

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHE
RÜSTKAMMER II

Aventurische Rüstkammer II



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Alex Spohr, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr

Autoren

Marie Mönkemeyer, Daniel Simon Richter,
David Schmidt, Alex Spohr, Ariane Willumeit

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Julian Härtl

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tim Brothage, Tristan Denecke, Ben Maier,
Anja di Paolo, Nikolai Ostertag, Nathaniel Park,
Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp,
Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Unser herzlichster Dank an Zoe Adamietz, Pauline Billert, Simon Braunstein, Rui Alexandre Costa Fraga, Gina Flora, Michael Heinz, Johannes Kurzweil, Nikos Petridis, Sonja Schmidt, Jonathan Werle

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Waffen anderer Völker und Einschränkungen	38
Kategorien von DSA-Büchern	6	Zweihändige Stangenwaffen einhändig führen	39
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	6	Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter einhändig führen	39
Komplexitätsgrade der Regeln	7	Einhändige Führung von Bastardschwert und Anderthalbhänder	39
Grundregeln	7	Geweihte und ungeweihte Zeremonialgegenstände	39
Fokusregeln Stufe I	7	Gefälschte Waffen	39
Fokusregeln Stufe II	7	Varianten von Komplettrüstungen	39
Muss man mit den Fokusregeln spielen?	7	Erklärung zu Nahkampfwaffen	40
Offizielle Abenteuer	7	Erklärung zu Fernkampfwaffen	40
Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln	8	Erklärung zu Rüstungen	40
Crunch-Elemente und Erweiterungsbände	8	Nahkampfwaffen	41
Abenteurpunkte und Fokus-Fähigkeiten	8	Andergaster / Nostrianer	41
Ausrüstung	9	Arbach	41
Übersicht zu den Gegenständen	10	Avesstab	42
Regeltechnik bei Gegenständen	10	Bastardschwert	42
Gegenstände	12	Bock	43
Abakus	12	Boronssichel	43
Amboss	13	Byakka	44
Annalen des Götteralters	14	Degen	44
Bernsteinbrille	15	Dornenkeule	45
Besen	15	Drachentöter	45
Brotbeutel	16	Druidendolch aus Vulkanglas	46
Chirurgische Instrumente	17	Eberfänger	46
Edle Kleidung	18	Efferdbart	47
Falscher Bart	19	Firunsmesser	47
Federkiel & Tinte	20	Geißel	48
Federmesser	20	Großer Lederschild	48
Feinmechanikerwerkzeug	21	Gruufhai	49
Fleischerbeil	22	Hakenspieß	49
Großer Aventurischer Atlas	23	Hauswehr	50
Handspiegel	24	Ingerimmshammer	50
Hängematte	24	Kettenstab	51
Jonglierball	25	Knochendolch	51
Kapuzenumhang	25	Knochenkeule	52
Kette	26	Korspieß	52
Kohlestift	26	Kriegsfächer	53
Kopftuch	27	Kriegsflegel	53
Lederranzen	27	Kriegslanze	54
Nadel- & Zwirnset	28	Kusliker Säbel	54
Schere	28	Langdolch	55
Sense	29	Magierdegen	55
Steckenpferd & Stoffpuppe	29	Neethaner Langaxt	56
Storchenmaske	30	Neunschwänzige	56
Tabak & Zubehör	31	Opferdolch	57
Tagebuch	32	Pailos	57
Tiegel	32	Partisane	58
Truhe	33	Pike	58
Vorschlaghammer	33	Rimkur	59
Wolfsfell	34	Scheibendolch	59
Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt	35	Steinbeil	60
Wundnähezeug	36	Steinhammer	60
Zimmermannskasten	36	Stoßspeer	61
Waffen und Rüstungen	37	Sturmsense	61
Übersicht zu Waffen und Rüstungen	38	Turmschild	62
Waffeneigenschaften	38		

Turnierschild	62	Wolfshelm	110
Turnierschwert	63	Zwergenhelm	111
Turnierzweihänder	63	Rüstungsteile	112
Verstärkter Holzschild	64	Armschienen, Leder	112
Veteranenhand	64	Armschienen, Stahl	113
Walschild	65	Beinschienen, Leder	114
Wurmspieß	65	Beinschienen, Stahl	115
Zwergenskraja	66	Kettenbeinlinge	116
Fernkampfswaffen	67	Panzerhandschuhe	117
Balestra	67		
Borndorn	67	Ausrüstungsregeln	118
Fledermaus	68	Munitionsarten	119
Granatapfel	68	Ausstattung	120
Hylailer Feuer	69	Waffenausrüstung	120
Kriegsbogen	69	Bolzenschuss-Torsionswaffe	120
Schleuder	70	Einkerbung	120
Stabschleuder	70	Gehärtete Pfeile und Bolzen	121
Windenarmbrust	71	Gürtelhalter	121
Wurfmesser	71	Gute Federn	121
Rüstungen	72	Hüftköcher	121
Amazonenrüstung	72	Improvisierte Brandpfeile und -bolzen	121
Bronzeharnisch	73	Munitionstasche	121
Eisenmantel	74	Repetier-Magazin	121
Fellrüstung	75	Widerhaken-Pfeile und -Bolzen	121
Fünflagenharnisch	76	Geschossgröße und Waffentypen	122
Gambeson	77	Fernkampf vom Rücken eines Reittiers	122
Garethr Platte	78	Waffen von großen und riesigen Humanoiden	122
Gestechrüstung	79	Neue Kampftechniken	123
Gladiatorenrüstung	80	Fächer	123
Hartholzharnisch	81	Spießwaffen	123
Hornrüstung	82	Neue Allgemeine Sonderfertigkeiten	124
Ifirsmantel	83	Neue Kampfsonderfertigkeiten	124
Kettenweste	84	Erweiterte Kampfstilsonderfertigkeit	125
Kürass	85	Überlange Waffen	125
Kurbul	86	Lanzen im Nahkampf	126
Lamellar	87	Nahkampfswaffen als Fernkampfswaffen	126
Langes Kettenhemd	88	Fernkampfswaffen als Nahkampfswaffen	126
Lindwurmhaut	89	Waffen- und Rüstungsbeschädigungen	127
Mammutonpanzer	90	Kosten von Ausrüstung nichtmenschlicher Kulturen	127
Reiterharnisch	91	Einsatz und Kosten von Helmen und	
Schuppengewand	92	Rüstungsteilen	128
Schwere Platte	93	Krankheiten	128
Skorpionhemd	94	Schneeblindheit	128
Turnierrüstung	95	Seekrankheit	128
Wattierter Waffenrock	96	Wundfieber	128
Helme	97	Trefferzonen-Rüstungsschutz	129
Baburiner Hut	97	Rüstungsschutz in verschiedenen Zonen	129
Drachenhelm	98	Ausrüstungstabelle	133
Flügelhelm	99	Improvisierte Nahkampfswaffen	137
Gladiatorenhelm	100	Improvisierte Fernkampfswaffen	137
Kettenhaube	101	Nahkampfswaffentabelle	138
Lederhelm	102	Fernkampfswaffentabelle	144
Maskenhelm	103	Rüstungstabelle	145
Morion	104	Helmtabelle	148
Schaller	105	Rüstungsteiletabelle	150
Sturmhaube	106	Verbreitung	151
Tellerhelm	107		
Tobrischer Hut	108	Index	156
Topfhelm	109		

VORWORT



Jede aventurische Kultur hat ihre eigenen Vorlieben, was das Tragen von Waffen und Rüstungen angeht. Wir wollen dir im zweiten Teil der **Aventurischen Rüstkammer** einen weiteren Querschnitt über die gebräuchlichsten Schwerter und Hieb- und Fernkampfaffen anbieten, mit denen du deinen Helden ausstatten kannst. Wir haben uns hier auf die Waffen und Rüstungen konzentriert, die in Aventurien besonders verbreitet sind. Regionalere Waffen kannst du vor allem in den Rüstkammern der jeweiligen Regionalspielhilfen vorfinden. Darüber hinaus haben wir auch wieder einen Teil mit gewöhnlicher Ausrüstung untergebracht, die einem Abenteuerer auf seinen Reisen von unschätzbarem Wert sein kann, beispielsweise Hängematten, Vorschlaghammer, Wundnähtzeug, verschiedene Bücher, aber auch scheinbar ganz gewöhnliche Dinge wie Handspiegel, Jonglierbälle oder ein Steckenpferd (und manche dieser Gegenstände haben auch für Helden noch einen Nutzen).

Außerdem haben wir einen ausführlichen Anhang für dich, in dem du Ergänzungen zu neuen Kampftechniken wie dem Fächer, überlangen Speißwaffen, neue Kampfsonderfertigkeiten, verschiedene Typen von Munition und neue Ausstattungen für Waffen findest. Somit kannst du beispielsweise nun Kriegs- und Brandpfeile verwenden, deine Balestra mit einem Extravorrat an Munition ausstatten, statt Kugeln Pfeile verschießen, oder verschiedene Köcher und Munitionstaschen verwenden, damit du schneller Nachladen kannst.

So bleibt mir nur, dir viel Spaß beim Stöbern in der **Aventurischen Rüstkammer 2** zu wünschen. Ronda, Kor und die anderen Kriegsgötter mit dir.

Alex Spohr
Steinfischbach
Oktober 2017

Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Bei **Der Aventurischen Rüstkammer II** handelt es sich beispielsweise um ein Quellenbuch.

Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Umengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigkeitprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von

Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist,

da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.



AUSRÜSTUNG



»Auf meinen zahlreichen Reisen durch die Länder der Rechtsschaffenen und der Ungläubigen habe ich den Wert guter Ausrüstung zu schätzen gelernt. Wir Novadis sind bei unserer Kleidungswahl auf unsere Heimat ausgerichtet. Ein Kopftuch oder Turban ist bei der Hitze der Khôm unentbehrlich, oder die Sonne wird irgendwann deinen Geist verwirren. Aber im Mittelreich oder im Bornland trägt man andere Kleidung, beispielsweise edle Stoffe aus Leinen und Seide oder gar ein vor Kälte schützendes Wolfsfell. Man sollte auf seinen Reisen immer passende Zweitkleidung dabei haben.

Im Norden, dort wo die Dschinne des Eises leben, hatten meine Gefährten und ich mit der Schneeblindheit zu kämpfen, bis mein Gefährte Xaron endlich herausgefunden hatte, dass eine Brille aus Bernstein dagegen hilft. Wo immer ihr hinreist, ihr solltet euch entsprechend vorbereiten und nicht nur auf Glück vertrauen.

Nie solltet ihr auf Abenteuer ausziehen, ohne dass einer in eurer Gruppe Wundnähtzeug dabei hat. Ihr könnt nicht immer darauf vertrauen, dass euch ein Zauberer heilt oder einer der ungläubigen, aber gleichfalls gutmütigen Perainegeweihten bei euch ist.

Und was immer ihr auch vorhabt, nehmt immer einen Handspiegel mit. Mit ihm könnt ihr nicht nur besser euren Bart stutzen, wie mein zwergischer Freund Hardas nicht müde wird zu erwähnen, ihr könnt ihn auch für Lichtsignale nutzen oder als heldenhafte Waffe einsetzen, wenn euch doch einmal ein Basilisk über den Weg läuft.«

—Rashim ben Shafir, novadischer Krieger, zu einer Gruppe von jungen, enthusiastischen Abenteurern, neuzeitlich

In diesem Kapitel stellen wir dir eine Auswahl an nützlicher Ausrüstung vor. Du kannst hier zahlreiche Gegenstände vorfinden, die dein Held auf seiner Abenteuerreise benutzen wird. Vom Südweiser, über Kletterausrüstung in Form von Feinmechanikerwerkzeug, Wundnähtzeug, bis hin zu Büchern, etwa den Annalen des Götteralters oder dem berühmten Großen Aventurischen Atlas, kannst du hier viele Ausrüstungsgegenstände entdecken, die deinem Helden behilflich sein werden, seine Abenteuer zu überstehen. Alle Gegenstände sind nicht nur kurz beschrieben, damit du mehr über sie erfährst und ihre Besonderheiten kennenlernst, sondern jeder von ihnen ist auch mit einem Hinweis versehen, der angibt, was der Gegenstand regeltechnisch bewirkt. Die Auflistung in diesem Kapitel stellt nur eine Auswahl dar. Selbstverständlich gibt es deutlich mehr Ausrüstung, wir haben uns hier vor allem auf typische Gegenstände konzentriert, die ein Held oft verwendet.



Übersicht zu den Gegenständen

Jede Beschreibung eines Gegenstandes folgt einem bestimmten Aufbau mit regeltechnischen Werten, die wir dir hier kurz vorstellen.

Gewicht: Das Gewicht von Gegenständen wird in Stein (Stn) angegeben. Damit du einen schnellen Vergleich zwischen den Gegenständen ziehen kannst, haben wir darauf verzichtet, andere Maßeinheiten als Stein zu verwenden, auch wenn die Aventurier noch weitere wie Unze oder Gran kennen.

Strukturpunkte: Die Strukturpunkte (StP) stehen für die Härte eines Gegenstandes. Im Grunde sind sie die Lebensenergie von Objekten. Bei 0 Strukturpunkten gilt ein Gegenstand als zerstört und unbrauchbar (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Preis: Der Preis eines Gegenstandes ist in Silbertalern (S) angegeben. Damit du einen schnellen Vergleich zwischen den Gegenständen ziehen kannst, haben wir darauf verzichtet, andere Maßeinheiten als Silbertaler zu verwenden, auch wenn die Aventurier noch weitere wie Heller oder Dukaten verwenden.

Der Preis bezieht sich hierbei auf eine durchschnittliche Version aus durchschnittlichem Material. Abweichende Qualität und billige oder teure Materialien können den Preis verändern, ebenso Händler, die ihre Waren besonders billig oder teuer anbieten.

Komplexität: Gegenstände verfügen über unterschiedliche Komplexitäten. Diese Komplexitäten geben Auskunft darüber, wie schwer es ist, sie herzustellen, und was man dafür benötigt. Gegenstände unterteilen sich in die Komplexitäten primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp).

- Primitive Gegenstände kann jeder herstellen, ohne dass dazu besondere Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Dafür reicht das jeweilige Herstellungstalent aus.
- Einfache Gegenstände erfordern hingegen ein bestimmtes Anwendungsgebiet. In den meisten Fällen braucht man zur Herstellung ein neues Anwendungsgebiet, das erst über eine Sonderfertigkeit erworben werden muss.
- Komplexe Gegenstände benötigen in jeden Fall ein Berufsgeheimnis, damit man sie herstellen kann.

Weitere Anmerkungen zu Gegenständen

Die nachfolgenden Anmerkungen gelten nur für einen Teil der Gegenstände, aber da sie häufiger auftreten, verdienen sie eine ausführliche Erklärung. Diese Angaben brauchst du zum großen Teil nur berücksichtigen, wenn du mit Fokusregeln für Ausrüstung spielst.

Improvisierte Waffen: Einige der vorgestellten Gegenstände lassen sich als improvisierte Waffen benutzen. Ihre Werte als improvisierte Waffen sind auf Seite 137 aufgelistet. Regeltechnisch gilt für improvisierte Waffen: Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Kälteschutzstufen: Gegenstände, die vor Kälte schützen und dementsprechend über eine Kälteschutzstufe verfügen, ziehen die Stufe des Schutzes von der vorherrschenden Kältestufe der Umgebung ab, wenn sie benutzt werden. Sie können immer mit Kleidung kombiniert werden und verlieren ihren Kälteschutz, wenn sie durchnässt sind (siehe **Regelwerk** Seite 346).

Sprachen/Schriften: Bei Büchern ist eine Angabe vorhanden, die die verwendete Sprache und Schrift, in der das Buch verfasst ist, auflistet. Um das Buch zu verstehen und daraus Nutzen zu ziehen, muss ein Held die Sprache auf III beherrschen und die Schrift lesen können.

Der AP-Wert für das Berufsgeheimnis ist in Klammern hinter der Komplexität angegeben.

Regeltechnik: Unter dem Abschnitt Regeltechnik sind regeltechnische Besonderheiten aufgeführt, die nur dann einen Effekt haben, wenn du mit den Fokusregeln zu Gegenständen spielst.

Regeltechnik bei Gegenständen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.



Alle Gegenstände des Kapitels weisen einen Eintrag zur Regeltechnik auf. Dabei handelt es sich um eine Fokusregel, die dem Benutzer kleine Vorteile in bestimmten Situationen verschafft, wenn er die Gegenstände benutzt. Nachteile hat ein Spieler durch die Benutzung dieser Fokusregel nicht, allerdings ist dadurch die Verwendung eines Gegenstandes deutlich komplexer.

Gegenstandsvorteile

Neben der Erklärung der regeltechnischen Werte fassen wir für dich an dieser Stelle einige häufig auftretende Regeltechniken der Gegenstände zusammen, auf die du während der Lektüre der **Aventurischen Rüstkammer II** immer wieder stoßen wirst. Hierbei handelt es sich um Fokusregeln. Wenn du die diesen Detailgrad nicht nutzen möchtest, dann kannst du wie immer die Fokusregeln ignorieren.

Spiel ohne Regeltechnik für Gegenstände

Solltest du die Fokusregel für die Regeltechnik der Gegenstände weglassen wollen, so kannst du sie wie jede Fokusregel ignorieren. In diesem Fall kannst du als Spielleiter einfach in der passenden Situation darüber entscheiden, ob ein Gegenstand irgendwelche Boni verleiht oder ein grundlegendes Werkzeug darstellt.

Erleichterungen

Bei den Gegenständen wird unter dem Abschnitt Regeltechnik öfters angegeben, dass die Eigenschaft einer bestimmten Teilprobe einen Bonus erhält. Jede Fertigungsprobe besteht aus drei aufeinanderfolgenden Teilproben (siehe **Regelwerk** Seite 22). Beispielsweise wird bei dem Talent *Magiekunde* auf KL/KL/IN geprobt. Die erste Teilprobe wäre somit Klugheit, die zweite Teilprobe ebenfalls und die dritte Teilprobe würde auf Intuition abgelegt werden.

Viele Gegenstände gewähren einen Bonus auf eine Eigenschaft bei einer Teilprobe, d. h., dass der Held bei der Benutzung des Gegenstands bei der entsprechenden Fertigungsprobe den Eigenschaftswert der Teilprobe modifiziert und somit einen besseren effektiven Eigenschaftswert erhält.

Sollte eine Eigenschaft mehrmals in einer Fertigungsprobe vorkommen, so entscheidet der Spieler vor dem Würfeln, welche Teilprobe den Bonus bekommt (es sei denn, der Gegenstand gibt etwas Anderes vor). Einige

Gegenstände gewähren auch Erleichterungen für die komplette Probe. Auch dies ist dann jeweils bei dem Gegenstand genannt, kommt aber deutlich seltener vor.

Beispiel: Tjalva möchte ein Kleid für Rowena nähen und versucht dies mit ihrem neuen Nadel- & Zwirnset.

Die Spielleiterin verlangt von Tjalvas Spielerin eine Probe auf Stoffbearbeitung (Schneidern). Die Probe auf Stoffbearbeitung (Schneidern) geht auf FF/FF/KO. Tjalvas Nadel- & Zwirnset gewährt einen Bonus von 1 auf die zweite FF-Teilprobe der Probe. Tjalva verfügt über eine FF von 12 und eine KO von 15. Also muss Tjalvas Spielerin eine Probe auf 12/13/15, statt auf 12/12/15 ablegen. Sollte sie auch noch eine Schneiderschere besitzen, könnte sie auch noch einen Bonus auf die erste FF-Teilprobe erhalten und auf 13/13/15 würfeln.

FP/QS-Bonus

Eine andere Art von Bonus durch Gegenstände ist der FP/QS-Bonus. Dieser erhöht bei der Nutzung des Gegenstandes und der dazugehörigen Fertigkeit bei Gelingen der Probe die FP um 1 oder 2. Sehr mächtige Gegenstände erhöhen die FP gelungener Proben sogar um 3 FP, was direkt durch eine zusätzliche QS angegeben wird. Voraussetzung für diesen Bonus ist aber ein Gelingen der Probe. Auf eine misslungene Probe hat der FP/QS-Bonus keine Auswirkung.

Der Held benutzt einen Abakus und der Spieler muss eine Probe auf Rechnen ablegen, um die Zollgebühren für die Waren an Bord eines Handelsschiffes zu berechnen, auf dem er angeheuert hat. Sollte dem Spieler die Probe gelingen, dann gilt die Probe dank des Abakus um +1 FP besser gelungen als üblich.



Gegenstände

Abakus

»Finger weg, du neugieriger Sohn eines Kamels! Das ist ein Abakus, ein ehrwürdiges Werkzeug mit der Macht der Zahlen, kein Kinderspielzeug!«

—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, zu seinem Nefen, 1038 BF

Der Abakus ist auf dem ganzen Kontinent ein weit verbreiteter Gegenstand in Kontoren und Handelshäusern, ist er doch bei der Buchhaltung und komplexeren Rechengvorgängen ein überaus nützliches Hilfsmittel. Auf den ersten Blick sieht er nur aus wie eine Ansammlung von Kugeln auf mehreren Stäbchen, doch Kenner können damit nicht nur Zinsen und Zölle berechnen, sondern auch das Baumaterial einer Brücke, die Maße eines Hauses, die Wegstrecke von Khunchom nach Perricum über Zorgan und weitaus Anspruchsvolleres.

Doch nicht nur für offensichtlich mathematische Dinge wird der Abakus benutzt, mancher Magier schätzt ihn, um den richtigen Zeitpunkt für ein Ritual zu bestimmen und sogar in den Versuchen der Gelehrten, den Verlauf und die Veränderungen der Gestirne zu berechnen, findet der Abakus Anwendung. Besonders beliebt ist er außerdem in den Tulamidenlanden, wo Zahlen eine hohe symbolische Bedeutung beigemessen wird. Kababyloth nennen die Tulamiden die weit verbreitete Zahlenmystik, die zwischen Magie, Sternenkunde und Aberglauben schwanken kann. Diese uralte Wissenschaft wird genutzt, um günstige Termine für Hochzeiten und Handelsreisen festzulegen, glückbringende Orte zu bestimmen oder Namen anhand ihrer numerologischen Bedeutung auszuwählen. Der Abakus ist dabei nur eins der Werkzeuge, das die Anhänger der Kababyloth verwenden, doch anders als Zahlentafeln eines, das sich in vielen tulamidischen Häusern finden lässt. In manch einem Haushalt steht ein Abakus, der eine besonders glückbringende Zahl anzeigt, um die Erfolge der Haushaltsmitglieder zu steigern. Auch kennen einige Erzähler Märchen, in denen ein magischer Abakus eine Rolle spielt, der einem Helden das Ergebnis seiner Abenteuer vorhersagt, einen Schurken durch falsche Zahlen in den Untergang führt oder den Standort eines großen Schatzes verrät.

Doch nicht nur die Tulamiden pflegen die Zahlenmystik, auch an anderen Orten ist glück- oder unglückbringender Zahlenaberglaube verbreitet, zum Beispiel in Alma-da, doch nicht immer wird dazu der Abakus herangezogen. Etliche Aventurier sind schließlich nicht einmal in der Lage, darauf eine Zahl abzulesen, geschweige denn eine Rechnung mit seiner Hilfe vorzunehmen.

Der Abakus ist nicht nur bei Menschen verbreitet, auch die Zwerge kennen und schätzen ihn für Rechengvorgänge aller Art. Einige Zwerge haben mittlerweile die Addiermaschine erfunden, die leichter abzulesen ist. Die Erzzwerge lehnen diese jedoch als Häresie gegen Angrosch ab und verwenden weiterhin für mystische wie profane Zwecke den Abakus.

Abaki sind in unterschiedlichen Größen verbreitet. Es gibt Ausführungen, die problemlos in das Gepäck reisender Händler passen, bis zu einen Schritt großen Exemplaren, die eher dazu dienen, Eindruck auf Geschäftspartner zu machen.

»Wenn ein Händler keinen hat, dann kann man ihn beim schnellen Feilschen manchmal leichter dazu bringen, sich zu verrechnen.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner

»Ihr Menschen braucht wirklich einen Abakus zum Rechnen? Wir Angroschim machen so was im Kopf.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosswergischer Meisterschmied

»Jetzt übertreibst du aber. Ich weiß zufällig, dass eure zwergischen Zahlenmystiker gerne Abaki verwenden.«

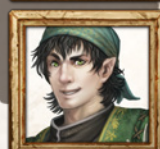
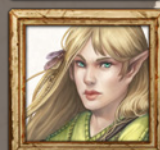
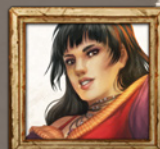
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Dieses Ding ist mir unheimlich. Für was braucht man es?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

»Hast du diese Frage eben wirklich ernst gemeint?«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



Abakus

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Abakus	0,5 Stn	5 StP	10 S	einf

Regeltechnik:

Bei einer gelungenen Probe auf Rechnen steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18). Zudem kann das Intervall bei Sammelproben auf Rechnen um 25 % verringert werden.

Amboss

»Ja, Väterchen Angrosch hat uns mit Hammer und Amboss geschmiedet, aber das heißt nicht, dass gleich jeder Angroschim ein Schmied ist. Ich ziehe lieber mit meiner Axt in den Kampf gegen Drachengezücht und Orkabschaum.«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, zu einem neunmalklugen Bauernjungen, neuzeitlich

Hammer und Amboss dürfen in keiner Schmiedewerkstatt der Menschen, Zwerge oder Orks fehlen, unabhängig davon, ob in dieser Werkstatt Waffen, Rüstungen, Hufeisen, Werkzeuge oder Schmuck hergestellt wird. Abhängig davon variiert natürlich die Größe. Ein Feinschmied verwendet einen kleinen Hammer auf einem Amboss, der auf einen Tisch passt, während ein Grobschmiedehammer von vielen mit einer Hand kaum angehoben werden kann. Der dazugehörige Amboss muss natürlich auch entsprechend groß sein, um nicht unter der Wucht eines solchen Schlages Schaden zu nehmen. Die Grobschmiede verwenden dazu meist einen schweren, großen Amboss.

Ambosse lassen sich, von den kleinen Ambossen eines Schmuckschmiedes abgesehen, nicht einfach im Rucksack verstauen und mit auf Reisen nehmen. Dennoch gibt es Möglichkeiten, beides auch unterwegs mitzuführen. Einige reisende Schmiedegesellen nehmen ihren eigenen Hammer mit, um auch in fremden Schmieden das vertraute Werkzeug nutzen zu können. Hin und wieder montieren Bastler und reisefreudige Schmiede jedoch auch eine ganze Schmiede mitsamt Amboss auf einen Wagen, um jederzeit die eigenen Dienste anbieten zu können. Der Reiseamboss ist häufig die erste Wahl für den reisenden Schmiedegesellen, aber auch dieser muss auf einem Karren verstaut werden, da er zu schwer ist, um ihn einfach zu tragen.

»Einen Amboss für die Reise? Wie habe ich mit diesen denn vorzustellen?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Nun ja, ich befürchte, ein kleiner Reiseamboss ist nichts, worauf ich eine Waffe schmieden würde. Er ist eher brauchbar für Ringe, ein Hufeisen, vielleicht auch noch ein Messer. Aber seine Fläche ist einfach zu klein, um damit größere Metallstücke zu bearbeiten.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Er hat dafür wenigstens kein großes Gewicht. Man kann ihn also schon mal in einen Rucksack packen.«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



»In den Rucksack? Wie stellst du dir das bei dem Gewicht vor?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Die Zyklopen können Schmieden, ohne einen Amboss benutzen zu müssen. Dieses sogenannte kalte Schmieden ist das Geheimnis ihrer Qualität.«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



Amboss				
Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Amboss, groß	350 Stn	5.000 StP	300 S	einf
Amboss, klein	25 Stn	500 StP	200 S	einf
Reiseamboss	150 Stn	3.000 StP	250 S	einf

Regeltechnik:

Konstitution erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Metallbearbeitung* (Feinschmiedearbeiten oder Grobschmiedearbeiten) bei Verwendung eines Ambosses in Kombination mit einem Schmiedehammer einen Bonus von +1.

Annalen des Götteralters

»Bis zum heutigen Tage ist der Namenlose gefesselt in jene Bresche, die er selbst in den Sternenwall schlug. Während die Ausgeburten der Niederhöhlen an ihm zerren, trachtet er noch immer danach, die Menschheit zu verderben. So schickte er im Jahre 923 nach dem Fall des hunderttürmigen Bosparans eine grausame Seuche nach Zorgan, auf dass die Menschen in ihrer Qual ihn um Hilfe bitten würden. Doch als die Namenlose Seuche in Zorgan wütete und jeden traf, ob alt oder jung, stark oder schwach, verzweifelte die Menschen nicht, sondern flehten die Götter um Hilfe an. Die gütige Peraine erhörte sie und erleuchtete ihre höchste Dienerin auf Dere. Dies war damals Eslamin Phraisop. Die Dienerin des Lebens brach sofort nach Zorgan auf, um sich ganz der Bekämpfung der Seuche und des Namenlosen zu widmen, wie die Göttin ihr geheißen hatte.«

—aus einer leicht bearbeiteten Version von 1040 BF

Dieses Buch ist auch unter dem Titel *Vom Anbeginn der Zeiten* bekannt und existiert in zahlreichen verschiedenen Versionen.

Es heißt, dass die Göttin Hesinde selbst dem Geweihten Cereborn auftrag, eine Chronik der Welt anzulegen, beginnend vom Anbeginn der Zeiten, weswegen die Hesindekirche diesen Titel, im Gegensatz zu den Titeln zahlreicher Abschriften, als ebenfalls passend ansieht. Seitdem führen Hesindegeweihte dieses Werk fort und ergänzen die Annalen stets um die Ereignisse und Wandlungen ihrer Zeit. Die Annalen stellen damit eins der umfangreichsten und ältesten Geschichtswerke dar, begann Cereborn mit der Niederschrift doch um 1400 v. BF.

Selbstverständlich wurde das Buch seit Cereborn mehrfach abgeschrieben, doch die wenigsten dieser Abschriften sind vollständig. Verschiedentlich wurden die Abschnitte über die Entstehung der Welt, die Erschaffung der Menschen und die Ordnung des Kosmos kopiert und vereinfacht, um sie gemeinsam mit den Taten großer Herrscher als *Aventurische Götter- und Heldensagen* zu veröffentlichen. Leichte Vereinfachungen, um Ungebildeten das Verständnis zu erleichtern, stoßen in der Hesindekirche oft auf Wohlwollen. Dass in den Abschriften häufig jedoch nur die für die eigenen Interessen passenden Helden ausgewählt wurden und auch die entsprechenden Göttersagen eine entsprechend politisch geprägte Bearbeitung hinter sich haben, wird dagegen von vielen Hesindegeweihten stark kritisiert.

Einige Abschriften sind mittlerweile ebenfalls alt und können das Interesse geschichtsinteressierter Sammler ebenso wecken wie von Logen, Geheimgesellschaften

oder Kulte verschiedenster Art, die darin Geheimnisse vermuten, die die Hesindekirche vor den Menschen verborgen halten will.

Die Originalversion wird im Hesindetempel in Kuslik aufbewahrt, mehr oder weniger stark veränderte Abschriften sind weit verbreitet. Je nach Version umfasst das Buch zwischen 250 und 600 Seiten und bietet eine nette Sammlung an Mythen und Heldenepen oder eine stark gefärbte Beweisführung über die Größe eines bestimmten Herrschers.

Besonders die Mythen über die Frühzeit der Welt gelten in einigen gebildeten Kreisen als Standardwissen und fanden auch Eingang in das *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*.

»Lest dieses Buch, wenn ihr die Zeit habt. Aber lest es kritisch und vergleicht, was dort geschrieben steht, mit dem *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»Ihr Rosenohren solltet nicht alles glauben, was euch Bücher erzählen. Oder eure Götter.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Annalen des Götteralters

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Annalen des Götteralters	2 Stn	18 StP	50 bis 500 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen				

Regeltechnik:

Klugheit erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Geschichtswissen, Götter & Kulte* (jede alveranische Gottheit und assoziierte Halbgötter) und *Sagen & Legenden* einen Bonus von +1, wenn es darum geht, allgemeine Informationen über die Gottheit des Anwendungsgebiets oder Sagen über den Zwölfgöttermythos zu erlangen.

Bernsteinbrille

»Die jungen Leut hier tragen Brillen mit farbigem Glase! Doch nicht um ihrer Sehkraft willen, sondern nur, um sie bedeutsam auf- und abzusetzen. Ich hoffe, dass eine solche Torheit niemals unser schönes Abilacht erreicht.«

—aus einem Brief der Kauffrau Hildegunde Brechstein an ihren Bruder, 1041 BF

Die Brille ist in den meisten Regionen Aventuriens bekannt und geschätzt, auch wenn die Sehhilfe immer noch eine teure Anschaffung darstellt. Die sogenannte Bernsteinbrille dient einem anderen Zweck als die gewöhnliche Brille, auch wenn sie dieser ähnelt. Doch die Gläser der Bernsteinbrille sind nicht geschliffen, um damit Betrachtetes zu vergrößern. Stattdessen sind sie gefärbt. Die Farbe variiert dabei in verschiedenen Brauntönen, die der Farbe von Bernstein nachempfunden sind.

Ursprünglich sollen die Gläser aus echtem Bernstein gewesen sein, daher die Farbwahl, doch ist der Stein teurer als Glas und seine Verwendung könnte in zwölfgöttergläubigen Landen zu Konflikten mit der Praioskirche führen, hat sie doch ein Monopol auf Bernstein. Davon unberührt fertigen die Firnelfen, Fjarninger und andere Bewohner des Nordens ihre Brillen natürlich noch immer aus Bernstein an, wenn sie ein entsprechend großes Exemplar finden.

Verwendet wird die Bernsteinbrille eigentlich als Schutz vor Schneeblindheit und ist damit eine Variante der Schneebrille. In den letzten Jahren erfreut sie sich jedoch in größeren Städten, besonders im Horasreich, und bei den Brillantzwergen als modisches Accessoire steigender Beliebtheit. Hin und wieder sind sie auch schon in anderen Farben anzutreffen.



Bernsteinbrille

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Bernsteinbrille	0,5 Stn	10 StP	1.000 S	komp (3 AP)

Regeltechnik:

Ein Träger der Bernsteinbrille muss keine Probe ablegen, um festzustellen, ob er Schneeblind wird (siehe Seite 128). Voraussetzung dafür ist aber, dass er die Bernsteinbrille mindestens 8 Stunden täglich während seiner Reise trägt.

Besen

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Besen	0,75 Stn	8 StP	0,5 S	prim

Regeltechnik:

Ein Besen lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Besen

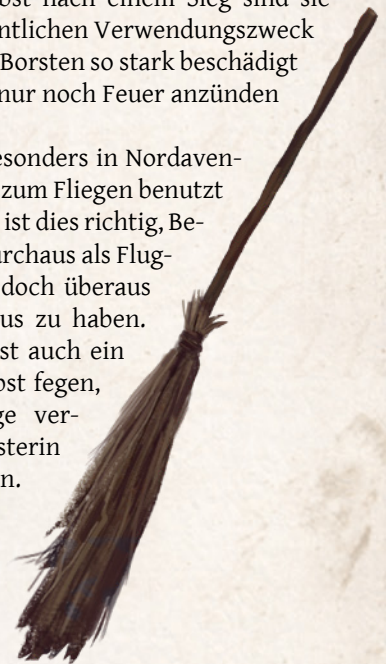
»Auf einem Besen reiten? Ich bin doch nicht verrückt, viel zu unbequem!«

—die Hexe Araxa zu einer ihrer Hexenschwestern, 1035 BF

Besen sind in ganz Aventurien bekannt und geschätzt, um einen Fußboden zu reinigen. Es gibt sie aus unterschiedlichen Holzarten, mit Borsten aus Reisig, Stroh oder Rosshaar und in verschiedenen Größen. In manchen Bauernhäusern lassen sich sogar Besen in Kindergrößen finden, mit denen der Nachwuchs bei der Hausarbeit helfen kann. Doch nicht nur Menschen verwenden Besen, auch in zwergischen Stollen wird eifrig gefegt. Aus langer Erfahrung wissen die Angroschim, dass nichts einen Stollen oder den Kamin einer Schmiede so gründlich reinigt wie ein robuster Besen.

Auch als improvisierte Waffe eignet sich ein Besen. Wenn nichts anderes zur Hand ist, kann er ähnlich wie ein Knüppel geführt werden, um einen Dieb zu verjagen oder den Schlag eines plündernden Orks abzufangen. Wirklich für den Kampf gemacht sind Besen jedoch nicht, sie sind auch für einen guten Kämpfer nicht ideal ausgewuchtet und brechen unter den Schlägen einer Metallklinge schnell. Selbst nach einem Sieg sind sie nicht mehr für ihren eigentlichen Verwendungszweck geeignet, da meistens die Borsten so stark beschädigt sind, dass sich mit ihnen nur noch Feuer anzünden lässt.

Daneben stehen Besen besonders in Nordaventurien im Ruf, von Hexen zum Fliegen benutzt zu werden. Grundsätzlich ist dies richtig, Besen werden von Hexen durchaus als Fluggeräte verwendet, ist es doch überaus unauffällig, einen im Haus zu haben. Doch nicht jeder Besen ist auch ein Hexenbesen, der von selbst fegen, ungebetene Eindringlinge verprügeln oder seine Meisterin durch die Luft tragen kann.



Brotbeutel

»Ich sage dir: Tu Brot in deinen Beutel und zieh mit in den Krieg.«

—verbreiteter Spruch von Werbern, 1027 BF

Ein Brotbeutel kann jeder Beutel sein, in dem Brot verwahrt wird. In vielen Städten gehen die Bewohner mit einem Beutel zum Bäcker, um sich ihr Backwerk hineinfüllen zu lassen und darin nach Hause zu tragen. Anschließend wird das Brot in den Beuteln auch gelagert, wenn es nicht in einem Brotkasten liegt. In den Dörfern ist es ebenfalls üblich, Brot in Beuteln zu lagern, die teilweise an die Decke gehängt werden, um weniger Platz einzunehmen. Ein solcher Brotbeutel ist meistens aus schlichtem Leinen, wobei einige auch mit einem eingestickten Namenskürzel oder einer anderweitigen kleinen Verzierung ihrem Besitzer zugeordnet werden. Seine Größe fasst üblicherweise einen ganzen Laib und einige kleinere Gebäckstücke.

Krieger, Söldner und Soldaten kennen noch einen anderen Brotbeutel. Dieser ist deutlich kleiner und gleicht einer Gürteltasche aus stabilem Stoff, hin und wieder sogar aus Leder. Er wird am Gürtel getragen und enthält Proviant für einen Tag, auch wenn über die Menge einer guten Tagesportion Uneinigkeit herrscht. Viele packen außerdem noch persönliche Kleinigkeiten dazu, die sie gern jederzeit griffbereit haben wollen, aber keinen kämpferischen Nutzen erfüllen, wie ein Götterfigürchen oder ein Brief von ihren Lieben. Die Aufforderung, Brot in seinen Beutel zu füllen, ist in einigen Regionen ein Appell, sich einem Kriegszug oder einem Söldnertrupp anzuschließen.

Einige reisende Abenteurer, Forscher und Entdecker haben den Brotbeutel des Kriegsvolks übernommen, um Nahrung bei Pausen nicht aus dem Rucksack herauskrallen oder erst eine Mahlzeit zubereiten zu müssen.

»Für mich ist dieser Beutel einer der wichtigsten Ausrüstungsgegenstände, die es gibt. Vielleicht noch mit Ausnahme der Unterhose, um sich nicht zu erkälten. Aber so ein Brotbeutel lässt sich nicht nur zum Aufbewahren von leckerem, knusprigem, warmem Brot nutzen, man kann dort auch alles hineintun, was man auf seinen Abenteuern so findet.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter

»Hilbert, du scheinst ja wirklich ins Schwärmen zu geraten, wenn du an einen Brotbeutel denkst. Aber ich kann dir zumindest zustimmen, dass man so einen Beutel für viele Situationen gebrauchen kann.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Einen kleinen Trick kann ich auch noch zum Besten geben. Versteckt kleines Schmuggelgut in einem Stück Brot und tut so, als ob ihr etwas Wertvolles in eurem Brotbeutel versteckt. Jeder Gardist wird annehmen, dass du ihn verulken wolltest, wenn er tatsächlich nur Brot darin findet. Und du hast ihn ausgetrickst.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

»Ich habe gehört, ihr Mittelreicher habt ein Dutzend oder mehr Brotsorten.«

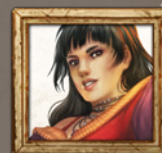
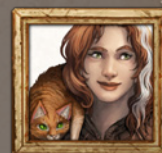
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Ja, sogar noch viel mehr. Jede Region, ja sogar jedes Dorf, jeder Bäcker verwendet eine andere Rezeptur.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter

»Können wir endlich aufhören über Brot zu reden, ich bekomme Hunger.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Brotbeutel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Brotbeutel, groß	0,1 Stn	2 StP	0,6 S	prim
Brotbeutel, klein	0,05 Stn	1 StP	0,3 S	prim

Regeltechnik:

Ein kleiner/großer Brotbeutel kann bis zu 2/4 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.

Chirurgische Instrumente

»Los, gib mir das Skalpell. Nein, nicht den Säbel, du Hornochse, das Skalpell!«

—gehört in einem Lazarett, neuzeitlich

Chirurgische Instrumente decken eine gewisse Bandbreite an Werkzeug ab, die jedoch mit dem Preis und der Qualität steigt. Einige Geräte gehören jedoch immer dazu.

Das Werkzeug eines Wundarztes umfasst üblicherweise *Lanzetten*, um Verletzungen zu untersuchen und zu reinigen, *Skalpelle*, um Wunden zu öffnen, freizulegen oder zerstörtes Gewebe zu entfernen, *Spreizer* zum Öffnen von Wunden, eine *Knochensäge* sowie *Nadel und Faden*, um Wunden zu vernähen.

Ein *Hochwertiges Instrumentarium* umfasst all diese Gegenstände in unterschiedlicher Größe, um für jeden Bedarf das richtige Werkzeug zur Hand zu haben. Ergänzt werden sie mit *Pinzetten*, mit denen sich Wunden gut reinigen lassen, *Wundhaken*, um tieferliegende Verletzungen für die Behandlungszeit offen zu halten, *Schwämme* oder *Tücher*, um Blut aus Verletzungen zu entfernen, *Scheren*, um Gewebe oder Fäden zu durchtrennen und vorbereitete Hölzer, um Brüche zu schienen.

Dazu kommen Verbände und verschiedene Tinkturen zur Wundreinigung, Alkohol ist hier sehr beliebt, viele Heiler ergänzen noch heilungsfördernde Mittel unterschiedlichster Wirksamkeit. Einige experimentieren auch mit Honig, Harzen oder dem Saft einiger Pflanzen, um Wunden zu verkleben.

Weitere Gegenstände in einem chirurgischen Instrumentarium können Glücksbringer wie Hasenpfoten oder Storchenfedern sein, die einen rein abergläubischen Nutzen erfüllen. Doch auch Nützliches kann zu einem chirurgischen Instrumentarium gezählt werden, zum Beispiel lange Nadeln für das alttulamidische Nadelsetzen oder ein Döschen mit Maden, die in die Wunde gegeben das verfaulte Fleisch wegfressen sollen. Auch ein Beißholz gehört bei etlichen Heilern zur Standardausrüstung, besonders in Lazaretten. Feldscher, die häufig amputieren, führen in ihrer Ausrüstung zumeist einen stabilen Lederriemen mit, der verwendet wird, um entsprechende Körperteile vor der Amputation abzubinden.

Je nach Herkunft variieren die Materialien der Instrumente, beliebt sind Eisen oder Bronze. Doch ein Heiler der Waldmenschen oder Fjarningen verwendet sein Instrumentarium aus Holz, Knochen, Stein und Horn mit dem gleichen Erfolg und auch andere besonders naturverbundene Heiler verlassen sich auf Instrumente aus Knochen oder eine bunte Mischung wie Lanzetten und Nadeln aus Knochen und Skalpellen aus Metall.

Chirurgische Instrumente lassen sich als nützliches Gesamtpaket in einer zusammenrollbaren Lederhülle erwerben oder jedes Stück einzeln. In einfacher Ausfertigung werden sie in allen Städten und bei einigen reisenden Händlern angeboten. Wer dagegen eine besonders gute Qualität will oder Extrawünsche hat, muss in eine der größeren Städte. Alternativ sind an den seltenen Heilerschulen und natürlich der Kirche der Göttin Peraine Handwerker bekannt, die entsprechendes Instrumentarium fertigen.

»Ach, dieser neumodische Quatsch ist doch Unsinn. Wenn Kräuter oder Peraine nicht helfen können, dann hilft nichts.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»In der urtulamidischen Heilkunst experimentierte man aber mit solchen Werkzeugen teilweise erfolgreich an Patienten herum.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Chirurgische Instrumente

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Chirurgische Instrumente	1,5 Stn	10 StP	80 S	komp (2 AP)
Hochwertiges Instrumentarium	2 Stn	8 StP	160 S	komp (4 AP)

Regeltechnik:

Bei einer gelungenen Probe auf Heilkunde Wunden sinkt bei chirurgischen Eingriffen mit chirurgischen Instrumenten/hochwertigem Instrumentarium die Wahrscheinlichkeit, dass der Patient sich Wundfieber zuzieht, um 5 / 10 % (siehe Seite 128).

Außerdem erhält er einen Bonus von +1 / +2 LeP (unter Verwendung von chirurgischen Instrumenten bzw. hochwertigem Instrumentarium) bei seiner nächsten Regeneration nach dem Eingriff.

Edle Kleidung

»Kleider machen Leute und ein edles Gewand einen Edelmann.«
—der Gauklergouverneur von Brabak, 735 BF

Die meisten Aventurier drücken ihren Stand und ihre gesellschaftliche Zugehörigkeit über Kleidung aus, seien sie arm oder reich. Etwas Edleres als die gewöhnliche Arbeitskleidung leisten sich schon viele Handwerker für Feste und Feiertage, weshalb edle Kleidung je nach Geldbeutel und Standeszugehörigkeit unterschiedlich aussieht.

Edle Kleidung, gleich welcher Preisklasse, ist aus feineren Stoffen als die alltägliche und mit kunstvollen Stickereien und Borten verziert. Die edelste Kleidung ist aus Seide, Elfenbausch, Samt oder Brokatstoff, mit Spitze oder Goldstickerei verziert und wird der aktuellen Mode folgend gewechselt. Diese Form der edlen Kleidung können sich natürlich nur Reiche leisten, die meisten Aventurier nehmen mit gut verarbeitetem Leinen, Wolle und Baumwolle vorlieb. Diese ist jedoch oft nicht weniger prächtig verziert und wird mit großem Stolz getragen, besonders kostbare Stücke werden oft über Generationen hinweg vererbt und immer wieder ausgebessert.

In vielen Städten leben geschickte Schneider, die aus einfacheren Materialien wertvollere imitieren oder den Stil der edlen Kleidung der Oberschicht aufgreifen und bezahlbarer umsetzen. Während stilistische Anlehnungen von der Oberschicht gern gesehen werden, kann eine zu große Ähnlichkeit den Träger schnell in den Verdacht rücken, ein Hochstapler zu sein. Denn wer sonst trägt das Gewand eines Adligen, wenn nicht ein Mensch von Adel? Wie genau edle Kleidung aussieht, hängt von der Region ab. In den Tulamidenlanden mag es ein prächtiger Kaftan sein, im Horasreich ein rauschendes Ballkleid, während für einen Bronnjar eine Bärenpelzmütze unabdingbar dazugehört.



»Vermutlich werdet ihr mich jetzt auslachen, aber ich träume schon lange davon, dass ich endlich ein edles Kleid finde, dass meine Maße aufweist. Wisst ihr wie schwer sowas zu bekommen ist?«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja

»Du willst ein Kleid? Wirklich? Mir kam es bislang nicht in den Sinn, dass du Geschmack an Ballkleidern gefunden hast.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Willst du damit andeuten, dass ich zu groß für ein Kleid bin? Oder, dass mir nur Krötenhäute stehen?«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja

»Zieh ruhig an, was immer du anziehen willst. Ich finde, ein Kleid würde dir gutstehen, Tjalva.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Danke, wenigstens eine Person mit Geschmack unter meinen Gefährten. Schade, dass es gerade die ist, die von Mode am wenigsten versteht.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja

»Ist dir der Begriff Hexenschuss bekannt, Tjalva?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Edle Kleidung

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Edle Kleidung	2 Stn	3 StP	100 S	einf

Regeltechnik:

Nach Meisterentscheid kann die edle Kleidung dazu dienen, bei einer Probe auf Verkleiden (Kostümierung oder Person imitieren) einen Helden mit sozialem Stand Stufe 1 oder 2 wie jemanden der Stufe 3 aussehen zu lassen. Der Held kann dann bei einer gelungenen Probe auf Verkleiden (Kostümierung oder Person imitieren) von den Vorteilen des höheren sozialen Standes profitieren. (siehe Regelwerk Seite 338).

Falscher Bart

»Zwei rote Perücken, zwei schwarze, eine Narrenkappe, zwei Zaubererhüte, eine schwarze Mütze für Schurken, acht gewöhnliche Hüte und fünf falsche Bärte.«

—Fusnaldo Faber, Gewandmeister des Vinsalter Opernhauses

Der falsche Bart ist ein Gegenstand, der von verschiedenen Personen zu überaus unterschiedlichen Zwecken genutzt wird. Schauspieler verwenden ihn, um ihrer Rolle das passende Aussehen zu verleihen. Spione, Betrüger und Diebe tragen ihn, um ihr eigentliches Aussehen zu verbergen. Letzteres hat dazu beigetragen, dass der Kauf oder Besitz eines falschen Bartes bei vielen Garden für Misstrauen sorgt.

Doch auch aus anderen Gründen werden falsche Bärte getragen, sei es um Entstellungen zu verhüllen, sich vor einem Feind zu verbergen oder um auf dem Weg zu einem verbotenen Stelldichein nicht erkannt zu werden. Unglückliche Zwerge, die ihren Bart verloren haben oder noch zu jung für Bartwuchs sind, tragen hin und wieder auch falsche Bärte, um von ihrer Umgebung ernst genommen zu werden.

Falsche Bärte sind normalerweise aus Wolle oder anderen Tierhaaren gefertigt, besonders teure, aber nicht zwangsläufig entsprechend gut aussehende, sollen sogar aus menschlichem Haar sein. Verfügbar sind sie auf dem gesamten Kontinent, besonders bei Schaustellern, Streunern und anderen Phexenskindern.

Um mit einem falschen Bart glaubwürdig zu wirken, muss dieser jedoch zur restlichen Erscheinung passen. Ein langer, weißer Rauschebart wirkt an einem schwächlichen Jüngling mit rotem Haar vorwiegend lächerlich. Ob ein falscher Bart geeignet ist, eine Frau als Mann durchgehen zu lassen, hängt von der Gesamtsituation ab und lässt sich nicht pauschal bestimmen.



»Ihr Menschen seid manchmal einfach nur erbärmlich.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Ich weiß nicht, was du hast. Damit sieht jeder Mensch einem Zwerg ähnlicher. Das musst du doch gut finden.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Ich muss Arbosch zustimmen. Das ist einfach ... falsch.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Danke. Ich hätte nicht erwartet, dass du auf meiner Seite bist.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Ich bin immer gegen Bärte, Arbosch. Immer.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Das ist doch ein Wort, wie ich finde.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



• Zwerge mögen es einfach nicht, wenn sich jemand mit einem falschen Bart rühmt.



Falscher Bart

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Falscher Bart	0,2 Stn	2 StP	2 S	prim

Regeltechnik:

Ein falscher Bart erleichtert Proben auf *Verkleiden*, wenn es darum geht, sich als Mann auszugeben (vorausgesetzt, die dargestellte Person würde auch einen Bart tragen). Sollte ein Zwerg herausfinden, dass sein Gegenüber einen falschen Bart benutzt, sind Gesellschaftstalente (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) gegenüber diesem Zwerg für immer um 1 erschwert. •

Federkiel & Tinte

»Die Feder ist mächtiger als das Schwert. Das stimmt allerdings nur, wenn man auch ausreichend Tinte hat.«

—Erkenntnis der Botenschreiberin Terya di Casibelli nach etlichen Flaschen Rotwein, 1037 BF

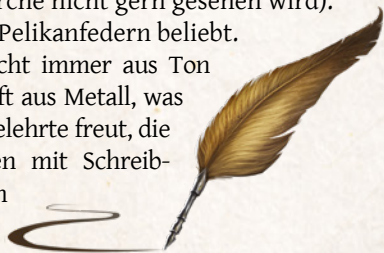
Federkiel und Tinte dürfen weder im Gepäck reisender Forscher und den Kammern von Hesindegeweihten fehlen, noch in Handelskontoren und den Verwaltungsräumen eines Adelssitzes. Sie sind als Schreibwerkzeug von Nord nach Süd und von Ost nach West bekannt und geschätzt.

In der Qualität gibt es dabei jedoch gewaltige Unterschiede. Die teuersten Tinten sind die *Purpurtinte*, bei deren Herstellung Purpurschnecken verarbeitet werden und die tiefschwarze *Chorhoper Tinte*, die aus Tintenfischen gefertigt wird, die ausschließlich in der Region zwischen Chorhop und den Zyklopeninseln vorkommen. Der gewöhnliche Aventurier verwendet *Gallustinte*, die aus Galläpfeln und einigen weiteren Zutaten gewonnen wird, die gute Schreibigenschaften, jedoch nicht immer die gewünschte Schwärze aufweist. Einige Experimente, Tinte mit Metallpulvern zu färben, waren bisher kaum erfolgreich.

Der Federkiel stammt in meisten Fällen von einer Gans, die für dessen Gewinnung nicht geschlachtet werden muss, seltener von Störchen oder Schwänen (was bei Peraine- und Ifirnkirche nicht gern gesehen wird).

Im Süden sind auch Pelikanfedern beliebt.

Tintenfässer sind nicht immer aus Ton oder Glas, sondern oft aus Metall, was nicht nur reisende Gelehrte freut, die ein stabiles Kästchen mit Schreibutensilien mit sich führen.



Federmesser

»Nettes Messer. Unauffällig und sehr scharf, nur etwas zu klein. Ach, damit schärft man eigentlich Federn? Wieso das denn?«

—Alrik aus Meilersgrund, Streuner, 1035 BF

Hinter dem Namen Federmesser verbirgt sich ein kleines, aber scharfes Messer mit kurzer Klinge. Es wird verwendet, um einen Federkiel nachzuschärfen, wenn dieser nach längerer Benutzung kleine Macken in den Kanten bekommen hat, was früher oder später immer der Fall ist. Außerdem ist es geeignet, die Verschnürung eines Pakets zu durchtrennen, Papier zu schneiden oder einen Zahnstocher anzuspitzen. Auch um den Docht einer Kerze zu kürzen, bevor sie entzündet wird, lassen sich Federmesser einsetzen.

Einige Phexensdiener in Kontoren nutzen es außerdem, um eine Markierung in eine Kiste zu ritzen, damit ihre Geschäftspartner beim Zoll wissen, dass dieser Kasten besonders oder möglichst gar nicht kontrolliert werden soll.

Als Waffe ist das Federmesser eher ungeeignet, da die Klinge zu klein und dünn ist für einen Kampf. Einigen Geschichten zufolge wurde jedoch auch schon unliebsamen Herrschern im Schlaf mit einem Federmesser die Kehle aufgeschlitzt, hatten diese das augenscheinliche Werkzeug doch nicht als gefährlich angesehen.

Federmesser mit einem passend gestalteten Griff können zu einer Garnitur aus Tintenfass und Federkielablage gehören und so optisch einen Schreibtisch bereichern.



Federkiel & Tinte

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Chorhoper Tinte	0,1 Stn	1 StP	4 S	einf
Federkiel, Gans	0,05 Stn	1 StP	0,1 S	prim
Federkiel, Pelikan	0,06 Stn	1 StP	0,3 S	prim
Federkiel, Schwan	0,06 Stn	1 StP	0,4 S	prim
Federkiel, Storch	0,08 Stn	1 StP	0,2 S	prim
Gallustinte	0,1 Stn	1 StP	1 S	prim
Purpurtinte	0,1 Stn	1 StP	8 S	komp (1 AP)
Tintenfäßchen, einfach	0,2 Stn	10 StP	2 S	einf
Tintenfäßchen, edel	0,25 Stn	15 StP	5 S	einf

Regeltechnik:

Durch die Kombination beider Gegenstände kann der Held Texte auf geeignetes Material wie Papier niederschreiben. Ansonsten hat der Gegenstand keine regeltechnische Funktion.

Federmesser

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Federmesser	0,2 Stn	3 StP	3 S	einf

Regeltechnik:

Mit einem Federmesser kann man Federkiele zum Schreiben herrichten.

Ein Federmesser lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Feinmechanikerwerkzeug

»Das soll ein Hammer sein? Das ist doch ein Spielzeug für Eure Kinder, guter Mann!«

—gehört auf dem Markt in Angbar, 1040 BF

Für die Arbeit an feinen Mechaniken wird auch entsprechend kleines Werkzeug benötigt, um die dünnen Bestandteile nicht zu beschädigen. Deswegen umfasst das Werkzeug eines Feinmechanikers kleine Zangen zum Kneifen, Halten und Biegen, Hämmer, die kaum größer sind als eine Hand, Pinzetten verschiedener Größe, um Werkstücke zu halten, das sich zwischen den Fingern zerdrücken ließe, ein kleiner Amboss, der auf einem Tisch stehen kann, Klammern, um Teile an ihrem Platz zu halten, eine Raspel, um Oberflächen aufzurauen oder Kanten abzutrennen, Feilen, um die kleinste Unebenheit zu entfernen und eine Lupe, um auch jedes Detail erkennen zu können.

Je nach Ausrichtung des Besitzers wird das Werkzeug ergänzt um Messer mit feinen, scharfen Klingen, Draht verschiedener Dicke, ein Töpfchen mit Klebstoff und verschiedene vorgefertigte Bestandteile wie beispielsweise Zahnräder, Bolzen oder Federn. Auch ein Maßband oder Maßstab darf in den wenigstens Feinmechanikerwerkzeugkisten fehlen, ebenso wie Öl, um die Teile einer Mechanik zu schmieren und vor Rost zu schützen. Viele Feinmechaniker zählen eine Reihe an Gussformen für Zahnräder oder Bolzen zu ihrem Werkzeug, führen diese jedoch eher selten auf Reisen mit sich, wobei auch das vorkommt.

Ein Schlosser ergänzt sein Werkzeug üblicherweise um eine größere Anzahl an Bolzen, sowie stabilen, feinen Draht, um bei Bedarf eine mechanische Feder anfertigen zu können. Um ein neues Schloss herstellen zu können, benötigt er außerdem eine Reihe kleiner Hämmer und Nägel und Metallplättchen für die Außenseite eines Schlosses. Zusätzlich dürfen verschiedene Schlüsseln nicht fehlen, um im Bedarfsfall einen passenden Schlüssel parat zu haben oder ausarbeiten zu können.

Gold- und Silberschmiede, Instrumentenbauer und Uhrmacher fügen ihrem Werkzeug stets das Material hinzu, das sie für ihre Arbeit benötigen: feinen Draht aus Edelmetallen und wertvolle oder schmückende Steine, Instrumentensaiten oder geschliffene Uhrengläser.

Für die Herstellung und Reparatur von Trickwaffen, aber auch Armbrüsten wird ebenfalls Feinmechanikerwerkzeug benötigt, allerdings um Haken und Zugmechanismen ergänzt.

Was die Feinmechaniker, die die horasischen Torsionswaffen wie Balestrinas herstellen, an Werkzeug und vor allem an Material verwenden, ist dagegen immer noch Geheimsache, doch für eine Reparatur eben dieser kommen ebenfalls vertraute Werkzeuge zum Einsatz.

Die besten Feinmechanikerwerkzeuge stammen aus dem Horasreich und von den Brillantzwergen, gibt es dort doch eine große Liebe zu mehr oder weniger nützlichen Mechaniken und obendrein zahlreiche Tüftler, die immer neue erfinden und bekannte verbessern. Aber auch die Werkzeuge aus Angbar, Gareth, Khunchom, Festum und Al'Anfa müssen sich hinter den liebfeldischen und brillantzwergischen in Qualität und Einsatzmöglichkeiten nicht verstecken.

»Dieses Werkzeug ist nicht nur für einen echten Mechaniker überlebenswichtig, meine Zunft, ähm, ich meine die Zunft, der ich früher angehörte, benutzt es auch gerne, um Türen und Truhen zu öffnen.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Wir Angroschim haben auch eine Vorliebe für gutes Werkzeug. Selbst ich als Schmied kann ab und zu eine kleine Zange gebrauchen. Und auch ein kleiner Haken erweist sich in vielen Situationen als nützlich. Außerdem gibt es einige talentierte Angroschim an der Mechanikerschule in Angbar, die ebenfalls solche Werkzeuge benutzen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Feinmechanikerwerkzeug

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Feinmechanikerwerkzeug	0,5 Stn	10 StP	100 S	komp (3 AP)

Regeltechnik:

Feinmechanikerwerkzeug erleichtert Proben auf *Metallbearbeitung (Feinschmiedearbeiten)* und *Schlösserknacken (Kombinationsschlösser)* um 1.

Fleischerbeil

»Du fragtest nach Neuigkeiten, liebe Schwester. Viel ist es nicht, doch die Alrike von gegenüber hat ihren Mann aus dem Haus gejagt. Mit dem Fleischerbeil hat sie ihn bedroht, stell dir das nur vor!«

—Cuanu Brechstein an seine Schwester auf Handelsreise, 1041 BF

Das Fleischerbeil wird von eben diesem Berufszweig verwendet, um das geschlachtete Tier und dessen Teile zu zerlegen. Außerdem findet es in der Küche Verwendung, um die Fleischstücke weiter zu zerkleinern.

Verbreitet ist es überall dort, wo Fleisch auf dem Speiseplan steht, auch wenn Elfen und Waldmenschen ihre Jagdbeute lieber mit einem großen Messer zerlegen. Einige andere Kulturen, in denen es ohnehin zum guten Ton gehört, immer eine Axt oder ein Beil mit sich zu führen, zum Beispiel die der Fjarninger, kennen teilweise kein spezielles Beil zum Zerkleinern von Fleisch. Man sollte sich jedoch hüten, die Axt eines Thorwalers oder Zwergs einfach so als Fleischerbeil einsetzen zu wollen! Eine Waffe im eigentlichen Sinne ist das Fleischerbeil nicht, für einen richtigen Kampf ist es nicht gut ausgewuchtet. Dennoch erscheint es hin und wieder geeignet, um den ungeliebten Bruder oder den neidischen Nachbarn zu töten. Auch lässt es sich im Notfall verwenden, um das eigene Leben gegen marodierende Orks oder Räuber zu verteidigen. Besondere Berühmtheit erlangte damit 1012 BF während des Orkensturms Kunrad Thorm, damals Garethor Hofschlachtermeister, der mit seinem Beil etliche Orks erschlug, bis er der Masse der Angreifer erlag. Auch in den Schattenlanden soll in den letzten Jahren immer wieder ein Fleischerbeil dazu verwendet worden sein, Wegelagerer oder Untote auszuschalten.

»Das Beil eignet sich nicht nur, um die Knochen und das Fleisch eines Huhns oder Schweins zu zerteilen. Ich kann euch eine Geschichte erzählen, eine Geschichte vom Metzger von Menzheim. Das war wirklich kein netter Mann, sondern der hatte eine Falltür in seinem Laden, um Kunden, die allein kamen, verschwinden zu lassen und sie dann zu ...«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»Du ... du meinst ... er hat Wurst aus ihnen gemacht?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Ich befürchte ja. Aber, ich habe auch noch von einer anderen Geschichte gehört, einer Geschichte von dem tapferen Falrik Fitzelsgruber, einem edlen Fleischer, der sein Beil dazu benutzt hat, um ein halbes Dutzend Oger in die Flucht zu schlagen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»Jetzt willst du uns aber einen Höhlenbären aufbinden, Hilbert. Ein Fleischerbeil mag man als Notnagel im Kampf benutzen, aber es ist keine echte Waffe. Und ein halbes Dutzend Oger? Selbst Arbosch und ich würden eine so große Anzahl an Menschenfressern gerade mal so besiegen.«

—Geron Waisenmachen, Doppelsöldner

»Der Glaube, Geron, ist stark. Er kann Berge versetzen, oder aus einem Fleischerbeil eine göttergewollte Waffe.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Fleischerbeil

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Fleischerbeil	1 Stn	25 StP	25 S	prim

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Lebensmittelbearbeitung (Ausnehmen)* bei Verwendung eines Fleischerbeils einen Bonus von +1, wenn es darum geht, Fleisch zu verarbeiten. Ein Fleischerbeil lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Großer Aventurischer Atlas

»Die Küstenlinie an dieser Stelle ist weiterhin sehr felsig und wird gefährlicher, je weiter die Fahrt gen Süd geht. Besonders unterhalb der Wasserlinie warten kleinere Riffe und Felsnasen auf unvorsichtige Schiff, um sie heimtückisch aufzuschlitzen und in die Tiefe zu reißen. Wer dort segelt, sollte sich einen der Einheimischen als Lotsen anheuern oder sich mitsamt Schiff und Ladung dem Herrn Efferd anempfehlen. So manch ein Schiff ist dort bereits gesunken, doch sollte man sich hüten, nach der gesunkenen Ladung zu tauchen. In so manch einem Verstecke in den Felsen haust ein grauslicher Vielarm.«

—aus einer bearbeiteten Version von 950 BF

Die Kunst der Kartographie ist in Aventurien seit den Zeiten der Urtulamiden und alten Bosparaner verbreitet. Besonders in der Seefahrt sind gute Karten von hoher Bedeutung, doch auch für das Bereisen küstenferner Regionen sind Karten und Beschreibungen der Regionen eine große Hilfe, um nicht in den Tiefen eines Sumpfes oder den Schluchten eines Gebirges verloren zu gehen. Um diesen Problemen Abhilfe zu schaffen, kennt man in Aventurien zahlreiche Kartensammlungen und Reiseberichte erfreuen sich großer Beliebtheit.

Das umfangreichste und bekannteste Kartenwerk ist der Große Aventurische Atlas.

Der Grosze Aventurische Atlas - Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifirns Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge, wie er mit vollem Namen heißt, beschreibt Aventurien in Wort, Bild und Karte. Das Original wurde um 819 v. BF von dem berühmten, kürzlich von der Aveskirche heilig gesprochenen Aventurienumsegler Rateral Sanin III. angefertigt, ist heute jedoch verschollen.

Die Kirche des Gottes Aves trägt schon seit langem Verantwortung für den Inhalt und hat für die neueste Auflage eines ihrer Mitglieder ausgesandt, Aventurien erneut zu durchqueren, die Karten zu überprüfen und anzupassen und eine erneute Beschreibung des Kontinents zu verfassen. Im Jahr 1040 BF konnte diese neue, angepasste Version erscheinen, doch trotz dieser Mühen ist die Aveskirche weiterhin an Berichten und Karten Weitgereister interessiert. Sie wissen, dass sich das Aussehen der Welt wandeln kann und wollen daher den Atlas weiter aktualisieren, was jedoch sicher erst in etlichen Jahren wieder der Fall sein wird.

Neben der Version der Aveskirche existieren zahlreiche Abschriften, die sich meistens nur auf einen Bereich konzentrieren und sich so deutlich besser für die Verwendung auf einer Reise eignen als der komplette schwergewichtige Atlas. Allerdings sind etliche der

Abschriften auch nicht mehr besonders werksgetreu, sondern häufig aus politischen und anderen Gründen redigiert. So werden beispielsweise einzelne Orte unliebsamer Nachbarn von der Karte entfernt oder auch Monster und Schätze ergänzt. Die Aveskirche kritisiert diese Verfälschungen in deutlichen Worten, hat jedoch keine Handhabe dagegen.

Besonders in Entdeckerkreisen gilt der Atlas als Standardlektüre, auch wenn kaum jemand das schwere Buch mit auf eine Expedition nimmt.

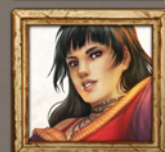
»Ich habe mir in Gareth einen Atlas zugelegt. Manchmal habe ich zwar das Gefühl, dass die Länge von Strecken nicht ganz mit den Karten übereinstimmt.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



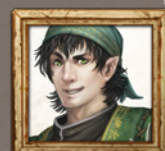
»Vor einigen Monden habe ich bei unserer Reise auf die Zyklopeninseln erfahren, dass das Wort Atlas seinen Ursprung in einer alten gildenländischen Sprache hat, aber niemand konnte mir genau sagen, was es bedeutet.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Die neue Ausgabe des Buches gefällt mir am besten. Sie ist von Riziana Winzberg geschrieben und ungemein unterhaltsam.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Großer Aventurischer Atlas

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Großer Aventurischer Atlas	3 Stn	20 StP	1.200 S	komp (2 AP)

Regeltechnik:

Proben auf *Geographie* sind um 1 Punkt erleichtert.

Handspiegel

»Nehmt diesen Spiegel, Rose des Nordens. Er mag zwar kleiner und bescheidener aussehen als der verzierte Tand, den dieses Kamel Achmad da drüben feilbietet, doch in diesem wohnt ein leibhaftiger Dschinn.«

—gehört auf dem Basar in Khunchom, 1036 BF



Handspiegel gibt es in unterschiedlichen Größen, von winzigen Spiegelchen, die sich mit samt Griff in der Hand verbergen lassen bis zu kopfgroßen Ausfertigungen, die nur mit beiden Händen gehalten werden können. Auch wenn Gerüchten zufolge etliche Phezensjünger kleine Handspiegel nutzen, um um Ecken zu spähen, dienen die Spiegel vorwiegend dem Zweck, ihren Betrachter zu zeigen.

Heutige Handspiegel sind eine alchimistische Erfindung aus Glas und Metall, doch bereits vor Jahrhunderten gab es Spiegel aus poliertem Silber, und mancher Sammler ist bereit, eine große Summe für einen echten historischen Spiegel zu zahlen. Die hochwertigsten Spiegel stammen aus dem mittelreichischen Städtchen Luring, sowie Silas im Horasreich, doch auch anderenorts werden gute Glasspiegel hergestellt. Handspiegel sind keine billige Anschaffung, aber bereits für das Bürgertum erschwinglich. Rahmen und Rückseite des Spiegels sind gewöhnlich aus Metall, von Bronze bis Gold je nach Größe des Geldbeutels. Dazu werden sie oft und gern verziert, sei es mit einem Familienwappen, einem Bild aus farbiger Emaille oder einer Vielzahl edler Steine.

Um Handspiegel ranken sich allerlei Legenden, so soll es Spiegel geben, die auf Befehl das Gesicht eines Geliebten zeigen, die verflucht wurden, sodass jeder ihrer Besitzer eines grauenhaften, frühen Todes stirbt und in manchen soll sogar ein Dschinn gefangen sein, der demjenigen, der ihn befreit, einen Wunsch erfüllt.

Hängematte

»Wo ist deine Hängematte? Willst du draußen im Dschungel etwa auf dem Boden schlafen?«

—Dario Dellamonte, meridianischer Questador, zu einem unerfahrenen Forscher, 1039 BF

Die Hängematte darf im Gepäck vieler reisender Abenteuerer nicht fehlen, ist sie doch die beste Art, wie sich ein Bett mitführen lässt. Über dem Boden aufgehängt bietet sie den in ihr Schlafenden Schutz vor Tieren, Dreck und Feuchtigkeit, sei es im Dschungel des Regengebirges, den Svelltsümpfen oder der Wildnis des Reichsforstes. Wie bequem sie ist, ist allerdings Ansichtssache, einige Abenteuerer ergänzen sie um weiche Decken oder Kissen, während andere dies als überflüssig abtun.

Neben ihrer Nutzung von Reisenden allerorten werden Hängematten kontinentweit als Schlafstatt auf See verwendet. Sie bieten eine platzsparende Möglichkeit, vielen Menschen auf gedrängtem Raum einen Schlafplatz zu bieten, außerdem gleicht die Aufhängung die Schaukelbewegungen des Schiffs aus, sodass es weniger wahrscheinlich ist, seekrank zu werden, wenn man in einer Hängematte an Bord eines Schiffes schläft. Hängematten aus Segeltuch werden teilweise auch verwendet, um auf See Verstorbene einzuwickeln oder sogar einzunähen, bevor man sie Efferds Fluten übergibt.

Es gibt Hängematten aus verschiedenen Materialien, aus stabilem Stoff, wie zum Beispiel Segeltuch, oder aus Seilen oder Pflanzenfasern geflochten. Mohas und Utulus kennen außerdem verschiedene Möglichkeiten, Palmblätter so ineinander zu falten, dass eine stabile Hängematte entsteht. Im Süden ist eine Hängematte mitunter das einzige Bett, das sich Arme leisten können, während Reiche sie gern besonders gemustert flechten lassen, um sie als eine Art Sessel zu nutzen.



Handspiegel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Handspiegel	0,5 Stn	2 StP	60 S	einf

Regeltechnik:

Charisma erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Betören (Aufhübschen)* bei Verwendung eines Handspiegels einen Bonus von +1. Ein Handspiegel lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Hängematte

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Hängematte	2 Stn	3 StP	2 S	prim

Regeltechnik:

Konstitution erhält bei der dritten Teilprobe auf *Wildnisleben (Lageraufbau)* bei Verwendung einer Hängematte einen Bonus von +1 bei folgenden Geländetypen: Dschungel, Kulturland, Sumpf und Wald.

Außerdem senkt die Hängematte bei der Verwendung auf Wasserfahrzeugen die Gefahr, an der Seekrankheit zu erkranken um 5 % (siehe Seite 128).

Jonglierball

»Oh, was hab ich denn da? Einen Ball. Oh, und noch einer. Hoppla, da sind ja noch zwei Bälle in meinem Ärmel!«

—die Gauklerin Lorizia die Lustige zu Beginn ihrer Vorstellung, 1009 BF

Viele Gaukler sind in der Lage, ihre Jonglierkunststücke mit allen möglichen Gegenständen wie Äpfeln, Eiern, Messern, Schneebällen, Brötchen oder Fackeln aufzuführen. Doch zum Erlernen der Technik und zum Üben von Tricks sind Jonglierbälle unerlässlich, außerdem sind nicht alle Händler damit einverstanden, dass Gaukler ihre Waren zum Jonglieren benutzen.

Jonglierbälle sind etwa faustgroß, aus weichem Leder oder buntem Stoff, bevorzugt farbenfroh und auffällig, damit das Publikum sie gut sehen kann. Gefüllt werden sie mit Sand, Steinchen oder Kernen, ganz nach Vorliebe ihres Benutzers. Auch trockene Erbsen oder Hirse eignen sich für die Füllung eines Jonglierballs, weswegen sie schon als Aufbewahrungsort für Notreserven verwendet wurden. Umgekehrt wurden Gaukler bereits beschuldigt, gestohlene Gegenstände in ihren Bällen versteckt zu haben, nicht immer zu Unrecht. Die Illusionisten aus Zorgan und Grangor und auch manch ein reisender Scharlatan kennen kleine Tricks, um Jonglierbälle aufleuchten zu lassen.

Gauklerlegenden erzählen von Jonglierbällen, die von selbst schweben und so ganz andere Kunststücke ermöglichen, oder einem ungeschickten Akrobaten plötzlich überragende Fähigkeiten verleihen.

Von hohem Materialwert sind Jonglierbälle nicht, zudem lassen sie sich einfach herstellen, doch einige haben sentimentalen Wert für ihre Besitzer. Dennoch verwenden viele Gaukler sie auch, wenn ein

Kampf nicht mehr vermeidbar ist, um ihren Gegner abzulenken.

Es gibt einige Jonglierbälle mit Gewichten darin, die das Jonglieren vereinfachen können.



Kapuzenumhang

»Ein Kapuzenumhang ist für sinistre Charaktere prinzipiell eine gute Kostümwahl, denn er lässt sich dramatisch herumwirbeln, aber leider verschattet die Kapuze die Mimik. Ein gewöhnlicher Umhang und ein entsprechend dramatischer Hut dagegen ...«

—Fusnaldo Faber, Gewandmeister des Vinsalter Opernhauses

Der Kapuzenumhang ist auf dem ganzen Kontinent ein beliebtes Kleidungsstück bei Reisenden, schützt er doch vor Nässe und lässt sich zudem mit etwas Übung auch so über den Rucksack breiten, dass dieser ebenfalls trocken bleibt. Sogar als Plane für ein behelfsmäßiges Zelt soll er sich eignen.

Um dem Regen eine Weile zu trotzen, muss es jedoch ein Kapuzenumhang aus einem entsprechenden Material wie einem dicken Wollstoff, Filz oder gewachstem Tuch sein, da nicht alle Stoffe Wasser über längere Zeit standhalten. Kapuzenumhänge aus leichteren Stoffen sind jedoch ebenfalls anzutreffen, auch wenn sie weniger Schutz vor Kälte und Nässe bieten. Einige dienen vorwiegend als modisches Accessoire, häufig sind sie dann auch mit Stickereien und anderem Dekor versehen. Andere dagegen werden von Dieben, Hehlern und ähnlichen zwielichtigen Gestalten getragen, um die eigene Silhouette im Dunkel verschwimmen zu lassen oder Diebesgut und illegale Waren darunter zu verstecken.

Es ist recht umstritten, wie weit ein Kapuzenumhang im Kampf und bei vielen körperlichen Aktivitäten störend oder nützlich sein kann.



Jonglierball

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Jonglierball	0,2 Stn	2 StP	0,5 S	einf
Jonglierball mit Gewichten	0,3 Stn	2 StP	0,8 S	einf

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei der dritten Teilprobe auf *Gaukeleien (Jonglieren)* bei Verwendung von Jonglierbällen mit Gewichten einen Bonus von +1. Ein Jonglierball lässt sich als improvisierte Fernkampfwaffe einsetzen (siehe Seite 137).

Kapuzenumhang

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kapuzenumhang	2 Stn	10 StP	6 S	prim

Regeltechnik:

Durch das Tragen eines Kapuzenumhangs kann bei der Berechnung von Kälteschaden die Temperatur um 5 Grad erhöht werden (siehe **Regelwerk** Seite 346). Intuition erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Verbergen (sich Verstecken)* bei Verwendung eines Kapuzenumhangs einen Bonus von +1. Außerdem sind Proben auf *Gassenwissen (Beschatten)* um 1 erleichtert.

Kette

»Legt sie alle in Ketten!«

—ein Herrscher zu seinen Wachen, undatiert



Ketten werden in Aventurien für vieles verwendet, für Schmuck, um Schiffe oder Tiere zu befestigen, oder um jemanden zu fesseln, eben in Ketten zu legen. Ketten für letzteres sind gewöhnlich aus Eisen und an den Enden mit Schellen versehen, die um Hals, Hand- oder Fußgelenke gelegt werden. Einige Ketten haben auch Haken an ihren Enden, die sich in entsprechende Schellen einhaken lassen.

Verwendung finden Ketten fast überall, vom Bornland bis in den Tiefen Süden werden mit ihnen Gefangene daran gehindert, ihre Wachen anzugreifen oder sich anderweitig zur Wehr zu setzen. Lediglich Elfen verwenden keine Ketten, bei den Orks dagegen sind schwere, grob geschmiedete Ketten bekannt, vorwiegend für wertvolle Sklaven.

Besonders verbreitet ist die Kette natürlich überall dort, wo es Sklaverei gibt, hier gibt es auch dekorative, teilweise verzierte Ausführungen, die oft eher eine symbolische Bedeutung haben. Erwerben lassen sich Ketten prinzipiell bei den meisten Grobschmieden, auch wenn Ketten üblicherweise nur an Sklaven- und Kopfgeldjäger, Wachen und andere Untergebene des örtlichen Herrschers verkauft werden.

Tatsächlich eignet sich die Kette auch als Waffe. An einem Ende gegriffen und geschwungen, ist es zwar schwierig, mit ihr einen gezielten Angriff durchzuführen, doch da ein Treffer schmerzhaft wäre, ist dies eine Möglichkeit, sich seine Gegner vom Leib zu halten. Außerdem kommt es entgegen der eigentlichen Intention immer wieder dazu, dass ein Gefangener seine Kette nutzt, um einen Wächter oder einen anderen Anwesenden als Geisel zu nehmen oder sogar zu strangulieren.

Kohlestift

»So ein Kohlestift ist schon eine gute Sache. Mit ihm lassen sich gut Zinken hinterlassen und wenn dich die Garde damit erwischt, dann hast du ihn eben immer dabei, um dir schnell Notizen machen zu können.«

—Unterweisung einer Phexgeweihten, neuzeitlich

Kohlestifte sind nichts anderes als sorgfältig verkohlte Holzstäbchen, die sich zum Schreiben und Malen eignen. Verwendung finden sie überall dort, wo geschrieben wird, sind sie doch das billigste Schreibmaterial, was dazu noch auf allen Oberflächen schreibt, egal ob Pergament, Papier, Stein, Holz, Leder oder Stoff.

Leider verwischt mit Kohle Geschriebenes schnell, weswegen sie für wichtige Dokumente ungeeignet ist und Alchimisten an verschiedenen Möglichkeiten forschen, die Kohle zu fixieren oder eine billige Alternative zu entwickeln. Den meisten Erfolg versprechen bisher Mischungen aus gemahlener Kohle mit Bienenwachs oder weichem Fett, allerdings neigen diese Stifte nach längerem Gebrauch dazu, in der Hand des Benutzers weich zu werden und sich zu verformen.

Einige Gelehrte sind außerdem der Meinung, dass für schnelleres oder langsames Verwischen und das Schreibgefühl die verwendete Holzart eine große Rolle spielt, doch die meisten Nutzer von Kohlestiften kümmern dies nicht, sie nutzen sie einfach weiter, um Gemälde zu entwerfen, Berechnungen anzustellen, Liebesbriefe zu schreiben, Notizen zu machen oder Nachrichten an Häuserwänden zu hinterlassen. Selbst in Kulturen, die keine Schrift kennen, werden Kohlestifte genutzt, um Markierungen anzubringen und auf Leder oder Stein zu malen.

Viele Abenteurer schätzen ihn außerdem, um in gefährlichen Katakomben und Tunneln ihren Weg zu markieren, um sich nicht zu verlaufen.



»Wollt ihr mal sehen, wie ich einen Kohlestift verschwinden lassen kann? Nein? Schade.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



Kette

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kette, pro Schritt	0,25 Stn	500 StP	0,3 S	einf

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Fesseln* (*Fesselungen*) bei Verwendung einer Kette einen Bonus von +1, wenn sie mit einem Vorhängeschloss kombiniert wird. Eine Kette lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Kohlestift

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kohlestift	0,05 Stn	2 StP	0,2 S	prim

Regeltechnik:

Durch einen Kohlestift kann der Held Texte auf geeignetes Material wie Papier niederschreiben. Ansonsten hat der Gegenstand keine regeltechnische Funktion.

Kopftuch

»Große Hüte, kleine Hüte ... einen hübschen Sonnenhut gefällig? Oder lieber einen stabilen Lederhut, wie ihn die Entdecker haben? Ein Kopftuch, sagt Ihr? Wollt Ihr zur See fahren?«
—gehört auf Markt in Kuslik, 1040 BF



Das Kopftuch ist ein unterschätztes Kleidungsstück, das vielfach als Lumpen auf dem Kopf belächelt wird, jedoch in einigen Situationen nützlicher sein kann als ein Hut. Meistens ist es ein dreieckiges oder zu einem solchen gefaltetes Tuch, das unter dem Kinn oder im Nacken zusammengeknotet wird. Ein Kopftuch lässt sich prinzipiell aus jedem Stoff herstellen, beliebt sind stabile, aber nicht zu schwere Stoffe, bei Seefahrern gern in auffälligen Farben. Es bietet nicht nur Schutz vor der Sonne, sondern kann den Kopf auch wärmen, die Haare vor stacheligen Pflanzen und Insekten schützen und sich bei Bedarf provisorisch in einen Verband oder Beutel umfunktionieren lassen.

In den Tulamidenlanden, besonders bei den Novadis, ist ein Männerkopftuch namens *Keffiya* verbreitet. Eine *Keffiya* besteht aus einem quadratischen Stück Stoff, das nicht zusammengeknotet wird, sondern locker auf dem Kopf liegt und mit einem Bindeband oder einem weiteren Tuch um die Stirn befestigt wird.

In Teilen der Streitenden Königreiche, des Mittelreichs und des Bornlands lässt sich anhand des getragenen Kopftuchs ablesen, ob eine Frau verheiratet ist, gibt es dort doch regionale Regeln, wie Unverheiratete und Verheiratete ihr Kopftuch zu Knoten haben. Für Männer gelten in diesen Regionen meistens ähnliche Regeln für das Tragen eines Halstuchs.

Seefahrer von Thorwal bis in den tiefen Süden tragen ebenfalls Kopftücher, wehen diese doch anders als Hüte bei stärkerem Wind nicht davon und schützen vor der Sonne. Sie werden meist auch als *Piratenkopftuch* bezeichnet.

Kopftuch

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Keffiya	0,3 Stn	3 StP	0,6 S	prim
Kopftuch	0,25 Stn	3 StP	0,5 S	prim
Piratenkopftuch	0,25 Stn	4 StP	0,6 S	prim

Regeltechnik:

Durch das Tragen eines Kopftuchs kann bei der Berechnung von Hitzeschaden die Temperatur um 5 Grad gesenkt werden (siehe Regelwerk Seite 348).

Lederranzen

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Lederranzen	1 Stn	10 StP	17 S	einf

Regeltechnik:

Ein Lederranzen kann bis zu 25 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.

Lederranzen

»Nein, keine Sumpfranze! Ich will einen Ranzen! Einen Ranzen, der sich auf dem Rücken tragen lässt. Ich kauf doch keine Sumpfranze! Ob der Rückenranzen was mit Sumpfranzen zu tun hat? Was weiß ich!«
—gehört auf dem Markt in Gareth, 1038 BF

Der Lederranzen ist ein Verwandter des Rucksacks, ist er doch genau wie dieser eine Tasche, die auf dem Rücken getragen wird. Üblicherweise ist er etwas kleiner und neigt dazu, in die Breite zu streben, anstatt in die Höhe. Außerdem hat er eine Deckelklappe als Hauptverschluss, die Tasche selbst wird nicht wie ein Rucksack oben mit einem Band zugezogen. Der Grund dafür ist, dass der Ranzen einen festen Rahmen besitzt. Dieser verleiht der Tasche Stabilität, sodass sie nicht geknickt oder gerollt werden kann, weshalb der Ranzen gern für den Transport von Büchern, Schriftrollen und zerbrechlichen Gegenständen verwendet wird. Besonders reisende Alchimisten schätzen Lederranzen und auch der eine oder andere Feldscher verwahrt seine Instrumente in einem solchen.

Gefertigt werden Ranzen je nach Region meistens aus dem Leder von Rindern, Schweinen oder auch Hirschen, doch wurden vereinzelt auch Ranzen aus stabilem Leinentuch gesehen. Häufig sind sie schlicht und funktional gehalten, jedoch erfreuen sich in einigen Regionen des Mittelreichs Lederranzen großer Beliebtheit, deren Deckelklappe mit Kaninchenfell verziert wurde.

Entdecker des Nordens experimentieren seit Jahren mit einem Rucksacktragegestell, das das Gepäck auf dem Rücken stabilisieren soll, sich als notdürftiger Schlitten eignet und Erzählungen zufolge vom Rahmen eines Ranzens inspiriert wurde.



Nadel- & Zwirnset

»Ja, du lachst. Aber wenn du das erste Loch in der Hose hast, wirst du mich noch anjammern, dir meine Nadel zu leihen.«
—Dario Dellamonte, meridianischer Questador, zu einem unerfahrenen Forscher 1039 BF



Im Reisegepäck eines gut ausgerüsteten Abenteurers dürfen Nadel und Faden nicht fehlen. Mit ihnen lassen sich Schäden in der Kleidung flicken, ein Loch im Rucksack reparieren, ein Rollbraten in Form bringen und im Notfall auch eine Wunde nähen. Dazu ist es leicht und klein genug, um sich in eine kleine Lücke im Gepäck quetschen zu lassen, stellt also keine große Belastung dar.

Doch nicht nur Abenteurer und Entdecker zählen ein Nadel- und Zwirnset zu einem wichtigen Bestandteil ihrer Ausrüstung, auch Söldner, Seeleute und viele Matrosen, aber auch reisende Handwerker, Krämer und Händler wollen nicht darauf verzichten.

Ein Nadel- und Zwirnset besteht aus zwei bis sechs Nähadeln unterschiedlicher Größe aus Metall oder Knochen, sowie mindestens einer Rolle Garn. Während Dicke und Länge der Nadeln mit der Dicke des üblicherweise verwendeten Stoffs und Leders von Süden nach Norden zunimmt, ist dies beim Zwirn weniger der Fall. Viele Sets enthalten einmal helles und einmal dunkles Garn, wobei einige modebewusste Reisende Zwirn passend zur Farbe ihrer Kleidung im Gepäck haben. Das billigste Set besteht aus Nadeln, die in einen Stofflumpen gesteckt und mit einem Teil des Zwiirns umwickelt wurden. Doch ein Set mit einer kleinen Schachtel aus Holz oder Birkenrinde, in der alles aufbewahrt wird, kostet keine großen Summen. Wer jedoch ein Set mit einer emailleverzerten Metallschachtel und Seidenzwirn mitnehmen will, muss dafür eine größere Summe investieren.

Schere

»Wenn du stumpfe Scheren hast, solltest du zu Beno gehen.«
—gehört in einer horasischen Kaschemme, 1029 BF

Die Schere ist ein Schneidwerkzeug, das in Aventurien weit verbreitet ist. Lediglich bei vielen Nichtmenschen, aber auch Kulturen wie Ferkinas und Fjarningern, ist die Schere unbekannt. Viele erkennen zwar ihren Nutzen, wenn sie ihnen gezeigt wird, haben sie bisher allerdings nicht erfunden. Scheren werden von Schneidern und Sattlern verwendet, und auch im Gepäck vieler Heilerinnen darf sie nicht fehlen, um Verbände zurechtzuschneiden, Fäden oder auch mal eine Nabelschnur zu durchtrennen. Auch in so mancher Küche ist die Schere in Benutzung, während in einigen Gärten besonders große, kraftvolle Scheren benutzt werden, um Pflanzen zurechtzustutzen. Kleine und schlanke Scheren finden dagegen kosmetische Verwendung: Manch ein gehobener Haushalt besitzt eine Nagelschere und lässt sich von einem Barbier das Haar in Form schneiden, während in vielen Badehäusern ebenfalls Haarschnitte angeboten werden – selbstverständlich mit einer Schere.



Hergestellt werden Scheren von Schmieden, die sich auf die Fertigung von Werkzeug spezialisiert haben. Diese schleifen Scheren auch nach, sollten diese durch häufige Benutzung stumpf geworden und kein Scherenschleifer vor Ort sein. Eine Variante der normalen Schere ist die *Schneiderschere*, die etwas schwerer ist und am besten geeignet ist, um Stoffbahnen zu durchtrennen.

Um die Schere rankt sich zahlreicher Aberglaube. So soll beispielsweise in Garetien eine Schere niemals offen in einer Schneiderwerkstatt liegen gelassen werden nach Feierabend, da sie sonst den Erfolg zerschneidet.

Als Waffe ist die Schere nicht geeignet, jedoch gibt es immer wieder Geschichten von Morden und anderen Verzeiungstaten, die mit einer Schere als Stichwaffe verübt wurden.



Nadel-& Zwirnset

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Nadel- & Zwirnsets	0,1 Stn	1 StP	4,5 S	einf

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Stoffbearbeitung (Schneidern)* bei Verwendung eines Nadel- & Zwirnsets einen Bonus von +1.

Schneiderschere

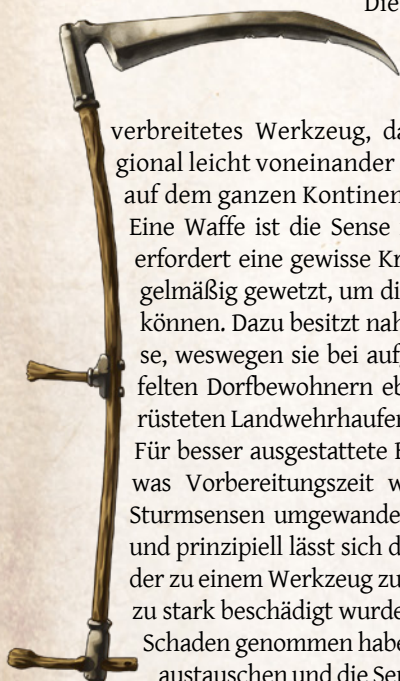
Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Schere	0,25 Stn	10 StP	5 S	einf
Schneiderschere	0,3 Stn	12 StP	7 S	einf

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei der ersten Teilprobe auf *Stoffbearbeitung (Schneidern)* bei Verwendung einer Schere einen Bonus von +1. Eine Schere/Schneiderschere lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Sense

»Eine Sense führt man mit dem richtigen Schwung oder gar nicht.«
—darpatische Weisheit



Die Sense ist für die Getreideernte ein überaus nützliches und entsprechend sehr weit verbreitetes Werkzeug, das in verschiedenen, regional leicht voneinander abweichenden Varianten auf dem ganzen Kontinent verbreitet ist.

Eine Waffe ist die Sense nicht, doch ihre Führung erfordert eine gewisse Kraft und das Blatt wird regelmäßig gewetzt, um die Halme gut schneiden zu können. Dazu besitzt nahezu jeder Bauer eine Sense, weswegen sie bei aufgebrachten oder verzweifelten Dorfbewohnern ebenso wie schlecht ausgerüsteten Landwehrhaufen als Waffe anzutreffen ist. Für besser ausgestattete Bauernmilizen und mit etwas Vorbereitungszeit werden Sensen häufig zu Sturmsensen umgewandelt. Dies ist relativ einfach und prinzipiell lässt sich die Sense danach auch wieder zu einem Werkzeug zurückbauen, wenn sie nicht zu stark beschädigt wurde. Sollte sogar nur der Stiel Schaden genommen haben, lässt er sich problemlos austauschen und die Sense wieder reparieren, dies muss auch bei der Feldarbeit hin und wieder getan werden. Eine Sturmsense ist immer noch keine gute Waffe, aber besser als ihre rein landwirtschaftliche Ausgangsform. Ob nun eine gewöhnliche Sense oder eine Sturmsense, als lächerlich abtun sollte man sie nicht. Während verschiedener Kriege in der jüngeren Vergangenheit gegen Orks, Schwarze Horden und andere marodierende Schurken hat sie schon mehrfach den einen oder anderen Gegner einer Gruppe Bauern zu Fall gebracht.



»Ich musste meine Lieblingssense schon einmal dazu verwenden, eine Gruppe Bauern und mich selbst vor einem Goblin zu verteidigen. Eine Sense sollte man nicht unterschätzen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Steckenpferd & Stoffpuppe

»Ich hab ja schon mehr als einmal ein verwüstetes Haus gesehen, aber dass da das Steckenpferd in dem ganzen Blut lag ... scheiße, das war hart!«

—die Doppelsöldnerin Koriadne Dergelsquell nach zu viel Bier, 1040 BF

Überall in Aventurien spielen Kinder. Ob mit oder ohne Spielzeug, hängt dabei vom Vermögen der Eltern ebenso ab, wie von der Notwendigkeit, dass sich die Kinder an der Arbeit beteiligen.

Doch selbst eine ganz einfache Stoffpuppe ist leicht aus ein paar Flickern und Halmen gemacht und ein Stock mit einem etwas dickeren Ende und ein paar daran gebundenen Gräsern als Mähne ergibt ein recht primitives Steckenpferd. Die deutlich schmuckere Variante ist aus edlem Stoff oder bestem Holz, echtem Haar und trägt Kleidung oder Zaumzeug aus Seide und feinstem Leder mit Silberfäden bestickt. Die meisten Kinder zwischen Brabak und Riva spielen jedoch mit etwas, das sich irgendwo dazwischen bewegt:

einem Stock als Pferd mit angesetztem Holzkopf oder einer Puppe aus den Resten, die sich beim Nähen als Verschnitt erübrigen ließen. Häufig ist Spielzeug auch von den älteren Geschwistern oder den Eltern geerbt, wird jedoch nicht weniger geliebt.

Auf Steckenpferden wurde schon so manches Turnier ausgefochten und mutige Ritterinnen und verwegene Helden zogen in große Abenteuer bis hinter Nachbars Hühnerstall aus. Stoffpuppen wurden schon Ziel großer Liebe und bitterer Streitigkeiten um die richtige Erziehungsweise seitens ihrer sechsjährigen Eltern.

Viele berühmte Helden und Schurken, gekrönte und geweihte Häupter, hatten als Kind ein Steckenpferd oder eine Stoffpuppe als Spielgefährten, auch wenn die meisten dies nicht mehr zugeben würden.



Sense

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Sense	3,5 Stn	30 StP	40 S	prim

Regeltechnik:

Eine Sense lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Steckenpferd & Stoffpuppe

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Steckenpferd	1 Stn	7 StP	3 S	prim
Stoffpuppe	0,25 Stn	3 StP	1 S	prim

Regeltechnik:

Wer sein Spielzeug liebt und es beim Schlafengehen dabei hat, der kann bei der beginnenden Regenerationsphase eine gewürfelte 1 als eine 2 werten. Dies gilt sowohl für die Regeneration von LeP, AsP und KaP.

Nach Meisterentscheid können aber Proben auf Gesellschaftstalente (außer Willenskraft) um 1 erschwert werden, wenn die Liebe zu dem Spielzeug dem Gegenüber des Helden seltsam anmutet. Tsageweihte, Schelme und Kinder sind davon selten betroffen, ihnen gestehen die meisten Kulturschaffenden den Besitz dieser Spielzeuge zu.

Storchenmaske

»Wenn das Siechenhaus sehr gefüllt ist, solltest du immer die Maske der Störchin tragen.«

—die Perainegeweihte Selma zu einem ihrer Schüler, neuzeitlich

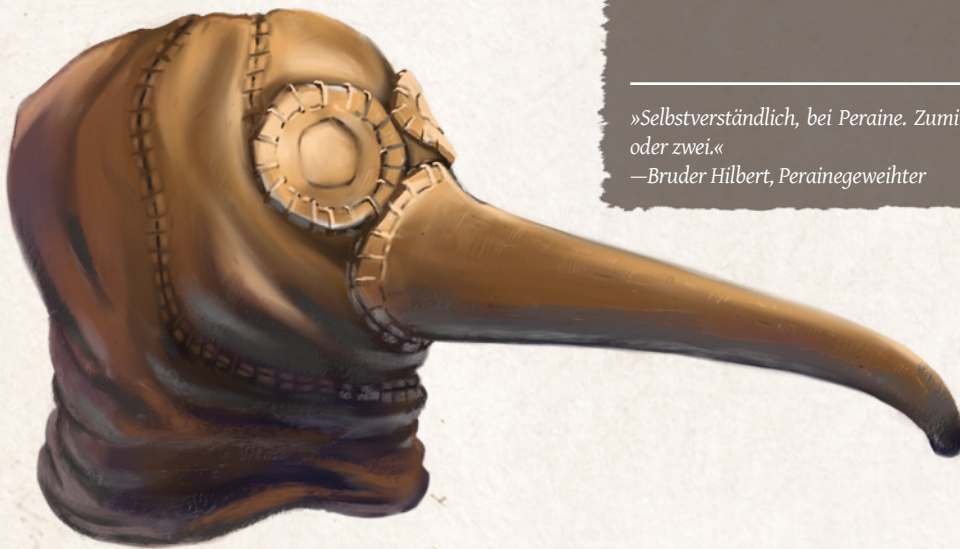
Die Storchenmaske wird von Geweihten der Göttin Peraine, aber auch einigen anderen Heilern und Alchimisten getragen, wenn diese in einem gefüllten Siechenhaus oder allgemein mit Schwerkranken arbeiten. Die Kirche schreibt die Nutzung jedoch nicht vor, sondern überlässt es den Geweihten selbst, eine entsprechende Entscheidung zu treffen.

Die Form der Maske ist dem Schnabel des Storchs, des heiligen Tiers der Peraine, nachempfunden. Dieser Schnabel wird häufig mit wohlriechenden Kräutern und Schwämmen gefüllt, die mit *gesundheitssteigernden Essenzen* getränkt wurden, häufig wird auch etwas Knoblauch oder Zwiebel mit in die Maske gefüllt, sind diese Pflanzen Peraine doch besonders heilig. So sollen die Heiler vor üblen Ausdünstungen geschützt sein und ihnen die

Arbeit leichter von der Hand gehen.

Besonders bei Seuchen ist die Storchenmaske ein unverzichtbarer Ausrüstungsgegenstand der Perainegeweihten und hat schon manchen von ihnen die Gesundheit auch in diesen schweren Zeiten bewahrt. Daher rührt auch der volkstümliche Name Pestmaske für dieses Kleidungsstück.

Auch nichtgeweihte Heiler schätzen bei Seuchen oder der Behandlung Schwerkranker diese Maske, auch wenn die meisten eher mit einem vor das Gesicht gebundenen Tuch einen ähnlichen Effekt improvisieren. Bei Bedarf verwenden auch reisende Perainegeweihte diese Möglichkeit, doch ist die Maske eher selten Bestandteil des Reisegepäckes, zumindest wenn der Reiseanlass nicht die Eindämmung einer Seuche oder die Versorgung während eines Krieges ist.



»Ich habe immer eine dabei. Für Notfälle, wenn die Zorganpocken ausbrechen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Du kannst uns doch von den Pocken heilen, oder?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Selbstverständlich, bei Peraine. Zumindest einen oder zwei.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Storchenmaske

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Storchenmaske	0,5 Stn	5 StP	8 S	prim
Gesundheitssteigernde Essenzen, 1 Anwendung	0,25 Stn	1 StP	5 S	prim

Regeltechnik:

Storchenmaske – Bei der Pflege und dem Kontakt mit einem Kranken sinkt die Ansteckungswahrscheinlichkeit für den Träger der Storchenmaske um 5 % (bis zu einem Minimum von 5 %).

Gesundheitssteigernde Essenzen – Bei der Pflege und dem Kontakt mit einem Kranken sinkt die Ansteckungswahrscheinlichkeit für den Träger der Storchenmaske mit Gesundheitssteigernden Essenzen um 10 % (bis zu einem Minimum von 5 %). Eine Anwendung reicht für 12 Stunden.

Tabak & Zubehör

»Jetzt erstmal ein Pfeifchen.«

—gehört in einer hügelzwerghischen Taverne

Tabak, auch Pfeifenkraut genannt, wächst in Aventurien im Yaquirtal und den Regionen südlich davon, erfreut sich jedoch auch nördlich seines Anbaugebiets großer Beliebtheit. Teilweise wird er gekaut, geschnupft oder zu Cigarillos gerollt, doch in meisten Fällen wird er in die Pfeife gestopft.

Diese Pfeifen sind üblicherweise aus Holz oder Ton, doch es gibt auch deutlich aufwändigere Ausführungen mit einem Kopf aus farbigem Porzellan oder Meeresschaum, die teilweise innerhalb der Familie vererbt werden und ebenso kostspielige repräsentative Geschenke darstellen.

Tabak wird teilweise mit Kräutern oder Früchten aromatisiert oder pur geraucht, wobei billigerer Tabak besonders im Norden mit anderen Pflanzenteilen gestreckt ist, die selten zur Verbesserung des Geschmacks beitragen. Geraucht wird durch alle Gesellschaftsschichten, gältere Ritter greifen ebenso zur Pfeife wie bettelarme Matrosinnen, lediglich die Qualität von Tabak und Pfeife weicht dabei ab. Echte Kenner unterscheiden sogar verschiedene Sorten, den schwarzen *Mohacca*, den milden *Methumis-Tabak*, das würzige *Sinoda-Kraut* und den *Knaster*, von dem nicht einmal sicher ist, ob es sich wirklich um Tabak oder eine wilde Kräutermischung handelt.

Aufbewahrt wird der Tabak in einem *Tabakbeutel*, einem kleinen Täschchen aus Leder oder seltener einmal Stoff, das häufig am Gürtel getragen wird oder neben der Pfeife beim Lehnstuhl liegt. Einige Tabakbeutel sind reich mit Fell oder Stickerei verziert. Gleiches gilt für die *Tabakdose*.

In den Tulamidenlanden hat sich die klassische Tabakpfeife nicht durchsetzen können, dort wird Tabak in der Wasserpfeife geraucht.

»Du siehst zwar wie ein Pfeifenraucher aus, Hilbert, aber ich habe dich noch nie rauchen sehen.«

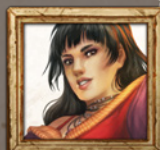
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Mein Sohn, ich habe die Schriften von Marlo Cunikas gelesen, und ich muss dem zyklöpäischen Heiler zustimmen. Ich vermute, dass Tabak nicht gut für die Gesundheit ist, auch wenn es noch keine Beweise dafür gibt. Wie aber sonst erklärt man diesen Husten, der nach jahrelangem Tabakgenuss entsteht? Husten ist nie ein gutes Zeichen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»Dein Heiler in allen Ehren Hilbert, aber das erscheint mir doch ein wenig wie Aberglaube. Als ob Leute wirklich an Tabakrauchen sterben würden. Schau dir doch nur die ganzen alten Magier an, die ständig eine Pfeife rauchen, die erfreuen sich bester Gesundheit.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Tabak & Zubehör

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Knaster	0,1 Stn	1 StP	0,05 S	prim
Methumis-Tabak	0,1 Stn	1 StP	0,2 S	prim
Mochorka, norbardischer Tabak	0,1 Stn	1 StP	0,05 S	prim
Mohacca	0,1 Stn	1 StP	0,6 S	prim
Pfeife	0,1 Stn	5 StP	5 S	prim
Sinoda-Kraut	0,1 Stn	1 StP	0,3 S	prim
Tabak, Standard	0,1 Stn	1 StP	0,1 S	prim
Tabakbeutel	0,05 Stn	1 StP	0,3 S	prim
Tabakdose	0,05	10	3 S	einf

Regeltechnik:

Eine Pfeife und Tabak haben keine regeltechnische Funktion.

Tagebuch

»22. RON: Esmerato auf dem Markt getroffen, er hat sich mal wieder über die Preise für Farben beklagt. Immer noch keine Nachricht von Gylðuria.«

—aus dem Tagebuch von Jarina Caspari, Schriftstellerin aus Silas, 1039 BF

Manch ein Aventurier verspürt das Bedürfnis, die eigenen Gedanken und Gefühle niederzuschreiben. Einige zücken dann Kreidestift oder Kohle und beschmieren die nächstbeste Häuserwand, doch die meisten führen zu diesem Zweck ein Tagebuch. Besonders Gelehrte, Geweihte von Hesinde und Aves, Magier und reisende Abenteurer führen ein Tagebuch, in dem sie ihre Erlebnisse und Erfahrungen niederlegen. Die Abgänger vieler Magierakademien werden ebenso wie Hesindegeweihte dazu angehalten, ein Diarium genanntes Tagebuch zu führen, in dem sie neue Erkenntnisse und Einsichten festhalten und im Idealfall auch der Nachwelt zugänglich machen.

Manch ein Tagebuch enthält allerhand Nützliches für eine Reise wie Vokabeln einer fremden Sprache, Wegbeschreibungen oder die Skizze einer giftigen Pflanze. Andere Tagebücher dagegen enthalten private und teilweise sehr pikante Einblicke in das Privatleben ihres Verfassers, was Tagebücher immer zu einem begehrten Ziel von Erpressern und Spionen macht. Aus diesem Grund und um Platz zu sparen, werden viele Tagebücher in Kurzschrift abgefasst.

Ein Tagebuch kann sehr unterschiedlich aussehen, doch die meisten sind in einem handlichen Format und in Leinen oder Leder gebunden, wobei die Papierqualität vom Preis abhängt. Besonders hochwertige Exemplare haben eine Zierprägung im Leder des Einbands, sind mit metallenen Ecken beschlagen oder sogar einem kleinen Schloss gesichert.

Käuflich erwerben lassen sich Tagebücher in allen größeren Städten.



Tiegel

»Jetzt langsam das Vitriol mit in den Tiegel gießen ...«

—letzte Worte des Alchimisten Lamitas Bohnstroh, 1009 BF

Der Tiegel ist jedem Alchimisten ein Begriff, doch auch etliche andere Handwerker, menschliche wie nicht-menschliche, verwenden Tiegel. Es handelt sich dabei um ein kleines, feuerfestes Gefäß, das in der Küche ebenso Verwendung findet wie im Laboratorium, sei dieses nun eine Ansammlung von Steinen neben einer Feuerstelle oder ein Arbeitstisch in einer Akademie.

Die Größe eines Tiegels kann sehr unterschiedlich sein, üblicherweise kann er jedoch mit einer Hand gehalten werden. Der Labortiegel verjüngt sich häufig nach unten etwas und ist hin und wieder sogar aus Metall. Eine seiner Ausprägungen ist der Schmelztiegel, der benutzt wird, um Zutaten zu mischen und anschließend gemeinsam zu schmelzen. Deutlich größere Schmelztiegel sind auch bei einigen Schmieden und Metallurgen in Verwendung, um darin Metalle zu verflüssigen, um sie beispielsweise auf ihre Guseigenschaften hin zu testen. Der Salbtiegel, manchmal auch Kosmetiktiegel genannt, ist flacher, sodass sich der Boden mit den Fingern noch erreichen lässt. Er wird für die Herstellung von Salben mit heilkräftiger oder kosmetischer Wirkung verwendet und dient teilweise auch als Aufbewahrungsort für diese. Er ist besonders beliebt bei Heilern, Hexen und reisenden Abenteurern, die immer wieder in die Situation kommen, unterwegs eine Salbe herstellen zu wollen. Je nach Größe eignet sich ein Tiegel auch, um daraus Tee zu trinken, ein Ei oder sogar eine Suppe darin zu kochen.

In einigen Teilen des Koschs bezeichnet das Wort Tiegel auch eine Bratpfanne.



Tagebuch

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Tagebuch	1,5 Stn	15 StP	11 S	komp (2 AP)

Regeltechnik:

Ein Tagebuch hat keine regeltechnische Funktion.

Tiegel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Tiegel	0,25 Stn	6 StP	0,5 S	einf

Regeltechnik:

Ein Tiegel kann 5 Anwendungen einer Salbe aufnehmen. Um die Salbe anzuwenden, ist lediglich eine 1 Aktion notwendig.

Truhe

»Nein, Breda, Truhen können nicht laufen.«

—Großvater Elwain zu seiner Enkelin Breda, 1038 BF



Truhen sind in Aventurien bei Menschen und Zwergen eine weit verbreitete Möglichkeit, um Besitz aufzubewahren. Es gibt sie in groß und klein, hübsch und hässlich, stabil und so ramponiert, dass ein Windstoß sie zerstören könnte. Allen gemein ist die Tatsache, dass sie ein eckiger Kasten mit einem hochklappbaren Deckel sind. Bereits bei letzterem gibt es jedoch schon Unterschiede, die meisten Deckel sind flach, manche sind jedoch gewölbt und in einigen Regionen des Nordens gibt es Truhendeckel, die oben spitz zulaufen wie ein Dach.

In vielen Bauernhäusern des Mittelreichs und der Streitenden Königreiche steht eine bemalte oder mit Schnitzereien oder Brandmustern verzierte Haushaltstruhe. In dieser werden häufig feine Kleidung für Festtage und andere wertvolle Gegenstände aufbewahrt.

Auf Schiffen verbreitet ist die *Seekiste*, in der Matrosen ihren Besitz aufbewahren und die zudem noch als Sitzgelegenheit genutzt wird. Wenn die Seeleute das Schiff verlassen, um sich auf dem Land niederzulassen, wird die Seekiste gern mitgenommen, um als Haushaltstruhe und Aufbewahrungsort einiger Erinnerungsstücke zu dienen. In der gehobenen Gesellschaft kennt man außerdem noch die *Reisetruhe*, ein großes Exemplar, das mit Leder überzogen und Beschlägen versehen wurde, um möglichst stabil zu sein. Sie fasst deutlich mehr als ein Rucksack, ist jedoch bereits in leerem Zustand schwer.

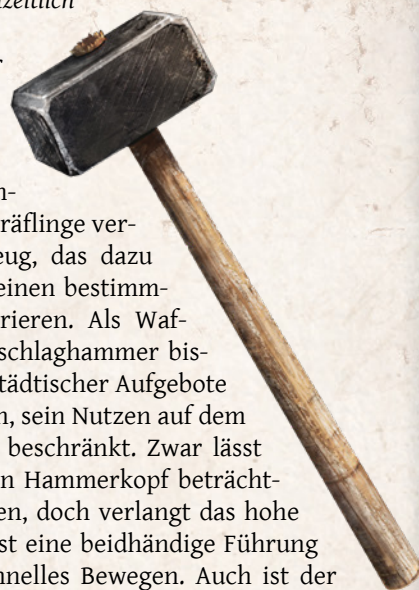
Ähnlich wie die Reisetruhe ist auch die *Schatztruhe* mit Metall beschlagen. Sie steht in den Schatzkammern von Herrschern, Kontoren von Handelshäusern, der Nordlandbank und in der Hoffnung zahlreicher Abenteurer auch in alten Gräbern und Ruinen.

Vorschlaghammer

»Herr, die Steinmetze stehen vor der Tür. Und die Zimmerleute sind auch gekommen. Sie fordern den ausstehenden Lohn und weigern sich, wieder zu gehen, bis sie ihn erhalten haben. Und Herr... sie haben ihre großen Hämmer mitgebracht.«

—der Haushofmeister des zahlungssäumigen Signor von Breda zu seinem Herrn, neuzeitlich

Der Vorschlaghammer zählt zum Arbeitsgerät der Steinmetze, Schmiede und Zimmerleute. Auch die in Steinbrüchen arbeitenden Sträflinge verwenden dieses Werkzeug, das dazu dient, große Kraft auf einen bestimmten Punkt zu konzentrieren. Als Waffe findet man den Vorschlaghammer bisweilen in den Händen städtischer Aufgebote und Handwerkermilizen, sein Nutzen auf dem Schlachtfeld ist jedoch beschränkt. Zwar lässt sich mit dem wuchtigen Hammerkopf beträchtlicher Schaden anrichten, doch verlangt das hohe Gewicht der Waffe meist eine beidhändige Führung und verhindert ein schnelles Bewegen. Auch ist der hölzerne Stiel nicht dafür geschaffen, um damit die Hiebe der gegnerischen Waffe zu parieren. Als Kriegswaffe haben sich jedoch zahlreiche Formen von Kampfhammern aus dem Vorschlaghammer entwickelt. Durch das Gewicht des Vorschlaghammers erschöpft man leichter bei einem langen Kampf, dafür ist er bestens geeignet, den Schädel eines Gegners zu zertrümmern.



»So einen Hammer sollte man nicht unterschätzen. Ich habe damit mal einem Schwarzpelz das Knie zertrümmert. Hat mächtig gekracht.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Truhe

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Reisetruhe	6 Stn	80 StP	22 S	einf
Schatztruhe	6 Stn	140 StP	25 S	einf
Seekiste	7 Stn	120 StP	20 S	einf
Truhe	5 Stn	100 StP	18 S	einf

Regeltechnik:

Eine Reisetruhe/Schatztruhe/Seekiste/Truhe kann bis zu 120/150/100/80 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.

Vorschlaghammer

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Vorschlaghammer	5 Stn 100 StP	30 S	einf	einf

Regeltechnik:

Körperkraft erhält bei der dritten Teilprobe auf *Steinbearbeitung* (Maurerarbeiten oder Steine brechen) bei Verwendung eines Vorschlaghammers einen Bonus von +1. Ein Vorschlaghammer lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Wolfsfell

»Lass mal sehen. Drei Wolfsfelle, fünfmal Schneedachs, aber nur zwei Hasen? Wo warst du jagen?«

—gehört in Riva im Kontor eines Pelzhändlers, neuzeitlich

Das Fell eines Wolfes kann in Aventurien auf viele Arten Verwendung finden, doch um keinen Pelz ranken sich so viele Geschichten und Gerüchte.

Besonders gut erhaltene Felle mit Kopf und Schwanz liegen in einigen Herrenhäusern als Trophäe, selbst wenn der Wolf von jemand anderem erlegt wurde. Nicht nur Thorwaler und andere Bewohner des Nordens verwenden Wolfspelze, um daraus einen warmen Mantel herzustellen, während aus kleineren Fellstücken Mützen, Handschuhe und Schals angefertigt werden. Sogar die Felle der Sandwölfe der Khôm werden zu prächtigem Besatz für Kleidung und Rüstungen, besonders für Helme, verarbeitet.

Etwas aus Wolfsfell zu besitzen, gilt oft als Zeichen von Stärke, sind Wölfe doch gefährliche Raubtiere. In vielen Orten des Nordens, deren Bewohner häufig Kontakt mit Nivesen haben, herrscht dagegen der Glaube vor, es bringe Unglück, Kleidung aus Wolfsfell zu tragen oder überhaupt einen Wolf zu erlegen.

In einigen Regionen des Mittelreichs, zum Beispiel in Teilen von Weiden und Greifenfurt, sollte man sich jedoch gleich welchen Standes hüten, ein komplettes Wolfsfell in seiner Wohnstatt zu haben. Es heißt in diesen Regionen nämlich, dass Werwölfe tagsüber ihr Fell auf diese Weise aufbewahren. Teilweise erstreckt sich dieser Aberglaube auch auf alles, was aus Wolfsfell besteht, wie auch eine Mütze oder einen warmen Schal.

Auch in Tobrien gibt es Geschichten von Menschen, die sich mittels eines besonderen Fells in einen Wolf verwandeln, doch hier gilt dies nicht immer als etwas Schlechtes oder Gefährliches.

Manchmal wird das Wolfsfell als Umhang zum Schutz vor Kälte benutzt, andere sehen darin eher einen edlen Bettvorleger.

»Der arme Wolf. Stellt euch mal vor, man jagt euch und macht dann aus eurer Haut ein Fell.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Ihr Menschen seid seltsame Wesen. Ihr tötet Wölfe und nehmt das Fell, die Zähne und vielleicht noch die Pfoten, aber das Fleisch werft ihr weg.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Jetzt geht das wieder los ...«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Ein Wolfsfell ist auf jeden Fall ein guter Schutz gegen die Kälte. Nicht wenige Thorwaler besitzen eines, um während des harten Winters nicht zu frieren.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Wolfsfell

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Wolfsfell	2 Stn	7 StP	5 S	prim

Regeltechnik:

Ein Wolfsfell verfügt über einen Kälteschutz von 1.

Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt

»Zu vörhindern einen gar schlimmen Wolf nach dem Trunke gibbt es wahrlich mehr als einen Vorschlage. Es heißt, man solle achten auf die Kwalität dessen was man trinket. Doch das Wort Qualitet kommet von Qual und eine solch iszt diese Methode auch, besonders für die Geldkatz, isset also für die Katz ganzundgegart. So isset sie derwohl ein Weg der Winzer und Brauer, dass du kaufest ihren teuersten Trunk! Auch die Mischung von rhot und weiß beim Weine oder Bier oder Schnappes ist gelüget einen Wolf zu bringen. Auch ist es selten gut zu trinken zu Pferde, zu schnell geht der gute Thrunk verschütt. Auch führ einen Kampffe sey das Bier nur die lezte Wahl! Gelehrt ist ein Krug alldiweil eine gut Whaffe. Greiffe ihn fest am Griff und für kurze Schläg damit.«

—zerlesene Ausgabe eines Garethes Bürgersohns, neuzeitlich

Hinter diesem eigenwilligen Titel verbirgt sich ein Büchlein, das Ratschläge dazu gibt, wie man sich auf einem Pferd hält und dabei gut aussieht, möglichst viel Alkohol trinkt, ohne sich davon übergeben zu müssen oder zu betrunken zu sein, und wie man eine Schlägerei provoziert und gewinnt, auch gegen die Stadtgarde. Dabei stotzt es nur so vor Grammatik- und Zeichensetzungsfehlern und scheint auch keinerlei Struktur zu folgen, sondern einfach alle Empfehlungen aufzuführen, wie sie beim Schreiben in den Sinn kamen.

Alle Ratschläge, die das Buch zu den angeführten Themen gibt, sind auf den ersten Blick in dieses Sammelsurium von eher zweifelhafter Qualität, stellen sich jedoch nach der Lektüre als erstaunlich lebensnah heraus. Ein erfahrener Säufer oder eine geübte Straßenkämpferin können aus diesem Buch eventuell nichts mehr lernen, doch für abenteuerlustige Kinder aus gutem Hause enthält es viele gute Ratschläge. Da es aufgrund seiner launigen Schreibweise auf diese verführerisch wirken kann, die Ratschläge in die Tat umzusetzen, sehen es manche besorgten Eltern und Hüter von Ordnung und guten Sitten als gefährliche Lektüre an und würden es nur zu gern verboten sehen. Allerdings konnte sich dies außerhalb einzelner Familien bisher nicht durchsetzen, auch ist das Buch vorwiegend in größeren Städten des Mittelreichs verbreitet.

Wer *Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt* verfasst hat, ist unbekannt, allerdings wurde das Buch erstmals im Jahr 1007 in Havena gesichtet.

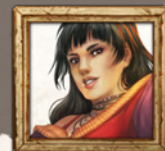
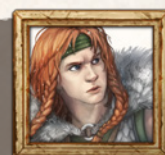
Mittlerweile existieren zahlreiche Abschriften, die oft um nützliche Kommentare und Anmerkungen erweitert werden. Einige versuchen sogar, den Inhalt zu strukturieren und in inhaltliche Kapitel (kämpfen, reiten, Bier trinken) einzuteilen. Dadurch sind die Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen sehr groß, auch im Umfang. Die Erstabschriften haben noch 60 Seiten Umfang, doch einige aktuelle Versionen haben sich im Umfang mehr als verdoppelt. Neben Vertiefungen einzelner Themen enthalten manche Versionen auch Hinweise auf gute oder schlechte Tavernen einzelner Orte und können wie eine Reise durch die Kneipen einzelner Regionen wirken.

»Das einzige Buch, welches ich jemals gelesen habe. Es war so lehrreich. Ohne dieses Werk wäre ich nie auf Abenteuer ausgezogen.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

»Zugegeben, es entspricht nicht einer wissenschaftlichen Arbeit, aber es ist unterhaltsam.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt	0,75 Stn	17 StP	30 bis 70 S	komp (2 AP)

Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: Garethi/Kusliker Zeichen

Regeltechnik:

Bei folgenden Talenten wird mit 1W6 gewürfelt, wenn das Buch zur Hilfe genommen wird: Reiten und Zehen. Bei einer gewürfelten 6 bekommt der Held folgenden Vorteil: Eine beliebige Eigenschaft erhält bei einer einzigen Teilprobe des Talents einen Bonus von +1. Wurde das Buch höchstens 1 Stunde vor einem Kampf gelesen, kann bei einem Kritischen Treffer bei Raufen 1 vom Bestätigungswurf abgezogen werden.

Wundnähzeug

»Nadel und Faden, mehr braucht's nicht, um eine Wunde zu nähen. Oh, und Schnaps. Zum drüberkippen und trinken.«
—die Feldscherin Darja Rauffenberger zu ihrem Schüler, neuzeitlich

Zu einem umfangreichen chirurgischen Instrumentarium gehört auch das entsprechende Werkzeug, um Wunden nähen zu können. Doch nicht jeder schleppt immer sämtliche Instrumente mit sich herum, schließlich werden viele der Gegenstände oft nicht benötigt. Allerdings kommen viele Heiler oder reisende Abenteurer mit Kenntnissen in der Heilkunst immer wieder in die Situation, eine Wunde nähen zu müssen und nehmen nur oder zusätzliches Wundnähzeug mit.

Wundnähzeug umfasst mindestens einen stabilen Faden und eine passende Nadel. Naturverbundene Heiler wie Elfen oder Hexen bevorzugen dabei als Faden tierische Sehnen oder entsprechend verarbeiteten Tierdarm, da beide ausgesprochen reißfest sind und mit der Zeit vom Körper resorbiert werden. Wer dagegen die Fäden nach dem Heilen der Wunde wieder entfernen will, bevorzugt eher dunkles Garn, das sich gut im helleren Narbengewebe abzeichnet. Die Nadeln sind aus Knochen, Elfenbein, Eisen oder Bronze, doch vereinzelt werden auch Silber- oder Kupfernadeln verwendet. Teilweise gibt es keinerlei Unterschied zwischen den Nadeln zum Nähen von Stoff, aber manche Heiler bevorzugen eine etwas gebogene Nadel, da diese es erleichtern soll, auch tieferliegende Gewebeschichten zu vernähen.

Ein umfangreicheres Wundnähzeug umfasst natürlich nicht nur eine Nadel und einen Faden, sondern eine Auswahl an Nadeln unterschiedlicher Länge und Dicke und verschiedene Sorten Faden. Außerdem gehört meistens noch eine Schere zum Durchtrennen des Fadens und eine Flasche Alkohol zum Reinigen dazu.



Zimmermannskasten

»Arbeite mit dem Holz, nicht dagegen.«
—alte Weisheit der Zimmerleute

Das Werkzeug von Zimmerleuten besteht aus weitaus mehr als nur Hammer und Säge, auch wenn diese beiden in verschiedenen Größen ein wichtiger Bestandteil davon sind. Dazu gesellen sich Hobel, ein Beil, Feilen, Raspeln, verschiedene Beitel, ein Handbohrer, ein Kohlestift und mindestens ein Messer. Beliebte Ergänzungen sind Leim, ein Spatel, um diesen aufzutragen, Leimzwingen und einige Nägel.

Die Größe des Werkzeugs hängt davon ab, was damit bearbeitet werden soll. Für feine Möbel, ebenso wie für die Herstellung von Holzgeschirr, werden mehr Feilen zum Glätten von Kanten und Beitel zum Ausarbeiten der Details benötigt. In beiden Fällen wird außerdem Öl und ein Tuch, um dieses aufzutragen, ergänzt. Für den Schiffsbau ist eine größere Menge an Hobeln für die Bearbeitung der Planken wichtig, wohingegen für Dach- und Hausbauarbeiten die Säge nicht fehlen darf.

Aufbewahrt wird das Werkzeug gern in einem Holzkasten, der als Zimmermannskasten oder Werkzeugkiste bezeichnet wird, wobei reisende Zimmerleute ihr Werkzeug teilweise am Gürtel oder im Rucksack tragen.

Grundsätzlich herrscht unter den Zimmerleuten große Uneinigkeit darüber, ob mit Leim und Metallnägeln gearbeitet werden sollte oder alles durch perfekte Passform ineinander gesteckt und gezapft werden muss. Beide Seiten sind der Meinung, dass ihre Arbeitsweise die stabileren und langlebigeren Ergebnisse liefert. Die Ingerimmkirche hat sich zu diesem Thema bisher nicht positioniert.



Wundnähzeug

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Wundnähzeug	0,1 Stn	2 StP	4,5 S	einf

Regeltechnik:

Proben auf Heilkunde Wunden sind um 1 erleichtert, vorausgesetzt, die Verletzung muss genäht werden.

Tiegel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Zimmermannskasten	5 Stn	15 StP	50 S	einf

Regeltechnik:

Ein Zimmermannskasten erleichtert Proben auf Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten oder Zimmermannsarbeiten) um 1.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN



»Magier mögen machtvolle Zauber wirken können, doch an wen werden sich die Menschen noch in Jahrhunderten erinnern? Jedes Kind kennt die Geschichte von Leomar, Geron und Hlûthar. Man singt Lieder über sie, jeder weiß, welche Heldentaten sie vollbracht haben, wie ihre Pferde hießen und wie der Name ihres Schwertes lautete. Niemand erinnert sich gerne an Magier. Die Menschen begegnen jenen, die schon von Geburt an Vorteile haben, mit Misstrauen und schenken lieber jenen ihre Gunst, die wie sie einfache Sterbliche sind, und die es mit Mut, Ausdauer und Geschick geschafft haben, Unmögliches zu vollbringen. Ein Krieger braucht nur eine gute Waffe und Tapferkeit – manchmal vielleicht auch Tollkühnheit –, und er wird unsterblichen Ruhm erringen. Gebt mir ein Bastardschwert und ich werde euch die Hufe eines Minotauren bringen. Gebt mir ein Pailos und es wird der aufgespießte Kopf eines Zyklopen sein. Und selbst wenn es nur ein Dolch ist, so bringe ich euch dennoch den Schwanz eines Riesenskorpions. Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile. Und ein wahrer Held muss jede Waffe führen können. Egal, gegen welchen Gegner es geht und in welcher Situation er ihm gegenübersteht. Oder hatten die Heiligen der Rondrakirche eine Wahl gegen wen sie antreten mussten? Je gefährlicher der Feind, desto mehr Ruhm winkt dem Helden.«

—Pelleas von Pailos, legendärer zyklöpäischer Krieger, 1032 BF

Waffen sind für einen Helden ebenso wichtig wie andere Gegenstände – und für Abenteurer wie Krieger, Söldner und Rondrageweihte sogar essentieller Bestandteil ihrer Ausrüstung. In diesem Kapitel stellen wir dir deshalb eine enorme Anzahl an neuen Waffen vor. Doch nicht nur Kämpfer profitieren von den neuen Waffen. Auch Kampfmagier, Geweihte oder Handwerker werden die Waffen finden, die sie brauchen.

Jede Waffe bekommt zudem einen eigenen Waffenvorteil und –nachteil spendiert. Diese Eigenschaften sind Fokusregeln der Stufe I für diese Ausrüstung und statten die Gegenstände mit kleinen Besonderheiten aus. Wie bei den normalen Gegenständen sind dies längst noch nicht alle Waffen und Rüstungen, die es in Aventurien gibt, sie ergänzen jedoch jene aus dem **Regelwerk** und der **Aventurischen Rüstkammer I** um zahlreiche neue Möglichkeiten, seine Gegner auszuschalten. Darüber hinaus werden dir noch ein paar Varianten von Komplettrüstungen vorgestellt.



Übersicht zu Waffen und Rüstungen

Neben den genaueren Erklärungen zu den einzelnen Werteangaben stellen wir dir an dieser Stelle noch ein paar wichtige Informationen zu den Waffen zusammen, beispielsweise, wie es sich mit Waffeneigenschaften verhält, was Elfen und Zwerge beim Führen von Menschenwaffen beachten müssen und was es bei geweihten Waffen zu berücksichtigen gilt.

Waffeneigenschaften

Waffeneigenschaften sind eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.



Die hier vorgestellten Waffen verfügen nicht nur über die bereits bekannten Werte aus dem **Regelwerk**, sondern auch über Waffeneigenschaften. Dabei handelt es sich um spezielle Vor- und Nachteile für Waffen, die nur zum Tragen kommen, wenn du mit der Fokusregel spielst. Diese Vor- und Nachteile wiegen sich auf, sodass die Waffe nicht besser oder schlechter wird. Aber durch die Waffeneigenschaften kommen die individuelleren Merkmale einer Waffe besser zur Geltung und dadurch wird das Spiel deutlich komplexer.

Standardwaffen

Nicht alle Waffen haben durch die Fokusregeln von Waffeneigenschaften auch Vor- und Nachteile erhalten. In jeder Kampftechnik haben wir mindestens eine Waffe ausgesucht, bei der es sich um die Standardwaffe der Kampftechnik handelt (z. B. die Schleuder bei Schleudern). Diese Standardwaffen bekommen keine gesonderten Waffeneigenschaften. Es kann sein, dass in einigen aventurischen Regionen Abweichungen von dieser Standardwaffe existieren und es doch Waffeneigenschaften gibt. Diese regionalen Waffenmodelle werden dann aber in den Rüstkammern der jeweiligen Regionen vorgestellt.

Waffen anderer Völker und Einschränkungen

Fast alle hier beschriebenen Waffen sind für Menschen gemacht worden. Zwar können auch Achaz, Elfen, Goblins, Orks und Zwerge einige Menschenwaffen benutzen (und umgekehrt), aber es gibt dabei einige Regeln zu beachten.

Achaz können mit den meisten Waffen der anderen Völker nicht sonderlich gut umgehen.

- Waffen der Kampftechniken Bögen und Fechtwaffen können sie nur mit Abzügen von 2 auf AT, FK, PA und TP verwenden.
- Waffen der anderen Völker erhalten (zusätzlich zu Abzügen aus der Fokusregel für Waffeneigenschaften) Abzüge von 1 auf AT, FK, PA und TP. Ausnahme stellen hier alle Waffen der Kampftechnik Dolche und Stangenwaffen dar.

Elfen können alle Waffen benutzen, für sie gelten aber folgende Ausnahmen aufgrund ihres Körperbaus:

- Waffen der Kampftechnik Zweihandhieb- und Zweihandschwerter können sie nur mit Abzügen von 2 auf AT, PA und TP verwenden.
- Zwergenwaffen erhalten (zusätzlich zu Abzügen aus der Fokusregel für Waffeneigenschaften) Abzüge von 1 auf AT, FK, PA und TP.

Goblins sind sehr anpassungsfähig und haben nur Probleme mit zu langen Waffen.

- Waffen der Kampftechniken Stangenwaffen (außer Speere) können sie nur mit Abzügen von 1 auf AT, PA und TP verwenden.

Orks können die meisten Waffen ohne Einschränkungen verwenden, aber ein paar Ausnahmen gibt es trotzdem.

- Waffen der Kampftechniken Fechtwaffen können sie nur mit Abzügen von 2 auf AT, PA und TP verwenden.
- Elfen- und Zwergenwaffen erhalten (zusätzlich zu Abzügen aus der Fokusregel für Waffeneigenschaften) Abzüge von 1 auf AT, FK, PA und TP.



Für **Zwerge** sind viele Waffen einfach nicht zugeschnitten. Prinzipiell können auch sie alle Waffen benutzen, mit folgenden Einschränkungen:

- Waffen der Kampftechnik Fechtwaffen und Bögen können sie nur mit Abzügen von 2 auf AT, FK, PA und TP verwenden.
- Elfenwaffen erhalten (zusätzlich zu Abzügen aus der Fokusregel für Waffeneigenschaften) Abzüge von 1 auf AT, FK, PA und TP.

Menschen haben keine Probleme mit echsischen, elfischen, orkischen oder zwergischen Waffen, es sei denn, du spielst mit den Fokusregeln zu Waffeneigenschaften. Dann sind die Abzüge durch die jeweiligen Waffenteile zu berücksichtigen.

Achaz-, Elfen-, Orks- und Zwergenwaffen

Als **Achazwaffen** gelten: Rirkum

Als **Elfenwaffen** gelten: Elfenbogen (ARÜ1), Robentöter (ARÜ1), Wolfsmesser (ARÜ1)

Als **Orkwaffen** gelten: Arbach, Byakka, Gruufhai

Als **Zwergenwaffen** gelten: Drachentöter, Drachenzahn (ARÜ1), Eisenwalder (ARÜ1), Lindwurmschläger (ARÜ1), Felsspalter (ARÜ1), Wurmspieß, Zwergenschlägel (ARÜ1), Zwergenskraja

Zweihändige Stangenwaffen einhändig führen

Helden können Stangenwaffen, die mit zwei Händen geführt werden müssen, auch einhändig führen. In diesem Fall gilt allerdings: die Waffenreichweite sinkt von lang auf mittel, die Waffe verursacht -1 TP und der PA-Modifikator verschlechtert sich um 1. Dadurch ist es z. B. möglich, dass ein Speerkämpfer gleichzeitig einen Schild führen kann. Es ist allerdings nicht möglich, zwei Stangenwaffen gleichzeitig zu führen.

Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter einhändig führen

Die meisten Zweihandwaffen werden aufgrund ihres Gewichtes nicht einhändig geführt, da sie so nur sehr ineffektiv eingesetzt werden können. Möchte ein Held dennoch eine Waffe der Kampftechniken Zweihandhieb Waffen oder Zweihandschwerter einhändig führen, gelten folgende Regeln: die Waffenreichweite sinkt von lang auf mittel (falls sie lang beträgt), die Waffe verursacht nur noch die Hälfte der TP (aufgerundet) und der PA-Modifikator verschlechtert sich um 3. Dadurch ist es z. B. auch möglich, dass ein Kämpfer mit einem Zweihänder gleichzeitig einen Schild führen kann. Es ist allerdings nicht möglich, zwei Waffen der Kampftechniken Zweihandhieb Waffen oder Zweihandschwerter (oder mit Stangenwaffen) gleichzeitig zu führen oder zeitgleich mit einer anderen Waffe außer einem Schild. Die Waffen werden immer noch unter der gleichen Kampftechnik geführt, wie unter einer zweihändigen Führung. • ○

Einhändige Führung von Bastardschwert und Anderthalbhänder

Das Bastardschwert und der Anderthalbhänder können während des Kampfes auch einhändig geführt werden, obwohl sie Waffen der Kampftechnik Zweihandschwerter sind. Sie sind besser dazu geeignet als andere Waffen, die eine zweihändige Führung voraussetzen. Für beide Waffen gelten die Regeln des Abschnitts **Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter einhändig führen**, allerdings sind die TP nicht halbiert, sondern die beiden Waffen verlieren lediglich 2 TP (bis zu einem Minimum von 1).

Geweihte und ungeweihte Zeremonialgegenstände

Unter den Waffen befinden sich auch einige Zeremonialgegenstände der aventurischen Geweihten. In der Regel werden diese Waffen von einem befreundeten Waffenhersteller der Kirche hergestellt und dann an den örtlichen Tempel übergeben, wo sie geweiht werden. Aus diesem Grund kommt man auch nur sehr selten an einen ungeweihten Avesstab heran, geschweige denn, dass ein Nichtgeweihter ihn zum Kauf angeboten bekäme.

Es gibt allerdings auch Waffen wie den Opferdolch, die sehr wohl auch als profanes Objekt verkauft werden. Die Kosten in der **Aventurischen Rüstkammer II** und im **Regelwerk** gehen davon aus, dass die Waffe geweiht ist und nur ein Geweihter diese Waffe erhält. Du kannst aber davon ausgehen, dass auch profane Versionen der Waffen hergestellt werden. Der Preis für eine profane Version schwankt zwischen +/- 0 % (für Avesstab, Opferdolch und Walschild) bis hin zu 50 % (Efferdbart, Firunsmesser, Ingerimmshammer und Korspieß).

Gefälschte Waffen

Nicht alle Waffen werden aus geeignetem Material oder mit der Sorgfalt hergestellt, die für eine scharfe Klinge oder einen harten Hammerkopf notwendig ist. Gefälschte Waffen sind nicht selten und sie werden zu normalen oder sogar teuren Preisen auf Basaren und Märkten angeboten.

Gefälschte Waffen haben grundsätzlich einen Waffen-Modifikator von zusätzlich -1/-1, richten -1 TP an und haben einen um 3 schlechteren Bruchfaktorwert (falls du nach der entsprechenden Fokusregel spielen möchtest, siehe **Aventurische Rüstkammer I**).

Varianten von Komplettrüstungen

Die in der **Aventurischen Rüstkammer II** vorgestellten neuen Rüstungen sind Varianten der im **Regelwerk** aufgeführten Komplettrüstungen. Auch sie haben

- Spielst du mit der Fokusregel zu Waffeneigenschaften, gilt, dass bei einhändiger Führung diese Waffen keine Waffenvorteile einsetzen können.

einen abstrakten RS und BE, aber sie verfügen beispielsweise über Rüstungseigenschaften, die sie deutlich individueller machen.

Erklärung zu Nahkampfwaffen

Kampftechnik: die Kampftechnik, unter der die Waffe geführt wird

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der Waffe

RW: Reichweite

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertaler (S)

Komplexität: primitiv (prim), einfach (einf), komplex (komp)

Anmerkung:

2H: Eine Waffe, die zweihändig geführt werden muss. Damit ist die Nutzung eines Schilds, einer zweiten Waffe für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nutzung einer Parierwaffe ausgeschlossen.

g: Die Waffe ist einer Gottheit geweiht. Diese Waffen sind üblicherweise nicht frei erhältlich, sondern werden den entsprechenden Geweihten von ihrer Kirche übergeben.

i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Erklärung zu Fernkampfwaffen

Kampftechnik: die Kampftechnik, unter der die Waffe geführt wird

TP: Trefferpunkte

LZ: Ladezeit in Aktionen

RW: Reichweite

Munitionstyp: der verwendete Munitionstyp der Waffe

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertaler (S)

Komplexität: primitiv (prim), einfach (einf), komplex (komp)

Anmerkungen:

i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei FK reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Erklärung zu Rüstungen

RS: Rüstungsschutz

BE: Belastung

Zusätzliche Abzüge: weitere Abzüge auf INI und GS

Gewicht: Gewicht der Rüstung in Stein (Stn)

Preis: Preis der Rüstung in Silbertaler (S)

Komplexität: primitiv (prim), einfach (einf), komplex (komp)



Nahkampfwaffen

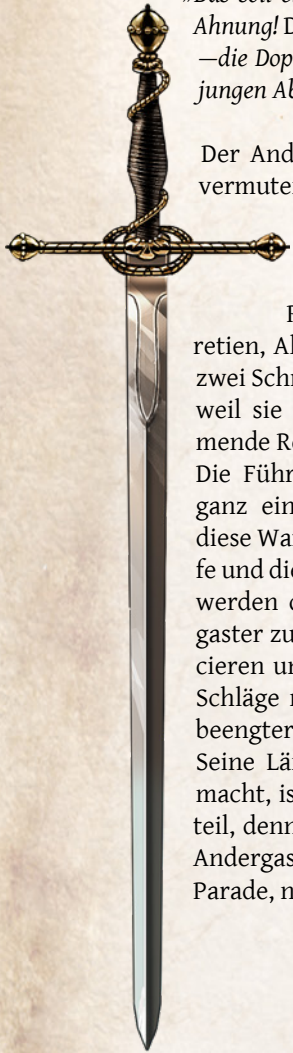
Andergaster / Nostrianer

»Das soll ein Schwert sein, Junge? Du hast doch keine Ahnung! Das ist ein Schwert!«
—die Doppelsöldnerin Koriadne Dergelsquell zu einem jungen Abenteurer, der sie provozieren wollte, 1040 BF

Der Andergaster stammt, wie sein Name schon vermuten lässt, aus den Streitenden Königreichen, auch wenn er in Nostria selbstverständlich Nostrianer heißt. Dennoch ist er auch außerhalb dieser Region bekannt. Doppelsöldner aus Garetien, Almada und dem Horasreich schätzen die zwei Schritt lange Waffe ebenfalls, unter anderem weil sie auch für den Einsatz gegen heranstürmende Reiterei geeignet ist.

Die Führung des Andergasters ist nicht immer ganz einfach, doch erfahrene Kämpfer nutzen diese Waffe für mehr als nur Hiebe. Die Fehlschärfe und die Parierstange mitsamt ihren Greifringen werden dann ebenfalls genutzt, um den Andergaster zu führen. So lässt er sich besser ausbalancieren und für Kombinationen nutzen, die sogar Schläge mit dem Knauf und besseren Einsatz in beengter Umgebung ermöglichen.

Seine Länge, die ihn zu einer wuchtigen Waffe macht, ist zugleich aber auch sein größter Nachteil, denn in einer beengten Umgebung steht der Andergaster schlecht da und kann weder gut zur Parade, noch zum Angriff eingesetzt werden.



Arbach

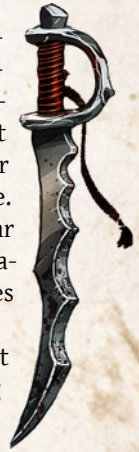
»Ja, die Orks haben Waffen. Sie schmieden sie sogar. Frag mal drüben im Kaiserstolz und Orkentod nach, Matisa hat schon mehr als einen erbeuteten Arbach in Zahlung genommen.«

—gehört in Trallop, 1038 BF

Der Arbach ist eine der bekanntesten und beliebtesten Waffen der Orks und in den Regionen, die die Kriege gegen die Schwarzelze verwüstet haben, zu Recht gefürchtet. Es handelt sich dabei um einen Säbel mit geflammter oder gezackter und zudem leicht gebogener Klinge. Einen wirklichen Vorteil hat die Waffe durch ihr Aussehen nicht, sieht man davon ab, dass die Zacken oder die Flämmung die Bedrohlichkeit des Angreifers betont.

Die Waffe ist eindeutig für den Angriff ausgelegt und richtet aufgrund ihrer Schneidewirkung bei leicht- und ungerüsteten Zielen erheblichen Schaden an. Durch seine Griffform kann er aber nicht mit beiden Händen sinnvoll umschlossen werden.

Der Arbach wird von Orks gefertigt und verwendet, doch im Svellttal ist er als Beutestück auch immer mal in der Hand eines menschlichen Kämpfers zu finden. Auch in Weiden, Garetien oder Greifenfurt hängt der eine oder andere erbeutete Arbach an der Wand eines Wirtes oder einer Handwerkerin, um ihn gegen Diebe und Ruhestörer einzusetzen oder Anlass für eine lange Geschichte über die Orkkriege zu geben.



Andergaster / Nostrianer						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Andergaster/ Nostrianer (2H)	Zweihandschwerter	2W6+5	KK 14	0/-4	mittel	3,25 Stn	200 HF	400 S

Waffenvorteil: Der Held kann statt der Klinge mit Knauf oder Parierstange angreifen oder verteidigen. Er muss dazu vor seiner Aktion ansagen, dass er den Andergaster/Nostrianer auf diese Art verwenden will. Der Wechsel erfordert 1 freie Aktion. Ein solcher Angriff verursacht 1W6+3 TP und es gilt ein AT-/PA-Mod von 0/-2. Die übrigen Werte ändern sich nicht.

Waffennachteil: Bei beengter Umgebung erleidet der Andergaster Abzüge auf AT/PA von 5/-5, statt -4/-4 (siehe **Regelwerk** Seite 238). Diese zusätzlichen Abzüge hat der Andergaster aber nur, wenn Hiebe mit der Klinge geführt werden, nicht jedoch unter Verwendung des Waffenvorteils.

Arbach						Komplexität: einf		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Arbach	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/-1	mittel	2,5 Stn	90 HF	120 S

Waffenvorteil: Gegen Gegner mit RS 3 oder weniger richtet der Arbach +1 TP an.

Waffennachteil: Wird der Arbach von Nichtorks geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Der Arbach kann nicht zweihändig geführt werden (siehe **Regelwerk** Seite 266).

Avesstab

»Mutombo nie wieder gegen Bleichhaut mit buntem Zauberstab kämpfen. Nie wieder!«

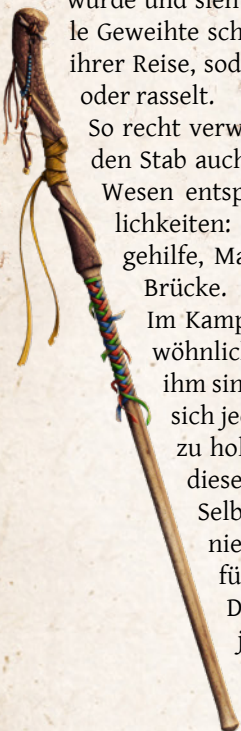
—Mutombo, Utulukrieger, neuzeitlich

Auf den ersten Blick erscheint der Avesstab völlig harmlos, ja sogar ungefährlich. Er gleicht einem Wander- oder Kampfstab, der zusätzlich mit bunten Bändern verziert wurde und sieht damit nicht aus wie eine Waffe. Viele Geweihte schmücken ihn mit kleinen Fundstücken ihrer Reise, sodass er bei jedem Schritt leise klappert oder rasselt.

So recht verwenden die Geweihten des Gottes Aves den Stab auch nicht als Waffe, für sie hat er, ihrem Wesen entsprechend, deutlich mehr Einsatzmöglichkeiten: Ritualgegenstand, Wanderstab, Tragelhilfe, Maßstab oder Teil einer improvisierten Brücke.

Im Kampf ist der Avesstab jedoch wie ein gewöhnlicher Kampfstab anzusehen. Schläge mit ihm sind selten tödlich, umso besser eignet er sich jedoch, um einen Gegner von den Füßen zu holen. Neben der Parade ist es vor allem diese Technik, die Avesgeweihte zwecks Selbstverteidigung unterwegs perfektionieren, und der Avesstab eignet sich dafür ganz ausgezeichnet.

Die wahre Macht des Stabes liegt jedoch in seinen liturgischen Einsatzmöglichkeiten.

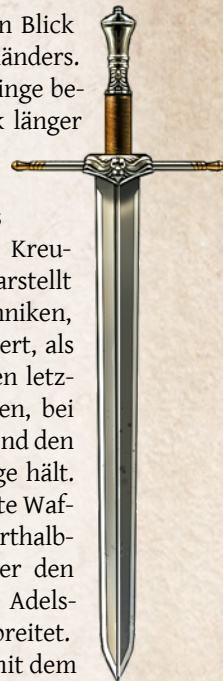


Bastardschwert

»Dieses Schwert mag alt sein, aber es ist seit fünf Generationen im Besitz meiner Familie und wenn du damit fertig bist, es zu polieren, wird es wieder glänzen wie an dem Tag, an dem es aus der Esse kam.«

—Baron Alwan von Unterallertissen-Rabenmund zu seinem Knappen, 1036 BF

Das Bastardschwert erscheint auf den ersten Blick wie eine breitere Variante des Anderthalbhänders. Die fünf bis sechs Spann messende breite Klinge besitzt jedoch einen Griff, der ein gutes Stück länger als der einer einhändig geführten Waffe ist und mit einem Gegengewicht im Knauf versehen ist. Seinen markanten Namen trägt das Bastardschwert, da es gewissermaßen eine Kreuzung zwischen Schwert und Zweihänder darstellt und sich mit unterschiedlichen Kampftechniken, sowohl einhändig, wie ein überlanges Schwert, als auch beidhändig führen lässt. Gerade für den letzteren Fall existieren verschiedene Techniken, bei denen die zweite Hand entweder unterstützend den Knauf, den verlängerten Griff oder die Klinge hält. Das Bastardschwert gilt vielerorts als veraltete Waffe und dem neuen, besser zu führenden Anderthalbhänder gegenüber als geringwertiger. Unter den traditionsreichen Erbschwertern der alten Adels Häuser ist diese Waffenform jedoch weit verbreitet. Durch das Gewicht und die Form lässt sich mit dem Bastardschwert nicht so leicht verteidigen, dafür kann man den Schwung der Waffe bei aggressiven Vorstößen leichter nutzen.



»Eine schöne Waffe. Sie ist der Vorgänger des Anderthalbhänders, aber man sollte sie nicht unterschätzen, nur weil sie älter und schwerer ist.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Du benutzt aber selbst auch nur noch einen Anderthalbhänder.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Avesstab

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Avesstab (2H)	Stangenwaffen	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75	170 HF	25 S

Anmerkung geweiht (Aves), Waffe ist nur von Avesgeweihten erwerbbar

Waffenvorteil: Das Manöver *Zu Fall bringen* ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Das Manöver *Sturmangriff* ist um 1 erschwert.

Bastardschwert

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Bastardschwert (2H)	Zweihandschwerter	1W6+6	KK 13	0/-2	mittel	3 Stn	110 HF	200 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Vorstöß* verleiht dem Träger des Bastardschwerts einen Bonus von +3 AT (statt +2).

Waffennachteil: Das Manöver *Verteidigungshaltung* verleiht dem Träger des Bastardschwerts nur einen Bonus von +3 VW (statt +4).

Bock

»Fast so gut wie ein Panzerarm. Nur viel auffälliger.«
—Alrik aus Meilersgrund, Streuner, 1037 BF

Der Bock ist ein Faustschild aus Metall, der nach vorn oder an der Seite mit mehreren langen Metaldornen versehen ist. Die Dornen verleihen ihm nicht nur ein überaus brutales Aussehen, sie lassen sich auch im Kampf einsetzen.

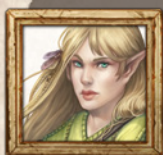
Obwohl er große Ähnlichkeiten mit dem Buckler hat, ist der Bock nicht besonders gut geeignet, um neben einer Hauptwaffe zum Parieren genutzt zu werden. Zwar ist dies möglich, aber sein wirkliches

Potential kann der Bock erst dann entfalten, wenn mit ihm eine Attacke gegen den Gegner ausgeführt wird. Einige Kämpfer verwenden ihn als Parierwaffe, um dann damit einen unerwarteten Schlag in die ungedeckte Seite auszuführen. Um sich vor Pfeilen und Armbrüsten zu schützen, eignet sich ein Bock allerdings nur bedingt.

Bekannt ist der Bock überall, besonders beliebt ist er jedoch in den Gladiatorenarenen des Südens und bei Straßenkämpfen verschiedener Banden, weswegen seine Träger von vielen Stadtgarden kritisch beäugt werden. Auch in den Schattenlanden wird der Bock wegen seines abschreckenden Aussehens und seiner Möglichkeit, einen Faustschlag zu verstärken, gern von einigen Schergen lokaler Größen verwendet.



»Erst ein Buckler, dann ein Bock. Ihr Menschen solltet endlich mal Schilde herstellen, die eurer Größe angemessen sind.«
—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



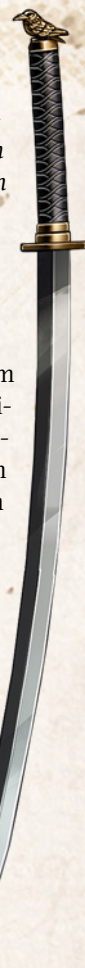
»Gerade du solltest dich nicht über Größen beschweren, Arbosch.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Boronssichel

»Eine Boronssichel macht ihrem Namen alle Ehre, denn wer damit in die Schlacht reitet, macht sich selbst fast notwendig zum Jünger Borons. Selten sah ich eine so effiziente Klinge Leder, Stoff und Fell durchdringen. Denn als das Pferd tödlich getroffen zu Boden ging, zierte nicht mehr als ein haarfeiner, roter Streifen seinen Leib, der von der Brust bis zum Schweif reichte. Eine breitere Wunde hat die scharfe Klinge dem Tier nicht verursacht, als es verendete.«

—Dariona Halling, Krieger aus Eslamsgrund, 1038 BF

Die Boronssichel ist ein überlanges, ähnlich einem Säbel gebogenes Schwert mit anderthalbschneidiger Klinge, das speziell für den Einsatz gegen berittene Gegner gedacht ist. Dass diese nach dem Todesgott benannte Waffe daher vor allem in Aranen verbreitet ist, mag also niemanden wundern, schließlich sind die tulamidischen Wüstenreiche bekannt für ihre kriegerischen Auseinandersetzungen unter der glühenden Sonne. Die geschwungene Klinge spielt hier gerade im berittenen Nahkampf eine besondere Rolle, da sich die gebogene Schneide aufgrund ihrer Länge nicht nur gegen den Gegner zu Pferde, sondern ebenso tückisch gegen das Reittier selbst erheben lässt. Schon ein hauchfeiner Kontakt mit dem geschwungenen Bogen an der Spitze vermag es nämlich, sowohl Sattelturm als auch Zaumzeug im Vorbeireiten zu durchtrennen, ohne sich dabei in unmittelbare Reichweite der gegnerischen Säbel zu begeben. Verliert der Gegner daraufhin den Halt im Sattel, weil selbiger zu Boden rutscht, ist der Kampf im Grunde schon entschieden, da man selbst noch hoch zu Pferde thront.



Bock Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Bock	Schilde	1W6+2	KK 16	-3/0	kurz	3 Stn	30 HF	80 S

Anmerkung kleiner Schild, 30 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Bock kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwerung von 2.

Waffenvorteil: Mit dem Bock kann das Manöver *Entwaffnen* ausgeführt werden. **Waffennachteil:** Mit einem Bock kann das Manöver *Schilddeckung* nicht ausgeführt werden (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 163).

Waffennachteil: Mit dem Bock lassen sich keine Attacken großer Gegner parieren.

Boronssichel Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Boronssichel (2H)	Zweihandschwerter	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	4 Stn	180 HF	400 S

Waffenvorteil: Mit der Boronssichel kann das Manöver *Herunterstoßen* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 153) ausgeführt werden.

Gegen Reittiere richtet die Boronssichel +2 TP an.

Waffennachteil: Im Status *Eingeengt* sind AT und PA mit der Boronssichel zusätzlich um jeweils 2 erschwert.

Byakka

»Ja, die Glatthäute haben ihre Helme und Rüstungen aus Eisen. Aber das wird sie nicht retten, denn unsere Byakkas sind scharf und spitz. Und unsere Krieger sind durstig nach Blut! Dieser Tag gehört uns! Ai Kattach!«

—Morak Gurroch Arrai, Orkschamane der Kherschoi, 1039 BF



Neben Arbach und Gruufhai zählt die Byakka zu den verbreitetsten Waffen der Orks. Es handelt sich um eine große, in der Regel beidhändig geführte Doppelsaxt von etwa einem Schritt Länge. Das beidseitige Axtblatt ähnelt dem der thorwalschen Skraja, ist jedoch deutlich größer und schwerer.

Auch besitzt die Byakka einen massiven, langen Dorn, der es ermöglicht, mit der Streitaxt auch Stiche zu führen. Der Schaft ist meist vergleichsweise primitiv aus Hartholz hergestellt, das Griffstück mit Fell oder Leder umwickelt. Viele Orkrieger verwenden außerdem eine am Griff angebrachte Lederschleife, die verhindern soll, dass ihnen die Waffe im Kampf aus den Händen gerissen wird. Ihre vielseitigen Einsatzmöglichkeiten für Hiebe, wie auch als Stichwaffe, machen die Byakka zu einer gefährlichen Waffe, die fast jede Rüstung zu durchdringen vermag. Ihr Dorn kann mühelos auch Stahlplatten durchstoßen. Allerdings ist die Waffe auch schwer und damit anstrengend zu führen, was sogar gelegentlich einen Ork aus der Puste bringt.



»Die Waffe mag von den Orks angefertigt worden sein, aber man muss ihnen schon zugestehen, dass es eine brauchbare und furchterregende Waffe ist, nicht wahr, Arbosch.«

—Geron Waisenmacher



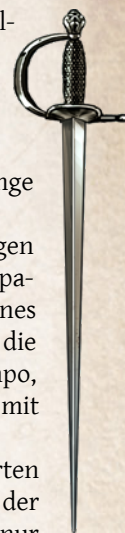
»Zugegeben, ich kann nichts Schlechtes über die Arbeit sagen. Außer, dass stinkende, widerliche Schwarzpelze sie angefertigt haben.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

Degen

»Ha! Du nennst mich alt, du geistig minderbemittelter Hinterwäldler? Ich werde dich Mores lehren! Morgen früh um sechs, hinter dem Kloster Sancta Lameal«

—Schwertmeister Essalio ya Fedorino nach einer Beleidigung in einer Belhankaner Taverne, 1038 BF



Der Degen ist schlank, schnell und die Waffe zahlreicher adliger wie bürgerlicher Stutzer und Fechter im Horasreich, Almada, Garetien und im tiefen Süden. Optisch und auch in der Führung im Kampf weist er zahlreiche Ähnlichkeiten mit dem Rapier auf: eine beidseitig geschliffene Klinge und einen Fechtstil, der auf schnelle Stiche setzt.

Anders als mit dem Rapier, ist es mit einem Degen jedoch nicht mehr möglich, schwere Waffen zu parieren, die Degenklinge würde unter der Wucht eines solchen Treffers zerbrechen. Dafür ermöglicht die Schlankheit der Waffe ein enormes Kampftempo, wodurch geübte Fechter einen Gegner schnell mit präzisen Treffern außer Gefecht setzen können.

Manch ein Exemplar hat einen kostbar verzierten Griffkorb und einen Sinnspruch des Besitzers auf der Klinge, schließlich ist ein Degen für viele nicht nur eine Waffe, sondern auch ein Zeichen der besseren Gesellschaft zugehörig zu sein oder ein modisches, unverzichtbares Accessoire.

Häufig wird der Degen mit einer Parierwaffe wie dem Linkhanddolch gemeinsam geführt.



»Ich bin mir nicht ganz sicher, ob ich lieber ein Rapier oder einen Degen benutzen würde.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Beide Waffen sind einfach lächerlich und Dreck.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

Byakka

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Byakka	Hieb Waffen	1W6+5	KK 14	0/-2	mittel	3,25 Stn	100 HF	90 S

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 5 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Wird die Byakka von Nichtorks geführt, erhält sie einen Malus von -1 auf AT, PA und TP.

Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Degen

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Degen	Fecht Waffen	1W6+3	GE 15	0/+1	mittel	0,75 Stn	90 HF	150 S

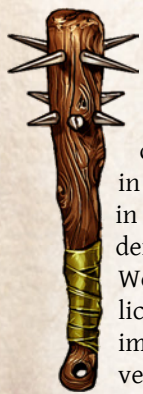
Waffenvorteil: Das Manöver *Präziser Stich* ist mit einem Degen um 1 Punkt erleichtert.

Waffennachteil: Auch, wenn der Träger des Degens die Sonderfertigkeit *Kreuzblock* besitzt (siehe **Regelwerk** Seite 248), kann er keine Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen parieren.

Dornenkeule

»Der Anführer des Mordgesindels trug eine Keule, die über und über mit eisernen Dornen besetzt war. Er hatte sich nicht die Mühe gemacht, die Waffe vom Blut früherer Opfer zu reinigen. Ich tat das einzig vernünftige und suchte Schutz hinter den breiten Schultern meiner Leibwächterin.«

—aus den Berichten des diplomatischen Gesandten Decius Palignan an seine Vorgesetzten in Al'Anfa, 1038 BF



Die Dornen- oder Stachelkeule unterscheidet sich nur durch die am Kopfende angebrachten Dornen von der gewöhnlichen Holzkeule. Meist handelt es dabei um lange Nägel, Stein- oder Knochensplitter. Vergleichsweise einfach in der Herstellung, ist diese Schlagwaffe vor allem in primitiven Kulturen weit verbreitet. Aufgrund der martialischen Wirkung wird sie aber auch von Wegelagerern, Straßenbanden und anderen zwielichtigen Gestalten geschätzt, zumal sie sich leicht im Reisegepäck oder unter einem weiten Umhang verbergen lässt. Durch die unregelmäßigen Dornen vermag die Waffe nicht nur stumpfe Verletzungen zu erzeugen, sondern auch tiefe Wunden zu reißen. Ihr fehlt jedoch die Stabilität und Haltbarkeit des höherwertigen Streitkolbens.



»Ich erinnere mich daran, wie mich mal ein Räuber mit so einer Keule erwischte hat. Es gibt schönere Erinnerungen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Drachentöter

»Vor langer, langer Zeit erzählte man sich unter den Angroschim von einem Berg, in dessen Herzen, ganz tief verborgen, eine heilige Pforte zu einem paradiesischen Ort verborgen sein sollte. Alle Dunkelheit und Kälte der Welt wichen dort dem warmen und strahlenden Atem Ingerimms, der diesen heiligen Hort eigens für die edelsten und ehrbarsten Geschöpfe erschaffen habe, auf dass sie dort in ewigem Frieden leben durften. Doch um zu verhindern, dass Unwürdige den Ort betraten, positionierte Ingerimm zwei Bestien vor der Pforte im Berg und verlieh ihnen seinen göttlichen Atem, auf dass nur die Tapfersten und Würdigsten je würden passieren können. In derselben Nacht jedoch, so erzählt man sich, träumte ein einfacher Schmied der Angroschim von einer Höhle, einer feuerspeienden Bestie und einer sonderbaren Waffe, die die Bestie überwand. Und als er erwachte, formten seine Lippen stumm ein einziges Wort: Drachentöter.«

—Eliza Angbarer, Geschichtenerzählerin aus dem Kosch, 1040 BF

Ein Drachentöter ähnelt einer gewaltigen Harpune mit gezahnter Spitze, deren dolchgroße Widerhaken sich selbst in die härtesten Materialien bohren können. Obwohl von Zwergenhand ersonnen und geschmiedet, ist dieser überlange Speiß die wohl gewaltigste und tödlichste Geschosswaffe ganz Aventuriens. Aufgrund ihrer enormen Größe kann diese Lanze nicht von einer einzelnen Person (ganz gleich, welcher Größe) geführt werden, sondern ausschließlich als Speißgespann. Dieses besteht üblicherweise aus mindestens zwei Personen vergleichbarer Körpergröße, welche den Drachentöter ähnlich einem Rammbock zwischen sich positionieren und ihn mit vereinter Kraft dem Gegner entgegenschleudern.



Dornenkeule						Komplexität: prim		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dornenkeule	Hieb Waffen	1W6+4	KK 14	-1/-2	mittel	1 Stn	80 HF	13 S

Waffenvorteil: Verursacht ein Angriff durch die Dornenkeule SP, so erleidet der Gegner zusätzlich +1 SP.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger einer Keule ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerbrechen der Waffe ist.

Drachentöter						Komplexität: komp (5 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Drachentöter (2H)	Speiß Waffen	2W6+6	GE/KK 16	0/-	überlang	10 Stn	400 HF	1.500 S
Anmerkung Diese Waffe kann nur in einem Speißgespann (siehe Seite 124) eingesetzt werden.								

Waffenvorteil: Gelingt die AT des ersten Drachentöter-Kämpfers, ist die AT des zweiten Drachentöter-Kämpfers um 2 erleichtert.

Waffennachteil: Sollte dem Gegner eine AT gegen einen Drachentöter-Kämpfer gelingen, kann dieser nur um 4 erschwert ausweichen und muss dabei die Waffe loslassen. Um sie wieder zu ergreifen, muss man sich in einem Radius von 3 Schritt um die Waffe aufhalten und 1 Aktion einsetzen.

Druidendolch aus Vulkanglas

»Die Analyse zeigt eine permanente arkane Matrix, wie ich vermutet habe. Dies ist kein gewöhnlicher Dolch, es ist die Waffe eines Zauberkundigen, eines Druiden wahrscheinlich. Und ich bin sicher, er will sie zurückhaben.«

—Amira Lucilla Montillado, Leibmagierin aus Al'Anfa, 1039 BF



Der Vulkanglasdolch ist der wichtigste Ritualgegenstand der Druiden und findet bisweilen auch als rituelle Waffe Verwendung. Vulkanglas, auch Obsidian geheißen, diente den Menschen und anderen Völkern bereits seit frühesten Zeiten als Material für Werkzeuge und Waffen. Wegen seines scharfkantigen Bruchs eignet es sich, um auch ohne das Wissen um die Schmiedekunst scharfe Klingen herzustellen. Gerade seine Brüchigkeit ist es aber auch, die den Vulkanglasdolch im Kampf gegen Metallwaffen oder -rüstungen zu einem wenig verlässlichen Begleiter macht. Einige Druiden sollen jedoch über das eifersüchtig gehütete Wissen verfügen, um ihrem Vulkanglasdolch auf magischem Wege Unzerbrechlichkeit zu verleihen und damit diesen Nachteil auszugleichen. Vulkanglas eignet sich zudem gut, um Leder oder Stoff zu durchtrennen, nicht aber Metallrüstungen. Sowohl Länge als auch Form des Dolches können stark variieren und von der Länge eines Messers bis zur Größe eines Langdolchs reichen, ebenso findet sich eine große Vielfalt an geraden und gebogenen Klingen.



»Kennt jemand von euch einen Druiden, der etwas zum Druidendolch sagen könnte?«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Nein, leider nicht. In letzter Zeit habe ich nicht mal einen Geoden gesehen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Eberfänger

»Der Keiler war riesig. Er wehrte sich mit solcher Kraft, dass mein Speiß in der Mitte entzweibrach. Und so musste ich mich der wutschnaubenden Bestie mit nichts als meinem Eberfänger entgegenstellen. Ja, schaut nur her, mit dieser Klinge habe ich ihn erlegt.«

—gehört in einer Schänke in Trallop, neuzeitlich



Der Eberfänger ist ein Jagdwerkzeug, das einerseits als Seitenwaffe des Jägers Verwendung findet, um dem verwundeten Wild den Gnadenstoß zu versetzen (oder sich gegen dessen Angriffe auf kurze Distanz zu verteidigen) und andererseits zum Ausnehmen und Zubereiten der Beute dient. Der Eberfänger liegt von der Größe her zwischen Dolch und Schwert und weist eine markant spitze, sich aber rasch verbreiternde Klinge auf, die auch dazu geeignet ist, Hiebe zu führen und gegen Tiere vorzugehen. Griff und Heft sind schmal gehalten und ohne Parierstange. Es existieren verschiedenste Prunkvarianten dieser Waffe, die unter klangvollen Namen wie Einhornfänger oder Wurmstecher angepriesen werden. Diese sind aufwändig mit Ätzungen verziert oder mit Gravuren und Einlegearbeiten versehen. Sie dienen jedoch meist eher repräsentativen Zwecken und sind so teuer, dass sie für einen einfachen Jäger kaum erschwinglich sind. Allen Varianten ist gemein, dass sie sich aufgrund ihrer Länge und Form nicht dazu eignen, im Kampf jemanden zu unterlaufen.



»Im Grunde ist der Eberfänger ein großes Jagdmesser. Ich rate niemandem, es als ernsthafte Nahkampfwaffe zu gebrauchen.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ja, es ist ähnlich wie die Jagdmesser meines Volkes, aber viel größer. Gemacht, um sich zu verteidigen.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Druidendolch aus Vulkanglas

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Druidendolch	Dolche	1W6+1	GE 15	-1/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	60 S

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 3 oder weniger erhalten gegenüber einem Druidendolch aus Vulkanglas einen Malus von -1 auf RS.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Druidendolch aus Vulkanglas einen Bonus von +1 auf RS.

Eberfänger

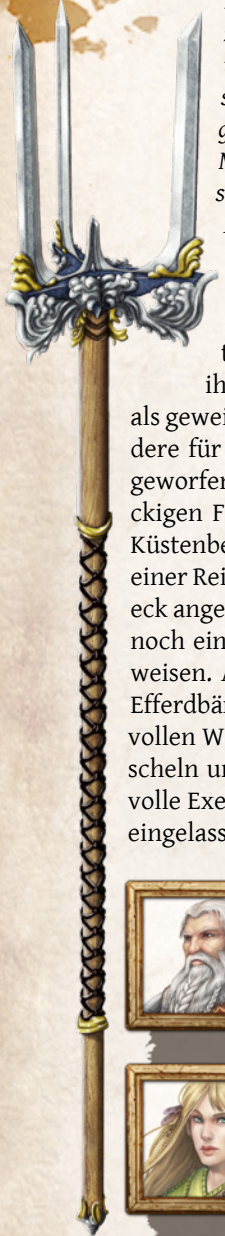
Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Eberfänger	Dolche	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	1 Stn	40 HF	60 S

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und kleiner richtet der Eberfänger +1 TP an.

Waffennachteil: Mit dem Eberfänger kann das Manöver *Unterlaufen* nicht genutzt werden (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 155).

Efferdbart



»(...) Die Heilige Efferdune aber wich nicht zurück. Der wilde Zorn des Launischen kam über sie wie der Sturm über die See und erfüllte sie vom Scheitel bis zur Sohle. Sie warf sich dem gewaltigen Kraken entgegen und als er sein Maul aufriss, um sie zu verschlingen, da stieß sie ihm ihren Efferdbart tief in sein einziges Auge und riss es ihm heraus.«

—Sage der Heiligen Efferdune, neuzeitlich

Der Efferdbart ist Standessymbol und Ritualinstrument der Efferdgeweihten, die ihn meist für liturgische Zwecke, aber auch als geweihte Waffe nutzen. Er eignet sich insbesondere für den Kampf unter Wasser und kann auch geworfen werden. Die Form ähnelt dem dreizackigen Fischspeiß, der Jagdwaffe der Fischer und Küstenbewohner, jedoch sind die Zacken nicht in einer Reihe nebeneinander, sondern in einem Dreieck angeordnet. Es finden sich auch Exemplare, die noch eine vierte, kleinere Spitze in der Mitte aufweisen. Als rituelle Gegenstände sind die meisten Efferdbärte reich verziert. Der Schaft ist mit kunstvollen Wellenmustern versehen oder wird mit Muscheln und Bändern geschmückt. Besonders wertvolle Exemplare sind mit Gwen-Petryl-Steinen und eingelassenen Aquamarinen verziert.



»Ich muss euren Fischpriestern lassen: Ein wohlklingender Name für eine Waffe. Vielleicht sollten wir auch mal einen Angroschsbart herstellen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Versteht ihr nun, warum ich keine Bärte mag?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Firunsmesser

»Dieses Messer mag dir schlicht und prunklos erscheinen, doch es ist weit mehr als nur ein einfaches Werkzeug. Durch Firuns Kraft vermag es dich auf der Pirsch zu leiten und mühelos durch festes Eis zu schneiden. Der Segen des Weißen Jägers ruht auf dieser Waffe.«

—aus den Unterweisungen eines Firungeweihten an seinen Novizen, neuzeitlich

Das Firunsmesser ist eine besondere Form des Jagdmessers, die von Firungeweihten als traditionelle Zeremonialwaffe getragen wird. Es besitzt etwa die Länge eines Dolches, doch ist die Klinge schmaler und leicht gebogen, manche Exemplare weisen einen Aufbrechhaken oder einen Sägerücken auf. Als Gebrauchswerkzeug eignet sich das Messer hervorragend, zum Aufbrechen und Ausweiden von Wild. Es erfüllt darüber hinaus aber auch als liturgischer Gegenstand eine wichtige Funktion in einigen Ritualen der Firunkirche. Viele Firungeweihete fertigen ihr Messer selbst an. Der Griff wird meist aus Knochen oder Horn eines erlegten Tiers, seltener aus dem Holz von Kiefer oder Firunsföhre hergestellt. Je nach persönlichem Geschmack des Geweihten, wird das Griffstück mit firungefälligen Schnitzereien verziert oder ist ganz bewusst schlicht und einfach gehalten. Das Firunsmesser eignet sich gut im Kampf gegen Tiere, aber im Kampf gegen Gegner mit größeren Waffen kann selbst ein geübter Geweihter damit nicht parieren.



»Neben dem Firunsmesser gibt es noch weitere Jagdwaffen, die Firungeweihete als Zeremonialgegenstände benutzen, beispielsweise Bögen oder Speere.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Davon habe ich bislang weder etwas gehört, noch etwas gelesen. Woher weißt du das?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Efferdbart							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Efferdbart	Stangenwaffen	1W6+3	GE/KK 15	0/+1	lang	2 Stn	160 HF	100 S
Anmerkung geweiht (Efferd), Waffe ist nur von Efferdgeweihten erwerbbar								

Waffenvorteil: Gegen Wesen, die über Tentakel oder Fangarme verfügen (z. B. Krakenmolch, Dekapus), richtet der Efferdbart +1 TP an. Die Abzüge für den Kampf im Wasser sinken um 2. Das Manöver *Entwaffnen* ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Efferdbart -2 TP an.

Firunsmesser							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Firunsmesser	Dolche	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,5 Stn	35 HF	60 S
Anmerkung geweiht (Firun), Waffe ist nur von Firungeweihten erwerbbar								

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und klein erhält der Held einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Das Firunsmesser kann das Manöver *Kreuzblock* gegen Zweihandwaffen nicht benutzen.

Geißel



»Und dann hat der Bannstrahler seine Geißel hervorgeholt und ich dachte schon, jetzt hat er's eingesehen, dass ich Recht habe, und gleich züchtigt er sich selbst, um Buße vor dem Herrn Praios zu tun, für seine Verblendung. Aber stattdessen hat er sie mir über den Rücken gezogen und das nicht zu knapp, sag ich dir. Mir brennen heute noch die Schultern davon.«

—Darb Knipperdolling, Anhänger der radikalen Bekenner-Sekte, 1039 BF

Die Geißel ist eine relativ kurze Peitsche mit einem etwa zwei Spann langen Griff, deren Riemen nicht mehr als drei Spann messen. Sie besitzt an den Enden kleine Knoten oder Gewichte aus Eisen, sodass Schläge auf die bloße Haut besonders schmerzhaft sind. Abseits ihrer klassischen Funktion als Straf- und Disziplinierungsinstrument, vor allem in Südaventurien und im Bornland, findet sie auch als symbolisches Zeichen der Autorität Verwendung. Dies gilt insbesondere für die Diener des göttlichen Richters Praios. Im Fall des Bannstrahlordens, deren Mitglieder im Volksmund auch Geißler geheißen werden, ist sie sogar zu deren bekanntestem Erkennungszeichen geworden. Der Nutzen der Geißel als Waffe im Kampf gegen bewaffnete Gegner ist recht beschränkt. Sie ist allenfalls dazu geeignet einen Feind zu reizen, kaum aber, ihn zu besiegen.



»Fast jeder Bannstrahler hat so ein Ding bei sich. Um sich selbst zu geißeln.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich verstehe nicht, wie man auf die Idee kommen kann, dass man seinen eigenen Körper schlägt.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Großer Lederschild

»Ich bin also mit dem Säbel auf den Schwarzpelz los, um ihm ordentlich das Fell zu gerben, aber ich bin einfach nicht an seinem großen Schild vorbeigekommen. Und dann, als ich nur für einen kurzen Augenblick unachtsam war, hat er mir einen Hieb mit seiner Axt versetzt, der mich glatt von den Füßen geholt hat.«

—Joriane Salzarelengrund, Nostrische Söldnerin, 1036 BF



Der große Lederschild besitzt gewöhnlich eine ovale, als Reiterschild häufig auch tropfenförmige Grundform. Der hölzerne Rahmen ist mit mehreren Lagen aus festem Leder, seltener mit Fell oder zäher Rohhaut bezogen. Die Größe des Schilds, der an zwei Lederschlaufen für Unterarm und Hand getragen wird, ermöglicht es dem Träger, sich geduckt fast vollständig dahinter zu verbergen und so etwa vor Pfeilen und Wurfgeschossen Schutz zu suchen. Verbreitet ist diese Art des Schildes vor allem bei Völkern, die entweder nicht über größere Mengen an Holz oder geeignete Möglichkeiten zu dessen Bearbeitung verfügen. Ebenso bei Kämpfern, die ihn wegen seines geringeren Gewichts zu schätzen wissen. Dies gilt für Steppe- und Reitervölker wie Orks und Novadis, aber auch für Waldmenschenstämme aus weniger dicht bewaldeten Flachlandgebieten. Der Schild ist ideal, um sich einzukesseln, taugt aber nicht sonderlich gut dazu, ihn offensiv einzusetzen.



»Obwohl es meist Stammeskrieger sind, die so einen Schild führen, sollte man nicht denken, dass er nichts aushält. Selbst einem Pfeilhagel hält ein solcher Schild stand.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Aber ein Lederschild, gleich wie groß er ist, ist nicht mit einem guten Holzschild vergleichbar, vor allem, wenn es zwergisch ist.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

Geißel

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Geißel	Kettenwaffen	1W3	KK 16	-1/-	mittel	1,5 Stn	140 HF	14 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Großer Lederschild

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Großer Lederschild	Schilde	KK 16	-5/+2	kurz	2,5 Stn	-	45 S	60 S

Anmerkung mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte

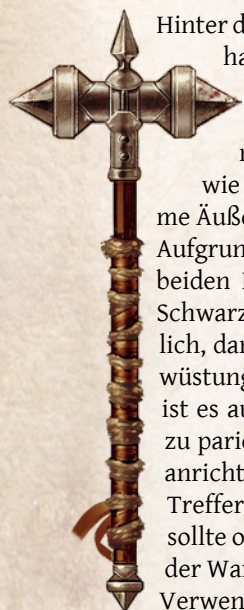
Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers *Verteidigungshaltung* steigt die PA um 1 weiteren Punkt.

Waffennachteil: Das Manöver *Schildstoß* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 163) richtet mit einem großen Lederschild nur 1 TP an.

Gruufhai

»Ihr Azzak Stahlarm geben Pferd und Frau! Sonst Azzak benutzen Gruufhai!«

—der orkische Wegelagerer Azzak Stahlarm zu einer Reisegruppe, neuzeitlich



Hinter dem Namen Gruufhai verbirgt sich ein Kriegshammer der Orks, eine brutal aussehende Waffe mit Dornen auf der Spitze und den Schlagflächen. Auch der Griff wird gern mit weiteren Metallbändern und Trophäen wie Leder oder Zähnen verziert, um das grausame Äußere noch zu verstärken.

Aufgrund seines Gewichts wird der Gruufhai mit beiden Händen geführt und auch dies ist bei den Schwarzpelzen nur den stärkeren Kriegerinnen möglich, dann allerdings wird er eine Schneise der Verwüstung hinterlassen. Wie alle großen Hieb Waffen ist es auch mit diesem Hammer nicht gut möglich, zu parieren, allerdings kann er derartigen Schaden anrichten, dass dies nach bereits einem einzigen Treffer ohnehin nicht mehr relevant ist. Ein Kampf sollte ohnehin nicht zu lange dauern, ist das Führen der Waffe selbst für einen starken Ork anstrengend. Verwendet wird der Gruufhai vorwiegend von Kriegerinnen der Orks, seltener von orkischen Wegelagerern und dass ein Mensch diesen Hammer führt, wurde bisher nicht berichtet. Auch wenn sie es nicht zugeben würden, ist der Gruufhai auch vielen Orks zu schwer für den Kampf, sie bevorzugen stattdessen den Arbach.



»Auch diese Orkwaffe sollte man nicht unterschätzen. Sie sieht nicht nur gefährlich aus, sie kann mit einem Schlag einem Menschen mehrere Knochen brechen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



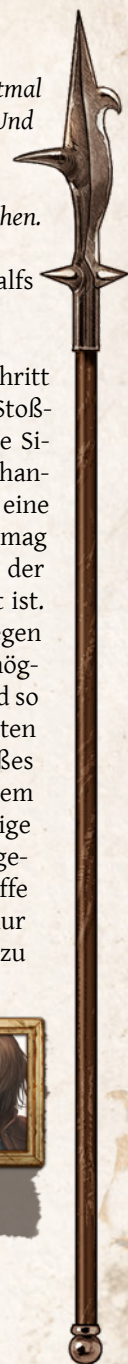
»Ich frage mich, warum Orks immer so furchteinflößende Waffen herstellen. Orks sind immerhin schon selbst furchteinflößend genug.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Hakenspieß

»Eine nützliche Sache, so ein Hakenspieß. Erstmal sieht er gut aus, das ist nicht zu unterschätzen. Und im Kampf kannst du damit einen berittenen oder weiter entfernt stehenden Gegner hübsch zu Boden reißen oder auf günstige Reichweite näherziehen. Und gar nicht mal teuer in der Anschaffung.«

—Ugdalf Gänsefeder, Söldnerhauptmann von Ugdalfs Unverwüstlichen, neuzeitlich



Der Hakenspieß misst etwa zweieinhalb Schritt und weist am Ende des Schafts eine lange Stoßklinge auf, von der einer oder sogar mehrere Sichelhaken rückwärtsgewandt abstehen. Es handelt sich bei dieser preisgünstigen Waffe um eine Weiterentwicklung der Sturmsense und so mag es nicht verwundern, dass sie vor allem bei der Landwehr und einfachen Söldnern verbreitet ist. Sie eignet sich insbesondere zum Kampf gegen berittene Gegner, da der Sichelhaken es ermöglicht, einen Reiter aus dem Sattel zu holen und so seines Vorteils zu berauben. Wie bei den meisten Stangenwaffen, ist der Träger des Hakenspießes jedoch seinerseits im Nachteil, wenn es einem Angreifer gelingt, die für die Waffe günstige Distanz zu unterlaufen und ihn in ein Handgemenge zu verwickeln. Außerdem ist die Waffe lang und unhandlich, sodass Finten damit nur schwer ausgeführt werden können. Aber dazu ist die Waffe auch nicht gedacht.



»Eine sehr einfache Waffe. Besser als keine Waffe, aber wenn ich die Wahl zwischen dem Hakenspieß und einer anderen Stangenwaffe habe, nehme ich die andere Stangenwaffe.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Gruufhai

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Gruufhai (2H)	Zweihandhieb Waffen	1W6+6	KK 13	-1/-3	mittel	4,5 Stn	120 HF	120 S

Waffenvorteil: Die Manöver *Wuchtschlag* und *Hammerschlag* sind um 2 erleichtert.

Waffennachteil: Wird der Gruufhai von Nichtorks geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP.

Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke oder Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Hakenspieß

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Hakenspieß (2H)	Stangenwaffen	1W6+3	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stn	180 HF	70 S

Waffenvorteil: Der Hakenspieß erlaubt es, das Manöver *Herunterstoßen* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 153) um 2 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Hauswehr

»Alrike, hol mir die alte Klinge vom Dachboden. Ja doch, die mit der ich damals unter unserem guten Kaiser Hal gegen die Oger gezogen bin. Diese ungehobelten Herumtreiber werde ich lehren, nicht noch einmal so dreist über unser frisch eingesätes Feld zu stapfen.«

—Jolan Stoppelacker, Großbauer aus der Rommilyser Mark, neuzeitlich

Die Hauswehr, auch als Bauernwehr oder Hiebmesser bekannt, ist weder eine elegante noch sonderlich schmucke Waffe. Sie ähnelt einem grob geschmiedeten Säbel mit breiter, einschneidiger Klinge und massivem Griff. Man findet sie überall dort, wo die einfache Bevölkerung von Land und Stadt zwar das Recht besitzt, eine kurze Klinge zu tragen, nicht aber den Wohlstand, um die Dienste eines fähigen Waffenschmieds in Anspruch zu nehmen. Eine Hauswehr vermag selbst ein einfacher Dorfschmied anzufertigen oder bei Bedarf zu reparieren. Dessen ungeachtet kommt es auch bei dieser Art von Waffe vor, das traditionsreiche Stücke innerhalb einer Familie von einer Generation an die nächste weitergegeben und als Teil des Andenkens an die Heldentaten der eigenen Vorfahren respektvoll in Ehren gehalten werden.

Mit der nötigen Übung und Kraft kann die Hauswehr ordentlich Schaden durch ihre Hieb- und Schneidwirkung erzielen. Allerdings kann es auch schnell passieren, dass einem im Kampf die Waffe aus der Hand geschlagen wird. Sie ist und bleibt nur ein einfacher Ersatz für eine gute Klingenwaffe.



»Das ist doch keine Waffe! Das ist ein nicht fertiggeschmiedeter Säbel!«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

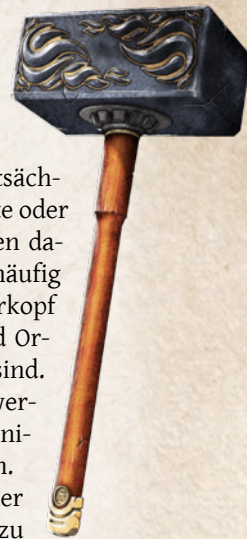


»Da könnte ich euch wieder eine Geschichte erzählen, von Hagen und seiner Hauswehr und wie er eine ganze Goblinsippe damit bezwungen hat.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

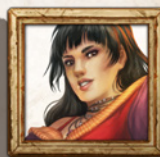
Ingerimmshammer

»Ingerimm aber vereinte die Elemente Erz und Feuer und mit seinem Hammer Malmar gab er den Dingen Gestalt. Er formte die ersten Waffen und Werkzeuge aus Feuer und Erz, um den Menschen ein Beispiel zu geben. Und bis in die heutige Zeit ist der Hammer das Zeichen des Vaters von Feuer und Stahl.«
—eine verbreitete Lehrgeschichte der Ingerimmkirche

Der Ingerimmshammer ist das Symbol des Herrn der Feuer und Schmieden und die traditionelle Ritualwaffe der Ingerimpriesterschaft. Er ist in der Form einem gewöhnlichen Schmiedehammer nachempfunden. Während einige Exemplare tatsächlich auch regelmäßig als Arbeitsinstrumente oder Waffe im Kampf genutzt werden, existieren daneben auch reine Zeremonialhämmer, die häufig ganz aus Metall gefertigt und vom Hammerkopf bis zum Stiel aufwändig mit Gravuren und Ornamenten des Ingerimmkultes verziert sind. Vor allem die Angroschim, das Volk der Zwerge, kennt diese Eisenhämmer, von denen einige bereits viele tausend Jahre alt sein sollen. Als Kampfmaschine ist der Schmiedehammer vorzüglich geeignet, um damit Rüstungen zu zertrümmern, Schädel einzuschlagen und aus Gegenständen Kleinholz zu machen. Durch seine kopflastige Gewichtsverteilung sind jedoch keine überraschenden Angriffe und schnellen Paraden möglich.



»Kann es sein, dass dein Gott Angrosch und Ingerimm ein und der selbe Gott sind? Selbst die heiligen Gegenstände beider Priesterschaften ist ähnlich.«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ingerimm mag die Bezeichnung der Menschen für Angrosch sein, aber es fehlt die Hälfte des Wissens, das Angrosch mein Volk gelehrt hat. Also leider nur eine unvollständige Kopie.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Hauswehr

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Hauswehr	Schwerter	1W6+2	GE/KK 15/14	-1/-2	mittel	1 Stn	65 HF	50 S

Waffenvorteil: Beim Manöver *Wuchtschlag* richtet die Hauswehr +1 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Hauswehr ein bestätigter Patzer, verliert er seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht das Verlieren der Waffe ist.

Ingerimmshammer

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Ingerimmshammer	Hiebaffen	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	70 HF	125 S

Anmerkung geweiht (Ingerimm), Waffe ist nur von Ingerimmgeweihten erwerbbar

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers *Zertrümmern* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 166) werden 2W6 für die TP benutzt und das bessere Ergebnis der beiden Würfel zählt.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Kettenstab

»Im Gegensatz zu den meisten Waffen, geht die Gefahr dieser Schlagstöcke nicht von einer scharfen Schneide oder ihrer tödlichen Präzision aus – nein, wer einen Kettenstab schwingen kann, der muss ein wahrer Meister sein und nicht weniger als das Unvorhersehbare vorersehen können.«

—Hasna al'Madura, mhanadistanischer Schwertmeister im Ruhestand, 1028 BF

Der Kettenstab gehört zu den seltensten Waffen Aventuriens und wird beinahe ausschließlich von Phexdienern im tulamidischen Raum verwendet. Einer der Gründe hierfür ist zweifellos, dass die beiden jeweils knapp zwei Spann langen Stöcke, die an der Spitze mit einer einfachen Eisenkette miteinander verbunden sind, auf den ersten Blick kaum als Waffe zu erkennen sind. Gerade die besonders waffenaffinen Berufskämpfer, die sich des meisterlichen Umgangs mit Klingen und Köchern rühmen, unterschätzen nur allzu leicht die unberechenbare Gefahr, die von einem einfachen, doch mit Geschick geschwungenen Kettenstab ausgehen kann: denn ein unerwarteter Stoßangriff besticht im Nahkampf; besondere Wirbeltechniken ermöglichen mühelos eine effektive Ganzkörperverteidigung; kalkulieretes Schwingen kann sich in Sekundenbruchteilen zu einer besonders tückischen K.O.-Schlagtechnik entpuppen und sogar ein regelrechtes Packen und Würgen mit der Kette ist möglich, um den Gegner endgültig zu entwaffnen oder wahlweise auch direkt in Borons Hallen zu schicken.

Allerdings nur, wenn der Kämpfer die Kunst der Führung dieser nicht ganz einfachen Waffe wirklich sicher beherrscht. In ungeübten Händen stellt der Kettenstab hingegen oftmals eine größere Gefahr für den Kämpfenden selbst statt für dessen Gegner dar, und die richtige Handhabung wird angeblich nur in verschwiegenen, auserwählten Kreisen gelehrt.

Knochendolch

»Der Dolch, den wir bei der Leiche fanden, wurde zur Gänze aus einem menschlichen Knochen gefertigt und die Symbole auf Griff und Klinge deuten auf die erzdämonische Widersacherin Borons hin. Ich habe die Waffe erst einmal an mich genommen und werde weitere Nachforschungen anstellen.«

—aus dem Tagebuch der Jüngerin des Raben Corvina Kaland, 1040 BF

Der Knochendolch ist die wohl primitivste Form des Dolches. Meist sind Klinge und Griff aus einem einzigen Knochenstück gefertigt. Die Klinge wird mittels scharfkantiger Steine in Dolchform zugespitzt und geschärft, das Griffstück häufig zur besseren Handhabbarkeit mit Fell- oder Lederstreifen umwickelt. Knochendolche finden sich fast ausschließlich bei barbarischen Stammeskulturen, vereinzelt auch als rituelle Gegenstände von Schamanen und Anhängern der Erzdämonin Thargunitoth. In einer bewaffneten Auseinandersetzung erweist sich der Knochendolch als äußerst brüchig und einem Schlagabtausch mit stählernen Waffen kaum gewachsen. Varianten dieser Waffe sind je nach Region Dolche aus Geweih oder Mammuton. Auch Knochendolche mit eingekitteter Feuersteinklinge finden bei einigen Stämmen Verwendung. Seine instabile Art ist jedoch auch ein Vorteil, denn durch das Zersplittern kann der Dolch einen Gegner zusätzlich verletzen.



Kettenstab							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kettenstab	Kettenwaffen	1W6+2	KK 14	0/–	mittel	2,5 Stn	120 HF	120 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Entwaffnen* ist um 4 erleichtert.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

Knochendolch							Komplexität: prim	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Knochendolch	Dolche	1W6	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	9 S

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer kann der Benutzer der Waffe entscheiden, ob die Waffe zersplittert. Entscheidet er sich dafür, ist die Waffe zwar zerstört, aber nach dem Verdoppeln der TP werden wird der Schaden nochmals um 1W3 erhöht.

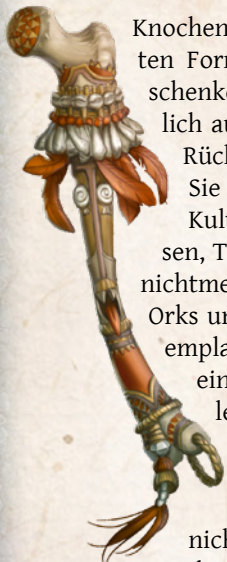
Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Knochendolch einen Bonus von +1 auf RS.

Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Knochenkeule

»Unsere Feinde sind schwach. Sie haben sich hinter ihren steinernen Mauern verkrochen und zittern vor Angst. Mit dieser Keule werde ich Tairachs Macht über euch bringen und das vergossene Blut der Glatthäute wird eure Kräfte mehren. Ihr werdet über sie kommen, wie der hungrige Wolf über das Steppenrind.«

—Morak Gurroch Arrai, Orkschamane der Kherschoi, 1039 BF



Knochenkeulen existieren in den unterschiedlichsten Formen und Größen. Meist ist es der Oberschenkelknochen eines erlegten Tieres, gelegentlich auch dessen komplett zusammengehaltenes Rückgrat, aus dem die Waffe gefertigt wird. Sie dient den Schamanen vieler animistischer Kulturen, darunter Ferkinas, Gjalskern, Nivesen, Trollzackern und Waldmenschen, aber auch nichtmenschlichen Völkern wie Achaz, Goblins, Orks und Trollen als Ritualwaffe. Die meisten Exemplare sind aufwändig verziert, etwa durch eingeschnittene rituelle und arkane Symbole, lederne Bänder oder Ketten aus Knochensplittern, Steinen oder Muscheln. Viele Schamanen lassen ihre Zauberkraft in ihre Knochenkeule fließen, sodass sie nicht nur als magische Waffe, sondern auch als Fokus zur Durchführung von Ritualen und zur Übertragung von Zaubern genutzt werden kann. Eine einfache Knochenkeule kann bei Angriffen zersplittern und so den Gegner zusätzlich verletzen. Allerdings ist sie gegen Gegner mit Metallrüstungen nicht sonderlich wirksam.



»Eine Waffe, noch dazu eine, in der die Macht einer Gottheit fließen soll, die nicht zur alveranischen Gemeinschaft gehört. Ich bin dafür, diese Knochenkeulen zu zerstören, wo immer wir sie finden.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Korspieß

»Wenn wir auf das Schlachtfeld ziehen, dann marschiert der Bruder des Blutes lachend an unserer Seite. Wenn wir unsere Waffen ziehen, dann ergreift auch der Schwarze Mantikor seinen Speiß. Und wenn wir Klingen ins Blut der Feinde tauchen, dann tut der Herr der Neun tödlichen Streiche es uns gleich.«

—Ansprache einer Korgeweihten vor der Schlacht, neuzeitlich



Der Korspieß ist die rituelle Waffe der Geweihten des Schwarzen Mantikors. Zu Ehren Kors, des Herren der Neun Streiche, besitzt der Speiß neun geschwungene Zackenblätter und gleicht damit entfernt einer allseitigen Hellebarde oder einem in die Länge gezogenen Brabakbengel. Das sichere und effektive Führen eines Korspießes erfordert einiges Geschick. Es existieren verschiedenste Varianten dieser Waffe, weil sowohl Korgeweihete als auch findige Meister der Schmiedekunst immer wieder experimentieren, um die perfekte Waffe zu erschaffen. Gelegentlich findet man die Waffe in Regionen, in denen das Söldnerwesen gedeiht, auch als profane Waffe in den Händen erfahrener Kämpfer des Korkultes. Aber auch diese Exemplare sind meist unverkäuflich und wechseln in der Regel erst mit dem Tod ihres Trägers den Besitzer.

Mit dem Korspieß sind viele offensive Manöver leichter durchzuführen – ganz im Sinne Kors. Nur zum dauerhaften Verteidigen ist die Waffe nicht geschaffen worden. Aber welcher Koryünger würde auch länger als nötig in der Defensive verbleiben?



»Eine absolut angsteinflößende Waffe. Und deshalb auch verdienstermaßen die Waffe der Korgeweihten.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Knochenkeule						Komplexität: prim		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Knochenkeule	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	0/–1	mittel	0,5 Stn	80 HF	0,6 S

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer kann der Benutzer der Waffe entscheiden, ob die Waffe zersplittert. Entscheidet er sich dafür, ist die Waffe zwar zerstört, aber nach dem Verdoppeln der TP werden der Schaden nochmals um 1W3 erhöht.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einer Knochenkeule einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Korspieß						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Korspieß (2H)	Zweihandhieb Waffen	1W6+6	KK 13	0/–3	lang	3,5 Stn	180 HF	400 S
Anmerkung	geweiht (Kor), Waffe ist nur von Korgeweihten erwerbbar. Der Korspieß kann die Sonderfertigkeiten Aufspeißen, Festnageln und Zu Fall bringen nutzen, auch wenn er keine Stangenwaffe ist.							

Waffenvorteil: Die Manöver *Hammerschlag*, *Rundumschlag* und *Sturmangriff* erhalten eine Erleichterung von 1.

Waffennachteil: Das Manöver *Verteidigungshaltung* verleiht dem Träger des Korspießes nur einen Bonus von +2 VW (statt +4). Nach einem Parade-Patzer wird das Würfelergebnis eines Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

Kriegsfächer

»Ein schöner Fächer ist selten fehl am Platz. Und wahrhaft phexgefällig dazu, wenn er sich als Waffe nutzen lässt.«

—Ayshara, Mondsilberhadjina der Mada Basari



Der Kriegsfächer ist außerhalb Araniens nahezu unbekannt, wird er doch meistens belächelt. Unter Nichtaraniern erkennen und nutzen lediglich einige Diener Phexens, Leibwachen und Meuchelmörder seine Eigenschaft, sich ausgezeichnet als gewöhnlicher Fächer tarnen zu lassen. Doch die Könnerinnen, in deren Hand er sein ganzes, tödliches Potenzial entfaltet, stammen aus Aranien oder haben bei einer der dortigen Balayanim gelernt.

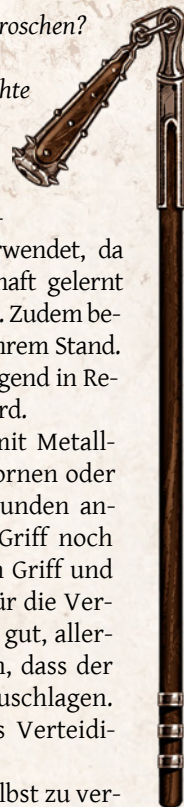
Der Kriegsfächer gleicht einem gewöhnlichen Fächer, doch wurden seine Stäbe verstärkt und mit Dornen versehen. Manch ein Fächer hat außerdem geschliffene Außenkanten oder wurde gleich vollständig aus dünnen Metallplatten angefertigt, die anschließend bemalt von einem Tuchfächer kaum zu unterscheiden sind.

Im Kampf kann er allein geführt werden, doch beliebter ist seine Nutzung als Parierwaffe, die es auch ermöglicht, Wurfgeschosse aus der Luft zu schlagen. In beiden Fällen eignet er sich für einen schnellen Kampfstil, bei dem er je nach aktueller Situation rasant geöffnet oder geschlossen wird.

Kriegsflegel

»Hast doch zu Hause schonmal das Korn gedroschen? Ja? Genau so machste das damit auch.«

—Landwehrweibel Rübenkraut zu seiner Nichte Irina, 1020 BF



Diese Waffe ist hin und wieder beim schweren Fußvolk anzutreffen, wird jedoch meistens von Landwehrhaufen verwendet, da viele ihrer Mitglieder in der Landwirtschaft gelernt haben, mit einem Dreschflegel umzugehen. Zudem betrachten ihn viele Adlige als Waffe unter ihrem Stand. Verbreitet ist er nördlich Almadas, vorwiegend in Regionen, in denen viel Getreide angebaut wird.

Der Kriegsflegel hat das Schwungholz mit Metallbändern beschlagen und oft noch mit Dornen oder Stacheln versehen, die schmerzhaften Wunden anrichten können. Häufig wird auch der Griff noch mit Metall oder Leder verstärkt, um den Griff und die Gewichtsverteilung zu verbessern. Für die Verteidigung eignet er sich nicht besonders gut, allerdings kann er so viel Schaden anrichten, dass der Gegner nicht mehr dazu kommt, zuzuschlagen. Außerdem kann er mühelos Schilde als Verteidigungswerkzeuge umgehen.

Das Risiko, mit einem Kriegsflegel sich selbst zu verletzen oder, dass ein anderes Missgeschick im Kampf passiert, ist aufgrund seiner Form größer als bei anderen Waffen.

Kriegsfächer							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kriegsfächer	Fächer	1W6+2	GE 15	-3/0	kurz	1,25 Stn	40 HF	200 S
Anmerkung kleiner Schild, 15 Strukturpunkte, oder Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion. Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem ausgeklappten Fächer als Schild, aber nicht, wenn man ihn und eine andere Hauptwaffe führt. Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1. Mit einem offenen Fächer können nur Angriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen, sowie Fernkampftechniken (siehe oben) pariert werden. Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen. Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer Kettenwaffen, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.								

Waffenvorteil: Beim Einsatz des Manövers *Angetäuschter Angriff* (siehe Seite 125), bekommt der Träger des Kriegsfächers +2 TP (statt nur +1 TP).

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Neunschwänzigen 2 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

Kriegsflegel							Komplexität: prim	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kriegsflegel (2H)	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 15	-1/-1	lang	2 Stn	200 HF	50 S

Waffenvorteil: Schilde können gegen den Kriegsflegel nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen.

Waffennachteil: Angriffe mit dem Kriegsflegel gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als möglicher Patzer und es muss ein Bestätigungswurf erfolgen. Mit dem Kriegsflegel kann das Manöver *Auf Distanz halten* nicht genutzt werden (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 151).

Kriegslanze

»Nein, ich führe keine Lanze. Ich bin eine Kriegerin und nicht hochgeboren. Ich kämpfe lieber zu Fuß.«

—Lismyna Salzer, nostrische Kriegerin, 1033 BF

Die Kriegslanze hat eine stolze Tradition überall dort, wo das Rittertum verbreitet ist und ist eine reine Reiterwaffe. Sie gleicht der Lanze, die im Turnier verwendet wird, ist jedoch meist aus stabilerem Holz als diese angefertigt und mit einer dreieckigen Spitze versehen. Diese kann schlimme Wunden anrichten, wenn sie sich bei einem Lanzenangriff in den Körper eines Gegners bohrt. Dieser kann selbst beritten sein, ein Fußkämpfer oder ein Ungeheuer wie ein Drache oder ein Oger. Zu klein sollte er jedoch nicht sein, zu leicht kann es bei ungeschickter Führung gegen ein Ziel zu weit unten geschehen, dass sie sich in den Boden spießt und ihren Benutzer aus dem Sattel katapultiert.

Anders als Turnierlanzen sind Kriegslanzen in den seltensten Fällen bemalt, dafür tragen sie oft einen Wimpel in den Farben des entsprechenden Adelshauses.

Eingesetzt wird sie zu Pferd, vorwiegend von Ritzern oder berittenen Kriegern. Für einen Fußkämpfer ist diese Waffe aufgrund ihrer Länge von drei Schritten vollkommen nutzlos.



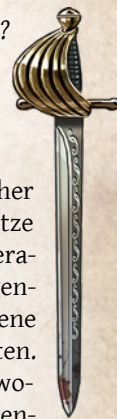
»Wenn ihr einen einzelnen Reiter mit einer Kriegslanze auf euch zureiten seht, dann versucht auf die Seite auszuweichen, auf der er nicht seine Lanze führt.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Kusliker Säbel

»Ihr zweifelt an der Zweckmäßigkeit meiner Waffe? Wohlan, dann lasst uns die Klingen kreuzen.«

—Rondrigo Branneder, Erfinder des Kusliker Säbels, 971 BF



Der Kusliker Säbel ist ungeachtet seines Namens eher ein kurzes Schwert. Die Waffe misst von der Spitze bis zum Knauf etwa vier Spann und besitzt eine gerade, beidseitig geschliffene Klinge. Besonders auffällig ist der elegante, fast vollständig geschlossene Griffkorb aus breiten Metallbändern und Drähten. Dieser ist häufig mit Verzierungen ausgestaltet, wobei die Vielfalt von Blättern und Rankenornamenten bis zu gekrümmten Klauen und sich windenden Schlangen reicht. Der Kusliker Säbel ist eine jüngere Erscheinung aus dem Horasreich, der jedoch rasche Verbreitung im Westen Aventuriens gefunden hat. Vor allem Streiter, die häufig auf Schiffen kämpfen müssen, wie etwa die Kusliker Seesöldner, wissen die handliche Waffe zu schätzen, die sie in beengter Umgebung kaum mehr behindert als ein Dolch. Der schmucke Griffkorb, der, eine gewisse Kunstfertigkeit des Waffenschmieds vorausgesetzt, mannigfaltige Möglichkeiten zur individuellen Gestaltung und Verzierung bietet, hat den Kusliker Säbel auch bei Bürgern und Adel an der Westküste als Prunkwaffe populär gemacht. Als Prunkwaffe hat der Kusliker Säbel aber auch einen kleinen Nachteil: Gegen gute Panzerung wie einen Schuppenpanzer oder eine Stahlplatte ist er deutlich weniger effektiv, da er kaum durch diese Schicht hindurchkommt.



Kriegslanze

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kriegslanze	Lanzen	2W6+6	–	–	–	3,75 Stn	300 HF	100 S

Anmerkung Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Wird ein Fußkämpfer von einem Reiter mit einer Kriegslanze getroffen, muss der Fußkämpfer sofort eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ablegen, bei deren Misslingen er den Status *Liegend* erleidet. Die Probe ist pro 5 TP um 1 erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Kriegslanze gegen ein am Boden befindliches Ziel der Größenkategorie klein oder winzig vom Reittier aus eingesetzt und die AT misslingt, so muss der Angreifer eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* erschwert um 2 bestehen. Misslingt die Probe, rammt er die Waffe in den Boden. Der Angreifer fällt von seinem Reittier und erleidet Sturzschaden. Die Lanze zerbricht schließlich und wird unbrauchbar.

Kusliker Säbel

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kusliker Säbel	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	1,75 Stn	80 HF	160 S

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Kusliker Säbel 1 Punkt weniger Abzüge auf AT und PA.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet die Waffe –1 TP an.

Langdolch

»Vernachlässige nie deine Parade, auch nicht, wenn du mit dem Langdolch parieren willst.«

—Fechtmeisterin Metelesa Galora zu einem ihrer Schüler



Der Langdolch ist der schlankste und zugleich längste Dolch und ähnelt weniger einem Messer als vielmehr einer kleinen Fechtwaffe. Er verfügt über eine Parierstange, die oft groß genug ist, die Hand vor dem Schlag einer Nahkampfwaffe zu schützen. Aus diesem Grund ist der Langdolch eine sehr beliebte Parierwaffe bei vielen Fechtern und Schwertkämpfern.

Im Nahkampf kann er jedoch auch unangenehme Wunden hinterlassen. Da er sich zudem auch gut verbergen lässt, ist er auch in weniger gesetzestreuenden Kreisen beliebt. Einige Messerstecher, Auftragsmörder und Spione, aber auch Phexensdiener, bewaffnen sich mit zwei Langdolchen.

Einige Mitglieder der Oberschicht führen verzierte Langdolche auch als repräsentative Waffen, besonders in Situationen, in denen größere Waffen unpraktisch wären. Darüber hinaus lässt er sich, wie jeder Dolch, auch als improvisiertes Werkzeug einsetzen, um Gemüse zu schneiden, eine Fessel zu lösen oder einen Verband zu kürzen. Gegenüber anderen Dolchen hat er im Kampf einen kleinen Vorteil aufgrund seiner Länge, aber Gegner mit Metallrüstungen zeigen ihm dennoch schnell seine Grenzen auf.



»Einen Dolch dabei zu haben, ist immer eine gute Idee und gilt auch für den Langdolch. Er ist etwas auffälliger und man kann ihn nicht so gut verstecken, aber bei einer Messerstecherei ist er der König unter den Dolchen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Dem kann ich zustimmen. Ich benutze den Langdolch zwar vor allem, um mir Fleischreste aus den Zähnen zu pulen, aber wenn du nichts anderes hast, dann kannst du auch damit einen Schwarzpelt kitzeln.«

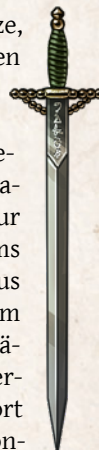
—Tjalva Garheldottir, Premer Hetja

Magierdegen

»Wer die Wunder der Magie an dieser Akademie erlernen will, der muss sich zunächst im Fechten üben. Schließlich geht mit dem Studium der Zauberei eine große Verantwortung einher und nur, wer dieser Verantwortung würdig ist, wird aufgenommen. Denn Magie ist gefährlicher als jede Klinge. Also denn, hebt eure Degen und beweist eure Tugend! Zeigt, dass ihr der Macht, über Wohlbefinden und Leiden, über Leben und Tod anderer zu entscheiden, gewachsen seid.«

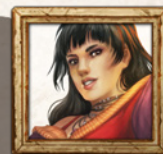
—Magus Norben Berlind bei einer Gastvorlesung in der Akademie von Bethana, 1027 BF

Der Magierdegen ist eine verhältnismäßig kurze, leichte und zierliche Fechtwaffe, die von einigen Gildenmagiern geführt wird. Im Gegensatz zu den meisten anderen Waffen, ist ein solcher Magierdegen jedoch kein explizites Werkzeug der Gewalt, im Gegenteil: die Fechtkunst gilt in vielen Magiergilden vor allem als körperlicher Ausgleich zur überwiegend geistigen Arbeit des Magiestudiums und hat in dieser Funktion eine lange Tradition. Aus diesem Grund spielt der versierte Umgang mit dem Magierdegen vor allem eine gesellschaftlich repräsentative Rolle innerhalb der akademischen Magiergemeinschaft. Wer die Fechtkunst beherrscht, gilt dort nämlich nicht nur als körperlich ausgeglichen, sondern auch als im Geiste gemäßigt und dies ist gerade für Zauberkundige, denen durch ihre magische Kraft eine besondere Macht zukommt, eine allorts hochgeschätzte Tugend. Aus diesem Grund ist die Kunst des Fechtens in manchen Magierakademien sogar ein obligatorischer Teil des Studiums.



»Einige Kollegen aus dem Mittel- und Horasreich benutzen gerne diese Klingen, ich muss jedoch zugeben, dass ich nach wie vor nur auf eine Klinge vertraue, und dass ist mein Flammenschwert.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Langdolch

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Langdolch	Dolche	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	45 HF	55 S

Anmerkung Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)

Waffenvorteil: Gegen Waffen mit Reichweite mittel hat der Langdolch nur einen Abzug von 1 auf AT (statt 2).

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Langdolch -1 TP an.

Magierdegen

Komplexität: komp (1 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Magierdegen	Fecht Waffen	1W6+2	GE 16	0/+2	mittel	0,5 Stn	75 HF	250 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Präziser Stich* ist mit einem Magierdegen um 1 Punkt erleichtert.

Waffennachteil: Mit einem Magierdegen können lediglich Dolche, andere Fechtwaffen und waffenlose Angriffe pariert werden, auch wenn der Träger des Magierdegens die Sonderfertigkeit *Kreuzblock* beherrscht (siehe Regelwerk Seite 248).

Neethaner Langaxt

»Kein echter Pailos? Ihr habt ein scharfes Auge, weitgereister Herr. Aber lasst euch nicht täuschen, was ich euch anbiete, ist sogar noch besser. Die Neethaner Langaxt ist gewissermaßen eine Weiterentwicklung des Pailos. Praktisch die Krönung der Waffenschmiedekunst. Selbst ein Zyklop wird schreiend Reißaus nehmen, wenn ihr ihn mit dieser Waffe zum Kampfe stellt.«
—gehört auf dem Markt in Neetha, neuzeitlich

Die Neethaner Langaxt ähnelt dem zyklöpischen Pailos, besitzt sie doch genau wie dieser ein langes stark geschwungenes Schlagblatt, das sich an der Spitze zu einem gebogenen Dorn verjüngt. Tatsächlich wird sie bisweilen auch von geschäftstüchtigen Händlern an ahnungslose Kunden als echter Pailos verkauft. Sie eignet sich im Kampf sowohl zum Schlagen, als auch zum Stechen und Reißen. Unter den von Menschen erschaffenen Waffen mögen am ehesten die Hellebarde oder die Langaxt der Thorwaler als Verwandte in Frage kommen. Im Vergleich zur Hellebarde ist die Neethaner Langaxt jedoch ein gutes Stück kürzer. Während in Neetha Stadtwache und Miliz traditionell mit dieser Waffe ausgerüstet sind, ist sie im übrigen Aventurien nur sporadisch bei Söldnern und den Leibgarden einiger südaventurischer Potentaten anzutreffen. Wegen ihrer Länge und dem Gewicht ist sie für Finten ungeeignet, aber sie kann, mit genug Wucht geführt, schlimme Wunden reißen.



»Eine einfachere Version des Pailos. Zwar würde ich das Original bevorzugen, aber ich habe schon mal mit einer Neethaner Langaxt gekämpft und kann nicht behaupten, dass sie schlecht wäre.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Neunschwänzige

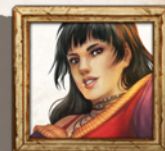
»Bitte nicht die Peitsche.«
—Boronlenso, Sklave aus Al'Anfa, neuzeitlich

Die Neunschwänzige, oder Neunschwänzige Katze, ist eine kurze Peitsche mit mehreren geflochtenen Lederschnüren, die keineswegs neun an der Zahl sein müssen, auch fünf oder sieben sind nicht unüblich.

Eine Waffe im eigentlichen Sinne ist sie nicht, dient sie doch dazu, einen mehr oder weniger Wehrlosen zu schlagen. Verwendet wird sie, um Sklaven oder Leibeigene zu bestrafen, ohne diese zu töten oder dauerhaft zu verstümmeln. Hin und wieder wird sie jedoch auch zum Lustgewinn im Liebespiel eingesetzt, was die Rahjakirche gutheißt, wenn alle Beteiligten damit einverstanden sind.

Besonders brutale Versionen der Neunschwänzigen haben Knoten oder eingeflochtene Metallstücke oder Dornen in den Schnüren, die stärkere Schmerzen zufügen. Bekannt ist die Neunschwänzige überall außer bei den nichtmenschlichen Völkern, besonders verbreitet ist sie jedoch überall dort, wo Sklaverei betrieben wird oder es die Herrschenden als wichtig erachten, ihre Untergebenen körperlich zu züchtigen.

Sich gegen die Angriffe einer Neunschwänzigen zu verteidigen, ist sehr schwer, da man sich kaum gegen die überall hinreichenden Schnüre schützen kann. Allerdings ist auch die Chance, sich im Kampf mit ihr selbst zu verletzen, hoch.



»Die Neunschwänzige wird nicht nur von Sklavenaufsehern eingesetzt, sondern auch gerne beim Liebespiel. Habe ich mir zumindest sagen lassen.«
—Mirhiban al'Orhima, Tulamidische Feuermagierin

Neethaner Langaxt

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Neethaner Langaxt (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stn	180 HF	120 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* richtet zusätzlich +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 2 erschwert.

Neunschwänzige

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Neunschwänzige	Peitschen	1W3+1	FF 15	-2/-	mittel	2 Stn	90 HF	18 S
Neunschwänzige mit Metallstücken/Dornen	Peitschen	1W6+1	FF 15	-2/-	mittel	2,1 Stn	90 HF	25 S

Waffenvorteil: Verteidigungen gegen die Neunschwänzige sind um 1 erschwert.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Neunschwänzigen 1 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

Opferdolch

»Ehe ich, Sinistra, höchste Dienerin des Namenlosen auf Dere, dich holden Jüngling nun mit meinem Opferdolch durchbohre, höre meinen finsternen Meisterplan, um die Stadt Gareth und alle ihre Bürger ein für alle Mal zu unterjochen. Und glaube nur nicht, dass die heldenmütige Rondriane noch im letzten Moment hier erscheinen wird, um dich aus deiner Not zu retten.«

—Monolog der Erzschorin Sinistra aus dem Bühnenstück ‚Die Rettung des holden Jünglings‘, Heldenbühne Gareth, neuzeitlich



Der Opferdolch ist eine Waffe, die kein rechtschaffener Aventurier offen bei sich tragen würde, schreibt man ihn doch gemeinhin den Dienern des Namenlosen zu, die ihn als ihrem Herrn geweihte Ritualwaffe nutzen. Die schmale, geflammte Klinge ähnelt der Basiliskenzunge, dem Standesabzeichen der Draconiter, ist jedoch weit prächtiger verziert. Griff und Parierelement weisen oft goldene Intarsien und kultische Ornamente auf, auch purpurne Griffbänder und schmückende Edelsteine finden sich häufig. Als Waffe in einem handfesten Kampf erscheint der Opferdolch wenig tauglich, doch heißt es, dass die Priester des Dreizehnten mit ihm nur kleine Wunden schlagen müssen, um Schmerz und Furcht in die Herzen ihrer Opfer zu senden. Mit dem Opferdolch kann man besten aus dem Hinterhalt angreifen, Tiere des Zwölfgötterkultes reagieren besonders empfindlich auf Verletzungen durch das Mordinstrument, aber der Dolch hat auch einen Nachteil: Er mag gegen Ungerüstete eine tödliche Waffe sein, aber gerüsteten Gegnern hat er weitaus weniger entgegenzusetzen.



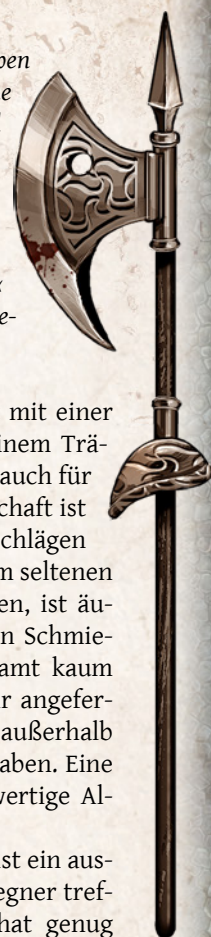
»Unterschätzt diese Waffe nicht. Finstere Diener des Namenlosen haben in dem Dolch die Macht ihres Herrn aufgenommen und können damit furchtbare Wunden reißen. Geron und ich standen mal diesem Kult gegenüber und der Priester setzte neben einem Dämon die Macht dieses Dolches gegen uns ein. Furchtbar.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Pailos

»Es heißt, den Waffen, die in der Esse der Zyklopen geschmiedet wurden, wohnen außergewöhnliche Kräfte inne. Sie sind von höchster Qualität und Eleganz und mit menschlicher Kraft nicht zu zerstören. Nur wahre Heldinnen und Recken sind würdig, sie zu tragen. Wie ich in den Besitz eines Pailos aus Zyklopenhand gelangt bin? Das weißt du nicht? Dann schweige und höre die Geschichte.«

—Pelleas von Pailos, legendärer zyklöpischer Krieger, 1033 BF



Der Pailos kombiniert ein schweres Axtblatt mit einer spitzen Stoßklinge und ermöglicht es so seinem Träger, die Waffe sowohl für wuchtige Hiebe als auch für schnelle Stiche zu verwenden. Der massive Schaft ist häufig mit einem Handschutz, eisernen Beschlägen und Verzierungen versehen. Einen der extrem seltenen Pailoi aus zyklöpischer Fertigung zu erstehen, ist äußerst kostspielig und auch von menschlichen Schmieden werden auf den Zyklopeninseln insgesamt kaum mehr als ein Dutzend dieser Waffen pro Jahr angefertigt, die dementsprechend teuer sind und außerhalb dieser Region kaum Verbreitung gefunden haben. Eine kostengünstigere, aber auch weniger hochwertige Alternative ist die Neethaner Langaxt.

Ein besonderer Vorteil der Bauart des Pailos ist ein ausführbarer Drehangriff, der gleich mehrere Gegner treffen kann, vorausgesetzt, der Pailosträger hat genug Übung. Wie bei einigen Stangenwaffen mit schwerem Kopfende ist es aber schwieriger, Angriffe anzutauschen.



»Das ist das Original. Eine phantastische Waffe, aber nur von demjenigen zu führen, der sowohl über Kraft als auch Geschick verfügt.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Opferdolch

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Opferdolch	Dolche	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stn	30 HF	50 S

Anmerkung geweiht (Namenloser), Waffe ist nur von Geweihten des Namenlosen erwerbbar

Waffenvorteil: Bei einem Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237) richtet der Opferdolch +2 TP an.

Im Kampf gegen Tiere, die dem Zwölfgötterkult heilig sind, erhält ein Geweihter des Namenlosen einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder weniger richtet der Opferdolch -1 TP an.

Pailos

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Pailos (2H)	Stangenwaffen	2W6+3	GE/KK 15	-1/-2	lang	4,5 Stn	180 HF	300 S

Waffenvorteil: Der Pailos erlaubt es, das Manöver **Rundumschlag** um 1 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver **Finte** ist um 1 erschwert.

Partisane

»Die Partisane, sicher, die darf man nicht unterschätzen. Eine zuverlässige Waffe ist das. Aber die Seitenklingen sind doch recht ... klein. Ziemlich klein. Regelrecht winzig. Also ich für meinen Teil halte ja mehr vom Hakenspieß.«

—Ugdalf Gänsefeder, Söldnerhauptmann von Ugdalfs Unverwüstlichen, neuzeitlich

Die Partisane ist ein knapp zwei Schritt langer Speiß aus stabilem Holz, der neben der klassischen Stoßspitze noch zwei weitere, symmetrisch an den Seiten angebrachte, Klingen besitzt. Diese Seitenklingen sollen das zu tiefe Eindringen der Waffe in den Leib des Gegners verhindern, um das anschließende Herausziehen zu erleichtern. Es handelt sich um eine aus dem Stoßspeer hervorgegangene Kriegswaffe, die aufgrund ihrer geringeren Länge und des im Kampf begrenzten Nutzens der seitlichen Schlagblätter, jedoch weit seltener anzutreffen ist als Piken und andere Speiße. In einigen Garden und Heeresseinheiten mit langer Tradition wird sie jedoch als zeremonielle Waffe geführt oder bei Paraden getragen. Geschickten Kämpfern ist es möglich, die beiden Seitenklingen zu nutzen, um die Waffe des Gegners einzuklemmen oder festzunageln. Allerdings sind Finten nicht sonderlich leicht mit der schweren Waffe einsetzbar, da man ihren Schwung nur schlecht in eine andere Richtung lenken kann, wenn man sich erst mal für eine Entscheidung hat.

Pike

»Ein Wald. Ein Wald aus Speißen. Mein ganzes Regiment war an dem Sturmangriff auf die Stellungen der Horaslegion beteiligt, aber ihr Pikenwall war undurchdringlich. Unser Angriff endete in einem blutigen Knäuel sterbender Pferde und Reiter. Nur wenige haben jenen schicksalhaften Tag überlebt. Seitdem gibt es das Puniner Gardereiterregiment nicht mehr.«

—Rimonetta Veltone, ehemalige Soldatin des Puniner Gardereiterregiments, Überlebende der Schlacht von Morte Folnor, 1029 BF

Die Pike ist ein überlanger, stabiler Speiß, dessen hölzerner Schaft bis zu vier Schritt messen kann. Häufig ist das obere Ende des Schafts mit eisernen Bändern verstärkt, um ein Abbrechen der Spitze zu verhindern. Die Bedienung ist leicht zu erlernen, doch für einen einzelnen Streiter ist diese Waffe kaum sinnvoll zu handhaben und für einen Zweikampf ist sie gänzlich ungeeignet. In der Schlacht wird sie häufig von zwei Kämpfern gemeinsam geführt und fast ausschließlich in der Formation mit dutzenden Pikenträgern angewendet. Im Horasreich gilt die Pike bereits als Königin des Schlachtfeldes, vermag ein unerschütterlicher Speißwall doch selbst einen Angriff der Schweren Reiterei zum Stehen zu bringen. Sollte es jedoch einem Gegner gelingen, einen Pikenträger zu unterlaufen, hat dieser praktisch keine Chance mehr, sich zu verteidigen. An einen Pikenträger in einer Formation heranzukommen, ist aber oft ein Ding der Unmöglichkeit.

Partisane

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Partisane (2H)	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	3,75 Stn	200 HF	100 S

Waffenvorteil: Die Partisane erlaubt es, das Manöver *Festnageln* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) um 2 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Pike

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Pike (2H)	Speißwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-	überlang	4,25 Stn	350 HF	50 S

Anmerkung: Diese Waffe kann nur in einem Formationskampf (siehe Seite 124) eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Um einen Pikenträger in einer Formation anzugreifen, muss ein Gegner im Nahkampf eine Erschwernis von 8 auf seine AT hinnehmen.

Waffennachteil: Sollte dem Gegner eine AT gegen den Pikenträger gelingen, hat dieser eine Erschwernis von 4 auf seine Verteidigung.

Rimkur

»Um sich die handwerklichen Fähigkeiten der Echsen vor Auge zu führen, muss man nur ihre Äxte ansehen. Lacht nicht, verehrte Anwesende, lacht nicht! Die Echsen schmieden tatsächlich!«

—der Echsenforscher und Magier Hilbert von Puspereiken bei einem Vortrag, kurz bevor dieser aufgrund von Tumulten abgebrochen wurde, 1038 BF

Dass Echsen Äxte nicht nur verwenden, sondern sogar schmieden, überrascht menschliche Gelehrte, Entdecker und Questadoren immer wieder aufs Neue.

Die Rimkur hat eine Länge von gut anderthalb Schritt und wird mit beiden Händen geführt. Der Kampfstil, für den sie verwendet wird, widerspricht den Kampfstilen, die man gewöhnlich bei einer Axt erwartet. Die Echsen verwenden sie auch für Hiebe, die schlimme Wunden anrichten können, jedoch benutzen sie sie teilweise eher wie einen Kampfstab zur Parade und stoßen auch mit der Spitze der Axt zu. Dies ist deshalb möglich, weil die Axt am Blatt deutlich leichter und schlanker gearbeitet wurde als viele andere Äxte ihrer Größe. In der Hand eines Menschen ließe sie sich ebenfalls auf diese Weise einsetzen, allerdings wurde noch nie ein Mensch gesehen, der eine solche Waffe abseits von Schaustücken besitzen würde. Im Echsischen steht Rimkur in der Originalbedeutung für „Feind“. Menschen haben den von den Achaz oft benutzten Begriff für die Axt übernommen und leicht zusammengezogen.



»Ich dachte, wir wollten hier über Waffen reden, und nicht über diesen echsischen Unsinn.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Scheibendolch

»Der Schlag gegen den Helm hat das Opfer von den Füßen geholt. Wahrscheinlich ein Streitkolben. Aber gestorben ist der Mann daran nicht. Seht Ihr das hier? Dieser präzise kleine Stich war es, der ihn umgebracht hat. Perfide und tödlich. Wäre die Waffe mit Gift präpariert, wäre nicht diese Präzision nötig gewesen. Welche Waffe der Täter benutzt hat? Ich würde nach einem schmalen, dreikantig geschliffenen Dolch suchen.«
—Aurora Delazar, Leibmedica und Alchimistin, neuzeitlich

Der Scheibendolch besitzt etwa die Maße eines Langdolchs, die Klinge ist häufig in Drei- oder Vierkantform geschliffen. Er weist sowohl zwischen Klinge und Griff als auch am Knauf eine runde Scheibe auf. Diese dient bei einem Stich als stabile Auflage für die Hand, um mehr Druck ausüben zu können. Etwa wenn es gilt, die Schuppenhaut einer Bestie, den Visierschlitz eines Helms oder die Gelenke einer Rüstung zu durchdringen. Der Scheibendolch ist in weiten Teilen Aventuriens verbreitet und insbesondere bei Rittern, Soldaten und Söldnern als Zweitwaffe beliebt.

Obwohl der Scheibendolch über eine Parierscheibe verfügt, sind Paraden mit ihm ein Graus und auch einige defensive Manöver wie ein Kreuzblock sind mit ihm nicht durchführbar.



»Der Scheibendolch ist im Grunde eine Variante des Panzerstechers. Er ist ähnlich gebaut wie ein Langdolch, er lässt sich zwar nicht so gut im Nahkampf führen, dafür ist er aber exzellent darin, Plattenharnische zu durchdringen und einem Gegner den Rest zu geben.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich weiß nicht, mir reicht meine Orknase, um einem Gegner den Rest zu geben. Dafür brauche ich keinen Scheibendolch.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Rimkur						Komplexität: komp (1 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Rimkur	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	lang	0/-2	2,25 Stn	150 HF	250 S

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Spitze des Blattes verwenden. Die Spitze verursacht 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS. Die Manöver *Festnageln* und *Zu Fall bringen* sind um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird die Rimkur von Nichtachaz geführt, erhält sie einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Scheibendolch						Komplexität: einf		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Scheibendolch	Dolche	1W6+2	GE 15	0/-3	kurz	1 Stn	45 HF	60 S

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten einen Malus von -2 RS. Gelingt es, gegen einen Gegner mit RS 4 und höher SP zu verursachen, so erleidet dieser zusätzlich +1 SP.

Waffennachteil: Der Scheibendolch kann das Manöver *Kreuzblock* nicht nutzen.

Steinbeil

»Greshnech brach mit seinen bloßen Händen den Feuerstein und nagte daran, bis daraus ein scharfes Blatt entstand. Dann nahm er Holz von dem uralten Baum Zhulchamshaz und formte daraus einen festen Griff. Zuletzt aber befestigte er das Axtblatt am Griff, indem er es mit den Sehnen seiner erschlagenen Feinde festband.«

—Sage des Helden Greshnech, wie sie im Mach'natûl-Stamm der Trollzacker erzählt wird, neuzeitlich



Selbst die in abgelegenen Regionen lebenden barbarischen Stämme, aber auch die Goblins und das Volk der Affenmenschen verfügen über archaische Formen des klassischen Beils, das sowohl als Werkzeug zur Holzbearbeitung wie auch als Waffe genutzt wird. Der aus Hartholz gefertigte Stiel dieser Waffe misst etwa zwei Spann, als Axtblatt dient ein mit Lederschnüren befestigter Stein, meist ein angeschärftes Stück Obsidian oder Feuerstein. Im Vergleich zu einem Beil mit stählernen Klinge erscheint das Steinbeil primitiv, doch ist es in der Hand eines geübten Kämpfers kaum weniger gefährlich. Bei einigen Völkern existieren zudem kleinere Exemplare, die als Wurfbeile für die Jagd und auf Kriegszügen eingesetzt werden.

Steinbeile sind gegen Metallrüstungen nicht sonderlich geeignet, aber sollte es einem Kämpfer gelingen, mit voller Wucht sein Ziel zu treffen, dann kann er formidablen Schaden anrichten.

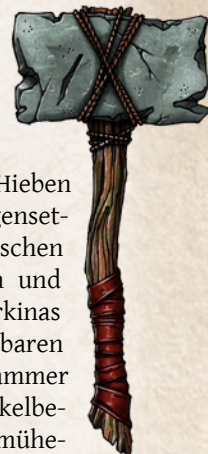


»Eine primitive Waffe, aber auch sie kann einem den Schädel zertrümmern.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Steinhammer

»Der erste Hieb schlug mein Schild entzwei. Der zweite riss mir die Waffe aus der Hand. Der dritte ... Warum ich noch lebe? Ich habe die Beine in die Hand genommen und bin gerannt so schnell ich konnte. Mit seinem schweren Steinhammer ist es dem Wilden nicht gelungen, mich einzuholen.«

—Bericht der Söldnerin Birsel Schwertfeger, Kundschafterin der Schwarzen Horden während der Erkundung der Trollzacken, 1021 BF



Der Steinhammer ist Hammer mit hölzernem Stiel und einem massiven Steinkopf. Es ist kaum möglich mit dem kopplastigen Hammer Schläge abzuwehren, denn es bedarf großer Muskelkraft um ihn auch nur anzuheben, doch lässt sich den wuchtigen Hieben mit den meisten Waffen nur wenig entgegensetzen. Der Steinhammer ist unter den barbarischen Völkern, insbesondere bei den Gjalskern und Fjarningern, weit verbreitet. Auch die Ferkinas des Raschtulswalls und die Trollzackerbarbaren kennen diese Waffe. So primitiv der Steinhammer sein mag, bereits der Anblick eines muskelbepackten Barbarenkriegers, der scheinbar mühelos den massiven Hammer in die Luft stemmt, mag ausreichen, um manchen Kämpfer dazu zu bewegen, es lieber nicht auf einen Kampf ankommen zu lassen. Präzise und kraftvoll geführt, vermag der Steinhammer jeden Schädel zu zertrümmern, aber wie bei allen Steinwaffen kann es auch mitten im Kampf passieren, dass der Steinhammer zerbricht.



»Und noch eine primitive Waffe. Aber ich kann euch dazu wieder eine Geschichte erzählen, von Scho-Boto, dem Steinhammer, einem Utulu, den man nach seiner Waffe benannte, nachdem er zwanzig Stammeskriegern der Yakosh-Dey damit den Schädel einschlug.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Steinbeil

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Steinbeil	Hieb Waffen	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	05 Stn	40 HF	4 S

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer erhöhen sich die TP nach dem Verdoppeln nochmals um +2 TP.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Steinbeil einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Steinhammer

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Steinhammer	Hieb Waffen	1W6+2	KK 14	0/-3	mittel	1 Stn	70 HF	20 S

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer erhöhen sich die TP nach dem Verdoppeln nochmals um +2 TP.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Steinhammer einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Stoßspeer

»Der Keiler ... Mein eigener Fehler. Zu viel Wein, verdammt noch mal! Hab ihn beim Stich verfehlt. Das Biest hat mich mit seinen Hauern vom Magen bis zur Brust aufgerissen. Aber ich ... ich habe es ihm heimgezahlt. Hab ihm meinen Stoßspeer durchs Auge getrieben ...«

—letzte Worte der Junkerin Robana von Baraton, ehe sie an ihrer Jagdwunde verstarb, neuzeitlich

Der Stoßspeer ist eine klassische Jagdwaffe. Er findet vor allem zur Jagd auf größeres Getier, wie Wildschweine, Bären oder noch gefährlichere Tiere, Verwendung und wird darob auch als Saufeder bezeichnet. Der etwa zwei Schritt lange Schaft wird von einem breiten Stechblatt gekrönt, hinter dem zwei seitlich angebrachte Knebelklagen abstecken, die verhindern sollen, dass die Klinge zu tief eindringt. Dies dient, ebenso wie ein häufig am Griff angebrachter Handschutz, der Sicherheit des Jägers, wird der Stoßspeer doch verwendet, um sich dem Ansturm des schweren Wildes direkt entgegenzustellen und es auf die Klinge auflaufen zu lassen. Diese Form der Jagd erfordert einigen Mut und wehe dem Waidmann, der sich verschätzt und mit der Klinge das Tier verfehlt. Mit dem Stoßspeer kann man ein Wildtier auch gut am Boden festnageln und es so langsam töten.

Sturmsense

»Stellt euch mal alle hier in einer Reihe auf. Mal sehen ... Ich zähle sieben Dreschflegel, fünf Sensen, acht Forken und drei Knüppel. Und damit sollen wir den Ansturm der Plünderer aufhalten? Rondra steh' uns bei! Wenigstens sind auch einige Sturmsensen mit dabei.«

—Weibelin Jadwige Torfstecher bei der Musterung des zusammengerufenen Landwehraufgebots des Küstendorfes Belenstrand, 1035 BF

Der gewöhnlichen Sense als Waffe im Kampf deutlich überlegen, ist die Sturmsense. Diese lässt sich mit geringem Aufwand herstellen, indem das gewöhnlich rechtwinklig vom Holzschaft abstehende Sensenblatt ähnlich einer Speerspitze als Verlängerung des Stiels befestigt wird. Die Sturmsense ist aufgrund ihrer einfachen Machart nicht sonderlich robust, dafür aber günstig in der Anschaffung und im Bedarfsfall leicht und notfalls auch ohne den Einsatz eines Schmiedes zu reparieren. Im Zweikampf ist die Sturmsense nur von begrenztem Nutzen, doch in der Formation, als Sensenwall eingesetzt, ist sie für Berittene wie Fußkämpfer eine ernstzunehmende Bedrohung. Die Waffe ist in Landwehrhaufen und bauerlichen Milizen weit verbreitet. Ihre Klingenseite fällt jedoch häufiger ab, sodass man manchmal notgedrungen nur noch mit dem Stiel oder einer Zweitwaffe weiterkämpfen muss.

Stoßspeer

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Stoßspeer (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	3,75 Stn	200 HF	100 S

Waffenvorteil: Der Stoßspeer erlaubt es, das Manöver *Festnageln* um 1 erleichtert auszuführen. Wer sich aus dem Manöver *Festnageln* befreien will, erleidet eine Erschwernis von 2 auf die Probe auf *Kraftakt* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152).

Waffennachteil: Im Nahkampf wird der Stoßspeer nicht in der Reichweite lang geführt, sondern in der Reichweite mittel. Im Reiterkampf gilt sie weiterhin als Waffe mit der Reichweite lang.

Sturmsense

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Sturmsense (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 16	-1/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	60 S

Waffenvorteil: Ein Kämpfer mit einer Sturmsense kann mit mindestens einem weiteren gleichbewaffneten Kämpfer einen Sensenwall bilden. Dieser darf sich maximal einen halben Schritt neben ihm befinden und muss in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Solange die Bedingungen erfüllt sind, kann der Wall aus beliebig vielen Kämpfern bestehen. Alle Kämpfer, die diesen Wall bilden, erhalten einen Bonus von +1 auf PA. Führen die Kämpfer stattdessen gemeinsam das Manöver *Sturmangriff* aus, verfällt der Bonus auf die PA, aber sie richten mit der Sturmsense jeweils zusätzlich +1 TP an (siehe **Regelwerk** Seite 249).

Waffennachteil: Richtet die Sturmsense 10 oder mehr TP bei einem einzigen Angriff an, so muss überprüft werden, ob sich die Sichelklinge ablöst. Bei 1 auf 1W6 löst sich die Klinge und der Held kann nur noch mit dem Holzstab weiterkämpfen (Werte wie Knüppel). Um die Klinge wieder zu befestigen, ist eine Probe auf *Metallbearbeitung* (Grob schmiedearbeiten) +3, 5 Minuten, beliebig viele Versuche, notwendig.

• Es reicht aus, wenn die Kämpfer den Sturmangriff innerhalb der gleichen KR ausführen, um den Bonus zu bekommen!

Turmschild

»Elendig schwer ist das Ding. Und den ganzen Weg vom Feldlager bis zum Schlachtfeld musste ich es schleppen. Zusätzlich zu meiner Armbrust, versteht sich. Aber als später das Hauen und Stechen so richtig losging, war ich dann doch ganz dankbar, dass ich meinen Turmschild mit dabei hatte.«

—Tar Rivitoz, al'anfanischer Armbrustschütze, neuzeitlich



Der Turmschild, je nach Region auch als Setz- oder Schützenschild bezeichnet, geht auf den rechteckigen Langschild der bosparanischen Legionäre zurück. Er wird aus mehreren Lagen Holz, Leder und Leim gefertigt und misst etwa acht Spann in der Höhe, sowie vier in der Breite. An der Unterseite ist der leicht gebogene Schild meist mit Dornen oder seitlichen Stützstreben versehen, sodass man ihn im Boden verankern kann und er nicht vom Träger festgehalten werden muss.

Man findet den Turmschild, mehr eine bewegliche Deckung als ein klassischer Schild, fast ausschließlich auf dem Schlachtfeld. Er ist insbesondere bei Armbrustschützen beliebt, ermöglicht er doch ein geschütztes Nachladen. Größter Nachteil des Schildes ist sein hohes Gewicht, das ein schnelles Vorrücken – oder einen schnellen Rückzug – erschwert.

Turnierschild

»Prächtig anzuschauen, die ganzen Schilde, nicht wahr? Ich hoffe ja sehr, dass wir den Grünen Ritter noch sehen werden, der hat ein ganz besonders hübsches Wappen.«

—so gehört auf einem Turnier in Weiden, neuzeitlich



Der Turnierschild ist aus Holz gefertigt, etwas kleiner als ein gewöhnlicher Schild und für den Einsatz auf dem Pferd gedacht. Mit zwei einfachen Leder-schlaufen auf der Rückseite wird er am Arm befestigt. In der Regel wird er prächtig bemalt und mit dem Wappen des Trägers versehen. So weist er seinen Besitzer nicht nur in den Schranken aus, als Aushängeschild wird er auch vor den Wettkämpfen an der Bahn angebracht. Dort kündigt er von der Anwesenheit seines Trägers, und die Herausforderer können ihn mit der Waffe berühren, um gegen den Besitzer anzutreten.

In einem echten Kampf kann man den Turnierschild zur Not auch verwenden, aber seine Form ist für den Einsatz bei der Tjoste gedacht und dementsprechend ist er dort auch vorteilhafter einzusetzen.

»Der Turnierschild ist so gebaut, dass er seinen größten Vorteil nur in einer Tjoste zeigt. Allerdings ist und bleibt er ein Schild, sodass er auch notfalls auf dem Schlachtfeld Schutz bietet.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Turmschild							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Turmschild	Schilde	1W6+1	KK 16	−6/+3	kurz	7 Stn	–	120 S
Anmerkung	großer Schild, 50 Strukturpunkte; zusätzlich −2 AT auf die Hauptwaffe; Verbirgt sich ein Kämpfer hinter dem Turmschild, so ist er gegen feindliche Fernkampfangriffe von vorne geschützt, ohne dass er eine Probe auf die Schild-PA ablegen muss. Allerdings kann er sich dann nicht mit dem Schild fortbewegen. Um den Schild wieder anzuheben und sich mit ihm zu bewegen, benötigt der Held 1 Aktion, kann aber dann sofort auch wieder regulär getroffen werden.							

Waffenvorteil: Bei der Abwehr von Pfeilen und Bolzen bekommt der Turmschild einen Bonus von +2 PA (nach der Verdopplung des Schild-Paradebonus).

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Gegner des Trägers eines Turmschildes immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls einen Turmschild, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe **Regelwerk** Seite 227) zum Tragen. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*. Der Träger eines Großschildes erleidet einen Abzug von 2 auf GS.

Turnierschild							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Turnierschild	Schilde	1W6	KK 16	−4/+1	kurz	3,5 Stn	300 HF	30 S
Anmerkung	kleiner Schild, 25 Strukturpunkte, bei der Tjoste gilt für den Turnierschild ein Parade-Bonus von +2.							

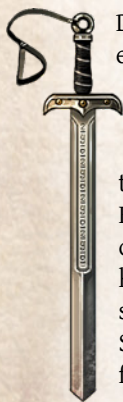
Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Turnierschwert

»Für das Turneyschwert gilt: Es darf im Gesamten nicht länger seyn als drei volle Spann und zwei Finger. Und seine Spitz muss seyn wohl abgerundet, auf das ein niehmand damit gestochen werdt. Und die Klinge soll auch nicht geschärfet seyn, auf das ein niehmand damit geschnitten werdt.«

—Auszug aus den Regularien des Großen Turniers in Gareth, 827 BF



Das Turnierschwert liegt mit einer Klingenlänge von etwa drei Spann zwischen Kurzschwert und Langschwert. Es ist ausgewuchtet wie ein gewöhnliches Schwert, besitzt aber eine abgerundete Spitze und die Klinge ist in der Regel stumpf. Turnierschwerter werden verwendet, um die ‚guten‘ Schwerter vor Klingenverschleiß zu schonen und zu vermeiden, dass es während eines Schwertkampfes oder im Buhurt zu schweren Verwundungen kommt. Die Anschaffungskosten liegen unter denen eines echten Schwertes, allerdings ist die Waffe auch bruchanfälliger als eine für die Schlacht geschmiedete Klinge. Bei Übungskämpfen werden bisweilen ebenfalls

Turnierschwerter an Stelle der sonst üblichen Holzscherter eingesetzt, um die Trainierenden an das Gewicht und die Wucht einer echten Waffe zu gewöhnen.



»Einige dieser Schwerter sind aus Holz, andere wiederum aus Metall gemacht. Aber sie gehen leicht kaputt, die taugen nichts für einen echten Kampf.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Das ist der Sinn dieser Schwerter. Sie sind nicht dazu da, um jemanden ernsthaft zu verletzen, sondern damit Ritter und Krieger sich im Turnier miteinander messen können. Wären sie scharf, würden bei jedem Turnier Dutzende Kämpfer sterben.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



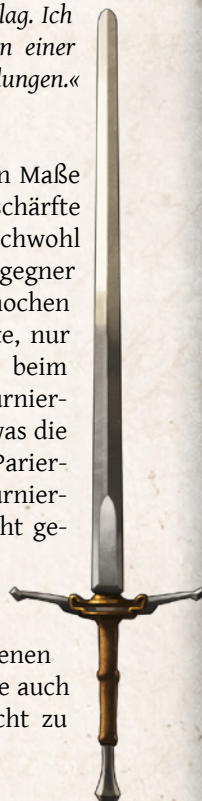
»Eine geradezu perainegefallige und gleichzeitig rundergefallige Waffe. Das gelob ich mir.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Turnierzweihänder

»Es war ein beeindruckender Anblick, als die beiden Favoriten des Turniers einander mit ihren Zweihändern gegenüberstanden. Ungeachtet des Gewichts von Waffen und Rüstung folgte in Windeseile Schlag auf Schlag. Ich habe versucht, die Atmosphäre des Kampfes in einer Skizze festzuhalten, doch es ist mir nur zum Teil gelungen.«

—Belfionn Lentei, horasische Hofmalerin, 1039 BF



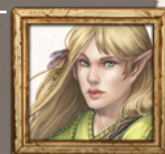
Der Turnierzweihänder besitzt die typischen Maße eines echten Zweihänders, hat jedoch ungeschärfte Schneiden und eine abgerundete Spitze. Gleichwohl vermag ein kräftiger Kämpfer einem Turniergegner auch mit dieser Waffe nur allzu leicht die Knochen zu brechen, wenn der Hieb eine ungedeckte, nur leicht gepanzerte Stelle trifft. Ähnlich wie beim Kriegszweihänder existiert auch bei der Turnierwaffe eine große Bandbreite an Varianten, was die Klingenlänge und die Ausgestaltung von Parierstange und Griff angeht. Die Stabilität der Turnierwaffe bleibt hinter der eines für die Schlacht geschmiedeten Zweihänders zurück, sodass die Klinge deutlich leichter bricht, was ebenfalls eine Verletzungsgefahr darstellt.

Die umherwirbelnden Splitter einer geborstenen Klinge sind für die am Kampf beteiligten, wie auch für allzu dicht stehende Zuschauer ein nicht zu unterschätzendes Risiko.



»Hier gilt ähnliches, wie beim Turnierschwert. Die Waffe ist nur für einen Turnierzweikampf geeignet, aber man kann damit notfalls auch einen Goblin verprügeln.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ihr Menschen kämpft gegeneinander, um euch zu töten. Und manchmal auch, um euch nicht zu töten. Ihr bleibt mir manchmal wirklich rätselhaft.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Turnierschwert

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Turnierschwert	Schwerter	1W6+1	GE/KK 16	0/0	mittel	0,5 Stn	200 HF	20 S

Anmerkung Bei 7 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht das Turnierschwert.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Turnierzweihänder

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Turnierzweihänder (2H)	Zweihandschwerter	1W6+3	GE/KK 16	0/-2	mittel	2,25 Stn	160 HF	40 S

Anmerkung Bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht der Turnierzweihänder.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Verstärkter Holzschild

»Ein solider Schild ist oft mehr wert als eine teure Rüstung. Er ist immer schnell zur Hand und man kann damit nicht nur sich selbst, sondern auch andere schützen. Ein verstärkter Holzschild, wie dieser hier, hat mir mehr als einmal das Leben gerettet.«

—Ambrosio Nirrano, ehemaliger Söldner und Leibwächter, neuzeitlich



Der verstärkte Holzschild besteht aus mehreren überlappenden und miteinander verleimten Holzlagen, die mit einem Gitter eiserner Streben oder Nieten verstärkt sind. Die Ränder werden zusätzlich mit eisernen Kanten versehen, was die Stabilität und Widerstandskraft deutlich erhöht. Die Rückseite ist meist mit Filz überzogen. Der Schild misst etwa drei Spann und wird mit einem Halteriemen und Griff, gelegentlich auch mit zwei Halteriemen, am Unterarm getragen. Häufige Erscheinungsform ist die eines klassischen Wappenschilds, bei Streitern von Stand mit einem Wappenbild versehen. Es werden jedoch auch Rundschilde in dieser Machart gefertigt, die dann häufig einen geschmiedeten Buckel in der Mitte tragen. Völker, bei denen Eisen rar ist, verwenden häufig Kupfer für die metallenen Teile des verstärkten Holzschields.



»In der zwergischen Variante ein guter und brauchbarer Schild, ganz so wie es sein sollte.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Veteranenhand

»Unsere Leute vor Ort sollen insbesondere nach versteckten Waffen Ausschau halten. Stiefelklingen und Trickdolche werden bei einer oberflächlichen Kontrolle leicht übersehen. Und habt insbesondere auch ein Auge auf Gäste mit Handschuhen.«

—Anweisung des Geheimrats Raoul ya Avona an seinen Adjutanten, neuzeitlich

Die Veteranenhand erscheint dem unbedarften Beobachter meist wie ein eiserner, bisweilen auch lederner, Prothesenhandschuh für Hand oder Unterarm. Im Handrücken verbergen sich jedoch bis zu vier kurze Klingen, die hervorschnellen, wenn der Träger seine Hand zur Faust ballt. Die Veteranenhand gilt als heimtückische Waffe des lichtscheuen Gesindels und ihr Besitzer mag leicht für einen Meuchelmörder gehalten werden. Ihr Besitz ist in vielen Städten des Mittelreichs und des Horasreiches verboten und teilweise unter empfindliche Geld- oder Schandstrafen gestellt. Da für die Anfertigung dieser Waffe zudem ein gewisses Geschick von Nöten ist, ist sie entsprechend teuer und ihr Preis mag leicht den eines gut gearbeiteten Schwerts übersteigen. Ähnlich wie andere Trickwaffen, erfreut sich die Veteranenhand in einschlägigen Kreisen dennoch ungebrochener Beliebtheit. Die Veteranenhand ist im Kampf ohne andere Waffen von größerem Vorteil, aber man muss dennoch das Risiko abwägen, denn manchmal bleibt man auch mit den Klingen irgendwo hängen.



Verstärkter Holzschild

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Verstärkter Holzschild	Schilde	1W6	KK 16	-4/+1	4 Stn	–	70 S	25 S

Anmerkung kleiner Schild, 30 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Beim Manöver *Schildstoß* ist die Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* um 1 erleichtert (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 163).

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Veteranenhand

Komplexität: komp (1 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Veteranenhand	Raufen	1W6+2	GE/KK 14	0/+2	kurz	3 Stn	–	150 S

Anmerkung Um die Klingen aus der Veteranenhand fahren zu lassen, benötigt man 1 freie Aktion, um sie wieder einfahren zu lassen 2 Aktionen. Mit der Hand, die die Veteranenhand trägt, kann keine weitere Waffe genutzt werden.

Waffenvorteil: Wird ein mit der Veteranenhand ausgeführter Angriff von einem Bewaffneten pariert, erhält der Träger der Veteranenhand nicht wie beim Raufen üblich den halben Waffenschaden. Bei Angriffen mit der Veteranenhand muss man die Paraden eines Bewaffneten also nicht mehr fürchten - sehr wohl aber immer noch ihre Angriffe.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfs um 2 erhöht.

Walschild

»Das Schiff brach also in der Mitte entzwei und versank mit seiner gesamten Ladung. Aber die Besatzung hat überlebt. Und weißt du auch, wie die Jungs und Mädels das fertiggebracht haben? Sie haben sich alle am Walschild des Swafnirdieners festgehalten, denn so ein Walschild, der ist unsinkbar, das Wohl, bei Swafnir!«

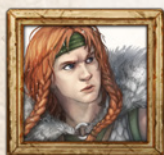
—Birka Haakonsdottir, reisende Baderin aus dem Norden Thorwals, neuzeitlich



Der Walschild ist eine besondere Form des Rundschildes der Thorwaler und dient den Geweihten des Walgottes Swafnir als Zere monialgegenstand. Der oftmals aufwändig verzierte Schild besitzt einen Durchmesser von bis zu einem Schritt. Die Innenseite ist mit Filz überzogen, auf der Vorderseite trägt er einen eisernen Buckel und ist mit

Walsymbolen versehen. Häufig finden sich auch Abbildungen des mit Hranngar ringenden Swafnir. Der Walschild gilt im gesamten aventurischen Norden als Erkennungszeichen der Diener Swafnirs und kein Thorwaler würde es wagen, einen solchen Schild nachzuahmen oder gar zu rauben. Vielerorts glauben die Nordleute, es bringe Glück, den Schild eines Swafnirgeweihten zu berühren oder gar zu umarmen.

Bei einem thorwalschen Sturmangriff ist der Walschild ebenso gut geeignet wie ein Thorwalerschild. Und er hat auch den gleichen Nachteil: Vom Pferd eingesetzt erweist sich der Schild als zu sperrig für eine sinnvolle Verteidigung.



»Da irrt sich Arbosch. So muss ein Schild sein.«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

Wurmspieß

»Der Wurmspieß ist das beste Beispiel dafür, dass es Dinge gibt, die so gut sind, dass man sie einfach nicht mehr verbessern kann. Praktisch, solide und seit Generationen ungebrochen erfolgreich. Was will man mehr?«

—Zandrosch Sohn des Gandrosch, amboss-zwergischer Söldner, neuzeitlich



Der Wurmspieß zählt zu den ältesten Waffen der Zwergenvölker. Er ist Gegenstand zahlreicher Legenden und Lieder, wurde er doch bereits in den großen Drachenkriegen der grauen Vorzeit gegen die geschuppten Feinde der Angroschim eingesetzt. Seine Form ähnelt der Partisane, doch ist der Wurmspieß kürzer, massiver und mit einem Handschutz ausgestattet, sowie mit eisernen Beschlägen verstärkt, um auch dem Zusammenstoß mit dem Schuppenpanzer eines Lindwurms standzuhalten. Die seitlich angebrachten Klingen sollen verhindern, dass die Klinge zu tief in den Leib eines geschuppten Gegners eindringt, sodass sie auch nach einem kräftigen Stoß wieder herausgezogen werden kann. Da die Länge der Waffe auf die Körpermaße der Angroschim ausgelegt ist, findet man den Wurmspieß nur sehr selten außerhalb der Zwergenvölker. Einige wenige Exemplare haben gleichwohl, meist als wertvolles Geschenk, ihren Weg in menschliche Hände gefunden. Aufgrund ihrer Form sind Täuschungsmanöver nur schwer einsetzbar, aber das ist auch nicht Sinn und Zweck des Wurmspießes.

»Eine gute Waffe und der Name kommt nicht von ungefähr. Damit kann man Tatzelwürmer ebenso gut aufspießen wie einen Lindwurm.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Walschild

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Walschild	Schilde	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	3,5 Stn	–	85 S

Anmerkung mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte, geweiht (Swafnir), Waffe ist nur von Swafnirgeweihten erwerbbar

Waffenvorteil: Wird der Walschild zusammen mit einer anderen Waffe mit dem Manöver *Sturmangriff* eingesetzt, so erhält die andere Waffe einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Auf dem Rücken eines Reittiers lässt sich nur der einfache Schild-Bonus einsetzen.

Wurmspieß

Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Wurmspieß (2H)	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stn	180 HF	120 S

Waffenvorteil: Der Wurmspieß erlaubt es, das Manöver *Festnageln* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) um 2 erleichtert auszuführen. Gegen Drachen verursacht der Wurmspieß +2 TP.

Waffennachteil: Wird ein Wurmspieß von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Zwergenskraja

»Sieh dir nur diese halbe Portion an. Ist kaum größer als ein Kind und sichert sich dennoch den besten Platz am Feuer und das schmackhafteste Stück Fleisch! Wie? Warum ich mir das bieten lasse? Hast du seine Axt nicht gesehen? Dass die so harmlos und beinahe kindlich anmutet, ist nur eine weitere Tücke der Waffen des Zwergenvolks.«

—so gehört in einer Kneipe am Rande der Schattenlande, neuzeitlich



Die zwergische Variante dieser Doppelblatt-Handaxt mit dem langen Dorn an der Spitze ist, im Gegensatz zu ihren, um ein vielfaches größeren und schwereren Namensvettern, besonders handlich und eignet sich damit insbesondere als leichtes Reisegepäck für den wehrhaften Abenteurer – sie ist die Universalwaffe des Zwergenvolks und als solche ideal auf die geringe Körpergröße ihrer Nutzer angepasst.

Ob Holz oder Haut, die rasiermesserscharfen Blätter der Axt zerteilen jeden Stoff mit der Zuverlässigkeit, die dem zwergischen Handwerk nachgesagt wird. Beide Axtblätter sind zudem perfekt austariert, was die Zwergenskraja im Notfall auch zum tödlichen Wurfgeschoss werden lässt. Der lange Dorn eignet sich sowohl zum Rösten von erlegtem Wild über einem Feuer, als auch als Dolch im Zweikampf. Und im Gegensatz zu den großen Varianten dieser Waffe lässt sie sich gut am Gürtel oder auf dem Rücken mit sich führen, ohne dass sein Träger Gefahr läuft, sich bei einer unbedachten Bewegung selbst aufzuspießen.

»Ihr Thorwaler habt auch so eine Axt. Du weißt aber schon, Tjalva, dass ihr sie euch bei meinem Volk abgeschaut habt, oder? Ihr habt nur die Größenverhältnisse angepasst.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



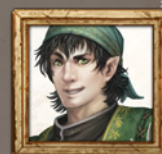
»Das will ich nicht leugnen. In meiner Ottajasko erzählt man sich die Geschichte, dass es auf einer der Inseln der Olportsteine einen zwergenhaften Mann gab, einen Meisterschmied, der uns nach unserer Ankunft an den Gestaden von Olport lehrte, die Skraja herzustellen.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Ich bin ein wenig überrascht, dass diese Waffe trotz ihrer Form so gut in der Hand liegen soll. Stört das doppelte Axtblatt nicht? Ist die Waffe nicht zu wuchtig?«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



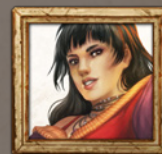
»Nicht im Geringsten. Die Skraja liegt ausgezeichnet in der Hand und sie ist auch nicht zu schwer. Ganz im Gegenteil, man kann damit fast so präzise sein wie mit einem Schwert.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Ist der Name Skraja aber nicht aus dem Thorwal-schen? Wie heißt die Axt den auf Rogolan?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Liebe Mirhiban, genauso wie du nicht alle deine magischen Tricks verrätst, schweige auch ich über Zwergengeheimnisse.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Zwergenskraja						Komplexität: komp (1 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zwergenskraja	Hieb Waffen	1W6+3	KK 13	0/-1	mittel	2 Stn	60 HF	100 S

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+2 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Im Status *Eingeengt* sind AT und PA mit der Zwergenskraja um jeweils 2 Punkte weniger erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Zwergenskraja von Nichtzwergen geführt, erhält sie einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Wurde mit der Zwergenskraja erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 5 oder 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Fernkampfaffen

Balestra

»Laden, durchspannen, anlegen, zielen und ... Salve! Ihr schützt die Pikeniere, die das Geviert der Bosparanischen Ordonnanz halten. Kommen die gegnerischen Plänkler zu nah, dann ist es eure Aufgabe sie von einem Angriff abzuhalten ... Nachladen ... Dafür steht euch mit der Balestra eine der modernsten Waffen zur Verfügung, die jemals ersonnen wurde ... Durchspannen ... Ihre Durchschlagskraft ähnelt einer Leichten Armbrust, doch ihre Schussfrequenz ist deutlich höher ... Anlegen ... Drill und Disziplin sind in der Formation Alles! ... Zielen ... Haltet die Ordnung aufrecht – um jeden Preis ... Salve!«
 –Hauptmann Gerdenwald, Söldner im Dienste des Horasreiches, neuzeitlich

Die Balestra ist eine mittelgroße, im Horasreich relativ weit verbreitete, Torsionsarmbrust. Ihre Torsionsbündel sind parallel zum Lauf in einer geschlossenen Kammer angebracht, um die empfindliche Mechanik zu schützen. Im Gegensatz zu den großen Armbrüsten verschießt die Balestra allerdings keine Bolzen, sondern kleine Bleikugeln, die einzeln nachgeladen werden müssen. Die Waffe wird mit einem unter dem Lauf montierten ‚Geißfuß‘ gespannt und ist leicht zu bedienen. Ihr überschaubares Gewicht und das geringe Packmaß hat sie zu einer beliebten Waffe in horasischen Schützenregimentern werden lassen, aber auch beim Adel des Alten Reiches erfreut sie sich als Jagdwaffe wachsender Beliebtheit. Einige ausschließlich militärische Varianten verschießen auch Bolzen statt Kugeln oder sind mit einem Repetier-Magazin ausgestattet, um den Ladevorgang zu beschleunigen (siehe Seite 121).



Borndorn

»Und der Rotpelz, der hat Zähne
 Und die trägt er im Gesicht
 Doch Mjesko, hat nen Borndorn
 Und der Borndorn den Goblin sticht.

Ja der Mjesko, hat nen Borndorn
 Und den wirft er, bis er bricht.
 Doch im Bornwald, lebt Milzenis
 Und den reizt du besser nicht.«

—altes Lied der Bornflößer, seit Jahrhunderten von einer Generation an die nächste weitergegeben



Der Borndorn ähnelt einem kurzen Pfeil aus angeschräpftem Dreikantstahl. Er besitzt eine, selbst für einen Wurfdolch, stark kopflastige Klinge ohne Schneiden und einen schlanken Griff ohne Parierstange. Aufgrund seiner pfeilförmigen Form, und da sich der Borndorn im Flug nicht dreht, kann er sehr zielgenau geworfen werden. Ursprünglich eine Waffe der Bornflößer, hat er sich, wegen seiner vorzüglichen Flugeigenschaften, inzwischen über ganz Aventurien verbreitet. Ebenso wie die Waffe, hat auch der auf Schiffen und in Flößen beliebte Zeitvertreib, um die Wette nach einer Korkscheibe mit markierten Zielen zu werfen, der von den Flößern nicht nur zur Übung ihrer Zielgenauigkeit, sondern als regelrechter Sport betrieben wird, Einzug in viele Schenken und Gasthäuser auch außerhalb des Bornlands gehalten. Der Borndorn kann deutlich weiter geworfen werden als ein normaler Wurfdolch, allerdings ist er dann nicht mehr ganz so gefährlich. Gegen Kettenhemden oder bessere Rüstungen erweist er sich ebenfalls als nicht sonderlich effektiv.

Balestra						Komplexität: komp (4 AP)			
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	
Balestra	Armbrüste	2W6+2	4 Aktionen	10/35/60	Kugeln	2,75 Stn	80 HF	200 S	

Waffenvorteil: Die Abzüge für Schüsse auf Ziele der Größenkategorie klein und winzig sinken um 1.

Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 2 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.

Borndorn						Komplexität: einf			
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	
Borndorn	Wurfaffen	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	–	0,75 Stn	45 HF	65 S	

Waffenvorteil: Der Borndorn kann auch die Reichweiten 5/15/30 benutzen, allerdings richtet er dann nur noch 1W6 TP an.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Borndorn einen Bonus von +1 auf RS.

Fledermaus

»Und dann hat der Zwerg etwas nach mir geworfen. Ich habe mich geduckt, weil ich dachte, er zielt auf meinen Kopf, aber ehe ich mich versah, hatte sich das Ding auch schon um meine Beine gewickelt. Und im nächsten Moment lag ich auf der Fresse.«

—Bericht der Söldnerin Birscl Schwertfeger, Kundschafterin der Schwarzen Horden während der Eroberung Lorgoloschs, 1021 BF

Eine Entwicklung der Brillantzwerg ist die Fledermaus, eine Wurf-Waffe aus langen Schnüren oder Lederriemen, an deren Enden Gewichte, meist kleine Eisenkugeln oder mit Widerhaken versehene Bleistücke befestigt sind. Die Fledermaus dient in erster Linie als Jagdwaffe, um Rehe oder Hirsche zu Fall zu bringen. Sie wird wie eine Schleuder seitlich oder über dem Kopf herumgewirbelt, ehe sie auf das Ziel geworfen wird. Die breite Flugbahn der Wurfschlinge erleichtert zwar das Treffen eines Ziels, dennoch erfordert der Umgang eine gewisse Übung, ehe es gelingt, einer Jagdbeute, einem Pferd oder einem Gegner damit aus dem Wurf heraus mit der rotierenden Schlinge die Beine zu fesseln. Die Fledermaus ist unter den anderen Zwergenvölkern kaum verbreitet, doch kennt man in einigen Regionen der Tulamidenlande, vor allem im mhanadischen Hochland, in Arratistan und im Shadif vergleichbare Jagdwaffen. Man kann damit wirklich gut jemanden fesseln, allerdings ist selbst für erfahrene Werfer das genaue Zielen so gut wie unmöglich.



Granatapfel

»Habe ich euch schon einmal die Geschichte erzählt, wie ich ganz allein, mit nichts als einem Granatapfel und einem Lasso, eine horasische Karavelle erobert habe?«

—Capitan Diago Delazar, meridianischer Seeoffizier, neuzeitlich

Zu den neuesten Entwicklungen unter den Wurf-Waffen zählt der Granatapfel, eine mit Brandöl, dem gefürchteten Hylailer Feuer, gefüllte Tonkugel. Die Wurfkugel ist mit einer Lunte versehen, die vor dem Wurf entzündet wird. Trifft der Granatapfel auf festen Grund oder eine Rüstung, so zerbricht die Kugel und das brennende, kaum zu löschende Öl spritzt umher und entzündet alles Brennbares. Brandöl-Wurfkugeln werden bisher fast ausschließlich in den Armeen der großen Reiche eingesetzt und sind außerhalb des Militärs nicht frei erhältlich. Besitz und Verkauf sind für Zivilisten unter Verbot gestellt und werden vielerorts empfindlich bestraft.



»Damit sollte niemand spielen, der sich damit nicht auskennt. Ein Fehler, und man steht selbst in Flammen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Ich werde es mal ausprobieren.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

»NEIN!«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Fledermaus								Komplexität: prim
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Fledermaus	Schleudern	speziell	2 Aktionen	5/10/20	–0,5 Stn	– 10 S	180 HF	400 S
Anmerkung	Gegen den Angriff mit einer Fledermaus kann man sich nur mit einer Schilde-PA oder mit Ausweichen verteidigen. Misslingt dies, erleidet das Opfer bis zum Ende der nächsten KR den Status Liegend und Fixiert. Um sich von der Fledermaus zu befreien, ist 1 Aktion notwendig.							

Waffenvorteil: Solange das Opfer unter den Status Liegend und Fixiert leidet, sind alle weiteren Aktionen des Opfers um 1 erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Fledermaus von Nichtzwerge geführt, erhält sie einen Malus von –2 FK.
Mit einer Fledermaus kann man nicht zielen (siehe **Regelwerk** Seite 242).

Granatapfel								Komplexität: komp (10 AP)
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Granatapfel	Wurf-Waffen	speziell	2 Aktionen	2/4/8	1 Stn	–	200+ S	120 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Hylailer Feuer

Hylailer Feuer wird streng überwacht und ist fast ausschließlich beim Militär der größeren Reiche Aventuriens verbreitet. Der Besitz von Hylailer Feuer ist in den meisten Regionen Aventuriens verboten.

Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Das Feuer richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an (durch Brennend auf kleiner Fläche). Alle 5 KR wird die Fläche, die betroffen ist, um eine Stufe größer.

Dem Granatapfel kann man nur ausweichen oder eine Schild-PA ausführen. Hylailer Feuer zu löschen, ist extrem schwer: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um 5 erschwert. Allerdings zündet das Hylailer Feuer nicht immer beim Aufprall (siehe Qualitätsstufen).

Typische Ingredienzien: Erdpech, Holzkohle, Orazal, reiner Schwefel, Steinöl, Walrat

Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler

Labor: alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): luftdicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 10 AP

Qualitätsstufen:

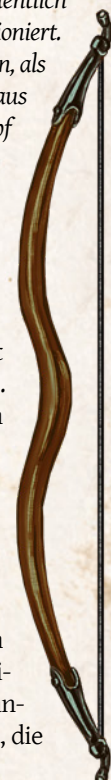
- 1: Zündet bei 1-2 auf W6, brennt 1W6 KR lang
- 2: Zündet bei 1-3 auf W6, brennt 1W6+2 KR lang
- 3: Zündet bei 1-3 auf W6, brennt 2W6+4 KR lang
- 4: Zündet bei 1-4 auf W6, brennt 2W6+6 KR lang
- 5: Zündet bei 1-4 auf W6, brennt 3W6+8 KR lang
- 6: Zündet bei 1-5 auf W6, brennt 3W6+10 KR lang

Kriegsbogen

»Willst du in die Schlacht ziehen, dann gibt es dafür keinen besseren Bogen als den Kriegsbogen. Natürlich musst du ordentlich Kraft in den Armen haben, damit die Sache funktioniert. Aber wenn wir ein paar von diesen Bögen gehabt hätten, als die Andergarstigen uns damals 1018 bei Joborn feige aus dem Hinterhalt überfallen haben, dann wäre der Kampf sicher anders ausgegangen. So viel steht mal fest.«

—Jorane Salzarengrund, Nostrische Söldnerin, 1036 BF

Der gefährlichste unter den Bögen ist der Kriegsbogen, besitzt er doch eine Durchschlagskraft, die noch über die eines Langbogens hinausgeht. Ähnlich wie auch der Jagdbogen liegt er in der Größe zwischen Kurz- und Langbogen. Der Kriegsbogen wird aus besonders hartem Holz gefertigt, im Norden meist Steineiche, im Süden Tiitok. Die Sehne ist häufig mit Seide umspannen, um ihre Stabilität zu erhöhen. Es bedarf großer Muskelkraft einen solchen Bogen zu spannen und nur wenige haben es in dieser Waffe zur Meisterschaft gebracht. So ist der Kriegsbogen auch in den Armeen der großen Reiche ein seltener Anblick und findet nur in einigen wenigen Eliteeinheiten Verwendung. Auf kurze Distanzen ist der Kriegsbogen eine vernichtende Waffe, die sich noch dazu recht schnell einsetzen lässt.



»Ich bin zwar kein Fernkämpfer, aber ich habe aber als Infanterist gesehen, welche verheerende Wirkung ein Banner Kriegsbogenschützen haben kann.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



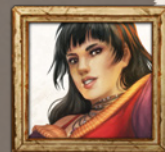
»Manchmal muss man mit einem Bogen nicht nur Jagen, sondern sich auch verteidigen oder Eindringlinge vertreiben. Aber kein fey würde jemals auf die Idee kommen, ein yara anzufertigen, um damit Krieg zu führen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



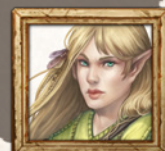
»Ich muss dir hier widersprechen. Zwar mag dies heute der Fall sein, aber als ihr Elfen noch eine Hochkultur ward und Eroberungskriege geführt habt, gab es sehr wohl elfische Kriegsbögen. Alte erhaltene Aufzeichnungen der Simyala-Fragmente berichten davon.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Das ist lange her und aus unserer Erinnerung verschwunden.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Kriegsbogen						Komplexität: komp (4 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Kriegsbogen	Bögen	1W6+8	2 Aktionen	25/50/100	Pfeile	1 Stein	140 HF	100 S

Waffenvorteil: Auf eine Distanz von bis zu 50 Schritt richtet der Kriegsbogen +2 TP an.

Waffennachteil: Für jeden Punkt KK unter 16 sind die Proben auf FK um 1 erschwert.

Schleuder

»Der Herr Junker sieht es nicht gerne, wenn ich damit übe. Aber ich denke mir, was er nicht weiß, darüber kann er sich auch nicht ärgern.«

—Rigurda Albuminer, Hirtin, neuzeitlich

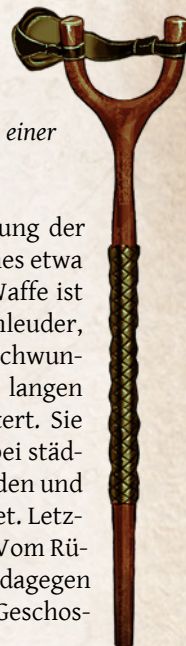
Die Schleuder besteht in ihrer einfachsten Form aus einer zwei bis drei Spann langen Lederschlinge, die in der Mitte eine kleine, taschenartige Ausbuchtung für das Geschoss aufweist. Als Munition dienen etwa kieselgroße Steine. Die Waffe lässt sich leicht verbergen oder als einfacher Ledergürtel tarnen. Sie zählt zu den ältesten Waffen der Menschen und war die gebräuchliche Fernkampf-Waffe der bosparanischen Legionen. In neuerer Zeit ist sie aber aufgrund ihrer, gegenüber Bogen und Armbrust, geringeren Reichweite und Durchschlagskraft in Heeren und Söldnerhaufen kaum mehr anzutreffen. Eine Ausnahme bilden die Zyklopeninseln und einige gemeinhin als abgelegene und rückständig geltende Regionen. Auch in Gebieten in denen Unfreien Waffen gänzlich versagt werden, findet die Schleuder bei Hirten und Bauern bisweilen als (heimliche) Jagdwaffe oder zur Verteidigung des Viehs gegen Raubtiere Verwendung. Das Volk der Goblins nutzt ebenfalls die Schleuder als Jagd- und Kriegswaffe.



Stabschleuder

»Was versteckst du da? Gibst du das wohl her, Rotpelz, elender! Eine Stabschleuder. Ich hab's mir doch gedacht! Mit genau so einer hat mir am letzten Windstag jemand bei der Abendpatrouille gegen den Helm geschossen. Das warst du nicht? Dein Glück, dass ihr Goblins alle gleich aussieht. Aber die Schleuder ist kon ... kon-fisi ... also auf jeden Fall ist das Ding hiermit beschlagnahmt!«

—Valpo Fuxfell, Stadtgardist aus Festum, bei einer Durchsuchung im Gerberviertel, 1040 BF



Die Stabschleuder ist eine Weiterentwicklung der Schleuder, bei der die Schlinge am Ende eines etwa ein Schritt langen Stabs befestigt ist. Die Waffe ist leichter zu handhaben als die einfache Schleuder, da sie nicht seitlich oder über dem Kopf geschwungen wird, sondern ihre Wirkung aus dem langen Hebelarm kommt, was das Zielen erleichtert. Sie ist günstig in der Herstellung und sowohl bei städtischen Milizen, als auch unter Straßenbanden und den Goblins des Festumer Ghettos verbreitet. Letztere setzen sie auch für die Rattenjagd ein. Vom Rücken eines Pferdes aus lässt sich die Waffe dagegen kaum sinnvoll einsetzen und je weiter die Geschosse fliegen, desto harmloser werden sie.

Schleuder							Komplexität: prim	
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Schleuder	Schleudern	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steinchen	0,25 Stn	50 HF	5 S

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Stabschleuder							Komplexität: prim	
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Stabschleuder	Schleudern	1W6+3	2 Aktionen	10/20/60	–	1 Stn	–	15 S

Anmerkung Stabschleudern lassen sich nicht vom Pferderücken aus einsetzen.

Waffenvorteil: Beim Zielen (siehe **Regelwerk** Seite 242) erhöht sich die Erleichterung um insgesamt 1 (unabhängig davon, wie lange man zielt).

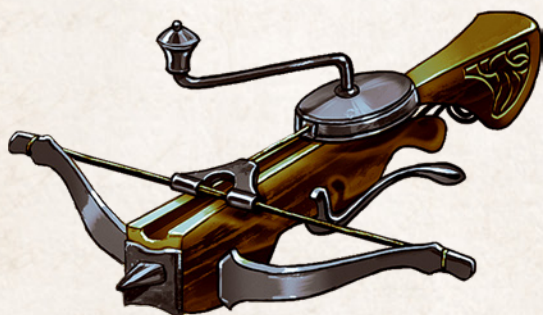
Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 1W6, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit mit eingerechnet wird).

Windenarmbrust

»Elendig schwer ist das Ding. Und in der Zeit, die ich brauche, um sie zu laden, hat ein Bogenschütze gut und gerne acht Pfeile abgeschossen. Aber ich würde meine Armbrust trotzdem gegen keine andere Waffe eintauschen.«

—Tar Rivitoz, al'anfanischer Armbrustschütze, neuzeitlich

Die Windenarmbrust, als Weiterentwicklung der zwergischen Konstruktion, existiert erst seit wenigen Jahrzehnten. Sie ist eine Entwicklung des begnadeten Mechanicus Leonardo von Havena. Im Gegensatz zur Schweren Armbrust verfügt die Windenarmbrust sowohl über einen Steigbügel als auch über eine Winde zur Spannung des Bogens. Die Stärken dieser Waffe sind ihre beachtliche Reichweite und Durchschlagskraft, die zielgenaue Schüsse auf weit über 100 Schritt ermöglichen. Ihre Schwächen liegen hingegen im hohen Eigengewicht, der langen Nachladezeit und vor allem in der Empfindlichkeit des ausgeklügelten Mechanismus, der nur all zu leicht durch einen fehlgegangenen Hieb oder ein zu Boden fallen der Waffe Schaden nehmen kann. Es finden sich sowohl Varianten dieser Waffe, bei denen die Winde fest eingebaut ist, als auch solche, bei denen sie gesondert transportiert und vor jedem Spannen auf die Armbrust aufgesetzt werden kann.



Wurfmesser

»Ich bin der beste Messerwerfer im Umkreis von 100 Meilen, das kann dir jeder hier bestätigen. Mit meinem Wurfmesser treffe ich einen Heller auf 15 Schritt Entfernung. Zeigen? Nein, zeigen kann ich dir das jetzt gerade nicht. Weißt du, ich habe da diese Verletzung am Wurfarm, deshalb geht das leider nicht ...«

—gehört in einer Taverne in Ragath

Mit etwa 10 Fingern Länge ist das Wurfmesser die kleinste unter den Wurfklingen. Der Vorteil der geringen Größe ist, dass sich die Waffe leicht verstecken lässt, weshalb sie nicht nur bei Gauklern und Schaustellern, sondern auch bei Phexensanhängern, Straßenbanden und Meuchelmördern besonders beliebt ist. Das Wurfmesser wird entweder an der Klingenspitze oder am Griff gefasst und mit einer bogenförmigen Armbewegung auf das Ziel geworfen. Durch seine spezielle Form und die genaue Gewichtsverteilung ist es hervorragend dafür geeignet, präzise geworfen zu werden. Gleichwohl erfordert es eine gewisse Übung, das Messer so zu werfen, dass es trotz der Drehung im Flug mit der Klinge voran sein Ziel erreicht. Für den Nahkampf ist es aufgrund der geringen Klingenlänge und der klobigen, vorn oder in der Mitte besonders schweren Klinge kaum geeignet und auf besonders kurze Distanzen erzielen sie keine besonders starke Wucht.



»Der Unterschied zu einem Wurfdolch ist nur gering, aber wenn du die Wahl hast, dann solltest du dir gut überlegen, nicht doch den großen Bruder des Wurfmessers zu verwenden.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



Windenarmbrust						Komplexität: komp (4 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Winden-armbrust	Armbrüste	2W6+6	25 Aktion	25/100/200	Bolzen	7,25 Stn	80 HF	450 S

Waffenvorteil: Bei Schüssen auf nahe Distanz steigen die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 2W6+9, wenn der TP-Bonus für die Reichweite kurz mit eingerechnet wird).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 2W6+3, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit mit eingerechnet wird).

Wurfmesser						Komplexität: einf		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Wurfmesser	Wurfaffen	1W6+1	1 Aktion	2/5/10	0,5 Stn	30 HF	30 S	120 S

Waffenvorteil: Das Manöver Präziser Schuss/Wurf ist um 1 erleichtert.

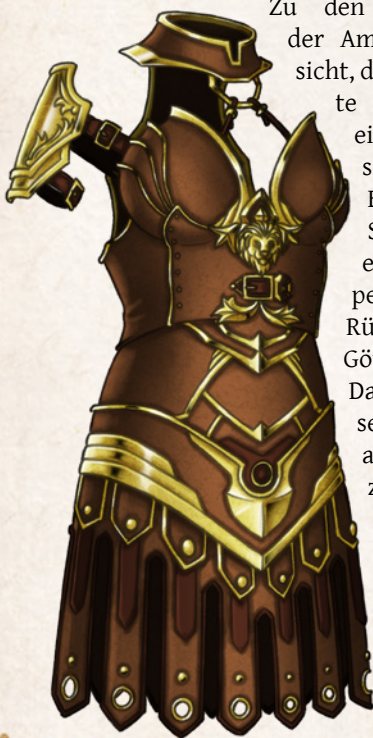
Waffennachteil: Bei Zielen in über 5 Schritt Distanz richtet das Wurfmesser –1 TP an (also insgesamt 1W6–1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit mit eingerechnet wird).

Rüstungen

Amazonenrüstung

»Im Folgenden entspann sich ein angeregtes Gespräch. Als ich jedoch eine freundliche Bemerkung darüber machte, wie vorteilhaft ihre körperbetonte Rüstung ihre Reize zur Geltung brachte und anmerkte, dass sie darin gewiss auch in der großen Arena in der Perle des Südens eine vorzügliche Figur machen würde, da versetzte die Amazone mir eine schallende Ohrfeige und schritt brüsk davon. Diese Nordländer können einfach nicht mit Komplimenten umgehen.«

—Aus den Berichten des diplomatischen Gesandten Decius Palignan an seine Vorgesetzten in Al'Anfa, 1039 BF



Zu den Grundüberzeugungen der Amazonen zählt die Ansicht, dass der schöne, gestählte und gerüstete Körper einer Kriegerin eine besonders rondragefällige Erscheinung darstellt. Sie bevorzugen daher eine knappe, die Körperformen betonende Rüstung, wie sie auch die Göttin selbst auf vielen Darstellungen trägt. Diese Rüstung dient nicht allein als Schutz, sie ist zugleich auch traditionelle Uniform und Erkennungszeichen der Ordensmitglieder. Es handelt sich dabei um eine Kombination von Rüstungsteilen, die seit Jahrhunderten in unveränderter Form verwendet wird. Das Kernstück bildet ein schulterfreier Bronzekürass, der den Körperformen der Trägerin nachgearbeitet ist, sodass jede Rüstung ein individuell angefertigtes Einzelstück

ist. Ergänzt wird der Kürass durch einen Streifenschurz aus gefärbten, mit Nieten versehenen Lederstreifen. Unterarme und Unterschenkel werden durch Schienen aus verstärktem Leder geschützt. Auf dem Kopf tragen die Amazonen einen offenen, visierlosen Helm, der mit einem Schweif aus Rosshaar geschmückt ist. Die Rüstung der Offizierinnen unterscheidet sich geringfügig von der der gewöhnlichen Kriegerinnen. Sie tragen Unterarm- und Beinschienen aus Bronze und einen Helmschmuck aus Straußenfedern.

Auch die als Schwarze Amazonen bekannten Mactaleänata verwenden eine ähnliche Rüstungskombination, allerdings erscheint diese wie eine düstere Verzerrung der Amazonenrüstung und die Plattenteile sind häufig mit Dornen und gebogenen Stacheln versehen.

»Sie wirkt auf den ersten Blick altertümlich und nicht mehr zeitgemäß, aber eine Amazonenrüstung ist aus gutem Material hergestellt und wenn ein Dutzend Amazonen so gerüstet auf dich zureitet, dann rutscht dir schon mal schnell das Herz in die Hose.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Vermutlich regt sich da noch was ganz anderes in der Hose. Die Amazonen in dieser Kleidung sind ein rahjagefälliger Anblick.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

»Du solltest besser vorsichtig sein. Amazonen hören das nicht unbedingt gerne. Sie sind sicherlich stolz auf ihre Körper, aber nicht so wie du jetzt denkst. Und man sollte sie respektieren. Sie gehören zu den besten Kämpferinnen, die es gibt.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Ich muss zugeben, mir gefällt die Vorstellung von weiblichen Kriegerinnen in diesen Rüstungen. Die Rüstung hat Stil und wäre nicht so viel Metall daran, würde ich auch eine tragen.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Amazonenrüstung

Komplexität: komp (2 AP)

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Amazonenrüstung	6	3	–	8 Stn	600 S

Anmerkung Die Amazonenrüstung ist eine Variante der Plattenrüstung. Die GE-Teilprobe bei Reiten ist beim Tragen einer Amazonenrüstung nicht um die BE erschwert.

Rüstungsvorteil: Die BE beträgt nur 2.

Rüstungsnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 2 und bei einer 3 ein RS von 4. Bei einem Ergebnis von 4-6 schützte die Amazonenrüstung wie gewohnt mit RS 6

Bronzeharnisch

»Ein schlichter Harnisch aus Bronze, die Brustplatte dem Körper des Trägers nachgeformt und verziert mit den ruhmreichen Symbolen der alten Zeit. Eine Weide für das Auge. Ich kann mir wahrhaft keine würdigere Rüstung für einen Helden vorstellen. Nun, außer vielleicht die Tuchrüstung.«

—Pelleas von Pailos, legendärer zyklöpäischer Krieger, 1034 BF



Der Bronzeharnisch zählt zu den Rüstungen, die in der aventurischen Gegenwart kaum mehr Verwendung finden. Es handelt sich um eine zweiteilige Rüstung, ähnlich einem Kürass, bestehend aus zwei großen, geformten Bronzeplatten für Brust und Rücken, die mit ledernen Bändern oder senkrechten Stiften miteinander verbunden sind. Bronze fand als Metall für den Rüstungsbau vor allem in der

bosparanischen Zeit Verwendung und so finden sich die seltenen Exemplare dieses Harnischs vor allem bei sehr alten, traditionsreichen Militäreinheiten, wie der Seegarde der Zyklopeninseln. Selbst dort werden sie jedoch meist nur noch zu Repräsentationszwecken und bei militärischen Paraden getragen. Gelegentlich findet man den Bronzeharnisch auch in den Arenen Südaventuriens, gibt es doch einige Gladiatoren und Schaukämpfer, die diese ungewöhnliche Rüstung zu ihrem Markenzeichen erkoren haben. Diese Harnische sind oft aufwändig verziert und mit martialischen oder glücksverheißenden Symbolen geschmückt, teilweise sind die schmückenden Ornamente sogar mit Silber oder Gold belegt.

Der bronzene Brustharnisch verfügt über eine gute Schutzwirkung, insbesondere gegenüber scharfen Waffen, deckt jedoch ausschließlich den Torso des Trägers. Er wird daher häufig mit einem Helm sowie zusätzlichen Rüstungsteilen wie einem Streifenschurz für den Unterleib und Arm- und Beinschienen kombiniert. Es gibt allenfalls eine Handvoll Schmiede auf den Zyklopeninseln, an der horasischen Küste und im Süden, die noch immer Bronzeharnische herstellen. Die meisten Stücke sind Einzelanfertigungen, die passgenau für ihren Träger angefertigt werden.

»Im Gegensatz zu der Amazonenrüstung, die eine gute Kombination aus Metall und Leder darstellt, ist der Bronzeharnisch wirklich ein veraltetes Rüstungsmodell. Selbst wir Zwerge erinnern uns nur noch in alten Geschichten an solche Harnische. Sie hat eine Schutzwirkung, aber das Kettenhemd ist einfach unheimlich praktischer.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Ich habe gehört, dass diese Rüstungen anatomisch angepasst werden müssen, da sie ansonsten nicht passen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Ja, du kannst nicht einfach einen Bronzeharnisch anziehen den du gefunden hast. Das sind alles Anfertigungen, die auf die Körperform des Trägers angepasst sind. Es gibt zwar auch einfachere Modelle, die eher einer starren Platte entsprechen, aber die sind noch deutlich unbequemer.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Bronzeharnisch					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Bronzeharnisch	6	3	–	12 Stn	250 S
Anmerkung	Der Bronzeharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung. Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb- waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb- waffen schützt der Bronzeharnisch nur mit RS 3.				

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Bronzeharnisch mit RS 7.

Rüstungsnachteil: Proben auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver) sind um 1 erschwert.

Eisenmantel

»Wenn dir in der Schlange am Stadttor einer auffällt, der auch bei warmem Wetter einen schweren Mantel trägt, dann sei auf der Hut. Ja, so wie der großgewachsene Kerl dort hinten. Den Burschen sollten wir uns besser genau anschauen, denn wer in so einem Mantel spazieren geht, der hat entweder Geld oder etwas zu verbergen – oder beides.«

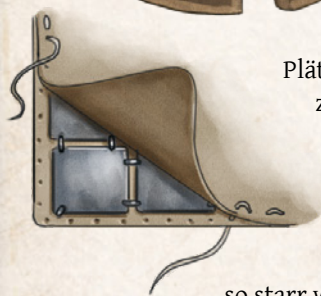
—Valpo Fuxfell, Stadtgardist aus Festum, bei der Einweisung eines jungen Kammeraden, 1040 BF



Der Eisenmantel ist eine neuere Variante der Brigantina. Es handelt sich um eine Rüstung, der man ihre schützende Wirkung nicht auf den ersten Blick ansieht, gleicht sie doch äußerlich einem schweren Mantel aus Leder oder festem Stoff.

Der typische Eisenmantel besitzt eine aus Samt gefertigte Außenseite und eine ledernde Innenseite. Zwischen Stoff und Leder sind jedoch zusätzlich sich überlappende eiserne Plättchen genietet oder in Stofftaschen eingenäht, die von außen nicht sichtbar sind.

Das Überlappen der eisernen Plättchen ist Ursache für seine vorzügliche Schutzwirkung, sodass der Eisenmantel insgesamt eine gute Kombination aus Schutz und Beweglichkeit bietet. Er ist weniger durchlässig als ein Kettenhemd und zugleich nicht so starr wie eine Plattenrüstung.



Großer Beliebtheit erfreut sich diese Form der Rüstung vor allem bei Händlern, wohlhabenden Patriziern und Edelleuten, die ihr Schutzbedürfnis nicht durch das sichtbare Tragen einer Metallrüstung öffentlich machen wollen. Aber auch zwielichtige Gestalten vom Kutschenräuber bis zum Aufrührer wissen die Vorzüge einer solchen Rüstung zu schätzen, weshalb dem Eisenmantel mancherorts ein zweifelhafter Ruf anhaftet. So wird diese Rüstung in einigen Regionen, insbesondere dort wo der Rondra- bzw. Praioskult einen starken Einfluss besitzt, nur im Geheimen hergestellt und verkauft. Eine günstige Anschaffung ist der Eisenmantel indes nicht, zahlt man für ihn doch gut und gerne doppelt so viel, wie für ein solides Kettenhemd.

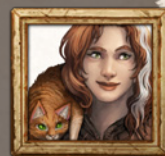
»Ich muss gestehen, bislang hatte ich den Eisenmantel nicht auf meiner Rechnung. Aber sein Aussehen in Kombination mit seiner Schutzwirkung macht ihn schon interessant für mich. Ich würde ihn zwar nicht anziehen, wenn ich nachts phexgefällig unterwegs bin, aber tagsüber, um nicht aufzufallen und eine Waffe zu verstecken, ist der Mantel eine gute Wahl.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Ich kann leider damit nichts anfangen. Im Eisenmantel ist einfach zu viel Eisen. Wenn ich den tragen würde, könnte ich einfach nicht mehr richtig zaubern.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Was stört dich daran?«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Der Bann des Eisens, Arbosch. Wenn ein Zauberer zu viel Metall am Körper trägt, dann kann er nicht mehr zaubern.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Eisenmantel					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Eisenmantel	3	1	–1 GS, –1 INI	7 Stn	200 S
Anmerkung	Der Eisenmantel ist eine Variante der Lederrüstung. Um einen Eisenmantel als Rüstung zu erkennen, ist für einen Unwissenden eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um 1 notwendig.				

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Eisenmantel mit RS 4.

Rüstungsnachteil: Bei den zusätzlichen Abzügen wird der Abzug für INI verdoppelt.

Fellrüstung

»Aber ja, ich habe die Leute gesehen, die ihr sucht. Zwei Frauen und ein Mann, alle muskelbepackt und so groß, dass sie beinahe mit dem Kopf an die Decke des Raumes gestoßen sind. Sie trugen Kleidung und Rüstungsstücke aus weißem Fell. Eisbär oder Schneewolf, wenn ihr mich fragt.«
—gehört in einer Schenke in Riva, neuzeitlich



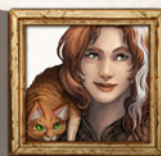
Für viele Bewohner des hohen Nordens Aventuriens gehören Gewänder aus Fell und Pelz zur Alltagskleidung.

Es gibt jedoch einige wenige Völker, so etwa die Fjarninger Barbaren, die Trollzacker und die Ferkinas, die regelrechte Rüstungen aus Tierfellen herstellen. Diese gehen über die aus dickem Fell bestehenden Schurze hinaus, mit denen sich einige besonders kühne Barbaren, ansonsten ungerüstet, in den Kampf wagen. Die Fellrüstung bietet Schutz sowohl vor Kälte als auch vor Klauen und Klingen, während sie sich gleichzeitig geschmeidig anpasst und die Beweglichkeit des Trägers kaum einschränkt. Auch bei der Jagd werden Fellrüstung oder gar komplette Felle, die vom Träger übergestülpt werden, eingesetzt, um die Beute zu täuschen.

Trägers kaum einschränkt. Auch bei der Jagd werden Fellrüstung oder gar komplette Felle, die vom Träger übergestülpt werden, eingesetzt, um die Beute zu täuschen.

Während die ursprüngliche Form dieser Rüstung fast ausschließlich im Norden verwendet wird, finden sich ergänzende Kleidungs- und Rüstungsstücke wie der Fellumhang oder kostbar gearbeitete Prunkkleidung aus edlen Pelzen, wie sie von Edelleuten bisweilen auf der Jagd getragen wird, auch in anderen Regionen Aventuriens. Einem Vergleich mit Ketten- oder Plattenrüstungen kann die Fellrüstung nicht standhalten, da sie, gerade gegen scharfe Waffen, deutlich weniger Schutz bietet, als eine Rüstung aus Metall. Doch gerade im Hohen Norden, wo bereits die Tage eisig, die Nächte aber noch kälter sind, ist der Schutz vor Wind und Witterung meist ebenso wichtig für das eigene Überleben wie der Schutz vor dem Hieb des Feindes. Und unter diesem Gesichtspunkt mag eine wärmende Rüstung aus Fell dem Krieger weit nützlicher sein, als eine eiserne Platte.

»Die sieht aber hübsch aus. Man müsste vielleicht an der einen oder anderen Stelle noch etwas umnähen, aber so eine Rüstung aus Felllagen ist für mich deutlich akzeptabler, als eine aus Metall.«
—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Ich weigere mich, diese, dieses ... Ding als Rüstung anzuerkennen. Das tragen höchstens Barbaren, die der Schmiedekunst nicht mächtig sind.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Ja, eine echte Rüstung ist das nicht, aber sie schützt dich vor Kälte und die Felle sind besser als nichts, wenn dich jemand angreift.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Fellrüstung					Komplexität: prim
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Fellrüstung	0	0	–	1,5 Stn	20 S
Anmerkung Die Fellrüstung ist eine Variante der normalen Kleidung.					

Rüstungsvorteil: Die Fellrüstung bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsnachteil: Der Träger der Fellrüstung erhält einen Abzug von 1 auf INI.

Fünflagenharnisch

»Und unsere Leute brauchen Rüstungen. Besorgt etwas, aber nichts, was auf den ersten Blick auffällt, besser etwas Dezenten. Fünflagenharnische vielleicht, wenn die kurzfristig zu bekommen sind.«

—Anweisung des Geheimrats Raoul ya Avona an seinen Adjutanten, neuzeitlich



Der Fünflagenharnisch ist eine weitere Variante der Brigantina. Er ähnelt äußerlich einer schweren Lederweste oder der bei den Thorwalern beliebten Krötenhaut. Die Ursprünge dieser Rüstung liegen jedoch auf der Insel Maraskan, wo sie besonders während der mittelreichischen Besatzungszeit weite Verbreitung fand. Jeweils getrennt von einer Schicht aus weichem Leder, befinden sich in diesem Harnisch zwei zueinander versetzte Lagen dünner Metallplatten.

Die insgesamt fünf Schichten aus Leder und sich überlappenden Platten bieten ihrem Träger einen ähnlich guten Schutz wie ein Kettenhemd, doch ist die Rüstung weit weniger offenkundig als solche erkennbar.

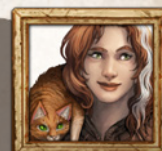
In ihrer ursprünglichen Form wurde diese Rüstung von maraskanischen Rebellen aus der Not heraus entwickelt. Die kleinen Metallplatten waren meist Bruchstücke zerstörter Plattenpanzer oder in kleine Stücke geschnittene Teile von beschädigten Metallrüstungen. Da im Dschungel vielfach das notwendige Werkzeug, wie auch die erforderliche Fachkenntnis, für eine Reparatur beschädigter oder gar das Schmieden neuer

Plattenrüstungen fehlte, behalf man sich mit diesem improvisierten Rüstwerk.

Inzwischen ist der Fünflagenharnisch auf dem gesamten Kontinent verbreitet und vor allem bei reisenden Händlern beliebt. Als Beutestück ist er jedoch ebenso bei Wegelagerern und Banditen zu finden. Auch unter Streitern auf und von der Insel Maraskan ist diese Rüstung nach wie vor populär. Ein hochwertiger passgenauer Fünflagenharnisch ist in der Herstellung vergleichsweise aufwändig und dementsprechend teuer, sodass die meisten ‚ehrliehen‘ Kämpfer sich eher für eine deutlich günstigere Ketten- oder Plattenrüstung entscheiden.

»Was genau ist der Unterschied zum Eisenmantel?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



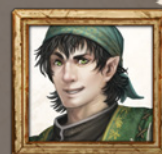
»Tatsächlich unterscheiden sich der Fünflagenharnisch und der Eisenmantel gar nicht so sehr voneinander. Beide Rüstungen kombinieren Leder- und Metallschichten miteinander, um eine optimale Schutzwirkung zu erzielen. Ich würde allerdings nicht sagen, dass dies gelungen ist. Ich vertraue in den meisten Fällen weiterhin auf einen Kurbul, ein Kettenhemd oder meinen neuen Plattenharnisch.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



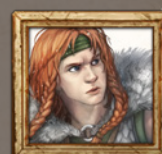
»Ich persönlich finde den Eisenmantel etwas attraktiver. Allerdings ist das wohl eine Frage des Geschmacks, denn die Schutzwirkung ist fast identisch.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Ihr habt Probleme. Der Fünflagenharnisch ist eine passable Rüstung – wenn man ein Zivilist ist. Ich würde immer eine Krötenhaut bevorzugen, aber als reisender Händler oder Handwerker kann so ein Harnisch dich immerhin vor dem tödlichen Axt-hieb einer Räuberin bewahren.«

—Tjalva Garheldottir, Premer Hetja



Fünflagenharnisch

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Fünflagenharnisch	3	1	–1 GS, –1 INI	7 Stn	200 S

Anmerkung Der Fünflagenharnisch ist eine Variante der Lederrüstung. Um einen Fünflagenharnisch als Rüstung zu erkennen, ist für einen Unwissenden eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um 1 notwendig.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Fünflagenharnisch mit RS 4.

Rüstungsnachteil: Bei den zusätzlichen Abzügen wird der Abzug für GS verdoppelt.

Gambeson

»Ja, ich weiß, dass es gefährlich wird, aber ich werde diesen Kürass trotzdem nicht anziehen. Das Eisen würde den Fluss meiner arkanen Kräfte behindern. Ich habe meinen Gambeson, der sich schon in vielen Kämpfen bewährt hat. Das muss genügen.«

—Quintilian Kalando-Paligan, Al'Anfanischer Seekriegsmagier, 1038 BF



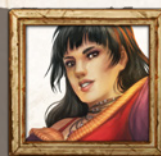
Der Gambeson zählt zu den verbreitetsten Rüstungen Aventuriens und ist fast überall auf dem Kontinent anzutreffen. Es handelt sich um eine Stoffrüstung, die im Gegensatz zum eng verwandten Wattierten Waffenrock nicht aus verschiedenen Materialien, sondern ausschließlich aus Leinentuch gefertigt wird und daher deutlich weniger gut entzündlich ist. Der Stoff ist so gesteppt, dass sich kleine Taschen oder Röhren ergeben, die mit Leinen gefüllt werden. Für kleinere Reparaturen und Ausbesserungsarbeiten genügen meist bereits Nadel, Faden und etwas Leinenstoff, sodass die meisten Kämpfer ihren Gambeson selbst instand halten können.

Der Gambeson bedeckt den Oberkörper vom Hals bis zu den Knien, sowie die Arme. Er bietet den Vorteil, dass er nicht nur gegen Schnitte schützt und die stumpfe Wucht von Hieben dämpft, sondern im Gegensatz zur Metallrüstung auch Schutz vor Kälte und Witterung bietet. Die Polsterung und damit die Schutzwirkung gegen Hieb Waffen wie Hämmer und Keulen ist etwas schwächer als beim Wattierten Waffenrock. Auch vor Stichen bietet er nur begrenzten Schutz.

Im Mittelreich und im Horasreich, aber auch im Bornland und den Tulamidenlanden, zählt der Gambeson zu den typischen günstigen Rüstungen des einfachen Fußvolkes. Er findet auch bei vielen Stadtgarden und regionalen Milizen Verwendung. Ebenso ist diese Form der Rüstung bei jenen beliebt, die das Gewicht eines schweren Panzers nicht zu tragen vermögen oder den Kontakt mit Metallrüstungen scheuen. So etwa reisende Gelehrte und Magier, die den Gambeson meist anderen, feuerempfindlicheren Tuchrüstungen gegenüber vorziehen.

»Dieser Rüstungstyp ist sogar innerhalb der Magierschaft verbreitet. Ich bevorzuge zwar leichtere Kleidung und keine Rüstungen, aber ein Kollege von mir aus Gareth hat auf seinen Reisen immer einen Gambeson angelegt. Er schützt gut gegen die meisten Angriffe, auch wenn er Rüstungen aus Metall in dieser Hinsicht natürlich unterlegen ist.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Der Gambeson wird ansonsten von den Kämpfern genutzt, die sich eine teurere Rüstung nicht leisten können.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Gambeson					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Gambeson	2	1	–	3 Stn	105 S
Anmerkung Der Gambeson ist eine Variante der Stoffrüstung. Er bietet eine Kälteschutzstufe.					

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Gambeson mit RS 3.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fecht Waffen und Schwerter schützt der Gambeson nur mit RS 1.

Garether Platte

»Eine hervorragende Rüstung ist das, darin fühlst du dich sicher, wie sonst nur hinter einer soliden Burgmauer. Aber nicht billig. Unsereins muss Jahre daraufsparen – oder hoffen, dass man auf dem Schlachtfeld Glück hat und einen trifft, der seine Platte selbst nicht mehr braucht. Mit der Größe muss es dann aber passen, sonst drückt und scheuert das Ding die ganze Zeit. Das hab ich selbst schon erlebt.«

—Ugdalf Gänsefeder, Söldnerhauptmann von Ugdalfs Unverwüstlichen, neuzeitlich

Die auch als „Dreiviertel-Platte“ bekannte Rüstung ist eine Kombination von geschobenen Plattenteilen, die den Körper vom Hals bis zu den Knien schützt. Ihr Kernstück ist die Leichte Platte, ein stählerner Brust- und Rückenpanzer mit Lamellenschürzen für die Oberschenkel. Hinzu kommen Panzerschultern und Armschienen, sowie lange Beinschienen. Unter der Platte wird üblicherweise eine wattierte Unterkleidung getragen. Als ergänzende Kombination sind Panzerhandschuhe und eine Halsberge, sowie ein dazu passender Helm, meist ein Schaller, beliebt. Wie die meisten Plattenrüstungen bietet die Garether Platte eine gute Schutzwirkung gegenüber Schlägen

und Stichen mit scharfen Waffen, aber auch gegen Pfeile und Bolzen. Anfällig ist sie dagegen für Angriffe mit stumpfen Hieb Waffen, die die Plattenteile verbeulen und so die Wendigkeit des Kämpfers einschränken.

Wie der Name vermuten lässt, hat die Garether Platte ihren Ursprung im zentralen Mittelreich. Als Weiterentwicklung der Leichten Platte zählt sie zu den neuesten Entwicklungen im Bereich der Plattenrüstungen. Im Gegensatz zur schweren Vollplatte ist sie auch bei Fußkämpfern, sowohl bei Offizieren regulärer Formationen, wie auch bei Kämpfern in Eliteeinheiten, verbreitet. Sie steht zu Recht in dem Ruf, ihrem Träger hohen Schutz bei einer für eine schwere Rüstung vergleichsweise großen Bewegungsfreiheit zu bieten. Dies setzt allerdings voraus, dass die Rüstungsteile maßgefertigt auf die Körperproportionen des Trägers angepasst werden.

»Die Garether Platte ist eine vorbildliche Rüstung. Als komplette Plattenrüstung ist sie für jemanden wie mich kaum erschwänglich, aber wenn ich die Wahl hätte und mir eine Rüstung aussuchen könnte, dann wäre die Garether Platte ganz vorne mit dabei.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Auch, wenn man selbst keine Verwendung für solch eine Rüstung hat, gibt es etwas, das sie für jeden interessant macht: ihr Wert. Gerade bei Turnieren wird häufiger auch mal eine Garether Platte anstatt einer echten Turnierrüstung angelegt. Einige Langfinger beobachten deshalb die Turnierzelte der Krieger und Ritter, um sich eine der Rüstungen im rechten Moment anzueignen und zu verkaufen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

»Durch die Platte kommt nicht mal eine Orknase vernünftig durch. Das ist wirklich eine gute Rüstung und im Vergleich zu einer echten Gestechrüstung ist sie deutlich leichter und der Kämpfer somit beweglicher.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



Garether Platte

Komplexität: komp (4 AP)

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Garether Platte	6	3	–	34 Stn	1.800 S

Anmerkung Die Garether Platte ist eine Variante der Gestechrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt die Garether Platte mit RS 7. Die Abzüge auf GS und INI durch die Garether Platte sind halbiert.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt die Garether Platte mit RS 4.

Gestechrüstung

»Ja, da machst du große Augen. Ein Meisterwerk der Schmiedekunst. Ich erwarte, dass alle Einzelteile bis zur Ankunft der Markgräfin blitzblank poliert sind. Und dass du dich nicht wieder in Tagträumen verlierst! Es werden

noch viele Götterläufe vergehen, bis du dir das Recht verdient hast, eine solche Rüstung zu tragen.«

—Baron Alwan von Unterallertissen-Rabenmund zu seinem Knapen, 1036 BF

Die mit Abstand schwerste Rüstung auf den Schlachtfeldern Aventuriens ist die Gestechrüstung, die man vielerorts auch unter dem Namen Ritter- oder Vollrüstung kennt. Sie bedeckt den gesamten Körper und wiegt mindestens 30 Stein, kann je nach Machart und Ausstattung aber auch leicht das Doppelte dieses Gewichts auf die Waage bringen. Im Gegenzug bietet die Gestechrüstung ihrem Träger rundum einen optimalen Schutz gegen Hiebe und Stiche. Sie besteht aus mehreren überlappenden und gegeneinander verschiebbaren Stahlplatten, die keine Stelle unbedeckt lassen.



Die Gestechrüstung ist fast ausschließlich in den Kernprovinzen des Mittelreichs verbreitet. Im Horasreich und in Südaventurien setzt man auf leichtere, beweglichere Rüstungen, während sich im Bornland und den Streitenden Königreichen nur die wohlhabendsten Adligen die hohen Anschaffungskosten einer solchen Prunkrüstung leisten können. Und selbst im Mittelreich findet man diese Form der Rüstung, außer bei Elitekavalleristen und Rittern, die in die Schlacht ziehen, meist nur auf Turnieren. Die wenigsten Streiter können in dieser Rüstung über einen längeren Zeitraum marschieren oder darin kämpfen, ohne auf dem Rücken eines dafür ausgebildeten Streittrosses zu sitzen. Und es bedarf einiger Kraft und langen Übens um aus eigener Kraft rasch wieder aufzustehen, nachdem man in dieser schweren, steifen Rüstung zu Fall gebracht wurde. Ein am Boden liegender Kämpfer aber, so gut er auch gerüstet sein mag, ist auf dem Schlachtfeld eine leichte Beute.

»Die Königin unter den Rüstungen: Schwer und eine vortreffliche Schutzwirkung. Allerdings bewegt man sich in ihr auch, gelinde gesagt, wie ein Stein. Die Garethter Platte ist mein Favorit im direkten Vergleich, aber die Gestechrüstung hat einfach dickere Metallplatten. Da kommt fast nichts hindurch.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Es gibt nichts, wo ein zwergischer Felsspalter nicht hindurchkommt. Aber selbst ich muss gestehen, die Rüstung ist ausgezeichnet. Gute Arbeit, für euch Großlinge.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Außerdem eine gute Wahl, wenn man einem Zauberer seine magischen Kräfte rauben will. Bei so viel Metall kann er seine Zaubersprüche nicht so einfach einsetzen.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter



Gestechrüstung				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Gestechrüstung	7	4	–	35 Stn	2.500 S
Anmerkung Die Gestechrüstung ist ein eigener Rüstungstyp.					

Rüstungsvorteil: keine

Rüstungsnachteil: keine

Gladiatorenrüstung

»Nicht nur der Schutz, den eine Rüstung bietet, ist wichtig. Es kommt auch darauf an, dass du darin eine gute Figur machst. Du darfst niemals unterschätzen, wie wichtig der erste Eindruck ist, den das Arena-Publikum von dir erhält. Wenige Augenblicke entscheiden darüber, ob sie dich in ihr Herz schließen oder nach deinem Blut schreien.«

—Adario Efferdito Lucan Santana, genannt Der schwarze Don, Gladiator, 1039 BF



Weniger eine fest aufeinander abgestimmte Folge von Rüstungseilen, aber doch eine beliebte und weit verbreitete Kombination, ist die Gladiatorenrüstung. Unter diesem Oberbegriff lassen sich all jene Rüstungen fassen, die häufig bei Arenakämpfern anzutreffen sind: Gladiatorschulter und Streifenschurz sowie Brustplatte oder Brustschalen.



Die Gladiatorschulter deckt den linken Arm von der Hand bis zum Hals ab. Traditionell wird sie aus Bronze und gehärtetem Leder gefertigt, zunehmend finden aber auch neuere Exemplare aus Stahl Verbreitung. Befestigt wird dieses Rüstungsteil durch Lederriemen an Schulter und Unterarm.



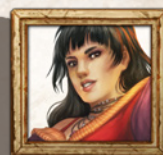
Der Streifenschurz besteht aus einem handbreiten, verstärkten Gürtel, an dem überlappende Lederstreifen befestigt sind, die mit eisernen Nieten oder Plattenstücken beschlagen sind und etwa bis zum Knie reichen. Er schützt die Oberschenkel und die Leistengegend seines Trägers.

Die Brustplatte, meist aus Metall, seltener aus Leder, schützt Brustkorb und Bauch des Gladiators, lässt dessen Rücken aber unbedeckt. Sie stellt häufig einen idealisierten Körperbau zur Schau oder ist der Anatomie des Trägers nachgearbeitet, um den Anschein zu erwecken, er ginge mit bloßem Oberkörper in den Kampf. Als Rüstungsschmuck sind auch symbolische Verzierungen und mythologische Darstellungen beliebt, die Glück bringen sollen.

Noch weniger Schutz bieten die Brustschalen, zwei anatomisch geformte Metallschalen, die meist noch ein unten herabhängendes, kurzes Kettengeflecht aufweisen und über einer dünnen Lage Unterkleidung getragen werden. Sie werden mit Hilfe von Lederriemen oder Kettengliedern umgeschnallt.

»In Fasar habe ich schon oft Gladiatoren gesehen, die diese Rüstungen getragen haben. Sie schützten nicht sonderlich gut, aber in den Blutgruben ist dieser Schutz besser als nichts und sie sehen spektakulär aus.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



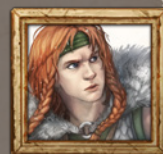
»Solche Rüstungen findet man überall dort, wo es Gladiatorenkämpfe gibt: in Fasar, Al'Anfa, Punin, Brabak und Chorhop. Sie sind vor allem darauf ausgelegt, den Träger unheimlicher und gefährlicher wirken zu lassen. Durch den Gladiatorenhelm verliert er zudem für die Zuschauer der Kämpfe seine Menschlichkeit. Schützen soll die Gladiatorenrüstung aber absichtlich nicht wirklich, denn der Pöbel will Blut sehen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich befürchte, das stimmt. Diese Hackfressen von Al'Anfanern ergötzen sich am Blut tausender Unschuldiger, die sie in ihrer Arena gegeneinander antreten lassen. Auch Thorwaler mussten schon auf dem Sand der Bal-Honak-Arena sterben. Möge Swafnir sie an seine Seite gerufen haben.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Gladiatorenrüstung

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Gladiatorenrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	4 Stn	100 S

Anmerkung Die Gladiatorenrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Träger der Gladiatorenrüstung kann beide zusätzlichen Abzüge durch die Rüstung ignorieren.

Rüstungsnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1. Bei einem Ergebnis von 3-6 schützt die Gladiatorenrüstung wie gewohnt mit RS 3.

Hartholzharnisch

»Es waren fünf. In der Dämmerung hielt ich sie zunächst für Kaiserliche. Aber dann erkannte ich, dass sie Rüstungen aus Holz trugen. Aus Holz! Und noch dazu in absonderlichen Farben bemalt. Verdammte Maraskaner, die spinnen doch alle!«

—Bericht der Söldnerin Birsel Schwertfeger, Kundschafterin der Schwarzen Horden während der Erkundung der Trollpforte, 1021 BF



Zu den exotischeren Rüstungen Aventuriens zählt der maraskanische Hartholzharnisch. Es handelt sich dabei um eine Art Schuppenpanzer, gefertigt aus Streifen eines sehr stabilen und dabei dennoch leichten Hartholzes. Die einzelnen Bestandteile des Harnischs werden mit lederen Bändern und Schnüren an Ort und Stelle gehalten. Sie bedecken gewöhnlich Schultern, Brust, Bauch, Rücken und Oberschenkel, bei einigen Exemplaren auch die Oberarme. Die Rüstung wird gewöhnlich über dünner Unterkleidung getragen und bietet einen guten Schutz gegen Hiebe und Stiche.

Zum Schutz gegen Feuchtigkeit wird der Hartholzharnisch mit Farben lackiert. Dies geschieht, je nach den Bedürfnissen des Trägers, entweder in unauffälligen Grün- und Brauntönen, um ein Verbergen im Unterholz zu erleichtern, oder aber bewusst mit leuchtend bunten Farben. Letzteres trägt nicht nur dazu bei, den Rüstungsträger weithin sichtbar zu machen. Die grellen Farben lassen auch viele Tiere der lebensfeindlichen maraskanischen Wildnis vor einem Angriff auf den Träger zurückschrecken.

Hergestellt werden Hartholzharnische praktisch ausschließlich auf Maraskan, vereinzelt Exemplare auch in den größeren Exilantensiedlungen in Khunchom, Al'Anfa und Festum. Einst die Rüstung der Buskure, der maraskanischen Ritter und Königskrieger, ist der Hartholzharnisch seit der mittelreichischen Besatzung bei Rebellen und Kämpfern auf der gesamten Insel und seit der borbaradianischen Invasion auch in Tobrien zu finden. Insbesondere im feuchtwarmen maraskanischen Dschungelklima bedarf diese Rüstung regelmäßiger Pflege, um ein Verrotten der einzelnen Holzteile zu verhindern.

»Ich kenne eine andere Tochter Satuaris, eine Rächerin Lycosas, die hatte ihren Hartholzharnisch mit Flugsalbe bestrichen, um damit gleichzeitig fliegen und kämpfen zu können.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Hartholzharnisch					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Hartholz-harnisch	4	2	–	10 Stn	300 S

Anmerkung Der Hartholzharnisch ist eine Variante der Holzrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Träger bleibt aufgrund der Lackierung des Hartholzharnisches von kleinen Plagegeistern wie Parasiten und Moskitos verschont.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Hartholzharnisch mit RS 2.

Hornrüstung

»Als die Bestie aber tot zu seinen Füßen lag, da nahm er seine Axt und schlug ihr das Horn ab. Daraus machte Alrudharak die erste aller Hornrüstungen. Und weil es eine magische Bestie gewesen war, wurde das Horn in seinen Händen weich wie Wachs und umfloss seinen Körper wie eine zweite Haut. Und er konnte darin laufen und kämpfen, als trüge er nicht mehr als Felle und Häute.«

—Saga der Gjalskerländer, von einer Generation an die nächste weitergegeben



Die Hornrüstung besteht, wie der Name vermuten lässt, zur Gänze aus geschnittenen Hornplatten von großen Tieren, wie dem in Nordaventurien verbreiteten Horn- drachen. Sorgfältig angefer- tigt und auf die Körpermaße des Trägers angepasst, vermag diese Rüstung einen ähnlich gu- ten Schutz wie eine leichte Plattenrüstung zu bieten. Bei aller Kunstfertigkeit und handwerk- lichem Geschick ist es jedoch weit schwieriger als bei einer geschmiedeten Stahlrüstung,

die unterschiedlich dick und ge- rade gewachsenen Hornplatten so zueinander zu fügen und zu bearbeiten, dass sie einander überlappen und gleichzeitig gegeneinander verschiebbar sind. Aus die- sem Grund bieten nur meisterlich gefertigte Hornrü- stungen ihrem Träger die gleiche Beweglichkeit wie eine gut geschmiedete Platte.

Verbreitet ist diese exotische Rüstung vor allem bei archaischen Kulturen, wie den Bewohnern des Gjalskerlandes und den Fjarninger-Barbaren des hohen Nordens. Es gilt bei diesen Völkern als Zeichen großen Kampfgeschicks und persönlichen Muts, eine Horn- rüstung zu besitzen, zeigt der Träger damit doch, dass er in der Lage war, eine wilde Bestie oder, nicht weni- ger ruhmreich, den früheren Besitzer der Rüstung im Kampf zu besiegen. Häuptlinge und angesehene Krie- ger besitzen mitunter regelrechte Prunkrüstungen aus Horn, die aufwändig verziert und geschmückt wer- den und deren Wert als Statussymbol nicht zu unter- schätzen ist. Außerhalb Nordaventuriens findet sich die Hornrüstung allenfalls als Trophäe oder exotisches Sammlerstück.

»Diese Art von Rüstung kenne ich nur allzu gut. Unsere Feinde, die Gjalsker, Swafnir möge sie ir- gendwann einfach wegschütten, haben ab und an Hornrüstungen. Gemeinhin laufen sie nackt umher, diese barbarischen Wilden, aber die klüge- ren von ihnen suchen sich eine Rüstung. Und da sie kaum Metall kennen, nehmen sie Horn dafür.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Die Gjalsker sind doch ganz anständige Leute, zu- mindest für euch Großlinge. Die Rüstung solltest du nicht unterschätzen. Ist zwar kein Metall, sie schützt aber so gut wie Leder.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Die Gjalsker mögen? Du hattest mit ihnen wohl noch nicht viel zu tun, Arbosch, Das sind primitive Schlächter, die überfallen jedes Jahr unschuldige thorwalsche Dörfer.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Und was unterscheidet sie da von den Thorwalern, die die Zyklopeninseln regelmäßig überfallen?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Hornrüstung

Komplexität: prim

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Hornrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	10 Stn	140 S

Anmerkung Die Hornrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: keine

Rüstungsnachteil: keine

Ifirnsmantel

»Mama, Mama, komm schnell! Am Tor zur Altstadt ist gerade eine Ifirngeweihte vorbeigegangen. Und sie hatte einen Mantel, der war soo schön! Ganz weiß und weich mit feinem Pelz und innen mit glänzendem blauem Stoff. Und mit Schwanenfedern geschmückt. Wenn ich groß bin, dann will ich auch eine Ifirnsdienerin werden ...«

—Alrike Silkwiesener zu ihrer Mutter, neuzeitlich



Der Ifirnsmantel ist das zeremonielle Gewand der Ifirngeweihten und gilt vielerorts auch als deren unverwechselbares Erkennungszeichen. Es handelt sich um einen prächtigen Wintermantel aus weißem Pelz, der innen mit wärmendem, eisblauem Stoff gefüttert ist und meist eine verzierte, lederne Brustschließe in Form von Schwanenflügeln aufweist. Zusätzlich werden häufig auch echte Schwanenfedern oder kleine Schnitzfiguren aus Birkenholz als schmückende Verzierungen verwendet.

Der Ifirnsmantel bietet ebenso wie der gewöhnliche Wintermantel einen hervorragenden Schutz vor Wind und Kälte, ist aufgrund seiner Machart jedoch besonders geschmeidig und überraschend leicht. Manche

Exemplare sind bewusst so weit geschnitten, dass es der Geweihten notfalls möglich ist, noch eine weitere Person mit unter den Mantel zu nehmen, um dieser Schutz vor der Witterung zu bieten. Auch wenn sie ansonsten schlichte und praktische Kleidung bevorzugen, ist der Ifirnsmantel als Zeremonialgegenstand, aber auch auf Reisen, ein steter, meist lebenslanger Begleiter der Ifirngeweihten. Bei vielen rituellen Handlungen, insbesondere wenn es darum geht, Wärme zu spenden und vor Kälte zu schützen, findet der Mantel Verwendung. Aufgrund seiner soliden Machart bietet der Ifirnsmantel auch im Kampf einen gewissen Schutz, bedeckt er doch, wenn auch die Kapuze übergezogen wird, den gesamten Körper. Gleichzeitig schränkt das weiche und anpassungsfähige Material die Trägerin in ihren Bewegungen nicht ein. Die Schutzwirkung einer echten Rüstung aus Leder oder Metall vermag er freilich nicht zu bieten.

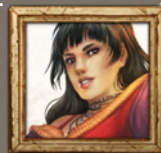
»Heilig! Der Mantel wird von den Priestern der milden Göttin getragen, er wärmt und schützt die Hilfesuchenden. Ein wahrhaft göttliches Geschenk«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Der Ifirnsmantel ist keine Rüstung im eigentlichen Sinne. Ja, er schützt sicherlich ebenso vor einem Angriff, wie dies auch dicke Winterkleidung wie Pelze tun würde, aber sein Daseinszweck ist ein anderer. Er ist der Zeremonialgegenstand der Ifirngeweihten und sie können damit wahre Wunder vollbringen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Und vor Kälte schützt der Ifirnsmantel so oder so.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Ifirnsmantel					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Ifirnsmantel	1	0	-1 GS, -1 INI	2 Stn	150S
Anmerkung	Der Ifirnsmantel ist eine Variante der schweren Kleidung. Die Rüstung ist nur von Ifirngeweihten erwerbbar.				

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Ifirnsmantel mit RS 2. Außerdem bietet er zwei Kälteschutzstufen.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fecht Waffen und Schwerter schützt der Ifirnsmantel mit RS 0.

Kettenweste

»(...) Des Weiteren zwölf Kettenwesten, ärmellos, in Tuch eingeschlagen. Von diesen zwei löchrig, sechs mit starkem Rostbefall, eines sehr klein, zwei entliehen und eines in tadellosem Zustand. Die Instandsetzung der beschädigten Stücke ist nach Auskunft des Säckelmeisters erst im nächsten Götterlauf möglich, weil die Taler knapp sind.«

—Inventurliste der städtischen Waffenkammer von Immlingen, 1031 BF



Die Kettenweste ist eine verkürzte Form des Kettenhemds, die lediglich den Torso des Trägers abdeckt. In Material und Machart unterscheidet sie sich nicht von längeren Kettenrüstungen, wiegt jedoch deutlich weniger und lässt sich schneller an- und ablegen. Das Kettengeflecht bietet an Brust und Rücken einen verlässlichen Schutz sowohl gegen Pfeile und Bolzen, als auch gegen Klingenwaffen.

Die Schutzwirkung gegen stumpfe Schlagwaffen wie Streitkolben und Hämmer ist etwas schwächer, aber immer noch weitaus besser, als bei vielen Tuch- und Lederrüstungen.

Da man die Kettenweste nicht an die Körperproportionen des Trägers anpassen muss und sie durch ihr geringeres Gewicht auch für untrainierte Kämpfer über einen längeren Zeitraum zu tragen ist, findet sich diese Rüstung häufig in Waffenkammern und städtischen Magazinen zur Ausstattung von Bürgerwehren und Milizen. Als kostengünstigere und leichtere Alternative zum langen Kettenhemd ist die Kettenweste auch bei Stadtgardisten und reisenden Söldnern beliebt. Sie wird meist in Kombination mit einem dünnen Lederhemd als Unterkleidung getragen. Als Ergänzung werden häufig lederne Arm- und Beinschienen sowie ein einfacher Helm genutzt. Die Kettenweste ist kurz genug, um bei Bedarf auch versteckt, unter einer einem weit geschnittenen Wams oder einer Jacke getragen zu werden. Ein solcher unbemerkter Einsatz als verborgene Rüstung erfordert dann aber ein festes Verschnüren der Weste, um ein Rasseln der Kettenglieder zu verhindern.

»Ich weiß nicht, was ich von diesem zu kurzen Kettenhemd halten soll. Es ist schon brauchbar, aber mir fehlt der Schutz an den Armen und den Beinen. Einige Angehörige meines Volkes tragen aber tatsächlich Kettenwesten, statt der langen Version, da sie für Vorstöße gegen Feinde wie Tatzelwürmer schnell vorrücken und sich wieder zurückziehen müssen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Bringt euch diese Taktik denn etwas? Ihr Zwerge seid für eure Kampfkunst berühmt, aber nicht unbedingt für eure Schnelligkeit.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



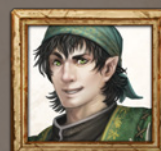
»Schon richtig, aber du vergisst, wo der Kampf gegen Tatzelwürmer meistens stattfindet: in engen Höhlen, in denen wir uns auskennen. Da kann es überlebenswichtig sein, wenn man kurz zusticht und sich dann dorthin zurückzieht, wo man außerhalb der Reichweite der Klauen und des Mauls des Wurms ist.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



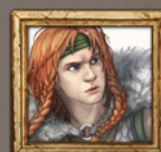
»Eine Kettenweste hat noch andere Vorteile. Sie ist deutlich besser zu verbergen als ein langes Kettenhemd. Zwar machen die einzelnen Kettenglieder immer noch Geräusche beim Bewegen und die Rüstung ist auch nicht leicht, aber wenn du weite Kleidung darüber trägst, dann bemerkt man es auf den ersten Blick nicht.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Auch in Thorwal benutzen wir hin und wieder Kettenwesten. Zwar ist die Krötenhaut immer noch häufiger anzutreffen, aber manche Hetfrau hat sich eine Kettenweste anfertigen lassen, da sie besser schützt als die Lederrüstung mit Nieten. Nur, wenn man ins Meer fällt, wird einem die Kettenweste wie jedes Kettenhemd zum Verhängnis.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Kettenweste

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Kettenweste	4	2	–	8 Stn	200 S

Anmerkung Die Kettenweste ist eine Variante der Kettenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Kettenweste mit RS 5.

Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Kettenwestenträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 1, bei einer 2 ein RS von 2. Bei einem Ergebnis von 3-6 schützt die Kettenweste wie gewohnt mit RS 4.

Kürass

»Nachdem wir zwei Tage fast ohne Pause marschiert waren, war ich dankbar, dass ich nur Kürass und Helm schleppen musste, weil wir zu Gunsten eines schnelleren Vorankommens den größten Teil der Vorräte zurückgelassen hatten. Nach zwei Wochen hätte ich meinen Kürass bereitwillig gegen eine warme Mahlzeit eingetauscht.«

—Lechmin Bellentor, Kriegsfreiwillige im Heerzug gegen Helme Haffax, 1039 BF



Der Kürass zählt zu den leichtesten Plattenrüstungen. Er bietet eine solide Panzerung ohne die Bewegungsfreiheit des Trägers übermäßig einzuschränken, allerdings ist seine Schutzwirkung auf Brustkorb und Bauch beschränkt, der Rücken bleibt ungeschützt. Es handelt sich um

eine massive Metallplatte, die so geformt wird, dass sie, je nach handwerklichem Geschick des Schmiedes, mehr oder weniger grob der Körperform des Trägers angepasst ist. Der Brustpanzer wird mittels überkreuzender lederner Riemen um Schultern und Rücken geschnallt. Einige Ausführungen bieten zusätzliche Ösen und Schnallen um weitere Rüstungsteile wie Armschienen, Plattenschultern oder eine Rückenplatte daran zu befestigen.

Die Herstellung erfordert zwar einen ausgebildeten Rüstungsschmied, ist für diesen aufgrund der einfachen Form aber relativ schnell zu bewältigen und der Kürass daher im Verhältnis zu anderen Metallrüstungen vergleichsweise günstig. Dementsprechend hat er eine weite Verbreitung gefunden. Beliebt ist diese Form der Rüstung vor allem bei der leichten Reiterei und Fußkämpfern, die höherer Beweglichkeit den Vorzug vor

umfassender Panzerung geben oder sich eine schwere Plattenrüstung nicht leisten können. Man findet den Kürass im Mittel- und Horasreich, vereinzelt auch im Bornland. Daneben ist er in Südaventurien verbreitet. Während schwerere Plattenrüstungen dort nur selten anzutreffen sind, ist der Kürass in Al'Anfa und den umliegenden Stadtstaaten ein häufiger Anblick bei Kämpfern zu Lande wie auch zur See.

»Diese leichte Plattenrüstungen habe ich immer getragen, wenn ich mit den Waisenmachern unterwegs war und wir als Pikenhaufen gegen eine Reitereinheit aufgestellt waren. Vor einem Götterlauf habe ich mir einen neuen anfertigen lassen. Der Kürass schützt vor allem deinen Oberkörper. Durch die Platte kann ein Schwert kaum durchdringen, aber man ist anfällig für Hieb- und Stichwaffen wie Hämmer, und man sollte es tunlichst vermeiden, von hinten angegriffen zu werden. Aber das gilt für jeden Kampf.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Diese Rüstungsform wird bei meinem Volk kaum verwendet. Es ist eine Rüstung, die ein Lehrling schmieden muss, um zu sehen, ob er sein Handwerk versteht, aber schon ein Geselle wird soetwas nicht mehr anfassen. Zu einfach, kaum eine Herausforderung.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»In Thorwal findet man ab und an einen Kürass. Sie stammen vor allem aus dem Krieg gegen die Horasier, sind Beutestücke. Aber die meisten schmelzen wir ein, wenn wir Zeit haben. Ich kenne aber auch einen Kapitän, der schwört auf diese Rüstung. Er kann nicht gut schwimmen und glaubt, solange er einen Kürass trägt, wird er immer versuchen, das Drachenschiff zu retten, denn wenn das Schiff sinkt, wird auch er untergehen.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Kürass				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Kürass	6	3	–	12 Stn	250 S
Anmerkung	Der Kürass ist eine Variante der Plattenrüstung. Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb- und Stichwaffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb- und Stichwaffen schützt der Kürass nur mit RS 3.				

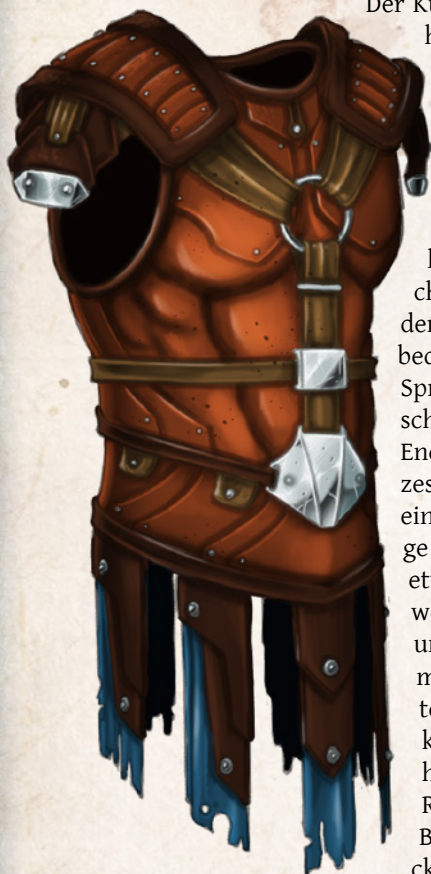
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Kürass mit RS 7.

Rüstungsnachteil: Gegenüber Angriffen von hinten schützt der Kürass nur mit einem RS von 1.

Kurbul

»Die besten Lederrüstungen sind echte Kurbule aus gekochtem Leder, wie sie in Baliho und Trallop auf traditionelle Weise hergestellt werden. Ich bin die Einzige in der Stadt, die diese Stücke anbietet. Wenn du wirklich gute Qualität willst, kaufst du bei mir. Aber dann musst du schon etwas tiefer in die Tasche greifen, denn Qualität hat ihren Preis.«

—Thila Halberk, Händlerin auf dem Markt in Uhdenberg, neuzeitlich



Der Kurbul ist eine besonders hochwertige, teurere Version des Lederharnischs. Die aus mehreren Lagen gefertigte Lederrüstung wird mit flüssigem Wachs gehärtet. Der Herstellungsweise, dem Kochen in Wachs, ist auch der Name entlehnt: Kurbul bedeutet in Rogolan, der Sprache der Angroschim, schlicht Kochleder. Am Ende des Herstellungsprozesses besitzt die Rüstung eine harte, fast holzartige Beschaffenheit. Sie ist etwas steifer als der gewöhnliche Lederharnisch und wird daher von innen meist mit Filz ausgepolstert, um die Bequemlichkeit für den Träger zu erhöhen. Die relativ starre Rüstung bedeckt Brust, Bauch, Schultern und Rücken. Sie bietet bei solider

Machart einen Schutz, der nur wenig unter dem eines Kettenhemdes oder einer leichten Platte liegt. Im Vergleich zu diesen Metallrüstungen ist der Kurbul aber günstiger in der Anschaffung und zudem als Rüstungsform so weit verbreitet, dass

man fast überall eine Möglichkeit findet, Reparatur oder Ersatz zu erhalten.

Verbreitet ist der Kurbul unter Söldnern und Soldaten und wird bei diesen vor allem von Schützen und Kundschaftern getragen. Auch bei reisenden Abenteurern ist diese Rüstung beliebt. In Regionen, in denen eiserne Rüstungen selten oder aufgrund der Witterungsverhältnisse ungeeignet sind, ist er auch bei erfahrenen Veteranen häufig die erste Wahl. Im Horasreich und dem zentralen Mittelreich ist der Kurbul dagegen seltener anzutreffen, gelten lederne Rüstungen hier doch häufig als primitiv und rückständig.

»Geron, du trägst doch meistens eine Lederrüstung dieses Typs. Kannst du uns vielleicht mal berichten, worin du da die Vorteile siehst. Ich könnte mir vorstellen, wenn deine Argumente gut sind, dass ich mir auch einen Kurbul zulege.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Du willst einen Kurbul tragen? Ich dachte, du bist ein Mann des Glaubens, Hilbert?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Der Glaube ist eine starke Waffe, aber Orks haben auch scharfe Waffen, die man mit einer Rüstung besser abfängt, als mit einer Predigt.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Nun, ich kann dir auf jeden Fall sagen, was meine Beweggründe sind, den Kurbul einem Plattenharnisch vorzuziehen. Der Kurbul bietet für mich eine perfekte Mischung aus Schutz und Beweglichkeit. Ich bin viel auf Reisen und nicht mehr so häufig auf einem Schlachtfeld. Für einen reisenden Abenteurer ist eine schwere Rüstung nicht immer die beste Wahl, schließlich muss man manchmal einen Baum erklettern, vor einem Feind davonrennen oder von Hausdach zu Hausdach springen. Mit einem Kurbul geht das, mit einer Gestechrüstung wird es schwierig.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Kurbul

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Kurbul	3	1	–1 GS, –1 INI	7 Stn	180 S

Anmerkung Der Kurbul ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Kurbul mit einem RS von 4.

Rüstungsnachteil: Proben auf GE sind um 1 erschwert.

Waffenlos zählt bei der Kampftechnik Raufen als Waffe.

Lamellar

»Mama, Mama, komm schnell! Da drüben am Gardelbach ist gerade eine Sonnenlegionärin vorüber gegangen. Und sie hatte eine Rüstung, die war soo schön! Ganz blitzblank und glänzend wie Gold und mit großen Metallplatten an den Schultern. Wenn ich groß bin, dann will ich auch zur Sonnenlegion ...«

—Atrike Silkwiesener zu ihrer Mutter, neuzeitlich



Der Lamellar ist eine sehr alte Form der Rüstung, die der Zeit der bosparanischen Legionen entstammt und selbst im Horasreich außer zu Paradezwecken oder als Traditionsrüstung kaum noch getragen wird. Er ähnelt dem Schuppenpanzer, ist aber deutlich leichter und bietet etwas weniger Schutz für den Träger. Der Lamellar besteht aus mehreren parallel verlaufenden, sich überlappenden Metallstreifen, die auf ledernden Traggurten befestigt sind. Die Rüstung bietet ihrem Träger einen verlässlichen Schutz vor Hieben und Schlägen.

Sie bedeckt Brust, Bauch, Schultern und Rücken. Viele Exemplare verfügen außerdem über eine Art Schurz, der am Gürtel befestigt wird und auch Hüften und Oberschenkel des Kämpfers abdeckt. Wie die meisten Metallrüstungen wird auch der Lamellar stets über gepolsterter Unterkleidung getragen. Häufig wird er mit einem traditionellen offenen Bronzehelm und dazu passenden Arm- und Beinschienen kombiniert.

Die Reparatur eines im Kampf beschädigten Lamellars ist bei fast allen Waffen- und Rüstungsschmieden möglich. Neu hergestellt werden solche Rüstungen aber nur noch von einigen wenigen Harnischmachern in Gareth und dem zentralen Horasreich, dort vor allem in der

Variante des Kusliker Lamellars. Diese wissen um ihr Monopol und lassen sich ihre Arbeit dementsprechend gut bezahlen.

Zu den Einheiten, die noch immer mit dieser Form der Rüstung ausgestattet sind, zählt auch die Sonnenlegion der Praioskirche. Die Mitglieder dieses kirchlichen Kämpferordens, der die Leibgarde des Boten des Lichts stellt, tragen traditionell einen Lamellar mit dem Greifenwappen auf der Brust.

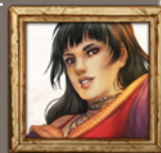
»Es stimmt, dieser Rüstungstyp wird nur noch selten verwendet, aber er steht in einer langen Tradition. Schon in den Zeiten des Bosparanischen Reiches wurde der Lamellar verwendet. Zwar wurde sie in den Dunklen Zeiten vom Kettenhemd abgelöst, doch noch heute ist sie bei einigen Einheiten im Einsatz. Sie lässt den Träger imposant erscheinen und hebt ihn deutlich von einem Kämpfer in Platte oder Kettenhemd ab.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich habe Berichte gelesen, wonach in den Dunklen Zeiten die Lamellarrüstung noch sehr verbreitet war, aber das Kettenhemd sie abgelöst hat, weil man aufgrund der veränderten Kriegsführung schneller agierende Legionäre benötigte.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»In meiner Familie erzählt man sich, dass das Bosparanische Reich in den Dunklen Zeiten vermehrt von Untoten angegriffen wurde, und die Legionäre durch die Rüstung zu langsam waren, um den Wudu-Zombies zu entkommen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Die bekannteste Version, die eigentlich fast immer gemeint ist, wenn wir von einer Lamellarrüstung sprechen, ist der Kusliker Lamellar. Er ähnelt noch sehr stark der ursprünglichen Form der Legionäre.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Lamellar				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Lamellar	5	2	–1 GS, –1 INI	17 Stn	380 S
Anmerkung Der Lamellar ist eine Variante der Schuppenrüstung.					

Rüstungsvorteil: Die GE-Teilprobe bei Reiten ist beim Tragen eines Lamellars nicht um die BE erschwert.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche schützt der Lamellar mit RS 2.

Langes Kettenhemd

»Ein Kettenhemd, das etwas taugt, schützt beide Arme und es reicht vom Hals bis mindestens zu den Knien. So hat es das Väterchen schon gehalten und vor ihm das Großväterchen. Alles andere ist nur Stümperei oder neumodischer Schnickschnack. Dafür solltest du nicht dein hart erarbeitetes Gold ausgeben.«

—Zandrosch Sohn des Gandrosch, ambosszwergischer Söldner, neuzeitlich



Das Lange Kettenhemd bedeckt den gesamten Oberkörper sowie die Arme und Oberschenkel mit einem eng verwobenen Geflecht aus eisernen Ringen. Einige Exemplare weisen zusätzlich direkt angeschlossene Kettenhandschuhe auf. Da jeder einzelne Ring mühsam mit den anderen verbunden werden muss, verlangt ein Langes Kettenhemd einen hohen Herstellungsaufwand und ist dementsprechend teuer. Unter dem Kettenhemd wird wattierte Unterkleidung getragen, was das Gewicht der ohnehin bereits recht schweren Rüstung noch erhöht. Durch ihren fließenden Fall ermöglicht das Kettenhemd seinem Träger jedoch weit

mehr Bewegungsfreiheit und Flexibilität als eine starre Plattenrüstung. Gleichzeitig bietet das Kettengeflecht einen guten Schutz sowohl gegen Klingenwaffen, als auch gegen Pfeile und Bolzen. Die Schutzwirkung gegen stumpfe Schlagwaffen wie Keulen und Kriegshämmer ist hingegen etwas schwächer.

Das Lange Kettenhemd ist vor allem im nördlichen Mittelreich, insbesondere in Weiden, aber auch in der Donnermark, im Bornland und den Streitenden Königreichen verbreitet. Es bildet dort das Kernstück der Rüstung vieler Ritter und Krieger. Auch für die Rondra-geweihten des mittleren und nördlichen Aventuriens ist das Kettenhemd die übliche Wahl. Für Kämpfer, die Wert auf Heimlichkeit legen, eignet sich diese Rüstung hingegen weniger, vermag der Träger eines Langes Kettenhemds doch kaum einen Schritt zu tun, ohne dass ihn das Rasseln der Kettenglieder gut hörbar ankündigt. Auch beim Rennen oder Klettern ist die Kette aufgrund ihrer Länge äußerst hinderlich.

»Obwohl mein Volk solche Rüstungen nicht anfertigt, würde ich gerne etwas dazu sagen. Mir sind schon viele Menschen und Zwerge begegnet, die ein langes Kettenhemd trugen und ich muss euren Schmieden zugestehen, dass sie euch gut vor Pfeilen schützen. Es ist für einen fey schwierig, einen wunden Punkt auszumachen, wenn man fast ganz in diese Kettenrüstung eingehüllt ist.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Ein Kompliment für eine Rüstung aus dem Mund einer Elfe. Das kommt unerwartet. Ja, das Kettenhemd, und insbesondere die lange Variante, sind schon ein Meisterwerk der Rüstungsherstellung. Es passt immer, bietet einen vortrefflichen Schutz gegen die meisten Klingenwaffen und Geschosse und ist auch nicht zu schwer.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Naja, ich würde schon sagen, dass es eine schwere Rüstung ist. Das sind etliche zusätzliche Stein, die ich damit herumtrage. Du hast auf jeden Fall meinen Respekt, dass du ein solches Kettenhemd jeden Tag trägst, Arbosch.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Langes Kettenhemd

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Langes Kettenhemd	4	2	–	12 Stn	300 S

Anmerkung Das Lange Kettenhemd ist eine Variante der Kettenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Lange Kettenhemd mit RS 5. Bei einem Treffer mit einer Waffe einer anderen Kampftechnik muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 5 und 6 besteht ein RS von 5 (nicht nur gegen die beschriebenen Kampftechniken).

Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Träger des Langes Kettenhemds zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Proben auf GE sind um 1 erschwert.

Lindwurmhaut

»In den Gerbzuber fülle sodann zwei Eimer Wasser, sechs Eimer Pferdepisse und eine Schaufel Torf. Füge hinzu zwei Handvoll Rinde oder frisches Wurzelwerk. Dann rühre die Mischung mit einem langen Stecken um und lass sie von einem auf den anderen Tag gründlich durchweichen, ehe du die Tierhäute hinzu gibst.«

—Traditionelles Gerberrezept aus dem Sveltland, mit kleineren Abwandlungen seit Jahrhunderten in Verwendung

Als Lindwurmhaut bezeichnet man die wohl günstigste, aber auch verrufenste Form der Lederrüstung. Sie ähnelt in Machart und Gestalt dem Kurbul ist aber deutlich billiger, besitzt sie diesem gegenüber doch einen entscheidenden Nachteil: Aufgrund der von den Gerbern zum Härten des Leders verwendeten Gerbsubstanzen, zu denen je nach Region, Verfügbarkeit und Aberglaube des Handwerkers auch Bestandteile wie Löwenkot und Pferdeurin gehören, kann es beim Aufkochen leicht geschehen, dass die Gerbmittel einen abscheulichen Gestank abgeben, der der Rüstung über Monate, manchmal sogar Jahre anhaftet.



Auch wenn dieser üble Geruch nicht zwangsläufig etwas über die schützende Wirkung der Rüstung aussagt, gilt er doch als Hinweis auf die mangelnden Fertigkeiten des Herstellers bei der Verarbeitung und damit als Zeichen schlechter Qualität. Tatsächlich aber schützt eine durchschnittliche Lindwurmhaut ihren Besitzer nicht schlechter als ein in flüssigem Wachs gehärteter Lederpanzer. Sie ist meist sogar etwas geschmeidiger als dieser und zudem großzügiger geschnitten, sodass die Rüstung etwas mehr vom Körper des Trägers bedeckt. Ob des strengen Geruchs, der tatsächlich den penetranten Ausdünstungen eines Tatzelwurms ähnelt, mag man ihm in zivilisierten Gegenden mit einer gewissen Zurückhaltung, wenn nicht gar einem demonstrativen Naserümpfen begegnen. In der Wildnis können die Ausdünstungen der Lindwurmhaut hingegen sogar von praktischem Nutzen für den einsamen Reisenden sein, da sie lästige Stechmücken und auch manche sonst angriffslustigen Raubtiere fernhalten.

Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind, wenn nichts anderes angegeben ist, für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Lindwurmhaut					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Lindwurmhaut	3	1	–1 GS, –1 INI	6 Stn	120 S
Anmerkung Die Lindwurmhaut ist eine Variante der Lederrüstung.					

Rüstungsvorteil: Der Träger der Lindwurmhaut kann einen der beiden zusätzlichen Abzüge von GS oder INI ignorieren.

Rüstungsnachteil: Der Träger erleidet den Status **Übler Geruch**, der auch zwei Tage nach dem Ablegen der Rüstung noch anhält.

Mammutonpanzer

»Der König der nörtlichen Waldtelfen aber trug eyn Gewandt, das weiß schimmerte und über und über mit feynstemn Elfenbeynscheiben behangen war. Es war herrlich leycht, wie die dünneste Seide und zugleich so unverbrüchlich hardt und fest, dass es selbst den Keulenhieb eines garstigen Ogers aufzufangen vermochte.«

—Von Zauberhaar und Elfenbeyn, große bebildeter Ausgabe, 1001 BF



Der Mammutonpanzer ist eine extrem seltene Rüstung der nordaventurischen Elfen, die bei den meisten Menschen allenfalls in Form von Gerüchten und Legenden bekannt ist. Es handelt sich um eine Rüstung aus zähem, aber beweglichem Leder, auf die dünne runde Scheiben aus Mammuton genäht sind. Das aus den Stoßzähnen der großen Mammut gewonnene Material ist bei den Menschen wegen seiner reinweißen Farbe auch als ‚Elfenbein‘ bekannt. Es wird mittels einer magischen Prozedur so behandelt, dass es eine außerordentliche Festigkeit erhält. Der Panzer ist darüber hinaus aufwändig mit Schnitzereien verziert.

Die Rüstung bedeckt Brust, Rücken, Bauch und Oberarme. Vereinzelt sollen auch längere Exemplare existieren, die zusätzlich die Oberschenkel und die Unterarme mit

abdecken. Aufgrund der magischen Behandlung bietet der Mammutonpanzer einen guten Schutz, sowohl vor Stichen und Schlägen mit scharfen Klingen, als auch vor Hieben mit stumpfen Hämmern und Keulen. Auch das sonst notwendige Ausbessern von Abnutzungsschäden nach einem Kampf entfällt bei dieser Rüstung. Es bedarf beachtlichen Krafteinsatzes, um sie ernsthaft zu beschädigen.

Mammutonpanzer sind außerhalb der Elfenlande extrem selten und kein Handelsgut, das frei erhältlich ist. Die wenigen Exemplare in Menschenhand sind entweder Beutestücke, die von erschlagenen Elfenkriegern geraubt wurden, oder Geschenke einer dankbaren Elfensippe, der von einem Mensch ein großer Dienst erwiesen wurde. In jedem Fall dürfte ein menschlicher Träger dieser Rüstung die Neugier eines jeden Elfen wecken, der ihm begegnet.

»Dies ist die Rüstung unserer stolzesten Krieger, jener Elfen, die sich für den Weg entschieden haben, die Grenzen unserer Auen und Wälder zu verteidigen. Aber nicht jede fey ist dazu geschaffen worden, diesen Pfad zu beschreiten. Ich kämpfe nur, um mich zu verteidigen oder um andere zu retten. Deshalb brauche ich keinen Mammutonpanzer.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Ich muss zugeben, ich wüsste nicht, wie man diese Rüstung herstellt. Viel Metall scheint da nicht dran zu sein. Ist das Elfenbein?«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Ja, so nennt ihr die verarbeiteten Stoßzähne der großen Tiere. Ich weiß aber nicht, was es mit elfischen Beinen zu tun hat.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Mammutonpanzer

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Mammutonpanzer	4	2	–	10 Stn	500 S

Anmerkung Der Mammutonpanzer ist eine Variante der Holzrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Fernkampfwaffen hat der Mammutonpanzer einen RS von 6.

Rüstungsnachteil: Bei einem bestätigten Patzer des Trägers im Kampf, hat der Mammutonpanzer Schaden genommen und verliert 1 RS. Dies kann mit einer Probe auf *Holzbearbeitung*, 1 Stunde, beliebige Versuche, wieder repariert werden.

Reiterharnisch

»Der Reiterharnisch ist eine prächtige Rüstung. Der perfekte Schutz im Geplänkel und dabei elegant und beweglich. Genau so einen hatte ich früher mal. Damals als ich auch noch ein Pferd hatte. Als die ruhmreichen Puniner Gardereiter noch existierten. Vor der großen Schlacht von Morte Folnor ...«

—Rimonetta Veltone, ehemalige Soldatin des Puniner Gardereiterregiments, Überlebende der Schlacht von Morte Folnor, 1030 BF



Der Reiterharnisch zählt zu den neuesten Entwicklungen des aventurischen Rüstungsbaus. Es handelt sich um eine Vollrüstung, die zwar etwas weniger Schutz bietet als die Gestechrüstung, dafür aber spürbar leichter ist und ihren Träger deutlich weniger einschränkt. Die einzelnen Plattenteile sind passgenau aufeinander abgestimmt. Kernstück ist eine Kombination aus geschobenem Brust- und Rückenpanzer, die durch Hals- und Schulter-schutz, Armpanzerung und Panzerhandschuhe ergänzt wird. Hinzu kommen ein langer Beinschutz, der direkt mit den Reiterstiefeln abschließt, und ein visierloser Helm. Die Rüstungsteile sind meist brüniert, um sie vor Korrosion zu schützen. Offiziere und wohlhabendere Kämpfer lassen ihren

Harnisch häufig zusätzlich mit Schmuckornamenten verzieren, die mit verschiedenen Buntmetallen belegt und prächtig herausgestellt sind.

Wie alle Plattenrüstungen, erfordert der Reiterharnisch das Tragen einer wattierten Unterkleidung. Während die Metallplatten so geformt sind, dass schwache Schläge und Stiche an ihnen abgleiten, dient die Polsterung dazu, die Wucht stumpfer Hiebe abzufedern. Er bietet daher sowohl gegen scharfe Klingen wie auch gegen Hieb Waffen einen guten Schutz. Diese Form der Rüstung ist vor allem im Horasreich und in Almada verbreitet, wo sie inzwischen zur Standardausrüstung der Reiterei zählt. In Nordaventurien vertrauen die meisten Kämpfer dagegen eher auf den bewährten Schutz einer traditionellen Plattenrüstung und schauen bisweilen sogar spöttisch auf die Träger allzu prunkvoll verzierter Reiterharnische herab.

»Diese Rüstung zählt zu den modernsten überhaupt. Sie ist einer der Gründe, warum die horasische Reiterei den meisten Gegnern überlegen ist. Der Reiterharnisch ist aber nicht nur eine vorteilhafte Rüstung vom Pferderücken aus, sondern ebenso im Nahkampf. Kaum eine Schwachstelle, Fechtwaffen sind so gut wie nutzlos, sie finden keine Lücke. Nur gegen wirklich wuchtige Waffen ist der Reiterharnisch nicht gefeit, er verbaut meiner Meinung nach zu schnell, da viele Plattenteile zu dünn sind.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich kann das bestätigen. Durch einen unglücklichen Zufall musste ich einmal gegen eine Gegnerin in Reiterharnisch antreten. Ich habe sie vier oder fünf Mal mit meinem Rapier getroffen, aber nichts. Kein Kratzer, nichts.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Reiterharnisch				Komplexität: komp (4 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Reiterharnisch	6	3	–	20 Stn	2.000 S
Anmerkung	Der Reiterharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung. Auf einem Pferd können von einem Reiterharnisch 2 BE statt nur 1 BE abgezogen werden				

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Reiterharnisch mit RS 8.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Reiterharnisch mit RS 4.

Schuppengewand

»Mama, Mama, komm schnell! Vor dem Brunnen predigt eine Efferdgeweihte. Und sie trägt ein Gewand, das aussieht, wie die Haut eines Fisches. Da sind ganz viele Schuppen eingewebt. Es ist ganz blau und grün und schimmert und glänzt. Das ist soo schön! Wenn ich groß bin, dann will ich als Novizin in den Efferdtempel ...«

—Alike Silkwiesener zu ihrer Mutter, neuzeitlich



Weniger eine Rüstung im eigentlichen Sinne ist das Schuppengewand, das traditionelle Ornat der Efferdgeweihten. Das Kernstück ist eine blaugrüne Robe. Das Gewand teilt sich in Hüfthöhe und wird durch eine Hose und Stiefel von ähnlicher Farbe ergänzt. In den Stoff sind aufwändige Schuppenmuster eingewebt, Kragen und Ärmelsäume sind mit Perlmutter und Schildpatt verziert. Stiefel und Gürtel sind meist aus Haileder gefertigt und ebenfalls verziert oder mit Fundstücken aus dem Meer, wie Muscheln, Treibholz oder kleinen Gwen-Petryl-Steinen, geschmückt. Machart und Pracht des Schuppengewands variieren je nach Region und Rang des Priesters, doch sind diese Unterschiede niemals so groß, dass ein Efferdgeweihter nicht auch fern seiner

Heimat als Diener des Launenhaften erkannt würde. In kälteren Gebieten ergänzt häufig ein wärmender Mantel aus Seehundfell das Schuppengewand. Die Schutzwirkung eines Schuppengewands entspricht etwa der einer soliden Lederkleidung.

Die Ursprünge des Schuppengewands liegen Jahrhunderte zurück und verlieren sich im Nebel der Geschichte. Eine innerhalb der Efferdkirche populäre Legende berichtet jedoch von der Heiligen Efferdune, einer frommen Fischerin und späteren Efferdpriesterin, von der aventurischen Westküste. Nachdem ihr Boot von einem Seeungeheuer versenkt wurde und sie auf einer einsamen Insel gestrandet war, soll sie vom Gott des Meeres mit dem versorgt worden sein, was sie zum Überleben brauchte. Während dieser Zeit machte sie sich Kleider und Schuhwerk aus Fischhaut und Haileder und soll diese auch nach ihrer Rettung von der Insel bis an ihr Lebensende getragen haben.

»Bitte verrätet es keinem weiter, aber ich habe mir von einem befreundeten Efferdgeweihten mal ein Schuppengewand geliehen und bin damit durch den Yaquir geschwommen. Ich kann euch sagen, die Efferdgeweihten wissen schon, warum sie dieses Gewand tragen. Ich kann mich nicht daran erinnern, wann ich jemals so schnell geschwommen bin.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»Durch den Yaquir? Willst du uns wieder auf den Arm nehmen, Hilbert? Aber ja, es stimmt schon, ich habe auch davon gehört. Die Efferdgeweihten benutzen offenbar ein Material, dass sich sehr gut mit dem Wellengang verträgt und sie sind deshalb sehr wendig im Wasser. Wie ein Fisch.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

»Allerdings sollten wir hier auch klar feststellen, dass das Schuppengewand keine echte Rüstung ist. Sie schützt kaum gegen einen echten Angriff.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Schuppengewand				Komplexität: komp (2 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Schuppen- gewand	1	0	-1 GS, -1 INI	1 Stn	50 S
Anmerkung	Das Schuppengewand ist eine Variante der schweren Kleidung. Die GE-Teilprobe bei Schwimmen ist beim Tragen eines Schuppengewands um 1 erleichtert. Die Rüstung ist nur von Efferdgeweihten erwerbbar.				

Rüstungsvorteil: Das Schuppengewand bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt das Schuppengewand mit RS 0.

Schwere Platte

»Ganz gleich, ob skrupellose Wegelagerer, wilde Bestien oder Dämonenbrut: Deine Chancen stehen stets besser, wenn sich eine solide Lage Stahl zwischen dir und dem Gegner befindet.«
—Boromeo Ramirez, Ritter vom Orden des Schwarzen Raben, 1039 BF



Die beste Schutzwirkung auf dem Schlachtfeld verspricht die Schwere Plattenrüstung, ein Panzer aus massiven Metallplatten, der den gesamten Körper des Trägers bedeckt. Ältere Formen der Plattenrüstung, die teilweise noch aus Bronze oder Messing gefertigt wurden, lassen meist die Gelenke frei, um dem Träger ein gewisses Maß

an Beweglichkeit zu erlauben. Neuere Modelle schützen hingegen tatsächlich fast jede Stelle des Körpers. Ermöglicht wird dies, indem die einzelnen Metallplatten mit Aufhängungen aus Lederriemen an der Unterkleidung befestigt werden oder so passgenau miteinander vernietet sind, dass sie keine Blöße für eine Klinge bieten. Besonders versierte Rüstungsschmiede vermögen die einzelnen Rüstungsteile sogar so geschickt aufeinander anzupassen, dass die möglichen Verschiebungen der kleineren Metallplatten untereinander durch bestimmte Führungsschienen festgelegt

sind. Nur erfahrene Harnischmacher und Plattner verstehen es, einen Vollharnisch mit flexiblen Metallschienen, Geschübe genannt, herzustellen. Eine Schwere Platte von guter Qualität ist entsprechend teuer und für einfache Kämpfer kaum erschwinglich.

Die Schutzwirkung der Plattenstücke hängt indes nicht nur von ihrer Dicke ab, die bis zu einem Zehntel Finger Stahl reichen kann, sondern auch von deren geschickten Formung, die schwächere Hiebe abgleiten lässt. Eine Schwere Plattenrüstung wiegt je nach Machart 25 bis 35 Stein. Dies verlangt dem Träger bei jeder Bewegung, insbesondere aber wenn er im Kampf zu Boden stürzt und wieder auf die Beine kommen muss, viel Kraft ab. Ein noch größeres Problem ist die Hitzeentwicklung im Kampf und bei starkem Sonnenschein. Für einen Kämpfer, der zu lange in seiner Platte steckt, kann die Hitze eine größere Bedrohung sein als der Feind.

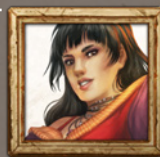
»Die Schwere Platte ist einer der dicksten und schwersten Rüstungstypen die ich kenne. Sie hat ihren Namen zurecht verdient, denn sie ist wirklich schwer. Ich habe mir beim Anziehen oftmals helfen lassen, denn es ist gar nicht so einfach, sie an- oder abzulegen. Allerdings ist ihre Schutzwirkung phänomenal. Selbst ein Säbeltreffer prallt nicht selten einfach wirkungslos von der Platte ab.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Diese Rüstungen werden gelegentlich auch bei Questadores aus Meridiana verwendet. Allerdings unterschätzen sie zumindest bei Reisen im Dschungel die Hitze, die sich unter einer solchen Panzerung anstaut. Das kann schnell zu Überhitzung führen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Schwere Platte				Komplexität: komp (4 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Schwere Platte	7	4	–	32 Stn	2.200 S
Anmerkung Die Schwere Platte ist eine Variante der Gestechrüstung.					

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt die Schwere Platte mit RS 9.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt die Schwere Platte mit RS 5.

Skorpionhemd

»Nach all den Entbehrungen und Enttäuschungen, verschaffte es mir Erleichterung, in der fremden Stadt endlich einen vertrauten Anblick zu entdecken: Ein Diener Kors, des Herren der Schlachten. Er trug eine prächtige korgefällige Rüstung und war gerade so wild, ungehobelt und bedrohlich im Auftreten, wie ich es von seinesgleichen aus der Heimat gewohnt bin.«

—Aus den Berichten des diplomatischen Gesandten Decius Paligan an seine Vorgesetzten in Al'Anfa, 1040 BF



Das Skorpionhemd ist eine Variante des Kettenhemds, wie sie traditionell von Korgeweihiten, insbesondere in der Ausbildung oder an Orten, wo eine schwere Plattenrüstung unangebracht ist, getragen wird. Dem individualistischen Naturell dieser Krieger geschuldet, gleicht fast kein Skorpionhemd dem anderen. Dennoch sind all diesen Rüstungen einige Dinge gemeinsam. Dazu zählt zunächst die martialische Ausgestaltung der Rüstung, ist sie doch ganz darauf ausgelegt, ihren Träger größer, breiter und bedrohlicher erscheinen zu lassen. Hinzu kommt die sorgfältige Abstimmung der einzelnen Rüstungsteile, die dem Träger dennoch ein großes Maß an Beweglichkeit erlaubt. Die einzelnen Elemente sind meist in den korgefälligen Farben Schwarz und Rot gehalten und häufig mit Abbildungen von Mantikoren und Panthern

oder stilisierten Schlachtendarstellungen verziert. Als Kombination werden gewöhnlich ein visierloser Helm und ein weiter, blutroter Umhang gewählt. In jedem Fall ist es kaum möglich, einen Korgeweihiten in einem Skorpionhemd auf dem Schlachtfeld zu übersehen. Die Schutzwirkung ist vergleichbar mit anderen Kettenrüstungen und insbesondere gegenüber scharfen Waffen groß. Auch gegen Stichwaffen, Pfeile und Bolzen bietet das Skorpionhemd guten Schutz.

oder stilisierten Schlachtendarstellungen verziert. Als Kombination werden gewöhnlich ein visierloser Helm und ein weiter, blutroter Umhang gewählt. In jedem Fall ist es kaum möglich, einen Korgeweihiten in einem Skorpionhemd auf dem Schlachtfeld zu übersehen.

Die Schutzwirkung ist vergleichbar mit anderen Kettenrüstungen und insbesondere gegenüber scharfen Waffen groß. Auch gegen Stichwaffen, Pfeile und Bolzen bietet das Skorpionhemd guten Schutz.

»Ich bin etwas verwundert. Eigentlich dachte ich, dass alle Korgeweihiten diese Pantherrüstungen tragen. Ihr wisst schon, damit sie gefährlich und furchterregend aussehen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Du übersiehst, dass Korgeweihite nicht nur entschlossene Kämpfer sind, sondern sehr wohl auch Taktik und Strategie einzusetzen wissen. Nicht in jeder Situation ist eine schwere Pantherrüstung sinnvoll. Es kann durchaus vorkommen, dass ein Skorpionhemd die bessere Wahl ist. Korgeweihite sind ja nicht mit ihrer Rüstung verwachsen und können sich je nach Bedarf anpassen. Anders als Zwerge.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Das habe ich gehört. Aber ich stimme dir zu. Kein vernünftiger Zwerg, würde auf ein Kettenhemd verzichten. Ja, es gibt noch andere gute Rüstungen, aber man sollte es sich als Angroscho oder Angroschna sechsmal überlegen, ob man den formidablen Schutz eines Kettenhemds gegen eine andere Rüstung tauscht. Was das Skorpionhemd angeht: Das haben die Tulamiden von den zwergischen Meisterschmieden früherer Zeiten abgesehen. Und sie haben es gut gemacht.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Skorpionhemd

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Skorpionhemd	4	2	–	12 Stn	300 S

Anmerkung Das Skorpionhemd ist eine Variante der Kettenrüstung. Die Rüstung ist nur von Korgeweihiten erwerbbar.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Skorpionhemd mit RS 5. Bei einem Treffer mit einer Waffe einer anderen Kampftechnik muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 5 und 6 besteht ein RS von 5 (nicht nur gegen die beschriebenen Kampftechniken).

Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Träger des Skorpionhemds zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Die INI des Trägers sinkt um 1.

Turnierrüstung

»Reine Großtuerei ist das! Eine Rüstung nur fürs Turnier und dann auch noch so ein protziges, herausgeputztes Stück. Unsereins wäre froh, wenn er überhaupt eine Plattenrüstung sein Eigen nennen könnte. Jawohl, eine unnötige Verschwendung und nichts anderes. Ich würde mich jedenfalls schämen, so etwas zu tragen.«

—Praiogund von Hundsgab, fahrende Ritterin aus Greifenfurt, 1033 BF



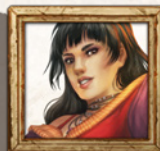
Nicht in erster Linie für den Einsatz auf dem Schlachtfeld gedacht und doch eine Panzerung, die einen vorzüglichen Schutz bietet, ist die Turnierrüstung. Eine solche Vollrüstung besteht, ähnlich wie die Gestechrüstung, aus vielen einzelnen Teilen. Kernelement ist ein Brustpanzer, ergänzt mit einem Plattenschurz und ein entsprechendes Rückenteil sowie Oberarm- und Unterarm-Röhren mit verstärkenden Armkacheln. Hinzu kommen weitere Plattenteile zum Schutz der Ober- und Unterschenkel sowie Eischuhe und Panzerhandschuhe. Vervollständigt wird die Rüstung durch einen Topf- oder Visierhelm, der meist mit bunten Bändern geschmückt und mit einer Helmzier versehen ist.

Für die meisten Ritter und rangniederen Adligen ist bereits Erwerb und Unterhalt einer einzigen Vollplattenrüstung eine beachtliche Ausgabe. Dementsprechend verwenden sie ihre Gestechrüstung oder Schwere Platte für Turniere und Kriegszüge gleichermaßen. Es gibt jedoch einige

wohlhabende Adlige, sowie besonders erfolgreiche Turnierrkämpfer, die eine Rüstung, speziell für den Einsatz im Turnier, ihr Eigen nennen. Diese Plattenrüstungen sind stets auch Repräsentationsstücke derer, die sie sich leisten können. Sie sind gewöhnlich maßgefertigt und aufwändig mit Gravuren, Punzierungen und Einlegearbeiten verziert, um Reichtum und Erfolg ihres Trägers zur Schau zu stellen. Die Turnierrüstung ist eine Reiterrüstung und belastet einen Kämpfer zu Fuß aufgrund ihres Gewichts erheblich. Sie wird stets über einer polsternden Schicht aus wattierter Unterkleidung getragen, die auch dazu dient, die Wucht stumpfer Hiebe abzdämpfen.

»Geron, hast du schon mal eine Turnierrüstung getragen und kannst berichten, wo der Vorteil gegenüber einer Gestechrüstung oder Garethers Platte liegt?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Nein, ich muss gestehen, ich hatte bislang nicht das Vergnügen, dass ich eine Turnierrüstung tragen durfte. Ich bin nur ein einfacher Söldner und eine solche Rüstung kann sich im Grunde nur ein reicher Adliger leisten.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



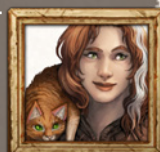
»Dafür kann ich euch etwas über die Rüstung erzählen. Ich habe in meinem Leben schon einige davon angefertigt. Die Platten sind besonders dick, um einen ausgezeichneten Schutz beim Lanzenangriff zu bieten. Selbst eine Turnierlanze kommt da nicht hindurch. Man bekommt zwar ein paar blaue Flecken, aber da kommt nichts hindurch. Allerdings sollte man tunlichst vermeiden, die Rüstung außerhalb der Tjoste zu tragen. Auf dem Boden fühlt sich diese Rüstung so an, als ob Angrosch dich unter die Erde ziehen will. Du bist schwerfällig und kannst kaum einen Fuß vor den anderen setzen. Ja, auch hier bist du gut gegen einen Schwerthieb geschützt, aber denk nicht mal an eine Verfolgungsjagd.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Üblicherweise stehe ich Adligen sehr misstrauisch gegenüber. Aber ein schmucker Ritter oder eine Ritterin in einer so schönen Rüstung macht schon was her.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Turnierrüstung				Komplexität: komp (5 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Turnierrüstung	8	5	–	40 Stn	3.000+ S
Anmerkung	Die Turnierrüstung ist ein eigener Rüstungstyp. Auf einem Pferd können von einer Turnierrüstung 2 BE statt nur 1 BE abgezogen werden				

Rüstungsvorteil: keine

Rüstungsnachteil: keine

Wattierter Waffenrock

»Ein Gambeson? Du glaubst, das hier wäre ein Gambeson? Das ist ein Wattierter Waffenrock. Das ist ein großer Unterschied! Schau nur, wie sorgfältig die Verarbeitung ist. Und hier, jede der kleinen Stofftaschen ist mit bestem Rosshaar gefüllt. Mit dieser Rüstung spürst du selbst bei einem Hieb mit einer Ogerkeule kaum mehr als einen sanften Stoß.«

—gehört auf dem Markt in Gareth, neuzeitlich



Der Wattierte Waffenrock ist ein enger Verwandter des Gambesons. In ganz Aventurien bekannt, zählt er zu den verbreitetsten Varianten der Stoffrüstung. Seine Schutzwirkung erzielt der Waffenrock durch kleine eingesteppte Taschen oder Röhren, welche wiederum, je nach Region, meist mit Hanf, Rosshaar, Bausch oder Seegras, gefüllt sind. Der Wattierte Waffenrock ist in der Anschaffung deutlich günstiger als eine Rüstung aus Metall. Auch ist er spürbar leichter, sodass er den Träger kaum in seiner Bewegungsfreiheit einschränkt. Zu den Vorteilen dieser Rüstung zählt außerdem, dass sie durch die gute Polsterung nicht nur hervorragend die Wucht stumpfer Hiebe abzdämpfen vermag und ihren Träger auch vor leichteren Schnitten schützt, sondern sie außerdem auch einen verlässlichen Schutz vor Kälte und Wind bietet. Ein gewichtiger Nachteil ist hingegen die leichte Entzündlichkeit dieser Rüstung, die, wenn sie erst einmal in Flammen steht, nur schwer zu löschen ist. Auch bietet sie deutlich weniger Schutz als eine Metallrüstung. Schwerer gerüstete Kämpfer tragen deshalb einen Wattierten Waffenrock häufig unter Kettenhemd oder Plattenpanzer, da diese Rüstungskombination einen guten Schutz sowohl vor scharfen, wie auch vor Stumpfen Waffen bietet. Ebenso gibt es Varianten des Waffenrocks, die über

der Metallrüstung getragen werden können. Für einfache Kämpfer, etwa in städtischen Milizen oder bei den Landwehraufgeboten des Mittelreichs, ist der gesteppte Rock jedoch häufig der einzige verfügbare Schutz auf dem Schlachtfeld.

»Ich komme bei diesen Rüstungen immer durcheinander. Was ist der Unterschied zwischen einem Gambeson und einem wattierten Waffenrock?«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter



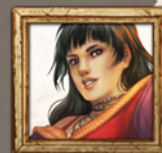
»Eigentlich gibt es keinen nennenswerten Unterschied. Man kann sagen, dass beide sich so ähnlich sind, dass nur ein Rüstungsexperte den genauen Unterschied feststellen kann. Der Hauptunterschied ist wohl die Füllung und die Verarbeitung. Beide Rüstungen sind aber vor allem darauf ausgelegt, den Träger gegenüber wuchtigen Angriffen von Keulen und Hämmern zu schützen. Gegen Stichwaffen bietet meiner Meinung nach ein wattierter Waffenrock nur wenig Schutz, dem die Klinge dringt fast ungehindert durch den Stoff und die Füllung in den Körper ein.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Du bist zwar der Waffen- und Rüstungsexperte unter uns, aber hier muss ich dir widersprechen. Mein hochgeschätzter Kollege Xaron aus Punin hat sich in seinen frühen Abenteuerjahren in einen wattierten Waffenrock gezwängt, um sich so besser zu schützen. Er war recht zufrieden damit und berichtete mir, dass die Rüstung selbst ein Schwert aufhalten konnte. Nicht immer, wie er zu seinem Leidwesen gestand, aber der Waffenrock war widerstandsfähig genug, um sein Leben zu retten.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ihr Menschen verwundert mich immer wieder. Bei uns ist so ein Material die Unterkleidung, die wir anlegen, damit das Kettenhemd nicht rutscht. Und bei euch ist es eine echte Rüstung.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Wattierter Waffenrock

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Wattierter Waffenrock	2	1	–	3 Stn	90 S

Anmerkung Der Wattierte Waffenrock ist eine Variante der Stoffrüstung. Er bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Wattierte Waffenrock mit RS 3.

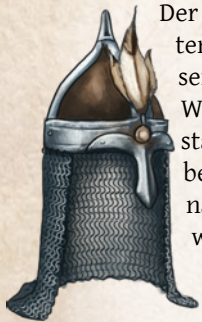
Rüstungsnachteil: Erleidet der Held den Status *Brennend*, bekommt er pro KR 1W3 SP zusätzlich Schaden.

Helme

Baburiner Hut

»Schon mein Vater trug einen Baburiner Hut. Er erhielt ihn von seinem Vater und dieser bekam ihn wiederum von seinem Vater. Und bislang brachte dieser Helm jeden seiner Träger wieder wohlbehalten nach Hause. Also, achte gut auf ihn, wenn du losreitest, mein Sohn.«

—Amir ibn Albakra, Krieger aus Baburin, 1037 BF



Der Baburiner Hut zeichnet sich – wie die meisten Rüstungen der Tulamiden – vor allem durch seine ideale Anpassung an die Bedingungen der Wüstenreiche aus. Der mit Metallstücken verstärkte Lederhelm mit seinem langen, kettenbesetzten Nackenschutz bietet seinem Träger nämlich zwei große Vorteile: Durch das Metall werden sowohl Kopf wie auch Halswirbelsäule wirksam geschützt, gegen Nahkampfklingen wie auch gegen Fernkampfgeschosse. Das darunter angebrachte Leder sorgt für eine maximale Isolierung, wodurch die Hitze der Sonne, die sich im Metall normalerweise bündeln würde, optimal vom Träger abgeschirmt wird. Hinzu kommt das metallene Stirnband, welches ebenfalls durch Leder- und durchsichtige Tucheinfassungen ausgekleidet ist und die Augen des Trägers wirksam gegen zu helles Licht und umherfliegende Sandkörner zu schützen vermag. Dies macht den Baburiner Hut zum idealen Wüstenhelm, weshalb er sich im gesamten tulamidischen Kulturraum großer Beliebtheit erfreut.

»In Aranien wird der Baburiner Hut heute noch von Adligen und berühmten Kämpfern getragen, die in die Schlacht ziehen wollen. Zwar mag der Helm etwas altertümlich anmuten, aber es gibt nicht nur Baburiner Hüte, die sich schon seit Generationen in Familienbesitz befinden, sondern auch immer wieder neu hergestellte Helme dieser Art. Sie sind eben ausgesprochen beliebt und die aranischen Krieger identifizieren sich mit ihrer Ausrüstung.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ursprünglich wurden die Helme von den Elitekriegern der Stadt Baburin getragen. Ihre Tradition reicht Jahrhunderte zurück und unter den Araniern gelten die Baburen als besonders mit Ronda verbunden. Daher verwundert es auch nicht, dass man die baburiner Hüte nach der Hauptstadt der Baburen benannt hat.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Allerdings sollte man sich nicht täuschen lassen. Der Baburiner Hut wird nicht nur in Baburin oder Aranien getragen, er hat sich über die ganzen Tulamidenlande verbreitet. Auch hier gilt, dass nur ein Wohlhabender sich einen so wertvollen Helm leisten kann. Ein mhanadischer Bey mag einen besitzen oder ein Khunchomer Agha, aber ein normaler Stammeskrieger der Novadis wird mit einem anderen Helm vorlieb nehmen müssen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Obwohl der Helm viele Vorteile aufweist, hat er doch auch einen entscheidenden Nachteil. Ohne ein Visier ist das Gesicht nicht gut geschützt. Zwar kann man den Baburiner Hut theoretisch mit einer Helmmaske versehen, aber dann wird es sehr stickig und man kann kaum noch atmen. Und bekanntlich sind die Temperaturen in den Tulamidenlanden sehr hoch, deswegen haben sich solche Masken oder Helmvisiere dort wahrscheinlich nicht so durchgesetzt.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Das stimmt nicht ganz, denn auch in den Tulamidenlanden gibt es vereinzelt Maskenhelme, aber die weichen vom ursprünglichen Baburiner Hut stark ab.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Baburiner Hut

Anmerkung Der Baburiner Hut gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt der Baburiner Hut mit RS 5.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Drachenhelm

»Schon die Jurga-Saga berichtet davon, wie unsere Vorfahren diese Helme trugen. Das Zeichen des Drachen verleiht einem jeden Recken Kraft und Mut. Glück sollen sie auch bringen und ich würde auf keine Heerfahrt ausziehen, ohne meinen Drachenhelm.«

—Thorgald Leifmusson, Premier Krieger, 1033 BF



In Thorwal tragen viele Krieger einen ganz besonderen Helm: den Drachenhelm. Geschmiedet aus Premier Stahl mag er nicht zur besten Qualität gehören, doch als Schutz für den empfindlichen Kopf eignet er sich bestens. Er schützt ihn vollumfänglich und lässt nur einen schmalen Sehschlitz übrig. Seinen Namen verdankt der Drachenhelm dem schmuckvoll und meist lebensecht nachgebildeten Drachen, der vom oberen Ende des Helms bis zum Nacken hinunterfließt. In den Legenden

der Thorwaler soll der Drachenhelm Glück bringen und dem Kämpfer die Kraft des Untiers in der Schlacht verleihen.

Tatsächlich ist der Träger eines Drachenhelms sehr stark beim Hören und Sehen eingeschränkt, doch scheint es tatsächlich so, dass das Tragen des Helms einen Kämpfer, der daran glaubt, beflügelt und er manchmal über sich hinauswächst.

»Das ist ein Helm, wie er im Buche steht. Oder besser: wie er auf den Kopf eines Thorwalers gehört. Meine Familie hat ein Dutzend Drachenhelme in ihrer Sammlung und jeder einzelne hat eine eigene Saga zu erzählen. Die Drachenhelme sind nicht nur ein hervorragender Schutz gegen Hiebe, Stiche und Stöße, sondern sie jagen Horasiern und Al'Anfanern auch Angst ein. Wen verwundert das schon, immerhin ist es ein beeindruckender Anblick, wenn ein Drachenboot mit einer Ottajasko voller Kriegerinnen mit Drachenhelmen und Orknasen nach dem Blut der Feinde lechzt.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



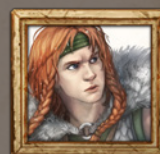
»So blutrünstig kenne ich dich gar nicht, Tjalva. Aber es stimmt schon, mein Freund Virilios hat mir berichtet, dass er bei dem Überfall der Thorwaler auf Grangor vor ein paar Jahren in der Stadt war und mit ansehen musste, wie die Piraten angriffen. In den nebligen Gassen der Stadt waren die Drachenhelmträger ein unheimlicher Anblick, der einem das Blut in den Adern gefrieren lassen konnte.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Nichts für Ungut, ich war gegen diesen Überfall. Aber manchmal hat Swafnir einigen Friedlosen einfach ins Gehirn geschi ... Doch nicht nur Piraten und Friedlose tragen Drachenhelme. Sie sind ein Zeugnis unserer alten Kultur uns unserer Kämpfe gegen die Drachen. Ja, nicht nur die Zwerge haben gegen die Drachen gekämpft, auch wir. Das wohl!«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Ihr habt vielleicht gegen mindere Drachen gekämpft, aber als ihr die Küsten Aventuriens betreten habt, waren die großen Drachenkriege längst vorbei. Aber dennoch: schöner Helm.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Drachenhelm

Anmerkung Der Drachenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Schwerter schützt der Drachenhelm mit RS 7. Außerdem kann einmal in einem Kampf ein Bestätigungswurf nochmal gewürfelt werden und das bessere Ergebnis zählt.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Flügelhelm

»Ein Flügelhelm? Echt jetzt, Alrik.«

—irgendwo in einer Taverne im Mittelreich gehört, zur Regierungszeit Kaiser Hals



Kein anderer Helm ist unter den Helden der Vergangenheit so beliebt, wie der Flügelhelm. Es ranken sich zahlreiche Legenden um den Helm aller Helme, der heute nur noch wenig verwendet wird. Der Legende nach soll der Flügelhelm, dessen charakteristisches Merkmal die beiden Metallflügel an der Helmseite sind, von einer Thorwaler

Schmiedin entworfen worden

sein, die damit Ifirn ehren wollte. Andere Sagen berichten aber von einem bornländischen Geflügelten, der den Flügelhelm passend zu seiner Pferderüstung anfertigen ließ. Die Mittelreicher beanspruchen die Erfindung des Flügelhelms für sich, den der mittelreichische Held Alrik Immerdar berühmt gemacht hat (wie auch das Tragen des damals beliebten Schnauzbartes).

Der Flügelhelm ist in der Praxis eher hinderlich, bleibt man doch recht oft mit den Flügeln irgendwo hängen. Allerdings kann nicht von der Hand gewiesen werden, dass eine Gruppe mit einem Flügelhelmtträger häufiger Glück hat, als eine Heldengruppe ohne. Vielleicht mag es stimmen, dass Aves und Phex einem Flügelhelmtträger besondere Aufmerksamkeit schenken.

»In meiner Jugend war der Flügelhelm das Sinnbild für Heldenmut. Jeder wollte einen haben, denn der berühmteste Held neben Raidri Conchobair, Alrik Immerdar, trug ebenfalls einen Flügelhelm.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Dennoch muss ich festhalten, dass der Flügelhelm eine thorwalsche Erfindung ist, gleich was ihr behauptet. Wir Thorwaler haben ihn erfunden.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Mitnichten, Tjalva. Ihr Thorwaler seid wie alle Menschen gar nicht alt genug, um die Ersten gewesen zu sein, die einen Flügelhelm hergestellt haben. Wir Zwerge haben schon vor tausenden Jahren diese spezielle Art von Helm geschmiedet – und ihr Menschen habt euch diesen prachtvollen Helm, wie so oft, einfach von uns abgeschaut.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Flügelhelme sind vermutlich eine Erfindung der Tulamiden. Ich habe einige Texte aus der Zeit des Diamantenen Sultanats studiert, wo es Helme gegeben haben soll, die einem Flügelhelm sehr nahe kamen. Ich denke, dass sich daraus die ersten echten Helme dieser Art entwickelt haben.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Obwohl ich meist nicht verstehe, warum ihr so viele Rüstungen und Waffen braucht, so kann ich euch berichten, dass meine Vorfahren, die Hochelfen, ebenfalls Helme mit Flügeln hergestellt haben. Für was die Flügel standen, weiß ich aber leider nicht.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Flügelhelm

Anmerkung Der Flügelhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Einmal in einem Kampf kann der Träger eines Flügelhelms einen Schip ausgeben und die Wirkung einem seiner Kampfgefährten übertragen.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Gladiatorenhelm

»Gib unserem Kämpfer den goldenen Helm mit dem roten Kamm! Das sorgt für einen guten Kontrast zu dem blutgetränkten Sand in der Arena, wenn sein Gegner zu Boden geht. Und sieh zu, dass er gut poliert ist! Man muss dem Publikum schließlich etwas für sein Geld bieten!«

—Haferion Dagada, Lanisto aus Chorphop, 1035 BF



Der Begriff „Gladiatorenhelm“ ist in Aventurien weitgefasst und durchaus von kulturellen oder lokalen Unterschieden geprägt. Während man in Chorphop beispielsweise den Arenakampf von Gladiatoren perfektioniert hat und die dortigen Streiter – nicht zuletzt zur besseren Unterhaltung des Publikums – mit den edelsten und teuersten Waffen- und Rüstungsgütern ausstattet, müssen sich die einfachen Schau- und Jahrmarktskämpfer im Mittelreich oftmals schon mit einfachen Lederhelmen begnügen. Dementsprechend

vieldeutig ist auch das Verständnis vom „Gladiatorenhelm“ in der zivilen Bevölkerung. In manchen entlegenen Regionen erzählt man sich sogar von den eher als ‚unzivilisiert‘ geltenden Völkern, dass diese ihre Kämpfer zuweilen mit den Schädeln großer Raubtiere zieren, welche in diesem Zusammenhang ebenfalls spöttisch als „Gladiatorenhelme“ bezeichnet werden.

»Die Helme der Gladiatoren dienen vor allem einem Zweck: Sie sollen das Publikum begeistern. Ein Gladiator mit einem bronzenen, beeindruckenden Helm, der ihn eher wie ein Ungeheuer als einen Menschen erscheinen lässt, ist für die Zuschauer in der Arena ein fesselnder Anblick.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Da liegst du schon nicht falsch. Ich schätze, durch den Helm wird dem Gladiator auch ein wenig von seiner Menschlichkeit genommen. Wenn man seinem Gegner nicht ins Gesicht schauen muss, dann kann man ihn leichter töten. Und auch das Publikum hat weniger Gnade, wenn es den Gladiator nicht wirklich für einen Menschen hält und sein Leiden mitansehen muss.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Das ist traurig, aber es passt zu diesen sklaventreibenden Al'Anfanern. Oh, wie ich diese Schurken hasse, bei Swafnir. Mein Onkel Thurbold ist einmal gefangengenommen worden und musste als Sklave in der Bal-Honak-Arena eine Gladiatorenrüstung mitsamt diesem bescheuerten Helm tragen. Er hat gesagt, er konnte fast nichts sehen. Aber immerhin hat der Helm den schweren Keulentreffer eines Schwarzzegers abgemildert.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Und? Konntest du deinen Onkel befreien?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Was denkst du denn? Als ob meine Ottajasko nicht alles daran gesetzt hätte, ihn zu befreien. Ich bin zusammen mit Mirhiban und Geron in den Keller der Arena geschlichen und hab ihn rausgehauen. So ein Gladiatorenhelm eignet sich übrigens auch hervorragend als improvisierte Nahkampfwaffe.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Gladiatorenhelm

Anmerkung Der Gladiatorenhelm gilt als Lederrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken, Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt der Gladiatorenhelm mit RS 4.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Kettenhaube

»Und dass du niemals deine Kettenhaube vergisst! Wenn du – Ronda möge es verhüten – jemals deinen Helm verlierst, ist sie das einzige, was eine feindliche Klinge noch von deinem Schädel trennt!«

—Ritter Wilderich von Maus zu seiner Knappin Leta, 1024 BF



Die Kettenhaube gehört zur Grundausstattung eines jeden Ritters. In der Regel wird sie in Kombination mit einem Topf- oder Tellerhelm getragen, da die Kettenglieder zwar tödliche Klingen parieren, nicht jedoch die

Wucht der damit verbundenen Schläge ablenken können. Ihre Kettenglieder umschließen Hals, Kopf und Ohren

und gehen bis hinunter über die Schul-

tern, wo sie optimalerweise mit dem Kragen eines darunter liegenden Kettenhemds abschließen. Nur die Gesichtspartie bleibt ausgespart, wodurch ihr Träger bei sachgemäßer Verwendung nahezu unverwundbar wird. Ein großer Nachteil, der mit der Unverwundbarkeit jedoch einhergeht, ist das enorme Gewicht der Kettenglieder, gerade auch in Kombination mit weiteren Rüstungsgliedern aus Metall. Hinzu kommt die große Unbequemlichkeit, die bei falscher oder zu gering wattierter Untergewandung zuweilen auch schmerzhaft Druckstellen auf der Haut hinterlassen kann.

»Ein typischer Kopfschutz des Mittelreiches. Die Kettenhaube ist aber kein klassischer Helm, sondern eher ein Rüstungsteil. Die Haube ist ja ein Kettengeflecht, ähnlich wie die Kettenbeinlinge. Ein fester Helm ist sie nicht. Sie zu benutzen ist also ein ganz anderes Gefühl, als einen festen Helm zu tragen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ein großer Vorteil der Kettenhaube ist die Kombinationsmöglichkeit mit anderen Helmen. Du kannst die Kettenhaube beispielsweise problemlos unter einem Tellerhelm oder einem Tobrischen Hut tragen und so die Schutzwirkung erhöhen. Ja, es wird darunter dann etwas ungemütlich, aber was ist dir lieber: ein wenig zu warm unter dem Helm, oder vom Ork den Schädel eingeschlagen bekommen?«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



»Die Kettenhaube hat auch noch einen anderen Vorteil: Sie lässt sich im Vergleich zu einem Stahlhelm kostengünstig herstellen und sorgt so dafür, dass sich viele Herrscher immerhin einen besseren Schutz für ihre Soldaten leisten können, als einen einfachen Lederhelm.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich muss sagen, bei uns Angroschim ist eine Kettenhaube nicht so weit verbreitet, wie man sich das bei euch Großlingen so vorstellt, aber sie ist eine geniale Erfindung – von uns Zwergen selbstverständlich.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Das wage ich zu bezweifeln. Ihr Zwerge habt doch diesen Zwergenhelm. Das ist euer klassischer Schutz für den Kopf. Und nicht die Kettenhaube.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Ach, du hast doch keine Ahnung. Wir Zwerge haben doch mehr als einen Kopfschutz ersonnen. Aber ja, trotz unserer Vorliebe für Kettenhemden tragen wir wenig Kette auf dem Kopf. Das verträgt sich einfach nicht so gut mit dem dichten Zwergenhaar.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Kettenhaube

Anmerkung Die Kettenhaube gilt als Kettenrüstung für die Trefferzone Kopf. Sie kann mit einem Topfhelm, einem Tellerhelm und dem Tobrischen Hut kombiniert werden. Für die Trefferzone Kopf zählt dann der RS des getragenen Helm und zusätzlich ein Bonus von +1 RS durch die Kettenhaube. Der so ermittelte RS der Trefferzone Kopf dient als Grundlage zur Berechnung der Belastung nach den Regeln für Trefferzonen-Rüstungsschutz.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Kettenhaube mit RS 5.

Helmnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Kettenhaubenträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert.

Lederhelm

»Wenn ich auf Reisen war, habe ich mir keine Gedanken um meinen Schutz gemacht. Rondra passt auf mich auf. Kein Pfeil, kein Schwert, kein Zauber hat mich jemals getroffen. Aber wenn ich eine Rüstung oder einen Helm tragen würde, dann wären sie aus Leder, denn es ist leicht und stört mich kaum.«
—Pelleas von Pailos, zyklöpäischer Held, neuzeitlich



Überall dort, wo man lederne Rüstungen trägt, wird auch der dazu passende Lederhelm getragen. Er ist aus gehärtetem Leder gefertigt und weist in den meisten Versionen einen Nasen- und Backenschutz auf. Der Lederhelm ist günstig herzustellen, weswegen er gerne von Truppen aus ärmeren Reichen eingesetzt wird, die ihre Soldaten statt in Metallrüstungen in einen Kurbul oder eine Lindwurmhaut zwängen. Sicherlich ist die Schutzwirkung im Vergleich zu einem Metallhelm deutlich geringer, aber dennoch bietet der Lederhelm einen ordentlichen Schutz, ist deutlich leichter als ein Metallhelm und außerdem viel günstiger. Zudem sieht er wesentlich aufregender aus als ein Tobrischer Hut und der Träger eines Lederhelms wird selten als Gallottaglatze beschimpft, sondern respektvoll angesehen.

»Der Lederhelm mag schön aussehen, aber ihr solltet wissen, dass er deutlich weniger Schutz bietet, als jeder Stahlhelm. Wenn ihr aber die Wahl zwischen keinem Helm und einem aus Leder habt, dann nehmt den aus Leder. Er ist besser als nichts.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Man muss hier einfach festhalten, dass ein Lederhelm eine deutlich billigere Alternative ist, um seinen Kopf zu schützen, als jeder Helm aus Metall. Er lässt sich leicht und schnell herstellen und ist so gut wie überall verfügbar. Zudem schränkt er meiner Meinung nach seinen Träger auch nicht so stark ein, denn er ist deutlich leichter.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



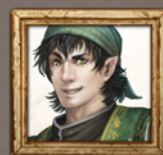
»Man kann halt nicht alles haben. Eine gute Schutzwirkung ist eben teurer, schwerer und schränkt Sicht und Gehör ein. Dafür durchdringt eine Schwertklinge einen Lederhelm aber auch wie Butter, während ein Stahlhelm dich davor schützt, aufgesplittzt zu werden.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Auf den Zyklopeninseln sind Lederhelme immer noch deutlich beliebter als Helme aus Stahl. Die Hy-lailier Seesöldner benutzen sie, beispielsweise, aber auch die Kämpfer und Soldaten der verschiedenen Inselherrscher. Ich glaube, es liegt daran, dass viele dieser Kämpfer auch auf Schiffen kämpfen und wenn man über Bord geht und ins Meer fällt, sind Rüstungen und Helme, die aus Leder sind, nicht gleich ein Todesurteil, wie metallene Rüstungen, die einen in die Tiefe ziehen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Lederhelm

Anmerkung Der Lederhelm gilt als Lederrüstung für die Trefferzone Kopf.

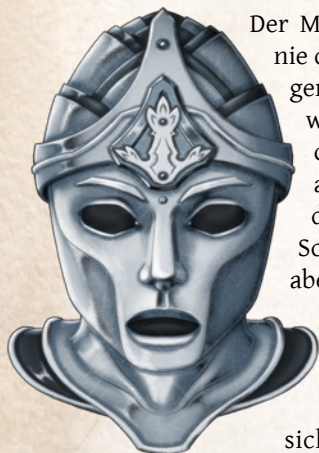
Helmvorteil: keine

Helmnachteil: keine

Maskenhelm

»Was sind das für Dämonen? Ein Körper wie Menschen, aber ihre Köpfe sind aus Metall?«

—Eichelbrecht Steiniger, Andergaster Bauer, 1030 BF



Der Maskenhelm ist nicht in erster Linie dazu gedacht, den Kopf seines Trägers zu schützen, sondern um entweder dessen Gesicht zu verbergen oder eine unheimliche Wirkung auf den Gegner auszuüben. Nicht, dass man dem Helm aus Stahl eine Schutzwirkung absprechen kann, aber sie ist nicht die Hauptaufgabe des Maskenhelms.

Üblicherweise besteht der Maskenhelm aus mehreren Teilen, insbesondere dem Gesichtsstück, dem Hinterkopfteil und dem verbindenden Kopfstück. Das Auf-

und Absetzen eines Maskenhelms dauert länger als bei den meisten anderen Helmen und lässt sich am besten von jemandem bewerkstelligen, der nicht der Helmträger ist. Die Augen-, Mund- und Nasenöffnungen sind die einzigen ungeschützten Stellen, aber auch dringend notwendig, damit der Helmträger sprechen und atmen kann.

Angefertigt wurden Maskenhelme insbesondere in den Dunklen Zeiten von den Bosparanern. Heute werden sie noch von einigen tulamidischen Kriegerern und in Meridiana eingesetzt.

»Ich kann mich nicht erinnern, dass ich jemals einem Träger eines Maskenhelms begegnet bin. Weder auf Reisen, noch auf dem Schlachtfeld. Mich beeindruckt der Maskenhelm durch sein Aussehen durchaus, aber ich bin mir nicht sicher, ob er nicht durch die Hitze, die sich unter der Maske entwickelt, völlig unbrauchbar ist.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



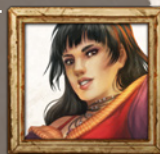
»Im Zeitalter des Bosparanischen Reiches war der Maskenhelm durchaus verbreitet. Er wurde vor allem von Offizieren der Legionen getragen, um einerseits für den Feind imposanter zu wirken, andererseits, um für die eigenen Legionäre im Schlachtgetümmel unverwechselbar zu sein.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»In den Ländern der Tulamiden gibt es bis heute Nutzer des Maskenhelms. Dort wird er vor allem von Elitekriegerern verwendet, die mit dem Helm nicht nur ihre Identität verbergen, sondern ihre Gegner mit dämonenhaften Fratzen einschüchtern wollen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Der Maskenhelm ist zudem bei Anhängern diverser finsterner Kulte verbreitet. Einige Diener des Namenlosen sollen sogar Maskenhelme aus purem Gold tragen, um ihr Antlitz zu verbergen. Wenn wir also jemals einem Kämpfer mit einem Maskenhelm begegnen sollten, dann sollten wir darauf bestehen, dass er ihn abnimmt. Die Geweihten des Namenlosen opfern nicht selten Nase, Ohr oder Auge, um sich ihrem widerlichen Herrn anzubiedern und verbergen diese Verstümmelung unter einem solchen Helm.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Maskenhelm

Anmerkung Der Maskenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf. Man benötigt zum Auf- und Absetzen des Helms 5 Aktionen.

Helmvorteil: Proben auf *Einschüchtern* sind um 1 erleichtert.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Morion

»Deine Magie kann mich nicht schrecken, Magus! Komm, versuch nur, mich zu überwinden! Es wird dir nicht gelingen, denn mein Helm schützt meinen freien Geist vor deiner Macht!«

—Refardeon ya Casibelli, Stutzer aus Silas, 1040 BF



Der Morion ist der Stolz eines jeden horasischen Soldaten. Wenngleich die geschwungene Form dieses Helmes von vielen Völkern zuweilen belächelt wird, fühlt sich ein horasischer Soldat doch nur dann vollkommen einsatzfähig, wenn er seinen Kopf durch die vorne und hinten hochgezogene Krempe geschützt weiß. Denn der Stahl bietet nicht nur einen Schutz vor physischer Gewalt, im Horasreich ist man zudem davon überzeugt, dass nur die gewundene Stahlkrempe des Helms ihren Träger vor magischen Angriffen wie Beherrschungszaubern oder derlei bewahren kann. Denn durch die minutiös errechneten Wölbungsgrade des Metalls – so glaubt man – kann dieser Helm die magische Energie eines Zaubers bündeln und in der durch die Krempe gezogenen Bahn vom Träger ablenken, was eine Verzauberung massiv erschwert.

»Der klassische Helm, dem man sowohl im Horasreich bei Gardisten und Wächtern vorfinden kann, als auch bei meridianischen Questadores. Er schützt mit seiner Krempe nicht nur vor Angriffen, sondern im regenreichen Dschungel auch vor Regentropfen im Gesicht.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Der Helm hat aus meiner Sicht einen gewaltigen Nachteil: seine Form. Es gibt zwar verschiedene Varianten, aber je konischer der Morion ist, desto leichter lässt sich der Helm bei einem Treffer vom Kopf des Trägers schlagen. Mir ist das auch mal passiert, während ich als Wächter in Brabak unter Sold stand. Gut, die Brabaker konnten sich auch keinen Kinnriemen an ihrem Morion leisten, um den Helm besser zu befestigen, aber die Gefahr besteht beim Morion generell.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Die meisten Morions sind aber nicht mehr so stark konisch. In der Regel sind die horasischen Modelle deutlich runder, oder haben zumindest nicht so eine langgezogene Form. Üblicherweise ist der Morion aber auch der Helm der Garden und Wächter und ist deshalb auch eher ein Zierelement und weniger ein Helm für das Schlachtfeld.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Den Meridianern scheint das aber nicht bekannt zu sein. Dort benutzen Schatzsucher, Sklavenjäger und Söldner ihn nach wie vor beim Feldeinsatz. Allerdings muss man ihm wirklich zugestehen, dass man ihn kaum knacken kann. Ich habe es sogar mit einem Kriegshammer probiert. Außer einer kleinen Delle war der Morion davon kaum beeindruckt.«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



Morion

Anmerkung Der Morion gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: keine

Helmnachteil: keine

Schaller

»Ich hab's versucht, da ist kein Platz für mein Schwert. Dieser beim Namenlosen verdamnte Kragen. Lieber fünf Galottaglatzen als ein Kämpfer mit Schaller und Bart.«

—Kopf-ab-Kargol, Söldner aus dem Svellttal, 1039 BF



Bei der Schaller handelt es sich um einen Helm, der eine Besonderheit in Form eines Nackenschutzes aufweist. Der Helm gilt als einer der modernsten und ist vor allem im zentralen Mittelreich sehr beliebt. Er verfügt über ein Visier und einen schmalen Sehschlitz und wird in der Regel mit einem sogenannten Bart kombiniert. Der Bart ist eine Metallkrempe, die den Hals des Helmträgers umgibt und ihn so noch besser vor Angriffen schützt. Somit kann die Schaller einen effektiveren Schutz gegen gezielte Angriffe bieten, die auf die Zwischenräume von Hals, Kopf und Schultern zielen. Der Bart und die Schaller werden meist zusammen angefertigt und verkauft.

»Einer der modernsten Helme, die ich kenne. Die Schaller wird bei vielen Elitegarden des Mittel- und Horasreiches eingesetzt, oftmals in Kombination mit einem Bart. Dieser schützt den Träger zusätzlich im Halsbereich.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Bei diesem Helm ist nicht zu unterschätzen, dass man das Visier auf- und zuklappen kann. Je nach Situation ist es nämlich wichtig, gut sehen zu können, oder sein Gesicht zusätzlich zu schützen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Ich weiß nicht. Mir scheint, die Schaller schützt auch nicht besser als die Stahlhelme früherer Zeiten. Stahl ist Stahl.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Netter Helm und für seine Zwecke auch sinnvoll, aber ich muss zumindest bezüglich der Schutzwirkung Tjalva zustimmen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosswergischer Meisterschmied



»Ohne Bart ist die Schaller immer noch ein brauchbarer Helm, allerdings fehlt ihr dadurch ein großer Vorteil. Vielleicht seid ihr vor allem Kämpfern begegnet, die eine Schaller ohne Bart trugen, denn damit ist die Schutzwirkung viel umfassender.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Der Name ist mir ein Rätsel. Vielleicht ist mein Garethi nicht gut genug, aber was hat der Helm mit Schall zu tun?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Manchmal bis du zu süß, Layariel.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Schaller

Anmerkung Die Schaller gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf. Sie kann mit einem Bart kombiniert werden. Für die Trefferzone Kopf zählt dann der RS der Schaller und zusätzlich ein Bonus von +1 RS durch den Bart. Der so ermittelte RS der Trefferzone Kopf dient als Grundlage zur Berechnung der Belastung nach den Regeln für Trefferzonen-Rüstungsschutz.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Schaller die Trefferzone Kopf mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Sturmhaube

»Schau mal, da vorne. Wieder so eine Galottaglatze.«

—Gertel Meeltheuer, Gareth Söldnerin an der Front zu Schwarztorbien, 1030 BF



Die Sturmhaube ist ein enganliegender Helm, der über kein Visier verfügt, den Rest des Kopfes aber dennoch gänzlich einschließt und deshalb über einen guten Schutz verfügt. Der Stahlhelm ist bei Söldnern in ganz Aventurien sehr beliebt. Meistens ist die Sturmhaube mit einem Kinnriemen und einer Innenwattierung aus Filz ausgestattet, damit sie besser sitzt und ihren Träger nicht unnötig die Haut aufschrammt. Da der Benutzer einer Sturmhaube durch die Form an einen Glatzköpfigen erinnert, wurde ist der Spitzname Galottaglatze verbreitet (benannt nach dem ehemaligen Heptarchen, den Dämonenkaiser Galotta). Ein anderer abfälliger Spitzname ist Deppenhut, doch tun die Beschimpfungen der Sturmhaube Unrecht.

»Wenn ich mich für einen Helm entscheiden müsste, um mich bei einer Feldschlacht zu beteiligen, dann wäre es sicherlich die Sturmhaube.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich dachte, du hängst an deinem Lederhelm, Geron?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



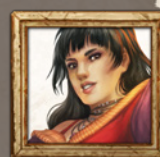
»Den ziehe ich gerne während einer Abenteuerreise an. Aber bei einer Belagerung oder Schlacht sind Helme aus Stahl meiner Meinung nach denen aus Leder vorzuziehen. Man bekommt einfach zu häufig Splitter eines Feldgeschützes, einen Hieb von der Seite oder einen versehentlichen Ellbogenschlag von seinem Kampfgefährten ab.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ist die Sturmhaube nicht für das Erstürmen einer Burgmauer gemacht worden? Der Name lässt darauf schließen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



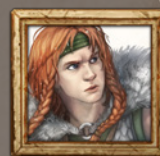
»So genau weiß man das nicht mehr, aber es spricht vieles Dafür. Die Form ist so gewollt, dass vor allem Angriffe, die von oben kommen, wenig Chancen haben, großen Schaden anzurichten, da sie seitlich abgleiten und der Schirm zusätzlich das Gesicht schützt, ohne das Atmen zu erschweren, wie ein Visier es tun würde. Die runde Form bietet einfach kaum eine Fläche, auf der Schnittwaffen irgendwie hängen bleiben. Nur gegen Hieb- waffen schützt eine Sturmhaube meiner Meinung nach nicht wirklich besser, als jeder andere Helm aus Stahl.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich kann bestätigen, was Geron sagt. Meine Ottajasko musste sich einmal gegen Söldnerpack zur Wehr setzen, dass diese Helme trug. Bei Swafnir, was haben die mich aufgeregt. Ich hatte eine Orknase, aber denkt ihr, ich kam durch die Sturmhaube durch? Irgendwann habe ich angefangen, die Söldner mit meinem Schild einfach bewusstlos zu schlagen.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



Sturmhaube

Anmerkung Die Sturmhaube gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Sturmhaube die Trefferzone Kopf mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Tellerhelm

»Ich kann mich noch erinnern, damals, Anno 996, als ich noch im Dienst Kaiser Hals stand. Hatte nichts anderes mehr bei mir als diesen Tellerhelm, der über dem Kamin hängt. Der Schwarzpelz hätte mich zerhackt, hätte ich nicht geistesgegenwärtig den Helm abgezogen und ihn damit verhauen.«

—Alrikus Bertram, Veteran zahlreicher Schlachten, 1040 BF



Der Tellerhelm ist ein einfacher Schutz für den Kopf. Der Helm verdient seinen Namen durch seine teller- beziehungsweise schüsselartige Form, die man auch gemeinhin Hirnschale nennt. Er weist zudem eine breite Krempe auf und unterscheidet sich nur unwesentlich vom Tobrischen Hut.

Der Tellerhelm ist aus Stahl gefertigt und ein Helmtyp, der sich zum einen leicht in größeren Massen herstellen lässt, zum anderen dadurch in vielen Armeen bei einfachen Soldaten zu sehen ist. Unter den Soldaten ist er besonders bei Sappeuren beliebt, die befürchten müssen, dass Steine oder Erde in engen Stollen auf sie fallen könnten. Durch die Krempe sind ihre Augen besser geschützt, daher ist der Tellerhelm gut für sie geeignet. Deswegen hat sich der Begriff Sappeurshelm für den Tellerhelm durchgesetzt.

»Dieser Helm ist typisch für die meisten Landwehrregimenter des Mittelreiches. Die Hirnschale schützt den Kopf passabel, aber das Gesicht wird nicht geschützt, sodass die Schutzwirkung aus meiner Sicht nicht sonderlich gut ist. Immerhin schränkt der Tellerhelm deine Sicht nicht ein.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Er ist besser als ein Lederhelm, zumindest ist er aus Stahl. Aber seine Form sorgt auch dafür, dass man sich ein wenig an die seltsame Gewichtsverteilung nach Außen gewöhnen muss. Dafür kann man ihn als Massenware herstellen und ab und an hatte ein Landwehrsoldat sicherlich schon sein Leben einem solchen Helm zu verdanken.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Wenn ihr mich fragt, so ist dies kein richtiger Helm. Wir fey würden mit unseren Pfeilen nie auf den Schädel, sondern immer ins Gesicht oder auf den Hals schießen. Und da schützt dieser Tellerhelm nicht.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Sehr anschaulich, was ihr Elfen mit uns Menschen machen würdet, wenn wir in euer Territorium vordringen. Aber ich gebe dir Recht.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Mach dir keine Sorgen, die meisten Menschen sind nicht unsere Feinde. Üblicherweise reicht es aus, sie sanft zu bitten, dass sie gehen. Nur, wenn sie zu gierig sind und die Bäume fällen, die Tiere wegen ihres Fells töten und die Erde umpflügen, müssen wir ihnen leider ins Auge schießen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Tellerhelm

Anmerkung Der Tellerhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Bei Schaden durch herabfallende Trümmer schützt der Tellerhelm seinen Träger mit +1 RS für den gesamten Körper.

Helmnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1 und bei einer 3 ein RS von 3.

Tobrischer Hut

»Wenn du nach Tobrien reist, dann wirst du dort Soldaten des Herzogtums begegnen. An ihren Tobrischen Hüten wirst du aber nicht erkennen können, ob sie Bernfried oder Arngrimm dienen. Soldaten beider Seiten tragen sie.«

—Leupilda Wengenholmer, Söldnerin aus dem Kosch, 1038 BF



Einer der verbreitetsten Helmtypen Aventuriens ist der Tobrische Hut. Im Grunde handelt es sich bei ihm um einen tellerförmigen Helm aus Stahl oder Bronze.

Er ist relativ günstig in der Fertigung, was dazu führte, dass der To-

brische Hut unter der Landwehr

besondere Verbreitung gefunden hat. In mittelreichischen Heeren ist er ebenso anzutreffen wie bei bornischen Leibeigenen oder verarmten Söldnern. Dennoch wird er vor allem im östlichen Teil Aventuriens benutzt, wo er sich von seiner Heimat Tobrien aus verbreitete. Auf dem Tobrischen Hut sind oft kleine Niete angebracht, die für Waffen ein Hindernis darstellen sollen, an dem sie hängen bleiben können, während der Träger des Tobrischen Huts die Gunst der Stunde nutzen kann. Die Schutzwirkung des Helms ist in Ordnung, aber längst nicht so gut wie bei einem Schutz mit Visier. Sein Inneres ist im Gegensatz zu seinem etwas besser verarbeiteten Gegenstück, dem Tellerhelm, meist nicht mal mit Filz gepolstert.

»Der Tobrische Hut ist im Grunde eine Variante des Tellerhelms, der vor allem im Herzogtum Tobrien und den angrenzenden Gebieten verwendet wird. Ich kann die beiden Helme meistens kaum auseinanderhalten. Sind für mich praktisch gleich.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Der Unterschied liegt im Detail. Grundlegend sind sie sich aber sehr ähnlich.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

»Und dennoch sollte man ihn nicht unterschätzen. Man kann den Tobrischen Hut mit einer Kettenhaube kombinieren, dann ist es schon ein ordentlicher Schutz. Gut, gegen Gesichtstreffer hilft er nur wenig, da gilt dass, was Layariel bereits zum Tellerhelm gesagt hat.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

»Ja, einfach ins Gesicht zielen. Da hilft dieser Helm genauso wenig wie der Tellerhelm.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

»Ihr habt sicherlich recht, der Helm ist nicht der beste. Aber ihr solltet ihm zugestehen, dass es sein Verdienst ist, dass viele Kämpfer, die sich nichts Teureres leisten konnten, ihr Leben dem Tobrischen Hut zu verdanken haben. Einige Opfer von Axthieben und Keulentreffern habe ich in Tobrien selbst verarztet und ohne den Hut wären sie gewiss nicht mehr am Leben. Ja, einige von ihnen leiden noch heute unter einem Pfeifen im Ohr und sind nicht mehr ganz sie selbst, aber es hätte schlimmer kommen können.«

—Bruder Hilbert, Pwerainegeweihter



Tobrischer Hut

Anmerkung Der Tobrische Hut gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: keine

Helmnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1 und bei einer 3 bis 4 ein RS von 3. Bei einem Ergebnis von 5 und 6 schützt der Tobrische Hut wie gewohnt mit RS 6.

Topfhelm

»Kennst du die Weidener Rundhelme? Die Ritter des Herzogtums? Sie kommen auf riesigen Pferden und mit Topfhelmen angeritten. Beeindruckend, wenn die Erde unter ihnen bebt.«

—Egbert Gorwang, Greifenfurter Händler, 1032 BF



Dort wo das Rittertum noch in voller Blüte steht, insbesondere in Weiden, aber auch in Tobrien, den Nordmarken und dem Bornland, wird der sogenannte Topfhelm von Rittern getragen. Dieser archaische Helm ist längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit, gilt aber als der klassische Ritterhelm und hat durchaus eine Daseinsberechtigung. Er ist schwer, man kann durch den Sehschlitz kaum etwas sehen und es wird in ihm sehr heiß, trotz vorhandener Luftlöcher.

Sein großer Vorteil ist die Unverwüstlichkeit. Den Topfhelm bekommt man nicht leicht klein und er bietet einen hervorragenden Schutz für das Gesicht. Deshalb ist er gerade bei der Tjoste ein funktionaler Helm. In einer langwierigen Schlacht kann sich die schlechte Sicht und der Hitzestau für den Träger allerdings negativ auswirken.

»Der Stolz der Weidener Rundhelme. Der Topfhelm ist der klassische Ritterhelm des nördlichen Mittelreiches und in dieser Form schon Jahrhunderte im Einsatz. Was man ihm lassen muss: Die Dicke der Stahlschicht macht es für jeden Angreifer wirklich schwer, da durchzukommen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Nichtsdestotrotz hat der Topfhelm einige echte Probleme. Man bekommt kaum Luft und es wird sehr heiß darin. Sollte ein Kampf mal etwas länger dauern, fühlst du dich im Topfhelm wie betäubt und dass kann sich als großer Nachteil erweisen.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Der Helmtyp ist ziemlich Unsinn. Wer durch seine eigene Ausrüstung im Kampf Nachteile erleidet, sollte sie besser nicht benutzen. Oder ihr Menschen seid einfach nicht gewohnt, einen ordentlich Helm zu tragen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Der Topfhelm ist halt ein traditionelles, altes Modell, aber wie du auch immer sagst: alt muss nicht schlecht sein.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Richtig, aber was schon früher schlecht war, wird durch zunehmendes Alter auch nicht besser. Der Topfhelm hat Probleme bei der Belüftung. Da sind eure Schaller viel besser konstruiert.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Ja, ich würde auch eher auf Schaller oder Sturmhaube vertrauen. Oder eben auf einen Lederhelm.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Topfhelm

Anmerkung Der Topfhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Schwerter und Zweihandschwerter zählt der Topfhelm in der Trefferzone Kopf mit RS 8.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 3 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht. Wer länger als 7 KR am Stück mit einem Topfhelm auf dem Kopf kämpft, erleidet 1 Stufe Betäubung für 30 Minuten.

Wolfshelm

»Ihr wisst nicht, von wem ich spreche? Von Darion von Wolfenstein, dem Ritter des Herzogs. Ich habe ihn gesehen. Er ritt mit seinem Ross an uns vorbei, aber sein Kopf, der war nicht mehr menschlich. Er sah aus ... aus wie ein Wolf. Ich schwöre es, bei Praios!«

—Jette, Magd aus Perainefurten, 1036 BF



Um andere das Fürchten zu lehren, benutzen einige Ritter Helme, die an die Köpfe von Tieren erinnern. Der bekannteste dürfte der Wolfshelm sein, der schon ohne einen Träger schaurig anzuschauen ist: Das Visier gleicht einer Wolfsschnauze und aufgeklappt erkennt man scharfe Reißzähne aus Metall. Schon so mancher Reisende mag in der Dunkelheit einen Ritter mit Wolfshelm als Ungeheuer wahrgenommen haben, vielleicht gar als Lykanthropen.

Eingesetzt werden diese Helme in Tobrien, aber auch im Bornland, in Garetien, dem Kosch und den Nordmarken wurden schon Tierhelme gesehen (in regionalen Ausprägungen mit Eberkopf, als Bär, Hirsch oder Löwe). Die Schutzwirkung des Wolfshelms ist ordentlich, da er den ganzen Kopf umschließt und aus Stahl gefertigt ist. Ein großer Nachteil ist, dass der Ritter kaum etwas wahrnimmt. Der Helm macht ihn fast taub und schränkt seine Sicht stark ein, vor allem, wenn das Visier heruntergeklappt ist. Dies mag der Benutzer aber in Kauf nehmen, wenn er dafür seine Feinde einschüchtern kann und es vielleicht gar nicht erst zu einem Kampf kommt.

»Ich bin in Sewerien einmal einem Ritter begegnet, der einen solchen Helm trug. Sein Name war Wirmislaus von Wolfskehlen und seit Jahrhunderten halten sich die von Wolfskehlen Grimwölfe. Sie verfüttern ihre Feinde an sie. Und auch Wirmislaus stand in dieser grausamen Tradition. Um seine Feinde und seine Leibeigenen einzuschüchtern, ritt er mit seinem schwarzen Warunker immer an ihnen vorbei. Einige seiner Bauern glaubten sogar, dass es sich bei ihm um einen leibhaftigen Dämon handeln würde.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Und was ist aus dem Ritter geworden?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Wie gesagt, ich bin ihm ja begegnet und habe mir das Leid der Bauern angehört. Du kennst mich ja, ich habe diesem Wirmislaus einen Fluch angehängt, der Tiere dazu veranlasst, ihn als Beute zu betrachten. Ich kann dir sagen, als er sich seinen Wölfen genäherte hat, hätte einer von ihnen ihm fast die Hand abgebissen.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Liebe Rowena, du weißt, was ich von solchen Flüchen halte, bei denen Menschen zu Schaden kommen. Eine Lektion hatte dieser Ritter aber sicherlich verdient, ich habe nämlich auch von der Grausamkeit der von Wolfskehlen gehört. Zwölfgöttergefällig haben die auf jeden Fall nicht gelebt.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Wolfshelm

Anmerkung Der Wolfshelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Proben auf *Willenskraft*, wenn der Träger eines Wolfshelms jemanden einschüchtern, sind um 1 erschwert.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht. Wer länger als 10 KR am Stück mit einem Wolfshelm auf dem Kopf kämpft, erleidet 1 Stufe *Betäubung* für 30 Minuten.

Zwergenhelm

»Kein echter Krieger würde ohne einen Helm die unterirdischen Stollen verlassen. Wie sagt ihr Thorwaler immer? Das wohl?«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, neuzeitlich



Die Angroschim gelten, neben den Zyklopen, als die besten Schmiede Aventuriens. Daher wundert es auch nicht, dass sie neben zahlreichen Waffen auch vorbildliche Helme anfertigen. Der sogenannte Zwergenhelm ist auf das Maß ihrer Köpfe angepasst und kann von einem Menschen kaum getragen werden, da er meist einfach zu eng sitzt. Der Helm aus bestem Stahl

hat eine leicht eckige Form, die nicht nur vor Schlägen durch Waffen hervorragend schützt, sondern auch bei hinabfallenden Steinen den Kopf des Zwergenhelmträgers bestens vor schlimmen Verletzungen bewahrt.

Ein kleiner Nachteil ergibt sich durch den Ohrenschutz des Zwergenhelms. Zwar ist er dafür verantwortlich, dass selbst ein Treffer an die Schläfe oder ans Ohr nicht so schlimm ist, aber dafür schränkt er das Hören deutlich ein.

Der Zwergenhelm wird meistens aus wertvollen Materialien gefertigt und ist reich mit Ornamenten, Edelsteinen und Silberintarsien verziert.

»Das beste Stück kommt zum Schluss. Wir nennen diesen Helm Isnarox, der eiserne Hüter, oder wie ihr Großlinge sagen würdet: Hut. Diese Helmform haben meine Ahnen entwickelt, um sich gegen Schläge von größeren Gegnern zu schützen, beispielsweise dem Keulenhieb eines Ogers. Durch die leicht eckige Struktur des Helms gleiten unpräzise Hieb besser ab.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Ich hätte erwartet, dass dies eher bei runden Helmen, etwa der Schaller, funktioniert. Bei einer runden Oberfläche hat doch eine Waffe weniger Möglichkeiten, irgendwo zu verkanten.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Das ist zwar richtig, mein Freund, aber vergiss nicht, dass die Angriffe von denen ich spreche von oben kommen. Außerdem ist das zwergische Arbeit, die sollte man nicht hinterfragen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Und wenn dich statt eines unpräzisen Schlags ein gut platzierter trifft?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Dann ist es gleichgültig, ob du einen runden oder einen eckigen Helm trägst.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Und wie sieht es mit den ganzen Verzierungen aus? Der Helm hat ja keine glatte Oberfläche, sondern ebenso viele Kanten.«

—Mihriban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ihr stellt viel zu viele Fragen. Isnarox ist der König der Helme und dabei sollten wir es belassen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Zwergenhelm

Anmerkung Der Zwergenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Treffer von Kreaturen der Größenkategorie groß oder riesig schützt der Zwergenhelm mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Rüstungsteile

Armschienen, Leder

»Ohne seine Armschienen sollte kein Kämpfer die Arena betreten. Man darf es seinem Feind ja nicht zu leicht machen!«

—Hardas Sohn des Kurolas, Zwergenkrieger, neuzeitlich

Die festen Lederpolster werden um den Unterarm gelegt und auf der Innenseite über Kreuz geschnürt. Sie haben gleich mehrere Funktionen: Zum einen schützt das harte Leder seinen Träger vor kleineren Klingen und Schnitten, was gerade an empfindlichen Stellen wie den Pulsadern von unschätzbarem Wert ist. Zum anderen geben sie – je nach Variante – ihren Trägern zugleich Halt, was das sichere Führen schwerer Waffen erleichtert. Hinzu kommt der Wärmeaspekt, den man besonders in kälteren Klimazonen zu schätzen gelernt hat.

Lederne Armschienen existieren in mehreren Varianten: Einfache oder „kurze“ Armschienen bedecken ausschließlich den Unterarm ihrer Träger, was eine größere Beweglichkeit in den Handgelenken ermöglicht. Andere sogenannte „mittellange“ Armschienen reichen bis über das Handgelenk und stützten dadurch die Schwert- oder Schildhand, was Überlastungsverletzungen am Gelenk reduziert.

Wieder andere Armschienen gehen vom Unterarm direkt in offene Handschuhe über, wodurch sowohl der empfindliche Handrücken als auch das Daumengelenk gleich mit geschützt werden. Diese „langen“ Varianten lassen ihrem Träger allerdings kaum noch Bewegungsspielraum im Handgelenk, weshalb die Wahl einer Schiene immer mit Blick auf die zu führende Waffe stattfinden sollte.



Darauf sollte man nie verzichten. Nicht alle Lederrüstungen schützen auch die Unterarme, die meisten sind nur darauf ausgelegt, den Rumpf und vielleicht noch die Oberarme zu schützen. Ich würde auf jeden Fall kein Schlachtfeld ohne Armschienen betreten.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Der große Vorteil gegenüber Armschienen aus Stahl ist das Gewicht. Zwar schützt Metall besser als gehärtetes Leder, aber es ist deutlich schwerer und schränkt dich mehr in deiner Beweglichkeit ein. Darum würde ich, wenn ich eine Rüstung tragen würde, mich ebenfalls für die Ledervariante entscheiden.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Dennoch muss man ganz klar sagen, dass auf einem echten Schlachtfeld die Devise lauten muss: Je besser du geschützt bist, desto eher überlebst du. Für die Reise ist aber eine Lederrüstung in Kombination mit Armschienen aus Leder in Ordnung. Zumindest für euch Menschen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Armschienen, Leder

Anmerkung Die Armschienen aus Leder gelten als Lederrüstung für die Trefferzone Arme.

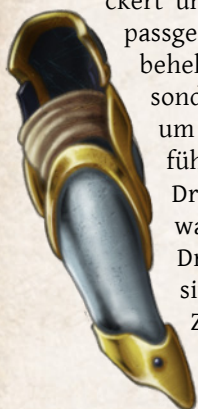
Armschienen, Stahl

»Du nennst dich einen Meisterschmied? Dass ich nicht lache! Sieh, das Metall rutscht mir doch beinahe vom Arm! Nein, nicht an der Schwerthand, da sitzt das Stück ganz annehmbar! Aber hier, an meiner Schildhand, sieh! Dort wird der Stahl mir die Haut wundscheuern! Bessere das nach, Unglücklicher!«

—Rashim ben Shafir, novadischer Krieger, neuzeitlich



Eine stählerne Armschiene besteht aus einer halbrunden Metallplatte, die über Unterarm und Handgelenk gelegt und mit Lederriemen am Arm fixiert wird. Im Gegensatz zu Lederschienen, welche flexibel verstellbar sind, müssen stählerne Armschienen für ihren Träger passgenau angefertigt werden, weil die Muskulatur des Schwertarms bei den meisten Kämpfern stärker ausgeprägt ist als bei ihrem Schildarm und dies den Armumfang empfindlich beeinflusst. Daher erkennt man unerfahrene Rüstungsschmiede auch daran, dass sie nur am Schwertarm Maß nehmen, weil dies in der Regel dazu führt, dass die Armschiene an der Kampfhand gut sitzt, während die an der Schildhand zuweilen schlackert und rutscht. Viele Ritter, die sich eine passgenaue Anfertigung nicht leisten können, behelfen sich daher oftmals mit einer besonders dicken Schicht Untergewandung, um ein Verrutschen zu verhindern. Dies führt jedoch meistens zu unangenehmen Druckstellen, welche die wattierte Gewandung eigentlich verhindern sollte. Druckstellen am Unterarm der defensiven Hand sind somit ein untrügliches Zeichen für eine unpassende Armschiene, welche dadurch schnell selbst zum Nachteil werden kann.



»Eine ältere Form dieser Armschienen ist aus Bronze. Im Grunde unterscheiden sie sich kaum von der Stahlversion, aber sie sind leichter zu beschädigen, da Bronze nicht so widerstandsfähig ist, wie echter Stahl.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Die Amazonen verwenden gerne Armschienen aus Metall, um sie mit ihrer Rüstung zu kombinieren. Die scheinen aber teilweise wirklich noch aus Bronze zu sein.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Das stimmt. Die Rüstung der Amazonen hat sich aber im Laufe der Jahre auch gewandelt. Früher waren es Bronzeharnische, mittlerweile sind sie aber häufig zu Plattenrüstungen aus Stahl übergegangen, deren bewegliche Teile aus Leder gefertigt werden. Sie besitzen aber immer noch die alten Brünnen, da sie damit sehr beeindruckend aussehen und machen Gegner damit schon im Vorfeld einschüchtern können.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Mir wären stählerne Armschienen eindeutig zu schwer. Sie behindern bei jeder Bewegung, bei der man die Arme einsetzen muss: beim Kämpfen, beim Klettern, beim Taschendi... ach, egal - nein, die sind nichts für mich.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Armschienen, Stahl

Anmerkung Die Armschienen aus Stahl gelten als Plattenrüstung für die Trefferzone Arme.

Beinschienen, Leder

»Du fragst, warum ich mich mit diesen Beinschienen unverwundbar fühle? Ich will es dir sagen: Meine Liebste hat mir ihre Initialen aufgestickt. Und wenn mich nicht das Leder schützt, so wird es ihre Liebe tun.«

—Praiokles, Held Pailos', 1040 BF



Im Gegensatz zu stählernen Beinschienen, die auch das Knie und den Oberschenkel mit einschließen können, existieren lederne Beinschienen nur für die Unterschenkel. In manchen Varianten können sie allerdings bis über die Knie gehen oder auch wie Gamaschen mit den Stiefeln verbunden werden und dadurch die Knöchel stabilisieren. Befestigt werden die festen Lederpolster an der Wade durch Lederriemen oder -schnüre. Aufgrund ihrer robusten Beschaffenheit und ihres leichten Gewichts sind sie deutlich alltagstauglicher als ihre stählernen Gegenstücke. Ihr Rüstungsschutz ist zwar geringer, doch dafür büßen die Träger von ledernen Beinschienen nichts von ihrer Leichtfüßigkeit ein, was gerade für Jäger und Waldläufer einen bedeutenden Vorteil darstellt. Hinzu kommt die Wärme, die das Leder in kalten Nächten spendet. Darüber hinaus eignet sich das Leder an den Waden hervorragend, um weitere Dolche oder Jagdmesser mit sich zu führen.

»Im Gegensatz zu den Armschienen finde ich, dass Beinschienen sich einfach störend anfühlen. Ich weiß, man kann sich damit passabel gegen einen Treffer am Bein schützen – und damit sind sie gerechtfertigte Rüstungsteile, aber ich komme mir immer so vor, als würde eine schwere Last an meinen Beinen hängen.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Die taugen nicht viel. Leder schützt zwar, ja, aber wenn ein echter Felsspalter auf dein Schienbein draufhaut, dann bist du froh darüber, wenn die Beinschienen nicht aus dünnem Leder, sondern aus Zwergenstahl gefertigt sind.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Also, wenn ich in den Krieg ziehen würde, dann würde ich mir auch solche Beinschienen zulegen. Stahl verträgt sich nicht mit meiner Magie, aber Leder ist da unproblematisch.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Ich bin hin- und hergerissen. Ich mag Beinschienen. Da ich recht groß bin, werde ich öfters an den Beinen erwischt. Aber die fühlen sich tatsächlich ein wenig sperrig an.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Redet nicht schlecht über Beinschienen. Ich trage fast immer welche und sie haben mir schon oft das Leben gerettet. Sie sind nicht zu schwer und sie bieten ausreichend Schutz im Kampf.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Beinschienen, Leder

Anmerkung Die Beinschienen aus Leder gelten als Lederrüstung für die Trefferzone Beine.

Beinschienen, Stahl

»Dieser Panzer ist kaum zu knacken. Verwünscht sei der Tag, an dem die Schmiede begannen, selbst die Fersen ihrer Herren mit Stahl zu umhüllen.«

—Rubina, Räuberin aus Rethis, 1039 BF



Der Beinschutz eines Ritters besteht üblicherweise aus drei Komponenten – dem Oberschenkel, dem Unterschenkel und dem Knie. Dementsprechend bestehen stählerne Beinschienen wahlweise aus einer oder auch mehreren halbrunden Metallplatten, die über die Vorderseite des Ober- oder Unterschenkel gelegt und mit mehreren Lederriemen auf der Rückseite am Bein befestigt werden. Sie sind besonders im Kampf zu Pferde von großem Nutzen, weil sie die vom Pferd abgewandte Seite des Schenkels zuverlässig vor jeglichen Nah- oder Fernkampfwaffen zu schützen vermögen und die offene Unterseite zugleich einen sicheren Halt im Sattel ermöglicht.

Da die Beinschienen aus mehreren Teilen bestehen, kann man sie entweder als Einzelstücke erwerben oder

»Die stählerne Version der Beinschienen ist für jeden, der auf einem Schlachtfeld kämpft, eigentlich ein Muss. Sie bieten so guten Schutz für die Beine, wie das fast nur eine Plattenrüstung schafft. Sie haben den Nachteil, dass sie recht schwer sind und die Bewegungsfreiheit unter ihnen leiden kann. Ist jemand daran gewöhnt, macht es kaum etwas aus. Wenn nicht, fühlt es sich so an, als ob ein Stein an deine Beine gebunden wäre.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Wie ich euch schon gesagt habe, ihr solltet guten Stahl an den Beinen zu schätzen wissen. Selbst zwergische Waffen kommen da nicht so einfach durch. Und was soll schlecht daran sein, wenn man Steine spürt ...?«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



sie gleich als zusammenhängende Beinrüstung anfertigen lassen. Der Vorteil von Einzelstücken besteht darin, dass Oberschenkel-, Knie- und Unterschenkelstück unabhängig voneinander erworben und ersetzt werden können. Die Anfertigung einer ganzen Beinrüstung ist eine deutlich teurere Angelegenheit, da sie maßgefertigt werden muss. Ihr Vorteil besteht jedoch zweifellos darin, dass auch die Übergänge zwischen den einzelnen Rüstungsteilen über keinerlei Schwachstellen verfügen und eine Verwundbarkeit damit nahezu unmöglich wird.

Beinschienen, Stahl

Anmerkung Die Beinschienen aus Stahl gelten als Plattenrüstung für die Trefferzone Beine.

Kettenbeinlinge

»Wieso ich dieses Beinkleid als „Narrenstrapsen“ bezeichne? Ja, hör doch, wie albern das klingelt bei jedem Schritt! Wie die Glöckchen eines Hofnarren, der ihr Träger doch auch in Wahrheit ist!«

—Flapirino, genannt Flaps, Schelm auf Abwegen, 1038 BF



Kettenbeinlinge sind Beinkleider aus verbundenen Kettengliedern, die ähnlich wie metallene Socken bis über die Knöchel ihrer Träger gehen und durch lederne Riemen wie Strapsen am Gürtel unter dem Kettenhemd gehalten werden.

Kettenbeinlinge gehören üblicherweise zur Grundausrüstung eines jeden Ritters und erfordern – wie alle Metallrüstungen – wattierte Unterbekleidung, um Verletzungen durch Druckstellen zu vermeiden. Da die Kettenglieder sehr schwer sind, ist es nicht verwunderlich, dass die meisten Ritter ihre Kämpfe lieber vom Pferderücken aus bestreiten.

Aus diesem Grund haben die besseren Kettenbeinlinge auf der Schenkelinnenseite und im Schritt eine lederne Aussparung, die für einen besseren Halt im Sattel sorgt und dadurch selbst lange Ritte erträglich macht.

»Wer ein Kettenhemd trägt, der sollte auch über den Einsatz von Kettenhemdbeinlingen nachdenken. Nicht jedes Kettenhemd ist lang und auch wenn die Rüstung bis zu den Knien reicht, so gibt es immer noch die Situationen, in denen die Beine nicht geschützt sind. Durch die Beinlinge kann man sich auch unterhalb der Taille bestens schützen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich kann euch nur sagen, zieht keine Kettenhemdbeinlinge an, wenn ihr es eilig habt, oder ihr leise sein wollt. Wie bei fast jeder Kettenrüstung ist das Aufeinanderschlagen der Kettenglieder zu laut, um sich unbemerkt an einen Feind heranzuschleichen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Aus modischen Betrachtungspunkten muss ich zugeben, dass die Beinlinge einfach nicht mein Fall sind.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Ich weiß gar nicht, was du hast. Ich trage solche Beinlinge schon seit Jahren und ziehe sie nicht mal beim Schlafen aus. Ist mir zu umständlich, sie morgens wieder anzuziehen, aber ihre Schutzwirkung ist nicht zu verachten.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Kettenbeinlinge

Anmerkung Die Kettenbeinlinge gelten als Kettenrüstung für die Trefferzone Beine.

Panzerhandschuhe

»Ich weiß nicht, was mir widerfuhr. Ich sah nur, wie er ausholte und dann ... war plötzlich alles schwarz.«

—Gertel Meeltheuer, Gareth Söldnerin im Gespräch mit einem mitfühlenden Perainegeweihten, 1030 BF



Um eine Verletzung an der Schwerthand zu vermeiden, tragen die meisten Ritter im Kampf über ihren stählernen Armschienen zusätzlich Handschuhe aus Metall, die bis über Handgelenke und Unterarme reichen und dort mit einem schmalen Lederband befestigt

werden. Trotz der vielen kleinen metallenen Gelenke an den Fingern schränken Panzerhandschuhe die Feinmotorik ihres Trägers ein, weshalb die meisten Ritter sie tatsächlich nur zum Kampf anlegen. Große Schwerter lassen sich leicht mit ihnen schwingen, Dolche oder andere Fingerfertigkeit erfordernde Waffen sind in den gepanzerten Händen eines Stahlhandschuhs hingegen nur mit einiger Mühe und viel Konzentration zu führen. In waffenlosen Kampfsituationen sind die gepanzerten Handschuhe allerdings wirksam wie kaum ein anderes Rüstungsstück, denn einen Schlag mit einer stählernen Faust steckt kaum einer so leicht weg. Manche besonders teuren Panzerhandschuhe werden nicht zuletzt zu diesem Zweck von besonders kunstfertigen Ringnachbildungen auf den Fingern geziert, da diese zugleich als Schlagringe fungieren können.

»Im Horasreich habe ich schon mal beobachtet, wie ein Fehdehandschuh ein Panzerhandschuh war und der Adlige, der von dem Bekleidungsstück ins Gesicht getroffen wurde, einige Schritte zurücktaumelte.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Neben dem üblichen Vorteil – deine Hände sind gegen Schläge und Schnitte besser geschützt – hat der Panzerhandschuh auch noch den Vorteil, dass man damit einen Gegner beim Raufen schwerer verletzen kann. Ein normaler Faustschlag kann schon wehtun, aber wenn das Ganze mit einem Panzerhandschuh geschieht, kann man bei einem guten Treffer sogar sein Gegenüber bewusstlos schlagen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich kann mit solchen Handschuhen nichts anfangen. Damit könnte ich nicht mal einen Pfeil aus dem Köcher ziehen. Man spürt darin kaum etwas.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Panzerhandschuhe sind für manche Kämpfer ein Muss. Gerade, wenn du ansonsten schon alle Körperteile passend schützt, dann ist es nur folgerichtig, wenn du auch deine Hände schützen willst. Gerade im Nahkampf passiert es schon mal, dass der Gegner dein Handgelenk oder die Fingerknöchel trifft, und das tut mächtig weh. Panzerhandschuhe bieten dir genau für eine solche Situation den passenden Schutz.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Panzerhandschuhe

Anmerkung Die Panzerhandschuhe gelten als Plattenrüstung für die Trefferzone Arme

Rüstungsvorteil: Die Panzerhandschuhe richten +1 TP bei Raufen an.

Rüstungsnachteil: Proben auf FF sind um 2 erschwert. Der Einsatz von Armbrüsten und Bögen ist nicht möglich, beim Einsatz von Wurfaffen entscheidet der Meister.

AUSRÜSTUNGS- REGELN



»Bolzen? Das ist doch kein einfacher Bolzen, mein lieber Rashim. Ich weiß ja, für euch Menschen sieht fast jeder Bolzen gleich aus. Hauptsache vorne spitz und hinten befiedert. Aber so wie es für mich ein Rätsel ist, wie ihr Novadis die ganzen Pferderassen auseinanderhalten könnt, ist das eben etwas, was ein Zwerg sofort sieht, ein Mensch hingegen eben nicht. Das hier ist ein Panzerbrecher. Und nicht ein gewöhnlicher, sondern ein gehärteter. Ja, Väterchen Kurolas hat sie eigens gegen schwere Infanterie entwickelt. Manche behaupten, mein Väterchen hätte sich dieses Wunderwerk der Kriegsführung nicht ausgedacht, sondern nur abgeschaut, aber der Prozess der Härtung ist ein altes Geheimnis meiner Familie. Fliegen zweihundert Schritt weit, ohne auch nur an Durchschlagskraft nachzulassen. Das macht ihm so schnell kein anderer Bolzen nach. Und Plattenrüstungen sehen nach einem Treffer so aus, als ob ich eine Melone mit meinem Felsspalter getroffen hätte. Ganz schöne Sauerrei!

Hier, ich habe noch ein Sortiment an Pferde-Bolzen. Es tut mir leid, ich weiß, dass ihr Novadis Pferde schätzt. Aber gegen die Ork-Ponys sind diese hier nun mal das Beste, was man einsetzen kann. Niemand mag Orks und du würdest sie auch nicht mögen, wenn du wissen würdest, wie sie ihre Ponys behandeln. Gegen Drachen sind die aber nicht geeignet. Da müssen härtere Geschütze ausgefahren werden. Ich habe mir sagen lassen, dass man einen Drachen am besten mit einem Schuss zwischen seine Augen tötet, mit einem Geschoss aus Arkanium. Wieso, weiß ich auch nicht, aber wir Angroschim nutzen magische Metalle nur selten. Ist halt Magie. Wir locken die Großsechsen lieber in einen Tunnel, wo sie nicht mehr fliegen können und dann ...zack ... stoßen wir mit dem Drachentöter zu. Drache tot, Tunnel zu.«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, in einem Gespräch mit seinem Gefährten Rashim, neuzeitlich

In dem nachfolgenden Abschnitt findest du einige Erweiterungsregeln für Ausrüstung. Dabei kann es sich um Ergänzungen und Crunch-Elemente zu bestehenden Fokusregeln handeln oder um Tabellen, die dir eine bessere Übersicht zu den vorgestellten Ausrüstungsgegenständen verschaffen.

Neu sind beispielsweise Regeln für überlange Waffen und die Kampftechniken Fächer und Speißwaffen. Zudem stellen wir dir neue Munitionsarten für Armbrüste und Bogen und Waffenausstattungen vor, die du benutzen kannst, um deine Lieblingswaffen stärker zu individualisieren.



Munitionsarten

Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.



Es gibt viele unterschiedliche Arten von Pfeilen und. Diese speziellen Munitionsarten wollen wir dir an dieser Stelle vorstellen.

Brandpfeile und -bolzen

Brandgeschosse dienen vor allem dazu, Belagerungstürme und Gebäude in Brand zu setzen. Ihre Spitze besteht aus einem kleinen Metallkörnchen, in das sich Tücher und andere in Brandöl getränkte Materialien hineinstecken lassen. Selbst bei großer Fluggeschwindigkeit erlischt das Feuer nicht und das Körnchen verleiht zusätzlichen Halt für das Tuch.

Regeltechnik: Die Reichweitenangaben der Fernkampfwaffen sind bei einem Brandgeschoss halbiert. Die TP der Waffe sind halbiert. Bei einem Treffer entzündet sich brennbares Material bei 1-4 auf dem W6. Dazu zählt auch nach Meisterentscheid die Kleidung eines Helden, sodass er zu Beginn der nächsten KR an dem Status *Brennend* auf kleiner Fläche leidet.

Das Geschoss lässt sich nicht wiederverwenden.

Preismultiplikator: Preis x 4

Jagdpfeile und -bolzen

Diese Pfeile und Bolzen sind die Standardmunition von Armbrüsten und Bögen. Sofern ein Spieler keine andere Art von Pfeil oder Bolzen auswählt, ist es immer ein Jagdpfeil/-bolzen, den er herstellt oder einkauft. Sie werden üblicherweise für Jagdzwecke eingesetzt, können aber ebenso einen Gegner schwer verletzen, wobei es andere Munitionstypen gibt, die sich für einen Kampf besser eignen.

Regeltechnik: keine Besonderheiten

Preismultiplikator: kein Multiplikator

Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen

Dieser Munitionstyp hat einen sehr schmalen Kopf, der dazu ausgelegt ist, Rüstungen aus Kettengeflecht ungehindert zu durchdringen.

Regeltechnik: Kettenrüstungen schützen gegen Kettenbrecher nur mit einem RS von 1.

Preismultiplikator: Preis x 6

Kriegspfeile und -bolzen

Diese Geschosse sind härter und breiter als Jagdpfeile (und werden gerne mit Widerhaken versehen). Sie sind deutlich schwieriger herzustellen, richten dafür aber mehr Schaden an.

Regeltechnik: Der Schaden der Waffe erhöht sich um +1 TP. Die Reichweite der Waffe sinkt um 10 %

Preismultiplikator: Preis x 4

Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen

Während Kettenbrecher vergleichsweise billig herzustellen sind, sind Panzerbrecher deutlich schwieriger zu

schmieden, haben aufgrund ihrer schmalen Vierkantspitze aber den Vorteil, dass sie auch gegen Plattenrüstungen ein effektives Mittel darstellen.

Regeltechnik: Ketten- und Plattenrüstungen schützen gegen Panzerbrecher nur mit einem RS von 1.

Preismultiplikator: Preis x 12

Pferde-Pfeile und -Bolzen

Um Pferde zu töten gibt es bestimmte, besonders breite Pfeil- und Bolzenspitzen. Allerdings eignen sich diese Geschosse auch für andere große Wesen.

Regeltechnik: Wesen der Größenkategorie groß und riesig erleiden +6 TP. Der RS des Ziels wird verdoppelt.

Preismultiplikator: Preis x 7

Sehnschneider-Pfeile und -Bolzen

Bei diesen Pfeilen und Bolzen ist der Kopf sichelförmig, was die Flugeigenschaften zwar drastisch verschlechtert, allerdings auch dafür sorgt, dass das Geschoss gegen ungepanzerte Ziele verheerende Wunden reißt.

Regeltechnik: Die Reichweitenangaben der Fernkampfwaffen sind bei einem Sehnschneider halbiert. Der RS des Ziels wird verdoppelt. Das Geschoss richtet zusätzlich 1W6 TP an. Gegen gespannte Seile kann das Geschoss ebenfalls verwendet werden. Es durchtrennt bei einem Treffer das Seil automatisch.

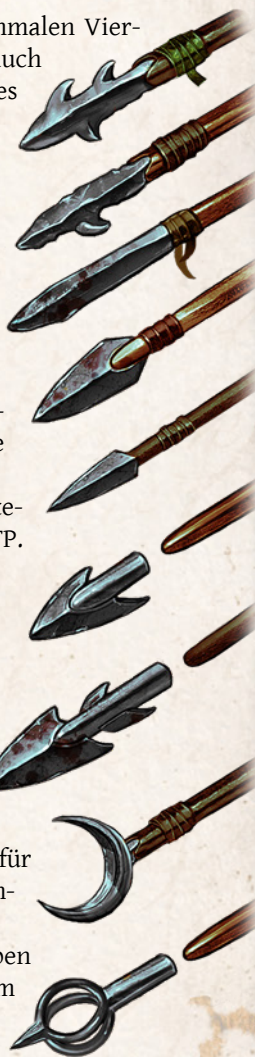
Preismultiplikator: Preis x 5

Singende Pfeile und Bolzen

Ein singendes Geschoss wurde so bearbeitet, dass es während des Flugs Geräusche verursacht. Dies kann von pfeifenden bis zu brummenden Tönen alles sein. Einige Meister in der Herstellung singender Pfeile haben es sogar bewerkstelligt, dass sich die Tonlage und die Art des Geräuschs während des Flugs verändert, sodass ein Zuhörer meinen könnte, jemand würde ein Lied pfeifen. Singende Pfeile werden vor allem für heimliche Signale eingesetzt, beispielsweise, um einen Gefährten zu warnen oder einen verbündeten Trupp Soldaten ohne Aufmerksamkeit zu erregen, einen Befehl zu erteilen..

Regeltechnik: Um das singende Geschoss zu hören ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +5 notwendig. Pro volle 100 Schritt ist sie um 1 erschwert. Die TP des singenden Geschosses sind um 2 reduziert.

Preismultiplikator: Preis x 2



Stumpfe Pfeile und Bolzen

Stumpfe Geschosse weisen keine Spitze auf, sondern ein stumpfes Stück Metall ähnlich einem Zylinder. Die Geschosse sind dazu da, um Gegner zu betäuben, ohne sie zu töten.

Regeltechnik: Statt den TP der Waffe, richtet ein stumpfes Geschoss nur 1W3 TP an, bei 1-3 auf einem W6 jedoch zusätzlich eine Stufe *Betäubung*.

Preismultiplikator: Preis x 4

Art	Preismodifikator	Pfeil-Kosten pro Stück	Bolzen-Kosten pro Stück
Brandpfeile und -bolzen	Preis x 4	1,6 S	0,8 S
Jagdpfeile und -bolzen	kein Multiplikator	0,4 S	0,2 S
Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen	Preis x 6	2,4 S	1,2 S
Kriegspfeile und -bolzen	Preis x 4	1,6 S	0,8 S
Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen	Preis x 12	4,8 S	2,4 S
Pferde-Pfeile und -Bolzen	Preis x 7	2,8 S	1,4 S
Sehnenschneider-Pfeile und -Bolzen	Preis x 5	2 S	1 S
Singende Pfeile und Bolzen	Preis x 2	0,8 S	0,4 S
Stumpfe Pfeile und Bolzen	Preis x 4	1,6 S	0,8 S

Berufsgeheimnisse der Geschossherstellung

Art	Voraussetzung	Komplexität
Brandpfeile und -bolzen	Sonderfertigkeit Geschosshersteller, Metallbearbeitung 8	einf
Jagdpfeile und -bolzen	keine	prim
Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen	Sonderfertigkeit Geschosshersteller, Metallbearbeitung 8	komp (2 AP)
Kriegspfeile und -bolzen	Sonderfertigkeit Geschosshersteller, Metallbearbeitung 6	komp (1 AP)
Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen	Sonderfertigkeit Geschosshersteller, Metallbearbeitung 12	komp (5 AP)
Pferde-Pfeile und -Bolzen	Sonderfertigkeit Geschosshersteller, Metallbearbeitung 8	einf
Sehnenschneider-Pfeile und -Bolzen	Sonderfertigkeit Geschosshersteller, Metallbearbeitung 10	komp (3 AP)
Singende Pfeile und Bolzen	Sonderfertigkeit Geschosshersteller, Metallbearbeitung 8	einf
Stumpfe Pfeile und Bolzen	Sonderfertigkeit Geschosshersteller, Metallbearbeitung 10	einf

Ausstattung

Waffenausrüstung

Einige Waffen lassen sich mit Besonderheiten ausstatten. So können sie mit gefährlichen Dornen oder mit einer Lederschlaufe versehen werden, um die Gefahr, die Waffe zu verlieren, zu verringern.

Die hier vorgestellte Ausrüstung für Waffen ist nicht für jede Waffe geeignet. Unter dem Punkt *Waffen* ist aufgeführt, welche Waffenart mit der Ausrüstung ausgestattet werden kann. Das letzte Wort darüber, ob es möglich ist, die Waffe damit auszustatten, hat der Spielleiter. Der Punkt *Kosten* führt auf, welchen Preis die Ausstattung hat. Die Regeln beschreiben, wie sich die Ausrüstung spieltechnisch auswirkt.

Bolzenschuss-Torsionswaffe

Obwohl Torsionswaffen üblicherweise Kugeln als Geschosse verwenden, können sie auch so umgebaut werden, dass sie kleine Pfeile oder Bolzen verschießen können. Diese haben mehr Durchschlagskraft und fliegen weiter, allerdings kann an die Waffe dann kein Repetier-Magazin angebracht werden.

Regel: Der Schaden der Waffe erhöht sich um +2 TP, die Reichweite sich um 10 %. Die Waffe kann keine Kugeln mehr verschießen und kann kein Repetier-Magazin verwenden.

Kosten: +100 % der ursprünglichen Waffe, Pfeile kosten das Doppelte von Kugeln

Waffen: Armbrüste, die als Munitionsart Kugeln verwenden

Einkerbung

Wer sich die Mühe macht, bei Kugeln für Torsionswaffen eine Einkerbung vorzunehmen, kann dadurch den Schaden erhöhen, allerdings zu Lasten der Genauigkeit.

Regel: Der Schaden der Waffe erhöht sich um +1 TP. Die Probe auf FK ist um 1 erschwert.

Kosten: Preis x 2

Waffen: Armbrüste, die als Munitionsart Kugeln verwenden

Gehärtete Pfeile und Bolzen

Gehärtete Geschosse machen das Projektil fester und schwerer zu zerbrechen. Dies führt dazu, dass es schlimmere Wunden reißen kann.

Regel: Der Schaden der Waffe erhöht sich um +1 TP.

Kosten: Preis x 4

Waffen: Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen, Kriegspfeile und -bolzen, Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen, Pferde-Pfeile und-bolzen

Gürtelhalter



Dieses kleine Werkzeug dient dazu, das Spannen einer Armbrust zu beschleunigen und zu vereinfachen, ist die lange Ladezeit doch die größte Schwäche dieser Waffe. Die Verwendung eines Gürtelhalters muss ein wenig geübt werden, doch danach ermöglicht er es tatsächlich, die Ladezeit der Armbrust etwas zu senken. Ein Gürtelhalter muss an einem stabilen Gürtel befestigt werden, der die entsprechende Belastung aushält, ohne zu reißen oder in den Körper des Schützen einzuschneiden.

Regel: Benutzt der Held einen Gürtelhalter, dann kann er die Ladezeit bei den meisten Armbrüsten um 2 Aktionen reduzieren (vor weiteren Abzügen durch die Sonderfertigkeit *Schnellladen*).

Kosten: 40 Silbertaler

Waffen: Armbrüste (nur Modelle, die mindestens 5 Aktionen Ladezeit aufweisen)

Gute Federn

Es gibt Federn, die sich besonders gut für einen langen Flug eignen. Gelegentlich muss ein erfahrener Pfeilmacher die Federn auch mit einem speziellen Anschnitt versehen.

Regel: Die Reichweite erhöht sich um 10 %.

Kosten: Preis x 2

Waffen: alle Pfeil- und Bolzentypen, bis auf Brandpfeile und -bolzen und Sehnensneider-Pfeile und -Bolzen, Gute Federn lässt sich nicht mit der Ausstattung *Improvisierte Brandpfeile und -bolzen* kombinieren

Hüftköcher



Nicht jeder, der einen Bogen einsetzt, trägt seinen Köcher mit den Pfeilen gern auf dem Rücken. Die Gründe dafür, den Köcher stattdessen an der Hüfte zu tragen, sind vielfältig: Vielleicht wird ein großer Rucksack auf dem Rücken getragen, der dem Köcher den Platz wegnimmt, beim Ziehen der Pfeile ist die Kapuze eines Umhangs im Weg oder es wird schlichtweg als bequemer empfunden.

Regel: Wenn ein Held keinen Hüftköcher griffbereit umgeschnallt hat, so steigt die Ladezeit um 1 Aktion, wenn er seine Waffe (also beispielsweise Pfeile oder Wurfspeere) bereitmachen will. Ein Hüftköcher reduziert darüber hinaus

auch die Ladezeiterhöhung von einem Reittier aus um 1 Aktion (siehe Seite 122).

Kosten: 25 Silbertaler

Waffen: Bögen, Wurfspeere

Improvisierte Brandpfeile und -bolzen

Statt eines echten Brandgeschosses mit einem Körbchen kann man auch den vorderen Teil eines Pfeils oder Bolzens mit einem brennenden Tuch umwickeln. Die Wahrscheinlichkeit, dass diese Geschosse aber das entzünden, was sie sollen, ist deutlich geringer.

Regel: Die Reichweitenangaben der Fernkampfwaffen sind bei einem improvisierten Brandgeschoss halbiert. Die TP der Waffe sind halbiert. Bei einem Treffer entzündet sich brennbares Material bei 1-2 auf dem W6. Dazu zählt nach Meisterentscheid auch die Kleidung eines Helden, sodass er zu Beginn der nächsten KR an dem Status *Brennend* auf kleiner Fläche leidet. Das Geschoss lässt sich nicht wiederverwenden.

Kosten: Preis x 2

Waffen: alle Pfeil- und Bolzentypen bis auf Brandpfeile und -bolzen, Improvisierte Brandpfeile und -bolzen lässt sich nicht mit der Ausstattung *Gute Federn* kombinieren

Munitionstasche

Die Munitionstasche oder Bolzentasche ist für Armbrustschützen das, was für Bogenschützen der Köcher ist, dient sie doch dazu, die Bolzen für eine Armbrust mit sich herumzutragen und bei Bedarf schnell greifbar zu haben. Ähnlich wie der Köcher ist sie üblicherweise aus Leder gefertigt, das stabil genug ist, um nicht von den Bolzen durchbohrt zu werden.



Regel: Wenn ein Held keine Munitionstasche griffbereit umgeschnallt hat, so steigt die Ladezeit um 1 Aktion, wenn er seine Waffe (also Bolzen) bereitmachen will.

Kosten: 15 Silbertaler

Waffen: Armbrüste

Repetier-Magazin

Gerade in der horasischen Armee sind bei Torsionswaffen Repetier-Magazine beliebt, um die Ladezeiten der Waffen drastisch zu reduzieren.

Regel: Die Fernkampfwaffe benötigt nur noch die Hälfte der LZ, solange noch Munition im Repetier-Magazin enthalten ist. Das aufgesetzte Repetier-Magazin kann entweder 3 oder 7 Kugeln aufnehmen. Um das gesamte Magazin zu wechseln, benötigt der Schütze 6 Aktionen, das Nachladen einer einzelnen Kugel dauert so lange, wie die LZ normalerweise bei der Waffe dauert +1 Aktion.

Kosten: 120 Silbertaler für 3er-Magazin, 350 Silbertaler für 7er-Magazin

Waffen: Armbrüste, die als Munitionsart Kugeln verwenden

Widerhaken-Pfeile und -Bolzen

Widerhaken sind bei Geschossen beliebt, um das Ziel auch längere Zeit nach dem Kampf noch unter den

Folgen eines Treffers leiden zu lassen. Wird ein Widerhaken-Geschoss nicht entfernt, stirbt das Opfer an den Folgen des feststeckenden Projektils.

Regel: Verursacht das Widerhaken-Geschoss SP, steckt es im Körper des Ziels fest. Ein steckenbleibendes Widerhakengeschoss verursacht alle 5 Minuten 1 SP. Um es zu entfernen muss entweder das Geschoss mit Kraft herausgezogen (1W6+2 SP) oder vorsichtig mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* herausgelöst werden.

Eine misslungene Probe verursacht 1W3 SP, dauert aber auch nur 1 Minute.

Das Geschoss lässt sich nach einem erfolgreichen Treffer nicht mehr wiederverwenden.

Kosten: Preis x 3

Waffen: Jagdpfeile und -bolzen, Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen, Kriegspfeile und -bolzen, Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen, Pferde-Pfeile und -bolzen, Sehnenscheider-Pfeile und -Bolzen

Geschossgröße und Waffentypen

Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.



Bislang haben wir keinen Unterschied gemacht, ob ein Pfeil von einem Kurz- oder Langbogen abgeschossen

wird. Du kannst jedoch festlegen, dass jeder Waffentyp seine eigene Geschossgröße verschießt, sodass ein Kurzbogenpfeil sich nicht optimal mit einem Langbogen verschießen lässt. Bei einer falschen Geschossgröße/Waffentyp erleidet der Schütze eine Erschwernis von 2.

Fernkampf vom Rücken eines Reittiers

Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für den Themenkomplex Fernkampf.



Fernkampfangriffe vom Rücken eines Reittiers unterliegen, sofern es nicht anders erwähnt wird, einer

Erschwernis der Probe auf FK. Zusätzlich erhöht sich die Ladezeit von Fernkampftechniken um 1, sofern der Schütze nicht eine entsprechende Ausstattung, etwa einen Hüftköcher oder eine Munitionstasche benutzt (siehe Seite 121).

Waffen von großen und riesigen Humanoiden

Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.



Wesen wie Oger, Trolle, Yetis und Zyklopen verfügen teilweise über riesige Waffen, etwa Hämmer, Keulen oder Äxte. Diese Waffen sind so groß und wuchtig, dass sie im Regelfall von einem Helden mit der Größenkategorie mittel nicht geführt werden können. Zwar mag es einem Helden gelingen, eine solche Waffe zu heben und zu bewegen, aber sie sinnvoll im Kampf einzusetzen ist so gut wie unmöglich.

Es gibt allerdings einige Ausnahmen:

- Zum einen mag es durch übernatürliche Einflüsse geschehen, dass ein Held größer wird und so die Waffe eines Ogers zu führen vermag. In diesem Fall benutzt der Held eine passende Kampftechnik und kann die aufgeführten Werte der Waffe verwenden.
- Zum anderen kann ein immens starker Held dennoch versuchen, die Waffe eines großen oder riesigen Humanoiden im Kampf einzusetzen. Hierfür gilt, dass eine Waffe, die von großen Wesen geführt werden kann, eine KK von 17 voraussetzt, eine Waffe für riesige Wesen eine KK von 21. Wenn ein Held die Waffe führt, sind die TP der Waffe halbiert (aufgerundet), die Regel der Schadensschwelle kommt nicht zur Anwendung und der Held erleidet eine



Erschwernis von 6 auf AT und PA. Er kann die Waffen nur in der Kampftechnik Zweihandhieb-
waffen

führen und seine Reichweite ist trotz der Länge der Waffe nur mittel.

Kampftechnik Hieb- waffen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Oger-Keule	2W6+7	KK 22	0/0	lang	6 Stn	180 HF	10 S	prim
Anmerkung Waffe kann nur von großen und riesigen Humaniden ohne Einschränkung geführt werden.								
Yeti-Keule	2W6+7	KK 18	0/0	lang	5,5 Stn	190 HF	9 S	prim
Anmerkung Waffe kann nur von großen und riesigen Humaniden ohne Einschränkung geführt werden.								
Kampftechnik Zweihandhieb- waffen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Troll-Axt	3W6+12	KK 26	0/0	überlang	12 Stn	280 HF	500 S	einf
Anmerkung Waffe kann nur von großen und riesigen Humaniden ohne Einschränkung geführt werden.								
Zyklopen-Hammer	2W6+12	KK 22	0/0	überlang	15 Stn	250 HF	700 S	einf
Anmerkung Waffe kann nur von großen und riesigen Humaniden ohne Einschränkung geführt werden.								

Neue Kampftechniken

Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotischere Waffentypen. Im **Aventurischen Kompendium II** stellen wir dir die Nahkampftechniken Fächer und überlange Speie vor. Wie bei allen Kampftechniken startet ein Held auch in diesen beiden Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken

Optionale Regel

Die Waffen der neuen Kampftechniken sind in ihrer Handhabung so exotisch, dass Helden üblicherweise größere Schwierigkeiten beim Gebrauch haben werden. Deshalb gelten bei neuen Kampftechniken Erschwernisse von bis zu 3 auf Attacke, Parade und Fernkampf. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat der Meister. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Fächer

Die seltenen und vor allem in Aranien gebräuchlichen Fächerwaffen können von erfahrenen Kämpfern als kleine Schilde und Parierwaffen gleichermaßen eingesetzt werden.

Besonderheiten: Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion.

Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, Geschosse (Bolzen, Pfeile, Kugeln, Wurfdolche – und Scheiben u. Ä., nicht aber Wurfspeere und -äxte) wie mit einem Schild zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.

Mit einem offenen Fächer können nur Nahkampfangriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen pariert werden sowie Fernkampftechniken (siehe oben). Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen.

Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer Kettenwaffen, Zweihandhieb-
waffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.

Leiteigenschaft: GE

Steigerungsfaktor: C

Speißwaffen

Bei überlangen Speissen handelt es sich um Speerwaffen, die noch länger sind als die üblichen Stangenwaffen. Sie werden bei Formationskämpfen oder unter speziellen Kampfsituationen wie dem Drachenkampf eingesetzt. Zu ihnen zählen, neben der klassischen Pike der mittelländischen Heerhaufen, der berühmte Drachentöter der Zwerge.

Besonderheiten: Mit überlangen Speissen können keine normalen Paraden ausgeführt werden, außer eventuell Formationsparaden.

Leiteigenschaft: KK

Steigerungsfaktor: C

Neue Allgemeine Sonderfertigkeiten

Geschosshersteller

Nicht jeder kann jede Pfeilspitze herstellen. Einige Spitzen erfordern besondere Kenntnisse.

Regel: Ein Geschosshersteller bekommt im Talent Metallbearbeitung das neue Anwendungsgebiet Spezielle Geschosse herstellen. Er kann nun einige spezielle Spitzen für Pfeile und Bolzen anfertigen. Dazu benutzt

er die Regeln für Geschosse herstellen/sammeln aus dem **Aventurischen Kompendium** Seite 116, muss aber zusätzlich eine Probe auf *Metallbearbeitung (Spezielle Geschosse herstellen)* ablegen, um gewünschte Spitzen zu produzieren. Pro QS kann er 1 Spitze herstellen. Er benötigt pro Probe 1 Stunde.

Voraussetzungen: Holzbearbeitung 4, Metallbearbeitung 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Neue Kampfsonderfertigkeiten

Auflaufen (Spezialmanöver)

Manchmal rennt ein Gegner auf einen zu und man verfügt über eine Waffe, die lang genug ist, um ihn direkt auflaufen zu lassen und seine Geschwindigkeit gegen ihn zu verwenden.

Regel: Der Held muss entweder eine höhere INI in dieser KR als sein Gegner aufweisen oder in der letzten KR bereits 1 Aktion für dieses Manöver aufgewendet haben, damit er die folgende AT durchführen kann. Außerdem darf er keine Handlung für eine Bewegung im gleichen Zeitraum eingesetzt haben.

Die AT ist um 2 erschwert, dem Angriff kann man nur ausweichen. Sollte das Manöver gelingen, erleidet das Ziel nicht nur den üblichen Schaden der Waffe (bei Lanzen der Schaden, den die Waffe bei einem Lanzenangriff macht), sondern auch die GS des Ziels als zusätzliche TP.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: KK 15

Kampftechniken: Lanzen, Speißwaffen

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Speißgespann (passiv)

Gerade bei den Zwergen ist das Führen eines Speißgespanns legendär. Mit dieser Technik und dem Speiß, der als Drachentöter bekannt ist, haben die Angroschim schon so manchen Tatzelwurm oder Schlimmeres getötet.

Regel: Sollten zwei Kämpfer gleichzeitig eine Waffe mit der Reichweite überlang führen, können sie einen gemeinsamen Angriff gegen ein Ziel durchführen. Die Angriffe beider Kämpfer sein eine jeweils um 4 erschwerte AT. Ein Patzer / kritischer Erfolg eines Kämpfers führt automatisch zu einem Patzer / Kritischen Erfolg auch des anderen. Die INI beider wird durch die niedrigere INI beider Kämpfer angegeben. Verfügen beide über die Sonderfertigkeit *Sturmangriff*, können sie diesen ausführen und damit die TP ihres Angriffs um insgesamt 4 + die geringste GS der beiden Angreifer erhöhen. Weitere Manöver können nicht eingesetzt werden.

Der Schaden wird nur einmal ausgewürfelt, nicht von beiden Kämpfern.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: GE 15, KK 15

Kampftechniken: Speißwaffen

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Festnageln (Spezialmanöver)

Mit speerartigen Waffen ist es möglich, seinen Widersacher am Boden festzunageln und durch weiteren Druck gegen die Waffe schweren Schaden zu verursachen.

Regel: Ein *Festnageln*-Manöver kann nur gegen Gegner durchgeführt werden, die den Status *Liegend* aufweisen. Gelingt die um 4 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer festgenagelt. Die Heldin kann mit der verwendeten Waffe nicht mehr parieren, sie kann nur noch ausweichen. In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass die Spielerin würfeln muss. Jede KR richtet der Angriff +1 TP an (in der 1. KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert* und behält den Status *Liegend*. Solange das Opfer festgenagelt ist, kann es sich nicht verteidigen. Die Angreiferin kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* gegen die Heldin gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das *Festnageln*-Manöver kann nur gegen Ziele der Größenkategorie klein oder mittel angewandt werden.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Formation (passiv)

Wer sich gemeinsam mit anderen für einen Kampf koordinieren kann, der kann sich eine deutlich bessere Position verschaffen und Vorteile nutzen.

Regel: Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit kann zusammen mit bis zu vier weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt vor, hinter, links und rechts von ihm befinden dürfen, eine Formation aufbauen. Alle Kämpfer, die durch diese Sonderfertigkeit eine Formation bilden, erhalten entweder +2 AT oder +2 VW. Alle Beteiligten müssen sich bei der Bildung der Formationen auf einen der beiden Boni einigen.

Nur einer der Kämpfer benötigt die SF, damit alle davon profitieren. Die Formation hält solange, wie die Kämpfer in der notwendigen Reichweite zusammenstehen.

Voraussetzungen: Kriegskunst 6
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Erweiterte Kampfstilsonderfertigkeit

Angetäuschter Angriff (Spezialmanöver)

Meister der Finte können ihre Angriffe besonders gut mit einer bestimmten Waffenkombination vorbereiten, beispielsweise mit einem Schild und einem Kurzsword oder einem Rapier und einem Linkhand-Dolch. Hinter einigen Waffen lassen sich nicht nur Angriffe gut verbergen, auch durch die Kombination mit einem leichten Stoß oder einer Art Kreuzblock mit Waffe und Schild tun sich so in der Abwehr des Gegners schnell Lücken auf.

Regel: Um diese Sonderfertigkeit nutzen zu können, muss sie mit einer *Finte* kombiniert werden. Sollte dem Gegner die Verteidigung gegen die *Finte* misslingen und er über seinen regulären VW gewürfelt haben (die *Finte* also nicht notwendig gewesen sein, um zu treffen), richtet der Treffer +1 TP an.

Voraussetzungen: GE 15, Finte I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Beispiel: Geron verfügt über die Sonderfertigkeit Finte I und Angetäuschter Angriff. Er senkt mit der Finte I die PA seines Gegners von 11 auf 9. Geron's Attacke mit der Finte gelingt und sein Gegner würfelt eine 13. Da Geron die Finte nicht gebraucht hätte, um zu treffen, richtet sein Angriff nun +1 TP an. Hätte sein Gegner eine 10 oder 11 gewürfelt, hätte Geron den TP-Bonus nicht bekommen, denn dann wäre die Finte notwendig gewesen, um den Gegner zu treffen, aber immerhin hätte er seinen Widersacher dann dank der Finte getroffen. Bei 1-9 hätte der Gegner pariert.

Aufspießen (Spezialmanöver)

Kämpfer, die geschickt genug sind, können in einer fließenden Bewegung sowohl ihren Gegner zu Fall bringen, als ihn auch am Boden fixieren.

Regel: Gelingt die um 6 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer zu Boden geworfen worden und wurde festgenagelt. Der übliche Schaden von 1W3 TP durch die Sonderfertigkeit *Zu Fall bringen* kommt beim Aufspießen nicht zu tragen. In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass der Spieler würfeln muss. Jede KR richtet der Angriff

+1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Feind erhält den Status *Fixiert* und *Liegend*. Der Angreifer kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* gegen den Angreifer gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das Festnageln-Manöver kann nur gegen gleichgroße oder die nächstkleinere Größenkategorie angewandt werden. Misslingt die AT, so steht dem Gegner ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -6

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, Festnageln, Zu Fall bringen, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Waffenwurf (Spezialmanöver)

Nicht jede Waffe eignet sich zum Werfen. Nahkampfwaffen sind meistens zu klobig und schwer und sie würden üblicherweise eher wirkungslos an einem Gegner abprallen, anstatt ihn zu verletzen. Einige wenige Kämpferinnen beherrschen aber den Waffenwurf und können selbst ein Schwert zielgenau auf einen Feind werfen.

Regel: Mit dieser SF kann eine Abenteurerin eine Nahkampfwaffe, die sich eigentlich nicht als Wurfaffe eignet, auf einen Gegner werfen und ihn erheblich verletzen. Der Angriff wird wie ein regulärer Fernkampfangriff ausgeführt. Als Kampftechnik kommt dabei Wurfaffen zum Einsatz. Neben allen üblichen Modifikatoren eines solchen Angriffs gilt für die geworfene Nahkampfwaffe eine zusätzliche Erschwernis von 4. Die geworfene Waffe muss einer der folgenden Kampftechniken angehören: Dolche, Fechtwaffen, Hiebaffen, Schwerter, Stangenwaffen. Der Schaden entspricht dem regulären Schaden der Waffe. Ein Bonus durch die Schadensschwelle kommt aber nicht hinzu.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Überlange Waffen

Überlang ist eine spezielle Reichweite, über die nur wenige Waffen verfügen, vor allem jene aus der Kampftechnik Spießwaffen (siehe Seite 123). Überlange Waffen folgen den gleichen Regeln wie lange Waffen

(siehe **Regelwerk** Seite 230/231), jedoch mit folgenden Ausnahmen:

- Überlange Waffen müssen immer mit beiden Händen geführt werden.

- Möchte ein Held mit einer überlangen Waffe ausweichen, muss er entweder die Waffe komplett loslassen oder eine Erschwernis von 4 in Kauf nehmen.

- Überlange Waffen verursachen, wenn sie getragen werden, 1 Stufe *Belastung*.
- Waffen der Kampftechnik Lanzen, die außerhalb eines Lanzenangriffs eingesetzt werden, gelten als überlange Waffen.

Lanzen im Nahkampf

Waffen der Kampftechnik Lanzen werden üblicherweise nur bei einem Lanzenangriff verwendet. Es ist jedoch auch möglich, eine Lanze in einem Nahkampf einzusetzen. Sie gilt dann als improvisierte Nahkampfwaffen mit den entsprechenden Werten.

Außerdem kann man eine Lanze auch dazu benutzen, um jemanden auflaufen zu lassen. Gegner, die als

Sonderfertigkeit *Sturmangriff* oder *Flugangriff* gegen den Helden einsetzen oder in einer KR in die Angriffsdistanz des Helden sprinten (siehe **Regelwerk** Seite 229), können durch das Manöver *Auflaufen* mit einer Lanze angegriffen werden (siehe Seite 124).

Nahkampfwaffen als Fernkampfwaffen

Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für den Themenkomplex Kampf.



- Nahkampfwaffen sind grundlegend nicht als Wurfaffen geeignet, es sei denn, dies ist bei einer Waffe angemerkt und sie verfügt auch zusätzlich über Werte als Fernkampfwaffe.
- Möchte ein Held eine Nahkampfwaffe als Wurfaffe benutzen, so gilt, dass die Probe auf FK um 8 erschwert ist und die Waffe nur die halben TP (aufgerundet) verursacht.
- Die Reichweiten sind in der nebenstehenden Tabelle aufgeführt, allerdings gilt, dass ein Held ohne die Sonderfertigkeit *Waffenwurf* die Reichweite weit nicht benutzen kann.
- Verfügt ein Held über die Sonderfertigkeit *Waffenwurf*, beträgt die Erschwernis auf FK nur noch 4 und er kann auch versuchen, Gegner in der Reichweite weit zu treffen. Die Sonderfertigkeit lässt sich aber nur für folgende Kampftechniken einsetzen: Dolche, Fechtwaffen, Hiebaffen, Schwerter, Stangenwaffen.

Reichweiten von Nahkampfwaffen beim Waffenwurf

Kampftechnik	Reichweite
Dolche	1/5/12
Fechtaffen	1/3/10
Hiebaffen	1/3/10
Kettenwaffen	1/3/5
Lanzen	1/2/3
Raufen	1/5/12
Schilde	1/3/10
Schwerter	1/3/10
Stangenwaffen	1/3/5
Zweihandhiebwaffen	1/3/5
Zweihandschwerter	1/3/5
Andere Nahkampftechniken	1/3/5

Fernkampfwaffen als Nahkampfwaffen

Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für den Themenkomplex Kampf.



Grundsätzlich ist es möglich, Fernkampfwaffen im Nahkampf einzusetzen.

- Bei Wurfaffen gilt, dass Fernkampfwaffen Abzüge von 2 auf AT, PA und TP (bis zu einem Minimum von 1 TP) erhalten. Sie werden unter den Kampftechniken Dolche (z. B. Borndorn, Wurfdolche, Scheiben usw.), Raufen (Diskusse), oder Hiebaffen (Wurfäxte, Schneidzähne, Blasrohre) geführt. Ihre Reichweite beträgt kurz.
- Wurfspeere verlieren einen ihrer 2W6 bei der TP-Angabe, erhalten dafür aber +1 TP. Sie werden unter der Kampftechnik Stangenwaffen geführt. Ihre Reichweite beträgt mittel.

- Armbrüste und Bögen können mit der Kampftechnik Hiebaffen eingesetzt werden.

Ihre Werte sind in der aufgeführten Tabelle angegeben.

- Pfeile und Bolzen hingegen werden unter Raufen geführt, allerdings kann man mit diesen Waffen nicht parieren. Ihre Werte sind in der aufgeführten Tabelle angegeben.

- Kugeln lassen sich nicht als Waffen im Nahkampf verwenden. Gleiches gilt für Steinchen als Munition.

• Spielst du mit den Fokusregeln der Waffenbeschädigungen, dann sind AT und PA bei Armbrüsten und Bögen immer ein Grund für eine Probe auf den Bruchfaktor.

Kampftechnik Hiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Balestrina, Hand-armbrust (i)	1W6+1	KK 14	-2/-3	kurz	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe
Armbrüste (2H, i)	1W6+2	KK 14	-2/-3	kurz	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe
Bögen (2H, i)	1W6+1	KK 14	-2/-3	mittel	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe

Kampftechnik Hiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bolzen (i)	1W+2	KK 14	-3/-	kurz	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe
Pfeile (i)	1W+1	KK 14	-2/-	kurz	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe

Waffen- und Rüstungsbeschädigungen

Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für den Themenkomplex Kampf.



Ergänzend zu den Angaben in der **Aventurischen Rüst-kammer** Seite 114 sind hier die Bruchfaktoren der neuen Kampftechniken aufgeführt.

Kampftechnik und Bruchfaktor

Kampftechnik	Bruchfaktor
Fächer	13
Spießwaffen	12

Kosten von Ausrüstung nichtmenschlicher Kulturen

In den bisherigen Auflistungen wurden die Waffen von nichtmenschlichen Kulturen mit den Kosten versehen, die ein Mensch dafür zahlen würde. Dies ist vor allem deswegen so eingeteilt worden, damit bei der Heldenerschaffung alle Spielercharaktere die gleichen Voraussetzungen erfüllen. Grundlegend herrschen innerhalb der Spielwelt aber andere Preisvorstellungen.

Zwergische Waffen haben in zwergischen Kulturen einen geringeren Preis als bei Menschen. Orkische Waffen erzielen vermutlich nur einen Bruchteil ihres Wertes in menschlichen Kulturen usw.

Für diesen Fall kannst du folgende Modifikationstabelle verwenden.

Kosten von Ausrüstung nach Spezies/Kultur

Kultur	Menschen	Zwerge	Elfen	Orks	Goblins	Achaz
Menschen	+/-0 %	+200 %	+200 %	-25 %	-50 %	+50 %
Zwerge	-50 %	-20 %	-50 %	-75 %	-90%	-75 %
Elfen	+/-0 %	+/-0 %	-20 %	-50 %	-50 %	-50 %
Orks	+10 %	+200 %	+100 %	+/-0 %	+/-0 %	+/-0 %
Goblins	+25 %	+500 %	+250 %	+10 %	+/-0 %	+10 %
Achaz	-20 %	-20 %	-20 %	-20 %	-20 %	-25 %

Einsatz und Kosten von Helmen und Rüstungsteilen

Helme kosten 10 % des Preises eines Rüstungstyps, der bei ihnen angegeben ist. Rüstungsteile hingegen 20 %. Beispielsweise kostet eine Sturmhaube (Typ Kettenrüstung) 10 % des Preises einer Kettenrüstung. In diesem Fall wären dies 25 Silbertaler, da eine Kettenrüstung 250 Silbertaler kostet. Die Regeln für Helme und Rüstungsteile funktionieren nur, wenn du mit den Regeln für Trefferzonen-Rüstungsschutz spielst. Ohne diese Regel wird nicht weiter auf die Schutzwirkung dieser einzelnen Teilaspekte einer Rüstung eingegangen.

Helme und Rüstungsteile ohne

Fokusregeln

Optionale Regel

Wenn du Wert auf Regeln zu Helmen und Rüstungsteilen legst, aber die Regeln für Trefferzonen-Rüstungsschutz nicht verwenden möchtest, kannst du auch folgende Optionalregeln verwenden. Ein Helm verleiht +1 RS, aber auch +1 BE und eine Erschwernis von 1 auf Proben auf *Sinnesschärfe*. Belastungsgewöhnung kann den BE nicht abbauen.

Krankheiten

Schneeblindheit

Die Schneeblindheit zieht sich der Aventurier üblicherweise im hohen Norden und dem ewigen Eis zu. Die meisten Bewohner dieser Gegend wissen, wie sie ihre Augen vor der Gefahr durch Schnee und Eis schützen müssen, doch ein Nordlandreisender ohne dieses Wissen ist in den Eiswüsten so gut wie verloren.

Stufe: 4

Verlauf: Die Augen des Erkrankten werden durch die Lichtreflektionen des weißen Schnees gereizt, was zu Sehschwierigkeiten oder kurzweiligem Erblinden führen kann.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: Status *Blind* / Proben auf *Sinnesschärfe* -2

Dauer: 7 Tage / 3 Tage

Ursachen: mindestens 4 Stunden ohne Augenschutz unterwegs auf ungeschützte Eis- oder Schneeflächen am helllichten Tag (1-10 auf W20, 50 %)

Behandlung: keine

Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um die Schneeblindheit zu stoppen.

Seekrankheit

Die Seekrankheit ist der kleine Bruder der weitaus schlimmeren Efferdsieche. Fast jeder Mensch kann an der Seekrankheit erkranken, doch nicht bei jeder Reise auf dem Meer wird man davon heimgesucht. Die Übelkeit resultiert meist aus den ungewohnten Bewegungen, denen das Schiff unterworfen ist.

Stufe: 3

Verlauf: Der Erkrankte wird von Übelkeit heimgesucht und muss sich häufig übergeben.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: alle 4 Stunden 1 Stufe *Betäubung* / -

Dauer: 2 Tage

Ursachen: Aufenthalt auf hoher See (1-3 auf W20, 15 %); sollte man nicht durch den W20-Wurf seekrank werden, muss dieser Wurf frühestens nach 6 Monaten wiederholt werden. Der Meister kann entscheiden, dass bei häufigen Seereisen und Gewöhnung das Risiko auf 5 % sinkt.

Behandlung: keine

Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um die Seekrankheit zu stoppen.

Wundfieber

Eine von Kämpfern ganz besonders gefürchtete Krankheit ist das Wundfieber, bei dem der Erkrankte an starkem Fieber und Verwirrungszuständen leidet. Kein gewöhnliches Heilmittel zeigt Wirkung und die Krankheit endet entweder nach drei Tagen von alleine, durch magische oder karmale Heilung oder weit häufiger auch mit dem Tod des Erkrankten. Als Überträger gelten Aasfresser, verunreinigte Waffen und der allgegenwärtige Schmutz der Schlachtfelder, der in die Wunde gelangt. Berüchtigt sind auch Untote als Krankheitsüberträger.

Stufe: 5

Verlauf: Am ersten Tag treten Verwirrung und Artikulationsschwierigkeiten auf, danach Fieber und starke Mattigkeit. Manche Erkrankten dämmern dauerhaft in einem unruhigen Halbschlaf.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag



Schaden: am ersten Tag 2 Stufen *Verwirrung*, ab dem zweiten Tag 2 Stufen *Betäubung* und 1W6 SP pro Tag / am ersten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*, dazu 1W3 SP pro Tag
Dauer: 3 Tage

Ursachen: Bisse von Aasfressern und Verwundungen mit stark verschmutzten Waffen, schlechte oder keine Wundversorgung (1-2 auf W20, 10 %)

Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag)

Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um das Wundfieber zu stoppen.

Trefferzonen-Rüstungsschutz

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Kampf/Trefferzonen. Diese Fokusregeln sollten jedoch im Vergleich zu anderen Fokusregeln nicht nur für einen Teil der Spieler einer Spielrunde gelten, sondern für die gesamte Gruppe. Der Grund dafür ist, dass das Spiel mit diesen Regeln die Gefährlichkeit des Kampfes deutlich verändert. Mit den Regeln für Trefferzonenrüstungen sind Kämpfe in der Regel deutlich gefährlicher und es reichen meist weniger Treffer aus, um eine Entscheidung herbeizuführen.

Um mit dieser Regel spielen zu können, musst du die Regel für Trefferzonen aus dem **Aventurischen Kompendium** benutzen bzw. die Stufe I Fokusregeln für diesen Themenkomplex sind eine Voraussetzung.

Bei Komplettrüstungen, wie sie im **Regelwerk** auf Seite 374 vorgestellt wurden, sind alle Trefferzonen durch den vollen Rüstungsschutz der getragenen Rüstung geschützt. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Held einen Helm trägt oder nicht, oder ob einige Rüstungsteile nur einen kleinen Teil einer Zone schützen.

Allerdings kann es geschehen, dass ein Held keinen Helm trägt, dafür aber seine Lederrüstung mit Metallarmschienen kombiniert. Hierdurch weisen die verschiedenen Trefferzonen einen unterschiedlichen Rüstungsschutz auf.

Die nun vorgestellte Fokusregel unterscheidet RS in den verschiedenen Trefferzonen, abhängig von Helm, Rüstung und Rüstungsteil, abhängig vom Rüstungsteil, das in der Zone getragen wird. Mit dieser Regel lassen sich zudem verschiedene Rüstungsarten kombinieren.

Rüstungsschutz in verschiedenen Zonen

In den nachfolgenden Tabellen findest du eine Übersicht über die in der **Aventurischen Rüstkammer** und dem **Regelwerk** vorgestellten Rüstungen mitsamt der Werte, die sie in dieser Fokusregel haben.

- Die Komplettrüstungen werden dabei in die einzelnen Zonen aufgespalten. Sie schützen nur die Zone, für die sie erworben wurden, aber man kann auch für die übrigen Zonen entsprechende Rüstungsteile (wie Beinlinge oder Helme) dazukaufen.
- Der Preis der einzelnen Teile hängt jeweils von den Kosten der Komplettrüstung im Verhältnis zum Schutzbereich ab. Möchte ein Spieler beispielsweise

Ist mein Held schwächer durch Trefferzonen-RS?

Grundsätzlich bedeutet das Spiel mit dieser Regel, dass ein Held in einigen Zonen zunächst schlechter geschützt ist, wenn er nur eine Rüstung trägt, aber keinen Helm und keine Rüstungsteile.

Allerdings gilt dies auch für seine Gegner.

Die Fokusregel ermöglicht vor allem die Individualisierung von Rüstungen. Ein Held wird dadurch insgesamt weder besser noch schlechter geschützt, sondern er kann genauer festlegen, wo er wie gut geschützt wird.

seinen Kopf mit einem Helm aus Leder schützen, schaut er sich die Kosten der Lederrüstung an und multipliziert sie mit dem in der Tabelle angegebenen Preismultiplikator für die Zone Kopf.

- Werden die einzelnen Rüstungsteile getragen, so verleihen sie dem Helden in der angegebenen Zone RS. Hierbei muss darauf geachtet werden, dass am linken Arm oder Bein auch eine Rüstung mit anderem RS als am rechten Arm oder Bein getragen werden kann. Möchte ein Spieler den Preis für eine einzelne Arm- oder Beinzone wissen, so muss er statt einem Preismultiplikator von 0,2 einen von 0,1 benutzen. Gleiches gilt auch für BE.
- Um das Gewicht einer Rüstung aus Kombinationen zu ermitteln, können die Multiplikatoren des Preises ebenso auf das Gewicht der Komplettrüstung angewandt werden.

Art	Modifikator
Zone	Preis-/Gewichtsmultiplikator
Torso	x 0,5
Arme	x 0,2
Beine	x 0,2
Kopf	x 0,1

Kombinationsmöglichkeiten

Ein Held kann eine einzige Rüstung beliebig mit einem einzigen Helm sowie zusätzlichen Rüstungsteilen an Armen und Beinen kombinieren.

- Ein Held kann keine zwei Helme miteinander kombinieren.



- Jede Arm- und Bein-Zone kann mit einem Rüstungsteil ausgestattet werden. Kein Held kann aber mehr als ein Rüstungsteil in einer Zone tragen.
- Rüstungen lassen sich grundsätzlich nicht miteinander kombinieren, es sei denn, in der Beschreibung der Rüstung steht das Gegenteil. Dann sind dort auch die genaueren Regeln dazu erklärt.
- Es ist auch möglich, unterschiedliche Arten von Rüstungsteilen in Arm- und Beinzone zu tragen. So kann ein Held am linken Arm Kettenhandschuhe tragen, am rechten Arm eine Metallarmschiene und an den Beinen Lederbeinschienen.
- Rüstungseigenschaften gelten prinzipiell nur für die Zone, die von der jeweiligen Rüstung bedeckt ist. Sollten sich Rüstungsvor- und nachteile auf Handlungen auswirken, die unabhängig von einer Zone sind, gelten diese Effekte sobald eine einzige Zone damit belegt ist (beispielweise die Proben bei Kettenhemden treten auf, sobald auch nur eine Armzone mit einem Kettenhemd-Teil ausgestattet ist).

Beispiel: Geron trägt eine Tuchrüstung am Torso (RS 2), aber er hat sich entschieden, die Arme mit Kettenzeug eines Kettenhemds (RS 4) und die Beine mit Platten aus Stahl (RS 6) zu schützen. Um die Kosten zu bestimmen, muss er bei der Tuchrüstung am Torso den Preis der Komplettrüstung mit einem Faktor von 0,5 berechnen, die Arme mit einem Faktor von 0,2 (aber für eine Kettenrüstung) und die Beine auch mit einem Faktor von 0,2 (für eine Plattenrüstung).

Belastung und zusätzliche Abzüge

Bislang wurde die Belastung durch die Komplettrüstung angegeben. Da nun ein Held in einigen Zonen unterschiedliche Mengen an RS aufweisen kann – manchmal sogar auch an bestimmten Zonen keinen RS besitzt – muss auch die Belastung neu berechnet werden. Dies gilt auch für die zusätzlichen Abzüge auf INI und GS.

Um die BE und die zusätzlichen Abzüge zu ermitteln, müssen die einzelnen RS-Werte der Trefferzonen ermittelt, mit dem Faktor aus der Tabelle **RS-Faktoren** multipliziert und dann die einzelnen Ergebnisse addiert werden. Anschließend kann man anhand der **Tabelle Belastung und zusätzliche Abzüge** und dem Ergebnis der Berechnung ablesen, welche BE und welche zusätzlichen Abzüge ein Held erleidet. • ○

• Die Kampfsonderfertigkeit Belastungsgewöhnung wird beim Einsatz dieser Fokusregel wie gewohnt angewandt und zwar nachdem du die BE und die zusätzlichen Abzüge deiner Rüstungskombination ausgerechnet hast.

RS-Faktoren

Trefferzone	Faktor
Linkes Bein	x 2
Rechtes Bein	x 2
Linker Arm	x 2
Rechter Arm	x 2
Torso	x 5
Kopf	x 1

Belastung und zusätzliche Abzüge

Ergebnis	BE	zusätzliche Abzüge
0	0	–
1-14	0	–1 GS, –1 INI
15-28	1	–
29-42	1	–1 GS, –1 INI
43-56	2	–

57-70	2	-1 GS, -1 INI
71-84	3	-
85-98	4	-
99-112	5	-
113-126	6	-
127-140	7	-
141-154	8	-

Beispiel: Geron's Spielerin hat sich eine neue Rüstungskombination zulegt und berechnet nun die BE und die zusätzlichen Abzüge:

Linkes Bein: $RS\ 3 \times 2 = 6$

Rechtes Bein: $RS\ 3 \times 2 = 6$

Linker Arm: $RS\ 1 \times 2 = 2$

Rechter Arm: $RS\ 1 \times 2 = 2$

Torso: $RS\ 3 \times 5 = 15$

Kopf: $RS\ 6 \times 1 = 6$

Das Ergebnis beträgt 37. Anhand der Tabelle kann Geron's Spielerin feststellen, dass 37 eine BE von 1 und zusätzliche Abzüge von -1 GS und -1 INI bedeutet.

Optimal ist der Schutz noch nicht. Geron könnte noch bis zu 5 weitere RS-Punkte unterbringen, bevor, die BE steigen würde.

Rüstung	Preis/Gewicht Torso	Preis/Gewicht Arme	Preis/Gewicht Beine	Preis/Gewicht Kopf	Anmerkung*
Grundversionen					
Kettenrüstung	125 S / 6 Stn	50 S / 2,4 Stn	50 S / 2,4 Stn	25 S / 1,2 Stn	
Lederrüstung	75 S / 3 Stn	30 S / 1,2 Stn	30 S / 1,2 Stn	15 S / 0,6 Stn	
Plattenrüstung	375 S / 12, 5 Stn	150 S / 5 Stn	150 S / 5 Stn	75 S / 2,5 Stn	
Schuppenrüstung	200 S / 9 Stn	80 S / 3,6 Stn	80 S / 3,6 Stn	40 S / 1,8 Stn	
Rüstungsvarianten					
Amazonenrüstung	300 S / 3 Stn	120 S / 1,2 Stn	120 S / 1,2 Stn	60 S / 0,6 Stn	
Bronzeharnisch	125 S / 6 Stn	50 S / 2,4 Stn	50 S / 2,4 Stn	25 S / 1,2 Stn	
Eisenmantel	100 S / 3,5 Stn	40 S / 1,4 Stn	40 S / 1,4 Stn	20 S / 0,7 Stn	
Fellrüstung	10 S / 0,75 Stn	2 S / 0,3 Stn	2 S / 0,3 Stn	1 S / 0,015 Stn	
Fünflagenharnisch	100 S / 3,5 Stn	40 S / 1,4 Stn	40 S / 1,4 Stn	20 S / 0,7 Stn	
Gambeson	52,5 S / 1,5 Stn	21 S / 0,6 Stn	21 S / 0,6 Stn	10,5 S / 0,3 Stn	
Garethr Platte	900 S / 17 Stn	360 S / 6, 8 Stn	360 S / 6,8 Stn	180 S (3,4 Stn	
Gestechrüstung	1.250 S / 17,5 Stn	500 S / 7 Stn	500 S / 7 Stn	250 S / 3,5 Stn	
Gladiatoren- rüstung	50 S / 2 Stn	20 S / 0,8 Stn	20 S / 0,8 Stn	10 S / 0,4 Stn	
Hartholzharnisch	150 S / 5 Stn	60 S / 2 Stn	60 S / 2 Stn	30 S / 1 Stn	
Hornrüstung	70 S / 5 Stn	28 S / 2 Stn	28 S / 2 Stn	14 S / 1 Stn	
Ifirismantel	75 S / 1 Stn	30 S / 0,4 Stn	30 S / 0,4 Stn	15 S / 0,2 Stn	
Iryanrüstung	125 S / 2,5 Stn	50 S / 1 Stn	50 S / 1 Stn	25 S / 0,5 Stn	ARÜI
Kettenhemd	125 S / 5 Stn	50 S / 2 Stn	50 S / 2 Stn	25 S / 1 Stn	ARÜI
Kettenweste	100 S / 4 Stn	40 S / 1,6 Stn	40 S / 1,6 Stn	20 S / 0,8 Stn	
Krötenhaut	100 S / 2,5 Stn	40 S / 1 Stn	40 S / 1 Stn	20 S / 0,5 Stn	ARÜI
Kürass	125 S / 6 Stn	50 S / 2,4 Stn	50 S / 2,4 Stn	25 S / 1,2 Stn	
Kurbul	90 S / 3,5 Stn	36 S / 1,4 Stn	36 S / 1,4 Stn	18 S / 0,7 Stn	
Lamellar	190 S / 8,5 Stn	78 S / 3,4 Stn	78 S / 3,4 Stn	38 S / 1,7 Stn	
Langes Kettenhemd	150 S / 6 Stn	60 S / 2,4 Stn	60 S / 2,4 Stn	30 S / 1,2 Stn	
Lederharnisch	75 S / 3 Stn	30 S / 1,2 Stn	30 S / 1,2 Stn	15 S / 0,6 Stn	ARÜI
Leichte Platte	200 S / 7,5 Stn	80 S / 3 Stn	80 S / 3 Stn	40 S / 1,5 Stn	ARÜI
Lindwurmhaut	60 S / 3 Stn	24 S / 1,2 Stn	24 S / 1,2 Stn	12 S / 0,6 Stn	

Mammutonpanzer	250 S / 5 Stn	100 S / 2 Stn	100 S / 2 Stn	50 S / 1 Stn	
Reiterharnisch	1.000 S / 10 Stn	400 S / 4 Stn	400 S / 4 Stn	200 S / 2 Stn	
Schuppengewand	25 S / 0,5 Stn	10 S / 0,2 Stn	10 S / 0,2 Stn	5 S / 0,1 Stn	
Schuppenpanzer	200 S / 9 Stn	80 S / 3,6 Stn	80 S / 3,6 Stn	40 S / 1,8 Stn	ARÜI
Schwere Platte	1.100 S / 16 Stn	440 S / 6,4 Stn	440 S / 6,4 Stn	220 S / 3,2 Stn	
Skorpionhemd	150 S / 6 Stn	60 S / 2,4 Stn	60 S / 2,4 Stn	30 S / 1,2 Stn	
Spiegelpanzer	175 S / 6,5 Stn	70 S / 2,6 Stn	70 S / 2,6 Stn	35 S / 1,3 Stn	ARÜI
Stoffrüstung	37,5 S / 1,5 Stn	15 S / 0,6 Stn	15 S / 0,6 Stn	7,5 S / 0,3 Stn	ARÜI
Tuchrüstung	37,5 S / 1,5 Stn	15 S / 0,6 Stn	15 S / 0,6 Stn	7,5 S / 0,3 Stn	ARÜI
Turnierrüstung	1.500 S / 20 Stn	600 S / 8 Stn	600 S / 8 Stn	300 S / 4 Stn	
Wattierter Waffenrock	45 S / 1,5 Stn	18 S / 0,6 Stn	18 S / 0,6 Stn	9 S / 0,3 Stn	
Helme					
Baburiner Hut	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Drachenhelm	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Flügelhelm	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Gladiatorenhelm	–	–	–	15 S / 0,6 Stn	
Kettenhaube	–	–	–	25 S / 1,2 Stn	
Lederhelm	–	–	–	15 S / 0,6 Stn	
Maskenhelm	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Morion	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Schaller	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Sturmhaube	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Tellerhelm	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	häufig auch zum Preis von 30-40 S bei Massenware
Tobrischer Hut	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	häufig auch zum Preis von 30-40 S bei Massenware
Topfhelm	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Wolfshelm	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Zwergenhelm	–	–	–	75 S / 2,5 Stn	
Rüstungsteile					
Armschienen, Leder	–	30 S / 1,2 Stn	–	–	
Armschienen, Stahl	–	150 S / 5 Stn	–	–	
Beinschienen, Leder	–	–	30 S / 1,2 Stn	–	
Beinschienen, Stahl	–	–	150 S / 5 Stn	–	
Kettenbeinlinge	–	–	50 S / 2,4 Stn	–	
Panzerhandschuhe	–	150 S / 5 Stn	–	–	

Ausrüstungstabelle

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Abakus				
Abakus	0,5 Stn	5 StP	10 S	einf
Bei einer gelungenen Probe auf <i>Rechnen</i> steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18). Zudem kann das Intervall bei Sammelpuben auf <i>Rechnen</i> um 25 % verringert werden.				
Amboss				
Amboss, groß	350 Stn	5.000 StP	300 S	einf
Amboss, klein	25 Stn	500 StP	200 S	einf
Reiseamboss	150 Stn	3.000 StP	250 S	einf
Konstitution erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Metallbearbeitung</i> (<i>Feinschmiedarbeiten</i> oder <i>Grobschmiedarbeiten</i>) bei Verwendung eines Ambosses in Kombination mit einem Schmiedehammer einen Bonus von +1.				
Annalen des Götteralters				
Annalen des Götteralters	2 Stn	18 StP	50 bis	500 S komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen				
Klugheit erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Geschichtswissen</i> , <i>Götter & Kulte</i> (jede alveranische Gottheit und assoziierte Halbgötter) und <i>Sagen & Legenden</i> einen Bonus von +1, wenn es darum geht, allgemeine Informationen über die Gottheit des Anwendungsgebiets oder Sagen über den Zwölfgöttermythos zu erlangen.				
Bernsteinbrille				
Bernsteinbrille	0,5 Stn	10 StP	1.000 S	komp (3 AP)
Ein Träger der Bernsteinbrille muss keine Probe ablegen, um festzustellen, ob er Schneeblind wird (siehe Seite 128). Voraussetzung dafür ist aber, dass er die Schneebrille mindestens 8 Stunden täglich während seiner Reise trägt.				
Besen				
Besen	0,75 Stn	8 StP	0,5 S	prim
Ein Besen lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).				
Brotbeutel				
Brotbeutel, groß	0,1 Stn	2 StP	0,6 S	prim
Brotbeutel, klein	0,05 Stn	1 StP	0,3 S	prim
Ein kleiner/großer Brotbeutel kann bis zu 2/4 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.				
Chirurgische Instrumente				
Chirurgische Instrumente	1,5 Stn	10 StP	80 S	komp (2 AP)
Hochwertiges Instrumentarium	2 Stn	8 StP	160 S	komp (4 AP)
Bei einer gelungenen Probe auf <i>Heilkunde Wunden</i> sinkt bei chirurgischen Eingriffen mit chirurgischen Instrumenten/hochwertigem Instrumentarium die Wahrscheinlichkeit, dass der Patient sich Wundfieber zuzieht, um 5 / 10 % (siehe Seite 128). Außerdem erhält er einen Bonus von +1 / +2 LeP (unter Verwendung von chirurgischen Instrumenten bzw. hochwertigem Instrumentarium) bei seiner nächsten Regeneration nach dem Eingriff.				
Edle Kleidung				
Edle Kleidung	2 Stn	3 StP	100 S	einf
Nach Meisterentscheid kann die edle Kleidung dazu dienen, bei einer Probe auf <i>Verkleiden</i> (<i>Kostümierung</i> oder <i>Person imitieren</i>) einen Helden mit sozialem Stand Stufe 1 oder 2 wie jemanden der Stufe 3 aussehen zu lassen. Der Held kann dann bei einer gelungenen Probe auf <i>Verkleiden</i> (<i>Kostümierung</i> oder <i>Person imitieren</i>) von den Vorteilen des höheren sozialen Standes profitieren (siehe Regelwerk Seite 338).				
Falscher Bart				
Falscher Bart	0,2 Stn	2 StP	2 S	prim
Ein falscher Bart erleichtert Proben auf <i>Verkleiden</i> , wenn es darum geht, sich als Mann zu auszugeben (vorausgesetzt, die dargestellte Person würde auch einen Bart tragen). Sollte ein Zwerg herausfinden, dass sein Gegenüber einen falschen Bart benutzt, sind Gesellschaftstalente (außer <i>Menschenkenntnis</i> und <i>Willenskraft</i>) gegenüber diesem Zwerg für immer um 1 erschwert. ○				

• Zwerge mögen es einfach nicht, wenn sich jemand mit einem falschen Bart rühmt.

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Federkiel & Tinte				
Chorhoper Tinte	0,1 Stn	1 StP	4 S einf	einf
Federkiel, Gans	0,05 Stn	1 StP	0,1 S prim	einf
Federkiel, Pelikan	0,06 Stn	1 StP	0,3 S prim	einf
Federkiel, Schwan	0,06 Stn	1 StP	0,4 S prim	einf
Federkiel, Storch	0,08 Stn	1 StP	0,2 S prim	einf
Gallustinte	0,1 Stn	1 StP	1 S prim	einf
Purpurtinte	0,1 Stn	1 StP	8 S komp (1 AP)	einf
Tintenfäßchen, einfach	0,2 Stn	10 StP	2 S	einf
Tintenfäßchen, edel	0,25 Stn	15 StP	5 S	einf
Durch die Kombination beider Gegenstände kann der Held Texte auf geeignetes Material wie Papier niederschreiben. Ansonsten hat der Gegenstand keine regeltechnische Funktion.				
Federmesser				
Federmesser	0,2 Stn	3 StP	3 S einf	einf
Mit einem Federmesser kann man Federkiele zum Schreiben herrichten. Ein Federmesser lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).				
Feinmechanikerwerkzeug				
Feinmechanikerwerkzeug	0,5 Stn	10 StP	100 S	komp (3 AP)
Feinmechanikerwerkzeug erleichtert Proben auf <i>Metallbearbeitung (Feinschmiedarbeiten)</i> und <i>Schlösser knacken (Kombinationsschlösser)</i> um 1.				
Fleischerbeil				
Fleischerbeil	1 Stn	25 StP	25 S prim	einf
Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Lebensmittelbearbeitung (Ausnehmen)</i> bei Verwendung eines Fleischerbeils einen Bonus von +1, wenn es darum geht, Fleisch zu verarbeiten. Ein Fleischerbeil lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).				
Großer Aventurischer Atlas				
Großer Aventurischer Atlas	3 Stn	20 StP	1.200 S	komp (2 AP)
Proben auf <i>Geographie</i> sind um 1 Punkt erleichtert.				
Handspiegel				
Handspiegel	0,5 Stn	2 StP	60 S	einf
Charisma erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Betören (Aufhübschen)</i> bei Verwendung eines Handspiegels einen Bonus von +1. Ein Handspiegel lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).				
Hängematte				
Hängematte	2 Stn	3 StP	2 S	prim
Konstitution erhält bei der dritten Teilprobe auf <i>Wildnisleben (Lageraufbau)</i> bei Verwendung einer Hängematte einen Bonus von +1 bei folgenden Geländetypen: Dschungel, Kulturland, Sumpf und Wald. Außerdem senkt die Hängematte bei der Verwendung auf Wasserfahrzeugen die Gefahr, an der Seekrankheit zu erkranken um 5 % (siehe Seite 128).				
Hängematte				
Jonglierball	0,2 Stn	2 StP	0,5 S	einf
Jonglierball mit Gewichten	0,3 Stn	2 StP	0,8 S	einf
Fingerfertigkeit erhält bei der dritten Teilprobe auf <i>Gaukeleien (Jonglieren)</i> bei Verwendung von Jonglierbällen mit Gewichten einen Bonus von +1. Ein Jonglierball lässt sich als improvisierte Fernkampfwaffe einsetzen (siehe Seite 137).				
Hängematte				
Kapuzenumhang	2 Stn	10 StP	6 S	prim
Durch das Tragen eines Kapuzenmantels kann bei der Berechnung von Kälteschaden die Temperatur um 5 Grad erhöht werden (siehe Regelwerk Seite 346). Intuition erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Verbergen (sich Verstecken)</i> bei Verwendung eines Kapuzenumhangs einen Bonus von +1. Außerdem sind Proben auf <i>Gassenwissen (Beschatten)</i> um 1 erleichtert.				

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kette				
Kette, pro Schritt	0,25 Stn	500 StP	0,3 S	einf
Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Fesseln (Fesselungen)</i> bei Verwendung einer Kette einen Bonus von +1, wenn sie mit einem Vorhängeschloss kombiniert wird. Eine Kette lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).				
Kohlestift				
Kohlestift	0,05 Stn	2 StP	0,2 S	prim
Durch einen Kohlestift kann der Held Texte auf geeignetes Material wie Papier niederschreiben. Ansonsten hat der Gegenstand keine regeltechnische Funktion.				
Kopftuch				
Keffiya	0,3 Stn	3 StP	0,6 S	prim
Kopftuch	0,25 Stn	3 StP	0,5 S	prim
Piratenkopftuch	0,25 Stn	4 StP	0,6 S	prim
Durch das Tragen eines Kopftuchs kann bei der Berechnung von Hitzeschaden die Temperatur um 5 Grad gesenkt werden (siehe Regelwerk Seite 348).				
Lederranzen				
Lederranzen	1 Stn	10 StP	17 S	einf
Ein Lederranzen kann bis zu 25 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.				
Nadel- & Zwirnset				
Nadel- & Zwirnsets	0,1 Stn	1 StP	4,5 S	einf
Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Stoffbearbeitung (Schneidern)</i> bei Verwendung eines Nadel- & Zwirnsets einen Bonus von +1.				
Schneiderschere				
Schere	0,25 Stn	10 StP	5 S	einf
Schneiderschere	0,3 Stn	12 StP	7 S	einf
Fingerfertigkeit erhält bei der ersten Teilprobe auf <i>Stoffbearbeitung (Schneidern)</i> bei Verwendung einer Schere einen Bonus von +1. Eine Schere/Schneiderschere lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).				
Sense				
Sense	3,5 Stn	30 StP	40 S	prim
Eine Sense lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).				
Steckenpferd & Stoffpuppe				
Steckenpferd	1 Stn	7 StP	3 S	prim
Stoffpuppe	0,25 Stn	3 StP	1 S	prim
Wer sein Spielzeug liebt und es beim Schlafengehen dabei hat, der kann bei der beginnenden Regenerationsphase eine gewürfelte 1 als eine 2 werten. Dies gilt sowohl für die Regeneration von LeP, AsP und KaP. Nach Meisterentscheid können aber Proben auf Gesellschaftstalente (außer <i>Willenskraft</i>) um 1 erschwert werden, wenn die Liebe zu dem Spielzeug dem Gegenüber des Helden seltsam anmutet. Tsageweihte, Schelme und Kinder sind davon selten betroffen, ihnen gestehen die meisten Kulturschaffenden den Besitz dieser Spielzeuge zu.				
Storchenmaske				
Storchenmaske	0,5 Stn	5 StP	8 S	prim
Gesundheitssteigernde Essenzen, 1 Anwendung	0,25 Stn	1 StP	5 S	prim
Storchenmaske – Bei der Pflege und dem Kontakt mit einem Kranken sinkt die Ansteckungswahrscheinlichkeit für den Träger der Storchenmaske um 5 % (bis zu einem Minimum von 5 %). Gesundheitssteigernde Essenzen – Bei der Pflege und dem Kontakt mit einem Kranken sinkt die Ansteckungswahrscheinlichkeit für den Träger der Storchenmaske mit Gesundheitssteigernde Essenzen um 10 % (bis zu einem Minimum von 5 %). Eine Anwendung reicht für 12 Stunden.				

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Tabak & Zubehör				
Knaster	0,1 Stn	1 StP	0,05 S	prim
Methumis-Tabak	0,1 Stn	1 StP	0,2 S	prim
Mohacca	0,1 Stn	1 StP	0,6 S	prim
Mochorka, norbardischer Tabak	0,1 Stn	1 StP	0,05 S	prim
Pfeife	0,1 Stn	5 StP	5 S	prim
Sinoda-Kraut	0,1 Stn	1 StP	0,3 S	prim
Tabak, Standard	0,1 Stn	1 StP	0,1 S	prim
Tabakbeutel	0,05 Stn	1 StP	0,3 S	prim
Tabakdose	0,05	10	3 S	einf

Eine Pfeife und Tabak haben keine regeltechnische Funktion.

Tagebuch				
Tagebuch	1,5 Stn	15 StP	11 S	komp (2 AP)

Ein Tagebuch hat keine regeltechnische Funktion.

Tiegel				
Tiegel	0,25 Stn	6 StP	0,5 S	einf

Ein Tiegel kann 5 Anwendungen einer Salbe aufnehmen. Um die Salbe anzuwenden, ist lediglich 1 Aktion notwendig.

Truhe				
Reisetruhe	6 Stn	80 StP	22 S	einf
Schatztruhe	6 Stn	140 StP	25 S	einf
Seekiste	7 Stn	120 StP	20 S	einf
Truhe	5 Stn	100 StP 18 S	einf	einf

Eine Reisetruhe/Schatztruhe/Seekiste/Truhe kann bis zu 120/150/100/80 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.

Vorschlaghammer				
Vorschlaghammer	5 Stn 100 StP	30 S	einf	einf

Körperkraft erhält bei der dritten Teilprobe auf *Steinbearbeitung* (*Maurerarbeiten* oder *Steine brechen*) bei Verwendung eines Vorschlaghammers einen Bonus von +1. Ein Vorschlaghammer lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 137).

Wolfsfell				
Wolfsfell	2 Stn	7 StP	5 S	prim

Ein Wolfsfell verfügt über einen Kälteschutz von 1.

Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt				
Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt	0,75 Stn	17 StP	30 bis 70 S	komp (2 AP)

Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: Garethi/Kusliker Zeichen

Bei folgenden Talenten wird mit 1W6 gewürfelt, wenn das Buch zur Hilfe genommen wird: Reiten und Zechen. Bei einer gewürfelten 6 bekommt der Held folgenden Vorteil: Eine beliebige Eigenschaft erhält bei einer einzigen Teilprobe des Talents einen Bonus von +1. Wurde das Buch höchstens 1 Stunde vor einem Kampf gelesen, kann bei einem Kritischen Treffer bei Raufen 1 vom Bestätigungswurf abgezogen werden.

Wundnähzeug				
Wundnähzeug	0,1 Stn	2 StP	4,5 S	einf

Proben auf *Heilkunde Wunden* sind um 1 erleichtert, vorausgesetzt, die Verletzung muss genäht werden.

Zimmermannskasten				
Zimmermannskasten	5 Stn	15 StP	50 S	einf

Ein Zimmermannskasten erleichtert Proben auf *Holzbearbeitung* (*Tischlerarbeiten* oder *Zimmermannsarbeiten*) um 1.

Improvisierte Nahkampfwaffen

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Federmesser (i)	1W6+1	GE/KK 16	-1/-4	kurz	0,2 Stn	15 HF	3 S	einf

Waffenvorteil: Ein Federmesser richtet gegen Papier +4 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Kreuzblock* ist gegen Kettenwaffen, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen nicht durchführbar.

Schere (i)	1W6+1	GE/KK 15	-2/-4	kurz	0,25 Stn	15 HF	5 S	einf
Schneiderschere (i)	1W6+1	GE/KK 16	-2/-3	kurz	0,3 Stn	20 HF	7 S	einf

Waffenvorteil: Scheren richten gegen Seile und Netze +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Kreuzblock* ist gegen Kettenwaffen, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen nicht durchführbar.

Kampftechnik Hieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Besen (i)	1W6+2	KK 15	-1/-	mittel	0,75 Stn	160 HF	0,5 S	prim

Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Fleischerbeil (i)	1W6+3	KK 14	-1/-3	mittel	1 Stn	35 HF	25 S	prim
-------------------	-------	-------	-------	--------	-------	-------	------	------

Waffenvorteil: Gegen ungerüstete Gegner und gegen Lederrüstungen richtet ein Fleischerbeil +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder höher richtet ein Fleischerbeil -2 TP an.

Handspiegel (i)	1W6+1	KK 16	-2/-3	kurz	0,5 Stn	20 HF	60 S	einf
-----------------	-------	-------	-------	------	---------	-------	------	------

Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Kampftechnik Kettenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kette (i)	1W6+3	KK 15	-2/-	mittel	0,25 Stn	100 HF	0,3 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver *Entwaffnen* ist um 2 erleichtert.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfs um 2 erhöht.

Kampftechnik Kettenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Sense (2H, i)	1W6+3	GE/KK 16	-2/-1	lang	3,5 Stn	200 HF	40 S	prim

Waffenvorteil: Mit der Sense kann das Manöver *Zu Fall bringen* ausgeführt werden, auch wenn der Held die entsprechende Sonderfertigkeit nicht beherrscht (siehe **Regelwerk** Seite 250). Allerdings erleidet der Held dabei eine Erschwerung von 6 statt nur von 4 auf die AT. Besitzt der Held die SF, kann er das Manöver regulär ausführen.

Waffennachteil: Wer mit einer Sense eine Attacke oder Parade ausführt, darf sich in der laufenden KR nur mit halber GS fortbewegen.

Kampftechnik Zweihandhieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Vorschlaghammer (2H, i)	2W6+1	KK 14	-1/-4	mittel	5 Stn	80 HF	30 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Improvisierte Fernkampfwaffen

Kampftechnik Wurf Waffen

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Jonglierball (i)	1W3	1 Aktion	4/8/16	-	0,2 Stn	7 HF	0,5 S	einf
Jonglierball mit Gewichten (i)	1W3+1	1 Aktion	2/4/8	-	0,3 Stn	7 HF	0,8 S	einf

Nahkampfwaffentabelle

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Druidendolch	1W6+1	GE 15	-1/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	60 S	prim
Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 3 oder weniger erhalten gegenüber einem Druidendolch aus Vulkanglas einen Malus von -1 auf RS. Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Druidendolch aus Vulkanglas einen Bonus von +1 auf RS.								
Eberfänger	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	1 Stn	40 HF	60 S	einf
Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und kleiner richtet der Eberfänger +1 TP an. Waffennachteil: Mit dem Eberfänger kann das Manöver <i>Unterlaufen</i> nicht genutzt werden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 155).								
Firunsmesser	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,5 Stn	35 HF	60 S	einf
Anmerkung geweiht (Firun), Waffe ist nur von Firungeweihten erwerbbar								
Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und klein erhält der Held einen Bonus von +1 TP. Waffennachteil: Das Firunsmesser kann das Manöver <i>Kreuzblock</i> gegen Zweihandwaffen nicht benutzen.								
Knochendolch	1W6	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	9 S	prim
Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer kann der Benutzer der Waffe entscheiden, ob die Waffe zersplittert. Entscheidet er sich dafür, ist die Waffe zwar zerstört, aber nach dem Verdoppeln der TP werden wird der Schaden nochmals um 1W3 erhöht. Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Knochendolch einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.								
Langdolch	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	45 HF	55 S	einf
Anmerkung Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)								
Waffenvorteil: Gegen Waffen mit Reichweite mittel hat der Langdolch nur einen Abzug von 1 auf AT (statt 2). Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Langdolch -1 TP an.								
Opferdolch	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stn	30 HF	50 S	komp (2 AP)
Anmerkung geweiht (Namenloser), Waffe ist nur von Geweihten des Namenlosen erwerbbar								
Waffenvorteil: Bei einem Hinterhalt (siehe Regelwerk Seite 237) richtet der Opferdolch +2 TP an. Im Kampf gegen Tiere, die dem Zwölfgötterkult heilig sind, erhält ein Geweihter des Namenlosen einen Bonus von +1 TP. Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder weniger richtet der Opferdolch -1 TP an.								
Scheibendolch	1W6+2	GE 15	0/-3	kurz	1 Stn	45 HF	60 S	einf
Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten einen Malus von -2 RS. Gelingt es gegen Gegner mit RS 4 und höher SP zu verursachen, so erleidet dieser zusätzlich +1 SP. Waffennachteil: Der Scheibendolch kann das Manöver <i>Kreuzblock</i> nicht nutzen.								

Kampftechnik Fächer

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegsfächer	1W6+2	GE 15	-3/0	kurz	1,25 Stn	40 HF	200 S	komp (1AP)
Anmerkung kleiner Schild, 15 Strukturpunkte, oder Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion. Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem ausgeklappten Fächer als Schild, aber nicht, wenn man ihn und eine andere Hauptwaffe führt. Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1. Mit einem offenen Fächer können nur Angriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen pariert werden sowie Fernkampftechniken (siehe oben). Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen. Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer Kettenwaffen, Zweihandhieb- waffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.								
Waffenvorteil: Beim Einsatz des Manövers <i>Angetäuschter Angriff</i> (siehe Seite 125), bekommt der Träger des Kriegsfächers +2 TP (statt nur +1 TP). Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Neunschwänzigen 2 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.								

Kampftechnik Fechtwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Degen	1W6+3	GE 15	0/+1	mittel	0,75 Stn	90 HF	150 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver *Präziser Stich* ist mit einem Degen um 1 Punkt erleichtert.

Waffennachteil: Auch wenn der Träger des Degens die Sonderfertigkeit *Kreuzblock* besitzt (siehe **Regelwerk** Seite 248), kann er keine Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen und Zweihandhiebaffen parieren.

Magierdegen	1W6+2	GE 16	0/+2	mittel	0,5 Stn	75 HF	250 S	komp (1 AP)
-------------	-------	-------	------	--------	---------	-------	-------	-------------

Waffenvorteil: Das Manöver *Präziser Stich* ist mit einem Magierdegen um 1 Punkt erleichtert.

Waffennachteil: Mit einem Magierdegen können lediglich Dolche, andere Fechtwaffen und waffenlose Angriffe pariert werden, auch wenn der Träger des Magierdegens die Sonderfertigkeit *Kreuzblock* beherrscht (siehe **Regelwerk** Seite 248).

Kampftechnik Hiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Byakka	1W6+5	KK 14	0/-2	mittel	3,25 Stn	100 HF	90 S	einf

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 5 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Wird die Byakka von Nichttorks geführt, erhält sie einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Dornenkeule	1W6+4	KK 14	-1/-2	mittel	1 Stn	80 HF	13 S	prim
-------------	-------	-------	-------	--------	-------	-------	------	------

Waffenvorteil: Verursacht ein Angriff durch die Dornenkeule SP, so erleidet der Gegner zusätzlich +1 SP.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger einer Keule ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Ingerimmshammer	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	70 HF	125 S	einf
-----------------	-------	-------	------	--------	----------	-------	-------	------

Anmerkung geweiht (Ingerimm), Waffe ist nur von Ingerimmgeweihten erwerbbar

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers *Zertrümmern* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 166) werden 2W6 für die TP benutzt und das bessere Ergebnis der beiden Würfel zählt.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Knochenkeule	1W6+1	KK 14	0/-1	mittel	0,5 Stn	80 HF	0,6 S	prim
--------------	-------	-------	------	--------	---------	-------	-------	------

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer kann der Benutzer der Waffe entscheiden, ob die Waffe zersplittert. Entscheidet er sich dafür, ist die Waffe zwar zerstört, aber nach dem Verdoppeln der TP werden der Schaden nochmals um 1W3 erhöht.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einer Knochenkeule einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Steinbeil	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	05 Stn	40 HF	4 S	prim
-----------	-------	-------	-------	--------	--------	-------	-----	------

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer erhöhen sich die TP nach dem Verdoppeln nochmals um +2 TP.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Steinbeil einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Steinhammer	1W6+2	KK 14	0/-3	mittel	1 Stn	70 HF	20 S	prim
-------------	-------	-------	------	--------	-------	-------	------	------

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer erhöhen sich die TP nach dem Verdoppeln nochmals um +2 TP.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Steinhammer einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Zwergenskraja	1W6+3	KK 13	0/-1	mittel	2 Stn	60 HF	100 S	komp (1 AP)
---------------	-------	-------	------	--------	-------	-------	-------	-------------

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+2 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Im Status *Eingeengt* sind AT und PA mit der Zwergenskraja um jeweils 2 Punkte weniger erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Zwergenskraja von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Wurde mit der Zwergenskraja erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 5 oder 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwerung von 1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Kampftechnik Kettenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Geißel	1W3	KK 16	-1/-	mittel	1,5 Stn	140 HF	14 S	einf

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Kettenstab	1W6+2	KK 14	0/-	mittel	2,5 Stn	120 HF	120 S	einf
------------	-------	-------	-----	--------	---------	--------	-------	------

Waffenvorteil: Das Manöver *Entwaffnen* ist um 4 erleichtert.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

Kampftechnik Lanzen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegslanze	2W6+6	-	-	-	3,75 Stn	300 HF	100 S	einf

Anmerkung Diese Waffe kann nur bei einem Lanzengang eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Wird ein Fußkämpfer von einem Reiter mit einer Kriegslanze getroffen, muss der Fußkämpfer sofort eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ablegen, bei deren Misslingen er den Status *Liegend* erleidet. Die Probe ist pro 5 TP um 1 erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Kriegslanze gegen ein am Boden befindliches Ziel der Größenkategorie klein oder winzig vom Reittier aus eingesetzt und die AT misslingt, so muss der Angreifer eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* erschwert um 2 bestehen. Misslingt die Probe, rammt er die Waffe in den Boden. Der Angreifer fällt von seinem Reittier und erleidet Sturzschaden. Die Lanze zerbricht schließlich und wird unbrauchbar.

Kampftechnik Peitschen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Neunschwänzige	1W3+1	FF 15	-2/-	mittel	2 Stn	90 HF	18 S	einf
Neunschwänzige mit Metallstücken/Dornen	1W6+1	FF 15	-2/-	mittel	2,1 Stn	90 HF	25 S	einf

Waffenvorteil: Verteidigungen gegen die Neunschwänzige sind um 1 erschwert.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Neunschwänzigen 1 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

Kampftechnik Raufen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Veteranenhand	1W6+2	GE/KK 14	0/-2	kurz	3 Stn	-	150 S	komp (1 AP)

Anmerkung Um die Klingen aus der Veteranenhand fahren zu lassen, benötigt man 1 freie Aktion, um sie wieder einfahren zu lassen 2 Aktionen. An der Hand, an der die Veteranenhand übergezogen ist, kann keine weitere Waffe genutzt werden.

Waffenvorteil: Wird ein mit der Veteranenhand ausgeführter Angriff von einem Bewaffneten pariert, erhält der Träger der Veteranenhand nicht wie beim Raufen üblich den halben Waffenschaden. Bei Angriffen mit der Veteranenhand muss man die Paraden eines Bewaffneten also nicht mehr fürchten - sehr wohl aber immer noch ihre Angriffe.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 2 erhöht.

Kampftechnik Schilde

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bock	1W6+2	KK 16	-3/0	kurz	3 Stn	30 HF	80 S	einf

Anmerkung kleiner Schild, 30 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Bock kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwerung von 2.

Waffenvorteil: Mit dem Bock kann das Manöver *Entwaffnen* ausgeführt werden.

Waffennachteil: Mit einem Bock kann das Manöver *Schilddeckung* nicht ausgeführt werden (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 163).

Mit dem Bock lassen sich keine Attacken großer Gegner parieren.

Großer Lederschild	KK 16	-5/+2	kurz	2,5 Stn	-	45 S	prim	komp (1 AP)
--------------------	-------	-------	------	---------	---	------	------	-------------

Anmerkung mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers *Verteidigungshaltung* steigt die PA um 1 weiteren Punkt.

Waffennachteil: Das Manöver *Schildstoß* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 163) richtet mit einem großen Lederschild nur 1 TP an.

Kampftechnik Schilde (forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turmschild	1W6+1	KK 16	-6/+3	kurz	7 Stn	-	120 S	einf

Anmerkung großer Schild, 50 Strukturpunkte; zusätzlich -2 AT auf die Hauptwaffe; verbirgt sich ein Kämpfer hinter dem Turmschild, so ist er gegen feindliche Fernkampfangriffe von vorne geschützt, ohne dass er eine Probe auf Schild-PA ablegen muss. Allerdings kann er sich dann nicht mit dem Schild fortbewegen. Um den Schild wieder anzuheben und sich mit ihm zu bewegen, benötigt der Held 1 Aktion, kann aber dann sofort auch wieder regulär getroffen werden.

Waffenvorteil: Bei der Abwehr von Pfeilen und Bolzen bekommt der Turmschild einen Bonus von +2 PA (nach der Verdoppelung des Schild-Paradebonus).

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Gegner des Trägers eines Turmschildes immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls einen Turmschild, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe **Regelwerk** Seite 227) zum Tragen.

Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Der Träger eines Großschilds erleidet einen Abzug von 2 auf GS.

Turnierschild	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	3,5 Stn	300 HF	30 S	einf
----------------------	-----	-------	-------	------	---------	--------	------	------

Anmerkung kleiner Schild, 25 Strukturpunkte, bei der Tjoste gilt für den Turnierschild ein Parade-Bonus von +2.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Verstärkter Holzschild	1W6	KK 16	-4/+1	4 Stn	-	70 S	einf	komp (1 AP)
-------------------------------	-----	-------	-------	-------	---	------	------	-------------

Anmerkung kleiner Schild, 30 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Beim Manöver *Schildstoß* ist die Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* um 1 erleichtert (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 163).

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Walschild	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	3,5 Stn	-	85 S	einf
------------------	-------	-------	-------	------	---------	---	------	------

Anmerkung mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte, geweiht (Swafnir), Waffe ist nur von Swafnirgeweihten erwerbbar

Waffenvorteil: Wird der Walschild zusammen mit einer anderen Waffe mit dem Manöver *Sturmangriff* eingesetzt, so erhält die andere Waffe einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Auf dem Rücken eines Reittiers lässt sich nur der einfache Schild-Bonus einsetzen.

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Arbach	1W6+4	GE/KK 15	0/-1	mittel	2,5 Stn	90 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: Gegen Gegner mit RS 3 oder weniger richtet der Arbach +1 TP an.

Waffennachteil: Wird der Arbach von Nichttorks geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP.

Der Arbach kann nicht zweihändig geführt werden (siehe **Regelwerk** Seite 266).

Hauswehr	1W6+2	GE/KK 15/14	-1/-2	mittel	1 Stn	65 HF	50 S	prim
-----------------	-------	-------------	-------	--------	-------	-------	------	------

Waffenvorteil: Beim Manöver *Wuchtschlag* richtet die Hauswehr +1 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Hauswehr ein bestätigter Patzer, verliert er seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht das Verlieren der Waffe ist.

Kusliker Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	1,75 Stn	80 HF	160 S	einf
-----------------------	-------	----------	-----	--------	----------	-------	-------	------

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Kusliker Säbel 1 Punkt weniger Abzüge auf AT und PA.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet die Waffe -1 TP an.

Turnierschwert	1W6+1	GE/KK 16	0/0	mittel	0,5 Stn	200 HF	20 S	einf
-----------------------	-------	----------	-----	--------	---------	--------	------	------

Anmerkung Bei 7 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht das Turnierschwert.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Kampftechnik Speißwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Drachentöter (2H)	2W6+6	GE/KK 16	0/-	überlang	10 Stn	400 HF	1.500 S	komp (5 AP)

Anmerkung Diese Waffe kann nur in einem Speißgespann (siehe Seite 124) eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Gelingt die AT des ersten Drachentöter-Kämpfers, ist die AT des zweiten Drachentöter-Kämpfers um 2 erleichtert.

Waffennachteil: Sollte dem Gegner eine AT gegen einen Drachentöter-Kämpfer gelingen, kann dieser nur um 4 erschwert ausweichen und muss dabei die Waffe loslassen. Um sie wieder zu ergreifen, muss man sich in einem Radius von 3 Schritt um die Waffe aufhalten und 1 Aktion einsetzen.

Kampftechnik Speißwaffen (forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Pike (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-	überlang	4,25 Stn	350 HF	50 S	komp (2 AP)

Anmerkung Diese Waffe kann nur in einem Formationskampf (siehe Seite 124) eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Um einen Pikenträger in einer Formation anzugreifen, muss ein Gegner im Nahkampf eine Erschwernis von 8 auf seine AT hinnehmen.

Waffennachteil: Sollte dem Gegner eine AT gegen den Pikenträger gelingen, hat dieser eine Erschwernis von 4 auf seine Verteidigung.

Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Avesstab (2H)	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75	170 HF	25 S	prim

Anmerkung geweiht (Aves), Waffe ist nur von Avesgeweihten erwerbbar

Waffenvorteil: Das Manöver *Zu Fall bringen* ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Das Manöver *Sturmangriff* ist um 1 erschwert.

Efferdbart	1W6+3	GE/KK 15	0/+1	lang	2 Stn	160 HF	100 S	einf
------------	-------	----------	------	------	-------	--------	-------	------

Anmerkung geweiht (Efferd), Waffe ist nur von Efferdgeweihten erwerbbar

Waffenvorteil: Gegen Wesen, die über Tentakel oder Fangarme verfügen (z. B. Krakenmolch, Dekapus), richtet der Efferdbart +1 TP an. Die Abzüge für den Kampf im Wasser sinken um 2. Das Manöver *Entwaffnen* ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Efferdbart -2 TP an.

Hakenspieß (2H)	1W6+3	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stn	180 HF	70 S	einf
-----------------	-------	----------	------	------	-------	--------	------	------

Waffenvorteil: Der Hakenspieß erlaubt es, das Manöver *Herunterstoßen* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 153) um 2 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Kriegsflegel (2H)	1W6+4	GE/KK 15	-1/-1	lang	2 Stn	200 HF	50 S	prim
-------------------	-------	----------	-------	------	-------	--------	------	------

Waffenvorteil: Schilde können gegen den Kriegsflegel nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen.

Waffennachteil: Angriffe mit dem Kriegsflegel gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als möglicher Patzer und es muss ein Bestätigungswurf erfolgen. Mit dem Kriegsflegel kann das Manöver *Auf Distanz halten* nicht genutzt werden (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 151).

Neethaner Langaxt (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stn	180 HF	120 S	einf
------------------------	-------	----------	------	------	-------	--------	-------	------

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* richtet zusätzlich +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 2 erschwert.

Pailos (2H)	2W6+3	GE/KK 15	-1/-2	lang	4,5 Stn	180 HF	300 S	komp (3 AP)
-------------	-------	----------	-------	------	---------	--------	-------	-------------

Waffenvorteil: Der Pailos erlaubt es, das Manöver *Rundumschlag* um 1 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Partisane (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	3,75 Stn	200 HF	100 S	komp (1 AP)
----------------	-------	----------	------	------	----------	--------	-------	-------------

Waffenvorteil: Die Partisane erlaubt es, das Manöver *Festnageln* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) um 2 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Rimkur	1W6+5	GE/KK 15	lang	0/-2	2,25 Stn	150 HF	250 S	komp (1 AP)
--------	-------	----------	------	------	----------	--------	-------	-------------

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Die Manöver *Festnageln* und *Zu Fall bringen* sind um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird die Rimkur von Nichtachaz geführt, erhält sie einen Malus von -2 auf AT, PA und TP.

Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Stoßspeer (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	3,75 Stn	200 HF	100 S	einf
----------------	-------	----------	------	------	----------	--------	-------	------

Waffenvorteil: Der Stoßspeer erlaubt es, das Manöver *Festnageln* um 1 erleichtert auszuführen. Wer sich aus dem Manöver *Festnageln* befreien will, erleidet eine Erschwernis von 2 auf die Probe auf *Kraftakt* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152).

Waffennachteil: Im Nahkampf wird der Stoßspeer nicht in der Reichweite lang geführt, sondern in der Reichweite mittel. Im Reiterkampf gilt sie weiterhin als Waffe mit der Reichweite lang.

Kampftechnik Stangenwaffen (forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Avesstab (2H)	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75	170 HF	25 S	prim

Waffenvorteil: Das Manöver *Zu Fall bringen* ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Das Manöver *Sturmangriff* ist um 1 erschwert.

Sturmsense (2H)	1W6+5	GE/KK 16	-1/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	60 S	prim
-----------------	-------	----------	-------	------	----------	--------	------	------

Waffenvorteil: Ein Kämpfer mit einer Sturmsense kann mit mindestens einem weiteren gleich bewaffneten Kämpfer einen Sensenwall bilden. Dieser darf sich maximal einen halben Schritt neben ihm befinden und muss in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Solange die Bedingungen erfüllt sind, kann der Wall aus beliebig vielen Kämpfern bestehen. Alle Kämpfer, die diesen Wall bilden, erhalten einen Bonus von +1 auf PA. Führen die Kämpfer stattdessen gemeinsam das Manöver *Sturmangriff* aus, verfällt der Bonus auf die PA, aber sie richten mit der Sturmsense jeweils zusätzlich +1 TP an (siehe **Regelwerk** Seite 249). • ○

Waffennachteil: Richtet die Sturmsense 10 oder mehr TP bei einem einzigen Angriff an, so muss überprüft werden, ob sich die Sichelklinge ablöst. Bei 1 auf 1W6 löst sich die Klinge und der Held kann nur noch mit dem Holzstab weiterkämpfen (Werte wie Knüppel). Um die Klinge wieder zu befestigen, ist eine Probe auf *Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)* +3, 5 Minuten, beliebig viele Versuche, notwendig.

• Es reicht aus, wenn die Kämpfer den Sturmangriff innerhalb der gleichen KR ausführen, um den Bonus zu bekommen!

Wurmspieß (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stn	180 HF	120 S	komp (2 AP)
----------------	-------	----------	------	------	-------	--------	-------	-------------

Waffenvorteil: Der Wurmspieß erlaubt es, das Manöver *Festnageln* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) um 2 erleichtert auszuführen.

Gegen Drachen verursacht der Wurmspieß +2 TP.

Waffennachteil: Wird ein Wurmspieß von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP.

Das Manöver *Finte* ist um 1 erschwert.

Kampftechnik Zweihandhiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gruufhai (2H)	1W6+6	KK 13	-1/-3	mittel	4,5 Stn	120 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: Die Manöver *Wuchtschlag* und *Hammerschlag* sind um 2 erleichtert.

Waffennachteil: Wird der Gruufhai von Nichttorks geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP.

Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke oder Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Korspieß (2H)	1W6+6	KK 13	0/-3	lang	3,5 Stn	180 HF	400 S	komp (3 AP)
---------------	-------	-------	------	------	---------	--------	-------	-------------

Anmerkung geweiht (Kor), Waffe ist nur von Korgeweihten erwerbbar. Der Korspieß kann die Sonderfertigkeit *Aufspießen*, *Festnageln* und *Zu Fall bringen* nutzen, auch wenn er keine Stangenwaffe ist.

Waffenvorteil: Die Manöver *Hammerschlag*, *Rundumschlag* und *Sturmangriff* erhalten eine Erleichterung von 1.

Waffennachteil: Das Manöver *Verteidigungshaltung* verleiht dem Träger des Korspießes nur einen Bonus von +2 VW (statt +4).

Nach einem Parade-Patzer wird das Würfelergebnis eines Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Andergaster/ Nostrianer (2H)	2W6+5	KK 14	0/-4	mittel	3,25 Stn	200 HF	400 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: Der Held kann statt mit der Klinge mit Knauf oder Parierstange angreifen oder verteidigen. Er muss dazu vor seiner Aktion ansagen, dass er den Andergaster/Nostrianer auf diese Art verwenden will. Der Wechsel erfordert 1 freie Aktion. Ein solcher Angriff verursacht 1W6+3 TP und es gilt ein AT-/PA-Mod von 0/-2. Die übrigen Werte ändern sich nicht.

Waffennachteil: Bei beengter Umgebung erleidet der Andergaster Abzüge auf AT/PA von 5/-5, statt -4/-4 (siehe **Regelwerk** Seite 238). Diese zusätzlichen Abzüge hat der Andergaster aber nur, wenn Hiebe mit der Klinge geführt werden, nicht jedoch unter Verwendung des Waffenvorteils.

Bastardschwert (2H)	1W6+6	KK 13	0/-2	mittel	3 Stn	110 HF	200 S	einf
---------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	-------	------

Waffenvorteil: Das Manöver *Vorstoß* verleiht dem Träger des Bastardschwerts einen Bonus von +3 AT (statt +2).

Waffennachteil: Das Manöver *Verteidigungshaltung* verleiht dem Träger des Bastardschwerts nur einen Bonus von +3 VW (statt +4).

Boronssichel (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	4 Stn	180 HF	400 S	komp (2 AP)
-------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	-------	-------------

Waffenvorteil: Mit der Boronssichel kann das Manöver *Herunterstoßen* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 153) ausgeführt werden.

Gegen Reittiere richtet die Boronssichel +2 TP an.

Waffennachteil: Im Status *Eingeengt* sind AT und PA mit der Boronssichel zusätzlich um jeweils 2 erschwert.

Kampftechnik Zweihandschwerter (forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turnierzweihänder (2H)	1W6+3	GE/KK 16	0/-2	mittel	2,25 Stn	160 HF	40 S	einf

Anmerkung Bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht der Turnierzweihänder.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Fernkampfwaffentabelle

Kampftechnik Armbrüste

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Balestra	2W6+2	4 Aktionen	10/35/60	Kugeln	2,75 Stn	80 HF	200 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Die Abzüge für Schüsse auf Ziele der Größenkategorie klein und winzig sinken um 1.

Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 2 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.

Windenarmbrust	2W6+6	25 Aktion	25/100/200	Bolzen	7,25 Stn	80 HF	450 S	komp (4 AP)
----------------	-------	-----------	------------	--------	----------	-------	-------	-------------

Waffenvorteil: Bei Schüssen auf nahe Distanz steigen die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 2W6+9, wenn der TP-Bonus für die Reichweite kurz miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 2W6+3, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Kampftechnik Bögen

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegsbogen	1W6+8	2 Aktionen	25/50/100	Pfeile	1 Stein	140 HF	100 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Auf eine Distanz von bis zu 50 Schritt richtet der Kriegsbogen +2 TP an.

Waffennachteil: Für jeden Punkt KK unter 16 sind die Proben auf FK um 1 erschwert.

Kampftechnik Schleudern

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fledermaus	speziell	2 Aktionen	5/10/20	-	0,5 Stn	-	10 S	prim

Anmerkung Gegen den Angriff mit einer Fledermaus kann man sich nur mit einer Schilde-PA oder mit Ausweichen verteidigen. Misslingt dies, erleidet das Opfer bis zum Ende der nächsten KR den Status Liegend und Fixiert. Um sich von der Fledermaus zu befreien, ist 1 Aktion notwendig.

Waffenvorteil: Solange das Opfer unter den Status Liegend und Fixiert leidet, sind alle weiteren Aktionen des Opfers um 1 erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Fledermaus von Nichtzwerge geführt, erhält sie einen Malus von -2 FK.

Mit einer Fledermaus kann man nicht zielen (siehe **Regelwerk** Seite 242).

Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steinchen	0,25 Stn	50 HF	5 S	prim
-----------	-------	------------	---------	-----------	----------	-------	-----	------

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Stabschleuder	1W6+3	2 Aktionen	10/20/60	-	1 Stn	-	15 S	prim
---------------	-------	------------	----------	---	-------	---	------	------

Anmerkung Stabschleudern lassen sich nicht vom Pferderücken aus einsetzen.

Waffenvorteil: Beim Zielen (siehe **Regelwerk** Seite 242) erhöht sich die Erleichterung um insgesamt 1 (gleich wie lange man zielt).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 1W6, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Borndorn	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	-	0,75 Stn	45 HF	65 S	einf
----------	-------	----------	---------	---	----------	-------	------	------

Waffenvorteil: Der Borndorn kann auch die Reichweiten 5/15/30 benutzen, allerdings richtet er dann nur noch 1W6 TP an.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Borndorn einen Bonus von +1 auf RS.

Kampftechnik Schleudern (forts.)

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Granatapfel	speziell	2 Aktionen	2/4/8	1 Stn	–	keine	5 S	prim
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								
Wurfmesser	1W6+1	1 Aktion	2/5/10	–	0,5 Stn	30 HF	30 S	einf
Waffenvorteil: Das Manöver <i>Präziser Schuss/Wurf</i> ist um 1 erleichtert. Waffennachteil: Bei Zielen in über 5 Schritt Distanz richtet das Wurfmesser –1 TP an (also insgesamt 1W6–1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit mit eingerechnet wird).								

Rüstungstabelle

Rüstungen

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Amazonenrüstung	6	3	–	8 Stn	600 S	komp (2 AP)
Anmerkung Die Amazonenrüstung ist eine Variante der Plattenrüstung. Die GE-Teilprobe bei Reiten ist beim Tragen einer Amazonenrüstung nicht um die BE erschwert.						
Rüstungsvorteil: Die BE beträgt nur 2. Rüstungsnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 2 und bei einer 3 ein RS von 4. Bei einem Ergebnis von 4–6 schützte die Amazonenrüstung wie gewohnt mit RS 6.						
Bronzeharnisch	6	3	–	12 Stn	250 S	einf
Anmerkung Der Bronzeharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung. Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Bronzeharnisch nur mit RS 3.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Bronzeharnisch mit RS 7. Rüstungsnachteil: Proben auf <i>Körperbeherrschung (Kampfmanöver)</i> sind um 1 erschwert.						
Eisenmantel	3	1	–1 GS, –1 INI	7 Stn	200 S	einf
Anmerkung Der Eisenmantel ist eine Variante der Lederrüstung. Um einen Eisenmantel als Rüstung zu erkennen, ist für einen Unwissenden eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um 1 notwendig.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Eisenmantel mit RS 4. Rüstungsnachteil: Bei den zusätzlichen Abzügen wird der Abzug für INI verdoppelt.						
Fellrüstung	0	0	–	1,5 Stn	20 S	prim
Anmerkung Die Fellrüstung ist eine Variante der normalen Kleidung.						
Rüstungsvorteil: Die Fellrüstung und bietet eine Kälteschutzstufe. Rüstungsnachteil: Der Träger der Fellrüstung erhält einen Abzug von 1 auf INI.						
Fünflagenharnisch	3	1	–1 GS, –1 INI	7 Stn	200 S	einf
Anmerkung Der Fünflagenharnisch ist eine Variante der Lederrüstung. Um einen Fünflagenharnisch als Rüstung zu erkennen, ist für einen Unwissenden eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um 1 notwendig.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Fünflagenharnisch mit RS 4. Rüstungsnachteil: Bei den zusätzlichen Abzügen wird der Abzug für GS verdoppelt.						
Gambeson	2	1	–	3 Stn	105 S	einf
Anmerkung Der Gambeson ist eine Variante der Stoffrüstung. Er bietet eine Kälteschutzstufe.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Gambeson mit RS 3. Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt der Gambeson nur mit RS 1.						

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Garethher Platte	6	3	–	34 Stn	1.800 S	komp (4 AP)
Anmerkung Die Garethher Platte ist eine Variante der Gestechrüstung.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt die Garethher Platte mit RS 7. Die Abzüge auf GS und INI durch die Garethher Platte sind halbiert.						
Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt die Garethher Platte mit RS 4.						
Gestechrüstung	7	4	–	35 Stn	2.500 S	komp (3 AP)
Anmerkung Die Gestechrüstung ist ein eigener Rüstungstyp.						
Rüstungsvorteil: keine						
Rüstungsnachteil: keine						
Gladiatorenrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	4 Stn	100 S	einf
Anmerkung Die Gladiatorenrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.						
Rüstungsvorteil: Der Träger der Gladiatorenrüstung kann beide zusätzlichen Abzüge durch die Rüstung ignorieren.						
Rüstungsnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1. Bei einem Ergebnis von 3–6 schützt die Gladiatorenrüstung wie gewohnt mit RS 3.						
Hartholz-harnisch	4	2	–	10 Stn	300 S	einf
Anmerkung Der Hartholzarnisch ist eine Variante der HolZRüstung.						
Rüstungsvorteil: Der Träger bleibt aufgrund der Lackierung des Hartholzarnisches von kleinen Plagegeistern wie Parasiten und Moskitos verschont.						
Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Hartholzarnisch mit RS 2.						
Hornrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	10 Stn	140 S	prim
Anmerkung Die Hornrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.						
Rüstungsvorteil: keine						
Rüstungsnachteil: keine						
Ifirnsmantel	1	0	–1 GS, –1 INI	2 Stn	150S	einf
Anmerkung Der Ifirnsmantel ist eine Variante der schweren Kleidung. Die Rüstung ist nur von Ifirngeweiheten erwerbbar.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Ifirnsmantel mit RS 2. Außerdem bietet er zwei Kälteschutzstufen.						
Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt der Ifirnsmantel mit RS 0.						
Kettenweste	4	2	–	8 Stn	200 S	einf
Anmerkung Die Kettenweste ist eine Variante der Kettenrüstung.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Kettenweste mit RS 5.						
Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Kettenwestenträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 1, bei einer 2 ein RS von 2. Bei einem Ergebnis von 3–6 schützt die Kettenweste wie gewohnt mit RS 4.						
Kürass	6	3	–	12 Stn	250 S	einf
Anmerkung Der Kürass ist eine Variante der Plattenrüstung. Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Bronzeharnisch nur mit RS 3.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Kürass mit RS 7.						
Rüstungsnachteil: Gegenüber Angriffen von hinten schützt der Kürass nur mit einem RS von 1.						
Kurbul	3	1	–1 GS, –1 INI	7 Stn	180 S	einf
Anmerkung Der Kurbul ist eine Variante der Lederrüstung.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Kurbul mit einem RS von 4.						
Rüstungsnachteil: Proben auf GE sind um 1 erschwert.						

• Waffenlos zählt bei der Kampftechnik Raufen als Waffe.

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Lamellar	5	2	-1 GS, -1 INI	17 Stn	380 S	komp (3 AP)
Anmerkung Der Lamellar ist eine Variante der Schuppenrüstung.						
Rüstungsvorteil: Die GE-Teilprobe bei <i>Reiten</i> ist beim Tragen einem Lamellar nicht um die BE erschwert.						
Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche schützt der Lamellar mit RS 2.						
Langes Kettenhemd	4	2	-	12 Stn	300 S	einf
Anmerkung Das Lange Kettenhemd ist eine Variante der Kettenrüstung.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Lange Kettenhemd mit RS 5. Bei einem Treffer mit einer Waffe einer anderen Kampftechnik muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 5 und 6 besteht ein RS von 5 (nicht nur gegen die beschriebenen Kampftechniken).						
Rüstungsnachteil: <i>Sinnesschärfe</i> -Proben, um einen Träger des Langes Kettenhemds zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Proben auf GE sind um 1 erschwert.						
Lindwurmhaut	3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stn	120 S	einf
Anmerkung Die Lindwurmhaut ist eine Variante der Lederrüstung.						
Rüstungsvorteil: Der Träger der Lindwurmhaut kann einen der beiden zusätzlichen Abzüge von GS oder INI ignorieren.						
Rüstungsnachteil: Der Träger erleidet den Status Übler Geruch , der auch zwei Tage nach dem Ablegen der Rüstung noch anhält.						
Mammutonpanzer	4	2	-	10 Stn	500 S	einf
Anmerkung Der Mammutonpanzer ist eine Variante der Holzzrüstung.						
Rüstungsvorteil: Gegen Fernkampfaffen hat der Mammutonpanzer einen RS von 6.						
Rüstungsnachteil: Bei einem bestätigten Patzer des Trägers im Kampf, hat der Mammutonpanzer Schaden genommen und verliert 1 RS. Dies kann mit einer Probe auf <i>Holzbearbeitung</i> , 1 Stunde, beliebige Versuche, wieder repariert werden.						
Reiterharnisch	6	3	-	20 Stn	2.000 S	komp (4 AP)
Anmerkung Der Reiterharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung. Auf einem Pferd können von einem Reiterharnisch 2 BE statt nur 1 BE abgezogen werden.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Reiterharnisch mit RS 8.						
Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen, Kettenaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Reiterharnisch mit RS 4.						
Schuppen-gewand	1	0	-1 GS, -1 INI	1 Stn	50 S	komp (2 AP)
Anmerkung Das Schuppengewand ist eine Variante der schweren Kleidung. Die GE-Teilprobe bei Schwimmen ist beim Tragen eines Schuppengewands um 1 erleichtert. Rüstung ist nur von Efferdgeweihten erwerbbar.						
Rüstungsvorteil: Das Schuppengewand bietet eine <i>Kälteschutzstufe</i> .						
Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt das Schuppengewand mit RS 0.						
Schwere Platte	7	4	-	32 Stn	2.200 S	komp (4 AP)
Anmerkung Die Schwere Platte ist eine Variante der Gestechrüstung.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt die Schwere Platte mit RS 9.						
Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen, Kettenaffen und Zweihandhiebaffen schützt die Schwere Platte mit RS 5.						
Skorpionhemd	4	2	-	12 Stn	300 S	einf
Anmerkung Das Skorpionhemd ist eine Variante der Kettenrüstung. Die Rüstung ist nur von Korgeweihten erwerbbar.						
Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Skorpionhemd mit RS 5. Bei einem Treffer mit einer Waffe einer anderen Kampftechnik muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 5 und 6 besteht ein RS von 5 (nicht nur gegen die beschriebenen Kampftechniken).						
Rüstungsnachteil: <i>Sinnesschärfe</i> -Proben, um einen Träger des Skorpionhemds zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Die INI des Trägers sinkt um 1.						

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Turnierrüstung	8	5	–	40 Stn	3.000+ S	komp (5 AP)
Anmerkung	Die Turnierrüstung ist ein eigener Rüstungstyp. Auf einem Pferd können von einer Turnierrüstung 2 BE statt nur 1 BE abgezogen werden.					
Rüstungsvorteil:	keine					
Rüstungsnachteil:	keine					
Wattierter Waffenrock	2	1	–	3 Stn	90 S	einf
Anmerkung	Der Wattierte Waffenrock ist eine Variante der Stoffrüstung. Er bietet eine Kälteschutzstufe.					
Rüstungsvorteil:	Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Wattierte Waffenrock mit RS 3.					
Rüstungsnachteil:	Erleidet der Held den Status <i>Brennend</i> , bekommt er pro KR 1W3 SP zusätzlich Schaden.					

Helmtabelle

Baburiner Hut

Anmerkung Der Baburiner Hut gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt der Baburiner Hut mit RS 5.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Drachenhelm

Anmerkung Der Drachenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Schwerter schützt der Drachenhelm mit RS 7. Außerdem kann einmal in einem Kampf ein Bestätigungswurf nochmal gewürfelt werden und das bessere Ergebnis zählt.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Flügelhelm

Anmerkung Der Flügelhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Einmal in einem Kampf kann der Träger eines Flügelhelms einen Schip ausgeben und die Wirkung einem seiner Kampfgefährten übertragen.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Gladiatorenhelm

Anmerkung Der Gladiatorenhelm gilt als Lederrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken, Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt der Gladiatorenhelm mit RS 4.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Kettenhaube

Anmerkung Die Kettenhaube gilt als Kettenrüstung für die Trefferzone Kopf. Sie kann mit einem Topfhelm, einem Tellerhelm und dem Tobrischen Hut kombiniert werden. Für die Trefferzone Kopf zählt dann der RS des getragenen Helm und zusätzlich ein Bonus von +1 RS durch die Kettenhaube. Der so ermittelte RS der Trefferzone Kopf dient als Grundlage zur Berechnung der Belastung nach den Regeln für Trefferzonen-Rüstungsschutz.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Kettenhaube mit RS 5.

Helmnachteil: *Sinnesschärfe*-Proben, um einen Kettenhaubenträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert.

Lederhelm

Anmerkung Der Lederhelm gilt als Lederrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: keine

Helmnachteil: keine

Maskenhelm

Anmerkung Der Maskenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Proben auf *Einschüchtern* sind um 1 erleichtert.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Morion

Anmerkung Der Morion gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: keine
Helmnachteil: keine

Schaller

Anmerkung Die Schaller gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf. Sie kann mit einem Bart kombiniert werden. Für die Trefferzone Kopf zählt dann der RS der Schaller und zusätzlich ein Bonus von +1 RS durch den Bart. Der so ermittelte RS der Trefferzone Kopf dient als Grundlage zur Berechnung der Belastung nach den Regeln für Trefferzonen-Rüstungsschutz.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Sturmhaube die Trefferzone Kopf mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Sturmhaube

Anmerkung Die Sturmhaube gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Sturmhaube die Trefferzone Kopf mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Tellerhelm

Anmerkung Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden.

Helmvorteil: Bei Schaden durch herabfallende Trümmer schützt der Tellerhelm seinen Träger mit +1 RS für den gesamten Körper.

Helmnachteil: Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1 und bei einer 3 ein RS von 3. Bei einem Ergebnis von 4-6 schützt der Tellerhelm wie gewohnt mit RS 6.

Tobrischer Hut

Anmerkung Der Tobrische Hut gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: keine

Helmnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1 und bei einer 3 bis 4 ein RS von 3. Bei einem Ergebnis von 5 und 6 schützt der Tobrische Hut wie gewohnt mit RS 6.

Topfhelm

Anmerkung Der Topfhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Schwerter und Zweihandschwerter zählt der Topfhelm in der Trefferzone Kopf mit RS 8. Wer länger als 7 KR am Stück mit einem Topfhelm auf dem Kopf kämpft, erleidet 1 Stufe *Betäubung* für 30 Minuten.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 3 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Wolfshelm

Anmerkung Der Wolfshelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Proben auf *Willenskraft*, wenn der Träger eines Wolfshelms jemanden einschüchtert, sind um 1 erschwert.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht. Wer länger als 10 KR am Stück mit einem Wolfshelm auf dem Kopf kämpft, erleidet 1 Stufe *Betäubung* für 30 Minuten.

Zwergenhelm

Anmerkung Der Zwergenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Treffer von Kreaturen der Größenkategorie groß oder riesig schützt der Zwergenhelm mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Rüstungsteiletabelle

Armschienen, Leder

Anmerkung Die Armschienen aus Leder gelten als Lederrüstung für die Trefferzone Arme.

Armschienen, Stahl

Anmerkung Die Armschienen aus Stahl gelten als Plattenrüstung für die Trefferzone Arme.

Beinschienen, Leder

Anmerkung Die Beinschienen aus Leder gelten als Lederrüstung für die Trefferzone Beine.

Beinschienen, Stahl

Anmerkung Die Beinschienen aus Stahl gelten als Plattenrüstung für die Trefferzone Beine.

Kettenbeinlinge

Anmerkung Die Kettenbeinlinge gelten als Kettenrüstung für die Trefferzone Beine.

Panzerhandschuhe

Anmerkung Die Panzerhandschuhe gelten als Plattenrüstung für die Trefferzone Arme.

Rüstungsvorteil: Die Panzerhandschuhe richten +1 TP bei Raufen an.

Rüstungsnachteil: Proben auf FF sind um 2 erschwert. Der Einsatz von Armbrüsten und Bögen ist nicht möglich, beim Einsatz von Wurfaffen entscheidet der Meister..

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Normale Kleidung, Fellrüstung oder nackt	0	0	–	1 Stein	unterschiedlich
Schwere Kleidung	1	0	–1 GS, –1 INI	2 Stein	unterschiedlich
Stoffrüstung	2	1	–	3 Stein	75 Silbertaler
Lederrüstung, Hornrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	6 Stein	150 Silbertaler
Kettenrüstung, Holzrüstung	4	2	–	12 Stein	250 Silbertaler
Schuppenrüstung	5	2	–1 GS, –1 INI	18 Stein	400 Silbertaler
Plattenrüstung	6	3	–	25 Stein	750 Silbertaler
Gestechrüstung	7	4	–	35 Stn	2.500 S
Turnierrüstung	8	5	–	40 Stn	3.000+ S



Verbreitung

In der nachfolgenden Übersicht kannst du sehen, in welche aventurischen Regionen die Waffen und Rüstungen verbreitet sind. Einige Angaben sind noch etwas präziser gestaltet (z. B. in Form einer bestimmten Ortschaft) oder beziehen sich auf bestimmte Spezies oder Kulturen, in denen die Waffe vorkommt. Sollte ein Held eine Waffe oder Rüstung außerhalb der benannten Region entstehen wollen, so hat der Meister das letzte Wort darüber, ob das möglich ist. In den Regionen, in denen der Gegenstand verbreitet ist, bedarf es normalerweise keiner Rücksprache.

Folgende Regionen gibt es: Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Gjalskerland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Orkland, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Nahkampfwaffen	
Waffe	Region
Andergaster / Nostrianer	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Horasreich, Nostria
Arbach	Orkland, Svellttal
Avesstab	überall wo Avesgeweihte existieren
Bastardschwert	Albernia, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Thorwal
Bock	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Boronssichel	Almada, Aranien, Tulamidenlande
Byakka	Orkland, Svellttal
Degen	Albernia, Almada, Garetien, Al'Anfanisches Imperium, Horasreich
Dornenkeule	alle
Drachentöter	Bergkönigreiche der Zwerge
Druidendolch aus Vulkanglas	Nordmarken, Tobrien, Windhag, Schattenlande, Tiefer Süden, Zyklopeninseln
Eberfänger	Albernia, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Andergast, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal
Efferdbart	überall wo Efferdgeweihte existieren
Firunsmesser	überall wo Firungeweihte existieren
Geißel	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Orkland, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Großer Lederschild	Gjalskerland, Hoher Norden, Orkland, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Gruufhai	Orkland, Svellttal
Hakenspieß	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Hauswehr	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Ingerimmschammer	überall wo Ingerimmgeweihte existieren
Kettenstab	Maraskan
Knochendolch	alle

Knochenkeule	alle
Korspieß	überall wo Korgeweihthe existieren
Kriegsfächer	Aranien
Kriegsflegel	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Kriegslanze	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Kusliker Säbel	Albernia, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Horasreich, Nostria, Südmeer & Waldinseln, Tiefer Süden, Zyklopeninseln
Langdolch	alle
Magierdegen	Almada, Garetien, Al'Anfanisches Imperium, Bornland, Horasreich, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden
Neethaner Langaxt	Horasreich, Tiefer Süden, Zyklopeninseln
Neunschwänzige	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Opferdolch	überall wo Anhänger des Namenlosen existieren
Pailos	Zyklopeninseln
Partisane	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Pike	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Bornland, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Zyklopeninseln
Rimkur	Maraskan, Orkland, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Scheibendolch	Almada, Garetien, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Horasreich
Steinbeil	alle
Steinhammer	alle
Stoßspeer	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Nostria, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Sturmsense	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Turmschild	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Horasreich, Nostria, Schattenlande
Turnierschild	wie Turnierschwert
Turnierschwert	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Horasreich, Nostria, Schattenlande
Turnierzweihänder	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Horasreich, Nostria, Schattenlande
Verstärkter Holzschild	alle

Veteranenhand	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Walschild	überall wo Swafnirgeweihte existieren
Wurmspieß	Bergkönigreiche der Zwerge
Zwergenskraja	Bergkönigreiche der Zwerge

Fernkampfaffen

Waffe	Region
Balestra	Horasreich
Windenarmbrust	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Tulamidenlande
Kriegsbogen	Garetien, Tobrien, Weiden, Andergast
Fledermaus	Bergkönigreiche der Zwerge
Schleuder	alle
Borndorn	Bornland
Granatapfel & Lasso	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Stabschleuder	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Wurfmesser	alle



Rüstungen

Rüstung	Region
Amazonenrüstung	Tobrien, Schattenlande, Tulamidenlande (jeweils nur bei Amazonen)
Bronzeharnisch	Almada, Al'Anfanisches Imperium, Aranien, Horasreich, Kalifat, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Eisenmantel	Almada, Garetien, Tobrien, Aranien, Schattenlande, Tulamidenlande
Fellrüstung	Gjalskerland, Hoher Norden, Orkland, Südmeer & Waldinseln
Fünflagenharnisch	Almada, Garetien, Tobrien, Aranien, Schattenlande, Tulamidenlande
Gambeson	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Garethter Platte	Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark
Gestechrüstung	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Horasreich
Gladiatorenrüstung	Almada, Al'Anfanisches Imperium, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Hartholzarnisch	Maraskan
Hornrüstung	Gjalskerland, Hoher Norden, Orkland, Südmeer & Waldinseln
Ifirnsmantel	überall wo Ifirngeweihte existieren
Kettenweste	Almada, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Horasreich, Kalifat, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Kürass	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Zyklopeninseln
Kurbul	alle
Lamellar	Horasreich, Zyklopeninseln
Langes Kettenhemd	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Lindwurmhaut	alle
Mammutonpanzer	Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen
Reiterharnisch	Almada, Garetien, Horasreich
Schuppengewand	überall wo Efferdgeweihte existieren
Schwere Platte	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Nostria, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Skorpionhemd	überall wo Korgeweihte existieren
Turnierrüstung	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Bornland, Horasreich, Nostria
Wattierter Waffenrock	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Helme	
Helm	Region
Baburiner Hut	Aranien, Kalifat, Tulamidenlande
Drachenhelm	Thorwal
Flügelhelm	nirgends verbreitet, aber aventurienweit Einzelanfertigungen
Gladiatorenhelm	Almada, Al'Anfanisches Imperium, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Kettenhaube	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svelttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Lederhelm	alle
Maskenhelm	Almada, Al'Anfanisches Imperium, Aranien, Horasreich, Kalifat, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Morion	Almada, Garetien, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Horasreich, Nostria, Tiefer Süden
Schaller	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svelttal
Sturmhaube	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svelttal
Tellerhelm	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svelttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Tobrischer Hut	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svelttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Topfhelm	Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Bornland
Wolfshelm	Albernia, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Andergast, Bornland, Hoher Norden, Nostria
Zwergenhelm	Bergkönigreiche der Zwerge
Rüstungsteile	
Rüstungsteil	Region
Armschienen, Leder	alle
Armschienen, Stahl	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svelttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Beinschienen, Leder	alle
Beinschienen, Stahl	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svelttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Kettenbeinlinge	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svelttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Panzerhandschuhe	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svelttal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

INDEX

A

Abakus	12
Amazonenrüstung	72
Amboss	13
Andergaster / Nostrianer	41
Angetäuschter Angriff (SF)	125
Annalen des Götteralters	14
Arbach	41
Armschienen, Leder	112
Armschienen, Stahl	113
Auflaufen (SF)	124
Aufspießen (SF)	125
Ausstattung	120
Avesstab	42

B

Baburiner Hut	97
Balestra	67
Bastardschwert	42
Beinschienen, Leder	114
Beinschienen, Stahl	115
Bernsteinbrille	15
Besen	15
Bock	43
Bolzenschuss-Torsionswaffe	120
Borndorn	67
Boronsichel	43
Brandpfeile und -bolzen	119
Bronzeharnisch	73
Brotbeutel	16
Bykka	44

C und D

Chirurgische Instrumente	17
Degen	44
Dornenkeule	45
Drachenhelm	98
Drachentöter	45
Druidendolch aus Vulkanglas	46

E

Eberfänger	46
Edle Kleidung	18
Efferdbart	47
Einhändige Führung von Bastardschwert und Anderthalbhänder	39
Einkerbung	120
Einsatz und Kosten von Helmen und Rüstungsteilen	128
Eisenmantel	74

F

Fächer (KT)	123
Falscher Bart	19
Federkiel & Tinte	20
Federmesser	20
Feinmechanikerwerkzeug	21
Fellrüstung	75
Fernkampf vom Rücken eines Reittiers	122
Fernkampfaffen als Nahkampfaffen	126
Festnageln (SF)	124
Firunsmesser	47
Fledermaus	68
Fleischerbeil	22
Flügelhelm	99
Formation (SF)	124
Fünflagenharnisch	76

G

Gambeson	77
Garethter Platte	78
Gefälschte Waffen	39
Geißel	48
Geschossgröße und Waffentypen	122
Geschosshersteller (SF)	124
Gestechrüstung	79
Geweihte und ungeweihte Zeremonialgegenstände	39
Gladiatorenhelm	100
Gladiatorenrüstung	80
Granatapfel	68
Großer aventurischer Atlas	23
Großer Lederschild	48
Gruufhai	49
Gürtelhalter	121
Gute Federn	121

H

Hakenspieß	49
Handspiegel	24
Hängematte	24
Hartholzarnisch	81
Hauswehr	50
Hornrüstung	82
Hüftköcher	121
Hylailier Feuer	69

I und J

Ifirnsmantel	83
Improvisierte Brandpfeile und -bolzen	121
Ingerimmshammer	50
Jagdpanzer und -bolzen	119
Jonglierball	25

K

Kapuzenumhang	25
Kette	26
Kettenbeinlinge	116
Kettenhaube	101
Kettenstab	51
Kettenweste	84
Knochendolch	51
Knochenkeule	52
Korspieß	52
Kohlestift	26
Kopftuch	27
Kosten von Ausrüstung nichtmenschlicher	
Kulturen	127
Krankheiten	128
Kriegsfächer	53
Kriegsflegel	53
Kriegslanze	54
Kriegspfeile und -bolzen	119
Kriegsbogen	69
Kürass	85
Kurbul	86
Kusliker Säbel	54

L

Lamellar	87
Langdolch	55
Langes Kettenhemd	88
Lanzen im Nahkampf	126
Lederhelm	102
Lederranzen	27
Lindwurmhaut	89

M

Magierdegen	55
Mammutonpanzer	90
Maskenhelm	103
Morion	104
Munitionsarten	119
Munitionstasche	121

N

Nadel- und Zwirnset	28
Nahkampfwaffen als Fernkampfwaffen	126
Neethaner langaxt	56
Neunschwänzige	56

O und P

Opferdolch	57
Pailos	57
Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen	119
Panzerhandschuhe	117
Partisane	58
Pferde-Pfeile und -Bolzen	119
Pike	58

R

Reiterharnisch	91
Repetier-Magazin	121
Rimkur	59

S

Schaller	105
Scheibendolch	59
Schere	28
Schleuder	70
Schneeblindheit	128
Schuppengewand	92
Schwere Platte	93
Seekrankheit	128
Sehnschneider-Pfeile und -Bolzen	119
Sense	29
Singende Pfeile und Bolzen	119
Skorpionhemd	94
Spießgespann (SF)	124
Spießwaffen (KT)	123
Stabschleuder	70
Standardwaffe	38
Steckenpferd & Stoffpuppe	29
Steinbeil	60
Steinhammer	60
Storchenmask	30
Stoßspeer	61
Stumpfe Pfeile und Bolzen	120
Sturmhaube	106
Sturmsense	61

T

Tabak & Zubehör	31
Tagebuch	32
Tellerhelm	107
Tiegel	32
Tobrischer Hut	108
Topfhelm	109
Truhe	33
Turmschild	62
Turnierrüstung	95
Turnierschild	62
Turnierschwert	63
Turnierzweihänder	63

U und V

Überlange Waffen	125
Varianten von Komplettrüstungen	39
Verbreitung ¹⁴⁷	
Verstärkter Holzschild	64
Veteranenhand	64
Vorschlaghammer	33

W		W	
Waffen anderer Völker und	38	Wolfshelm	110
Waffen- und Rüstungsbeschädigungen	127	Wundfieber	128
Waffen von großen und riesigen Humanoiden	122	Wundnähezeug	36
Waffenausstattung	120	Wurfmesser	71
Waffeneigenschaften	38	Wurmspieß	65
Waffenwurf (SF)	125	Z	
Walschild	65	Zimmermannskasten	36
Wattierter Waffenrock	96	Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter einhändig führen	39
Widerhaken-Pfeile und -Bolzen	121	Zweihändige Stangenwaffen einhändig führen	39
Wie man kämpft reitet & Bier trinkt	35	Zwergenhelm	111
Windenarmbrust	71	Zwergenskraja	66
Wolfsfell	34		





AVENTURISCHES BESTIARIUM II

Das Schwarze Auge



Aventurien ist bevölkert von magischen Kreaturen, geheimnisvollen Spezies und furchterregenden Wesenheiten. Helden können Ungeheuern überall in der aventurischen Wildnis begegnen, sei es in den Wäldern des Mittelreichs, den dampfenden Dschungeln Meridianas, auf dem Meer der Sieben Winde, den eisigen Wüsten des Hohen Nordens oder den entlegensten Tälern des Raschtulswalls. Das **Aventurische Bestiarium 2** stellt dir mehr als drei Dutzend bedrohlicher Wesen und eine Handvoll gefährlicher Tiere vor, die den Helden das Leben schwermachen, oder als Nahrung dienen können.

Das Quellenbuch beschreibt auch übernatürliche Wesenheiten wie Dämonen, Chimären und Drachen, etwa den Säuredämon Sordul, dessen Berührung alles verätzt, den gigantischen Riesenskorpion, dessen schiere Größe schon so manchen Helden das Fürchten lehrte, oder den mit einem tödlichen Eisodem ausgestatteten Frostwurm. Aber nicht nur Monstren tummeln sich auf Aventurien, auch eine Vielzahl an intelligenten Spezies werden im Bestiarium vorgestellt, darunter die magiebegabten Leviatanim, die wilden Affenmenschen und die sagenumwobenen Nachtalben.

Alle Wesen werden ausführlich beschrieben, sind mit einem vollständigen Wertekasten ausgestattet und farbig illustriert.



HAVENA

VERSUNKENE GEHEIMNISSE

Das Schwarze Auge



Havena – versunkene Geheimnisse ist eine Spielhilfe für DSA5, die sich auf 128 Seiten allein der traditionsreichen Hafenstadt am Meer der Sieben Winde und ihrem direkten Umland widmet. Alle Stadtteile und einige Orte außerhalb der Mauern, im unheimlichen und sumpfigen Delta des Großen Flusses, werden ausführlich beschrieben. Einigen Gebäuden wird dabei sogar ein besonderer Fokus gewidmet, z. B. dem Alten Efferdtempel, der Taverne Esche & Kork, dem Wachfigurenkabinett, aber auch dem Fürstenpalast und der Moorborg – dem Staatsgefängnis Albernias, dessen Insassen ein klägliches Dasein fristen.

Auch den Teil der Stadt, der vor über 300 Jahren von der Großen Flut ins Meer gerissen wurde – die Unterstadt –, haben wir nicht vergessen. Hier gibt es noch versunkene Schätze aus vergangenen Tagen zu bergen und furchtlose Schatzsucher setzen Tag für Tag Ihr Leben aufs Spiel, wenn sie den Gefahren der Unterstadt, wie den Bleichmuränen oder tentakelbewehrten Schrecken der Tiefe, die Stirn bieten.

Neben neuen Fokusregeln, z. B. zu Tauchgängen mit und ohne Hilfsmitteln, enthält die Spielhilfe außerdem ausführliches Kartenmaterial: Neben zahlreichen Gebäudeplänen im Buch, liegt auch ein Stadtplan Havenas im A3 Format, sowie ein Stadtplan der östlichen Unterstadt im Format A4 bei!

AVENTURIEN

AVENTURISCHE RÜSTKAMMER II

Ob heilige Zeremonialgegenstände, ein schützendes Kettenhemd oder ein Pfeil mit Widerhaken – in vielen Situationen braucht ein Held die richtige Ausrüstung.

Die **Aventurische Rüstkammer II** enthält Beschreibungen Dutzender nützlicher Ausrüstungsgegenstände, Waffen, Rüstungen und Helme für den Abenteurer.

Für reisende Helden werden zahlreiche dienliche Ausrüstungsgegenstände vorgestellt, etwa der Große Aventurische Atlas, Werkzeuge für den Feinmechaniker, oder improvisierte Waffen wie der Vorschlaghammer.

Die **Aventurische Rüstkammer II** ergänzt das **Regelwerk** um weitere aventurische Waffen wie den brachialen Korpispeiß, den zwergischen Drachentöter oder den eleganten Kusliker Säbel. Ergänzt wird das Waffenarsenal durch eine große Auswahl an Rüstungen, Helmen und Rüstungsteilen, etwa die Garethter Platte, den elfischen Mammutonpanzer oder den legendären Flügelhelm.

Neben den Ausrüstungsgegenständen finden sich in diesem Band ergänzende Fokusregeln, Waffeneigenschaften, unterschiedliche Munitionsarten, Waffen von großen und riesigen Humanoiden und der Einsatz von Fernkampfaffen im Nahkampf.

Alle Gegenstände werden nicht nur beschrieben, sondern mit allen relevanten Spielwerten versehen und erhalten eine farbige Abbildung, um sie sich am Spieltisch besser vorstellen zu können.



EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

US25216PDF