



Das Schwarze Auge

RÜSTKAMMER
DER FLUSSLANDE

Kampftechnik Hieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Angbarer Sappeursaxt	1W6+3	KK 14	0/-2	mittel	1,25 Stn	60 HF	85 S	komp (1 AP)
Druidensichel	1W6+2	KK 15	-2/-2	kurz	0,5 Stn	60 HF	70 S	prim
Elenviner Reiterhammer	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	2 Stn	120 HF	100 S	einf
Holzhammer (i)	1W6+2	KK 14	-1/-3	kurz	0,5 Stn	50 HF	3 S	prim
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								
Koscher Grevenstecken (i)	1W3+1	KK 16	-1/-2	mittel	1,5 Stn	80 HF	18 S	prim
Lûrer Lindwurmschläger	1W6+4	KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	50 HF	90 S	komp (3 AP)
Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerge angehören.								
Schmiedewerkzeug (i)	1W6+3	KK 14	-1/-2	mittel	1,5 Stn	55 HF	var.	einf
Senaloscher Sehnenschneider	1W6+3	KK 13	0/-1	mittel	2 Stn	60 HF	100 S	komp (1 AP)
Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Erzzwerge angehören.								

Kampftechnik Lanzen

Ferdoker Kriegslanze	2W6+2	KK 16	+1/0	-	2,75 Stn	300 HF	120 S	komp (2 AP)
Anmerkung Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden.								

Kampftechnik Schwerter

Gratenfelser Malchus	1W6+3	GE 16 / KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	80 HF	130 S	einf
Koscher Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stn	100 HF	200 S	einf
Nordmärker Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	105 HF	200 S	einf
Hügelzwegisches Kurzschild	1W6+1	GE/KK 14	0/0	kurz	0,75 Stn	50 HF	140 S	einf
Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Hügelzwerge angehören.								

Kampftechnik Stangenwaffen

Gratenfelser Ahlschild (2H)	1W6+3	GE/KK 14	0/-1	lang	3,5 Stn	150 HF	120 S	komp (1 AP)
Albenhuser Rossschild (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stn	180 HF	70 S	einf
Nordmärker Mordaxt (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	2,25 Stn	180 HF	140 S	einf
Xorloscher Wurmschild (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-3	lang	4,5 Stn	180 HF	150 S	komp (2 AP)
Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Erzzwerge angehören.								

Kampftechnik Zweihandhieb Waffen

Eisenhuetter Kriegshammer (2H)	1W6+6	KK 14	0/-2	mittel	4 Stn	130 HF	280 S	einf
Muroloscher Zwergenschlägel (2H)	1W6+6	KK 13	0/-1	mittel	3 Stn	120 HF	140 S	komp (4 AP)
Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerge angehören.								
Vorschlaghammer (2H, i)	2W6+1	KK 14	-1/-4	mittel	5 Stn	80 HF	30 S	einf
Waldwachter Felsspalter (2H)	2W6+2	KK 12	0/-3	mittel	3,5 Stn	120 HF	220 S	komp (3 AP)
Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerge angehören.								

Kampftechnik Armbrüste

Angbarer Mauerwehr	1W6+2	1/12 Aktionen	10/30/50	Bolzen	3 Stn	70 HF	350 S	komp (3 AP)
Isenhager Armbrust	2W6+2	10 Aktionen	15/75/120	Bolzen	5,25 Stn	95 HF	270 S	komp (4 AP)
Waldwachter Armbrust	2W6+6	14 Aktionen	15/75/120	Bolzen	6,5 Stn	65 HF	400 S	komp (4 AP)
Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerge angehören.								

Kampftechnik Armbrüste

Koscher Kurzbogen	1W6+3	1 Aktion	10/50/80	Pfeile	0,4 Stn	110 HF	45 S	einf
-------------------	-------	----------	----------	--------	---------	--------	------	------

Rüstkammer der Flusslande



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regeldesign

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren

Nikolai Hoch, David Schmidt, Alex Spohr

Lektorat

Johannes Kaub

Korrektorat

Julian Härtl

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tia Rambaran

Satz, Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tim Brothage, Florian Haeckh, Tia Rambaran, Matthias Rothenaicher,
Nadine Schäkel, Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

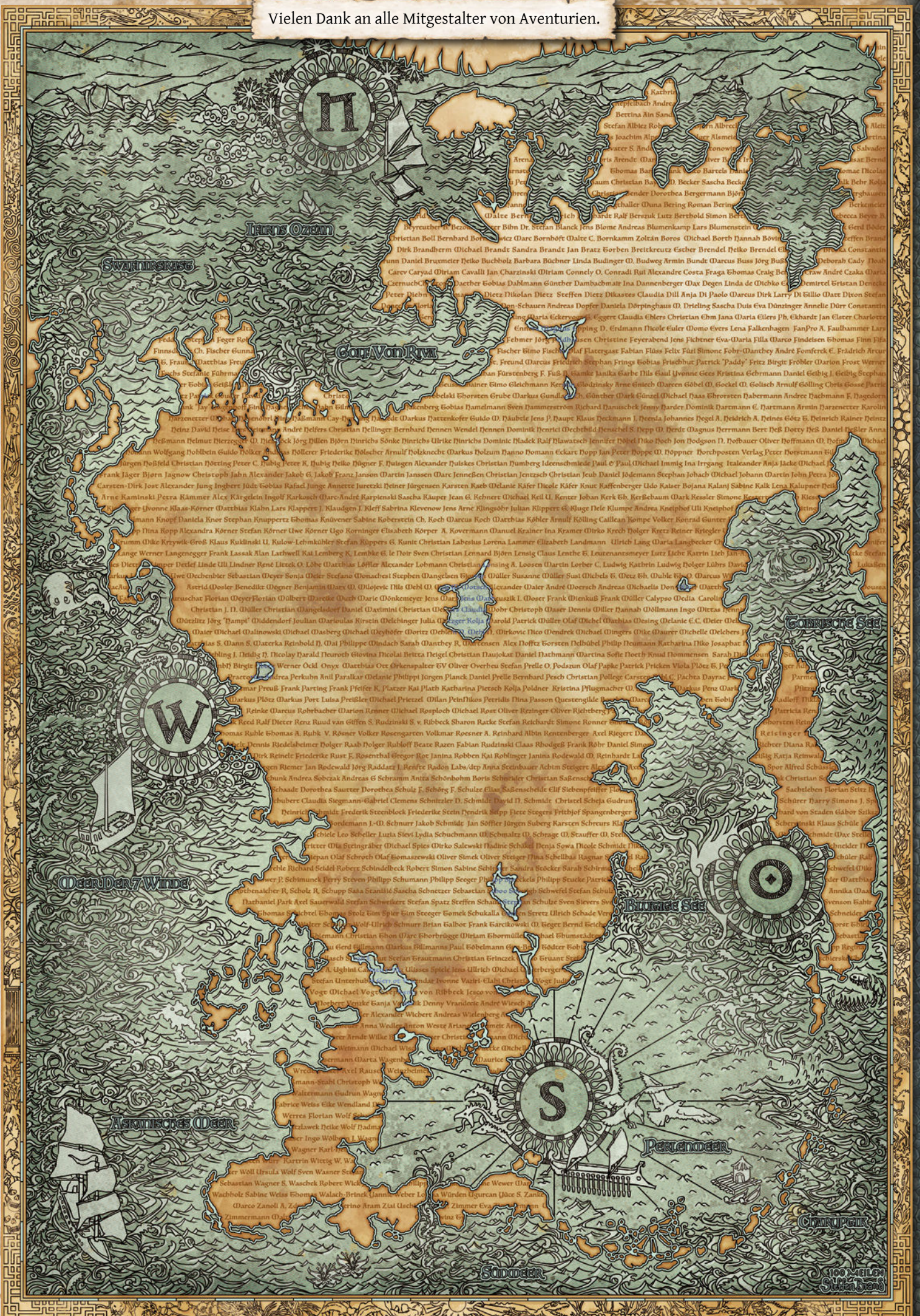
sind eingetragene Marken der Significant GbR.

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 photo-mechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Michael Heinz, Johannes Kurzweil,
Alexander Mai und Sonja Schmidt

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Waffen

Der Albenhuser Rossschinder	5
Die Angbarer Mauerwehr	6
Die Angbarer Sappeursaxt	7
Der Eisenhuetter Kriegshammer	7
Der Elenviner Reiterhammer	8
Die Ferdoker Kriegslanze	8
Der Gratenfelser Ahlspieß	9
Der Gratenfelser Malchus	9
Der Ingerimmshammer	10
Die Isenhager Armbrust	10
Der Koscher Kurzbogen	11
Das Koscher und das Nordmärker Langschwert	11
Die Nordmärker Mordaxt	12

Rüstzeug

Der Koscher Gambeson	13
Der Albenhuser Plattenharnisch	13
Die Nordmärker Ritterrüstung	14

Zwergisches Arsenal

Das Hügelzwergische Kurzschild	15
Der Lürer Lindwurmschläger	15
Der Muroloscher Zwergenschlägel	16
Der Senaloscher Sehnensneider	16
Die Waldwachter Armbrust	17
Der Waldwachter Felsspalter	18
Der Xorloscher Wurmspieß	18
Das Isnatoscher Kettengeflecht	19

Werkzeuge und Improvisierte Waffen

Der Holzhammer	20
Der Koscher Grevenstecken	20
Das Schmiedewerkzeug	21
Der Vorschlaghammer	21

Besondere Gegenstände

Das Schwert Guldebrandt	22
Das Koschbasalt-Kästchen	22
Die Druidensichel	23
Wunderwerke der Mechanik	23

Karmale Artefakte

Die Laterne der Ilpetta Ingrasim	24
Der Stein des Ingerimm	24

Kleidung, Kunsthandwerk und Proviant

Kleidung	25
Kunsthandwerk	26
Proviant	27

Handwerkstradition und Flussschiffahrt

Handwerk und Zünfte in den Flusslanden	28
Flussschiffahrt	30
Die Schwester der Fetten Jungfer	31

Vorwort

Um die Region im Spiel noch lebendiger auszugestalten, haben wir in **Die Rüstkammer der Flusslande** Waffen, Rüstungen, alltägliche Gegenstände und besondere Artefakte zusammengestellt, die für den Kosch und die Nordmarken typisch sind. Vor allem die zahlreichen Illustrationen transportieren die Stimmung der Region weitaus unmittelbarer, als es das geschriebene Wort allein könnte. Auch die aventurischen Zitate und die Phezensreden der ikonischen Helden sollen dabei helfen,

dem Setting noch mehr Leben einzuhauchen. Selbstverständlich könnt ihr den Band aber auch nutzen, um eure Helden nach Herzenslust auszustatten.

Im letzten Kapitel **Handwerkstradition und Flussschiffahrt** stellen wir euch das Zunftwesen in den Flusslanden vor und bieten euch mit der *Schwester der fetten Jungfer* einen typischen Flusskahn mitsamt Besatzung und Abenteuerabhängern, den ihr direkt im Spiel einsetzen könnt.

Nikolai Hoch,
Waldems

Zum Gebrauch dieses Buches

Diese regionale Rüstkammer beschreibt eine Reihe von Waffen und Rüstungen, wie sie im Kosch und in den Nordmarken üblich sind. Für den Fall, dass du mit Fokusregeln für Ausrüstung spielen möchtest, haben wir die Gegenstände mit Vor- und Nachteilen versehen.

Diese sind **Fokusregeln der Stufe I**, die du nutzen kannst, um die Besonderheiten der Waffen und Rüstungen hervorzuheben. Kein Gegenstand wird dadurch besser oder schlechter, aber es verleiht ihm mehr Flair. Sind dir die Regeln zu komplex, kannst du sie – wie alle Fokusregeln – einfach weglassen.

Die Waffen in diesem Band werden mit der folgenden Wertemaske vorgestellt. Wahrscheinlich kennst du sie schon aus dem **Regelwerk**.

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 Silbertalern (S)

Anmerkung: besondere Eigenschaften der Waffe

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.

i: Die Waffe gilt als improvisiert. Die Wahrscheinlichkeit für einen spektakulären Fehlschlag ist mit solchen Waffen etwas erhöht. Bei Attacken und Parade muss daher bereits bei einer gewürfelten 19 ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen. Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger zudem einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Komplexität: Als **Fokusregel der Stufe I** werden Gegenstände, Waffen und Rüstungen in die Komplexitätsgrade primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp) eingeteilt. Primitive Erzeugnisse können ohne spezielles Anwendungsgebiet oder Berufsgeheimnisse hergestellt werden. Einfache Erzeugnisse benötigen ein (meist neues) Anwendungsgebiet. Komplexe Erzeugnisse erfordern für die Herstellung neben dem Anwendungsgebiet noch ein Berufsgeheimnis. Der AP-Wert des Berufsgeheimnisses ist in Klammern angegeben.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

DIE RÜSTKAMMER



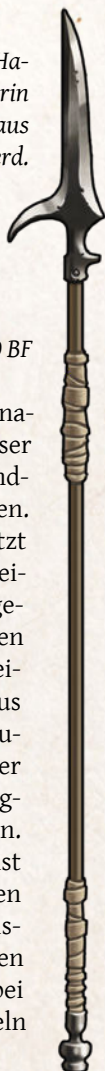
Waffen

Der Albenhuser Rossschinder

»Das ist eine Waffe für Räuberabschaum und Hasenfüße. Nur wer zu feige ist, sich der Reiterin direkt zu stellen, versucht, sie heimtückisch aus dem Sattel zu reißen, oder zielt gar auf das Pferd. Solch ehrlose Gesellen sollten mir auf dem Schlachtfeld besser aus dem Weg gehen. Wer versucht, mein treues Ross mit dieser tückischen Hakenklinge zu peinigen, der wird mich kennenlernen.«

—Grimma Rappenstein, Ferdoker Lanzerin, 1040 BF

Der Albenhuser Rossschinder ist eine regionale Variante des Hakenspießes und wie dieser ursprünglich aus der Sturmsense der Landwehren und Bauernmilizen hervorgegangen. Der etwa zwei Schritt messende Spieß besitzt eine längliche Stoßklinge, die auf einer Seite mit einem großen, stark nach hinten geschwungenen Haken versehen ist. Der Haken lässt sich hervorragend verwenden, um einen berittenen Gegner näher zu ziehen, aus dem Gleichgewicht zu bringen oder umzureißen. Ebenso kann man damit aus sicherer Entfernung den Schild eines Gegners wegreißen, um ihn seiner Deckung zu berauben. Auf engem Raum und im Handgemenge ist ein Kämpfer mit dem Rossschinder dagegen im Nachteil, da sich die Waffe in kurzer Distanz kaum sinnvoll führen lässt. Anzutreffen ist der Albenhuser Rossschinder vor allem bei Landwehren, ärmeren Söldnern und Bütteln in den Nordmarken wie auch im Kosch.



»Eine einfache Waffe, aber man sollte sie dennoch nicht unterschätzen. Vor allem, wenn sie von einem erfahrenen Kämpfer geführt wird.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

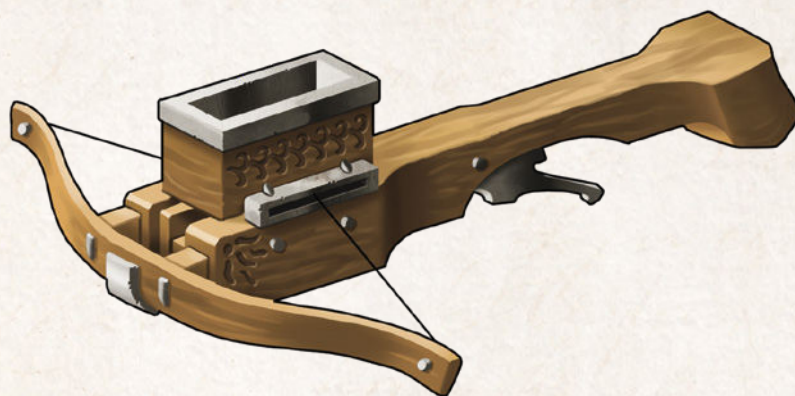


Die Angbarer Mauerwehr

»Während meines Aufenthalts hatte ich die Gelegenheit, mir die Funktionsweise der Armbrust vorführen zu lassen, die von den Einheimischen als Angbarer Mauerwehr bezeichnet wird. Die Berichte, die wir erhalten haben, waren nicht übertrieben. Es ist tatsächlich möglich, mit dieser Waffe achtmal zu schießen, ohne einen Bolzen nachlegen zu müssen. Zweifelsohne ein Meisterwerk der Mechanik. Eine solche Waffe vermag, wenn sie in ausreichender Zahl zur Verfügung steht, auf dem Schlachtfeld über Sieg oder Niederlage zu entscheiden.«
—aus den Berichten des diplomatischen Gesandten Decius Palignan an seine Vorgesetzten in Al'Anfa, 1041 BF

Die Angbarer Mauerwehr ist eine Entwicklung der jüngeren Vergangenheit, die aus dem Eisenwalder, der Repetierarmbrust der Erzzwerge, hervorgegangen ist

und der Stadtgarde von Angbar ihren Namen geliehen hat. Die sonst nacheinander erfolgenden Schritte des Spannens und des Einlegens des Bolzens können bei dieser Waffe in einer Bewegung ausgeführt werden. Dadurch kann ein Schütze mit der Mauerwehr in deutlich schnellerer Folge schießen, als es mit einer gewöhnlichen Armbrust der Fall wäre. Oberhalb des Bogens ist ein Behälter für Bolzen montiert, in dem bis zu acht Geschosse Platz finden, die von dort aus direkt in die Führungsrinne fallen. Der Mechanismus wird durch das Vor- und Zurückbewegen eines rechteckigen Hebels angetrieben. Die Mauerwehr ist vor allem auf kurze Distanz effektiv, auf längere Entfernung verlieren die Bolzen wegen ihrer geringen Größe und der gegenüber einer gewöhnlichen Armbrust niedrigeren Spannkraft spürbar an Durchschlagskraft.



Albenhuser Rossschinder

Komplexität: einf

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

Waffenvorteil: Gegen Reiter und Reittiere richtet der Albenhuser Rossschinder +1 TP an, wenn er von einem Fußkämpfer eingesetzt wird. PA mit einem Schild ist für den Gegner zudem um 1 erschwert.

Waffennachteil: Im Status *Eingeengt* sind AT und PA mit dem Albenhuser Rossschinder zusätzlich um jeweils 1 erschwert.

Angbarer Mauerwehr

Komplexität: komp (3 AP)

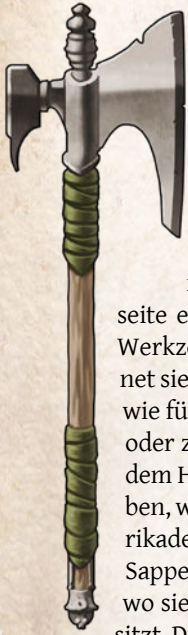
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Angbarer Mauerwehr	Armbrüste	1W6+2	1/12 Aktionen	10/30/50	Bolzen	3 Stn	70 HF	350 S

Anmerkung Magazin (für 8 Schuss); 1 Aktion pro Schuss, 12 Aktionen, um das gesamte Magazin auszuwechseln

Waffenvorteil: Bei Schüssen auf Distanz *nah* steigen die TP um 1 weiteren Punkte (also insgesamt 1W6+4, wenn der TP-Bonus für die Reichweite *nah* miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz *mittel/weit* sinken die TP um 1/2 Punkt/e (also insgesamt 1W6+1/1W6-1, wenn der TP-Malus für die Reichweite *weit* miteingerechnet wird).

Die Angbarer Sappeursaxt

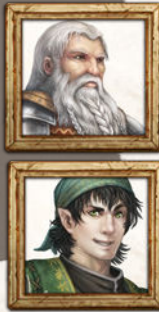


»Birsel, Leubold, Nale, auf mein Zeichen über die Barrikade vorrücken und das Tor aufbrechen. Salm, Jette, ihr gebt ihnen mit euren Äxten Deckung. Und haltet in Rondras Namen die Köpfe unten!«
—Anshold von Angenfurt, Offizier des Angbarer Schanz- und Sappeurregiments zu seinen Soldaten, 1013 BF

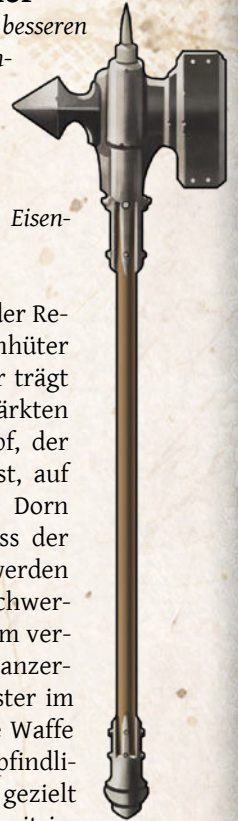
Die Sappeursaxt ist eine einblättrige Axt mit nach unten verlängertem Axtblatt, deren Rückseite ein Hammerkopf mit Haken zierte. Sie kann als Werkzeug und Waffe zugleich genutzt werden. So eignet sie sich für den Kampf gegen den Feind ebenso gut wie für handwerkliche Arbeiten, etwa zum Holzfällen oder zur Errichtung von hölzernen Baugerüsten. Mit dem Hammerkopf lassen sich Pflöcke in die Erde treiben, während sich der Haken dazu eignet, Kisten, Barrikaden und versperrte Türen aufzubrechen. Geübte Sappeure wissen die Axt am „kurzen Stiel“ zu greifen, wo sie oft eine zweite Griffumwicklung aus Leder besitzt. Die Sappeursaxt ist das Markenzeichen des traditionsreichen Angbarer Schanz- und Sappeurregiments, das in allen größeren Kriegen des Mittelreichs, vom Orkensturm bis zur Dritten Dämonenschlacht, seine Tapferkeit und Versiertheit unter Beweis gestellt hat.

»Werkzeug und Waffe zugleich, das nenne ich eine nützliche Axt!«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

»Hab' ich mir gleich gedacht, dass dir das gefallen wird.«
—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



Der Eisenhuetter Kriegshammer



»Das ist ein Eisenhuetter Eisenhüter. Einen besseren Kriegshammer werdet Ihr diesseits des Ambossgebirges nicht finden. Sicher, er ist nicht billig, aber ich versichere Euch, er ist jeden Silbertaler wert. Mit diesem Hammer bringt Ihr selbst einen Oger zu Fall.«
—Kerling Funkenschein, Waffenschmied aus Eisenhuet, neuzeitlich

Zu den wohl beeindruckendsten Waffen der Region zählt der auch als Eisenhuetter Eisenhüter bekannte Eisenhuetter Kriegshammer. Er trägt am Ende eines mit Metallbändern verstärkten Holzschafts einen massiven Hammerkopf, der auf der einen Seite flach ausgestaltet ist, auf der anderen dagegen einen brachialen Dorn aufweist. Aufgrund seines Gewichts muss der Kriegshammer stets beidhändig geführt werden und zwingt seinem Träger eine gewisse Schwerfälligkeit auf. Dafür ermöglicht er es einem versierten Kämpfer, auch einen schwer gepanzerten Gegner in die Knie zu zwingen. Meister im Umgang mit dem Eisenhüter wissen ihre Waffe so geschickt zu führen, dass sie die empfindlichen Gelenkteile von Plattenrüstungen gezielt verbeulen können und so deren Träger mit jedem Treffer mehr seiner Beweglichkeit berauben.

»Ich muss dir das wahrscheinlich nicht erklären, aber der Kriegshammer ist im Grunde nur der Versuch der Menschen, den Zwergenschlägel nachzuahmen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Angbarer Sappeursaxt

Komplexität: komp (1 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Angbarer Sappeursaxt	Hieb Waffen	1W6+3	KK 14	0/-2	mittel	1,25 Stn	60 HF	85 S

Waffenvorteil: Gegen Objekte richtet die Angbarer Sappeursaxt +4 TP Strukturschaden an. Sie gilt außerdem als Werkzeug, mit dem man beim Aufbrechen von Truhen und Türen eine Erleichterung in Höhe von 1 auf **Kraftakt** (Eintreten & Zertrümmern) erhält.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* (oder ein Manöver, für das die *Finte* eine Voraussetzung ist) ist zusätzlich um 1 erschwert.

Eisenhuetter Kriegshammer

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Eisenhuetter Kriegshammer (2H)	Zweihandhieb Waffen	1W6+6	KK 14	0/-2	mittel	4 Stn	130 HF	280 S

Waffenvorteil: Mit dem Eisenhuetter Kriegshammer kann man das Manöver *Zu Fall bringen* ausführen, auch wenn die Kampftechnik Zweihandhieb Waffen dies eigentlich nicht gestattet. Das Manöver *Wuchtschlag* (oder ein Manöver, für das der Wuchtschlag eine Voraussetzung ist) kann Platten- und Gestechrüstungen verbeulen. Für jeweils 12 volle erlittene TP erleidet der Träger eine kumulative Erschwerung von -1 auf AT, Verteidigung und GS, bis die Rüstung wieder repariert wurde (Probe auf *Metallbearbeitung* +2, 30 Minuten). • ○

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer bei AT oder PA erhält der Träger zusätzlich eine Stufe *Betäubung*.

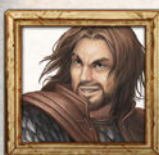
• Spielst du mit den Fokusregeln der Rüstungsbeschädigungen, dann gelten deren Effekte zusätzlich zu diesem.

Der Elenviner Reiterhammer

»Sicher, ein Schwert hat auch seine Vorzüge. Aber im Kampf zu Pferde geht nichts über meinen Reiterhammer. Da dröhnt es meinen Feinden lauter als der Gong in der Wehrhalle des Praios in den Ohren, wenn ich ihnen den Helm verbeule.«

—Lechmin von Föhrenschild, Ritterin aus der Stadtmark Elenvina

Der Reiterhammer ähnelt einem Streithammer, besitzt jedoch einen etwas kleineren Kopf und einen verlängerten Stiel, damit er einhändig vom Pferderücken aus eingesetzt werden kann. Die stumpfe Hammerfläche ist hervorragend geeignet, um Schilde zu zertrümmern oder Knochen zu brechen, während die auf der gegenüberliegenden Seite befindliche spitzgeschliffene Klinge selbst Metallrüstungen zu durchdringen vermag. Der Elenviner Reiterhammer besitzt häufig einen stabilen Haken, um ihn leicht am Gürtel befestigen zu können. Von einem Kämpfer zu Pferde geführt entwickelt er eine besondere Wucht und zählt daher zu den klassischen Waffen der schweren Reiterei in den Nordmarken. Auch viele Ritter der Flusslande und manche Kämpfer des in Elenvina ansässigen rondragläubigen Ordens des Donners nutzen ihn neben Lanze und Schild als Seitenwaffe.



»Einem Reiter mit so einem Hammer willst du nicht im Wege stehen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Genau für solche Situationen habe ich immer meinen Rundschild dabei.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Das macht dein Schild aber auch nur einmal mit.«

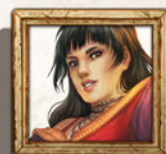
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Die Ferdoker Kriegslanze

»Als die orkischen Marodeure uns kommen sahen, erkannten sie, dass sie diesmal nicht ungestraft davonkommen würden. Die Hauptfrau befahl die Ferdoker Flankenlange und wir trieben sie von zwei Seiten in die Enge. In gestrecktem Galopp hielt ich auf ihren Anführer zu, und meine Kriegslanze durchdrang seine Rüstung und fuhr ihm bis ins Herz.«

—Grimma Rappenstein, Ferdoker Lanzerin, 1041 BF

Die Kriegslanzen der Ferdoker Lanzerinnen weisen eine lange und besonders gehärtete dreikantige Eisenspitze auf. Sie sind auf dem Schlachtfeld gefürchtet, da sie in der Lage sind, Plattenrüstungen zu durchdringen, und auch schwer gerüsteten Kämpfern üble Wunden verursachen können. Traditionell sind die Ferdoker Kriegslanzen mit einem grün-schwarzen Wimpel versehen. Sie weisen keinen Handschutz auf und werden kürzer geführt, wodurch sie besser ausbalanciert und leichter zu handhaben sind als andere Lanzen. Die Waffe ist seit Jahrhunderten fest mit dem legendären Eliteregiment der Ferdoker Lanzerinnen verknüpft, und während sich andernorts die Kinder mit Holzscheren befähigen, trifft man in der Gegend um Ferdok vielerorts solche, die einen Fetzen grünen Stoff um einen langen Stecken gebunden haben und mit ihren „Lanzen“ Schlachten zwischen Helden und orkischen Schurken nachspielen.



»In meiner Heimat gibt es eine Reiterlanze, die dieser ähnlich ist und auch mit farbigen Bändern geschmückt wird. Wäre ich Arbosch, würde ich jetzt sagen:

Es handelt sich um eine Nachahmung der Waffe meines Volkes.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Elenviner Reiterhammer

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Elenviner Reiterhammer	Hieb Waffen	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	2 Stn	120 HF	100 S

Waffenvorteil: Alle Rüstungen erhalten gegenüber einem Elenviner Reiterhammer einen Malus von -1 auf RS. Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Elenviner Reiterhammers einen Bonus von +1 TP sowie zusätzlich +1 AT.

Waffennachteil: Gegen Fußkämpfer erleidet der Träger eines Elenviner Reiterhammers einen Malus von -1 PA. Im Status *Eingeengt* sind AT und PA mit dem Elenviner Reiterhammer zusätzlich um jeweils 1 erschwert.

Ferdoker Kriegslanze

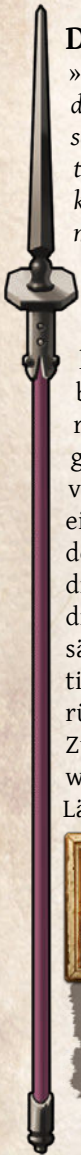
Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Ferdoker Kriegslanze	Lanzen	2W6+2	KK 16	+1/0	–	2,75 Stn	300 HF	120 S

Anmerkung Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einer Ferdoker Kriegslanze einen Malus von -2 RS.

Waffennachteil: Aufgrund der kurzen Führung der Lanze kann der Angegriffene nach einer erfolgreichen Verteidigung die Ferdoker Kriegslanze einen Passierschlag gegen den Reiter oder das Reittier ausführen.



Der Gratenfelser Ahlspieß

»Wir hätten alle unser Geld auf die Junkerin gewettet, wo sie doch ihre prächtige Plattenrüstung getragen hat. Aber mit seinem Ahlspieß hat der Kerl eine Lücke unter ihrer Schuterkachel gefunden und die Spitze tief hineingestochen. Da konnte die edle Dame ihr Schwert nicht mehr heben und musste sich geschlagen geben.«

—gehört in einem Wirtshaus am Greifenpass, neuzeitlich

Der Gratenfelser Ahlspieß verdankt seine Entwicklung der Suche nach einer Waffe, um die immer gebräuchlicher werdenden Plattenharnische erfolgreich überwinden zu können. Er weist eine lange, gerade und sehr dünne Klinge auf. Diese ist meist vierkantig, seltener dreikantig geschliffen und mit einer Tülle am hölzernen Schaft befestigt. Unterhalb der Klinge ist eine runde Parierscheibe angebracht, die zugleich als stabile Auflage dienen kann und über die sich bei einem Stich mit kurz geführtem Spieß zusätzlich mit der Hand Druck ausüben lässt. Bei einem tiefen Stich gegen einen bereits liegenden Schwergewehrten ist auch die Zuhilfenahme des Fußes möglich. Zur Abwehr von Angriffen ist der Ahlspieß dagegen weniger gut geeignet und aufgrund seiner geringeren Länge anderen Stangenwaffen gegenüber im Nachteil.



»Es ist wie ein niemals endender Wettlauf. Eure Ritter zwingen sich in immer dickere Eisenrüstungen, um sich zu schützen, und eure Waffenschmiede ersinnen immer neue Waffen, mit denen man sie dennoch verletzen kann.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Der Gratenfelser Malchus

»Alle mal herhören! Das ist ein Überfall! Also legt eure Geldkatten und euren Schmuck dort auf den Findlingsstein, sonst werdet ihr mit meinem guten Freund Malchus hier Bekanntschaft machen ...«

—Grambold Einsäckler, Wegelagerer an der Reichsstraße III, neuzeitlich

Eine vor allem in der nördlichsten Grafschaft der Nordmarken verbreitete Form des Breitschwerts ist der Gratenfelser Malchus, der sich in jüngerer Zeit auch unter den Flusspiraten einer gewissen Beliebtheit erfreut. Die breite, schwere Klinge ist einschneidig und wird zur Spitze hin breiter und bauchiger, was den Hieben mit dem Malchus besondere Wucht verleiht. Das Heft wird von einer breiten, leicht zur Klinge hin gebogenen Parierstange geschützt, während der wuchtige, häufig verzierte Rundknauf für stumpfe Schläge genutzt werden kann. Die Kopflastigkeit und das Gewicht sind Stärke und Schwäche des Schwertes zugleich. Einerseits ermöglichen sie Schläge, die auch einem schwer gepanzerten Gegner gefährlich werden können. Andererseits erschweren sie aber auch die Handhabung im Kampf gegen flinke Fechter wie auch im dichten Handgemenge, wenn die Möglichkeit fehlt, mit der Waffe richtig auszuholen.



»Ist dieser Malchus im Grunde nicht eigentlich ein besonders schweres Haumesser?«

—Bruder Hilbert, Peräinegeweihter



»Ganz so einfach ist es nicht, Hilbert. Äußerlich mögen sie sich ähnlich sehen, aber wenn es im Kampf hart auf hart kommt, dann ist mir der Malchus allemal lieber.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Gratenfelser Ahlspieß

Komplexität: komp (1 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Gratenfelser Ahlspieß (2H)	Stangenwaffen	1W6+3	GE/KK 14	0/-1	lang	3,5 Stn	150 HF	120 S

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Gratenfelser Ahlspieß einen Malus von -1 RS.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger des Gratenfelser Ahlspieß einen Malus von 2 auf PA.

Gratenfelser Malchus

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Gratenfelser Malchus	Schwerter	1W6+3	GE 16 / KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	80 HF	130 S

Waffenvorteil: Führt der Träger des Gratenfelser Malchus das Manöver **Wuchtschlag** (oder ein Manöver, für das der **Wuchtschlag** eine Voraussetzung ist) aus, erhält er einen Bonus von +1 TP.

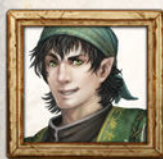
Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Raufen erleidet der Träger des Gratenfelser Malchus einen Malus von 1 auf PA.

Der Ingerimmshammer



»Ein Hammer ist niemals nur ein Hammer. Er ist zugleich auch all das, was du mit ihm zu erschaffen vermagst – oder zu zerstören.«
—aus den Unterweisungen der Sephira Eissenlieb, Hüterin der Flamme zu Angbar, Oberhaupt der Ingerimmkirche, neuzeitlich

Traditionelle Insignie und Ritualwaffe der Ingerimmgeweihten ist der Ingerimmshammer, ein kunstvoll mit Gravuren und Ornamenten verzierter Schmiedehammer, der als geweihte Waffe auch Dämonen verletzen kann. Viele dieser Schmiedehämmer finden neben ihrer rituellen Funktion regelmäßig auch als Arbeitsinstrumente oder Waffen im Kampf Verwendung. Insbesondere in den Bingen der Angroschim sind aber auch reine Zeremonialhämmer bekannt, die meist komplett aus Metall gefertigt sind. Diese gewissenhaft gehüteten Stücke sind mitunter mehrere tausend Jahre alt, und die Sagen und Legenden, die sie wie ein reicher Schmuck umgeben, berichten von Heldentaten und Abenteuern, die bis in die Ursprünge des kleinen Volkes zurückreichen. Im Kampf eignet sich der Ingerimmshammer insbesondere für massive Angriffe mit großer Wucht, etwa um Schilde zu zertrümmern und Rüstungen zu verbeulen. Durch die klassische Hammerform ist er allerdings stark kopflastig, womit eine gewisse Schwerfälligkeit einhergeht.



»Uff, der Hammer ist wirklich schwer. He, ist ja schon gut, ich habe ihn nur mal kurz probeweise in die Hand genommen. Ich leg' ihn ja schon wieder zurück.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Die Isenhager Armbrust

»Ich konnte mich mit eigenen Augen davon überzeugen, dass der Bolzen einen als Demonstrationsobjekt auf einem Holzblock befestigten Kürass glatt durchschlagen hat. Bei dem Versuch, den Schuss mit eigener Hand einmal nachzuvollziehen, verfehlte ich bedauerlicherweise den Kürass und traf den danebenstehenden Knecht der Armbrustbauerin in das unglücklicherweise ungeschützte Bein. Sie scheint mir dieses bedauerliche Versehen ernstlich übel genommen zu haben, weshalb es mir leider nicht möglich war, ein Anschauungsobjekt für weitere Untersuchungen zu erstehen.«
—aus den Berichten des diplomatischen Gesandten Decius Paligan an seine Vorgesetzten in Al'Anfa, 1041 BF

Eine Waffe, die aus dem Austausch zwischen den Menschen und dem kleinen Volk entstanden ist, ist die Isenhager Armbrust. Sie ist gewissermaßen ein Mittelding zwischen der Leichten und der Schweren Armbrust, bei der die Wurfarme aus flexiblem Stahl gefertigt werden, den die Angroschim liefern. Diese Konstruktion verbindet ein hohes Zuggewicht mit großer Stabilität, sodass Bolzen, die mit einer „Isenhagerin“ verschossen werden, über eine beachtliche Reichweite verfügen und auf kürzere Distanz auch Plattenrüstungen durchschlagen können. Größter Nachteil der Isenhager Armbrust ist die Zeit, die es dauert, sie mit Hilfe von Steigbügel und Geißfuß, die direkt an der Konstruktion befestigt sind, zu spannen. Es dauert zwar nicht ganz so lange wie bei einer schweren Armbrust, doch ist die Zeit zwischen zwei Schüssen lange genug, um dem Schützen ernsthaft Sorgen zu bereiten, wenn der Feind bereits dichter herangekommen ist.



Ingerimmshammer

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Ingerimmshammer	Hieb Waffen	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.

Isenhager Armbrust

Komplexität: komp (4 AP)

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Isenhager Armbrust	Armbrüste	2W6+2	10 Aktionen	15/75/120	Bolzen	5,25 Stn	95 HF	270 S

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber der Isenhager Armbrust in der Reichweite *nah* einen Malus von -2 RS.

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz *weit* sinken die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 2W6-1, wenn der TP-Malus für die Reichweite *weit* miteingerechnet wird).

Der Koscher Kurzbogen

»Der Koscher Kurzbogen ist schon eine feine Sache. Handlich, praktisch und robust, geradeso wie die Bewohner des Landes. Und auch unsere Nachbarn in den Nordmarken wissen ihn zu schätzen, das kann man alle drei Jahre beim Großen Gratenfeller Schützenfest sehen.«

—Feligra Steinlettner, hügelzwegische Braugerevin, 1041 BF

Ursprünglich als reine Jagdwaffe entwickelt, hat sich der Kurzbogen im Kosch über die Jahrhunderte weit verbreitet und ist wegen seiner kompakten Größe auch bei den Zwergen der Region beliebt. Tatsächlich finden sich viele Exemplare, deren Metallhülsen mit hügelzwegischer Symbolik verziert sind oder entsprechende Schnitzereien aufweisen. Auch bei Flusspiraten und gemeinen Strauchdieben ist der Koscher Kurzbogen als kostengünstige und leicht zu transportierende Waffe beliebt und häufig anzutreffen, während die Vertreter von Recht und Gesetz meist eher auf die höhere Durchschlagskraft der Armbrust vertrauen.



»Ich wusste gar nicht, dass dein Volk auch Bögen benutzt, Arbosch. Das hast du nie erzählt.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Ach was, Zwerge haben Bögen nicht genutzt, seit sie sich erinnern können – und das ist bekanntlich eine sehr lange Zeit. Unsere kurzen Arme sind einfach nicht dafür gemacht, einen Bogen weit genug ausziehen, um einen Pfeil genügend zu beschleunigen. Außerdem sind Armbrüste unter den beengten Verhältnissen im Berg ohnehin handlicher. Das ist nur eine kurzlebige Mode unter den Hügelzwerge und wird sich niemals durchsetzen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwegischer Meisterschmied

Das Koscher und das Nordmärker Langschwert

»Manch berühmte Klinge haben die Flusslande hervorgebracht. Denkt nur an Hagronndriar, das einstige Familienschwert des Hauses Eberstamm, das Baduar vom Eberstamm vor der Schlacht von Brig-Lo seinem Waffenbruder Raul von Gareth vermachte. Seit diesen fernen Tagen wird es von einem Kaiser des Raulschen Reiches an den nächsten weitergegeben. Was? In der Schlacht von Wehrheim zerbrochen? Bist du wohl ruhig, Weib, ich erzähle die Geschichte! Papperlapapp, hört nicht auf eure Großmutter, Kinder. Es ist nicht wichtig, ob das Schwert zerbrochen ist. Wichtig ist allein, welche Heldentaten seine Träger mit ihm vollbracht haben. Also hört gut zu...«

—Großvater Grantel Kannenbäcker zu seinen Enkeln, neuzeitlich

Auch in den Flusslanden gilt das lange Schwert als eine der edelsten Waffen und als Standeszeichen des Adels. So entspricht das Nordmärker Langschwert dem klassischen Ritterschwert mit zwei Schneiden an einer geraden Klinge, die in eine feine Spitze ausläuft und eine Hohlkehle aufweist. Als Waffe des Adels sind Knauf und Parierstränge häufig mit praiosgefälliger Symbolik versehen. Das Nordmärker Langschwert ist vorzüglich dazu geeignet, leichte Rüstungen zu durchdringen und Waffen von vergleichbarer Länge zu parieren. Lange Spieße und schwere Waffen sind allerdings schwieriger abzuwehren. Das Koscher Langschwert ähnelt seinem nordmärkischen Zwilling, ist aber deutlich breiter und auch die Hohlkehle ist oft breit ausgeführt. Die meisten Exemplare weisen außerdem eine kurze Fehlschärfe auf. Insbesondere bei alten, über Generationen weitervererbten Waffen finden



Koscher Kurzbogen

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Koscher Kurzbogen	Bögen	1W6+3	1 Aktion	10/50/80	Pfeile	0,4 Stn	110 HF	45 S

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 1 weiteren Punkt (also insgesamt 1W6+1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Koscher Langschwert

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Koscher Langschwert	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stn	100 HF	200 S

Waffenvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebaffen oder Zweihandschwerter bekommt der Träger des Koscher Langschwerts einen Bonus von 1 auf PA.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Raufen erleidet der Träger des Koscher Langschwerts einen Malus von 1 auf PA.



sich erkennbar zwergische Einflüsse, so sind beispielsweise Klinge und Parierstange häufig mit Rogolan-Runen verziert. Das Koscher Langschwert ist massiv genug, um damit auch größere Schwerter und schwere Hieb Waffen parieren zu können. Im Kampf gegen leichte, schnelle Waffen ist der Träger hingegen wegen des höheren Gewichts der Waffe im Nachteil.



»Schwerter aus den Flusslanden sind nicht billig, aber ich sage euch, sie sind jeden Taler wert. Guter Stahl und gute Schmiedekunst, an einer solchen Klinge habt ihr ein Leben lang Freude.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich verstehe ja deine Begeisterung, aber du vergisst, dass nicht jeder von uns Spaß daran hat, jede übrig behaltene Münze gleich für ein neues Schwert auszugeben.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ja, das wohl! Manche von uns geben ihr Geld nämlich lieber für Äxte aus.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja

Die Nordmärker Mordaxt

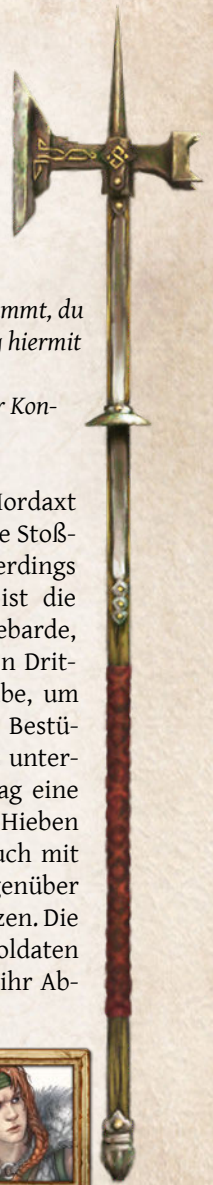
»Soso, eine Mordaxt ist das also? Und glaubst du etwa, damit lasse ich dich einfach so durchs Tor spazieren, damit du hier bei uns jemanden ermorden kannst? Es ist mir egal, ob das in den Nordmarken jeder zweite Söldner bei sich trägt. So ein Mordwerkzeug kommt mir nicht in unsere schöne Stadt. Die Axt ist kon... konfisi... Ach verdammt, du weißt genau, was ich meine. Jedenfalls ist das Ding hiermit beschlagnahmt!«

—Valpo Fuxfell, Stadtgardist aus Festum, bei einer Kontrolle am Stadttor, 1041 BF

Auf den ersten Blick ähnelt die Nordmärker Mordaxt der Hellebarde, besitzt sie doch wie diese eine Stoßspitze, an Stelle des Axtblatts verfügt sie allerdings über einen massiven Hammerkopf. Auch ist die Mordaxt ein gutes Stück kürzer als die Hellebarde, was ihre Handhabung vereinfacht. Im oberen Drittel des Schafts liegt eine runde Parierscheibe, um die Führhand des Trägers zu schützen. Die Bestückung mit Spitze und Hammerkopf eröffnet unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten. So vermag eine kundige Kämpferin, sowohl mit wuchtigen Hieben den Schild seines Gegners zu spalten, als auch mit Stichen der Stoßspitze den Distanzvorteil gegenüber einem Kämpfer mit kürzerer Waffe auszunutzen. Die Mordaxt ist insbesondere bei Söldnern und Soldaten des Schweren Fußvolks beliebt, zumal auch ihr Abschreckungswert nicht zu unterschätzen ist.

»Ja, das wohl! Manche von uns geben ihr Geld nämlich lieber für Äxte aus.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



Nordmärker Langschwert

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Nordmärker Langschwert	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	105 HF	200 S

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 3 oder niedriger erhalten gegenüber einem Nordmärker Langschwert einen Malus von -2 RS.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter bekommt der Träger des Nordmärker Langschwerts einen Malus von 1 auf PA.

Nordmärker Mordaxt

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Nordmärker Mordaxt (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	2,25 Stn	180 HF	140 S

Waffenvorteil: Kämpfer mit Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen und Schwerter erleiden gegen Träger der Nordmärker Mordaxt einen Malus von 1 auf PA. Das Manöver *Schildspalter* lässt sich mit der Nordmärker Mordaxt durchführen, auch wenn die Kampftechnik Stangenwaffen dies eigentlich nicht gestattet.

Waffennachteil: Das Manöver *Pikenwall* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 154) ist mit der Nordmärker Mordaxt um 1 Punkt zusätzlich erschwert.

Rüstzeug

Der Koscher Gambeson



»Gebt fein Acht, denn das hier ist keine zweitklassige Ware, wie man sie Euch womöglich im Außerkosch aufschwätzen würde. Oh nein, dieses gute Stück ist echt koscher. Bester Leinenstoff, gefüttert mit Rosshaaren und verstärkt mit stabilen Lederstreifen und eisernen Nieten. Eine bessere Arbeit werdet ihr nirgendwo finden.«
—gehört auf dem Markt in Angbar, neuzeitlich

Wenngleich die Schmiedekunst in den Flusslanden einen hohen Stellenwert einnimmt, kann sich auch in den Nordmarken und im Kosch nicht jeder Streiter eine teure Metallrüstung leisten. So ist vor allem bei Dorfbütteln und den Landwehraufgeboten des örtlichen Adels, aber auch bei Straßenräubern und Flusspiraten der Koscher Gambeson weit verbreitet. Der wattierte Waffenrock, wie man ihn im Kosch anfertigt, besitzt eingesteppte Röhren, die mit Hanf oder Rosshaar gefüllt sind. Zusätzlich werden diese Polster mit aufgenähten Lederstücken und Metallnieten verstärkt, was die Schutzwirkung der Rüstung gegenüber Hieben verstärkt. Aufgrund seiner einfachen Machart lässt sich der Waffenrock leicht ausbessern und reparieren. Ein Vorteil gegenüber Metallrüstungen besitzt der Koscher Gambeson außerdem in kalten Nächten unter freiem Himmel und im Winter, vermag er es doch, seinen Träger vorzüglich warm zu halten.



»Recht bequem, so ein Koscher Gambeson. Ich glaube, daran könnte ich mich gewöhnen.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Der Albenhuser Plattenharnisch



»Rena steht also diesem Flussgardisten gegenüber, aber mit ihrem Säbel ist einfach kein Vorbeikommen an seinem Schwert. Und wo es ihr doch einmal gelingt, gleiten ihre Hiebe am Kürass des Burschen ab. Da habe ich mich von hinten an ihn herangeschlichen und ihm die Klinge in den Rücken gestossen. Da hat ihm der Plattenharnisch vor der Brust auch nichts mehr genützt.«
—Wolfrida Klingenbruch, Flusspiratin am Großen Fluss, 1039 BF

Seit geraumer Zeit haben sich Plattenrüstungen in den Nordmarken auch bei den Fußtruppen und leichten Reitereinheiten durchgesetzt. Besonderer Beliebtheit erfreut sich dabei der Albenhuser Plattenharnisch, eine regionale Variante des Kürasses, die in den Waffenschmieden in Albenhush und Elenvina in großer Zahl hergestellt wird. Kernstück der Rüstung ist eine robuste Metallschale, die häufig mit göttergefälligen oder patriotischen Gravuren verziert ist. Sie wird vor die Brust geschnallt und durch gepolsterte Lederriemen am Rücken des Trägers befestigt. Der Plattenharnisch schützt Brustkorb, Bauch und Schultern beinahe ebenso effektiv wie eine massive Plattenrüstung. Gegen Angriffe, die auf Arme, Beine und den Rücken zielen, bietet er dagegen kaum Schutz. Ein Vorteil ist das vergleichsweise geringe Gewicht der Rüstung, die ihren Träger im Kampf und auf dem Marsch weit weniger einschränkt als eine schwere Plattenrüstung.



»Eine Rüstung, die meinen Rücken ungeschützt lässt, die verursacht mir ein flaves Gefühl im Magen. Und mag der Brustharnisch auch noch so schön verziert sein.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Koscher Gambeson				Komplexität: einf	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Koscher Gambeson	2	1	–	3,25 Stn	80 S
Anmerkung Der Koscher Gambeson ist eine Variante der Stoffrüstung.					

Rüstungsvorteil: Ein Koscher Gambeson verfügt über einen Kälteschutz von 1. Gegen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Koscher Gambeson mit RS 3.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen sowie Bolzen und Pfeile schützt der Koscher Gambeson nur mit RS 1.

Albenhuser Plattenharnisch				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Albenhuser Plattenharnisch	6	3	–	12 Stn	275 S
Anmerkung Der Albenhuser Plattenharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung.					

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Lanzen schützt der Albenhuser Plattenharnisch mit einem RS von 7.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Albenhuser Plattenharnisch nur mit einem RS von 3. Gegenüber Angriffen von hinten schützt der Albenhuser Plattenharnisch nur mit einem RS von 1.

Die Nordmärker Ritterrüstung

»In der Tjoste sollte ich dann also gegen eine Streiterin aus den Nordmarken antreten. Sie trug eine schwere Plattenrüstung, eine wirklich ausgezeichnete Arbeit. Ich habe das prächtige Stück in Gedanken schon in meinem Rittersaal bei den anderen Trophäen an der Wand hängen sehen. Aber ich hätte den Sieg nicht vor dem Kampf feiern sollen. Am Abend zuvor habe ich wohl zu tief in den Becher geschaut, denn sie hat mich im zweiten Lanzengang aus dem Sattel gestoßen. Rondra sei es geklagt, das hätte wirklich besser laufen können.«

—Baron Alwan von Unterallertissen-Rabenmund auf dem Großen Kaiserturnier zu Gareth, 1041 BF

In den Nordmarken steht das Ritterschicksal noch immer in voller Blüte, und jene Frauen und Männer, die die Auszeichnung des Ritterschlags empfangen haben, tragen voller Stolz ihre schwere Plattenrüstung. Nicht selten handelt es sich dabei um alte Erbstücke, die sich seit vielen Generationen in Familienbesitz befinden und im Laufe der Zeit immer wieder ausgebessert und ergänzt wurden, um sie den Bedingungen auf dem Schlachtfeld anzupassen. Die Nordmärker Ritterrüstung ist eine Ganzkörperrüstung, die aus bestem Stahl gefertigt wird und ihrem Träger einen exzellenten Schutz bietet. Die Plattenstücke sind so geformt, dass sie nicht nur schweren Hieben standhalten können, sondern auch schwächere Hiebe leichter abgleiten lassen. Der Preis für dieses Maximum an Panzerung ist allerdings ein beachtliches Gewicht von 38 Stein und mehr, das die Beweglichkeit des Streiters einschränkt und ihn insbesondere beim Kampf zu Fuß schwerfälliger und langsamer agieren lässt.



Während ältere Exemplare vereinzelt noch die Gelenke ungeschützt lassen, um dem Ritter ein höheres Maß an Bewegungsfreiheit zu ermöglichen, sind die neueren Modelle so konstruiert, dass sie keine Blöße für eine Klinge bieten. Die Rüstungsteile sind dazu entweder an einer stabilen Aufhängung aus Lederriemen angebracht, die an der wattierten Unterkleidung des Kämpfers befestigt sind, oder die einzelnen Metallplatten sind so passgenau miteinander vernietet, dass buchstäblich jede Stelle des Körpers geschützt ist. Als Königsdisziplin der Harnischmacher und Plattner gilt es, die einzelnen Rüstungsteile so geschickt aneinander und an die Statur des Trägers anzupassen und mit flexiblen Führungsschienen zu versehen, dass die möglichen Verschiebungen der kleineren Metallplatten untereinander durch das Geschübe festgelegt sind.

»Ich kann wirklich nicht verstehen, warum sich jemand freiwillig in so viel Eisen einsperren lässt. Kein Wunder, dass die meisten nordmärkischen Adligen so verbohr sind.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Ja, sonderlich gut bewegen kann man sich damit bestimmt nicht.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

»Aber wenn ihr auf dem Schlachtfeld steht und der Feind von allen Seiten auf euch einstürmt, dann ist so eine Ritterrüstung eine gute Lebensversicherung. Da kommt so leicht kein Treffer durch, das könnt ihr mir glauben.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Nordmärker Ritterrüstung

Komplexität: komp (3 AP)

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Nordmärker Ritterrüstung	7	4	–	38 Stn	2.200 S

Anmerkung Die Nordmärker Ritterrüstung ist eine Variante der Gestechrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Raufen und Schwerter schützt die Nordmärker Ritterrüstung mit einem RS von 8.

Rüstungs Nachteil: Als Fußkämpfer erleidet der Träger einer Nordmärker Ritterrüstung zusätzliche Abzüge von jeweils –1 auf GS und INI.

Zwergisches Arsenal

Das Hügelschwert

»Eine wirklich praktische Waffe, solide und handlich, wie sich das gehört. Und man kann damit auch hervorragend Schinken schneiden. Ich habe auch eines, aber das liegt zu Hause, ganz unten in der Kiste mit meiner Sammlung seltener Handmühlen.«

—Feligra Steinlettner, Hügelschwert Braugrevin, 1038 BF

Das Hügelschwert besitzt eine gerade, beidseitig geschliffene Klinge, die von einer kurzen, aber massiven Parierstange abgeschlossen wird. Klinge, Parierstange und der breite Knauf sind häufig mit Rogolan-Runen verziert. Zwar besitzen nicht wenige Hügelzwerg im Kosch ein solches Kurzschwert, aufgrund ihrer friedfertigen Gesinnung tragen es die meisten jedoch nicht tagtäglich am Gürtel, sondern verwahren es sorgsam poliert in einer Truhe unter dem Bett oder als Raumschmuck über dem Kamin ihres Hügelhauses. Es eignet sich gut für den Kampf in engen Gängen und niedrigen

Räumen, während man einem Gegner mit einer langen Waffe auf offenem Feld damit nur schwer beikommen kann. Das Hügelschwert ist an die Proportionen des kleinen Volkes angepasst, sodass es Nichtzwerge schlecht ausgewogen erscheint und für diese nur schwer zu führen ist.



»Ja, sehr zwergisch das Schwert. Sehr ... kurz.«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Pass bloß auf!«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer

Der Lûrer Lindwurmschläger

»Der Lindwurmschläger ist das beste Beispiel dafür, dass es nicht auf die Größe ankommt. Man muss weder ein Riese sein, noch bedarf es einer großen Axt, um Heldentaten zu vollbringen. Es kommt einzig darauf an, was in einem steckt. Und wenn das richtige in einem steckt, dann kann sogar ein einzelner Angroscho einen Drachen zu Fall bringen.«

—Zandrosch Sohn des Gandrosch, ambosszwergischer Söldner, neuzeitlich



Der Lindwurmschläger ist das traditionelle einhändige Kampfbeil des Zwergenvolks, und keine andere Einhandwaffe ist unter den Angroschim weiter verbreitet. Er besitzt einen kurzen, eisenverstärkten Stiel und ein gebogenes, lang nach unten auslaufendes Blatt. Einige Varianten weisen zusätzlich einen Dorn auf, der hervorragend dazu geeignet ist, um eine Lücke zwischen Drachenschuppen, aber auch zwischen Rüstungsplatten zu reißen. Der Griff ist durch seine Größe und Machart speziell für die Hand eines Zwerges ausgelegt, weshalb die Waffe für Menschen unhandlich und schwer zu führen ist. Unter den Angroschim heißt es, die besten Lindwurmschläger würden in der ambosszwergischen Siedlung Lûr gefertigt. Ebenso alt wie die Form des Lûrer Lindwurmschlägers ist die daran ausgerichtete zwergische Kampfkunst, deren Schwerpunkt im Kampf gegen große Kreaturen wie den namensgebenden Lindwurm liegt. Oft wird eine solche Axt innerhalb einer Familie von Generation zu Generation weitergegeben und ist nicht nur sorgfältig gehütetes Erbstück, sondern auch Gegenstand zahlreicher Heldengeschichten und Familienerinnerungen.

Hügelschwert

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Hügelschwert	Schwerter	1W6+1	GE/KK 14	0/0	kurz	0,75 Stn	50 HF	140 S

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Hügelzwerg angehören.

Waffenvorteil: In beengter Umgebung (siehe **Regelwerk** Seite 35/36) erleidet ein Gegner des Trägers des Hügelschwerts einen zusätzlichen Abzug von 1 auf PA.

Waffennachteil: Wird ein Hügelschwert von Nichtzwerge geführt, erhält es einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Im Kampf gegen Waffen mit Reichweite lang vergrößert sich für den Kämpfer mit dem Hügelschwert der Malus auf AT zusätzlich um 1.

Lûrer Lindwurmschläger

Komplexität: komp (3 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Lûrer Lindwurmschläger	Hiebaffen	1W6+4	KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	50 HF	90 S

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerg angehören.

Waffenvorteil: AT gegen Wesen der Größenkategorie groß und riesig sind um 1 erleichtert.

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

Der Muroloscher Zwergenschlägel

»Sein Alter verlieh ihm hohe Weisheit. Sein Mut und seine Beharrlichkeit waren vorbildlich, ja, er war ein Musterbild an Standhaftigkeit und Beständigkeit und besaß noch viele weitere Tugenden. Er war trinkfest und ein begnadeter Schmied. Und, bei Angrosch, er war ein Meister, im Umgang mit dem Zwergenschlägel.«
—aus der Totenrede des geachteten Zwergenkriegers Dergam Sohn des Dabrasch, neuzeitlich

Der Muroloscher Zwergenschlägel ist ein beidhändig geführter Kriegshammer der Angroschim, der zu den gefürchtetsten Waffen des kleinen Volkes gehört. Er ist von seinen Proportionen her auf zwergische Kämpfer zugeschnitten, weshalb er auf Menschen unhandlich und stark kopflastig wirkt. Der massive Hammerkopf ist mit breiten Stahlbändern am Ende eines Griffs aus gehärtetem Holz befestigt. Er besitzt sowohl eine flache Seite, als auch eine Dornenspitze und eignet sich besonders für wuchtige Hiebe, die Schilde zertrümmern, Drachenschuppen bersten und Knochen splintern lassen. Ungeachtet seiner Größe lässt er sich auch in beengter Umgebung noch recht gut einsetzen. Gleichwohl erfordert das effektive Führen eines Zwergenschlägels viel Übung, weshalb man diese Waffe meist eher bei älteren Angroschim antrifft, die ihre Kampfkunst über die Jahrzehnte verfeinert haben.



»Ja, da schaut ihr. Diesen Zwergenschlägel habe ich selbst geschmiedet.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosswergischer Meisterschmied

Der Senaloscher Sehnenschneider

»Als der Drache gewahr wurde, dass die Krieger der Binge die Engstelle nicht verteidigten, da sank er tiefer und landete in der Klamme. Thorescha aber verharrte in ihrem Versteck, bis der Geschuppte direkt über ihr niederging. Dann erst sprang sie hervor und durchtrennte ihm die Sehnen seiner Hinterbeine.«

—aus der Sage der zwergischen Heldin Thorescha Tochter der Thorgrima, alte Überlieferung der Zwerge aus dem Eisenwald



Wie viele Waffen des kleinen Volkes hat auch der Senaloscher Sehnenschneider seinen Ursprung in der langen Tradition des Kampfes gegen Drachen und andere Geschuppte. Es handelt sich um eine einhändig geführte Doppelblattaxt, die von den Menschen wegen ihrer augenfälligen Ähnlichkeit zur Handaxt der Thorwaler auch als Zwergenskraja bezeichnet wird.

Tatsächlich haben aber die Thorwaler Form und Machart der Axt von den Zwergen übernommen. Zwischen dem beidseitigen Axtblatt verfügt der Sehnenschneider über eine solide Dornenspitze, mit der auch Stiche möglich sind. Im Kampf gegen Drachen lässt sich der Dorn zum Durchstechen und Heraushebeln von schützenden Schuppen verwenden, um dann mit dem scharfen Axtblatt die offenliegenden Sehnen und Knochen zu attackieren. Wegen ihrer kompakten Größe und der Möglichkeit, den Gegner auch mit Stichen anzugreifen, eignet sich der Senaloscher Sehnenschneider auch gut für den Kampf in beengter Umgebung.

Muroloscher Zwergenschlägel

Komplexität: komp (4 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Muroloscher Zwergenschlägel (2H)	Zweihandhiebaffen	1W6+6	KK 13	0/-1	mittel	3 Stn	120 HF	140 S

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosswerge angehören.

Waffenvorteil: Führt der Träger des Muroloscher Zwergenschlägels das Manöver *Wuchtschlag* (oder ein Manöver, für das der *Wuchtschlag* eine Voraussetzung ist) aus, erhält er einen Bonus von +2 TP. In beengter Umgebung (siehe **Regelwerk** Seite 35/36) erleidet der Träger des Muroloscher Zwergenschlägels nur einen Abzug von 3 auf AT und PA (statt 4).

Waffennachteil: Wird ein Muroloscher Zwergenschlägel von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Die Manöver *Finte* und *Wuchtschlag* sind zusätzlich um 1 erschwert.

Senaloscher Sehnenschneider

Komplexität: komp (1 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Senaloscher Sehnenschneider	Hiebaffen	1W6+3	KK 13	0/-1	mittel	2 Stn	60 HF	100 S

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Erzzwerge angehören.

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+3 TP. Rüstungen mit RS 3 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS. In beengter Umgebung (siehe **Regelwerk** Seite 35/36) erleidet der Träger des Senaloscher Sehnenschneiders nur einen Abzug von 2 auf AT und PA (statt 4).

Waffennachteil: Wird ein Senaloscher Sehnenschneider von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtaffen, Schwerter und Hiebaffen erleidet der Träger des Senaloscher Sehnenschneiders einen Malus von 1 auf PA.



»Seht mal, eine Zwergenskraja. Das ist eindeutig mal eine Waffe, die die Zwerge von uns Thorwalern übernommen haben. Das sieht man schon am Namen, das Wort Skraja stammt nämlich aus dem Thorwalschen.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Ach was. Es ist wohl eher so gewesen, dass deine Leute sich die Waffe bei den Angroschim abgeschaut haben, und irgendein Großling, der keine Ahnung von der Geschichte seiner Ahnen hatte, hat sich dann diese seltsame Bezeichnung für den Sehnenschnaider ausgedacht.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Die Waldwachter Armbrust

»Obwohl ich eine erhebliche Summe Goldes in Aussicht stellte und ihn zudem meiner persönlichen Wertschätzung für ihn und sein Volk krummbeiniger Artgenossen versicherte, war der Zwerg seltsamerweise nicht bereit, mir seine Armbrust zu verkaufen. Ich hatte jedoch die Möglichkeit, eine recht detailgenaue Zeichnung der Waffe anfertigen zu lassen, die ich meinem Schreiben beifüge. Zu berücksichtigen ist allerdings, dass die Waffe für die kleinen kurzfingerigen Hände eines Zwerges konstruiert ist, bei einem Nachbau wären daher wohl Länge und Umfang des Schafts anzupassen.«

—aus den Berichten des diplomatischen Gesandten Decius Palignan an seine Vorgesetzten in Al'Anfa, 1041 BF

Das kleine Volk kennt die Armbrust bereits seit mehr als 7000 Jahren. Die bevorzugte Fernkampf-Waffe der Zwerge aus dem Amboss ist eine schwere Windenarmbrust, deren Konstruktion in den letzten Jahrtausenden immer weiter perfektioniert wurde. Sie zeichnet sich durch eine robuste Verarbeitung, sorgfältige Ausbalancierung und hohe Haltbarkeit aus. Auf kurze Distanz vermag ein mit dieser Armbrust verschossener Bolzen selbst Drachenschuppen und Plattenrüstungen zu durchdringen, bei größerer Entfernung lässt die Durchschlagskraft dagegen spürbar nach. Die Waldwachter Armbrust ist auf zwergische Körpermaße zugeschnitten und daher für Angehörige anderer Völker unhandlich in der Bedienung. Die Konstruktion der Waffe diente aber als Vorbild für die Schweren Armbrüste menschlicher Fertigung, die freilich nur selten die Qualität des Originals erreichen.

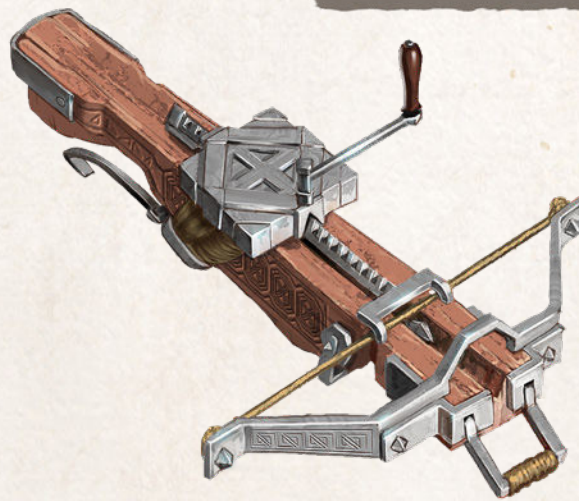
»Diese Armbrust hat eine ganz ordentliche Reichweite, da kann man sich selbst in der Luft nicht sicher fühlen.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Ja, Armbrüste wurde einst entwickelt, um gegen fliegende Gegner gerüstet zu sein und das Drachengezücht auch am Himmel bekämpfen zu können. Der große Vorteil der Waldwachter Armbrust ist jedoch ihre Durchschlagskraft auf kurze Distanz – da durchschlägt sie auch Drachenschuppen, und zwar mühelos!«

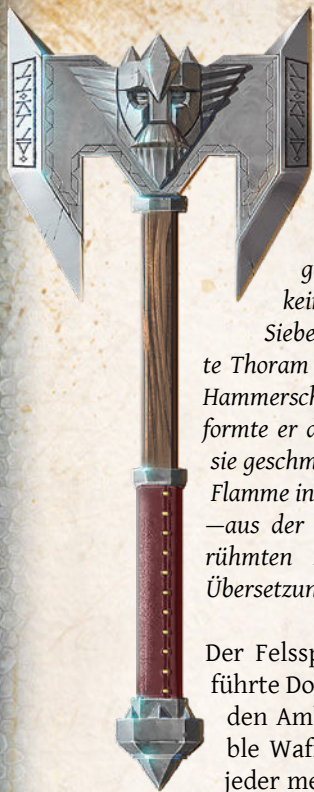
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Waldwachter Armbrust						Komplexität: komp (4 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Waldwachter Armbrust	Armbrüste	2W6+6	14 Aktionen	15/75/120	Bolzen	6,5 Stn	65 HF	400 S
Anmerkung		Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerge angehören.						

Waffenvorteil: Bei Schüssen auf Distanz *nah* steigen die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+8, wenn der TP-Bonus für die Reichweite *nah* miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Wird eine Waldwachter Armbrust von Nichtzwerge geführt, erhält sie einen Malus von -2 auf FK und TP. Bei Schüssen auf die Distanz *weit* und bei Zielen mit RS 2 oder mehr sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+4, wenn der TP-Malus für die Reichweite *weit* miteingerechnet wird).



Der Waldwachter Felsspalter

» Und wenn in diesen Tagen auch große Schätze geschaffen wurden – kunstfertige Handwerksstücke, vollendet gearbeitete Werkzeuge und hervorragend geschmiedete Waffen –, so kam doch keiner dem Felsspalter Silberflamme gleich.

Siebenmal siebenmal sieben Tage arbeitete Thoram Sohn des Tharin in den Schmieden von Hammerschlag. Aus dem besten Toschkrihl-Stahl formte er die Klinge, und achtmal achtfach wurde sie geschmiedet. Und in Mondsilber war Angroschs Flamme in die Klinge graviert.«

—aus der ambosszwerghischen Sage über den berühmten Felsspalter Silberflamme, neuzeitliche Übersetzung aus dem Rogolan

Der Felsspalter, die mächtige beidhändig geführte Doppelblattaxt der Angroschim, gilt bei den Ambosszwerghen nicht nur als respektable Waffe, deren Führung bei weitem nicht jeder meistern kann. Er ist zugleich auch besonderes Statussymbol für einen Anführer oder verdienten Veteranen. Und so verwundert es kaum, dass die meisten Exemplare des Waldwachter Felsspalters reiche Verzierungen tragen. Die schweren Axtblätter sind an einem Stiel aus lederumwickeltem und metallverstärktem Holz befestigt. Oberhalb der Axtblätter wie auch am unteren Ende des Stiels befindet sich ein spitzer Dorn, der insbesondere im dichten Schlachtgetümmel von Nutzen ist, da der Träger seinen Gegner mit jedem Ende der Waffe angreifen kann. Die Axt eignet sich hervorragend für wuchtige Schläge, und der Felsspalter trägt seinen Namen nicht zu Unrecht, lässt sich mit ihm doch tatsächlich massiver Stein spalten.

Der Xorloscher Wurmspieß

»Wo ein Wurm ist, da ist auch ein Wurmspieß.«

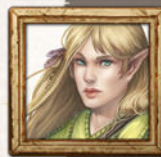
—altes zwergisches Sprichwort

Wie viele der traditionellen Kriegswaffen der Angroschim wurde auch der Xorloscher Wurmspieß ursprünglich für den Kampf gegen Drachen und andere große Kreaturen entwickelt. In seiner Form ähnelt er der bei den Menschen verbreiteten Partisane, ist vermutlich sogar Vorlage für deren Entwicklung gewesen. Wie für die Waffen des kleinen Volkes üblich, ist er jedoch deutlich kürzer und robuster als die meisten menschlichen Spieß-Konstruktionen. So sind Stiel und Klinge außerordentlich schwer verstärkt, und der Wurmspieß weist neben den schlanken Blättern der Stoßspitze noch zwei angeschärftete Seitenklingen auf. Diese sollen in erster Linie ein zu weites Eindringen des Stichs verhindern, kann dies doch im Falle eines tobenen Drachen leicht zum Verlust der Waffe führen. Gleichzeitig lassen sie sich aber auch nutzen, um einen langgezogenen seitlichen Hieb auszuführen. Häufig besitzt der Xorloscher Wurmspieß außerdem einen eisernen Handschutz, um die Führhand des Trägers zu schützen.



»Eine klassische zwergische Jagdwaffe.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwerghischer Meisterschmied



»Für eine Jagdwaffe scheint mir dieser Spieß sehr massiv und schwerfällig.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Das liegt daran, dass die Wesen, die wir damit jagen, ziemlich groß sind.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwerghischer Meisterschmied

Waldwachter Felsspalter

Komplexität: komp (3 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Waldwachter Felsspalter (2H)	Zweihandhiebaffen	2W6+2	KK 12	0/-3	mittel	3,5 Stn	120 HF	220 S

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerge angehören.

Waffenvorteil: Die Manöver *Wuchtschlag* und *Hammerschlag* sind um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird ein Waldwachter Felsspalter von Nichtzwerghen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Bei den Manövern *Wuchtschlag* und *Hammerschlag* verkeilt sich der Felsspalter nach einem Patzer. Der Träger des Felsspalters muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* bestehen, um die Waffe wieder herauszuziehen. Eine Probe dauert 1 freie Aktion.

Xorloscher Wurmspieß

Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Xorloscher Wurmspieß (2H)	Stangenaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-3	lang	4,5 Stn	180 HF	150 S

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Erzzwerge angehören.

Waffenvorteil: Das Manöver *Festnageln* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 152) ist um 1 erleichtert. Gegen Drachen verursacht der Xorloscher Wurmspieß +1 TP.

Waffennachteil: Wird ein Xorloscher Wurmspieß von Nichtzwerghen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP.

Das Isnatoscher Kettengeflecht



»Bester Stahl, beidseitig geschliffen, seht ihr? Mit dieser Klinge durchdringt ihr jede Rüstung. Jedenfalls solange euer Gegner nicht ausgerechnet ein Isnatoscher Kettengeflecht am Leib trägt.«

—Roschima Tochter der Roschoka, erzzwergische Schmiedin, neuzeitlich

Das Isnatoscher Kettengeflecht, ein Kettenhemd aus zwergischer Fertigung, gilt zurecht als ein Meisterwerk unter den Rüstungen, das stets mit einem hohen Maß

Fachkenntnis und Sorgfalt hergestellt wird. Die wenigen Stücke, die in menschliche Hand gelangen, sind entweder Geschenke oder Auftragsarbeiten, die sich die Angroschim mit gutem Gold bezahlen lassen. Dementsprechend sind solche Kettenhemden auch in den Nordmarken und im Kosch, wo Menschen und Zwerge seit vielen Generationen in enger Gemeinschaft leben, keine Massware. Man findet sie in dieser Region allerdings deutlich häufiger als in anderen Teilen des Mittelreiches.

Dies gilt insbesondere im Isenhag, wo es einen hohen Anteil an zwergischen Schmieden und Rüstungsbauern gibt und die meisten dieser Kettenhemden gefertigt werden. Unter den Menschen der Flusslande ist diese Rüstung daher auch als Isenhager Kettengeflecht bekannt. Die Qualität eines zwergischen Kettenhemds zeigt sich sowohl im Material als auch in der Machart. So sind die Ringe aus hervorragendem, besonders hartem Stahl gefertigt, der dennoch leichter ist als gewöhnlicher Menschenstahl. Zudem sind die einzelnen Kettenglieder so kunstvoll miteinander verflochten, dass sie sich nicht einfach öffnen, wenn die Rüstung getroffen wird.

»Das ist wahre Qualität. Das hält ein Leben lang. Und vor allem erhält es dich am Leben. Aber bei den Preisen kann man als einfacher Söldner davon nur träumen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter



»Wenn du all das Geld gespart hättest, dass du über die Jahre beim Würfeln und beim Boltenspiel verloren hast ... dann würde es inzwischen wahrscheinlich sogar für ein solches Kettengeflecht reichen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



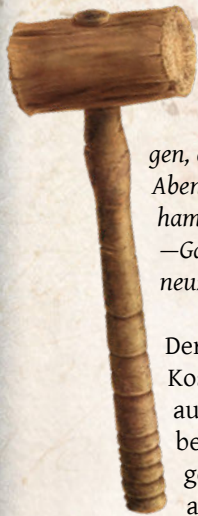
Isnatoscher Kettengeflecht				Komplexität: komp (2 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Isnatoscher Kettengeflecht	4	2	–	8 Stn	320 S
Anmerkung Das Isnatoscher Kettengeflecht ist eine Variante der Kettenrüstung. Um die Rüstung bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Erzzwerge angehören.					

Rüstungsvorteil: Gegen Ungeheuer verfügt das Isnatoscher Kettengeflecht über einen RS von 5. Einbußen auf GS und INI durch BE oder zusätzliche Abzüge von Rüstungen werden halbiert (abgerundet).

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt das Isnatoscher Kettengeflecht nur mit RS 3. Sinnesschärfe-Probe, um den Träger eines Isnatoscher Kettengeflechts zu bemerken, sind um 1 erleichtert.

Werkzeuge und Improvisierte Waffen

Der Holzhammer



»Rasch, eil dich, Wengell! Geh hinab in den Keller und hol ein frisches Fass Ferdoker Helles nach oben. Diese Abenteurer dort sehen aus, als hätten sie einen ordentlichen Durst mitgebracht. Und vergiss nicht auch den Holzhammer mitzubringen, damit ich das Fass anschlagen kann. Zumal, wenn Abenteurer im Haus sind, ist es nie verkehrt, den Holzhammer in Reichweite zu haben.«

—Gastwirtin Hamwiede Schotterbier zu ihrem Knecht, neuzeitlich

Der Holzhammer ist in den Nordmarken und im Kosch ein alltägliches Werkzeug, insbesondere auch unter den Gastwirten und Brauern, die ihn benutzen, um damit die Bierfässer anzuschlagen. Im Bedarfsfall lässt sich der Holzhammer auch als improvisierte Waffe, ähnlich wie eine Keule, führen. Zwar ist dies kaum die Waffe, um sich einem Kämpfer mit einer langen Klinge zu stellen, doch bei Kneipenschlägereien ist der Hammer ein probates Mittel, um Ruhe und Frieden wiederherzustellen. Manchmal genügt bereits der demonstrative Blick zum Holzhammer, um Raufbolde und Unruhestifter ihre Streitigkeiten vergessen zu lassen.

In den Flusslanden verbreitete Varianten des Holzhammers sind der Klopfkopf, der von den Tischlern und Zimmerern als Werkzeug genutzt wird und der Knüpfel, der eine rundumweisende Schlagfläche besitzt und bei der Arbeit der Küfer, Steinmetze und Bildhauer Verwendung findet.



»Bei uns gibt es ein Sprichwort: Wo ein Bierfass ist, da ist auch der Holzhammer nicht weit.«

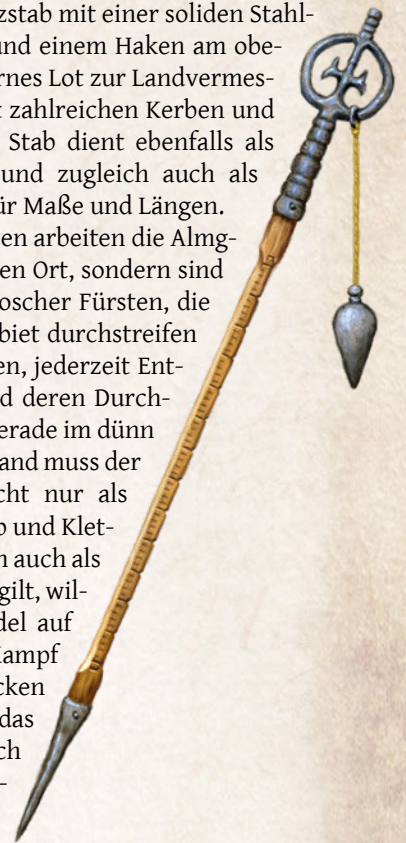
—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

Der Koscher Grevenstecken

»Und ob ich eine Amtfrau des Koscher Fürsten bin! Siehst du nicht meinen Grevenstecken, Bursche? Achte besser auf deinen Tonfall, sonst zeige ich dir, dass man das Lot nicht bloß zum Messen verwenden kann.«

—Padora Dinkelkorn, Koscher Almgrevin, 1040 BF

Ein Gebrauchsgegenstand, der in dieser Form wohl nur im Koscher Land zu finden ist, ist der Grevenstecken. Es ist Amtsinsignium, Werkzeug und Waffe der Almgreven, die über den Frieden unter den Bergbauern und die Einhaltung der Grenzziehungen wachen und daher bisweilen auch Grenzgreven genannt werden. Der Koscher Grevenstecken ist ein Holzstab mit einer soliden Stahlspitze am unteren Ende und einem Haken am oberen Ende, an dem ein eisernes Lot zur Landvermessung befestigt ist. Der mit zahlreichen Kerben und Markierungen versehene Stab dient ebenfalls als Vermessungsinstrument und zugleich auch als verbindliches Richtmaß für Maße und Längen. Im Gegensatz zu den Vögten arbeiten die Almgreven nicht an einem festen Ort, sondern sind wandernde Beamte des Koscher Fürsten, die das ihnen anvertraute Gebiet durchstreifen und die Vollmacht besitzen, jederzeit Entscheidungen zu fällen und deren Durchsetzung zu veranlassen. Gerade im dünn besiedelten Koscher Bergland muss der Grevenstecken daher nicht nur als Statussymbol, Wanderstab und Kletterhilfe, sondern bisweilen auch als Waffe herhalten, wenn es gilt, wilde Tiere oder Raubgesindel auf Abstand zu halten. Im Kampf lässt sich der Grevenstecken sowohl als Speiß, durch das massive Eisenlot aber auch als improvisierter Morgenstern verwenden.



Holzhammer							Komplexität: prim	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Holzhammer (i)	Hiebaffen	1W6+2	KK 14	-1/-3	kurz	0,5 Stn	50 HF	3 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

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

Koscher Grevenstecken							Komplexität: prim	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Koscher Grevenstecken (i)	Hiebaffen	1W3+1	KK 16	-1/-2	mittel	1,5 Stn	80 HF	18 S

Waffenvorteil: Bei einer Parade gegen einen Grevenstecken (egal ob gelungen oder misslungen) oder bei einer mit einem Grevenstecken parierten AT verhakt sich die andere Waffe im Lot des Grevensteckens – die nächste Aktion des Trägers der verhakten Waffe ist um 2 Punkte erschwert.

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

Das Schmiedewerkzeug

»So wie das Schwert die Königin unter den Waffen ist, so ist die Schmiedekunst die Königin des Handwerks. Denn so haben es der Herr Ingerimm und seine elf Geschwister in ihrer göttlichen Weisheit gefügt. Und deshalb besteht auch keinerlei Zweifel daran – und das sollte selbst für Euch, geschätzte Bäckersmeisterin Mehlteuer, verständlich sein –, dass uns Schmieden der Vorsitz im Zunfttrat zusteht.«

—Schmiedemeister Brunhold Glockenschlag im Zunfttrat einer Stadt in den Flusslanden, kurz bevor die erregte Diskussion über die Wahl des Zunftmeisters in eine handfeste Schlägerei ausartete

Wohl in keiner anderen Region Aventuriens gibt es so viele kundige Schmiede wie in den Flusslanden. Die Menschen im Kosch und in den Nordmarken haben, was die Schmiedekunst angeht, viel vom kleinen Volk gelernt. Und wenngleich Waffen und Werkzeuge aus zwergischer Fertigung an Kunstfertigkeit und Qualität noch immer vergleichbare Produkte aus Menschenhand übertreffen, so genießen Eisenwaren aus den Flusslanden doch einen hervorragenden Ruf in den angrenzenden Provinzen. Zum Handwerkszeug der Schmiede gehört zunächst der **Schmiedehammer**, der einen schweren Kopf an einem kurzen Stiel aufweist und dazu dient, dem heißen Stahl die gewünschte Form zu verleihen. Daneben ist der massive eiserne **Amboss** zu erwähnen, auf dem das Werkstück Gestalt annimmt. Außerdem braucht es

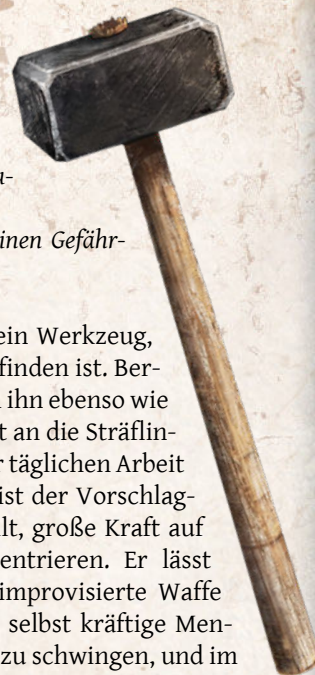


solide **Zangen** unterschiedlicher Größe, sowie weiteres variierendes Werkzeug, je nachdem, ob es sich um die Ausstattung einer Grob-, Huf-, Gold- oder Waffenschmiede handelt.

Der Vorschlaghammer

»Es tut mir leid, Freunde, aber da ist nichts zu machen. Das ist ein zwergisches Schloss, da breche ich mir nur meine Dietriche ab. Was wir jetzt brauchen, ist ein Vorschlaghammer.«

—ein ungenannter Abenteurer zu seinen Gefährten, neuzeitlich



Der große Vorschlaghammer ist ein Werkzeug, das überall in den Flusslanden zu finden ist. Bergleute und Steinmetze verwenden ihn ebenso wie Zimmerleute und Schmiede, selbst an die Sträflinge in den Steinbrüchen wird er zur täglichen Arbeit ausgegeben. Seinen Nutzen beweist der Vorschlaghammer immer dann, wenn es gilt, große Kraft auf einen einzelnen Punkt zu konzentrieren. Er lässt sich dementsprechend auch als improvisierte Waffe verwenden. Allerdings vermögen selbst kräftige Menschen ihn nur mit beiden Händen zu schwingen, und im Kampf gegen einen bewaffneten Kontrahenten stehen die Chancen schlecht, ist der Hammer doch zu massiv und sein unverstärkter Holzstiel zu bruchempfindlich, um damit eine gegnerische Waffe parieren zu können.

»Ein Werkzeug, das man mit Sorgfalt einsetzen muss. Wenn ein Schlag mit diesem Hammer fehlerhaft, kann er leicht Knochen zertrümmern.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»In einem Zweikampf würde ich keinen Heller auf den Kämpfer mit dem Vorschlaghammer setzen. Aber wenn du einer ganzen Gruppe wütender Handwerker gegenüberstehst, die ihre Hämmer dabei haben, dann überlegst du dir zweimal, ob du Streit mit ihnen suchst.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Schmiedewerkzeug

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Schmiedewerkzeug (i)	Hiebaffen	1W6+3	KK 14	–1/–2	mittel	1,5 Stn	55 HF	var.

Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger des Schmiedewerkzeugs ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Vorschlaghammer

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Vorschlaghammer (2H, i)	2W6+1	KK 14	–1/–4	mittel	5 Stn	80 HF	30 S	var.

Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger des Vorschlaghammers ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

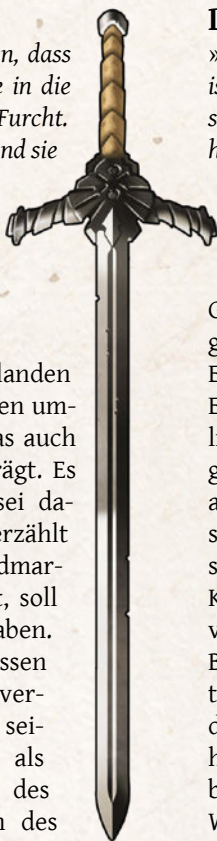
Besondere Gegenstände

Das Schwert Guldebrandt

»Als die schändlichen Orken aber erkannten, dass Guldebrandt, das Nordmärkische, gegen sie in die Schlacht geführt wurde, da befahl sie große Furcht. Kalte Angst erfüllte die Herzen der Krieger, und sie flohen, so sehr ihre Häuptlinge und Schamanen ihnen auch befahlen, gegen die nordmärkische Streitmacht zu kämpfen.«

—Großvater Grantel Kannenbäcker zu seinen Enkeln, neuzeitlich

Wohl keine andere Waffe in den Flusslanden ist derart von Legenden und Heldensagen umgeben wie das Schwert Guldebrandt, das auch den Beinamen „das Nordmärkische“ trägt. Es wurde in Drachenblut gehärtet und sei dadurch unzerbrechlich geworden, so erzählt man. Der Heilige Hlûthar von den Nordmarken, Held der ersten Dämonenschlacht, soll es vor mehr als 1600 Jahren getragen haben. Orks soll Guldebrandt abgrundtief hassen und ihnen niederhöllische Schmerzen verursachen, weshalb die Schwarzpelze seine Klinge fürchten. Zugleich zählt es als Richtschwert zu den Reichskleinodien des Raulschen Kaiserreichs. Als Insignium des Reichssenneschalls ist es den Herzögen der Nordmarken anvertraut, die dieses Amt seit vielen Jahren innehaben. Guldebrandt ist ein Bastardschwert altertümlicher Form, das sich sowohl einhändig als auch beidhändig führen lässt. Wenngleich man der Waffe die Jahrhunderte ansehen kann, ist die Klinge noch immer scharf und ohne Scharte.



Das Koschbasalt-Kästchen

»Nein, meine magische Hellsicht trägt mich nie. Das Artefakt ist nicht hier. Alle Gegenstände in dieser Schatzkammer sind so magisch wie Koschbasalt. Moment mal ... Das Kästchen dahinten ... Das ist tatsächlich aus Koschbasalt! Dort also hat der Schurke es versteckt.«

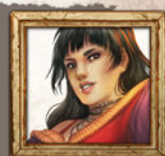
—Jocasta Dohlfelder, Magierin aus Elenvina, 1041 BF

Der Koschbasalt ist ein tiefgraues Gestein, das häufig regenbogenfarbenen schimmernde Einschlüsse aufweist. Er ist fast ausschließlich in den Koschbergen zu finden und aventurienweit für seine starke antimagische Wirkung bekannt. Kundige Steinschneider verstehen sich darauf, den Basaltstein in so dünne Platten zu zerschneiden, dass sich damit die Innenseiten von Kisten und Truhen auslegen oder sogar komplette Kästchen aus Koschbasalt anfertigen lassen. Diese eignen sich in besonderer Weise zur Verwahrung magischer Artefakte, schirmen sie deren Aura doch vollständig nach außen ab, sodass sie auch mittels Hellsichtmagie nicht mehr aufspürbar sind. Viele Kästchen dieser Art weisen aufwändige Verzierungen und zusätzliche Schutzrunen oder Götterzeichen auf. Meist sind sie zudem mit soliden Schlössern aus zwergischer Fertigung versehen, die jedem Unbefugten das Öffnen verwehren.



»Guldebrandt, ein Schwert aus Legenden und Heldensagen. Das wäre sicher ein ganz besonderes Gefühl, es einmal in den eigenen Händen zu halten.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»So ablehnend diese Söhne des Misstrauens uns Zauberkundigen auch gegenüberstehen, allein der mysteriöse Koschbasalt lässt eine Forschungsreise in die Flusslande schon lohnend erscheinen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Guldebrandt

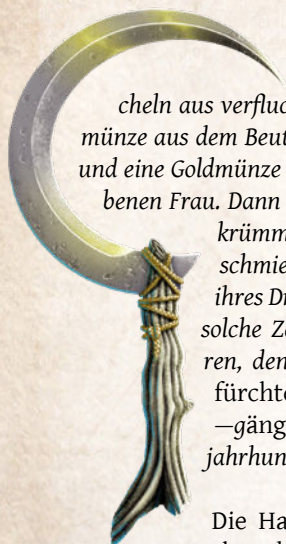
Komplexität: keine

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Guldebrandt (2H)	Zweihand-schwerter	1W6+8	KK 13	+1/-1	mittel	3,5 Stn	125 HF	unbezahlbar

Anmerkung Guldebrandt ist unzerbrechlich und setzt keinen Rost an. Orks erleiden 1 Stufe Schmerz für 1 Stunde, wenn sie mindestens 1 SP durch Guldebrandt erleiden. Diese Zustandsstufen sind kumulativ.

Waffenvorteil: Das Manöver Vorstoß verleiht dem Träger Guldebrandts einen Bonus von +3 AT (statt +2).

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



Die Druidensichel

»Die Waldhexer schmieden ihre Sichel aus verfluchtem Gold. Dazu nehmen sie eine Goldmünze aus dem Beutel eines im Sumpf ertrunkenen Mannes und eine Goldmünze aus dem Beutel einer am Galgen gestorbenen Frau. Dann vermengen sie beides im Schein des gekrümmten Madamals mit Krötendreck und schmieden es in kaltem Feuer mit dem Knauf ihres Druidendolches zu einer Sichelklinge. Eine solche Zaubersichel bringt allen, die sie berühren, den Tod, und selbst die Geister und Feen fürchten sie.«

—gängiger Aberglaube in den Flusslanden, jahrhundertealt und noch immer weitverbreitet

Die Haindruiden der Flusslande verfügen neben dem Druidendolch noch über ein weiteres Traditionsartefakt, die Druidensichel. Die stark gekrümmte Klinge aus Gold ist an einem Griffstück, aus meist unbearbeitetem, natürlich gewachsenem Holz befestigt. Die Druidensichel dient neben ihrer rituellen Funktion vor allem zum Anschneiden von Misteln und anderen Pflanzen. Zur Not lässt sie sich jedoch auch als Waffe verwenden, die durch die ihr innewohnende Zauberkraft auch magische Wesen zu verletzen vermag. Die Diener Sumus erschaffenen ein solches Artefakt in einem gemeinsamen Ritual, bei dem sie das Gold von beschworenen Elementarwesen herbeischaffen und in stillen Nächten, in denen das Madamal nur kelchförmig am Himmel steht, zur Sichelklinge formen lassen. Aufgrund ihrer magischen Natur hat die Goldene Sichel, wenngleich sie aus Metall gefertigt ist, keine einschränkenden Auswirkungen auf die Zauberkräfte der Druiden.

Wunderwerke der Mechanik

Falls ein Held ein Wunderwerk der Mechanik kaufen will, statt es selbst herzustellen, kann er dies bei einem zwergischen oder menschlichen Mechanikus tun.

Wunderwerk der Mechanik

Gegenstand	Gewicht	Preis	Komplexität
Abakus	0,5 Stn	10 S	einf
Armbrustfalle*	0,75 Stn	30 S	komp (3 AP)
Astrolabium	3 Stn	250 S	komp (2 AP)
Ausfahrbarer Regenschirm	1 Stn	20 S	komp (1 AP)
Fernrohr	1,25 Stn	150 S	komp (2 AP)
Flaschenzug, pro Rolle	1 Stn	15 S	komp (1 AP)
Kombinations-schloss	1,5 Stn	200 S	komp (3 AP)
Quadrant	0,75 Stn	70 S	komp (3 AP)
Sackuhr	0,25 Stn	800 S	komp (3 AP)
Spieluhr	0,25 Stn	400 S	komp (3 AP)
Springarm	1 Stn	40 S	komp (2 AP)
Vorhängeschloss	3 Stn	10 S	einf

*) Zusätzlich müssen noch die Kosten für eine entsprechende Armbrust und Munition gezahlt werden.



Koschbasalt-Kästchen

Komplexität: komp (2 AP)

Art	Gewicht	Preis
Koschbasalt-Kästchen	2 Stn	100 S

Regeltechnik: Das Koschbasalt-Kästchen gilt als mit Koschbasalt verkleidetes Behältnis und ist speziell so bearbeitet worden, dass es quasi unmöglich ist, mit Hellsichtmagie zu erkennen, was in dem Kästchen liegt. Außerdem können weder körperlose Wesen in das Kästchen eindringen, noch ist es Objekten im Inneren **möglich**, magische Effekte außerhalb des Kästchens zu entfalten.

Druidensichel

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Druidensichel	Hieb Waffen	1W6+2	KK 15	-2/-2	kurz	0,5 Stn	60 HF	70 S

Regeltechnik: Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* bei Verwendung einer Sichel einen Bonus von +1, wenn es um Ackerbau geht.

Waffenvorteil: Bei einer Parade gegen die Druidensichel (egal ob gelungen oder misslungen) oder bei einer mit einer Druidensichel parierten AT verhakht sich die andere Waffe. Die nächste Aktion des Trägers der verhakten Waffe ist um 2 Punkte erschwert.

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

Karmale Artefakte

Allgemeines zu Talismanen

- Talismane sind unzerbrechlich.
- Talismane können entweder in der Hand eines Geweihten der richtigen Tradition (in diesem Fall: Ingerimm) durch Karma aktiviert werden oder durch den Einsatz eines Schicksalspunkts. Dabei muss die Gottheit allerdings ihr Einverständnis geben, sie wird also einen Missbrauch durch Schurken verhindern, aber durchaus auch Nichtgläubigen einen Einsatz im Sinne ihrer göttlichen Ideale zugestehen.
- Um die genaue Wirkung zu bestimmen, würfeln Talismane mit einem FW von 18 gegen 14/14/14.
- Talismane können durch (namenlose, dämonische) Rituale entweiht werden. Danach kann man sie zerstören.
- Extrem mächtige (namenlose, dämonische) Rituale können Talismane auch pervertieren.

Die Laterne der Ilpetta Ingrasim

»Sankt Ilpetta habe ein Einsehen! Es ist einfach keine Geduld mehr unter den jungen Leuten! Du bist viel zu stürmisch zu Werke gegangen, Grاتفriede, deshalb ist dir das Werkstück zerbrochen. Du musst lernen, behutsamer und sorgfältiger zu arbeiten. Lass dir Zeit. Die Heilige Laterne zu Angbar ist auch nicht an einem Tag geschaffen worden. Und ihre Flamme brennt noch heute. Das ist wahre ingerimmgefällige Handwerkskunst, diesem Vorbild solltest du nacheifern.«
—Handwerksmeister Marborad Zweyfeldt zu seiner Lehrgesellin, 1035 BF



Ilpetta Ingrasim gilt als Heilige der Geduld, einer Tugend, die bei den Handwerkern und Mechanikern in den Flusslanden als wichtige Voraussetzung für die Erschaffung eines meisterlichen Werkstücks geachtet wird. Die von ihr gefertigte Laterne, mit der sie das Wohlgefallen des Schmiedegottes erlangte und im Jahre 776 BF zur Hüterin der Flamme wurde, gilt sowohl im menschlichen Ingerimmkult als auch im zwergischen Angroschkult als heiliges Artefakt. Traditionell wird die Laterne, in der eine immerwährende Flamme brennt, im Tempelraum des Angbarer Ingerimmtempels aufbewahrt, weshalb sie vielerorts auch als Heilige Laterne zu Angbar bekannt ist. Noch immer ruht der Segen Ingerimms auf ihr, und sie gewährt ihrem Träger sicheres Geleit durch einsturzgefährdete Höhlen und Bergwerksstollen. Die Laterne besteht aus einer robusten Konstruktion aus Zwergenstahl und ist kunstvoll mit filigraner Flammenornamentik verziert.

Beschreibung: eine kunstvoll geschmückte und mit Flammenornamenten verzierte Laterne aus Zwergenstahl

Wirkung: Die Laterne schützt in einem Radius von QS Schritt jeden vor einstürzenden Stollen und Höhlen. Sie kann zudem anzeigen, wo eine solche Gefahr besteht.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

Der Stein des Ingerimm

»In grauer Vorzeit erregten die Zwerge durch Streit, Zweifel und Uneinigkeit den Zorn Angroschs, und der Gott der Tiefe ließ die Erde unter Xorlosch erbeben. Was für uns Oberflächenbewohner bereits schrecklich sein kann, gilt umso schlimmer für Städte in der Tiefe. Feuerschlünde öffneten sich, Hallen, Bingen und Treppen stürzten ein, und die Zwerge glaubten den Untergang Deres nahe. Der Priester Humarasch Sohn des Ugin brachte, umgeben von Flammen, seine einzige Tochter und Erstgeborene dem Feuerigen zum Opfer dar. Tapfer trat das Mädchen in die Flammen, voll Vertrauen zu Angrosch. Ihr Vater jedoch weinte bittere Tränen, erwartete auf den Knien das Ende seiner Familie – doch Angroschs Zorn verschonte ihn, und anstelle seines Kindes fand er in den erkaltenden Flammen einen großen Brocken Mindorium, als habe Angrosch selbst das Mädchen entrückt und ihrem Vater zum Trost das Erz zurückgelassen. Dieses Metall hat die Sippe des Humarasch nie geschmiedet. Es wird heute noch im Tempel zu Angbar gehütet und kann von kundigen Geweihten zum Schutz vor Erdbeben gerufen werden.«



—Nacherzählung der zwergischen Legende, niedergelegt im Brevier eines reisenden Ingerimmgeweihten, neuzeitlich

Der Stein des Ingerimm ist ein uralter Talisman der Kirche des Feuergottes, dessen Entstehung mehr als 4000 Jahre zurückliegt. Es handelt sich um einen gewaltigen, etwa menschengroßen Erzbrocken aus Mindorium, der wachsam gehütet im Tempel der Ewigen Flamme in Angbar, dem Haupttempel der Ingerimmkirche, ruht. Die Geweihten Ingerimms können ihn zum Schutz vor Erdbeben, Feuersbrünsten und Vulkanausbrüchen herbeirufen.

Beschreibung: ein großer Brocken aus Mindoriumerz

Wirkung: In einem Radius von QS x 100 Schritt schützt der Stein Wesen und Objekte vor Erdbeben, Vulkanausbrüchen und Feuerbrünsten.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

Kleidung, Kunsthandwerk und Proviant

◦ Kleidung

• Grundsätzlich gilt, dass alle hier erwähnten Kleidungsstücke regeltechnisch als Normale Kleidung gelten, mit einem Rüstungsschutz sowie einer Belastungsstufe von 0.

das jahrhundertelange Zusammenleben mit meinem Volk hat die Menschen viel gelehrt, auch was einen vernünftigen Sinn für Kleidung und Bartracht angeht.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

»Die Menschen in den Flusslanden wissen, wie man sich kleidet. Überflüssigen Tand und neumodischen Firlefanzen, wie ihn die Leute weiter im Süden tragen, sucht man dort vergebens. Und die Männer tragen anständige Bärte, auch wenn diese natürlich nicht so prächtig sind wie die der Angroschim. Man sieht doch ganz eindeutig,

Für einfache Tagelöhner, Mägde und Knechte ist ein schlicht geschnittener **Kittel** aus Leinen oder Nesseltuch das wichtigste Kleidungsstück. Dazu tragen sie meist **Hosen**, die aus dem gleichen Material gefertigt sind, sowie einen lederen Gürtel, der alles an Ort und Stelle hält. Dunkle, erdfarbene Töne sind dabei die Regel. Die Kleidung soll in erster Linie strapazierfähig sein und nicht bei der täglichen Arbeit behindern.

Die zünftigen Handwerker, aber auch freie Bauern, tragen dagegen insbesondere an Festtagen mit Stolz ihre standesgemäße **Tracht**, die traditionell aus gutem Lodenstoff, bisweilen auch aus Filz oder Leder gefertigt wird. Auch hier herrschen dunkle Töne wie schwarz, braun und grün vor, die sowohl der Traditionsliebe entspringen, als auch durch eine strenge Kleiderordnung geregelt sind, die es dem gemeinen Volk verbietet, leuchtende Farben zu tragen. Zwar unterscheiden sich die Trachten von Ort zu Ort, wie auch nach Beruf und Familienstand, doch finden sich bestimmte typische Elemente, wie die schmückende **Kappe** oder **Haube** und bei den Frauen eine verzierte **Schürze**, in allen Teilen der Flusslande.

Schürzen und Vortücher sind zugleich auch fester Bestandteil, der meisten von den Zünften vorgegebenen Handwerksstrachten, wobei es zwischen der mehhlweißen **Bäckerschürze**, der lederen **Brauerschürze** und der schweren **Schmiedeschürze** deutliche Unterschiede gibt und es keinem Bewohner der Flusslande einfallen würde, diese zu verwechseln.

Wie auch in den Nachbarprovinzen sind einfache **Holzpantinen** bei der Landbevölkerung weitverbreitet. In gebirgrigeren Gegenden und auf den Flussschiffen trägt man dagegen, ebenso wie die wohlhabenden Bürger in den Städten und der Adel, feste **Stiefel** oder lederne **Schuhe**.

Beim Adel der Flusslande erfreut sich das schicke, mit Federn verzierte **Barett** großer Beliebtheit. Im Winter trägt man auch die aus feinen Stoffen gefertigte **Gugel**, eine Kapuze mit langem Schulterschutz, die in einem Zipfel ausläuft und Schutz vor Wind, Schnee und Regen bietet.

Das edle **Wams** findet man in zahlreichen Varianten, mitunter auch mit hohem Stehkragen, und meist in satten, dunklen Farben. Je nach Wohlstand des Trägers wird es aus schwerer Wolle, dichtem Loden oder glattem Bausch gefertigt, der hohe Adel greift auch zu geschorenem Samt oder gar dem kostbaren erzswergischen Brokat. Schmückende Stickereien zeigen in den Nordmarken häufig praiosgefällige Symbole, während im Kosch auch die Zeichen Ingerimms und Runenzeichen aus dem Rogolan beliebt sind.

Die **Schaube** ist ein kurzer, in zahlreichen Falten gelegter Überrock mit weiten Ärmeln. Der Kragen des Mantels ist mit schmückendem Pelzbesatz versehen, der zugleich auch als Statussymbol gilt, ist das Tragen von edlen Pelzen in den Flusslanden doch allein dem Adel vorbehalten. Die Vornehmsten des Landes wählen Stoffe in teuren Farben wie das blaue Hesindigo, das auch den Krönungsmantel des Herzogs der Nordmarken schmückt.



Kunsthandwerk

»Wir haben ein Problem. Das hier ist ein zwergisches Schloss. Die lassen sich nicht so leicht knacken.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner, neuzeitlich

In den Nordmarken wie auch im Kosch hat das Kunsthandwerk eine lange und vielfältige Tradition, während ein Verständnis von der Kunst um ihrer selbst willen kaum verbreitet ist. Vielmehr dient sie entweder der Verehrung der Götter oder der Verschönerung nützlicher und alltäglicher Gegenstände, weshalb die meisten Menschen in der Region bei dem Wort „Kunst“ ganz automatisch an das Kunsthandwerk denken.

Aus den berühmten Zinngießereien des Ferdoker Zwergenviertels stammen die weit über die Grenzen des Kosch hinaus bekannten **Ferdoker Zinnfiguren**. Die detailliert gestalteten und mit feinsten Pinseln liebevoll bemalten Figuren sind nicht nur bei Kindern der Wohlhabenden und des Adels beliebt. Auch einige ehemalige Offiziere und manche Sammler besitzen ganze Kompanien der Zinnfiguren, die sie wie einen Schatz hüten.

Dem traditionsreichen Angbarer Puppentheater entstammen die liebevoll geschnitzten und aufwändig geschmückten **Angbarer Handpuppen**. Die bekanntesten Heldenfiguren der Puppenbühne, wie der Angbarer Wengel und der Ritter Rum-po von Riedenbusch, sind im Kosch jedem Kind ein Begriff, und die lehrreichen und unterhaltsamen Stücke sind bei Zuschauern jeden Alters beliebt.

Das Handwerk des Küfers und Fassbinders ist ein verbreiteter Beruf unter den Flussländern. **Fässer, Holzeimer und Bottiche** werden aus sorgfältig ausgewählten und zugeschnittenen Holzdauben gezimmert und erhalten durch eiserne Fassreifen hohe Stabilität und Beständigkeit. Weit mehr als dies in anderen Regionen üblich ist, werden diese Alltagsgegenstände durch Schnitzwerk und Metallbeschläge verziert.

Dem Ideenreichtum und der Handwerkskunst der Zwerges entstammt die **Addiermaschine**, ein massiver Kasten, der eine Vielzahl an Federn, Zahnrädern, Walzen, Spindeln und Stößeln beinhaltet. Auf der Vorderseite der Konstruktion sind Tasten angebracht, mit denen man die Maschine dahingehend bedienen kann, dass sie nicht nur Additionen und Subtraktionen, sondern sogar Multiplikationen durchführen kann.

Ein weiteres Wunderwerk der zwergischen Mechanik ist die **Zinsspindel**. Mit Hilfe dieser ebenso komplexen wie empfindlichen Rechenmaschine lassen sich Zins- und Zinseszinsrechnungen durchführen. Allerdings kosten diese Spindeln ein Mehrfaches ihres Gewichts in Gold, weshalb sich nur wenige wohlhabende Großhändler und Bankhäuser ein solches Gerät leisten können. Praktisch ein Garant für Sicherheit und Langlebigkeit sind die von den Angroschim angefertigten **zwergischen Schlösser**. Die Erfindungsgabe des kleinen Volkes hat im Laufe der Zeit Schlösser in allen Größen und



Ausfertigungen hervorgebracht. So kann der zahlungskräftige Käufer Tresore, Zahlen oder sogar Rätselschlösser erstehen. Zu den neuesten Entwicklungen zählen die wiederverschließbaren Schlösser. Bei diesen sind mehrere Schließmechanismen hintereinandergeschaltet, und es genügt, dass ein Langfinger beim Knacken eines einzigen Mechanismus einen Fehler macht, damit auch die anderen bereits überwundenen Schlosselemente wieder verriegelt werden.

Mit großer Kunstfertigkeit werden die zahlreichen unterschiedlichen Ausfertigungen der **Hügelzwergischen Pfeife** verziert, eines Gebrauchsgegenstandes, der in keinem hügelzwergischen Haushalt fehlen darf. Denn nicht umsonst haben viele Menschen beim Gedanken an das Volk der Hügelzwerges sofort einen wohlbeleibten Angroschim vor Augen, der gemütlich auf der Bank sitzend seine Pfeife schmaucht.

Ebenso wie die meisten Zinnfiguren der Flusslande entstammt auch **zwergisches Essgeschirr aus Zinn** meist den bekannten Ferdoker Zinngießereien. Es besteht aus Bierhumpen, Tellern und Schüsseln, die sich durch sorgfältige Verarbeitung und Robustheit auszeichnen. Feine Gravierungen und Zierrat sind meist dezent, aber dafür umso kunstvoller.

Proviant

»In den Flusslanden musst du niemals Hunger leiden. Und das Beste: Es gibt immer genug erstklassiges Bier, um die Mahlzeit herunterzuspülen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Die Felder der Flusslande sind fruchtbar und ertragreich, und neben verschiedenen Getreidesorten werden auch Bohnen, Kohl, Linsen und Rüben angebaut. Ergänzt wird der Speiseplan durch Obst und Nüsse, entlang dem Großen Fluss außerdem durch Fisch und Krebse. Auch wenn dem Essen große Bedeutung zugemessen wird und man sich bemüht, für eine gewisse Abwechslung zu sorgen, ist für die gemeine Landbevölkerung doch der einfache Getreidebrei oder das **Albuminer Allerlei**, ein deftig gewürzter Eintopf, die häufigste Tagesmahlzeit. Nur beim Schlachtfest kommen Knackwürste und saftiger Schinken auf den Tisch. Dagegen speisen Großbauern, wohlhabende Handwerker und der Adel deutlich vornehmer. Zu den regionalen Spezialitäten der Nordmarken gehören neben Wild und Federvieh auch die schmackhaften **Nordmärker Pasteten**. Im Kosch weist die Suppenküche eine große Vielfalt auf. Die gut gewürzte **Angbarer Fischpfanne**, die aus bornischen Kartoffeln oder Weißbrot zubereiteten **Goldenen Koschklöße** und die als Inbegriff der Luxuspeise bekannt gewordenen **Koschammerzungen** in Kräutersud gelten als Speisen des Adels und der Wohlhabenden. Käse ist in zahlreichen Varianten beliebt, als besondere Delikatesse gilt die sogenannte **Käseschmelze**, bei der verschiedene Käsesorten in einem Topf über dem Feuer geschmolzen und dann mit Brotstreifen aufgetunkt werden.

Der Kosch gilt als Wiege der menschlichen Bierbraukunst, und die renommiertesten, stets nach dem strengen Koscher Reynheitsgeboth des Jahres 40 BF gebrauten Sorten sind weit über die Grenzen der Flusslande hinaus bekannt. Neben dem auch als Alt-Angbarer Starkbier bekannten **Angbarer Alt**, einem kräftigen, dunklen Bier aus der Hauptstadt des Fürstentums, ist das untergärige **Helle Ferdoker Gerstenbräu** das wohl berühmteste und beste Bier Aventuriens. Der bittere Gerstensaft ist neben Koschbasalt und Eisenwaren zugleich auch eines der wichtigsten Exportgüter der Flusslande. Im nördlichen Teil der Flusslande kennt man den **Gratenfelser Gagel**, eine herbe Rotbiersorte, die in der Gratenfelser Gegend einige Liebhaber besitzt, in den benachbarten Gebieten aber wegen ihres gewöhnungsbedürftigen Geschmacks berüchtigt ist.



Im Elenviner Land wird auch Wein angebaut, der jedoch außerhalb des Herzogtums kaum getrunken wird. Die bekanntesten Weinsorten sind der **Rote Geron**, der **Weisse Geron**, der fruchtbige **Trollberger** und der trockene **Schwarze Elenviner**. Der aus mehreren der vorgenannten zusammengemischte Elenviner Rotwein gilt unter Kennern als billiger Landwein von minderer Güte und wird auch als **Elenviner Zungenkrauser** bezeichnet.

Auch Schnaps wird in den Flusslanden vielerorts gebrannt, etwa aus der **Nordmärker Wolfsmilch**. Im Kosch, insbesondere bei den dort lebenden Hügelszwergen, findet man auch die unterschiedlichsten Obstbrände.

Abseits der alkoholischen Getränke ist neben Wasser vor allem **Buttermilch** ein beliebtes Getränk bei Jung und Alt. Während das in hohlen Bierbovisten, kindskopfgroßen, ledrigen Pilzen, gebraute **Pilzbier** der Zwerge fast ausschließlich im kleinen Volk seine Anhänger gefunden hat, erfreut sich das **hügelszwergische Gebäck**, darunter Honigkuchen und Nusstorten, bei Menschen und Angroschim gleichermaßen großer Beliebtheit.

In den Flusslanden werden die Helden keine Probleme haben, ihren Proviantbeutel zu füllen. Die Qualität der Speisen und Getränke ist gewöhnlich gut und die Preise sind, insbesondere in den ländlichen Gebieten, günstig. In den größeren Städten wie auch für echte Spezialitäten muss man etwas mehr bezahlen, doch sind die Preise auch hier meist noch moderat.

Proviantpaket Kosch

Inhalt: ein halber Laib Bierbrot, ein Stück geräucherter Angbarsch, etwas Schinken, etwas Schafskäse, Brombeeren, ein Apfel, eine Zwiebel, ein Stück Kuchen, Helles Ferdoker, Angbarer Alt oder Wasser

Proviant	Gewicht	Preis
für 1 Tag	1,5 Stein	0,5 Silbertaler

Proviantpaket Nordmarken

Inhalt: ein halber Laib dunkles Brot, ein Stück geräucherte Gnitze oder Forelle, eine halbe Wurst, ein hartgekochtes Ei, Walnüsse, eine Rübe, eine Zwiebel, etwas Käse, Elenviner Wein, Gratenfelser Gagel oder Wasser

Proviant	Gewicht	Preis
für 1 Tag	1,5 Stein	0,5 Silbertaler



HANDWERKSTRADITION UND FLUSSSCHIFFFAHRT



»Lieber Vater,
man sagt, die besten Handwerker des Reiches finde man in den Flusslanden, und je länger ich hier bin, desto mehr erkenne ich die Wahrheit in diesen Worten. Ingerimm, der göttliche Schmied, blickt mit Wohlgefallen auf diesen Landstrich. Seit meiner Ankunft habe ich Wunderwerke der Mechanik gesehen, die ich zuvor niemals für möglich gehalten hätte. Die Meister verfügen über eine Kunstfertigkeit, wie sie in unserer Heimat selten zu finden ist, und die Zünfte stehen allorts in hohem Ansehen. Kurzum, ich habe gefunden, was ich mir erhofft hatte.

Die Kehrseite all dessen sind die gestrengen und bisweilen recht eigentümlichen Regeln, denen auch ich als Wandergeselle unterworfen bin. Du kannst dir mein Erschrecken vorstellen, als ich erleben musste, dass ein nachlässiger Lehrling allein wegen eines aus Unachtsamkeit begangenen Fehlers, durch den ein wertvolles Werkzeug zu Bruch ging, mit Schimpf und Schande davongejagt wurde.«

—aus einem Brief des Wandergesellen Trautmann Immlinger an seinen Vater im Wehrheimer Land, 1041 BF

Handwerk und Zünfte in den Flusslanden

Nicht zuletzt durch die Übernahme vieler zwergischer Techniken und Sitten steht das Handwerk in den Flusslanden in voller Blüte und hat viele beeindruckende Erzeugnisse hervorgebracht. Die Handwerkstugenden Geduld, Fleiß und Genauigkeit nehmen, auch abseits der eigentlichen Arbeit, einen hohen Stellenwert im Leben der Menschen ein. Eng damit verbunden ist die treue Verehrung des Handwerksgottes Ingerimm, die auch zu einer verbindenden Klammer zwischen menschlichen und zwergischen Handwerkern geworden ist. Neben der Pflege von Traditionen und der gewissenhaften Weitergabe ererbten Fachwissens finden sich zugleich eine große Offenheit für neue, kreative Einfälle und der Ehrgeiz, durch hartnäckiges Tüfteln neue Erfindungen zu entwickeln und zu erproben. Zu den Bräuchen, die viele menschliche Handwerker von den Angroschim übernommen haben, zählt das Verzieren der eigenen Erzeugnisse nicht nur mit dem eigenen Zunft- oder Meisterzeichen, sondern zusätzlich auch mit einem lehrreichen oder spottenden Sinnspruch.

Die Handwerkskunst genießt in der Region hohes Ansehen, womit auch ein gewisses Selbstverständnis und Selbstbewusstsein der Meister einhergeht. Die Handwerker der Flusslande sind sich ihres Könnens und der Güte ihrer Arbeit, wie auch der Nachfrage nach ihren wohlbeleumundeten Erzeugnissen im gesamten Mittelreich wohl bewusst. Dies schlägt sich häufig auch in den hohen Verkaufspreisen nieder, die in Anbetracht der Qualität jedoch durchaus angemessen erscheinen.



Bedeutende Erzeugnisse

Spricht man von den handwerklichen Produkten der Region, so denken vielen Aventurier zunächst an Eisenwaren und die berühmten Klingen und Rüstungen der Flusslande. Tatsächlich findet man Schmieden in großer Zahl, sowohl in den Städten, als auch in ländlichen Gebieten, gilt doch das Schmiedehandwerk dem Gott Ingerimm als besonders wohlgefällig. Neben Angbar, das als Zentrum der menschlichen Schmiedekunst gilt, lassen sich auch in den großen Städten Albenhus, Elenvina und Ferdok hervorragende Waffenschmiede und Rüstungsbauer finden. Sie fertigen neben Schwertern auch andere Stücke von vorzüglicher Qualität, etwa den Elenviner Reiterhammer, die Ferdoker Kriegslanze, den Albenhuser Plattenharnisch oder passgenau auf den Träger zugeschnittene Ritterrüstungen. Eine Erfindung der Drahtzieher ist die Nadoreter Niete, ein kleines, aber äußerst nützliches Stück, das inzwischen im gesamten Mittelreich bei der Herstellung von Leder- und Metallrüstungen verwendet wird.

Ebenfalls weit über die Grenzen der Region bekannt, sind die Erzeugnisse der Brauer und Brenner. Das Bier der Flusslande, insbesondere das Helle Ferdoker Gerstenbräu, wird ob seiner hohen Güte überall gerne getrunken und in großen Fässern mit Flussschiffen oder Wagen in die benachbarten Regionen ausgeführt. Ähnliches gilt auch für die beliebten Schnäpse und Obstbrände, die selbst am Kaiserhof bei Banketten und Bällen dargereicht werden. Die Brauer- und Brennermeister der Flusslande zeigen darob auch ein Selbstbewusstsein, das dem der Schmiedemeister in nichts nachsteht.

Zu den weiteren Waren, für die die Flusslande berühmt sind, zählen die in den Elenviner Schreibstuben kopierten Bücher mit goldbeschlagenen Einbänden aus Albenhus und das kunstfertige Elenviner Butzenglas der Nordmärker Glasbläser. Die Weber in Angbar und Ferdok stellen aus Wolle nicht nur zartes Tuch, sondern auch reißfeste Garne her, die in dem Ruf stehen, stets von verlässlicher Qualität zu sein. Hinzu kommen mechanische Wunderwerke, deren Erfindung und Weiterentwicklung häufig auf einer engen Zusammenarbeit zwischen Menschen und Zwergen fußt.

Auch zwergische Handwerksprodukte lassen sich in den Flusslanden vielerorts erstehen, wenngleich sie im Preis meist noch über den menschlichen Erzeugnissen liegen. Dies gilt insbesondere für jene Waffen und Rüstungen aus den Essen der Angroschim, die durch die zeitaufwändige Schmiedetechnik des Zwergenspanns über eine unvergleichliche Härte verfügen oder aus dem auch als Zwergensilber bekannten Toschkrit gefertigt werden. Unter Baumeistern gilt der Zwergenguss, ein überaus robuster Mörtel, dessen genaue Zusammensetzung das kleine Volk eifersüchtig geheim hält, als das beständigste aller Baumaterialien.

Einfluss der Zünfte

Das gestrenge und einflussreiche Zunftwesen, wie es in den Flusslanden heute zu finden ist, scheint sein Vorbild in den zwergischen Bruderschaften zu haben. Die

Handwerker haben sich organisiert, um Regeln und Absprachen, etwa die Festsetzung bestimmter Preise oder Absatzmengen, gemeinsam durchsetzen zu können. Eine wichtige Rolle spielt dabei auch die Notwendigkeit, Fällen von Pfusch, Wucher und Betrug, die den Ruf aller Handwerker schädigen, wirksam entgegenzutreten. Wer im Kosch oder den Nordmarken ein Handwerk ausüben will, der muss sich zunächst um Aufnahme in die örtliche Zunft bemühen. Während kleinere Städte mitunter nur wenige Zünfte besitzen, in denen sich die Handwerker organisieren und sich in ländlichen Gebieten manchmal sogar die Meister mehrerer Baronien gemeinsam zu einer Werkschaft zusammengeschlossen haben, finden sich in den großen Städten zahlreiche Zünfte.

Vor allem im Kosch ist der Einfluss der Zünfte wie auch ihrer Traditionen und Rituale beachtlich und in vielen Lebensbereichen spürbar. In Angbar lenken gar der Rat der Zünfte und ein von diesem gewählter Vogt die Geschicke der freien Reichsstadt. Die meisten Mitglieder verspüren ein starkes Zugehörigkeitsgefühl zu ihrer Zunft, was sich durchaus auch auf die Wahl von Freundschaften und Beziehungen auswirkt. In Notzeiten kümmert sich die Zunft verlässlich um ihre Angehörigen, etwa durch die Versorgung von Waisen.

Streng wachen die Zünfte über die Einhaltung ihrer Vorgaben und Vorrechte, die neben Richtlinien zu Qualität und Preisen der Erzeugnisse auch die genaue Zahl der Meister innerhalb der Zunft und die Zahl der Lehrlinge



und Gesellen pro Meister bestimmen. Bis zur Aufnahme in eine Zunft und vor allem zur Zulassung als Meister ist es daher für die meisten Handwerker ein weiter Weg. Nicht selten werden Alteingesessene und Angehörige von Meisterfamilien dabei gegenüber Zugezogenen bevorzugt, auch um die Konkurrenz gering zu halten. Eine weitere Vorgabe der Zünfte sind die Kleiderordnungen für ihre Mitglieder, die sowohl während der Arbeit als auch an freien Tagen Gültigkeit haben. Verstöße gegen die Zunftgesetze werden hart bestraft, in den großen Städten gibt es eigene Zunftgerichte, die aus eigener Hoheit Schandstrafen und Geldbußen verhängen dürfen. Von dieser Macht machen sie insbesondere in Fällen von Pfusch und Betrug auch bereitwillig Gebrauch, um den guten Ruf des Handwerks zu wahren. Gleichzeitig sind auch die Beziehungen der einzelnen Zünfte untereinander nicht immer von Harmonie geprägt, etwa wenn es um spezielle Privilegien und Vorrechte geht.

Walz und Werkstatt

Die Ausbildung für angehende Handwerker beginnt gewöhnlich im Alter von zwölf Jahren, wenn sie als Lehrling in die Obhut eines Meisters gegeben werden. Sofern nicht enge familiäre oder freundschaftliche Bande zwischen der Familie von Meister und Lehrling bestehen, ist damit meist auch die Entrichtung eines stattlichen Lehrgelds verbunden. In den folgenden sechs bis acht Jahren erhält der Lehrling eine solide Ausbildung, die alle Bereiche seines Handwerks umfasst. Nach Abschluss ihrer Lehrzeit, die durch die Anfertigung eines besonders aufwändigen Gesellenstücks markiert wird, gehen die zünftigen Gesellen, gleich ob Schmied oder Brauer, Weber oder Drahtzieher, wenigstens drei Jahre, häufig aber noch weit länger auf Wanderschaft. Diese Wanderjahre sind in den meisten Zunftgesetzen verbindliche Voraussetzung für das Ablegen der Meisterprüfung und die Zulassung als Meister in einer Zunft. Die Wanderschaft führt die jungen Frauen und Männer kreuz und quer durch die Flusslande und meist sogar über deren Grenzen hinaus, sodass sie später mit einem reichen Schatz an Erfahrungen und Berufswissen in ihre Heimat zurückkehren.



Nach dem Ende der Wanderjahre kann ein Geselle die Erlangung der Meisterschaft anstreben. Neben einem auf eigene Kosten anzufertigenden Meisterstück sehen viele Zünfte für die Zulassung außerdem noch eine gesonderte Prüfung vor, in der der Geselle sowohl das in seiner Kunst erlangte Wissen, als auch seine praktischen Fähigkeiten unter Beweis stellen muss. Wer von einer Zunft als selbstständiger Meister zugelassen wurde, steht unter der Schirmherrschaft des Zunftmeisters. Er kann seine eigene Werkstatt eröffnen und fortan selbst Lehrlinge und Gesellen annehmen. Während in kleinen Werkstätten, etwa in der Goldschmiedekunst, neben der Meisterin nur ein Geselle oder Lehrling arbeitet, werden Meister in anderen Handwerksbereichen, etwa unter Webern, mitunter von mehreren Gesellen und bis zu einem Dutzend Lehrlingen unterstützt, denen dann häufig ein Altgeselle als rechte Hand des Meisters vorsteht. Unabhängig von der Art des Handwerks haben auch Ansehen und Vermögen eines Meisters beträchtlichen Einfluss auf die Größe seiner Werkstatt und die Zahl seiner Lehrlinge.

Flussschiffahrt

»Bis nach Elenvina hinunter? Sicher, da kann ich Euch hinbringen. Es wird Euch aber einige Münzen kosten, die Fahrt durch Opferschlucht und Höllenschlucht ist nicht ungefährlich. Dort gibt es Stromschnellen, tückische Klippen und hinterhältige Flusspiraten. Doch Ihr seht mir aus, als wäret Ihr in der Lage, Euch Eurer Haut zu erwehren, daher wisst Ihr vermutlich, worauf Ihr euch einlasst.«

—Ringard Albenhuser, Kapitänin des Flusseglers „Schwester der fetten Jungfer“ zu einer Gruppe reisender Abenteurer, 1041 BF

Der Große Fluss ist eine bedeutende Handels- und Verkehrsader, die vielen Menschen Arbeit und Brot gibt. Die Hafenstädte entlang des Stroms dienen als wichtige Umschlagplätze für den Warenverkehr, durch die Erzeugnisse aus allen Teilen des Mittelreichs ihren Weg finden. Neben den schwerfälligen, dickbauchigen Treidelkähnen werden Handelsgüter vor allem mit kleineren, aber dafür deutlich schnelleren Flusseglern transportiert, die auch Passagiere und Botschaften befördern und flussabwärts bis zu 60 Meilen an einem Tag zurücklegen können. Die Flussfahrer sind ein eigener Menschenschlag, die sich meist untereinander kennen und in regem Austausch stehen, um sich über Neuigkeiten zu informieren und vor Gefahren zu warnen. Denn die Reise auf dem Großen Fluss ist nicht ungefährlich. Neben Schluchten, Stromschnellen und Untiefen wird der florierende Handel außerdem von Flusspiraten bedroht, die mit Vorliebe an Engstellen auf ihre Beute lauern. Eine Plage, der bislang weder die Nordmärker Flussgarde noch die Ferdoker Flussszollgardisten oder die Piratenjäger des Albenhuser Bundes Herr werden konnten.

Die Schwester der Fetten Jungfer

Die *Schwester der Fetten Jungfer* ist ein typischer, flachbödiger Flussegler, wie er zwischen Ferdok und Kyn doch häufig anzutreffen ist. Sie misst vom Heck bis zum Bug etwa 18 Schritt und besitzt zwei Masten mit Rahtakelung, die jeder nur ein Segel tragen. Während der vordere und mittlere Teil des Schiffes als offener Stauraum genutzt wird, befindet sich im hinteren Teil ein mannshoher Kabinenaufbau. Dieser wird für leicht verderbliche Fracht und den Transport von Passagieren genutzt, die dort vor über die Bordwand schlagendem Spritzwasser und der Unbill des Wetters geschützt sind. Die fünfköpfige Mannschaft schläft aufgrund der beengten Platzverhältnisse an Deck, solange es die Wetterlage zulässt. Bei grimmiger Witterung suchen auch sie in der Kabine Schutz.

Die *Schwester* wurde einst in Albenhush auf Kiel gelegt und hat bereits ein rundes Dutzend Jahre auf den Planen. Ihr Rumpf weist mannigfaltige Reparatur- und Ausbesserungsspuren auf, und die obere Hälfte des vorderen Mastes ist seit einem Blitzeinschlag geschwärzt. Gleichwohl handelt es sich um ein robustes und wendiges Transportschiff, das auch bei starker Strömung sicher im Wasser liegt.

Der Segler hat die Fahrt den Großen Fluss hinauf und wieder hinab bereits unzählige Male zurückgelegt hat und ist in jedem Hafen entlang des Flusslaufs bekannt. Vom Bier bis zu Waffen aus zwergischer Fertigung hat er wohl jede bedeutende Handelsware der Flusslande

schon einmal transportiert. Auf der Fahrt flussaufwärts in Richtung Ferdok besteht die Ladung meist aus gemischter Fracht. Kisten mit gefärbten Lodenstoffen liegen neben großen Fässern randvoll mit Albenhuser Sauerrüben und Truhen mit Zwergenstahl. Flussabwärts stehen dagegen Fässer mit dem begehrten Hellen Ferdoker Gerstenbräu und große Holzkisten mit Äpfeln auf dem Oberdeck, während im Laderaum Zinngeschirr und Koschbasalt ruhen.

Die Besatzung

⚔ **Ringard Albenhuser** (47, graublonde Haarmähne, wettergegerbtes Gesicht, markantes Kinn, eiserne Nerven; meisterliche Flussschifferin; Boote & Schiffe 14 (14/15/13), Willenskraft 10 (14/15/13), SK 2) befährt den Großen Fluss bereits seit frühester Jugend und ist, wie man unter den Flussfahrern sagt, mit allen Wassern gewaschen. Die Kapitänin der *Schwester* kümmert sich gewissenhaft um ihr Schiff und ihre Mannschaft und genießt zu Recht einen guten Ruf. Ihr schwacher Punkt ist ihr Stolz, der ihr immer wieder Probleme beschert, etwa wenn sie einem eingebildeten Zollwächter Widerworte gibt oder ein leichthin gesprochenes Spottwort allzu ernst nimmt.

⚔ **Berwin Moorstein** (35, braunes Haar und Vollbart, starke Arme, schweigsam; kompetenter Flussschiffer; Boote & Schiffe 12 (14/13/14), Willenskraft 8 (13/13/12), SK 1) ist der Steuermann des Flusseglers und Ringards zuverlässige rechte Hand. Er ist ein ruhiger und ausgeglichener



DIE SCHWESTER DER FETTEN JUNGFER

- 01 Bugaufbau
- 02 Vorderer Mast mit Rahtakelung
- 03 Hinterer Mast mit Rahtakelung
- 04 Kabinenaufbau
- 05 Oberdeck als Ladefläche
- 06 Zugang zum Laderaum unter Deck
- 07 Steueraufbau
- 08 Ersatzruder
- 09 Wasser- und Regenabflüsse

Mensch, der jedoch regelmäßig von Phasen tiefer Melancholie heimgesucht wird. Mit großer Begeisterung sammelt er seit einigen Jahren Ferdoker Zinnfiguren, die er in seiner von Armut geprägten Kindheit immer nur von Ferne bewundern konnte. Er ist insgeheim in Gelda verliebt, zögert jedoch, sie anzusprechen, da er fürchtet damit ihre Freundschaft aufs Spiel zu setzen.

👤 **Gelda Eisner** (31, langer Haarzopf, spitzbübisches Grinsen, attraktiv, lebensfroh; erfahrene Tischlerin; Holzbearbeitung 10 (14/12/13), Willenskraft 6 (12/12/11), SK 1) hat nach einer gescheiterten Tischlerlehre auf der *Schwester* angeheuert. Sie kümmert sich um alle an Bord anfallenden Reparaturen. Gelda ist eine echte Männerheldin und hat in jedem Hafen entlang dem Fluss einen Liebhaber. Sie ist eine begabte und unterhaltsame Erzählerin, die selbstbewusst mit ihren neuesten Heldentaten und Eroberungen prahlt. Gerne würde sie auch Berwin der Liste ihrer Eroberungen hinzufügen, sorgt sich aber, dass die Kapitänin eine Liebschaft innerhalb der Mannschaft nicht gerne sieht.

👤 **Fork Altschuh** (28, stämmig, kurzes schwarzes Haar und zerzauster Bart, jähzornig; erfahrener Flussschiffer; Boote & Schiffe 10 (12/12/13), Lebensmittelbearbeitung 9 (12/12/12), Willenskraft 6 (11/12/12), SK 1) kümmert sich um das Verstauen der Fracht, wofür er eine geschickte Hand besitzt. Er ist außerdem der Koch des Schiffes und versorgt die Mannschaft und eventuelle Passagiere mit schmackhaften Eintöpfen. Fork neigt dazu, zu viel zu trinken und dann streitlustig zu werden. Er schreckt vor keiner Prügelei zurück, und die Kapitänin musste ihn schon in mancher Stadt aus dem Kerker der Büttel auslösen. Fork kann als einziges Mitglied der Besatzung nicht schwimmen, versucht dies aber vor den anderen geheim zu halten.

👤 **Idra** (12, schlaksig, Pagenschnitt, Sommersprossen, neugierig; Willenskraft 2 (12/11/12), SK 1) ist Schiffsmädchen auf der *Schwester*. Sie geht den anderen Besatzungsmitgliedern bei Bedarf zur Hand, ansonsten besteht ihre Aufgabe vor allem darin, ganz vorne am Bug des Seglers zu stehen und mit scharfen Augen nach Untiefen, Klippen, im Wasser treibenden Bäumen und Flusspiraten Ausschau zu halten. Ringard beschützt und fördert sie möglichst unauffällig, weil sie sich selbst in dem abenteuerlustigen Schiffsmädchen wiedererkennt. Für die Kapitänin ist Idra die Tochter, die sie nie hatte. Idra ist eine heimliche Bewunderin des wagemutigen Flusspiraten 🐉 **Roter Jast**. Sie hofft darauf, dass er das Schiff eines Tages überfällt, damit sie ihn mit eigenen Augen sehen kann.

Abenteuer auf dem Flussegler

Die *Schwester der Fetten Jungfer* eignet sich als Reisegefahr, wenn die Helden auf dem Großen Fluss unterwegs sind. Ebenso können sie dem Flussegler und seiner Mannschaft in einer der Städte entlang des Stroms begegnen.

👤 Gemeinsam mit den Helden ist der diplomatische Gesandte 🐉 **Decius Paligan** (35, hochgewachsen, stark eingöltes dunkelbraunes Haar, purpurroter Umhang, verwöhnt und eitel; liebt den Klang der eigenen Stimme; Willenskraft 7 (12/13/12), SK 1) aus Al'Anfa an Bord, der in den Flusslanden unterwegs ist, um die dortigen fortschrittlichen Entwicklungen im Armbrustbau zu ergründen. Unlängst hat er von einem zwielichtigen Mittelsmann für eine beachtliche Summe einen neuartigen Prototyp der Angbarer Mauerwehr erstanden, der anstelle von acht sogar zehn Bolzen fassen kann. Decius ahnt inzwischen, dass es sich mit hoher Wahrscheinlichkeit um eine gestohlene Waffe handelt, und möchte sie möglichst unauffällig in seine Heimat schaffen. Aus Sorge, der wertvollen Armbrust könnte etwas geschehen, verschwindet er regelmäßig im Laderaum, wo er sie in einer Kiste verborgen hat. Helden, denen sein Verhalten verdächtig vorkommt und die hinter sein Geheimnis gelangen, gesteht er seine Notlage und bittet sie um Hilfe. Wenn sie ihn dabei unterstützen, die Armbrust unbemerkt an allen Kontrollen der Zollgarde vorbeizuschleusen und Unannehmlichkeiten zu vermeiden, lässt er sich das einiges kosten.

👤 Ringard ist mit Kapitän Berndrich Knipperdolling aus Ferdok in Streit geraten, nachdem dieser sich verächtlich über ihr Schiff geäußert hat. Aus gekränktem Stolz hat sie sich auf eine Wette darüber eingelassen, wessen Segler die Strecke von Ferdok nach Elenvina schneller zurückzulegen vermag. Berndrichs Schiff ist gerade erst frisch aus der Werft gekommen und besitzt zudem eine größere Mannschaft als die *Schwester*. Im Nachhinein bedauert Ringard, sich auf den Wettstreit eingelassen zu haben. Ihr Stolz hindert sie aber daran, von den einmal vereinbarten Bedingungen zurückzutreten. Stattdessen sucht sie nach einigen wagemutigen Abenteurern, die bereit sind, ihre Mannschaft zu verstärken und sie bei der riskanten Wettfahrt unterstützen.

WARENLISTE

Waffen	Gewicht	Preis	Komplexität
Albenhuser Rossschinder	4 Stn	70 S	einf
Angbarer Mauerwehr	3 Stn	350 S	komp (3 AP)
Angbarer Sappeursaxt	1,25 Stn	85 S	komp (1 AP)
Eisenhuetter Kriegshammer	4 Stn	280 S	einf
Elenviner Reiterhammer	2 Stn	100 S	einf
Ferdoker Kriegslanze	2,75 Stn	120 S	komp (2 AP)
Gratenfelser Ahlspieß	3,5 Stn	120 S	komp (1 AP)
Gratenfelser Malchus	1,25 Stn	130 S	einf
Hügelzwergisches Kurzsword	0,75 Stn	140 S	einf
Ingerimmshammer	1,25 Stn	125 S	einf
Isenhager Armbrust	5,25 Stn	270 S	komp (4 AP)
Koscher Kurzbogen	0,4 Stn	45 S	einf
Koscher Langsword	1,25 Stn	200 S	einf
Lûrer Lindwurmschläger	1 Stn	90 S	komp (3 AP)
Muroloscher Zwergenschlägel	3 Stn	140 S	komp (4 AP)
Nordmärker Langsword	1 Stn	200 S	einf
Nordmärker Mordaxt	2,25 Stn	140 S	einf
Senaloscher Sehnenschneider	2 Stn	100 S	komp (1 AP)
Waldwachter Armbrust	6,5 Stn	400 S	komp (4 AP)
Waldwachter Felsspalter	3,5 Stn	220 S	komp (3 AP)
Xorloscher Wurmspieß	4,5 Stn	150 S	komp (2 AP)
Rüstungen	Gewicht	Preis	Komplexität
Koscher Gambeson	3,25 Stn	80 S	einf
Albenhuser Plattenharnisch	12 Stn	275 S	komp (3 AP)
Nordmärker Ritterrüstung	38 Stn	2.200 S	komp (3 AP)
Isnatoscher Kettengeflecht	8 Stn	320 S	komp (2 AP)
Besondere Gegenstände	Gewicht	Preis	Komplexität
Guldebrandt	3,5 Stn	unbezahlbar	keine
Koschbasalt-Kästchen	2 Stn	100 S	komp (2 AP)
Druidensichel	0,5 Stn	70 S	prim
Laterne der Ilpetta Ingrasim	1 Stn	unbezahlbar	keine
Stein des Ingerimm	5 Stn	unbezahlbar	keine

Werkzeug	Gewicht	Preis	Komplexität
Holzhammer	0,5 Stn	3 S	prim
Koscher Grevenstecken	1,5 Stn	18 S	prim
Schmiedewerkzeug	1,5 Stn	var.	einf
Vorschlaghammer	5 Stn	30 S	einf
Kleidung	Gewicht	Preis	Komplexität
Bäckerschürze	0,5 Stn	6 S	prim
Barett	0,1 Stn	1 S	einf
Brauerschürze	1 Stn	15 S	prim
Gugel	0,2 Stn	2 S	einf
Haube	0,2 Stn	0,5 S	einf
Holzpantinen	1 Stn	4 S	einf
Hose	0,75 Stn	3 S	prim
Kappe	0,25 Stn	2 S	einf
Kittel	0,25 Stn	1 S	prim
Schaube	1,5 Stn	50 S	komp (1 AP)
Schmiedeschürze	1,25 Stn	25 S	prim
Schuhe	1 Stn	5 S	einf
Schürze	0,25 Stn	1 S	prim
Stiefel	1 Stn	12 S	einf
Tracht1 Stn		12 S	einf
Wams	1 Stn	7 S	einf
Kunsthandwerk	Gewicht	Preis	Komplexität
Addiermaschine	3 Stn	2.000 S	komp (2 AP)
Angbarer Handpuppe	0,25 Stn	3 S	einf
Bottich, 15 l	1,25 Stn	2 S	prim
Fass, 60 l	5 Stn	12 S	komp (1 AP)
Ferdoker Zinnfigur	0,3 Stn	4 S	einf
Holzeimer, 5 l	0,75 Stn	3 S	einf
Hügelzwergische Pfeife	0,2 Stn	15 S	einf
Zinsspindel	4 Stn	6.000 S	komp (4 AP)
Zwergisches Essgeschirr aus Zinn	2 Stn	30 S	einf
Zwergisches Schloss	3 Stn	100 S	komp (2 AP)
Proviant	Gewicht	Preis	Komplexität
Brotbeutel Kosch	1,5 Stn	0,5 S	keine
Brotbeutel Nordmarken	1,5 Stn	0,5 S	keine



RÜSTKAMMER DER FLUSSLANDE

Die sanften und fruchtbaren Auen des Großen Flusses und die eifersüchtig gehüteten Gebirgszüge der Zwerge bilden gemeinsam die **Flusslande**, einen Hort der Tradition, in dem Gemütlichkeit, Recht und Ordnung hochgehalten werden.

Tradition und der jahrhundertelange Austausch mit dem Volk der Zwerge prägen Schmiedekunst und Handwerk in den Flusslanden. Doch zugleich ist es auch dem stetig nach Verbesserung strebenden Erfindungsgeist der Waffenschmiede, Plattner und Armbrustbauer zu verdanken, dass dort Waffen und Rüstzeug von außerordentlicher Kunstfertigkeit und Güte geschaffen werden. Schon mancher Recke hat eine weite Reise in Kauf genommen, um einen echten Elenviner Reiterhammer, eine als Angbarer Mauerwehr bekannte Repetierarmbrust oder ein unverwundliches Isnatoscher Kettengeflecht aus zwergischer Fertigung zu erstehen. Die **Rüstkammer der Flusslande** zeigt viele typische Waffen, Rüstungen und weitere Ausrüstungsgegenstände sowie einzigartige Artefakte aus den Nordmarken und dem Kosch in Wort und Bild.

Neben den vorgestellten Ausrüstungsgegenständen beinhaltet dieser Band auch eine Betrachtung von Handwerk, Walz und Werkstatt in der Region sowie die spielfertige Beschreibung eines typischen Flusseglers und seiner Mannschaft.

Dieser Band ergänzt die Regionalspielhilfe **Die Flusslande** mit umfangreichen und allgemeingültigen Regeln für die besonderen Gegenstände der Region. Kenntnisse des **Regelwerks** sowie des **Aventurischen Almanachs** werden vorausgesetzt.



www.ulisses-spiele.de

US25562PDF