

Das Schwarze Auge

RÜSTKAMMER
DER SONNENKÜSTE

Nahkampfwaffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kampftechnik Dolche								
Chababischer Waqqif	1W6+2	GE 15	0/-2	kurz	0,75 Stn	45 HF	65 S	einf
Opferdolch des Namenlosen	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stn	30 HF	50 S	komp (2 AP)
Kampftechnik Hieb Waffen								
Drôler Reiterhammer	1W6+5	KK 14	0/-2	mittel	2,75 Stn	120 HF	130 S	einf
Sklaventreibergerte	1W6+1	KK 15	0/-3	mittel	1 Stn	100 HF	15 S	einf
Kampftechnik Schilde								
Zyklopäischer Rundschild	1W6	KK 16	-5/+2	kurz	3,75 Stn	85 HF	80 S	einf
Anmerkung mittlerer Schild, 35 Strukturpunkte								
Kampftechnik Schwerter								
Arkisischer Parazonium	1W6+3	GE/KK 15	0/0	kurz	1 Stn	55 HF	150 S	einf
Chirakah-Haumesser	1W6+3	GE/KK 14	0/-2	mittel	0,75 Stn	70 HF	100 S	einf
Kopis	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,5 Stn	80 HF	220 S	einf
Zyklopisches Langschwert	1W6+6	GE/KK 15	+1/+1	mittel	1 Stn	100 HF	2.000 S	komp (8 AP)
Kampftechnik Speiß Waffen								
Seekrieger-Sarissa (2H)	1W6+7	KK 15	0/-	überlang	3,75 Stn	500 HF	150 S	komp (1 AP)
Kampftechnik Stangen Waffen								
Baltreischer Pailos (2H)	2W6+2	GE/KK 15	-1/-1	lang	4 Stn	190 HF	320 S	komp (3 AP)
Hirtenstab (2H)	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	10 S	prim
Neethaner Langaxt (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stn	180 HF	120 S	einf
Anmerkung Wird die Waffe gegen einen Enterer eingesetzt, erleidet dieser automatisch 1W6+3 SP in der ersten KR, da er sich beim Enterversuch verletzt.								
Fernkampfwaffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kampftechnik Armbrüste								
Gastraphetes	1W6+5	10 Aktionen	10/40/60	Bolzen	3,25 Stn	110 HF	130 S	einf
Kampftechnik Schleudern								
Hylaische Schleuder	1W6+3	2 Aktionen	10/20/50	Steine	0,20 Stn	50 HF	25 S	prim
Kampftechnik Wurf Waffen								
Granatapfel	speziell	2 Aktionen	2/4/8	-	1 Stn	-	120 S	komp (10 AP)
Phrygaischer Wurfspeer	2W6+1	2 Aktionen	10/30/50	-	0,5 Stn	120 HF	45 S	prim



Rüstkammer der Sonnenküste



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor:innen

Christian Nehling, Jasmin Neitzel, David Schmidt

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Anna-Lena Schwenkler

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Julianna Michek

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tim Brothage, Anja Di Paolo, Florian Häckh, Christina Kraus, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingraber, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **Marketing** Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach **Ulisses Digital** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jens Ullrich, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Ross Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

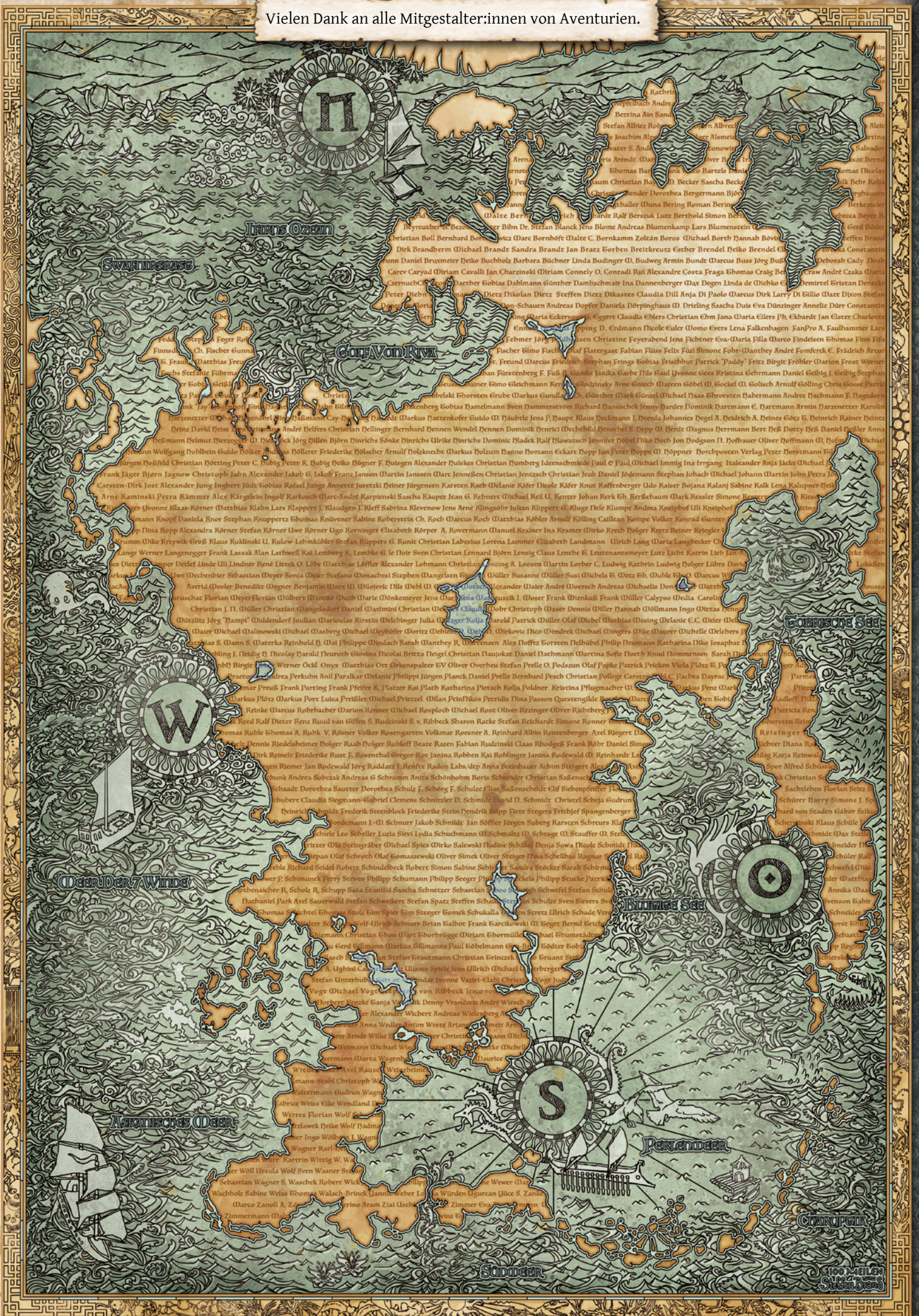
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Die Rüstkammer

Waffen	5
Arkischer Parazonium	5
Baltreischer Pailos	5
Chababischer Waqqif	6
Chirakah-Haumesser	7
Drôler Reiterhammer	7
Gastraphetes	8
Granatapfel	8
Hirtenstab	9
Hylaische Schleuder	10
Kopis	10
Neethaner Langaxt	11
Phrygaischer Wurfspieß	11
Sarissa der Seekrieger	12
Sklaventreibergerte	12
Zyklopäischer Rundschild	13
Rüstzeug	14
Brigantina	14
Bronzeharnisch	14
Fünflagenharnisch	15
Neethaner Reiterharnisch	15
Seekriegerrüstung	16
Tuchrüstung	16

Werkzeuge	17
Drôlina	17
Zyklopäischer Salzstreuer	17
Besondere Gegenstände	18
Alveransfeder	18
Ay'Halam al'Rhondrachai	18
Finger Ingerimms	19
Opferdolch des Namenlosen	19
Purpurne Gewänder	20
Shafirs Hort	20
Sternenhalsband	22
Tafel der Erzheiligen Canyzeth	22
Kleidung, Kunsthandwerk & Proviant	23
Kunsthandwerk	24
Proviant	25
Die Schmiedekunst der Zyklopen	26
Das Volk Ingerimms	26
Aus dem Zyklopenfeuer	28
Die Esse des Rosch'Na'Mur	29
Die rote Meisterin Gil'Ve'Rir	29
Feuerproben für Abenteurer	29
Von Klingen und Harnischen	30
Inspirationen für zyklopische Schmiedearbeiten	30
Zyklopäische Schmiedekunst in Regeln	32
Waffen- und Rüstungsverbesserungen	32

Vorwort

Der Wilde Süden des Horasreiches ist Heimat stolzer Patri-
zier und zwielichtiger Strolche. Entschlossene Rechtswah-
rer mit hochwertiger Ausrüstung machen Jagd auf Banden
von Dieben, Räubern und Schmugglern, die ihrerseits mit
der einen oder anderen trickreichen Erfindung zu kon-
tern wissen. Doch auch die Bewohner der Zyklopeninseln
wissen sich zur Wehr zu setzen, ob mit Wurfspießen und
Rundschilden oder mit einem einfachen Hirtenstab.
Dieser Band stellt zahlreiche Waffen, Rüstungen und an-
dere Utensilien vor, mit denen du deinem Helden von der
Sonnenküste eine ganz persönliche Note verleihen kannst.
Im Zusatzkapitel wird die Schmiedekunst der Zyklopen
thematisiert, jenen Wesen, die dem Archipel im Meer der
Sieben Winde seinen Namen gegeben haben. Sie gelten als
die vielleicht besten Schmiede des Kontinents – was selbst-
verständlich kein Zwerg jemals öffentlich zugeben würde!
Viel Spaß beim Lesen!

–Johannes Kaub, im Mai 2021 zwischen zwei schneestürmischen
Schauern, die sich so gar nicht nach der Sonnenküste anfühlen

Zum Gebrauch dieses Buches*

Diese regionale Rüstkammer beschreibt eine Reihe von Waf-
fen und Rüstungen, wie sie im Wilden Süden und auf den
Zyklopeninseln in Gebrauch 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 Gegen-
stand 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 wie im **Regelwerk**
mit der folgenden Wertemaske vorgestellt.

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

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

LZ: Ladezeit in Aktionen

RW: Reichweite

Munition/Munitionstyp: Art der verwendeten Munition

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: Die Waffe muss zweihändig geführt werden. Damit
sind die Nutzung eines Schilds, einer zweiten Waffe
für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nut-
zung einer Parierwaffe ausgeschlossen.

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

Komplexität: Als **Fokusregel der Stufe I** wer-
den Gegenstände, Waffen und Rüstungen in
die Komplexitätsgrade primitiv (prim), einfach (einf)
und komplex (komp) eingeteilt. Primitive Erzeugnis-
se können ohne spezielles Anwendungsgebiet oder
Berufsgeheimnis hergestellt werden. Einfache Er-
zeugnisse benötigen ein (meist über eine Sonderfer-
tigkeit zu erwerbendes) Anwendungsgebiet. Komple-
xe Erzeugnisse erfordern für die Herstellung neben
dem Anwendungsgebiet noch ein Berufsgeheimnis.
Der AP-Wert des Berufsgeheimnisses ist in Klammern
angegeben.



* In diesen Kästen findest
du wichtige Hinweise zum
Spiel!

DIE RÜSTKAMMER



Waffen

Arkisischer Parazonium

»Dieses schöne Stück habe ich von den Zyklopeninseln mitgebracht. Ich habe es damals, während der großen Seeschlacht von Phrygaios, einem arkisischen Seesöldner abgenommen, der versucht hatte, unsere Galeere zu entern. Bei Efferds Bart, das war ein zäher Bursche! Ich hätte nie gedacht, dass jemand mit einem so kurzen Schwert, ein so gefährlicher Gegner sein würde.«

—Diago Delazar, al'anfanischer Seeoffizier, 1031 BF



Der Parazonium ist ein kurzes zyklopäisches Schwert und mit einer etwa drei Spann langen, spitz zulaufenden Klinge etwas kürzer als das im Mittelreich gebräuchliche Kurzsword. Bereits in den Jahrhunderten des Bosparanischen Imperiums weit verbreitet, ist er in jüngerer Zeit vor allem bei Krieger und Seesöldnern von den Zyklopeninseln als Zweitwaffe beliebt. Gerade im Kampf in Gebäuden, auf Schiffen oder in anderweitig beengter Umgebung ist die kurze Klinge des Parazonium von Vorteil und effektiv einsetzbar. Er eignet sich gut, um längere, weniger handliche Waffen zu unterlaufen. Wertvollere Exemplare weisen künstlerische Verzierungen am Griff auf, etwa stilisierte Köpfe von Tieren oder feeischen Mischwesen.

»Also, ich weiß nicht, dieses arkisische Kurzsword ist ein bisschen kurz, oder? Da habe ich schon Dolche in der Hand gehabt, die länger waren.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Du wirst es wohl nie lernen, Geron! Die Länge ist nicht entscheidend.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

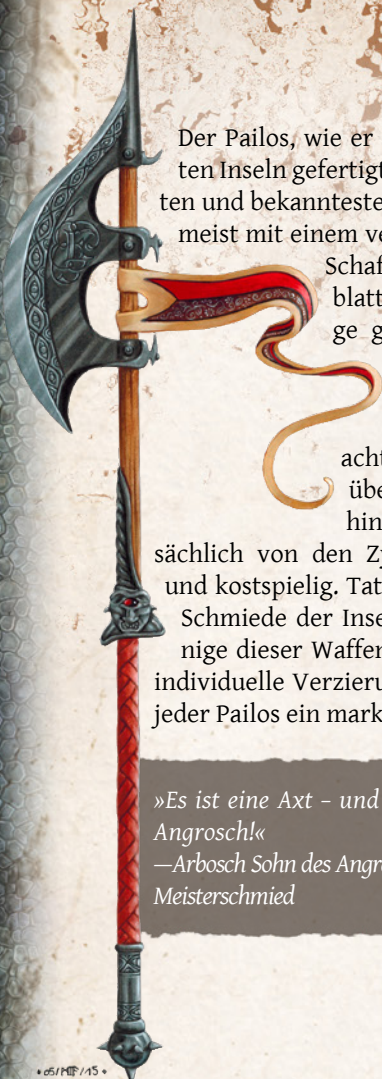


Baltreischer Pailos

»Auf dem Festland wirst du viele Geschichten über berühmte Schwerter und ihre Träger zu hören bekommen, aber lass dich davon nicht in die Irre führen. Der Nutzen von Schwertern wird meist überschätzt. Mit einem soliden Pailos aber, wie er in den Schmieden auf Baltrea gefertigt wird, vermag eine entschlossene Kriegerin eine ganze Horde von Angreifern aufhalten. Ich will dir erzählen, wie ich allein mit einem Pailos und dieser Tuchrüstung in die Labyrinth von Thenos hinabgestiegen bin ...«

—Pelleas von Pailos, legendärer zyklopäischer Krieger, 1033 BF





Der Pailos, wie er auf Baltrea und den benachbarten Inseln gefertigt wird, zählt zu den traditionellsten und bekanntesten Waffen der Region. Der solide, meist mit einem verzierten Handschutz versehene Schaft mündet in ein schweres Axtblatt, das von einer spitzen Stoßklinge gekrönt wird. Diese Kombination ermöglicht dem Träger der Waffe sowohl wuchtige Hiebe als auch schnelle Stiche. Ungeachtet ihrer Bekanntheit, die weit über die Grenzen der Sonnenküste hinausreicht, sind Pailoi, die tatsächlich von den Zyklopeninseln stammen, selten und kostspielig. Tatsächlich fertigen die namhaften Schmiede der Inseln in jedem Götterlauf nur wenige dieser Waffen, und fast jede von ihnen weist individuelle Verzierungen und Beschläge auf, sodass jeder Pailos ein markantes Einzelstück ist.

»Es ist eine Axt – und keine schlechte, bei Angroschl!«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Chababischer Waqqif

»Ein Krieger kann im Kampf Reiterlanze und Khunchomer einbüßen, vielleicht sogar sein Pferd. Dennoch kann er ohne Scham vor seine Sippe treten, denn wenn er mutig ist und geschickt, kann er sie zurückgewinnen. Verliert er aber seinen Waqqif, verliert er damit auch seine Ehre.«

—Dschadir ben Rastafan, Krieger vom Stamm der Beni Brachtar, 1043 BF

Die im Sultanat Chababistan verbreitete Variante des Krummdolches weist die für den Waqqif charakteristische gebogene Klinge auf, ist jedoch eine Spur länger als die Dolche der Stammeskrieger im Herzen der Wüste Khôm. Ein geübter Kämpfer kann einem nur leicht oder gar nicht gerüsteten Gegner mit diesem Dolch gefährliche Schnittwunden zufügen. Allerdings dient der Waqqif in einem Kampf auf Leben und Tod meist nur als letzter Ausweg, wenn alle anderen Waffen verloren sind. Neben seiner Funktion als Waffe und Werkzeug ist der Waqqif zugleich auch ein Standessymbol unter den Kriegern den Beni Brachtar. Das Stehlen eines solchen Dolches gilt als zutiefst verabscheuungswürdige Tat, und der Dieb muss damit rechnen, vom Bestohlenen beharrlich und mit unversöhnlichem Zorn verfolgt zu werden.



Arkisischer Parazonium

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Arkisischer Parazonium	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/0	kurz	1 Stein	55 HF	150 S

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers *Sprungangriff* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 164) steigt die QS der Talentprobe um 1, solange die Probe überhaupt gelingt.

Waffennachteil: *Wuchtschläge* mit dieser Waffe richten 1 TP weniger an als üblich..

Baltreischer Pailos

Komplexität: komp (3 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Baltreischer Pailos (2H)	Stangenwaffen	2W6+2	GE/KK 15	-1/-1	lang	4 Stein	190 HF	320 S

Waffenvorteil: Der Baltreische Pailos erlaubt es, das Manöver *Rundumschlag* um +2 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist mit dieser Waffe nicht durchführbar.

Chababischer Waqqif

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Chababischer Waqqif	Dolche	1W6+2	GE 15	0/-2	kurz	0,75 Stn	45 HF	65 S

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 3 und weniger erhalten gegenüber einem Chababischen Waqqif einen Malus von -1 auf RS.

Waffennachteil: Mit dem Chababischen Waqqif kann das Manöver *Präziser Stich* nicht eingesetzt werden.

Chirakah-Haumesser

»Du willst in den Dschungel gehen, um die Tiere zu malen? Ohne Haumesser? Kamaluq und Tsa werden Tränen des Lachens über dich vergießen, denn du bist töricht wie ein Kind, das zum Fluss geht, um Wasser zu holen, aber den Eimer vergisst. Was willst du tun, wenn Lianen und Dornen dir den Weg versperren? Womit willst du dich verteidigen, wenn die wilden Jäger des Dschungels kommen, um dich zu verzehren?«

—Ho-Iaya-Yo, Kundschafterin der Chirakah, neuzeitlich

Haumesser sind als Werkzeuge und Gebrauchswaffen bei fast allen menschlichen Kulturen bekannt und unersetzlich, wenn es gilt, sich einen Pfad durch Dschungel, Unterholz oder Dornicht zu bahnen. Die bei den Chirakah übliche Form des Haumessers weist eine nur leicht gebogene, einseitig geschliffene Klinge auf, die sich zum Griff hin verjüngt. Das hölzerne Griffstück ist oft mit aufgerautem Leder umwickelt und häufig mit Schnitzereien verziert. Viele Chirakah, die als Söldner oder Kundschafter in Diensten des Horasreiches, Al'Anfas oder Mengbillas stehen, nutzen das Haumesser auch als Seitenwaffe, eignet es sich doch auch zum Kampf in beengten Bedingungen.

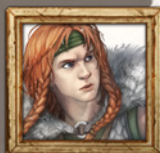
»Phex steh uns bei, den ganzen Tag nur Bäume, Farne und Schlingpflanzen. Was denkt ihr, ist es noch weit?«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Hör auf zu jammern, bei Swafnir, und hilf mir lieber, diese Lianen zu durchschneiden!«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja



Drôler Reiterhammer

»Wir werden die Stadt im Handstreich einnehmen, noch bevor der Tag zu Ende geht. Wappnet euch und kämpft tapfer. Nun werden wir sehen, was härter ist: unsere Hämmer oder ihre Köpfe!«

—Alrigia ya Costermana zu ihren Söldnern, unmittelbar vor dem Angriff auf Drôl, 1029 BF

Der Drôler Reiterhammer ähnelt dem Rabenschnabel, wie ihn die Ordensritter der al'anfanischen Boronkirche und die Golgariten des Puniner Ritus im Kampf führen. Der Kopf der Waffe ist etwas kleiner als bei einem beidhändig geführten Streithammer, der Stiel jedoch beinahe so lang wie bei anderen beidhändig geführten Waffen, um den Hammer bequem vom Sattel aus einsetzen zu können. In Drôl und den benachbarten Regionen findet der Reiterhammer vor allem als Waffe der leichten Reiterei Verwendung. So ist beispielsweise ein großer Teil der berittenen Eskorte der Fürstin von Drôl mit Reiterhämmern ausgestattet. Auch der Fürstin selbst, die in jüngeren Jahren als Rittmeisterin der Drôler Gardereiter diente, wird eine Vorliebe für diese Waffe nachgesagt.

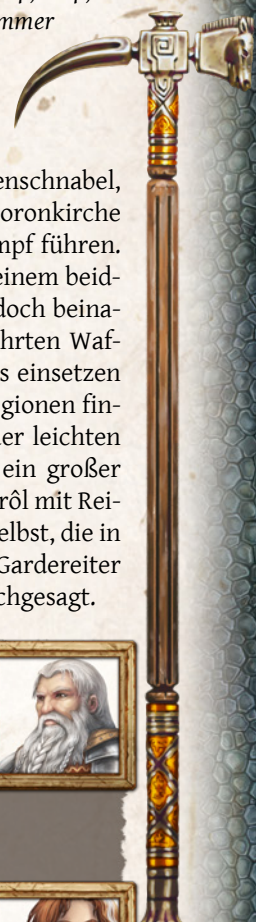
»Ein solider Hammer ist stets eine gute Sache, keine Frage. Aber warum ich erst auf ein Pferd steigen sollte, nur um damit zu kämpfen, das verstehe wer will.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Wenn sich ein Kampf einmal nicht so entwickelt wie erhofft, hat eine erhöhte Position durchaus ihre Vorteile.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Chirakah-Haumesser Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Chirakah-Haumesser	Schwerter	1W6+3	GE/KK 14	0/-2	mittel	0,75 Stn	70 HF	100 S

Waffenvorteil: Mit einem Chirakah-Haumesser können auch die Manöver der Kampftechnik *Hieb Waffen* angewendet werden. Dabei kommt weiterhin die Kampftechnik *Schwerter* zur Anwendung.

Waffennachteil: Das Chirakah-Haumesser kann nicht zweihändig geführt werden (siehe **Regelwerk** Seite 266).

Drôler Reiterhammer Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Drôler Reiterhammer	Hieb Waffen	1W6+5	KK 14	0/-2	mittel	2,75 Stn	120 HF	130 S

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

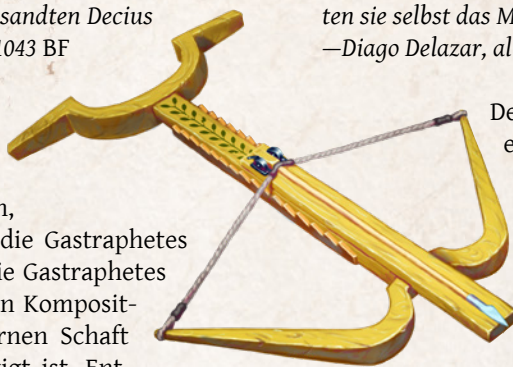
Waffennachteil: Gegen Fußkämpfer erleidet der Träger eines Drôler Reiterhammers einen Malus von -1 PA. Im Status *Eingeengt* sind AT und PA mit dem Drôler Reiterhammer zusätzlich um jeweils -1 erschwert.

Gastraphetes

»Auf den ersten Blick erschien diese Bogen-Armbrust schwerfällig und primitiv, besonders im Vergleich zu neuen horasischen Waffenentwicklungen wie Arbalone und Balestra. Ich war jedoch beeindruckt von Reichweite und Durchschlagskraft, die ich noch am gleichen Tag beobachten konnte, weshalb ich sogleich danach trachtete, ein Exemplar zu erwerben.«

—Bericht des diplomatischen Gesandten Decius Paligan an Oderin du Metuant, 1043 BF

Während das Volk der Zwerge traditionell für sich in Anspruch nimmt, die Armbrust erfunden zu haben, gilt auf den Zyklopeninseln die Gastraphetes als Vorläufer dieser Waffe. Die Gastraphetes besteht aus einem verstärkten Kompositbogen, der auf einem hölzernen Schaft mit gespreiztem Ende befestigt ist. Entlang des Schafts befindet sich eine bewegliche Holzschiene, die zum Spannen der Sehne dient und am Ende in einen Haltemechanismus einrastet. Spanntechnik und Haltemechanismus verleihen der Waffe mehr Kraft und Reichweite als einem Bogen. Auf den Zyklopeninseln ist die Gastraphetes nach wie vor im Gebrauch und wird teilweise auch auf kleineren Kriegsschiffen befestigt. Alte Sagen der Region berichten sogar von legendären Waffen, die es ermöglichen sollen, zwei oder drei Pfeile zugleich abzuschießen.



Granatapfel

»Damals, vor der Küste von Phrygaios, hatten wir die horasischen Schiffe bereits zurückgedrängt und waren bereit, ihrer Flotte den Todesstoß zu versetzen. Doch dann begannen sie, uns von der Insel aus mit Hylailer Feuer unter Beschuss zu nehmen. Ihre Brandöl-Kugeln schlugen auf Deck und in der Takelage ein, und dort, wo sie unsere Schiffe verfehlten, setzten sie selbst das Meer in Brand.«

—Diago Delazar, al'anfanischer Seeoffizier, neuzeitlich

Der sogenannte Hylailer Granatapfel, eine Brandöl-Wurfkugel, zählt zu den unscheinbarsten und zugleich gefährlichsten Waffen in den militärischen Arsenalen der Sonnenküste. Auf den ersten Blick erscheint er wie eine harmlose Tonkugel. Diese ist jedoch mit Hylailer Feuer, einem alchemistisch hergestellten Brandöl, gefüllt, das eine klebrige Konsistenz aufweist und sich nicht mit Wasser und auch sonst nur schwer löschen lässt. Granatäpfel kommen vor allem in der Seekriegsführung zum Einsatz, vermag die Waffe auf den hölzernen Planken oder in den Segeln eines Schiffes doch ihr schreckliches Potential zu entfalten. Die Kugel ist mit einer Lunte versehen, die vor dem Wurf entzündet wird. Trifft der Granatapfel auf eine feste Oberfläche, zerbricht die Kugel, und das brennende Öl spritzt umher und entzündet alles Brennbare. Granatäpfel können sowohl als Wurfaffen als auch als Munition für Schiffsgeschütze verwendet werden. Außerhalb von Armee und Flotte ist der Besitz dieser gefährlichen Waffe verboten.

»Ihr Menschen scheint niemals müde zu werden, die natürliche Vollkommenheit eines Bogens durch immer neue Erfindungen zu verändern. Aber am Ende ist es doch der Bogen, der die Pfeile verschießt.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Gastraphetes

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Gastraphetes	Armbrüste	1W6+5	10 Aktionen	10/60/120	Bolzen	3,25 Stn	110 HF	130 S

Waffenvorteil: Auf Reichweite kurz verursacht die Gastraphetes +1 TP zusätzlich.

Waffennachteil: Bei bestätigten Patzern erleidet der Schütze zusätzlich 1W3 SP.

Granatapfel

Komplexität: komp (10 AP)

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Granatapfel	Wurfaffen	speziell	2 Aktionen	2/4/8	–	1 Stein	–	120 S (nur Gefäß)

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Hylailer Feuer

Hylailer Feuer wird streng überwacht und ist fast ausschließlich beim Militär der größeren Reiche Aventuriens verbreitet. Der Besitz von Hylailer Feuer ist in den meisten Regionen Aventuriens verboten. Gegen Lebewesen gelten die Regeln für Feuer- und Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Das Feuer richtet 1W3 Punkte Strukturschaden/SP pro KR an (durch *Brennend* auf kleiner Fläche). Alle 5 KR wird die Fläche, die betroffen ist, um 1 Stufe größer. Ist das Hylailer Feuer in ein dafür vorgesehenes Gefäß gefüllt und soll auf jemanden geworfen werden, ist dazu eine Probe auf *Wurfaffen* notwendig (Reichweite 2/4/8). Dem Gefäß kann man nur ausweichen oder eine Schild-PA ausführen. Hylailer Feuer zu löschen, ist extrem schwierig: Proben auf *Körperbeherrschung* sind um -5 erschwert. Allerdings zündet das Hylailer Feuer nicht immer beim Aufprall (siehe Qualitätsstufen).

Typische Ingredienzien: Erdpech, Holzkohle, Orazal, reiner Schwefel, Steinöl, Walrat

Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler

Labor: alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: -4

Voraussetzungen (Brauvorgang): luftdicht

AP-Wert (Berufsgeheimnis): 10 AP

Qualitätsstufen:

- 1: zündet bei 1-2 auf 1W6, brennt 1W6 KR lang
- 2: zündet bei 1-3 auf 1W6, brennt 1W6+2 KR lang
- 3: zündet bei 1-3 auf 1W6, brennt 2W6+4 KR lang
- 4: zündet bei 1-4 auf 1W6, brennt 2W6+6 KR lang
- 5: zündet bei 1-4 auf 1W6, brennt 3W6+8 KR lang
- 6: zündet bei 1-5 auf 1W6, brennt 3W6+10 KR lang



Hirtenstab

»Das erste, was du lernen musst, wenn du ein guter Hirte werden willst, ist die Bedeutung deines Stabes. Dieser Stab ist dein bester Freund, Tykates. Er ist dir Stütze auf langen oder steilen Wegen, deshalb trage ihn bei Tage stets bei dir. Er schützt dich vor Räubern und wilden Tieren, deshalb behalte ihn auch bei Nacht stets in deiner Nähe. Er ist ... Was starrst du denn da in der Landschaft umher? Hörst du mir überhaupt zu?«

—Lanike, pailische Hirtin, 1040 BF

So unverrückbar wie eine Herde Phraischeafe gehört auch der feste Stab zum Bild eines zyklöpischen Hirten. Es handelt sich um die einfachste Form des Kampfstabes, im Grunde kaum mehr als ein einigermaßen ausgewogener, gerade gewachsener Ast, der von Zweigen befreit, grob abgehobelt und gerade geschnitzt wurde. Ein Hirtenstab ist schnell angefertigt und lässt sich im Bedarfsfall leicht ersetzen. Manche Hirten suchen sich in jedem Frühjahr einen neuen Stab, andere behalten ihren Hirtenstab über Jahre. Diese Stücke sind dann oft auch mit kleineren Schnitzereien verziert und mit Griffstücken aus Leder versehen.

»Ganz ehrlich, wenn ich wirklich damit rechnen zu müssen, kann ich mir besseres vorstellen, als mich mit einem Stab ins Getümmel zu stürzen.«

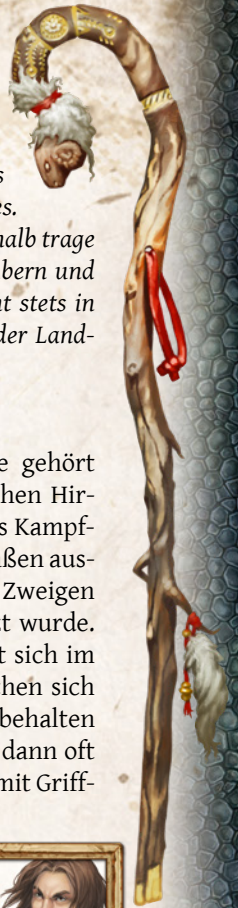
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Wie war das?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Ich bin ja schon ruhig.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Hirtenstab							Komplexität: prim		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	
Hirtenstab (2H)	Stangenaffen	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	10 S	

Waffenvorteil: Der Träger eines Hirtenstabes kann das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) um +1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Das Manöver *Sturmangriff* ist mit einem Hirtenstab um -1 erschwert.

Hylaische Schleuder

»Gewiss, das Schwert ist der König des Schlachtfeldes. Aber unterschätze niemals die Waffen des einfachen Volkes. Auf den Zyklopeninseln im äußersten Westen des Kontinents soll es Hirten geben, die so zielsicher im Umgang mit der Schleuder sind, dass sie sogar ein Geschoss durch den Visierschlitz eines Helms zu lenken vermögen, um ihren Gegner zu treffen.«

—Baron Alwan von Unterallertissen-Rabenmund zu seinem Knappen, 1038 BF

Die Schleuder zählt zu den ältesten Waffen der Menschen und war die gebräuchliche Fernkampf-Waffe der bosparanischen Legionen. Zwar ist sie aufgrund ihrer gegenüber Bogen und Armbrust geringeren Reichweite und Durchschlagskraft kaum mehr in Heeren und Söldnerhaufen anzutreffen (einzig auf Rethis existiert mit den Zyklopäischen Schleuderern noch eine fast ausschließlich auf diese Waffe vertrauende Söldnereinheit), doch dafür ist die Schleuder auf den Inseln unter Hirten und Bauern nach wie vor verbreitet. Es gilt als dort als durchaus achtbar, ein gewisses Geschick im Umgang mit der Schleuder vorweisen zu können.



Die Waffe besteht aus einer leicht herzustellenden, etwa drei Spann langen Lederschlinge, die in der Mitte eine kleine, taschenartige Ausbuchtung aufweist. In dieser wird das Geschoss, meist ein etwa kieselgroßer Stein, platziert.

»Gerade, wenn man ein wildes Tier oder einen Angreifer nicht gleich töten, sondern nur in die Flucht schlagen will, ist die Schleuder eine gute Wahl. Doch weiß ich wohl, dass man auch mit dieser Waffe schwere Verletzungen verursachen kann, wenn man nur eine empfindliche Stelle des Körpers trifft.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Kopis

»Ich sehe es wohl, die Thorwaler kommen bereits an Land, doch verliert nicht den Mut. Dies ist unsere Insel, und wir werden sie verteidigen. Mögen sich die Nordleute auch hinter ihre runden Schilde ducken, heute werden sie lernen, was ein Kopis ist. Wir schlagen um ihre Schilde herum, und wir schlagen ihre Schilde in Stücke. Wir liefern ihnen einen Kampf, bis sie mit wehendem Haar zu ihren Boten zurückrennen.«

—Garafania von Tyrakis, legendäre zyklöpäische Kriegerin, 951 BF



Die Kopis ist eine Waffe, die fast ausschließlich auf den Zyklopeninseln sowie bei einigen von dort stammenden Seesöldnereinheiten und an der Sonnenküste zu finden ist. Es handelt sich dabei um ein gebogenes Hiebschwert mit breiter Klinge, das eine gewisse Ähnlichkeit zu den sichelförmigen Krummschwertern der Kemi aufweist. Im Gegensatz zu den kem'schen Waffen, verbreitert sich die nach vorn abfallende Klinge der Kopis zur Spitze hin. Das hölzerne Griffstück weist gebogene, eisenverstärkte Enden auf, die die Hand des Trägers zum größten Teil umschließen und damit eine zusätzliche Parierfläche bieten. Die Waffe eignet sich vorzüglich, um schwere Hiebe auszuführen, den Feind zurückzutreiben oder seinen Schild zu umgehen oder gar zu zerstören.

»Dieses Schwert ist ... ziemlich krumm.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Arbosch, ich glaube, das soll so sein.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Aber es ist krumm.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Hylaische Schleuder

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Hylaische Schleuder	Schleudern	1W6+3	2 Aktionen	10/20/50	Steine	0,20 Stn	50 HF	25 S

Waffenvorteil: Auf Reichweite *kurz* verursacht die Hylaische Schleuder +1 TP zusätzlich.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Nutzer der Hylaischen Schleuder zusätzlich zu allen anderen Nachteilen 1W3+1 SP.

Kopis

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kopis	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,5 Stn	80 HF	220 S

Waffenvorteil: Setzt der Träger einer Kopis das Manöver *Klingensturm* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 154) ein, sinkt die Erschwernis auf die beiden Attacken um jeweils 1.

Waffennachteil: Wurde mit der Kopis erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwernis von -1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Neethaner Langaxt

»... und die Büttel in der Stadt tragen allesamt prächtige Langäxte, einer Hetfrau würdig, wenngleich nur die wenigsten unter ihnen namhafte Krieger sind. Das kann ich bezeugen, denn ihr müsst wissen: Während ich in Neetha in einer Hafenkneipe mit meinen Freunden feierte, gab es da eine kleine Rauferei, die die Büttel zu schlichten versuchten.«

—Eirik „Hartbrot“ Thorasson, Abenteurer aus Prem, bei der Erzählung von seiner Reise nach Neetha, neuzeitlich

Die Neethaner Langaxt scheint die Festlandvariante des zyklöpäischen Pailos zu sein, wenngleich sie auch eine Verwandtschaft zur Hellebarde und der Langaxt der Thorwaler erkennen lässt. Sie verfügt über ein langes, deutlich geschwungenes Axtblatt, das an der Spitze in einen gebogenen Dorn ausläuft. Im Kampf ermöglicht die Waffe daher sowohl Hiebe als auch Stiche und eignet sich außerdem, um den Gegner mit dem unteren Ende des Axtblattes von den Füßen zu reißen. In Neetha sind sowohl die Stadtwache als auch die regionale Miliz traditionell mit der Langaxt ausgerüstet. Auch bei Söldnern, die es darauf anlegen, ihre Feinde mit einer aufsehenerregenden Waffe zu beeindrucken, sich den deutlich teureren Pailos aber nicht leisten können, ist die Neethaner Langaxt beliebt.

»Was meinst du, Tjalva? Taugt diese Waffe etwas?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Eine ansehnliche Axt, das wohl!«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja

Phrygaischer Wurfspeer

»Wartet noch! Lasst sie näher herankommen. Wartet, bis ihre Arme müde werden und sie die Schilde sinken lassen. Wartet, bis ihr die Muster der Tätowierungen auf ihren Armen erkennen könnt ... Jetzt!«

—Garafania von Tyrakis, legendäre zyklöpäische Kriegerin, 951 BF

Auf Phrygaios und den benachbarten Inseln zählt der schlichte Wurfspeer zu den am weitesten verbreiteten Jagd- und Kriegswaffen. Er kommt außerdem zur körperlichen Ertüchtigung der jungen Frauen und Männern sowie bei Wettbewerben der Kraft und der Geschicklichkeit zum Einsatz. Der Phrygaische Wurfspeer besteht aus einem geraden, schweren Holzschaft von etwa einem Schritt Länge, der von einer geschliffenen Eisenspitze gekrönt wird. Das Gewicht der Waffe ist so ausbalanciert, dass sie mit großer Zielgenauigkeit und Wucht geworfen werden kann. Für den Einsatz im Nahkampf ist sie dagegen kaum geeignet, sodass die Träger in Kriegszeiten gewöhnlich noch eine Seitenwaffe, meist Parazonium oder eine Kopsis, mit sich führen.

»Für die Jagd schön und gut, aber auf einer längeren Reise verlasse ich mich lieber auf ein handliches Wurfbeil.«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja

»Vergiss nicht, mit dem Speer hast du eine größere Reichweite. Ein geübter Werfer schleudert den Wurfspeer 60 Schritte weit. Ich würde wahrscheinlich sogar 65 Schritt schaffen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Aber nur, wenn du ihn einen Berg hinabwirfst.«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja

Neethaner Langaxt

Komplexität: einf

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

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* richtet mit der Neethaner Langaxt zusätzlich +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist mit der Neethaner Langaxt um -2 erschwert.

Phrygaischer Wurfspeer

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Phrygaischer Wurfspeer	Wurfaffen	2W6+1	2 Aktionen	10/30/50	–	0,5 Stein	120 HF	45 S

Waffenvorteil: Wer durch einen Phrygaischen Wurfspeer 10+ SP erleidet, muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen; bei Misslingen erhält der Held den Status *Liegend*. Die Probe ist um jeden SP über 10 um -1 erschwert.

Waffennachteil: Das Manöver *Schnellladen* kann mit Phrygaischen Wurfspeeren nicht ausgeführt werden.

Sarissa der Seekrieger

»Als die Seekriegerinnen von Bord gingen, blitzten ihre Rüstungen im Licht der Praiosscheibe, und sie trugen Spieße hoch wie drei Häuser ... Und ob das wahr ist, ich hab' es doch mit eigenen Augen gesehen! Pass bloß auf, was du sagst, sonst gebe ich dir eins auf die Nase!«

—Sarastro, chababischer Fischerjunge, 1043 BF

Zu den wohl auffälligsten Waffen der Zyklopeninseln zählt die Sarissa der Seekrieger. Es handelt sich dabei um einen überlangen, zweihändig geführten Speiß von fünf und teilweise sogar sechs Schritt Länge, der an beiden Enden eine Spitze aufweist. Die untere Spitze dient dazu, den Speiß im Boden zu verankern und ist zusätzlich mit einem massiven Metallreif beschwert, um dem Träger die Balance der ausladenden Waffe im Kampf zu erleichtern. Ihren Nutzen offenbart die Sarissa, wenn es gilt, im Kampf Schiff gegen Schiff Enterversuche abzuwehren oder die gegnerische Mannschaft von der Reling ihres Schiffes zurückzudrängen, sodass die eigenen Kameraden, springend oder sich an Tauen hinüberschwingend, auf das Deck des anderen Schiffes vordringen können. Manche Seesöldnereinheiten setzen die Sarissa auch bei Landungsunternehmen an feindlichen Küsten ein, denn dank ihrer Länge erlaubt es die Waffe, den Feind vom Boot aus oder im flachen Wasser stehend in Schach zu halten.

»Das ist mal ein Speiß. Aber wehe, wenn es dem Feind erst einmal gelungen ist, auf kurze Distanz heranzukommen.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Sklaventreibergerte

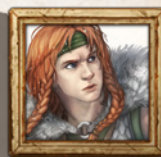
»Heute habe ich eine der großen Tabakplantagen am Loch Harodröl besichtigt. Du wirst es nicht glauben, aber es ist hier beinahe wie bei uns zu Hause. Die Menschen, die dort beschäftigt werden, sind eifrig bei der Arbeit und werden von den Vorarbeitern mit Wort und Gerte ermahnt, nicht in ihrem Fleiß nachzulassen. Ich kann mir vorstellen, dass die Produktivität dieser Plantagen kaum hinter unseren eigenen zurücksteht.«

—Esmeralda Inezano, al'afanische Abenteurerin, in einem Brief an ihre Mutter, 1043 BF

Die Sklaventreibergerte besteht aus einem dünnen, biegsamen Stock, dessen Länge von drei Spann bis etwas über einen Schritt reichen kann. Bisweilen wird der hölzerne Kern der Gerte zusätzlich mit Leder überzogen und der Griff mit einer ledernen Handschlaufe versehen. Wenn gleich im Gegensatz zum benachbarten Mengbilla die Sklaverei an der Sonnenküste schon lange verboten ist, herrscht im Wilden Süden, insbesondere im harodischen Sumpfland und an der Küste, auf manchen Pflanzungen ein regelrecht meridianisches Plantagenwesen. Die einfachen Tagelöhner und Wanderarbeiter genießen wenige Rechte und werden von den Vorarbeitern und Plantagensöldnern kaum besser als Sklaven behandelt. Auch in den Blei- und Silberminen auf den Zyklopeninseln bekommen die einfachen Arbeiter und Insassen der Strafkolonien bisweilen die Gerte zu spüren.

»Das ist ein Werkzeug der Unterdrückung! Zerbrehen sollte man das Ding!«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja



»Da sind wir einer Meinung.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Seekrieger-Sarissa

Komplexität: komp (1 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Seekrieger-Sarissa (2H)	Speißwaffen	1W6+7	KK 15	0/-	überlang	3,75 Stn	500 HF	150 S

Anmerkung Wird die Waffe gegen einen Enterer eingesetzt, erleidet dieser automatisch 1W6+3 SP in der ersten KR, da er sich beim Enterversuch verletzt.

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

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist nicht möglich.

Sklaventreibergerte

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Sklaventreibergerte	Hieb Waffen	1W6+1	KK 15	0/-3	mittel	1 Stein	100 HF	15 S

Waffenvorteil: Eine Parade gegen eine Sklaventreibergerte ist um -1 erschwert.

Waffennachteil: Mit einer Sklaventreibergerte kann man nur Waffen der Kampftechniken *Dolche* und *Raufen* parieren.

Zyklopäischer Rundschild

»Ah, du hast schon von mir gehört. Dann hast du gewiss auch gehört, dass die Leute sagen, ich sei ein Liebling Rondras oder Kors und hätte noch nie einen Kampf verloren. Glaub mir, es kommt nicht allein auf die Waffe an, die ein Krieger führt. Der Schild ist mindestens ebenso wichtig, denn nicht selten ist es, der den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeutet.«

—Pelleas von Pailos, legendärer zyklöpäischer Krieger, 1033 BF

Der aus einheimischen Hölzern gefertigte traditionelle Rundschild der zyklöpäischen Krieger fällt mit seinem Durchmesser von vier bis fünf Spann und den mitunter sehr bunten Verzierungen auf. Er ist leicht nach außen gewölbt, der Rand typischerweise verstärkt. Je nach Wohlstand des Trägers wird die Außenseite entweder mit Leder bespannt oder mit einer dünnen Schicht aus Bronze überzogen. Ein bronzener Halbreif an der Innenseite und eine aus Lederbändern gefertigte Griffschlaufe dienen dem Halt am Schildarm. Die zyklöpäische Form des Rundschildes wird von den nach alter Tradition ausgebildeten Kriegern der Inseln, aber auch von vielen Seekriegern und Söldnern der Region verwendet. Fern der Sonnenküste ist er dagegen nur selten anzutreffen.



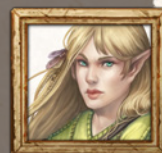
»Schaut mal, was ich gefunden habe ...«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Das ist doch der Schild der Kriegerin, die den Eingang zum Labyrinth bewacht. Bist du sicher, dass sie ihn dir schenken möchte?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Zyklöpäischer Rundschild

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zyklöpäischer Rundschild	Schilde	1W6	KK 16	-5/+2	kurz	3,75 Stn	85 HF	80 S

Anmerkung mittlerer Schild, 35 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Beim Manöver *Schildstoß* ist die Probe auf *Krafttakt (Drücken & Verbiegen)* um +1 erleichtert (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 163). Zusätzlich ist die aktive PA mit dem Schild gegen Schusswaffen um +1 erleichtert.

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

Überlange Waffen

Überlang ist eine spezielle Reichweite, über die nur wenige Waffen verfügen, vor allem jene aus der Kampftechnik *Spießwaffen*. Überlange Waffen folgen den gleichen Regeln wie lange Waffen (siehe **Regelwerk** Seite 230/231), jedoch mit folgenden Ausnahmen:

- Überlange Waffen müssen immer mit beiden Händen geführt werden.
- Möchte ein Held mit einer überlangen Waffe ausweichen, muss er entweder die Waffe komplett loslassen oder eine Erschwernis von 4 in Kauf nehmen.
- Überlange Waffen verursachen, wenn sie getragen werden, 1 Stufe *Belastung*.

Rüstzeug

Brigantina

»Inmitten der Sümpfe, unweit der Grenze zu Mengbilla, stießen wir auf eine Bande Halsabschneider, die sich im Unterholz verborgen gehalten hatten. Zunächst glaubten wir, ein leichtes Spiel mit ihnen zu haben, weil sie nur leicht gerüstet schienen. Aber drei von ihnen hatten Armbrüste, und ihre Mäntel entpuppten sich als Brigantinen. Sie raubten die Hälfte der Tabakladung und flohen ins Sumpfland, wo wir ihnen zu Pferde nicht folgen konnten.«

—Bericht der Corporala Cassandra Rubini über den Überfall auf einen Handelszug des Hauses Balligur, 1041 BF



Obwohl sie sich insbesondere im Wilden Süden großer Beliebtheit erfreut, gilt die Brigantina nach wie vor vielen als unrondrianisch und wird der Ausrüstung von Wegelagerern und Schurken zugerechnet, denn auf den ersten Blick ist sie nicht als Rüstung zu erkennen. Die Brigantina ist wie ein kurzer, ärmelloser Mantel geschnitten und besitzt drei Schichten, die dicht übereinander liegen. Die äußere Lage besteht aus festem Stoff oder sogar feinem Samt, die Innenseite aus Leder. Dazwischen sind kleine Metallplatten eingenäht, so dass die Rüstung einen soliden Schutz verleiht, ohne den Träger dabei allzu sehr einzuschränken.

»Sehr praktisch, so eine Brigantina. Wo die Kirchen von Praios und Rondra einen großen Einfluss haben, sieht man diese Rüstungen allerdings nicht so gern – habe ich gehört.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



Bronzeharnisch

»Die Zyklopeninseln sind, was die Entwicklung von Waffen und Rüstzeug angeht, kaum über bosparanische Zeiten hinausgekommen. Unlängst hatte ich Gelegenheit, einen Blick auf die Soldaten des Seegarderegiments König Dirimethos zu werfen. Gewiss, die Frauen und Männer waren alle wohlgestalt und ein recht angenehmer Anblick, doch trugen sie archaische Bronzeharnische, wie sie bei uns allenfalls ein Gladiator in der Arena tragen würde. Noch immer ist es mir ein Rätsel, wie wir in der großen Seeschlacht von Phrygaios gegen diese Inselbewohner unterliegen konnten.«

—Bericht des diplomatischen Gesandten Decius Paligan an Oderin du Metuant, 1042 BF



Der Bronzeharnisch ist zweitellig, ähnlich wie ein Kürass. Die beiden großen, körperbetont geformten Bronzeplatten für Brust und Rücken werden mit ledernen Bändern verbunden. Nur noch wenige Rüstungsmacher an der Sonnenküste stellen die Bronzeharnische her, daher sind die meisten Stücke hochwertige Einzelanfertigungen, die sorgfältigst auf Größe und Körperbau ihres Trägers angepasst wurden. Die Harnische traditionsreicher Einheiten wie des Seegarderegiments sind zusätzlich aufwändig verziert, die Rüstungen der Offiziere sogar mit Schmuckintarsien aus Gold oder Silber versehen.

»Ganz im Vertrauen: Ich glaube, mir würde so ein Harnisch auch ganz gut stehen. Ich habe jedenfalls die richtigen Muskeln dafür.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Brigantina Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Brigantina	2	1	–	3,5 Stein	70 S

Anmerkung Die Brigantina ist eine Variante der Stoffrüstung. Um eine Brigantina als Rüstung zu erkennen, ist für einen Unwissenden eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um –2 notwendig.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt die Brigantina mit RS 3.

Rüstungsnachteil: Die Brigantina verursacht einen Abzug von 1 auf INI.

Bronzeharnisch Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Bronzeharnisch	6	3	–	12 Stein	250 S

Anmerkung Der Bronzeharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Bronzeharnisch mit RS 7.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Bronzeharnisch nur mit RS 3. Proben auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver) sind um –1 erschwert.

Fünflagenharnisch

»Wartet! Siehst du, wie sich das Leder an der Schulter ausbeult, wenn er seinen Arm hebt? Das ist keine Lederweste, was er da trägt ... das ist ein Fünflagenharnisch. Von dem lassen wir besser die Finger. Wer so viel Geld in eine verborgene Rüstung steckt, hat womöglich auch noch andere Überraschungen auf Lager. Das ist nicht der richtige Zeitpunkt, um Phex herauszufordern.«

—Yalma, Taschendiebin aus Drôl, zu ihrer Schülerin, 1037 BF



Während die Brigantina lediglich aus drei Lagen besteht, enthält der Fünflagenharnisch noch eine zusätzliche Schicht aus rechteckigen Metallplättchen, die durch eine Lage dünnen Leders von der ersten getrennt und meist versetzt angebracht sind, um den Träger noch besser zu schützen.

Die meisten Exemplare reichen bis über die Oberschenkel. Die Herstellung einer solchen Rüstung ist aufwändig. Der Preis eines Fünflagenharnisches reicht an den eines soliden Kettenhemdes heran. Im Wilden Süden des Horasreiches und insbesondere in der Gegend um Drôl ist diese Art der Rüstung bei Leibwächtern, reisenden Abenteurern und zwielichtigen Gestalten beliebt.

»Fünflagenharnisch? Wie ein Harnisch sieht das nicht aus, und die Sache mit den fünf Lagen taugt auch nicht viel. Ich vertraue lieber auf ein gut gearbeitetes Kettenhemd, da weiß ich, an was ich bin.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Neethaner Reiterharnisch

»Kannst du dir etwas Besseres vorstellen, als mit schimmerndem Reiterharnisch im Sattel zu sitzen und mit Lanze und Reitersäbel über das Land zu galoppieren? Die Strauchdiebe, mengbillanischen Schurken und Wüstenräuber schlagen sich in die Büsche, wenn sie dich nur kommen sehen. Ich bin jedes Mal hier am Tor, wenn die Chabab-Grenzer ausreiten. So Rondra will, werde ich eines Tages auch eine von ihnen sein.«

—Sharanya aus Neetha zu ihrer Freundin Alviada, 1043 BF

Der Neethaner Reiterharnisch, wie der Reiterkürass berittener Chabab-Grenzer genannt wird, ist eine leichte Plattenrüstung. Sie ist der Körperform des Trägers angepasst und wird mit ledernden Riemen um Schultern und Rücken geschnallt, sodass sie viel Bewegungsfreiheit bietet. Viele Absolventen der Hohen Schule der Reiterei zu Neetha wählen den Harnisch als bevorzugte Rüstung, und auch die Kürassiere der Oberfelder Leichten Reiterei, die einen Teil der Garnison in Neetha stellen, sind mit dieser Rüstung ausgestattet. Zwar schützt der Reiterharnisch nur Brustkorb und Bauch des Kämpfers und lässt den Rücken ungeschützt, doch in der Weißen Wacht ist man es gewohnt, den Feind geradeheraus und frontal anzugreifen, sodass diesem Nachteil keine große Bedeutung zugebilligt wird.



»Das ist eine gute Rüstung, auf die du dich verlassen kannst. Du darfst nur nicht den Fehler machen, deinem Feind den Rücken zuzudrehen, sonst kommt es dich teuer zu stehen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Fünflagenharnisch

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Fünflagenharnisch	3	1	–1 GS, –1 INI	7 Stein	200 S

Anmerkung Der Fünflagenharnisch ist eine Variante der Lederrüstung. Um einen Fünflagenharnisch als Rüstung zu erkennen, ist für einen Unwissenden eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um –1 notwendig.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken *Dolche* und *Fechtwaffen* schützt der Fünflagenharnisch mit RS 4.

Rüstungsnachteil: Bei den zusätzlichen Abzügen wird der Abzug für GS verdoppelt.

Neethaner Reiterharnisch

Komplexität: komp (4 AP)

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Neethaner Reiterharnisch	6	3	–	19 Stein	900 S

Anmerkung Der Reiterharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung. Auf einem Pferd können von einem Reiterharnisch 2 BE statt nur 1 BE abgezogen werden.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechnik *Fechtwaffen* schützt der Reiterharnisch mit RS 8.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken *Hiebaffen*, *Kettenaffen* und *Zweihandhiebaffen* schützt der Reiterharnisch mit RS 4.

Seekriegerrüstung

»Diesmal werden sich diese efferdverfluchten Piraten zweimal überlegen, ob sie uns überfallen. Ich habe ein Dutzend zyklöpäischer Seekrieger an Bord genommen. Teuer, keine Frage, aber dafür muss ich mir nicht die ganze Fahrt über Sorgen um meine Ladung machen. In ihren luftigen Rüstungen sind sie zudem noch ein ansehnlicher Anblick.«

—Romualdo Vansanti, Kapitän und Eigner des chababischen Handelschiffes Rose von Thêgun, 1035 BF



Da die Seekrieger der Sonnenküste meist auf Schiffen, an Stränden oder sogar im Wasser kämpfen, müssen ihre Rüstungen einerseits Schutz bieten, andererseits leicht sein, so dass sie sie nicht im Kampf behindern oder unter Wasser ziehen. Die meisten Krieger wählen daher die traditionelle leichte Lederrüstung, ergänzt durch einen kurzen ledernen Schurz, deren knapper und körperbetonter Schnitt den Rüstungen der Amazonen, zugleich aber auch der Brünne der Kriegsgöttin Rondra auf vielen Abbildungen ähnelt. Viele Seekriegerrüstungen sind reich mit Motiven Efferds

verziert, aber auch mit Zeichen der Sturmherrin Rondra oder traditionellen zyklöpäischen Symbolen. Ergänzt wird sie mit Arm- und Beinschienen sowie einem verzierten Helm, der es ermöglicht, selbst im dichten Kampfgetümmel rasch Freund von Feind zu unterscheiden.

»Wenn du aufs offene Wasser hinausfährst, dann ist es weise, sich nicht in eine Rüstung aus schwerem Eisen zu zwängen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Tuchrüstung

»Da ist Pelleas! Da kommt er! Seht nur seine prächtige Tuchrüstung –«

»Und seine beeindruckenden Muskeln!«

»Und sein kühnes Kinn ...«

»Und seine sinnlichen Lippen ...«

»Habt ihr die Stickereien auf seiner Tuchrüstung gesehen?«

—die Jugend von Pailos beim Besuch des legendären zyklöpäischen Kriegers Pelleas von Pailos auf seiner Heimatinsel, neuzeitlich

Die Tuchrüstung besteht aus

festen Stofflagen, meist Leinen oder Wolle, und lässt

sich recht günstig herstellen. Sie ist leicht und erlaubt

beste Bewegungsfreiheit. Kürzere Varianten der Rüs-

tung bedecken den kompletten

Oberkörper des Trägers, wie

eine Weste, längere zusätzlich

auch einen Teil der Arme. Neben

den Tulamidenlanden und den

südlichen Stadtstaaten ist diese

Form der Rüstung vor allem

auf den Zyklopeninseln zu finden, wo

sie eine lange Tradition besitzt. Viele

legendäre Helden der Inseln tragen

auf Abbildungen und als Statuen die

Tuchrüstung. Insbesondere im Kampf

in warmen Regionen ist sie weit

angenehmer zu tragen als eine schwere

Metallrüstung, da dem Träger die

Hitze weit weniger zu schaffen

macht als bei einer Metallrüstung.



»Eine Rüstung aus ... Stoff? Den Zyklopäern hat wohl die Sonne zu lange auf den Kopf geschienen. Die sollten lieber lernen, wie man ein anständiges Kettenhemd zuwege bringt, das bietet nämlich echten Schutz!«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Seekriegerrüstung

Komplexität: komp (3 AP)

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Seekriegerrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	5,5 Stein	180 S

Anmerkung Die Seekriegerrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Beim Talent *Schwimmen* kann die BE der Rüstung ignoriert werden.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken *Hieb Waffen*, *Ketten Waffen* und *Zweihandhieb Waffen* schützt die Rüstung nur mit RS 2.

Tuchrüstung

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Tuchrüstung	2	1	–	3 Stein	75 S

Anmerkung Die Tuchrüstung ist eine Variante der Stoffrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken *Hieb Waffen* und *Zweihandhieb Waffen* schützt die Tuchrüstung mit RS 3.

Rüstungsnachteil: Gerät eine Tuchrüstung in Flammen, so ist die Probe auf *Körperbeherrschung* zum Löschen des Feuers zusätzlich –2 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Werkzeuge

Drôlina

»Wenn die Messer gezogen werden, zählt jeder Herzschlag. Die Schnellere wird gewinnen. Darum sparen wir uns das Ziehen am besten, aber pass auf, deine Hände brauchst du noch!«
—Yalma, Taschendiebin aus Drôl, bei der Unterweisung ihrer Schülerin, 1037 BF



Die nach dem Herkunftsort ihres Erfinders benannte Drôlina ist eine Variante des Springarms, einer mechanischen Vorrichtung, die um den Arm geschnallt wird. Eine Bewegung des Handgelenks reicht aus, um einen Dolch direkt in die Hand des Benutzers schnellen zu lassen. Meist wird die Drôlina unter dem Ärmel verborgen, um Gegner zu überraschen. Ein gewöhnlicher Springarm lässt den Dolch mit dem Griff voran vorschnellen. Aus einer Drôlina kommt er mit der Klinge voran. Das spart eine Bewegung und wertvolle Augenblicke, birgt jedoch das Risiko, sich selbst zu verletzen, wenn man zu früh zugreift. Wer zu spät zugreift, verliert den Dolch. Es braucht also viel Übung, um eine Drôlina zum vollen Vorteil zu nutzen. Meistert man sie, kann sie allerdings so manche Messerstecherei entscheiden. Allein der Besitz einer solchen Vorrichtung gilt im Horasreich als Beweis für „Heimtücke“, was einen durchaus in den Kerker bringen kann, auf jeden Fall aber verächtlich macht.

»Das ist gut durchdacht, muss ich zugeben. Aber so viel mechanisches Geschick für so eine tückische Waffe? Was für eine Verschwendung! Dann doch lieber eine angroschgefällige Armbrust. Da kommt niemand nahe genug für eine Messerstecherei.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Drôlina	Komplexität: komp (2 AP)	
Art	Gewicht	Preis
Drôlina	0,5 Stn	250 S

Regeltechnik: Der Held muss eine Probe auf Körperbeherrschung ablegen. Gelingt sie ihm, kann eine Waffe der Kampftechnik *Dolche* erfolgreich innerhalb 1 freien Aktion von der Drôlina in die Hand genommen werden. Außerdem erleiden die Gegner den Status Überrascht, wenn ihnen nicht eine Probe auf Sinnesschärfe (*Hinterhalt entdecken*) erschwert um die QS / 2 der Probe auf Körperbeherrschung gelingt. Misslingt die Probe auf Körperbeherrschung, erleidet der Held 1W3 TP, und die Waffe liegt auf dem Boden.

Zyklopäischer Salzstreuer

»Wisst ihr, die Leute unterschätzen, wie wichtig gut gewürztes Essen ist, und ihr wäret erstaunt, wie teuer das Salz im Norden wird, dort, wo sie nicht so gesegnet sind wie auf den Zyklopeninseln oder in Eldoret. Zum Glück haben die Zyklopäer da etwas Praktisches erfunden. Diese Salzstreuer kann ich einfach mit auf Reisen nehmen, und selbst in Grangor ist das Essen nicht mehr fad.«
—Rheo Patras, Neethaner Patrizier und Trunkenbold, 1043 BF

Salzstreuer sind ein Reise- und Speiseutensil, das sich von den Zyklopeninseln ausgehend an der salzreichen Sonnenküste verbreitet hat. Es handelt sich um ein Tongefäß, das über ein kleines Loch im Boden mithilfe eines Trichters mit Salz gefüllt wird. Aus diesem Loch lässt sich dann zur Würzung von Speisen Salz schütteln. Auf Reisen wird das Loch mit einem Korken oder Stoff verschlossen.

»Endlich! Damit schmeckt das Essen endlich nach etwas. Ihr Menschen würzt ja kaum!«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Ich brauche keinen. Meine Zunge ist fein genug. Mir ist alles schon so zu scharf und zu salzig.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Dank dieser praktischen Erfindung müssen wir uns darüber nicht streiten. Ich koche uns einfach etwas Schönes. Ihr würzt dann ganz, wie es euch gefällt, oder lasst das Salz einfach weg.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter



Zyklopäischer Salzstreuer	Komplexität: einf	
Art	Gewicht	Preis
Zyklopäischer Salzstreuer	0,15 Stn	3 S

Regeltechnik: Bei Proben auf Lebensmittelbearbeitung (*Backen* oder *Haltbarmachung*) erhält der Held eine Erleichterung von +1 auf die IN-Teilprobe.



Besondere Gegenstände

Alveransfeder

»Als Aves mit seinem hundertfarbigen Reitvogel Aventurien erreichte und auf den schwarzen Klippen Teremons landete, blickte er zurück über das Meer, dessen Sieben Winde ihn getragen hatten, und dachte an die Abenteurer zukünftiger Generationen. Sie würden dieses Meer erkunden wollen. So nahm er eine Feder aus dem Gefieder seines Vogels und segnete sie mit allem Glück für die Reise.«
—Isendräa von Teremon, reisende Avensgeweihte in einer Predigt über die Gaben ihres Gottes, 1043 BF

Die anderthalb Schritt lange und in hundert bunten Farben schillernde Alveransfeder wird im Tempel des Halbgottes Aves in Teremon auf den Zyklopeninseln verwahrt. Dieser höchste Talisman des himmlischen Wanderers soll von seinem mystischen Reitvogel selbst stammen und zeigt keine Spuren von Abnutzung oder Alter. Mit der Feder wird jedes Schiff gesegnet, das von Teremon gen Güldenland aufbricht. Viele Schiffe laufen extra dafür diesen letzten Hafen vor der Reise ins Unbekannte an. Doch auch einzelne Personen können den Segen der Feder empfangen und sich mit ihren Kräften sogar wie ein Vogel in die Lüfte erheben.

Beschreibung: eine bunte, anderthalb Schritt lange Schwungfeder eines unbekannten Vogels

Wirkung: Dem Träger der Alveransfeder wachsen auf dem Rücken zwei Flügel mit einer Spannweite von insgesamt 4 Schritt. Er kann nun fliegen und dabei Lasten mitnehmen, die ein Gesamtgewicht von 10 Stein nicht übersteigen dürfen. Der FW in *Fliegen* erhöht sich für die Wirkungsdauer um QS x 2 (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Kosten: unbekannt; Für 1 Schip kann die Feder bis zu 1 Stunde lang durch den Träger aktiviert werden.

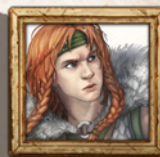
Wert: unbezahlbar

»Mit so einem Segen könnte ich es Asleif Phileasson gleichtun und nach Hjaldirgard aufbrechen. Die Gischt des Meeres im Gesicht, am Ruder einer treuen Otta.«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja

»So niedlich, wie du dich über Schiffe freust, aber Fliegen ist viel toller. Wie wäre es mit einem Rundflug? Um die Insel natürlich, nicht bis ins Güldenland!«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Ay'Halam al'Rhondrachai

»Verwechselt dieses Schwert, das man ebenfalls als »Löwinnenschwert« bezeichnet, nicht mit den Löwinnenschwertern der Gründer der Theaterritter. Auf diesem Löwinnenschwert liegt ein anderer, genauso ruhmreicher Segen. Die Heilige Thalionmel erhielt es bei ihrer Weihe, und somit wurde der tulamidische Name dieses Schwertes, »Der Stahl, der Rondras Ehre schützt«, auch zu Thalionmels Namen; und sie machte ihm auf der Chababbrücke alle Ehre.«

—Unterweisung von Novizen der Rondrakirche, Neetha, neuzeitlich

Das von Zyklopen geschmiedete Löwinnenschwert Ay'Halam al'Rhondrachai (tul.: Der Stahl, der Rondras Ehre schützt) wurde von der Heiligen Thalionmel von Brellak geführt. Der Zweihänder gilt durch die Taten, die mit ihm vollbracht wurden, als heilig, auch wenn keine rituelle Weihe überliefert ist. Mit dem Schwert in der Hand stoppte die Heilige ein Heer von Novadis auf der Chababbrücke vor Neetha. Dabei ging es in den Fluten des Flusses verloren und wurde erst ein Vierteljahrhundert später geborgen. Inzwischen wird es im Neethaner Rondratempel verwahrt.

Doch eine Klinge will geführt werden, und so kann das Schwert für die Verteidigung der Zwölf oder epische Questen in ihrem Namen verliehen werden. Wem diese Ehre zuteilwird, der gehört zu den größten Helden der Sonnenküste und kämpft mit dem Segen der Heiligen.



Ay'Halam al'Rhondrachai

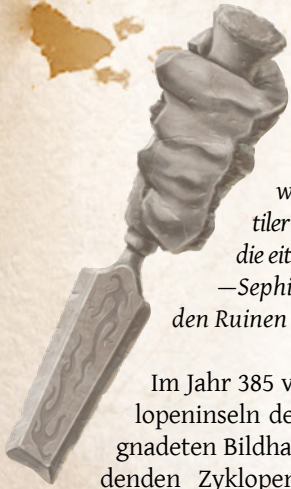
Komplexität: keine

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Ay'Halam al'Rhondrachai (2H)	Zweihandschwerter	2W6+4	KK 14	+1/0	mittel	2 Stein	130 HF	unbezahlbar

Anmerkung: geweiht (Rondra); Der Träger erhält bei MU-Proben eine Erleichterung von +2 und kann Zustandsstufen *Schmerz* komplett ignorieren und erleidet auch nicht bei 4 Stufen *Schmerz* den Status *Handlungsunfähig*.

Waffenvorteil: Wird das Manöver *Windmühle* ausgeführt, bekommt der Held einen Bonus von +1 TP (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 165).

Waffennachteil: Das Manöver *Schnellziehen* kann nicht ausgeführt werden.



Finger Ingerimms

»Seht auf diese Ruinenfelder, Obsidian und Asche, wo einst eine prächtige Stadt stand. Der Zorn Ingerimms lenkt Lavaströme und setzte Städte in Flammen. Diesen Zorn sollten wir nicht leichtfertig erregen. Wir müssen subtiler vorgehen und uns anderer Mittel bedienen als die eitlen Seekönige der Geschichte.«

—Sephirim Isyahadan zu Mitverschwörern in den Ruinen von Palakar, neuzeitlich

Im Jahr 385 v. BF beauftragte der Seekönig der Zyklopeninseln den Heiligen Aisyphan Osakis, einen begnadeten Bildhauer, eine Statue in Form eines schmiedenden Zyklopen zu schaffen, die Ingerimms Zorn besänftigen könne. Der Heilige tat sein Bestes, doch dem Seekönig war es nicht genug. Er erschlug den Handwerker und weckte damit den Zorn, den er abwenden wollte. Die Stadt Palakar auf der Insel Pailos wurde von Lava zerstört.

Erst Jahrhunderte später konnte der Finger Ingerimms, ein Talisman in Form eines Meißels, geborgen werden – das Werkzeug Aisyphans und alles, was von seinem letzten Werk geblieben ist. Heute wird der Talisman in Teremon aufbewahrt. Seine Macht wird nur aus gewichtigen Gründen entfesselt, denn der Finger Ingerimms kann über Lavaströme gebieten und so große Zerstörung verhindern oder herbeiführen.

Beschreibung: ein Stück Lavagestein in Form eines Steinmeißels

Wirkung: Der Finger Ingerimms kann innerhalb einer Reichweite von 1 Meile QS / 3 mal Lavaströme manipulieren. So kann die Richtung des Stroms oder auch seine Geschwindigkeit verändert werden.

Kosten: unbekannt; Für 1 Schip kann der Finger für 1 Stunde aktiviert werden.

Wert: unbezahlbar

»Was uns die Götter hiermit zeigen, ist, dass wir harte Arbeit respektieren und würdigen müssen und dass aus Zerstörung Neues gedeihen kann, wenn wir tüchtig anpacken. Vulkanerde kann fruchtbarer Boden sein, und die Lavaströme können Wunderwerke und Schätze zurücklassen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Allgemeines zu Talismanen

- »Talismane sind unzerbrechlich.
- »Talismane können entweder in der Hand eines Geweihten der passenden Tradition durch Karmaenergie aktiviert werden oder durch den Einsatz eines Schicksalspunkts. Dabei muss allerdings die Gottheit ihr bzw. das Pantheon sein Einverständnis geben, was einen Missbrauch durch Schurken verhindert, aber durchaus auch Nichtgläubigen den Einsatz im Sinne der göttlichen Ideale ermöglicht.
- »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.

Opferdolch des Namenlosen

»Dies ist kein gewöhnlicher Dolch. Es scheint, als hättet ihr einem Diener des Namenlosen das Handwerk gelegt. Nur sie benutzen diese Art von Klinge, die mit böser Energie durchzogen ist. Ich werde eure Wunden besser segnen.«

—Cassia von Baltrea, Praiosgeweihte, 1037 BF

Die Opferdolche des Namenlosen dienen als Teil finsterner Rituale und dazu, Blut zu vergießen – meist das Unschuldiger, aber auch der Geweihten selbst, denn der Güldene Gott fordert auch von seinen Dienern Opferbereitschaft. Im Kampf gegen die Feinde des Kultes stellt sich der Opferdolch als schmerzhafteste Waffe heraus, die oft mit finsternem Götterwirken belegt und dadurch noch gefährlicher ist.

Diese Opferdolche des Namenlosen kommen in verschiedenen Formen vor. Manche von ihnen sind schartig und krumm, aus rostigem, blutverkrustetem Metall, das förmlich „Wundbrand“ schreit. Andere sind prachtvoll, vergoldet und besitzen Griffpolster aus purpurnem Samt. Andere sind komplett unauffällig und enthüllen ihre wahre Macht erst beim Zustoßen aus dem Hinterhalt. Der Opferdolch passt zum Geweihten, der ihn im Dienst an seinem namenlosen Herrn führt.



Opferdolch des Namenlosen

Komplexität: komp (2 AP)

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

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

Waffenvorteil: Bei einem Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237) richtet der Opferdolch +2 TP an. Im Kampf gegen Tiere, die dem Zwölfgötterkult heilig sind, erhält ein Geweihter des Namenlosen einen Bonus von +1 TP.

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

Purpurne Gewänder

»Neben dem Horas genießt nur der Hochadel der Zyklopeninseln das Privileg, Purpur zu tragen. Wer eine ganze Robe darin färbt, ist nicht nur reich, sondern maßt sich auch an, was den höchsten Rängen des Comitats gebührt – kein Kavaliersdelikt.«

—Geheimrat Raoul ya Avona, neuzeitlich

Neben Opferdolchen und, oft goldenen, Masken schmücken sich Anhänger des Namenlosen während ihrer Zeremonien mit purpurnen Gewändern. Bei hohen Kult-

mitgliedern sind es schwere, den ganzen Körper bedeckende Roben. Manch ärmerer Kultist muss mit einer Schärpe oder Toga Vorlieb nehmen, denn Purpur ist selten und teuer, wird er doch nur auf den Zyklopeninseln und dem Askanischen Meer gewonnen und unterliegt einem Privileg des Adels.

Der Kult des Namenlosen stiehlt und kauft Purpur, wo er kann, um seinem Gott, den sie auch „Den Purpurnen“ nennen, zu huldigen. Manche der purpurnen Gewänder sind nicht nur Zeichen von Kultzugehörigkeit und offener Spott auf die weltliche Herrschaft, sondern tragen auch mystische Kräfte in sich.

Die Gewänder kommen nicht nur bei Zeremonien zum Einsatz. Manch ein Kultist trägt sie auch als Machtdemonstration offen bei Anschlägen gegen die göttliche Ordnung. Durch Ablegen der auffälligen Gewänder ist er danach oft nur schwer von Zeugen wiederzuerkennen.



»Schnell! Zieht die Roben an und folgt den Kultisten. So kommen wir unerkannt ins Innere des Tempels!«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Shafirs Hort

»Einem hesindianischen Menschen kann kaum eine größere Ehre zuteilwerden, als für die jährliche Delegation zu Shafirs Hort ausgewählt zu werden. Die Aufgabe, einen leibhaftigen Kaiserdrachen zu besänftigen und ihm gefährliche Artefakte zu überbringen, ist keine leichte. Doch allein Zeit in seiner Gegenwart verbringen zu dürfen und an seinem Wissen teilzuhaben, ist ein unschätzbare Privileg. Dabei noch einen Blick auf seinen Hort zu erhaschen und eventuell sogar Artefakte daraus zu erhalten, ist eine umso größere Belohnung, von der in manchem Buch der Schlange berichtet wird.«

—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin, neuzeitlich

Shafirs Hort birgt einige der größten Schätze Aventuriens, da er zu einem bedeutenden Teil aus gefährlichen magischen Artefakten besteht, welche hier vor dem Zugriff der Menschheit geschützt werden sollen.



Purpurne Gewänder

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Purpurne Gewänder	1	0	–1 GS, –1 INI	3 Stein	130 S

Anmerkung Die Purpurnen Gewänder sind eine Variante der Schweren Kleidung.

Rüstungsvorteil: Gegen Zauber und Liturgien gilt RS 3.

Rüstungsnachteil: Geraten die Purpurnen Gewänder in Flammen, so ist die Probe auf Körperbeherrschung zum Löschen des Feuers zusätzlich –2 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Dieser sagenumwobene Ort liegt verborgen im Berg Khômblick über der Kabashpforte. Wer keine Flügel hat, schlägt sich hinter der schmalsten Stelle des Passes in die Berge und durchquert Wälder und eine karge Felsödnis, bis er den monunmental Eingang der Höhle erreicht. Hier stinkt es nach Fäulnis, denn Rinder- und Pferdekadaver, Opfergaben aus der Umgebung, bedecken den Boden. Das Innere des Hortes besteht aus zahlreichen, mit Gwen-Petryl beleuchteten Tropfsteinkavernen, Gängen in Drachengröße und magisch in den Fels geformten Hallen.

Wer den Drachen besucht, sollte ihm auch Tribut zollen und wird von ihm geprüft. Dabei gilt es, Mut, Klugheit und Willensstärke zu beweisen. Auch zu Spielen wie Garadan soll Shafir schon herausgefordert haben. Wer etwas aus dem Hort erhalten will, muss den Kaiserdrachen entweder nachhaltig beeindrucken oder aber ihn bestehlen oder überlisten. Nichts davon ist einfach. Erhält man ein Artefakt von Shafir, kann es gut sein, dass der Drache die Übergabe an Bedingungen knüpft.

Fast jeder erdenkliche magische Gegenstand kann im magisch gesicherten Hort gefunden werden. Dazu gehören eine Spieluhr, deren Klang alle in ihrer Umgebung in Schlaf versetzt, ein Ring, der einem die Gestalt eines Drachmenschen verleiht und angeblich von Menacoriten geschaffen wurde, ein Schwert aus magischem Metall unbekannter Machart sowie ein misslungenes Schwarzes Auge, das seiner Umgebung Magie entzieht. Auch einen gefährlichen Gegenstand zum Hort des Drachen hinzuzufügen, kann das Ziel von Abenteurern sein, denn an kaum einem anderen Ort sind solche Artefakte sicherer untergebracht.

Das Schwarze Auge der Akademie zu Methumis

Beschreibung: ein Schwarzes Auge

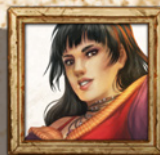
Wirkung: Dieses misslungene Artefakt saugt sämtliche Astralkraft eines Wesens auf, das es berührt. Sobald ein Wesen mit AsP das Schwarze Auge berührt, verliert es pro KR 1W20 AsP. Zudem erleidet das Wesen den Status *Bewegungsunfähig*, bis es keine AsP mehr hat oder es von dem Schwarzen Auge losgerissen wird. Danach erleidet es den Status *Bewusstlos* für 1 Minute.

Kosten: unbekannt, aber sicherlich 50 permante AsP

Preis: unbezahlbar, Gebote beginnen bei 200.000 S

»So viel magisches Wissen und einzigartige Artefakte! Was nur ein einziges für die Forschung bringen könnten!«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»An einen Drachen sind diese Schätze auf jeden Fall verschwendet.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Es ist mir wirklich unangenehm, dass gerade ich es sagen muss, aber das ist keine gute Idee ...«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Die Spieluhr der Lieblichen Musik

Beschreibung: eine wunderschöne kleine Spieluhr mit alabasternen Figuren

Wirkung: Auf dieser Spieluhr (selbst aufladen des Artefakt, 1 x pro Woche, FW 17) wirkt ein mächtiger Somnigravis, der alle Kulturschaffenden (mit SK 3 oder weniger) in näherer Umgebung sehr schnell einschlafen lässt, wenn sie der Musik der Spieluhr lauschen.

Preis: 15.000 S

Der Drachenring

Beschreibung: ein Ring, der aus einem grünlichen Metall besteht, das eine Struktur wie von kleinen Drachenschuppen aufweist

Wirkung: Wird der Ring (dauerhaft wirkendes Artefakt, Armatrutz (FW 17), Ignifaxius (FW 17), Salander (FW 17)) angelegt, verwandelt sich der Kulturschaffende in eine humanoide, drachenartige Gestalt. Der Kulturschaffende erhält dadurch einen RS von 3 und kann einmalig einen Ignifaxius-artigen Feuerstrahl speien. Die Wirkung hält 1 Stunde lang an. Jedes Mal, wenn das Artefakt benutzt wird, muss mit 1W20 gewürfelt werden: Bei 20 kann der Träger den Ring nicht mehr vom Finger streifen, und der Held behält permanent die Gestalt, ohne von den Vorteilen des Rüstungsschutzes oder des Flammenstrahls zu profitieren.

Preis: 12.000 S

Das Monadenschwert Balgringa

Beschreibung: ein mächtiges Langschwert, geschmiedet von einem Monaden (siehe Seite 27) und bestehend aus Endurium

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Balgringa	Schwerter	1W6+9	GE/KK 15	+2/+1	mittel	1 Stein	100 HF	15.000 S	komp (12 AP)

Anmerkung 100 % Endurium, Waffe magisch

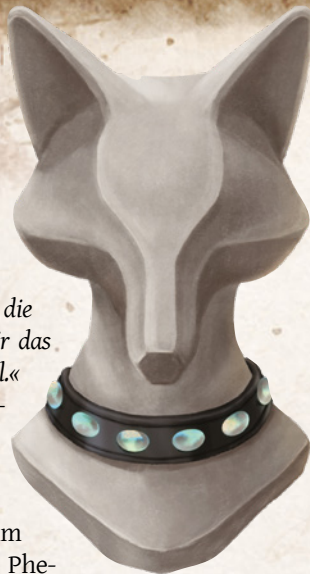
Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Sternenhalsband

»Sikrami für die Hunde, ein Stillezauber für die Wächterinnen und viel Geschick mit den Schlössern. Respekt! Leider habt ihr die Druckplatte übersehen. Werft mir das Band zu, und ihr bekommt das Seil.«

—Zyrasia Fendolo, Dröler Tempelwächterin, am Rande einer Fallgrube, neuzeitlich

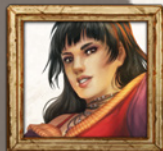


Das Sternenhalsband wird im Haus der Opale, dem offenen Phextempel Dröls, verwahrt. Es könnte sogar zur Namensfindung beigetragen haben, denn das Kleinod ist mit wertvollen al'ananischen Opalen besetzt. Es heißt, ein früherer Mond, also der oberste, geheime Geweihte des Phex, habe es persönlich geweiht. Unter Dieben ist das Sternenhalsband längst eine Legende. Viele Phexensjünger machen sich einen Sport daraus, zu versuchen, das Halsband zu erringen, soll es doch das Geschick jener, die es mit phexischen Mittel erringen, ins Unermessliche steigern. Das Halsband wird schwer bewacht, denn die Geweihten des Tempels wissen, wie begehrt es ist. Sollte das Sternenhalsband in Heldenhände geraten, können sie damit rechnen, dass die Geweihten Dröls versuchen werden, es zurückzustehlen, und auch andere Diebe könnten aufmerksam werden. Es zu behalten, ist fast so anstrengend, wie es zu erringen.

»Uh, lass es mich wenigstens versuchen!«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Das wäre Tempeldiebstahl!«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»In einem Phextempel! Die warten doch nur darauf!«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Beschreibung: ein Halsband, besetzt mit Rauchopalen

Wirkung: Das Sternenhalsband kann nur von demjenigen aktiviert werden, der es auf phexische Weise gestohlen hat (die Aktivierung kostet 1 Schip). Es erleichtert dem Träger die jeweils nächste Probe auf *Taschendiebstahl*, *Schlösserknacken* und *Verbergen* um jeweils QS / 2 Punkte (sofern sie innerhalb von 24 Stunden abgelegt wird).

Kosten: unbekannt; Für 1 Schip kann das Halsband für 24 Stunden aktiviert werden.

Wert: unbezahlbar

Tafel der Erzheiligen Canyzeth

»Ehrwürdige Magisterin der Magister, Ihr gabt uns vor zehn Jahren eine Aufgabe. Mit Hesindes Willen und Canyzeths Hilfe haben wir sie erfüllt. Wir überbringen Euch die Tafel der Erzheiligen.«

—Erynnion Quendan Eternenwacht bei der Rückkehr von der zehnjährigen Queste, 1011 BF

Auf der Tafel der Canyzeth wurden zum ersten Mal die Gebote der Göttin festgehalten. Sie besteht aus mit Onyx gesprenkeltem Marmor und misst anderthalb auf zwei Schritt. Neben der in Bosparano mit Kusliker Zeichen gemeißelten Schrift wurde die Tafel kunstfertig mit Reliefbildern und feiner Ornamentierung verziert. So vereint sie Kunsthandwerk und Weisheit, zwei Tugenden Hesindes, für die die Bildhauerin Canyzeth verehrt wird.

In der Umgebung der Tafel werden hesindianische Geister von der Weisheit der Erzheiligen durchdrungen und können Gedanken von größter Klarheit fassen. Allerdings ist es ihnen auch fast unmöglich, zu lügen.



»Wir brauchen schnell eine Lösung für dieses swafnirverdammte Rätsel. Rowena, was denkst du?«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja



»Ich habe dich wirklich gern, Tjalva, du bist meine beste Freundin auf der Welt, und ich bin so froh, mit dir Abenteuer erleben zu können. Ähm ...«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Seht mal, wie rot sie werden!«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Beschreibung: eine anderthalb auf zwei Schritt große Tafel aus Onyxmarmor, verziert mit Ornamenten und Reliefbildern in Bosparano

Wirkung: Wer die Tafel nutzt, erhält +QS / 2 FW auf alle Wissenstalente (bis zu einem Maximum von 18 FP), aber sein FW in Überreden fällt auf 0, und der Held bekommt darin den Nachteil *Unfähig*. Die Wirkung hält auch weiterhin bis zum Ende der Wirkungsdauer an, wenn der Talisman bereits nicht mehr in der Nähe ist.

Kosten: unbekannt; Für 1 Schip kann die Tafel für 1 Stunde aktiviert werden.

Wert: unbezahlbar

Kleidung, Kunsthandwerk & Proviant

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



Kleidung

»Eine Mode der Sonnenküste ... Nun, so einfach ist das nicht. Zum einen kleidet sich ein adliger Chababier wohl kaum wie ein zyklöpäischer Bauer, und dann gibt es ja noch diese unsägliche Verwässerung des guten Geschmacks durch weniger elegante Nachbarn, seien es Novadis oder Mengbillaner. Auf den Zyklopeninseln scheint es überhaupt keine Mode zu geben, zumindest geht die Kleidung nicht mit der Zeit. Nehmt euch letztlich einfach eine Toga für die Zyklopäer, werft Staub auf ein altes horasisches Kostüm für eine Chababierin und tut dasselbe mit Weinflecken und Spitzenkragen für den Drôler.«
—Fusnaldo Faber, Gewandmeister am Vinsalter Opernhaus, neuzeitlich

Die Sonnenküste mag kein Zentrum horasischer Saisonmode sein. Doch die Südhorasier und Zyklopäer haben ihren ganz eigenen Stil, der mit der Geschichte der Region verbunden und den Temperaturen angemessen ist, und den sie mit Stolz tragen.

Die Mode Chababiens ist robust und dazu geeignet, Sonne und Staub zu trotzen. Dazu gehören breitrempige

Hüte genauso wie weite **Umhänge** oder, von den Novadis übernommene, **Kaftane**. Festes Schuhwerk ist obligatorisch und Puffärmel und **Pluderhosen** verbreitet.

Der Adel kleidet sich, wenn er treu zum Horas steht, nach Hofmode, wobei die hochgeschlossenen Kleider und **Korsette** auch in Neetha gefertigt werden oder in hochwertigen Versionen der robusten Kleidung der Popoli. Reichtum zeigt man auch durch Schmuck, Stickereien und prachtvolle Umhangfibeln.

Schwüle und Dekadenz prägen Harodien, das Land der **Drôler Spitze**. Wer es sich irgendwie

leisten kann, trägt diesen Stoff, und wenn es nur an der Praiostagskleidung ist. Die Oberschicht ist dekadent genug, die Spitze selbst für Unterbekleidung zu verwenden. Sie kokettieren mit hochgeschlossenen Prunk und provokanter Nacktheit, wobei sie sich Schnitte anderer Städte genauso aneignen wie die Hautbemalungen der Chirakah. Das Volk trägt seine Kleidung ebenso luftig und oft tief ausgeschnitten, um sich zu zeigen und in der schwülen Hitze arbeiten zu können. Die Wanderarbeiter, Bauern und einfachen Leute nennen oft nur ein **Hemd**, eine kurze **Hose** oder ein **Kleid** ihr Eigen.

Auch die Chirakah tragen meist harodische Mode, manchmal kombiniert mit traditionellen Anhängern und Federn. In der Hitze und abseits der Städte reicht vielen ein **Lendenschurz**.

Auch die Mode der Zyklopeninseln ist ein Zugeständnis an die Hitze. Hier ist die **Tunika** das wichtigste Kleidungsstück. Die Färbung von Stoff, beim Hochadel Purpur, und die Qualität des Gürtels und des Schmuckes sind einer von wenigen Wegen, den Stand einer Zyklopäerin an ihrem Auftreten zu erkennen. Seide findet sich fast nur beim Adel, Wolle dominiert beim Volk. Wer nicht körperlich arbeiten muss, trägt **Toga** oder **Stola** über der Tunika und betont so seine Position.

Wenn die Wetterbedingungen es verlangen, tragen Horasier auch **Hosen** und **Wämser**.

Auch wenn vor allem Adel und Patriziat oft mehr Kleidung tragen, als nötig wäre, scheut kaum jemand in dieser Region die Freizügigkeit. Besonders in Drôl und auf den Zyklopeninseln sind Orgien und Prostitution und die damit einhergehenden erotischen Gewänder nichts Ungewöhnliches. Nur die Chababier sind oft etwas bodenständiger und belassen Erotik meist hinter verschlossenen Türen.



»Vergesst nicht, euch gegen die Sonne einzureiben, wenn ihr so leicht bekleidet hinausgeht. Ich empfehle Olivenöl oder eine Tinktur aus Reis, Jasmin und Wolfsbohne. Oder nehmt einen Sonnenschirm mit.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Kunsthandwerk

»Liebhaberinnen der Renascentia sollten den Blick nicht vor dem sogenannten Wilden Süden verschließen, denn hier sind Kunst und Tradition des alten Bosparan teils noch am Leben und mit der Moderne verwoben, oft ohne den zu erwartenden hesindianischen Unterbau und gerade dadurch unverfälscht. Die Werke der Seekönige sollten nicht vergessen werden. Wirkten auf den Inseln doch Heilige wie Aisyphan und Thimorn oder Genies wie Odenius der Tüftler.«
—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin, neuzeitlich

An der Sonnenküste reichen die Traditionen verschiedener Kunsthandwerke teils Jahrtausende zurück, bis zu Völkern der Zyklopen, Bashuriden und Feen, die hier schon vor Ankunft der Güldenländer lebten. So lassen sich uralter Schmuck und erhaltene Amphoren aus der Vorzeit noch immer auf Märkten, am Grund des Meeres oder in vergessenen Verstecken finden. Auch heutzutage werden hier wahre Schätze gefertigt.

Porzellan, Glas und Keramik sind dabei von Neetha bis Dröl bekannt und werden auch auf den Inseln mit großer Kunstfertigkeit hergestellt. Ihre Zusammensetzungen sind Geheimnisse der Alchimisten und Handwerker, die sorgsam gehütet werden. In **Keramiken** werden oft Motive gebrannt, die wichtige Ereignisse aus Mythos und Historie oder ansprechende Muster zeigen. Auf den Zyklopeninseln sind auch **Lustfeuerwerke** bekannt, die mit Explosionen bunte Lichter an den Himmel malen und Feiernde mit lautem Knall überraschen. Die zahlreichen Rohstoffe der *Magna Thalassea* werden an der Sonnenküste aufs höchste veredelt. So ist der Thegûner Schliff für **Topase** überregional bekannt, und die **Dröler Spitze** ist mit das Edelste, was sich aus Wolle herstellen lässt.



Die Porträtmalerei ist ein Luxus für die Reichen, der dennoch oft in Anspruch genommen wird. Wer es noch monumentaler mag, gibt sogar eine **Statue** in Auftrag, denn die Bildhauerei hat hier lange Tradition; schon zu Zeiten des alten Bosparan waren Abbilder aus Marmor Ausdruck größten Reichtums – oder zumindest großer Egos. In Teremon gibt es sogar eine Schule der Bildhauerei, in der die altehrwürdige Kunst zu neuer Blüte gebracht wird. Hier werden Skulpturen nun oft auch als Allegorien angelegt. Anspielungen auf aktuelle Ereignisse, teilweise sogar Geheimnisse, verbergen sich in der Symbolsprache der Bildhauer.

Zusammen mit dem **Tabak** der Plantagen gedeiht auch die Kunst, ihn zu konsumieren. So werden aus Zyklopenzedernholz **Humidore** zur Aufbewahrung von Zigarren gezimmert. Pfeifen werden aus verschiedenem Material geschnitzt,

Holz und Bein sind besonders typisch. Die Frage, wer die Köpfe zu den kunstvollsten Motiven werden lässt, wird dabei zu einem regelrechten Wettbewerb. Tiere oder ganze Szenen entstehen so. Das Schnitzen ist nicht zuletzt auch eine

Kunst des einfachen Vol-

kes und wird auch von Tagelöhnern und zyklopäischen Hirtinnen als Zeitvertreib ausgeübt. Dabei entstehen teils naive Tiermotive, teils aber auch Abbilder von Heiligen und Sagengestalten.

Aus Federn, Maiskolben und anderen Naturmaterialien gestalten Chirakah und andere Waldmenschen der Region noch immer Talismane, die mit ihrem Glauben an die Geister der Natur verbunden sind.

Eine vergängliche Kunst sind Schminke und Hautmalerei, doch auch sie haben es an der Sonnenküste zur Blüte gebracht. Dabei kommen außergewöhnliche Farben aus der Alchemie und Materialien wie Goldstaub zum Einsatz, die gerade in Harodien auch auf dem ganzen Körper augetragen werden.



Proviant

»Ihr könnt im Wilden Süden nicht davon ausgehen, auf der bequemen Kronstraße zu reisen. Ein Großteil des Landes ist stau-
bige oder sumpfige Wildnis, und längst nicht jeden Abend ist
mit einem Gasthof zu rechnen. Also schlägt euch den Vinsalter
Luxus aus dem Kopf, und bereitet euch auf haltbare Kost vor.«
—Ambrosio Nirrano, ehemaliger Söldner und Leibwächter,
neuzeitig

Die Sonnenküste trägt ihren Namen nicht umsonst. Hitze bestimmt das Wetter, sei sie trocken oder schwül. Wasser ist darum fast ein wichtigerer Proviant als Nahrung, denn mit ausgedörrter Kehle lässt es sich schlecht reisen oder arbeiten. Dabei sind Wasserschläuche aus Leder verbreitet, aber auch Weinschläuche und tönernen Amphoren sind nicht unbekannt, oft gefüllt mit zyklöpäischem Wein oder erfrischender *Limonata*.

Auch bei der Auswahl von Nahrung für die Reise muss wegen der Hitze sorgsam abgewogen werden. Fleisch und viele Früchte der Region verderben schnell, wenn sie nicht richtig zubereitet werden. So wird viel gesalzen, getrocknet und gewürzt. Die Schärfe des Essens im Wilden Süden dient ebenfalls diesem Zweck. Salz ist an der Sonnenküste verhältnismäßig erschwänglich und findet auch in der einfacheren Küche der Zyklopeninseln Anwendung. Pfeffer, Lorbeer und Paprika lassen sich getrocknet gut transportieren und auf der Reise verkochen.

Während sich Weintrauben und Feigen nicht besonders gut für längere Reisen eignen, sind Perainäpfel wie Limonen mit ihrer dicken Schale gut geeignet. Oliven und Paprika finden sich ebenfalls im Proviant der Region.

Mais und Reis bilden die Basis vieler Gerichte der Region und sind oft auch Grundlage für Reiseproviant. Getrockneter Reis lässt sich mit einem Topf überall zubereiten, und Maisfladen und andere Fladenbrote aus Hirse oder Weizen sind bei vielen Reisenden an der Sonnenküste immer im Gepäck. Seltener nimmt man geräucherter Fisch und getrocknetes Fleisch von Schaf, Geflügel oder Schwein mit, meist in Beuteln, Rucksäcken oder Satteltaschen.

Viele der besonderen Käsesorten der Region eignen sich nur schwerlich für den Transport, beispielsweise der auf den Zyklopeninseln typische Schafskäse, der in



Salzwasser eingelegt wird, weshalb man Käse an diesen Gestaden nur selten in Proviantbeuteln finden wird.

In einer von Handel und Seefahrt geprägten Region wie der *Magna Thalassea* wird Proviant oft mit Handelswaren aufgebessert, vom haltbaren Schiffszwieback bis zur Sikrami-Hartwurst.

Proviantpaket Wilder Süden

Inhalt: ein Fladen Maisbrot, einige Streifen Trockenfleisch, ein Maiskolben, Paprika oder Früchte, eine Handvoll getrockneter Mais oder getrocknete Bohnen, ein Beutelchen Salz und Gewürze, ein Schlauch Wasser oder Wein oder eine Amphore *Limonata*

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

Proviantpaket Zyklopeninseln

Inhalt: ein Fladenbrot, ein Stück Käse, geräucherter Fisch oder ein paar Streifen Trockenfleisch, eine Handvoll Nüsse und Mandeln, Lorbeer und andere haltbare Kräuter der Region, ein Beutelchen Salz, einige Feigen und Oliven, ein Schlauch mit Wasser oder Wein

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



DIE SCHMIEDEKUNST DER ZYKLOPEN



»Der Glaube an Ingerimm lodert Flammen gleich in allerlei Gestalt. Den Herrn des Erzes und Feuers verehren die Zyklopen, riesige Gestalten mit nur einem Auge, das wie ein Vulkan zu glühen vermag. Sie nennen ihren Gott Ing'Rasch und wandeln auf seinen Pfaden in der Schmiedekunst und dem Handwerk. Vor vielen Zeitaltern erschuf Ingerimm dieses Volk, sein Volk, das er schon in die Kriege mit den Giganten führte.

Seit Langem halten sich die Zyklopen aus den Auseinandersetzungen der Menschen heraus, vor allem, weil wir früher gegeneinander in Schlachten zogen, in den sogenannten Zyklopenkriegen. Und doch waren sie in der Dritten Dämonenschlacht an der Trollpforte gegen den finsternen Borbarad zugegen und standen der Seite des Guten bei. Ist es nicht erstaunlich, dass sowohl das Kaiserhaus in Gareth als auch der Horas in Vinsalt Waffen der Feuerriesen besitzen? Die einäugigen Hünen haben mehr als jeder Mensch gesehen, und doch reden manche von uns abfällig über sie und halten sie für nichts anderes als jähzornige Barbaren. Schau genauer in die Lohe, und du wirst erkennen, dass sie es sind, die im Fertigen von Waffen selbst die Zwerge übertreffen und Geheimnisse kennen, die seit dem Anbeginn der Welt bestehen.«

—Predigt im Ingerimm-Heiligtum zu Kutaki, Zyklopeninseln, 1040 BF

Das Volk Ingerimms

Die Zyklopen gehören zu den ersten sterblichen Völkern, welche die Götter im 2. Zeitalter erschufen. Zu dieser Zeit schenkte der Feuergott seinen Erwählten den lebensspendenden Hauch. Sie besitzen eine menschenähnliche Gestalt von kolossaler Größe, die etwa fünf bis sechs Schritt erreichen kann. Besonders markant ist ihr einzelnes Auge über der Nasenwurzel, das zu ihrem heutigen Namen führte. Dieser leitet sich aus der altgüldenländischen Sprache ab und bedeutet nichts anderes als „Kreisaug“. Im Unterschied zu den Riesen sind sie nicht unsterblich, besitzen jedoch eine immens lange Lebensdauer. Meist haben sie eine dunkle Haarfarbe und gebräunte Haut. In einigen alten Schriften werden zuweilen aber auch flammendrote oder hellere Schöpfe erwähnt, was neuere Sichtungen bestätigen.

Körper & Geist

Der Vater von Feuer und Stahl hat seine Einaugen mit außerordentlicher Ausdauer und Kraft ausgestattet, die sie für allerlei Arbeiten, wie das Schmieden, einsetzen. Bei den seltenen Begegnungen mit dem riesenhaften Volk fällt neben der Körpergröße vor allem die ausgeprägte Muskulatur am gesamten Körper auf. Eine weitere Gabe ist ihr natürlicher Schutz gegen das Feuer,

Ingerimms Element. Es ist ihnen möglich, Metalle mit nichts anderem als ihren Händen und Fingern zu formen. Zyklopen werden meist für einfältig gehalten, ihr Verstand reicht aber fast an den von Menschen heran. Untereinander kommunizieren sie mit einer konsonantisch geprägten Sprache namens Zyklopisch, die für Unkundige recht monoton und gleichförmig klingt. Nur wenige widmen sich der exotischen Ausdrucksweise und haben dann häufig einen persönlichen Bezug zur Kultur der Zyklopen. Bislang können die aventurischen Gelehrten den harten Zungenschlag keiner bekannten Sprachfamilie zuordnen. Eine zugehörige Schrift fehlt ebenso, obgleich manche Forscher diskutieren, dass es vor langer Zeit entsprechende Runen gegeben haben soll.

Lebensraum & Familie

Einst waren die Hünen mit dem einzelnen Auge eine größere Zivilisation, was uralte und verlassene Bauwerke am Meer der Sieben Winde belegen. Schriften sowie Waffen sprechen gar von Zyklopenkönigen auf Kethenis und gewaltigen Säulenhallen inmitten der Vulkane auf den Inseln. Der gesamte Archipel war den Feuerriesen früher Heimat, doch die Geschehnisse um ihren einstigen Herrscher sowie die Ausbreitung der Menschen ließen sie in entlegene Gebiete ziehen. Heute leben sie zurückgezogen auf einigen Inseln wie Akidos, Dubar, Kethenis, Kutaki, Mylamas, Phenos und Pailos. Dort trifft man sie einzeln oder in kleinen Clans mit bis zu einer Handvoll Familien, doch nur selten ist es Reisenden vergönnt, Wohnstätten der Zyklopen besuchen, die häufig an Lavabergen sowie heißen Quellen liegen.

Nur wenig ist bekannt über weibliche Zyklopen und Zyklopenkinder. Es heißt, dass sich die Frauen tiefer in die Höhle zurückziehen und Schutz suchen, wenn Fremde zugegen sind. Ingerimmgeweihte und Völkerkundler zeichnen dagegen ein anderes Bild der Gemeinschaft. Die Frauen der Feuerriesen seien zahlenmäßig etwas seltener, aber häufiger als bei den Zwergen. Der gemeinsame Nachwuchs sei daher meist männlich und wird bis zur Feuertaufe, die offizielle Aufnahme in die Sippe, aufwendig umsorgt.

Auch die Zyklopinnen widmen sich dem allgemeinen Drang nach handwerklicher Verwirklichung in Form von Bauten, Skulpturen, Schmiede- sowie Relieifarbeiten. In diesen Disziplinen bringen es einige von ihnen zur wahrhaften Meisterschaft. Die Kinder begleiten oft den Vater, der dem jeweiligen Zögling das notwendige Wissen über Alltag und Handwerk beibringt.

Glaube & Riten

Die Zyklopen beten zu ihrem Schöpfer und Gott *Ing'Lasch* (Zyklopisch: Feuer), den die Menschen unter dem Namen Ingerimm kennen. Ihrem Herrn folgte das Volk über die lange Zeit in zahlreiche Gefechte und sucht immerdar seine Nähe, weshalb die Einaugen obendrein die Umgebung von Vulkanen und heißen Quellen als Bleibe bevorzugen. Zudem sind sie dem göttergefälligen Handwerk mit Erz und Flammen besonders zugetan. Von ihrem Erschaffer

haben sie den Schutz gegen das Feuer als Geschenk erhalten, der sich von Geburt bis zur Jugend vollends ausbildet. Sind die Nachkommen bereit, empfangen sie von den Eltern in einer feierlichen Zeremonie die sogenannte Feuertaufe. Dabei lässt man den älteren Kindern ein Bad in der heiligen Flamme zuteilwerden, um sie sinnbildlich gegen Schaden durch das Element ihres Gottes zu schützen. Verstirbt ein Einauge, übergibt man seinen Körper den Flammen und damit Ing'Lasch. Die Zyklopen glauben, dass die Lohe die Essenz des Toten aufnehme und an Familienmitglieder weitergebe. Zuweilen kommen mehrere Feuerriesen und Familien zu diesem Fest zusammen, wobei die jährlichen Tage der Vulkanausbrüche vom Amran Kutaki oder Amran Nemoras beliebt sind.

Manche der Hünen fühlen sich dem Schicksal und den alten Traditionen näher verbunden. Diese Seher deuten Zeichen ihres Herrn in Flammen, Lava und Rauch, die sie den Täuflingen und ihren Eltern mit auf den Lebensweg geben. Sie leiten auch die Herstellung von Reliefs und Verzierungen der Kultstätten an und suchen zuweilen sogar das Heiligtum Ingerimms in Kutaki auf.

Einige zyklopische Sagen berichten von dunkelhäutigen Einaugen aus alter Zeit mit metallenen Händen, die ebenfalls sagenhafte Schmiedefähigkeiten besessen haben sollen. Sie werden Monaden genannt. Ing'Lasch habe sie als Lehrmeister für menschliche Anhänger erschaffen, doch einst zogen sie über das Wasser in weite Ferne. Es heißt, dass die Zyklopen einst ein Schiff aus Gold und Eisen anfertigten, um die vermissten Verwandten zu suchen. Es kehrte jedoch nie von dieser Reise zurück.

Monaden findet man heute auf einigen Südmeerinseln, in der Hohlwelt Tharun oder als verfluchte Monommaten in Myranor.

Tagewerk & Bilderkunst

Zyklopen sind keine reinen Höhlenbewohner. Manche von ihnen gehen Viehzucht und Ackerbau nach. Ziegen, Kühe und Schafe dienen ihnen als Rohstoff- und Fleischlieferanten. Sie produzieren Käse aus der gewonnenen Milch oder tauschen Tiere gegen andere Nahrungsmittel mit menschlichen Dörflern. Aus Wolle und den Fellen stellen sie ihre Kleidungsstücke her, wobei diese wegen der hohen Temperaturen oft recht knapp geschnitten ausfallen. Getreide, Trauben und Oliven werden an den fruchtbaren und sonnigen Hängen der Inseln angebaut. Zyklopen stellen Brot, Öl, Wein und auch andere Waren und vor allem Werkzeuge her.

Baumeister des Volkes bessern Höhlen und Gänge aus, denn das Beben der Vulkane zieht diese immer wieder in Mitleidenschaft. Formen und Skulpturen für ihren Gott und als Schmuck an Kultplätzen erschaffen geschickte Bildhauer, während Reliefzeichner mit ihren Bildern an die Vergangenheit erinnern oder Warnungen vor uralten Feinden wie den Riesenskorpionen aussprechen.

Ein hohes Ansehen genießen die Waffenschmiede. Zuweilen vervollkommen sie über Jahrzehnte ihre Waffen und Rüstungen, bis sie eines Tages einen würdigen Träger finden.

Alte Glut & neues Licht

Die Nähe zum Feuer zeigt sich auch im Gemüt der Zyklopen. Viele verbinden mit ihnen ein aggressives und launenhaftes Verhalten, das an den Ausbruch eines Vulkans erinnert. Diese misstrauischen Reaktionen sind durchaus erklärbar: In der Historie versuchten verschiedene Spezies und Mächte, Ingerimms Volk zu bezwingen oder zu vertreiben. Zuletzt waren es die Bosparaner in den Zyklopenkriegen, bis ein Vulkanausbruch um 871 v. BF einen Großteil der Flotte vernichtete.

Auf einigen Inseln brodelte der innerliche Zorn der Zyklopen auf die Menschen weiter, weshalb sie ankommende Schiffe mit großen Felsbrocken bewerfen. Auf Kethenis hüten die Feuerriesen damit Geheimnisse, die nicht für jedermann bestimmt sind. Es gibt aber auch Treffen, wo die Einaugen beherrscht und freundlich zu ihrem Gegenüber sind und sogar ein paar Brocken zyklopisch sowie Garethi von sich geben. Diese Stimmung kann schnell umschlagen, wenn der Kontaktpartner zu forsch beziehungsweise gleichgültig reagiert. Offenbart ein



Abenteurer seine handwerklichen Fähigkeiten oder bietet Tauschwaren an, hat er es leichter, einen Zugang zu finden. Wortschmeichler und Charmeure wecken bei den Zyklopen eher Zweifel an wahren Absichten.

Misstrauen in Bezug auf Menschen ist vor allem bei den älteren Hünen stärker ausgeprägt, da diese selbst noch die Kriege mit den Bosparanern erlebt haben oder die Erlebnisse von ihren Eltern kennen. Die Jüngeren legen hingegen Eifer und Neugier an den Tag, um mehr über die Welt zu erfahren. Diese Bekanntschaft kann für Helden ein Bindeglied sein, das einen weiteren Austausch mit einer gesamten Familie oder einem der seltenen Waffenschmiede ermöglicht.

Unter den Feuerpropheten der Einaugen gibt es einige, die den Sternenfall als das Aufbauen alter Mächte ansehen. In den Eruptionen der Vulkane deuten sie das Erstarken der göttlichen Kraft ihres Herrn, sodass manche längst verlassene Stätten aufsuchen, das Gespräch mit den Menschen suchen und Ing' Raschs Willen offenbaren.

Aus dem Zyklopenfeuer

Die Waffen und Rüstungen der Einaugen zählen zu den besten in Aventurien. Ihre Kunstfertigkeit und Qualität sind mitunter so hoch, dass Kämpfer auf ganz Dere die Namen dieser Klingen mit Ehrfurcht aussprechen und von einem vergleichbaren Objekt träumen. In den Geschichtsbüchern sind einige legendäre Stücke verzeichnet, und auch die Lieder reisender Barden rühmen immer wieder Waffen zyklopischer Herkunft. Teilweise ziehen Streiter aus, um einmal in ihrem Leben eine gefertigte Schneide aus der Esse eines Zyklopen in die Hand nehmen zu dürfen.

- ☛ *Gnor'a'khir* (Zyklopisch: die Unbezwingbare), auch Gnorakir und Schwert der Helden geheißen, ist eine sagenumwobene Waffe der Rondrakirche. Seinen Trägern, wie Ilkhold Zottelhaar und dem Zykloppenschmied Gil'Pathar, hat dieses Schwert zu großem Ruhm verholfen.
- ☛ *Grimring* (ebenso Orkenspalter oder Schicksalsklinge) fertigte Lar'Lovreen, bevor es 880 BF Seekönig Dirimethos II. der Reiche erhielt. Nach einem Überfall fiel das Schwert in die Hände der Thorwaler, die ihm seinen heutigen Namen gaben.
- ☛ *Ay'Halam Al'Rhondrachai*, das Löwinnenschwert, ist der Rondrakamm der Heiligen Thalionmel von Bre-lak, den sie im Kampf gegen die Novadis vor Neetha 768 BF führte.
- ☛ Das Kaiserschwert *Sonnentrutz* ging in der Großen Havarie 864 BF unter, als die Schiffe des

Mittelreiches Dröl und Mengbilla an sich reißen wollten. Noch heute begehren Schatzsucher die versunkene Zyklopenwaffe.

- ☛ Das Schwert *Silberstreich* gehört zu den königlichen Insignien des Lieblichen Feldes.

Weiterhin sind Pal'Na'Thar am Ambossgebirge und Kun'Thar'gil im Raschtulswall berühmte Meister der Schmiedekunst.

Falten & Zerspanung

Viele menschliche Schmiede nutzen das sogenannte Falten von Metall für das Herstellen von Metallklingen, ohne dass dies Einfluss auf die Form nimmt. Dabei verschweißt der Kenner Stangen aus weichem oder hartem Stahl in der Esse, die er anschließend verdrillt beziehungsweise faltet. Daraufhin schmiedet er das neue Teilstück aus und beginnt den Prozess von neuem. Auf diese Weise erreicht man eine höhere Qualität, muss aber dafür mehr Zeitaufwand in Kauf nehmen.

Auf eine ähnliche Weise vermögen es Experten unter den Zwergen und Zyklopen, Waffen und Rüstungen herzustellen, was die Stücke nahe an die Vollendung bringt. Der Handwerker zerreibt die Klinge immer wieder und gibt beim Schmieden härtende Substanzen dazu. Diese Vorgehensweise heißt Zerspanen und ist mitunter so zeitaufwendig, dass selbst die Zwerge nur wenige von diesen Exemplaren in ihrem Leben herstellen können. Die immens langlebigen Zyklopen nutzen dieses Vorgehen bevorzugt

und fertigen ihre Werke teilweise sogar mit eigenem Blut. Die Ergebnisse sind imposant, denn so erstellte Waffen lassen alle anderen Vergleichsstücke weit hinter sich.

Die Legende von Gnor'a'khir

»Vor sehr langer Zeit begann Gil'Pathar, einer der legendären Schmiede aus dem Zyklopenvolk, ein Schwert zu formen. Ununterbrochen arbeitete er an seiner Klinge, damit sie Felsen unbeschadet zu spalten vermochte. Doch die Zeit verrann weiter, und der Feuerriese ward noch nicht zufrieden mit seiner Waffe. Erst nachdem er das Meisterstück in seinem eigenen Blute härtete, kam er der Perfektion näher und gab ihm schließlich den Namen Gnor'a'khir, die Unbezwingbare. Keine Waffe auf Dere war ihr ebenbürtig, und nach dem letzten Schmiedeschlag fürchtete der Zyklop um sein einzigartiges Werk. Daher entschied er sich, das Schwert vor den Augen der Welt zu verbergen, inmitten seiner Höhle. Eine kleine Maus hinter einem Stein übersah er jedoch, die sein Graben neugierig beobachtete. Kurz darauf ging sie ihres Weges und berichtete einem bekannten Hasen von dem Schwert. So ging die Kunde weiter zu einem Raben, dann an eine Schwalbe und über die Zykloponsee hinaus auf das Festland zu einem Hirsch. Als diesen eine Löwin angriff, bot der Kluge seiner Gegnerin das Geheimnis im Gegenzug für sein Leben an, denn er ahnte, dass so die Göttin Rondra von der machtvollen Klinge erfahren würde. Die Herrin des Kampfes war vom Schwert entzückt und wollte es für ihre Sammlung. Allerdings kannte sie die Launen der Einaugen und bat daher ihren Bruder Phex um Hilfe, der für den Preis eines späteren Gefallens zustimmte. In einer dunklen Nacht barg dieser die versteckte Waffe und kehrte zurück. Bevor er das Schwert Rondra aushändigte, erinnerte er sie an seinen noch offenen Wunsch. [...]

So kommt es, dass die Klinge ihre volle Macht nur denjenigen zeigt, deren Herz wahrhaft von Phex erfüllt ist. Allen anderen dient sie als gewöhnliche Waffe.«

—aus Chroniken der Schmiedekunst, Originalausgabe der Oktogonbibliothek in Thegûn, 555 BF

Die Esse des Rosch'Na'Mur

In den öden Sümpfen der nördlichen Insel Putras liegt die Höhle des Zyklopen 1 Rosch'Na'Mur (640, 5 Schritt groß, wirres, schwarzes Haar; spricht nur gebrochen Garethi und verzieht immer das Gesicht, wenn er etwas nicht versteht; Willenskraft 8 (16/13/9), Handel 9 (9/13/9), SK 2). Dort geht er seinem feurigen Handwerk nach. Da er recht eitel ist und sich von anderen Schmieden abheben will, versieht er jedes seiner Stücke mit einer eigenen Signatur.

Mögliche Wegweiser

Die Heimat des Feuerriesen ist nur spärlich bewohnt. Trotzdem gibt es Hinweise auf den Waffenschmied.

- ☞ **Einzigartige Signatur:** Das obskure Symbol findet sich auf all seinen Werken, die manchmal im Archipel auftauchen.
- ☞ **Geschichten und Sagen:** Rosch'Na'Murs Heimat zählt zu den wichtigen Stätten der Purpurfischerei. So haben manche Fischer im Laufe der Zeit von einem

schmiedenden Riesen gehört. Ähnlich geht es einigen Piraten, die aus Furcht das Innere des Eilandes scheuen, aber zuweilen im trunkenen Zustand von Rosch'Na'Mur und seinen kostbaren Gütern berichten. Auf Putras und weiteren Inseln leben viele Feenwesen, die ebenfalls von seiner Anwesenheit wissen.

Im Verlauf des Einstiegsabenteuers **Zyklopenauge** der Reihe *Auf ins Abenteuer* statten die Helden dem zurückgezogen lebenden Meisterschmied einen Besuch ab.

Die rote Meisterin Gil'Ve'Rir

Ihr vulkanisches Heim hat 1 Gil'Ve'Rir (710, 5,4 Schritt groß, hochgebundene, flammendrote Mähne; spricht zwar halbwegs Garethi, aber bevorzugt bei Menschen Zyklopäisch, misstrauisch gegenüber Fremden; Willenskraft 13 (17/15/12), Handel 9 (8/15/12), SK 2) auf einer kleinen und südlich vorgelagerten Insel bei Pailos. Andere Zyklopen halten meist Abstand zu der Schmiedin, da sie Freundschaft mit einem der verhassten Westwinddrachen pflegt.

Mögliche Wegweiser

Auf Pailos mit ihren Vulkanen existieren menschliche Ortschaften an der Küste und Siedlungen von Zyklopen im Inneren der Insel. Dies eröffnet Gelegenheiten für Helden, sich nach Waffenschmieden der Einaugen umzuhören.

- ☞ **Zyklopenwaren:** Die Stadt Teremon führt immer wieder Waren aus der Esse von Feuerriesen. Das Handelshaus Darando hat in der Vergangenheit bereits Waren der Meisterin Gil'Ve'Rir verkauft, lässt sich das Geheimnis der exklusiven Quelle aber fürstlich bezahlen.
- ☞ **Wissen und Lieder:** Hesinde- und Ingerimmediener kennen die Mär vom Westwinddrachen und einer Zyklopin. Sie verorten den Ursprung dieser Erzählung an der Südspitze von Pailos, wo beide Lebewesen vorkommen. Barden und Schausteller verbreiten die Legende auch auf den Inseln.

Feuerproben für Abenteurer

Möchte ein Held eine der seltenen Waffen oder Rüstungen aus der Hand eines Zyklopen tragen, muss er sich aus Sicht der Feuerriesen als würdig erweisen. Dabei legen die Einaugen weniger Wert auf vergangene Taten, sondern überzeugen sich lieber selbst von der Würde des Fragenden. Jeder Schmied wird dabei vermitteln, dass es Jahrzehnte dauert, auch nur ein Stück zu fertigen, und der Gott Ing'Lasch eine bestandene Feuerprobe fordert, bevor jemand das Privileg zuteilwird, ein solches Meisterstück zu tragen.

- ☞ **Gefallene Sterne:** Die Hünen haben wegen der deutlichen Erschütterungen Kenntnis von einem kürzlichen Sternenfall. Das Metall der Gestirne ist äußerst begehrt und lässt sich mitunter zu ausgezeichneten Stücken verarbeiten. Ein Himmelskörper ist nahe den Bergen ins Wasser gestürzt und wird eifersüchtig von einem Krakenmolch (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 163) bewacht. Die Helden müssen daher den Weg durch die Sümpfe (Rosch'Na'Mur) beziehungsweise

schroffen Felsen (Gil'Ve'Rir) antreten und sich letzten Endes dem Tentakelwesen stellen, bevor sie den Stern aus dem Wasser bergen können.

- **Gemeiner Dieb:** Der schurkische Minotaurus **▲ Erjack** (Werte siehe **RSH** Seite **81**) hat Rosch'Na'Mur bzw. Gil'Ve'Rir mit einer Lüge zu einem Treffen gelockt und dann aus der leeren Werkstatt eine Waffe gestohlen. Die Abenteurer sollen über die ansässigen Feen auf Putras oder Pailos aufklären, wo sich der Übeltäter befindet und das Diebesgut zurückbringen. Dabei müssen die Helden nicht nur in die fremden Feenwälder eintauchen, sondern auch den Grund des Raubes herausfinden. Der Dieb handelte im Auftrag und wird die Klinge zeitnah einem ausgestoßenen Zyklopen (Werte siehe **RSH** Seite **84**) übergeben, der finsternen Kulte anhängt und gewiss nichts Gutes im Schilde führt.
- **Auf dem Ozeanboden:** Ein überlebender Seeoffizier der Großen Havarie hatte eine Karte vom Ort des Schiffsuntergangs angefertigt, die in den Händen

von Piraten ist. Beim Glücksspiel in einer Taverne gelangt sie schließlich in den Besitz der Helden. Damit eröffnet sich ihnen die Möglichkeit, die vermisste Klinge *Sonnenrutz* zu bergen, sofern es gelingt, den Meeresgrund zu erreichen. Dabei bleiben die Abenteurer nicht allein, denn unter den Mitspielern befinden sich Schatzjäger (siehe Räuber, **Aventurischer Almanach** Seite **259**), die ebenfalls nach der Kostbarkeit gieren.

- **Höhle des Dreizehnten:** Vor langer Zeit verfiel der Zyklop **▲ Kol'Tha'Gron** dem Namenlosen und stahl eine hochwertige Rüstung seines Bruders für einen Menschen. Im Kampf gegen seine Familie kam der abtrünnige Feuerriese um, aber die verlorene Plattenrüstung liegt noch immer in einer verborgenen Höhle auf Dubar, zu der unzählige Rattenpilze (siehe **Aventurischer Almanach** Seite **174**) den Zutritt verwehren. Doch die Helden sind nicht die einzigen Interessenten, denn einige Kultisten des Dreizehnten sind ihnen auf den Fersen.

Von Klingen und Harnischen

Wer eine Waffe aus der Esse eines Feuerriesen in den Händen hält, kann stolz sein, denn damit besitzt er ein besonderes Objekt. Während des Schmiedevorgangs verlieben sich die Hünen regelrecht in das eigene Werk und übergeben es nur an Ausgesuchte. Zyklopen fertigen nicht nur einmalige Waffen, sondern auch Rüstungsteile wie Harnische oder Helme. Egal, ob es sich um Waffen oder Rüstzeug handelt, bemerkenswert ist immer die Fähigkeit der Einaugen, die Schwächen des Materials instinktiv auszugleichen und die Stilistik des Trägers zu berücksichtigen. So kann eine Klinge für eine Gauklerin besonders schlank, aber trotzdem fest sein. Manche Schwerter sind Erzählungen zufolge sogar so scharf, dass man mit ihnen Stein spalten kann.

Da solche Werke so rar sind und eine immens lange Arbeitszeit beinhalten, werden sie extrem teuer verkauft. Bietet ein Händler ein solches Einzelstück an, sind vierstelligen Dukatenbeträge keine Seltenheit, denn der einäugige Hersteller hat meist mehrere Jahrzehnte daran gearbeitet und trennt sich ungern davon.

Zuweilen heißt es aber, dass zyklolisches Schmiedewerk noch andere Eigenheiten mit sich bringe, die nicht immer von Vorteil sind. Manches Schwert ist streng vor dem Kontakt zu Efferds Meeren zu hüten, da Salzwasser seine Fertigkeiten schwächt. Es gibt Geschichten über einen Helm, der regelmäßig mit einer dünnen Schicht flüssiger Lava bestrichen werden muss, da ihn sonst der Rost ereilt.

Erhält ein Held eine solche Belohnung von einem Zyklopen, sollte dies eine überwältigende und einmalige Erfahrung sein, an die er sich immer erinnert.

Inspirationen für zyklolische Schmiedearbeiten

Die folgenden Beispiele bieten mögliche Ideen, wie man den extrem raren Werkstücken der Feuerriesen

wertetechnische Besonderheiten verleihen kann, ohne sich in die zugrundeliegenden Herstellungsregeln (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **96**) einzuarbeiten:

Waffen

- +2 TP, +2 AT-Mod.
- +2 TP, Reichweite um 1 Kategorie länger
- +2 TP, INI +1
- +3 TP, +1 PA-Mod.
- +3 TP, 75 % Gewicht
- +3 TP, unzerbrechlich
- +4 TP gegen elementare Wesen

Rüstungen

- Abzüge auf GS und INI durch BE können komplett ignoriert werden
- +1 RS, Träger erhält Vorteil *Hitzeresistenz* (siehe **Regelwerk** Seite **166**)
- +1 RS, Ignorieren von -1 GS und INI durch BE oder zusätzliche Abzüge
- +2 RS, Ignorieren von -1 GS durch BE oder zusätzliche Abzüge
- +3 RS gegen elementare Angriffe

Nachteile

- Das Schmiedestück ist von *Lästigen Mindergeistern* betroffen (siehe **Regelwerk** Seite **173**).
- Der Träger erhält den Nachteil *Kälteempfindlich* (siehe **Regelwerk** Seite **172**).
- Bei direktem Kontakt mit Salzwasser verliert das Werk seine Boni für 6 Monate.
- Der Träger leidet an der schlechten Angewohnheit *Putzfimmel* und muss ständig die Waffe/Rüstung reinigen (siehe **Regelwerk** Seite **176**)

- Jedes Vierteljahr ist die Oberfläche mit flüssiger Lava zu bestreichen, sonst büßt die Waffe/Rüstung wöchentlich 3 TP bzw. 1 RS ein.
- Der Träger spricht von nun an gern mit seinem Einzelstück und fragt es um Rat (Nachteil *Selbstgespräche*, siehe **Regelwerk** Seite 172).

Geschäfte mit Zyklopenwaren

Harnische und Klingen sind nicht die einzigen Schmiedewaren der Einaugen. Einige von ihnen widmen sich schweren Schlössern oder Eisentruhen, die sogar Arbeiten der Zwerge Konkurrenz machen.

Manche haben sich in Erinnerung an vergangene Zeiten den feinen Mechaniken gewidmet und fertigen Dampfboote sowie Aufziehfiguren an. Neben privaten

Kaufleuten sind unter den Handelshäusern die Namen Darando und Cerastelli zu nennen, die wenige der raren Objekte besitzen und zu höchsten Preisen veräußern. Da mit Waren der Einaugen extrem hohe Gewinne erzielt werden können, gibt es immer wieder Schmiede wie **♣ Sidor Tantalias aus Kutaki**, die Arbeiten der Zyklopen sichten und kopieren. Zwar haben solche Fälschungen meist eine – an menschlichen Standards gemessene – gute Qualität, können aber bei Weitem nicht mit den hochwertigen Stücken der Feuerriesen mithalten. An der Sonnenküste sind einige Imitate zu horrenden Preisen im Umlauf, was insbesondere Ingerimmgläubige erzürnt. So ist es denn auch die Kirche des Ingerimm, die die Enttarnung solcher Stücke und ihrer Hersteller vorantreibt und großzügig belohnt.



Das Schwert Lavawut

»Unzählige Götterläufe muss der Feuerriese diese Klinge in der Esse bearbeitet haben, zum Teil mit bloßen Händen. Du hast dich als würdig erwiesen, wenn der Zyklop sie dir schenkte. Dies wird das erste und letzte Mal sein, dass ich eine solche Waffe mit meinen eigenen Augen sehen kann.«

—ein Ingerimmgeweihter aus Teremon, neuzeitlich

Dieses beidseitig geschliffene Schwert besitzt extrem glatte, silbern schimmernde Klingenflächen. Fällt Licht darauf, schimmert das Material zusätzlich leicht orange. Zwei Hohlkehlen auf jeder Seite gehen von einer geraden, schmucklosen Parierstange aus, wodurch die Waffe sehr leicht ist. Am Knauf ist ein stilisierter Vulkan zu sehen, und der Griff ist mit feuerrotem Leder überzogen.

Der Krustenpanzer

»Diese Rüstung vermag sogar Pfeile von deiner Haut abzuhalten. Jedes einzelne Stück hat immer wieder das Zyklopenfeuer gespürt und ist dabei nicht schwerer als gewöhnliche Rüstteile. Was würde ich geben, so ein Exemplar mein Eigen zu nennen ...«

—Rahjensios Merogios, Krieger der Akademie Mutter Rondra, Rethis 1042 BF

Der Krustenpanzer setzt sich aus zahlreichen Metallplättchen zusammen, die man in mühevoller Arbeit schmiedete und auf Leder anbrachte. Die sogenannten Krusten sind rund wie das Sehorgan eines Zyklopen und besitzen jeweils ein stilisiertes Auge, um den Gegner mit Fernkampfwaffen beim Zielen zu irritieren. Wegen der überlappenden Anordnung ähnelt der Schutz optisch der Haut eines Drachen und zählt zur Gruppe der Schuppenrüstungen.

Lavawut, ein Zyklopenschwert						Komplexität komp (10 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Lavawut	Schwerter	1W6+7	GE/KK 14	0/-1	mittel	1 Stein	100 HF	9.000 S

Waffenvorteil: Gegen Elementare richtet Lavawut zusätzlich +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen andere Nicht-Lebende wie Dämonen oder Golems (siehe **Regelwerk** Seite 254) richtet Lavawut -1 TP an.

Krustenpanzer				Komplexität komp (8 AP)		
Name	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	
Krustenpanzer	7	2	–	18 Stein	12.000 S	

Anmerkung Der Krustenpanzer ist eine Variante der Schuppenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Fernkampfangriffe schützt der Krustenpanzer mit RS 8.

Rüstungsnachteil: Proben auf *Sinnesschärfe*, um einen Träger des Krustenpanzers zu bemerken, sind um +3 erleichtert.

Zyklopäische Schmiedekunst in Regeln

Zyklopen gelten als die besten Schmiede Aventuriens. Tatsächlich sind sie in der Lage, trotz ihrer großen Hände auch filigrane Arbeiten zu verrichten und Waffen und Rüstungen von bester Qualität anzufertigen.

Waffen- und Rüstungsverbesserungen

Gute Schmiede können Waffen mit zusätzlichen Verbesserungen ausstatten. Diese Verbesserungen gelten zusätzlich zu den Boni und Mali, die durch Herstellungstechnik und Material anfallen. Maximal kann ein Schmied 2 Verbesserungen vornehmen. Dabei kann es sich auch um 2 identische Verbesserungen handeln. Ausnahme: Der Bonus auf den PA-Modifikator / Bonus auf den RS ist nur einmal wählbar.

Um Verbesserungen vorzunehmen, benötigt ein Held die passende SF, *Waffenbau* oder *Rüstungsbau*. Proben zur Herstellung des Gegenstandes (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 96) werden durch die gewünschten Verbesserungen erschwert und erfordern mehr Zeit (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 100).

Zyklopische Schmiede verfügen zudem über die SF *Zyklopenschmied*, die ihnen weitere Verbesserungen erlaubt.

Waffenverbesserungen

- ☞ +1 AT-Modifikator
- ☞ +1 PA-Modifikator
- ☞ +1 TP
- ☞ +10 % Reichweite von Fernkampfwaffen
- ☞ +1 Bruchfaktorwert

Rüstungsverbesserungen

- ☞ +1 RS
- ☞ Ignorieren von -1 GS durch BE oder zusätzliche Abzüge
- ☞ Ignorieren von -1 INI durch BE oder zusätzliche Abzüge
- ☞ +1 Stabilitätswert

Zyklopenschmied

Zyklopenschmiede sollen legendäre Waffen und Rüstungen anfertigen können. Ihre Arbeiten sind denen anderer Spezies meist bei Weitem überlegen.

Regel: Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, kann weitere Verbesserungen bei der Herstellung von Waffen und Rüstungen erzielen. Allerdings gelten diese Verbesserungen nur bei Metallwaffen und -rüstungen.

Ein Zyklopenschmied kann Waffen und Rüstungen mit bis zu 4 Verbesserungen ausstatten. Dabei kann es sich auch um 3 gleiche Verbesserungen handeln. Ausnahme: Der Bonus auf den PA-Modifikator / Bonus auf den RS ist nur einmal wählbar.

Zudem stehen folgende weitere Verbesserungen zur Verfügung:

- ☞ Waffe verursacht bei jedem Treffer eine Probe auf Stabilität der getroffenen Rüstung oder den Bruchfaktor der Waffe, mit der pariert wurde (verbraucht 3 Verbesserungen, Herstellung-Probe -4, Intervall x 10)
- ☞ Waffe/Rüstung ist 50 % leichter als üblich (Herstellung-Probe -3, Intervall x 10)

Voraussetzungen: Spezies Zyklop*, SF *Waffenbau* und/oder *Rüstungsbau*

AP-Wert: 35 Abenteurpunkte

Mehr zur Herstellung und Beschädigung von Waffen und Rüstungen findest du im **Aventurischen Kompendium** und der **Aventurischen Rüstkammer**.

* In seltenen Fällen ist es möglich, dass ein Zyklop einem anderen Kulturschaffenden nach Meisterentscheid die Sonderfertigkeit beibringt. Dies setzt jedoch einen FW von 18 bei dem Kulturschaffenden voraus.

Typisches aus Zyklophenhand

Viele Klingen, die Zyklopen für Menschen herstellen, sind Langschwerter. Bei den Rüstungen wurden in der Vergangenheit häufig Kettenrüstungen

hergestellt. Aus diesem Grund sind hier die typischen Werte mit Waffen- bzw. Rüstungsverbesserungen für ein Langschwert und eine Kettenrüstung aus einer zyklöpischen Schmiede angegeben:

Zyklopisches Langschwert						Komplexität komp (8 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zyklopisches Langschwert	Schwerter	1W6+6	GE/KK 15	+1/+1	mittel	1 Stein	100 HF	2.000 S

Zyklopische Kettenrüstung					Komplexität komp (10 AP)		
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge		Gewicht	Preis	
Zyklopische Kettenrüstung	5	1	-		6 Stn	2.500 S	

WARENLISTE

Waffen	Gewicht	Preis	Komplexität
Arkisischer Parazonium	1 Stn	150 S	einf
Baltreischer Pailos	4 Stn	320 S	komp (3 AP)
Chababischer Waqqif	0,75 Stn	65 S	einf
Chirakah-Haumesser	0,75 Stn	100 S	einf
Drôler Reiterhammer	2,75 Stn	130 S	einf
Gastraphetes	3,25 Stn	130 S	einf
Granatapfel	1 Stn	120 S	komp (10 AP)
Hirtenstab	0,75 Stn	10 S	prim
Hylaische Schleuder	0,2 Stn	25 S	prim
Kopis	1,5 Stn	220 S	einf
Neethaner Langaxt	4 Stn	120 S	einf
Phrygaischer Wurfspeer	0,5 Stn	45 S	prim
Sarissa der Seekrieger	2,75 Stn	150 S	komp (1 AP)
Sklaventreibergerte	1,0 Stn	15 S	einf
Zyklopäischer Rundschild	3,75 Stn	30 S	einf

Rüstungen	Gewicht	Preis	Komplexität
Brigantina	3,5 Stn	70 S	einf
Bronzeharnisch	12 Stn	250 S	einf
Fünflagenharnisch	7 Stn	200 S	einf
Neethaner Reiterharnisch	19 Stn	900 S	komp (4 AP)
Seekriegerrüstung	5,5 Stn	180 S	komp (3 AP)
Tuchrüstung	3 Stn	75 S	einf

Werkzeuge	Gewicht	Preis	Komplexität
Drôlina	0,5 Stn	250 S	komp (2 AP)
Zyklopäischer Salzstreuer	0,15 Stn	3 S	einf

Besondere Gegenstände	Gewicht	Preis	Komplexität
Opferdolch	0,5 Stn	50 S	komp (2 AP)
Purpurne Gewänder	3 Stn	130 S	einf

Kleidung	Gewicht	Preis	Komplexität
Ballkleid	1,5 Stn	350 S	einf
Hemd	0,5 Stn	3 S	prim
Hose	0,75 Stn	3 S	prim
Hut	0,5 Stn	10 S	einf
Kaftan	1,25 Stn	7,5 S	einf
Kleid	1,5 Stn	6 S	prim
Korsett	1 Stein	150 S	einf
Lendenschurz	0,2 Stn	3 S	prim
Pluderhose	0,75 Stn	3 S	prim
Sandalen	0,75 Stn	3 S	einf
Stiefel	1 Stn	12 S	einf
Stola	2 Stn	5 S	prim
Toga	0,75 Stn	4 S	prim
Tunika	1 Stn	1,5 S	prim
Umhang	2 Stn	6 S	prim
Wams	1 Stn	7 S	einf

Kunsthandwerk	Gewicht	Preis	Komplexität
Drôler Spitze (pro Rechtschritt)	0,15 Stn	30 S	komp (1 AP)
Feuerwerk	1 Stn	150+ S	komp (8 AP)
Humidor	0,5 Stn	25 S	komp (1 AP)
Keramik	0,5 Stn	20 S	einf
Marmorstatue (menschengroß)	500 Stn	16.000 S	einf
Topas mit Thegûner Schliff	0,002 Stn	100 S	einf

Proviand	Gewicht	Preis	Komplexität
Proviandpaket Wilder Süden	1,5 Stein	0,5 S	keine
Proviandpaket Zyklopeninseln	1,5 Stein	0,5 S	keine



AVENTURIEN

RÜSTKAMMER DER SONNENKÜSTE

Von den wolkengekrönten Hohen Eternen bis zu den immerfeuchten Sümpfen Harodiens, vom staubigen, entlegenen Hinterland Chababiens bis zu den von felsigen Steilküsten eingefassten Weidegründen der Zyklopeninseln – die Sonnenküste ist geographisch, kulturell und kommerziell die vielleicht vielseitigste Region der gesamten aventurischen Westküste.

Obwohl sie zum Wiedererstandenen Reich des Horas gehören, haben sich der Wilde Süden und die Zyklopeninseln ihre ureigene kulturelle Identität bewahrt. Althergebrachte Kriegertraditionen werden hier in Ehre gehalten! Neben den chababischen Rechtswahrern, die sich mit Armbrust und Waqqif, gewandet in eine praktische Brigantina, auf die Jagd nach Verbrechen machen, üben sich die Zöglinge der Hohen Schule der Reiterei zu Neetha in ihren Reiterharnischen an der Langaxt und im Kampf hoch zu Ross. Nicht minder eindrucksvoll sind die Kämpfer der Zyklopeninseln in ihren prächtigen Bronzeharnischen und edlen Seekriegerrüstungen, die ihre Finesse mit Pailos und Parazonium oder ihre Fähigkeiten an der langstieligen Sarissa zur Schau stellen. Doch auch finstere Kräfte walten an der Sonnenküste. Wem ein Opferdolch in die Hände fällt, der kann nie ganz sicher sein, ob ihm wirklich nur tierisches Blut anhaften mag ...

Die **Rüstkammer der Sonnenküste** stellt Waffen, Rüstungen und weitere Ausrüstungsgegenstände vor, die für das südliche Horasreich typisch sind. Der Band enthält eine Übersicht über die mächtigen karmalen Talismane, die in der Region aufbewahrt werden, und stellt einige der gefährlichen magischen Artefakte vor, die der Kaiserdrache Shafir der Prächtige in seinem Hort verwahrt. Der berühmten Schmiedekunst der Zyklopen, der Kinder des Gottes Ingerimm, ist ein gesamtes Kapitel gewidmet, denn jeder aventurische Abenteurer träumt davon, einst eine der sagenumwobenen Zyklopenwaffen in Händen zu halten.

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



www.ulisses-spiele.de

US25269PDF

