oder Sternkunde +2; Handwerk: Bootfahren +1

Sonderfertigkeiten: Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Binden, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingenwand, Parierwaffen II, Schildkampf I, Schnellziehen, Tod von Links, Waffenspezialisierung Schwerter (Kusliker Säbel), Waffenspezialisierung Schwerter (Kurzschwert), Waffenspezialisierung Säbel (Säbel), Waffenloser Kampfstil: Mercenario

Besonderheiten: Jede Rüstung mit einer BE von 4 oder mehr behindert eine Scanlail-Schülerin so sehr, dass sie die doppelte BE einrechnen muss; alle Proben, die mit dem Balancehalten und Stehenbleiben im Kampf zu tun haben, sind für eine Scanlail-Schülerin um 3 Punkte erleichtert.

Zusätzliche Ausrüstung: Kusliker Säbel oder Kurzschwert, Langdolch, Buckler, Lederrüstung, Sturmhaube

Essalio Fedorinos Vinsalter Vaganten

Maestro Essalio Fedorino gilt als prägender Vordenker des sogenannten Kavaliertils, der schon seit mehr als zwei Dutzend Jahren die hauptsächlichliche Ausrichtung des bewaffneten Kampfes im Lieblichen Feld ist – zumindest unter jenen, die sich eine langwierige Ausbildung an Rapiert und Degen (neuerdings auch Florett, wobei dies bei den Vaganten eher als 'Übungswaffe' gilt) leisten können. Allerdings gilt er als nicht ganz 'alla Moda', da gerade das Florett die angesagte Waffe zum Brokatrock und zur Rüschchenbrust ist.

Dies stört die Schülerinnen Maestro Essalios aber wenig. Die Vaganten ziehen zwar auch (wie ihre namensgebenden Vorbilder) in bunten Wagen durch die Lande, aber üblich ist es, dass einer der drei Schwertmeister – Essalio Fedorino selbst, seine Schülerin Quedora ya Moco und sein Schüler Giavan da Oikaldiki – einen für seine Zwecke passenden Gutshof mit Hofgesinde kauft, ein Jahr lang dort seine Seminare hält und den Hof wieder abstößt, um zum nächsten Ort weiterzuziehen. Böse Zungen behaupten, keine Stadt könne die Vaganten länger ertragen, ohne dass es zu Raufhändeln um Ehre, Liebe oder gar schnöde Politik käme.



Der typische Dom-Essalio-Stil ist der mit Rapiert und Linkhand (bisweilen substituiert durch den kleinen Buckler oder den Mantel), der vor allem auf dem Binden der gegnerischen Waffe und schnellen Riposten beruht. Das Rapiert wird von den Vaganten zu Hieb und Stich eingesetzt, was diesen Stil etwas langsamer macht als den reinen Stich- oder Florettstil. Üblicherweise können Schüler Dom Essalios besser parieren als attackieren, was sie jedoch aus einer Parade machen, ist genauso tödlich wie ein aggressives Voranstürmen ...

Schwertgeselle nach Essalio (22 GP)

Voraussetzungen: MU 11, IN 13, CH 12, GE 13, KO 11, SO mindestens 9

Vor- und Nachteile: Unfähigkeit: Natur-Talente

Talente: *Kampf:* Armbrust +3, Dolche +4, Fechtwaffen +7, Raufen +1, Säbel oder Schwerter +3; *Körper:* Körperbeherrschung +1, Tanzen +1, Zehen +1; *Gesellschaft:* Betören +1, Etikette +1, Brettspiel oder Geographie oder Magiekunde oder Philosophie oder Sprachenkunde oder Staatskunst +3; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +1, Musizieren +3

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Binden, Defensiver Kampfstil, Improvisierte Waffen, Kampfgespür, Klingenwand, Parierwaffen II, Schnellziehen, Tod von Links, Waffenspezialisierung Fechtwaffen (Rapier), Waffenloser Kampfstil: Mercenario

Besonderheiten: Ein Kämpfer im Vaganten-Stil wird von jeglicher Form von Rüstung mit einer BE von 2 oder mehr doppelt so stark behindert wie angegeben.

Zusätzliche Ausrüstung: Rapier, Linkhand, einfaches Instrument

Rafim al-Halans Rastullahgefällige Klingen (Die Farisim von Amhallah)

Meister al-Halan erlernte seine grundlegenden Techniken des Säbelkampfs auf dem Nordufer des Yaquir, bei der Puniner Leichten Reiterei – vor vielen Jahren, als er noch Perainio Yantez hieß. Seitdem führte ihn seine Suche nach dem perfekten Kampf zu den Tulamidischen Reitern nach Fasar und schließlich an die Seite von Sultan Mustafa, dem späteren Kalifen Malkillah III. Auf einer Patrouille im Shadif Lebensgefährlich verwundet, fanden seine Träume die des Einen, und aus dem Fieber, das Perainio Yantez tötete, erwachte Rafim al-Halan mit einer Vision, wie er sich dem perfekten Kampf nähern könnte.

Kommentare zum Vademecum für das Waffenh Handwerk und zu *Also sprach Rastullah* prägten seine nächsten Jahre, und im Jahre 252 Rastullah eröffnete er im Brennpunkt der almadanischen, horasischen und novadischen Kultur seine Schule, deren Ziel die Verschmelzung der drei Kampfkünste unter dem Segen Rastullahs sein sollte.

Der al-Halan-Stil beruht auf dem Umgang mit dem langen Reitersäbel und dem kleinen Lederschilde (oder dem Waqqif), ist also dem albernischen gar nicht so unähnlich, nur dass der schwankende Untergrund hier nicht die Planken eines Schiffes, sondern der Rücken eines Pferdes ist.

Neben dem mittlerweile fast Siebzighährigen al-Halan lehrt nur noch sein Schüler Dscheriden Gaftar in Mherwed diesen Stil, der keine Siegelringe vergibt, dessen Tätowierungen des linken Unterarms und Handrucksens aber ebenso bekannt und anerkannt sind.

Die fast wie ein Kloster geführte Kampfschule südlich von Amhallassih (und auch die Mherweder Schule) bildet nur Männer aus; Rastullah-Glaube ist nicht verpflichtend – aber ein Ungläubiger wird die Prüfungen, die dem Denksystem und den Lebensregeln der Novadis entspringen, wohl nie erfolgreich beenden können. Das heißt, dass zwar etliche Zwölfgötzenanhänger den Unterricht beenden, aber nur Diener des Alleinen die Tätowierung tragen.

Schwertgeselle nach Rafim (22 GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 12, GE 13, KO 11, Mindest-SO nur 8, nur Männer

Modifikationen: AuP +1

Nachteil: Verpflichtungen (Kalif)

Talente: *Kampf:* Bogen +4, Dolche +4, Ringen +2, Säbel +7, Schwerter +3, Zweihandschwerter/-säbel +3; *Körper:* Körperbeherrschung +1, Reiten +4; *Natur:* Orientierung +1, Wildnisleben +1; *Wissen:* Götter/Kulte +3, Rechtskunde +2, Brettspiel oder Geographie oder Magiekunde oder Mechanik oder Pflanzenkunde oder Philosophie oder Sprachenkunde oder Staatskunst oder Sternkunde oder Tierkunde +3, ein weiteres Talent aus dieser Liste +1; *Schriften/Sprachen* Muttersprache ist Tulamidya, Fremdsprache ist Garethi, erste Schrift sind die Glyphen von Unau, zweite Schrift entweder die 56 Zeichen des Tulamidya oder die 31 Kusliker Zeichen; *Handwerk:* Abrichten +3

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Binden, Klingensturm, Kriegsreiterei, Schildkampf II, Waffenspezialisierung Säbel (Khunchomer oder Reitersäbel), Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule

Besonderheiten: Jede Rüstung mit einer BE von 4 oder mehr behindert einen al-Halan-Schüler so sehr, dass er die doppelte BE einrechnen muss; ein al-Halan-Schüler würfelt für einen Sturmangriff zu Pferd (siehe S. 56) nur eine einfache AT; seine Paraden gegen Fußkämpfer sind nicht erswert. Am Ende der Ausbildung ist der Schwertgeselle ein Rastullah-Anhänger.

Zusätzliche Ausrüstung: Säbel, Leder schild, Waqqif, Kurzbogen und 20 Pfeile, Lederrüstung, Helm mit darumgeschlungenem Turban

SOLDATIN

So manche junge Bauerntochter träumt von einer ruhmreichen Karriere mit dem Schwert in der Hand, Seite an Seite mit berühmten Kämpferinnen und Generälen. Doch ein Mädchen, das nicht aus adligem Hause stammt und auch keine Eltern hat, die die beträchtlichen Gebühren für eine gründliche Ausbildung aufbringen können, dem bleibt nur eine Möglichkeit, in die Nähe der berühmten Heerführer zu gelangen: als einfache Soldatin. Zwar ist die Hoffnung gering, jemals in der Hierarchie sonderlich weit auszustiegen, aber vielleicht, wenn Herrin Rondra es so fügt, hat auch einmal die kleine Soldatin ihren großen Auftritt und wird zur Heldin ...

Anders als die Söldner, die von Lagerfeuer zu Lagerfeuer ziehen, sind die Soldatinnen haupt-



sächlich in festen Garnisonen untergebracht sind, meist in Städten oder an strategisch wichtigen Orten. Nach ihrer Ausbildung sind sie entweder im Einsatz, um eine Region in Feindesland in ihre Gewalt zu bringen oder um tatsächlich in die Schlacht zu ziehen, oder aber sie stehen auf Abruf bereit und versuchen sich mit möglichst kurzweiligen Beschäftigungen die Zeit zu vertreiben. Dabei stehen natürlich Besuche in Tavernen oder kleinere Glücksspiele im Vordergrund, wenn man nicht gerade mal wieder den Garnisonshof fegen muss oder auf Wache steht.

Die Soldatin kämpft im stehenden Heer eines ganz bestimmten Landes und ist daher nicht nur eine ausgebildete Streiterin, sondern auch ein Stück weit Patriotin. Sicher bekommt auch sie einen Sold und wird auch hin und wieder einmal mit ihrem Leben hadern. Trotzdem hält sie die Disziplin hoch, wie sie es gelernt hat, und distanziert sich von den Söldnern, die sie für geldgieriges Pack hält, ohne Heimat und ohne Moral. Ihre Kameraden sind ihr wichtig,

ist ihr doch die Zugehörigkeit zu ihrer Kompanie eingetrichtert worden, und im Gegenzug wird auch sie selbst sich auf die Loyalität ihrer Kampfgenossen und -genossinnen verlassen können. Sie ist im Kampf geübt und behält auch im hitzigsten Schlachtgetümmel einen klaren Kopf.

Eine Soldatin, die ausgedient hat, bekommt eine Entlohnung und darf ihrer Wege gehen. Viele melden sich erneut zum Dienst in der Truppe, da sie sich nur hier richtig heimisch fühlen, und können dann zur Korporalin oder eines Tages gar zur Weibelin aufsteigen. Wer vorzeitig entlassen wird, hat sich in den wenigsten Fällen mit Ruhm beladen: Entweder wurde sie unehrenhaft entlassen oder ist eine Kriegsversehrte – oder aber sie ist desertiert. Wenn Sie eine Soldatin als Heldin führen möchten, sollte Sie sich nicht nur überlegen, in wessen Diensten sie kämpfte und warum sie nicht mehr bei der Truppe ist, sondern zunächst einmal vor allem, in welcher Einheit sie gedient hat. Um Ihnen diese Auswahl zu erleichtern, haben wir die verschiedenen Einheiten, nach Waffengattung zusammengefasst, kurz aufgelistet.

Folgende Werte gelten für alle Soldaten, hinzu kommen noch Werte der einzelnen Einheiten.

Soldat (GP je nach Einheit)

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Raufen +3, Ringen +2

Körper: Athletik +4, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +2, Menschenk. +2

Natur: Wettervorhersage +1, Wildnis. +1

Wissen: Götter/Kulte +1, Kriegskunst +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Schneidern +2

Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung II

Empfohlene Vor- und Nachteile: Lebenskraft, Veteran

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Kränklich, Lahm

Schweres Fußvolk

Die Angehörige des Schweren Fußvolks kämpfen mit Pike oder Hellebarde und gehört zu einer der weitverbreitetsten Truppentypen.

Bekannte Einheiten: Königlich Garetische Hellebardiere, K.u.K. Vinsalter Pikeniere, Königlich Brabaker Hellebardiere.

Schweres Fußvolk (0 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KO 13, KK 12, SO 3–8

Talente: *Kampf:* Infanteriewaffen +5, Dolch oder Säbel +3; *Körper:* Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1; *Wissen:* Heraldik +2; *Handwerk:* Holz-

bearbeitung +1, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeit: Sturmangriff

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike oder Hellebarde, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Leichtes Fußvolk

Die Soldatinnen dieser Einheiten haben sich auf den Umgang mit Äxten, Säbeln und Schwertern spezialisiert, wobei sie oft auch noch einen Schild führen. Innerhalb der Einheit ist die Bewaffnung zumeist einheitlich, und das Einhalten von disziplinierten Formationen gilt als zentrales Element ihrer Ausbildung – und als ihre Stärke auf dem Schlachtfeld.

Bekannte Einheiten: Markgräflich Windhager Axtschwinger, Kaiserliches Landwehrregiment Trollzacken, Markgräflich Greifenfurter Langschwerter, Unauer Murawidun (Säbelfechter)

Leichtes Fußvolk (5 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12, KK 12, SO 3–8

Talente: *Hieb Waffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter* +5, Dolche +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Heraldik +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Linkh., Schildkampf I

Verbilligte Sonderf.: Meisterparade

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Leichte Reiterei

Die Leichte Reiterei ist für den schnellen Einsatz auf dem Schlachtfeld zuständig und die mobilste Truppe in den Reihen der Soldaten. Diese Kämpferinnen tragen nur leichte Rüstung sowie Lanzen und Einhandwaffen. Die Standesdünkel zwischen bürgerlichem Fußvolk und adliger Reiterei sind zum Teil immens.

Bekannte Einheiten: Greifenfurter Grenzreiter, Mherweder Spahija (Lanzenreiter), Oberfelder Leichte Reiterei

Leichte Reiterei (12 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 11, SO 3–8

Talente: *Waffen:* Dolche +3, Hieb Waffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Lanzenreiten +5, Speere +3, Wurfspeere +4; *Körper:* Körperbeherrschung +5,

Reiten +5, Selbstbeherrschung +3; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2; *Wissen:* Heraldik +2, Tierkunde +2; *Handwerk:* Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kriegerreiterei, Linkhand, Schildkampf I

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Lanze oder Speer, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Schwere Reiterei

Kaum einen Anblick kann derart beängstigend sein wie der frontale Sturmangriff der Reiterei im vollen Galopp, in schwerer Rüstung und mit gesenkten Lanzen. Da es sehr kostspielig ist, eine solche Truppe auszustatten und zu unterhalten, und ihre Effizienz sehr vom Gelände abhängt, besitzt nicht jedes Heer eine Schwere Reiterei. Die Kämpferinnen der Schweren Reiterei blicken nicht nur auf das Fußvolk herab, sondern fast ebenso verächtlich auf die Leichte Reiterei, die in der Regel vom Niederadel gestellt wird.

Bekannte Einheiten: Fürstl. Angbarer Schlachtreiter, Kaiserlich Ferdokor Gardereiterinnen, K.u.K. Vinsalter Gardereiterregiment

Schwere Reiterei (12 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 13, KK 12, SO 5–10

Talente: *Kampf:* Dolche +3, Hieb Waffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Lanzenreiten +7, Speere +3; *Körper:* Körperbeherrschung +5, Reiten +7, Selbstbeherrschung +4, *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2; *Wissen:* Heraldik +3, Tierkunde +2; *Handwerk:* Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kriegerreiterei, Schildkampf I

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Lanze oder Speer, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Streitwagenlenkerin

Eine nur in Aranien vorkommende Variante der Schweren Reiterei sind die Streitwagenfahrerinnen. Zumeist greifen sie selbst nicht in den Kampf ein, sondern transportieren Kämpferinnen oder auch Schützinnen in ihrem Gefährt über das Schlachtfeld.

Streiwagenlenkerin (9 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 12, KK 11, SO 3–8

Talente: *Kampf:* Dolche +3, Peitsche +5, Säbel +5; *Körper:* Akrobatik +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2; *Wissen:* Heraldik +2, Tierkunde +2; *Handwerk:* Abrichten +2, Fahrzeug Lenken +6, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: –

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kriegerreiterei, Reiterkampf

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Peitsche, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Berittene Schützin (12 GP)

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, FF 12, GE 12, KO 11, KK 11, SO 3–8

Talente: *Kampf:* Armbrust oder Bogen +5, Dolche oder Säbel +4; *Körper:* Athletik +4, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2; *Wissen:* Heraldik +3, Tierkunde +2; *Handwerk:* Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meisterschütze, Schnellladen

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Bogen oder Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen/Pfeilen, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Artilleristin (5 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, KO 11, KK 11, SO 3–8

Talente: *Kampf:* Belagerungswaffen +5, Dolche oder Säbel +4, *Körper:* Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeh. +3, Sinnenschärfe +4; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2; *Wissen:* Heraldik +2, Mechanik +2, Rechnen +2; *Handwerk:* Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +4, Grobschmied oder Seiler oder Zimmermann +2

Sonderfertigkeiten: –

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Meisterparade

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler), Werkzeug zum Reparieren eines Geschützes

Besonderer Besitz: nicht möglich

Schützin

Dies sind die Fernkampfeinheiten, die am Bogen oder an der Armbrust ausgebildet wurden.

Bekannte Einheiten: Erzherzoglich Horasianische Bogner, Kaiserlich Nordmärkische Armbruster

Schützin (6 GP)

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, FF 12, GE 11, KO 11, KK 11, SO 3–8

Talente: *Kampf:* Armbrust oder Bogen +5, Dolche oder Säbel +4; *Körper:* Athletik –2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1; *Wissen:* Heraldik +3, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Meisterschütze, Schnellladen

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Bogen oder Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen/Pfeilen, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: Nicht möglich

Aufgessene Schützin

In Aranien, dem einzigen Land mit Streitwagenheiten, gibt es Soldatinnen, die speziell dafür ausgebildet werden, von einer Streiwagenlenkerin in die Nähe der gegnerischen Truppen gebracht zu werden. Damit hat sie im Vergleich zur berittenen Schützin den Vorteil, sich nicht auf das Lenken des Pferdes kümmern zu müssen.

Aufgessene Schützin (12 GP)

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, FF 12, GE 12, KO 11, KK 11, SO 3–8

Talente: *Kampf:* Armbrust oder Bogen +5, Dolche oder Säbel +4, Peitsche +2; *Körper:* Akrobatik +4, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1; *Wissen:* Heraldik +3; *Handwerk:* Fahrzeug Lenken +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meisterschütze, Schnellladen

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Bogen oder Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen/Pfeilen, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: nicht möglich

Sappeurin

Schanzerinnen und Sappeurinnen sind für den Bau, aber auch das Untergraben von Befestigungen und den Brückenbau zuständig. Auch das Errichten von Belagerungsgerät fällt in ihren Zuständigkeitsbereich. Damit sind sie die Universal-Handwerker innerhalb des Heeres – und gehören zu den vielseitigsten Handwerkerinnen überhaupt, zumal sie mitunter lernen müssen, mit schlechtestem Baumaterial und mangelhaftem Werkzeug ein optimales Ergebnis zu erreichen.

Bekannte Einheit: Kaiserlich Angbarer Sappeur

Sappeurin (11 GP)

Voraussetzungen: MU 11, FF 11, GE 11, KO 13, KK 13, SO 3–8

Modifikationen: AuP +2

Talente: *Kampf:* Säbel oder Dolche +4, Hieb Waffen +3, Zweihand-Hieb Waffen +3; *Körper:* Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Zeichnen +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +2; *Wissen:* Gesteinskunde +3, Heraldik +2, Mechanik +3; *Handwerk:* Bergbau +3, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +4, Maurer oder Zimmermann +3

Sonderfertigkeit: Meister d. Improvisation

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Improvisierte Waffen, Wuchtschlag

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler), Spaten, Spitzhacke, kleine Axt

Besonderer Besitz: nicht möglich

Berittene Schützin

Diese seltenen Einheiten kombinieren die Beweglichkeit der Reiterei mit der Vernichtungskraft der Schützeneinheiten. Sie können sich pfeilschnell einem Gegner nähern, ihren tödlichen Geschossregen von sich geben und sich wieder zurückziehen, bevor der Gegner Zeit hat, sie selbst anzugehen. Damit sind Berittene Schützinnen gefürchtete Gegner – aber auch nur, wenn sie durch andere schlagkräftige Truppen unterstützt werden. Daher verfügen nur große Truppenverbände über solche Einheiten.

Artilleristin

Größere Richtgeschütze werden von speziellen Einheiten bedient, den Artilleristinnen. Sie sind in der Regel weniger bewandert im direkten Kampf, sondern kennen sich nur mit ihren Geräten aus. Geschickt eingesetzte Geschütze haben schon so manche Schlacht entschieden, und manches Mal waren sie auch Ziel eines verzweiferten Ausfalls des Gegners.

Bekannte Einheit: Radromtaler Bombardementregiment

Seesoldatin

Es ist ein unter Landratten weit verbreiteter Irrtum, dass eine Seesoldatin eine Matrosin ist,

die auch kämpfen kann. In Wahrheit bekommen Seesoldatinnen zwar auch von der Seefahrt einiges mit, ihre Ausbildung jedoch beschäftigt sich mit dem Kampf auf hoher See und dem Entern feindlicher Schiffe. An Bord der Kriegsschiffe werden sie daher von den Matrosinnen – tunlichst hinter ihrem Rücken – viel eher der Ladung oder den Passagieren zugerechnet als den 'richtigen' Seeleuten.

Bekannte Einheiten: Seekrieger der Kaiserlichen Perlenmeerflotte, Seekrieger der Horaskaiserlichen Flotte, Seekönigliche Seegarde Rhetis

Seesoldatin (8 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 12, KO 12, KK 11, SO 3–8

Vorteil: Balance

Talente: *Kampf:* Dolche +3, Hiebaffen oder Kettenaffen oder Säbel oder Schwerter +5; *Körper:* Akrobatik +2, Athletik –2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben –1; *Wissen:* Geographie +2, Heraldik +2, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +1; *Handwerk:* Boote Fahren +3, Lederarbeiten +1, Seefahrt +2

Sonderfertigkeiten: –

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler)

Besonderer Besitz: nicht möglich

Seecanilleristin

Die Seecanilleristinnen sind Richtschützinnen, die sich als eingeschworene Gemeinschaft um die Bedienung der Schiffswaffen, wie Rotzen und Ahle, kümmern. Dabei werden sie nicht als eigene Truppe geführt, sondern gehören immer als Unterabteilung zu den Seesoldatinnen, obwohl sie eine andere Ausbildung genossen haben.

Seecanilleristin (8 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, GE 11, KO 11, KK 11, SO 3–8

Vorteil: Balance

Talente: *Kampf:* Belagerungswaffen +5, Dolche oder Säbel +4; *Körper:* Athletik –2, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenstärke +4; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben –1; *Wissen:* Geographie +2, Heraldik +2, Mechanik +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +1; *Handwerk:* Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +4, Seefahrt +2, Seiler oder Zimmermann +2

Sonderfertigkeiten: –

Ausrüstung: Wappenrock (einfach), Klei-

dung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Handgeld (3 Silbertaler), Werkzeug zum Reparieren eines Geschützes

Besonderer Besitz: Nicht möglich

SÖLDNER

Stehende Heere sind teuer, Adelsaufgebote oftmals politisch schwierig beisammenzuhalten, Landwehr wenig kampfstark und notorisch fluchtbereit – kein Wunder also, dass sich Landesherrn und Handelsfürstinnen oft an diejenigen wenden, die sich den Kampf zu ihrer Profession erwählt haben: die Söldner, seien es nun mittelreichische Landsknechte, horasische Mercenarios oder tulamidische Djunedim.

Zwar gibt es immer wieder einzelne Kriegsknechte, die ihre persönlichen Dienste als Leib- oder Hauswächter anbieten, aber üblicherweise



ist ein Söldner in seinem Fähnlein oder seiner Compania 'organisiert': Um erfolgreich verhandeln und kämpfen zu können, schließen sich Reisige oft in Verbänden zusammen, die ihre Dienste nur als Einheit anbieten. Dies

'Tariflohn'

Je nach Qualifikation erhalten Söldner zwischen einem Silbertaler und einem Dukaten pro Tag, wobei letztgenannte Summe für Hauptleute, technische und magische Spezialisten sowie Leibwächter reserviert ist. Dazu kommen meist noch Beuteanteile und Plünderrechte, eventuell für die Plänkler in der ersten Reihe (den 'Verlorenen Haufen') oder für besonders gefährliche Kämpfe noch ein 'Sturmsold'.

Üblicherweise werden Einheiten insgesamt bezahlt, wobei der Auftraggeber meist noch die Kosten für Transport und Verpflegung aufzubringen hat.

gewährleistet nicht nur eine bessere Verhandlungsposition gegenüber potentiellen Auftraggebern, sondern bringt auch weitere Vorteile mit sich: Man lernt voneinander, kümmert sich um verletzte Kameraden und hat oft Spezialisten in den eigenen Reihen, die sich um besondere Aufgaben wie Spurensuche, Späherdienste oder Waffenreparatur kümmern können.

Die meisten SöldnerEinheiten (oder, bei größeren Verbänden, ihre einzelnen Untergruppen) haben sich auf bestimmte Waffengattungen spezialisiert, um auch im Verband kämpfen zu können (was nicht heißt, dass alle Söldner mit den gleichen Waffen kämpfen müssen: zu einem Pikenier-Fähnlein gehören z.B. üblicherweise auch Hellebardiere). Üblicherweise sind dies entweder *Schweres Fußvolk*, das in dichter Formation mit Piken oder in lockerer Formation mit Infanteriewaffen kämpft, *Leichtes Fußvolk*, in dem die Kämpfer zwar individuell und höchstens in lockerer Reihe, aber mit einer halbwegs einheitlichen Bewaffnung (jeweils Äxte, Säbel, Schwerter etc.) kämpfen, die *Schützen*, die häufig als SöldnerEinheit auftretende *Artillerie* (Belagerungsmaschinen und Sappeure), die eher seltene *Leichte Reiterei* und die *Seesöldner*.

Diese Fähnlein oder Companias übernehmen auch die Ausbildung der jungen Söldnerinnen und Söldner: vom Rüben schneiden und im Takt trommeln über Waffenpflege und Erste Hilfe bis hin zu den eigentlichen Kampffertigkeiten zählt stets die praktische Erfahrung. Nur die größten Companias (wie zum Beispiel die Hylailer Seesöldner) besitzen eigene Ausbildungsbanner oder gar Schulgebäude.

Nur Söldner, die sich für besonders gut halten oder die es sich leisten können, bieten ihre Dienste im Alleingang an. Dann stehen sie jedoch auch in der Regel nicht für Kriegseinsätze zur Verfügung, sondern für spezielle Aufträge wie das Bewachen einer kleinen Reisegruppe oder den Schutz einer Expedition in unbekanntes Gebiet, in *Leibwächter*- oder *'Berater'*-Funktion (wobei letzteres meist heißt, dass sie einen eigenen kleinen Einheit (eine Hand oder Lanze) kommandieren).

Neben der Unterteilung in die verschiedenen Waffengattungen ist es sehr wichtig, woher eine Einheit oder ein einzelner Söldner kommt, denn dies prägt ihren Kampf- und Lebensstil, ihren Glauben und ihre Vorstellung von einem angemessenen Preis. Diese 'Stile' prägen weniger die Eigenschafts- und Talentwerte, sondern geben eher das Lebensgefühl der verschiedenen Arten käuflicher Kämpfer wieder.

Garetier: Garetische (und auch die meisten almadanischen) Landsknechte sind ein rauer Menschenschlag, der sich unter einem Banner meist nur dann zusammenfindet, wenn es gilt, Gold und Beute zu machen, um irgendwann aus diesem blutigen Handwerk ausscheiden zu können. Sie gelten als sehr freiheitsliebend, aber auch meist undiszipliniert, was immer

wieder harte Disziplinarmaßnahmen nach sich zieht. Die meisten Landsknechte ertragen aber diese gelegentlichen Härten und die Unsicherheit, ob man am nächsten Morgen noch lebt, weil ein Söldnerleben ihnen viel mehr Freiheiten lässt als die Bindung an die eigene Scholle oder einen drakonisch strengen Handwerksmeister oder weil irgendwo eine Kerkerzelle oder ein Strick auf sie warten ...

Landsknechte sind üblicherweise als Leichtes Fußvolk unterwegs, selten einmal als Hellebardiere oder Zweihänderschwinger, und den meisten fehlt für den Formationskampf und Salventakt der Pikenierte und Armbrustschützen die Disziplin. Sie sind selten einmal wirklich fromm, sondern meist eher sehr abergläubisch, aber fast jedes Fähnlein hat einen Feldkaplan, der – wenn auch selten geweiht – die nötigen Riten kennt, um die Moral der Truppe aufrechtzuerhalten.

Horasier: Horasische Mercenarios sehen ihren Waffendienst weitaus weniger romantisch. Sie verstehen sich als Kriegshandwerker, als Spezialisten, als Drohinstrument, denn üblicherweise werden sie von ihren Hauptleuten nur vorgeführt, um den Gegner zu beeindrucken. Dazu kommt, dass sie meist 'heimatnah' in städtischen Garnisonen untergebracht sind. Da sie ständig im Dienst sind (auch wenn dies nur Exerzieren, Aufmarschieren und gelegentliche Räuberjagden sind), gelten die meisten Söldnereinheiten als disziplinierter und kampferfahrener als viele horasische Gardeeinheiten. Mercenarios folgen selten Kor, sondern sind Anhänger von Phex und erstaunlich häufig Nandus, während höhere Ränge auch zu Ronda und Hesinde beten.

Horasische Mercenarios sind meist Pikenierte und Hellebardiere, als Einzelkämpfer meist Zweihänderschwinger; Armbrustschützen und berittene Companias existieren in geringerem Umfang, dazu etliche Spezialisten für Artillerie und Belagerungsaufgaben, aber auch strategische und strategisch-magische 'Berater'. Die Kusliker und Hylailier Seesöldner sind von ihrem Selbstverständnis her eher 'garetische' Söldner.

Tulamiden: Die dritte typische Herangehensweise an dem Kampf ist die der häufig korgläubigen tulamidischen Söldner, der Djunedim. Kor kennt die Wege des 'Guten Kampfes' und des 'Guten Goldes', und für beide Stile gibt es Regeln, die im *Khunchomer Kodex* vereint sind, der sowohl die 'Neun Streiche' als auch Rahmenrichtlinien für Söldner und Auftraggeber vereint. Der 'gute Kampf' bedeutet, einen möglichst spektakulären und siegreichen Kampf zu führen, den Gegner durch die schiefe Darstellung der eigenen Fertigkeiten zu beeindrucken.

Djunedim leben für den Kampf und das Gefühl pochenden Blutes, roten Nebels und des eigenen Überlebens – tulamidische Söldnerinnen bilden oft kleine, geschlossene Untereinheiten, die meist dafür berüchtigt sind, noch

eleganter und tödlicher, aber auch noch gnadenloser und blutdurstiger zu sein als ihre männlichen Kameraden

Djunedim sind Leichtes Fußvolk, Reiterei oder Berittene Schützen, und in diesen Rollen kaum übertroffen. Daher suchen sie auch die Feldschlacht, vor allem, wenn sie ihnen Spielraum für Bewegungen und Manöver gibt.

In jeder Einheit gibt es mit dem Zahlmeister zumindest eine Person, die den Weg des Guten Goldes vertritt, was bedeutet, dass man beim Anwerben von Djunedim seinen *Khunchomer Kodex* gelesen haben sollte.

Almadaner: Die meisten Almadaner Söldner (es gibt nur wenig Frauen unter ihnen) sind grundsätzlich eher Landsknechte, die einem kruden Ehrenkodex folgen (vor allem einem der *persönlichen* Ehre), die aber vom Auftreten her in ihrer Prahlerei und ihren bisweilen blutigen Riten tulamidische Einflüsse nicht verneinen können. Ihr Kor-Glaube ist aber allerhöchstens ein nomineller, denn viele von ihnen verehren Ronda als Göttin der Ehre. Wie auch als Einzelpersonen, so sind Almadaner als Söldnereinheit sehr ... temperamentvoll, und ein Auftraggeber tut gut daran, sie wie rohe Eier oder ein Fass Hylailier Feuer zu behandeln.

Da in Almada ein gutes Pferd ein Standeszeichen ist, sind viele der 'freien' Söldnereinheiten zu Fuß unterwegs, um ihre Abkehr von der starren Ordnung aufzuzeigen (und weil es überaus teuer ist, Pferde zu unterhalten, wenn man wenig Aufträge hat). Almadanische Bogenschützen sind weit gerühmt, und die almadanischen Schweren Fußkämpfer haben durch ihren Angriff aus dem Marsch heraus in der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen Gareth vor der Plünderung durch die Orks bewahrt. Kleinere Escadrones sind jedoch als Gebirgsreiter und Plänkler durchaus auch in anderen Regionen gerne gesehen.

Al'Anfaner: Auch al'Anfanische Mietlinge folgen häufig wie die Tulamiden dem Söldnergott Kor, jedoch haben sie einen verständlichen Respekt vor dem Totengott Boron, dessen weltliche Macht sie tagtäglich zu spüren bekommen. Üblicherweise ist im Süden jeder größeren Söldnereinheit nicht nur ein Kor-, sondern auch ein Boron-Priester zugeordnet, und viele Al'Anfaner Söldnerinnen und Söldner hegen den Aberglauben, dass sie nur genügend Seelen in Borons Hallen befördern müssen, damit der Herr des Totenreichs sie noch eine Zeit übersieht. Ein guter Kampf bedeutet für sie, dass der Gegner auf jeden Fall zu Boron findet, und dass man danach die Freuden des Überlebens genießt (was bei den Al'Anfanern zumindest eine raue Angelegenheit ist, die auch häufiger einmal in Exzessen ausartet).

Al'Anfanische Mercenarios gibt es in allen Waffengattungen. Leichtes Fußvolk und Seesöldner stellen die überwiegende Mehrheit, aber die Al'Anfanische Fremdenlegion (in der niemand nach dem Vorleben seiner Kamera-

den fragen sollte) ist gänzlich beritten, und die Dukatengarde kann ob ihrer Waffen und Rüstungen (nicht aber ob ihrer Kampfweise) als Schweres Fußvolk angesehen werden.

Schwarze Schergen: Letztlich müssen auch noch diejenigen – einst meist sehr korgläubigen – Kämpferinnen und Kämpfer erwähnt werden, die sich vor gut fünf Jahren von der Aussicht auf Gold und gute Kämpfe verlocken ließen und dem Dämonenmeister Borbarad folgten und nun seinen Nachfolgern dienen. Zwar sind die meisten von ihnen entweder tot oder 'reguläre Gardisten' (der Heptarchen), doch noch immer sind sie für die einen das Zeichen, dass Söldner prinzipiell unzuverlässig sind und auch mit den Niederhöllen paktieren, für die anderen (die meisten Söldner selbst) sind sie der Sündenbock, um aufzuzeigen, dass es noch viel schlimmer geht und man selbst ja nur ein einfacher und eigentlich rechtschaffener Kriegshandwerker ist. Ob und wie die Kämpferinnen und Kämpfer in Diensten der Heptarchen dies sehen, ist ungewiss, denn von den wenigen, die desertieren, ist niemand bereit zuzugeben, für die falsche Seite gedient zu haben ...

Söldner der Heptarchen finden sich in allen Waffengattungen, jedoch sind Reiter extrem selten. Es ist nicht gedacht, dass Spieler-Söldner in den Schwarzen Landen gedient haben. Folgende Werte gelten für alle Söldner, je nach Spezialisierung der Einheit kommen dann noch Modifikationen hinzu (siehe unten).

Folgende Werte gelten für alle Söldner, hinzu kommen noch Werte der weiter unten aufgelisteten Einheiten.

Söldner (GP je nach Einheit)

Modifikationen: LeP +1, AuP +2

Kampf: Dolche +3, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Zechen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2

Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +3, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen und Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Aufmerksamkeit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Soziale Anpassungsfähigkeit; Aberglaube, Gesucht, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges

Erbe; Glasknochen, Lahm, Schlechte Regeneration, Unstet

Ausrüstung: robuste, möglichst auffällige Kleidung aus einfachen Materialien, dazu gutes Schuhwerk, Mantel oder Umhang (mit Einheiten-Aufnäher), auffälliger Hut oder Barett, Hauptwaffe je nach Spezialisierung, Seitenwaffe (zumeist Dolch oder Kurzsword), leichte Rüstung (RS max. 3), Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Brotbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche oder Wasserschlauch, Schlafsack oder zwei Decken

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug oder Packpferd mit Packsattel (darauf Zelt, Kochgeschirr)

Schweres Fußvolk

Angehörige des Schweren Fußvolks sind die typischen modernen und in großen Einheiten agierenden Söldner; sie kämpfen mit Pike oder Hellebarde – oder schützen die Pikenierte und Hellebardiere mit Zweihändern. Komplette mit Zweihändern oder ähnlichen Waffen ausgestattete Söldner sind selten und teuer.

Bekannte Einheiten: Yaquirtaler Pikenierte (3 Banner in der Grafschaft Yaquiria), Dukatengarde (Al'Anfas Eliteeinheit, 5 Banner), Kor-Knaben (u.a. erfahrene zwergische Kämpfer, 3 Banner)

Schweres Fußvolk (6 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, KK 12, SO 1–10

Talente: Armbrust oder Bogen oder Wurfspieß +3, Infanteriewaffen oder Speere oder Zweihandschwerter/-säbel +5, Hiebwaaffe oder Säbel oder Schwert +3

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Zusätzl. Ausrüstung: Rüstung (Kürass, Schaller oder Sturmhaube, Panzerhandschuhe), Pike oder einfache Infanteriewaffe oder Zweihandschwert bzw. -säbel, Säbel oder Kusliker Säbel oder Kurzsword, Dolch, Handgeld (15 Silbertaler)

Leichtes Fußvolk

Die Söldner dieser Einheiten kämpfen in der Regel nicht in festen Formationen wie das Schwere Fußvolk, haben sich jedoch auf den Umgang mit einheitlichen Waffen spezialisiert; dazu führen sie meist noch Schilde. Diese Waffengattung gilt als die klassische Domäne der Al'Anfaner.

Bekannte Einheiten: Schwarzer Bund des Kor (etwa 1 Regiment, Al'Anfa)

Leichtes Fußvolk (12 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 11, SO 1–10

Talente: Anderthalbhänder oder Hiebwaaffen oder Kettenwaaffen oder Säbel oder

Schwerer oder Speere +5, ein zweites aus dieser Liste +3, Infanteriewaffen +3, Armbrust oder Bogen oder Schleuder oder Wurfspieß oder Wurfbeil oder Wurfmesser +2,

Sonderfertigkeiten: Linkh., Schildkampf I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf II

Ausrüstung: Rüstung (bis RS3, dazu Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), passende, einfache Hauptwaaffe, Dolch, einfacher Holzschild, Handgeld (3 Silbertaler)

Leichte Reiterei

Nur wenige Söldner-einheiten können sich eigene Pferde leisten, denn der Einsatz berittener Truppen ist ungleich teurer als der von Fußtruppen. Dennoch sind einige wenige Söldnergruppen durchaus auch mit Pferden ausgestattet – und gelten als die Elite des Söldnerwesens.

Bekannte Einheiten: Tulamidische Reiter (2 Regimenter, Haupt-Garnison in Fasar), Kors Kameraden (3 Schwadronen im Horasreich), Uhdenberger Legion (in kleineren Gruppen organisierte Söldnertruppe, die auch Orks und Goblins aufnimmt, ca. 2 Schwadronen)

Leichte Reiterei (18 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 13, SO 1–10

Talente: Armbrust oder Bogen oder Wurfspieß +3, Hiebwaaffen oder Kettenwaaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Lanzenreiten oder Speere +3, Reiten +5, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Tierkunde +1, Ablichten +2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I, Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf II, Kriegsreiterei

Ausrüstung: Rüstung (bis RS3, dazu Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), passende, einfache Hauptwaaffe, Langdolch, einfacher Holzschild, Handgeld (5 Silbertaler)

Schütze

Auch bei den Söldnern gibt es Einheiten, die sich auf den Fernkampf spezialisiert haben. Sie sind zwar weniger verbreitet als Nahkampfeinheiten, aber bei größeren Einsätzen wollen viele Heerführer die Fußtruppen durch Bogen- oder Armbrust-Einsatz unterstützen.

Bekannte Einheiten: keine nennenswerten, aber Fähnlein von Bannergröße existieren in allen Regionen, in denen man Söldner mieten kann.

Schütze (9 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, FF 12, GE 11, KO 11, KK 11, SO 1–10

Talente: Armbrust oder (selten) Bogen +5, Fechtwaaffen oder Hiebwaaffen oder Säbel oder Schwerter +3

Sonderfertigkeit: Scharfschütze, Schnellladen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meisterschütze

Ausrüstung: Rüstung (Wattierter Waffenrock, Helm), Kurzbogen und 25 Pfeile oder Leichte Armbrust und 10 Bolzen, Rapier oder Kusliker Säbel oder Schwert als Seitenwaaffe, Dolch, Handgeld (5 Silbertaler)

Berittener Schütze

Berittene Schützen sind meist Teil der Reitereinheiten und als solche etwas seltener anzutreffen – zumal ihr Unterhalt auch ein hübsche Stange Geld kostet.

Bekannte Einheiten: Teile der Tulamidischen Reiter, Teile von Kors Kameraden (beide siehe *Leichte Reiterei*), Chabab-Grenzer

Berittener Schütze (14 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, FF 12, GE 12, SO 1–10

Talente: Armbrust oder Bogen +5, Fechtwaaffen oder Hiebwaaffen oder Säbel oder Schwerter +3, Reiten +5, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Tierkunde +1, Ablichten +2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Berittener Schütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen

Ausrüstung: Rüstung (bis RS 3, dazu ein Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), Kurzbogen und 25 Pfeile oder Leichte Armbrust und 10 Bolzen, Khunchomer oder Säbel oder Schwert als Seitenwaaffe, Dolch, Handgeld (8 Silbertaler)

Artillerist

Eigene Artillerie-Einheiten können sich nur die wohlhabendsten Landesherrn leisten. Sollte es dann doch einmal zu einem Kampf kommen, in dem 'schwere Geschütze' aufgeföhren werden sollen, dann kann man aber auf von Spezialisten ausgehobene Söldner-einheiten zurückgreifen.

Bekannte Einheiten: keine; werden meist aus zugereisten Spezialisten und örtlichen Arbeitskräften zusammengestellt; nur wirklich große Einheiten wie die *Goldene Legion* aus dem Horasreich besitzen feste Artillerie-Spezialisten

Artillerist (11 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, GE 12, KO 11, KK 11, SO 5–10

Talente: Armbrust +2, Belagerungswaffen +5, Hiebwaaffen oder Säbel oder Schwerter +3, Athletik +1, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1, Kriegskunst +1, Mechanik +4, Rechnen +3, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4, Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Grobschmied oder Seiler oder Zimmermann +2

Sonderfertigkeiten: –

Ausrüstung: Rüstung (bis RS2, dazu Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), einfache, pas-

sende Seitenwaffe, Langdolch, Werkzeug zur Holzbearbeitung, Schreibzeug und Pergament, Feuerstein, Stahl und Zunder, Handgeld (20 Silbertaler)

Sappeur

Für Sappeure gilt ähnliches wie für Artilleristen: Nur wenige Armeen können sich derartige Einheiten leisten, daher werden diese Fachleute nur dann angeheuert, wenn ihr Einsatz dringend nötig ist.

Bekannte Einheiten: wie Artilleristen



Sappeur (14 GP)

Voraussetzungen: MU 12, FF 11, GE 11, KO 13, KK 13, SO 1–10

Modifikationen: AuP +2

Talente: Dolche *oder* Hieb Waffen *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Speere +3, Zwei-hand-Hieb Waffen +2, Athletik +2, Klettern +2, Sich Verstecken +1, Zehen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Gesteinskunde +3, Mechanik +3, Bergbau +3, Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Maurer *oder* Zimmermann +3

Sonderfertigkeit: Meister d. Improvisation

Ausrüstung: Rüstung (bis RS3, dazu breitrandiger Sappeurshelm, bis 250 Silbertaler gesamt), Kurzsword *oder* Kusliker Säbel *oder* Säbel *oder* Streitaxt, Langdolch, Werkzeug zur Holzbearbeitung, Feuerstein, Stahl und Zunder, Kerzenlaterne, kleines Handbeil, Spaten *oder* Spitzhacke, Handgeld (10 Silbertaler)

Seesöldner

Was auf dem Lande möglich ist, gibt es natürlich auch zu Wasser: Söldner, die speziell für den Kampf auf hoher See *oder* für Landungsangriffe ausgebildet sind. Häufig als kleinere Einheiten an Bord von Handelsschiffen.

Bekannte Einheiten: Hylailer und Kusliker Seesöldner (je etwa ein Regiment, jeweils mit eigener Ausbildung und Versorgung in Garén/Hylailos bzw. Kuslik)

Seesöldner (16 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO 1–10

Vorteil: Balance

Talente: Armbrust *oder* Bogen *oder* Wurfbeil *oder* Wurfmesser +4, Hieb Waffen *oder* Säbel *oder* Schwerter +5, Speere +3, Akrobatik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +2, Wettervorhersage +1, Geographie +1, Sagen/Legenden +1, Boote Fahren +3, Seefahrt +4

Sonderfertigkeiten: –

Ausrüstung: Rüstung (Krötenhaut *oder* robuste Lederweste, einfacher Helm), einfache, passende Hauptwaffe, Entermesser, Langdolch, Handgeld (10 Silbertaler)

Leibwächter

Leibwächter gehören nur im weiteren Sinne zu den Söldnern, denn sie schließen sich nicht in eigenen Verbänden zusammen, sondern lassen sich in der Regel einzeln anstellen. Ihr Einsatzgebiet ist auch nicht das Schlachtfeld, sondern oft gerade der Ort, an dem der offene Einsatz von Waffen ungewöhnlich ist: Marktplätze, Ballsäle, Besprechungsräume etc.

Daher versteht sich der Leibwächter mehr als alle anderen Söldner auf Etikette und gutes Benehmen.

Leibwächter (18 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 12, KK 12, SO 5–10

Talente: Anderthalbhänder *oder* Fecht Waffen *oder* Hieb Waffen *oder* Kettenstäbe *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Stäbe *oder* Zwei-hand-Hieb Waffen *oder* Zwei-hand-schwerter/-säbel +5, Raufen +2, Ringen +2, Reiten *oder* Fahrzeug Lenken +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +4, Tanzen +1, Etikette +3, Menschenkenntnis +2, Fährtensuchen –2, Fallenstellen –2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln –1, Wettervorhersage –1, Wildnisleben –1, Heraldik +1, Magiekunde +2, Rechtskunde +1, Heilkunde Gift +2, Holzbearbeitung –2, Kochen –1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Schnellziehen, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario *oder* Unauer Schule *oder* (selten) Hruuzat

STAMMESKRIEGER

Aufgewachsen fernab jeder Zivilisation, in den Dschungeln des Südens, den Eiswüsten der Grimmfrostöde, der glutheißen Khôm *oder* der in rauen Wildnis der Berge, ist der Stammeskrieger außerhalb seiner Ursprungsgebiete ein mit Argwohn betrachteter Einzelgänger. Geprägt von der Umwelt seiner Heimat, geformt durch die Sitten und Gebräuche seiner Stam-

meskultur, ist er in einer Heldengruppe der Spezialist für besondere Aufgaben. Er ist ein gnadenloser Kämpfer, dessen Tapferkeit bis hin zu Selbstaufgabe geht, und weiß sich selbst in der unzugänglichsten Wildnis zu behaupten – wenn sie denn den Bedingungen seiner Heimat entspricht: Ein Wüstenkrieger scheitert vermutlich gerade dort, wo ein Waldmensch in seinem Element ist. Im folgenden Text finden Sie die Krieger unterschiedlicher Stammeskulturen eingehender beschrieben.

Waldmensen-Stammeskrieger

So vielfältig wie die Natur ihrer Herkunftsgebiete sind auch die Stämme der Waldmensen, die häufig nach ihrem größten Stamm verallgemeinert als 'Mohas' bezeichnet werden. Die kulturellen Unterschiede, die auch den Stammeskrieger formen, lassen sich im wesentlichen wie folgt umreißen:

Die verlorenen Stämme im nördlichen Regen- gebirge wurden durch den jahrhundertalten Kontakt mit den Weißen und ihren Sklaven- fängern demoralisiert, dezimiert und ihrer kul- turellen Eigenarten beraubt. Die kriegerischen- ten von ihnen sind die Yakosh-Dey, die sich nach und nach angepasst haben und mittler- weile selbst zu Sklavenjägern geworden sind. Sie gehören zu den wenigen Waldmensen- stämmen, die auf Metallwaffen zurückgreifen können.

In den dichten Regenwäldern beiderseits der Gebirgskette leben die großen Stämme, die am ehesten den Vorstellungen der Weißen entsprechen. Ihre Stammeskrieger sind noch fest in uralten Traditionen verwurzelt. Dazu gehören auch die Mohaha, die von den Weißen als Moha bezeichnet werden. Die Stämme jenseits des Regengebirges und auf den Waldinseln hatten bis heute kaum Kontakt zur sogenann- ten Zivilisation und begegnen ihr voller Feind- seligkeit. Nur sehr selten zieht ein Stammes- krieger aus ihren Reihen in die Welt hinaus, es sei denn, er ist in die Hände von Sklavenjägern gefallen *oder* wurde ausgestoßen und zum ewi- gen Kriegspfad verdammt.

Die extrem lebensfeindliche Umwelt in der grünen Hölle hat die Körper aller Stammes- krieger gestählt und ihre Sinne auf das Äußers- te geschärft. Sie sind zwar keine besonders ausdauernden Läufer, aber überaus schnell und behende wie sonst nur die Elfen. Das Schlei- chen und Klettern auf Bäumen hat ihre Füße und Zehen sehr beweglich gemacht, so dass sie in der Lage sind, damit einfache Greifbewe- gungen durchzuführen.

Auf dem Kriegspfad legen sie ihre Luloa an, ihre Kriegsbemalung. Obwohl sich die meisten Stämme untereinander spinnefeind sind, kom- men Kriege sehr selten vor und beschränken sich in der Regel auf Ehrabschneidung und ge- genseitiges Verhöhnern. Ungleich blutiger wer- den Blasshäute bekämpft, gerade dann, wenn es sich um Sklavenhändler handelt. Im Kampf setzen die Waldmensen Hackmesser, Bogen,

Speer oder Keule ein. Häufig kommt auch das gefürchtete Blasrohr zum Einsatz, mit dem sie vergiftete Pfeile verschießen – oder Atemgift auf den Feind blasen, wenn es ihnen gelingt, sich nahe genug an diesen heranzuschleichen. Die meisten jungen Krieger brauchen etliche Anläufe, um ein Gift mit ausreichender Wirkung herzustellen, und es kommt auch vor, dass ein unerfahrener und unvorsichtiger Krieger bei der Herstellung eines Giftes selbst den Tod findet. Eine Erwähnung verdient noch die bei einigen Stämmen verbreitete Eigenart der Kopfgagd: Der abgeschlagene Kopf eines Gegners wird zu einem Schrümpfkopf (Tsantsa) verarbeitet, der eine wertvolle Kriegertrophäe darstellt.

Ein Stammeskrieger der Waldmenschen verlässt seinen Stamm nur in den seltensten Fällen freiwillig und meist nur dann, wenn ihn ein tragisches Schicksal aus dem Verbund seiner Sippe herausgerissen hat.

Waldmenschen-Stammeskrieger (10 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 13, KO 13, KK 11, SO 3–4

Vorteil- und Nachteile: keine

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Blasrohr *oder* Bogen *oder* Wurfspieß +4, Dolche +2, Hiebaffen *oder* Speere +4, das andere +2, Raufen +3

Körper: Akrobatik +4, Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1

Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Kampfreflexe, Waffenlose Kampftechnik: Hrruzat

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Ausweichen III

Empfohlene Vor und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Resistenz gegen Gifte, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Arroganz, Bluttausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Raumangst, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Blasshäute)

Ausrüstung: einfache Kleidung, Speer *oder* Bogen, Messer, Hackmesser, Heilkräuter, Talismane, Gesichtsfarbe für Kriegspfad, Blasrohr

Besonderer Besitz: nicht möglich

Der Stammeskrieger der Fjarninger

»(...) In Glyndhaven gelang es mir, über einen ansässigen Händler Kontakt mit den Eisbarbaren, den Fjarningern, die sich selbst Frundegar nennen, aufzunehmen. Wie soll ich Dir den Krieger beschreiben, der mir da wortkarg und in Felle gekleidet gegenüber saß? Hast Du mal einen Thor-

waler gesehen? Nun, um ein vielfaches wilder und muskulöser musst Du Dir die Fjarninger vorstellen. Sein mächtiges zweihändig zu führendes Bronzeschwert wies dunkle Flecken auf, bei denen es sich allem Anschein nach um getrocknetes Blut handelte, und sein Holzspeer mit der beinernen Spitze mutete nicht viel vertrauensereckender an. Das Gespräch war nur kurz, denn alsbald verlor er das Interesse an mir. Weitere Informationen erhielt ich durch die ansässigen Händler, die mir auch berichteten, dass die Fjarningerkrieger in der Lage seien, sich willentlich in einen Berserkerrausch zu versetzen ...«

—aus dem Exzerpt Auf den Spuren von Kara ben Yngerim und Sirathus, niedergeschrieben von einem Scholaren des Kartographischen Instituts zu Methumis

Die Stammeskrieger der Fjarninger haben sich Frunu, dem Gott des Eises und der Jagd, verschrieben. In der Unerbittlichkeit, mit der sie alles Schwache ausmerzen und sich Tag für Tag aufs Neue im Kampf mit der Natur stählen und beweisen wollen, sind sie als Spielercharaktere nur sehr bedingt geeignet. Außerdem ist ein solcher Stammeskrieger seiner Heimatsippe fast ebenso eng verbunden wie der Schamane und wird unter normalen Bedingungen eher sterben, als die Seinen zu verlassen. Zieht er also in die Welt hinaus, so steckt in jedem Fall ein tragisches Schicksal dahinter – höchstwahrscheinlich wurde er verstoßen, weil seine Nachsichtigkeit und Milde ihm beim Dienst für die Sippe im Wege standen.

Stammeskrieger der Fjarninger (3 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 11, KO 13, KK 12, SO 3–4

Vorteil- und Nachteile: keine

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Dolche +3, Hiebaffen *oder* Schwerter *oder* Speere *oder* Zweihand-Hiebaffen *oder* Zweihandschwerter/-säbel +5, zwei weitere aus dieser Liste jeweils +3, Raufen +5, Wurfbeile *oder* Wurfspieere +3

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2

Wissen: Tierkunde +2

Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Wunden +3, Hundeschlitten Fahren +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (dicke Fell- und Lederkleidung), Sturmangriff, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeit: Befreiungsschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Arroganz, Bluttausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Frauen, gegen Andersgläubige)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettlei-

big, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: einfache Kleidung, Stiefel, Umhang, passende Nahkampfwaffe, Dolch, Wurfbeil *oder* Wurfspieß

Besonderer Besitz: nicht möglich

Stammeskrieger der Gjalskerländer

Vor allem Zähigkeit zeichnet die Kämpferinnen und Kämpfer der Gjalska-Halbinsel aus, denn sie müssen nicht nur gegen die Raubzüge der Thorwaler und Orks bestehen, sondern auch und vor allem gegen die Widrigkeiten Iffrunns und die Herausforderungen Natûrugons – und das bedeutet zuerst einmal, draußen zu überleben, lange Strecken zu laufen, sich selbst heilen zu können und schließlich mit dem erbeuteten Wild oder dem Kopf des thorswalschen Plünderers zurückzukehren.

Das dritte prägende Element neben der harschen Umgebung und der schieren Freude am Kampf und Überleben ist die Bindung an das Leit-Odûn der Dorfgemeinschaft, der Haerad. Diese prägt sich zwar erst über die Jahre (weswegen wir sie unten nicht im Talentspiegel repräsentiert haben), aber es ist schon früh deutlich, welche Kriegerin Wollnashorn folgt und welcher Krieger Hirsch – und es ist selten, dass das Band zu einem Odûn gelöst und zu einem anderen neu geknüpft wird.

Anmerkung: Ein guter Teil der Krieger eines Stammes wird immer auch von den Odûn-Unachir, den mysteriösen Tierkrieger gebildet, die wir jedoch wegen ihrer magischen Kräfte erst in Zauberei und Hexenwerk genauer behandeln werden. Diese Tierkrieger müssen nicht dem Leit-Odûn der Haerad folgen, tun dies aber in der überwiegenden Mehrzahl der Fälle.

Ein Stammeskrieger der Gjalsker wird zwar primär in Nordwestaventurien anzutreffen sein, aber es ist durchaus möglich, dass er mit einer Norbardenkarawane bis ins Bornland kommt oder dass er von den Horasiern zum Kampf gegen die Thorwaler angeheuert wurde. Aber auch fern der Heimat werden ihm Freundschaft, Sippenzusammenhalt und Ehrenwort mehr bedeuten als weltlicher Besitz und den schieren Spaß am Kräfteressen, an athletischen Wettkämpfen *oder* an Raufereien wird er wohl genauso wenig verlieren wie seinen Respekt vor dem Meer, das Zwanfirs Tötenreich bedeckt.

Stammeskrieger der Gjalskerländer (9 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 14, KK 12, SO 3–5

Modifikationen: AuP +2

Vorteil- und Nachteile: keine

Kampf: Dolche +3, Hiebaffen +4, Speere *oder* Zweihand-Hiebaffen +4, Raufen +3, Ringen +3, Wurfspieere *oder* Wurfbeile +4

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen

+3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3

Natur: Fährtsuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +4

Wissen: Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +3

Sonderfertigkeiten: eine der Geländekunden Eis, Gebirge, Steppe, Sumpf; Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: die anderen drei genannten Geländekunden; Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Sturmangriff

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Begabung (Naturtalente), Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Herausragende Konstitution, Herausragendes Gehör, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Albino, Aberglaube, Bluttausch, Lichtempfindlich, Meeresangst, Neugier, Prinzipientreue, Totenangst, Verpflichtungen

Ausrüstung: lederner Kilt, Gamaschen, Schnürschuhe, Schaffellmantel, Orknase oder Barbarenschwert, Eberfänger, drei kurze Wurfspere oder Speerschleuder mit zwei langen Wurfspere, Brotbeutel, Trinkschlauch, Hautfarben, billiger Bronzeschmuck

Besonderer Besitz: nicht möglich

Ferkina-Krieger

An den Hängen des Raschtulwalles und im Khoramgebirge leben die Stämme der Ferkinas, eines sehr ertümlichen tulamidischen Volkes von Bergnomaden, Jägern und Räubern.

Ihre ganze Kultur wird vom Kampf bestimmt, denn sie glauben, dass nur derjenige im Tode Frieden findet, der das ihm zuge dachte Maß an Kampf und Qualen bereits zu Lebzeiten erlitten hat. Den Feigling erwarten im Jenseits Gefahren, die eine unvorstellbare Übersteigerung dessen darstellen, wovor er sich im Leben gefürchtet hat. Am nächsten kommt man den Göttern, die im Ferkinaglauben keinerlei moralische Aspekte beinhalten, durch den Rausch und blutige Zweikämpfe, die zur ekstatischen Raserei ausarten und dem Fremden als Irrsinn erscheinen mögen. Auch durch halsbrecherische Ritte, tollkühne Kampfestaten oder blutige Opfergaben (wie Gefangene) kann es einem Sterblichen nach Glauben der Ferkina gelingen, einen kurzen Augenblick lang die Aufmerksamkeit der Götter zu erhaschen.

Der Ferkina-Krieger lief schon als Kind barfuß durch die lebensfeindlichen, schneebedeckten Berge und durch das Messergras des Hochlandes. Als Jugendlicher musste er einen Feind töten, um überhaupt in den Kriegerstand aufgenommen zu werden. Sein gesamter Besitz

besteht aus Ponys, Herden, Pelzen und geraubten Frauen. Um sich im Kampf einen Namen zu machen, sucht er die Begegnung mit den wilden Tieren des Hochlandes, trägt blutige Fehden mit den Nachbarstämmen aus oder überfällt Karawanen.

Metallwaffen sind bei den Ferkinas nach wie vor eine Seltenheit. In den Dolchen, Beilen, Speeren und Pfeilspitzen findet rasiermesserscharfer Obsidian seine Verwendung. Pflanzliche, mineralische und tierische Waffengifte werden dazu verwandt, möglichst viele Gegner lebendig gefangen zu nehmen, um sie als Opfergaben, Tauschobjekt oder 'Spielmaterial' bei den halsbrecherischen, blutigen Reiter spielen wie dem Buskurdh einsetzen zu können.

Natürlich sind nicht alle Ferkinas so traditionsbewusst wie die, die den ursprünglichen Stammesgebieten leben. Ein Stammeskrieger wird jedoch stets versuchen, den Grundprinzipien seiner Religion zu folgen, die ihm in Fleisch und Blut übergegangen sind. Sein Verhalten wird für Fremde stets befremdlich, ja sogar abschreckend sein. Je nachdem, wie lange er von seinem Stamm getrennt und ob er schon einmal als Söldling oder einer anderen kämpferischen Profession tätig war, bringt er den Sitten und Regeln einer Welt, die für ihn ebenso bizarr und exotisch ist wie er selbst für die Fremden, mehr oder weniger viel Verständnis entgegen. Akzeptieren wird er allenfalls den, der sich als gleichwertiger Kämpfer erwiesen hat.

Ferkina-Krieger (6 GP)

Voraussetzungen: MU 14, GE 12, KO 13, KK 11, SO 3–8

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Bogen oder Wurfbeile oder Wurfmesser oder Wurfspere +3, Dolche +2, Hiebaffen oder Speere +4, das andere +2, Lanzenreiten +3, Raufen +3

Körper: Akrobatik +2, Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Reiten +5, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Zehen +2

Natur: Fährtsuchen +3, Orientierung +2

Wissen: Tierkunde +2

Handwerk: HK Gift +2, HK Wunden +3

Sonderfertigkeit: Reiterkampf, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Kriegerreiterei, Niederwerfen, Sturmangriff

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Arroganz, Bluttausch, Jähzorn, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Angehörige anderer Kulturen)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: stammestypische Kleidung (Lederhosen, Wolloberbekleidung, bunt mit Fellbesatz an den Schultern, Kopfschleier blutrot), Lederschuhe, Wurfspere oder Bogen, Steinbeil, Dolch, Rauschkrauter, eine Portion Wirselskraut

Besonderer Besitz: Gebirgsspony

Stammeskrieger der Trollzacker

«(...) Nie war ich dem Tode so nahe wie bei meiner Reise zu den Trollzackern. Die Stammeskrieger sind Hünen von sicherlich zwei Schritt Größe und mehr; sie tragen in Glutgruben geschmiedete Barbarenstreitaxte, ertümliche Mordwerkzeuge, die sie erschreckend präzise zu führen verstehen.

Doch auch Steinaxte und steingespickte Keulen finden Verwendung oder auch einfache Schwerter, die sie wohl erbeutet haben und mit denen sie – fernab jeder Fechtkunst – durch die schiere Kraft des Schwertarms manchen Knochen auch unter der Rüstung brechen lassen ...»

—aus dem Exzerpt Auf den Spuren von Karaben Yugerimm und Strathus, niedergeschrieben von einem Scholaren des Kartographischen Instituts zu Methumis



Zum Stammeskrieger werden hauptsächlich Trollzacker erwählt, die zu den riesenwüchsigen Rochshazi, den sogenannten 'Trollingen' zählen. Auch wenn der Trollzacker Stammeskrieger in der Ferne von manchen düsteren, blutrünstigen Riten seines Volkes Abstand nehmen muss – er wird immer, selbst für seine Gefährten, unberechenbar bleiben wie ein halb gezähmtes Raubtier und darum stets ein gefürchteter Außenseiter sein. Seine Darstellung im Rollenspiel möchten wir ausdrücklich nur erfahrener Spielern empfehlen.

Stammeskrieger der Trollzacker (0 GP)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 13, KK 14, SO 5–12

Modifikationen: AuP +2

Vorteil- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund

Kampf: Hiebaffen* +2, Raufen +4, Speere +3, Wurfbeile +4, Zweihand-Hiebaffen +2

Körper: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +3

Natur: Fährtsuchen +3, Orientierung +2

Wissen: Tierkunde +2

Handwerk: Heilkunde Wunden +3

Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Niederwerfen, Schildspalter

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Arroganz, Bluttausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: einfache Kleidung, Stiefel, Umhang, passende Nahkampfwaffe, Dolch

Besonderer Besitz: nicht möglich

***) Besonderheit:** Trollzacker führen auch Schwerter mit dem Talent Hiebaffen, machen dabei aber 1 Trefferpunkt weniger Schaden.

Novadischer Wüstenkrieger

»(...) Zu guter Letzt war es mir vergönnt, das Land unserer Kindheit zu bereisen, die Geschichten aus Tausendundeinem Rausch vor meinem Auge lebendig werden zu lassen. Stolzere und bessere Reiter habe ich nirgendwo gefunden. Ich sage Dir, Vater hat nicht übertrieben, als er davon sprach, dass bei diesen Wüstenkriegern die Anmut und perfekte Beherrschung der Waffe, sei es Dschadra oder Säbel, zur tödlichen Eleganz eines Raubtiers verschmelzen. Dank ihrer Reitkünste ist es ihnen möglich, den Kurzbogen mit einer Sicherheit zu führen, als stünden sie mit beiden Beinen auf dem Boden. Als ich sie mit schrillen Gejohle heranfeigen sah, während die harten Hufe ihrer Shadifs die Erde erbeben ließen und über ihren Köpfen die Säbel silbrig blitzende Bahnen durch die Luft schlugen, war ich unfähig, mich zu rühren, und sicher, dass mein letzten Stündlein geschlagen hatte.«

—Aus den Reisedokumenten des Gelehrten Hashabnah ben Melekh el Kesrah

Den Stammeskriegern der Novadis eilt ein legendärer Ruf voraus, und sie setzen Blut und Leben daran, ihm in allen Punkten gerecht zu werden.

Als Auserwählte ihres Volkes haben sie sich – selbst für novadische Verhältnisse – außergewöhnlicher Konsequenz dem Glauben an Rastullah verschrieben, und sollten sie sich jemals für längere Zeit mit Ungläubigen einlassen, dann nur deshalb, um sie durch glühenden Eifer und ein überwältigendes Vorbild zur Umkehr zu bewegen.

Ansonsten lassen sie es sich nur allzu gerne anmerken, wie wenig sie von denen halten, die nicht zu den Auserwählten Rastullahs gehören: Ungläubige, Nordleute, Frauen ... Und sollte es einer dieser Unwürdigen wagen, den einzig wahren Gott zu beleidigen (und eine Beleidigung eines gläubigen Novadi ist immer auch gleichzeitig eine Beleidigung Rastullahs), dann empfinden sie es als eine Frage der Ehre, diesen Frevel zu sühnen. Wie Sie sehen, hat es ein Novadi-Stammeskrieger nicht leicht, außerhalb seines Heimatlandes zu bestehen – und eventuelle Gefährten werden es auch mit ihm nicht leicht haben.

Novadischer Wüstenkrieger (11 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 12, KO 13, SO mindestens 7

Modifikationen: AuP +2

Nachteile: Arroganz 5

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +3, Dolche +4, Lanzenreiten +5, Raufen +3, Ringen +3, Säbel +5, Speere +3

Körper: Akrobatik +2, Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnesschärfe +3, Tanzen +2, Zehen +3

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entf. +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Kriegskunst +1, Sagen/Legenden +1

Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Waffenlose Kampftechnik: Unauer Schule

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Kampfflexe, Kriegerreiterei

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Arroganz, Blutausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Frauen, gegen Andersgläubige)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Ausrüstung: weite und luftige Kleidung, Khunthomer oder Säbel, Dschadra, Waqqif, leichte Rüstung (RS max. 3), Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant

Besonderer Besitz: erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

Die Achmad'sunni

Ein Spezialfall unter den Wüstenkriegern stellt die Achmad'sunni dar, denn sie ist die einzige Möglichkeit für eine Novadi-Frau, das Waffenhandwerk zu erlernen.

Gerade bei den sehr traditionell eingestellten Novadi-Stämmen zählt Blutrache sehr hoch, und nicht selten wird eine ganze Sippe durch einen Rachefeldzug ausgelöscht. In der Regel bezieht sich das Rachegebot aber in erster Linie auf die männlichen Sippenmitglieder. Wenn dann aber nur noch die Frauen eines Stammes überleben, dann kommt es vor, dass einer jungen Novadi die Aufgabe zukommt, ihre ermordeten Brüder zu rächen. Hierzu wird sie in die Obhut eines erfahrenen Kriegers aus einer befreundeten Sippe gegeben, der sie ausbildet, als sei sie ein Mann. So mag es nicht verwundern, dass sich eine Achmad'sunni (was so viel wie 'Rächerin' heißt) auch kleidet und benimmt wie ein Mann.

Nach Abschluss ihrer Ausbildung zieht sie dann los, um ihre blutige Lebensaufgabe zu erfüllen. Doch selbst wenn ihr das gelingen sollte, wird sie niemals wieder in einer Novadi-Sippe aufgenommen werden, denn sie hat in den Augen der Rastullah-Gläubigen ihren Sta-

tus als Frau verloren – sie gilt auch rechtlich als Mann und er wird nur selten wieder zur Frau. Viele Achmad'sunni entscheiden sich statt des ständigen Spagats in dieser Rolle für das stammeslose Leben als Abenteurerin.

Wenn Sie sich entscheiden, eine Achmad'sunni zu spielen, dann bedenken Sie ihre tragische Hintergrundgeschichte und ihre Wurzellosigkeit. Es gibt vermutlich nicht mehr als eine Handvoll Achmad'sunni in ganz Aventurien. Benutzen Sie die gleichen Werte wie bei dem herkömmlichen Novadi-Krieger. Sie können aber, wenn Sie wollen, als Kultur auf die Werte eines männlichen Novadi zurückgreifen: Dies hängt von der Geschichte der betreffenden Heldin ab. Wenn ihre Ausbildung im Kindesalter begonnen hat (also im Alter von spätestens 9 Jahren), dann ist sie wie ein Mann erzogen worden. Wurde sie erst später zur Rächerin ausgebildet, dann gilt sie von den Werten als Novadi-Frau – hat aber dennoch bei den Wüstenvölkern den Status eines Mannes.

Achmad'sunni (11 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 11, KO 12, SO mindestens 5, nur Frauen

Alle sonstigen Werte wie Novadi-Krieger.

Der Stammeskrieger der Goblins

»(...) Wer bisher nur die armseligen Kreaturen sah, die sich als Bettler, Diebe und Räuber durch das Leben schlugen, der wird überrascht sein, wenn er seinem ersten Goblinskrieger gegenübersteht, und er wird zu verstehen beginnen, weshalb der Orden der Theaterritter bei der Eroberung des Bornlandes einen derart fürchterlichen Blutzoll zahlen musste. Ich sage dir, Bruder, es ist schon befremdlich und belustigend, wenn du erstmalig einem Goblinskrieger begegnest, der auf einem Schwein oder Widder reitet. Aber manch einem, den bei diesem Anblick ein Pfeil in die Kehle traf, ist das Lachen im grausigsten Sinne des Wortes im Halse stecken geblieben – denn ihre Waffen, den Kurzbogen, den Speer und den Dolch, bisweilen ergänzt durch Keule und Steinschleuder, wissen sie sehr wohl zu führen.«

—aus dem Exzerpt Auf den Spuren von Kara ben Yngerimm und Strathus, niedergeschrieben von einem Scholaren des Kartographischen Instituts zu Methumis

Der Stolz, ein erfolgreicher Jäger und Krieger – und für das Wohlergehen des Stammes wichtig zu sein, ist bei einem Goblinskrieger nicht minder ausgeprägt als bei all den anderen Kulturen. Von ihrer Sippe getrennt und dann unwichtig zu sein, stellt für sie ein überaus schmerzliches Erlebnis dar. Wenn ein solcher Krieger in die Fremde zieht, dann vielleicht um eine Vision der Schamanin zu erfüllen oder eine Bluttat an seinem Volk zu rächen. Er wird sich in jedem Fall daran klammern, die Werte zu verteidigen, die ihn noch mit seinen Wurzeln verbinden – das Wohl seines Volkes und der Schamanin.

Goblin-Stammeskrieger (10 GP)**Voraussetzungen:** MU 12, GE 13, KO 11, KK 11, SO beliebig**Vorteil- und Nachteile:** keine**Modifikationen:** AuP +2**Kampf:** Bogen *oder* Wurfspeer +3, Dolche +3, Hiebaffen *oder* Säbel *oder* Speere +5, Lanzenreiten +3, Raufen +3**Körper:** Akrobatik +4, Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Schleichen +4, Sich Verstecken +5, Sinnen-schärfe +1**Natur:** Fährtsensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2**Wissen:** Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2
Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Wunden +3**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Kampfreflexe**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Reiterkampf**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Arroganz, Blutausch, Jähzorn, Rachsucht, Verpflichtungen**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Schuhe, passende Nahkampfwaffe, Dolch**Besonderer Besitz:** Reitschwein**Orkischer Stammeskrieger**

Als Krieger steht er in der Hierarchie seines Stamm ganz oben und ist sich dessen auch voll und ganz bewusst. Der Kampf ist sein Leben, der Sieg das Zeichen seiner Männlichkeit und für seine Stellung im Stamm unverzichtbar. Sein Volk hat in der Vergangenheit immer wieder blutige Kriege gegen die Menschen geführt, aus denen er selbst bei einer Niederlage stolz erhobenen Hauptes zurückkehrte.



Sein Leben in den rauen Wildnis des Orklandes hat ihn so unerbittlich werden lassen wie die Natur, in der er aufwuchs. Er duldet keine Schwäche und wird sie stets zu seinen Gunsten ausnutzen wollen. Ist er seiner Stammesbindungen beraubt, treibt er haltlos dahin und verliert seinen Stolz. Dann wird er vielleicht versuchen, in einer Räuberbande eine neue Heimat zu finden – oder sich eventuell sogar einer Heldengruppe anschließen.

Seine Waffen sind der Arbach (Krummsäbel), die Byakka (eine zweiblättrige Axt), der Gruufhai (Kriegshammer), der Yagrik (Wurfspeer) und der Hornbogen.

Orkischer Stammeskrieger (1 GP)**Voraussetzungen:** MU 14, GE 11, KO 13, KK 12, SO beliebig**Vorteil:** Eisern**Modifikationen:** AuP +2**Kampf:** Bogen *oder* Wurfbeile *oder* Wurfmesser *oder* Wurfspeer +5, Dolche +3, Hiebaffen *oder* Säbel *oder* Speere *oder* Zweihand-Hiebaffen +4, ein zweites aus dieser Liste +2, Raufen +3**Körper:** Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Sich Verstecken +1, Sinnen-schärfe +3**Natur:** Fährtsensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2**Wissen:** Tierkunde +2**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kampfreflexe, Niederwerfen**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Arroganz, Blutausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Frauen, gegen Andersgläubige)**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration**Ausrüstung:** stammestypisch, derbe Umhänge und kaftanähnliche Gewänder, bevorzugt auch einen Kilt aus Leder oder grober Wolle, je eine Nah- und Fernkampfwaffe, Lederhelm**Besonderer Besitz:** nicht möglich**Achaz-Krieger**

In den ausgedehnten Echsensümpfen gibt es große Stämme der Achaz – Relikte einer Zeit, in der die Echsens eine große und mächtige Rasse waren.

Die Echsenskrieger der heutigen Zeit dienen, von wenigen Ausnahmen abgesehen, nur noch dem Schutz des Stammes, nicht mehr dem Krieg gegen andere Völker. Denn es kommt immer wieder zu Übergriffen auf die friedlichen Achaz: Alchimisten glauben, ihnen mit Gewalt uralte Geheimnisse entlocken zu können, andere Menschen setzen ihnen aus Aberglaube zu und nicht zuletzt wollen die fanatischen Novadis alles Echsische vernichten. Bei den Stämmen, die im Orkland leben, halten die Krieger die Schwarzpelze auf Distanz. Zu den Fähigkeiten eines Achaz-Kriegers gehört es nicht nur, unbemerkt durch Dschungel und Sümpfe pirschen zu können, um jeden Gegner aus dem Hinterhalt zu überraschen, sondern auch hervorragende Kenntnisse im Umgang mit dem Speer sind wichtig. In manchen Stämmen gibt es sogar Krieger, die die große Echsische Axt einzusetzen verstehen und darum unter ihresgleichen höchsten Respekt genießen. Am Loch Harodröl sind einige Stämme ansässig, die auf abgerichteten Flugechsen reiten – meistens zur Jagd, aber notfalls auch im Kampf.

Die Schuppen verleihen den Achaz einen natürlichen Rüstungsschutz, dem manchmal noch ein Schildkrötenpanzer hinzugefügt wird; weitere Rüstungsteile sind unüblich. Die Stammeskrieger tragen Schilde aus gehärtetem Leder. Die bevorzugte Waffe ist der Speer, daneben werden Dolche, Netze und Schleudern eingesetzt.

Achaz-Stammeskrieger (10 GP)
Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 12, KK 12, SO 3–5
Modifikationen: AuP +2
Kampf: Blasrohr *oder* Schleuder *oder* Wurfspeer +3, Dolche +3, Hiebaffen *oder* Säbel *oder* Speere *oder* Zweihand-Hiebaffen +3, ein zweites aus dieser Liste +2, Raufen +1, Ringen +3
Körper: Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten *oder* Boote Fahren +5, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +5, Sinnen-schärfe +2
Natur: Fährtsensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +2
Wissen: Magiekunde +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Linkhand, Schildkampf I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte, Kampfreflexe
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Arroganz, Blutausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Schuppenlose)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
Ausrüstung: Speer, Schild und Dolch *oder* Echsische Axt und Dolch *oder* Netz und Speer, Schleuder
Besonderer Besitz: nicht möglich

Achaz-Stammeskrieger (10 GP)
Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 12, KK 12, SO 3–5
Modifikationen: AuP +2
Kampf: Blasrohr *oder* Schleuder *oder* Wurfspeer +3, Dolche +3, Hiebaffen *oder* Säbel *oder* Speere *oder* Zweihand-Hiebaffen +3, ein zweites aus dieser Liste +2, Raufen +1, Ringen +3
Körper: Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten *oder* Boote Fahren +5, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +5, Sinnen-schärfe +2
Natur: Fährtsensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +2
Wissen: Magiekunde +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Linkhand, Schildkampf I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte, Kampfreflexe
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Ortskenntnis, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Arroganz, Blutausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Schuppenlose)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
Ausrüstung: Speer, Schild und Dolch *oder* Echsische Axt und Dolch *oder* Netz und Speer, Schleuder
Besonderer Besitz: nicht möglich

KRIEGERSCHWUR UND SÖLDNEREHRE

Im letzten Kapitel haben

Sie eine fast vollständige

Übersicht über alle Aventurierinnen und Aventurier gefunden, die ihren Lebensunterhalt mit der Waffe in der Hand verdienen. Und wie Sie jetzt sicher bestätigen können, gibt es darunter die unterschiedlichsten Menschen: vom stolzen Ritter bis hin zum üblen Totschläger, alle gelten als 'Kämpfer'.

Es mag also kaum verwundern, dass die Lebensauffassung der verschiedenen Kämpfer extrem unterschiedlich ausfällt. Aber dennoch haben sie fast alle so etwas wie einen Ehrbegriff oder wenigstens bestimmte Grundsätze, nach denen sie handeln.

Bei manchen sind diese Richtlinien durch den Glauben vorgegeben, denn der Glaube an die Götter ist allgegenwärtig in Aventurien – und bei denen, die jedem Tag dem Tod ins Auge blicken, oft noch stärker ausgeprägt als bei anderen. Doch auch wer sich den Göttern fern fühlt und eher von praktischen Überlegungen geleitet wird, folgt dabei in aller Regel einem ganz bestimmten Lebensprinzip. Bemerkenswert ist, dass zwar die Lehrmeister in aller Regel bemüht sind, ihren Schülerinnen und Schülern bestimmte Ehrbegriffe zu vermitteln, dabei jedoch fast jeder von ihnen im Laufe seines Werdegangs eine ganz eigene Philosophie zum Leben und Kämpfen entwickelt hat. Darum kann man nur sehr bedingt von der Berufsgruppe, der ein Kämpfer angehört, auf seine Einstellung schließen: So gibt es durchaus sehr rondrianisch denkende Söldner oder aber Schwertmeister und Krieger, die Kriegsführung und Kampftechniken als hesindianische Wissenschaften betrachten.

RONDRIANISCHE TUGENDEN

Die Krieger und Knappen der zwölfgöttergläubigen Lande werden im Laufe ihrer Ausbildung darauf geschult, der Ehrenhaftigkeit größte Bedeutung beizumessen. Unabhängig davon, ob der einzelne nun wirklich daran glaubt, dass Herrin Rondra aufmerksam jeden seiner Schläge beobachtet und sich danach ein Urteil bildet, ob er denn dereinst nach seinem Tod würdig sein wird, an ihrer Tafel zu sitzen, gelten rondrianische Tugenden als der Inbegriff der Ehre und Vorbedingung für ewigen Ruhm: Niemand darf von hinten angegriffen werden, geschweige denn aus einem Hinterhalt. Auch ein Angriff in der Überzahl ist verdammenswert, und der Gebrauch von Gift natürlich umso mehr. Je stärker der Gegner, desto größer der Ruhm; der Kampf gegen einen offensichtlich Unterlegenen hingegen ist ehrlos und erbärmlich.

Wie streng man sich an solche Vorgaben hält, steht mitunter auf einem ganz anderen Blatt, denn wenn es um die eigene Unversehrtheit geht, vertrauen die meisten darauf, dass die Herrin schon ein Einsehen haben wird: Bevor man also in einem gefährlichen Kampf die Hilfe der Kameraden ablehnt, sollte man sich schon überlegen, wer denn das tägliche Brot für die Kinder verdienen soll, wenn man selbst erst einmal zum Krüppel geschlagen wurde.

Nur diejenigen, die von Kindesbeinen an auf solche hehren Grundsätze gedrillt wurden, halten unter allen Bedingungen –

und oft genug auch ohne jede Vernunft – an dem fest, was sie für rondrianisch halten. Das geht im Extremfall so weit, dass sie nicht nur den Gebrauch von Magie und allen Fernwaffen ablehnen, sondern sogar lieber verbluten, als sich auf magische Weise heilen zu lassen.

Der einfache Soldat hingegen blickt zwar voller Bewunderung zu dem ruhmreichen Ritter auf, ist aber auch ganz froh, wenn er den Gegner aus einer überlegenen Situation heraus überwinden kann.

DIE ANSICHTEN DER KOR-JÜNGER

Eine gänzlich andere Einstellung als die ehrenhaften Streiter Rondras vertreten die Anhänger des blutigen Gottes Kor, der zwar als Sohn der Kriegsgöttin gilt, aber ganz andere Grundsätze vorgibt. Für den Kor-Gläubigen ist die Ehrenhaftigkeit überflüssiger Ballast: Ein Kampf ist dazu da, die eigene Kraft und Überlegenheit unter Beweis zu stellen. Dabei betrachtet er es durchaus als ein legitimes Mittel, über einen zahlenmäßig unterlegenen Gegner herzufallen oder ihm eine Falle zu stellen und ihn im Schlaf zu überraschen. Denn der Bessere lässt sich gar nicht erst in eine Situation bringen, in der er unterlegen ist – und wenn er es doch tut, dann hat er nichts anderes verdient als zu sterben.

Es ist kein Wunder, dass der Kor-Glaube unter abgebrühten Söldnern recht verbreitet ist, aber auch unter manchen skrupellosen Piraten finden sich seine Anhänger. Für einen echten Kor-Gläubigen war die Schlacht umso ruhmvoller, je blutiger sie war – auch wenn das Gros der gemeinen Soldaten diese Blutgier als abstoßend empfindet.



HESINDS GABEN

Auch die Herrin der Geistesgaben und der Wissenschaften hat ihre Anhänger unter dem Schwertvolk. Denn eine ausgeklügelte Taktik oder eine kluge Strategie gilt vielen Anführern von Heeren oder auch kleinen Trupps durchaus als die höchste Kunst des Kampfes; und all diese Gaben werden am ehesten Hesinde zugeordnet. Anhänger dieser Göttin planen ihre Kämpfe wenn möglich detailliert vor, versuchen ihren Gegner einzuschätzen und dann an seinem schwächsten Punkt zu packen.

RASTULLAHS EHRE

Wiederum eine andere Auffassung wird von den Anhängern des Eingottes Rastullah vertreten, denn nach ihrer Lehre steht nur der wahrhaft Mutige in der Gunst des Gottes. Damit gibt es natürlich viele Übereinstimmungen mit den Vorstellungen der Rondra-Gläubigen (auch wenn man das – Leib und Leben zuliebe – niemals einem Angehörigen einer dieser beiden Glaubensrichtungen offen ins Gesicht sagen sollte), denn es zeichnet den Feigling aus, von hinten oder in der Überzahl

anzugreifen. Doch Rastullah ist auch mit dem Listigen, und wenn ein Ungläubiger so töricht ist, in eine Falle zu tappen, dann darf dessen selbst verschuldete Unterlegenheit natürlich auch ausgenutzt werden. Sollte er sich aber selbst in dieser Situation voller Tapferkeit dem Kampf stellen, dann ist es überaus gottgefällig, wenn er verschont und vielleicht sogar als Gast in das Zelt des Hairan eingeladen wird.

ANDERE ANSICHTEN

Welchen Glaubensgrundsätzen die unterschiedlichen Stammeskulturen folgen, kann hier schon allein aus Platzgründen nicht im Einzelnen ausgeführt werden, darum muss an dieser Stelle ein kurzer Überblick genügen: Für Orks ist nur dem Stärkeren die Gunst der Götter gewiss, während Goblins in Anbetracht ihrer körperlichen Unterlegenheit List und Tücke wesentlich höher einschätzen als rohe Kampfkraft. Ferkina und Trollzacker stehen dem Anspruch der Rastullah-Gläubigen recht nahe, gilt bei ihnen doch ebenfalls nur der Mutige als ehrenhaft – wobei sie sich meist nicht vorstellen können, dass jemand, der nicht ihrem eigenen Volk angehört, überhaupt ehrenhaft sein kann und darum ein Anrecht auf respektvolle Behandlung hat.

Die Elfen, denen bekanntermaßen die Verehrung von Göttern fremd ist, bringen auch für den Ehrbegriff als solches herzlich wenig Verständnis auf. Sie sehen den Kampf meist viel nüchterner. Für sie unterscheidet sich der Kampf zwischen denkenden Wesen in nichts von dem zwischen Tieren: Einer der Beteiligten ist der Jäger, der das Opfer tötet, um selbst zu überleben. Welche Mittel er dabei anwendet, ist nicht von Relevanz. Allerdings gibt es auch keinen Grund, jemanden zu töten, wenn das eigene Überleben nicht auf dem Spiel steht: Einen Krieg aus Machtstreben zu führen, läuft dem elfischen Weltbild zuwider.

Bei den Stämmen der Waldmenschen sind, vom auf Verteidigung bedachten Fischervolk bis zum blutrünstigen Kopfsäger, die unterschiedlichsten Auffassungen vertreten. Hier sollten Sie sich bei der Ausgestaltung Ihres Charakters vor allem am Lebensgefühl der Heimatsippe und den bisherigen Erfahrungen seines Abenteurerdaseins orientieren.

TREUE GEGENÜBER DEM HERREN

„Wes Brot ich ess, des Lied ich sing!": Es mag nicht immer leicht sein, einem Herren die Treue zu halten, und doch gibt es kaum jemanden, der es wagen würde, gegen seinen Geldgeber aufzubegehren. Einerseits haben es die Götter, und allen voran Herr Praios, so gefügt, dass der eine der Herr ist und der andere der Untergebene – und wer würde es schon wagen, den Ratschluss der Götter in Zweifel zu ziehen? (Wobei die

Sachlage aus Sicht der Rastullah-Anhänger durchaus vergleichbar ist.)

Oft hat die Loyalität gegenüber dem Befehlshaber auch noch ganz andere Gründe. Wer als Soldat, Gardist oder gar Krieger oder Offizier seiner Heimat dient, der ist durch seine ganze Erziehung, durch den Drill und nicht zuletzt den Fahneneid an seine Heimat und ihren Regenten gebunden. Er ist von Kindesbeinen an in bestehende Lehnstrukturen hineingewachsen, zieht all seinen Stolz aus seiner Bedeutung als Schwerträger des Adels Herrn und wird sich nur in den seltensten Fällen vorstellen können, diesen Bund einfach so aufzulösen.

Söldner hingegen haben sich freiwillig in die Dienste ihres Herren begeben, nur sehr selten werden sie durch Heimatgefühle gebunden. Dennoch sind auch sie abhängig von ihrem Geldgeber: Wenn sie die Gefolgschaft aufkündigen, stehen sie ohne Verdienst da. Und selbst wenn der Gegner mehr Geld bietet, ist es sehr riskant, darauf einzugehen. Wer einmal die Seite gewechselt hat, gilt als unverlässlich und untreu. Dieser Ruf eilt ihm voraus und wird in Zukunft jede gute Anstellung verhindern. Außerdem gibt es genügend Berichte von Dienstherren, die die Söldner, die sie ihrem Gegner weggekauft hatten, nachher selbst als Verräter angeklagt und verurteilt haben.

Es muss also schon viel passieren, damit ein Soldat oder Söldner beschließt, seinem Herren untreu zu werden; und selbst offenes Unrecht wird von den gemeinen Soldaten oft wie selbstverständlich hingenommen, solange sie nur ihren sicheren Stand in der Armee nicht verlieren.

VERÄNDERUNG DES EHRBEGRIFFS

Je nach Herkunft und Vorgeschichte hat jeder Held einen eigenen Ehrbegriff, der einem der oben genannten Modelle entsprechen kann, aber nicht muss. Dennoch kann sich natürlich die Einstellung eines Helden durch einschneidende Erlebnisse verändern. Durch das glänzende Vorbild eines ehrenvollen Ritters mag sich ein einfacher Soldat irgendwann überzeugen lassen, hehren Idealen nachzueifern. Umgekehrt wird vielleicht ein Krieger, der von seinen Auftraggebern mehrfach betrogen wurde, seinen Glauben an Ehre und Tugend irgendwann in Zweifel ziehen. Solche Veränderungen schlagen sich zwar auf das Denken und Reden eines Kämpfers nieder, lassen jedoch den Zahlenwert von Nachteilen unverändert. Gehen Sie hier davon aus, dass der Held, der einen solchen Nachteil hat, so gründlich dazu erzogen wurde, dass sein ganzes Weltbild und Selbstverständnis zutiefst davon geprägt ist. Eine Veränderung eines solchen Grundsatzes würde tiefgreifende Folgen für seine Persönlichkeit haben – Einzelheiten zu dem Abbau von Schlechten Eigenschaften finden Sie in **MFF** auf S. 50.



DAS KAMPFREGEL-PROJEKT

Wie Sie bereits im Impressum dieses Bandes erkennen konnten, haben einige Moderatoren des *Kampfregel-Projekts* an der Gestaltung der Regeln mitgewirkt. Was das Kampfregel-Projekt ist und welcher Arbeit man dort nachgeht, das soll an dieser Stelle kurz erläutert werden.

Das Ziel: Das Kampfregel-Projekt hat es sich zum Ziel gesetzt, alternative Regeln für den Kampf in den DSA-Welten – inzwischen aber auch für die Charaktererschaffung – in einer offenen Diskussion mit zahlreichen Beteiligten zu entwickeln und vorzustellen. Dabei wird durchaus von den offiziellen Regeln abgewichen; teilweise sind die Änderungen sogar grundlegend.

Die Entstehung: Der Grundstein des Projekts wurde in einer Mailingliste mit interessierten DSA'ern gelegt, die untereinander ihre Vorschläge zur Diskussion stellten. Aus dieser ersten Phase entstand ein System, das QVAT genannt wurde. Schon nach kurzer Zeit kam ein zweiter Regelvorschlag auf: das 3WS. Beide Systeme besaßen recht bald eine große Anzahl Anhänger, so dass schließlich beschlossen wurde, beide Entwürfe parallel zu entwickeln. Während dieser immer noch andauernden Entwicklung wurden viele Verbesserungsvorschläge von verschiedenen Seiten eingearbeitet, so dass ein ausgewogenes Spielgleichgewicht entstand, welches sich in Langzeittests mit zahlreichen Spielgruppen bewährt hat.

Das Angebot: In mittlerweile vier verschiedenen Mailinglisten werden die alternativen Systeme diskutiert. Die beiden Kampfsysteme sollen den Kampf beschleunigen und für eine realistische, spannende und schnelle Abwicklung sorgen. Zudem soll die Charaktergenerierung ergänzt und, wenn nötig, weiter verbessert werden. An dieser Stelle möchten wir Ihnen einen kurzen Überblick über die Ergebnisse dieses Projektes geben:

Das Quervergleichs-Autotreffer-System (QVAT): Oft wird am Kampfsystem kritisiert, dass selbst ausgebildete und erfahrene Helden scheinbar nicht in der Lage sind, ihren Gegner sicher mit der Waffe zu treffen – zu viele Schläge gehen schlicht daneben. Das QVAT verwendet die einfache Idee, dass man einen regungslosen Verteidiger immer trifft, und es daher an diesem liegt, sich dem Angriff zu entziehen. Somit wird jede Attacke als gelungen gewertet und der Verteidiger muss zwingend eine PA würfeln. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Qualität, basierend auf der Überlegung, dass der Würfelwurf auch die Qualität des Angriffs anzeigt – also wie gut ein Angriff tatsächlich gelungen ist: Ein AT-Wurf über den AT-Wert erleichtert die Parade des Gegners, und ein AT-Wurf unter den AT-Wert erschwert sie. Sollte die Parade nicht gelingen, beeinflusst die Qualität des

Angriffs auch die Höhe der Trefferpunkte. Nun ist es bei der Parade nicht mehr egal, ob der Angreifer ein hochstufiger Krieger oder ein umhertaumelnder Betrunkener ist – und es wird sich in Zukunft kein Spieler mehr darüber ärgern, dass sein Krieger trotz jahrelanger Ausbildung immer noch daneben schlägt, oder dass 'ständig nur' eine 2 statt der glücklichen 1 gewürfelt wird.

Das 3-Würfel-System (3WS): Im 3WS hingegen wird die Überlegung umgesetzt, dass die eigene Kampftaktik komplett selbst bestimmt werden kann. Jeder Kämpfer hat dazu pro Kampfrunde drei Würfel zur Verfügung, um auf Attacke und Parade zu proben. Diese drei 'Kampfwürfel' müssen vor dem Wurf auf AT und PA verteilt werden, je mehr Würfel dabei auf die Attacke entfallen, desto offensiver und gefährlicher der Kampfstil. Von einem lebensmüden Ausfall mit drei Attackeproben bis hin zur kompletten Defensive mit drei Würfeln auf die Parade gibt es vier Möglichkeiten, deren Wahl erheblichen Einfluss auf den Kampfverlauf hat. Die gelungenen Proben beider Parteien werden wie gewohnt gegenübergestellt um die Schwere des Treffers zu ermitteln. Denn je mehr gelungene Attackeproben nicht durch Paraden gekontert werden konnten, desto größer fällt auch der Waffenschaden aus. Mit diesem System können sehr unterschiedliche Kampfsituationen sehr einfach dargestellt werden: So werden Wölfe ihre Gegner beispielsweise erst vorsichtig umschleichen (1 Würfel für die AT, 2 Würfel für die PA), sollte jedoch ein Opfer durch ein Missgeschick am Boden landen, so wird es gnadenlos von mehreren Tieren angegriffen (3 Würfel für die Attacke).

Weiterentwicklung der Charakter-Generierung: Ebenfalls Teil des Kampfregel-Projekts ist das Char-Sys-Projekt, welches sich schon seit geraumer Zeit mit der Überarbeitung der Erschaffungsregeln für Helden befasste. Die neue Regelaufgabe, die Sie gerade in den Händen halten, folgt im Prinzip dem erarbeiteten Konzept des Char-Sys. Nach dem Erfolg der Basisbox widmet sich das Char-Sys wieder dem Erstellen alternativer Erschaffungskonzepte und dem Ausbau des bestehenden, offiziellen Systems.

Eigene Hausregeln: In der Allgemein-Liste bietet sich die Möglichkeit, die Hausregeln der eigenen Spielgruppe zur Diskussion zu stellen.

Das Projekt im Internet: Wir können unsere alternativen Systeme an dieser Stelle natürlich nur sehr kurz skizzieren. Aber besuchen Sie uns doch einfach im Internet – neben den ausführlichen Erläuterungen inklusive vieler Beispiele und Zusatzregeln zum freien Download gibt es dort auch die Möglichkeit, aktiv an den Diskussionen und den weiteren Entwicklungen teilzunehmen:

<http://www.kampfregel-projekt.de>

KAMPFPROFESSIONEN

Achmad'sunni	11 GP	S. 133	aus Mengbilla	2 GP	S. 104	Berittener Schütze	12 GP	S. 126
Akademiegardist	5 GP	S. 113	Jahrmarktskämpfer	6 GP	S. 105	Leichte Reiterei	12 GP	S. 125
Amazonen	13 GP	S. 103	Schaukämpfer	4 GP	S. 105	Leichtes Fußvolk	5 GP	S. 125
Dorfbüttel	2 GP	S. 113	Jahrmarktskämpfer	6 GP	S. 105	Sappeur	11 GP	S. 126
Fähnrich		S. 106	Knappe	20 GP	S. 114	Schütze	6 GP	S. 126
aus Al'Anfa (Infanterie)	15 GP	S. 109	Krieger		S. 114	Schwere Reiterei	12 GP	S. 125
aus Al'Anfa (See)	20 GP	S. 111	aus Arivor	22 GP	S. 116	Schweres Fußvolk	0 GP	S. 125
aus Albenhus (Geschütz)	11 GP	S. 109	aus Baliho	24 GP	S. 119	Seeartilleerist	8 GP	S. 127
aus Albenhus (Infanterie)	12 GP	S. 109	aus Elenvina	25 GP	S. 114	Seesoldat	8 GP	S. 126
aus Baburin (Kavallerie)	15 GP	S. 108	aus Eslamsgrund	24 GP	S. 121	Streitwagenlenker	9 GP	S. 126
aus Festum (Infanterie)	12 GP	S. 110	aus Gareth	25 GP	S. 120	Söldner		S. 127
aus Festum (See)	20 GP	S. 111	aus Havena	24 GP	S. 121	Artillerist	11 GP	S. 129
aus Gareth (Infanterie)	16 GP	S. 110	aus Hylailos	23 GP	S. 116	Berittener Schütze	14 GP	S. 129
aus Gareth (Kavallerie)	14 GP	S. 110	aus Khunchom	25 GP	S. 119	Leibwächter	18 GP	S. 130
aus Grangor (See)	20 GP	S. 107	aus Mengbilla	21 GP	S. 120	Leichte Reiterei	18 GP	S. 129
aus Harben (See)	18 GP	S. 110	aus Neersand	21 GP	S. 115	Leichtes Fußvolk	12 GP	S. 129
aus Havena (See)	18 GP	S. 111	aus Prem	18 GP	S. 118	Sappeur	14 GP	S. 130
aus Honingen (Infanterie)	14 GP	S. 111	aus Punin	22 GP	S. 121	Schütze	9 GP	S. 129
aus Methumis (See)	18 GP	S. 111	aus Rashdul	25 GP	S. 120	Schweres Fußvolk	6 GP	S. 129
aus Neetha (Kavallerie)	14 GP	S. 111	aus Rommily	20 GP	S. 120	Seesöldner	16 GP	S. 130
aus Oberfels (Infanterie)	16 GP	S. 111	aus Thorwal	21 GP	S. 119	Stadtgardist	8 GP	S. 112
aus Ragath (Kavallerie)	16 GP	S. 111	aus Vinsalt	23 GP	S. 118	Straßenwächter	5 GP	S. 113
aus Vinsalt (Stab)	19 GP	S. 111	aus Winhall	25 GP	S. 121	Stammeskrieger		S. 130
aus Wehrheim (Stab)	17 GP	S. 107	aus Xorlosch	16 GP	S. 117	Achaz	10 GP	S. 134
Gardist		S. 112	Schaukämpfer	4 GP	S. 105	Achmad'sunni	11 GP	S. 133
Akademiegardist	5 GP	S. 113	Schließer	1 GP	S. 113	Ferkina	6 GP	S. 132
Dorfbüttel	2 GP	S. 113	Schwertgeselle		S. 122	Fjarninger	3 GP	S. 131
Schließer	1 GP	S. 113	nach Adersin	20 GP	S. 123	Gjalskerländer	9 GP	S. 131
Stadtgardist	8 GP	S. 112	nach Essalio Fedorino	22 GP	S. 123	Goblin	10 GP	S. 133
Straßenwächter	5 GP	S. 113	nach Rafim al-Halan	22 GP	S. 124	Novadi	11 GP	S. 133
Gladiator/Schaukämpfer		S. 104	nach Uinin	22 GP	S. 123	Ork	1 GP	S. 134
aus Al'Anfa	12 GP	S. 105	Soldat		S. 124	Trollzacker	0 GP	S. 132
aus Brabak	2 GP	S. 104	Artillerist	5 GP	S. 126	Waldmenschen	10 GP	S. 130
aus Fasar	2 GP	S. 104	Aufgessener Schütze	12 GP	S. 126	Wüstenkrieger	11 GP	S. 133

INDEX

Dieser Index bezieht sich auf alle drei Bücher der **Schwerter und Helden-Box**. Daher steht das Kürzel 'AH' für **Aventurische Helden**, 'MFF' für **Mit Flinken Fingern** und 'MBK' für **Mit Blitzenden Klingen**.

ABBÄU – AUSDAUER

— A —		Aktionen von Reitern	MBK 55	Anatom (Profession Gelchrter)	AH 97	Armbrust (Kampftalent)	MBK 74
Abbau von Nachteilen	MFF 50	Aktivieren e. Artefaktes (Aktion)	MBK 18	Anatomie (Wissenstalent)	MFF 28	(Waffe)	MBK 93
Abenteuerpunkte	MFF 45	Aktivierung von Talenten	MFF 45	Anchopal	AH 43	bauen	MFF 52
Aberglaube (Schlechte Eigensch.)	AH 112	Aktivierungskosten	MFF 45, 46	Andergast	AH 36	besondere	MFF 52
Abgebrochene Ausbildung	AH 124	Al'Anfa (Kultur Südaventurien)	AH 58	Kultur	AH 35	beurteilen	MFF 52
Ableiten von Kampftalenten	MBK 73	Al'Anfaner Söldner	MBK 128	Namen	AH 134	herstellen	MFF 52
Ableiten von Talenten	MFF 18	Alaani (Sprache)	MFF 32, AH 60	Andergaster (Waffe)	MBK 87, 88, 89	kaufen	MFF 52
Ableitfähigkeit	MFF 18	Alanfanischer Fähnrich	MBK 109, 111	Andergastisch (Garethi-Dialekt)	MFF 32	reparieren	MFF 52
Abriechen (Handwerkstalent)	MFF 33	Alanfanischer Gladiator (Prof.)	MBK 105	Anderthalbhänder (Kampftalent)	MBK 74	schussbereit machen	MBK 63
Abwarten	MBK 21	Albenhus (Profession Fähnrich)	MBK 109	(Waffe)	MBK 83, 87, 88, 89	Armbruster (Prof. Handwerker)	AH 99
Abzug bei Eigenschaftsproben	MFF 7	Alberned (Garethi-Dialekt)	MFF 32	Angara	AH 50	Arroganz (Schlechte Eigenschaft)	AH 112
Abzug bei Talentproben	MFF 10	Albernische Namen	AH 134	Angbar	AH 34	Artefakt aktivieren (Aktion)	MBK 18
Achaz (Rasse)	AH 29, 122	Albernischer Stil (Schwertgeselle)	MBK 123	Angram (Schrift)	MFF 31	Artillerist (Profession Soldat)	MBK 126
Achaz-Namen	AH 138	Albino (Nachteil)	AH 112	(Sprache)	MFF 32	(Profession Söldner)	MBK 129
Achaz-Stammeskr. (Profession)	MBK 134	Alchimie (Handwerkstalent)	MFF 34	Angriff mit dem Schild (Manöver)	MBK 45	Asdharia (Schrift)	MFF 32
Achmad'sunni	AH 45, MBK 133	al-Halan-Stil (Schwertgeselle)	MBK 124	Angriff zum Niederwerfen (Manöver)	MBK 40	(Sprache)	MFF 32
Ackerbau (Handwerkstalent)	MFF 34	Allespendende Mutter	AH 29	Angrosch	AH 63, 64, 65	Assassine	AH 125
Adawadt	AH 46	Allgemeine Manöver	MBK 37	Angroschna/Angroscho	AH 26	AT	siehe Attacke
Adel (Kultur Aranien)	AH 43	Allgemeine Sonderfertigkeiten	MFF 41	Angst vor [...] (Schl. Eigenschaft)	AH 112	Atak (Sprache)	MFF 33
Adersin-Stil (Prof. Schwertgeselle)	MBK 122	Almada (Kultur Yaquirien)	AH 38, 39	Anoihas (Kultur Dschungelstämme)	AH 51	AT-Basis, Berechnung	AH 17
Adlige Abstammung (Vorteil)	AH 106	Almadaner Söldner	MBK 128	Ansage	MBK 36	Atem holen (Aktion)	MBK 18, 32
Adliges Erbe (Vorteil)	AH 106	Almadanische Namen	AH 134	Ansammeln von Talentpunkten	MFF 14	Athletik (Körperliches Talent)	MFF 20
Agapyr	AH 46	Alpträume (Nachteil)	AH 115	Ansitzjagd (Meta-Talent)	MFF 27	Attacke	MFF 10
Aikor Brazoragh	AH 65	Alter des Jungheiden	AH 16	AP	siehe Abenteuerpunkte	Glückliche	MBK 28
Akademie d. Kriegs- u. ... (Krieger)	MBK 118	Alternative Eigenschaft	MFF 15	Apothekarius (Pr. Edelhandwerker)	AH 96	Kritische	MBK 28
Akademie Schwert und Schild (Krieg.)	MBK 119	Altes Alaani (Schrift)	MFF 31	Aranien (Kultur)	AH 42	mit dem Schild (Manöver)	MBK 45
Akademie zu Ehren (Krieger)	MBK 116	Altgüldenländisch (Schrift)	MFF 32	Aranische Namen	AH 137	Putzer	MBK 28
Akademie zur Ertüchtigung (Fähn.)	MBK 111	Altgüldenländisch (Sprache)	MFF 32	Aranisch-Mhanadisch-Balashidisch	MFF 32	Wert, Berechnung	AH 17
Akademiegardist (Prof. Gardist)	MBK 113	Am Boden	siehe liegender Held	Arbach (Waffe)	AH 66, MBK 86, 88, 89	Aufgessener Schütze (Soldat)	MBK 126
Akademische Ausbildung (Vorteil)	AH 106	Amazonen (Profession)	MBK 103	Arbalette (Waffe)	MBK 92, 93	Aufmerksamkeit (Sonderfertigkeit)	MBK 78
Akrabaal	AH 71	Amazonenburger (Kultur)	AH 41	Arbalone (Waffe)	MBK 92, 93	Aufstehen	MBK 34
Akrobat (Profession Gaukler)	AH 87	Amazonenrüstung (Rüstung)	MBK 98	Arbeitsgerät	MFF 33	AuP	siehe Ausdauerpunkte
Akrobatik (Körperliches Talent)	MFF 20	Amazonensäbel (Waffe)	MBK 86, 88, 89	Archaische Achaz (Kultur)	AH 71	Aureliani (Sprache)	MFF 32
AKT	siehe Aktivierungskosten	Ambosszwerge (Kultur)	AH 63	Arivor	AH 39	Ausbildung, Abgebrochene	AH 124
Aktion	MFF 11, MBK 17, 18	Ambosszwerge (Rasse Zwerge)	AH 26	Krieger (Profession Krieger)	MBK 116	Ausbildung, Akademische (Vorteil)	AH 106
Aktion umwandeln	MBK 21	Amtsschreiber (Prof. Schreiber)	AH 100	Arkanil (Schrift)	MFF 31	Ausdauer	MFF 10, AH 16

AVENTURISCHE WAFFEN

Typ	TP	TP/KK	INI	WM	DK	Talent	Typ	TP	TP/KK	INI	WM	DK	Talent
Amazonensäbel	1W+4	11/4	+1	0/0	N	Sä, Sc	Mengbilar	1W+1	12/5	-2	0/-3	H	Do
Andergaster	3W+2	14/2	-3	0/-2	S	2S	Messer	1W	12/6	-2	-2/-3	H	Do
Anderthalbhänder	1W+5	11/4	+1	0/0	NS	An, 2S	Molokdeschnaja	1W+4	11/3	0	0/0	N	Hi
Arbach	1W+4	12/3	0	0/-1	N	Sä, Sc	Morgenstern	1W+5	14/2	-1	-1/-2	N	Kw
Barbarenschwert	1W+5	13/2	-1	0/-1	N	Sc	Nachtwind	1W+4	11/5	+2	0/0	N	An, Sc
Barbarenstreitaxt	2W+4	15/1	-2	-1/-4	N	2H	Neethaner Langaxt	2W+2	13/4	-2	-1/-3	S	In, 2H
Basiliskenzunge	1W+2	12/4	-1	0/-1	H	Do	Neunschwänzige	1W+1	14/4	-1	-1/-4	N	Kw
Bastardschwert	1W+5	11/3	0	0/-1	NS	An, Sc	Ochsenherde	3W+3	17/1	-3	-2/-4	N	Kw
Beil	1W+3	11/4	-1	-1/-2	N	Hi	Ogerfänger	1W+2	12/4	0	0/-2	H	Do
Borndorn	1W+2	12/5	0	0/-1	H	Do	Ogerschelle	2W+2	15/1	-2	-1/-3	N	Kw
Boronssichel	2W+6	13/3	-2	0/-3	S	2S	Orknase	1W+5	12/2	-1	0/-1	N	Hi, 2H
Brabakbengel	1W+5	13/3	0	0/-1	N	Hi	Pailos	2W+4	14/2	-2	-1/-3	S	In, 2H
Breitschwert	1W+4	12/3	0	0/-1	N	Sc	Partisane	1W+5	13/3	0	0/-2	S	In, Sp
Byakka	1W+5	14/2	-1	0/-2	N	Hi	Peitsche	1W	14/5	0	0/NA	S	Pe
Degen	1W+3	12/5	+2	0/-1	N	Fe	Pike	1W+5	14/4	-2	-1/-2	P	Sp
Dolch	1W+1	12/5	0	0/-1	H	Do	Rabenschnabel	1W+4	10/4	0	0/0	N	Hi
Doppelkhunchomer	1W+6	13/2	-2	0/-2	NS	2S	Rapier	1W+3	12/4	+1	0/0	N	Fe, Sc
Drachentöter	3W+5	20/1	-3	-2/-4	P	Sp	Richtschwert	3W+4	13/2	-3	-2/-4	N	2S
Drachenzahn	1W+2	11/4	0	0/0	H	Do	Robbentöter	1W+3	12/4	0	0/0	N	Fe, Sä, Sc
Dreizack	1W+4	13/3	0	0/-1	S	Sp	Rondrakamm	2W+2	12/3	0	0/0	NS	An, 2S
Dreschflegel	1W+3	12/3	-2	-2/-3	S	2F	Säbel	1W+3	12/4	+1	0/0	N	Sä, Sc
Dschadra	1W+5	12/4	-1	0/-3	S	Sp	Scheibendolch	1W+2	11/4	0	0/-3	H	Do
Eberfänger	1W+2	12/4	0	0/-1	H	Do	Schmiedehammer	1W+4	14/2	-1	-1/-1	N	Hi
Echsische Axt	1W+5	12/4	0	0/-1	NS	2H	Schnitter	1W+5	14/4	0	0/0	NS	In, Sp, 2H
Efferdbart	1W+4	13/3	0	0/-1	NS	Sp	Schwerer Dolch	1W+2	12/4	0	0/-1	H	Do
Entermesser	1W+3	12/4	0	0/0	N	Sä	Schwert	1W+4	11/4	0	0/0	N	Sc
Fackel	1W	11/5	-2	-2/-3	HN	Hi	Sense	1W+3	13/4	-2	-2/-4	S	In
Felsspalter	2W+2	14/2	-1	0/-2	N	2H	Sichel	1W+2	12/5	-2	-2/-2	H	Hi
Fleischerbeil	1W+2	11/4	-1	-2/-3	H	Hi	Sklaventod	1W+4	12/3	0	0/0	N	Sä
Florett	1W+3	13/5	+3	+1/-1	N	Fe	Skraja	1W+3	11/3	0	0/0	N	Hi
Geißel	1W-1	14/5	-1	0/-4	N	Kw	Sonnenszepter	1W+3	12/3	0	-1/-1	N	Hi
Glefe	1W+4	13/3	-1	0/-2	S	In	Speer	1W+5	12/4	-1	0/-2	S	Sp
Großer Sklaventod	2W+4	13/2	-2	0/-2	NS	2S	Spitzhacke	1W+6	13/2	-3	-2/-4	N	2H
Gruufhai	1W+6	14/2	-2	-1/-3	N	2H	Stockdegen	1W+3	12/5	0	-1/-3	N	Fe
Hakendolch	1W+1	12/4	0	0/+1	HN	Do	Stoßspeer	2W+2	11/4	-1	0/-1	S	Sp
Hakenspieß	1W+3	13/4	0	-1/-1	S	In	Streitaxt	1W+4	13/2	0	0/-1	N	Hi
Haumesser	1W+3	13/3	-1	0/-2	HN	Hi, Sä	Streitkolben	1W+4	11/3	0	0/-1	N	Hi
Hellebarde	1W+5	12/3	0	0/-1	S	In	Stuhlbein	1W	11/5	-1	-1/-1	HN	Hi
Holzfälleraxt	2W	12/2	-2	-1/-4	N	2H	Sturmsense	1W+4	13/3	-1	-1/-2	S	In
Holzspeer	1W+3	12/5	0	-1/-3	S	Sp	Turnierlanze	1W+2 (A)	12/5	-2	-2/-4	P	Sp
Jagdmesser	1W+2	12/5	-1	0/-2	H	Do	Turnierschwert	1W+3(A)	11/5	0	0/0	N	Sc
Jagdspieß	1W+6	12/4	-1	0/-1	S	Sp	Tuzakmesser	1W+6	12/4	+1	0/0	NS	An, 2S
Kampfstab	1W+1	12/4	+1	0/0	NS	St	Vorschlaghammer	1W+5	13/2	-3	-2/-4	N	2H
Kettenstab	1W+2	13/4	+2	+1/0	HN	Ks	Vulkanglasdolch	1W-1	12/5	-2	-2/-3	H	Do
Keule	1W+2	11/3	0	0/-2	N	Hi	Waqqif	1W+2	12/5	-2	-1/-3	H	Do, Sä
Khunchomer	1W+4	12/3	0	0/0	N	Sä	Warunker Hammer	1W+6	14/3	-1	0/-1	NS	In, 2H
Knüppel	1W+1	11/4	0	0/-2	N	Hi	Wolfsmesser	1W+3	12/4	+1	0/0	N	Fe, Sä, Sc
Korspieß	2W+2	12/3	0	0/-1	S	In, Sp	Wurfbeil	1W+3	10/4	-1	0/-2	H	Hi
Kriegsflegel	1W+6	12/2	-1	-1/-2	S	2F	Wurfdolch	1W+1	12/5	-1	-1/-2	H	Do
Kriegshammer	2W+3	14/2	-2	-1/-3	N	2H	Wurfkeule	1W+2	12/5	-1	-1/-1	H	Hi
Kriegslanze	1W+3	12/5	-2	-2/-4	P	Sp	Wurfmesser	1W-1	12/6	-1	-2/-3	H	Do
Kurzschwert	1W+2	11/4	0	0/-1	HN	Do, Sä, Sc	Wurfspeer	1W+3	11/5	-2	-1/-3	N	Sp
Kusliker Säbel	1W+3	12/4	+1	0/0	N	Sä, Sc	Wurmspieß	1W+5	13/4	0	0/-2	S	In, Sp
Langdolch	1W+2	12/4	0	0/0	H	Do, Fe	Zweihänder	2W+4	12/3	-1	0/-1	NS	2S
Lindwurmschläger	1W+4	11/3	-1	0/-1	HN	Hi	Zweihäuler	1W+3	12/4	+1	+1/-1	NS	St
Linkhand	1W+1	12/5	0	0/+1	H	Do	Zwergenschlägel	1W+5	13/3	-1	0/-1	N	2H
Magierdegen	1W+2	13/5	+1	0/-2	N	Fe	Zwergenskraja	1W+3	11/3	0	0/0	N	Hi
Magierstab	1W+1	11/5	0	-1/-1	NS	St							

An: Anderthalbhänder • Do: Dolche • Fe: Fechtwaffen • Hi: Hiebaffen • In: Infanteriewaffen • Ks: Kettenstäbe • Kw: Kettenwaffen • Pe: Peitschen • Sä: Säbel • Sc: Schwerter • Sp: Speere • St: Stäbe • 2F: Zweihandflegel • 2H: Zweihand-Hiebaffen • 2S: Zweihandschwerter