



Das Schwarze Auge

RÜSTKAMMER
DER STREITENDEN
KÖNIGREICHE

Kampftechnik Dolche								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Druidendolch	1W6+1	GE 15	-1/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	60 S	prim
Eberfänger	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	1 Stn	40 HF	60 S	einf
Kampftechnik Hieb Waffen								
Deichgabel (i)	1W6+2	KK 15	-1/-2	mittel	0,5 Stn	60 HF	30 S	komp (2 AP)
Streitaxt der Streitenden Königreiche	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	100 HF	105 S	einf
Streitkolben der Streitenden Königreiche	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	60 HF	105 S	einf
Kampftechnik Lanzen								
Anmerkung	Diese beiden Waffen können nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden.							
Kriegslanze	2W6+6	-	-	-	3,75 Stn	300 HF	100 S	einf
Turnierlanze	1W6+8	-	-	-	3 Stn	300 HF	30 S	einf
Anmerkung	Bei 11 oder mehr erzielten TP mit nur einem Angriff zerbricht die Turnierlanze.							
Kampftechnik Schilde								
Turnierschild der Streitenden Königreiche	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	3,5 Stn	300 HF	30 S	einf
Anmerkung	kleiner Schild, 25 Strukturpunkte, bei der Tjoste gilt für den Turnierschild einen Parade-Bonus von +2.							
Kampftechnik Schwerter								
Andergaster Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stn	100 HF	200 S	einf
Nostrisches Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	100 HF	200 S	einf
Hirschfänger	1W6+2	GE/KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	60 HF	100 S	einf
Turnierschwert	1W6+1	GE/KK 16	0/0	mittel	0,5 Stn	100 HF	20 S	einf
Anmerkung	Bei 7 oder mehr erzielten TP mit nur einem Angriff zerbricht das Turnierschwert.							
Kampftechnik Stangenwaffen								
Kriegsflegel (2H)	1W6+4	GE/KK 15	-1/-1	lang	2 Stn	200 HF	50 S	prim
Saufeder (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	100 S	einf
Sense (2H, i)	1W6+3	GE/KK 16	-2/-1	lang	3,5 Stn	200 HF	40 S	prim
Sturmsense (2H)	1W6+5	GE/KK 16	-1/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	60 S	prim
Kampftechnik Zweihandhieb Waffen								
Holzfälleraxt (2H, i)	2W6+1	KK 13	0/-4	mittel	4 Stn	110 HF	80 S	prim
Stakaxt (2H, i)	1W6+4	KK 13	0/-2	mittel	3 Stn	100 HF	40 S	prim
Kampftechnik Zweihandschwerter								
Andergaster/Nostrianer (2H)	2W6+5	KK 14	0/-4	mittel	3,25 Stn	200 HF	400 S	komp (3 AP)
Eichhafener/Harmlyner (2H)	2W6+5	KK 14	0/-4	mittel	3,5 Stn	220 HF	440 S	komp (3 AP)
Turnierzweihänder	1W6+3	GE/KK 16	0/-2	mittel	2,25 Stn	160 HF	40 S	einf
Anmerkung	Bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht der Turnierzweihänder.							
Kampftechnik Bögen								
Nostrischer Langbogen	1W6+8	2 Aktionen	20/120/180	Pfeile	1 Stn	200 HF	100 S	komp (3 AP)
Anmerkung	Um den Nostrischen Langbogen einsetzen zu können, benötigt der Schütze eine KK von 14.							



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regeldesign

Markus Plötz, Alex Spohr

Autoren

Daniel Simon Richter, Marco Findeisen

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Marco Findeisen, Thorsten Most, Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Djamila Knopf

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

DAEDALIC Entertainment GmbH, Anja Di Paolo, Djamila Knopf, Matthias Rothenaicher und Nadine Schäkel

Copyright © 2016 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 unsere aufmerksamen Gamma-Leser Anni Dürr,
Maria Ivic, Philipp Neitzel, und Fabian Sinnesbichler.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Die Rüstkammer

Waffen

Der Andergaster	5
Der Eberfänger & der Hirschfänger	7
Der Kriegsflegel	8
Die Kriegslanze	9
Das Langschwert aus den Streitenden Königreichen	10
Der Nostrische Langbogen	11
Die Saufeder	12
Die Streitaxt der Streitenden Königreiche	13
Der Streitkolben aus den Streitenden Königreichen	13
Die Sturmsense	14

Turnierausrüstung

Die Turnierlanze	15
Die Turnierrüstung	15
Der Turnierschild	16
Das Turnierschwert	16
Der Turnierzweihänder	16

Werkzeug

Die Deichgabel	17
Die Holzfälleraxt	17
Die Sense	18
Die Stakaxt	18

Traditionsartefakte

Der Druidendolch aus Feuerstein	19
Der Zauberstab aus Steineichenholz	20

Besondere Gegenstände

Gegenstände mit Ahnenzeichen	21
Der Dragenhelm	22
Das Joborner Liebeslicht	22

Weitere Ausrüstungsgegenstände

Werkzeug & Alltägliches	24
Kleidung	25
Kunsthandwerk	26
Proviand	27

Kiepe, Wagen, Marktstand

Der Kiepenkerl	29
Der fahrende Händler	30
Der Markthändler	31
Das Sortiment der Händler	31
Spielwerte der Händler	32

Vorwort

Die **Rüstkammer der Streitenden Königreiche** versammelt Waffen, Gebrauchsgegenstände und besondere Artefakte, die für die Region Nostria und Andergast typisch sind. Sie vertieft damit das Flair der Region, kann aber ebenso als Einkaufskatalog betrachtet werden. Der grafische Aspekt war uns bei der Erstellung der Spielhilfe besonders wichtig, denn das Bild einer Waffe oder eines besonderen Gegenstands sagt häufig mehr als alle Worte, die man dazu schreiben kann. Nichtsdestotrotz eignen sich gerade auch die einleitenden Zitate und die Phexensreden dazu, die Atmosphäre des Spielsettings noch klarer zu fassen und Spielern wie Meistern ein genaueres Bild der Streitenden Königreiche zu vermitteln. Darüber hinaus präsentieren wir im letzten Kapitel drei fertig ausgestaltete Händler, die der Meister sofort einsetzen kann, wenn die Helden ihre Vorräte aufstocken möchten.

Wir wünschen viel Freude bei der Lektüre und der Auswahl der passenden Gegenstände für eure Helden.

Daniel Simon Richter,

im Wolkengrau eines Märztags in der Wiege der Ruhrindustrie

Zum Gebrauch dieses Buches

Diese regionale Rüstkammer beschreibt eine Reihe von Waffen und Rüstungen, wie sie in Nostria und Andergast 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.

Im Kapitel **Kiepe, Wagen, Marktstand** findest du einige *Gerüchte* über die dort vorgestellten Händler. Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem – (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

DIE RÜSTKAMMER

Waffen

Der Andergaster

»Es war ein beeindruckendes Bild, als unsere Waffenknechte mit den Andergastern vortraten und die riesigen Klingen hoben. Die Kerle sind wirklich abgebrüht, denn trotz der heranstürmenden Ritter warteten sie bis zum letzten Moment. Erst dann richteten sie ihre schrecklichen Waffen gegen die Beine der Pferde und brachten so den ersten Ansturm zum Erliegen. Unsere Ritter preschten gleich darauf los und schlugen diese feigen Nostriacken endgültig in die Flucht.«

—ein einfacher Andergaster Waffenknecht nach einem der unzähligen Scharmützel an der Grenze, 1039 BF

Der Andergaster ist ein mächtiges Zweihandschwert von zwei Schritt Länge und ist aufgrund dieser Ausmaße auch als „Schwert zu drei Händen“ bekannt geworden. Meist ist er größer als sein Träger, aber er besitzt ein verhältnismäßig geringes Gewicht, weil er eine schmale Klinge aufweist. Der Griff besitzt neben der ausladenden Parierstange oft auch Greifringe, die an selbiger angebracht die Hände schützen, aber auch zum Hineingreifen dienen, um die Waffe dadurch besser manövrieren zu können.

Ersonnen wurde die gewaltige Klingenwaffe einst im Andergaster Hochland, denn die kahlen Gebirgspässe der Region lassen sich mit der einschüchternden Waffe hervorragend gegen die Orks verteidigen.

Die nostrische Antwort auf diese Klingen wurde von findigen Schmieden jenseits der Grenze entwickelt, wo man sie stolz Nostrianer nennt. Welches von beiden Reichen zuerst eine noch längere Version der Waffe ersann, ist nicht überliefert. Doch sowohl der nostrische Harmlyner als auch der andergastische Eichhafener, deren Klingen noch einmal einen Spann mehr messen, sind weithin gefürchtet.

Der Andergaster vermag entsetzliche Wunden zu reißen, wenn er mit voller Wucht trifft, weswegen sowohl Freund als auch Feind versuchen, den Trägern dieser Waffen tunlichst aus dem Weg zu gehen. Selbst ein Streitross hat der Wucht eines solchen Treffers meist wenig entgegenzusetzen, vor allem nicht, wenn ein solcher seine Vorderläufe im Galopp trifft. Diese Taktik ist besonders unter Waffenknechten verbreitet, was ein Übriges zu ihrem oft ebenso einschüchternden wie schlechten Ruf tut.



Wegen seines brachialen Erscheinungsbildes und weil man mit weitreichenden Schwüngen der Waffe eine echte Zone von Tod und Verderben um sich herum erschaffen kann, ist diese Waffe heute auch bei Doppelsöldnern aus Garetien, Almada oder dem Horasreich beliebt.

Der Andergaster wird meist in der Gegend um Andrafall oder in der Stadt Andergast mit Erz aus dem Steineichenwald geschmiedet, der Eichhafener entsprechend im andergastischen Eichhafen und der Harmlyner (Nostria) ebenda. Auf Zierrat und Schnörkeleien wird aufgrund der Brüchigkeit des Andergaster Stahls häufig verzichtet. Dafür wehen häufig bunte und manchmal reich bestickte Bänder von der Parierstange, meist in den Farben des Dienstherrn oder des Reiches, für den oder das ihr Träger in den Kampf zieht.

Besonders versierte Kämpfer mit dem Andergaster verstehen sich darauf, die Waffe nicht bloß am Griff zu fassen, sondern auch in der Fehlschärfe, an der Parierstange, den Greifringen oder einer beliebigen Kombination daraus, wodurch sie ihr Kampfverhalten urplötzlich variieren und den Gegner auf diese Weise verwirren können.

»Der Andergaster ist lang, der Harmlyner ist noch länger. Wenn nicht in Nostria auch Frauen solche Waffen führen dürften, könnte man meinen, die Herren dort hätten was zu kompensieren.«

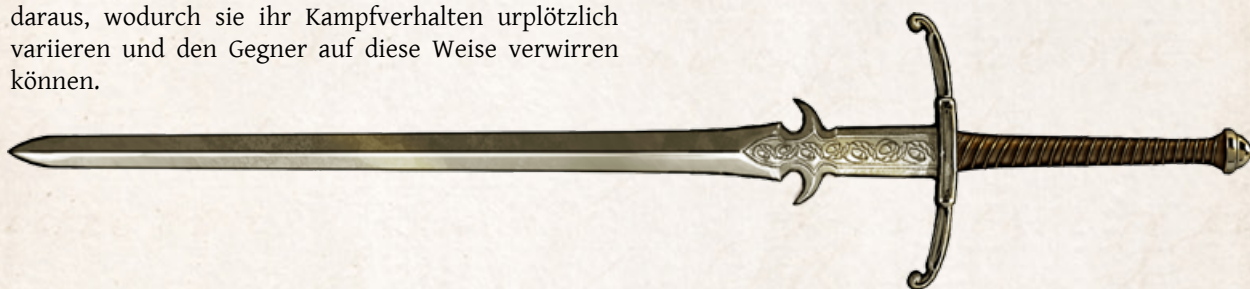
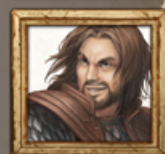
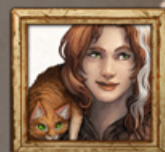
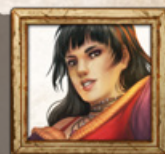
— Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Wer hat von allen das größte Schwert? Am Ende hat doch jeder Streit so angefangen.«

— Rovenia aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Pah! Wer einmal gesehen hat, wie die Doppelsöldner der Waisenmacher mit ihren überlangen Schwertern einen feindlichen Pikenwall davonfegen und der Reiterei die Reihen öffnen, wird nicht mehr über diese Waffe lachen.«

— Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



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

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

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

Eichhafener/Harmlyner						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Eichhafener/ Harmlyner (2H)	Zweihandschwerter	2W6+5	KK 14	0/-4	mittel	3,5 Stn	220 HF	440 S

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

Waffennachteil: Bei beengter Umgebung erleidet der Eichhafener/Harmlyner Abzüge auf AT/PA von -6/-6, statt -4/-4 (siehe **Regelwerk** Seite 238). Diese zusätzlichen Abzüge hat der Eichhafener/Harmlyner aber nur, wenn Hiebe mit der Klinge geführt werden, nicht jedoch unter Verwendung des Waffenvorteils.

Der Eberfänger & der Hirschfänger



»Wenn du in den Wald ziehst, um Wild zu jagen, dann solltest du immer ein solides Jagdmesser dabei haben. Vor allem, wenn du dich auf die Pirsch nach Schwarzwild machst, dann brauchst du eine Seitenwaffe, auf die du dich verlassen kannst. Du benötigst eine Klinge, die nicht einfach so zerbricht, wenn ein wildgewordener Eber auf dich zustürmt, weil er dich vielleicht zu früh entdeckt hat oder weil du das Tier lediglich verwundet hast. In letzterem Fall gebietet Firuns Ehre, dass du der Kreatur den Gnadenstoß gibst und sie von ihrem Leiden erlöst. Dazu ist so eine Waffe gut! Unnötige Quälerei sieht der Alte vom Berg nämlich nicht gern, und auch die anderen Überderischen wie Kurim und Orvai verabscheuen es, wenn ein Waidmann seine Jagd nicht zu Ende bringt. Mein Rat ist, dass du einen Eberfänger an der Seite hast. Die Klinge ist stabil genug, um damit den Angriff eines Tieres abzuwehren, und sie ist scharf genug, um einen Gnadenstoß zu setzen. Dank ihrer geschwungenen Form kannst du auch Wildbret aufbrechen und portionieren. Eine großartige Waffe – ich würde nie ohne meinen Eberfänger auch nur einen Fuß in den Wald setzen!«

—Bogumil, Jagdmeister der Andergaster Freiherrn der Orniber Lande, 1039 BF

In den Streitenden Königreichen hat der Eberfänger das traditionelle Jagdmesser als Jagdinstrument nahezu ersetzt. Auffallend ist die breite, sich zum Heft verjüngende Klinge, durch welche die Waffe leicht in das gejagte Wild eindringt und locker selbst durch zähes Muskelfleisch schneidet. Den Jägern der Streitenden Königreiche dient er sowohl zum Zerteilen des erlegten Wilds als auch zum Abfangen der bereits verletzten Beute. Darunter versteht man das Töten des Tiers durch einen gezielten Stich ins Herz. Zu diesem Zweck ist die Klinge des Eberfängers mit zwei Spann ausgesprochen lang für einen Dolch.

Dem Walddreichtum der Region wie auch der Begeisterung des Adels für die Treibjagd ist es wohl zu verdanken, dass das Ansehen des Eberfängers längst das eines einfachen Werkzeugs übertrifft. Er gilt als Ehrenwaffe des gerechten Jägers und wird vor allem vom Adel als Prunk- und Seitenwaffe geschätzt. Dann weist er häufig filigrane Holz- und Hornschnitzereien am Griff auf.

Ätzungen, Gravuren sowie aufwändige Einlegearbeiten zieren die Klinge, und manch solche Waffe ist fast schon zu schade für den Jagdgebrauch. Nicht selten tragen solche Waffen klangvolle Namen wie Einhornfänger, Orkenstecher oder Lindwurmtöter, und wer sich als Fährtenleser oder Treiber hervortut, dem kann es geschehen, dass ihm der Adlige eine solche Prunkwaffe zum Geschenk macht. Manch bitterarmer Bauer ist so schon zu einer solchen Klinge gekommen, die er eifersüchtig pflegt und weitervererbt.

Eine Variante dieser Klinge ist der Hirschfänger, der ebenfalls gerne als Jagd- und Prunkwaffe eingesetzt wird. Er ist noch einen ganzen Spann länger als der Eberfänger und reicht damit bereits an ein Kurzsword heran, weist dafür jedoch eine deutlich schmalere Klinge auf. Besonders in der Andergaster Magierschaft ist die Waffe verbreitet, wird sie vom strengen Codex Albyricus doch gerade noch gestattet. Die Zöglinge lernen schon im Elevenalter den Umgang mit dieser Klinge und die Jahrgangsbesten erhalten zum Abschluss ihrer Ausbildung sogar einen Hirschfänger als Geschenk.

Beiden Waffen ist gemein, dass sie nur selten über eine Parierstange verfügen, ist ihr ursprünglicher Zweck doch die Jagd und nicht der Kampf. Im Vergleich zum Dolch ist es mit ihnen zwar möglich, schwerere Wunden zu reißen, doch schränkt ihre Größe die Bewegungs- und Handlungsfreiheit des Kämpfenden ein.



»Eberfänger? Bauernfänger vielleicht! Egal, ob Jagd oder Kampf: Wer sich diese Waffe kauft, muss lebensmüde sein. So ganz ohne Parierstange reißt einem doch jeder Eber die Unterarme auf – von einem Schwert mal ganz zu schweigen. Das Ding eignet sich allenfalls als Zahnstocher!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergerischer Meisterschmied



»Als ob du bei deinen Tischmanieren so etwas benutzen würdest! Ich mag diese Waffe. Ihre Form ist so ... elfisch.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Eberfänger

Komplexität: einf

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

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

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

Hirschfänger

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Hirschfänger	Schwerter	1W6+2	GE/KK 14	0/–1	kurz	1 Stn	60 HF	100 S

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenskategorie mittel und größer richtet der Hirschfänger +1 TP an.

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

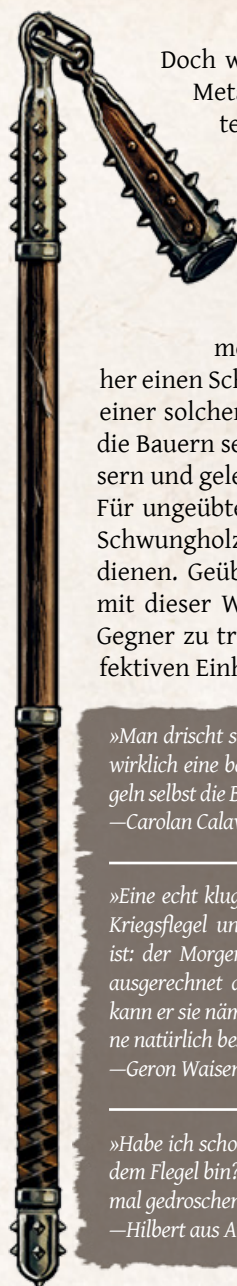
Der Kriegsflegel

»Nur, weil es eine Bauernwaffe ist, solltest du sie nicht unterschätzen! Was dazu geschaffen wurde, das letzte Korn aus den Ähren zu dreschen, reicht allemal, um dem Andergaster Geschmeiß die Grütze aus dem Schädel zu dengeln. Im Elenden Krieg, da mussten sie ihre Ritter aus der Rüstung schneiden, weil die Bauern die Gerüsteten so arg verdroschen haben. Und beim Königsturnier, das ist aber schon mindestens 20 Jahre her, da hat ein Andergaster mal den Fehler gemacht, sich zu rühmen, dass er jeden Gegner schlagen könnte. Einer der Freibauern hat es ihm dann gezeigt – mit dem Dreschflegel. Da hat ihm auch sein schöner Wappenschild nichts genutzt. Und jetzt: Beine auseinander! Man braucht einen stabilen Stand mit dem Ding. Und achte darauf, dass du dir nicht zu viele Beulen holst. Wer es mit dem Flegel zu echter Meisterschaft bringen will, der muss leidensfähig sein, sag ich dir.«

—ein Weibel aus Thurani, 1035 BF

Eigentlich ein Ernteinstrument, hat sich in den Streitenden Königreichen aus dem Dreschflegel schnell der Kriegsflegel entwickelt. Not macht eben erfinderisch, und wer als Bauer aus den Streitenden Königreichen fast so regelmäßig wie die Jahreszeiten zur Heeresfolge gerufen wird, der braucht auch eine Waffe, mit der er sich verteidigen kann. In Ermangelung echten Kriegsgewärs hat sich der Kriegsflegel so zur Standardwaffe des Bauernaufgebots entwickelt.

Ein guter Kriegsflegel besitzt eine mit Eisenbändern verstärkte Griffstange, die zur besseren Handhabung mit Leder umwickelt ist. Das Schwungholz ist mit Stacheln und Spitzen versehen und mit Eisen beschwert, damit es eine größere Wucht entfaltet.



Doch weil die Landbevölkerung arm und gutes Metall in den Streitenden Königreichen selten ist, sieht man auch immer wieder Exemplare, die nur von einem mit Nägeln gespickten Lederband umwickelt sind.

An Waffen wie dem Kriegsflegel zeigt sich das Improvisationsgeschick der Landbevölkerung, die gelernt hat, mit dem Wenigen, das sie besitzt, das Bestmögliche anzufangen. Selten wird man daher einen Schmied finden, der sich auf die Herstellung einer solchen Waffe versteht. Vielmehr sind es meist die Bauern selbst, die diese Waffen herstellen, ausbessern und gelegentlich sogar verkaufen.

Für ungeübte Kämpfer ist es schwierig, die Bahn des Schwungholzes vorherzusehen und den Flegel zu bedienen. Geübte Flegelschwinger hingegen vermögen mit dieser Waffe sogar über den Schild hinweg den Gegner zu treffen. Das macht die Bauern zu einer effektiven Einheit in den Heerhaufen der Adligen.

»Man drischt seinen Gegner damit zu Tode? Das ist ja wirklich eine barbarische Waffe! In meiner Heimat regeln selbst die Bauern ihre Zwiste weitaus zivilisierter.«
—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Eine echt kluge Erfindung, nicht wahr? Dreschflegel, Kriegsflegel und die konsequente Weiterentwicklung ist: der Morgenstern! Da haben die findigen Bauern ausgerechnet dem Adel in die Hand gespielt. Damit kann er sie nämlich noch besser totschiessen ... ich meine natürlich beschützen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Habe ich schon mal erwähnt, dass ich sehr geübt mit dem Flegel bin? Ach ja: Korn hab ich damit auch schon mal gedroschen.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Kriegsflegel

Komplexität: prim

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

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

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

Die Kriegslanze

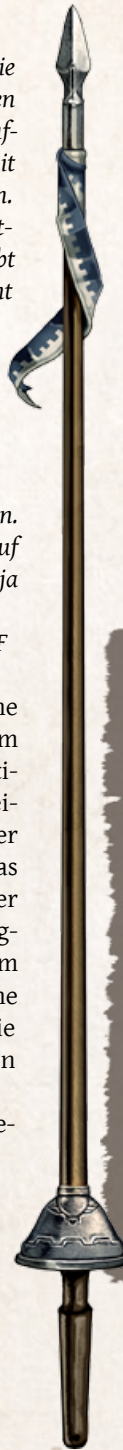
»Es gibt wenig Erhebenderes als mitanzusehen, wie die Panzerreiter auf ihren Schlachtrössern die Kriegslanzen einlegen, auf den Feind richten und dann – einer unaufhaltbaren Welle gleich – auf donnernden Hufen und mit glänzendem Stahl zwischen die Reihen der Feinde fahren. Viele Fußkämpfer nehmen panisch Reißaus, wenn die Ritter ihrem tödlichen Geschäft nachgehen, der Rest stirbt oft durch die furchtbaren Lanzen. Meist wird die Schlacht durch die schwere Reiterei entschieden und die setzt beinahe immer Kriegslanzen ein, wie es die Tradition und die Rittertugenden gebieten. Schild und Schwert kommen erst zum Einsatz, wenn nach dem Zusammenprall zweier Haufen das Handgemenge Mann gegen Mann entbrennt.

Aber solche Begegnungen sind heutzutage eher selten. Meist steht man ja nur mit ein paar wenigen Getreuen auf dem Feld oder an der Grenze. Der letzte große Krieg ist ja zum Glück schon etwas her.«

—Stanislaus von Tatzenhain, Andergaster Ritter, 1040 BF

Obwohl ein Großteil der Streitenden Königreiche von dichtem Wald bedeckt ist und sich daher kaum Gelegenheiten zur Bildung großer Schlachtformationen ergeben, hat sich die Tradition des Lanzenreitens bis heute erhalten. Dies mag zum einen an der Begeisterung der Nostrier und Andergaster für das klassische Ritterturnier liegen, zum anderen aber gewiss auch am für den Lanzenbau bestens geeigneten Holz. Aus Eiche, Buche, Esche, nostrischem Ahorn und nicht zuletzt der robusten Steineiche lassen sich hervorragende Lanzen herstellen, die selbst an Plattenpanzer und Drachenleib nur selten zerbrechen.

Viele Kampfbegegnungen werden mit einem Lanzenangriff eröffnet, sofern das Gelände es erlaubt. Meist reicht einem Ritter aus den Streitenden Königreichen dazu auch ein seichter Flusslauf oder ein lichter Wald.



Zwar sind gegnerische Ritter gern gesuchte Ziele in einem Scharmützel, doch richtet sich ein Angriff mit der Kriegslanze weit häufiger gegen das einfache Fußvolk, das einen Treffer mit der dreieckig geformten Lanzenspitze in der Regel nicht überlebt. Ist ein solcher Treffer nicht tödlich, reicht die Wucht des Aufpralls dazu aus, den Gegner zu Boden zu werfen, wo er sich schwer verwundet zwischen Pferdehufen wiederfindet.

Das stabile Holz hat jedoch auch seine Tücken: Bei ungeschickter Handhabung gegen kleine Ziele am Boden bohrt sich die Lanzenspitze nur allzu leicht in den Untergrund, wo ihre enorme Widerstandsfähigkeit einem Ritter schnell zum Verhängnis werden kann. Denn statt sofort zu brechen, hebt sie den Unglücklichen zunächst aus dem Sattel, der sich bald darauf in schwerer Rüstung und ohne sein treues Ross zwischen den Beinen unter den Kämpfenden wiederfindet.

»Ist mir völlig egal, wie der Herr von und zu das gemeint hat! Ich kratz ihm die Augen aus, ich bring ihn um, diesen elenden Hundsfoß! Er soll sich winden wie ein Wurm, wenn ich mit ihm fertig bin, dieser ...«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Gemach, gemacht, Rovena! Mit einem Ritter von diesem Format würde selbst ich mich nicht so ohne Weiteres anlegen. Stell dir mal vor, er greift sich eine der Kriegslanzen, die seine Knappin da gerade bereitmacht. Die Dinger sind zwar größtenteils aus Holz, aber du willst wirklich nicht ...«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Holz? Die Lanze ist aus Holz sagst du? Dieser widerliche Bastard hat sich die längste Zeit so aufgespielt! Gleich gibt es Radau ...«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Oh nein, Hesinde nein! Was starrt ihr so? Haltet sie gefälligst auf!«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

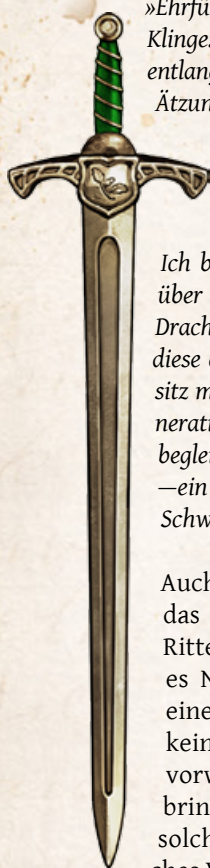


Kriegslanze							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kriegslanze	Lanzen	2W6+6	–	–	–	3,75 Stn	300 HF	100 S
Anmerkung Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden.								

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

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

Das Langschwert aus den Streitenden Königreichen



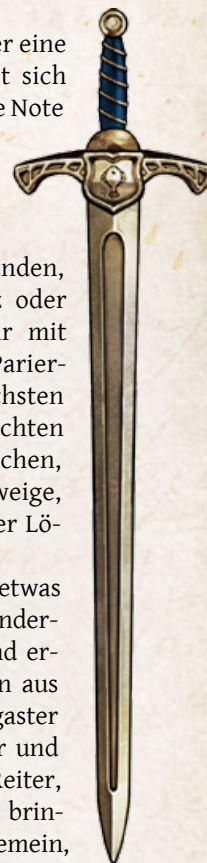
»Ehrfürchtig berührten meine Finger die kühle Klinge. Breit war sie, breiter als meine Hand, und entlang der Fehlschärfe hatte der Schmied mit Ätzungen geschwungene Rankenmuster eingraviert, die sich in feinen Linien zu Eicheln und Eichenblättern formten. Obwohl seit Generationen in Familienbesitz, glänzte die Klinge, als käme sie direkt aus der Schmiede.

Ich betrachtete mein Spiegelbild darin und strich über die Parierstange, die wie die Klauen eines Drachen geformt war. Stolz erfüllte mich, dass ich diese ehrwürdige Klinge, die schon so lange im Besitz meiner Familie war und von Generation zu Generation weitervererbt wurde, ein Stück ihres Weges begleiten und mit ihr Geschichte schreiben sollte.«
—ein Andergaster Ritter über den Tag seiner Schwertleite

Auch in den Streitenden Königreichen gilt das Langschwert als klassische Waffe der Ritter und des Adels. Als Standessymbol ist es Nichtadligen vielerorts sogar verboten, eine so lange Klinge zu tragen, wenn sie keinen Krieger- oder Schwertgesellenbrief vorweisen oder einen anderen Nachweis erbringen können, der sie zum Führen einer solchen Waffe berechtigt. Dabei ist ein solches Verbot gerade in den Streitenden Königreichen kaum nötig, denn die wenigen Bergwerke fördern meist kein sehr hochwertiges Eisenerz, was reine Metallwaffen wie das Langschwert selbst für manchen Ritter unerschwinglich macht. Die wenigsten Schwerter sind daher neu gefertigt. Stattdessen werden sie mitsamt der Rüstung an die Nachkommen vererbt und immer wieder angepasst. Ihr Alter sieht man den Klingen häufig an, auch wenn sie mit großer Sorgfalt gepflegt werden.

Dennoch weiß jeder Schwertbesitzer eine solche Waffe zu schätzen und gibt sich reichlich Mühe, ihr eine persönliche Note zu verleihen. Die meisten Klingen tragen einen eigenen Namen, und Parierstange, Griff und Knauf sind oftmals reich verziert. Sie sind dem Wappentier des Trägers nachempfunden, besitzen Einlegearbeiten aus Holz oder Horn und sind gelegentlich sogar mit Edelsteinen besetzt. Vor allem Parierstangen können die unterschiedlichsten Formen aufweisen, von einer schlichten und geraden Ausführung bis zu solchen, die wie Drachenflügel, Eichenzweige, Wellenkämme oder die Tatzen einer Löwin geformt sind.

Nostrische Schwerter sind häufig etwas schlanker gefertigt als solche aus Andergast. Sie sind leichter zu führen und erlauben vor allem vom Pferderücken aus ein schnelles Reagieren. Andergaster Schwerter sind hingegen wuchtiger und breiter und ermöglichen es einem Reiter, mehr Kraft hinter seinen Schlag zu bringen. Beiden Schwertern ist jedoch gemein, dass sie etwas schlechter austariert sind als das gemeine Langschwert, wodurch dem Kämpfenden leichter Fehler unterlaufen.

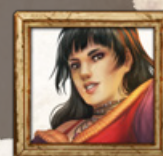


»Das Schwert ist einfach ein Klassiker! Ob locker und leicht oder schwer und wuchtig ist am Ende bloß eine Frage des persönlichen Stils.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Es ist immer eine Frage des Stils. Unglaublich, dass das sogar für Waffen gilt!«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



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

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Andergaster Langschwerts einen Bonus von +1 TP.

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

Nostrisches Langschwert							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Nostrisches Langschwert	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	100 HF	200 S

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Nostrischen Langschwerts einen Bonus von +1 auf PA.

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

Der Nostrische Langbogen

»Eine furchtbare Waffe, vor allem, wenn geübte Schützen sie einsetzen. Noch schlimmer, wenn eine ganze Einheit von denen aufmarschiert – und das nicht auf deiner Seite. Das Sirren der Pfeile kann einen schier verzweifeln lassen, wenn man ohne einen Schild dasteht und urplötzlich der Himmel dunkel wird, weil der Gegner seine Schützen hat antreten lassen. Ich will nicht sagen, dass so ein Angriff immer tödlich endet, aber selbst wenn sie dich nur ins Bein treffen, kann das über Leben und Tod entscheiden. Und das Schlimme ist, diese Schützen stehen meist so weit weg, dass du sie nicht sofort erschlagen kannst. Stürmst du auf sie zu, haben sie nämlich Gelegenheit, einen Pfeil einzulegen, zu zielen und ganz in Ruhe nochmal auf dich zu schießen.«

—ein Andergaster Waffenknecht, nach einem Scharmützel im Grenzgebiet

Experten der Kriegskunst vermuten, dass die Nostrier ihre gefürchteten Bögen einst entwickelt haben, um den Nachteil auszugleichen, keine Kampfmagier in ihren Reihen zu besitzen. Und wahrlich, der nostrische Langbogen ist eine beeindruckende Waffe, die häufig an die Größe ihres Schützen heranreicht. Der Bogen hat eine enorme Zugkraft und erfordert daher eine hohe Stärke, um ihn überhaupt einsetzen zu können. Echte Zielgenauigkeit mit dieser Waffe erreicht man meist erst nach jahrelangem Üben, aber die Durchschlagskraft eines Langbogenpfeils, der ohne weiteres sogar eine Plattenrüstung oder einen Holzschild durchschlagen kann, macht ihn zu einer gefürchteten Waffe auf dem Schlachtfeld.

Ein Trupp gut ausgebildeter Bogenschützen kann schnell ein Scharmützel entscheiden.

Der nostrische Langbogen wird meist aus dem Holz von Eibe, Esche, Ulme oder nostrischem Ahorn gefertigt, und nicht selten sind die Aufhängungen für die Sehne kunstvoll verziert. Griff und Pfeilauflage sind oft aufwändig mit Leder umwickelt, um so einen stabilen Halt zu geben und dem Schützen die nötige Ruhe zum Zielen zu verschaffen. Diese Waffenform ist inzwischen auch in Andergast verbreitet, wird dort aber meist einfach nur als Langbogen bezeichnet.

Wegen seiner enormen Größe kann die Waffe nicht vom Rücken eines Pferdes eingesetzt werden und zur Jagd im dichten Wald eignet er sich auch nicht besonders gut. Dafür überzeugt er mit seiner großen Reichweite und Durchschlagskraft, die schon so manche Schlacht entschieden hat.

»Sie nehmen einen großen Stock, binden eine Schnur dran und nennen es dann Wunderwerk der Kriegskunst? Die haben wohl noch nie eine echte Eisenwalder Armbrust gesehen!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Du grummelst doch nur, weil deine Beine zu kurz sind, um den Bogen zu bedienen. Wir werden ja sehen, wessen Waffe noch schießt, wenn sie erst mal dem Staub der Straße ausgesetzt war – oder was die hier Straße nennen ...«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Nostrischer Langbogen						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Nostrischer Langbogen	Bögen	1W6+8	2 Aktionen	20/120/180	Pfeile	1 Stn	200 HF	100 S

Anmerkung Um den Nostrischen Langbogen einsetzen zu können, benötigt der Schütze eine KK von 14.

Waffenvorteil: Bei einer 1-3 auf 1W6 durchschlägt der Nostrische Langbogen auch bei einer gelungenen Schild-PA den Schild des Verteidigers und verursacht Schaden. Der Verteidiger addiert aber in diesem Fall den einfachen Schildbonus zu seinem RS.

Waffennachteil: In Wäldern, die als schwierige oder schlechtere Geländetypen eingestuft werden, erleiden Schützen mit dem Nostrischen Langbogen eine Erschwernis von 4 zusätzlich zu allen weiteren Modifikatoren des Schusses (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Der Nostrische Langbogen kann nicht vom Rücken eines Reittiers aus eingesetzt werden.

Die Saufeder

»Und plötzlich stand sie vor mir: die Leitbache! Ich erinnere mich noch genau an ihre glutroten Augen und den Dampf, der ihrem Rüssel entstieg. Das Blut, das unablässig aus ihren vielen Wunden troff, scherte sie jedoch genauso wenig wie das Klaffen der Jagdhunde, die in jedem Augenblick durch das Unterholz preschen und sie niederringen würden. Sie hatte nur Augen für mich, und bei Kurim dem Jäger, ich schwöre, sie wollte mich mit in den Tod reißen. Noch nie habe ich in den Augen einer Bestie solche Mordlust gesehen!

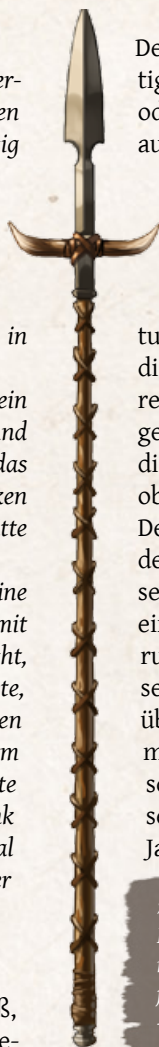
Ich dachte schon, nun hätte mein letztes Stündlein geschlagen. Am liebsten hätte ich mich umgedreht und wäre einfach ins Unterholz gerannt. Aber ich wusste, das würde mich nicht retten – ganz im Gegenteil. Mein Rücken wäre ungeschützt gewesen und das Monstrum hätte leichtes Spiel mit mir gehabt.

Zum Glück hatte ich die Saufeder fest in der Hand. Meine Füße gruben sich tief in den Waldboden, als ich mich mit dem Jagdspieß der Bache entgegenstemmte. So ein Gewicht, wie in diesem Augenblick auf meinen Armen lastete, hatte ich noch nie getragen. Allein die Überderischen können mir die Kraft verliehen haben, diesem Ansturm standzuhalten. Ich roch ihren scharfen Atem und spürte den heißen Dampf aus ihrem Rüssel. Doch Kurim sei Dank hielt der Knebel die Sau auf Abstand. Wenn du einmal zur Jagd gehst, ich rate dir, vergiss bloß deine Saufeder nicht! Sie kann dir wahrlich das Leben retten!«

—ein Treiber aus den Streitenden Königreichen

Die Saufeder ist ein kurzer und wuchtiger Speiß, der vornehmlich zur Jagd auf Schwarzwild eingesetzt wird. Sie ist die bevorzugte Jagdwaffe der Streitenden Königreiche.

Das hervorstechende Merkmal der Saufeder ist ihre Querstange, die Knebel genannt wird und unmittelbar hinter der pfeilförmigen Klingenspitze ansetzt. Sie soll verhindern, dass der Speiß zu tief in das Jagdwild eindringt und man die Klinge nicht mehr herausziehen kann. Zugleich kann ein verletztes und aggressiv gemachtes Tier damit auf Abstand gehalten werden. Einmal damit festgenagelt, gelingt nur noch den stärksten Kreaturen ein Befreiungsversuch.



Der Knebel wird gern aus einer Geweihstange gefertigt, häufig besteht er jedoch ebenfalls aus Metall oder aus demselben Holz wie der Schaft. Dieser wird aus der robusten Esche oder der Steineiche gewonnen und ist meist zum besseren Halt mit Lederbändern umwickelt und durch Nägel verstärkt.

Die Verbindung von Speerspitze und Schaft wird mit einer langen Tülle oder Stahlbändern stabilisiert, damit die Waffe auch großen Belastungen standhalten kann. Als Jagdinstrument wird die Saufeder in der Regel nur zum Abfangen von bereits verletztem Wild eingesetzt. Waghalsig hingegen ist, wer sie auch als Angriffswaffe benutzt, denn die Saufeder wird im Nahkampf sehr kurz geführt, obwohl sie als Stangenwaffe gilt.

Der Adel der Streitenden Königreiche hat die Saufeder unlängst als Prunkwaffe für sich entdeckt und setzt den Speiß bei der Jagd gerne vom Pferd aus ein. Vor allem das Stichblatt wird bevorzugt mit firungefälliger oder landestypischer Ornamentik versehen, die geübte Schmiede kunstfertig ineinander überlaufen lassen. Beliebt sind Wellen- oder Eichenmotive wie auch Bilder von Bären, Schweinen, Hirschen und anderem Jagdwild. Man verschenkt diese Waffen auch gerne an andere Adlige oder treue Jagdknechte.

»Die Sau auf Abstand halten? Wo ist das Problem? Mit ein bisschen Kraft im Arm hältst du jeden Gegner auf Distanz – so weit das verdammte Ding eben fliegt.«

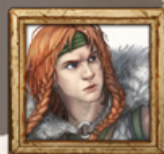
—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja

»So eine Saufeder wirft man doch nicht! Das wird dieser formidablen Waffe einfach nicht gerecht. Aber wenn du deinen Gegner damit erstmal festgenagelt hast, dann ist so schnell kein Entkommen mehr. Der Knebel ist außerdem äußerst nützlich. Ich hab mal gesehen, wie jemand einem Ork das Ding kurzerhand ins Gesicht gerammt hat. War kein schöner Anblick. Wirklich nicht.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Ich kann alles werfen, notfalls auch die ganze Sau! Das wohl!«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



Saufeder

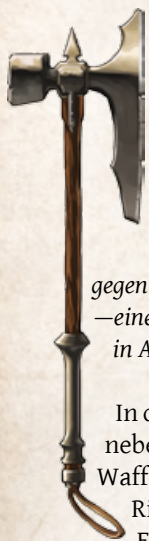
Komplexität: einf

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

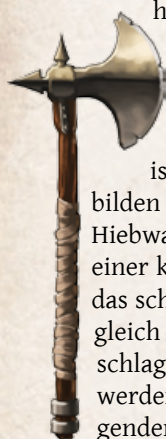
Waffenvorteil: Wer sich aus dem Manöver *Festnageln* befreien will, erleidet eine Erschwernis von 2 auf die Probe auf Kraftakt und +2 TP pro Kampfrunde zusätzlich (siehe **Aventurisches Kompendium**).

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

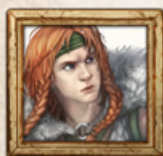
Die Streitaxt der Streitenden Königreiche



»Rums gemacht hat's, als er mir die Axt auf den Schild gehauen hat! Die Splitter sind nur so in alle Richtungen geflogen. Wenn er so weitermacht, dachte ich mir, ist bald weder von meinem Schild noch von meinem Arm 'was übrig. Doch schon nach zwei, drei Schlägen ist dem Kerl die Puste ausgegangen! War wahrscheinlich doch zu schwer für ihn. Da hab ich ihm einfach meinen Streitkolben gegen den Schädel gedroschen und knack: aus die Maus!«
—eine nostrische Waffenmagd, gehört in einer Taverne in Althagen



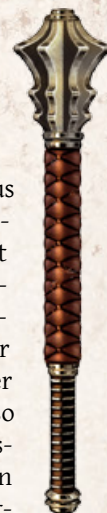
In den Streitenden Königreichen ist die Streitaxt neben dem Streitkolben eine der verbreitetsten Waffen. Trotz aller Standesunterschiede führen Ritter wie Waffenknechte sie gerne gegen den Feind, was daran liegen mag, dass die Waffe größtenteils aus Holz besteht, welches vergleichsweise günstig zu erwerben ist. Der Schaft wird meist aus Esche oder Steineiche gewonnen und ist für den besseren Halt häufig mit Lederbändern umwickelt. Am Ende des knapp einen Schritt langen Stiels sitzt ein scharf geschliffenes, metallenes Axtblatt, das zur besseren Stabilität häufig durch zwei Stahlbänder am Stiel befestigt ist. Ein spitzer Dorn oder ein Hammerkopf bilden das nötige Gegengewicht zur Schneide. Als Hieb- und Stoßwaffe entfaltet sie ihre Schadenswirkung auf einer kleineren Fläche als ein Schwert und durch das schwere Holz des Schafts gewinnt sie im Vergleich zu anderen Streitäxten eine größere Durchschlagskraft, die sie zur Gefahr für jeden Schild werden lässt. Doch ihr Gebrauch ist auch anstrengender als der anderer Waffen, und gerade wer durch einen Fehltritt unnötig Kraft verschwendet, gerät schnell außer Atem.



»Schwer und wuchtig, genau mein Geschmack. Von Äxten verstehen sie was, das wohl!«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

Der Streitkolben aus den Streitenden Königreichen

»Krieg ich Kolben, brech ich Knochen!«
—ein Waffenknecht aus den Andergaster Wäldern auf die Frage nach dem Verlauf eines Kampfes



Der Streitkolben besteht für gewöhnlich aus einem etwa 75 Halbfinger messenden Holzschaft, an dessen Ende eine Stahlkappe mit gezackten Schlagblättern oder spitzen Dornen angebracht ist. Wo die Streitaxt schneidet und zerhackt, ist es der Streitkolben, der zertrümmert und verbeult. Im Grunde stellt er die Weiterentwicklung der Keule dar, und so einfach er in seiner Handhabung ist, so günstig ist er vergleichsweise zu erstehen. Neben der Streitaxt ist er die typische Waffe der Ritter und Waffenknechte, auch deshalb, weil waffenfähiges Eisenerz in den Streitenden Königreichen ein kostbares Gut ist. Als Einhandwaffe kann er ebenso vom Rücken eines Pferdes eingesetzt werden, was die Wucht seiner Schläge verstärkt und Knochen zum Brechen bringt, selbst wenn man ein Kettenhemd oder einen Gambeson trägt. Andererseits erfordert das Führen des Streitkolbens viel Kraft und wem es nicht gelingt, einen Kampf schnell zu Ende zu bringen, der wird seinem Gegner bald nur noch schnaufend gegenüberstehen. Streitkolben werden für gewöhnlich nicht verziert, doch gibt es kunstvolle Ausfertigungen, deren Spitzen Ochsenhörnern nachempfunden sind oder deren Zacken den Enden eines Hirschgeweihs gleichen.

»Nicht gerade das Größte, was die Handwerkskunst je hervorgebracht hat. Aber was früher schon gut war, kann ja heute nicht schlecht sein – zumindest in diesem Punkt stimme ich mit den Menschen hier überein.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Streitaxt der Streitenden Königreiche

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Streitaxt	Hieb- und Stoßwaffen	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	100 HF	105 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Schildspalter* wird mit einer Erleichterung von 1 ausgeführt (siehe **Regelwerk** Seite 249).

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

Streitkolben der Streitenden Königreiche

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Streitkolben	Hieb- und Stoßwaffen	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	60 HF	105 S

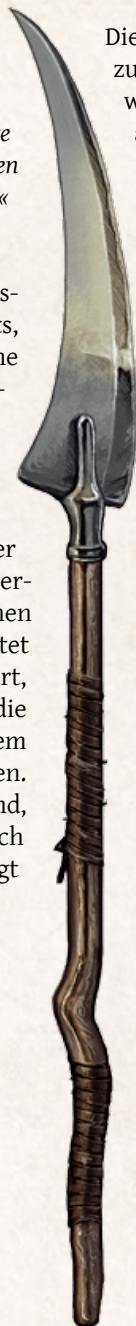
Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Streitkolben einen Bonus von +1 TP.

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

Die Sturmsense

»Unterschätze mir die Bauern nicht, mein Junge. Mögen ihre Waffen auch wie schartiges Ackergerät aussehen, im Kampfverbund zusammengeführt gleichen ihre Sensen einem klingenstarrenden Schutzwall, durch den weder Ritter noch Pferd unversehrt hindurchgelangen.«
—ein Andergaster Ritter zu seinem Knappen

Besonders an der Sturmsense zeigt sich der Einfallsreichtum der Bewohner Nostrias und Andergasts, ist diese Waffe doch nichts weiter als die einfache Weiterentwicklung des herkömmlichen Erntewerkzeugs. Mit wenigen Handgriffen wurde hier das sonst rechtwinklig abstehende Sensenblatt abmontiert und als Verlängerung des Schafts neu befestigt. Diese simple Form der Herstellung ist wohl für ihre weite Verbreitung unter der Landbevölkerung der Streitenden Königreiche verantwortlich, braucht es doch hierfür nicht mal einen kundigen Grobschmied. Im Kampfverbund entfaltet die Waffe zudem ihre wahren Stärken, denn dort, wo mehrere Kämpfer zusammenkommen, kann die auch als Bauernspeer bezeichnete Waffe zu einem sogenannten Sensenwall zusammengeführt werden. Die Landwehrhaufen verteidigen dann im Verbund, was das Abwehren eines Angriffs erleichtert. Auch beim gemeinsamen Sturm auf einen Gegner bringt der Sensenwall Vorteile.



Die Sturmsense mag durch ihre simple Machart leicht zu reparieren und günstig in der Anschaffung sein, weshalb viele Grundherren ihr Bauernaufgebot nur allzu gerne damit ausstatten. Doch dafür ist sie nicht sonderlich robust. Schon manchem Bauern ist bei einem zu harten Aufprall die Klinge davongeflogen, worauf der verdutzte Kämpfer sich plötzlich nur noch mit einem Stecken bewaffnet vor dem Gegner wiederfand.

»Mach's wie der Bauer, sei nicht dumm, dreh die Klinge einfach anders 'rum!«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweiheter



»Arme Schweine sind das, die mit dieser Waffe ins Feld geschickt werden! Es ist und bleibt ein umfunktioniertes Ackergerät. Stell dir vor, dir fliegt mitten in der Schlacht die Klinge davon. Dann kannst du dich auf einmal nicht mehr hinter deinem Sensenwall verstecken. Und was dann?
Wenn der feine Adel die Bauern schon regelmäßig in den Krieg schicken muss, sollte er ihnen auch eine richtige Waffe und eine richtige Ausbildung spendieren!«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich hab schon Adlige gesehen, die sich vor der Schlacht in die Rüstung gemacht haben. Denen nutzte selbst die beste Waffe nichts. Aber wer mutig ist und unerschrocken, der vermag auch aus dem brüchigsten Stecken eine tödliche Waffe zu machen. Das wohl!«
—Tjalva Garheldtdottir, Premier Hetja



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

Sturmsense

Komplexität: prim

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

Waffenvorteil: Ein Kämpfer mit einer Sturmsense kann mit mindestens einem weiteren gleichbewaffneten Kämpfer einen Sensenwall bilden. Dieser darf sich maximal einen halben Schritt neben ihm befinden und muss in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Solange die Bedingungen erfüllt sind, kann der Wall aus beliebig vielen Kämpfern bestehen. Alle Kämpfer, die diesen Wall bilden, erhalten einen Bonus von +1 auf PA.

Führen die Kämpfer stattdessen gemeinsam das Manöver **Sturmangriff** aus, verfällt der Bonus auf die PA, aber sie richten mit der Sturmsense jeweils zusätzlich +1 TP an (siehe **Regelwerk** Seite 249). • ○

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

Turnierausrüstung

»Das edelste, was unsere Handwerker hervorbringen, ist sicherlich die Turnierausrüstung eines angesehenen Freiherrn. Eine edle Rüstung, mit dem Wappen des Herrn dezent auf Schultergeschübe oder kraftvoll auf dem Kürass. Einen Schild, auf dem in allen heraldisch korrekten Farben das Wappen des Streiters prangt und den er aufhängen kann, um sich fordern zu lassen. Ein Turnierschwert, dem Spitze und Schärfe der Klingen fehlt, ein ebensolcher Zweihänder, sowie die Lanze, deren Wicklungen farbenfroh sein sollten, mit der Spitze kunstvoll gearbeitet. Das ist es, was neben allen Tugenden und seiner Ehre den Ritter von Stand und Ansehen ausmacht. Abgesehen von seinem edlen Streitross, das er in die Schranken lenken will und das mit einer stimmigen Schabracke versehen sein sollte, versteht sich.«

—Wolorion von Kolburg, Turniarmarschall Andergasts, neuzeitlich

Die Turnierlanze

Die Turnierlanze ähnelt der Kriegslanze, allerdings ist sie aus leichterem Holz gefertigt, sodass sie beim Aufprall auf Schild oder Rüstung leichter zerbricht. Anstatt einer Spitze weist die Turnierlanze nur einen stumpfen Kopf auf, eine Kugel oder Platte oder ein sogenanntes Krönchen, um damit einen Gegner aus dem Sattel zu stoßen, ohne ihm allzu ernsthaften Schaden zuzufügen. Viele Turnierlanzen sind mit den Wappenfarben des Trägers bemalt. Auch das Krönchen wird gern fantasievoll ausgestaltet und vom Griff der Waffe wehen bunte Bänder.

Die Turnierrüstung

Eine Turnierrüstung ist für gewöhnlich eine Plattenrüstung, schwer, sperrig und speziell für den Kampf auf dem Pferderücken gedacht.

Ein Fußkämpfer kann diese Rüstung kaum sinnvoll tragen, denn ihr Gewicht und die hohe Behinderung, die eine solche Rüstung hervorruft, machen schon das Aufstehen zu einer kaum meisterbaren Herausforderung, geschweige denn ein Weiterkämpfen. Turnierrüstungen sind aber häufig prachtvoll gehalten und reich verzierte Erbstücke. Ihre Gesteckhelme verfügen oft über prächtig ausgeformte Klappvisiere und eine Helmzier, die dem eigenen Wappentier oder dem des Königshauses nachempfunden ist. So sind Helme mit Hirschgeweihen in Nostria oder mit Stierhörnern in Andergast keine Seltenheit. Gestechrüstungen sind teuer, vor allem in den Streitenden Königreichen, wo nur wenig Eisenerz gefördert wird, das sich zum Bau solcher Rüstungen eignet. Entsprechend groß ist die Achtung und Sorgfalt, mit der man solche Stücke in den Adelsfamilien der Streitenden Königreiche behandelt, wo sie zum Teil über Jahrhunderte weitervererbt und voller Stolz getragen werden.



»So eine Turnierrüstung ist eine kostspielige Anschaffung. Aber so teuer es auch wird, Sparen ist hier fehl am Platz. Eine gute Verarbeitung kann Leben retten. Und erst die Reparaturkosten ... wer zu billig kauft, kauft zweimal, sag ich immer! Damit geht man am besten gleich zu einem fähigen Schmied, natürlich einem aus meinem Volk«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschied



Turnierlanze							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Turnierlanze	Lanzen	1W6+8	–	–1/–	–	3 Stn	300 HF	30 S
Anmerkung	Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden. Bei 11 oder mehr erzielten TP mit nur einem Angriff zerbricht die Turnierlanze.							

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Turnierrüstung				Komplexität: komp (5 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Turnierrüstung	8	5	–	40 Stn	3.000+ S
Anmerkung	Auf einem Pferd können bei der Turnierrüstung von der BE 2 statt nur 1 abgezogen werden. Ein Held kann sich in einer Turnierrüstung nicht schneller als seine halbe GS bewegen.				

Rüstungsvorteil: Bei einer Probe auf *Etikette (Benehmen)*, um einen Gegner beim Turnier zu fordern, ist die Teilprobe auf CH um 1 erleichtert, wenn der Held eine Turnierrüstung trägt.

Rüstungsnachteil: Um auf ein Reittier aufzusteigen, benötigt der Träger der Turnierrüstung Hilfe (durch eine andere Person oder eine Aufsatzhilfe) und mindestens 10 KR Zeit.

Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*, bei denen der Hör- oder Sehsinn eine Rolle spielen, sind um 2 erschwert.

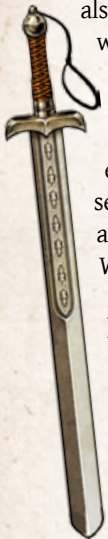


»Bis du mit dem Schmieden fertig bist, bin ich zu alt, um noch ein Schwert zu halten! So der Söld stimmt, werde ich mir eines Tages so eine Rüstung leisten, allein schon, um den feinen Herrn Rittern den Arsch zu versohlen ... eines Tages ...«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Der Turnierschild

Der Turnierschild ist aus Holz gefertigt, etwas kleiner als ein gewöhnlicher Schild und für den Einsatz auf dem Pferd gedacht. Mit zwei einfachen Leder-

schlaufen auf der Rückseite wird er am Arm befestigt. In der Regel wird er prächtig bemalt und mit dem Wappen des Trägers versehen. So weist er seinen Besitzer nicht nur in den Schranken aus, als Aushängeschild wird er auch vor den Wettkämpfen an der Bahn angebracht. Dort kündigt er von der Anwesenheit seines Trägers, und die Herausforderer können ihn mit der Waffe berühren, um gegen den Besitzer anzutreten.



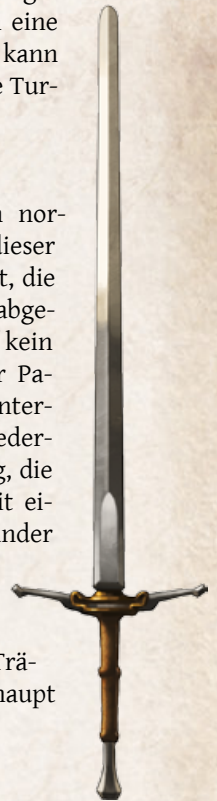
Das Turnierschwert

Ein Turnierschwert ist dem Langschwert nachempfunden. Die Klinge ist meist jedoch etwas kürzer und die Waffe hat keine scharfen Schneiden, keine Spitze und abgerundete Kanten, um allzu ernsthafte Verletzungen bei Turnirkämpfen zu verhindern.

Da die Klingen von Turnierschwertern leichter brechen als die von gewöhnlichen Langschwertern, ist bei solchen Waffen meist nur der Knauf verziert. Selten nur leisten es sich reiche Adlige, die Parierstangen aufwändiger gestalten zu lassen. Wenn eine solche Zier den Kampf heil übersteht, kann sie für gewöhnlich schnell auf eine neue Turnierklinge aufgesetzt werden.

Der Turnierzweihänder

Der Turnierzweihänder gleicht einem normalen Zweihänder, allerdings ist bei dieser Waffe, ebenso wie beim Turnierschwert, die Spitze abgerundet und die Kanten sind abgeschliffen, damit aus dem Turnirkampf kein tödliches Spektakel wird. Dornen oder Parierhaken an der Waffe sind meistens untersagt, allerdings sind Griffbügel oder Leder-schlaufen an den Parierstangen zulässig, die ähnliche Manöver ermöglichen wie mit einem echten Zweihänder. Turnierzweihänder sind deutlich bruchanfälliger als ihre Gegenstücke für die Schlacht, sodass bei ihnen meist nur Knauf und Parierstangen verziert sind, wenn denn der Träger einer solch wuchtigen Waffe überhaupt etwas für Zierden übrig hat.



»Gut Ding will eben Weile haben! Kann ich doch nichts dafür, dass ihr Großlinge so verdammt kurzlebig seid.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Turnierschild der Streitenden Königreiche

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Turnierschild	Schilde	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	3,5 Stn	300 HF	30 S

Anmerkung kleiner Schild, 25 Strukturpunkte, bei der Tjoste gilt für den Turnierschild ein Parade-Bonus von +2

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Turnierschwert

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Turnierschwert	Schwerter	1W6+1	GE/KK 16	0/0	mittel	0,5 Stn	100 HF	20 S

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

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Turnierzweihänder

Komplexität: einf

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

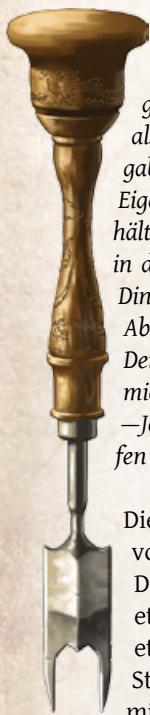
Anmerkung Bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht der Turnierzweihänder.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Werkzeug

Die Deichgabel



»Sie haben eigenartige Dinge entwickelt in den Streitenden Königreichen, vor allem in Nostria. Diese Deichgabeln gehören für mich unbedingt dazu. Eigentlich sind das wohl Werkzeuge, aber sie gelten auch als Symbol der Freibauern am Meer. Steckt eine Deichgabel in einem Deich, kann man das Land straffrei sein Eigen nennen, wenn man den Deich denn dafür in Schuss hält. Was für eine Ungeheuerlichkeit! Das Land gehört in die Hände des Adels! Mancher Freibauer weiß diese Dinger als durchaus beeindruckende Waffe einzusetzen. Aber brauchen die Grafen von Ilmenstein wirklich eine Deichgabel in ihrer Waffensammlung? Oder mache ich mich dann vollends lächerlich?«
—Joost Perschoff, Dienstmann der bornländischen Grafen von Ilmenstein, neuzeitlich

Die Deichgabel ist eigentlich ein Werkzeug, das vor allem in Nostria beim Bau und der Pflege von Deichen und Dämmen zum Einsatz kommt. Sie ist etwa einen Schritt lang und besteht aus einem etwa 60 Halbfinger langen Holzstiel, der meist aus Steineiche oder nostrischem Ahorn gefertigt ist, mit einem breiten, stark verdickten Ende. An der anderen Seite ist ein Eisensporn mit einer flachen Klinge und einer doppelt gezackten Spitze befestigt. Für gewöhnlich ist diese stumpf, aber weil viele Freibauern der Küste und des Seenlands die Deichgabel auch als improvisierte Waffe einsetzen, werden die Kanten der Klinge gerne geschärft und die Dornen der Spitze verlängert. Als Werkzeug dient die Deichgabel vor allem dazu, Grassoden oder Riedmatten auf den Deichen zu befestigen. Damit werden die Erdhügel davor geschützt, dass Wind, Wetter oder die Gezeiten die Dämme abtragen und aushöhlen. Sind die Soden ausgelegt, kommen die Riedmatten darüber und werden mit grob geflochtenen Seilen am Deichgrund befestigt. Diese Seile werden mit der Deichgabel tief in den Boden gedrückt und so verankert. Wenn man sie als improvisierte Waffe benutzt, kann

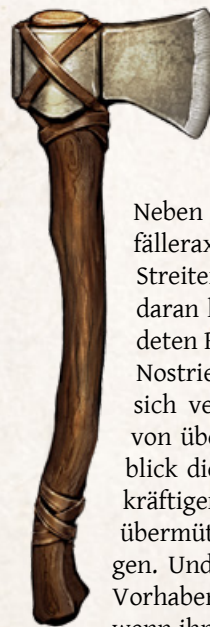
man den Stempelkopf der Deichgabel, der für gewöhnlich dazu dient, das Körpergewicht hinter den Druck der Klinge zu legen, wie eine Keule einsetzen. Eine geschärfte und mit verlängerten Dornen ausgestattete Deichgabel kann ähnlich wie ein kurzer Speer oder eine Stichwaffe geführt werden, indem man mehr oder minder gezielt auf den Gegner einsticht. Der Stempelkopf ist hierbei jedoch von Nachteil, weil die Waffe unausgewogen ist, es sei denn, man benutzt beide Hände.

»Wusstet ihr, dass die Freibauern hier die dunklen Winterabende dazu nutzen, um ihre Deichgabeln mit Schnitzereien örtlicher Sagen und Legenden zu verzieren? Einige Seeungeheuer und Flussgeister konnten erst genauer beschrieben werden, nachdem Gelehrte in mühsamer Arbeit die Freibauern besucht und einen genauen Blick auf ihre Deichgabeln geworfen haben.«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweiheter



Die Holzfälleraxt

»Holzklotz oder Nostrickackenkopf, völlig einerlei. Musst nur feste druffkloppen, dann kriegste beides kaputt.«
—Holzfällerweisheit aus Andergast



Neben Dreschflegel und Sense ist die Holzfälleraxt eine der verbreitetsten Waffen der Streitenden Königreiche. Das mag vor allem daran liegen, dass sie in dieser dicht bewaldeten Region meist das erste ist, wonach der Nostrier oder Andergaster greift, wenn er sich verteidigen muss. Bei einer Stiellänge von über einem Schritt kann schon der Anblick dieses Werkzeugs in den Händen eines kräftigen Holzfällers ausreichen, um einen übermütigen Goblin in die Flucht zu schlagen. Und auch so mancher Räuber wird sein Vorhaben gewiss noch einmal überdenken, wenn ihm derartige Gegenwehr geleistet wird.

Deichgabel						Komplexität: komp (2 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Deichgabel (i)	Hieb Waffen	1W6+2	KK 15	-1/-2	mittel	0,5 Stn	60 HF	30 S

Waffenvorteil: Statt mit dem Stempelkopf anzugreifen, kann der Held auch die Klinge verwenden. Die Klinge verursacht 1W6+1 TP. Kettenrüstungen erleiden durch diesen Angriff einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Eine erfolgreiche PA mit der Deichgabel erschwert aufgrund der Unausgewogenheit der Waffe bis zum Ende der nächsten KR die AT des Helden um 2.

Holzfälleraxt						Komplexität: prim		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Holzfälleraxt (2H, i)	Zweihandhieb Waffen	2W6+1	KK 13	0/-4	mittel	4 Stn	110 HF	80 S

Waffenvorteil: Gegen Pflanzen richtet eine Holzfälleraxt +2 TP an und der Schaden gegen hölzerne Gegenstände steigt um 4 TP.

Waffennachteil: Gegen Gegner mit RS 5 und mehr richtet eine Holzfälleraxt -2 TP an.

Besonders effektiv zeigt sich die Holzfälleraxt gegen Pflanzenwesen wie Marwolde oder aufgebrachte Waldschrate, die selbst so langsam sind, dass sie auch einer im weiten Bogen geschwungenen Holzfälleraxt nicht entkommen können. Gegenüber stark gerüsteten Kämpfern büßt die Holzfälleraxt aufgrund ihrer Trägheit jedoch erheblich an Wirkung ein.



»Bei Angroschs Hammerschlag, natürlich ist das eine Axt. Aber sie deswegen gleich als Waffe zu bezeichnen? Also da müssen wir auch mal die Esse in der Schmiede im Stollen lassen! Bis du mit der ausgeholt hast, ist dir selbst ein Schwergerüsteter davongesprungen, und von deinem schönen Schlag kommt nur noch ein leichter Remppler an.«
—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

Die Sense

»Wir also rüber zu diesem Hof, der Gerbo die Fackel schon in der Hand. Das Strohdach wird brennen wie Zunder, ham wer gedacht. Ich weiß noch

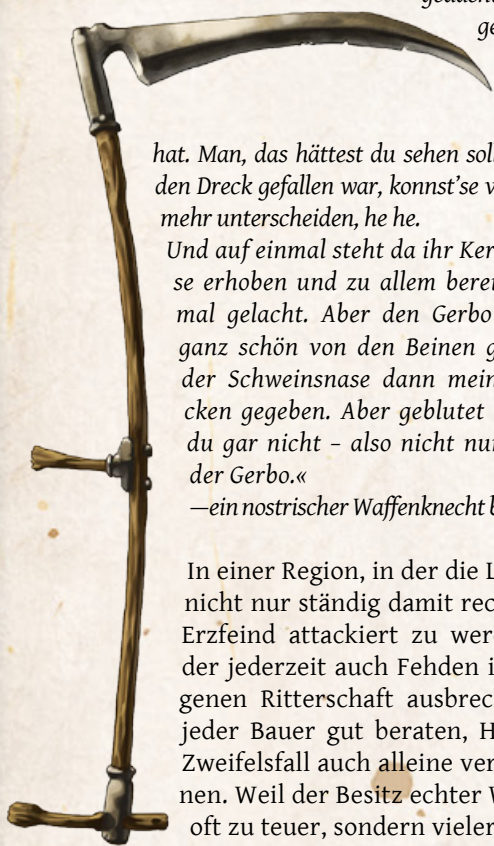
genau, wie das Weib mitsamt den Schweinen die Flucht ergriffen

hat. Man, das hättest du sehen sollen! Nachdem se in den Dreck gefallen war, konnst'se von denen gar nicht mehr unterscheiden, he he.

Und auf einmal steht da ihr Kerl vor uns, die Sense erhoben und zu allem bereit! Wir haben erst mal gelacht. Aber den Gerbo hat's dann doch ganz schön von den Beinen gefegt. Na ja, hab der Schweinsnase dann meine Axt zu schmecken gegeben. Aber geblutet hat's, das glaubst du gar nicht – also nicht nur der Bauer, auch der Gerbo.«

—ein nostrischer Waffenknecht bei einem Krug Knat

In einer Region, in der die Landbevölkerung nicht nur ständig damit rechnen muss, vom Erzfeind attackiert zu werden, sondern in der jederzeit auch Fehden innerhalb der eigenen Ritterschaft ausbrechen können, ist jeder Bauer gut beraten, Haus und Hof im Zweifelsfall auch alleine verteidigen zu können. Weil der Besitz echter Waffen nicht nur oft zu teuer, sondern vielerorts auch verboten ist, wird hierzu kurzerhand das eigene Werkzeug zweckentfremdet.



Eine Sense ist da meist das Schärfste, was ein Bauer aufbieten kann, auch wenn sich dieses Ackergerät nur leidlich zum Kampf eignet. Zwar erleichtert es ihre Form, einen Gegner von den Beinen zu holen, doch ist sie schlicht nicht für schnelles Voranstürmen oder ein großes Maß an Beweglichkeit geeignet. Dort aber, wo rasch ein Bauernaufgebot ausgehoben werden musste, findet man sie dennoch häufiger in den Reihen der Kämpfenden. Reicht hingegen die Zeit vor einem Kampf zur Vorbereitung aus, funktionieren die Bauern ihre Sensen lieber kurzerhand zu den deutlich gefährlicheren Sturmsensen um.

»Gäh! Das ist doch ein Erntewerkzeug und keine Waffe! Damit kennt sich Hilbert doch bestimmt viel besser aus.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Wo er recht hat ... Mit der Sense macht mir so schnell keiner was vor! Bloß mähen kann ich damit nicht sonderlich gut.«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweither



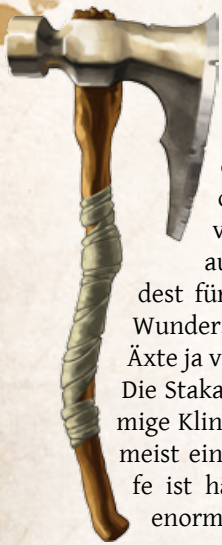
Die Stakaxt

»Es ist gar nicht so einfach, einen soliden Deich anzulegen, sag ich Euch! Abgesehen davon, dass man vertrauenswürdige Koyer haben muss – das sind die Deichbauer – braucht man dazu auch gutes Material und natürlich das richtige Werkzeug. Und weil das Land hier in Nostria an der Küste immer knapp ist, haben wir begonnen, Stakdeiche zu bauen. Deren Seeseite wird von hölzernen Wänden gebildet, die entweder aus ganzen Holzbohlen bestehen oder durch Stakwände aus kleineren Hölzern errichtet werden. Die findigen Küstenbewohner haben eine spezielle Axt entwickelt, deren Klinge einen langen Bart aufweist, um die Hölzer besser behauen oder spalten zu können. Viele der Koyer benutzen diese Werkzeuge aber auch, um sich zu verteidigen. Ich selbst musste schon mehr als einmal erleben, dass aufgebrachte Deichbauer sogar meine Amtleute damit bedroht haben. Sie wissen natürlich, wie sie diese Dinger einzusetzen haben. Ich würde ja darüber nachdenken, Koyern solche Waffen zu verbieten, aber womit sollten sie dann arbeiten? Außerdem müssen die sich ja mit irgendwas gegen die Piraten aus dem Thorwalerland verteidigen. Schlimm, schlimm, schlimm!«
—Deichgraf Haldur Vesselbek, neuzeitlich

Sense							Komplexität: prim	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Sense (2H, i)	Stangenwaffen	1W6+3	GE/KK 16	-2/-1	lang	3,5 Stn	200 HF	40 S

Waffenvorteil: Mit der Sense kann das Manöver *Zu Fall bringen* ausgeführt werden, auch wenn der Held die entsprechende Sonderfertigkeit nicht beherrscht (siehe **Regelwerk** Seite 250). Allerdings erleidet der Held dabei eine Erschwerung von 6 statt nur von 4 auf die AT. Besitzt der Held die SF, kann er das Manöver regulär ausführen.

Waffennachteil: Wer mit einer Sense eine Attacke oder Parade ausführt, darf sich in der laufenden KR nur mit halber GS fortbewegen.



Die Stakaxt ist von Haus aus eher ein Werkzeug, das vor allem dazu benutzt wird, um die Holzbalken von Stakwänden beim Deichbau zu behauen und in die jeweiligen Wände zu treiben. Viele Koyer, so werden die nostrischen Deichbauer genannt, verstehen es aber geschickt, diese Axt auch als Waffe einzusetzen. Zumindest für Einheimische ist dies kein großes Wunder, denn sie sind den Gebrauch dieser Äxte ja von ihrer täglichen Arbeit gewohnt. Die Stakaxt weist eine langgezogene, bartförmige Klinge auf und besitzt am anderen Ende meist einen Hammerkopf. Der Stiel der Waffe ist häufig aus Eschenholz gefertigt, das enorm hart und zäh ist.

Gerne nutzen die Deichbauer eine Griffumwicklung aus Haihaut, damit ihnen die Stakaxt bei der Arbeit im feuchten Untergrund nicht entgleitet.

Der Hammerkopf sorgt dafür, dass die Stakaxt halbwegs ausgewogen ist, und die bartförmige Klinge macht eine brauchbare Angriffswaffe aus dem Werkzeug. Allerdings fällt es deutlich schwerer, mit der improvisierten Waffe auch zu parieren.

»Das erinnert mich an meine Kaperfahrten nach Nostrial! Mut haben die Bauern da ja, das muss man ihnen lassen. Aber schon nach ein paar mal draufhauen ächzen die mit den wuchtigen Dingern wie eine Olportwal-Kuh beim Kalben. Taugt nix, die Axt, sag ich!«
—Tjalva Garheldottir, Premer Hetja



Stakaxt								Komplexität: prim
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Stakaxt (2H, i)	Zweihandhiebaffen	1W6+4	KK 13	0/-2	mittel	3 Stn	100 HF	40 S

Waffenvorteil: Der Schaden gegen hölzerne und steinerne Gegenstände steigt um + 4 TP.

Waffennachteil: Eine erfolgreiche PA mit der Stakaxt erschwert wegen der Schwerfälligkeit der Waffe bis zum Ende der nächsten KR die AT des Helden um 2.

Traditionsartefakte

Der Druidendolch aus Feuerstein

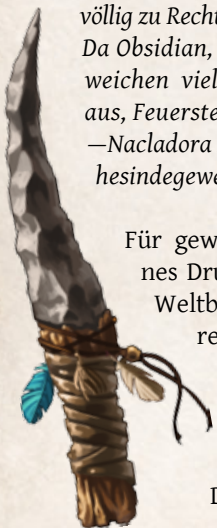
»Für die Sumen, wie sich die meisten Druiden in Andergast nennen, ist es unerträglich mit verhüttetem, gegossenem oder geschmiedetem Metall in Berührung zu kommen. Das scheint mir ein Glaubensgrundsatz zu sein, dessen Konzept sich mir nur sehr begrenzt erschließt, da sie ja auch Holz bearbeiten. Vermutlich gehen sie davon aus, dass sie dabei die Struktur des von Sumu geschenkten Materials nicht verändern.

Wer weiß das schon? Wie dem auch sei, Druiden benutzen daher ein rituelles Schneidewerkzeug, eine Art Messer oder Dolch, das aus hartem und scharfem Mineralgestein gefertigt wird.

Nach dem begehrtesten Material dafür werden diese Instrumente gerne Vulkanglasdolche genannt – und sie gelten völlig zu Recht als Insignium eines echten Druiden.

Da Obsidian, also echtes Vulkanglas, aber selten ist, weichen viele Druiden auf andere harte Gesteine aus, Feuerstein zum Beispiel oder Basalt.«

—Nacladora Berlinghan,
hesindegeweihte Draconiterin



Für gewöhnlich wird die rituelle Waffe eines Druiden aus Vulkanglas hergestellt. Im Weltbild der Druiden kommt dieses Glas direkt aus dem Herzen Sumus und kann so als Blut der Erdgigantin betrachtet werden. Daher eignet sich Vulkanglas oder Obsidian auch am besten dazu, mit den druidischen Dolchritualen belegt zu werden.

Allerdings ist es sehr selten und findet sich meist nur in Gegenden großer vulkanischer Aktivität, etwa auf den Zyklopeninseln, im Raschtulswall, den Hängen des Regengebirges oder der unwirtlichen Grimmfrostöde des hohen Nordens. Auch die Zwerge gewinnen Vulkanglas aus den Tiefen der Erde, vor allem jene Angroschim, die am Schlund im Raschtulswall leben, einem der wenigen noch aktiven Vulkane im Mittelreich.

In vielen anderen Regionen müssen Druiden auf andere Materialien für die Herstellung ihrer Ritualgegenstände ausweichen. Als zweitbeste Wahl für die Herstellung eines Druidendolches hat sich Feuerstein erwiesen, der ebenfalls gut zu bearbeiten ist und scharfe Bruchkanten hat. Obwohl sich der Begriff Dolch für diese Ritualinstrumente eingebürgert hat, haben bei weitem nicht alle die Form eines echten Dolches mit zwei geraden Schneiden und einer Stoßspitze. Viele ähneln einer Klinge, die erst geschwungen breiter wird und dann in der Spitze endet. Manche gleichen aber auch eher einer sanft geschwungenen Sichel, mit der man zudem hervorragend Pflanzen ernten kann. Die einfachsten Exemplare sind kaum mehr als grob bearbeitete Faustkeile. Gemein ist allen Feuersteindolchen aber, dass sie eine scharfkantige Spitze aufweisen.

Der Griff ist je nach Geschmack des Sumen verziert, mal mit Tiersehnern oder Lederbändern, mal mit festem Stoff. Häufig wird die Wicklung mit Federn, Haarbüscheln, Fellstücken, Knochen oder Steinen verziert, sei es an einem längeren Band oder direkt eingewoben.

Normale Feuerstein- oder Vulkanglasdolche sind spröde und zerbrechen leichter im Kampf. Ist aber einmal das druidische Ritual Bindung des Dolches, das den Dolch an den Druiden bindet, auf sie gewirkt worden, sind sie unzerbrechlich und gelten als permanente magische Waffe.



»Nur aus Stein? Bei Angrosch, weißt du denn nicht, wie scharf man den schleifen kann? Ein guter Feuerstein-
dolch geht durch Stoff und Leder, als wär es warme Butter! Nur mit schwerer Rüstung hat er so seine Probleme.
Also mach's wie ich und trag ein Kettenhemd.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Der Zauberstab aus Steineichenholz

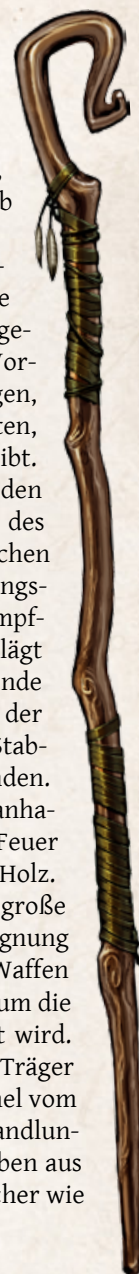
»Wähle deine Waffen weise! Die Zeichen unserer Macht sind so eigenwillig wie die Personen, die sie tragen. Am besten kannst du das an jenen Zauberstäben erkennen, die man Rohalsstäbe nennt. Ihnen allen sagt man einen ganz eigenen Charakter nach. Vom neugierigen Sangulmeon aus Blutulmenholz weiß man, dass er Dämonen, hasst und er gilt als mächtigster der vier. Der robuste Robureon ist aus Steineichenholz gefertigt und gilt als ausgesprochen stur. Der abwägende Ferruginion wurde aus maraskanischem Eisenbaumholz geschnitten, der wankelmütige und feenliebende Cedraion hingegen aus dem Holz der Zyklopenzeder.«

—Eichward von Kolburg, Magier des Kampfseminars Andergast und Mitglied im magischen Orden der Grauen Stäbe (ODL)

Das Standessymbol eines Magiers ist sein Zauberstab, den er am Ende seiner Ausbildung an sich bindet und nach bestandener Abschlussprüfung feierlich überreicht bekommt. Wie der Magier diesen Stab im Verlauf seiner Karriere ausgestaltet, wie er dessen Charakter und Erscheinung verändert und mit welchen Stabzaubern er ihn belegt, das ist Teil eines individuellen Entwicklungsprozesses. Die Magierschaft ist sich noch immer uneins, ob der Willen des Magiers den Stab in

seinen Eigenschaften formt, oder ob nicht vielmehr der ureigene Charakter des Stabes sich auf seinen Träger auswirkt. Einig ist man sich aber darin, dass die Wahl des Holzes darüber entscheidet, welches grundlegende Naturell dem Stab innewohnt.

In den Streitenden Königreichen, allen voran in Andergast, werden Stäbe vor allem aus dem Holz der Steineiche gewonnen. Das mag gewiss am üppigen Vorkommen dieses Baums in der Region liegen, allen voran aber auch an den Eigenschaften, die man Stäben aus diesem Holz zuschreibt. Das robuste Holz des Baumes macht den Stab selbst ohne das Ritual Bindung des Stabes zu einem nahezu unzerbrechlichen Kampfstab, wodurch er das ideale Übungsgerät für angehende Andergaster Kampfmagier darstellt. Darüber hinaus schlägt sich in ihm aber auch der feuerabweisende Charakter des Steineichenholzes nieder, der es dem Kampfmagier erleichtert, den Stabzauber Flammenschwert darin zu binden. Zugleich können ihm Flammen nichts anhaben und selbst magisches (Drachen-)Feuer zeigt sich wirkungslos gegen das stabile Holz. Andererseits weist er aber auch eine große Anfälligkeit für Blitze auf – neben der Eignung des Holzes für die Herstellung von Waffen wahrscheinlich ein weiterer Grund, warum die Steineiche auch Rondras Baum genannt wird. Zwar ist kein Fall bekannt, in dem der Träger eines solchen Stabes aus heiterem Himmel vom Blitz getroffen wurde. In mehreren Abhandlungen finden sich jedoch Berichte, die Stäben aus Steineichenholz die Verstärkung magischer wie liturgisch erzeugter Blitze zuschreiben.



Druidendolch aus Feuerstein

Komplexität: prim

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

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

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

Zauberstab aus Steineiche

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zauberstab (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	1 Stn	150 HF	380 S

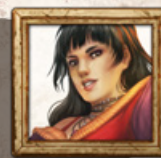
Waffenvorteil: Der Stab ist resistent gegen Feuer. Sogar Drachenfeuer macht ihm nichts aus. Der Stabzauber Flammenschwert kostet bei der Aktivierung nur 2 statt 3 AsP und belegt nur 6 Punkte Volumen statt 7 (siehe **Regelwerk** Seite 270).

Waffennachteil: Wird der Träger des Stabes von einem Blitz getroffen, gleich ob natürlichen Ursprungs oder von einer übernatürlichen Quelle wie einem Zauber oder einer Liturgie, so erleidet der durch den Stab zusätzlich +3 TP, selbst wenn er durch die Ursache eigentlich keinen Schaden erleiden würde.

Aufgrund seiner Charaktereigenschaften ist der Zauberstab aus Steineichenholz vor allem unter Magiern des Kampfseminars Andergast verbreitet, wo er fast ausschließlich in der langen Variante vorkommt und zugleich als Kampfstab Verwendung findet.

»Feuerfest? Klingt ja praktisch, aber das ist mir nicht so ganz geheuer, muss ich sagen ...«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Also wenn das jemand auf die Probe stellen kann, dann ja wohl du!«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Besondere Gegenstände

Gegenstände mit Ahnenzeichen

»Egal, was ich mit dieser Phiole anstelle, ob ich sie auf den Boden werfe oder mit einem Hammer draufschiere, sie ist unverwüstlich! Nur das beste Glas wurde für sie verwendet und Ihr bekommt eine lebenslange Garantie von mir.«

—Markthändler Larissolo Zipling zu seiner Kundschaft, 1038 BF

Vor allem in Nostria kann ein Held auf Gegenstände stoßen, die mit Ahnenzeichen versehen sind. Sie stammen meist aus alter Zeit oder wurden von geschickten Madakindern hergestellt und heben sich in Qualität als auch im Preis meist deutlich von einem herkömmlichen Werkstück ab. Dafür erweisen sie sich aber auch als sehr nützlich, wenn man ihre Funktionsweise kennt.

Fast schon legendär sind die **Schlösser des Schreckens** für Türen und Truhen. Sie sind echte Diebesschrecken, die dem Einbrecher nicht nur das Leben schwerer machen, sondern ihn bisweilen sogar mit einem verrenkten Finger zurücklassen.

Die **Geschmeidige Lederrüstung** ist weich wie Samt und trägt sich hervorragend. Besonders in Nostria gibt es viele dieser Rüstungen, die den kundigen Lederwarenherstellern dort einen exzellenten Ruf beschert haben.

Wer das Glück hat, an ein **Abweisendes Hemd** zu gelangen, der kann sich darüber freuen, dass er im Ernstfall deutlich seltener von Pfeilen oder Bolzen durchbohrt wird. Meistens werden die Ahnenzeichen zwischen Ornamenten und anderen filigranen Verzierungen am Kragen oder Ärmelaufschlag angebracht.

Vor allem das nostrische Königshaus experimentiert mit dem Ahnenzeichen des Windfangs, das in sogenannten **Sylphenfangsegeln** eingebunden wird.

Doch auch einige wenige Madakinder, die als Fischer oder Segelmacher arbeiten, kennen das Zeichen und so mag ein Held unverhofft in den Besitz eines Segels kommen, das dieses Ahnenzeichen trägt.

Nur sehr wenige Kenner der Ahnenzeichen haben Kenntnis vom Namensbogen. Es soll aber Bognen geben, die ein solches Zeichen in einen Nostrischen Langbogen ritzen.



Der **Unfehlbare Bogen** mag zwar nicht unfehlbar sein, aber kaum ein anderer Bogen macht es seinem Nutzer so leicht, sein Ziel zu treffen.

Die **Beuteangel** ist rein äußerlich kaum von einer normalen Angel zu unterscheiden, denn die Ahnenzeichen sind unauffällig als Verzierung entlang der Angelrute angebracht und sorgen für einen guten Fang.

Experimente mit größeren Glasfenstern haben sich bislang als wenig gewinnbringend erwiesen, da das Material trotz des Ahnenzeichens Harter Kern noch immer leicht zerbricht. Eine mit diesem Ahnenzeichen versehene **Phiole der Unverwüstlichkeit** kann jedoch einen Sturz auf den Boden überstehen, ohne zu zerbrechen, und erweist sich speziell für reisende Helden als nützliches Gefäß.

Besonders praktisch für den Transport ist auch eine **Leichte Kiepe**. Sie macht das Herumtragen von Ausrüstung und Waren deutlich angenehmer und findet sich auf dem Rücken weniger glücklicher Händler und Abenteurer.

Gegenstände mit dem Zeichen der Angst werden nur selten und wenn dann meist unwissend verkauft, denn nur dem kundigen Erschaffer können sie wirklich uneingeschränkten Nutzen bringen. Ein Held mag dennoch mit einem **Angstamulett** in Berührung geraten, etwa weil er es als Schmuckstück bei einem Krämer kauft und sich erschreckt, wenn er es ohne Wissen um die Wirkung auslöst.

Gegenstand	Ahnenzeichen	Kosten
Schlösser des Schreckens	Diebesschreck	15 S
Geschmeidige Lederrüstung	Feinstes Leder	450 S
Beuteangel	Fischreichtum	6 S
Phiole der Unverwüstlichkeit	Harter Kern	3 S
Leichte Kiepe	Leicht wie eine Feder	14 S
Unfehlbarer Bogen	Namensbogen	400 S
Abweisendes Hemd	Schutz wider Pfeilhagel	12 S
Sylphenfangsegel	Windfang	200 S
Angstamulett, Silber	Zeichen der Angst	48 S

Erläuterung der Ahnenzeichen

Diebesschreck

Ein Schloss, das mit diesem Ahnenzeichen versehen ist, sorgt zum einen dafür, dass die Teilproben auf FF beim *Schlösserknacken* um 1 erschwert sind, zum anderen verletzt sich der Dieb bei einer misslungenen Probe und erleidet 1W3 SP.

Feinstes Leder

Wird eine Lederrüstung mit diesem Ahnenzeichen versehen, können die zusätzlichen Abzüge auf GS und INI ignoriert werden.

Fischreichtum

Dieses Ahnenzeichen kann auf eine Angel, ein Netz oder eine Reuse gezeichnet oder geschnitzt werden. Zu Beginn muss dabei der Fluss oder See benannt werden, in dem gefischt wird. Wird das mit dem Ahnenzeichen versehene Gerät in dem benannten Gewässer benutzt, erhöht sich bei einer gelungenen Probe auf *Fischen & Angeln (Süßwassertiere)* die Anzahl der erbeuteten Rationen pro Tag um 1 QS.

Harter Kern

Ein Gegenstand von maximal 5 Stein Gewicht erhält die doppelte Anzahl seiner üblichen Strukturpunkte.

Leicht wie eine Feder

Wer auf einer Truhe, einer Kiste oder einem Korb dieses Ahnenzeichen anbringt, hat weniger zu tragen. Maximal darf ein solches Behältnis 4 Raumschritt bemessen. Das Gewicht von Gegenständen, die in diesen Behältern transportiert werden, ist 20 % leichter als üblich. •

Namensbogen

Zunächst muss auf einen Bogen ein Ahnenzeichen mit dem Namen des Schützen versehen werden. Für diesen Schützen sind Erschwernisse bei Schüssen mit diesem Bogen um 1 reduziert.

Schutz wider Pfeilhagel

Auf Kleidung gemalt, oder besser noch in den Stoff gewebt, vermag dieses Ahnenzeichen den Träger vor Fernkampfangriffen zu schützen. Alle Proben auf Fernkampfangriffe gegen ihn sind um 1 erschwert.

Windfang

Dieses Ahnenzeichen kann auf Segeltuch eingewebt oder aufgemalt werden. Es lockt freie Elementarwesen des Windes an, die dem Schiff zu größerer Geschwindigkeit verhelfen. Die GS des Schiffes wird dadurch um 10 % erhöht.

Zeichen der Angst

Das Zeichen der Angst kann an einen Baum oder einen Felsen aufgetragen werden. Man muss nicht wissen, was das Zeichen ist, man muss es lediglich sehen können, damit es seine Wirkung entfaltet. Mit Ausnahme des Erschaffers des Zeichens haben alle Personen, die das Zeichen sehen und sich in einem Radius von 8 Schritt aufhalten, ein mulmiges Gefühl und wollen den Ort so schnell wie möglich verlassen. Jeder Betroffene muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen, bei deren Misslingen er 1 Stufe *Furcht* erleidet. Das Zeichen ist aber nicht stark genug, um jemanden direkt davon abzuhalten, sich dem Zeichen zu nähern. ••

Der Dragenhelm

»Vor mehr als einem Vierteljahrtausend, da zog der stolze Ritter Kono von Dragenstein aus, um den Dragenhelm zu bergen, ein altes Abzeichen unserer Familie, das von Burg Dragenstein gestohlen worden war. Der Helm, ein alter und schwerer Ritterhelm, der seinem Träger das Antlitz eines Drachen verleiht, war ein wichtiger Teil der Burg. Solange er fern vom Dragenstein war, da lastete ein Fluch auf dem Gemäuer. Niemand vermochte die Burg zu verlassen oder zu betreten und alle waren darin in Einsamkeit und fern der Welt gefangen. Nur das Licht des Vollmonds ermöglichte es, in die verfluchten Gemäuer einzudringen. Doch den Überderischen sei Dank, gewannen tapfere Recken den Dragenhelm für uns zurück. So ward das Geschlecht derer von Dragenstein gerettet und der Helm hat erneut seinen rechtmäßigen Platz im Ritteraal der Feste eingenommen, wo er als Mitgift auf meinen zukünftigen Gatten wartet, den Freiherrn vom Weißen Berg.«

—aus einem Brief der Leja von Dragenstein, Tochter der Freiherrin von Dragenstein

• Ein mit diesem Ahnenzeichen versehener Sack in einer mit diesem Ahnenzeichen versehenen Kiste hat keine Wirkung. Man kann nur von dem jeweils äußersten Behältnis mit einem Ahnenzeichen profitieren.

Der archaisch anmutende Vollhelm ist ein wahres Meisterwerk der Andergaster Schmiedekunst, denn er wirkt abschreckend und bedrohlich. Um dies zu erreichen, wurden aus dem Stahl des einfachen Topfhelms kunstvoll Metallschuppen herausgearbeitet. Kleine Metallflügel sowie ein herunterklappbares, mit Metallzähnen bewehrtes Visier verleihen seinem Träger ein beinahe drachisches Äußeres.

Das Metall ist im Lauf der Jahrhunderte nachgedunkelt, sodass der Helm weitgehend von dunkler, mattgrauer Farbe ist. In seinem Inneren ist ein feiner Reif aus Eichenholz eingearbeitet, der aus Sicht eines Rüstungsbauers völlig überflüssig ist. Dieser Reif ist es, der den Dragenhelm so besonders macht, denn er wurde vor über 700 Jahren von Andergaster Sumen verzaubert,

•• Ja, auch derjenige, der AsP in das Zeichen fließen lässt, kann von einem solchen Ahnenzeichen betroffen sein, wenn er nicht der Erschaffer ist.



um seinem Träger Schutz vor dem Wirken eines orkischen Hexenmeisters zu bieten. Die Kraft der druidischen Verzauberung hält bis heute an, weswegen der Helm als einzigartiges magisches Artefakt gelten muss. Ein Forschungsbericht der Andergaster Akademie aus dem Jahr 727 BF stellt allerdings nur lapidar fest: „Der Eisenhelm eines Ritters, geformt wie eines Draken Haupt. Helm zeigt Anzeichen von Sumenmagie. Art schwer festzustellen. Denkbar wäre Kontramagie, aber auch Stärkung scheint involviert. Analyse später weiter ausführen.“

Beschreibung: metallener, dunkel angelaufener Topfhelm mit Zier, die an das Äußere eines Drachen gemahnt

Wirkung: Beim Dragenhelm handelt es sich um ein dauerhaft wirkendes Artefakt. Der Helm erhöht die SK des Trägers gegenüber Zaubern um 3. Der Grund dafür ist ein dauerhafter PSYCHOSTABILIS mit 14 FP. Zudem wirkt ein permanenter DISRUPTIVO mit 14 FP auf dem Helm, der eine Zone von 10 Schritt Radius um den Helm herum mit einer Erschwernis von 5 für Zauber belegt.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

Das Joborner Liebeslicht

»Die Macht der Göttin vermag Eintracht zu schenken, wo vorher nur Zorn herrschte. Lasst mich euch von Dorlen erzählen, einer Andergaster Rahjageweihten, die wir noch heute als Heilige

verehren. Vor langer Zeit kam es zu einem furchtbaren Gemetzel zwischen Nostriern und Andergastern vor Joborn. Doch Dorlen entzündete eine irdene Öllampe und schritt auf das Schlachtfeld. Rosenduft erfüllte die Luft, und wer ihn einatmete, der wurde Teil eines großen Wunders der göttlichen Stute. Die Waffenknechte und selbst die Ritter fielen einander in die Arme. Schon bald war an Kampf nicht mehr zu denken, vielmehr wurden die Herzen aller von göttlicher Harmonie erfüllt und man feierte gemeinsam ein großes Fest der Liebe, die Joborner Verbrüderung.«

—Raitjan Angmund, der Hüter des Liebeslichts, Metropolit der Rahjakirche, 1038 BF



Das Liebeslicht von Joborn, auch Laterne der heiligen Dorlen genannt, ist ein göttlicher Talisman der Göttin Rahja. Es hat die Form einer recht schmucklosen Öllampe aus Ton, die einen sanften, aber berauschenden Rosenduft verbreitet, wenn sie entzündet wird. Sie brennt selbst in einem Sturm mit ruhiger und steter Flamme. Wer diesen Duft einatmet, den überkommt große Harmonie, die selbst Angst und Zorn hinwegzufegen vermag. Selbst Blutfinde haben sich unter ihrer Wirkung schon plötzlich verbrüdet oder sind sich voller Leidenschaft in die Arme gefallen.

Das Joborner Liebeslicht

Beschreibung: eine recht schmucklose Öllampe aus Ton, die einen sanften, aber berauschenden Rosenduft verbreitet, wenn sie entzündet wird

Wirkung: Die Wirkung des Liebeslichtes betrifft ausschließlich Kulturschaffende. Das Liebeslicht sorgt für eine friedliche und fröhliche Gemütslage.

Wird das Liebeslicht angezündet, verströmt es einen angenehmen Rosenduft, der allen die ihn riechen können, 1 Stufe *Furcht* nimmt. Wer sich jedoch explizit nicht auf die Harmonie einlassen will, weil er z. B. gerade einen Mord plant, wird von der Wirkung nicht erfasst.

Hält der Geweihte das angezündete Licht über den Kopf und in beiden Händen, so wirkt das Liebeslicht auf alle, die entweder den Geruch wahrnehmen oder das Licht sehen können (maximal bis zu einem Radius von 100 Schritt). Sie verlieren alle Stufen *Furcht* und alle Nachteile, die Hass und Ängste schüren, fallen bis zum Ende der Wirkung von ihnen ab (z. B. Angst vor ..., Persönlichkeitsschwächen wie Neid, Streitsucht und Vorurteile oder Schlechte Eigenschaften wie Jähzorn). Gleiches gilt für alle Status. Der Geweihte muss das Licht für eine halbe Minute hochhalten, danach hält die Wirkung QS x 4 Stunden an.

Je nach Gefühlslage zueinander geben sich Feinde die Hand und trinken miteinander, Freunde umarmen sich,

Liebende feiern ausgelassen. An Streit und Kampf denkt keiner mehr. Selbst gegen Ende der Wirkungsdauer werden sich Feinde respektvoll voneinander trennen. Sollte der Talisman eine QS von 6 erzielt haben, dann nimmt die Feier sogar orgiastische Züge an.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

Allgemeines zu Talismanen

- Talismane sind unzerbrechlich.
- Talismane können entweder in der Hand eines Geweihten der richtigen Tradition (in diesem Fall: Rahja) 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.

Erst 1019 BF wurde das lange verschollene Liebeslicht von **Raitjan Angmund** im Keller seines Hauses wiederentdeckt. Er brachte es heimlich nach Nostria, weil der Rahjakult seit der Joborner Verbrüderung in Andergast verboten war – und empfing dort auch seine Weihe. Als Hüter des Liebeslichts, einer der zehn einflussreichsten Rahjageweihnten Aventuriens, kehrte er nach Beendigung des Glaubensverbots zurück nach Andergast. Lange Jahre wurde das Liebeslicht über der Taverne Friedenskeller in Joborn bewahrt, die Raitjan selbst führte

und zum Rahjatempel weihte. 1034 BF erhielt das Liebeslicht schließlich eine neue Heimstatt, den Tempel der Heiligen Dorlen vor den Toren der Stadt.

Das Liebeslicht ist ein Talisman* der Rahjakirche. ○...

• Ein Talisman ist ein besonders mächtiges geweihtes Objekt, das vielleicht sogar durch ein göttliches Wesen selbst erschaffen wurde, zumindest aber von einem Teil seines Wesens durchdrungen ist. Talismane sind meist schwer zu entweihen und gelten als unzerstörbar!

Weitere Ausrüstungsgegenstände

Werkzeug & Alltägliches

»Also wenn sie was können in diesen Streitenden Königreichen, dann Dinge herstellen, die man im harten Alltag braucht. Vor allem, wenn sie aus Holz oder Leder sein sollen. Ich habe da einen Wasserschlauch aus Andergaster Schweinsblase, der hat schon fast ein zwergisches Alter erreicht! Feinmechanik suchst du hier jedoch vergebens. Wozu auch, sie brauchen weder Addiermaschinen noch Linsen, um kostbare Edelsteine von wertlosen Kieselsteinen zu unterscheiden. Rechnen kann eh keiner und dem Boden hier hat Väterchen Angrosch wohl auch nicht viel mitgegeben damals ...«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

In den vielen Mooren der Region wird Torf abgebaut und so ist es kein Wunder, dass man hier schmale, gerade **Spaten** zum Torfstechen finden kann. Hölzerne **Handkarren** mit zwei Rädern und Handläufen zum Schieben dienen ebenso dem Transport der Torfsoden wie kleine, flachbodige **Kähne**, die meist gestakt werden. Beliebte sind auch kleine **Nachen**, einfache Ruderboote, mit denen die meisten Schiffer auf die Flüsse oder Seen hinausfahren.

Der **Flößerhaken** dient Flößern dazu, einzelne Stämme vom Boot wegzudrücken oder mit einem Dorn wieder in den Floßverband zurückzuholen.

In den Wäldern finden sich viele Arten und Formen von **Äxten**, **Sägen** und **Schnitzwerkzeugen** zum Abschaben der Baumrinde, bis hin zum feinen Stechbeitel für feinste Verzierungsarbeiten.

Seile in allen möglichen Formen werden fast überall hergestellt, von schweren **Schiffstampen**, über wasserfeste **Flößerseile**, bis hin zu reißfesten **Hölzerseilen**, mit denen die schweren Steineichenstämme weggezogen werden können.

In Nostria werden hervorragende **Netze** geknüpft, vor allem die **Plattnetze**, die mit einer Stange und Steingewichten über den Grund gezogen werden können, um die begehrten Salzarelen zu fangen. **Reusen** in allen erdenklichen Größen, aus elastischen Zweigen oder Sumpfgräsern kunstvoll geflochten, sind im Binnenland weit verbreitet, ebenso **Angelzeug**. Meist wird nicht mit viel mehr als einer Rolle reißfestem Leinen und einem einfachen Haken gefischt, der häufig aus Knochen geschnitzt wird. Manche funktionieren auch ein biegsames Holz zum Angelstecken um und nutzen einen Schwimmer aus Holz oder Kork.



Muss man etwas transportieren, tut man dies vielerorts in **Körben**, etwa aus Weidenruten, Schilf oder Seegras geflochten, die es in allen erdenklichen Formen und Größen gibt. Weit verbreitet ist auch die **Kiepe**, ein engmaschig geflochtener Korb mit Klappdeckel, den man auf einem Holzgestell auf dem Rücken tragen kann.

In Andergast werden **Eimer** und **Trinkbecher** oft aus Schweinsleder hergestellt, wohingegen **Teller**, **Schalen**, **Löffel** und **Becher** sonst meist aus Holz bestehen.

Weit verbreitet sind **Rufhörner**, die aus den Hörnern von Rindern oder Schafen gefertigt werden und deren langgezogene Töne vor allem in Nebelnächten oder bei

Gefahr weithin zu hören sind. Diese Ruffhörner sind oftmals prächtig verziert und werden gerne von Adligen bei der Jagd oder auf Schwertzügen benutzt.

Die einzigen komplizierteren Gerätschaften, die hierzulande fast überall zu finden sind, sind **Spinnrad** und **Webstuhl**. Gerade in Thuraniens besitzt beinahe jedes Haus diese Gerätschaften aus Holz und Bändern, um eigene Fäden zu spinnen und daraus begehrte Tücher wie das Thurianische Leinen zu weben.

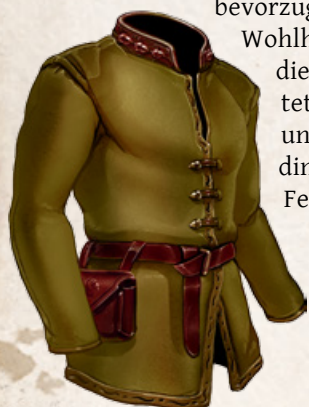
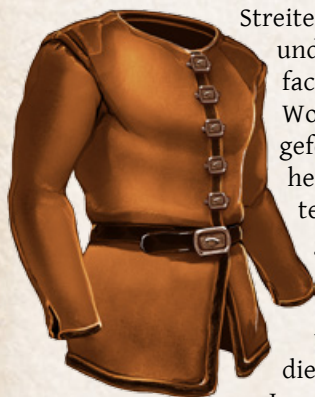
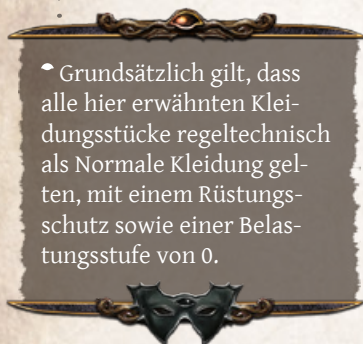
◦ Kleidung

»Mit ihren ganzen einheimischen Tüchern, sei es Trontsander Wolle oder Thuraner Leinen, gehen sie so um, als ob man das Gewebe mit Gold aufwiegen sollte. Naja, wenn man halt keinen Vinsalter Brokat oder Drôler Spitze kennt ... Noch schlimmer aber sind die tristen Farben hier! Außerhalb der Städte sehe ich fast nur Erdtöne wie Braun und Grün, manchmal auch Grünbraun oder Rotbraun und in Nostria manchmal blau. Wer kann, zieht sich praktisch an, mit gefettetem Leder gegen die Nässe oder in Holzfällerkluft. Schön anzuschauen ist das nicht

gerade. Würden sie nicht so elegante und feine Stickereien und Verzierungen überall ranmachen und ihre Knöpfe so hübsch aus Horn oder Holz schnitzen, würde man meinen, die wären wirklich vollends aus der Zeit gefallen.«

—Carolyn Calavanti, Vinsalter Streuner, neuzeitlich

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



Die **Joppe** wird in den Streitenden Königreichen gerne und häufig getragen. Die einfache Jacke, meist aus dickem Wollstoff mit langen Ärmeln gefertigt, kommt kragenlos daher und kann mit einem Gürtel oder wenigen Knöpfen geschlossen werden. Darunter wird in aller Regel ein einfaches **Leinenhemd** getragen, seltener eine **Weste**, die aber häufig als Ersatz für die Joppe bei den ärmsten Bauern bevorzugt wird.

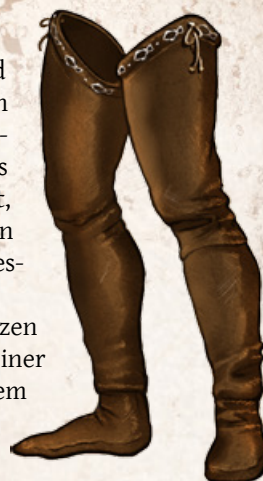
Wohlhabendere tragen gerne auch die **Schecke**, eine kurze, gegürtete Überjacke mit Stehkragen und engen Ärmeln, die allerdings für den Einsatz auf dem Feld denkbar ungeeignet ist.

Beinlinge aus grobem Leinen sind weit verbreitet, allerdings dürfen in Andergast Frauen dieses Kleidungsstück nicht tragen. Da es sich dort für Frauen nicht ziemt, ihre Beine zu entblößen oder in Hosen zu zeigen, sind hier mindestens wadenlange **Röcke** üblich. Gegen Wind und Wetter schützen sich viele Landbewohner mit einer **Gugel**, einer Kapuze mit langem Schulterschutz, die in einem Zipfel ausläuft.

Holzpantinen sind bei der Landbevölkerung verbreitet. In Dörfern und Städten sind auch **Trippen** beliebt, hölzerne Unterschnallschuhe, die in den verschmutzten Gassen kostbares Schuhwerk aus Leder vor Morast und Unrat schützen sollen.

Als Regenschutz und wärmendes Kleidungsstück wird die **Heuke** getragen, ein Überwurf, der ärmellos und glockenförmig geschnitten ist. Er reicht am Rücken meist bis zur Wade, vorne bis zum Knie und kann diverse Arten von Fransen oder Schlitzern haben, die das Wasser ablaufen lassen sollen. Männer schließen die Heuke beinahe immer über der Schulter, mit Knöpfen oder einer Fibel, Frauen können das Kleidungsstück häufig über den Kopf legen oder mit einer Doppelfibel verschließen.

Der **Tappert** ist ein Kleidungsstück, das in den gesamten Streitenden Königreichen verbreitet ist. Die Form für Frauen weist häufig kurze Ärmel auf und fällt gefältelt bis auf den Boden, wohingegen die Form für Männer oder streitbare Damen häufig nur knielang ist und doppelt oder vierfach geschlitzt daher kommt. Die Ärmel sind dabei oft ausgepolstert und das Kleidungsstück ist häufig mit Wappenstickereien, Borten und Pelz verziert.



Kunsthandwerk

»Sie haben hier nicht viel, vermögen mit dem Wenigen aber einiges zu bewirken. Und Zeit, die man für gute Handwerkskunst braucht, die haben sie auch. Vor allem dann, wenn die Abende lang werden und sie nicht auf dem Feld gebraucht werden, sei es das Erntefeld oder das Schlachtfeld. Die Schnitzkunst der Streitenden Königreiche ist zu Recht weithin gerühmt. Darin sind sie wahre Meister, die sich beileibe nicht hinter irgendwem zu verstecken brauchen. Ganz im Gegenteil, das ist einer der schönsten Axtgriffe, die ich je gesehen habe, bei Angroschs Hammer!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Das Kunsthandwerk hat eine lange Tradition in den Streitenden Königreichen, und sowohl Nostrier wie Andergaster haben das ihre mit viel Zeit und Fleiß zur Perfektion gebracht. Kunstvolle Stickereien auf Borten oder detailverliebte Darstellungen von Szenen aus der jeweiligen Landesgeschichte, die mühsam in alle möglichen Alltagsgegenstände geschnitzt werden, kann man hier daher vielerorts finden. Manche Fremdländer mögen die Bewohner der Streitenden Königreiche verachten, aber selbst Stücke aus einfachsten Bauernkaten oder Fischerhütten werden auf den Märkten Havenas, Thorwals und sogar bis ins weit entfernte Khunchom zu einträglichen Preisen gehandelt und finden ihre Käufer. Die eigentlichen Handwerker sehen von diesem Gold allerdings höchst selten etwas. Sie versuchen meist nur, ihren tristen Alltag etwas schöner zu gestalten.



Berühmt geworden ist im Süden, vor allem im Horasreich, der **Nostrische Nussknacker**. Er stellt beinahe immer eine klassische Heldenfigur dar, sei es ein bärbißiger Ritter oder ein grimmiger Waidmann. Über einen Hebel kann man den Mund des Knackers öffnen, eine Nuss hineinlegen und dann die Schale zerbrechen. Ebenso beliebt sind die **Albuminer Pfeifenmännlein**. Dabei handelt es sich um Pfeifenköpfe, die verbreitete Märchengestalten der Streitenden Königreiche darstellen. Hochbegehrt außerhalb von Andergast sind Pfeifenköpfe, die das Wirken der Heiligen Dorlen darstellen und ihr Wirken in der Liebesnacht von Joborn. Die als sehr anstößig geltenden Schnitzereien sind sogar in Teilen des Mittelreichs ungern gesehen, weil sie das einfache Volk auf falsche Gedanken bringen könnten.

Trontsander Holzschiffchen hingegen sind vor allem im Windhag, im Horasreich und in Al'Anfa beliebt. Die kleinen Miniaturschiffchen werden in einer gläsernen Flasche zusammengebaut. Bis heute hält sich hartnäckig das Gerücht, dass es einstmals einen Holzschnitzer gab, dessen Schiffe nach dem Zerbrechen der Flasche wachsen würden und tatsächlich zur See fahren könnten, so realistisch sind diese Flaschenschiffe manchmal ausgeformt.

Einen ähnlichen Zauber sagt man den **Althagener Puppen** nach. Die Marionetten – auch Mirhamionetten genannt – oder Handpuppen sind meist Rittern, Burgfräuleins und bösen Zauberern nachempfunden oder stellen Ritterin, Jägersjüngling und Drachin dar. Man munkelt, dass wahre Meisterschnitzer es vermögen, solche Figuren mit Leben zu erfüllen, sodass sie dem Besitzer ihre Geschichte wieder und immer wieder vorspielen können. Die **Thuranischen Buchenbengel** hingegen gelten als beinahe perfekte Abbildungen von schratigen Feenwesen, vom Baumkobold bis zur Dryade. Es heißt, dass manche Dryade so in ihr Abbild verliebt war, dass sie entschied, in ihrem Buchenbengel wohnen zu bleiben.

»Ein solches Holzschiff stand im Waisenhaus immer auf dem Kaminsims. Ich kann nicht sagen, wie oft ich auf seine geblähten Segel blickte und davon träumte, an Bord dieses Schiffes in fremde Länder aufzubrechen ...

Erstaunlich, dass die Nostrier so rückschrittlich sind. Wer ein so kleines Schiff in eine Flasche bekommt, der sollte doch auch ein guter Feinmechaniker sein. Aber von einer nostrischen Taschenuhr habe ich noch nie etwas gehört.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



Proviant

»Es ist vielleicht nicht die feine Vinsalter Küche, es ist aber auch nicht der Garethern Garnisonsfraß. Wenn du deinen Proviantbeutel in den Streitenden Königreichen packst, dann wirst du nicht verhungern. Es mag eintönig sein nach einer Weile, aber immerhin ist die Eintönigkeit von bester Qualität. Außer, du fällst auf einen Beutelschneider in den Städten herein. Aber dann kann dir eh keiner mehr helfen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Zu Zeiten können Nahrungsmittel in den Streitenden Königreichen knapp werden, vor allem, wenn eine Gegend von Kriegszügen verheert wurde oder wenn die Landbevölkerung zur Waffenfolge herangezogen wurde. Ansonsten sollte es für keinen Helden ein Problem sein, sich selbst in jedem noch so kleinen Dorf einen Proviantbeutel packen zu lassen. Dabei gilt jedoch, dass die Qualität auf dem Land hoch ist, die Preise aber niedrig sind. Umgekehrt muss man in den Städten deutlich mehr auf den Tisch legen, erhält dafür aber meist qualitativ weniger hochwertige Ware.

Natürlich ist ein Andergaster Brotbeutel anders geschnürt als ein nostrischer. Der erste legt mehr Wert auf **Schweineschinken**, **Speck** und **Dauerwurst**, der andere auf **Räucherfisch**, **Garum** (eine salzige Fischsauce) oder getrocknete **Algen**, zumindest je weiter man ans Meer kommt. Beim Brot gibt es ebenfalls Unterschiede, so ist helles Brot in Nostria verbreiteter, dunkleres in Andergast. Ebenso gibt es Besonderheiten und Gemeinsamkeiten: Die **Falsche Salzarele** ist nichts anderes als eine essigsauer eingelegte Gurke, die in beiden Königreichen weit verbreitet ist. **Wachholderschnaps** gibt es beinahe immer, häufig wird auch **Eichenbier** (dunkel und aus Eicheneln gebraut) in Andergast oder **Dünensud** (ein helles Gerstenbier) beziehungsweise **Knat** (ein dunkelgrünes Spinatbier) in die nostrischen Trinkschläuche gefüllt.

Käse wird in beiden Regionen weit häufiger aus Ziegen- oder Schafsmilch gewonnen als aus Kuhmilch. Teure Gewürze und feine Kräuter sind außerhalb der Städte selten zu haben, stattdessen wird mit allem gewürzt, was auf den Wiesen wächst, sei es Sauerampfer, Dill, Nusskraut oder Brunnenkresse. Auch Zwiebel und wilder Knoblauch sind beliebt, und man sagt der Küche der Streitenden Königreiche nicht ganz zu Unrecht einen Hang zum Deftigen nach. Gesalzen wird in beiden Reichen gern, in Nostria etwas mehr als in Andergast, da sich hier an der Küste große Salzfelder finden, die das ‚weiße Gold‘ reichlich abwerfen.

Brotbeutel Nostria

Inhalt: ein halber Laib helles Brot, geräucherte Salzarele, eine Falsche Salzarele, Sanddornbeeren, etwas Garum, Dill, eine Zwiebel, etwas Tran, eine Dauerwurst aus Schafffleisch, Wasser sowie Dünensud oder Knat

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



»He, Arbosch. Alles in Ordnung bei dir? Du siehst so grün aus im Gesicht.«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweiheter



»Hm ... ich hab doch nur ein Bier bestellt. Angrosch, ist das scheußlich.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Hat man dir nicht gesagt, dass Knat aus Spinat gemacht wird?«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweiheter



»Spinat? Ich glaub, ich muss mal schnell wohin ...«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Brotbeutel Andergast

Inhalt: ein halber Laib dunkles Brot, Räucherschinken, eine Falsche Salzarele, Brombeeren, etwas Griebenschmalz, Bärlauch, eine Zwiebel, eine Dauerwurst aus Schwein, Eichenbier oder Wasser

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

KIEPE, WAGEN, MARKTSTAND



»Es kann durchaus schwierig sein, in den Streitenden Königreichen das zu finden, was du gerade brauchst oder was du gerne hättest. In vielen Dörfern kennen sie nicht mal Läden – nur in den wenigen großen Städten findest du echte Krämer oder Handwerksmeister, die in ihrer Werkstatt auch solche Dinge feilbieten, die sie nicht auf explizite Bestellung hergestellt haben.

Manche Weiler haben nicht einmal einen regelmäßigen Markt. Gut, Proviant wirst du überall bekommen, und auch Flickzeug für deine Kleider oder einen Nagel für ein Hufeisen. Aber glaub' ja nicht, dass du mal eben eine ordentliche Joppe für den Besuch beim Freiherrn oder eine Phiole mit Duftöl bekommst, wenn du einer Bombastin aufwarten willst.

Für alle Dinge, die nichts mit dem täglichen Leben oder Überleben zu tun haben, bist du auf reisende Händler angewiesen. Viele von denen tragen kaum mehr als eine Kiepe auf dem Rücken, aus der sie ihre Waren feilbieten. Ich muss wohl kaum erwähnen, dass ein Wanderhändler aus der Waldwildnis andere Waren im Gepäck hat als ein Krämer in Grangor, oder? Wenn du den nach Duftöl fragst, dann bietet der dir allerhöchstens Biberöl an, mit dem du gerade deine Schuhe oder die Rüstung wachsen kannst – schmier' es dir aber bloß nicht in die Haare! Zügile dich also etwas, was deine Wünsche angeht. Größere Dörfer werden immer wieder von Händlern mit einem Wagen angefahren, den sie gerne aufklappen, um von dort ihre Waren anzubieten. Hier bekommst du vielleicht einen Eberfänger oder einen Helm, der bestimmt schon zwei Vorbesitzer hatte. Manche haben auch Stoffe in ihrem Sortiment, aber dann musst du noch jemanden finden, der was draus macht. Ebenfalls nicht immer einfach, es sei denn du bist gerade in Thurani. Einen Schleifstein zu finden oder ein Axtblatt, ist hingegen selten ein Problem. Suchst du aber Heilkräuter oder Ähnliches, lass die Händler Händler sein und frage die Einheimischen nach der nächstbesten Tochter Satuarias oder einem Sumen. Das hängt natürlich davon ab, ob du dich in Nostris oder in Andergast bewegst. Hier solltest du mit deiner Wortwahl sehr vorsichtig sein, aber diese Kräuterkundigen oder Priester sind meist auch in der Heilkunst bewandert. Oft sind sie bereit zu helfen, wenngleich ihre Dienste meist nicht in Silber oder Gold zu messen sind. Mach dich lieber darauf gefasst, dass sie immer wieder mit den absonderlichsten Gegenleistungen um die Ecke kommen werden!

Glück hast du, wenn das Örtchen eine Dorfhalle hat, meist kaum mehr als ein Dach auf ein paar Säulen. Hier bieten Händler regelmäßig ihre Waren an und manche haben sogar eine Art Lager in mächtigen und häufig gut gesicherten Truhen, die zugleich als Theke dienen. Solche Dorfhallen ähneln am ehesten dem, was wir als Krämer verstehen. Dort solltest du keine Probleme haben, deinen Vorrat an Pfeilen aufzustocken, Decken oder Töpfe zu finden, einen Dolch oder einen Gambeson zu erstehen.

Bei Schmuck musst du vorsichtig sein, denn Silber und Gold sind rar, und sie bieten dir allerlei absurden Ersatz an, der aus Stroh geflochten oder aus Holz geschnitzt ist. Missverstehe mich nicht, die Kleinodien sind meist exzellent gefertigt und hübsch, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass ein aus Perlmutter geschnitzter Ring mancherorts auf reichlich Unverständnis stößt.»

—ein Handlungsreisender zu einem Abenteurer, der sich nach den Streitenden Königreichen erkundigt hat, neuzeitig

Das Warenangebot in den Streitenden Königreichen richtet sich abseits der Handelsstraßen und der großen Flussläufe meist nach dem, was vor Ort angebaut, erjagt oder hergestellt wird. Besonders Grenzstreitigkeiten, die Gefahren der Wildnis und die Tatsache, dass viele Menschen nur dann reisen, wenn sie es wirklich müssen, sorgen dafür, dass das Angebot an Waren in den Dörfern eher gering ist. Fast immer findet man die Dinge, die man für den täglichen Bedarf braucht, vorausgesetzt man ist nicht allzu wählerisch, aber diese werden selten in einem echten Laden angeboten. Vielmehr stellen die meisten Familien solche Gegenstände selbst her und versuchen damit das zu ertauschen, was sie nicht selbst machen können. Auf dem Land ist die Bezahlung mit Geld eher unüblich und nicht wenige Dörfler haben in ihrem Leben noch nie eine Goldmünze zu Gesicht bekommen.

Außerhalb von Städten wie Andergast, Joborn, Nostria, Salza oder Teshkal ist man daher weitgehend auf den Besuch reisender Händler angewiesen. In größeren Orten, also etwa Beilstatt, Eichhafen, Harmlyn oder Thurana, gibt es zumindest einen mehr oder minder regelmäßigen Markt, der mal wöchentlich, mal aber auch nur monatlich abgehalten wird. Das hängt zum einen von der Nachfrage ab, nicht unwesentlich spielen dabei auch die Lage des Ortes und dessen Ansehen, aber auch die Ansichten des Herrschenden eine Rolle. Nicht jeder Freiherr oder Bombast duldet reisende Händler auf seinem Land, die seine Bauern über den Tisch ziehen wollen und ihnen womöglich noch Flausen in den Kopf setzen. Andere wiederum schätzen es sehr, wenn nahe ihrem Stammsitz zumindest wöchentlich ein kleiner Markt abgehalten wird, da sie so Zölle erheben können. Genau dieser Umstand führt allerdings auch schnell dazu, dass die Händler nur einmal monatlich ihre Waren feilbieten. Im Nachfolgenden stellen wir drei archetypische Händler vor, wie sie überall in den Streitenden Königreichen vorkommen können. Dabei geben wir jeweils einen typischen nostrischen und einen andergaster Namen an, damit du die vorgestellten Figuren beiderseits der Grenze nutzen kannst. In Nostria kann es sich auch um eine Kiepenfrau, eine fahrende Händlerin oder eine Markthändlerin handeln, was in Andergast besonders außerhalb der Städte eher die Ausnahme ist.

Die **Werte** (siehe Seite 32) sind in den Erfahrungsgraden erfahren, kompetent und meisterlich angegeben. Du kannst sie nach Belieben einem der Händler zuordnen.

Wenn du dich für einen der Hintergründe besonders begeistern kannst, könnte es sich auch um ein und denselben Händler handeln, der sich mit den Jahren vom Kiepenkerl zum Markthändler hochgearbeitet hat. Die Helden können ihm dann auf ihren Abenteuern immer wieder begegnen und seinen Aufstieg mitverfolgen.

Der Kiepenkerl

»Es wird dringend Zeit, dass der Kiepenkerl mal wieder durch unser Dorf zieht. Hab ihn jetzt schon wochenlang nicht gesehen. Die Nägel gehen mir langsam aus und ich will nicht anfangen, Holzsplinte zu schnitzen. Hab außerdem gehört, dass der Sauhirte sein Jagdmesser zerbrochen hat. Der wär sicher auch froh, wenn er wieder ein richtiges Werkzeug hätte.«

—gehört in einem Andergaster Dorf, neuzeitig

1 **Murro aus Elger** 

1 **Menzel aus Kalleth** 

Kurzcharakteristik: 19, 1,82 Schritt, widerspenstige, dunkelbraune Haare, die er gerne unter einer Filzmütze verbirgt, aufmerksame graue Augen, schneller und sicherer Gang, von kräftiger Statur und mit einfachen braunen Kleidern und einem Messer am Gürtel, freundlich und charmant, vermag den Landleuten allerlei Waren aufzuschwatzen

Motivation: Der Kiepenkerl hat seine Profession nicht etwa aus Leidenschaft für das Unbekannte oder aus händlerischem Geschick gewählt, sondern weil seine Familie bitterarm war. Überraschenderweise schaut er gern über den Tellerrand und geht in seinem Beruf auf, der seine Berufung geworden ist. Dass er keine eigene Familie hat, stört ihn nicht, ganz im Gegenteil. Er ist fast überall zu Hause, wo es ihn hinzieht, und kann so die Daheimgebliebenen in schweren Zeiten unterstützen.

Agenda: Er möchte nicht für den Rest seines Lebens mit einem schweren Korb auf dem Rücken durch die Streitenden Königreiche ziehen. Seit Monden schon versucht er, Geld zu sparen, um sich damit eines Tages einen Wagen leisten zu können.

Funktion: leutseliger und verhältnismäßig weitgereister Einheimischer, der nicht nur Handelswaren transportiert und feilbietet, sondern auch als Informationsquelle dienen kann; Er kann auch Opfer von Räubern, Raubrittern oder Orks werden und wird den Helden sicher einen ganz besonderen Preis machen, sollten sie ihm das Leben gerettet haben.

Hintergrund: Schon früh hat er gelernt, auf eigenen Beinen zu stehen, denn in seinem ärmlichen Elternhaus mangelte es an so gut wie allem. Sein älterer Bruder sollte eines Tages den Hof erben, für ihn blieb nichts als ein Leben als Knecht oder Tagelöhner. Stattdessen packte er eines Tages seine Kiepe voll mit Korn, Schinken, Salz, einem Seil und ein paar Nägeln, einem Messer und etwas Garn, um sein Glück auf der Straße zu suchen.

Schnell musste er lernen, sich seiner Haut zu erwehren, denn seine Waren werden nicht nur gerne gekauft, sie wecken auch Begehrlichkeiten. Ohnehin ist das Reisen nicht ungefährlich, aber der Kiepenkerl findet eigentlich immer irgendwo Unterschlupf. In den meisten Dörfern und Höfen ist er gern gesehen, und nicht selten werden er und seine Waren sehnsüchtig erwartet.

Feindbilder: Knausrigkeit, brutales Räuberpack, raffgierige Adlige

Darstellung im Spiel: Höre gut zu und biete zum richtigen Zeitpunkt irgendeine Sache aus deinem Sortiment an, auf die der Kunde unmöglich verzichten kann. Sei fröhlich, habe immer eine Anekdote aus dem Nachbardorf parat und fange die Leute mit deinem fröhlichen Charme ein.



Besonderheiten: Viele Reisende Händler haben Münzen in ihre Kleider genäht oder ihre Kiepe besitzt einen doppelten Boden, in der sie ihre Geldkatze oder besonders kostbare Waren verstecken. Sie handeln nicht nur mit Waren, sondern manchmal auch mit Gerüchten, und haben schon aus so manchem Geheimnis einer Dorfgemeinschaft Profit geschlagen.

Gerüchte über Murro/Menzel:

- »Der spioniert heimlich für den Feind, jaja. (–) Er hört ja auch so viel, wenn er durch die Dörfer kommt.« (+)
- »Hat ein Liebchen in jedem Dorf und bestimmt eine ganze Horde von Bastarden, um die er sich nicht kümmert.« (möglich)
- »Der kann auch Absonderliches besorgen, wenn du ihm Zeit gibst es aufzutreiben. Das kann aber teuer werden ...« (+)

Der fahrende Händler

»Da ist er wieder der Wagenmann. Endlich bekomme ich mein Trontsander Leinen und das farbige Garn, auf das ich jetzt schon beinahe zwei Monde lang warte. Die letzten Male hatte er es noch nicht; aber jetzt. Das spüre ich.«

—gehört auf einer nostrischen Warft an der Küste, neuzeitlich

Halvo Koyner

Holk Karden

Kurzcharakteristik: 28, 1,76 Schritt, akkurat geschnittene blonde Haare und lustig funkelnde blaue Augen; zieht stets seinen Filzhut und macht dramatische Bewegungen mit seinem langen Umhang; Er weiß sich mit dem Eberfänger zu verteidigen, verlässt sich aber meist auf seine flinke Zunge.

Motivation: Der fahrende Händler sucht in erster Linie seinen Profit zu machen, ist dabei aber sehr um sein Ansehen bemüht. Er hofft insgeheim, eines Tages vielleicht einen Freiherrn oder Bombasten direkt beliefern zu können, und so womöglich als Hoflieferant in bessere Kreise aufzusteigen.

Agenda: Neben guten Geschäften geht es ihm vor allem um Profit in barer Münze, damit er sich zunächst einen eigenen Stand in einer Dorfhalle leisten kann. Auf einen Tauschhandel wird er sich daher nur dann einlassen, wenn er sich davon echte Vorteile verspricht (z. B. gegen ein gutes Wort bei einem Lieferanten oder sogar einem Adligen).

Funktion: Er ist neben seiner Funktion als Heldenassistent auch eine der besten Informationsquellen über Wege und Begebenheiten in den Streitenden Königreichen. Gelegentlich braucht er auch Geleitschutz, wenn es durch gefährliches Terrain geht oder er kostbare Güter transportiert, wie etwa zu einem Adelssitz oder einem der Ritterturniere.

Hintergrund: Lange ist der fahrende Händler schon auf den Wegen und Straßen der Streitenden Königreiche unterwegs, er kennt viele Dörfer und Adlige, weiß um Abkürzungen und gefährliche Wegstrecken. Es gibt wenige Gerüchte oder sagenhafte Erzählungen, die der geschäftstüchtige Händler auf seinem Wagen noch nicht gehört hat.

Feindbilder: Raubritter, überhöhte Zölle und Abgaben, Ungeduld

Darstellung im Spiel: Sei aufmerksam und höre geduldig zu. Sei freundlich uns behandle deinen Kunden wie einen König. Rede jedem nach dem Mund, aber lass dich nicht übervorteilen. Preisnachlässe gewährst du nur dann, wenn sie dir später einen Gewinn einbringen oder wenn du verzweifelt ein bestimmtes Produkt für einen Adligen brauchst.

Besonderheiten: Der fahrende Händler besitzt eine Armbrust, die er gerne vom Bock seines Wagens aus einsetzen würde. Allerdings ist das gute Stück schon länger defekt und er benutzt es nur, um Eindruck zu schinden. Meist versteckt er die kostbare Waffe unter seinem Sitz.

Gerüchte über Halvo/Holk:

- »Der schmuggelt in einem doppelten Boden allerlei durch die Lande.« (möglich)
- »Der muss ordentlich Profit gemacht haben, dass er sich und seine Geldkatze schützen lassen muss.« (+)
- »Der ist nur an seinem Aufstieg interessiert! (+) Zu allen außer den hohen Herren und Damen ist er unfreundlich. (–) Der verkauft dir auch den letzten Schund, wenn es ihm nur was bringt.« (möglich, solange es seinem Ruf nicht schadet)

Der Markthändler

»Findest du das nicht in der Dorfhalle, dann gibt es das entweder nicht oder du musst wahrscheinlich in die Hauptstadt reisen, um es zu bekommen!«

—gehört in einer Andergaster Kleinstadt, neuzeitlich

♣ Fringlas Riethus

♣ Firunislaus Rosshuber

Kurzcharakteristik: 45, 1,67 Schritt, grauer Pagen-schnitt, berechnende grüne Augen; trägt einen reich verzierten Tappert und einen federgeschmückten Hut mit schmaler Krempe; herausragender Händler und Menschenkenner

Motivation: Der Reichtum hat ihn selbst zunehmend vergessen lassen, wo er einst herkam. Alles, was er erreicht hat, hat er sich hart erarbeitet. Nun gilt es, seinen Wohlstand zu verteidigen und auszubauen – um jeden Preis.

Agenda: Der Markthändler will seinen Einfluss vergrößern und zu einem unverzichtbaren Bürger des Städtchens werden oder noch größeren Einfluss auf den Lokaladligen ausüben. Zudem möchte er gerne eine größere Zahl an Zulieferern für sich gewinnen, die ihm nicht nur Waren, sondern auch Informationen aus den anderen Teilen der Streitenden Königreiche zutragen.

Funktion: Der Markthändler ist die Anlaufstelle, um Waren aller Art im Dorf zu erwerben. Zudem ist er über seine Handelspartner und/oder seinen Einfluss am Adelshof für gewöhnlich bestens über die Vorgänge im Dorf informiert. Auch für riskante Aufträge oder die Besorgung besonderer Kleinodien für sein Sortiment kann er sich hilfesuchend an die Helden wenden.

Hintergrund: Der Markthändler hat es lange Jahre verstanden, sich gegen alle Fährnisse durchzusetzen, und ist durchaus wohlhabend geworden. Als stolzer Besitzer eines eigenen Marktstandes ist er längst über seine Herkunft und die ärmlichen Verhältnisse erhaben. In vielen Orten der Streitenden Königreiche hat er Gewährsleute, die ihm einen Gefallen schulden oder sogar klingende Münze.

Feindbilder: Armut, hohe Abgaben, Neider, Diebe und Raubgesindel

Darstellung im Spiel: Sei gönnerhaft, aber nicht wenn es um Geld geht. Sei bei Geschäften stets auf deinen eigenen Vorteil bedacht. Tue nichts ohne eine entsprechende Gegenleistung, und beklage dich stets darüber, was ein Preisnachlass wohl für dich und dein Geschäft bedeuten würde.

Besonderheiten: In einer besonders aufwendig verzierten Kiste bewahrt der Markthändler seine Ersparnisse und kostbare Gegenstände auf, die er nur im Notfall veräußert. Es heißt, dass das Schloss dieser eisenbeschlagenen und reichverzierten Kiste echtes Zwergenwerk sei, und dass der Markthändler den Schlüssel sogar mit ins Bett nähme.

Gerüchte über Fringlas/Firunislaus:

- »Der kann beim Adel sicher ein gutes Wort für dich einlegen. (+) Kostet aber!« (+/–)
- »Der hält sich doch für was Besseres! (+/–) Zieht bestimmt bald in die Stadt und lässt uns hier hängen.« (möglich)
- »Wenn du was verdienen willst, der zahlt gut für Neuigkeiten. (+, je nach Information) Besonders wenn es um hohe Herrschaften geht, oder um selten Güter.« (+)

Das Sortiment der Händler

Besonders auf Abenteuerfahrt ist der reisende Händler eine äußerst nützliche Begegnung am Wegesrand. Die Helden können von ihm nicht nur viel über Land und Leute erfahren, sondern sich auch mit dringend benötigter Ausrüstung versorgen.

Um ein Sortiment zusammenzustellen, kannst du dich beliebig bei den in diesem Band vorgestellten Dingen bedienen. Mit Ausnahme sperriger oder sehr seltener Güter wie etwa, einem Flachbodenkahn, Traditionsartefakten, spezieller Turnierausrüstung, oder den im Band vorgestellten besonderen Gegenständen kann eigentlich alles irgendwann einmal seinen Weg in Kiepe oder Handelswagen gefunden haben. Auch die ein oder andere Waffe aus fremden Ländern, ein rettender Heiltrank oder ein altes Buch oder Schmuckstück sind daher denkbar. Ein geschäftstüchtiger Händler ist sich jedoch der Seltenheit eines solchen Kleinods durchaus bewusst, und wird den Listenpreis daher mindestens verdoppeln, wenn ihm die Helden nicht gerade erst das Leben gerettet haben.

Bei Schuhwerk, Kleidung und Rüstungsstücken und allem, was in der Regel auf Maß gefertigt wird, ist zu beachten, dass solche Stücke auf einen möglichen Vorbesitzer angepasst oder auf gut Glück in gebräuchlichen Maßen gefertigt wurden.

Neue Hemden und Beinkleider sind daher häufig sehr luftig geschnitten, denn enger schneiden kann man sie immer.

Der Meister kann das Angebot der vorgestellten Händlers natürlich auch um andere Güter aus dem Regelwerk erweitern. Besonders Dinge aus den Ausrüstungspaketen für Reise und Wildnis (**Regelwerk** ab Seite 364) sind häufig gefragt, wenn diese in einem Abenteuer zur Neige gegangen sind. Die meisten davon sollten, wenn auch in Maßen, auch in den Streitenden Königreichen ohne Probleme verfügbar sein. Generell hat jedoch der Meister das letzte Wort, was die Verfügbarkeit bestimmter Gegenstände angeht.

Beispielhaftes Sortiment

Alraune	5 Silbertaler
Angelzeug	3 Silbertaler
Axt	20 Silbertaler
Bogensehnen (3 Stück)	3 Silbertaler
Bronzefibel	
(Hirsch- oder Auerochsenmotiv)	5,25 Silbertaler
Brotbeutel (Nostria oder Andergast)	0,5 Silbertaler
Dolchscheide (ledern und bestickt)	5 Silbertaler
Eberfänger (altes Erbstück)	60 Silbertaler
Essbesteck (hölzern)	0,5 Silbertaler
Feldflasche	6 Silbertaler
Feuerstein & Stahl	3 Silbertaler
Filzhut	0,5 Silbertaler
Gugel	2 Silbertaler
Heiltrank (Stufe 2)	120 Silbertaler
Hemd, Thuraner Leinen	3 Silbertaler
Heuke	2,5 Silbertaler
Holzbecher	0,3 Silbertaler
Holzschale	0,8 Silbertaler
Holzteller (kunstvoll beschnitzt)	0,9 Silbertaler
Kamm (Hirschhorn)	1 Silbertaler
Messer (schartig, leichter Flugrost)	10 Silbertaler
Nadel & Zwirn (Set)	4,5 Silbertaler
Waffenpflegeset	
(Schleifstein, Tücher)	1 Silbertaler
Schnitzwerkzeug	20 Silbertaler
Seil (10 Schritt)	10 Silbertaler
Spaten	8,5 Silbertaler
Verbandszeug (10 Stück)	12,5 Silbertaler
Wasserschlauch	5,5 Silbertaler
Wolldecke	2 Silbertaler
Wollstrümpfe	0,5 Silbertaler

Kiepenkerl (erfahren)

Fahrender Händler (kompetent)

Markthändler (meisterlich)

MU 13/13/14 KL 13/14/14

IN 13/13/14 CH 13/14/15

FF 12/12/12 GE 12/12/12

KO 12/12/12 KK 12/12/12

LeP 29/29/29 AsP -/-/- KaP -/-/- INI 13/13/13 +1W6

SK 2/2/2 ZK 1/1/1 AW 6/6/6 GS 8/8/8

Schip: -

Sozialstatus: Freier

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Handel (Feilschen), Meister der Improvisation

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Goblinisch I (Nostrier zusätzlich Thorwalsch I, Andergaster zusätzlich Oloarkh I)

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Geborener Redner

Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (je nach Herkunft Vorurteile gegen Bewohner des anderen Königreiches)

Kampftechniken: Dolche 10/10/10, Hieb Waffen 8/8/8, Raufen 10/11/12

Waffenlos: AT 11/12/14 PA 6/7/7 TP 1W6 RW kurz

Messer (Kiepenkerl): AT 11 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

Knüppel (Kiepenkerl): AT 9 PA 3 TP 1W6+2 RW mittel

Eberfänger (Fahrender Händler): AT 11 PA 5

TP 1W6+2 RW kurz

Dolch (Markthändler): AT 12 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3/3/3, Kraftakt 3/3/3, Schwimmen 2/2/2, Selbstbeherrschung 3/3/3, Sinnesschärfe 4/6/6, Verbergen 5/5/5

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4/4/4, Etikette 4/4/7, Gassenwissen 3/5/8, Menschenkenntnis 7/10/12, Überreden 7/10/12, Willenskraft 6/8/10

Natur: Fischen & Angeln 2/2/2, Orientierung 5/5/5, Pflanzenkunde 2/2/2, Tierkunde 2/2/2, Wildnisleben 5/5/5

Wissen: Rechnen 9/12/12, Rechtskunde 6/7/10, Sagen & Legenden 6/6/6

Handwerk: Fahrzeuge 2/10/10, Handel 9/12/14, Holzbearbeitung 3/6/6

Ausrüstung: Kleidung, Messer, Knüppel, Kiepe, diverse Waren, weitere Ausrüstung je nach Hintergrund

Kampfverhalten: Der Händler verteidigt sich mit den ihm zur Verfügung stehenden Waffen, wird aber in der Regel die Flucht ergreifen, sobald sich die erste Gelegenheit bietet.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Modifikatoren nach Herkunft

Je nach Kultur bekommt der Händler noch folgende Boni auf seine Talente:

Andergaster: Holzbearbeitung +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +2

Nostrier: Fischen & Angeln +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1



WARENLISTE

Waffen	Gewicht	Preis	Komplexität
Andergaster/ Nostrianer	3,25 Stn	400 S	komp (3 AP)
Eberfänger	1 Stn	60 S	einf
Eichhafener/ Harmlyner	3,5 Stn	440 S	komp (3 AP)
Hirschfänger	1 Stn	100 S	einf
Kriegsflegel	2 Stn	50 S	prim
Kriegslanze	3,75 Stn	100 S	einf
Langschwert, andergastisch	1,25 Stn	200 S	einf
Langschwert, nostrisch	0,75 Stn	200 S	einf
Nostrischer Langbogen	1 Stn	100 S	komp (3 AP)
Saufeder	1,75 Stn	100 S	einf
Streitaxt	1,5 Stn	105 S	einf
Streitkolben	1,5 Stn	105 S	einf
Sturmsense	1,75 Stn	60 S	prim

Turnierausrüstung	Gewicht	Preis	Komplexität
Turnierlanze	3 Stn	30 S	einf
Turnierrüstung	40 Stn	3000+ S	komp (5 AP)
Turnierschwert	0,5 Stn	20 S	einf
Turnierschild	3,5 Stn	30 S	einf
Turnierzweihänder	2,35 Stn	40 S	einf

Traditions- artefakte	Gewicht	Preis	Komplexität
Druidendolch aus FeuerStn	0,5 Stn	60 S	prim
Zauberstab aus Steichenholz	1 Stn	380 S	prim

Besondere Gegenstände	Gewicht	Preis	Komplexität
Ahnenzeichen- Gegenstände	unter- schiedlich	siehe Seite 21	keine
Dragenhelm	3 Stn	unbezahlbar	keine
Joborner Liebeslicht	0,75 Stn	unbezahlbar	keine

Werkzeug	Gewicht	Preis	Komplexität
Angelzeug	0,5 Stn	3 S	einf
Axt	0,75 Stn	20 S	einf
Deichgabel	0,5 Stn	30 S	komp (2 AP)
Flachbodenkahn	350 Stn	4.000 S	komp (3 AP)
Flößerhaken	2 Stn	5 S	einf
Handkarren	40 Stn	60 S	einf
Holzbecher	0,1 Stn	0,3 S	einf

Holzfälleraxt	4 Stn	80 S	prim
Holzlöffel	0,05 Stn	0,1 S	einf
Holzschale	0,2 Stn	0,8 S	einf
Holzteller	0,25 Stn	0,9 S	einf
Kiepe	2 Stn	7 S	einf
Korb	1,5 Stn	5 S	einf
Lederbecher	0,1 Stn	0,4 S	einf
Ledereimer	0,5 Stn	3 S	einf
Nachen	180 Stn	1.200 S	einf
Netz	2 Stn	12 S	einf
Rufhorn	1 Stn	3 S	einf
Säge	0,5	12 S	einf
Seil, pro Schritt	0,5 Stn	1 S	einf
Schnitzwerkzeug	2 Stn	20 S	einf
Spaten	2 Stn	8,5 S	einf
Sense	3,5 Stn	40 S	prim
Spinnrad	3 Stn	40 S	komp (2 AP)
Stakaxt	3 Stn	40 S	prim
Webstuhl	7 Stn	90 S	komp (3 AP)

Kleidung	Gewicht	Preis	Komplexität
Beinlinge	0,3 Stn	4 S	einf
Gugel	0,2 Stn	2 S	einf
Heuke	2 Stn	2,5 S	einf
Holz pantinen	1 Stn	4 S	einf
Joppe	2 Stn	2,5 S	einf
Leinenhemd	0,5 Stn	3 S	einf
Rock	1 Stn	3 S	einf
Schecke	1,25 Stn	6 S	einf
Tappert	1 Stn	4 S	einf
Trippen	0,75	5 S	einf
Weste	0,5 Stn	3 S	einf

Kunsth Handwerk	Gewicht	Preis	Komplexität
Albuminer Pfeifenmännlein	0,25 Stn	8 S	komp (1 AP)
Althagener Puppen	1 Stn	2 S	komp (1 AP)
Nostrischer Nussknacker	1 Stn	2,5 S	komp (1 AP)
Thuranischer Buchenbengel	1 Stn	4 S	komp (1 AP)
Trontsander Holzschiffchen	1,5 Stn	2,5 S	komp (1 AP)

Proviant	Gewicht	Preis	Komplexität
Brotbeutel Andergast	1,5 Stn	0,5 S	keine
Brotbeutel Nostris	1,5 Stn	0,5 S	keine

AVENTURIEN

RÜSTKAMMER DER STREITENDEN KÖNIGREICHE

Schon seit fast zwei Jahrtausenden schwelt der ewige Zwist zwischen Nostria und Andergast, die man daher auch **Die Streitenden Königreiche** nennt.

Ihr seid auf der Suche nach einem „Schwert zu drei Händen“ für den Andergaster Ritter oder einem Langbogen für die wildniskundige nostrische Waidfrau? Die **Rüstkammer der Streitenden Königreiche** zeigt typische Waffen, andere Ausrüstungsgegenstände und einzigartige Artefakte aus Nostria & Andergast in Wort und Bild. Sie werden mit spielfertigen Werten und den dazugehörigen Regeln vorgestellt. Neben besonderen Klingen wie dem Hirschfänger der Andergaster Kampfmagier oder dem Ritualdolch der Sumen werden auch gebräuchliche Jagdwaffen und Rüstzeug für Ritterturniere beschrieben. Die Bewohner der Streitenden Königreiche sind außerdem findige Handwerker und nutzen auch so manchen Alltagsgegenstand wie die nostrische Deichgabel als improvisierte Waffe oder bauen ihr Erntegerät kurzerhand zur gefürchteten Sturmsense um.

Neben den vorgestellten Ausrüstungsgegenständen finden sich in diesem Band auch spielfertige Beschreibungen dreier typischer Händler. Zwar sind gerade Waffen vielerorts ein rar gesätes und überaus teures Gut, aber hier können sich eure Helden nach Herzenslust für ihr nächstes Abenteuer ausrüsten – solange die Barschaft reicht.

Dieser Band ergänzt die Regionalspielhilfe **Die Streitenden Königreiche** mit umfangreichen und allgemeingültigen Regeln für die besonderen Gegenstände der Region. Kenntnisse des **DSA5-Regelwerks** sowie des **Aventurischen Almanachs** werden vorausgesetzt.



www.ulisses-spiele.de

US25206PDF