

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHE
RÜSTKAMMER



Aventurische Rüstkammer



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesgin

Markus Plötz, Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autoren

Thomas Craig, Marie Mönkemeyer, Alex Spohr, Ariane Willumeit

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektorat

Carolina Möbis, Thorsten Most, Timo Roth, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Elif Siebenpfeiffer

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Marc Bornhöft, Anja Di Paolo, Ben Maier, Nikolai Ostertag, Nathan Park, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Maurice Wrede

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Andreas Widmann, Alex Mai,
Lukas Keese, Thorsten Most, Lydia Spohr,
Michael Heinz, Nikos Petridis, Rui Costa Fraga

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Schneeschuhe	44
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	7	Seife	45
1. Regeln	7	Sichel	45
2. Crunch	7	Spaten & Spitzhacke	46
3. Fluff	7	Strickleiter	47
Komplexitätsgrade der Regeln	7	Stundenglas	47
Grundregeln	7	Taschenuhr (Vinsalter Ei)	48
Fokusregeln Stufe I	7	Umhängetasche	49
Fokusregeln Stufe II	7	Unterhosen	49
Ausrüstung	9	Vademecum für das Waffenhandwerk	50
Übersicht zu Gegenständen	10	Verbandszeug	50
Regeltechnik bei Gegenständen	11	Vorhängeschloss	51
Gegenstandsvorteile	11	Wasserpfeife	51
Astrolabium	12	Wasserschlauch	52
Beil oder Handaxt	13	Wolldecke	52
Boltankartenset	14	Würfel	53
Bratspieß	15	Wurfhaken	53
Brecheisen	15	Zelt	54
Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung	16	Zunderdose & Zunder	54
Codex Albyricus	17	Waffen und Rüstungen	55
Dietrich	18	Übersicht zu Waffen und Rüstungen	56
Encyclopaedia Magica	19	Waffeneigenschaften	56
Fackel	21	Elfen- und Zwerge n waffen	56
Feldflasche	21	Zweihändige Stangenwaffen einhändig führen	56
Fernrohr	22	Geweih te und ungeweih te	
Fesselseil	23	Zeremonialgegenstände	56
Feuerstein und Stahl	23	Gefälschte Waffen	57
Geldbeutel & Geldkatze	24	Varianten von Komplettrüstungen	57
Götterfigürchen	25	Erklärung zu Nahkampfwaffen	57
Gürteltasche	25	Erklärung zu Fernkampfwaffen	57
Gwen Petryl-Stein	26	Erklärung zu Rüstungen	57
Herbarium Kuslikum	27	Nahkampfwaffen	58
Kartographiewerkzeug	29	Amazonensäbel	58
Kerzen und Zauberkerzen	29	Anderthalbhänder	58
Kletterhaken	30	Barbarenschwert	59
Kletterseil	30	Barbarenstreitax t	59
Kompass (Südweiser)	31	Basiliskenzunge	60
Kreide und Zauberkreide	32	Brabakbengel	60
Kupferkessel	32	Breitschwert	61
Laterne	33	Dolch	61
Lederrucksack	33	Doppelkhunchomer	62
Magierrobe	34	Drachenzahn	62
Mantel	36	Dreizack	63
Nudel- oder Teigholz	36	Dschadra	63
Öllampe	37	Entermesser	64
Papier & Pergament	38	Faustschild	64
Parfüm	38	Felsspalter	65
Phiole	39	Florett	65
Prem s Tierleben	39	Fuhrmannspeitsche	66
Provi antpaket	40	Glefe	66
Quadrant	41	Großer Sklaventod	67
Rote-und-Weiße-Kamele-Brettspiel	42	Großschild	67
Schlafsack	43	Hakendolch	68
Schmiedehammer	43	Haumesser	68

Hellebarde	69	Eisenwalder	97
Holzschild	69	Elfenbogen	97
Holzspeer	70	Handarmbrust	98
Jagdmesser	70	Kompositbogen	98
Jagdspieß	71	Kurzbogen	99
Kampfstab	71	Langbogen	99
Katar	72	Leichte Armbrust	100
Keule	72	Schneidzahn	100
Khunchomer	73	Schwere Armbrust	101
Knüppel	73	Wurfbeil	101
Kriegshammer	74	Wurfdolch	102
Kurzschwert	74	Wurfkeule	102
Langschwert	75	Wurfnetz	103
Lederschild	75	Wurfring, -scheibe, -stern	103
Lindwurmschläger	76	Wurfspeer	104
Linkhand	76	Rüstungen	105
Magierstab	77	Iryanrüstung	105
Mengbilar	77	Kettenhemd	106
Messer	78	Krötenhaut	107
Molokdeschnaja	78	Lederharnisch	108
Morgenstern	79	Leichte Platte	109
Nachtwind	79	Schuppenpanzer	110
Ochsenherde	80	Spiegelpanzer	111
Ogerfänger	80	Tuchrüstung	112
Ogerschelle	81		
Orchidee	81	Ausrüstungsregeln	113
Orknase	82	Gegenstände und Waffen verbergen	114
Panzerarm	82	Waffen- und Rüstungsbeschädigungen	114
Rabenschnabel	83	Waffenbruchfaktor	114
Rapier	83	Rüstungsverschleiß	115
Richtschwert	84	Erweiterung zu den Herstellungsregeln	116
Robbentöter	84	Beurteilung von Gegenständen	116
Rondrakamm	85	Geschosse herstellen/sammeln	116
Säbel	85	Neue Materialien für Waffen und Rüstungen	117
Schlagring	86	Herstellung von Waffen und Rüstungen aus magischen Metallen	117
Schnitter	86	Ausstattung	119
Schwerer Dolch	87	Waffenausrüstung	119
Sklaventod	87	Rüstungsausstattung	120
Sonnenzepter	88	Neue Kampftechniken	121
Speer	88	Neue Kampfsonderfertigkeiten	123
Stockdegen	89	Neue Kampfstilsonderfertigkeit	123
Streitaxt	89	Kampfsonderfertigkeiten	123
Streitkolben	90	Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten	125
Thorwalerschild	90	Allgemeine Sonderfertigkeiten	127
Tuzakmesser	91	Trefferzonen-Rüstungsschutz	127
Waqqif	91	Rüstungsschutz in verschiedenen Zonen	127
Warunker Hammer	92	Improvisierte Waffen	130
Wolfsmesser	92	Waffeneigenschaften von improvisierten Waffen	130
Zweihänder	93	Ausrüstungstabelle	131
Zweililie	93	Improvisierte Nahkampfwaffen	139
Zwergenschlägel	94	Waffen des Aventurischen Kompendiums	139
Fernkampfwaffen	95	Nahkampfwaffentabelle	140
Balestrina	95	Fernkampfwaffentabelle	149
Balläster	95	Rüstungen	151
Blasrohr	96	Verbreitung	152
Diskus	96		

VORWORT

Mächtige Waffen, nützliche Ausrüstung, schützende Harnische – ein Muss für jeden Helden. Was wäre ein Krieger ohne sein Schwert und sein Kettenhemd, ein Gelehrter ohne Astrolabium und Quadrant oder ein Einbrecher ohne Kletterseil und Brecheisen?

Mit dem vorliegenden Buch, der **Aventurischen Rüstkammer**, hältst du einen Quellenband von **DSA5** in deinen Händen, der sich ausführlich dem Thema Ausrüstung widmet. Auf den nachfolgenden Seiten findest du zunächst eine Auswahl an typischen Ausrüstungsgegenständen für reisende Helden. Die Gegenstände werden dabei nicht nur in Wort und Bild vorgestellt, sondern wir gehen auch näher darauf ein, wie sie sich regeltechnisch auswirken. So kannst du mehr über die Magiergewänder und ihre spezielle Funktion beim Zaubern erfahren oder darüber, welche Erleichterung ein Dietrich beim Knacken von Schlössern einbringt.

Diese Fokusregeln für Ausrüstung kannst du zwar wie jede andere Fokusregel auch weglassen, aber sie bringen zusätzliche Optionen für Gegenstände mit sich. Endlich haben auch eine Geldkatze, ein Bratspieß und ein Schlafsack ihren Nutzen.

Im zweiten Teil nehmen wir uns Waffen und Rüstungen vor. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Waffen, die wir noch nicht im **DSA5-Regelwerk** vorgestellt haben, beispielsweise Nachtwind, Amazonensäbel und Ogerschelle. Ihre Besonderheiten werden kurz erläutert und jede Waffe bekommt zudem eine Illustration sowie eine Auflistung ihrer Werte.

Auch Rüstungen wie die Iryanrüstung oder Krötenhaut stellen wir näher vor, damit du deinen Helden damit ausrüsten kannst.

Das **DSA5-Regelwerk** enthält eine Auswahl der typischsten Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Mit der **Aventurischen Rüstkammer** wird diese Auswahl nicht nur erweitert, sondern auch in Form weiterer Fokusregeln vertieft. So erhalten alle Waffen und Rüstungen besondere Eigenschaften in Form von Vor- und Nachteilen. Diese machen die Waffen weder besser noch schlechter, da sich Vor- und Nachteile die Waage halten. Wer nicht mit diesem Detailgrad spielen will, kann diese Eigenschaften auch völlig weglassen, sie ändern nichts an den übrigen Werten der Waffen und Rüstungen.

Neben diesen neuen Fokusregeln wird auch das Spiel mit den Trefferzonen und der Herstellung von Gegenständen noch einmal vertieft und erweitert die Fokusregeln der Stufe I aus dem **Aventurischen Kompendium** auf die nächste Stufe.

Im Anhang kannst du zudem nicht nur eine Waffen- und Rüstungsliste für die Gegenstände der Rüstkammer vorfinden, sondern auch die Werte mitsamt der Eigenschaften der Fokusregeln für die Waffen des **DSA5-Regelwerks**.

Die Rüstkammer beabsichtigt nicht, eine vollständige

Liste aller Ausrüstungsmöglichkeiten bereitzustellen. Wir wollten lediglich eine große Auswahl von typischen Gegenständen für Abenteurer liefern. Ich wünsche viel Spaß beim Lesen und hoffe, dass die neuen Waffen und Ausrüstungsgegenstände dich zu neuen Abenteuerideen und Heldenkonzepten anregen.

Alex Spohr (für die Redaktion)

Frankfurt am Main,

19. März 2016 (Frühlingsanfang, aber leider immer noch bitterkalt)



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **DSA5-Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in der Menge an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

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

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren.

Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zu Grunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen, sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die ein Maß dafür sind, wie schnell die Umsetzung abläuft, und anhand derer man einen Detailgrad wählen kann, der zum eigenen Anspruch passt. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit diesen Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht.

Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden werden eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben

verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

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

Fokusregeln Stufe II

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

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

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, was und wie ihr Held Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual.

Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer

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

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

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



Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

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

Natürlich ist es bei verschiedenen Fokusregeln sinnvoll, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

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

Abenteurpunkte und Fokus-Fähigkeiten

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

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

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

AUSRÜSTUNG

»Effendi, noch nie hast du so gute Waren gesehen wie an meinem Stand. Nur erstklassiges, erlesenes Gut. Was immer du suchst, du wirst es hier finden.

Brauchst du eine neue Ausgabe des Codex Albyricus? Nein, natürlich nicht, du bist doch keiner dieser verabscheuungswürdigen Ifrit-Beschwörer. Was also dann? Wie wäre es mit einem Fernrohr? Es ist nicht ganz billig, aber es hat eine der guten Fasarer Linsen. Damit kannst du weiter sehen als ein Adler, oh du Sohn des Weitblicks. Auch nicht? Was ist mit einem Seil, einer Laterne oder einem Rucksack? Nein?

Effendi, du scheinst sehr wählerisch zu sein. Oder verlangt es dich etwa nach dem hier? Ja, bei Feqz, es ist ein echter Dietrich. Was? Ob du ihn mal in den Händen halten kannst? Oh, nein Effendi, man sieht mit den Augen, nicht mit den Händen. Aber ich mache dir ein Angebot, dem du nicht widerstehen kannst.«

—Adjmal ibn Amahl, Elburumer Basarhändler für allerlei Ramsch, 1038 BF

In diesem Kapitel stellen wir dir eine Auswahl an nützlicher Ausrüstung vor. Du kannst hier zahlreiche Gegenstände vorfinden, die dein Held auf seiner Abenteuerreise benutzen wird. Vom Südweiser, über Kletterausrüstung in Form von Kletterseilen, Wurf- und Kletterhaken, bis hin zu Orientierungshilfen, etwa dem Astrolabium und der Stundenkerze, kannst du hier viele Ausrüstungsgegenstände entdecken, die deinem Helden behilflich sein werden, seine Abenteuer zu überstehen. Alle Gegenstände sind nicht nur kurz beschrieben, damit du mehr über sie erfährst und ihre Besonderheiten kennlernst, sondern jeder von ihnen ist auch mit einem Hinweis versehen, der angibt, was der Gegenstand regeltechnisch bewirkt.

Die Auflistung in diesem Kapitel stellt nur eine Auswahl dar. Selbstverständlich gibt es deutlich mehr Ausrüstung, wir haben uns hier vor allem auf typische Gegenstände konzentriert, die ein Held oft verwendet.



Übersicht zu Gegenständen

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

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

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

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

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

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

Primitive Gegenstände kann jeder herstellen, ohne dass dazu besondere Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Dafür reicht das jeweilige Herstellungstalent aus.

Einfache Gegenstände erfordern hingegen ein bestimmtes Anwendungsgebiet. In den meisten Fällen braucht man zur Herstellung ein neues Anwendungsgebiet, das erst über eine Sonderfertigkeit erworben werden muss. Komplexe Gegenstände benötigen in jeden Fall ein Berufsgeheimnis, damit man sie herstellen kann. Der AP-Wert für das Berufsgeheimnis ist in Klammern hinter der Komplexität angegeben.

Regeltechnik: Unter dem Abschnitt Regeltechnik sind regeltechnische Besonderheiten aufgeführt, die nur dann einen Effekt haben, wenn du mit den Fokusregeln zu Gegenständen spielst (siehe Seite 11).

Weitere Anmerkungen zu Gegenständen

Die nachfolgenden Anmerkungen gelten nur für einen Teil der Gegenstände, aber da sie häufiger auftreten, verdienen sie eine ausführliche Erklärung. Diese Angaben brauchst du zum großen Teil nur berücksichtigen, wenn du mit Fokusregeln für Ausrüstung spielst (siehe Seite 11).

Brenndauer: Lichtquellen wie Fackeln und Kerzen weisen zusätzlich zu anderen Werten eine Brenndauer auf, die angibt, wie lange das Licht nach dem Anzünden brennt. Nach dem Ende der Brenndauer ist die Lichtquelle entweder verbraucht, oder muss nachgefüllt werden (z. B. bei Öllampen durch Lampenöl).

Improvisierte Waffen: Einige der vorgestellten Gegenstände lassen sich als improvisierte Waffen benutzen. Ihre Werte als improvisierte Waffen sind auf Seite 138 aufgelistet. Regeltechnisch gilt für improvisierte Waffen: Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

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

Lichtquellen und Sichtmodifikatoren: Lichtquellen reduzieren in einem bestimmten Radius Sichtmodifikatoren, die durch Dunkelheit entstehen. Im engsten Radius werden die Sichtmodifikatoren um 4 Stufen reduziert, im Bereich des doppelten/dreifachen/vierfachen Radius um 3/2/1 Stufen. Würde also ein Sichtmodifikator von 3 durch Dunkelheit die Sicht behindern, so würde bei einer Lichtquelle im engsten und doppelten Radius der Modifikator auf 0 sinken, beim dreifachen Radius auf 1 und beim vierfachen Radius auf 2.

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

Regeltechnik bei Gegenständen

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



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

Spiel ohne Regeltechnik für Gegenstände

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

Gegenstandsvorteile

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

Erleichterungen

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

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

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

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

Beispiel: Carolan möchte ein Bartschloss knacken und versucht dies mit seinem neuen Dietrich.

Der Spielleiter verlangt von Carolans Spielerin eine Probe auf Schlösserknacken (Bartschlösser). Die Probe auf Schlösserknacken geht auf IN/FF/FF. Carolans Dietrich gewährt einen Bonus von 1 auf FF bei Proben auf Schlösserknacken (Bartschlösser), sodass sich seine Spielerin nun vor dem Würfeln der Probe aussuchen kann, bei welcher Teilprobe auf Fingerfertigkeit (die zweite oder dritte Teilprobe) die Eigenschaft einen Bonus von 1 erhält. Carolan verfügt über eine IN von 13 und eine FF von 15. Die Spielerin entscheidet sich dafür, den Bonus auf die letzte Teilprobe zu werfen, sodass sie nun auf 13/15/16 würfeln muss (statt 13/15/15).

FP/QS-Bonus

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

Beispiel: Der Held liest im Herbarium und der Spieler muss eine Probe auf Pflanzenkunde ablegen, um die gefundene Pflanze zu identifizieren. Sollte dem Spieler die Probe gelingen, dann gilt die Probe dank des Herbariums um +1 FP besser gelungen als üblich.

Astrolabium

»Ein geheimnisvolles Wunderwerk der Mechanik. Gleichmaßen begehrt bei Gelehrten, Seefahrern und Wahrsagern.«

—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, 1037 BF

Ein Astrolabium ist ein komplexes Instrument, mit dem Astrologen Kalenderdaten, die Uhrzeit, den Stand der Gestirne, Auf- und Untergang dieser sowie deren zukünftigen Lauf am Himmel berechnen können.

Erfunden haben soll es vor Jahrhunderten Niobara von Anchopal, die berühmteste Sternkundlerin Aventuriens. Verwendet wird es vor allem von Gelehrten, die sich der Sternkunde widmen, Zauberkundigen, die den idealen Sternenstand für Rituale bestimmen wollen, und von echten wie selbsternannten Zukunftsdeutern. Auch in der Seefahrt findet es hin und wieder Anwendung zur Bestimmung der eigenen Position.

Ein Astrolabium besteht aus mehreren gegeneinander drehbaren Scheiben und Zeigern. Diese werden zunächst auf das aktuelle oder zu berechnende Datum eingestellt, dann auf ein gut bestimmbares Gestirn wie Sonne, Mond oder den Nordstern. Anschließend lassen sich die entsprechenden Positionen der Wandelsterne, des Zwölfkreises und weiterer Sternbilder bestimmen. Dabei lässt sich erkennen, wie weit die Gestirne über dem Horizont stehen, ob sie auf- oder absteigen und wie sie sich in näherer Zukunft bewegen werden. Nebenbei kann man außerdem die aktuelle Uhrzeit erkennen.

Neben den flachen Astrolabien gibt es auch sphärenförmige, bei denen statt der Scheiben und Zeiger einzelne Sterne und Sternbilder auf kreisförmigen Bahnen um Dere und einander bewegt werden können. Diese Astrolabien werden auch als *Armillarsphären* bezeichnet. Sie sind für den Laien deutlich einfacher zu verwenden, da sie weniger komplexe Berechnungen zu Beginn benötigen und optisch sehr viel anschaulicher sind, decken aber nach Meinung einiger Astrologen nicht alle Möglichkeiten ab. Für Wahrsagerei aus den Sternen ist diese Version jedoch beliebter, schon weil sie gegenüber Rat-suchenden mehr Eindruck macht.

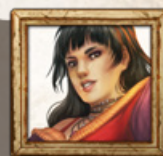
Seit dem Sternenfall sind Astrolabien nicht mehr zuverlässig. Eine Bestimmung des aktuellen Sternenhimmels ist noch möglich, doch alles, was zukünftige Ereignisse am Himmel betrifft, entspricht häufig nicht den angezeigten Ergebnissen. Wenige Tage im Voraus ist die Anzeige häufig noch korrekt, aber nicht bis ins Detail verlässlich.

Um entsprechende Berechnungen wieder zuverlässig aufnehmen zu können, wird bereits eifrig geforscht. Bis die Veränderungen des Himmels in den Astrolabien der Wissenschaft abgebildet werden können und daraus wieder sichere Forschungsergebnisse entstehen, wird jedoch noch einige Zeit ins Land gehen. Manche bezweifeln sogar, dass dies jemals wieder der Fall sein wird. Gestirnverläufe der Vergangenheit lassen sich jedoch immer noch korrekt abbilden.

Verbreitet sind Astrolabien in ganz Aventurien, überall dort, wo Sternkunde betrieben wird, besonders jedoch in den Tulamidenlanden, im Horasreich, in Tempeln von Hesinde und Phex und bei Propheten.

»Ein Astrolabium ist für Zauberer, die sich mit Beschwörungen beschäftigen, unerlässlich. Damit kann man Sternkonstellationen berechnen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Astrolabium

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Armillarsphäre	3,5 Stn	8 StruPu	150 S	komp (3 AP)
Astrolabium	3 Stn	10 StruPu	250 S	komp (2 AP)

Regeltechnik:

Astrolabium – Proben auf *Sternkunde* werden durch ein Astrolabium um 1 erleichtert. Voraussetzung für diesen Bonus ist ein FW von 8 in *Sternkunde*.

Armillarsphäre – Bei einer gelungenen Probe auf *Sternkunde* steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18). Voraussetzung für diesen Bonus ist ein FW von 6 in *Sternkunde*.

Der Held kann mit einem Astrolabium/einer Armillarsphäre die Zeit bis auf 5 Minuten genau bestimmen.

Beil oder Handaxt

»Ihr Menschen müsst noch viel lernen. Proviant, Feuerstein und Stahl und ein Seil sind gewiss wichtig für eine Reise. Eine Axt jedoch ist unerlässlich. Mal brauchst du sie, um dich aus irgendwelchen Schlingpflanzen zu befreien, mal um einen Goblinräuber in seine Schranken zu weisen, mal um ein Grillhähnchen zu zerteilen. Auf die Axt kannst du dich immer verlassen. Gehe nie ohne sie aus dem Haus.«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, neuzeitlich



Kaum ein Abenteurer verzichtet während einer Wanderschaft auf ein Beil im Gepäck. In vielen Situationen wird sich ein handliches Beil (oder Handaxt, wie man das Beil meist auch nennt) als nützliches Werkzeug erweisen. Man kann damit Holzstücke zerschlagen oder es als improvisierte Waffe einsetzen, falls keine andere in Griffreichweite ist.

Sollte man auf schwer gerüstete Gegner treffen, die sich mit Kettenhemden oder Plattenrüstungen schützen, sollte man aber tunlichst eine andere Waffe ergreifen. Das Beil kommt zwar exzellent durch Holz hindurch (wie schon mancher Waldschrat feststellen musste), aber Metallrüstungen schützen extrem gut gegen die Hiebe des Beils.

In erster Linie ist die Axt aber ein Werkzeug, das sich vielseitig einsetzen lässt. Das Beil gibt es in verschiedenen Formen und Größen, wobei die meisten Versionen etwas kürzer als einen halben Schritt sind und sich so gut im Rucksack eines Helden verstauen lassen.

Die Klinge des Beils ist nicht sonderlich scharf und eher zum Hacken als zum Schneiden gedacht. Besonders häufig kommt das Beil daher beim Fällen dünner Bäume und dem Zerschlagen von Holzklötzen zum Einsatz, sofern keine größere Axt zur Verfügung steht.

Gelegentlich muss man den Axtkopf austauschen, da sich die Klinge nach intensiver Nutzung irgendwann abwetzt und so das Beil seine Schärfe einbüßt. Zwar reicht es dann immer noch zum Hacken von Holz und sorgt bei einem Schlag gegen einen Gegner für schlimme Prellungen, aber feinere Arbeiten werden damit schwieriger durchzuführen.

»Eine gute Handaxt gehört wirklich in das Reisegepäck eines jeden Abenteurers. Man kann sie als Waffe, als Ersatz für einen Hammer oder zum Schlagen von Feuerholz verwenden. Ich finde das Beil sogar nützlicher als ein Messer, nur nicht so handlich.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Selbst für das Zerteilen des Wilds ist ein Beil zu gebrauchen. Es ist schon gut, wenn mindestens einer in der Gruppe eines dabei hat. Es geht ja nicht ums Kämpfen – da gibt es bessere Waffen. Aber so eine kleine Axt kann dir viel Mühe ersparen.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweiheter

»Im Bornland erlaubt man den Leibeigenen nur selten ein Beil zu besitzen. Die Bronnjaren glauben, dass ihre Untergebenen eines Tages das Beil gegen sie einsetzen könnten.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Ein Werkzeug, aber mit Sicherheit keine Waffe. Ihr Menschen bezeichnet ja auch nicht jedes Messer als Schwert.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

»Für die Stadt ist ein Dolch allemal die bessere Wahl als ein Beil. So eine Axt ist unhandlich, lässt sich nicht gut verbergen und anders als ein Dolch wird sich jeder Gardist fragen, was du damit vorhast. Und ich stimme dem Gardisten zu: Was willst du mit einer Axt in der Stadt?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Der größte Unterschied zwischen einem Beil und einer Handaxt liegt übrigens in der Form von Axtblatt und Stil. Während das Beil eine etwas breitere und leicht gebogene Klinge aufweist, hat die Handaxt ein kleineres Axtblatt, dass allerdings gerade ist. Der Stil des Beils ist zudem oft leicht gebogen. Die Unterschiede sind aber so gering, dass kaum ein Aventurier zwischen diesen beiden Formen unterscheidet.

Beil/Handaxt

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Beil/Handaxt	0,75 Stn	30 StruPu	20 S	prim

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei der ersten Teilprobe auf Holzbearbeitung (Bäume schlagen) bei Verwendung eines Beils einen Bonus von +1.

Ein Beil lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).

Boltankartenset

»Ich will sehen, was du auf der Hand hast.«
—Alrik aus Meilersgrund, Streuner, 1038 BF

Kein anderes Kartenspiel ist aventurienweit so beliebt wie das Boltanspiel. Das Spiel, auch Fünfas genannt, nutzt die 72 Elementkarten des Inrah. Die Karten unterteilen sich dabei in die sechs Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis. Jedes Element hat einen Satz von sieben Zahlkarten von 1 bis 7 und fünf Bildkarten (Knappe, Ritter, Wahrsagerin, Magier und Fürst).

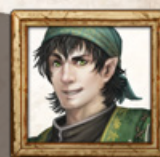
Beim Boltan geht es ums Täuschen des Gegners und um phexgefalliges Setzen des richtigen Betrags. Es gewinnt derjenige mit dem besten Blatt. Im Laufe der Zeit haben sich zahlreiche regionale Varianten wie Verborgene Fünf oder Fünf aus Sieben etabliert, sodass die Regeln teilweise ganz unterschiedliche Formen annehmen.

Die Karten eines Boltanspiels können verschiedene Qualitäten aufweisen. Als Material für die Karten werden oftmals mit Leim gehärteter Stoff und Holz verwendet. Im Horasreich ist es aber durchaus üblich, einen Kartensatz aus Papier anzufertigen. Die Bilder auf den Karten werden oft einfach und schlicht gehalten, sodass nur Symbole und Zahlen zu sehen sind. Teure Ausgaben hingegen sind liebevoll bemalt und sogar bunt. Gerade wohlhabende Patrizier und der Adel spielen gerne mit einem ansehnlichen Set und sind bereit, dafür auch große Künstler anzuwerben. Teurer sind auch gezinkte Karten, denen man kaum ansehen kann, wie sie markiert sind. Auf Falschspiel stehen harte Strafen, aber der Reiz des Gewinns ist so groß, dass es einige Schurken gibt, die es trotzdem probieren.

Neben der Kartenvariante gibt es auch ein Würfelspiel, das aber nicht so populär ist wie die Kartenversion. Wo immer man sich in Aventurien aufhält, die Chancen stehen gut, dass man in den Kneipen und Tavernen auf jemanden trifft, der mit einem Boltan spielt.

»Die Karten aus Stoff bestehen aus mehreren Schichten, aber ich habe bislang nicht herausgefunden, wie man sie härtet. Ich bevorzuge sowieso die teuren Papierkarten.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Für dich ist es doch nur wichtig, ob sie gezinkt sind oder nicht.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Hat gewisse Vorteile im Spiel. Aber ich gewinne gegen dich auch ohne ein gezinktes Kartenset.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Dann lass uns heute Abend herausfinden, ob dir der Fuchsgott wirklich so hold ist, wie du behauptest. Wir spielen um Dukaten, was sagst du?«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Boltankartenset

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Boltankartenset, Stoff	0,25 Stn	1 StruPu	5 S	prim
Boltankartenset, Papier	0,2 Stn	2 StruPu	20 S	prim
Boltankartenset, Stoff, gezinkt	0,25 Stn	1 StruPu	10 S	einf
Boltankartenset, Papier, gezinkt	0,2 Stn	2 StruPu	40 S	einf

Regeltechnik:

Mit gezinkten Boltankarten erhält ein Held eine Erleichterung von 1 auf Proben auf Brett- und Glücksspiel (Kartenspiele), wenn er über die Sonderfertigkeit Falschspielen verfügt. Allerdings gilt diese Erleichterung nur für die Probe, die nach der ersten, gescheiterten Probe abgelegt wird (siehe Regelwerk Seite 216).

Bratspieß

»Zwölf Fleischstücke vom Gebirgsbock, dazwischen immer ein Stück Zwiebel. Fertig ist der Zyklospieß.«

—aus Mutter Lantias Leckereien, 998 BF

Dieses nützliche Werkzeug darf bei keiner Spezies und Kultur, die ihre Nahrung mit Hilfe des Feuers gart, in einer gut sortierten Küche fehlen. Es gibt Bratspieße in verschiedenen Längen, je nachdem, was genau nun auf ihnen gebraten werden soll. Auf den Zyklopeninseln werden maximal unterarmlange, dünne Spießchen bevorzugt, um marinierte Fleischstücke und Paprika in die berühmten Zyklospieße zu verwandeln. In Andergast dagegen verdient ein Bratspieß seinen Namen erst dann, wenn er stabil genug ist, mindestens ein Ferkel zu tragen und zu braten.

Die einfachsten Exemplare sind nichts weiter als an einem Ende angespitzte Stangen, die gewöhnliche Variante hat außerdem noch zwei Ständer, auf die der Spieß während des Bratens abgelegt werden kann. Anspruchsvolle Köche dagegen verwenden einen Bratspieß mit Drehkurbel, um ihre Finger zu schützen, vor allem aber, um sicherzustellen, dass das Bratgut gleichmäßig braun wird.

Schon so mancher Wirt oder Held hat in einer verzweifelten Situation zum Bratspieß als einzig verfügbarer Waffe gegriffen.



Brecheisen

»Warte mal Alrik, lass mich, ich habe da so ein kleines Eisen dabei.«

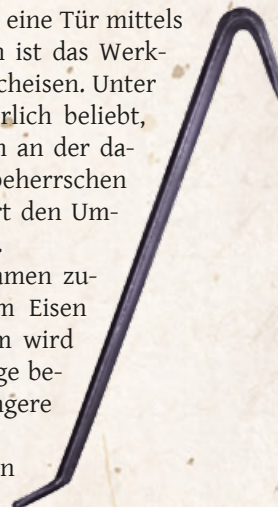
—Eisen-Ergel, Einbrecher aus Tjolmar, 1022 BF

Nicht jeder ist darin bewandert, eine Tür mittels eines Dietrichs zu öffnen. Dann ist das Werkzeug der Wahl meistens ein Brecheisen. Unter Einbrechern ist es nicht sonderlich beliebt, denn es hinterlässt Kratzspuren an der damit geöffneten Tür. Dennoch beherrschen die meisten Schurken dieser Art den Umgang damit außerordentlich gut.

Das Brecheisen trägt seinen Namen zu recht, ist es doch aus stabilem Eisen gefertigt. Aufgrund seiner Form wird es mitunter auch als Brechstange bezeichnet, insbesondere etwas längere Varianten.

Brecheisen werden auch von Gardisten verwendet, um verschlossene Türen zu öffnen.

Oder von Zöllnern, die in die Kisten unkooperativer Händler blicken wollen. Auch in Steinbrüchen finden sie als Hebelwerkzeuge Verwendung. Zu einem ähnlichen Zweck benutzen das Brecheisen auch Schatzsucher, wobei sie es vor allem zu ihrer Ausrüstung zählen, um alte Schatztruhen zu öffnen.



»So eine Brechstange haben wirklich nur die schweren Jungs und Mädels dabei. Ist nicht gerade unauffällig.«
—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



Bratspieß

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Bratspieß	3 Stn	50 StruPu	16 S	prim

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf *Lebensmittelbearbeitung (Braten & Sieden)* bei Verwendung eines Bratspießes einen Bonus von +1, wenn es darum geht, Essen über einem Feuer zu braten.

Ein Bratspieß lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).

Brecheisen

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Brecheisen	5 Stn	70 StruPu	26 S	prim
Brechstange	6 Stn	100 StruPu	38 S	prim

Regeltechnik:

Brecheisen – Körperkraft erhält bei *Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Stemmen & Heben)* bei Verwendung eines Brecheisens einen Bonus von +1, wenn es darum geht, eine Tür, ein Fenster oder Ähnliches aufzubrechen oder ein Gewicht zu bewegen.

Brechstange – Körperkraft erhält bei *Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Stemmen & Heben)* bei Verwendung einer Brechstange einen Bonus von +1 in beiden KK-Teilproben, wenn es darum geht, eine Tür, ein Fenster oder Ähnliches aufzubrechen oder ein Gewicht zu bewegen.

Ein Brecheisen und eine Brechstange lassen sich als improvisierte Waffen verwenden (siehe Seite 138/139).

Brevier der zwölgöttlichen Unterweisung

»Zu Beginn war die Unendlichkeit. Der Allgott LOS durchstreifte diese und siehe, er erblickte SUMU, die Urriesin.«

So oder ähnlich beginnt das Brevier der zwölgöttlichen Unterweisung. Es ist ein Buch, das den zwölgöttlichen Glauben in gut verständlicher Sprache für alle zugänglich zusammenfasst.

Es gibt eine Vielzahl verschiedener Versionen des Breviers, die sich nicht nur in der Buchqualität und der Verwendung von Illustrationen unterscheiden, sondern auch inhaltlich deutliche Unterschiede aufweisen können. In jeder Fassung des Breviers wird die Schöpfung der Welt beschrieben, anschließend folgt ein Kapitel zu jedem der zwölf Götter und ihren halbgöttlichen Kinder. Alle weiteren Kapitel hängen von der Version des Breviers ab, viele Ausgaben beinhalten Gebete und Abschnitte über die wichtigsten Heiligen, aber auch Texte über gutes, gottesfürchtiges Verhalten sind häufig.

Im Mittelreich gibt es mehrere Varianten mit einem Vorwort eines Provinzherrschers oder Kaisers und ergänzt um unterweisende Abhandlungen über Untertanentreue.

Verbreitet ist das Buch besonders dort, wo Geweihte viel Umgang mit dem einfachen Volk haben, besonders in den Kirchen von Ingerimm, Travia und Peraine, in einigen Regionen auch von Efferd. Die Geweihten von Praios, Hesinde und Boron schätzen es ebenfalls, besonders für Dorfgeweihte, reisende Prediger und ihre Novizen zum Lesenlernen. Wenig Verwendung findet es bei den Geweihten von Tsa, Firun und Phex, die sich ohnehin wenig für niedergeschriebene Regularien interessieren. In allen anderen Kirchen gibt es in der Verwendung große regionale Unterschiede.

Besonders beliebt ist es bei Missionaren und reisenden Geweihten aller Kirchen, die immer wieder Nicht-Zwölgöttergläubigen begegnen. Viele Akoluthen, aber auch fromme Bürger nennen oft ein Brevier ihr Eigen, um ihm Gebete, Lebensweisheiten und -regeln zu entnehmen.

Ein Brevier der zwölgöttlichen Unterweisung lässt sich im Mittel- und Horasreich in jeder Stadt kaufen, besonders in gedruckter Form ist es weit verbreitet. Wer jedoch eine bestimmte Version will, muss eventuell eine Suche auf sich nehmen.

Gerade nach der Zerstörung von Arivor und der Zeit des Sternenfalls machen sich die Zwölgöttergläubigen

große Sorgen um die Zukunft, sodass das Brevier wieder zum Verkaufsschlager geworden ist und reißenden Absatz findet. Immerhin wollen sich viele an die Gebote der Zwölgötter halten, um nicht in die Fänge des Namenlosen zu geraten. Und das Brevier widmet sich in fast allen Ausgaben auch dem Namenlosen, seiner Gefangennahme und seiner möglichen Befreiung, wenn man sich nicht an die Gebote der alveranischen Götter hält.

»Als die göttlichen Zwölfe den Verderber bezwungen hatten, saßen sie über ihn zu Gericht. Sie nahmen ihm seinen Namen und seine Macht, auf dass er nie wieder Unheil über die Sphären bringen würde. Dann fesselten sie ihn in die Bresche des Sternenwalls, in jene Öffnung, die er selbst geschlagen hatte in seiner unbändigen Gier, um die Dämonen auf Dere loszulassen. Dort hängt er noch heute und trachtet heimtückisch danach, die reinen Seelen der Menschen zu verderben. Doch wer stark ist im Glauben, vermag der verschlagenen Verführung des Bösen zu widerstehen.«

»Layariel, du hast noch kein Brevier, oder?«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter

»Götter sind dein Gebiet, Hilbert. Ich gehe lieber auf Jagd und versuche, eins zu werden mit der Harmonie des Waldes.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Brevier der zwölgöttlichen Unterweisung

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Brevier der zwölgöttlichen Unterweisung	1 Stn	15 StruPu	75 S	komp (2 AP)

Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen

Regeltechnik:

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

Codex Albyricus

»Am Codex Albyricus scheiden sich wohl die Geister. Es gibt Gildenmagier, die sich strikt an die Vorschriften halten, und es gibt Magier, die ihn nicht allzu ernst nehmen. Ich denke, man sollte den Codex achten, aber auch die regionalen Gepflogenheiten berücksichtigen.«

—Xaron aus Punin, Gildenmagier aus Punin, neuzeitlich

Der Codex Albyricus ist das Gesetzeswerk der Gildenmagier, das ihre Rechte ebenso regelt wie ihre Pflichten.

Im Codex, wie das Buch in Magierkreisen meistens nur genannt wird, ist niedergelegt, welche Anforderungen eine Akademie zu erfüllen hat, wie die einzelnen Gilden miteinander umzugehen haben und auch, wie der Allaventurische Konvent, das große Treffen von Magiern aller Akademien, abläuft.

Der Codex bestimmt Pflichten wie angemessene Bekleidung und das Verbot vieler Waffen und Rüstungen sowie die Unterwerfung unter den Codex und die Gildengerichtbarkeit bei magischen Verbrechen aller Art. Für diese sind auch Strafen festgelegt, die von einem Ausschluss von höheren Ämtern, der sogenannten *Disvocatio*, bis hin zum Tod oder dem Verlust der Zauberkräfte variieren, abhängig von der Schwere des Vergehens. Dafür wird auch explizit festgelegt, was verboten ist, wie die Magie mit dem Blut beseelter Lebewesen, die Nekromantie und der Besitz einiger finsterner Schriften. Zusätzlich legt der Codex fest, wer sich eigentlich Magier nennen darf: »Nach der *examinatio* steht den prüfenden *Magistrae* Zeit zur Beratung zu, ob der *candidatus* allen Anforderungen gerecht wurde und würdig ist, fürderhin Siegel und Zeichen seiner Schule zu tragen und die ehrbaren Hallen seiner *Academia* zu verlassen.«

Prüfungsregularien sind ebenso im Codex niedergelegt wie die Körperstelle, an der das Gildensiegel zu tragen sei. Letzteres wird trotzdem häufig ignoriert: »Appliziert wird das *Sigillum* in die Fläche der rechten Hand, auf dass ein jeder einen rechtschaffenen Magus oder eine Maga daran zu erkennen vermag.«

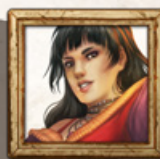
Das Werk wurde von Rohal dem Weisen initiiert und umfasst mittlerweile sieben Bände. Auch in der Magierschaft ist es nicht unumstritten und wird immer wieder als altbacken kritisiert, besonders die Kleidungs Vorschriften. Andere Magier dagegen kümmern sich nur um den Inhalt des Codexes, wenn er ihnen nützlich ist, böse Zungen behaupten, dass

es sich dabei vorwiegend um Mitglieder der Schwarzen Gilde handelt.

Tatsächlich ist der Codex, trotz seines Anspruchs aventurienweiter Wirksamkeit, nicht überall gültig. Im Mittel- und Horasreich kann sich ein reisender Magier meist darauf verlassen, in Nostria, Andergast und dem Bornland schon seltener. In Thorwal wird er eher ausgelacht, wenn er sich auf ein Buch bezieht, und in den Tulamidenlanden und Südaventurien ist Geld ohnehin oft wirksamer als geschriebenes Gesetz.

Doch selbst wenn der Codex gilt, heißt das nicht, dass eine Stadtwache seinen Inhalt kennt oder überhaupt schon davon gehört hat. Dazu kommen oft noch regionale Gesetze und Regeln, die die Rechtsprechung für Magier hin und wieder außerordentlich kompliziert gestalten.

»In den Tulamidenlanden und Südaventurien halten sich nur wenige Magier an so enge Vorschriften. Ich kleide mich auch lieber so, wie ich es für richtig halte.«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Du entsprichst nun mal nicht den üblichen Konventionen. Und das ist gut so. Wenn jeder in einer grauen Kutte herumlaufen würde, das wäre wirklich langweilig.«
—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Codex Albyricus

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Codex Albyricus	1 Stn	15 StruPu	300 bis 750 S pro Band	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Bosparano/Kusliker Zeichen				

Regeltechnik:

Bei einer gelungenen Probe auf *Rechtskunde (Gildenrecht)* steigen die FP um 1/2/3 (bis zu einem Maximum von 18), sofern dem Helden 1/3/7 brauchbare Bände des Codex Albyricus vorliegen.

Dietrich

»Wo immer ihr jemanden mit einem solchen Werkzeug antrefft, sprecht ihn an und fragt, was er damit beabsichtigt. In den meisten Fällen plant er Übles.«

—Cassia von Baltrea, Praiosgeweihte, 1034 BF

Der Dietrich ist das Standardwerkzeug, wenn gerade nicht der richtige Schlüssel zur Hand ist. Zumeist in den Gürteltaschen von Fassadenkletterern, Beutelschneidern und anderen Schurken daheim, öffnen diese gebogenen Metallstäbchen fast jede Tür. Sie lassen sich aus nahezu jedem festeren Metall herstellen und je nach Art des Schlosses eignen sich unterschiedliche Varianten. Aufgrund ihrer geringen Größe lassen sich Dietriche gut verstecken. Ob bei einer überraschenden Untersuchung durch Stadtgardisten, oder um den belastenden Beweis für einen Einbruch verschwinden zu lassen – Dietriche passen fast überall hinein. Allerdings, und das macht das Handwerk eines guten Einbrechers aus, reicht es nicht, mit dieser simplen Erfindung in einem Schlüsselloch herumzustochern, denn die Beschaffenheit manchen Schlosses ist recht komplex, und nicht jeder Dietrich eignet sich für jede zu öffnende Tür. Daher führen geübte Türöffner meist ein ganzes Set dieser Metallstäbe unterschiedlicher Dicke, Form und Größe mit sich. Es lohnt sich daher, vor dem geplanten Einbruch das betreffende Schloss genauer zu untersuchen, damit nicht ein zu großes Arsenal an Werkzeug herumgetragen werden muss. Zum Öffnen muss der Dietrich vorsichtig ins Schloss geführt oder gestoßen werden. Bei einem gewöhnlichen Bartschloss ersetzt der Dietrich die Rillen und Kerben eines Schlüssels, um die sogenannten Zähne im Schloss aufzuhebeln und es so zu öffnen. Hierzu muss bei einem komplizierteren Schloss auch mehr als ein Dietrich verwendet werden. Zum Anheben der Schlosszähne muss zudem der Dietrich oftmals im Schloss gedreht und weiter hineingesteckt werden. Vor einem zwergischen Kombinationsschloss kapituliert dennoch jeder Dietrich, denn diese speziellen Sicherheitsschlösser bieten dem Dietrich keinerlei Einlass. Vor allem Schmiede sind dazu in der Lage, nach allen Wünschen und Bedürfnissen Dietriche anzufertigen – und selbst zwielichtigen Personen werden

solche Maßanfertigungen angeboten, wenn sie den nötigen Preis für das Schweigen aufbringen können. Aber auch für den spontanen Einbruch hat der erfahrene Abenteurer eine Lösung gefunden: Die Spitze eines Dolches mag schon so manches alte Schloss knacken, und selbst Zofen, die beispielsweise ihre Herrin bespitzeln, bedienen sich eines einfachen Tricks, um den Dietrich zu ersetzen oder einen Einbruch zu verschleiern, indem sie die ein oder andere Haarnadel nicht bloß zum Schmuck tragen. Allerdings ist es deutlich zeitaufwendiger, mit einem improvisierten Dietrich zu arbeiten. Sollte es also schnell gehen müssen, wäre es ratsam, den richtigen Schlüssel oder ein Set mit Dietrichen zur Hand zu haben. Da viele Gläubige der Phexkirche in dem Verdacht stehen, nichts anderes als geschickte Gauner im Göttergewand zu sein, wird der Dietrich auch gerne als Phexens liebster Spielzeug bezeichnet.

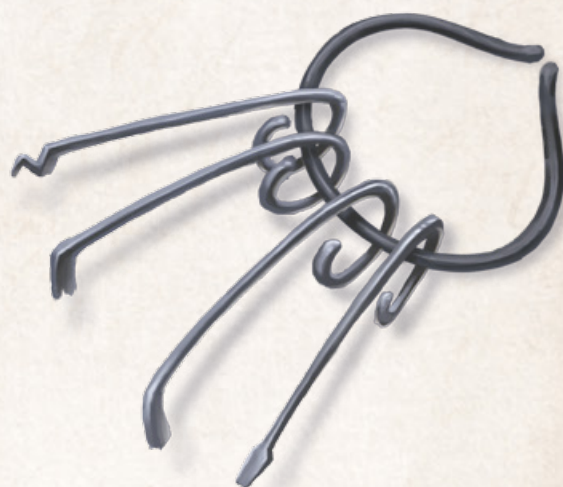
»Kann man Dietriche einfach so auf einem Markt kaufen?«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Nein, denn wer nach Dietrichen sucht, ist nun mal meistens ein Einbrecher.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Dietrich

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Dietrich	0,25 Stn	20 StruPu	5 S	einf
Dietrichset (6 unterschiedliche Dietriche)	1,5 Stn	20 StruPu	50 S	einf

Regeltechnik:

Dietrich – Fingerfertigkeit erhält bei *Schlösserknacken (Bartschlösser)* bei Verwendung eines Dietrichs einen Bonus von +1, wenn es darum geht, ein Bartschloss zu knacken.

Dietrichset – Fingerfertigkeit erhält bei *Schlösserknacken (Bartschlösser)* bei Verwendung eines Dietrichs einen Bonus von +1 in beiden FF-Teilproben, wenn es darum geht, ein Bartschloss zu knacken.

Zwei oder mehr Dietriche bringen keinen zusätzlichen Bonus (nur das Dietrichset).

Encyclopaedia Magica

»Die Magica Combattiva, vulgo Kampfmagie, ist von vergleichsweise einfacher Struktur, auch wenn Koryphäen auf diesem Gebiet repetitiv darauf hinweisen und demonstrieren, dass die tiefere Verästelung von exorbitanter Komplexität ist. Gegen lebende Wesen eingesetzt, steht sie konträr zur Magica Curativa. In dieser Funktion wird sie seit Jahrtausenden angewandt (Weiteres im entsprechenden Abschnitt).«

Diesen und ähnliche Texte findet der neugierige Leser in der Encyclopaedia Magica, dem Standardnachschatzwerk für Gildenmagier.

Die Encyclopaedia, wie das Werk in Magierkreisen meistens genannt wird, enthält ausführliche Texte über die Historie der Magie, ein Verzeichnis der Magierakademien, bekannter Orden, Forschungszirkel und magischer Koryphäen in Gegenwart und Vergangenheit, sowie einige theoretische Abhandlungen und Darstellungen neuer Forschungsergebnisse. Dazu kommt ein Kompendium der bekannten Zauberformeln, ohne dass sich ein einziger Spruch daraus lernen ließe.

Viele Magier nennen mindestens eine Sammlung mit Auszügen, die für die eigenen Interessen besonders nützlich sind, ihr Eigen. Besonders reisende Zauberer wollen sich ungern mit sieben schweren, zweihundertseitigen Folianten belasten.

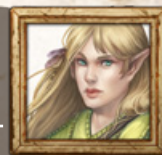
Doch in keiner Magierakademie darf die Encyclopaedia fehlen, wenn auch nicht jede Lehrereinrichtung die aktuellste Auflage besitzt. Das Werk wird immer wieder überarbeitet und neu aufgelegt, unbestätigten Gerüchten zufolge sogar seit 2.000 Jahren, die ältesten erhaltenen Exemplare sind etwa 800 Jahre alt. Die aktuelle Version stammt von der Akademie in Punin.

Auflagen der Encyclopaedia Magica

Die Buchreihe hatte verschiedene, teilweise sehr berühmte Ausgaben, von denen wir hier die wichtigsten vorstellen:

»Soll ich das auch lesen, Hilbert?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Besser nicht. Du willst lieber nicht wissen, was Gildenmagier über Elfen denken.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Dann werde ich noch ein wenig im Mondlicht meditieren.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



1. Auflage

Geschrieben um 850 v.BF von Basilius dem Großen, einem der bekanntesten Erzmagier überhaupt, wurde diese Fassung schnell zu einem der Nachschlagewerke der Magie.

Format und Verbreitung: 7 Bände ungewöhnlicher Größe, nur noch 3 erhalten

2. Auflage (Fran-Horas-Edition)

Die Akademie von Bosparan erstellte 609 v.BF zusammen mit Kaiser Fran-Horas die zweite Auflage.

Format und Verbreitung: 6 Bände, einzelne erhalten, jedoch keine vollständigen Jahrgänge

3. Auflage (Bosparaner Ausgabe)

Um 395 v.BF entstand eine weitere Auflage. Diese Auflage hat wenig Bedeutung, ist aber eine gute Informationsquelle zur Zauberei in den Dunklen Zeiten.

Format und Verbreitung: 6 Folio-Bände, erstmals alphabetisch sortiert, nur einzelne Exemplare

4. Auflage (Usim-Schrift)

Eine weitere Auflage aus den Dunklen Zeiten (um 200 v.BF); beschäftigt sich vor allem mit Schlachtfeldmagie.

Format und Verbreitung: 6 Folio-Bände von größerem Umfang, eine Handvoll kompletter Editionen erhalten



5. Auflage (Hela-Horas-Edition) (3 v.BF)

Eine Auflage, die im Auftrag von Hela-Horas verfasst und von ihrem persönlichen Lehrmeister geschrieben wurde (entstanden 3 v.BF). Sie enthält zum ersten Mal auch Informationen zur Magie des Diamantenen Sultanats.
Format und Verbreitung: 6 Folio-Bände, ab hier traditioneller Umfang von 200 Seiten je Band, einige komplette Sätze erhalten

6. Auflage (Hesinde-Fassung)

Eine Auflage von 211 BF, verfasst u.a. von Erzmagier Durthan von Erkenstein.
Format und Verbreitung: ähnlich der vorhergehenden Edition, aventurienweit knapp zwei Dutzend Ausgaben erhalten

7. Auflage (Rohals-Fassung)

Eine der bekanntesten Auflagen, die während der Herrschaft von Rohal dem Weisen entstanden ist. Erschienen 483 BF.
Format und Verbreitung: 7 Folios, hinzu kommt das Verzeichnis der Zauberformeln, das als Codex Cantionis ausgegliedert wurde, ca. 100 vollständige Exemplare erhalten

8. Auflage (Argelion-Edition; abweichend auch I. Kusliker Ausgabe, 604 BF)

Diese Ausgabe von 604 BF wurde nach den Magierkriegen von der Halle der Metamorphosen zu Kuslik verfasst.
Format und Verbreitung: Rückkehr zum Format von 6 Folianten zuzüglich Register, jedoch deutlich schmalere Bände (je ca. 120 Seiten), gut 200 Exemplare erhalten

9. Auflage (Kusliker Ausgabe)

Die bislang letzte Kusliker Auflage von 812 BF.
Format und Verbreitung: wie zuvor 7 Folianten (6 + Register), allerdings vom alten Umfang (200 Seiten), 300-400 Exemplare im Umlauf

10. Auflage (Puniner Ausgabe)

Die aktuelle Neuauflage der Encyclopaedia Magica aus dem Jahre 1001 BF.
Format und Verbreitung: Format wie zuvor, durch den Druck jedoch deutlich umfangreicher, Druckauflage von 1000 Exemplaren, ca. 50 handschriftliche Kopien

»Zwar ist die Buchreihe ein bosparanisches Werk, aber auch in den Ländern der Tulamiden erfreut sie sich einer großen Beliebtheit. Es ist bei vielen Gildenmagiern üblich, dass sie am Ende ihrer Ausbildung den ersten Band abschreiben und mitnehmen dürfen. Sozusagen ein Geschenk ihrer Schule oder ihres Lehrmeisters.«

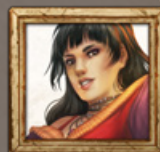
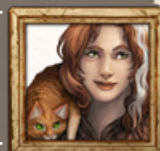
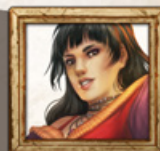
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Was bin ich froh, dass wir Hexen keine Bücher brauchen.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Auch ein Magier braucht keine Bücher, aber sie sind zum einen Nachschlagewerk für all das angesammelte Wissen, und zum anderen enthalten einige von ihnen Zauberthesen, mit denen man neue Zauber erlernen kann – ganz ohne Lehrmeister.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Encyclopaedia Magica

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Encyclopaedia Magica	2 Stn	20 StruPu	800 S pro Band	komp (2 AP)
Anmerkung	Benutzte Sprache/Schrift: verschieden, je nach Ausgabe, oft Bosparano und Garethi/Kusliker Zeichen			

Regeltechnik:

Bei einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* steigen die FP um 1/2/3 (bis zu einem Maximum von 18), sofern dem Helden 1/3/7 brauchbare Bände der Encyclopaedia Magica vorliegen.

Fackel

»Gorng hat gesehen, wie Frau ohne Haare Feuer macht. Wir müssen Frau fangen, damit sie für uns Feueräste macht.«

—Gorng, Affenmensch, neuzeitlich

Fackeln sind eine in ganz Aventurien beliebte und bekannte Möglichkeit der Beleuchtung. Sie lassen sich gut transportieren, brennen relativ lange, auch bei Regenwetter, und spenden viel Licht. Auch dass sie meistens recht stark rußen, kann diese Vorteile nicht aufwiegen und etwas an ihrer großen Beliebtheit bei Entdeckern mindern.

Ihr Hang zum Funkenflug macht sie unter strohgedeckten, niedrigen Dächern gefährlich, doch in steinernen Pyramiden, dunklen Tunneln und finsternen Kerkern sind sie das beste und oft auch charakteristischste Leuchtmittel. Häufig gibt es in Steingebäuden an der Wand befestigte Halter, um eine Fackel aufzunehmen. Auch im Freien werden sie gern verwendet, so gibt es im Horasreich und in den Tulamidenlanden verzierte Fackelhalter für die Illuminierung rauschender Gartenfeste.

Fackeln bestehen aus einem Stück Holz, das an der Spitze mit einem Stofffetzen oder Seil umwickelt und anschließend in Öl oder Pech getaucht wurde. Fackeln gibt es auf den meisten Märkten zu kaufen, sie lassen sich aber in der Not auch mit einem Stück des eigenen Gewands oder einer Handvoll Stroh und etwas Lampenöl improvisieren.



Feldflasche

»Wenn du vorhast, mehr als fünf Meilen zu wandern, nimm eine Feldflasche mit Dünnbier mit.«

—aus dem hügelzwerghischen Ratgeber *Kein Tag ohne Bier*, 950 BF

Diese meist aus gehärtetem Leder bestehenden Trinkgefäße eignen sich wunderbar, um unterwegs keinen Durst leiden zu müssen. Durch einen Stopfen aus Kork (oder gelegentlich auch Bienenwachs) verschließt man die entweder bauchige oder schlauchförmige Feldflasche und hat so seinen Lieblingstrunk immer griffbereit, egal ob direkt am Körper getragen oder im Rucksack verstaut. Oft gesehen sind Lederschlaufen, die sich durch Riemen und Schlitzte am Gürtel befestigen lassen. In diese Schlaufen kann die Feldflasche eingehängt oder festgezurret werden, damit sie beim schnellen Gang oder Ritt nicht herunterfällt. Auch ist man so flexibler dabei, sie aus der Hand zu legen, sollte man etwa eine Waffe ziehen müssen. Die Wirtsleute aventurischer Kneipen und Tavernen sind daran gewöhnt, dass Abenteurer vor Antritt einer langen Reise ihre Feldflasche auffüllen lassen wollen. Sofern man sich nicht scheut, Wasser aus dem Brunnen zu verwenden oder aus dem Trog mit Regenwasser zu schöpfen, ist dies meist sogar kostenlos möglich.

Im Gegensatz zum Wasserschlauch hat die Feldflasche eine feste Form und lässt sich weder ausdehnen noch falten. Ihr Gebrauch ist für den Transport einer kleinen Menge Flüssigkeit bestimmt, die man schnell zur Hand haben möchte, wogegen der Wasserschlauch mehrere Maß umfasst.



Fackel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Fackel	0,5 Stn	20 StruPu	0,5 S	prim

Regeltechnik:

Die Brenndauer der Fackel beträgt 1,5 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Fackelschein pro 2 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

Eine Fackel lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).

Feldflasche

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Feldflasche	0,25 Stn	12 StruPu	6 S	prim

Regeltechnik:

Eine Feldflasche kann 1 Liter Flüssigkeit aufnehmen. Um eine Feldflasche zu entkorken und daraus zu trinken, ist eine 1 Aktion notwendig.

Fernrohr

»Ein Fernrohr birgt ungeahnte Möglichkeiten. Man kann weit entfernte Feinde früh erkennen, den Himmel beobachten oder in die Schlafzimmer fremder Leute schauen. Bei letzterer Option sollte man sich allerdings nicht erwischen lassen. Manche Menschen besitzen nämlich ein Schamgefühl und mögen keine wissenschaftlichen Beobachtungen.«

—Khelbara ay Baburia, Magierin, neuzeitlich

Auch in Aventurien nutzen Seefahrer, Piraten, Astrologen, Kundschafter und Entdecker Fernrohre. In einigen Regionen sind diese Geräte nahezu unbekannt, in anderen deutlich häufiger. Aber immer sind sie teuer in der Anschaffung und für die allermeisten kein alltäglicher Gegenstand.

Am weitesten verbreitet ist ein handliches Fernrohr von etwa einem Drittel Schritt Länge, mit dem sich entfernte Objekte besser erkennen lassen. Das Rohr ist aus Metall oder Holz, ganz schlicht oder mit nautischen oder astrologischen Symbolen verziert. Auch das Wappen des Besitzers ist sehr beliebt. Es gibt eine starre Ausfertigung und eine leicht teurere zum Zusammenschieben. Sternkundler bevorzugen, außer auf der Reise, ein größeres Fernrohr mit stärkerer Vergrößerung, die größten Exemplare sind die gewaltigen Teleskope der Sternwarten. Entsprechende Fernrohre für Observatorien sind immer Spezialanfertigungen, gibt es doch kaum mehr als eine Handvoll entsprechend ausgerüstete Sternwarten in Aventurien. Gleiches gilt auch für die ebenfalls seltenen kleinen Fernrohre, die vor allem bei Spionen, Dieben und anderen Phexensjüngern verbreitet sind und sich in einer Gürteltasche verstecken lassen.

Da das korrekte Montieren und vor allem Schleifen der Linsen aufwändig ist und besonderes Fachwissen erfordert, sind Fernrohre nur in großen Städten erhältlich. Besonders in Seefahrerfamilien werden sie oft weitervererbt und es gilt als große Ehre, ein solches Exemplar als Geschenk zu bekommen.

»Zwar sehen horasische und tulamidische Fernrohre bisweilen ganz anders aus, aber sie erfüllen beide ihren Zweck. Und so ein Fernrohr ist in manchen Situationen ausgesprochen nützlich, vor allem, wenn man ein feindliches Lager aus der Ferne auskundschaften will.«

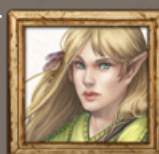
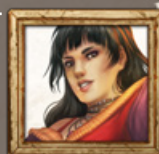
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Fernrohre sollte man zudem nicht mit den großen Rohren der Sternwarten verwechseln. Diese sind deutlich größer und breiter. Zudem kann man sie nicht in den Händen halten, sondern sie werden in einer Konstruktion verankert, die man bewegen kann.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Wir Elfen benutzen keine Fernrohre. Unser Blick ist so scharf wie der des Adlers, wenn wir wollen. Wir sehen die Sterne jede Nacht und träumen von ihnen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Fernrohr

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Fernrohr	1,25 Stn	25 StruPu	150 S	komp (2 AP)
Fernrohr, zusammenschiebbar	1 Stn	18 StruPu	400 S	komp (4 AP)
Fernrohr, kleines	0,5 Stn	10 StruPu	75 S	komp (3 AP)
Fernrohr, großes	5 Stn	35 StruPu	1.500 S	komp (5 AP)

Regeltechnik:

Helden erhalten bei Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen)*, die sich auf die Sicht beziehen, Erschwernisse bei großen Distanzen: 100 bis 500 Schritt –1, 501 bis 1.000 Schritt –2, 1.001 bis 2.000 Schritt –3, 2.001 bis 3.000 Schritt –3 usw.

Fernrohre können diese Erschwernisse senken. Das kleine und das zusammenschiebbare Fernrohr senken die Erschwernisse um 1, das normale Fernrohr senkt die Erschwernisse um 2 und das große Fernrohr sogar um 3 (jeweils bis zu einem Minimum von +/–0).

Fesselseil

»Neben Schurken und Abenteurern ist es wohl meine Kirche, die den größten Bedarf an Fesselseilen hat. Den Grund dafür erzähle ich dir, wenn du ein wenig älter bist, Alrik.«

—Shanya ash Shaya, Rahjageweichte, 1035 BF

Unter einem Fesselseil wird üblicherweise ein dünner, fester Strick von etwa einem Schritt Länge verstanden. Dieser ist aus Pflanzenfasern, wie zum Beispiel Hanf, oder verdrehtem Leder hergestellt, maximal so dick wie ein kleiner Finger, aber außerordentlich reißfest.

Ein solches Seil ist gut geeignet, um jemanden zu fesseln, viele Gardisten und auch Schergen von brutalen Unterweltgrößen tragen extra zu diesem Zweck ein oder zwei entsprechende Exemplare mit sich.

Seine effektive Anwendung zur Fesselung erfordert jedoch vor allem gute Knoten und die richtige Technik. In einer besonders grausamen Variante werden Fesselseile aus Leder vor der Verwendung angefeuchtet. Da sich Leder beim Trocken zusammenzieht, werden derartige Fesseln mit der Zeit immer enger. Dieser Effekt ist mit Seilen aus anderem Material jedoch nicht möglich.

Aufgrund der Vielzahl der Verwendungsmöglichkeiten und der weit verbreiteten Materialien gibt es Fesselseile fast überall zu kaufen.



»Nicht schlecht, wenn man ein solches Seil dabei hat, um einen Gegner ruhigzustellen. Man braucht dann aber noch ein wenig Stoff für den Knebel.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Feuerstein und Stahl

»In den alten Tagen schenkte uns Angrosch die zwei wichtigsten Dinge, die es gibt. Feuer und Stahl. Das eine kann es nicht ohne das andere geben.«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, neuzeitlich

Früher oder später wird ein Held auf Reisen, sollte er gezwungen sein, in der Wildnis zu nächtigen, ein Feuer machen wollen. Sei es, um nach Traviass Gunst an einem warmen Lagerfeuer zu sitzen, zu rasten und zu speisen, oder um nach Ingerimms feuriger Weisung ein Schmiedefeuer zu entfachen, denn selbst dem erfahrensten Streiter Aventuriens bricht schon mal die Klinge. Ein Feuer hält zudem Wildtiere ab. Um dies zu bewerkstelligen, benutzen Aventurier meist Feuerstein und Stahl. Der Feuerstein, ein aschgraues Gestein, findet sich in vielen Gebirgen und kommt häufig vor. Auf jedem guten Markt und in jeder Schmiede wird man fündig werden. Schlägt man diese Steine im geeigneten Winkel gegen ein Stück Stahl oder schleift sie schnell daran, so vermögen sie Funken zu werfen, die sich gut zur Bildung einer Glut auf trockenen Ästen, Blättern oder Zunder eignen. Der Glaube hält sich stark unter Zwölfgöttergläubigen, dass Ingerimm den Feuersteinen die Macht verlieh, aus kleinen Funken herrlich brennende Flammen erstehen zu lassen. In einer Gruppe aus Abenteurern herrscht selten ein Mangel an Stahl, denn schlecht vorbereitet wären die Helden, führten sie keine Waffe aus gehärtetem Stahl mit sich. Speziell zum Zwecke des Feuermachens werden Stahlstücke in jeder Schmiede angeboten. Unter einiger Anstrengung gelingt es auch durch das Aneinanderschlagen zweier solcher Stahlstücke, einen Funken zu erzeugen.

Fesselseil

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Fesselseil, Hanf, pro Schritt	0,25 Stn	5 StruPu	0,3 S	prim
Fesselseil, Leder, pro Schritt	0,25 Stn	5 StruPu	0,4 S	einf

Regeltechnik:

Fesselseil, Hanf – Bei einer gelungenen Probe auf Fesseln (Fesselungen) steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18).

Fesselseil, Leder – Bei einer gelungenen Probe auf Fesseln (Fesselungen) steigen die FP um 2 (bis zu einem Maximum von 18) und das Seil fñgt bei Befeuchtung dem Opfer nach der Fesselung einmalig 1W3 SP zu.

Feuerstein und Stahl

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Feuerstein und Stahl	0,25 Stn	4 und 12 StruPu	3 S	prim

Regeltechnik:

Proben auf Wildnisleben (Feuermachen) werden durch Feuerstein und Stahl um 2 erleichtert.

Geldbeutel & Geldkatze

»Den Diebe schreckt es, wenn der Bürger trägt ein Beutelchen für den Dukat oder eine Katze über den Gürhtel«

—alte Aufzeichnung, gefunden im Phextempel von Gareth

Dass sich auf erfolgreicher Abenteuerreise viel Reichtum verdienen lässt, ist für niemanden mehr ein Geheimnis. Dieses Geld, sollte man es nicht bei einer Bank einlagern, dann aber gut zu transportieren, ist eine andere Angelegenheit. Auf ganz Aventurien haben die Bewohner die verschiedensten Methoden entwickelt, um ihr Hab und Gut möglichst sicher mit sich herumzuführen. So gibt es den einfachen *Geldbeutel*, der aus einem schlichten rundgeschnittenen Stück Leder und einem Band hergestellt wird. Entlang des Kreisrandes werden in gleichmäßigen Abständen Löcher gestochen, durch die das Kordel- oder Lederband geflochten wird. Ganz leicht lässt der Beutel sich nun zusammenziehen und mit den Enden des Bandes an einem Gürtel tragen. Je nach Größe hat er Platz für mehr oder weniger Geldstücke jeder Art. Hier liegt nun allerdings auch der größte Nachteil des sonst sehr praktischen Geldbeutels, denn er bietet keine Möglichkeit, verschiedene Geldstücke voneinander getrennt zu halten, anders als seine große Schwester: Die Geldkatze. Der Geldbeutel eignet sich auch wunderbar zum Transport von Ringen und Edelsteinen, doch es sollte bedacht werden, dass Beutelschneider meist den gesamten Beutel rauben, oder ein Loch hineinritzen, um an dessen Inhalt zu kommen.

Anders als der Geldbeutel verfügt die *Geldkatze* über einen praktischen Kniff, der es ermöglicht, verschiedene Münzen voneinander getrennt aufzubewahren. Sie besteht aus zwei zungenförmigen Leder- oder Stoffstücken, die übereinandergelegt an den Rändern miteinander vernäht sind. Die Enden müssen dabei bäuchiger ausfallen als der Zwischenraum. So entstehen zwei beutelförmige Hohlräume, in denen das Geld und kleinere Habseligkeiten durch einen Längsschnitt im Zwischenstück verstaut werden können. Mit zwei Ringen aus Kupfer lassen sich die Beutelenden verschließen.

Der Name der Geldkatze kommt ursprünglich daher, dass man, entweder aus Ledermangel, oder da man es für edler hielt, Katzenfell und -leder genutzt hat, um sie

herzustellen. Der Ausruf „Rubbel die Katz“ wurde ebenfalls durch die Geldkatze geprägt: War man beim Kauf unentschlossen, bekam man vom Händler gern einmal den Rat, die Katz' zu rubbeln, also über die Beutel der Geldkatze zu streichen und somit zu ertasten, ob man denn genug Geld bei sich führte.

»Ein Geldbeutel ist für einen erfahrenen Taschendieb kein Hindernis.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

»Ich mag Geldkatzen lieber.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Das habe ich mir schon gedacht.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Geldbeutel & Geldkatze

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Geldbeutel	0,05 Stn	2 StruPu	1 S	prim
Geldkatze	0,1 Stn	3 StruPu	2 S	prim

Regeltechnik:

Geldbeutel – Fingerfertigkeit erhält bei *Taschendiebstahl* (*Person bestehlen*) einen Malus von 1, wenn das Opfer des Diebstahls einen Geldbeutel verwendet, um sein Geld zu sichern.

Geldkatze – Fingerfertigkeit und Gewandtheit erhalten bei *Taschendiebstahl* (*Person bestehlen*) einen Malus von 1, wenn das Opfer des Diebstahls eine Geldkatze verwendet, um sein Geld zu sichern.

Ein/e Geldbeutel/Geldkatze verfügt über ein Volumen für 50/20 Münzen.

Götterfigürchen

»Manchmal sind sich Novadis und Zwölfgöttergläubige ähnlicher, als man denkt. Ihr habt immer eine Figur eures liebsten Gottes dabei. Wir Rechtgläubigen auch.«

—Rashim ben Shafir, novadischer Krieger, neuzeitlich



Götterfigürchen lassen sich im Haushalt vieler frommer Aventurier finden und dürfen auch im Gepäck der meisten reisenden Geweihten nicht fehlen. Diese Darstellungen dienen dazu, stets ein Bild des Gottes mit sich führen zu können, um davor zu beten oder sich des göttlichen Schutzes zu versichern. Besonders missionierende Geweihte schätzen die Figürchen, um ihre Gottheit Ungläubigen anschaulich nahebringen zu können. Es gibt die etwa handgroßen Götterfigürchen für jeden Geldbeutel und in jeder Abstufung der Kunstfertigkeit, von exquisitem, detailreichem Handwerk bis zu groben Schnitzereien, die sich nur mit viel gutem Willen als Praios, Hesinde oder Ingerimm identifizieren lassen. Ebenso groß ist die Bandbreite der verwendeten Materialien. Holz, Stein und Metalle sind üblich, im Norden gibt es die Figürchen auch aus Elfenbein, Bienenwachs oder in Einzelfällen aus Eis, während im Lieblichen Feld besonders kostspielige Exemplare aus farbig bemaltem Porzellan und in den Tulamidenlanden aus Alabaster gefertigt werden.



»Was schätzt ihr, welche Figürchen am verbreitetsten sind?«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Phex? Tsa? Rondra?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Heute gibt es keinen Eintopf für dich, Carolan!«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter

Götterfigürchen

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Götterfigürchen	0,2 Stn	3 StruPu	3 S	prim

Regeltechnik:

Wer ein Götterfigürchen (oder ein vergleichbares Amulett, etc.) seiner angebeteten Gottheit mit sich führt und es täglich beim Gebet aufstellt, der kann einmal während eines Abenteuers den Zustand Furcht für 2 KR ignorieren. Danach muss der Held der Gottheit des Figürchens eine größere Spende zukommen lassen (etwa 10 Dukaten), damit das Götterfigürchen erneut diese Wirkung entfalten kann.

Gürteltasche

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Gürteltasche	0,25 Stn	3 StruPu	4 S	prim

Regeltechnik:

Wer einen Gegenstand aus einer Gürteltasche ziehen möchte, benötigt dafür lediglich 1 Aktion.

Gürteltasche

»Du wirst auf deiner Reise viele Dinge finden, die du mitnehmen willst. Also trage immer ausreichend Gürteltaschen bei dir. Vorausgesetzt, du trägst einen Gürtel.«

—aus Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten, Ausgabe des Magisters Dagabor, 1035 BF

Ähnlich wie die aufwendigeren Geldkatzen sind diese Taschen mit mehreren Fächern ausgestattet, um leicht viele verschiedene Kleinode zu verstauen, jedoch weniger kastenförmig und deutlich schmaler. Gürteltaschen sind mit Schlitz an ihrer Rückwand versehen, durch die der Gürtel gezogen wird, damit die Tasche nahe am Körper getragen werden kann. Sie werden entweder lose zusammengezurrt oder aufwendig mit Riemen und Metallverschlüssen gesichert, um auch bei schnellem Gang nicht aufzuspringen. So hat ein Held all seine Wertgegenstände und kleineren Werkzeuge immer in Griffweite und ist für jede Eventualität bestens gerüstet. Meist sind dies Phiolen und Fläschchen, Heilkräuter oder andere Alchimika. Aber auch Hammer, Nägel oder kleinere Waffen können in der Tasche Platz finden. Zum Schutz vor Beutelschneidern lässt sich problemlos ein langes Oberhemd so über dem Gürtel tragen, dass die Tasche darunter kaum auffällt oder zumindest schwerer erreichbar ist.



Gwen Petryl-Stein

»Herausgerissen aus der Feste Alveran, fiel ein Stück zu Boden und der Himmel wurde durch den Aufprall dunkel.«

—aus einer neueren Ausgabe des Breviers der zwölfgöttlichen Unterweisung, 1038 BF

Da nicht jede Situation in Dunkelheit nach einem Feuer schreit und es gar auch Helden gibt, denen offene Flammen und Fackeln nicht geheuer sind, findet auch schon mal ein Gwen Petryl-Stein seinen Weg in die Rucksäcke der Abenteurer. Als die Zitadelle von Alveran während der Gigantenkriege zerstört wurde, sollen Bruchstücke davon auf Dere gefallen sein. Dort verschluckten vor allem Efferds wütende Wogen das seltene Gestein. Durch seine Gunst werden oftmals kleinere sowie größere Steinstücke an Küsten angeschwemmt. Strandgutsammlern fallen diese Steine schon von Weitem durch ihr starkes grün-blaues Leuchten auf. In seltenen Fällen sollen auch schon gelblich-orange leuchtende Steine gefunden worden sein. Die Gerüchte halten sich außerdem, dass auch hellrot leuchtende Steine gesichtet wurden. Der Leuchtradius ist dabei abhängig von der Größe des Steins, halb-faustgroße Steine, die am häufigsten gefunden werden, erhellen bis zu einige Schritt weit dunkle Höhlen, ähnlich dem Schein einer Fackel.

Es heißt, der Gwen Petryl sei Efferd heilig. Auch als Efferdfeuer bezeichnet, findet sein Leuchten vor allem in der Kirche des Meervaters Verwendung. Ob als Leuchtfeuer in Küsten- oder Leuchttürmen, als Raumbelichtung oder als Fackelersatz, etwa indem man den Gwen Petryl-Stein in ein Fischernetz hüllt und vor sich her trägt – das seltene Gestein wird dort oft genutzt, nicht zuletzt, weil offenes Feuer im Efferdtempel streng verboten ist. Nur Wärme vermag dieser wundersame Stein nicht zu spenden. Obwohl sich der Verdacht hält, das starke Leuchten wäre magischer Natur, kommen Vertreter aller Zwölfgötter zu dem Schluss, dass es einen karmalen Ursprung für die Eigenschaften des Gwen Petryl geben muss. Gwen Petryl-Steine sind nebst anderen Gaben beliebte Opfer an den Gott der Meere. Die Efferdkirche verlangt zudem die Abgabe jedes Leuchtsteins,

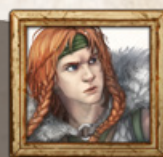
der mindestens die Größe einer Faust erreicht. Abgesehen von Küstengebieten können Gwen Petryl-Steine auch in größeren Gebirgsketten gefunden werden, und vor allem in den Salamandersteinen, einem Gebirgszug Nordaventuriens, sollen mehrere dieser Steine aufgetaucht sein. Gut informierte Abenteurer reisen gern auch nach Havena, da man dort viele Steine auf dem Markt findet, und das zu ausgesprochen günstigen Preisen. Ob das Monopol der Efferdkirche in Anbetracht der Tatsache, dass das Gestein nicht nur vom Meer angespült wird, sondern auch noch andernorts auftaucht, gerechtfertigt ist, bleibt strittig. Es ist unklar, ob andere Götter ein ähnliches Interesse an dem Leuchtstein haben, doch Priester der Charyb'Yzz behaupten, der Gwen Petryl-Stein wäre einzig ihrer Gottheit heilig, und gerade bei den rötlicheren Steinen drängt sich der Verdacht auf, dass Praios einen Anspruch darauf hätte.

»Was erzeugt dieses Licht? Magie? Eine Kerze im Inneren?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

»Der Glaube. Das Licht ist der Glaube der Menschen an das Gute und an die Götter«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Gwen Petryl-Stein

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Gwen Petryl, kopfgroß	7,5 Stn	120 StruPu	10.000 S	keine
Gwen Petryl, faustgroß	0,75 Stn	80 StruPu	1.000 S	keine
Gwen Petryl, fingerkuppengroß	0,075 Stn	40 StruPu	100 S	keine

Regeltechnik:

Die Brenndauer des Steins ist unbegrenzt. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein des kopfgroßen/faustgroßen/fingerkuppengroßen Steins pro 3/2/1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

Herbarium Kuslikum

»Von der Disdychonda: Es bleibt unbestimmt, welcher Unsterbliche eine solche Pflanze ersonnen haben mag, aber die Disdychonda der Regenwälder ist das wohl abschreckendste Beispiel für eine Pflanze, die sich vom Fleisch ernährt. Sie trägt eine violette Blüte in zahlreichen Kränzen, die auf einem etwa vier Spann messenden Stamm thront. Gefährlich sind aber die vier riesigen Blätter, die aus dem grünbraunen Stamm in Bodennähe entspringen und deren dunkelgrüner Farbton sie leicht mit ihrer Umgebung verschmelzen lässt. Berührt ein Wesen jene, so rollen sie sich zusammen, um das Opfer festzuhalten, und die Nesseln auf der Oberfläche sondern ihr heimtückisches Gift ab.«

Das Herbarium Kuslikum ist eine umfangreiche Abhandlung über die aventurische Flora in neun Bänden von je 200 Seiten, die der Kusliker Hesindetempel 1005 BF herausgegeben hat. Die Bände sind erstaunlich unterhaltsam zu lesen, enthalten viele Quellenhinweise und jede Menge Skizzen und Zeichnungen. Die Lektüre ist ein Muss für jeden, der sich in Buchform mit der Pflanzenkunde beschäftigen will. Insgesamt kursieren etwa 700 Kopien unterschiedlicher Qualität. Die Manuskriptsammlung wird in den Hallen der Weisheit zu Kuslik verwahrt und von den Geweihten immer weiter ergänzt.



»Ein Meisterwerk! Jede der beschriebenen Pflanzen wurde mit einem eigenen Bild bedacht. In einigen Ausgaben gibt es sogar eingesammelte Pflanzen, die plattgedrückt und so wunderbar konserviert wurden. Damit kann selbst ein Laie viele Pflanzen ohne Schwierigkeit bestimmen.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Ich habe das Herbarium auch schon mal in den Händen gehalten. Bei meiner Ausgabe war eine Künstlerin am Werk, die die Pflanzen abgezeichnet hatte. Aber so lebensecht. Man hatte beinahe den Eindruck, die Pflanzen riechen zu können.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

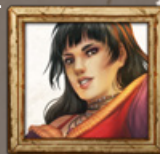
»Pflanzen sind gut und wichtig. Vor allem Pilze. Aber lasst bloß das Wirselkraut weg. Kein Angroschim kann dieses stinkende Elfenkraut leiden.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Lieber Arbosch. Ich will mich da zwar nicht einmischen, aber die Wissenschaft der Botanik hat festgestellt, dass Pilze keine Pflanzen sind.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Wächst aber genauso wie eine Kraut.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Wirselkraut gehört keinem Elfen, also kann es auch keine Elfenpflanze sein. Und warum mögt ihr Zwerge das Kraut nicht? Es ist gut für uns alle und hat heilsame Wirkung.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Wir mögen den Geruch nicht. Wirselkraut ist einfach widerlich.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Herbarium Kuslikum

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Herbarium Kuslikum	1 Stn	15 StruPu	250 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen				

Regeltechnik:

Bei einer gelungenen Probe auf Pflanzenkunde (Heilpflanzen, Giftpflanzen und Nutzpflanzen) erhält der Held einen Bonus von +1 FP, wenn es darum geht, eine Pflanze zu bestimmen.

Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten

Während seiner Ausbildung lernt ein jeder Jungmagus so manchen Trick fürs Leben, allerdings stumpft der Umgang gegenüber der Welt außerhalb der Akademie oder des Magierturms seines Lehrmeisters stark ab. Damit sich ein Magier nach einem Abschluss nicht verrennt, führt er bei seinem ersten Gang in die Außenwelt gerne diese Fibel bei sich.

Der Hilffreyche Leytfaden des wandernden Adepten, um 715 BF in Khunchom zusammengestellt, listet zwar keine Zauberformeln auf, schließlich sollte der Magus sich diese während seiner Lehrzeit bereits angeeignet haben, dafür aber eine Vielzahl an Anleitungen zur korrekten Intonation und Atmung während der Vorbereitung auf einen Zauberspruch. Auch weist das Buch den Schüler daraufhin, welchen Zauber er in welcher Situation am ehesten gebrauchen soll, sollte dieser sich einmal nicht mehr sicher sein.

»Es sei dem Zauberkundigen geraten, sein Ziel zu kennen. Fatal sind die Folgen, wird gewissenlos mit dem Geschenk der astralen Macht umgegangen. Verschwenderisch soll kein Wort gesprochen sein, und jede Formel mit Bedacht gewählt!«

Aber auch abseits der Zaubertechnik bietet der Leytfaden so einiges, um dem wandernden Adepten eine Hilfe an die Hand zu geben. Er enthält ganze Traktate über Landesgesetze und Etikette und lehrt das richtige Verhalten in Sachen Handel, Markt und wie man bekommt, was man will, auch ohne sein Gegenüber verzaubern zu müssen.

»Sprich mit Geschick und wähle deine Worte klug. Es gibt vielerlei Wege, zu bekommen, was du willst. Wende keinen Zauber an, wenn ein Stück Gold den selbigen Dienst erfüllt. Du sollst stets wissen, was du begehrt und weise entscheiden, wann deine Magie zum Einsatz kommen sollte. Bedenke immer, dass dich ehrliche Taten auch zum Ziel führen, und beachte, dass vielerorts das Gesetz den Gebrauch von Zauberei verbietet!«

Langweilig wird die Lektüre dieses Handbuchs auf gar keinen Fall, denn sie hält auch einfache sowie amüsante Wanderlieder bereit, um allein viel Kurzweil auf Reisen zu haben oder eine ganze Gruppe zu belustigen.

»Über Wiesen, durch Täler,
ob Ast oder Stein,
ein Khunchomer Magus,
das will ich sein!

Über Hügel, durch Wälder,
nie still steht mein Bein,
ein Magus aus Khunchom,
ja das will ich sein! «

—Ausschnitt aus *Ich, ein Khunchomer Magus. Wanderlied für Zauberkundige* in 111 Strophen. Entnommen aus einer Ausgabe *Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten*, Khunchom, 715 BF

Mittlerweile bringt jede Magierakademie ihren eigenen Leytfaden heraus, angepasst an die Bedürfnisse und die Schulung der jeweiligen Akademie. In der Essenz ähneln sich aber trotzdem die meisten Ausgaben bis auf ein oder zwei Texte.

Sollte man selbst keine Ausbildung zum Magus genossen haben, kann man bei einigen Büchersammlern, Antiquariaten oder Magiern, die sich von ihrem Leytfaden trennen wollen, ein Geschäft versuchen. Ältere Fabeln können einen Wert von 50 bis 60 Dukaten erzielen, wogegen neuere Auflagen schon für 10 bis 15 Dukaten erhältlich sind. Darüber hinaus halten die Bibliotheken aller Magierakademien einige Exemplare zur Ansicht bereit.

»Ihr Magier braucht für alles immer einen Leitfaden.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer
Meisterschmied



Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten	2 Stn	20 StruPu	150 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: Garethi/Kusliker Zeichen				

Regeltechnik:

Bei folgenden Talenten wird mit 1W6 gewürfelt, wenn der Leytfaden zur Hilfe genommen wird: *Etikette*, *Handel*, *Rechtskunde*, *Singen*. Bei einer gewürfelten 6 bekommt der Held folgenden Vorteil: Eine beliebige Eigenschaft erhält bei einer einzigen Teilprobe des Talents einen Bonus von +1.

Kartographiewerkzeug

»Bei meiner Reise zu den fernen Küsten Uthurias hatten wir auch einen Kartographen dabei. Er war kein Krieger, aber seine Pläne waren nützlich, um sich nicht zu verirren.«

—Pelleas von Pailos, zyklöpäischer Krieger, neuzeitlich

Reisende Abenteurer, Gelehrte und Seeleute, aber auch Diebe und Gesetzeshüter kommen immer wieder in die Situation, eine Karte anfertigen zu wollen. Während sich eine schnelle Übersichtsskizze einfach erstellen lässt, werden für eine gute Karte neben Papier und Schreibwerkzeug noch einige andere Werkzeuge benötigt. Vorwiegend sind dies Lineal, Zirkel, verschiedenfarbige Tinten und eine gute Lichtquelle, außerdem ein Messer. Letzteres dient dazu, Feder oder Stift immer angespitzt zu halten, damit jeder Strich mit Präzision durchgeführt werden kann. Zirkel und Lineal dienen dazu, Entfernungen und Abstände abzumessen und zu übertragen, damit der Maßstab der Karte in sich stimmig ist.

Aventurische Gelehrte streiten sich, wie eine gute Karte auszusehen hat. Wo der Mittelpunkt einer Weltkarte sein soll oder welche Seite der Karte nach oben zeigt, ob die Karte also genordet oder gesüdet werden soll, wird immer wieder heftig diskutiert. Üblich ist es jedoch meistens, den Südpfeil der Windrose stärker zu betonen als den Nordpfeil, schließlich zeigt der aventurische Kompass auch nach Süden.



Kerzen und Zauberkerzen

»Um einen Dschinn des Feuers zu rufen, sollte man sechs Kerzen entzünden und sie an die Ecken des elementaren Hexagramms stellen.«

—Xaron aus Punin, Gildenmagier aus Punin, neuzeitlich

Kerzen finden in ganz Aventurien Verwendung. Sie beleuchten Bauernkaten, Paläste, Tempel und Bibliotheken. Außerdem sind sie ein leicht transportierbares Leuchtmittel, das gut in eine freie Ritze im Rucksack passt und auch nach einem unfreiwilligen Bad noch funktionsfähig ist.

Es gibt Kerzen in unterschiedlichen Größen und aus verschiedenen Materialien. Sie werden aus Bienenwachs, Talg oder Walrat gefertigt, wobei das Material durch Erhitzen verflüssigt und dann in Form gegossen wird. Alternativ werden Kerzen gezogen, wobei der Docht immer wieder in das flüssige Material getaucht wird, das anschließend daran erkalte.

Die zum Rußen neigenden Talgkerzen sind meistens weiß-gelblich, Bienenwachskerzen von einem warmen Gelbton. Für bestimmte magische Rituale benötigen nicht nur sinistre Schwarzmagier, sondern auch andere Zauberkirker Zauberkerzen. Diese werden ähnlich hergestellt wie gewöhnliche Kerzen, beinhalten jedoch einige besondere und oft geheime Zutaten.



Kartographiewerkzeug

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kartographiewerkzeug	0,25 Stn	4 StruPu	50 S	prim

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei *Malen & Zeichnen (Zeichnen)* einen Bonus von +1, wenn es darum geht, eine Karte anzufertigen.

Kerzen und Zauberkerzen

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kerze, 10 Stück	0,5 Stn	2 StruPu	6 S	einf
Stundenkerze, 1 Stück	0,1 Stn	2 StruPu	3 S	einf
Zauberkerze, 1 Stück	0,1 Stn	3 StruPu	10 S	komp (2 AP)

Regeltechnik:

Kerze – Die Brenndauer einer Kerze beträgt 10 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden durch Kerzenschein pro 1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

Stundenkerze – wie Kerze, dazu zusätzlich: Der Held kann mit der Stundenkerze die Zeit bis auf 30 Minuten genau bestimmen.

Zauberkerze – wie Kerze, dazu zusätzlich: Die jeweilige Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf das jeweilige Ritual zum Be- oder Entschwören eines Dämons, Elementars oder Geistes einen Bonus von +1, wenn genug Zauberkerzen eingesetzt werden (bei Dämonen/Elementaren/Geistern 7/6/5/ Zauberkerzen).

Kletterhaken

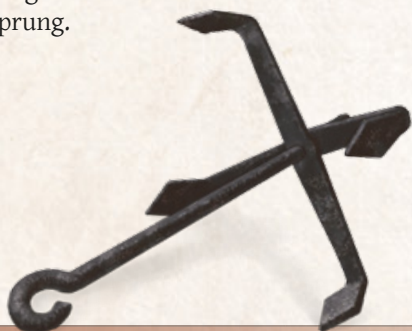
»Man sollte gut ausgerüstet sein, wenn man Berge erklimmen will. Nur wer geübt ist, sollte es ohne Kletterhaken versuchen.«
—Inhalt eines Briefs der Abenteurerin Silka Binsendengler, 1028 BF

Zusätzlich zu dem von Abenteuern oft mitgeführten Kletterseil haben viele Helden auf Reisen außerdem einige Kletterhaken im Gepäck. Denn sollte man planen, Berge zu besteigen, oder Schluchten und Schächte herunterzuklettern, dann wird man gewiss auch wieder den umgekehrten Weg zurück nehmen wollen.

Der Kletterhaken besteht meist aus ein oder zwei gespitzten Stahlstäben, die in einem rechten Winkel gebogen und mit einem Ring verbunden sind. Auch dickere Kletterseile lassen sich problemlos durch diesen Ring führen und sichern dem Abenteurer so einen guten Aufstieg.

Mit einem einfachen Handhammer lässt sich der Kletterhaken mit etwas Druck und Kraftaufwand in jede Felswand schlagen. Dabei ist Vorsicht geboten, keine Schuttlawine auszulösen und einen sicheren Halt in der Wand zu finden. Steckt der Haken fest, wird so das Seil an der zu erkletternden Fläche gehalten und der Haken dient zudem als Trittstück, sollte es der Kletterfläche an kleineren Auswüchsen und Absätzen mangeln.

Geübte Fassadenkletterer werden meist weniger Unterstützung durch Kletterhaken brauchen und eher zum Wurfhaken greifen, Bergsteiger dagegen haben garantiert beides immer dabei und sind mit dem Umgang vertraut. Ohne ein Kletterseil bringen die Kletterhaken hingegen so gut wie keine Vorteile. Zwar kann ein kletternder Held sich bisweilen an ihnen festhalten, aber sie eignen sich dazu kaum besser als ein kleiner Felsvorsprung.



Kletterhaken

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kletterhaken, 10 Stück	1 Stn	10 StruPu	27 S	prim

Regeltechnik:

In Kombination mit einem Kletterseil erhält der Held durch Kletterhaken eine Erleichterung von 1 bei Proben auf Klettern.

Kletterseil

Kletterseil

»Heute werde ich versuchen, ohne Seil und Kletterhaken über die Rote Sichel zu gelangen.«
—Inhalt des letzten Briefs der Abenteurerin Silka Binsendengler, 1028 BF

Viele reisende Abenteurer wissen, dass es nie schaden kann, ein Seil mitzunehmen. Deswegen gehört das Kletterseil bei ihnen zum Standardgepäck. Darüber hinaus werden Kletterseile von Bergarbeitern, Einbrechern und Seeleuten verwendet, aber auch unter anderem Namen zu anderem Zweck von vielen weiteren Aventuriern.

Ein Kletterseil ist üblicherweise nur ein schlichtes Seil. Wie gut es geeignet ist, um sich damit vor einem Absturz zu retten oder den Aufstieg zu erleichtern, hängt dabei von der Qualität der befestigenden Knoten ab.

Kletterseile sind normalerweise aus Hanf gefertigt und mindestens 20 Schritt lang, es gibt auch längere und kürzere Versionen zu kaufen. Dazu sind sie so belastbar, dass sie das Gewicht mehrerer Menschen tragen können. Allerdings sind sie dadurch auch mindestens fingerdick und nicht ganz leicht. Aus diesem Grund investieren besonders Einbrecher, aber auch reisende Forscher, oft in ein *Seidenseil*. Dieses ist zwar deutlich teurer und anders als normale Seile selten zu bekommen, allerdings dünn, leicht und dabei immer noch stabil.

Kletterseile lassen sich auch anderweitig verwenden, sie sind geeignet, um Hängebrücken zu reparieren, einen Karren aus dem Graben zu ziehen, eine Absperrung zu improvisieren und vieles mehr. Um jemanden zu fesseln, sind sie jedoch üblicherweise zu dick, außer der Gegner wird in die Seilrolle eingewickelt.



Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kletterseil, pro Schritt	0,5 Stn	5 StruPu	0,3 S	einf
Seidenseil, pro Schritt	0,2 Stn	3 StruPu	1 S	einf

Regeltechnik:

In Kombination mit Kletterhaken erhält der Held durch ein Kletterseil eine Erleichterung von 1 bei Proben auf Klettern.

Kompass (Südweiser)

»Irgendetwas in Uthuria zog die Nadel des Südweisers an. Doch selbst all die schlaunen Gelehrten und Magier vermochten nicht zu sagen, was der Grund dafür war.«

—Pelleas von Pailos, zyklöpäischer Krieger, neuzeitlich

Der Kompass wird von den meisten Aventuriern als Südweiser bezeichnet, denn die Nadel dieses Geräts weist stets nach Süden. Viele bekommen jedoch in ihrem ganzen Leben keinen zu Gesicht, denn Südweiser sind alles andere als alltäglich. Nur in der Nautik und bei einigen reisenden Abenteurern sind Südweiser recht verbreitet. Denn der Kompass zeigt immer zuverlässig die Himmelsrichtungen an, unabhängig vom Wetter und überall, wo es Helden hin verschlägt, sei es im tiefsten Dschungel, auf See oder in unterirdischen Katakomben.

Ein üblicher Südweiser hat die Himmelsrichtungen auf eine runde Fläche gemalt, über der ein drehbarer Zeiger, Nadel genannt, angebracht ist, deren eines Ende sich stets nach Süden ausrichtet.

Unter Seeleuten verbreitete, kleine Kompass haben meist einen Deckel, um die sensible Mechanik vor den Unbilden des Wetters schützen zu können. Besonders prächtige Exemplare sind mit Einlegearbeiten aus farbigem Glas, Edelmetallen oder Juwelen verziert. Südweiser gibt es in verschiedenen Größen, die meisten lassen sich in einer Hand halten, doch auf einigen Schiffen, in Kapitänsschulen oder Palästen lassen sich wagenradgroße, hängende oder in eine Tischplatte eingebaute Exemplare bewundern.

Bei den meisten Kompassen ist die Windrose mit den Himmelsrichtungen beschriftet, besonders fromme Mechaniker verwenden jedoch Götternamen: Praios steht dabei für den Süden und Firun für Norden, Efferd bezeichnet den Westen, Rahja oder Aves Osten. Auch wird die Windrose oft um nautische oder mythische Details ergänzt.

Einen Südweiser herzustellen, erfordert neben mechanischem Geschick auch das richtige Material: die Nadel enthält immer wenigstens eine winzige Menge Meteor-eisen. Dieses geheimnisvolle Metall ist selten und teuer, doch ohne seine Zugabe richtet sich die Kompassnadel nicht korrekt aus.

Südweiser sind den Aventuriern schon seit Jahrtausenden bekannt, bereits die Urtulamiden und alten Bospa-raner verwendeten sie zur Navigation auf See. Doch nicht nur Menschen kennen und nutzen Südweiser, auch Achaz und besonders Zwerge schätzen das Gerät seit langer Zeit.

Da die Nadel des Südweisers weder magnetisch noch in irgendeiner Weise magisch ist, rätseln aventurische Gelehrte, warum die Nadel sich stets nach Süden ausrichtet. Über eine noch unbekannte Energie wird dabei ebenso spekuliert wie über Praios' Ordnung. Einige Geoden und Druiden, die sich mit dem Phänomen des Magnetismus auskennen, nehmen an, dass sich weit im Süden etwas befindet, das die Spitze der Nadel anzieht. Darüber, was genau es ist, herrscht jedoch keine Einigkeit, von der ewigen Zitadelle des Elements Feuer ist dabei ebenso die Rede wie von einem übergroßen anziehenden Berg oder einem gestürzten Stern.

»Ich liebe Südweiser.«

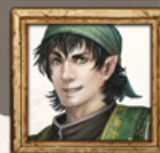
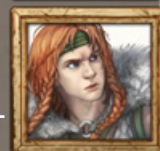
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

»Bist du so orientierungslos?«

—Tjalva Garheldtöttir, Premer Hetja

»Nein, aber die besseren Exemplare bringen bei einem Hehler ein kleines Vermögen ein.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Kompass (Südweiser)

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kompass (Südweiser)	0,25 Stn	4 StruPu	6 S	komp (2 AP)
Kompass (Südweiser), Metallgehäuse	0,3 Stn	7 StruPu	60 S	komp (2 AP)

Regeltechnik:

Mit einem Südweiser erhält ein Held eine Erleichterung von 5 auf Proben auf *Orientierung*, wenn es darum geht, die Himmelsrichtung zu bestimmen. Andere Proben auf das Talent können durch den Kompass auch eine geringere Erleichterung erhalten.

Kreide und Zauberkreide

»Um einen Laraan zu beschwören, sollte man mit Zauberkreide ein Heptagramm auf den Boden zeichnen und einen Bannkreis zum Schutz.«

—Khelbara ay Baburia, Magierin, neuzeitlich

Kreide ist ein beliebtes Schreibmaterial bei Gelehrten, Bergleuten und lichtscheuen Zeitgenossen. Erstere beschreiben damit Schiefertafeln, während sie über ein wissenschaftliches Problem nachdenken, oder lassen Schüler mit Kreide die ersten Buchstaben malen. Bergleute und reisende Abenteurer markieren sich in unübersichtlichen Labyrinthen an den Wänden ihren Weg mit Kreidezeichen. Ähnliches tun auch Diebe und Streuner mit ihren an Häuser gemalten Zinken, sie markieren dabei jedoch eher weniger Wege als vielmehr lohnende Ziele oder Bandenterritorien.

Die einfachste Form, an ein Stück Kreide zu gelangen, ist, ein Stück des entsprechenden, gleichnamigen Gesteins zu nehmen. Allerdings neigt es durch seine ungleichmäßige Struktur dazu, Kratzspuren zu hinterlassen, weshalb die meisten Gelehrten lieber Schreibkreide benutzen. Für diese wird das Gestein gemahlen, gesiebt und die zurückbleibenden feinen Stückchen werden mit Flüssigkeit zu Brei verrührt, der anschließend in Formen gepresst getrocknet wird.

Magier und Alchimisten kennen neben dieser gewöhnlichen Kreide auch noch *Zauberkreide*. Diese wird benötigt, um für zahlreiche Be- und Entschwörungen die richtigen Ritualkreise und magischen Zeichen zu malen.



Kupferkessel

»Ein schönes Süppchen werde ich heute mit, äh, ich mein für euch kochen.«

—die alte Hilgard, Hexe mit zweifelhaftem Ruf, 1034 BF

Kessel gibt es aus verschiedenen Metallen, doch die meisten Aventurier bevorzugen ein Exemplar aus Kupfer. Es rostet kaum, wird schnell warm und sieht außerdem noch gut aus. Kupferkessel sind ideale Kochutensilien, außerdem lässt sich in ihnen braten und auch für die Ausstattung eines alchimistischen Labors sind sie gut geeignet. So mancher reisende Abenteurer hat auch schon andere Verwendungsmöglichkeiten für einen Kessel gefunden, als Eimer, als Wohnort für einen magischen Fisch oder als improvisierter, wenig hilfreicher, aber eindrucksvoller Helm.

Kupferkessel werden in unterschiedlichen Größen hergestellt, die kleinsten fassen kaum mehr als eine Schüssel. Die größten Exemplare dagegen lassen sich kaum alleine bewegen, schon gar nicht, wenn sie mit heißer Suppe gefüllt sind.

Da Kupfer Orange, der Farbe der Göttin Travia, sehr ähnlich sieht, gilt es in besonders frommen Haushalten als außerordentlich wichtig, die kupfernen Kessel und Pfannen stets auf Hochglanz zu polieren. Der seltene Schmuck eines Traviatempels wird auch häufig aus Kupfer gefertigt und viele Geweihte sehen große Kupferkessel als den wichtigsten Schmuck ihres Gotteshauses.

Ähnlich wie Alchimisten nutzen Hexen kupferne Kessel nicht nur zum Kochen, sondern auch zum Brauen von besonderen Tränken und Salben. Gerüchten zufolge sollen sie auch magische Kessel besitzen, die Tote zum Leben erwecken können oder andere geheimnisvolle Dinge bewerkstellen können.



Kreide und Zauberkreide

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kreide	0,05 Stn	2 StruPu	0,2 S	prim
Zauberkreide	0,1 Stn	3 StruPu	10 S	komp (2 AP)

Regeltechnik:

Kreide – Ein Stück Kreide reicht für 20 Bilder oder größere Zeichnungen wie Pentagramme o.Ä.

Zauberkreide – wie Kreide, dazu zusätzlich: Die jeweilige Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf das jeweilige Ritual zum Be- oder Entschwören eines Dämons, Elementars oder Geistes einen Bonus von +1, wenn entsprechende Ritualsymbole mit Zauberkreide gezeichnet werden (verbraucht bei Dämonen/Elementaren/Geistern ein Stück Kreide je 7/6/5 Bildern, die gezeichnet werden).

Kupferkessel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kupferkessel	4 Stn	60 StruPu	24 S	prim

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei *Alchimie (Elixiere)* einen Bonus von +1, wenn der Held zur Herstellung den Kupferkessel verwendet.

Laterne

»In den Dunklen Zeiten galt die Laterne als ein Zeichen der Götter. Viele Kirchen nutzen noch heute Laternen, um ihre Tempel zu verzieren, oder verwenden sie für Zeremonien. Auch der Herr Praios schätzt ihr Licht.«

—Cassia von Baltrea, Praiosgeweihte, 1034 BF



Laternen sind in ganz Aventurien bekannt und geschätzt, denn sie schützen das Licht in ihrem Inneren vor Regen und Windstößen und die Umgebung vor un geplantem Entzünden.

Besonders großer Beliebtheit erfreuen sie sich in Mittel- und Nordaventurien, im Bergbau und auf See, die Öllaterne auch in den Tulamidenlanden.

Die einfachste Version ist die Kerzenlaterne, bei der die Lichtquelle in der Lampe eine Kerze ist. Deutlich heller,

aber auch etwas teurer, ist die

Öllaterne, die einer Öllampe mit Schutzgehäuse entspricht. Beide Varianten haben jedoch einen Nachteil: Das Licht strahlt von der Laterne aus gleichmäßig in alle Richtungen. Um es zu löschen, muss die Laterne je nach Bauart erst abgesetzt und geöffnet werden. Ein darübergeworfener Mantel verbirgt das Licht zwar, droht aber anzukokeln.

Um diesen Missstand zu beheben, wurde die Blendlaterne erfunden. Diese hat ein Metallgehäuse mit Schiebern, die sich über die Lichtöffnungen bewegen lassen und so das Licht auf einen Bereich fokussieren oder komplett abblenden. Es ist ungewiss, ob sie ursprünglich von Bergleuten erdacht wurde, um gezielt bestimmte Bereiche ausleuchten zu können, oder von phexgefälligen Handwerkern, die es mit dem Eigentum anderer Leute nicht so genau nahmen.

Lederrucksack

»Du bist kein echter Avesjünger, wenn du keinen Rucksack dabei hast.«

—weitverbreitetes Sprichwort aus dem Mittelreich

Viel Ausrüstung zu besitzen ist ja schön und gut, und so mancher Reisende soll sich auch schon unter einer unmenschlichen Last an Abenteuerutensilien auf den Weg gemacht haben, aber dieses Inventar will auch verstaut und transportiert werden. So sehr sich ein Held dies auch wünschen sollte, so wird er niemals all seine wunderbaren Habseligkeiten gleichzeitig am Körper tragen oder zur Hand haben können – der Platz ist nun mal begrenzt, selbst dann, wenn man ein stolzer und breitgebauter Thorwaler sein sollte.

Ein Rucksack schafft Abhilfe! Zumeist aus Leder zwecks Robustheit, hält diese große Taschenvariante viel Stauraum für Werkzeug, Proviant und Schätze parat. Günstige Rucksäcke sind meist aus Stoff, dafür deutlich kleiner und weniger reißfest. Ein Rucksack wird über einer oder beiden Schultern getragen und deckt den gesamten Rücken ab.

Viele Rucksäcke verfügen neben einem großen Fach, verschließbar durch einen Zieh- und Knoten-Verschluss ähnlich dem des Geldbeutels, auch über viele Laschen und Riemen, durch die sich auch sperriges Gerät, für das im Inneren des Rucksacks zu wenig Platz wäre, festbinden lässt. So sieht man oft, dass Wolldecken zusammengerollt am Kopfriemen festgeschnallt

mitgeführt werden, oder kleinere Waffen, die im Rucksack verstaut zu viel Schaden anrichten würden, in den Seitenlaschen verstaut werden.



Laterne

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Laterne	0,5 Stn	8 StruPu	8 S	prim

Regeltechnik:

Die Brenndauer der Laterne beträgt 12 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein der Laterne pro 3 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

Lederrucksack

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Lederrucksack	2 Stein	8 StruPu	34 Silbertaler	einfach

Regeltechnik:

Ein Lederrucksack kann bis zu 50 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.

Magierrobe

»Kleider machen Magier.«

—weitverbreitetes Sprichwort

Ein Magier, darin sind sich alle Kinder Aventuriens einig, trägt eine Robe. Viele glauben auch, dass gute Magier eine weiße und böse Magier eine schwarze Robe tragen. Doch so einfach ist es nicht, auch zum Kummer etlicher Zauberwirker. Bereits die Frage, was eine Robe ist und wie diese auszusehen hat, sorgt immer wieder für leidenschaftliche Diskussionen.

Auf Abenteuerreisen tragen Magier gewöhnlich eine bequeme, stabile Robe, die nicht zu lang sein sollte. Sie ist mit arkanen Symbolen bestickt, um den Magierstatus deutlich zu zeigen. Manche Zauberer bevorzugen eine Robe mit Kapuze, um sich vor Regen und Wind zu schützen.

Tatsächlich ist im Codex Albyricus, dem Gesetzeswerk der Gildenmagier, auch eine Kleiderordnung niedergelegt. Diese sieht vor, dass alle Magier fünf Roben

besitzen sollen, die für bestimmte Anlässe angemessen erscheinen. Außerdem hat die Erfahrung ergeben, dass spezielle Gewänder bei einigen Zaubern und Ritualen für den Träger von Vorteil sein können.

◆ **Leichtes Gewand:** Diese Robe ist bei allem, was den menschlichen oder tierischen Geist betrifft, das Gewand der Wahl, seien dies sinistre Manipulationen oder Heilungen. Das leichte Gewand soll aus blauem, rotem oder grünem Stoff sein und in Silber mit den Symbolen des Geistes, der Verständigung und der magischen Macht bestickt sein.

◆ **Großes Gewand:** Für Magier, die sich mit der Veränderung von Materie beschäftigen, ist das Große Gewand die ideale Arbeitskleidung. Es ist eine Seidenrobe in rot, blau oder grün, auf die in Silber und Schwarz die Zeichen der Wandelsterne, der sechs Elemente und der Zauberkraft gestickt sind.

◆ **Beschwörungsgewand:** Das Beschwörungsgewand hat einen irreführenden Namen, denn es wird nicht nur zum Herbeirufen, sondern auch zum Verbanen von nicht-derischen Wesenheiten getragen. Es ist außerordentlich schlicht und wird ohne Kopfbedeckung, weitere Kleidung oder Schuhe getragen. Je nach Art der Wesenheiten, die be- oder entschoren werden sollen, ist es weiß (Elementare), rot (Geister) oder schwarz (Dämonen).

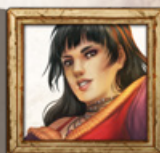
◆ **Konventsgewand:** Anders als die vorherigen Gewänder dient das Konventsgewand, auch Festgewand genannt, nicht zur Verbesserung von Zauberei. Es wird bei Magierkonventen und festlichen Anlässen aller Art über einer weißen Hose getragen. Es soll aus dunkelblauer oder roter Seide sein und mit den Symbolen für Zauberkraft und Verständigung bestickt sein.

◆ **Reisegewand:** Für die Reise schreibt der Codex eine schlichte Robe aus grauem oder weißem Leinen vor, die je nach Witterung mit Mantel und Hose kombiniert werden kann, ebenso schlicht wie die Robe selbst. Keine andere Bekleidungsvorschrift wird so oft gebrochen oder gedehnt wie diese.



»Ich könnte mich jetzt über die modischen Verbrechen mancher Kollegen auslassen, aber ich werde dazu schweigen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Mir gefällt deine Robe. Sie ist sehr ... rahjagefällig.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Oh ja, bleib bei deinem Kleidungsstil und lass dir nichts von anderen einreden.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Ergänzt werden sollen diese Gewänder durch einen Spitzhut, eine Kappe mit Widderhörnern oder ein Stirnband mit Pentagramm oder Einhornsymbol, je nach persönlichem Geschmack.

Sehr traditionell ausgerichtete Magier halten diese Gewänder für die einzigen Möglichkeiten, sich angemessen zu kleiden. Diese Tatsache teilen sie weniger traditionellen Magiern immer wieder mit, ohne jedoch etwas an deren Meinung zu ändern. Denn diese sehen beispielsweise durchaus den Nutzen eines Beschwörungsgewandes, verwehren sich jedoch gegen die strengen Auflagen bezüglich des Reisegewandes. In dieser Ansicht treffen sich Freigeister, die wenig Interesse an Vorschriften haben, praktisch Orientierte, die Roben im Kampf für unsinnig erachten, und Standesbewusste, die mit Stolz die Zugehörigkeit zu einer politischen Gruppe, einer Familie oder zur aktuellen Mode nach außen tragen wollen.

Dennoch teilen alle die Meinung der Traditionalisten, dass Magier als solche erkennbar sein sollten, auch wenn sie dafür sehr unterschiedliche Gründe haben. Die einen wollen abschrecken, andere ihre magischen Fähigkeiten anpreisen oder einfach nur mit gesellschaftlich passender Kleidung auftreten.

Tatsächlich ist es so, dass eine „falsche“ Bekleidung bei der Begegnung mit Traditionalisten zwar Kopfschütteln oder einen belehrenden Vortrag hervorrufen kann, jedoch zu keinerlei Strafen führt.



Magierrobe

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Magierrobe	3 Stn	6 StruPu	120 S	komp (3 AP)

Regeltechnik:

- ☛ **Leichtes Gewand:** Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zaubern mit dem Merkmal Einfluss oder Heilung einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.
- ☛ **Großes Gewand:** Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zaubern mit dem Merkmal Objekt oder Verwandlung einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.
- ☛ **Beschwörungsgewand:** Die entsprechende Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Rituale mit dem Merkmal Dämonisch, Elementar oder Sphären einen Bonus von +1 (sofern es um Beschwörungen von Wesenheiten geht). Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.
- ☛ **Konventsgewand:** Ein Konventsgewand hat weder Vor- noch Nachteile.
- ☛ **Reisegewand:** Ein Reisegewand hat weder Vor- noch Nachteile.
- ☛ **Normale Robe:** Eine gewöhnliche Magierrobe hat weder Vor- noch Nachteile.

Mantel

»Du glaubst ja gar nicht, wie viele Taschen ein Mantel haben kann.«

—Alrik aus Meilersgrund, Streuner, 1038 BF

Mäntel können in Aventurien vieles sein, von einem überlebenswichtigen Kälteschutz bis hin zu einem modischen Accessoire. Verbreitet sind sie auf dem ganzen Kontinent, doch nicht jeder versteht dasselbe darunter. Für einen Fjarninger ist ein guter Pelz, um die Schultern gelegt, ein Mantel, im Süden dagegen reicht ein zarter Seidenschleier, und modebewusste Horasier kennen gleich mehrere Arten Mäntel.

Für eine Reise wird fast überall ein knielanger Mantel bevorzugt, der vor Regen und auch einigermaßen vor Kälte schützt. Ob mit oder ohne Kapuze, ist dabei eine Geschmacksfrage. Gleiches gilt für Ärmel oder Öffnungen für die Arme, auch ein Umhang gilt in Aventurien als Mantel. Über den reinen Wetterschutz und das Setzen eines modisch-gesellschaftlichen Akzentes hinaus lassen sich Mäntel für viele weitere Dinge verwenden, zum Beispiel als Decke oder improvisierter Beutel. Extravagante Fechter benutzen einen Mantel mitunter auch als Parierwaffe.

Einige Mäntel haben es zu großer Berühmtheit gebracht, besonders natürlich die Krönungsmäntel verschiedener Herrscher. Die Traviakirche hütet mit dem *Mantel der Heiligen Mascha* den Mantel einer Heiligen. Dieser hat die wundersame Eigenschaft, sich in Decken für Frierende teilen zu lassen. Und viele, vor allem tulamidische Märchen berichten von magischen Mänteln, die ihren Träger unsichtbar oder unverwundbar machen oder ihm andere, zauberhafte Fähigkeiten verleihen.



Nudel- oder Teigholz

»Man nehme: drei Eier, zwei Unzen Mehl, etwas Wasser und einen Teelöffel des Geheimgewürzes. Dann zusammenrühren, kneten und den Teig vorsichtig mit dem Teigholz auswälzen.«

—aus Teremonia Valandias Geheimrezepte, 1034 BF

Kaum jemand würde auf die Idee kommen, ein Nudelholz als Waffe zu benutzen. Dennoch kann man hin und wieder erleben, dass ein Zuckerbäcker sein Nudelholz ergreift, um damit Jagd auf Tortendiebe zu machen.

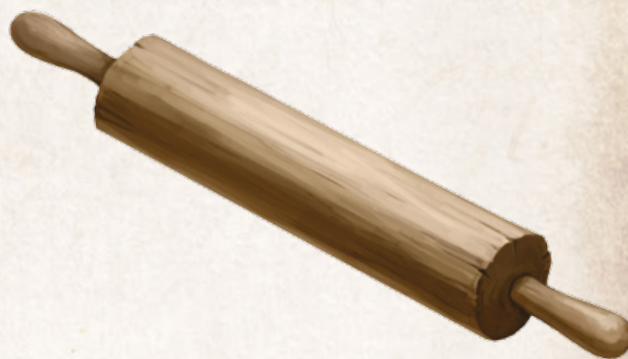
Im Gegensatz zu einem Knüppel, der zwar auch keine ideale Waffe ist, zerbricht ein Nudelholz aber oft schon während eines ersten Schlagabtauschs mit einer anderen Waffe.

Gefährlich wird das Holz aber, wenn man damit einen Schlag gegen den Kopf bekommt. Es kann so leicht zu Desorientierung führen und steht in dieser Hinsicht einer echten Keule in nichts nach.

Allerdings werden nur wenige Helden wohl jemals mit einem Teigholz kämpfen müssen. Vielmehr stellt es die letzte Verteidigungsmöglichkeit eines reisenden Traviageweihten oder einer Zuckerbäckerin dar, aber es handelt sich nicht um eine echte Waffe.

»Auch wenn man es sich kaum vorstellen kann, mir ist es sogar schon mal gelungen, mit einem Nudelholz einen Räuber in die Flucht zu schlagen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Mantel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Mantel	1,5 Stn	6 StruPu	7 S	prim

Regeltechnik:

Intuition erhält bei *Verbergen* (*Gegenstände verbergen*) einen Bonus von +1, wenn der Gegenstand unter dem Mantel oder in einer Tasche des Mantels verborgen werden kann.

Nudel-/Teigholz

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Nudel-/Teigholz	0,5 Stn	10 StruPu	10 S	prim

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei der dritten Teilprobe auf *Lebensmittelbearbeitung* (*Backen*) bei Verwendung eines Nudel-/Teigholz einen Bonus von +1.

Ein Nudel-/Teigholz lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).

Öllampe

»Egal wie lange du da jetzt noch an der Lampe reiben wirst: Da ist kein Dschinn drin.«

—der Basarhändler Abu zu seinem nostrischen Kunden Lostrian, 1037 BF

Im Süden und in den Landen der Tulamiden beleuchten Reiche wie Arme ihre Häuser seit Jahrhunderten mit Öllampen. Und es gibt mehr als ein tulamidisches Märchen, in dem eine Öllampe eine Rolle spielt, zum Beispiel als magischer Gegenstand oder als Wohnort eines Dschinns.

Die meisten Exemplare sind aus Ton, haben oben ein Loch, wo das Öl eingefüllt wird, und vorne eine Öffnung, aus der der Docht herausragt. In der stehenden Ausführung darf üblicherweise ein Griff am hinteren Ende nicht fehlen, um die Lampe tragen zu können. Die hängende Variante hat stattdessen mehrere Ösen, durch die die Schnüre oder Ketten gezogen werden, um die Lampe aufzuhängen.

Eine einfache Metallausführung ist üblicherweise nur geringfügig teurer als eine schlichte Tonlampe, jedoch sind bei Metall der Materialauswahl, den Dekorationsmöglichkeiten und damit dem Preis keine Grenzen gesetzt. Öllampen gibt es in winzig klein und in sehr groß, wobei die Leuchtkraft weniger von der Größe der Lampe abhängt als vielmehr von Dicke und Länge des Dochtes. Die Größe bestimmt vor allem die Menge Öl, die die Lampe fassen kann, und damit auch die Brenndauer. Verbrannt wird üblicherweise Pflanzenöl, in luxuriösen Ausführungen ist es mit Duftstoffen versetzt. Talg und andere Fette tierischer Herkunft werden ebenfalls verwendet, neigen jedoch zum Rußen und gelten als billiger Ersatz für richtiges Lampenöl.



»Die kleinen Öllampen werden vor allem in meiner Heimat und auf den Zyklopeninseln benutzt. Sie sind kostengünstig herzustellen und brennen lange. Gerade in dunklen Studierstuben sind sie ein Glücksfall, da sie nur wenig Rauch absondern.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Ich mag vor allem Öllampen mit Duftöl. Der angenehme Geruch erfüllt binnen kürzester Zeit den Raum und vertreibt trübe Gedanken.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Ich wusste gar nicht, dass du den Geruch von Duftöl magst?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Wer den Geruch von Heerlagern und Schlachtfeldern kennt, kann dem Duft von Lampenöl einiges abgewinnen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Mein Lieblingsgeruch ist der von Lavendel und Minze.«

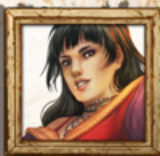
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

»Abgesehen von eurer Geruchsdiskussion – die Öllampe ist ein bewährtes Hilfsmittel bei der Beleuchtung von Stollen. Man kann sie gut abstellen und so in einem engen Gang arbeiten. Und ja, sie ist meistens nützlicher als eine Fackel, die doch sehr stark rußt.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

»Den Zyklopäern sagt man nach, dass sie aus den Öllampen die Idee ihres Hylailer Feuers entwickelt haben. Und so verkehrt scheint das gar nicht zu sein. In den Tonkugeln des Hylailer Feuers schwimmt auch eine ölartige Flüssigkeit, die angezündet lichterloh brennt.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Öllampe

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Öllampe	0,25 Stn	4 StruPu	0,5 S	prim

Regeltechnik:

Die Brenndauer der Öllampe beträgt 8 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein der Öllampe pro 1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

Papier & Pergament

»Gedruckte Kusliker Zeichen auf Papier werden sich nie durchsetzen.«

—gehört bei einer Debatte in der Universität von Methumis, neuzeitlich

Papier und Pergament darf in Tempeln, Magierakademien, Kontoren, in der Verwaltung und allen anderen Horden der Gelehrsamkeit nicht fehlen, selbst wenn letztere nur aus dem Rucksack eines reisenden Entdeckers bestehen. Die beiden Begriffe werden auch in Aventurien häufig gleichbedeutend benutzt, bezeichnen jedoch zwei unterschiedliche Schreibmaterialien.

Pergament wird aus ungegerbter Tierhaut hergestellt. Diese wird mit Wasser, Kalk und weiteren alchimistischen Substanzen eingeweicht, von allen Haaren befreit und anschließend glattgeschabt. Damit die Schreibfläche möglichst glatt und fein ist, muss eine möglichst feine Haut verwendet werden, das beste Pergament entsteht aus der Haut neugeborener Lämmer. Aufgrund des Ausgangsmaterials ist die maximale Größe eines einzelnen Pergamentbogens begrenzt. Pergament lässt sich nicht gut reißen, quillt in Wasser langsamer auf als Papier und ist für Buchdruck und -bindung ungeeignet. Dennoch werden einzelne Pergamentrollen mit einem in sich abgeschlossenen Text auch oft als Buch bezeichnet.

Anders als Pergament ist Papier für die Herstellung von gebundenen Büchern geeignet und lässt sich ausgezeichnet bedrucken.

Für Papier werden Lumpen oder Pflanzenfasern, z.B. Reisstroh oder Hanffasern, zerkleinert, in Wasser eingeweicht und zu einem Brei gestampft.

Parfüm

»Ein Tropfen Rosenöl, zwei Tropfen des Lotusextraktes und vier Tropfen Yasminblüte – und fertig ist ein betörender Duft.«

—Shanya ash Shaya, Rahjageweichte, 1035 BF

Um den Geruch von Straßenstaub loszuwerden oder aus der Menge herauszustechen, benutzen Bürger wie Edelleute beiderlei Geschlechts vom Bornland bis Al'Anfa Parfüme. Diese Duftwässerchen auf alkoholischer Basis decken eine große Bandbreite an Wohlgerüchen ab, vorwiegend nach Blumen, Kräutern und anderen Gewürzen, aber es gibt auch Duftstoffe tierischer Herkunft wie Honig oder Ambra. Parfüms werden auf die Haut getupft oder auf ein Tuch oder Kleidungsstück geträufelt, um den Träger für längere Zeit in eine Wolke Wohlgeruchs einzuhüllen.

Das Zentrum der Parfümproduktion ist die Stadt Belhanka im Horasreich, aber überall, wo die Kirche der Göttin Rahja einflussreich ist, werden Parfüme hergestellt. Denn Duftwasser ist eine beliebte Opfergabe an die Kirche und viele Rahjageweichte tragen Parfüm oder aromatisieren damit das Innere des Tempels.

Duftwasser ist kein reiner Luxusartikel, doch die besten und berühmtesten Parfüms kann sich nicht jeder leisten. In eine vollständige horasische Kosmetiksammlung gehören die Parfüms Kanäle von Grangor N° 5, 1001 Rausch und das Rosenparfüm Rahjanissimo, in den Tulamidenlanden das nach Zimt duftende Prinzessin Nedime oder Farahmar, in Aranien Mhaharani mit betörender Jasminnote und in Al'Anfa Geranium oder Tiki, das wie ein ganzer Dschungel riechen soll.



Papier & Pergament

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Papier, 1 Blatt	0,05 Stn	1 StruPu	0,1 S	einf
Papier, gutes, 1 Blatt	0,05 Stn	2 StruPu	0,3 S	einf
Pergament, 1 Blatt	0,05 Stn	2 StruPu	1 S	einf
Pergament, gutes, 1 Blatt	0,05 Stn	3 StruPu	3 S	einf

Regeltechnik:

Bei einer gelungenen Probe auf *Malen & Zeichnen* (Malen oder Zeichnen) steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18).

Parfüm

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Parfüm	0,1 Stn	1 StruPu	120 S	einf

Regeltechnik:

Charisma erhält bei *Betören* einen Bonus von +1, wenn sich der Held bis zu einer Stunde vorher einparfümiert hat und sein Gegenüber den Parfümgeruch mag (mag es das nicht, kann die Probe auch um 1 erschwert sein).

Phiole

»Schnell, trink das hier!«

—Szene nach einem schweren Kampf



Phiolen sind kleine Fläschchen mit einem mehr oder weniger stark ausgeprägten Bauch und einem schmalen Hals, die vorwiegend von Alchimisten verwendet werden. In Phiolen werden hilfreiche Tränke, Gifte, alchimistische Zutaten, Parfüms und Öle gelagert. Einige sind winzig und fassen kaum einen einzelnen Schluck, andere dagegen sind schon fast eine richtige Flasche.

Es gibt Phiolen aus Ton und Glas, wobei Letzteres von Alchimisten oft bevorzugt wird, da die Farbe des Inhalts weiterhin zu sehen ist.

Besonders mit Tränken als Füllung finden Phiolen immer wieder einen Weg in das Gepäck Reisender, die häufig außerordentlich besorgt sind, das kleine Glasgefäß könne Schaden nehmen. Tatsächlich haben Phiolen relativ dicke Wände und überstehen einen Sturz üblicherweise unbeschadet oder mit leichten Rissen, die es ermöglichen, den Inhalt noch zu trinken oder umzufüllen, bevor die

Phiole zerbricht. Gezielt auf Stein oder einen Marmorfußboden geschleudert, zerbrechen sie jedoch.

Alchimistische Phiolen werden mit einem Stopfen aus Holz oder Kork verschlossen, prächtige Zierphiolen für beispielsweise Parfüm haben einen Glasstopfen, der oft mit ähnlichen Verzierungen versehen ist wie das dazugehörige Gefäß.

Prem's Tierleben

»Von den Haien: Die Schrecken der Meere und Gegner aller Seefahrer sind jedoch die zahnbewehrten Monstrositäten, die wir als Haie bezeichnen. Diese mörderischen Ungeheuer spüren selbst die kleinste Menge Blut im Wasser und werden geradezu magisch von seinem Duft angezogen. Die scharfen Zähne, in vielen Reihen angeordnet, und die kräftigen Kiefer machen sie hoch gefährlich. Viele kleinere Arten können Robben schon mit einem Bissen verschlingen, größere Exemplare vermögen es, selbst das Bein eines Menschen glatt abzutrennen. Allen Arten von Haien ist die spitze Flosse am Rücken gemein, die als erstes durch das Wasser sticht, und so ihr Kommen ankündigt. Es ist kein Wunder, dass die Hailanzer, die Jagd auf diese Bestien machen, derart hoch angesehen sind.«

Prem's Tierleben ist eine umfassende Sammlung über die Tierwelt der West- und Nordküste, des Orklandes, Albernias, des Lieblichen Feldes und der Zyklopeninseln. Um 923 BF wurde der Band herausgegeben. Die Texte wurden jedoch größtenteils weitaus früher verfasst, vermutlich durch unterschiedliche thorwalsche Autoren, und sind mit Zeichnungen versehen. Die etwa 200 direkten Abschriften sind meist kommentiert, das Original wird in Prem aufbewahrt. Abschriften der kommentierten Fassungen sind zwar meist umfangreicher, dafür aber oft ungenauer bei den einzelnen Beschreibungen.



Phiole

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Phiole	0,1 Stn	2 StruPu	2 S	komp (2 AP)

Regeltechnik:

Eine Phiole kann 0,1 Liter Flüssigkeit aufnehmen. Um eine Phiole zu entkorken und daraus zu trinken, ist lediglich eine 1 Aktion notwendig.

Prem's Tierleben

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Prem's Tierleben	1 Stn	15 StruPu	250 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen				

Regeltechnik:

Bei einer gelungenen Probe auf *Tierkunde* erhält der Held einen Bonus von +1 FP, wenn es um Wesen aus folgenden Regionen geht: Albernias, Andergast, Gjalskerland, Horasreich, Nordaventurien, Nostria, Orkland, Thorwal, Zyklopeninseln.

Proviantpaket

»Verlasse Angbar niemals ohne ausreichend Proviant.«
—hügelzwergische Weisheit

Äpfel, Birnen, Hammelkeule – die Liste der Nahrungsmittel, die aventurische Helden mit auf Reisen nehmen, ist lang. Es will gut überlegt sein, was man sich zur Verpflegung einpackt, denn je nach Klima des Reiseziels oder Dauer des Abenteuers werden gerade die beliebtesten Happen schnell schlecht und entwickeln ein Eigenleben.

Gut geeignet ist stets, was nicht so bald verdirbt, nur wenig Platz einnimmt und trotzdem sättigt.

Trockenfleisch sowie getrocknete Früchte aller Art, sind eine gute Wahl, damit der Reisende nicht dauerhaft in der Wildnis suchen oder seine Reisekasse in einer Taverne anbrechen muss.

Fischhändler schwören zudem darauf, dass in Salz eingelegter Fisch viele Tage hält, ohne faul zu werden.

Zweifach gebackenes Brot ist ebenfalls sehr resistent gegen den Pelz Mishkaras und bietet eine gute Beigabe zum Trockenfleisch oder eignet sich zum Andicken einer frischen Suppe.

Da sich viele Abenteurer auch selbst etwas kochen und nicht nur vom eingelegten Proviant essen wollen, nehmen viele Helden auch Gewürze und Kräuter mit. Salz, Zucker, Koriander, sogar Honig und exotische Pulver werden gerne eingekauft und mitgeführt, um einem Braten, einer Suppe oder anderen Gerichten den letzten Schliff zu verleihen.

Doch nicht nur für Speis muss gut gesorgt sein, auch in Sachen Trank sollte der Abenteurer vorgesorgt haben. Hat man nicht gerade Feldflasche oder Wasserschlauch zur Hand, kochen sich viele Aventurier mit Kräutern versetztes Wasser auf, um ihren Durst zu stillen oder dem einen oder anderen Zipperlein Linderung zu verschaffen. Ansonsten sind Wein und Wasser lang haltbare Durstlöcher.



»Mein liebstes Proviantpaket stammt aus meiner Heimat Weiden. Diese leckere Krachwurst mit Knoblauch. Einfach lecker.«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Ich bevorzuge Nahrung, die frisch ist. Wenn ich unterwegs bin, reicht mir Minzwasser, ein paar Beeren und Nüsse.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

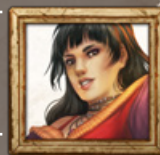
»Der wichtigste Teil des Proviantes ist die Wurst. Ohne eine gute Hartwurst ist das Proviantpaket nicht vollständig. Bier ist auch gut, aber zur Not tut es auch Wasser.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Datteln sind ganz wichtig. Und Fladenbrot.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Plötzinger Dotzen. Wer noch keine Plötzinger Dotzen probiert hat, der hat was verpasst. Die sind so lecker.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»In Thorwal sieht mein Speiseplan anders aus, als wenn ich unterwegs bin. Ohne Stockfisch würde ich meine Reise nie antreten. Und ein Fläschchen Premer Feuer muss auch sein.«

—Tjalva Garheldottir, Premer Hetja



»Ihr seid ganz schön anspruchsvoll. Mir reicht der Standard: Wurst, Käse, Brot. Vielleicht ein wenig Honig und noch ein paar Eier.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Geschmäcker sind eben verschieden. Aber Layariel, wirklich Minzwasser? Das ist ja widerlich.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Proviant

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Proviant für 1 Tag	0,5 Stn	2 StruPu	0,5 S	keine

Regeltechnik:

Proviant sättigt pro Ration einen Menschen für einen Tag.

Quadrant

»Der Quadrant offenbart den Weg der Götter.«
—tulamidisches Sprichwort unter Sterndeutern

Nur wenige Auserwählte wissen um die Geheimnisse, die am fernen Himmel über Dere kreisen. Doch hat sich so manche Erkenntnis eines Astrologen auch in die Köpfe der aventurischen Allgemeinheit geschlichen, sodass ein Apparat wie der Quadrant nicht mehr nur ein Dasein in Magierlaboren und Sternwarten fristet, sondern sich auf vielen Reisen zum unverzichtbaren Gefährten gemausert hat.

Der Quadrant ist ein Winkelmesser, meist aus Holz, Messing oder ähnlichen Metallen. Er bildet einen Viertelkreis, an dem nebst Peilvorrichtungen ein bewegliches Lot befestigt ist.

Besonders in Brabak wird der Quadrant oft hergestellt, da er dort zur magischen Praxis in den Magierakademie verwendet wird. Den größten Handel mit Quadranten findet man jedoch in Vinsalt. Hier steht die bekannteste Werkstatt zur Anfertigung astrologisch wertvoller Gerätschaften unter der Führung des Obermechanikus Leuerich Kolrean, von der aus in alle Länder Aventuriens geliefert wird. Werkzeuge aus Kolreans Sternenschmiede gelten schon seit einigen Jahren als hohes Statussymbol und glänzen durch unübertroffene Qualität. Sogar Adlige lassen sich zum Kauf eines solchen Werkzeugs verleiten, und sei es nur aus Prestigegründen.

In der Sternkunde findet der Quadrant Anwendung, um Höhe und Position des Sonnen- und Sternenstands zu bestimmen. Durch Berechnung weiß der Astrologe etwa, wie weit ein bestimmter Stern von einem anderen entfernt liegt oder wie nah ein Himmelskörper zu Dere ist. Den meisten Aventuriern bleibt es ein großes Rätsel, wie der Quadrant genau funktioniert, denn unverständlich ist ihnen, wie man so viel Weisheit aus einem so simplen Gegenstand ziehen kann. Viele meinen gar, es wäre eine besondere Art von Hellseherei im Spiel, wenn mit Hilfe des Quadranten ein anstehender Sternenschnuppenflug vorausgesagt wird. Manch einer glaubt dagegen auch, es wäre bloß ein Gerät, welches sich gut in der Hand eines Redners macht, um seiner Philosophie über die Geschehnisse außerhalb Deres mehr Ausdruck zu verleihen.

Allerdings erfreut sich der Quadrant großer Beliebtheit bei Seefahrern, insbesondere Navigatoren.

In der Ausrüstung einer Heldengruppe, die vorhat, die weiten Ozeane zu bereisen, sollte der Quadrant nicht fehlen. Hat der Navigator eine Schulung im Bereich der Sternkunde erfahren, vermag er aus der Position der Himmelskörper und der auf dem Quadranten abgelesenen Winkel, den genauen Standort zu ermitteln und so seinen Kurs auf See zu halten, oder notfalls zu ändern. Hierzu muss er allerdings weitreichende Kenntnisse über den Stand der Sonne und Sterne zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten haben.

Das Messinstrument wird auch gerne in Kombination mit einem Astrolabium verwendet, um noch genauere Messergebnisse zu erhalten.

»Wir Thorwaler haben den Quadranten schon benutzt, als ihr Mittelländer nicht mal in Aventurien angekommen wart.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja

»Wir Horasier benutzen dafür mittlerweile ein neues Modell, den Sextanten.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner

»Angeber.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



Quadrant

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Quadrant	0,75 Stn	10 StruPu	70 S	komp (3 AP)

Regeltechnik:

Klugheit erhält bei *Sternkunde* (Himmelskartographie oder Kalendarium) oder *Orientierung* (Sternenhimmel) bei Verwendung eines Quadranten einen Bonus von +1.

Rote-und-Weiße-Kamele-Brettspiel

»Ein wahrer Meister des Kamelspiels ist nicht nur ein hervorragender Spieler, sondern auch ein hervorragender Verlierer.«

—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, 1037 BF

Rote und Weiße Kamele, oder kurz nur Kamelspiel genannt, ist das berühmteste Brettspiel der Tulamidenlande, aber auch in anderen Teilen Aventuriens ist es weit verbreitet. Wie alt das Spiel genau ist, weiß niemand zu sagen, aber es soll bereits zu Zeiten der Urtulamiden gespielt worden sein. Es wird in Palästen ebenso gespielt wie in den zahlreichen Teehäusern und Karawansereien, von Frauen, Männern und auch Kindern, unter guten Freunden ebenso wie in einer gepflegten Feindschaft.

Rote und Weiße Kamele wird üblicherweise zu zweit gegeneinander gespielt, wobei jeder Spieler eine zu Beginn festgelegte Anzahl Kamele und Waren bekommt. Mit diesen Kamelen können Karawanen zusammengestellt und über das Spielfeld geführt werden, um die eigenen Waren möglichst lukrativ einzusetzen. Außerdem können Kamele, statt eine Karawane zu bilden, auch als Kriegskamele eingesetzt werden, um die Karawanen des Gegners zu erobern und so dessen Pläne zu vereiteln. Strategisches Denken und Geschäftssinn sind dem Erfolg beim Kamelspiel zuträglich, aber nicht allein ausschlaggebend, es kommt auch auf Glück an.

Gespielt wird auf dem Boden, einem Tisch oder einem Teppich, je nach Situation und Geldbeutel des Spielbesitzers möglicherweise sogar auf einem ausschließlich dafür verwendeten oder extra hergestellten Exemplar.

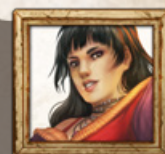
Die Spielfiguren sind bei armen Leuten oft kaum mehr als Kieselsteine oder hölzerne Schnitzereien, doch in vermögenden Kreisen kann das Spiel nicht prächtig genug sein. Farbiges Glas, Elfenbein, Unauer Porzellan, Alabaster und natürlich Gold und Edelsteine sind einigen Potentaten kaum gut genug für die Spielfiguren, magische Metalle und andere seltene Materialien müssen es sein. Auch ein fliegender Teppich soll schon als Spielfeld gedient haben.

Besonders über zauberkräftige Herrscher in Gegenwart und Vergangenheit wird immer wieder berichtet, sie hätten magische Kamelspiele, die sich selbst spielen oder den Spieler beraten. Von anderen Spielen dagegen heißt es, sie seien verflucht und brächten jedem Unglück, der sie verwendet. Und in mehr als einem Märchen wird von besonders grausamen Zaubersultanen berichtet, die ihre Feinde in Figuren für ihr Kamelspiel verwandelten, wohingegen andere finstere Gestalten von listigen Helden bei einer Partie Rote und Weiße Kamele um ihr Leben oder ihre Kräfte gebracht worden sein sollen.

Etliche Tulamiden sehen es als das phexgefälligste Spiel überhaupt an und viele haben schon ihr gesamtes Vermögen oder auch ein Herrschaftsgebiet in einer einzigen Partie verloren – oder gewonnen.

»Es gibt Kamelspiele, die fast ebenso berühmt sind wie Helden. Zum Beispiel das goldene Kamelspiel von Bastrabun oder das aus Jade gefertigte Spiel des Dolguruk.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Kamelspiel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kamelspiel	1 Stn	5 StruPu	5 S	prim
Kamelspiel, gezinkt	1 Stn	5 StruPu	20 S	einf

Regeltechnik:

Mit gezinkten Kamelspielen erhält ein Held eine Erleichterung von 1 auf Proben auf Brett- und Glücksspiel (Brettspiele), wenn er über die Sonderfertigkeit *Falschspiel* verfügt. Allerdings gilt diese Erleichterung nur für die Probe, die nach der ersten gescheiterten Probe abgelegt wird (siehe **Regelwerk** Seite 216).

Schlafsack

»Man berichtete mir, dass die gefundenen Soldaten zwar alle am Ende ihrer Kräfte waren, aber sie hatten überlebt, dank ihrer ausgezeichneten Schlafsäcke.«

—Olgin Tamareff, bornischer Offizier, neuzeitlich



Nicht jedem ist es recht, in der Wildnis auf rauem Boden zu nächtigen. So mancher bevorzugt neben Wolldecke und Zelt einen warmen, gemütlichen Schlafsack. Man munkelt, dass reisende Geweihte des Aves die ersten Schlafsäcke hergestellt und unter die Leute gebracht haben.

Die ersten und primitiveren Schlafsäcke sollen noch aus Flickchen und dicken Stoffen bestanden haben. Heutzutage findet man immer häufiger Schlafsäcke aus mit Schafswolle gefüttertem Leder. Auch hört man Geschichten von armen Wandersleuten, die in leeren Jute- und Kartoffelsäcken übernachtet haben sollen.

Der Schlafsack umhüllt den Körper mit Ausnahme des Kopfes komplett und wärmt so von allen Seiten. Er ist ringsum vernäht, sodass man vom Kopfende aus hineinschlüpfen muss, an dem sich kapuzengleich ein weiteres Stück Stoff befindet, in welches man den Kopf einhüllen kann. Für bessere Bequemlichkeit lässt sich das Kopfstück eingerollt als Stützkissen nutzen.

Geschickt gefaltet und gerollt lässt sich der Schlafsack ohne Schwierigkeit auf langen Reisen transportieren, etwa unter den Arm geklemmt, durch einen Riemen am Rucksack befestigt oder an einen Sattel geknüpft.



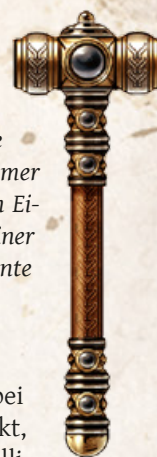
»Wenn man keine Wolldecke aus Phraischafswolle hat, dann kann ich nur einen solchen Schlafsack empfehlen. Hält schön warm in kalten Nächten.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

Schmiedehammer

»Ich habe früher dem Schmiedehandwerk nicht viel Bedeutung beigemessen. Als Bücherwurm und Nanduriat erschien es mir weder interessant, noch bedeutungsvoll. Große und starke Männer und Frauen hauen halt mit einem Hammer auf ein Stück Eisen. Aber als ich sah, wie Thorn Eisinger, der Schmied der hundert Helden, in seiner Schmiede den Schmiedehammer schwang, konnte ich nicht anders, als ihm still dabei zu zusehen.«

—Eglamo Wagenhalter, Nanduriat, 1037 BF



Auch wenn der Schmiedehammer schon bei der näheren Betrachtung wie eine Waffe wirkt, ist er doch in erster Linie ein ingerimmgefälliges Werkzeug. Das Arbeitsinstrument der aventurischen Schmiede ist dazu gedacht, auf heißen Stahl zu schlagen und ihm so seine Form zu geben. Der Herstellungsprozess des Schmiedens setzt einiges an Kraft voraus und durch den schweren Kopf des Hammers kann die Kraft des Schmiedes sogar noch besser genutzt werden.

Der wuchtige Schmiedehammer ist keine Waffe für raffinierte Angriffe. Täuschungsmanöver lassen sich mit ihm nur sehr schwer ausführen, da die Waffe sehr kopflastig ist. Aus dem gleichen Grund ist das Verteidigen mit einem Schmiedehammer schwierig, was ihn für Paraden nicht gerade zu einer idealen Waffe macht.

»Mit einem Schmiedehammer kann man so manchen Orkschädel einschlagen, wenn gerade keine andere Waffe zur Verfügung steht, aber für den Kampf geschaffen ist der Hammer nicht. Angrosch hat uns mit dem Schmiedehammer aber die Möglichkeit geschenkt, weitaus nützlichere Waffen zu erschaffen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Schlafsack

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Schlafsack	2 Stn	7 StruPu	7 S	prim

Regeltechnik:

Ein Schlafsack senkt die Kältestufe um 1 und kann mit dem Kälteschutz eines Zelts kombiniert werden.

Schmiedehammer

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Schmiedehammer	1,25 Stn	30 StruPu	100 S	einf

Regeltechnik:

Körperkraft erhält bei der dritten Teilprobe auf *Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten)* bei Verwendung eines Schmiedehammers einen Bonus von +1.

Ein Schmiedehammer lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).

Schneeschuhe

»Nun ja, also wirkliche Schuhe sind das ja nicht. Keine Sohle, kein Leder, nicht mal ein Absatz. Aber ich habe damit auch schon Nivesen auf Schnee rennen sehen.«

—Schuhmachermeister Halfried Donnerbacher, 1032 BF



Für einen Firnelfen ist es wahrscheinlich ein großer Spaß, über die Schneeschuhe der Nivesen- und Norbardensippen zu witzeln. Jedoch gleiten diese filigranen Bewohner der mit Eis bedeckten Länder Aventuriens auf diese Weise über den Schnee hinweg, wohingegen andere Völker sich mühsam an der weißen Masse abstrampeln.

In den Nivesenlanden sind Schneeschuhe weit verbreitet und die menschlichen Siedler nutzen sie täglich, um Schnee und Eis zu trotzen.

Dort werden auch gerne Skier verwendet, welche sich jedoch aufgrund der hohen Verletzungsgefahr nicht im Großteil Aventuriens durchgesetzt haben.

Die aus Bast und Holz geflochtenen Schneeschuhe werden über den, in der Kälte unverzichtbaren, gefütterten Stiefel getragen. Durch die breitere Trittlfläche, das Korbgeflecht, das unten am Schuh anliegt, erlangt man im Schneegestöber und tiefem Pulverschnee einen sicheren Stand und vermag sich deutlich schneller fortzubewegen. Nicht selten wird auch ein Schneetreiber, eine weitere Korbgeflechtschiene, die vor dem Schuh einen breiten und hohen Rand bildet, an den Schneeschuhen angebracht. Dadurch kann man sich auf flachem Untergrund schlurfend durch das Eis bewegen und für Reisegefährten oder Reittiere eine Schneise schlagen.

»Ich habe die Schneeschuhe mal ausprobiert. Man muss sich zuerst daran gewöhnen, aber wenn man sie erst mal eine Weile trägt, ist es kein Problem mehr.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Meine Verwandten im Norden benutzen im Winter auch Schneeschuhe. Elfen haben mit dem Schnee nicht so große Schwierigkeiten wie ihr Rosenohren oder die kleinen Bartmurmeler, aber auch wir sinken ein. Allerdings sollte niemand den Fehler machen und glauben, dass man mit Schneeschuhen genauso gut laufen kann wie barfuß auf einer sommerlichen Wiese. Man ist deutlich langsamer.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Wenn Schnee liegt, sollte man sich nicht draußen herumtreiben, sondern sich ans Feuer der heimatischen Halle setzen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Schmied



»Ich muss Rowena zustimmen. Es ist zunächst gar nicht so einfach, mit diesen breiten Schuhen zu laufen, aber wenn man erst mal weiß, in welchem Rhythmus man sich bewegen muss, dann kommt man im Schnee viel besser voran. Gerade bei Reisen in den Norden sollte man immer Schneeschuhe einpacken.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ihr solltet euch beim Kauf von Schneeschuhen überlegen, ob ihr statt in einem Laden lieber bei den Nivesen oder Norbarden kauft. Dort bekommt ihr sie billiger.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Die Nivesen sind gute Leute, aber bei den Norbarden solltet ihr aufpassen. Die feilschen gut und ehe du dich versiehst, hast du nicht nur Schneeschuhe, sondern gleich auch noch dreizehn andere Dinge gekauft, die du nicht brauchst.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Schneeschuhe

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Schneeschuhe	2 Stn	7 StruPu	7 S	prim

Regeltechnik:

Ohne Schneeschuhe kann ein Held sich nur mit halbiertem GS durch hohen Schnee bewegen. Mit Schneeschuhen kann er im Schnee 75 % seiner GS nutzen.

Seife

»Um dem Schmutz Einhalt zu gebieten, schickte die Herrin Perraine den Menschen die Idee der Seife.«

—aus Wisch und weg – ein perainegefalliges Handbuch der Sauberkeit, 1030 BF

Seife wird in ganz Aventurien geschätzt, um den Schmutz von Arbeit und Straße von Körper und Kleidung zu entfernen. Sie ist ein leicht herzustellendes Produkt, das selbst in abgelegenen Ortschaften zu bekommen ist und in kaum einem Reisegepäck fehlt. Es gibt sie in edel, parfümiert und mit Blüten versetzt ebenso wie in sehr einfach mit groben Klümpchen zu kaufen, je nach Geldbeutel.

Seifen lassen sich recht gut in Form schnitzen und teilweise werden edle Sorten in bestimmte Formen, z.B. Blumenblüten, geschnitten verkauft. Seifen müssen bei der Herstellung nach dem Sieden getrocknet werden und nehmen Wasser ausgesetzt wieder eine weiche Konsistenz an. Findige Phexgeweihte, Agenten und Schmuggler nutzen Seife gerne, um darin Nachrichten im Inneren eines aufgeschnittenen und dann mit etwas

Wasser wieder zusammengeklebten Stücks zu schmuggeln. Auch um

Abdrücke von Schlüsseln oder Siegelringen zu machen, um diese genauer nachmachen zu können, ist Seife sehr beliebt.

Gerüchten zufolge ist ein Stück Seife in einem Tuch oder einer Socke auch als unangenehme, nicht tödliche Waffe nutzbar.



Sichel

»Kennst du die Geschichte vom mutigen Bauernsohn Drisbert, der in der Schlacht der 1.000 Oger einen der Menschenfresser, nur mit seiner Sichel bewaffnet, tötete? Ich will dir davon erzählen, mein Kind.«

—Nexal Lassan, Druide, neuzeitlich

Die Sichel ist ein Werkzeug zur Feldarbeit. Im Gegensatz zur Sense, die für gröbere Feldarbeit gedacht ist, kann man mit der Sichel zarte Kräuter und einzelne Halme abschneiden. Obwohl die Sichel als Werkzeug entworfen wurde, kann man sie auch als Waffe verwenden. Durch die gebogene, scharfe Klinge ist sie bei Hiebangriffen gefährlich genug, um üble Wunden zu reißen. Zur Verteidigung eignet sie sich allerdings nicht besonders. Die Sichel ist zu kurz und ihre gebogene Form bietet kaum Möglichkeiten, eine gegnerische Waffe zu parieren oder die Wucht eines Schlags abzulenken. Auch wenn man annehmen könnte, dass die gebogene Klinge ideal wäre, um den Feind zu entwaffnen, indem man dessen Waffe mit der Sichel verhakt, so ist dieses Manöver mit der gebogenen Klinge nicht leichter auszuführen als mit fast jeder anderen Waffe.



»Zwar wird sich kein echter Krieger mit einer Sichel als Hauptwaffe ausstatten, aber bei Landwehrhaufen kann man sie hin und wieder ausmachen. Sie ist oftmals etwas handlicher als die Sturmsense und sieht furchteinflößender aus als ein Dolch. Also tragen Bauern sie gerne als Seitenwaffe.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Die Druiden, so erzählt man sich in Weiden, haben neben ihren Druidendolchen auch noch goldene Sichel bei sich. Angeblich können diese durch Stein schneiden wie ein heißes Messer durch Butter.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Seife

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Seife	0,5 Stn	4 StruPu	1 S	komp (1 AP)
Seife, parfümiert	0,5 Stn	4 StruPu	5 S	komp (2 AP)

Regeltechnik:

Seife – Wer regelmäßig Seife benutzt, erhält einen Bonus von +1 ZK gegen Krankheitsproben.

Eine Seife lässt sich in Kombination mit einem Tuch oder einem ähnlichen Stoffgegenstand als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).

Seife, parfümiert – wie Seife, zusätzlich noch: Charisma erhält auf *Betören* einen Bonus von +1, wenn sich der Held bis zu einer Stunde vorher mit einer parfümierten Seife gewaschen hat und sein Gegenüber Sauberkeit und den Parfümgeruch mag (mag es das nicht, kann die Probe auch um 1 erschwert sein).

Sichel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Sichel	0,5 Stn	12 StruPu	10 S	einf

Regeltechnik:

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

Die Sichel lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).

Spaten & Spitzhacke

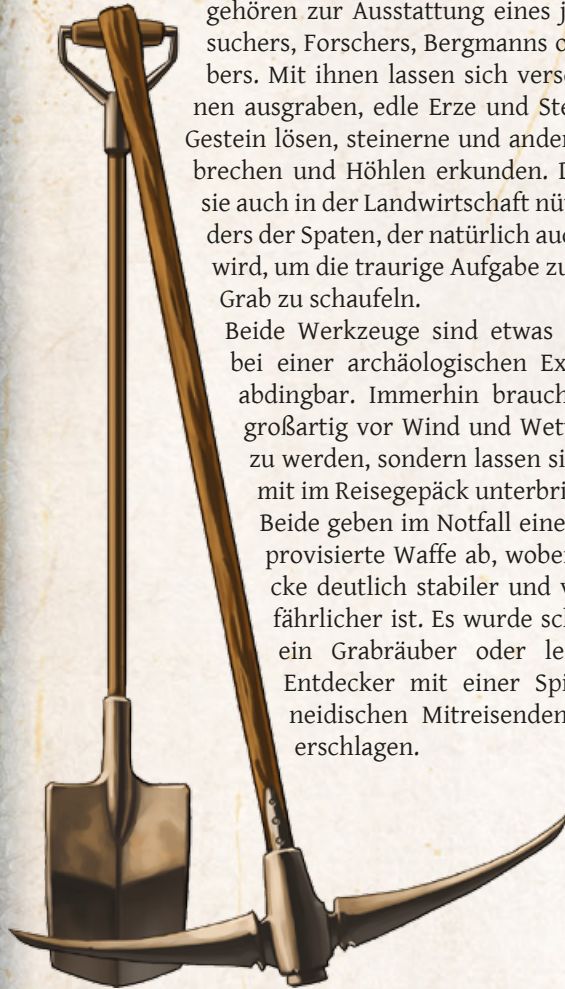
»Mit einem Spaten oder einer Spitzhacke kann ein Sklave viel Schaden anrichten. Deshalb werden bei Minensklaven diese Werkzeuge am Ende der Schicht wieder eingesammelt.«

—Silvario Dellamonte, meridianischer Questador, 1034 BF

Ein stabiler Spaten und eine ebensolche Spitzhacke gehören zur Ausstattung eines jeden Schatzsuchers, Forschers, Bergmanns oder Grabräubers. Mit ihnen lassen sich verschüttete Ruinen ausgraben, edle Erze und Steine aus dem Gestein lösen, steinerne und andere Türen aufbrechen und Höhlen erkunden. Daneben sind sie auch in der Landwirtschaft nützlich, besonders der Spaten, der natürlich auch verwendet wird, um die traurige Aufgabe zu erfüllen, ein Grab zu schaufeln.

Beide Werkzeuge sind etwas sperrig, aber bei einer archäologischen Expedition unabdingbar. Immerhin brauchen sie nicht großartig vor Wind und Wetter geschützt zu werden, sondern lassen sich einfach so mit im Reisegepäck unterbringen.

Beide geben im Notfall eine passable improvisierte Waffe ab, wobei die Spitzhacke deutlich stabiler und vor allem gefährlicher ist. Es wurde schon mehr als ein Grabräuber oder leichtgläubiger Entdecker mit einer Spitzhacke von neidischen Mitreisenden hinterrücks erschlagen.



»Ich hörte davon, dass es auch Klappspaten gibt. Besonders beliebt, um schnell jemanden verschwinden zu lassen.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



»Als improvisierte Waffen sind sowohl der Spaten als auch die Spitzhacke nicht zu unterschätzen. Mit dem gezielten Hieb einer Spitzhacke kannst du jemanden schwer verletzen. Der größte Nachteil stellt aus meiner Sicht die Unausgewogenheit dieser Waffen dar. Sie sind am Kopfende sehr schwer, was ihren Nutzen bei der Parade erschwert.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Geron, du redest ja so, als ob das Waffen wären. Die Dinger sollen dabei helfen, den Garten umzugraben oder Steine in einer Mine aus dem Fels zu schlagen. Ja, sicher, man kann alles als Waffe verwenden, aber ein Spaten ist nicht dazu gemacht worden.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweiheter



»Wir Angroschim kämpfen häufiger mit Spitzhacken als uns lieb ist. Gerade in Stollen trifft man oft auf Wühlschrate. Und meist ist die Spitzhacke der einzige Gegenstand, mit dem man durch die harte Haut der Schrate hindurchkommt. Leider bleibt sie im Kampf auch manchmal einfach irgendwo im Fels stecken.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Spaten & Spitzhacke

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Spaten	2 Stn	15 StruPu	8,5 S	prim
Spitzhacke	2,75 Stn	15 StruPu	20 S	prim

Regeltechnik:

Körperkraft erhält bei der dritten Teilprobe auf *Steinbearbeitung (Steine brechen)* bei Verwendung einer Spitzhacke einen Bonus von +1. Eine Spitzhacke wie auch ein Spaten lassen sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 139).

Strickleiter

»Wer nicht klettern kann, muss fühlen.«
—altes zwergisches Sprichwort

Wem ein Kletterseil nicht reicht, oder wer nicht genug Halt daran findet, der greift sich direkt zwei Exemplare davon und verbindet sie mit mehreren Tritthölzern oder Seilstücken und macht sich daraus eine simple Strickleiter. Meist sind sie zwischen fünf und sechs Schritt lang. Ebenso leicht wie das Kletterseil lässt sich eine Strickleiter aufrollen und im Reisegepäck unterbringen.



Zwar dauert das Aufhängen einer Strickleiter im Schnitt deutlich länger als der Gebrauch des Kletterseils, doch kann es sich für eine große Reisegesellschaft lohnen, einen deutlich leichteren Auf- und Abstieg zu haben. Der Aufwand des Bauens und Aufhängens einer Strickleiter wird für viele durch den schnellen und deutlich sicheren Ablauf beim Klettern in den Hintergrund gedrängt. Außer auf Reisen findet sich die Strickleiter auf vielen Höfen und in Scheunen. Dort wird sie genutzt, um die Dachkammern und Strohlager zu erreichen, da eine massive Treppe meist zu viel Stauraum stehlen würde. Auch als Kinderspiel erfreut sich diese Leiter großer Beliebtheit. An einen Ast gebunden, hängen sich Kinder an die im Wind schaukelnde Leiter und versuchen sich so lange festzuhalten, bis sie herunterfallen. Wenn mehrere Kinder an dem Spiel beteiligt sind, versuchen sie sich gerne gegenseitig herunterzustoßen, oder schwingen nacheinander, um zu sehen, wer sich länger halten konnte.

Die Strickleiter ist vor allem im Mittelreich sehr verbreitet.

Stundenglas

»Praios gab uns das Licht und die Zeit.«
—Cassia von Baltrea, Praiosgeweihte, 1034 BF

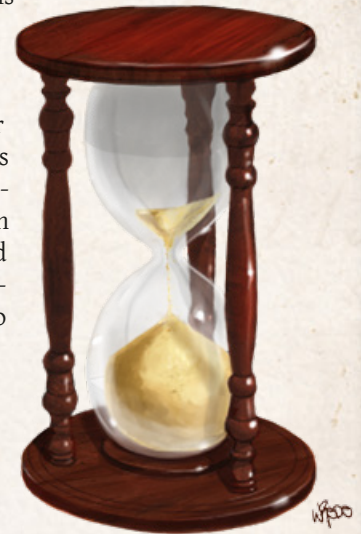
Das Stundenglas wird auch als Sanduhr bezeichnet und ist überall dort verbreitet, wo Zeitmessung von Bedeutung ist. Dabei gibt es keine Uhrzeit an, sondern benötigt eine festgelegte Zeit, um komplett durchzulaufen. Wie lang diese Spanne ist, hängt von der Größe des Stundenglases ab. Das am weitesten verbreitete ist etwa so hoch wie eine Hand und misst eine halbe Stunde.

Es gibt schlichte Sanduhren, die sich gut eingepackt mit auf Reisen nehmen lassen, und kunstvoll verzierte, die mit farbigem oder von weit entfernten Stränden stammendem Sand gefüllt sind.

Stundengläser gibt es in allen größeren Städten zu kaufen, besonders dort, wo Gelehrsamkeit einen hohen Stellenwert hat oder es einen Seehafen gibt. Denn Stundengläser messen die Zeit nicht nur in Tempeln, Gelehrtenstuben, Magierakademien und anderen Lehreinrichtungen, sondern auch auf Segelschiffen. Dort sorgen sie dafür, dass die Wach- und Dienstzeiten der Seeleute immer dieselbe Länge haben.

Symbolisch werden Stundengläser sowohl mit Praios als auch mit Boron in Verbindung gebracht. Einige Praiosgeweihte widmen sich der Zeitmessung als einem Aspekt der Ordnung ihres Gottes, ein paar von ihnen helfen als beratenden Spezialisten bei der Herstellung von Stundengläsern.

Mit Boron wird die Sanduhr in Verbindung gebracht als Zeichen für die Vergänglichkeit des Lebens. Besonders in den Tulamidenlanden und im Süden symbolisiert Borons sanfte Tochter Marbo die Vergänglichkeit.



Strickleiter

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Strickleiter, pro Schritt	0,5 Stn	5 StruPu	2,5 S	prim

Regeltechnik:

Mit einer Strickleiter erhält ein Held eine Erleichterung von 3 bei Proben auf *Klettern*, sofern die Strickleiter richtig angebracht ist.

Stundenglas

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Stundenglas	0,5 Stn	5 StruPu	40 S	einf

Regeltechnik:

Der Held kann mit einem Stundenglas eine Zeitdauer bis auf 5 Minuten genau bestimmen.

Taschenuhr (Vinsalter Ei)

»Eine Uhr? Eine Uhr in einer Tasche? Unmöglich.«

—Dalrik Meeltheuer, Joborner Bürger, neuzeitlich

Das Vinsalter Ei ist eine relativ neue Erfindung aus dem Horasreich, deren Besitz in den meisten Regionen Aventuriens großes Erstaunen oder Neid hervorrufen wird. Denn bei dem Vinsalter Ei handelt es sich um eine Taschenuhr.

Uhren sind im Lieblichen Feld wahrhaft kein ungewöhnlicher Anblick, viele Städte haben einen eigenen Uhrturm, in dem eine ausgeklügelte Mechanik dafür sorgt, dass die Zeit angezeigt wird und in bestimmten Abständen Glockenspiele läuten. Auch in vielen Palazzi und Bürgerhäusern zeigen Standuhren die Zeit an. Taschenuhren dagegen haben einen gewissen Seltenheitswert, denn sie sind zwar keine unbezahlbare, aber durchaus teure Anschaffung. Aufgrund ihres Preises und des Schmuckcharakters sind Taschenuhren Prestigeobjekte, neben ihrem unbestreitbar praktischen Nutzen, selbst in dunkelster Nacht präzise die Zeit anzuzeigen. Dazu sind sie etwas empfindlich gegenüber Sand und anderem Dreck. Wenn dieser in die Mechanik im Inneren gerät, bleibt die Uhr stehen und muss von einem Experten gereinigt werden.

Vinsalter Eier sind so groß beziehungsweise klein, dass sie auf dem Handteller eines Erwachsenen liegen können. Meistens haben sie die Form eines Eis, sie können aber auch oval oder rund sein. Sie haben ein Gehäuse aus Metall, oft Messing, das die sensible Mechanik und das Zifferblatt vor Dreck schützt. Letzteres verbirgt sich unter einem aufklappbaren Deckel und ist oft kunstvoll bemalt. Das Uhrwerk befindet sich im Inneren der Taschenuhr, ein mechanisches Meisterwerk, dessen Herstellung nur den geschicktesten Handwerkern gelingt und großes Können erfordert. Die vielen kleinen Teile werden einzeln gefertigt und dann sorgfältig zusammengesetzt.

Jede Taschenuhr ist nicht nur eine mechanischen Leistung, sondern auch ein kleines Kunstwerk. Denn das Gehäuse wird mit Edelmetallen, Gravuren und Steinen verziert, gegen einen geringen Aufpreis wird die Verzierung nach Kundenwunsch gestaltet. Besonders Familienwappen und Wahlsprüche sind dabei sehr beliebt.

Die meisten haben außen am Gehäuse einen Ring, durch den sich eine Uhrkette ziehen lässt. Diese hilft, das Vinsalter Ei am Gürtel, dem Wams oder um den Hals zu befestigen und wird häufig optisch passend zur Uhr gemeinsam mit dieser verkauft.

Vinsalter Eier wurden vor rund 50 Jahren vom Vinsalter Uhrmacher Zechin Olivari erfunden, der Betrieb dieser Familie fertigt nach wie vor Uhren jeder Größe. Die berühmtesten Taschenuhren im Lieblichen Feld stammen mittlerweile jedoch aus der Stadt Aldyra, die im ganzen Land für ihre meisterhaften Mechaniker bekannt ist.

Mit Händlern und anderen Reisenden verlassen immer wieder Taschenuhren das Horasreich, so dass diese auch in anderen Regionen bekannt und auf Märkten angeboten werden. Allerdings kosten sie deutlich mehr Geld, je weiter der Herstellungsort entfernt ist.

»Ihr Menschen habt es immer so eilig. Alles, was ihr braucht, gibt euch die Natur. Auch die Uhrzeit, um zu schlafen oder zu erwachen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Taschenuhr (Vinsalter Ei)

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Taschenuhr (Vinsalter Ei)	0,25 Stn	6 Stru Pu	800 S	komp (3 AP)

Regeltechnik:

Der Held kann mit einem Vinsalter Ei die Zeit bis auf die Minute genau bestimmen.

Umhängetasche

»Du sagst, er hat eine Umhängetasche getragen? Dann kann es nur ein Magier sein. Oder ein Perainegeweiheter. Oder fast jeder Abenteurer oder Halunke.«

—Bergfrid Großmann, Stadtgardist aus Andergast-Stadt, 1039 BF

Kaum ein anderer tragbarer Behälter ist bei Abenteurern, speziell bei Magiern und Kräutersammlern, beliebter als die Umhängetasche. Sie wird aus Leder hergestellt und ist mit einem Gurt versehen, den sich ein Held über die Schulter legen kann, und so die Umhängetasche entweder seitlich oder über dem Rücken tragen kann. Als Verschluss dient entweder eine Schnalle, ähnlich wie bei einem Gürtel, oder eine Schnur, mit der man die Umhängetasche zuschnüren kann.

In einer Umhängetasche kann man so ziemlich alles aufbewahren, was dort hineingeht. Für die meisten Helden ist eine Umhängetasche deshalb so praktisch, weil sie einerseits schnell gefundene Gegenstände, Kräuter am Wegesrand oder Münzen einstecken können, ohne mühsam ihren Rucksack vom Rücken schnallen oder ihre Geldkatze öffnen zu müssen.

Zudem liegt ein weiterer Vorteil darin, dass Abenteurer auch sehr schnell wieder an die Gegenstände herankommen. Dies kann für einen Helden überlebenswichtig sein, beispielsweise, wenn er schnell an die Phiole mit einem Heiltrank oder eine Ersatzwaffe gelangen will.

Wasserdicht ist die Umhängetasche jedoch nicht und sie übersteht den Fall in einen Fluss oder See meist nicht unbeschadet. Während ihr Leder schnell trocknet, kann es passieren, dass ihr Inhalt nass und unbrauchbar wird.



Unterhosen

»Wenn keiner sie kennt, will keiner sie haben. Trägt aber auch nur einer sie, wollen alle eine haben. Und es sind nie genug vorhanden.«

—Weisheit des Galorio Famutschi, Autor des Werks Mit Lanze, Helm und Unterhose, 1036 BF

Ob in schwerer Rüstung, weiten Gewändern oder wallenden Roben, untenrum kann es schnell kühl werden.

Um ihr bestes Stück nicht früher als es ihnen lieb ist einbüßen zu müssen, tragen selbst raue Ritter und Abenteurer ein spezielles Untergewand. Denn kaltes Wetter macht aus so manchem Heldenschwert schnell ein schlaffes Seil, hüllt man es nicht in warme Wolle ein.

Gerade bei langer Wanderschaft oder anstrengenden Reitstrecken, kann ein Dämpfer im Schritt sehr angenehmen Anklang bei Mann und Frau haben.

Gleichsam ist man durch die Unterhose, so genannt, da sie unter den eigentlichen Hosen getragen werden, auch vor vielerlei Schmutz geschützt.

Im Horasreich findet man die meisten Schneidereien für Unterhosen in ganz Aventurien.

Besonders bekannt geworden sind die Unterhosen durch den Schneider Elvolio Firnbeut, der als erster an einem Marktstand Stoffe erwarb, um sie zu einem bequemen Unterkleid zu schneiden. Auf Nachfrage entwickelte sich von Firnbeut ausgehend ein großes Geschäft mit Unterhosen. Seine bekanntesten Kollegen sind Crasus Trequona, der vor allem Übergrößen herstellt, und Kusmina Mairechi, welche sich einen Namen dadurch machte, dass sie aufwendige Muster und Verzierungen für die weibliche Kundschaft in ihre knappen Höschen stickt. Angeblich soll die Idee der Unterhose von diversen Stammesvölkern stammen. Besonders Orkstämme sollen schon seit Urzeiten Lendenschürze aus Stoff und Leder getragen haben, und Waldmenschen und Utulus kennen oft nur diese Art der Bekleidung.



Umhängetasche

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Umhängetasche	0,5 Stn	6 StruPu	8,5 S	prim

Regeltechnik:

Eine Umhängetasche kann bis zu 20 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.

Unterhosen

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Unterhosen	0,5 Stn	3 StruPu	1 S	einf

Regeltechnik:

Eine Unterhose hat keine regeltechnische Funktion.

Vademecum für das Waffenhandwerk

»Merke, dies ist die erste Lehre des Schwertes; Dass du die Häue von beiden Seiten lernst hauen, Dass du stark und gerecht willst fechten Gleich Rondras Geist und Rondras Klauen. Wer vor Häuen flieht, darf keiner Kunst sich freuen; Finde Hut für Hau, du darfst das Band nicht scheuen; Fall im Vor aus, nicht schwach und nicht mild, Kein Streich begegnet so deinem Schild. Hau nicht zum Schwerte, Sondern stets zur Blöße, Zum Kopf und zum Leibe. Was Du hauen willst, hau aus des ganzes Körpers Wucht.«

—Auszug aus dem Vademecum für das Waffenhandwerk, Gareth, 985 BF

985 BF von der inzwischen verstorbenen Garether Schwertmeisterin Krona Adersin als erstes explizites Fechtbuch verfasst, gilt das Adersin-Vademecum als wichtiger Schritt für die Begründung des Schwertgesellentums. Es beschreibt anschaulich unterschiedliche Kampfweisen mit Anderthalbhänder, Schwert, Schild und Linkhand und vergleicht ihre Wirksamkeit. Das Buch stieß auf den Widerstand der Kriegerakademien und Rondratempel, verbreitete sich aber schnell. Etwa 200 Abschriften sind derzeit im Umlauf. Die Arbeiten an einer gedruckten Neuauflage, die von Kronas Söhnen um weitere Techniken mit dem Anderthalbhänder ergänzt wurde, wurden auch nach Jost Adersins Tod fortgeführt. Bisher ließ sich Schwertmeister Erlan Adersin jedoch noch keine Aussage zum Erscheinen der Überarbeitung entlocken.



Verbandszeug

»Um zu schienen oder zu verbinden, lege das Tuch drei Tage in Essig ein. Dann wasche es mit klarem Quellwasser aus und schmiere Wirselsalbe darauf.«

—Auszug aus dem Kitab ash Shifa, einem magischen Buch der Heilkunde, unbekanntes Datum

Verbandszeug darf auf keiner Reise fehlen, egal wohin und mit welchem Fortbewegungsmittel.

Einfaches Verbandszeug umfasst einige Stoffverbände, Nadel und Faden zum Nähen einer Wunde, eine Pinzette und ein scharfes Schneidwerkzeug. Am besten wäre ein Skalpell, genutzt wird hier bei schlechter Ausstattung des Heilers häufig ein Messer.

Eine bessere Ausrüstung enthält mindestens ein Skalpell, ein Spreizwerkzeug und einen Spatel, dazu kommen oft eine Knochensäge und eine Schere zum Zertrennen der Kleidung neben der Wunde. Auch eine Auswahl schmerz- und blutungsstillender Kräuter und Pulver oder flüssige Tinkturen zum Reinigen oder Behandeln einer Verletzung dürfen nicht fehlen.

Ergänzt wird alles durch starken Schnaps, einige mehr oder weniger wirksame Hausmittel und ein paar Glücksbringer, die meistens reiner Aberglaube sind.

Verbandszeug ist relativ einfach zu bekommen, besonders wenn es nur darum geht, die Stoffverbände zu ersetzen. Diese lassen sich in der Not auch recht einfach improvisieren.

Das beste Verbandszeug lässt sich immer in Städten mit einem großen Peraintempel kaufen, ist die Heilkunst doch eine der höchsten Pflichten der Geweihten der Göttin.



Vademecum für das Waffenhandwerk

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Vademecum für das Waffenhandwerk	1 Stn	15 StruPu	150 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen				

Regeltechnik:

Wer das Buch gelesen hat, der kann den Krona-Adersin-Stil erlernen (siehe Seite 123).

Verband

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Verband	0,5 Stn	3 StruPu	1 S	prim

Regeltechnik:

Fingerfertigkeit erhält bei Heilkunde Wunden einen Bonus von +1, sofern ein Verband verwendet werden kann (Stofffetzen bringen keinen Bonus!).

Vorhängeschloss

»Das Schloss ist keine Erfindung des Ingerimm oder der He-sinde, sondern des Praios. Es soll euch vor Dieben schützen.«

—Cassia von Baltrea, Praiosgeweihte, 1034 BF

Wo die meisten Schlösser in das zu verschließende Objekt wie eine Tür oder Truhe fest eingebaut werden, ist das Vorhängeschloss unabhängig davon. Es kann ganz nach Bedarf zum Abschließen verwendet und mitgeführt werden, falls es unterwegs eine Truhe, einen Schrank oder ein Tor zu verschließen gilt. Manch ein angehender Einbrecher besitzt auch ein Vorhängeschloss zu Übungszwecken.

Vorhängeschlösser werden in unterschiedlichen Größen und aus unterschiedlichem Metall gefertigt. Zierende Ausfertigungen aus Gold und Silber sollen Schmuckschatullen oder hin und wieder auch Keuschheitsgürtel verschließen, während eine Geldtruhe oder ein Kerker ein möglichst großes, komplex aussehendes Exemplar benötigt, wenn es nicht ohnehin ein fest verbautes Schloss gibt.

Besonders abschreckende Exemplare haben ebenso wie andere Schlösser versteckte Dornen, die beim Öffnen ohne Schlüssel hervorspringen und den Dieb in die Hand stechen. Von besonders skrupellosen Gestalten werden diese Dornen sogar noch vergiftet. Diebe fürchten diese Schlösser ähnlich wie besonders stark verrostete Vorhängeschlösser, die einem Dietrich widerstehen.

Vorhängeschlösser sind weit verbreitet und in allen großen Städten zu kaufen, besonders im Horasreich kann man hier, wie bei vielen anderen Feinmechaniken auch, außerordentlich gute Qualität bekommen. Die besten Exemplare werden jedoch von Zwergen hergestellt, die als Erfinder der Mechanik aller Schlösser gelten.



Wasserpfeife

»Du warst nicht wirklich in meiner Heimat, wenn du nicht einmal die Freude genossen hast, eine Wasserpfeife zu rauchen.«

—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, 1037 BF

Zu dem Bild, das viele Aventurier von den Tulamidenlanden haben, gehört dazu, dass dort auf Kissen sitzend oder liegend Wasserpfeife geraucht wird. Tatsächlich entspricht dieses Klischee weitestgehend der Wahrheit, denn Wasserpfeifen lassen sich in den Tulamidenlanden und Aranien in jedem Teehaus, jeder Herberge und jeder Karawanserei bestellen oder auf jedem Markt kaufen, denn der Genuss einer solchen ist für beiderlei Geschlecht fester Bestandteil der tulamischen Lebensart.

Sie zu rauchen ist auch meistens ein gesellschaftliches Ereignis, bei dem sich Freunde, Geschäftspartner oder auch Feinde eine Pfeife teilen und Konversation betreiben, eine Kleinigkeit essen oder Rote-und-Weiße-Kamele spielen. Auch so mancher Sieg wurde im Pfeifenrauch gefeiert und manche bedeutende Beratung fand in einer Teestube bei einer Wasserpfeife statt.

In Wasserpfeifen geraucht wird üblicherweise Tabak, der für den feineren Gaumen, oder um den Tabak zu strecken, auch aromatisiert wird mit den Schalen von Äpfeln, Orangen oder getrockneten Blüten und Früchten.



Vorhängeschloss

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Vorhängeschloss	3 Stn	100 StruPu	10 S	einf

Regeltechnik:

Um ein Vorhängeschloss zu öffnen, ist eine Probe auf *Schlösserknacken* (Bartschlösser) notwendig.

Wasserpfeife

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Wasserpfeife	1 Stn	6 StruPu	30 S	prim

Regeltechnik:

Charisma erhält bei *Etikette* (Klatsch & Tratsch) einen Bonus von +1, wenn der Held als Gastgeber eines Festes die Wasserpfeife mit seinen Gästen teilt und das gemeinsame Rauchen als zuvorkommende Geste auf dem Fest geschätzt wird.

Wasserschlauch

»Nimm diesen Wasserschlauch mit, Druan bren Anargh. Darin ist ein Zaubertrank, der dir große Stärke verleihen wird.«

—ein Gjalsker Schamane, neuzeitlich

Ähnlich wie die Feldflasche ist auch der unförmige Wasserschlauch zum Transport von Flüssigkeiten auf langen Reisen gedacht. Anders jedoch als diese, von der meist jeder Abenteurer seine eigene mit sich führt, ist der Wasserschlauch dazu geeignet, große Mengen an Wasser, Bier oder Wein zu tragen. Aufgrund ihrer Größe sind Wasserschläuche aus Leder unheimlich teuer, weshalb sie meist aus Tierdärmen und -mägen, etwa von Kühen oder Schafen, genäht werden. Sie haben jeweils einen großen bauchigen Füllraum und einen schlauchförmigen Ansatz, der dem Wasserschlauch seinen Namen gibt. Über diesen Schlauch sind sie befüllbar und lassen sich praktisch an jeden Zapfhahn anschließen.

Am leichtesten fällt der Transport der mehrere Maß fassenden Schläuche, wenn man zwei etwa gleich voll gefüllte Wasserschläuche an den Ansätzen verknotet und über ein Joch, einen langen hölzernen Stecken, gehangen trägt.

Nur selten sieht man den einzelnen Wasserschlauch, der mit einem Pfropf aus Kork oder Wachs versiegelt ist. Das Verschließen fällt bei ihm schwerer, da der Schlauch keine feste Form behält, dafür ist man aber auch nicht gezwungen, zwei Schläuche zu tragen und kann einiges an Gewicht einsparen.



Wasserschlauch

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Wasserschlauch	0,25 Stn	5 StruPu	5,5 S	prim

Regeltechnik:

Ein Wasserschlauch kann 1,5 Liter Flüssigkeit aufnehmen. Um einen Wasserschlauch zu entkorken und daraus zu trinken, ist lediglich eine 1 Aktion notwendig.

Wolldecke

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Phraischafwolldecke	1,5 Stn	4 StruPu	8 S	prim
Wolldecke	1,5 Stn	7 StruPu	2 S	prim

Regeltechnik:

Eine Wolldecke/Phraischafwolldecke senkt die Kältestufe um 1/2 und kann mit dem Kälteschutz eines Zelts kombiniert werden.

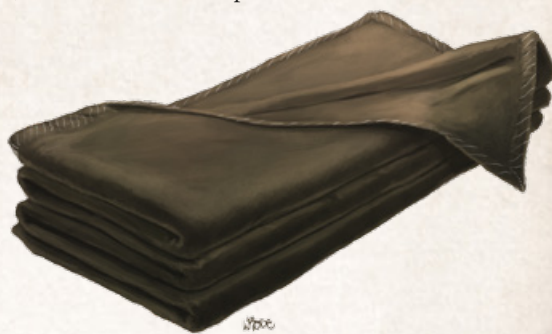
Wolldecke

»Wir Zyklopäer frieren niemals. Entweder wärmt uns die lauwarme Meeresluft, die Efferd uns schickt, oder eine Wolldecke über unseren Schultern.«

—Pelleas von Pailos, zyklöpäischer Krieger, neuzeitlich

Grobe und feine Wolle – nichts wärmt besser als das überschüssige Fell von Schaf und Ziege. Die meisten handelsüblichen Wolldecken sind groß genug, dass sich der Durchschnittsaventurier komplett darin einhüllen kann. Aber auch kleinere Decken sind gerne gesehen, etwa als Hausschmuck oder Sitzteppich. Je nach Qualität und Dicke der verwendeten Wolle kommt die Decke sehr günstig oder unheimlich teuer über die Markttheke. Wer sich dennoch keine leisten kann, greift auch gern zu Tuch um sich einzuhüllen, oder macht sich eine Decke aus Flicken. Gerade in kühleren Gebieten Aventuriens besitzt jeder, nicht bloß zur Reiseausrüstung, eine oder mehrere Wolldecken. Dagegen sollen oft Bewohner wärmerer Gegenden darüber spotten, weshalb man einen dickpelzigen Teppich mit sich herum schleppen sollte.

Auf Reisen ist aber jeder dankbar, wenn er auf weichem Untergrund als dem kühlen Waldboden oder dem stechenden Stroh im Stall nächtigen oder sich in der Kälte der Nacht zudecken kann. Eine Wolldecke hat schon so manchen Aventurier vor dem Kältetod bewahrt und bei den Fjarningern ist eine Frau mit einer guten und warmen Wolldecke reicher als ein Mann mit 5 Stein Gold. Die besten Wolldecken werden auf den Zyklopeninseln angefertigt. Hier verwendet man gerne die Wolle des Phraischafs, das für eine besonders gute Qualität bekannt ist. Es schützt auch deutlich besser vor der Kälte, aber es ist auch empfindlicher als einfache Wolle.



Würfel

»Mögen die Würfel gnädig sein.«

—Alrik aus Meilersgrund, Streuner, 1038 BF

Reisende Abenteurer nutzen sie ebenso gern wie gelangweilte Adlige und gerissene Streuner: Würfel. Die meisten Würfel haben sechs Seiten, doch einige Aventurier besitzen Zwanzigseitige. Mystiker sollen auch Exemplare mit zwölf Seiten für Orakelwürfe nutzen.

Es gibt eine Unzahl an Würfelspielen mit einem oder mehreren Würfeln, die darauf abzielen, eine möglichst hohe Gesamtzahl zu würfeln oder eine vorher bestimmte Zielsumme zu erreichen. Die Spiele tragen Namen wie „Gareth brennt“ oder „21 Kreuzer“ und drehen sich meistens darum, Geld zu gewinnen oder wenigstens zu klären, wer die nächste Runde Getränke bezahlen muss. Aus diesem Grund unternehmen viele immer wieder Versuche, das Ergebnis weniger Glück und Zufall zu überlassen. Die harmlosen Varianten davon sind Glücksbringer, Stoßgebete an Phex und eine „unschlagbare“ Würfeltechnik. Um jedoch wirklich sicher zu sein, dass die Würfel zu den eigenen Gunsten fallen, werden diese gezinkt, indem sie ungleichmäßig schwer sind, an den entscheidenden Stellen abgeflachte Kanten haben oder sogar kleine Mengen Blei eingearbeitet bekommen.



Wurfhaken

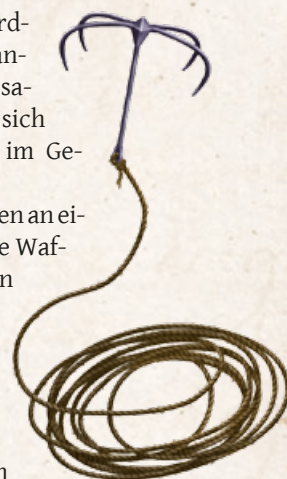
»Du glaubst, ein Wurfhaken ist nur etwas für Einbrecher? Dann hast du aber beim Unterricht an der Birkholter Akademie nicht richtig aufgepasst.«

—Derya Garling, Kriegerin und Mauerstürmerin, 1035 BF

Anders als der Kletterhaken besitzt der Wurfhaken drei bis fünf lange gebogene Stahlstreben. Er wird am Ende eines Seils angebracht und mit viel Schwung auf eine Anhöhe geschleudert. Um ein Seil für einen Bergstieg zu befestigen, eignet sich dieser Haken besonders gut, wenn sich genug Klemmfläche finden lässt, denn der Haken nützt nichts, wenn er sich nirgends festzukralen vermag. Hat sich der Haken dann gut verkeilt, sollte man vor dem Aufstieg kräftig an dem Seil ziehen, um sich zu vergewissern, dass es auch sicher ist und sich beim Kletterversuch nicht lösen kann. Gerade wenn mehrere Personen gleichzeitig oder nacheinander zu klettern beabsichtigen, sollten das Seil und der Haken mehrfach geprüft werden.

Er gehört somit zur Standardausrüstung jedes Gebirgswanderers. Aber auch jeder Fassadenkletterer, der etwas auf sich hält, wird einen Wurfhaken im Gepäck haben.

Manchmal wurde der Wurfhaken an einem Seil auch als improvisierte Waffe missbraucht. Man kann den Haken schwingen und versuchen, seinen Gegner mit einem gezielten Treffer zu erwischen. Allerdings gehört viel Übung dazu und es kann ähnlich viel dabei schiefgehen wie mit einem Morgenstern.



Würfel

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Würfel, sechsseitig	0,05 Stn	5 StruPu	0,5 S	prim
Würfel, sechsseitig, gezinkt	0,06 Stn	5 StruPu	2 S	einf
Würfel, zwanzigseitig	0,06 Stn	6 StruPu	3 S	prim
Würfel, zwanzigseitig, gezinkt	0,07 Stn	6 StruPu	12 S	einf

Regeltechnik:

Mit gezinkten Würfeln erhält ein Held eine Erleichterung von 1 auf Proben auf *Brett- und Glücksspiel (Würfelspiele)*, wenn er über die Sonderfertigkeit *Falschspiele* verfügt. Allerdings gilt diese Erleichterung nur für die Probe, die nach der ersten, gescheiterten Probe abgelegt wird (siehe **Regelwerk** Seite 216).

Wurfhaken

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Wurfhaken	1 Stn	20 StruPu	7 S	prim

Regeltechnik:

Kombiniert mit einem Kletterseil, lässt sich der Wurfhaken werfen und verhakt sich, falls das Gelände (z. B. ein Ast oder eine Gesteinsformation) das zulässt. Dazu ist eine Probe auf FK von Wurfaffen nötig. Der Wurf dauert 2 Aktionen und die Probe ist pro 5 Schritt um 1 erschwert.

Ein Wurfhaken mit Kletterseil (mindestens 1 Schritt) lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 139).

Zelt

»Ein Zelt ist manchmal das einzige, was zwischen dir und den Bestien des Dschungels liegt.«

—Silvario Dellamonte, meridianischer Questador, 1034 BF

Die meisten Abenteurerzelte sind aus Stoffflicken, alten Wolldecken und Lederstücken gefertigt. Nur wohlhabendere Helden oder Nomadenvölker, die sich selbst Zelte fertigen können, werden ein aus einheitlichen Stücken bestehendes Zelt besitzen.

Unter Gläubigen der Zwölgötter gilt das Reisezelt als eine von Aves' Gaben. Es soll dafür sorgen, dass man auch im provisorisch aufgeschlagenen Lager die Vorteile von Haus und Hof genießen kann. Es fällt so sogar strengen Glaubensanhängern Travias leichter, sich für eine Reise zu rüsten, da sie das Zelt als transportable Erweiterung ihres eigenen Heims verstehen können. Für einen traviagefälligen Abenteurer gilt es daher, die Gesetze seiner Kirche am Lagerplatz und im Zelt ebenso zu wahren, als auch anderen Reisegefährten nahezubringen.

Ein Zelt kann an Bäumen aufgehängt und am Boden verankert werden. Durch angespitzte Pflöcke, genannt Heringe, aus Holz oder Stahl, kann das Zelt auf weichem Boden aufgebaut werden.



Zunderdose & Zunder

»Gorng hat Geheimnis des Feuers gefunden. Dose von Frau ohne Haare ist Geheimnis. Jetzt hat Gorng Dose.«

—Gorng, Affenmensch, neuzeitlich

Damit der Zunder, der mit Feuerstein und Stahl entzündet wird, auch richtig brennt, muss er trocken gelagert werden. Dazu dienen Zunderdosen, kleine Dosen mit Deckel, die in keinem Rucksack eines Abenteurers fehlen dürfen. Auch in vielen Küchen steht eine, falls das Feuer im Herd neu entfacht werden muss.

Die meisten Dosen sind etwa so groß wie ein Handteller, doch es gibt auch größere und kleinere Exemplare. Um möglichst feuchtigkeitsabweisend zu sein, werden sie aus Metall gefertigt und oft noch extra in Wachstuch eingeschlagen. Beliebte sind Bronze und Kupfer, aber prächtige Zunderdosen adliger Entdecker können auch aus Silber mit kunstvollen Verzierungen sein.



Tatsächlich sind viele der Dosen relativ dicht und der Zunder darin übersteht auch einen schweren Regenguss oder ein unfreiwilliges Bad ohne sofort breiförmige Konsistenz anzunehmen. Feucht wird er trotzdem, sodass es länger dauert bis er Feuer fängt.

Zunderdosen sind nicht nur für Zunder geeignet, in ihnen werden auch Süßigkeiten, Ringe oder geheime Karten transportiert. Hauptsächlich wird darin aber Zunder aufbewahrt, um ihn zum Feuermachen parat zu haben.

Zelt

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Zelt, 1 Person	3 Stn	7 StruPu	14,5 S	prim
Zelt, 2 Personen	6 Stn	7 StruPu	25 S	prim
Zelt, 4 Personen	8 Stn	8 StruPu	40 S	prim
Großzelt, 12 Personen	20 Stn	60 StruPu	200 S	prim

Regeltechnik:

Gelingt eine Probe auf *Wildnisleben (Lagerbau)* mit QS 5+ beim Aufbau des Zelts, so gilt es für Regenerationsphasen als gute Unterkunft und bringt einen Bonus von +1 LeP/AsP/KaP (siehe **Regelwerk** Seite 339).

Ein Zelt verfügt über Kälteschutz und senkt die Kältestufe um 1. Es kann mit Kleidung und einer Wolldecke oder einem Schlafsack kombiniert werden.

Der Auf- und Abbau von Zelten dauert 20 Minuten, bei einem Großzelt 1 Stunde.

Zunder

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	0,2 Stn	10 StruPu	1 S	prim
Zunder, 25 Portionen	0,025 Stn	1 StruPu	0,2 S	keine

Regeltechnik:

Zunder – Bei einer gelungenen Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)* steigt die QS um 1 (bis zu einem Maximum von 6).
Zunderdose – Die Zunderdose ist wasserdicht, sodass ihr Inhalt auch beim Schwimmen oder Tauchen nicht unbrauchbar wird.

Ein Held benötigt 1 freie Aktion, um die Zunderdose zu öffnen oder zu schließen.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN



„Mordwerkzeuge, Korgaben, Rondras Schild und Schutz – Waffen und Rüstungen haben viele Beinamen und so unterschiedlich die Bezeichnungen sind, so unterschiedlich sind auch die Waffen an sich.

Niemand würde doch auf die Idee kommen, ein edles Schwert mit einem klobigen Streitkolben gleichzusetzen. Mit beiden kannst du deine Feinde in die Niederhöhlen befördern, aber ruhmreicher wirst du deine Geschichte erzählen können, wenn du ein Schwertkämpfer bist und deine Feinde mit Raffinesse ausgeschaltet hast.

Ich persönlich gebe nicht viel auf solche Geschichten. Das ist was für Zivilisten. Wir beide wissen: tot ist tot. Egal ob du jemanden durchbohrst oder ihm den Kopf einschlägst, am Ende kommt doch immer das Gleiche heraus: eine Riesensauerei.

Aber jede Waffe hat auch ihre Vor- und Nachteile und über diese solltest du Bescheid wissen. Also lerne den Streitkolben schätzen, denn vom Pferd aus geführt, ist er dem Schwert überlegen. Nur allzu lange solltest du nicht mit ihm kämpfen. Es ist ganz schön erschöpfend, die ganze Zeit wuchtige Schläge auszuführen.“

—Guntar Eisenhardt, Weibel und Ausbilder der Nordmärker Flussgarde, 1034 BF

Waffen sind für einen Helden ebenso wichtig wie andere Gegenstände – und für Abenteurer wie Krieger, Söldner und Rondrageweihte sogar essentieller Bestandteil ihrer Ausrüstung. In diesem Kapitel stellen wir dir deshalb eine enorme Anzahl an neuen Waffen vor.

Doch nicht nur Kämpfer profitieren von den neuen Waffen. Auch Kampfmagier, elfische Auenläuferinnen oder horasische Streuner werden die Waffen finden, die sie brauchen.

Jede Waffe bekommt zudem einen eigenen Waffenvorteil und -nachteil spendiert. Diese Eigenschaften sind Fokusregeln der Stufe I für diese Ausrüstung und statuten die Gegenstände mit kleinen Besonderheiten aus.

Wie bei den normalen Gegenständen sind dies längst noch nicht alle Waffen und Rüstungen, die es in Aventurien gibt, sie ergänzen jedoch jene aus dem **Regelwerk** um zahlreiche neue Möglichkeiten, seine Gegner auszuschalten. Darüber hinaus werden dir noch ein paar Varianten von Komplettrüstungen vorgestellt.



Übersicht zu Waffen und Rüstungen

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

Waffeneigenschaften

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



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

Standardwaffen

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

Elfen- und Zwerge Waffen

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

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

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

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

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

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

Elfen- und Zwerge Waffen

Als **Elfen Waffen** gelten: Elfenbogen, Robbentöter, Wolfsmesser

Als **Zwerge Waffen** gelten: Drachenzahn, Eisenwalder, Lindwurmschläger, Felsspalter, Zwerge schlägel

Zweihändige Stangen Waffen einhändig führen

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

Geweihte und ungeweihte Zeremonialgegenstände

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

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

Gefälschte Waffen

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

Gefälschte Waffen haben grundsätzlich einen Waffen-Modifikator von zusätzlich -1/-1, richten -1 TP an und haben einen um 3 schlechteren Bruchfaktorwert (falls du nach der entsprechenden Fokusregel spielen möchtest, siehe Seite 114). Zur Beurteilung von Waren siehe Seite 116.

Varianten von Komplettrüstungen

Die in der Aventurischen Rüstkammer vorgestellten neuen Rüstungen sind Varianten der im **Regelwerk** aufgeführten Komplettrüstungen. Auch sie haben einen abstrakten RS und BE, aber sie verfügen beispielsweise über Rüstungseigenschaften, die sie deutlich individueller machen.

Erklärung zu Nahkampfwaffen

Kampftechnik: die Kampftechnik, unter der die Waffe geführt wird

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

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

RW: Reichweite

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertaler (S)

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

Anmerkung:

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

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

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

Erklärung zu Fernkampfwaffen

Kampftechnik: die Kampftechnik, unter der die Waffe geführt wird

TP: Trefferpunkte

LZ: Ladezeit in Aktionen

RW: Reichweite

Munitionstyp: der verwendete Munitionstyp der Waffe

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertaler (S)

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

Erklärung zu Rüstungen

RS: Rüstungsschutz

BE: Belastung

Zusätzliche Abzüge: weitere Abzüge auf INI und GS

Gewicht: Gewicht der Rüstung in Stein (Stn)

Preis: Preis der Rüstung in Silbertaler (S)

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



Nahkampfwaffen

Amazonensäbel

»Den Namen Amazonensäbel erhielt der Reitersäbel durch eine Legende, in der die Göttin Rondra höchstselbst den Amazonen diese Waffe schenkte.«

—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, 1037 BF

Beim Amazonensäbel, auch Reitersäbel genannt, handelt es sich um ein schmales Schwert mit einschneidiger und stark gebogener Klinge. Trotz des Namens wird die Waffe nicht nur von den Kriegerinnen des Amazonenvolkes geführt, sondern auch von Reitern Mittel- und Nordaventuriens. Durch seine gebogene Form eignet er sich hervorragend für Hiebe vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer. So geführt, benötigt eine Kämpferin nicht einmal besonders viel Kraft, um mit einem Treffer eine furchtbare Wunde zu verursachen. Der Amazonensäbel gilt als besonders rondrianische und ästhetische Waffe, deren geschwungene Form dem Säbel Exotik verleiht. Eine einzelne Reiterkämpferin mit einem Amazonensäbel ist in der Lage, nicht nur verheerende Wunden zu schlagen, sondern sie kann auch als Fußkämpferin ohne Einbußen weiterkämpfen. Für die Amazonen ist der Säbel seit Jahrhunderten eine Waffe, die jede Kriegerin ihr Eigen nennt und den sie in Kombination mit ihrem Schild äußerst effektiv verwenden kann. Allerdings erweist sich die Parade wuchtiger Zweihandwaffen aufgrund seiner Form als schwierig.



»Wenn Zwerge Reiterkämpfer wären, würden sie solche Waffen führen. Ich kann über den Amazonensäbel nichts Schlechtes sagen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Anderthalbhänder

»Das Schwert zu eineinhalb Händen wird der Anderthalbhänder auch genannt. Das liegt daran, dass er mal mit einer, mal mit zwei Händen geführt wird. Ist mir aber zu kompliziert, ich nehme lieber einen Zweihänder.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Der Anderthalbhänder ist eine vergleichsweise junge Waffe, da Kampfstile, die dieses Schwert unterstützen, erst mit der Schwertgesellenbewegung entstanden sind (ein ähnlicher Schwerttyp, das Bastardschwert, hat aber eine deutlich längere Tradition).

Die Waffe besitzt keine wirklichen Nachteile, sieht man davon ab, dass man sie nicht zusammen mit einem Schild führen kann, da die einhändige Führung nur zeitweise aufrechterhalten werden kann. Denn egal wie man das Schwert auch bezeichnet, es ist ein Zweihandschwert.

Die Angriffs- und Paradeeigenschaften sind ausgezeichnet. Zwar ist der entstehende Schaden meist nicht so hoch wie bei dem wuchtigen Zweihänder, dafür kann ein Anderthalbhänderkämpfer auch deutlich besser gegnerische Schläge und Hiebe abwehren.

»Eine phantastische Waffe. Hat man sich erst an die zweihändige Führung gewöhnt, ist sie vielleicht das beste Schwert, das man benutzen kann.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Keinen Schild nutzen zu können, ist schon ein Nachteil, aber für euch Großlinge ist der Anderthalbhänder dennoch ein Meilenstein.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Amazonensäbel

Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Amazonensäbel	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	2 Stn	100 HF	200 S

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Amazonensäbels einen Bonus von +2 TP.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger eines Amazonensäbels einen Malus von 2 auf PA.

Anderthalbhänder

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Anderthalbhänder (2H)	Zweihandschwerter	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	2 Stn	140 HF	320 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Barbarenschwert

»Die Thorwaler machen sich über unsere Schwerter lustig, weil sie sie für primitiv halten. Ich weiß nicht, was primitiv bedeutet, aber es klingt wie eine Beleidigung. Sollen die Thorwaler nur kommen und über uns lachen, aber wir werden am Ende der Schlacht sehen, welches Schwert am meisten Blut getrunken hat.«

—Druan bren Anargh, Gjalsker Tierkrieger, neuzeitlich

Eine beeindruckende Waffe der Barbarenvölker ist das Barbarenschwert. Das Schwert ist keine einfache, lange Klingenwaffe, sondern mit Zacken, Ausbuchtungen und geschwungenen Formen versehen, sodass es auf den Betrachter todbringend und furchteinflößend wirkt. Die Waffe wird vor allem von den Fjarningern, Gjalskern und Trollzackern benutzt. Wer schon mal eine heranstürmende Barbarenhorde mit ihren Schwertern gesehen hat, der versteht, warum man manchmal lieber wegrennt als zu kämpfen.

Das Barbarenschwert ist träge und schwer, was dazu führt, dass man sich während des Kampfes schnell verausgabt und nicht immer derjenige ist, der als erstes zuschlägt. Dafür kann man damit gut Rüstungen und Schilde zerschlagen.



»Auch wenn die Schmiedekunst der Barbaren allgemein zu vernachlässigen ist: Das Barbarenschwert ist eine brauchbare Waffe. Es ist etwas zu wuchtig, aber die Vorteile wiegen diesen Nachteil wieder auf.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Barbarenstreitaxt

»Einst lebten die Barbaren in den Bergen und Höhlen wie die Tiere, die sie sind. Doch als ein Zwist ihr Volk entzweite, begannen die Berserker mit bloßen Händen aufeinander loszugehen. Aber irgendwann ergriff einer von ihnen einen Stein und erschlug den anderen damit. Im Laufe der Jahre wurden ihre Waffen immer ausgefeilter, sodass sie einander heute mit einem einzigen Schwung ihrer Äxte der Länge nach zerteilen können.«

—Großvater Elwain zu seiner Enkelin Breda, Winhall 1037 BF

Die Barbarenstreitaxt ist die mächtigste Waffe der Fjarningern, Gjalsker, Trollzacker und Ferkinas.

Doch der Anblick des sorgsam geschmiedeten, massiven Doppelaxtblatts räumt schnell mit den Vorurteilen von unzivilisierten Wilden auf, denn diese Axt ist eindeutig kein improvisiertes Kampfwerkzeug, sondern eine kunstvoll geschmiedete Waffe, die zum Töten konzipiert wurde.

Ein einziger, gezielter Treffer reicht oft schon aus, um einen Gegner nachhaltig zu verstümmeln, und nicht selten ergreifen Feinde daraufhin allein beim erneuten Schwung dieser imposanten Waffe die Flucht.

Allerdings erfordert die Handhabung dieser Axt nicht nur Körperkraft (an der es ihren Trägern jedoch meist nicht mangelt), sondern auch Geschick. Kommt es zu Unfällen mit dieser Waffe, sind die Folgen meist nachhaltig und der Verletzte ist oftmals für lange Zeit motorisch eingeschränkt.

Barbarenschwert

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Barbarenschwert	Schwerter	1W6+5	GE/KK 15	-1/-1	mittel	1,5 Stn	90 HF	140 S

Waffenvorteil: Die Probe auf *Einschüchtern* (Drohung) bei der Sonderfertigkeit *Drohgebärden* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 105) ist um 1 erleichtert.

Das Manöver *Schildspalter* lässt sich mit dem Barbarenschwert durchführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet.

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Träger eines Barbarenschwerts immer zuletzt zu. Führt der Gegner ebenfalls ein Barbarenschwert, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe *Regelwerk* Seite 227) zum Tragen.

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

Barbarenstreitaxt

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Barbarenstreitaxt (2H)	Zweihandhiebaffen	2W6+4	KK 13	0/-4	mittel	3,5 Stn	120 HF	175 S

Waffenvorteil: Erzielt der Träger einer Barbarenstreitaxt einen Kritischen Erfolg oder richtet gegen einen Feind 14+ SP an, so müssen alle Gegner in Angriffsdistanz eine Probe auf *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) erschwert um 1 ablegen. Jeder Gegner, dem diese misslingt, erhält 1 Stufe *Furcht* für 5 KR.

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

Basiliskenzunge

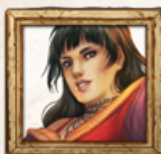
»Einst traf ich auf einer Anhöhe einen Hesindegeweihten. Ich war ausgezehrt und hungrig. Ich bat ihn um Essen, doch er nahm stattdessen einen merkwürdig gewundenen Dolch von seinem Gürtel, ließ seinen Blick über den Himmel gleiten und erblickte eine Taube. Noch ehe ich wusste, wie mir geschah, hatte der Priester die Taube mit der gewundenen Klinge aus den Wolken geholt und ich hatte zu Essen. Er gab mir den Dolch und sprach: »Lerne ihn zu führen und du wirst nie wieder Hungern.««

—Kaya, Akoluthin der Hesinde, neuzeitlich



Die Basiliskenzunge verdankt ihren Namen ihrer gewundenen Klinge, deren Form einer Schlange ähnelt. Es mag daher nicht überraschen, dass die Basiliskenzunge vor allem unter den Geweihten der Hesinde sehr verbreitet ist.

Der geschwungene Stahl der Klinge ist aufgrund seiner Machart so geschmeidig, dass er Haut, Fell oder Stoff bei Berührung mühelos durchdringt, ohne dass das Opfer den Schnitt überhaupt bemerkt. Daher wird sie zuweilen auch von Meuchlern verwendet, denn aus dem Hinterhalt ist sie eine effiziente Waffe. Allerdings kann die Basiliskenzunge kaum etwas gegen verstärkte Materialien wie Leder oder metallenen Rüstungsschutz ausrichten.



»Ich kenne viele Magier in meiner Heimat, die die Basiliskenzunge zu Ehren Hesindes einem Dolch vorziehen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»In Nordaventurien solltest du dich damit aber nicht sehen lassen. Hier gilt die Basiliskenzunge, wenn nicht ein Hesindegeweihter sie führt, als ein Zeichen von Hinterlist und Mord.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

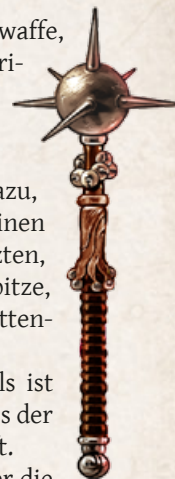
Brabakbengel

»Der Brabakbengel ist im Grunde die südaventurische Version des Streitkolbens. Aber wir Südländer wären keine Südländer, wenn wir unsere Waffen nicht mit ein wenig Humor ausstatten würden. So ist der Brabakbengel nicht nur mit einigen gefährlichen Dornen versehen worden, die tiefe Wunden reißen können, sondern die Mitte der Waffe ist wie ein Kopf oder Gesicht geformt, das den Gegner angrinst. Daher der Name.«

—Silvario Dellamonte, meridianischer Questador, 1034 BF

Der Brabakbengel ist eine Gladiatorenwaffe, die nicht nur in den Arenen Südaventuriens zum Einsatz kommt, sondern auch immer wieder von Soldaten, Sklavenjägern oder Questadores benutzt wird. Der Bengel eignet sich nicht nur gut dazu, Knochen zu brechen, sondern auch, einen gerüsteten Gegner schwer zu verletzen, da die Dornen, vor allem jene an der Spitze, dazu geeignet sind, Leder und sogar Kettengeflecht zu durchdringen.

Der größte Nachteil des Brabakbengels ist seine Kopflastigkeit, die dazu führt, dass der Träger der Waffe irgendwann erschöpft. Erfunden wurde er wohl in Brabak, aber die genauen Umstände sind unbekannt. Charakteristisch ist das lächelnde Gesicht auf der Waffe.



»Der Bengel sieht gefährlicher aus, als er tatsächlich ist. Man kann weder gut damit parieren noch Angriffe starten, da er am Kopfende deutlich schwerer ist als ein gewöhnlicher Streitkolben.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Basiliskenzunge

Komplexität: komp (2 AP)

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

Anmerkung geweiht (Hesinde; Namenloser); hesindegeweihte Waffen sind nur für Hesindegeweihte erwerbbar, namenlosgeweihte Waffen sind überhaupt nicht für Helden erwerbbar.

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

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

In der Hand eines Hesindegeweihten verursacht die Basiliskenzunge gegen Kultisten oder Geweihte des Namenlosen +1 TP.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder weniger richtet die Basiliskenzunge -1 TP an.

Brabakbengel

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Brabakbengel	Hieb Waffen	1W6+5	KK 14	-1/-2	mittel	2 Stn	90 HF	170 S

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

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

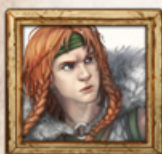
Breitschwert

»Die Mittelreicher rühmen sich, dass sie das Langschwert erfunden haben. Die Horasier wollen wir wegen ihres Stolzes auf die Erfindung des Floretts erst gar nicht erwähnen. Die Tulamiden haben ihr Krummschwert, das sie Thalusioner oder so ähnlich nennen. Wir aber haben die älteste Form des Schwerts aus der alten Heimat mitgebracht und unzählige Sagas berichten von ihm.«

—Erlgard Swerfilddottir, Kriegerin der Trutzburg zu Prem, 1037 BF

Das vor allem in Thorwal verwendete Breitschwert ist eine alte Schwertform, die keine Parierstange aufweist, etwas kürzer ist als ein Langschwert, dafür aber eine breitere Klinge besitzt.

Mit den wuchtigen Hieben, die man mit dem Breitschwert austeilen kann, lassen sich sogar Schilde zerschmettern (auch wenn die Thorwaler bei einem solchen Vorhaben lieber auf die Orknase zurückgreifen). Die fehlende Parierstange macht allerdings die Abwehr vieler Zweihandwaffen schwieriger.



»Ich selbst hau auch lieber mit einer Orknase zu, aber das ist Geschmackssache.«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



»Das Schwert vieler Legenden. Allerdings würde ich heutzutage nicht mehr darauf vertrauen. Es ist zu unausgewogen und die Nachteile machen die Vorteile nicht weg.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Mit ordentlich Kraft geschwungen verursacht es immerhin schlimmere Wunden als ein Weidener Langschwert.«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



Dolch

»Der Waffenhändler sprach mit verkaufssicherer Miene.

»Tritt näher, junger Freund! Womit kann ich dienen? Ein Bursche wie du verlangt doch sicher nach einem guten Schwert!«

»Dieser Dolch hier genügt vollkommen,« sprach der Jüngling, während er die Klinge an den Hals des Verkäufers hielt. Keine Münze brachte ihm dieser Handel ein.«

—geschehen auf einem Zorganer Basar

Der Dolch ist eine kurze Schnitt- und Stoßwaffe, die einhändig geführt wird. Da er nur eine kurze stählerne Klinge besitzt, ist er längeren Waffen unterlegen und eignet sich eher für schnelle Manöver auf kurzer Distanz. Viele Dolche besitzen trotzdem eine schmale Parierstange, die aber mehr dem Schutz der eigenen Hand dient, als dem tatsächlichen Abwehren eines gegnerischen Schlags. Der Griff kann aus Holz oder selbst aus Stahl gefertigt sein. Für gewöhnlich ist die Klinge in ihn eingelassen.

Aufgrund seiner Größe nimmt der Dolch nicht viel Platz weg und kann leicht am Gürtel oder versteckt am Bein getragen werden. Daher findet man den Dolch oft bei Dieben und Gaunern, die sich etwa schnell aus Fesseln befreien können müssen, oder ihn verwenden, um jemanden seines Geldbeutels zu berauben.

»Jeder sollte einen Dolch mit sich führen. Er eignet sich nicht nur als Seitenwaffe, sondern auch als Schneidwerkzeug.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Da so gut wie jeder Aventurier einen Dolch trägt, fällt er als echte Waffe kaum auf.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Breitschwert							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Breitschwert	Schwerter	1W6+4	GE/KK 14	-1/-1	mittel	1,5 Stn	90 HF	180 S

Waffenvorteil: Das Breitschwert kann das Manöver *Schildspalter* ausführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger eines Breitschwerts einen Malus von 2 auf PA.

Dolch							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dolch	Dolche	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	45 S

Waffenvorteil: keine

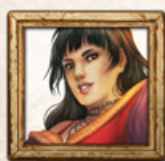
Waffennachteil: keine

Doppelkhunchomer

»Du willst dich tatsächlich mit den Leibwächtern der Sultana anlegen? Bei Rondra, dann bete bloß, dass die nicht mehr dazu kommen, ihren Säbel zu ziehen. Denn dem Letzten, der das versucht hat, trennten sie seinen Kopf mit nur einem einzigen Hieb vom Körper und als die Praiosscheibe endlich wieder aufging, schimmerte das Rot des Himmels mit dem blutgetränkten Sand vor den Stufen des Palastes um die Wette.«

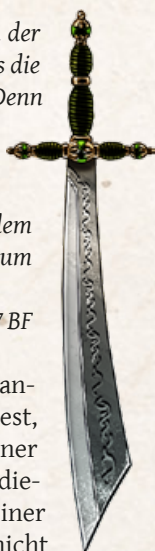
—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, 1037 BF

Der Doppelkhunchomer ist eine der imposantesten Klingen in ganz Aventurien – zumindest, wenn er von Händen geführt wird, die seiner würdig sind. Und würdig erweisen sich bei diesem Säbel nur die kräftigsten Kämpfer mit einer guten Portion Geschick. Denn die Waffe ist nicht nur besonders lang und schwer, sondern auch rasiermesserscharf. Der Doppelkhunchomer kann nur mit zwei Händen geführt werden und es erfordert nicht nur Kraft, sondern auch eine ganze Menge Übung, bis man damit einigermaßen sicher agieren kann. Sein besonderer Vorteil liegt in der großen Reichweite und der Wucht der scharfen Klinge, ein zielsicher geführter Angriff endet nicht selten mit dem Tod des Gegners. Für subtile Manöver ist der Säbel aufgrund seiner enormen Länge und des Gewichtes allerdings ungeeignet.



»Der Doppelkhunchomer ist zwar deutlich unhandlicher als der gewöhnliche Khunchomer, aber eine beeindruckende Waffe.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Drachenzahn

»Es heißt, diese Klinge ist um den Fangzahn eines echten Drachens gegossen worden und die Magie der Kreatur übertrug sich auf die Waffe und verleiht ihr ihre tödliche Präzision. Um eine solche Klinge zu schmieden, schicken die Zwerge ihre besten Krieger in eine Drachenhöhle und reizen die darin hausende Bestie. Dann töten sie die Kreatur und verarbeiten ihre Fangzähne zu jener tödlichen Waffe.«

—Großvater Elwain zu seiner Enkelin Breda, Winhall, 1037 BF



Der Drachenzahn ist eine zwergische Waffe mit breiter Klinge, deren Schliff an die mächtigen Fänge eines Drachen erinnert. Entgegen der Sagen und Legenden musste jedoch kein Schmied bisher sein Leben in einem Drachenkampf aufs Spiel setzen, um diesen Dolch herzustellen.

Bei den Zwergen ist der Drachenzahn sehr weit verbreitet, außerhalb der Angroschimgesellschaft ist die Waffe hingegen nur schwer zu bekommen. Das liegt vor allem daran, dass diese Waffe als Standessymbol der Zwergenkrieger gilt und diese den Drachenzahn nicht gerne an Menschen verkaufen.

Von geübten Kriegern ist hingegen bekannt, dass sie mit dieser Waffe sogar Echsenwesen, die sie an Größe und Gewicht um ein Vielfaches übertrafen, bereits mit einem einzigen, präzisen Stich den Tod brachten.

Doppelkhunchomer

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Doppelkhunchomer (2H)	Zweihandschwerter	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	2 Stn	130 HF	320 S

Waffenvorteil: Gelingt dem Träger eines Doppelkhunchomers ein Kritischer Erfolg, ist der Bestätigungswurf um 2 Punkte erleichtert.

Waffennachteil: Mit dem Doppelkhunchomer lassen sich keine *Finten* einsetzen.

Drachenzahn

Komplexität: komp (2 AP)

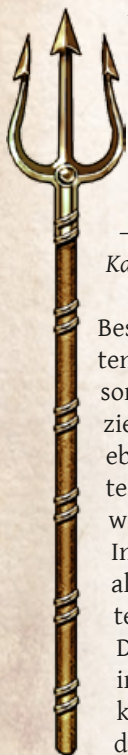
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Drachenzahn	Dolche	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	40 HF	70 S

Anmerkung Um den Drachenzahn bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Echsen(wesen) erhält der Held einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Wird der Drachenzahn von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Das Manöver *Präziser Stich* ist nur um 1 erschwert auszuführen.

Dreizack



»Drei Spitzen tauchten langsam aus den Fluten auf. Der Sturm peitschte uns in den Segeln, und wir trieben immer weiter ab. Es war, als würde Efferd selbst das Meer und den Himmel teilen, um uns den Frevel auszutreiben. Noch nie habe ich meine Mannschaft so zittern sehen, als tatsächlich ein alter nackter Mann mit weißem Vollbart auf unser Schiff kletterte.«

—aus dem Logbuch Wulfrath des Blutigen, ehemaliger Kapitän des Piratenkahns Echsenhauer, 1019 BF

Besonders Fischer nutzen den langen dreieggliederten Speer beim Fischen, da er sich beim Fangen, besonders bei ganzen Fischeschwärmen, als sehr effizient herausstellt. Haus und Hof werden gleichsam ebenso oft in Fischerdörfern mit dem Dreizack verteidigt, sodass er sich zum Universalwerkzeug entwickelt hat.

In Arenen und Gladiatorenschulen wird diese Waffe allerdings ebenfalls gerne gesehen. Gegen gerüstete Gegner ist der Dreizack nicht besonders effektiv. Der Träger eines Dreizacks erhält auch beim Kampf im Wasser einen Vorteil, er stellt beim Schwimmen keinerlei Behinderung da. Und seine Haken sind gut dazu geeignet, einen Gegner zu entwaffnen.



»In den Arenen kämpfen Sklaven häufig mit Dreizack und Netz zu Ehren Kors. Ein furchtbares Gemetzel. Warum müssen die Menschen diese Jagdwaffe dazu missbrauchen, die blutrünstigsten Bedürfnisse zu erfüllen?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Dschadra

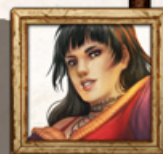
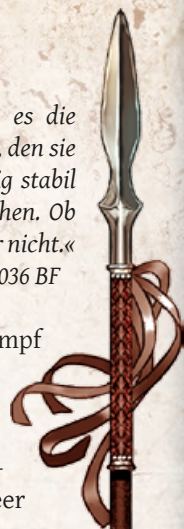
»Die Tulamiden führen keine Kriegslanzen, wie es die Mittelreicher tun, aber sie haben auch einen Speer, den sie auf dem Pferderücken benutzen. Er ist lang, wenig stabil wie mir scheint, und mit kleinen Bändchen versehen. Ob der was taugt, kann ich nicht sagen. Ich glaube eher nicht.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Sowohl vom Pferderücken als auch beim Kampf zu Fuß vertrauen die Tulamiden, Novadis und Ferkinas auf den Speer namens Dschadra. Im Grunde ist es ein klassischer Speer, der sich nur leicht in der Länge und dem Durchmesser des Holzes von einem gewöhnlichen Speer unterscheidet.

Aufgrund dieser anderen Proportionen ist er als Ersatz für eine Lanze gut von einem Pferderücken her einsetzbar. Durch seine Biegsamkeit ist er aber weniger geeignet, jemanden die Beine wegzuziehen und ihn zu Fall zu bringen.

Vor allem die Ferkinas und Novadis benutzen Dschadras gerne für einen Sturmangriff zu Pferd, bevor sie ihre Gegner dann mit anderen Waffen im Nahkampf angreifen.



»Tulamiden benutzen eher selten eine Dschadra. Ausnahme sind hier Reiterkämpfer. Der Speer wird bevorzugt von Novadis und Ferkinas eingesetzt und gilt deswegen in meiner Heimat nicht als elegante Waffe.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ich bin ein wenig unschlüssig, was ich von dieser Waffe halten soll. Sie ist eigentlich schlechter als ein Speer. Allerdings kann man sie problemlos vom Pferderücken aus einsetzen. Vermutlich nur für Reiterkämpfer sinnvoll.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Dreizack								Komplexität: einf
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dreizack (2H)	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stn	200 HF	80 S

Waffenvorteil: Die Abzüge für den Kampf im Wasser sinken um 2.

Das Manöver *Entwaffnen* ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 und mehr richtet der Dreizack –1 TP an.

Dschadra								Komplexität: prim
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dschadra (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/–1	lang	2 Stn	200 HF	60 S

Waffenvorteil: Das Dschadra kann vom Rücken eines Reittiers eingesetzt werden, auch für einen Sturmangriff.

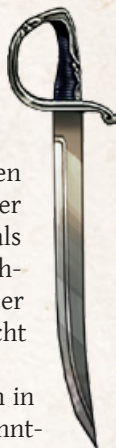
Waffennachteil: Das Manöver *Zu Fall bringen* ist um 1 erschwert.

Entermesser

»Mit lautem Klirren landete das Entermesser vor Akileas auf dem Deck. Es sah nicht aus wie die eleganten Rapiere, die Akileas gewohnt war, die breite Klinge erinnerte eher an ein einfaches Werkzeug. »Heb' es auf und kämpfe oder stirb wie ein Hund!«, knurrte der Kapitän bedrohlich durch seinen schwarzen Bart. Akileas wusste, wenn er je zurückkehren und sich an seinem verräterischen Bruder rächen wollte, musste er kämpfen und überleben. Mit fester Hand ergriff er das scharfe Entermesser und erhob sich.«

—aus *Rosen unter Schwarzer Flagge*, einem populären, horasischen Unterhaltungsroman, 1040 BF

Entgegen seines Namens und zahlreicher Geschichten wird das Entermesser in weit- aus mehr Situationen eingesetzt als nur bei der Eroberung eines gegnerischen Schiffs. Auch führen es nicht nur Piraten, sondern Seefahrer aller Art. Durch seine vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten führen Seeleuten oder im Hafen arbeitende Handwerkern häufig als einzige Waffe ein Entermesser mit sich. Wuch- tigen Zweihandwaffen kann das Entermesser nicht viel entgegensetzen, aber dazu ist es nicht gemacht. Da es sich auch sehr gut für den Kampf auch in beengten Umgebungen eignet, wie sie bekannt- lich in und auf einem Schiff anzutreffen sind, er- freut es sich großer Beliebtheit als Zweitwaffe.



Faustschild

»Ich kann mit diesem Ding nichts anfangen. Aber nur, weil ich breitere Schilde gewohnt bin, will ich dem Buckler seinen Nutzen nicht absprechen. Das wohl, bei Swafnir!«
—Erlgard Swerfildottir, Kriegerin der Trutzborg zu Prem, 1037 BF

Beim Faustschild, auch Buckler genannt, handelt es sich um einen tellergroßen Schild, der weniger gut dazu geeignet ist, Fernkampfangriffe abzuwehren. Vielmehr wird er als Parierwaffe benutzt.



Buckler werden an einer Stange, die quer durch den Schild verläuft, ge- fasst und ansonsten wie ein normaler Schild geführt. Nur die besten Bucklerkämpfer nutzen den Faustschild zur Abwehr von Pfeilen oder Bolzen, denn es verlangt einiges an Geschick, um die kleine Flä- che so schützend vor sich zu halten, dass man ein Ge- schoss abwehren kann. Als Parierwaffe jedoch hat der Buckler den Vorteil, dass ein Kämpfer damit auch zu- schlagen und seinen Faustschlag mit dem Schild noch verstärken kann. Gegen die wuchtigen Hiebe eines Ogers bietet der Faustschild hingegen ebenso wenig Schutz wie als Teil eines Schildwalls.

Entermesser

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Entermesser	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stn	75 HF	120 S

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Träger eines Entermessers nur Abzüge von -2 auf AT und PA.
Waffennachteil: Paraden gegen Zweihandwaffen sind mit dem Entermesser um 1 erschwert.

Faustschild

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Faustschild	Schilde	1W6	KK 16	-3/0	kurz	1 Stn	–	40 S

Anmerkung 20 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)
Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Buckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, aller- dings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Erfolg richtet der Buckler zusätzlich 1 Stufe *Betäubung* an.

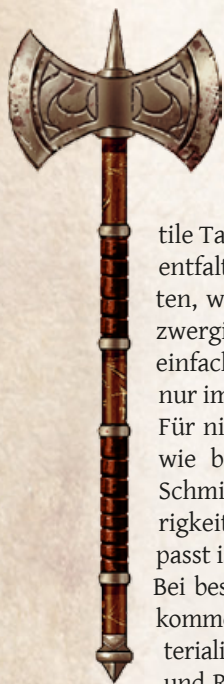
Waffennachteil: Mit einem Buckler kann das Manöver *Schilddeckung* nicht ausgeführt werden (siehe *Aventuri- sches Kompendium* Seite 163).

Mit dem Buckler lassen sich keine Attacken großer Gegner parieren.

Felsspalter

»Die Werkzeuge der Zwerge darfst du niemals unterschätzen, mein Kind. Allein diese Axt vermag es, Stein zu teilen wie andere Äxte ein Stück morsches Holz.«

—Großvater Elwain zu seiner Enkelin Breda, Winhall, 1037 BF



Der Felsspalter ist eine traditionell zwergische Axt mit Doppelblatt, die sich nicht nur im Volksmund, sondern auch faktisch dadurch auszeichnet, selbst den härtesten Granit zum Zerbersten bringen zu können. Aufgrund ihrer massiven Beschaffenheit erfordert die Führung dieser Waffe keinerlei subtile Taktik oder besonderes Geschick. Der Felsspalter entfaltet seine Zerstörungskraft am wirkungsvollsten, wenn er mit eiserner Gewalt geführt wird. Für zwergische Helden ist er daher ein gleichermaßen einfaches wie durchschlagendes Werkzeug, das nicht nur im Kampf gute Dienste leistet.

Für nicht-zwergische Individuen ergibt sich jedoch, wie bei allen Erzeugnissen der angroschimschen Schmiedekunst, eine gewisse Handhabungsschwierigkeit, da die Axt an den Wuchs der Zwerge angepasst ist.

Bei besonders ungestümer Handhabung kann es vorkommen, dass sich das Axtblatt in besonders festen Materialien (zu denen auch gegnerische Waffen, Schilde und Rüstungen gehören) verkeilt und nur mit Mühe und einigem Kraftaufwand wieder befreit werden kann.



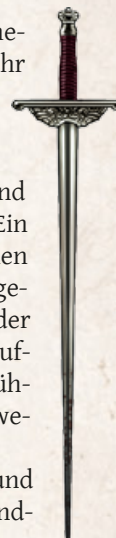
»Es gibt keine bessere Waffe meines Volkes für den Nahkampf. Damit lassen sich Orkschädel ebenso gut spalten wie das Bein eines Tatzelwurms.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Florett

»Schritt, Schritt, Arm strecken, Stoß und Stich! Nicht die Deckung vernachlässigen! Auf die Haltung achten! Ihr wollt doch im Turnier eine gute Figur machen! Auf jetzt! Nochmal: Schritt, Schritt, Arm strecken, Stoß und Stich! Und gleich noch einmal!«

—Fechtmeisterin Metelessa Galora zur Vorbereitung ihrer Schüler auf einen Schaukampf in Punin



Unter den Fechtwaffen findet sich keine filigranere Waffe als das Florett. Die Florettklinge ist sehr lang, schmal, dünn und endet in einer scharfen Spitze, mit der gezielte Stoßangriffe ausgeführt werden können. Aus diesen Gründen findet das Florett vorrangig im Schaukampf seinen Platz und steht vor allem für fairen und stilvollen Kampf. Ein geübter Fechter vermag allerdings auch gegen einen schwer gerüsteten Gegner präzise Treffer an ungeschützten Stellen zu erzielen, wie etwa am Hals, der Schläfe oder unter den Achseln. Finten sind aufgrund des leichten Gewichts leichter durchzuführen, allerdings kann ein Florett die meisten schweren Waffen nicht abwehren.

Der Griff des Floretts ähnelt dem eines Säbels und wird durch einen halbkugelförmigen Schwerthand-schutz, genannt Glocke, von der Klinge separiert.

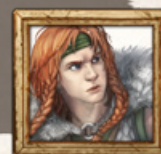
»Zusammen mit einem Linkhand-Dolch ist das Florett nicht zu unterschätzen. Man sollte aber darauf verzichten, mit einem Florett einen Kämpfer mit schweren Waffen herauszufordern, wenn man nicht extrem schnell und gewandt ist.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Habt ihr Horasier eigentlich überhaupt ernstzunehmende Waffen?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Felsspalter						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Felsspalter (2H)	Zweihandhiebaffen	2W6+2	KK 13	0/-2	mittel	3 Stn	120 HF	200 S
Anmerkung	Um den Felsspalter bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.							

Waffenvorteil: Das Manöver *Hammerschlag* ist mit dem Felsspalter um 1 erleichtert.

Beim Manöver *Zertrümmern* werden 2W6 statt 1W6 gewürfelt. Das höhere Würfelerggebnis wird zu den TP addiert.

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

Florett						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Florett	Fechtaffen	1W6+3	GE 14	+1/0	mittel	0,5 Stn	100 HF	300 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Finte* ist mit einem Florett um 1 Punkt erleichtert.

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

Fuhrmannspeitsche

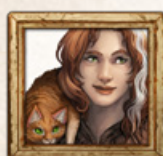
»Bei einer Fuhrmannspeitsche muss ich immer an diese Entdeckerin aus dem Horasreich denken. Konnte einer Fliege die Flügel ausschlagen, mit diesem Ding.«

—Silvario Dellamonte, meridianischer Questador, 1034 BF



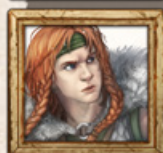
Peitschen sind in ganz Aventurien verbreitet und bestehen üblicherweise aus verflochtenen Lederschnüren.

Die gebräuchlichste Variante ist die Fuhrmannspeitsche. Diese hat eine Länge von zwei bis drei Schritt und wird vorwiegend genutzt, um Zugtiere anzutreiben. Doch viele Fuhrleute benutzen sie auch, um Diebe und wilde Tiere auf Abstand zu halten und im Wettstreit miteinander für spektakuläre Tricks. Doch auch so mancher Gaukler beherrscht eine Vielzahl Tricks, die oft deutlich artistischer ausfallen als die der Fuhrleute. Dafür wird eine etwas kürzere Peitsche von maximal zwei Schritt Länge bevorzugt. Diese ist ebenfalls unter Entdeckern außerordentlich beliebt, da sie leichter zu handhaben ist als die lange Ausführung der Fuhrleute und vielfältige Einsatzmöglichkeiten bietet, zum Beispiel als improvisiertes Seil. Auch ist das Leder selbst den Unbilden des Dschungelwetters gewachsen, solange es hin und wieder eingefettet wird.



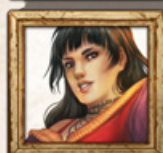
»Die einzigen, die ich kenne, die Peitschen als Waffe benutzen, sind Sklavenhalter und Bronnjaren.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Das wohl!«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



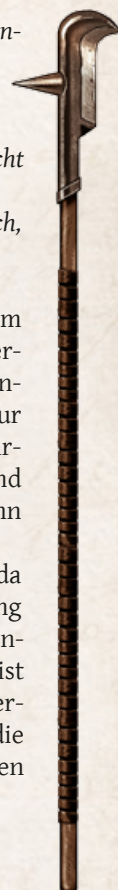
»Ganz ruhig, das ist nur eine Fuhrmannspeitsche.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Glefe

»Die Landwehr ist immer die entbehrlichste Einheit. Aber wir sollten ihre Chancen wenigstens ein wenig erhöhen. Geben wir ihnen statt Sensen und Sicheln Glefen. Dann dezimieren sie vielleicht mehr Gegner, gegen die wir dann nicht mehr antreten müssen«

—ein ungenannter Oberst aus dem Mittelreich, neuzeitlich



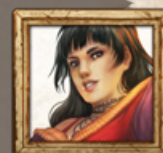
Bei der Glefe handelt es sich um eine der am weitestverbreiteten Stangenwaffen überhaupt. Sie ist billig zu produzieren und dennoch gilt sie als bessere Alternative zur Sturmsense. Sie wird sowohl bei Landwehraufbauten eingesetzt als auch bei Soldaten und Söldnereinheiten, insbesondere dann, wenn man sich nichts Besseres leisten kann.

Für Wallformationen ist sie ungeeignet, da ihre Hakenspitze für eine solche Aufstellung ähnlich wie bei einer Hellebarde eher hinderlich ist. Doch so schlecht wie ihr Ruf ist sie nicht. Gerade bei einem Sturmangriff erweist sie sich als passable Stangenwaffe, die mit Wucht eingesetzt erheblichen Schaden anrichten kann.



»Ich halte nichts von dieser Waffe, es gibt bessere Alternativen. Beispielsweise besagte Hellebarde.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Eine Glefe ist doch gar nicht so dem Stab eines Magiers unähnlich. Für Menschen, die sich mit dem Kriegshandwerk nicht auskennen, ist die Glefe vielleicht gar nicht so schlecht«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Fuhrmannspeitsche

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Fuhrmannspeitsche	Peitschen	1W6	FF 16	0/–	lang	3 Stn	250 HF	20 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Glefe

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Glefe (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/–2	lang	2 Stn	200 HF	50 S

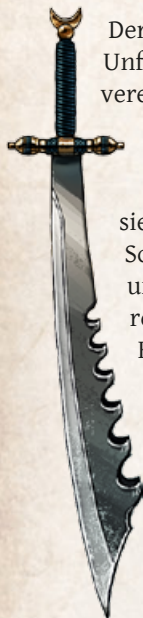
Waffenvorteil: Ein Kämpfer mit einer Glefe kann mit mindestens einem weiteren gleichbewaffneten Kämpfer einen Wall bilden. Der Kampfpartner darf sich maximal einen halben Schritt neben ihm befinden und muss in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Solange die Bedingungen erfüllt sind, kann der Wall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

Waffennachteil: Wendet der Träger die Sonderfertigkeit *Pikenwall* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 154) an, ist seine AT zusätzlich um 1 erschwert.

Großer Sklaventod

»Ich bitte dich, mein Sohn, leg deine Waffe nieder und beuge dich unserem Herrn, ehe er deinen Zorn bemerkt und dich straft. Es spielt keine Rolle, ob die Götter ihm das Recht gaben, über uns zu herrschen, oder ob er es sich eigenmächtig nahm. Fakt ist, nun hat er es, er trägt es stets an seinem Gürtel.«

—Boronlenso, Sklave aus Al'Anfa, neuzeitlich



Der große Sklaventod ist der Alptraum aller Unfreien in Südaventurien. Der mächtige Säbel vereint sämtliche Gefahren, denen ein Mensch gegenüber stehen kann, in einer kunstvoll geschmiedeten Klinge.

Die lange Seite der Schneide ist so scharf, dass sie selbst Knochen mit einem geschmeidigen Schwung durchdringt. Die kurze Seite wird von unheilvoll gezackten Sägeblättern geziert, deren Schärfe selbst den Fängen eines Drachen Konkurrenz machen könnte. Schon am Gürtel befördert die Waffe bei den Umstehenden Ehrfurcht und Respekt gegenüber ihrem Träger, doch wird sie tatsächlich von jemandem geführt, der sein Handwerk beherrscht, treten selbst die mutigsten Helden eingeschüchtert einen Schritt zurück.

Allerdings ist die Handhabung des Großen Sklaventods eine Kunst, die man nicht über Nacht erlernt. Da die Waffe besonders lang und schwer ist, kann sie nur mit zwei Händen und entsprechendem Kraftaufwand geführt werden und bei mangelndem Geschick kann es durchaus vorkommen, dass sich die Schneidezähne im Kampf mit der Klinge des Gegners verhaken.

Großschild

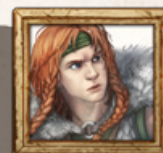
»Schild? Das Ding ist genauso groß wie ich!«
—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, neuzeitlich



Der Großschild ist noch deutlich größer als ein Thorwalerschield und die wahrscheinlich größte Schildform, die noch von einem Kämpfer sinnvoll im Zweikampf eingesetzt werden kann. Dennoch ist dieser Schild nicht ausschließlich für den Kampf am Boden gemacht worden, sondern als Schutz für Reiter. Seine meist tropfenförmige Form kann passabel eine Seite des Reiters schützen. Der Großschild ist bestens dazu geeignet, Pfeile und Bolzen abzuwehren, da man ihn kaum bewegen muss, um ein solches Geschoss abzublocken, vorausgesetzt, der Angriff kommt von der richtigen Seite. Die Beweglichkeit mit einem solchen Schild lässt jedoch am Boden sehr zu wünschen übrig. Man ist deutlich langsamer und auch die Reaktion wird durch das Gewicht beeinträchtigt.

»Ganz schönes Ungetüm. Wer benutzt denn so einen großen Schild?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Der Großschild wird häufig von Reitern eingesetzt. Allerdings habe ich ihn vor allem in Zusammenhang mit den Golgariten gesehen. Sie benutzen ihn gemeinsam mit den Rabenschnäbeln.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Großer Sklaventod							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Großer Sklaventod (2H)	Zweihand-schwerer	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	2 Stn	140 HF	320 S

Waffenvorteil: Die Probe auf *Einschüchtern* (Drohung) bei der Sonderfertigkeit Drohgebärden (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 105) ist um 1 erleichtert.

Gegen ungerüstete Humanoide mit RS 0 richtet der Große Sklaventod +1 TP an.

Waffennachteil: Wurde mit dem Großen Sklaventod erfolgreich pariert, würfel mit 1W6. Bei einer 5 oder 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwerung von 1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Großschild							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Großschild	Schilde	1W6+1	KK 16	-6/+3	kurz	6 Stn	–	100 S
Anmerkung großer Schild, 30 Strukturpunkte; zusätzlich -1 AT auf die Hauptwaffe								

Waffenvorteil: Bei der Abwehr von Pfeilen und Bolzen bekommt der Großschild einen Bonus von +1 PA (nach der Verdopplung des Schild-Paradebonus).

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Gegner des Trägers eines Großschildes immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls einen Großschild, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe **Regelwerk** Seite 227) zum Tragen.

Der Träger eines Großschildes erleidet einen Abzug von 1 auf GS.

Hakendolch

»In Al'Anfa hat man sich des Öfteren den Spaß gegönnt, zwei Sklaven mit zwei Hakendolchen gegeneinander antreten zu lassen. Eine blutige Angelegenheit, da sich mehr Spitzen in den Körper bohren als bei einem normalen Dolchkampf.«

—Silvario Dellamonte, meridianischer Questador, 1035 BF



Beim Hakendolch handelt es sich um eine tulamische Parierwaffe. Wie der Name vermuten lässt, verfügt der Hakendolch über drei hakenähnliche Klingen, die von ihrer Form her an eine Gabel erinnern. Der mittlere Haken ist zudem etwas länger als die äußeren beiden und alle bestehen aus Rund- oder Vierkantstahl. Insgesamt ist der Hakendolch eine lange Parierwaffe von über einem halben Schritt, die sich zwar nicht sonderlich gut für Angriffe eignet und zu Beginn von den meisten Gegnern aufgrund der Form belächelt wird, deren Nutzen aber schnell zum Tragen kommt. Durch die Haken verfängt sich eine gegnerische Waffe leicht im Hakendolch und bringt dem Träger des Dolchs einen Vorteil gegenüber seinem Gegner. Das größte Problem des Hakendolchs ist, dass auch der Träger manchmal hängen bleibt und ihm häufig Missgeschicke widerfahren.



»Einem Stutzer rate ich lieber zu einem Linkhand-Dolch, da kann weniger schiefgehen und er liegt besser in der Hand.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Der Linkhand ist die bessere Waffe, aber dennoch sollte man den Hakendolch nicht unterschätzen. Der kann einem das Leben schon schwermachen, wenn man sich ständig in den Zacken mit seiner Waffe verfängt.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Haumesser

»Zehn Schritt Seil, eine Hängematte, eine Decke, ein Rucksack, das sieht nach Kochgeschirr aus, zwei Wasserflaschen, Verbandszeug, ein großer Topf mit, allweise Hesinde, riecht das widerlich! Ach, das Zeug soll gegen Moskitos helfen, ich verstehe. Hoffen wir, dass es das auch tut. Fehlen noch die Vorräte. Und warum hast du kein Haumesser? Das ist das Allerwichtigste, im Dschungel gibt es keine Wege! Du brauchst unbedingt noch ein Haumesser!«

—ein erfahrener Entdecker zu seinem noch dschungelunfäharen Mitreisenden kurz vor dem Aufbruch ins Regengebirge, neuzeitlich

Für jede Dschungelexpedition ist das Haumesser ein unverzichtbarer Ausrüstungsgegenstand, lässt sich mit ihm doch ein Weg durch Lianen, Gestrüpp und Unterholz bahnen. Zu diesem Zweck hat es eine stabile, einschneidige Klinge, die zwar nicht durch Schönheit heraussticht, aber überaus zweckmäßig ist.

Das Haumesser lässt sich nicht nur gegen Pflanzen einsetzen, sondern auch gegen Schlangen und ähnliches gefährliches Dschungelgetier und humanoide Gegner. Durch den kopflastigen Schwerpunkt der Klinge lässt es sich dabei eher wie eine Hiebwaaffe einsetzen denn wie einen Säbel. Eine zweihändige Führung ist aufgrund des zu kleinen Griffs nicht möglich.

Das Haumesser findet überall dort Verwendung, wo es zugewucherte Wildnis gibt, die es zu durchqueren und erforschen gilt, de facto also in ganz Aventurien mit Ausnahme der Steppen des Nordens und des Ewigen Eises. Tatsächlich ist es aber besonders im Süden verbreitet, wo immer wieder Forscher und Abenteurer in die Tiefen des Dschungels aufbrechen.



»Das ist eher ein Werkzeug. Gut, ja, man kann damit auch jemanden ordentlich verletzen.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Hakendolch

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Hakendolch	Dolche	1W6+1	GE 14	-1/0	kurz	1,25 Stn	60 HF	80 S

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

Waffenvorteil: Wurde mit dem Hakendolch erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1-2 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Waffennachteil: Bereits eine gewürfelte 19 bei Attacke erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt.

Haumesser

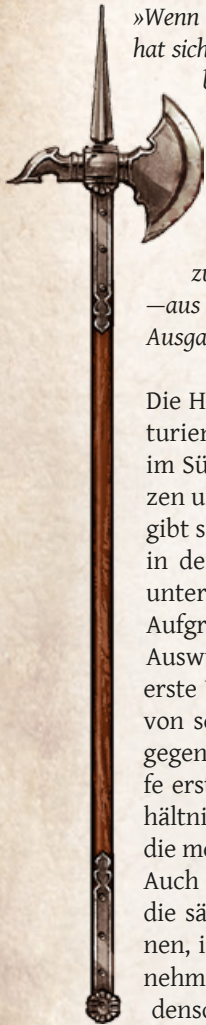
Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Haumesser	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stn	70 HF	100 S

Waffenvorteil: Mit einem Haumesser können auch die Manöver des Talents Hiebwaaffen angewendet werden. Dabei kommt weiterhin das Talent Schwerter zur Anwendung.

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

Hellebarde



»Wenn man kommt aus den Thavernen dieser Stadt und hat sich falsch dem Trunk hingegeben und seiet daher arg betrunken, so hüte man sich vor der Garde. Diese hat helle Barden und nutzt sie, um zu vertreiben Ruhestörer. Nicht einmal verhaken sich die ihrigen Whaffen, weswegen besser rennen, mehr oder weniger getrunken das empfehlendlichsste sei. Aber wenden wir uns nun lieber erfreulicherem zu, nämlich den hiesigen Bieren.«

—aus *Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt*, zerlesene Ausgabe eines Gareth Bürgersohns, neuzeitlich

Die Hellebarde ist in der ganzen Nordhälfte Aventuriens verbreitet, in den Tulamidenlanden und im Süden konnte sie sich dagegen nicht durchsetzen und ist dort nur äußerst selten anzutreffen. Es gibt sie in vielerlei Varianten, die sich vorwiegend in der Blattgestaltung und der Länge der Spitze unterscheiden.

Aufgrund dieser Details und ihrer eigenwilligen Auswuchtung ist sie für einen Pikenwall nicht die erste Wahl, dennoch wird sie auf dem Schlachtfeld von schwerem Fußvolk erfolgreich eingesetzt. Dagegen ist sie trotz ihrer Länge für eine Stangenwaffe erstaunlich gut für den Kampf in beengten Verhältnissen geeignet. Dieser Fakt führte dazu, dass die meisten Stadtgardisten mit ihr ausgerüstet sind. Auch wenn nicht alle Gardisten gute Kämpfer sind, die sämtliche Vorteile ihrer Waffe ausnutzen können, ist die Hellebarde in ihrer Hand eine ernstzunehmende Waffe, vor der sich Diebe, Streuner, Bandenschläger und Aufrührer in Acht nehmen sollten.



»Ich hätte gedacht, dass die Länge der Waffe in Städten hinderlich ist. Und dass sie eher auf dem Schlachtfeld einsetzbar ist.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Beides trifft auch zu. Sie hat in engen Räumen Nachteile, aber nicht so sehr wie andere Stangenwaffen. Und man nutzt sie auch auf dem Schlachtfeld bei Pikenwällen, aber auch dafür gibt es bessere Waffen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Holzschild

»Zu den Aufgaben eines Knappen zählt ebenso das Beladen der Pferde, wie die Pflege der Rüstung und Waffen des Ritters, dem er dient. Bei einer Rast oder nach einer Schlacht, hat der Knappe seinem Herrn bei der Entkleidung zu helfen und wendet sich dann dem Polieren von Schild und Panzer zu. Es ist besonders darauf zu achten, dass der Schild die nötige Reparatur erhält, sollte er Schaden genommen haben.«

—aus *Knappenlehre*, Buch zur Unterweisung junger Knappen in den Nordmarken

Der klassische Holzschild ist meist von runder Form. Er ist oft nicht aus einem einzigen Stück gefertigt, sondern aus mehreren aneinandergesetzten Brettern, die dann in runde Form gebracht und mit einem Stahlring zusammengehalten werden. Seltener wird der Holzschild aus einem runden Stück Baumstamm gefertigt.



Der Griff des Holzschildes kann entweder aus einem dicken Lederriemen oder aus einem Holz- oder Stahlgestell bestehen. Ein Ledergriff hat den Vorteil, dass der Schild über dem Handrücken getragen werden kann, ohne dass man den Griff festhalten müsste. Vorn am Schild wird ein aus Kupfer oder Eisen geschmiedeter Aufsatz angebracht, der auch als Gegenzug zum innen befestigten Griff fungiert. Der Holzschild ist verhältnismäßig klein und eher für das direkte Abfangen von Schlägen geeignet, anstatt für eine großflächige Verteidigung. Dafür ist er sehr robust und eignet sich für direkte Gegenschläge, wie etwa einem Schildstoß, und Manöver, bei denen der Körper viel Bewegungsfreiraum braucht.

»Ich danke Rondra für diese Erfindung. Ohne ein Schild wäre so manche Verletzung mehr entstanden.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Hellebarde

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Hellebarde (2H)	Stangenwaffen	1W6+6	GE/KK 15	0/-2	lang	2,5 Stn	200 HF	160 S

Waffenvorteil: Die durch eine beengte Umgebung (siehe **Regelwerk** Seite 238) verursachten Abzüge auf AT und PA sinken um jeweils 2.

Waffennachteil: Das Manöver *Pikenwall* ist um 2 erschwert (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 154).

Holzschild

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Holzschild	Schilde	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	3,5 Stn	–	50 S

Anmerkung kleiner Schild, 20 Strukturpunkte

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Holzspeer

»Du lachen über Mutombos Speer?«

—Mutombo, stolzer Utulukrieger, 1035 BF



Der Holzspeer ist eine Waffe, die nur noch dort verwendet wird, wo Metallspitzen ein Luxusgut darstellen und wo die breite Masse der Krieger auf Waffen aus Stein oder Holz angewiesen sind. Die größte Schwäche des Holzspeers ist, dass er gegen schwere Rüstungen ausgesprochen ineffektiv ist und sie nur selten zu durchdringen vermag. Gerade gegen Plattenrüstungen kann der Holzspeer kaum etwas ausrichten.

Allerdings sollte man den Speer auch nicht unterschätzen. Gegen leichter gerüstete Gegner und in den Händen eines erfahrenen Stammeskriegers kann er üble Verletzungen verursachen.



»Wir belächeln natürlich Waffen aus Holz. Aber ich habe schon viele Utulus damit kämpfen sehen und ich hatte vor ihnen nicht weniger Angst als vor einem Söldner mit seiner Streitaxt.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Gute Waffen sind aus Stahl. Aber Utulus können ja nichts dafür, wenn Angrosch in ihrem Land keinen Stahl verteilt hat.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Auch Ferkinas benutzen Holzspeere und durch sie wurden genug Unschuldige getötet. Unterschätzen sollte man diese Waffe also nicht, aber sie ist sicherlich nicht die Krone der Waffen«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Jagdmesser

»Kein Elf, kein Jäger und kein Waldläufer würde ohne sein Jagdmesser sein Zuhause verlassen.«

—Hal Bergstatter, Jäger, 1034 BF



Beim Jagdmesser handelt es sich um ein besonders scharfes Messer, welches man vor allem zum Häuten von Tieren benutzt. Einige Versionen des Jagdmessers besitzen zudem einen Sägerücken und einen Aufbrechhaken, um die Arbeit zu erleichtern.

Im Grunde ist das Jagdmesser besser als Werkzeug denn als Waffe geeignet. Nichtsdestotrotz verwenden viele Jäger, elfische Krieger oder Waldläufer das Jagdmesser als Waffe, wenn sie dazu gezwungen werden. Es weist keine Parierstange auf, was es denkbar ungeeignet macht, um den Schlag einer längeren Waffe abzuwehren. Durch seine Schärfe ist das Messer aber eine gefährliche Waffe und ein Jäger, der damit umgehen kann, ist in der Lage, auch einem lebendigen Gegner üble Wunden zu schlagen.

»Das Jagdmesser ist auch bei meinem Volk verbreitet, aber von leichterem Machart.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



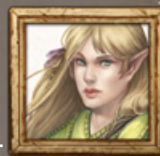
»Ihr Elfen habt keine andere Machart, ihr verwendet einfach weniger Metall.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Nein, da irrst du dich, Arbosch. Die Schmiede der frühen Zeiten verwendeten eine andere Technik und Magie.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Zauberkrum.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Holzspeer

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Holzspeer (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 15	0/0	lang	1 Stn	150 HF	1 S

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder niedriger richtet der Holzspeer +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet der Holzspeer -1 TP an.

Jagdmesser

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Jagdmesser	Dolche	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,25 Stn	30 HF	50 S

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

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

Jagdspieß

»Während der Speer eine Waffe ist, die vor allem im Kampf gegen Menschen eingesetzt wird, entfaltet der Jagdspieß seinen Nutzen bei der Eberhatz.«

—Olgarta Firunjew, entflozene Leibeigene aus dem Bornland, 1039 BF

Gejagt wird überall und die meisten Menschen wie Nichtmenschen bevorzugen dafür einen Speer. Doch nicht jede Kultur hat einen spezifischen Jagdspieß entwickelt, viele nutzen ihre Speere für Krieg und Jagd gleichermaßen.

Speziell für die Jagd gefertigte Spieße haben einen kleinen Knebel hinter der langen Spitze, die mit einer langen Tülle stabil auf dem Schaft sitzt. Für diesen wird stabiles Holz ausgewählt, dennoch passiert es immer wieder, dass er bricht.

Die gut zwei Schritt langen Waffen sind für die Jagd auf Tiere, von Wildschwein bis Steppenrind, ausgelegt. Sie sind vorwiegend für den Stoß konzipiert. Dabei kommt es immer wieder vor, dass Jäger den richtigen Moment versäumen, den im Tier steckenden Speer doch loszulassen, sodass sie herumgeschleudert werden oder ihre Waffe bricht. Besonders bei der Jagd auf Wildschweine und Steppenrinder kommt es so immer wieder zu Unfällen. Häufig enden sie nicht nur mit dem Tod des Schweins, sondern auch mit schweren Verletzungen des Jägers, wenn sich das verletzte Tier gegen diesen richtet.



»Unser Volk kämpft mit dieser Waffe. Es gibt bessere für den Zweikampf, aber sie ist lang und man kann somit gut den Feind von sich fernhalten.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Kampfstab

»Leider ist die Welt voller Gefahren, nicht jeder erkennt die praiosgefällige Ordnung an und lebt getreu nach den Gesetzen. Waffen sind der gnädigen Herrin Peraine ein Gräuöl, doch du solltest diesen Gefahren nicht schutzlos ausgeliefert sein. Neben Glauben und Güte sei deine Waffe daher ein Stab. Mit ihm vermagst du dich zu wehren, doch füge nicht mehr Schaden zu, als du zu heilen vermagst.«

—die Perainegeweihte Selma zu einem ihrer Schüler, neuzeitlich

Der Kampfstab ist bei reisenden Gelehrten, Händlern, Heilern und Abenteurern eine überaus beliebte Waffe, die sich zugleich noch als Wanderstab nutzen lässt. Mit ihr geführte Angriffe sind zwar schmerzhaft, aber selten sofort tödlich, er ist deutlich besser dafür geeignet, einen Gegner zu Fall zu bringen.

Gerade weil der Kampfstab vorwiegend von nicht besonders kampfstark wirkenden Leuten geführt wird, belächeln viele professionelle Kämpfer ihn. Doch spätestens, wenn sie mit einem schnellen Schlag gegen die Beine zu Fall gebracht wurden, ändern sie ihre Meinung und manch einer ist erstaunt oder angetan von der Vielzahl der Möglichkeiten des Stabes.

Kampfstäbe sind in ganz Aventurien verbreitet. Es gibt sie in unterschiedlichen Ausführungen, einige sind mit Leder oder Bast umwickelt, um einen besseren Griff zu ermöglichen und mit Metall beschlagene Enden wurden ebenso schon gesichtet wie ausschließlich grob entastete Exemplare.

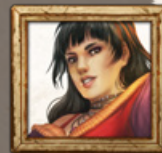
»Im Grunde wie ein Magierstab, nur ohne Magie.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Nicht ganz. Magierstäbe sind meistens deutlich kopflastiger und eignen sich daher schlechter für die Art von Angriffen, die man mit einem Kampfstab durchführt.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Jagdspieß							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Jagdspieß (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	80 S

Waffenvorteil: Wer sich aus dem Manöver *Festnageln* befreien will, erleidet eine Erschwernis von 1 auf die Probe auf *Kraftakt* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152).

Gegen Tiere der Größenkategorie mittel und groß richtet ein Jagdspieß +1 TP an.

Waffennachteil: Bei einem erfolgreichen Manöver *Festnageln* gegen ein Tier muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 5-6 muss eine Probe auf *Kraftakt* gelingen, sonst zerbricht der Jagdspieß.

Kampfstab							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kampfstab (2H)	Stangenwaffen	1W6+2	GE/KK 15	0/+2	lang	1 Stn	150 HF	40 S

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

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

Katar

»Ich habe diese Art von Waffe schon mal gesehen. Als mich meine Reise ins sagenumwobene Uthuria führte, da hatten wir Eingeborene gesehen, die ebenfalls mit einem Dolch kämpften, der diese ungewöhnliche Form aufwies. Ich frage mich nur, wie die Waldmenschen Aventuriens an diese Waffen gelangt sind.«
—Silvario Dellamonte, meridianischer Questador, 1034 BF



Diese bei den Waldmenschen und Utulu verbreitete Dolchform hat ihren Ursprung möglicherweise im fernen Uthuria. Dort soll es Waffen ähnlichen Typs geben. In neuerer Zeit taucht das Katar allerdings wieder häufiger bei den Stammeskriegern des Südens auf. Bislang galt das Katar als eine Waffe aus der Blütezeit der Wudu, jenes legendären Waldmenschenvolkes, das mit blutigen Ritualen Zauber wirkte. Die neueren Katars sind teilweise aus chitinartigem Material. Woher die Waldmenschen diesen Stoff beziehen, ist den restlichen Aventuriern unbekannt. Tatsächlich haben unterschiedliche Stämme der Waldmenschen unterschiedliche Materialien verwendet.

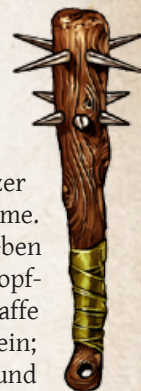
Die Form des Dolches ist ungewöhnlich. Er weist eine breite Klinge auf, die Richtung Spitze immer spitzer wird. Der Griff umfasst meistens keine Parierstange, ist aber so gedacht, dass man seine Finger teilweise neben die Klinge legt. Der Katar ist schwer zu kontrollieren, wenn es ein Missgeschick gibt, aber man sagt ihm nach, bestens für den Zweikampf gegen einen Jaguar geeignet zu sein.



»In den ältesten Legenden über den Süden hörte ich von Wesen, deren Waffen ähnlich aussahen wie diese. Sie waren die Feinde aller Katzen.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Keule

»Unermüdlich schlugen sie auf ihre Opfer ein, zertrümmerten manchen Schädel und brachen Knochen um Knochen. Selbst das Splittern ihrer gigantischen Waffen konnte ihre Wut nicht dämpfen. Mit tierischer Raserei verteilten sie weiter Hiebe, ramnten ihre zerborstenen Keulen in ihre Gegner und spießten jeden verbleibenden Soldaten auf.«
—beobachtet bei einem Hinterhalt im Svellttal



Jeder starke Krieger hielt schon einmal eine Keule in den Händen. Für viele ist sie die direkte Verlängerung eines muskulösen Arms. In Gladiatorenschulen wird mit schweren Eisenprügeln geübt und gekämpft. Sie sind mindestens so groß wie die Unterarme ihrer Besitzer und so dick wie der Muskelumfang ihrer Oberarme. Keulen werden mit Schwung und kräftigen Hieben geführt, um tiefe Wunden zu schlagen oder Kopfschmerzen zu bereiten. Doch so oft diese Waffe Dellen hinterlässt, fängt sie sich selbst welche ein; die Keule muss daher oft ausgebessert werden, und Verwender von Holzkeulen stehen oft dem Problem gegenüber, dass ihre Waffe inmitten des Kampfes zerbricht.

»Eine sehr primitive Waffe, aber ein Treffer ist trotzdem schmerzhaft.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Vor allem Oger oder Affenmenschen führen Knüttel. Sie sind im Grunde nicht mehr als ein Stück Holz und deshalb leicht zu bekommen.«
—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Katar

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Katar	Dolche	1W6+1	GE 13	0/-1	kurz	1,25 Stn	40 HF	50 S

Waffenvorteil: Gegen alle Katzen(wesen) richtet ein Katar +2 TP an.

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

Keule

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Keule	Hiebaffen	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stn	80 HF	3 S

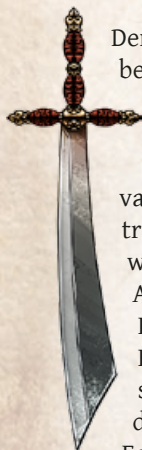
Waffenvorteil: Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

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

Khunchomer

»Und so geschah es, dass der kühne Dschadir einen Khunchomer bekam, wie er eines Helden würdig war. Der Griff war mit faustgroßen, funkelnden Adamanten besetzt und die Klinge im Blut verderbter Echsen gehärtet. Dazu war sie mit mächtiger Sternenkraft durchwoben, so dass sie in der Hand des wahrhaft Ehrevollen niemals zerbrechen würde.«

—ein Geschichtenerzähler auf dem Basar von Khunchom, neuzeitlich



Der Khunchomer ist die tulamidische Form des Säbels, nach der Stadt Khunchom benannt, und wohl sehr alt. Der oft überaus kunstvoll gefertigte Krummsäbel ist überall bei echten und selbst-ernannten Kämpfern der Tulamiden und Novadis anzutreffen, die ihn meistens ohne Scheide tragen, damit die Klinge besser auf das Gegenüber wirken kann.

Allen optisch unterschiedlichen Varianten ist die Kopplastigkeit der Klinge gemein, die sich in den Händen eines Könners ausgezeichnet für stürmische Angriffsfolgen eignet und so zu dem legendären Ruf einiger Schwertmeister beigetragen hat.

Form und Klingenschliff des Khunchomers wurden immer auf die Situation der Tulamiden hin optimiert. Da bei ihnen Plattenrüstungen ausgesprochen selten sind, sorgte dies dafür, dass er diese nicht besonders gut durchdringt.

Der reichhaltige tulamidische Sagenschatz kennt viele berühmte Khunchomer, die, mit Edelsteinen oder Zaubersprüchen versehen, von Helden oder Schurken geführt wurden und heute häufig verschollen sind.



»Bevor ich meine Ausbildung begann, wollte ich eine Kriegerin werden. Ich hatte mich in die Ausstattung der Thaluser Garde verliebt, diese schönen, blitzenden Khunchomer.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Knüppel

»Ihr werdet's nicht glauben, aber da war doch tatsächlich wieder jemand in meinem Stall gestern Abend. Den ganzen Tag schuftet man, versorgt die Hühner, bringt Essen für die Bälger auf den Tisch, und in der Nacht dann diese verfluchten Eierdiebe! Ich sag's euch, beim nächsten Mal kommt der mir nicht davon, da bin ich schneller! Ich mit meinem Knüppel, das sag ich euch!«

—Bauer Freudwig im Gespräch mit Nachbarn

Der Knüppel liegt gut in der Hand und erfüllt sowohl im Nahkampf als auch bei einem Hinterhalt seinen Zweck

Anders als die Keule, hat der Knüppel eine geringere Größe und Aufschlagfläche. Er ist wenig mehr als ein Stück Ast, den man überall auflesen kann. Der Knüppelschlag kann einem Gegner üble Kopfschmerzen beibringen, aber der Knüppel zerbricht auch leicht bei wuchtigen Schlägen.

Der Knüppel wird häufig von Stadtgardisten als Werkzeug zur schnellen Bestrafung getragen, und viele Wirte und Bauern schützen sich mit ihm vor Dieben und Einbrechern.



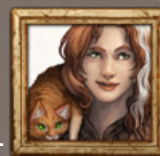
»Selbst ich habe schon notgedrungen einen Knüppel benutzt.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Ich kenne kaum einen friedfertigeren Menschen als dich, Hilbert. Wann musstest du dich denn deiner Haut mit einem Knüppel erwehren?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Damals, als mich eine Räuberbande entführt hatte, war eine der Räuberinnen sehr aufdringlich. Ich wusste mir damals nicht mehr anders zu helfen, denn alle Worte und Gebete waren vergebens. Aber nach einem harten Schlag gegen den Kopf hatte ich den Respekt der Räuber und diese Flegelin hat mich endlich in Ruhe gelassen.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Khunchomer

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Khunchomer	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stn	80 HF	210 S

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

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet der Khunchomer –1 TP an.

Knüppel

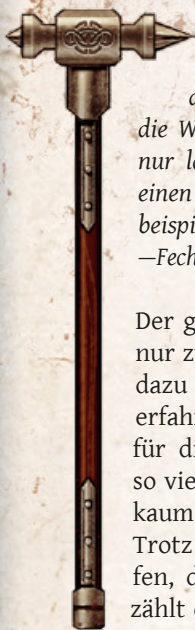
Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Knüppel	Hiebaffen	1W6+2	KK 14	0/–2	mittel	0,5 Stn	80 HF	gratis

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

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

Kriegshammer



»Auch wenn ein Kriegshammer nicht so elegant wie ein Rapiert ist, so sollte niemand auf dem Schlachtfeld unterschätzen, was solch eine Waffe anrichten kann. Zwar muss der Hammerkämpfer die Waffe mit beiden Händen festhalten und kann sie nur langsam schwingen, aber nicht jede Waffe kann einen solchen Hammerschlag blocken. Ein Florett beispielsweise nicht.«

—Fechtmeisterin Metelesa Galora zur Vorbereitung, 1037 BF

Der gefürchtete Kriegshammer ist eine Waffe, die nur zweihändig geführt werden kann. Sie ist nicht dazu ausgelegt, Angriffe abzuwehren, auch wenn erfahrene Kämpfer es manchmal schaffen. Sie ist für die Offensive entworfen worden und richtet so viel Schaden an, dass selbst eine Plattenrüstung kaum vor einem Hammertreffer schützt. Trotz ihrer Kopplastigkeit gibt es Zweihandhieb- waffen, die noch deutlich schwerfälliger sind. Somit zählt der Kriegshammer sogar zu den ausgeglichenen Exemplaren seiner Waffengattung.



»Man muss schon etwas verrückt sein, wenn man mit diesem Ungetüm kämpfen will. Da hat man ja kaum eine Chance, einen gegnerischen Hieb abzufangen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Ein Kämpfer mit einem Kriegshammer sollte auch nur schwergerüstet in den Kampf ziehen. Die Chance, selbst getroffen zu werden, ist schon hoch.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Kurzschwert

»Ich konnte kaum blinzeln, da hatte Marwan schon seine beiden kurzen Schwerter gezogen und sprang wie ein Wirbelwind dem Gegner entgegen. Mein Fasarer Reisegefährte schien die erhobene Axt des Ferkinas völlig zu ignorieren und duckte sich unter dessen Schlägen einfach hinweg, um ihn mit einem gezielten Stich auszuschalten.«

—aus Durch's wilde Mhanadistan von Kara ben Yngerymm, überarbeitete Schmuckausgabe von 1022 BF

Kurzschwerter sind seit langer Zeit in ganz Aventurien verbreitet und beliebt, weswegen es sie in vielerlei Ausgestaltung gibt, was Parierstangen, Klingenform und -länge und Verzierungen angeht. Manch ein tapferer Held oder aufrechter Krieger führt eines als Seiten- oder Hauptwaffe, aber auch finstere Gestalten vom Bandenschläger bis zum Meuchelmörder schätzen Kurzschwerter. Zwar ist es nicht die Waffe mit der höchsten Durchschlagskraft, doch besonders für das Unterlaufen längerer Waffen ist es gut geeignet. Außerdem lässt sich ein Kurzschwert deutlich einfacher verstecken als große Schwerter und Äxte und steht obendrein seltener im Widerspruch zu lokalen Waffengesetzgebungen, die sich oft an der Klingenlänge orientieren.

Auf der Gegenseite ist es einfach zu kurz, um Zweihandwaffen damit richtig zu parieren. Ein wahrer Könnner mit dem Kurzschwert muss jedoch nicht hinter einem anderen Kämpfer mit größerer Waffe zurückstehen.



»Das Kurzschwert taucht in vielen Formen auf. Es ist zwar dem Langschwert im Grunde immer unterlegen, aber manchmal, wenn die Umgebung sehr eng ist, ist das Kurzschwert der bessere Dolch.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Kriegshammer							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kriegshammer (2H)	Zweihandhieb- waffen	2W6+3	KK 13	0/-3	mittel	3 Stn	120 HF	170 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Kurzschwert							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kurzschwert	Schwerter	1W6+2	GE/KK 15	0/0	kurz	0,75 Stn	60 HF	140 S

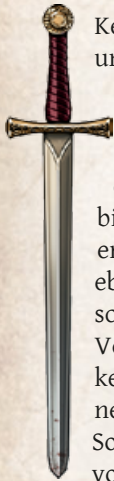
Waffenvorteil: Mit einem Kurzschwert ist das Manöver *Unterlaufen* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 155) zusammen mit dem Manöver *Wuchtschlag* ausführbar.

Waffennachteil: Mit einem Kurzschwert sind Paraden gegen Zweihandhieb- waffen und Zweihandschwerter um 1 erschwert.

Langschwert

»Also, Kinners, das ist ein Schwert. Das ist das scharfe Ende. Das ist einfach zu merken, denn das andere Ende hat einen Griff. Hoffst, dass ihr immer am richtigen Ende von einem Schwert steht. Und ja, das heißt am Griff. Das scharfe Ende tut nämlich weh! Der Griff ist übrigens zum Festhalten da, nicht so ein labberiger Mist wie der hier! Halt dein Schwert ordentlich fest, Rekrut! Es wird später das Einzige sein, was zwischen dir und Borons Hallen steht! Und das gilt für euch alle, verstanden?!«

—Irina Rübenkraut, Ausbilderin bei der Dergelgarde zu ihren neuen Rekruten, 1040 BF



Keine Waffe ist so berühmt wie das Langschwert und es gilt manch einem rondragläubigen Kämpfer gar als die Krone der Waffenkunst, manch eines ist gar der Göttin selbst heilig.

Es ist für viele verschiedene Kampfstile geeignet, ganz nach dem Geschmack und der Ausbildung seines Trägers und in vielen Varianten erhältlich. Dabei sind die Grenzen zum Rapier ebenso fließend wie die zum Breitschwert, Kurzschwert oder einem anderen Schwerttypus.

Vor allem aufgrund dieser vielseitigen Möglichkeiten für verschiedenste Stile und aufgrund seines guten Rufs ist das Langschwert so beliebt.

So werden Langschwerter in ganz Aventurien von Kriegern, Söldnern, Soldaten und Rittern geführt, von Helden und Abenteurern ebenso wie von Schergen und Schurken übelster Sorte. Viele der größten Helden der Geschichte und Gegenwart führten und führen Langschwerter, aber auch die finstersten Schurken griffen zu dieser Waffe.



»Der Klassiker.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Mit einem Felsspalter kämpfen macht deutlich mehr Spaß.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Lederschild

»Es war ein Meer aus Schilden. Stammeskrieger in Reih und Glied, den großen Lederschild so vor die Körper haltend, dass sie sich dahinter verschanzen konnten. Ihre Verteidigung kann gebrochen werden, aber es würde viel Zeit kosten, sich durch alle Schilde zu kämpfen. Zeit, die sie für einen Gegenschlag nutzen würden.«

—aus Die Schlacht unserer Ahnen, Kapitel XIII, dokumentiert durch Rondrian Munkelstitz.

Ein guter Lederschild ist großflächig und aus mehreren Schichten gehärtetem Leder hergestellt. Er schützt bei geringem Gewicht den ganzen Oberkörper und kann an Lederriemen problemlos über dem Handrücken getragen werden.

Für Schildstöße ist der Lederschild kaum geeignet, da er aufgrund seiner Beschaffenheit schneller nachgibt als ein Schild aus Holz.

Ein Lederschild muss häufig nachgebessert werden, vor allem falls sein Besitzer viele Treffer abfangen musste, da das Leder sonst schnell rissig wird und die Wahrscheinlichkeit auf einen Schildbruch erhöht.

Für die reine Verteidigungshaltung ist der Lederschild wunderbar geeignet, dafür schränkt er bei effektiver Abwehr die Bewegungsfreiheit des Trägers ein, was ihn nicht für alle Kampfstile geeignet macht. Meist wird er von Wald- und Echsenmenschen sowie anderen Stammeskulturen verwendet.



»Der gemeine mittelreichische Krieger mag über den Lederschild lachen, aber als ich missionarisch auf den Waldinseln unterwegs war, konnte ich die stolzen Utulukrieger sehen. Und ihre Lederschilde schützten sie vor so manchem Pfeil eines al'anfanischen Sklavenjägers.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Langschwert

Komplexität: einf

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

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Lederschild

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Lederschild	Schilde	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	2 Stn	–	30 S

Anmerkung kleiner Schild, 15 Strukturpunkte

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

Waffennachteil: Das Manöver *Schildstoß* richtet mit einem Lederschild nur 1 TP an.

Lindwurmschläger

»Dieser Lindwurmschläger ist schon seit Generationen in unserer Familie und eines Tages wird er dir gehören. Ob damit schon Drachen getötet wurden? Bei Angrosch, selbstverständlich! Deine Urgroßmutter Raxaschna hat damit einen Tatzelwurm und einen dieser Drachen am Meer erschlagen. Ja, du wirst damit auch noch große Heldentaten vollbringen, wenn du einen Bart hast, mein Junge.«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, neuzeitlich



Diese Waffe wurde von Zwergen entwickelt und ist aufgrund ihrer Maße für Menschen eher ungeeignet zu führen. Entgegen seines Namens ist er jedoch gegen Drachen aufgrund deren riesiger Größe etwas zu klein, um eine wirklich ideale Waffe gegen sie zu sein. Dafür ist der Lindwurmschläger aber gegen Orks und andere Gegner eine ausgezeichnete Wahl und bei den Angroschim überaus beliebt. Viele Familien besitzen einen Lindwurmschläger, der zusammen mit den Geschichten über damit vollbrachte Heldentaten von Generation zu Generation weitergegeben wird.

Keine Einhandwaffe ist im Zwergenvolk weiter verbreitet, er ist handlich, nicht übergroß und ausgesprochen nützlich, selbst oder gerade wenn der Gegner einen Schild tragen sollte.



»Früher gab es sehr kleine Lindwürmer, gegen sie war der Lindwurmschläger gedacht.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Kleine Lindwürmer? Ich habe schon von Riesendindwürmern gehört, aber kleine Lindwürmer?«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Sind schon vor Jahrhunderten ausgestorben.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Linkhand

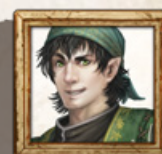
»Wenn du die Wahl hast, ob du mit oder ohne Parierwaffe Fechten willst, dann entscheide dich dafür. Man muss sich zwar zunächst daran gewöhnen, aber dein Kampfstil wird mit einem Linkhand-Dolch deutlich flexibler sein.«

—Fechtmeisterin Metelesa Galora, 1037 BF



Bei dem Linkhand-Dolch handelt es sich um die klassische Parierwaffe der horasischen und almadanischen Stutzer, Fechter und Schwertgesellen. Der Dolch weist eine breite Parierstange auf und dient in erster Linie dazu, die Angriffe eines Gegners abzufangen oder mit einem Kreuzblock aufzuhalten. Man kann damit allerdings auch passabel zustechen und Gegner, die durch die Abwehr der Hauptwaffe abgelenkt sind, in echte Schwierigkeiten bringen.

Gegen Plattenrüstungen kommt der Linkhand-Dolch aber kaum an, es sei denn, man sticht den Gegner dort, wo er ungeschützte Stellen aufweist.



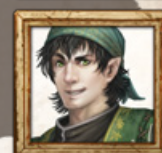
»Ich bin niemand, der gerne kämpft, aber wenn ich mich meiner Haut erwehren muss, dann bevorzuge ich neben einem Rapier auch einen Linkhand-Dolch. Dadurch kann ich mich besser schützen, aber auch zustechen und so den Gegner überraschen. Außerdem lässt sich so ein Dolch besser verbergen als ein Buckler.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Gibt es eigentlich auch einen Rechthand-Dolch für Linkshänder?«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweiheter



»So viele Linkshänder wie es in Aventurien gibt: ja. Heißt aber auch Linkhand.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Lindwurmschläger

Komplexität: komp (3 AP)

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

Anmerkung Um den Lindwurmschläger bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Das Manöver *Schildspalter* richtet +4 TP an.

Waffennachteil: Wird ein Lindwurmschläger von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Attacken gegen Wesen der Größenkategorie groß oder riesig sind um 1 erschwert.

Linkhand

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Linkhand	Dolche	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,75 Stn	30 HF	90 S

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

Waffenvorteil: Das Manöver *Todesstoß* kann mit dem Linkhand-Dolch ohne Erschwernis ausgeführt werden (statt mit einer Erschwernis von 2).

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 6 und höher richtet der Linkhand-Dolch -1 TP an.

Magierstab

»Ad primo: Ein Stab macht keinen Magus. Ad secundo: Der Stabkampf steht den Abgängern unserer Academia gut zu Gesicht. Ad tertio: Unkontrolliertes Herumfuchteln mit dem Stabe ist keine Kampftechnik. Ad quarto: Unterschätze nie den Stab deines Gegners. Ad quinto: Die perfekte Beherrschung des Stabes in Kampf und Magica sei unser Ziel. Von dieser handelt das vorliegende Kapitulum.«

—aus *Magie und Kampf*, 1040 BF herausgegeben von der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana, Kapitel 3, Kontrolle des Stabes

Der Magierstab ist für jeden Gildenmagier ein Zeichen seines Standes. Viele Magier bevorzugen eine lange Ausführung von mindestens einhundertfünfzig Halbfingern Länge, Andere dagegen verwenden einen kurzen Stab, der vielleicht ein Drittel so lang ist, oder auch einen Stab von mittlerer Länge. Manche Exemplare sind mit kunstvollen Schnitzereien verziert oder fast völlig naturbelassen.

Unabhängig von Größe und Dekor ist allen gemeinsam, dass sie aus Holz bestehen und selbstverständlich auch als Waffe genutzt werden können. An vielen Akademien steht die Selbstverteidigung gegen Räuber und wildes Getier auf dem Lehrplan und tatsächlich sind Magierstäbe besser für die Verteidigung geeignet als die Offensive.

Aufgrund des Mangels einer Klinge sind sie keine besonders tödlichen Waffen, aber nach verschiedenen Berichten aus der Praxis ausgezeichnet dafür geeignet, einen Gegner ordentliche Kopfschmerzen zu verursachen.

Mengbilar

»Wer immer diese Waffe ersonnen hat, ich hoffe, er hat ein qualvolles Ende in den Niederhöhlen gefunden.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Bei dem Mengbilar handelt es sich auf den ersten Blick um einen gewöhnlichen Dolch, sein wahres Wesen enthüllt erst eine genaue Untersuchung der Klinge oder das Abschrauben des Knaufs. Griff und Klinge sind hohl und können mit Gift gefüllt werden, um besonders tödliche Attentate zu vollführen.

Zu diesem Zweck wird der Knauf abgeschraubt und das gewünschte Gift in die Waffe eingefüllt. An der Klinge gibt es knapp unterhalb der Spitze ein oder zwei kleine Öffnungen, durch die das Gift in die Wunde gelangen kann. Um zu verhindern, dass das Gift vorzeitig wieder aus der Klinge austritt, haben einige Mengbilar einen Mechanismus, der die Öffnung zwischen Klinge und Griff verschließt und erst vor dem Attentat mit einem kleinen Hebel geöffnet werden muss. Aufgrund des Hohlraums im Inneren ist der Dolch nicht ganz so stabil wie andere Dolche, doch alles andere als zerbrechlich.

Der Mengbilar hat seinen Namen von der Stadt Mengbilla, in der Giftmorde an der Tagesordnung sein sollen. Er gilt als Waffe von Meuchlern, Attentätern, Agenten und anderen finsternen Gestalten, weswegen er nahezu überall verboten ist.



Magierstab							Komplexität: prim	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Magierstab, kurz	Hiebaffen	1W6+1	KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	50 HF	40 S
Magierstab, mittel	Hiebaffen	1W6+2	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stn	100 HF	60 S
Magierstab, lang (2H)	Stangenaffen	1W6+2	GE/KK 16	-1 /+2	lang	0,75 Stn	150 HF	80 S
Anmerkung		Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.						

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

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers *Vorstoß* ist nicht möglich.

Mengbilar							Komplexität: komp (2 AP)	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Mengbilar	Dolche	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,5 Stn	25 HF	120 S

Waffenvorteil: Durch die größere Giftmenge, die durch den Mengbilar in den Körper gelangt, weil er tiefer in den Körper eindringt, sinkt die Zähigkeit des Opfers bei der Giftprobe um 1, wenn es durch einen Mengbilar-Angriff verletzt wurde. Dies gilt nur, wenn die Giftkanüle Gift enthält und das Gift ein Waffen- oder Kontaktgift ist. Zudem geht das Gift nicht von der Klinge ab (siehe **Regelwerk** Seite 342). Das Gift kann beliebig bei einem Treffer, der SP verursacht, ausgelöst werden.

Waffennachteil: Der Mengbilar ist sehr zerbrechlich. Wenn der Träger der Waffe im Kampf einen Patzer würfelt, zerbricht der Mengbilar.

Messer

»Das hat der Lump sich so gedacht. Schlägt mir mein Schwert aus den Händen und sieht sich schon als Sieger. Mit meinem treuen Messer hat er nicht gerechnet. Er sollte froh sein, dass ich euch davon erzähle, denn er ist nicht länger in der Lage, davon zu berichten.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF



Ein einfaches Messer wird nur schwer erkannt, wenn es am Körper versteckt wird. Neben seinem offensichtlichen Nutzen als Speisebesteck wird das Messer oft auch als Waffe eingesetzt. Ob gezielt für den Kampf erworben, oder nach einer Mahlzeit unauffällig eingesteckt, erfüllt das Messer meist den Überraschungseffekt. Wenn man entwaffnet wurde, lässt es sich, an geeigneter Stelle verborgen, im Kampf schnell ziehen, um einen Gegenschlag auszuführen. Das Messer ist hervorragend geeignet, um Seile zu durchtrennen, aber man kann viele andere, schwere Waffen damit nicht parieren.

Das Messer benötigt beim Schlag oder Schnitt mehr Druck, als beispielsweise der Dolch, um ernsthaften Schaden anzurichten. Wie auch beim Dolch gibt es bei Messern Exemplare, die in einem Stück geschmiedet sind und solche, die aus einer Klinge und einem simplen Holzgriff bestehen. Das Standardmesser ist einschneidig und handgroß. Manche Fleischer und Köche bevorzugen dagegen Messer mit einer recht langen Klinge, oder schwören auf solche, die aus Horn geschnitzt wurden.



»Ich habe das Messer nie als eine Waffe gesehen. Im Bornland ist es ein Werkzeug, das selbst die Leibeigenen tragen dürfen.«

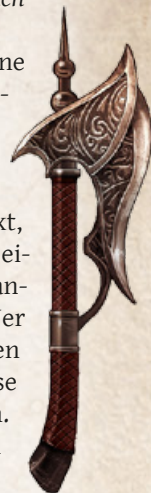
—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

Molokdeschnaja

»Die Norbarden sind eigentlich ein friedliches Völkchen, das sich ganz und gar dem Handel verschrieben hat. Aber nicht jeder Nachbar der Norbarden ist genauso friedlich. Da sie keine Kriegerkaste haben, haben die Norbarden sich einen Trick ausgedacht. Sie benutzen eine schwere, furchteinflößende Axt namens Molokdeschnaja, um ihre Gegner einzuschüchtern.«

—Xaron aus Punin, Gildenmagier aus Punin, neuzeitlich

Bei der Molokdeschnaja handelt es sich um eine norbardische Axt, die ein sehr exotisches Aussehen aufweist. Das Axtblatt ist verschnörkelt und sieht durch die geschwungene Gestalt beinahe so gefährlich wie eine Barbarenwaffe aus. Zwar ist sie nicht schärfer als eine andere Axt, aber sie ist so beeindruckend, dass man damit einen Gegner einschüchtern kann. Dabei ist sie ansonsten eher eine durchschnittliche Waffe. Wer zudem glaubt, dass man sie im beidhändigen Kampf gut nutzen könnte, der irrt. Ihre Bauweise behindert das Schwingen zweier Äxte extrem. Dennoch ist sie eine gute Waffe in den Händen eines Kämpfers, der damit umzugehen weiß.



»Niemand sollte die Molokdeschnaja unterschätzen. Einige Norbarden können ziemlich gut damit umgehen. Sie mussten sich schon häufig die Leute der Bronnjaren oder missgünstige Bornländer vom Leib halten.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Messer

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Messer	Dolche	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,25 Stn	25 HF	10 S

Waffenvorteil: Ein Messer richtet gegen Seile und Netze +2 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Kreuzblock* ist gegen Kettenwaffen, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen nicht durchführbar.

Molokdeschnaja

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Molokdeschnaja	Hieb Waffen	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	100 HF	95 S

Waffenvorteil: Die Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* bei der Sonderfertigkeit *Drohgebärden* (siehe *Aventurisches Kompendium* Seite 105) ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Das hohe Gewicht und die unhandliche Führung erschweren es, die Molokdeschnaja im beidhändigen Kampf zu verwenden. Wird es dennoch getan, sind alle Attacken und Paraden mit ihr um 1 erschwert.

Morgenstern

»Als er vom Schlachtplatz ging, ließ er nicht viel zurück. Sein Gegner war ein unförmiger Haufen in einem See aus Blut. Noch einmal hob Musko die Waffe, die ihm diesen Sieg eingefahren hatte, und wirbelte die Stachelkugeln über seinem Kopf. Ein roter Regen fiel davon herab, während der Applaus noch in seinen Ohren hallte.«

—aus *Die Geschichten und Heldentaten von Musko mit der Knochenfaust*, Kapitel IV, geschrieben von Robertus Mehrkoch

Der Morgenstern vereint die Vorteile des Knüppels mit denen einer Kettenwaffe. Den Namen hat die Waffe durch die mit Stacheln besetzte Eisen- oder Stahlkugel, die durch eine Kette am Griff befestigt ist.

Unter Gladiatoren und Söldnern erfreut sich die Waffe großer Beliebtheit. Durch einen kräftigen Schwung vermag der Morgenstern, Schilde zu brechen und Rüstungen mit tiefen Dellen zu versehen. Ein Treffer auf blanker Haut zieht mit ziemlicher Sicherheit schwere Verletzungen nach sich, und eine Holztür zum Zerbersen zu bringen, ist für diese Waffe ein leichtes Spiel.

Ist man nicht gerade damit beschäftigt, den Morgenstern herumzuwirbeln, lässt er sich an einen Gürtel geklemmt transportieren.



»Der Morgenstern hat einen entscheidenden Nachteil: Man kann damit nicht parieren. Also sollte man eine gute Rüstung und einen Schild tragen, wenn man die Waffe benutzen möchte. Oder darauf hoffen, den Gegner schnell auszuschalten.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Nachtwind

»Der Kämpfer des Nachtwinds kommt über seine Feinde wie der Vogel über seine Beute: ungesehen, schnell, tödlich.«

—Meisterin Dajina von Uzlugazib, 1037 BF

Das Nachtwind-Schwert ist eine maraskanische Waffe mit einer einschneidigen, langen Klinge, die in der Regel geschwärzt wurde, damit sie in der Nacht nicht verräterisch aufblitzt. Das Schwert verfügt zudem entweder über eine Parierstange oder -scheibe, sodass es nicht nur für blitzschnelle Angriffe verwendet werden kann, sondern auch gute Paradeeigenschaften besitzt. Oft wird der Nachtwind von Meuchlern und schurkischem Gesindel verwendet, weswegen die Waffe einen ausgesprochen schlechten Ruf besitzt – oder vielmehr der Träger des Nachtwinds.

Eine Besonderheit der Waffe stellt eine Variante dar, die dazu ausgelegt ist, durch einen Steckmechanismus mehrere Schwertscheiden zu verbinden und so eine improvisierte Leiter zu bilden. Ein weiterer Grund für ihren schlechten Ruf.

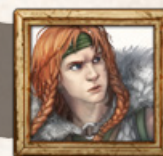
Den Namen hat das Schwert von den gefährlichen, magiehassenden Vögeln, den Nachtwinden. Auch diese stürzen sich oft aus dem Hinterhalt auf ihre Opfer und sind durch ihr dunkles Gefieder gut getarnt, genau wie ein Meuchler mit seinem geschwärzten Schwert.

Im Gegensatz zum größeren Tuzakmesser wird der Nachtwind einhändig geführt, allerdings ist das Nachtwind-Schwert auch zweihändig einsetzbar.



»Man kann daraus eine Leiter machen? Die spinnen, die Maraskaner.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Morgenstern							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Morgenstern	Kettenwaffen	1W6+5	KK 14	0/-	mittel	1,5 Stn	100 HF	110 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Nachtwind							Komplexität: komp (2 AP)	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Nachtwind	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,75 Stn	100 HF	250 S
Anmerkung	Mittels zwei Nachtwind-Schwertern und den Schwertscheiden kann innerhalb von 3 KR eine improvisierte Leiter hergestellt werden, die Proben auf Klettern nach Maßgabe des Meisters um bis zu 2 erleichtert.							

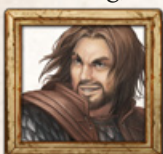
Waffenvorteil: Wird das Nachtwind-Schwert zweihändig geführt, richtet es +2 TP statt nur +1 TP an, und die Erschwernis auf die PA von 1 entfällt (siehe **Regelwerk** Seite 366).

Waffennachteil: Träger eines Nachtwinds erhalten einen Malus von 1 auf CH bei Proben auf Gesellschaftstalente (außer bei *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*), wenn das Gegenüber des Trägers den schlechten Ruf des Nachtwinds kennt.

Ochsenherde

„Wieso heißt die Ochsenherde eigentlich Ochsenherde?“ „Na, weil es das gleiche Gefühl ist, wie von einer Herde Rinder überrannt zu werden, wenn sie dich trifft.“
—das Schelmenduo Hal und Gal, neuzeitlich

Kaum eine andere Waffe, vielleicht mit Ausnahme der Barbarenstreitaxt oder des Andergasters, steht so in dem Ruf, einen Menschen mit nur einem Hieb ausschalten zu können. Die Ochsenherde ist eine mächtige Zweihandwaffe, deren drei Kugeln dafür sorgen, dass das Opfer dem Angriff kaum ausweichen kann. Schilde bieten kaum Schutz und die Wucht des Aufpralls kann Knochen brechen und tiefe Wunden verursachen. Allerdings ist diese monströse Waffe auch mit einigen Nachteilen behaftet. Man kann mit ihr nicht parieren und wenn man die Kontrolle über die Kugeln verliert, passiert es häufig, dass man eine davon selbst abbekommt.



»Waldemar der Bär soll die Ochsenherde sogar einhändig geschwungen haben.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ich kenne aber auch niemanden, der so stark wie der Bär war.«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Ogerfänger

»Wer gegen die Menschenfresser vorgehen will, der sollte sich mit einem Ogerfänger ausstatten. Neben der Ogerschelle die einzig sinnvolle Waffe gegen die Ungetüme.«
—Arlan Adersen, Herzöglich Engasaler Pikenier

Beim Ogerfänger handelt es sich um einen schweren Dolch, der eine Besonderheit aufweist, die man schon auf den ersten Blick erkennen kann. An beiden Seiten der Klinge befinden sich ausklappbare Widerhaken, die dazu gedacht sind, sich in der Wunde des Opfers zu verhaken. Die Haken springen automatisch heraus, wenn sie ihr Ziel treffen und es eine leichte Ruckbewegung gibt. Ursprünglich war die Waffe gegen Wild entwickelt worden, um der Beute tiefe Wunden zuzufügen und sie ausbluten zu lassen. Aber auch gegen Menschen – oder Oger – ist der Ogerfänger eine effektive Waffe. Denn die Widerhaken schmerzen nicht nur, sie sorgen auch dafür, dass man den Dolch nur schwer aus der Wunde herausziehen kann, ohne sich zusätzlich zu verletzen. Den Namen hat der Ogerfänger von der Legende, dass er besonders effektiv gegen Oger sei. Zwar stimmt es, dass Oger sich durch den Ogerfänger meist schwer verletzen, weil sie nicht darauf achten, den Dolch ordnungsgemäß aus ihrer Wunde zu ziehen, aber die Menschenfresser sind auch so zäh, dass ein einzelner Ogerfänger sie nicht umbringt.



»Eine abscheuliche Waffe. Reißt nicht daran herum, wenn sie in euch steckt, sondern holt lieber einen Medicus.«
—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Ochsenherde

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Ochsenherde (2H)	Kettenwaffen	2W6+6	KK 14	-2/-	mittel	6 Stn	120 HF	260 S

Waffenvorteil: Eine Parade gegen eine Ochsenherde ist um 3 statt nur um 2 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite 235).

Beim Manöver *Hammerschlag* werden 2W6 statt 1W6 gewürfelt. Das höhere Würfelergebnis wird zu den TP addiert.

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

Außerdem erleidet der Held +4 SP durch den Patzer.

Ogerfänger

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Ogerfänger	Dolche	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	1 Stn	35 HF	100 S

Waffenvorteil: Verursacht der Ogerfänger SP, klappen die Widerhaken automatisch aus. Der Träger der Waffe kann sie nur in der Hand behalten, wenn ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) gelingt. Er kann ab der folgenden KR versuchen, die Waffe aus seinem Gegner zu reißen. Dazu ist eine Raufen-AT erschwert um 2 notwendig, bei Gelingen noch eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*). Gelingt diese Probe, verursacht das Herausziehen 1W6+2 + QS SP. Bei Misslingen bleibt die Waffe stecken. Ab der folgenden KR ist im Kampf die Raufen-AT um 4 erschwert, aber auch andere Personen in Angriffsdistanz zum Opfer können die Waffe versuchen herauszuziehen.

Eine steckenbleibender Ogerfänger verursacht alle 5 Minuten 1 SP. Um ihn zu entfernen, muss entweder der Ogerfänger mit Kraft herausgezogen (1W6+2 SP) oder vorsichtig mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* herausgelöst werden. Eine misslungene Probe verursacht 1W3 SP, dauert aber auch nur 1 Minute.

Waffennachteil: Wurde mit dem Ogerfänger erfolgreich pariert, muss eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) abgelegt werden, bei dessen Misslingen der Träger des Ogerfängers seine Waffe verliert.

Ogerschelle

»Wer von den beiden Eisenkugeln getroffen wird, der kann er-
ahnen, wie es ist, wenn einem ein Oger mit seiner Keule auf
den Kopf schlägt.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Diese Waffe ist nichts anderes als ein Morgenstern mit
zwei Kugeln statt einer am Ende der Kette, zumindest
bis man sie im Kampf sieht. Dann wird deutlich, warum
eine Ogerschelle tödlicher ist als ein Morgenstern. Die
beiden Kugeln treffen nebeneinander und leicht zeitver-
setzt und können so deutlich schmerzhaftere Wunden
verursachen als ein üblicher Morgenstern, da man ih-
nen nur schwer ausweichen kann. Größter Nachteil der
Waffe: Oft erschöpft ihr Träger während des Kampfes
schneller als der Gegner. Obendrein besteht immer die
Gefahr, dass man sich selbst mit den Kugeln trifft.

Die Ogerschelle ist gut geeignet, um Schilde zu umgehen
oder die Knochen des Feindes zu zerbrechen oder auch
den Kampf bereits im Voraus zu beenden, weil der Geg-
ner bei ihrem Anblick das Weite sucht.

Die Ausführungen variieren in der Länge der Kette und
der Ausgestaltung der Kugeln, ob mit scharfen Kanten,
kurzen oder langen Stacheln.

Sie ist besonders in Nordaventurien verbreitet, wo sie
als die ideale Waffe für den Kampf gegen Oger gilt, was
ihr auch ihren Namen einbrachte.



»Eine besonders effektive Strategie ist die Kombination
aus Ogerschelle und Schild. Damit kann man sich gut
verteidigen und extrem harte Hiebe austeilen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Orchidee

»Ich kannte einen almadanischen Gladiator, der am liebsten
mit einer Orchidee kämpfte. Leider weiß ich nicht, wie er hieß.
Er trug immer eine Maske und war schnell wie eine Katze.«

—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, 1037 BF

Die Orchidee sieht aus wie ein besonders
martialischer Schlagring, bei dem lange
Stahlklingen dem Handrücken ent-
springen und sich an der Spitze
krallenartig nach vorne krümmen.

Ähnlich wie ein Schlagring hat sie
oft einzelne Ringe für die Finger,
wird aber zusätzlich am Unterarm
festgeschnallt, um wirklich stabil zu sit-
zen. Einige Varianten haben gleich einen Panzerhand-
schuh als Basis, was die Klingen zusätzlich stabilisiert
und der Hand mehr Schutz verleiht. Bei Angriffen mit
der Orchidee muss man nicht die Paraden bewaffneter
Gegner fürchten, allerdings immer noch ihre Angriffe.

Sie ist besonders beliebt und verbreitet in den Aren-
en Südaventuriens, um einen ansonsten unbewaffne-
ten Kämpfer mit spektakulär aussehenden, stählernen
Klauen auszustatten. Die Verletzungen, die die Orchidee
hinterlässt, ähneln tatsächlich denen einer Großkatze,

weswegen gerüchteweise schon der eine oder andere
Todesfall durch Raubtiere in Wahrheit ein Mord mithilfe
einer Orchidee gewesen sein soll.



»Orchidee? Sieht eher aus wie eine Katzenkralle.
Und die muss ich haben.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Du weißt aber schon, dass die Orchidee von zwie-
lichtigem Gesindel getragen wird?«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Bin ich als Hexe nicht zwielichtig genug?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische
Katzenhexe



Ogerschelle

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Ogerschelle	Kettenwaffen	2W6+2	KK 14	-2/-	mittel	4 Stn	120 HF	180 S

Waffenvorteil: Eine Parade gegen eine Ogerschelle ist um 3 statt nur um 2 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite 235).

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*. Außerdem erleidet der Held +2 SP durch den Patzer.

Orchidee

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Orchidee	Raufen	1W6+2	GE/KK 15	0/-1	kurz	1 Stn	40 HF	60 S

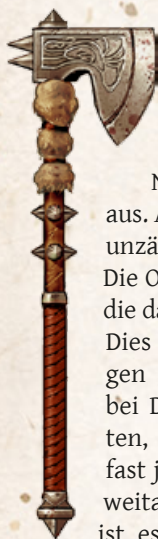
Waffenvorteil: Wird ein mit der Orchidee ausgeführter Angriff pariert, erhält der Träger nicht wie beim Raufen üblich den halben Waffenschaden. Bei Angriffen mit der Orchidee muss man nicht die Paraden bewaffneter Gegner fürchten, allerdings immer noch ihre Angriffe.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger ein bestätigter Patzer, gilt die Waffe als zerstört. Dies gilt zusätzlich zur normalen Patzerwirkung.

Orknase

»Diese Thorwaleraxt ist bekannt und gefürchtet. Wenn die Nordleute sie in die Luft schwingen und ihre Drohgebärden ausstoßen, dann kann einem ganz schön angst und bange werden.«

—Herowin Meeltheuer, Händler aus dem Windhag, 1036 BF



Wenn ein Kind sich einen Thorwaler mit einer Axt vorstellt, einen waschechten Premier Krieger also, dann wird die Axt der sogenannten Orknase gleichen. Woher der Name stammt ist unbekannt, denn wie die Nase eines Schwarzpelzes sieht die Axt nicht aus. Aber vielleicht kommt ihr Name auch aus den unzähligen Kämpfen gegen die Orks.

Die Orknase ist eine hervorragende Angriffswaffe, die dazu ausgelegt ist, zu spalten und zu zerhauen. Dies kommt den Thorwalern vor allem bei Schlägen gegen Schilde zugute. Sie wird traditionell bei Duellen benutzt, aber auch bei Plünderfahrten, sodass an der Siebenwindküste die Orknase fast jeder kennt. Einen kleinen Nachteil stellt das weitausholende Schwingen der Waffe dar. Damit ist es deutlich schwieriger, schnelle und kleine Waffen wie Dolch, Rapier und Florett abzuwehren. Trifft die Orknase jedoch zuerst, dann ist ein Kampf schnell entschieden.



»Ich gehe nirgends ohne meine Axt hin.«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Das wohl, bei Angrosch.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Panzerarm

»Ich sage dir, wenn du erst mal einen Schlag oder Stich von einem Panzerarm abbekommen hast, wirst du über ihn nicht mehr lachen.«

—Alrik aus Meilersgrund, Streuner, 1038 BF

Panzerarme werden vorwiegend von Schaukämpfern und Gladiatoren getragen, weswegen sie auch im Süden deutlich häufiger zu sehen sind.



Hinter diesem Namen verbirgt sich eine Art starrer Panzerhandschuh aus Metall, der vom Ellbogen bis über die Fingerknöchel reicht und über dem Handrücken mit einem kurzen Dorn abschließt. Teilweise wird die Hand nur mit einem dünnen Leder geschützt, teilweise steckt sie als geballte Faust im starren Handschuh, die sich erst nach Ablegen des Panzerarms wieder öffnen lässt.

Als Drachenklaue bekannt ist eine Variante, die Gelenk und Hand des Trägers mit einem Fäustling aus Kettengeflecht panzert. Dazu wird der Dorn teilweise an der unteren Seite des Arms befestigt und gern mit spektakulär aussehenden Zacken versehen.

Panzerarme von Gladiatoren sind oft mit brutal aussehenden Mustern oder Zierzacken versehen, um die Gefährlichkeit des Trägers zu betonen.

Der Panzerarm ist für Unterarmschläge ebenso geeignet wie für Paraden gegen bewaffnete wie unbewaffnete Gegner. Keine seiner Varianten ist jedoch noch geeignet, in der selben Hand eine weitere Waffe zu führen.



»Wenn du jemanden siehst, der kein Gladiator ist und der dennoch einen Panzerarm trägt, kannst du dir sicher sein, es wird gleich zu einem Krieg in der Unterwelt der Stadt kommen.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Orknase Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Orknase	Hiebaffen	1W6+5	KK 14	-1/-2	mittel	1,75 Stn	110 HF	120 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Schildspalter* richtet +4 TP an.

Waffennachteil: Paraden gegen Angriffe von Dolchen und Fechtwaffen sind mit der Orknase um 1 erschwert.

Panzerarm Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Panzerarm	Raufen	1W6+1	GE/KK 15	0/0	kurz	1 Stn	50 HF	70 S

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

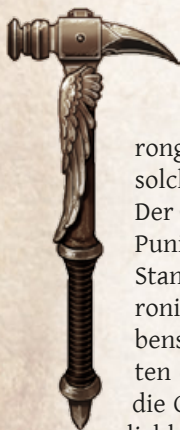
Waffenvorteil: Der Träger eines Panzerarms gilt gegenüber Bewaffneten auch als bewaffnet und erleidet nicht die üblichen Nachteile des Raufens gegen Bewaffnete (siehe **Regelwerk** Seite 235).

Waffennachteil: Da es der Panzerarm unmöglich macht, etwas zu greifen, kann das Manöver *Haltegriff* sowie Manöver, die auf dem Haltegriff beruhen, mit ihm nicht ausgeführt werden.

Der Panzerarm lässt sich schwer verbergen. Proben auf *Verbergen (Gegenstand verbergen)* sind um 2 erschwert.

Rabenschnabel

»Ganz ehrlich, kein Gold der Welt kann so gut sein, dass ich die Golgariten nochmal als Gegner haben will. Deren Waffen sind wirklich übel, Alriks Harnisch konnte man nachher nur noch als Sieb verwenden. Und ich hatte Glück, dass sie mir nur den Arm gebrochen haben und ich abhauen konnte. Ich sag dir, nie wieder für Totenbeschwörer arbeiten! Nie wieder!«
—ein Söldner in einer Taverne in den Schattenlanden, neuzeitlich



Seinen Namen trägt dieser Kriegshammer aufgrund der optischen Ähnlichkeit zwischen dem Hammerkopf und dem Haupt eines Raben, besonders prächtige oder borongefällige Exemplare sind häufig sogar wie ein solcher ausgestaltet.

Der Orden der Golgariten, der kämpfende Arm der Puniner Boronkirche, führt den Rabenschnabel als Standardbewaffnung. Doch auch viele andere Boronis beider Kultausrichtungen greifen zum Rabenschnabel, wenn sie gegen Untote, Nekromanten oder Grabschänder streiten. Er erlaubt durch die Gestaltung des Kopfes eine Vielzahl von Möglichkeiten im Kampf, seien es gewaltige Schläge mit der flachen Seite, die auch untote Knochen zertrümmern, oder Angriffe mit der Spitze, die dazu neigen, Löcher auch in stabileren Rüstungen zu hinterlassen. In der Reiterei und im Süden Aventuriens sind bei Kämpfern auch ungeweihte Varianten des Rabenschnabels beliebt, oft unter dem Namen Reiterhammer, entwickelt er doch vom Pferderücken aus besondere Wucht.



»Der Rabenschnabel ist eigentlich eine Waffe der schweren Reiterei und nur wenig kann ihm widerstehen. In Südaventurien, wo Reiter wenig verbreitet sind, nutzt man den Rabenschnabel fast immer zusammen mit einem Schild.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Rapier

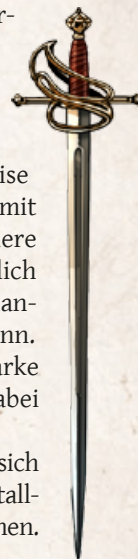
»Was willst du mit so'm Zahnstöcher! schon anrichte, hä?«
»Dieser Zahnstöcher wird dir gleich den Ar... versohlen! Wo ich herkomme, nennt man das Prachtstück nicht ohne Grund den Raufdegen!«

—eine eskalierende Kneipenschlägerei

Durch die meist leicht breitere Klinge, im Vergleich zum Florett, wird das Rapier (auch Raufdegen genannt) sowohl im Fechtkampf zum Stechen als auch im Schwertkampf zum Schlagen eingesetzt werden. Gerade Fechtschüler lernen den Kampfstil mit dem üblicherweise stumpfen Übungsrapier, ohne Schneide und mit abgeflachter Spitze. Daneben gibt es auch Rapiere mit schwertähnlicher Klinge, allerdings deutlich flexibler, so dass der geübte Schwertträger schlangenhafte Hiebe und Stöße mit ihr vollführen kann. Wie auch beim Florett ist beim Kampf gegen starke Rüstung Vorsicht geboten, da die Klinge sich dabei schnell abnutzt.

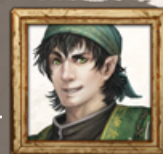
Der stark verzierte Handschutz des Rapiers nennt sich Korb und besteht meist aus mehreren dünnen Metallbändern, die sich um die Hand zu winden scheinen. Ebenso verziert ist meist auch die Rapierscheide.

Ein Rapier zu tragen zeugt von Wohlstand und der Kenntnis, sich im Ernstfall zur Wehr setzen zu können.



»Eine hervorragende Waffe ohne Schwächen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streune



»Du musst aber schon ein wenig geübt darin sein, eine wuchtige Waffe wie einen Felsspalter damit abwehren zu können.«

—Arbosch Sohn des Albrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Sieht zumindest nicht so lächerlich wie ein Florett aus.«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



Rabenschnabel

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Rabenschnabel	Hieb Waffen	1W6+4	KK 14	0/-2	mittel	1,5 Stn	110 HF	105 S

Anmerkung geweiht (Boron); borongeweihte Waffen sind nur für Borongeweihte erwerbbar

Waffenvorteil: Statt mit der Hammerseite anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht ebenfalls 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 6 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Rabenschnabels einen Bonus von +1 TP.

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

Rapier

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Rapier	Fecht Waffen	1W6+3	GE 15	+1/+1	mittel	1 Stn	100 HF	200 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Richtschwert

»Ich habe noch nie ein so großes und furchteinflößendes Schwert gesehen.«

—Olgarta Firunjew, entflohene Leibeigene aus dem Bornland, 1039 BF



Als wirkliche Waffe lässt sich das Richtschwert nicht bezeichnen, es ist vielmehr ein Standeszeichen. Und auch wenn Richtschwerter üblicherweise sehr scharf geschliffen werden, sind sie zum Kampf nicht besonders gut geeignet. Sie haben selten eine Parierstange und neigen zu Kopflastigkeit. Für eine bewaffnete Auseinandersetzung sind die zweihändig geführten Waffen schließlich auch nicht gedacht, sondern dafür, zum Tode Verurteilte zu enthaupten.

Die meisten Richtschwerter werden an besonderen Orten wie in städtischen Waffenkammern oder Festungen weggeschlossen, wenn sie nicht verwendet werden. Denn sie haben oft einen hohen Symbolwert für die Rechtshoheit des Ortes oder Herrschers. Deswegen zeichnen sich viele dieser Waffen durch boron- und praiosgefällige Gravuren aus. Dazu sind sie in vielen Fällen mit großem Aberglauben behaftet, weswegen die Verzierungen auch verhindern sollen, dass die Seele des Hingerichteten in die Waffe einfährt oder er diese mit seinen letzten Worten noch verflucht. Aus diesem Grund ruht auch auf einigen Richtschwertern ein Segen.



»Sicher, das Schwert hat eine scharfe Schneide und kann üble Verletzungen verursachen, aber es ist einfach zu schwerfällig für einen echten Kampf. Lasst lieber die Finger davon.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Robbentöter

»Die Firnelfen führen keine Wolfsmesser, aber sie haben ein Werkzeug, das sie gleichzeitig auch als Nahkampfwaffe benutzen. Vielleicht haben sie noch einen anderen Namen dafür, aber wir nennen es Robbentöter.«

—Xaron aus Punin, Gildenmagier aus Punin, neuzeitlich

In den Eiswüsten des Nordens, wo die Firnelfen leben, gibt es nur wenig Metall zum Herstellen von Waffen. Die Firnelfen schmieden daraus den Robbentöter, ein säbelähnliches Schwert, das zur Jagd und zur Verteidigung benutzt wird.

Es weist eine einschneidige Klinge auf, die zum Töten von Tieren gut geeignet ist, allerdings hat sie im Kampf den Nachteil, dass der Einsatz von Täuschungsmanövern erschwert ist, da die Klinge immer wieder auf die scharfe Seite gedreht werden muss, um anzugreifen. Wie die meisten Waffen aus Elfenhand ist der Robbentöter nicht für die Proportionen eines Menschen (oder gar Zwergen) gedacht. Dennoch erzielen diese seltenen Waffen große Summen bei Sammlern.



»Ihr Elfen tötet damit diese niedlichen kleinen Robben?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Ich bin keine Firnelfe, aber ich kann dir sagen, dass es sehr schwierig ist, in der Eiswüste zu überleben. Du issst das, was du bekommen kannst. Und schlachtet ihr Menschen nicht auch Schweine?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Schweine: ja. Ferkel: Ich zumindest nicht. Aber ich kann deine Verwandten schon verstehen. Da oben gibt es sicherlich kaum etwas Anderes zu essen.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Richtschwert

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Richtschwert (2H, i)	Zweihand-schwerter	2W6+6	KK 14	-2/-3	mittel	5 Stn	130 HF	600 S

Waffenvorteil: Erzielt der Träger eines Richtschwerts einen Kritischen Erfolg oder richtet gegen einen Feind 16+ SP an, so müssen alle Gegner in Angriffsdistanz eine Probe auf Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) erschwert um 1 ablegen. Bei Misslingen der Probe erhält der jeweilige Gegner 1 Stufe Furcht für 5 KR. Spielt du mit den Fokusregeln für Trefferzonen, richtet ein Treffer gegen den Kopf TP x 2 an.

Waffennachteil: Bei einer Attacke kann ein Träger des Richtschwerts bis zum Ende der nächsten KR nicht mehr parieren (nur noch ausweichen).

Robbentöter

Komplexität: komp (3 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Robbentöter	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	90 HF	200 S

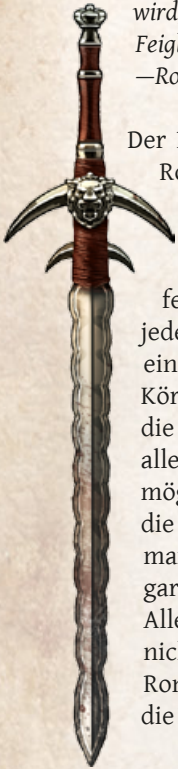
Anmerkung Um den Robbentöter bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der firnelfischen Kultur angehören.

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

Waffennachteil: Wird der Robbentöter von Nichtelfen geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Das Manöver Finte ist um zusätzlich 1 erschwert.

Rondrakamm

»Ihr stellt euch den Dienern Rondras in den Weg? So zieht eure Waffen und lasst unsere Klingen sprechen! Und wisset wohl, dass die meine von dem Gebrüll der mutigen Löwin begleitet wird, während die euren bloß das Wimmern verängstigter Feiglinge über das Schlachtfeld tragen werden.«
—Rowin von Perricum, Rondrageweihter, neuzeitlich



Der Rondrakamm ist das Standeszeichen fast aller Rondrageweihten. Die geweihte Waffe ist in nahezu ganz Aventurien bekannt, ihr Besitz ist jedoch den Geweihten Rondras vorbehalten.

Das Schwert repräsentiert vollendete Perfektion in Kriegsdingen und ist der Stolz eines jeden Rondrakriegers. Obwohl seine Klinge von eindrucksvoller Länge ist und ein Mindestmaß an Körperkraft bei ihrem Träger voraussetzt, erlaubt die einzigartig geschwungene Form der Waffe trotz allem eine präzise Führung. Mit etwas Übung ermöglicht der Rondrakamm seinem Träger selbst die Durchführung elegantester Kampfmanöver, die man angesichts einer derart unhandlichen Waffe gar nicht erwarten würde.

Allerdings lässt sich die Waffe wegen ihrer Form nicht schnell ziehen. Dafür kann man mit dem Rondrakamm aber mit einer fließenden Bewegung die Kraft eines gegnerischen Angriffs zurückwerfen.



»Ihr wisst, ich mag keine Waffen. Außer einem Knüppel. Aber ein Rondrakamm ist eine Ausnahme, denn ich habe schon oft gesehen, wie unsere rondragefälligen Schwestern und Brüder Pilger meiner und jeder anderen zwölfgöttlichen Kirche damit beschützten. Eine mächtige, aber elegante Waffe.«

—Hilbert von Auen, Perainegeweihter

Säbel

»Siehst du den Säbel da? Damit hat mein Vater damals bei Greifenfurt gekämpft! Hat verdammt vielen Schwarzpelzen das Fürchten gelehrt. Und später hab ich den Säbel dann gegen die Schwarzen Horden mit dabei gehabt! Wobei Orks ja auch schwarz sind. Naja, egal. Ich bin vielleicht alt und der Säbel auch, aber ich weiß immer noch, wie man damit umgeht. Also benimm dich, sonst zeig ich's dir!«

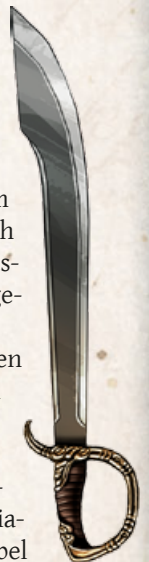
—Wirtin der Schenke Achsbruch in Waldfang zu einem pöbelnden Gast, 1032 BF

Kaum eine Waffe wird so oft unterschätzt und ist zugleich in einigen Regionen so beliebt wie der Säbel. Besonders Reiter schätzen die Waffe sehr, entfaltet ein Säbel doch seine Vorteile besonders vom Pferderücken aus.

Mittlerweile wurde er jedoch häufig vom Amazonen— oder Reitersäbel abgelöst, ist dieser dem traditionellen Säbel besonders vom Pferd aus doch überlegen. Auch ist der Säbel gegen Schwergerüstete nicht die beste Waffe, was ihm den Ruf eingebracht hat, veraltet zu sein.

Etliche Söldner und Mitglieder von Bürgerwehren dagegen verwenden den Säbel noch, bei letzteren oft ein über Generationen vererbtes Stück.

Säbel sind vor allem im Mittelreich und angrenzenden Gebieten verbreitet, in Aranien, im Horasreich und überall dort im Süden, wo es Gladiatorenarenen gibt. In den Schattenlanden sind Säbel ebenfalls häufig anzutreffen, wobei man dort besser nicht allzu viele Fragen über den Vorbesitzer stellen sollte. Im tulamidischen Raum dagegen sind Säbel selten anzutreffen, dort ist der Khunchomer deutlich beliebter.



»Nur eine Waffe, wenn für die erforderliche Situation eine bessere nicht vorhanden ist: Vom Pferderücken aus würde ich den Reitersäbel nutzen. Beim Kampf am Boden das Langschwert.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Rondrakamm Komplexität: komp (4 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Rondrakamm (2H)	Zweihandschwerter	2W6+2	KK 14	0/-1	mittel	2 Stn	130 HF	340 S

Anmerkung geweiht (Rondra); rondrageweihte Waffen sind nur für Rondrageweihte erwerbbar

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.

Säbel Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Säbel	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	90 HF	180 S

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

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet die Waffe -1 TP an.

Schlagring

»Im Ring geht es wenigstens noch rondragefällig zu. Mann gegen Mann, Frau gegen Frau, Frau gegen Mann. Aber diese Schweine von Almadanern und Tobriern schlagen statt mit Fäusten mit Eisenringen zu. Das nächste Mal komme ich mit einem Panzerarm vorbei!«

—Alrik aus Meilersgrund, Streuner, 1036 BF



Ein Schlagring ist trotz seines Namens eigentlich kein echter Ring, sondern besteht aus mehreren, miteinander verschmiedeten Ringen, die für eine Schlägerei übergestreift werden. Um ihn einzusetzen, muss keine besonders anspruchsvolle Technik erlernt werden, er verstärkt den Schlag und die Härte einer Faust.

Viele Exemplare sehen harmlos aus, können jedoch ausgesprochen schmerzhaft Verletzungen anrichten. Mit genug Wucht ermöglichen sie es, einen Menschen mit wenigen Schlägen außer Gefecht zu setzen und auch zu töten. Um als besonders abschreckende Wirkung tiefere Wunden zu erzielen, lassen einige wenig gesetzestreue Gestalten ihre Schlagringe mit Dornen oder kurzen Klingen ausstatten.

Schlagringe sind oft aus Metall, zumeist Stahl, doch es gibt auch andere Varianten. Diese bestehen aus einem Geflecht harter Lederstreifen und sind teilweise mit Horn- oder Knochenstücken verstärkt. Anders als metallene Schlagringe werden sie eher wie ein Handschuh übergestreift und können über längere Zeit getragen werden, anstatt sie zum Beginn einer Auseinandersetzung erst anlegen zu müssen.



»Wenn du die Wahl zwischen deiner Faust oder einem Schlagring hast, nimm den Schlagring«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Schnitter

»Dajin sagt: schwingende Bewegungen. Erst links, dann rechts. Wie mit einer Sichel.«

—Meister Dajin zu einem Schüler, 1033 BF

Der Schnitter ist eine lange Klingenwaffe, eine Weiterentwicklung der einfachen Sturmsense. Im Gegensatz zur Sense werden beim Schnitter ein längerer Klingenaufsatz und ein kürzerer Holzgriff verwendet. Üblicherweise wird der Schnitter, wie der Name der Waffe schon andeutet, als Hieb- und Stichwaffe verwendet. Mit der Klinge kann der Schnitter wie eine Art Sense eingesetzt werden und furchtbare Wunden schlagen. Ein Kämpfer muss den Schnitter mit zwei Händen führen, sodass eine gleichzeitige Verwendung mit einem Schild nicht möglich ist. Besonders geeignet ist der Schnitter für einen kurzen Vorstoß, da er alles vor sich und seitlich niedermäht. Allerdings ist er im Gegensatz zu anderen Stangenwaffen nicht so gut für einen Sturmangriff geeignet, da man den Schnitter deutlich kürzer führt als beispielsweise eine Sturmsense.

Die Herkunft des Schnitters scheint Maraskan zu sein. Dort wird die Waffe von Bauern als Werkzeug genutzt, ganz so wie die Sense dem mittelreichischen Bauern bei der Ernte hilft. Durch die zahlreichen Kriege auf der Insel hat der Schnitter aber traurige Berühmtheit als Waffe der maraskanischen Rebellen erlangt.



»Auf den ersten Blick mag der Schnitter keine herausragende Waffe sein, aber stell dir ein maraskanisches Bauernheer mit diesen langen Waffen vor.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Schlagring

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Schlagring	Raufen	1W6+1	GE/KK 15	0/0	kurz	0,25 Stn	10 HF	25 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Schnitter

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Schnitter (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	-1/-1	lang	2 Stn	130 HF	80 S

Waffenvorteil: Wird mit einem Schnitter das Manöver Vorstoß angewendet, steigt die AT um 1 weiteren Punkt.

Waffennachteil: Das Manöver Sturmangriff kann um 1 erschwert ausgeführt werden.

Schwerer Dolch

»Das Leben als Phexensjüngerin kann sehr gefährlich sein. Und deshalb sollte man sich, wenn es hart auf hart kommt, auch wie ein Mungo zu wehren wissen. Da reicht ein einfacher Dolch manchmal nicht aus.«

—Ayshara, Mondsilberhadjina der Mada Basari, 1037 BF



Die Unterscheidung zwischen einem Dolch und einem schweren Dolch ist eigentlich wirklich nur eine Frage des Gewichts. Während der gewöhnliche Dolch leichter ist und manchmal sogar noch eine kleine Parierstange aufweist, ist der schwere Dolch etwas breiter, gelegentlich länger und verfügt meist nicht über eine Parierstange. Dies sorgt zum einen dafür, dass man mit ihm etwas schlechter Angriffe abwehren kann, gleichzeitig sorgt das Gewicht bei Stichen auch für ein tieferes Eindringen und größere Schnittflächen – und damit für mehr Schaden.

Schwere Dolche bekommt man überall dort, wo man auch gewöhnliche Dolche bekommt. Wer einen schweren Dolch führt, steht oftmals in dem Ruf, entweder wirklich damit kämpfen zu wollen, oder sich sogar phexgefälligem Handwerk verschrieben zu haben.



»So einen habe ich auch.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ich auch.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Freut mich, dass er zu eurem Modegeschmack passt. Viel wichtiger ist aber, dass er eine sehr brauchbare Alternative zum gewöhnlichen Dolch darstellt. Allerdings sollte man abwägen, ob man eine Parierstange braucht oder nicht.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Sklaventod

»Um die armen Sklaven unter Kontrolle zu halten, haben diese Rohlinge zwei Arten von Waffen. Die Peitsche, die häufig eingesetzt wird, und eine Variante des Säbels. Sie gleicht einem tulamidischen Khunchomer und wurde sicher aus diesem entwickelt, doch befindet sich im vorderen Drittel der Klinge eine Ansammlung an Zacken. Zuerst dachte ich, sie dienten lediglich der Abschreckung, doch die Aufseher prahlten mir gegenüber damit, dass diese Modifikation besonders gut in die Haut beiße. Wahrlich, überaus grausam!«

—aus dem Brief des reisenden Botanikers Hesindian Tausendblum an seine Schwester, 1024 BF

Die Klinge dieses Krummsäbels ist mit Zacken, Spitzen oder Ausbuchtungen versehen, die vorwiegend dem Zweck dienen, die Waffe noch gefährlicher erscheinen zu lassen. Tatsächlich neigen sie dazu, sich bei der Parade in der Waffe des Gegners zu verfangen, was den Schwung aus den Bewegungen nimmt. Dennoch tröstet die meisten das brutale Aussehen der Waffe über diesen Nachteil hinweg. Obendrein richten die Spitzen der Klinge bei Ungerüsteten besonders schmerzhaft Verletzungen an, da sie Haut und Gewebe regelrecht einreißen.

Verbreitung hat diese Waffe im ganzen Süden gefunden, wo sie aufgrund ihrer Eigenschaften vor allem bei Sklavenaufsehern und -jägern außerordentlich beliebt ist. Doch auch so mancher Pirat greift zu dieser Waffe, besonders, wenn er selbst ehemals Sklave war und nun auf der Jagd nach Menschenhändlern ist. Seitdem etliche Seeräuber entsprechend aufgetreten sind, heißt der Säbel entsprechend auch Sklavenjägertod.



»Ein passender Name für eine üble Waffe.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Das wohl, bei Swafnir.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Schwerer Dolch

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Schwerer Dolch	Dolche	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	35 HF	60 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Sklaventod

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Sklaventod	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stn	90 HF	210 S

Waffenvorteil: Gegen ungerüstete Humanoide mit RS 0 richtet der Sklaventod +1 TP an.

Waffennachteil: Wurde mit dem Sklaventod 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.

Sonnenzepter

»...und für jede Lüge soll der Befragte einen Schlag mit dem Stab erhalten. Sollte er sie leugnen, so soll der Schlag wiederholt werden, bis er sie gesteht. Mit einer Peitsche darf der Beschuldigte bei nicht kooperativem Verhalten daran erinnert werden, wahrheitsgemäß zu antworten, bevor er einen weiteren Hieb mit dem Sonnenzepter erhält.«

—Valerian Helswing bei seiner Einführung bei der Sonnenlegion



Das Standeszeichen eines jeden Praiosgeweihten. Das Szepter ist ein Gegenstand mit einer besonderen Aura, denn es erfüllt seinen Träger mit dem Stolz des Götterfürsten. Der Besitz eines Sonnenzepters ist nur Geweihten des Praios erlaubt und in der Regel wird das Zepther gleich nach dem Erschaffen geweiht. Die goldglänzenden Zepther sind übermäßig mit praiosgefälligen Symbolen verziert, wie etwa dem Sonnenrad oder Abbildungen von Greifen. Der Griff ist mit rotem Samt umhüllt und wirkt wie ein majestätischer Schleier für das Zepther, welches oft schon selbst wie ein sakrales Schmuckobjekt wirkt.

Auch wenn das Zepther eigentlich als Zeremonialgegenstand dient, wird es manchmal von den Geweihten des Praios auch als Waffe verwendet. Mit den Zacken kann ein kräftiger Schlag ordentliche Verletzungen verursachen, aber wirklich gut geeignet ist das Sonnenzepter dafür nicht.



»Magische Wesen, auch Zauberer, sind besonders empfindlich, wenn ein geweihtes Sonnenzepter gegen sie verwendet wird.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Vermutlich ein Fluch gegen uns Töchter Satuarias. Die Praioskirche war da noch nie zimperlich.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

Speer

»Jetzt lachen du nicht mehr über Mutombo. Ja, Mutombo hat neuen Speer.«

—Mutombo, Utulukrieger, neuzeitlich

Neben dem Schwert ist der Speer die klassische Kriegswaffe, die in ihrer Grundform fast überall verbreitet ist. Mit einer Stahlklinge versehen, kann der Speer fast durch jede Rüstung dringen und die Waffe hat im Vergleich zu einem Schwert oder einer Streitaxt einen entscheidenden Vorteil: ihre Reichweite. Durch die Länge kann der Speerkämpfer seinen Kontrahenten leicht auf Distanz halten und ihn mit Stichen und Speerhieben zurückdrängen.

Ein erfahrener Kämpfer kann mit einem Speer auch leicht parieren, da ihm die zweihändige Führung der Waffe es erleichtert, gegnerische Hiebe abzu blocken. Die zweihändige Führung ist aber eventuell ein Nachteil für Speerkämpfer, denn sie können keinen Schild führen. Nur wer eine entsprechende Technik beherrscht, kann die Waffe effektiv zusammen mit einem Schild verwenden.

»Vor allem die Waldmenschen und Utulus sind oft mit Speeren ausgestattet. Krieger mit einer Stahlklinge an der Spitze ihrer Waffe gelten als deren Kämpferelite.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Eine Durchschnittwaffe. Aber mit der Reichweite kann man seine Gegner ganz gut daran hindern, heranzukommen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Sonnenzepter

Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Sonnenzepter	Hieb Waffen	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	70 HF	250 S

Anmerkung geweiht (Praios); praiosgeweihte Waffen sind nur für Praiosgeweihte erwerbbar

Waffenvorteil: Während des Tages erhalten Helden einen Bonus von +1 PA.

Gegenüber Wesen, die über AsP verfügen, richtet ein Sonnenzepter +1 TP an.

Waffennachteil: Während der Nacht erhalten Helden einen Malus von -1 AT.

Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet das Sonnenzepter -1 TP an.

Speer

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Speer (2H)	Stangen Waffen	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stn	200 HF	45 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Stockdegen

»Kaum jemals habe ich einen eleganteren Herrn gesehen. Exquisite Kleidung, exzellente Umgangsformen, phantastischer Geschmack für Weine. Ihr könnt euch vorstellen, wie überrascht ich war, als er die beiden Strolche, die uns in dunkler Nacht überfallen wollten, mit seinem verborgenen Degen verscheuchte.«

—Jarina Caspari, Schriftstellerin aus Silas, 1039 BF



Der Stockdegen ist die ideale Ausrüstung für Bälle, Bankette und andere gesellschaftliche Anlässe, bei denen Waffen nicht erlaubt sind oder nicht zur Garderobe passen.

Nach außen scheint er ein gewöhnlicher Spazierstock zu sein und wird dieser Anforderung auch völlig gerecht. Zusätzlich dient der Großteil des Stocks als Scheide für einen Degen, der im Bedarfsfall gezogen werden kann. Um zu verhindern, dass diese abrutscht, gibt es eine Arretierung, die sich meistens durch ein leichtes Drehen des Griffs gegen den Stock lösen lässt.

Stockdegen sind in Mittel- und Südaventurien in verschiedenen Ausführungen erhältlich, mit einem Florett als Klinge und von sehr schlichter bis überaus prächtiger Ausgestaltung. Allerdings ist die Waffe nicht so schnell wie andere Fechtwaffen, sodass ein Gegner sie leichter parieren kann.



»Eine gute Waffe, wenn man in feiner Gesellschaft nicht ganz schutzlos sein will.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Genauso unnütz wie eine von diesen anderen Zahnstocherwaffen aus dem Horasreich.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

Streitaxt

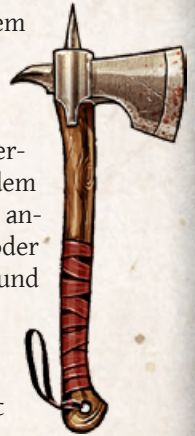
»So eine Streitaxt ist ein verdammt nützliches Teil. Wunderbar, um Schilde und Orkschädel damit zu spalten, aber zur Not auch für Holz geeignet. Und wenn dein Gegner aus Holz ist, ist sie das Beste, was es gibt. So vor zehn Götterläufen, oder so, soll es ja hier in Weiden ein Holzmonster gegeben haben. Angeblich war's die laufende Hütte von einer Hexe! Seit mir das zu Ohren gekommen ist, habe ich immer eine Axt dabei. Falls nochmal so was auftaucht.«

—ein unbekannter Abenteurer in der Schenke Kaiserstolz und Orkentod in Baliho, um 1007 BF

Die Streitaxt erfreut sich bei Kämpfern auf dem ganzen Kontinent großer Beliebtheit. Es gibt sie in zahlreichen Varianten, mit größerem oder kleinerem Blatt, mit rückwärtigem Dorn oder abgeflachtem Kopf und selbstverständlich auch mit oder ohne Dekor. Außerdem können Streitäxte in verschiedenen Größen angetroffen werden, angefertigt für Zwerge oder Menschen und menschengroße Humanoide und gerüchteweise sogar für Trolle geeignete Exemplare.

Sogar der legendäre Schwertkönig soll ein paar kunstvoll gearbeitete Streitäxte geführt haben.

In Nordaventurien, besonders im Svellttal, wird die Streitaxt häufig auch als Kriegsbeil bezeichnet.



»Nun ja, wenn ich die Qualität des Axtblatts einer menschlichen Streitaxt mit dem eines Felspalters oder eines Lindwurmschlägers vergleiche ... Ihr Menschen habt euch immerhin bemüht.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Stockdegen						Komplexität: komp (2 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Stockdegen	Fecht Waffen	1W6+2	GE 15	+1/0	mittel	1 Stn	80 HF	350 S

Waffenvorteil: Um den Stockdegen als Waffe zu identifizieren, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe* gelingen.

Waffennachteil: Proben eines Gegners auf Verteidigung sind nicht wie üblich durch die Kampftechnik Fechtwaffen um 1 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite 235).

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

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Streitkolben

»Bessere Keule? Ihr nennt das eine bessere Keule für Räuber und andere Lumpen? Untersteht Euch! Bei uns ist der Streitkolben eine Waffe der Ritter! Eine Waffe mit Tradition! Wagt es nicht, noch einmal in derartiger Weise mit mir zu sprechen! Sonst bekommt Ihr ihn zu spüren.«

—eine Weidener Ritterin zu einem Puniner Krieger auf dem Turnier in Gareth, 1027 BF



Es gibt verschiedene Meinungen, was genau unter einem Streitkolben zu verstehen ist, ob dieser blattförmige oder gezackte Blätter am Kopf oder gar Spitzen haben muss. Einig sind sich jedoch alle, dass er vergleichsweise einfach und bezahlbar in der Herstellung ist und obendrein noch überaus brutal und abschreckend aussieht.

Deswegen ist der Streitkolben in ganz Aventurien nicht selten bei Kämpfern anzutreffen, die nicht besonders viel Geld haben oder nicht besonders gut kämpfen können oder beides. Er ist eine typische Waffe für Milizen und andere, schnell aufgestellte Fußtruppen, entsprechend wird er immer wieder als Räuber- oder Landwehrwaffe belächelt.

Dabei ist der Streitkolben eine Waffe, die man nicht unterschätzen sollte. Bereits in der Hand eines ungeübten Kämpfers kann er schmerzhaft Verletzungen anrichten und ein wahrer Könnner mit dem Streitkolben ist ein wahrhaft gefährlicher Gegner.



»In der Hand eines muskulösen Kämpfers eine furchtbare Waffe und zusammen mit einem Schild kann man den Nachteil der langsamen Schwünge in der Verteidigung wettmachen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Thorwalerschild

»Hundert Schilde und hundert Orknasen für hundert Krieger aus Prem. Die Schlachtreihe gegen die wilden Barbaren aus dem Gjalskerland stand und wartete nur darauf, bis die Gjalsker ihre Wurfspere schleuderten. Sollten sie nur kommen. Im Nahkampf würden wir ihre Kiefer mit einem Stoß der Schilde brechen, und wenn noch etwas von ihnen übrig war, würde die Orknase ihnen den Rest geben.«

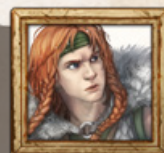
—Erlgard Swerfildottir, Kriegerin der Trutzburg zu Prem, 1037 BF

In Thorwal wird ein mit Metall verstärkter Holzschild hergestellt, der sogenannte Thorwalerschild. Er ist für den Zweikampf wie geschaffen, denn neben einer ausgezeichneten Schutzfunktion durch seine Größe kann man damit auch bei einem Sturmangriff einen Gegner wegstoßen und gleichzeitig mit der Hauptwaffe zuschlagen.



Die Thorwaler sind nicht als Reitervolk bekannt, und auch ihr Schild ist dazu nicht vorgesehen. Er kann nicht sinnvoll vom Pferderücken eingesetzt werden.

Um ihren Gegnern Angst einzujagen, schlagen Thorwaler Krieger mit ihren Waffen auf den Schild und sorgen somit für eine beeindruckende Geräuschkulisse auf dem Schlachtfeld – vorausgesetzt, es sind genug Krieger vorhanden.



»Stimmt schon, vom Pferderücken aus ist der Schild sinnlos. Aber Thorwaler kämpfen auch so gut wie nie auf einem Pferd. Wie brauchen der Schild, um Pfeile von feindlichen Schiffsbesatzungen abzuwehren, oder wenn wir in den Krieg ziehen, um uns im Zweikampf zu messen.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja

Streitkolben

Komplexität: einf

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

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Thorwalerschild

Komplexität: einf

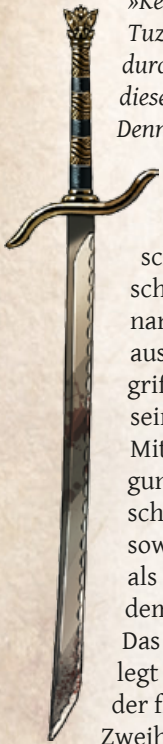
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Thorwalerschild	Schilde	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	4,5 Stn	–	70 S

Anmerkung: mittlerer Schild, 25 Strukturpunkte

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

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

Tuzakmesser



»Keine Klinge dieses Diskusses kann es mit dem Tuzakmesser aufnehmen. Das Tuzakmesser schneidet durch Leder und Holz, durch Fleisch und Knochen. Ziehe diese Klinge nur dann, wenn du sie auch benutzen willst. Denn danach wird der Diskus um ein Leben ärmer sein.«

—Meisterin Dajina von Uzlugazib, 1037 BF

Als Inbegriff der maraskanischen Waffenschmiedekunst gilt das leicht gebogene Zweihandschwert, das nach seiner Herkunft Tuzakmesser genannt wird. Die Klinge ist extrem scharf, es ist gut ausgewogen und hat weder Schwierigkeiten, bei Angriffen irgendwo hängen zu bleiben, noch macht es seinem Besitzer Probleme beim Parieren.

Mit dem Tuzakmesser lassen sich fließende Bewegungen so gut wie mit keinem anderen Zweihandschwert durchführen. Ein geübter Kämpfer kann sowohl die Länge des Tuzakmessers optimal nutzen, als auch die Kraft eines Schlags durch die weit über dem Kopf gehaltene Klinge verstärken.

Das einzige, für das ein Tuzakmesser nicht gut ausgelegt ist, ist das Zertrümmern von Schilden, denn auf der flachen Oberfläche gleitet es stärker ab als andere Zweihandschwerter.



»Als die Maraskaner meine Heimat Thalusa überfielen, da benutzten viele ihrer Krieger diese Schwerter. Sie vermögen Schreckliches anzurichten.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Gute Schmiedearbeit – für Menschenwerk.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Gefährliche Waffe, ist aber auch nur so gut wie ihr Träger.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja

Waqqif

»Ihr Ungläubigen sprecht über mein Waqqif so, als ob es einfach nur ein Krummdolch wäre. Es ist aber viel mehr als das. Kein Novadi ist ein Novadikrieger, wenn er kein Waqqif hat. Am ehesten kann man es mit den Drachenzähnen der Zwerge oder dem Elfenbogen der Dschinni vergleichen. Es ist eine heilige Waffe. Und Rastullah möge mich bestrafen, wenn ich es verliere.«

—Rashim ben Shafir, novadischer Krieger, neuzeitlich

In den Tulamidenlanden ist neben dem gewöhnlichen Dolch auch der Krummdolch sehr verbreitet. Er weist eine gebogene Klinge auf, die sich bestens dazu eignet, Stoff zu zerschneiden oder auch auf ungeschützten Stellen furchtbare Schnittwunden zu verursachen. Durch die Form sind allerdings im Kampf auch Stiche auf einen anvisierten Punkt praktisch nicht durchführbar. Die Tulamiden nennen diesen Dolch auch Waqqif und er hat sich zu dem Standessymbol fast aller Novadis entwickelt, auch wenn sie keine Stammeskrieger sind.



»Die Novadis sind ein stolzes Volk, aber das gilt nur für ihre Männer. Den Frauen ist das Tragen eines Waqqifs oftmals untersagt.«

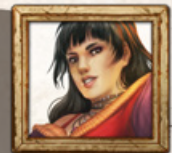
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Sowas lassen die sich dort gefallen? Ich sollte mal ein ernstes Wörtchen mit diesen Novadis sprechen.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Sei nicht zu streng mit ihnen. Elfen behandeln sie sehr zuvorkommend. Sie verwechseln mein Volk aber mit Dschinnen, warum auch immer.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Tuzakmesser

Komplexität: komp (4 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Tuzakmesser (2H)	Zweihandschwerter	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	1,75 Stn	130 HF	360 S

Waffenvorteil: Wird das Manöver *Hohe Klinge* oder *Weiter Schwung* ausgeführt, bekommt der Held einen Bonus von +1 TP (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 162/165).

Waffennachteil: Wuchtschläge sind mit dem Tuzakmesser nur um 1 erschwert durchzuführen. Das Manöver *Schildspalter* richtet 4 TP weniger an.

Waqqif

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Waqqif	Dolche	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stn	45 HF	60 S

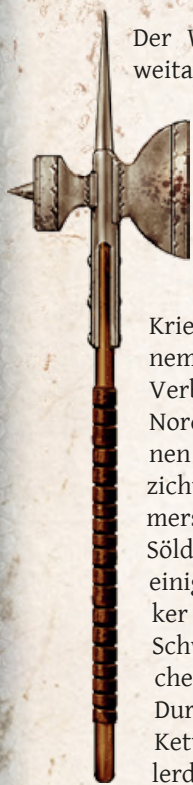
Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 2 und weniger erhalten einen Malus von -1 RS.

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

Warunker Hammer

»Der Warunker Hammer kommt dabei heraus, wenn nicht ein Schmied eine Waffe ersinnt, sondern ein Korgeweiheter. Sie muss alles können: Schlagen, Schneiden, Zertrümmern.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF



Der Warunker Hammer ist trotz seines Namens weitaus mehr als nur ein Kriegshammer. Mit einem Hammerkopf, einem geraden Axtblatt diesem gegenüber und zusätzlich noch einer Stoßspitze versehen, ist diese gut eineinhalb Schritt lange Waffe ausgesprochen vielseitig einsetzbar.

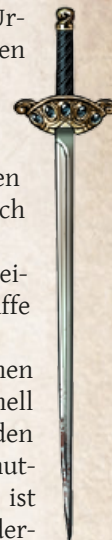
Ein Könnner im Umgang mit dem Warunker Hammer weiß diesen als Stoßspeer, als Kriegshammer und als Streitaxt einzusetzen, in einem Kampf gegen denselben Gegner wohlgermerkt. Verbreitet ist er besonders in Mittel- und Nordaventurien bei den Nahkämpfern, die auf einen Schild zugunsten einer vielseitigen Waffe verzichten, denn für die Führung des Warunker Hammers werden beide Hände benötigt. Besonders in Söldnereinheiten des schweren Fußvolks und bei einigen Geweihten des Gottes Kor ist der Warunker Hammer beliebt, während ihn Adlige und auch Schwertgesellen oft als bessere Holzfälleraxt belächeln – bis sie ihn im Einsatz gesehen haben.

Durch die Vielseitigkeit der Waffe lassen sich auch Kettenhemden und Plattenharnische knacken. Allerdings wird mit zunehmendem Gebrauch auch der Träger des Warunker Hammers durch das Gewicht und die weiten Schwünge erschöpfen.

Wolfsmesser

»Selten habe ich eine so gut verarbeitete Klinge gesehen. Man sagt dem Elfenvolk nach, dass ihre Schmiedekunst sich mit ihrer Magie verbindet und ich glaube, bei dem Wolfsmesser sind wir Zeuge dieses Vorgangs geworden.«

—Xaron aus Punin, Gildenmagier aus Punin, neuzeitlich



Das Wolfsmesser ist eine elfische Waffe, deren Ursprung in der Zeit der Hochelfen liegt. Die meisten Klingen, die heute noch benutzt werden, sind aus jüngerer Zeit und Nachbauten jener legendären Wolfsmesser der Vergangenheit. Auch sie weisen eine hohe Qualität auf und wurden nicht selten durch Magie erzeugt, da die Elfen selbst kaum noch schmieden.

Eine Besonderheit dieser leichten Waffe ist die dreikantige Klinge, die es zulässt, dass diese Fechtwaffe auch schneiden kann.

Mit dem Wolfsmesser muss man zwangsweise einen eleganten Kampfstil entwickeln, da die Waffe schnell und mit fließenden Bewegungen geführt werden muss, um ihre Stärken zu entfalten. Viele Elfen nutzen sie auch im zweihändigen Kampf, allerdings ist das Führen von zwei längeren Waffen dabei hinderlich für den Kampfstil mit dem Wolfsmesser. Deshalb benutzt man fast immer nur noch einen Dolch oder ein Kurzsword dazu. Nichtelfen haben zudem noch das Problem, dass die Waffe nicht an ihre Körperproportionen angepasst ist.

Warunker Hammer						Komplexität: komp (2 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Warunker Hammer (2H)	Zweihandhiebaffen	1W6+6	KK 14	0/-3	lang	3,75 Stn	150 HF	300 S

Waffenvorteil: Aufgrund der verschiedenen Angriffsmöglichkeiten des Warunker Hammers, erhalten Rüstungen mit RS 4 und höher einen Malus von -1 RS.

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

Wolfsmesser						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Wolfsmesser	Fechtaffen	1W6+4	GE 15	+1/0	mittel	0,5 Stn	100 HF	300 S
Anmerkung	Um das Wolfsmesser bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der auelfischen oder waldelfischen Kultur angehören.							

Waffenvorteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Träger eines Wolfsmessers immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls ein Wolfsmesser, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe **Regelwerk** Seite 227) zum Tragen.

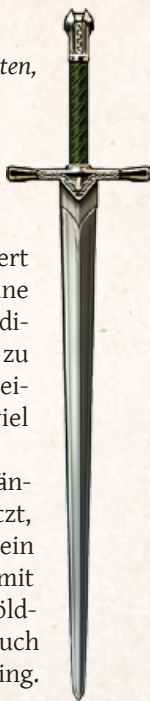
Waffennachteil: Wird das Wolfsmesser von Nichtelfen geführt, erhält es einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Greift der Träger eines Wolfsmessers im Beidhändigen Kampf in der gleichen KR mit einer Waffe der Reichweite mittel an, ist seine zweite Attacke um 1 erschwert.

Zweihänder

»Ich mag Zweihänder. Könnte ich mir einen leisten, dann wäre ich auch doppelt so viel wert.«
—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Der Zweihänder ist der König von Turnier- und Schlachtfeld. Neben dem Schwert und der Lanze gilt der Zweihänder als eine klassische Ritterwaffe. Das lange zweihändige Schwert vermag eine immense Wucht zu entfalten, allerdings zu Lasten seiner Verteidigungsmöglichkeiten, da jeder Schwung viel Kraft kostet.

In den letzten Jahren wurde der Zweihänder auch häufiger von Söldnern eingesetzt, was dem Adel zwar missfiel, allerdings kein komplettes Verbot nach sich zog. Söldner mit Zweihändern werden gerne auch Doppelsöldner genannt und verdienen in der Regel auch doppelt so viel wie ein gewöhnlicher Mietling.



»Wie schon der Kriegshammer ist der Zweihänder keine Waffe, die man führen sollte, wenn man nicht eine gute Rüstung trägt. Ich spreche aus Erfahrung. Man kann damit ganz schlecht parieren und einen Schild kann man logischerweise auch nicht tragen.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Trägst du auch einen Zweihänder, Geron?«
—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Früher ja, ich bin schließlich ein Doppelsöldner. Aber ich nutze jetzt lieber einen Anderthalbhänder. Bitte nenn mich aber nicht Eineinhalbsöldner.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Zweililie

»Zu Grangor nutzen sie eine gar seltsame Waffe: einen Stab mit einer Klinge an jedem Ende. Mir wurde berichtet, einst sei den Bürgern Grangors verboten worden, eine Waffe mit einer Klinge am Ende zu führen. Überaus phexgefällig erfanden sie also eine Waffe mit einer Klinge an jedem Ende. Heute hat dieses seltsame Gesetz keine Wirkung mehr, doch die Garde der Stadt trägt noch immer voller Stolz ihre Zweililien. Ob die auch so phexgefällig sind wie die Erfinder ihrer Waffe?«

—aus dem Tagebuch eines reisenden Phexgeweihten, 998 BF

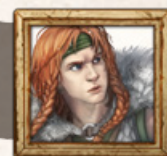
Die Zweililie ist eine recht kurios wirkende Waffe, gleicht sie doch einer Mischung aus Kampfstab und Hellebarde. Geführt wird sie eher wie ein Stab, doch lassen sich auch Stiche mit den Klingen ausführen, ganz wie bei einer Infanteriewaffe. Tatsächlich ist sie besonders gut für eine schnelle Verteidigung geeignet und befördert einen gewandten, fast tänzerischen Stil. Herausragende Wucht lässt sich mit der Zweililie allerdings nicht entwickeln.

Die horasische Hafenstadt Grangor ist berühmt für die Zweililie, die dort entwickelt wurde und seit Generationen die Standardbewaffnung der Stadtgarde darstellt. Die Gardisten werden immer wieder für ihre Waffe belächelt, allerdings meistens nur, bis die Zweililie im Kampf gesehen wurde.

Außerhalb des Horasreiches ist sie kaum verbreitet, am ehesten noch in Städten, die seit langem Handelskontakte zu Grangor unterhalten. Allerdings gibt es immer wieder Gerüchte über mhanadische oder zwergische Versionen dieser Waffe.



»Ihr Horasier wollt mich doch auf den Arm nehmen, das wohl, bei Swafnir!«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Zweihänder

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zweihänder (2H)	Zweihandschwerter	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	2,5 Stn	160 HF	360 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Zweililie

Komplexität: komp (2 AP)

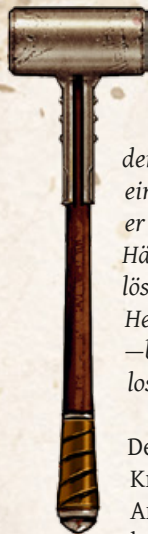
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zweililie (2H)	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 15	0/+2	mittel	2 Stn	150 HF	200 S

Waffenvorteil: Bei Einsatz einer Zweililie sinkt die Erschwernis für weitere Paraden in derselben Kampfrunde (siehe **Regelwerk** Seite 232) um insgesamt 1. • ○

Waffennachteil: Führt der Träger einer Zweililie das Manöver **Wuchtschlag** aus, sinken die zusätzlichen TP um insgesamt 1.

• Die zweite PA ist um 2 erschwert, die dritte PA um insgesamt 5, die dritte PA um insgesamt 8.

Zwergenschlägel



»Den ersten Zwergenschlägel schmiedete ein Jüngling, dessen Herz für eine Dschinnenfrau entflammt war. Doch diese war durch einen mächtigen Geodenzauber an einen Stein gebunden. Darum zog der Jüngling los, um den Stein zu zerstören. Doch dazu erforderte es eines besonderen Werkzeugs und so schmiedete er unablässig, bis der Zwergenschlägel in seinen Händen lag. Damit zerschlug er den Stein und löste den Fluch, woraufhin die Dschinni ihm ihr Herz schenkte.«

—brillantzwergisches Märchen aus den Lorgolosch-Fragmenten, um 300 BF

Der Zwergenschlägel ist ein zwergischer Kriegshammer, der speziell an den Wuchs der Angroschim angepasst ist. Wie jeder Kriegshammer ist auch der Zwergenschlägel vielseitig einsetzbar, seine Stärke liegt allerdings in seiner kompakten Gestalt, durch die er auch in beengten Verhältnissen geführt werden kann.

Grund dafür ist die besondere zwergische Schmiedekunst. Diese sorgt dafür, dass sich der Windwiderstand beim Schwung der Waffe deutlich verringert, wodurch der Zwergenschlägel, trotz des kürzeren Stiels und des etwas leichteren Hammerkopfes, dem großen Kriegshammer in seiner Durchschlagskraft in nichts nachsteht. Allerdings verhindert die Bauart und der Schwung dieser Waffe zugleich ein schnelleres Näherkommen an den Gegner. Dadurch verzichten Kämpfer mit einem Zwergenschlägel auf das Unterlaufen ihrer Feinde.

»Klingt wie das Holzstäbchen, mit dem Arbosch immer trommelt.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Sehr witzig. Der Zwergenschlägel ist leider nur eine menschliche Übersetzung des ruhmreichen Namens dieses Kriegshammers.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Zwergenschlägel						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Zwergenschlägel (2H)	Zweihandhiebaffen	1W6+6	KK 13	0/−1	mittel	3 Stn	120 HF	100 S
Anmerkung	Um den Zwergenschlägel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.							

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Held nur Abzüge von 2 auf Attacke und Parade.

Bei dem Manöver Wuchtschlag II/III richtet ein Zwergenschlägel +1 TP an.

Waffennachteil: Wird der Zwergenschlägel von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP.

Das Manöver *Finte* ist mit dem Zwergenschlägel um zusätzlich 1 erschwert.



Fernkampfwaffen

Balestrina

»Die Balestrina ist die wohl tückischste Schusswaffe, die je er-
sonnen wurde. Selbst bei einem Dschinn, der dich sogar mit
geschlossenen Augen trifft, hast du bessere Chancen zu ent-
kommen, mein Freund. Denn den Dschinn, den siehst du, wenn
er seinen Bogen spannt. Doch richtet jemand eine gespannte
Balestrina auf dich, so verrät dir nur das Zischen des Wind-
hauchs, wodurch dir dein Lebenslicht geraubt wurde.«
—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, 1037 BF

Die Balestrina ist wohl die kleinste und zierlichste Arm-
brust, die es in ganz Aventurien gibt. Anstelle von un-
handlichen und schweren Bolzen wird diese Schuss-
waffe mit kleinen Kugeln geladen, wodurch sich ihre
Präzision im Vergleich zu anderen Waffen ihrer Art
deutlich erhöht. Außerdem kann der Schütze sie be-
quem mit nur einer Hand halten, was das Anvisieren
von beweglichen Zielen erleichtert.

Betätigt wird die Balestrina mit einem kleinen Hebel in
Zeigefingernähe, welcher die gespannte Sehne mit dem
feinen Geschoss losschnellen lässt. Da die Kugelmuni-
tion sehr windschnittig ist, kann die Balestrina auch
kleinste Ziele deutlich sicherer treffen als ihre großen
Geschwister. Allerdings ist ihre Durchschlagskraft nicht
mit der eines massiven Bolzenschusses zu vergleichen.
Bei der Verwendung der Balestrina ist auf größte Sorg-
falt zu achten, da es bei unsachgemäßer oder allzu
leichtfertiger Handhabung der Waffe leicht zu einer La-
dehemmung kommen kann.



Balläster

»Um sich auf die Vogeljagd vorzubereiten, sollte man mit
einer Balläster-Armbrust üben. Sie ist für die Jagd auf Amseln,
Finken und andere Kleinvögel geeignet, zur Not kann sie auch
Adler, Habichte und Schädelleulen verletzen.«
—aus Vogeljagd in all ihren Formen, Kapitel III, Erstausgabe,
erschienen 1023 BF

Bei der Balläster-Armbrust handelt es sich um eine Waf-
fe, die speziell für die Jagd auf Vögel entwickelt wurde.
Die mittelgroße Armbrust verschießt statt der üblichen
Bolzen kleine Metallkugeln, die gut dafür geeignet sind,
die Knochen kleiner Singvögel zu brechen und sie sofort
zu töten.

Mancherorts wird sie auch als Waffe gegen Menschen
eingesetzt, allerdings hat sie nicht die Durchschlags-
kraft anderer Armbrüste. Auf kurze Distanzen ist der
Schaden eines Ballästers noch vergleichbar mit dem
einer leichten Armbrust, aber auf größere Entfernung
nimmt die Wucht der Kugeln deutlich ab. Zudem ist
die Fernkampfwaffe mit einem empfindlichen Lademe-
chanismus ausgestattet, der ab und an dazu neigt, eine
Fehlfunktion aufzuweisen, sodass es zu einer Ladehem-
mung kommt.



Balestrina						Komplexität: komp (4 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Balestrina	Armbrüste	1W6+4	2 Aktionen	5/25/40	Kugeln	0,75 Stn	40 HF	120 S

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

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

Balläster-Armbrust						Komplexität: komp (3 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Balläster-Armbrust	Armbrüste	1W6+3	2 Aktionen	20/60/100	Kugel	3 Stn	80 HF	200 S

Waffenvorteil: Auf einer kurzen Distanz von bis zu 5 Schritt verursacht der Balläster +2 TP.

Gegen Vögel verursacht der Balläster +1 TP (gegen Vögel auf einer Distanz von 2 oder weniger Schritt also 1W6+7, wenn der TP-Bonus der Reichweite kurz miteingerechnet wird).

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

Blasrohr

»Was, mehr als diesen winzigen Pfeil hast du nicht zu bieten? Ich werde dich ... umph.«

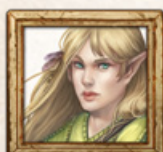
—die letzten Worte von Silvario Dellamonte, meridianischer Questador, 1035 BF



Das Blasrohr ist eine Waffe, die von den Waldmenschen erfunden wurde und bis heute vorwiegend von Mohas und Utulus genutzt wird. Nur hin und wieder lässt sich in den Städten und Siedlungen Südaventuriens jemand antreffen, der ein Blasrohr als Waffe verwendet.

Blasrohre können bis zu zweieinhalb Schritt lang sein und werden üblicherweise aus einem einzelnen Stück Bambus hergestellt. Einige werden noch mit einer Malerei verziert, um das Jagdglück des Besitzers zu erhöhen. Besonders farbenprächtigt bemalte Exemplare sind auch bei Sammlern exotischer Gegenstände ein gern gesehenes Mitbringsel aus dem Süden.

Zum Angriff wird ein kurzer, leichter Blasrohrpfeil in das Rohr eingelegt und dann mit einem kurzen, kraftvollen Atemstoß verschossen. Besonders viel Schaden richtet der Pfeil selbst nicht an, doch meistens ist er vergiftet. Die Bewohner der Dschungel Südaventuriens kennen mehr als ein Gift von Pflanzen oder Tieren, das ein Opfer lähmt oder sogar tötet, je nach Dosierung und Absicht des Schützen.



»In früheren Zeiten soll mein Volk ebenfalls Blasrohre verwendet haben. Aber diese Zeiten sind lange vorbei.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Vermutlich habt ihr aus euren Blasrohren einfach Flöten gemacht. Die Technik, um sie zu benutzen, ist die gleiche geblieben: einfach reinblasen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Diskus

»Ich hoffe, dieser Rur hat den Diskus nicht genauso zu diesem Gror geworfen, wie du eben auf den armen Kerl. Denn sonst wird Gror bald eine dicke Beule haben.«

—Ergard Swerfildottir, Kriegerin der Trutzburg zu Prem, 1037 BF

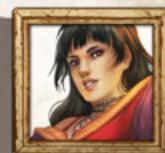
Eine der ungewöhnlichsten Fernkampf- waffen ist wohl der maraskanische Diskus. Bei diesem handelt es sich um eine flache, etwa 30 bis 40 Halbfinger durchmessende Scheibe. Der Diskus- werfer dreht sich zunächst um eine halbe Drehung und wirft den Diskus dann aus der Hüfte auf sein Ziel. Es erfordert einiges an Übung, um mit einem Diskus ein Ziel zu treffen, aber die Aufprallwucht steht einer Wurfkeule in nichts nach.

Die Maraskaner nutzen den Diskus zu Sport- und Jagdzwecken, aber er kann auch als Waffe gegen einen Gegner verwendet werden. Einige Exemplare verfügen über Löcher, die während des Flugs ein unheimliches Pfeifen von sich geben, um dem Feind Angst einzujagen. Der Diskus ist eine maraskanische Waffe, die auf der Insel sehr verbreitet, im restlichen Aventurien aber fast unbekannt ist. Ausnahmen bilden exil-maraskanische Stadtviertel in Khunchom, Al'Anfa und Festum und einige Gebiete in den Tulamidenlanden. Vor allem im umkämpften Yalaiad hat sich der Diskus verbreitet, was auch nicht wundert, da auch Maraskaner zu den Invasoren der Halbinsel gehören.



»Der gewöhnliche Diskus wird bei den Maraskanern vor allem bei Wettkämpfen eingesetzt, weniger zum Kampf.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Blasrohr

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Blasrohr	Blasrohre	1W2	2 Aktionen	5/20/40	Blasrohrpfeile	0,5 Stn	60 HF	40 S

Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Diskus

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Diskus	Diskus	1W6+2	2 Aktionen	5/25/40	0,75 Stn	30 HF	25 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Eisenwalder

»Ihr sucht eine Schusswaffe, die ihr Ziel niemals verfehlt? Dann ist eure Suche hier zu Ende, denn ich präsentiere Euch voller Stolz den Eisenwalder. Keine Armbrust weit und breit schießt höher, weiter oder treffsicherer als dieses Meisterstück. Nirgends werdet Ihr eine andere Schusswaffe finden, die sich leichter laden oder schneller spannen lässt. Kommt nur näher und versucht es selbst.«

—Haradas Sohn des Kurolas, neuzeitlich

Ein Eisenwalder ist eine besonders große, schwere und vergleichsweise unhandliche Armbrust mit aufgesetztem Magazin, das bis zu zehn Bolzen aufnehmen kann. Beim Schießen mit dieser Waffe werden die Munitionsbolzen automatisch nachgeladen, sobald der Schütze das mit dem Spannhaken der Sehne kombinierte Magazin wieder zurückschiebt. Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass die Munition mit großer Sorgfalt in das Magazin eingelegt und die Mechanik der Waffe regelmäßig gereinigt wird. Bei unsachgemäßer Behandlung oder auch beim zu stürmischen Zurückschieben der Sehne kann es sonst schnell zu Ladehemmungen kommen, deren Behebung einiges Geschick und Zeit erfordern.

Aufgrund der enormen Größe der Waffe, die nicht zuletzt auf das sperrige Magazin und dessen empfindliche Verzahnung mit der Schusssehne zurückzuführen ist, hat die Armbrust ein stolzes Gewicht. Durch die ausbalancierte Form der Waffe ist dieses Gewicht jedoch auf einen für den Schützen optimalen Schwerpunkt verlagert, was die Armbrust besonders ruhig in der Hand liegen lässt und das Zielen dadurch merklich erleichtert.

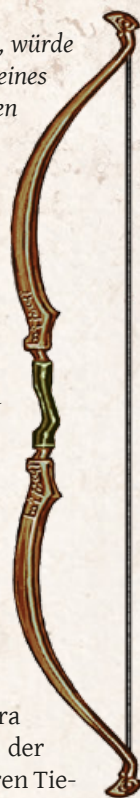


Elfenbogen

»Jeder Händler, von Thalusa bis nach Norburg, würde einen stolzen Preis zahlen, wenn er den Bogen eines Dschinns bekommen könnte. Sie sind so selten und noch seltener trennt sich einer der Meister der Zauberkunst von seinem Bogen. Ich habe eigentlich noch nie gehört, dass er es freiwillig getan hat.«

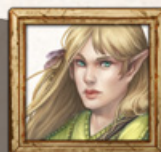
—Salim al'Dhalsim, Fernhändler aus Thalusa, 1037 BF

Als der mit Abstand beste Bogen gilt der Elfenbogen, der von den Elfen auch yara genannt wird. Ein Elf versteht damit äußerst präzise zu schießen. Die Maße des Bogens sind auf die eines Elfenkörpers angepasst, sodass kein Mensch jemals die gleiche Perfektion mit dem Elfenbogen erlangen kann. Darüber hinaus verfügt der Bogen auch über eine große Durchschlagskraft und eine exzellente Reichweite, die die eines Langbogens übertrifft. Nur vom Pferderücken aus kann der yara nicht eingesetzt werden (die Steppenelfen der Grünen Ebene verfügen für Schüsse von ihren Tieren über einen speziellen elfischen Reiterbogen, der nicht identisch mit diesem Bogen ist).



»Wir fey sind eins mit dem yara. Ob auf der Jagd oder im Kampf. Der Verlust des Bogens ist für uns wie der Tod eines Bruders oder einer Schwester.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Hört sich ganz schön elfisch an. Aber ich kann das verstehen. Ich würde auch weinen, wenn ich meinen Felspalter verlieren würde.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Eisenwalder						Komplexität: komp (4 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Eisenwalder	Armbrüste	1W6+4	2/10 Aktionen	10/50/80	Bolzen	3,75 Stn	90 HF	500 S
Anmerkung Magazin (für 10 Schuss); 2 Aktionen pro Schuss, 10 Aktionen, um das gesamte Magazin auszuwechseln.								

Waffenvorteil: Beim Zielen erhält der Schütze einen Bonus von 3 (jedoch wie üblich nur bis zu einem Maximum von 4).

Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 3 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.

Elfenbogen						Komplexität: komp (5 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Elfenbogen	Bögen	1W6+5	1 Aktion	50/100/200	Pfeile	0,5 Stn	180 HF	400 S
Anmerkung Um den Elfenbogen zu erwerben, muss der Held einer elfischen Kultur angehören.								

Waffenvorteil: Bei Benutzung eines Elfenbogens ist das Manöver *Präziser Schuss* um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird der Elfenbogen von Nichtelfen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf FK. Es ist nicht möglich, einen Elfenbogen vom Rücken eines Reittiers aus einzusetzen.

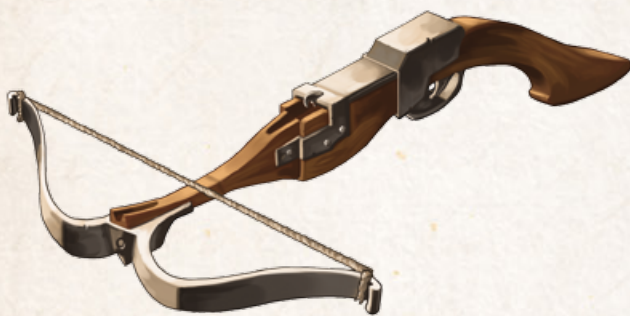
Handarmbrust

»Mir hat schon immer so eine kleine Armbrust gefehlt. Und nein, ich werde niemals eine Balestrina verwenden.«

—Tassando Vespari, Streuner aus Drôl, 1038 BF

Bisher können nur wenige Eingeweihte eine Balestrina herstellen, da die komplizierten Mechanismen, mit denen die Torsionswaffe ausgestattet ist, ein Geheimnis sind. Die Handarmbrust ist die weniger komplizierte Version. Sie funktioniert im Grunde wie eine normale Armbrust, weist aber nur die Größe einer Balestrina auf. Auf kurze Distanzen ist sie eine gefährliche Waffe, die ähnlich viel Schaden wie eine Leichte Armbrust anrichten vermag. Für weiter entfernte Ziele ist die Handarmbrust dafür kaum noch gefährlich und eher ein lästiges Ärgernis.

Ihre Kritiker belächeln sie, da sie kaum Durchschlagskraft im Vergleich zu anderen Armbrüsten aufweist. Noch dazu scheint sie der Balestrina in vielen Bereichen unterlegen. Allerdings macht sie diese Nachteile durch ihren Preis und die Wirkung auf kurze Distanzen wieder weg.



»Einen Vorteil im Vergleich zur Balestrina hat die Handarmbrust tatsächlich: Sie ist nicht so anfällig für Ladehemmungen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Und dennoch: Eine Balestrina hat mehr Stil.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

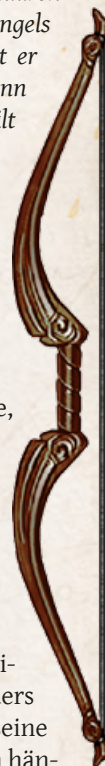
Kompositbogen

»Neben dem Langbogen ist der Kompositbogen der Bogen mit der größten Reichweite (sieht man von den legendären elfischen Bögen ab, aber diese sollen Mangels Verfügbarkeit hier nicht Thema sein). Zudem ist er ideal vom Pferderücken einsetzbar und somit kann man reitende Schützen damit ausstatten und erhält eine sehr bewegliche Fernkämpfereinheit.«

—aus Krieg und Scharmützel: eine Richtlinie für Feldoffiziere, Kapitel IIV, 1005 BF

Ein Kompositbogen besteht aus zwei Teilen, die in der Mitte des Bogens zusammengeführt werden. Durch diese Bauweise erzielt der Kompositbogen sowohl eine vortreffliche Durchschlagskraft als auch eine Reichweite, die sich mit der des Langbogens messen lassen kann.

Zudem gibt es kaum einen Bogen, mit dem sich treffsicherer Pfeile verschießen lassen. Man kann den Kompositbogen auch vom Rücken eines Reittiers führen, was ihn damit zu einer vielseitigen Fernkampf-Waffe macht. Wenn er überhaupt Nachteile besitzt, dann sicherlich jenen Umstand, dass er nicht besonders gut zur Jagd in dichtem Wald geeignet ist, da seine Form und Länge dazu führen, dass er an Ästen hängen bleibt.



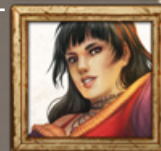
»Obwohl er sehr nützlich ist, ist der Kompositbogen nicht allzu häufig. Vermutlich liegt es daran, dass nicht jeder Bogner ihn herstellen kann.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Im Mittelreich mag das stimmen, aber in Aranien oder Mhanadistan wird der Kompositbogen eher verwendet als der Langbogen. Dafür gibt es dort so gut wie keine Langbögen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Handarmbrust

Komplexität: komp (3 AP)

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Handarmbrust	Armbrüste	1W6+3	3 Aktionen	5/25/40	Bolzen	0,75 Stn	40 HF	100 S

Waffenvorteil: Auf einer kurzen Distanz von bis zu 2 Schritt verursacht die Handarmbrust +1 TP (also insgesamt 1W6+5, wenn der TP-Bonus für Reichweite kurz miteingerechnet wird).

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

Kompositbogen

Komplexität: komp (4 AP)

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Kompositbogen	Bögen	1W6+7	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stn	140 HF	160 S

Waffenvorteil: Die aus der Entfernung zum Ziel resultierende Erschwernis sinkt um 1 (nicht aber unter 0).

Waffennachteil: In Wäldern, die als schwierige oder schlechtere Geländetypen eingestuft werden (siehe Regelwerk Seite 349), erleiden Schützen mit dem Kompositbogen eine zusätzliche Erschwernis von 2.

Kurzbogen

»Der Kurzbogen ist für Bögen sowas wie die Leichte Armbrust für die Armbrüste: Standard.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF



Unter allen Bogentypen ist der Kurzbogen der verbreitetste. Er wird sowohl bei der Jagd eingesetzt, als auch vom Kriegsvolk, wenn teurere Bögen nicht verfügbar sind. Und nicht selten ist er die bevorzugte Fernkampf-Waffe eines reisenden Abenteurers. Dies liegt zum einen an der leichten Tragbarkeit dank seiner geringen Größe, zum anderen auch an seiner Verbreitung. Die meisten Pfeile sind auf die Größe eines Kurzbogens zugeschnitten, jeder Bogner kann diesen Typ herstellen und der erschwingliche Preis sorgt ebenfalls für ein großes Angebot..

Es gibt zwar Bögen mit deutlich mehr Durchschlagskraft und Reichweite, dafür kann man relativ schnell die Pfeile mit einem Kurzbogen verschießen. Es erfordert nicht viel Aufwand, den Kurzbogen zu spannen und auf kurze Distanzen ist er eine ernstzunehmende Waffe. Gelegentlich wird er auch mit besonderen Pfeiltypen ausgestattet, die z. B. Widerhaken aufweisen, ein surrendes Geräusch von sich geben, oder als Brandpfeile genutzt werden können.



»Ihr Menschen mögt offenbar keine Bögen, denn sonst hättet ihr dem Holz nicht so etwas angetan. Ihr habt es verstümmelt.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Langbogen

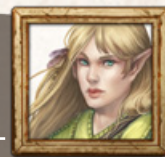
»Mit dem Langbogen konnte der nostrische Prinz seiner Angebeteten eine falsche Salzarele vom Kopf schießen. Und zwar mit verbundenen Augen aus hundert Schritt Entfernung.«

—Großvater Elwain zu seiner Enkelin Breda, Winhall 1037 BF



Kaum ein anderer Bogen, sieht man von einem Komposit- oder Elfenbogen ab, verfügt über eine so große Reichweite wie der Langbogen. Und noch dazu verfügt er über eine außerordentliche Durchschlagskraft. Er ist ideal dafür ausgelegt, ballistische Schüsse abzugeben und auf große Distanzen Heerhaufen zu treffen, ohne dass der Schütze ein Einzelziel anvisieren muss. Diese Eigenschaften sorgen dafür, dass der Langbogen vor allem von Soldaten und Söldnern eingesetzt wird, denn er ist als Kriegswaffe ersonnen worden und nicht für die Jagd. Dennoch kann er hin und wieder bei reisenden Abenteurern oder Wege-
lagerern angetroffen werden.

Der Langbogen kann aufgrund seiner Größe nicht vom einem Reittier aus eingesetzt werden. Aber dazu ist er auch nicht entworfen worden und niemand würde auf die Idee kommen, ihn von dort aus einzusetzen.



»Sieht fast so aus wie ein yara. Aber man schießt damit nicht so weit und nicht so genau.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Jetzt gibst du aber ganz schön an, Layariel. Die Bogenbaukunst der Menschen ist der der Elfen einfach noch unterlegen. Das müssen wir anerkennen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Kurzbogen

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Kurzbogen	Bögen	1W6+4	1 Aktion	10/50/80	Pfeile	0,5 Stn	130 HF	45 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Langbogen

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Langbogen	Bögen	1W6+8	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stn	200 HF	80 S

Waffenvorteil: Führt der Träger eines Langbogens einen **Ballistischen Schuss** (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 151) aus, entfällt die Erschwernis von -2.

Waffennachteil: Es ist nicht möglich, einen Langbogen vom Rücken eines Reittiers aus einzusetzen. In Wäldern, die als schwierige oder schlechtere Geländetypen eingestuft werden, erleiden Schützen mit dem Langbogen eine Erschwernis von 2 zusätzlich zu allen weiteren Modifikatoren des Schusses (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Leichte Armbrust

»Wenn du von einer Armbrust sprichst, dann meinst du gewiss eine Leichte Armbrust. Die ist am häufigsten. Keine Besonderheiten, kein Schnickschnack, aber liegt gut in der Hand.«
—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Überall dort wo Armbrüste hergestellt werden gibt es auch den Typ der Leichten Armbrust. Leicht ist sie zwar nur im Verhältnis zu anderen, schwereren Armbrüsten, aber ihre Durchschlagskraft ist dennoch ausgezeichnet. Man kann auf bis zu 80 Schritt zielgenau treffen, einzig die Ladezeit verhindert in einem Scharmützel das mehrmalige Abfeuern der Waffe. Dafür ist sie vergleichsweise erschwinglich und sehr verbreitet. Es gibt kaum eine Stadtgarde, die nicht über Leichte Armbrüste verfügt, genauso Bürgerwehren, Räuberbanden und der ein oder andere Held.



»Eigentlich gibt es gar nicht so viel zur Leichten Armbrust zu sagen. Sie ist halt die klassische Armbrust.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



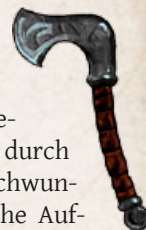
»Man sollte sich darüber im Klaren sein, dass man als Abenteurer meist nur einen Schuss hat. Das ist im Vergleich zum Bogen wenig, dafür ist es aber auch so, dass man leichter erlernen kann, mit einer Armbrust umzugehen. Hält sich vom Nutzen also die Waage.«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Schneidzahn

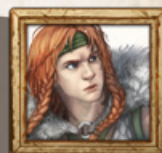
»Ihr solltet sie fürchten. Wenn sie in einer Reihe vor euch stehen, die großen Nordleute, und ihre Schneidzähne erheben, bereit zum Wurf. Dann könnt ihr euch auf Tod und Verderben vorbereiten.«

—Nosfiria aus Salza, Soldatin in den Diensten des nostrischen Königshauses, 1036 BF

Keine andere Wurfaxt genießt einen solch furchteinflößenden Ruf wie der Schneidzahn. Die thorwalsche Wurfaxt sieht nicht viel gefährlicher aus als eine gewöhnliche Wurfaxt. Allerdings weist sie durch den leicht gekrümmten Axtstil und die geschwungene Form des Axtblatts eine unglaubliche Aufschlagskraft auf. Mit ihr kann man selbst die Rüstung eines Ritters mühelos durchschlagen. Aber der Schneidzahn besitzt auch eine Schwachstelle: Es ist schwierig, auf größere Distanzen zielgenau zu treffen. Aber wer schon mal einer Gruppe Thorwaler mit ihren Schneidzahn-Wurfäxten gegenüberstand, fragt nicht nach dieser Schwäche, sondern läuft was er kann.



»Der Schneidzahn frisst sich durch alles hindurch: Leder, Ketten oder Plattenzeug. Und ich finde, der ist sogar auf weite Distanz ziemlich treffsicher.«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Wenn ich in einer Schlacht wäre, würde ich den Schneidzahn immer dem Wurfbeil vorziehen. Aber die Ungenauigkeit bei weiten Distanzen ist schon richtig. Das liegt einfach an der schwer vorhersehbaren Flugbahn.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Leichte Armbrust

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Leichte Armbrust	Armbrüste	1W6+6	8 Aktionen	10/50/80	Bolzen	3,25 Stn	110 HF	180 S

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Schneidzahn

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Schneidzahn	Wurfaffen	1W6+4	1 Aktion	2/10/15	1 Stn	50 HF	80 S	160 S

Waffenvorteil: Bei Ausführung des Manövers *Wuchtiger Wurf* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 166) sinkt die Schadensschwelle um 1.

Waffennachteil: Fernkampfangriffe auf weite Distanz sind mit dem Schneidzahn um 1 zusätzlich erschwert.

Schwere Armbrust

»Keine andere Armbrust hat die Durchschlagskraft einer Schweren Armbrust. Geh in Deckung, wenn deine Feinde eine haben und lache, wenn du sie selbst trägst.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Die Schwere Armbrust weist eine Durchschlagskraft auf, die auf kurze und mittlere Distanzen meist ausreicht, um eine Plattenrüstung zu durchschlagen. Es gibt kaum etwas, was die Bolzen einer Schweren Armbrust aufhalten kann. Dafür gilt bei ihr mehr noch als bei der Leichten Armbrust, dass der Schütze meist nur einen einzigen Schuss zur Verfügung hat, denn das Nachladen dauert extrem lange. Die Schwere Armbrust muss für das Nachladen mit der Spitze auf den Boden gestellt werden, wo der Schütze einen Fuß in eine metallene Halterung steckt und dann mit einer Kurbel die Sehne spannt.



»Eine schöne Waffe. Ich kenne Schlachten, die allein durch den Einsatz eines Banners Armbrustschützen entschieden wurden. Allerdings sollte man immer noch eine Nahkampfwaffe dabei haben, denn die Ladezeit ist schon recht hoch.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Meine Schwestern und Brüder aus der Rondrakirche verabscheuen Armbrüste und würden sie lieber alle zerstören. Der Grund ist wohl, dass zur Benutzung einer Armbrust keine rondragefüllige Anstrengung gehört.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter

Wurfbeil

»Ich habe keine Wurfdolche bei mir. Die sind mir eigentlich zu ungefährlich. Nur mit ganz viel Glück gelingt es dir, mit einem solchen Dolch einen Gegner aufzuhalten. Aber mit einem Wurfbeil sieht das ganze schon anders aus.«

—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Während der Wurfdolch sich leichter verstecken lässt, da er kleiner und unauffälliger ist, besticht das Wurfbeil mit der deutlich größeren Aufschlagswucht bei einem Treffer.



Das Wurfbeil ist für den Nahkampf nicht sonderlich gut geeignet und unhandlich zu führen, aber beim Werfen entfaltet es seinen eigentlichen Nutzen. Es kann, genug Kraft vorausgesetzt, genauso weit wie ein Dolch geworfen werden und richtet erstaunlich viel Schaden an, da nicht nur der Schnitt, sondern auch die Wucht des Wurfbeils zu Verletzungen führen.

Wurfbeile sind sehr verbreitete Waffen. Sie werden in ganz Mittellaventurien von Gauklern, Schurken, aber auch einigen ehrenhaften Kämpfern als Fernkampfwaffen für kurze Distanzen benutzt.

»Ein Wurfdolch ist dennoch praktischer. Der lässt sich im Stiefel verstecken. Habt ihr schon mal probiert, ein Wurfbeil im Stiefel zu verstecken?«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Nicht ganz so wuchtig wie ein Schneidzahn, aber dafür auch besser kontrollierbar.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Schwere Armbrust

Komplexität: komp (4 AP)

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Schwere Armbrust	Armbrüste	2W6+6	15 Aktion	20/100/160	Bolzen	7,25 Stn	80 HF	360 S

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

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+4, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Wurfbeil

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Wurfbeil	Wurfaffen	1W6+3	1 Aktion	2/10/15	0,75 Stn	40 HF	50 S	160 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Wurfdolch

»Und ich schwöre, er hat mit einem Dolch nach dem anderen getroffen! Der arme Wicht wusste gar nicht, wie ihm geschieht, da hing er schon, an seinen Kleidern aufgehängt, an die Wand genagelt.«

—gehört in einer Brabaker Schänke

Wurfdolche sind im Gegensatz zum gewöhnlichen Dolch in einem Stück geschmiedet. Der Griff wird meist lediglich mit Stoffen oder Lederbändern umwickelt, um zu vermeiden, dass der Dolch der Hand entgleitet, bevor diese ihn in eine geeignete Flugbahn gelenkt hat. Dieser Dolch weist keine Parierstange auf und wird nur im Notfall, falls kein Messer oder andere Waffe vorhanden ist, für den Nahkampf verwendet.

Der Wurfdolch wird entweder auf kurze Distanz mit der Hand am Griff und einem Schwung aus dem Handgelenk oder, präzise auf weiter entfernte Ziele, mit der Spitze zwischen Daumen und Zeigefinger geworfen.

Bei der zweiten Methode muss sich der Dolch mindestens anderthalbmals in der Luft drehen, damit er sein Ziel mit der Klingenspitze so trifft, dass er fest und tief eindringt; dabei wird sowohl Schwung aus Schulter als auch aus dem Handgelenk benötigt.

Messerwerfer, Jäger und Auftragsmörder haben meist ein ganzes Arsenal an Wurfdolchen im Gepäck. Auch Trickbetrüger und Falschspieler nutzen gerne die Techniken des Messerwerfens, um Spielkartentricks vorzuführen, und nicht selten bewaffnen sie sich selbst mit Messern und Wurfdolchen.



»Wie viele Wurfdolche hast du eigentlich dabei, Carolan?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Zwei am Gürtel, einen im Stiefel und in gefährlichen Situationen noch einen auf den Rücken geschnallt.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Wurfkeule

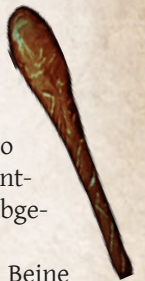
»Als wir die wilden Karene sahen, hatten wir nur eine Wahl: Entweder würden wir uns zurückziehen, oder eines der Tiere mit der Keule zu Fall bringen und es dann fangen. Wir entschieden uns für den Keulenwurf und die Himmelswölfe erhörten unsere Gebete. Endlich hatten wir etwas zu Essen.«

—Aki, nivesische Jägerin, während eines schlimmen Winters

Bei der Wurfkeule handelt es sich um eine Wurf-Waffe, die vor allem beim Volk der Nivesen verbreitet ist. Sie wird zur Jagd oder als Verteidigungswaffe eingesetzt. Im Grunde handelt es sich um ein breites Stück Holz, das so bearbeitet wurde, dass unten ein Griffstück entsteht und der obere Bereich eine halbwegs abgerundete Form annimmt.

Die Wurfkeule ist dazu gedacht, zwischen die Beine eines Tiers (oder Gegners) geworfen zu werden, und es so zu Fall zu bringen. Ein Treffer gegen den Rest des Körpers, vor allem gegen den Kopf, ist schmerzhaft, aber nicht tödlich.

Helme und schwere Rüstungen schützen bestens gegen eine Wurfkeule, aber sie wurde auch nicht für Kriegszwecke sondern für die Jagd auf Wildtiere entworfen.



»Eine ziemlich seltsame Waffe.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Ist halt eine Jagdwaffe. Aber sie hat schon einen Vorteil, wenn man es mit dem rondragefälligen Kampf nicht so ernst nimmt. Einen liegenden Gegner anzugreifen, verschafft einem große Vorteile.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Wurfdolch

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Wurfdolch	Wurf-Waffen	1W6+1	1 Aktion	2/10/15	0,5 Stn	30 HF	45 S	160 S

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Wurfkeule

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Wurfkeule	Wurf-Waffen	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	1 Stn	50 HF	5 S	160 S

Waffenvorteil: Wer durch eine Wurfkeule 6+ SP erleidet, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) ablegen, bei Mislingen erhält er den Status *Liegend*. Die Probe ist für jeden SP über 6 um 1 erschwert.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 und höher richtet die Wurfkeule –2 TP an.

Wurfnetz

»Ist nur ein Netz, habe ich gedacht. Kann doch gar nicht so gefährlich sein, habe ich gedacht. Ich sollte mich wieder auf die Instinkte verlassen und nicht auf meinen Kopf. Diese verfluchte Gladiatorin konnte ganz schön lange auf mich einstechen, bis ich sie zermalmt habe.«

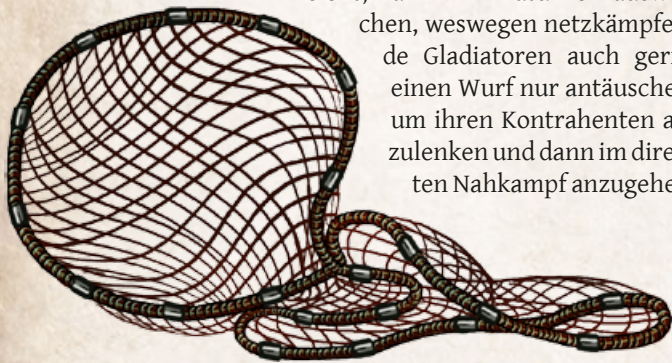
—Jorge Eichenfelder, Andergaster Doppelsöldner, 1036 BF

Wurfnetze sind vorwiegend bei Gladiatoren, Großwildjägern und Sklavenfängern verbreitet, da sie dazu gedacht sind, ein Wesen lebend einzufangen. Anzutreffen sind sie überall dort, wo einer dieser Professionen nachgegangen wird.

Wurfnetze sind ähnlich den Fischernetzen, aus denen sie sich entwickelt haben, aus stabiler Schnur geflochten und an den Kanten mit kleinen Gewichten beschwert. Wurfnetze für die Arena sind außerdem mit farbigen Fransen oder Widerhaken versehen, je nach gewünschtem Eindruck. Es gibt sie in runder oder quadratischer Form, letztere haben üblicherweise eine Seitenlänge von zwei bis drei Schritt.

Sie werden so geworfen, dass sich das Netz in der Luft ausbreitet und so über dem Gegner niedergeht, dass es ihn fesselt. Wer ein solches Netz auf sich zukommen

sieht, kann ihm natürlich ausweichen, weswegen netzkämpfende Gladiatoren auch gerne einen Wurf nur antäuschen, um ihren Kontrahenten abzulenken und dann im direkten Nahkampf anzugehen.



Wurfring, -scheibe, -stern

»Phexens Waffen sind wie die Sterne am Himmel.«

—Ayshara, Mondsilberhadjina der Mada Basari

Die listigen Diener des Phex, aber auch Meuchler und Diebe, statten sich gerne mit kleinen Wurfgeschossen aus, die sich zum einen leicht unter der Kleidung verstecken lassen, zum anderen zielgenau treffen können.

Gerade in den Ländern der Tulamiden, in Meridiana und auf Maraskan sind Wurfsterne sehr verbreitet. Wurfscheiben sind rund und weisen kleine Zacken auf. Ihre Flugeigenschaften sind exzellent, sodass sie leichter ins Schwarze treffen.

Der Wurfring ist gleichfalls eine Scheibe, jedoch mit einem Loch in der Mitte. Der Wurfring ist besonders gut geeignet, tiefe Wunden zu reißen.

Der klassische Wurfstern hingegen bleibt leicht im Körper des Ziels hängen und verursacht so immense Schmerzen. Ein Nachteil aller dieser Waffen ist die komplizierte Wurftechnik, die unerfahrenen Werfern leichter Missgeschicke passieren lässt.



»Ich benutze zwar lieber einen Wurfdolch, aber unter Spezialisten haben diese Wurfgeschosse ihre Liebhaber. Je nach Situation ist eine andere Art besser geeignet.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner

»Selbst ich habe schon mal einen Wurfstern benutzt. Ist aber ziemlich schwer, damit etwas zu treffen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Du hast damals mich getroffen ... «

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Wurfnetz							Komplexität: prim
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Wurfnetz	Wurfaffen	–	1	1/3/5	2 Stn	350 HF	35 S
Anmerkung	Statt TP zu verursachen erleidet das Opfer den Status <i>Fixiert</i> , bis durch eine Sammelprobe auf <i>Körperbeherrschung (Entwinden)</i> das Netz gelöst oder die Strukturpunkte des Seils (10 Strukturpunkte) mit einer scharfen Waffe auf 0 gesenkt wurden. Für jede reguläre Aktion kann der Held eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> ablegen. Waffen, die über eine längere Reichweite als kurz verfügen, richten beim Zerschneiden nur halbe TP an.						

Waffenvorteil: Einem Wurfnetz kann man nur ausweichen, eine Parade mit dem Schild ist nicht möglich.

Waffennachteil: Bei einem Patzer fesselt sich der Schleuderer selbst und erleidet alle Auswirkungen des Wurfnetzes.

Wurfring, -scheibe, -stern							Komplexität: einf
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Wurfring, -scheibe, -stern	Wurfaffen	1W6+1	1 Aktion	2/10/15	0,25 Stn	10 HF	30 S

Waffenvorteil: Wurfstern: Ein Wurfstern bleibt im Körper des Gegners stecken, wenn 6+ SP bei einem Treffer erzielt wurden. Bis zum Ende der nächsten KR erleidet der Getroffene einen Abzug von 1 auf AT, PA, AW und FK.

Wurfring: Der Wurfring richtet +1 TP gegen Humanoide mit RS 0 an.

Wurfscheibe: Die Probe auf FK wird um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Bereits eine gewürfelte 19 beim Fernkampf erfordert einen Bestätigungswurf dafür, ob es zu einem Patzer kommt.

Wurfspeer

»Bei der Jagd auf Tiere verlassen wir uns hier im Norden selten auf den Bogen. Unsere Tiere sind viel größer als die aus dem Süden. Deshalb verwenden wir Wurfspeere.«

—Druan bren Anargh, Gjalsker Tierkrieger

Wurfspeere sind deutlich kürzer als ein echter Speer und dafür geschaffen, dass man damit wirft. Im Nahkampf sind sie deutlich schlechter zu gebrauchen, da ihre Länge sie nicht gerade zu einer guten Waffe für die Verteidigung macht und auch im Angriff sind sie nicht so effektiv wie andere, längere Stangenwaffen.

Benutzt wird der Wurfspeer vor allem bei barbarischen Kulturen wie den Gjalskern, Trollzackern und Ferkinas, aber auch bei den Kriegerinnen Araniens, die den Wurfspeer meist von der Plattform eines Streitwagens aus einsetzen.



Der größte Vorteil des Wurfspeers ist die ungeheure Wucht, mit der er sein Ziel trifft und es oftmals auch zu Boden befördert. Hat man als Werfer seine Wurfspeere aber nicht in einem Wurfspeerköcher dabei, ist die Benutzung des nächsten Speers eine zeitaufwendige Angelegenheit, gibt kaum eine schnellere Möglichkeit als diesen, um an einen Wurfspeer heranzukommen und ihn zu schleudern.

»Der Wurfspeer ist nicht so elegant wie der Pfeil eines Bogens, aber bei einem großen Tier ist es sinnvoller, sich auf einen Wurfspeer zu verlassen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»In den Tulamidenlanden gibt es sogar ganze militärische Einheiten, die auf Wurfspeere setzen. Damit kann man nämlich auch Pferde zu Fall bringen.«

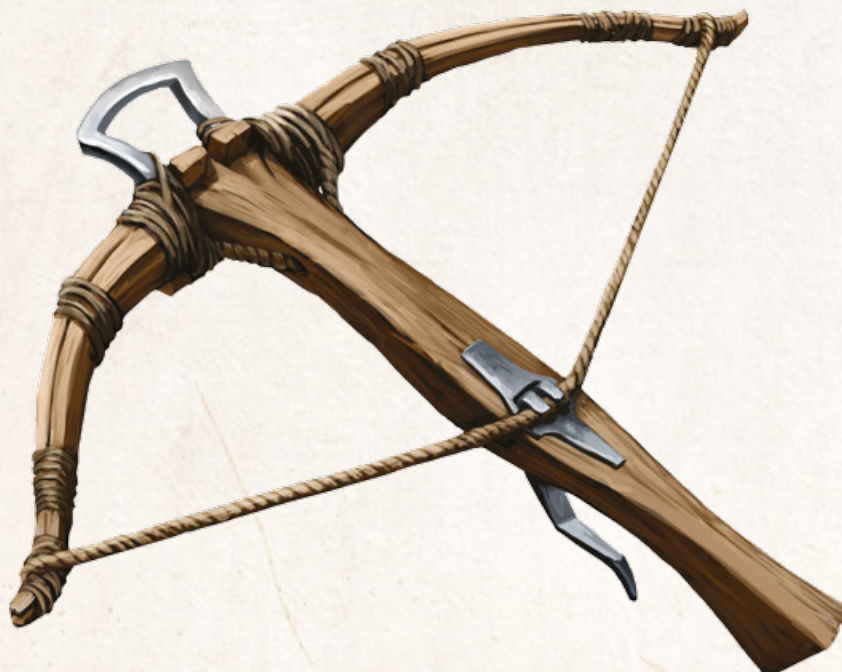
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Wurfspeer						Komplexität: prim		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Wurfspeer	Wurfwaffen	2W6+2	2 Aktionen	5/25/40	0,75 Stn	110 HF	40 S	160 S

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

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



Rüstungen

Iryanrüstung

»Im Dschungel ist die Iryanlederrüstung eine gute Wahl. Sie bietet Schutz vor den Pfeilen der Waldmenschen und ist nicht so schwer. Außerdem überhitzt der Körper nicht so wie bei einer Plattenrüstung.«

—Dario Dellamonte, junger meridianischer Questador, 1035 BF



Ein besonderer Lederharnisch ist die Iryanrüstung. Sie wird aus der Haut von Alligatoren und anderen Echsenwesen Südaventuriens gewonnen und kann nur über einen sehr komplizierten Herstellungsprozess verarbeitet werden. Neben einer besonderen Geschmeidigkeit des Leders, die dafür sorgt, dass die Rüstung leicht ist und sich bequem anfühlt, weist sie noch eine Besonderheit auf: Feuerresistenz: Die Iryanrüstung kann so gut wie nichts verbrennen, sieht man von den Temperaturen eines Hochofens oder Lava ab. Aus diesem

Grund eignen sich Iryanrüstungen sowohl für Drachenjäger als auch für alle anderen Soldaten, die damit rechnen müssen, mit Feuer angegriffen zu werden.

Einer der Nachteile der Iryanrüstung ist der stolze Preis des Harnischs. Kaum ein einfacher Soldat, nicht einmal in Südaventurien, wo Iryanleder noch etwas billiger ist als anderswo, kann sich die Rüstung leisten. In vielen Fällen wird die Rüstung auch noch dunkelrot oder schwarz gefärbt, um sich vom Rest der Lederrüstungen abzuheben, sodass der stolze Besitzer auf dem Schlachtfeld hervorsticht.

Die Schutzwirkung ist vergleichbar mit anderen Lederrüstungen. Ein Kämpfer in einer Iryanrüstung kann sich passabel bewegen, auch wenn durch den Herstellungsprozess die Rüstung weniger elastisch wird. Dafür ist das dicke Leder schwer zu durchdringen und ein

meridianischer Krieger in einer gefärbten Iryanrüstung ist eine imposante Erscheinung, die so manchen Feind beeindrucken kann. Durch die schuppige Struktur der Rüstung wirkt ihr Träger beinahe selbst wie eine Echse, die sich auf Beutefang begeben hat, und wer zusätzlich noch einen an einen Alligator erinnernden Iryanhelm trägt, der wird mitunter gar für einen Dämon gehalten.

»Gegen gezielte Blasrohrpfeile hilft auch diese Rüstung nichts. Aber sie ist die erste Wahl, wenn es gegen Drachen geht und man keine bessere Schutzmöglichkeit hat.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweiheter



»Ich habe gesehen, dass einige Gildenmagier aus der Universität von Al'Anfa Iryanleder tragen. In der Stadt selbst sind es vor allem Handschuhe und Stiefel die getragen werden, aber wenn sie Expeditionen in den Dschungel begleiten oder sich als Bordmagier anheuern lassen, dann tragen sie auch Iryanrüstungen.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Vielleicht bin ich nicht auf dem neuesten Stand, aber unterliegen Magier nicht einem Waffen- und Rüstungsverbot?«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Nicht alle Magier halten sich an den Codex Albyricus und die, die es tun, befolgen ihn nicht gleichermaßen streng. Die Bruderschaft der Wissenden, zu denen auch die Kollegen aus Al'Anfa gehören, haben sehr individuelle Ansichten bezüglich ihrer Kleidung.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Eine feuerfeste Rüstung ist schon was Feines. Aber kein Angroschim würde sie tragen. Rüstungen aus Echsenhaut sind einfach nichts für uns.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Iryanrüstung				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Iryanrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	5 Stn	250 S
Anmerkung Die Iryanrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.					

Rüstungsvorteil: Die Iryanrüstung ist feuerfest. Ein Held erleidet keine SP durch Feuer und Flammenangriffe.

Rüstungsnachteil: Die Iryanrüstung benötigt jede Woche mindestens 8 Stunden Pflege, sonst steigen die zusätzlichen Abzüge auf –2 GS, –2 INI an.

Kettenhemd

»Es dauert lange, bis man ein gutes Kettenhemd fertig gestellt hat. Jeder einzelne kleine Ring muss von Hand in das Kettenhemd eingearbeitet werden. Versteht ihr jetzt auch, warum ich so wütend werde, wenn ein dreister Ork mein Kettenhemd beschädigt? Es geht nicht um mich oder um einen blauen Fleck. Es dauert einfach lange, das Kettenhemd wieder zu reparieren.«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, neuzeitlich



Das klassische Kettenhemd ist eine der bekanntesten Rüstungen überhaupt und das hat seinen Grund.

Kettenhemden sind nicht gerade billig in der Herstellung, da diese zeitaufwendig ist. Mühsam muss man die einzelnen Ringe miteinander verbinden, dafür erhält man jedoch eine Rüstung, die einen Kämpfer hervor-

ragend schützt. Zwar ist das Kettenhemd vergleichsweise schwer, doch durch die Verteilung auf Schultern und Hüfte ist es deutlich bequemer zu tragen als beispielsweise eine Plattenrüstung. Das Kettenhemd ist in vielen Kulturen eine der häufigsten Formen der Kettenrüstung. Ein großer Vorteil ist, dass man es nicht an die Körperproportionen des Trägers anpassen muss. Ein Kettenhemd passt fast jedem, der es anzieht (sieht man vielleicht von Zwergen und extrem großen und breiten Personen ab). Das Kettengeflecht bietet eine gute Schutzwirkung gegen Pfeile und Bolzen, aber auch gegen die meisten Schnittwaffen. Die Schutzwirkung gegen Hämmer und Keulen ist auch ordentlich, aber nicht ganz so gut wie gegen Klingenwaffen.

Ein Nachteil stellt manchmal das Rasseln der Ketten dar. Einen Hinterhalt planen oder sich an seine Feinde

heranschleichen, gestaltet sich mit einem Kettenhemd als schwierig. Oft wird der Gegner den Kettenhemdträger nämlich schon früh hören.

»Ausgezeichnete Qualität, hübsch anzusehen, trägt sich gut. Ein Kettenhemd ist ein Meisterwerk der Schmiedekunst. Vor allem natürlich die Kettenhemden meines Volkes. Aber auch ihr Menschen habt mittlerweile die Vorzüge einer solchen Kettenrüstung erkannt. Das Kettenhemd ist zwar nicht leicht, aber sobald man sich daran gewöhnt hat, ist es eine hervorragende Rüstung. Sie bietet guten Schutz und deutlich mehr Beweglichkeit als eine Plattenrüstung. Es gibt gute Gründe, warum ich mein Kettenhemd nie ablege.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Das Kettenhemd bietet noch einen weiteren Vorteil: man kann damit Magiern ihre Kräfte nehmen. Zumindest können sie nicht mehr so gut zaubern, wenn man sie in ein Kettenhemd packt.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Hast du das schon mal ausprobiert?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Aber gewiss doch. Allerdings trage ich selbst deswegen nicht immer ein Kettenhemd mit mir rum. Ich hatte die Gelegenheit, den finsternen Sinda mit Arboschs Kettenhemd zu fesseln. Und ja, ich war auch erstaunt, dass Arbosch sich von seinem Kettenhemd getrennt hatte.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



»Extreme Situationen erfordern extreme Maßnahmen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Kettenhemd					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Kettenhemd	4	2	–	10 Stn	250 S
Anmerkung Das Kettenhemd ist eine Variante der Kettenrüstung.					

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Kettenhemd mit RS 5.

Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Kettenhemdträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert.

Krötenhaut

»Was braucht es auf einem Schiff eine Plattenrüstung? Kennt ihr denn nicht die Geschichte von Hetmann Guslafsson, der wie ein Stein mit seinem Harnisch untergegangen ist? Nimm lieber eine Krötenhaut, mit der kannst du wenigstens schwimmen.«
—Erlgard Swerfildottir, Kriegerin der Trutzburg zu Prem, 1037 BF



Bei der Krötenhaut handelt es sich um eine Lederrüstung, deren charakteristisches Aussehen ihr ihren Namen gegeben hat. An der meist ärmellosen Rüstung sind an einigen Stellen Metallnieten angenäht, die so aussehen wie die Warzen auf der Haut einer Kröte. Durch ihre leichte Machart bietet die Krötenhaut eine sehr gute Beweglichkeit bei den- noch gutem Schutz. Die Nieten sorgen dafür, dass Hiebe häufiger abgleiten oder sich Waffen kurz verhaken und so der Gegner aus dem Konzept gebracht wird. Die Schutzwirkung ist insgesamt aber nicht höher als die einer gewöhnlichen Lederrüstung. Für die Thorwaler ist dieser Rüstungstyp ausgesprochen praktisch, da man in einer Krötenhaut immer noch recht passabel schwimmen kann, falls man bei einem Drachenschiff über Bord geht.

Viele Sagas der Nordleute berichten über die Krötenhaut oder zumindest einen vergleichbaren Rüstungstyp, der schon kurz nach der Landung der thorwalschen Heroin Jurga eingesetzt wurde. Ob die Krötenhaut aus dem Gildenland stammt und schon die Vorfahren der Thorwaler, die Hyaldinger, die Lederrüstung nutzten, ist nicht geklärt.

Aufgrund ihres Ursprungs sind Krötenhäute vor allem bei Thorwalern und in den Nordlanden verbreitet. Darüber hinaus werden sie aber auch von Seesoldaten und -söldnern genutzt. Gerade auch in den Siedlerstädten des Südens hat sich die Krötenhaut verbreitet und wird von Seefahrern getragen, um sich einerseits vor

Angriffen von Seeräubern zu schützen und andererseits bei einem Sturz ins Meer der Sieben Winde nicht sofort unterzugehen.

»Recht hat Erlgard, das wohl.«
—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



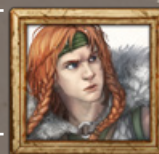
»An der Westküste Aventuriens trifft man nicht nur bei den Thorwalern auf diesen Rüstungstyp. Er hat sich auch bei anderen Seefahrern durchgesetzt und häufiger trifft man die Krötenhaut in Albarnia und den Siedlerstädten des Südens an.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Krötenhaut! Wer würde denn eine Rüstung anziehen, die den Namen einer solch hässlichen Abscheulichkeit trägt?«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



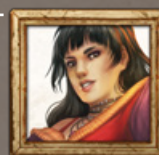
»Ich! Und hast du mich schon einmal untergehen sehen, wenn ich ins Wasser gefallen bin?«
—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Nun, ich mag zwar mit meinem Kettenhemd untergehen, wenn ich ins Wasser falle, aber gegen den Hieb einer Axt schützt mich das Kettengeflecht dennoch besser als diese aufgenähten Nieten.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Auch wenn mein Stand in der Regel Rüstungen meidet, so ist die Krötenhaut doch die erste Wahl, wenn sich Magier aus der Halle der Winde in Olport schützen wollen. Ich habe schon so manchen Kollegen aus dem Norden gesehen, der unter seiner dicken Winterkleidung auch eine Krötenhaut trug. Aber die Olporter gehören auch keiner Gilde mehr an und interessieren sich nicht für den Codex Albyricus.«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Krötenhaut					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Krötenhaut	3	1	–1 GS, –1 INI	5 Stn	200 S
Anmerkung Die Krötenhaut ist eine Variante der Lederrüstung.					

Rüstungsvorteil: Die Krötenhaut erschwert beim Schwimmen und Körperbeherrschung (Balance) die Probe nicht durch ihre Belastung.

Rüstungsnachteil: Gegen Fernkampfwaffen schützt die Krötenhaut nur mit RS 2.

Lederharnisch

»Der Lederharnisch, auch Kurbul genannt, ist eine leichte Lederrüstung, die du häufig auf dem Schlachtfeld und bei Söldnern finden wirst. Sie ist billig herzustellen und bietet einen vortrefflichen Schutz.«

—Lismyna Salzer, nostrische Kriegerin, 1033 BF



Der Lederharnisch ist die verbreitetste Variante der Lederrüstung. Er wird aus gekochtem Leder hergestellt, das in Wachs gehärtet wird. Dieser Vorgang verleiht dem Lederharnisch eine holzartige Struktur und Härte, die passabel vor den meisten Angriffen schützt. Allerdings staut sich auch die Hitze des Körpers unter dem Harnisch, sodass die Rüstung vor allem in Mittelaventurien und dem kalten Norden genutzt wird. Sie ist vergleichsweise billig herzustellen, was dazu führt, dass vor allem wenig betuchte Kämpfer wie Söldner sie tragen. Die Schultern der Rüstung sind oft extra gepolstert und verleihen ihrem Träger deshalb eine breitere Statur. Ihr archaisches Aussehen trägt dazu bei, dass viele Gegner sie unterschätzen und ihr ihren Nutzen absprechen. Sicherlich kann man die Schutzwirkung des Leders nicht mit dem einer Vollplatte vergleichen, doch steht der Lederharnisch einem Kettenhemd in kaum einer Weise nach. Der Harnisch hat sogar den Vorteil, dass seine Pflege einfach ist und selbst bei Beschädigungen sein Träger leicht Risse zunähen kann (wohingegen bei einem Kettenhemd eine Reparatur aufwendig ist).

Bis auf die entlegensten Gegenden Aventuriens kann man den Lederharnisch fast überall antreffen. In Südaventurien bevorzugt man zwar die Iryanrüstung, doch diese ist im Vergleich extrem teuer. Eine weitere Variante des Lederharnischs ist die Lindwurmhaut, die noch billiger herzustellen ist, aber einen unglaublichen Gestank verbreitet.

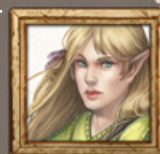
»Früher habe ich auch einen Lederharnisch getragen. Er ist einigermaßen billig und auch ein Söldner ohne viel Geld kann sich einen solchen Harnisch leisten. Es gibt Rüstungen, die eine bessere Schutzwirkung aufweisen, aber für den Anfang ist er ganz gut.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Viele Kämpfer des Auvolkes tragen auch Lederharnische, um sich vor den Waffen ihrer Feinde zu schützen. Ihr Menschen kennt aber noch eine Art von Lederrüstung, die so unsäglich stinkt, dass man euch schon fünf Meilen gegen den Wind riechen kann.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



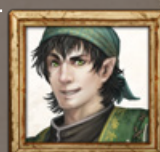
»Ja, das stimmt. Dieser Harnisch nennt sich Lindwurmhaut. Er wird in einigen nicht näher genannten Gerbungsstoffen eingelagert, was für die Härte des Harnischs wichtig ist, aber zu einem bestialischen Gestank führt, der auch nach der Fertigstellung an der Rüstung haften bleibt.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Also, wenn ich jemals in den Krieg ziehe, dann werde ich auch einen Lederharnisch tragen. Er ist nicht so schwer und laut wie ein Kettenhemd, aber er bietet dennoch einen ganz guten Schutz gegen ein Schwert oder eine Streitaxt.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



Lederharnisch				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Lederharnisch	3	1	–1 GS, –1 INI	6 Stn	150 S
Anmerkung Der Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung.					

Rüstungsvorteil: Der Lederharnisch bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsnachteil: Bei Hitzestufe II und mehr verursacht der Lederharnisch eine weitere Hitzestufe (bis zu einem Maximum von 4).

Leichte Platte

»Wieso heißt die Leichte Platte eigentlich Leichte Platte? So leicht ist sie doch gar nicht?« »Na, weil es dem Gegner leicht gemacht wird, dir von hinten ein Messer in den Rücken zu jagen. Brauchst ja eine ganze Weile, um dich umzudrehen.«
—das Schelmenduo Hal und Gal, neuzeitlich



Bei der Leichten Platte handelt es sich um die verbreitetste Form einer Plattenrüstung überhaupt. Sie ist vergleichsweise billig in der Herstellung, da ihre Form nicht so anspruchsvoll ist, wie eine exakt auf die Körperproportionen angepasste Rüstung. Sie besteht aus zwei gegeneinander verschiebbaren Platten, die den Torso schützen sowie in den meisten Fällen auch noch einen Schutz für Schultern und Lendenbereich.

Sie verfügt über eine große Schutzwirkung, insbesondere gegenüber scharfen Waffen, allerdings weist sie auch einige Nachteile auf. Sie kann zum einen durch Hieb Waffen leicht verbeult werden, was die Bewegungsfreiheit des Kämpfers beachtlich einschränken kann. Zum anderen hat sie an den Gelenken und einigen anderen Zonen Stellen, wo ein geschickter Kämpfer die Rüstung umgehen kann. Diese ungeschützten Stellen zu treffen ist nicht einfach, aber dennoch ist der Schutz der Leichten Platte nicht so umfassend wie bei einigen anderen Modellen von Plattenrüstungen.

Getragen wird die Leichte Platte vor allem von Elitesoldaten, Garderegimentern oder anderen schwergepanzerten Krieger. Sie hat sich vor allem im Mittel- und Horasreich durchgesetzt, wird aber auch gelegentlich in Andergast, Nostria und von reicheren Krieger des Nordens getragen. In letzter Zeit findet man sie auch bei den meridianischen Questadores, die die Leichte Platte gerne mit dem Morion-Helm kombinieren.

Zusammen mit einem Helm und Rüstteilen an den Armen und Beinen bietet die Leichte Platte einen hervorragenden Schutz, der ihre Schwachstelle am Rücken mehr als nur aufwiegt. Für Dolche und andere Stichwaffen ist kaum ein Durchkommen möglich und nur selten hat man die Gelegenheit, im direkten Kampf jemanden in den Rücken zu stechen.

»Habe ich auch schon mal angehabt, ist verhältnismäßig bequem für eine Platte. Dennoch hat sie einen großen Nachteil: der Rückenschutz. Bei den meisten Rüstungen ist die Dicke des Materials auf dem Rücken nicht anders als vorne, aber die Leichte Platte schützt die Rückenzone nicht so stark wie Brust und Bauch.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Menschen! Ihr stellt Rüstungen her, die auf einer Seite schwächer sind als auf der anderen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

»Auch wenn ich kein Spezialist darin bin, aber ich glaube, das hat was mit dem Reiten zu tun.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter

»Das glaub' ich aufs Wort. Noch so eine verrückte Idee, die von den Menschen kommt. Reiten.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied

»Die Platte ist halt ziemlich undurchdringbar für Stichwaffen. Aber man wäre sehr unbeweglich, wenn der Rücken auch noch ein so stolzes Gewicht wie auf der Vorderseite tragen würde.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Leichte Platte				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Leichte Platte	6	3	–	15 Stn	400 S
Anmerkung Die Leichte Platte ist eine Variante der Plattenrüstung.					

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt die Leichte Platte mit RS 7.

Rüstungsnachteil: Gegenüber Angriffen von hinten schützt die Leichte Platte nur mit einem RS von 1.

Schuppenpanzer

»In der altvorderen Zeit trugen die Krieger Swafnirs alle einen Schuppenpanzer. Diese edle Rüstung schützte sie vor den Schwertern der Gjalsker und den Speeren der Nostrianer. Egal was auf sie zukam, ihr Schuppenpanzer schützte sie. Noch heute vererben wir die Rüstungen an unsere Kinder, denn sie sind ein Zeichen von Wohlstand und Ehre.«

—Erlgard Swerfildottir, Kriegerin der Trutzburg zu Prem, 1037 BF



Der Schuppenpanzer basiert auf einem Lederuntergewand, auf welches einzelne Metallschuppen genäht oder aufgenietet wurden. Das Geheimnis seiner hervorragenden Schutzwirkung ist das Übereinanderlappen der Schuppen. Im Gegensatz zum Kettenhemd ist der Schuppenpanzer deutlich schwerer, bietet aber auch einen besseren Schutz.

Der Rüstungstyp ist vor allem im Nordwesten Aventuriens verbreitet. Man findet ihn bei den Thorwalern, in Albernia und in der Gegend um Riva. Gerade bei den Thorwalern wird der Schuppenpanzer gerne weitervererbt, da seine Herstellung aufwendig und die Rüstung sehr teuer ist. Er gilt dort als Standessymbol erfahrener Krieger und Hetleute.

Der Sage nach wurde der Schuppenpanzer den Drachen nachempfunden. Die zähe Schutzschicht des Drachenleibs war der Ansporn der Thorwaler, ihre Krieger mit einer ähnlichen Schutzwirkung auszustatten. Also beobachteten sie, wie die Schuppen am Körper eines

Drachen aufgebaut waren und der meisterliche Schmied Tjore Husgardson, eine bis heute bekannte Sagengestalt Thorwals, entwarf den ersten Schuppenpanzer.

Eine Schwäche besitzt der Schuppenpanzer allerdings: durch seine Bauweise können Dolchklingen deutlich besser zwischen die Schuppen gelangen als größere Klingen. Sie gleiten zwischen die Schuppenteile des Panzers und müssen sich so nur noch mit dem Leder auseinandersetzen, dessen Schutzwirkung gering ist im Vergleich zu den Metallschuppen.

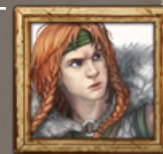
»Eine Rüstung, der ich Respekt zollen kann. Aber warum musstet ihr Thorwaler unbedingt Schuppen eines Drachen als Vorbild nehmen?«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Ihr Zwerge kennt doch die Drachen am besten. Ihre Haut ist hart und kaum etwas dringt in sie ein. Warum sollte man also nicht ihren Vorteil für sich selbst verwenden?«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



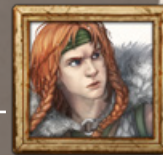
»Gutes Argument. Du denkst fast so wie eine Angroschna.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Ich hoffe, das war ein Kompliment.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Solange Arbosch nicht gesagt hat, du siehst aus wie eine Angroschna, war es ein Kompliment«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Schuppenpanzer				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Schuppenpanzer	5	2	–1 GS, –1 INI	18 Stn	400 S
Anmerkung Der Schuppenpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung.					

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Schuppenpanzer mit RS 6.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche schützt der Schuppenpanzer mit RS 2.

Spiegelpanzer

»Eine edle und teure Rüstung, die von den Kriegern der altvorderen Zeit getragen wurde. Heute kaum noch zu sehen, außer bei einem traditionsbewussten Emir vielleicht. Ich habe selbstverständlich auch so eine.«

—Rashim ben Shafir, novadischer Krieger, neuzeitlich



Eine der prachtvollsten Rüstungstypen ist der tulamidische Spiegelpanzer. Er stellt die Krönung der Sarwirkerei dar, des tulamidischen Kettenhemdflechtens. Keine andere Rüstung verfügt über ein so engmaschiges Kettengeflecht wie der Spiegelpanzer. Die Rüstung ist so teuer, dass sie sich kaum ein normaler Krieger leisten kann und sie nur von wohlhabenden Tulamiden wie Emiren, Sultanen oder Kalifen getragen wird.

Der Spiegelpanzer besteht aus filigranem Kettengeflecht, das an einigen Stellen mit goldeingelegten Metallplatten verstärkt wurde, und somit eine hervorragende Mischung aus Schutz und Beweglichkeit darstellt. Oft wird der Spiegelpanzer zusammen mit dem Baburiner Hut getragen, der dann ebenfalls reich verziert ist. Seinen Namen hat der Spiegelpanzer deshalb, weil durch die vielen Metallplättchen das Licht der Sonne so reflektiert wird, dass sie an echte Spiegel erinnern. Der Sage nach soll zudem der große Held Akar ibn Maroszan mit Hilfe eines Spiegelpanzers einen der gefürchteten Basilisken getötet haben, indem es ihm gelang, die Bestie durch die Rüstung in ihr eigenes Spiegelbild sehen zu lassen.

Durch die Kosten der Herstellung ist der Spiegelpanzer noch heute ein seltener Anblick. Nur wohlhabende Tulamiden können sich eine solche Prunkrüstung leisten, aber sie tragen sie stets mit Stolz und wissen um ihre Qualitäten.

»Gute Rüstung, kann man kaum etwas gegen sagen. Da habt ihr Menschen endlich mal etwas von uns Angroschim gelernt.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Sie wird nur in Aranien und den restlichen Tulamidenlanden und dort auch nur von reichen Kriegern getragen. Einen Spiegelpanzer mit all seinen Verzierungen anzufertigen, ist eine kostspielige Angelegenheit, die sich nur eine Emira ein Scheich oder ein wohlhabender Held leisten kann.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Der Name des Spiegelpanzers soll von einer großen Heldentat des Akar ibn Maroszan stammen. Dieser tulamidische Krieger kam auf die Idee, die Plattenteile des Spiegelpanzers so stark zu polieren, dass sie zu Spiegeln wurden. Und so konnte er das gefährlichste Untier das Aventurien kennt, den Basilisken, jagen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Und? Hat er den Basilisken getötet?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



»Ja, Akar zeigte dem Basilisken sein eigenes Spiegelbild mit dem Spiegelpanzer und tötete ihn – bevor er selbst unter großen Schmerzen an der tödlichen Aura des Krötengezüchts starb.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Spiegelpanzer				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Spiegelpanzer	4	2	–	13 Stn	350 S
Anmerkung Der Spiegelpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung.					

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Schwerter und Zweihandschwerter schützt der Spiegelpanzer mit RS 5.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Spiegelpanzer mit RS 2.

Tuchrüstung

»Nur Memmen brauchen einen Lederharnisch, nur Angsthasen ein Kettenhemd, nur die Unfähigsten eine Ritterrüstung. Die großen Helden meiner Heimat trugen nie mehr als eine Tuchrüstung und ihre Namen sind heute Legenden.«

—Pelleas von Pailos, legendärer zyklöpäischer Krieger, 1033 BF



Tuchrüstungen bestehen aus mehreren Lagen Stoff, die den Oberkörper und meistens noch die Arme oder einen Teil davon bedecken. Es werden bei Tuchrüstungen verschiedene Materialien verwendet, am häufigsten jedoch Leinen und Wolle. Oft

wird der Nutzen einer Tuchrüstung

unterschätzt. Sie bietet zwar deutlich weniger Schutz als eine Rüstung aus Metall, aber dafür ist sie leichter und schränkt den Träger kaum in seiner Bewegungsfreiheit ein. Zudem ist ihre Schutzwirkung zwar schlecht gegen scharfe Waffen, da der Stoff einem Degen oder einem Schwert wenig entgegenzusetzen hat, aber die Polsterung gegen stumpfe Hieb Waffen wie Hämmer oder Keulen ist dafür ordentlich. Ein weiterer Vorteil ist der unschlagbar günstige Preis. Eine Tuchrüstung lässt sich schnell herstellen und die Stoffe, die dabei verwendet werden, sind in der Regel nicht teuer. Sie müssen nur belastbar und widerstandsfähig sein.

Tuchrüstungen werden von Stadtgardisten und Soldaten in den Tulamidenlanden, in Südaventurien und vor allem bei Kämpfern auf den Zyklopeninseln benutzt. Durch das warme Klima in diesen Regionen ist eine Tuchrüstung weitaus besser geeignet zum täglichen Tragen als eine Metallrüstung.

Viele Helden der Vergangenheit trugen Tuchrüstungen und nicht etwa Plattenrüstungen, wie sie erst in den

letzten Jahrhunderten vermehrt aufgetaucht sind. Neben der Kettenrüstung war die Tuchrüstung beispielsweise in den Dunklen Zeiten überall im Bosparanischen Imperium im Einsatz. Die Herstellungskosten der Tuchrüstung machen sie heute wie früher zu einer beliebten Alternative zu schweren Metallrüstungen.

»Die Tuchrüstung bietet in warmen Regionen einen großen Vorteil: man überhitzt nicht. Deswegen wird sie in meiner Heimat ebenso getragen wie auf den Zyklopeninseln.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Zudem ist die Schutzwirkung nicht mal schlecht. Ein Keulenhieb wird davon schon ganz gut gedämpft.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Ihr Menschen kommt manchmal auf seltsame Ideen. Eine Tuchrüstung ist nicht viel mehr als ein paar Lagen Kleidung. Ja, zugegeben, auch dicker Stoff kann eine schützende Wirkung haben, aber ihr solltet euch endlich daran gewöhnen, dass nichts über ein Kettenhemd geht. Außerdem: habt ihr schon mal daran gedacht, wie leicht sie im Kampf gegen einen Drachen in Flammen aufgehen kann?«

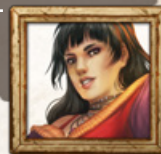
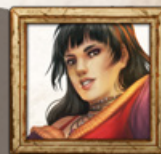
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

»Ein Kettenhemd ist laut. Und ich muss zugeben, ich habe mal einen zyklöpäischen Krieger in einer traditionellen Tuchrüstung gesehen. Das machte schon was her.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

»Der Krieger oder doch seine Rüstung?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Tuchrüstung					Komplexität: einf
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Tuchrüstung	2	1	–	3 Stn	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).

AUSRÜSTUNGS- REGELN

»Ihr Menschen seid uns Zwerge in vielen Dingen ähnlich. Ihr mögt Gold und Edelsteine, Bier und Schnaps, schätzt gutes Essen und mögt keine Spitzohren. Und auch wenn es um Waffen geht, da wisst ihr, was Qualität ist. Ihr seid nur nicht so geschickt darin, Waffen herzustellen, die so gut sind wie die unseren. Ja, Waffen aus Endurium sind phantastisch und ihr wisst, wie man sie auch ohne das magische Metall schwärzen kann. Neulich habe ich sogar gesehen, wie ein reisender Krieger großes Geschick dabei bewiesen hat, sein Kettenhemd zu flicken. Er ging beinahe genauso liebevoll damit um, wie mit einer Frau. Muss ein guter Krieger gewesen sein. Er wusste, worauf es ankommt. Waffen- und Rüstungspflege ist wichtig. Nur so kann man eine Waffe vor Schaden bewahren. Ohne Äxte und Schwerter würde uns doch alle der Ork holen.

Vielleicht werdet ihr Menschen eines Tages genauso gute Schmiede hervorbringen, wie wir das tun. So in etwa 1.000 Jahren oder so.«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, neuzeitlich

In dem nachfolgenden Abschnitt findest du einige Erweiterungsregeln für Ausrüstung. Dabei kann es sich um Ergänzungen und Crunch-Elemente zu bestehenden Fokusregeln handeln oder um Tabellen, die dir eine bessere Übersicht zu den vorgestellten Ausrüstungsgegenständen verschaffen. Neu ist beispielsweise auch die Ausstattung von Waffen und Rüstungen und einige ergänzende Kampftechniken, die für Waffen in diesem Band benötigt werden.

Zudem kannst du hier mehr über den alten Ader-sin-Kampfstil lesen und findest alle Sonderfertigkeiten, die eine Relevanz für den Einsatz von Waffeneigenschaften haben.



Gegenstände und Waffen verbergen

Öfters geraten Helden in die Situation, in der sie einen Gegenstand oder eine Waffe vor den Augen eines Gardisten oder eines Wächters verbergen wollen. Die nachfolgenden Regeln helfen dir dabei, diesen Fall im Detail zu regeln.

Grundsätzlich gibt es zwei Varianten: Entweder ist der Held einfach nur darauf bedacht, dass niemand in seiner Umgebung zufällig den Verdacht schöpft, dass er etwas dabei hat. Dieser Fall kann z. B. dann entstehen, wenn der Held auf offener Straße herumläuft und nicht will, dass die Bürger der Stadt sehen, dass er einen Mengbilar unter seinem Mantel verbirgt.

Bei der zweiten Variante beobachtet oder durchsucht ihn jemand gezielt. Dies könnte beispielsweise bei der Kontrolle durch die Stadtgarde passieren.

Grundlegend funktionieren beide Arten sehr ähnlich:

- Bei Variante 1, dem zufälligen Entdecken, muss der Meister für einen zufälligen Beobachter eine Vergleichsprobe würfeln, und zwar auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (Gegenstände verbergen)* des Helden. Da dies allerdings nicht leicht ist, erhält der zufällige Beobachter eine Erschwernis von 1, zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren aus der Tabelle. Und bei einem Gleichstand der Vergleichsprobe gewinnt der Held.
- Bei Variante 2, dem gezielten Beobachten, kommt ebenfalls eine Vergleichsprobe zum Einsatz, dieses Mal *Sinnesschärfe (Suchen)* gegen *Verbergen (Gegenstände verbergen)* des Helden. Die Probe wird durch die Modifikatoren der Tabelle erschwert oder erleichtert.

Modifikatoren

Situation	Modifikator für die Verbergen-Probe
Armbrust	-3
Beobachter durchsucht den Helden	-2
Beobachter hat im Vorfeld gesehen, dass der Held den Gegenstand besaß	-1
Beobachter ist abgelenkt	+1
Beobachter ist konzentriert	-1
Beobachter ist mehr als 10 Schritt weg	+1
Beobachter ist mehr als 20 Schritt weg	+3
Beobachter misstraut Helden	-1
Bogen	-5
Geschwärzte Waffe	+1
Handarmbrust/Balestrina	-1
Kleiner Gegenstand (Spielkarten, Amulett)	+1
Nahkampfwaffe mit Reichweite kurz	+1
Nahkampfwaffe mit Reichweite lang	-5
Nahkampfwaffe mit Reichweite mittel	-3
Sehr kleiner Gegenstand (Kreuzer, Knopf)	+3

Die Modifikatoren sind kumulativ.

Waffen- und Rüstungsbeschädigungen

Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für den Themenkomplex Kampf.



Waffenbruchfaktor

Waffen unterliegen nicht den Regeln für Strukturpunkte (siehe **Regelwerk** Seite 349), da es sehr aufwendig wäre, über ihre Abnutzung Buch zu führen.

Wer aber auch die Beschädigung von Waffen in sein Spiel einbeziehen will, der kann die Regeln für den Waffenbruchfaktor benutzen.

Bruchfaktor der Kampftechniken

Jede Waffe hat einen Bruchfaktorwert, der sich aus ihrer Kampftechnik ergibt. Je höher dieser Wert ist, desto stabiler ist die Waffe. Sollte mit 1W20 eine höhere Augenzahl als der Wert erwürfelt werden, erleidet die Waffe 1 Stufe Beschädigung.

Beispiel: Geron führt einen Anderthalbhänder (Kampftechnik Zweihandschwerter). Die Waffe kommt mit Säure in Berührung und der Spielleiter verlangt von Geron's Spielerin eine Probe auf den Bruchfaktor.

Dieser liegt bei 12 (wegen der Kampftechnik des Anderthalbhänders). Würfelt die Spielerin maximal 12, passiert nichts, würfelt sie 13 oder mehr, so erleidet die Waffe 1 Stufe Beschädigung.

Wann muss auf den Bruchfaktor gewürfelt werden?

Es gibt verschiedene Situationen, in denen der Spieler auf den Bruchfaktor würfeln muss:

- Wenn er einen Patzer mit der Waffe abgelegt hat.
- Wenn er einen Kritischen Treffer mit seiner Waffe pariert.
- Wenn die Waffe ungewöhnlichem Schaden wie Säure, extremer Hitze usw. ausgesetzt ist. Dies kann bei dauerhaftem Kontakt auch mehrere Proben nach sich ziehen.

Wenn eine der Probe auf den Bruchfaktor misslingt, erleidet die Waffe eine Stufe des Zustands Beschädigung.

Beschädigung

Der Zustand Beschädigung betrifft nur Waffen. Wenn eine Bruchfaktorprobe misslingt, erleidet die Waffe eine Stufe Beschädigung.

Kampftechnik und Bruchfaktor

Kampftechnik	Bruchfaktorwert
Armbrüste	6
Blasrohre	10
Bögen	4
Diskus	12
Dolche	14
Fechtwaffen	8
Hiebwaren	12
Kettenwaren	10
Lanzen	6
Peitschen	4
Raufen	12
Schilde	10
Schleudern	4
Schwerter	13
Stangenwaren	12
Wurfwaren	10
Zweihandhiebwaren	11
Zweihandschwerter	12

Die Zustandsstufen sind permanent, sie können aber durch eine Reparatur, Zaubersprüche und Liturgien wieder gesenkt werden. Waren, die Stufe IV erreicht haben, gelten als unwiederbringlich zerstört und können nicht mehr auf herkömmlichem Weg repariert werden.

Beschädigung

Beschädigungsstufe	Auswirkung
Stufe I	Waffe leicht beschädigt, AT und PA um 1 erschwert
Stufe II	Waffe beschädigt, AT und PA um 2 erschwert
Stufe III	Waffe schwer beschädigt, kann nicht mehr benutzt werden, bis sie repariert wurde
Stufe IV	Waffe zerstört, nicht mehr zu reparieren

Reparatur

Ein Held kann versuchen, die beschädigte Waffe zu reparieren. Dazu ist eine Probe auf das Herstellungstalent der Waffe notwendig. Pro Zustandsstufe ist die Probe um 1 erschwert. Das Intervall der Probe beträgt die Hälfte der bei der Kampftechnik der Waffe angegebenen Zeit. Gelingt die Probe, werden QS/2 Stufen *Beschädigung* repariert. Misslingt die Probe, geschieht nichts, aber der Held kann es erneut nach den üblichen Regeln für Wiederholungsproben versuchen. 0

Man kann Waren nur reparieren, wenn man auch dazu in der Lage ist, die Warenart herzustellen (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 97). • ○

• Intervall für Herstellung: Blasrohre 3 Stunden, Diskus 4 Stunden.

Spiel mit Beschädigungen und Patzertabellen

Optionale Regel

Bei gleichzeitiger Nutzung der Optionalregel für Patzertabellen bedeutet eine zerstörte Waffe Beschädigungsstufe IV, Waffe schwer beschädigt Beschädigungsstufe III und Waffe beschädigt Beschädigungsstufe II.

Rüstungsverschleiß

Ähnlich wie bei Waren wurde im **Regelwerk** bislang auf die Rüstungsabnutzung verzichtet. Wer aber darstellen möchte, dass auch Helden hin und wieder ihre Rüstungen flicken und nachbessern müssen, oder sich irgendwann ein neues Kettenhemd zulegen sollten, der kann die Regeln für Rüstungsverschleiß nutzen.

Stabilität der Rüstungsarten

Rüstungen verfügen über einen sogenannten Stabilitätswert, der sich aus der Rüstungsart ergibt. Je höher dieser Wert ist, desto stabiler ist die Rüstung. Wird bei einer Probe mit 1W20 maximal eine Augenzahl gewürfelt wie die Höhe des Werts, ist die Probe gelungen und nichts passiert. Wird darüber gewürfelt, erleidet die Rüstung 1 Stufe *Verschleiß*.



Rüstungsart und Stabilität

Rüstungsart	Stabilitätswert
Normale Kleidung	4
Schwere Kleidung	5
Stoffrüstung	6
Lederrüstung	8
Holzrüstung	9
Kettenrüstung	13
Schuppenrüstung	12
Plattenrüstung	11
Turnierrüstung	10

Wann muss auf die Stabilität gewürfelt werden?

Nicht bei jedem Treffer sollte ein Held eine Stabilitätsprobe würfeln müssen. In folgenden Situation wird ein Wurf jedoch notwendig.

- Wenn die Rüstung bei einem einzigen Treffer 15 und mehr TP abbekommt.
- Wenn die Rüstung einen Kritischen Treffer einstecken muss.
- Wenn die Rüstung ungewöhnlichem Schaden wie Säure, extremer Hitze usw. ausgesetzt ist. Dies kann bei dauerhaftem Kontakt auch mehrere Proben nach sich ziehen.

Wenn eine der Probe auf die Stabilität misslingt, erleidet die Rüstung eine Stufe des Zustands *Verschleiß*.

Verschleiß

Der Zustand *Verschleiß* betrifft einzig und allein Rüstungen. Wenn eine Stabilitätsprobe misslingt, erleidet die Rüstung eine Stufe *Verschleiß*.

Die Zustandsstufen sind permanent, sie können aber durch eine Reparatur, Zaubersprüche und Liturgien gesenkt werden. Rüstungen, die Stufe IV erreicht haben, gelten als unwiederbringlich zerstört und können nicht mehr auf herkömmlichem Weg repariert werden.

Beispiel: Arboschs Rüstung ist eine Kettenrüstung. Sie bekommt einen Treffer mit 15 TP ab und so verlangt die Meisterin von Arboschs Spieler eine Stabilitätsprobe. Kettenrüstungen haben eine Stabilität von 13, Arboschs Spieler würfelt aber eine 16, sodass die Rüstung eine Stufe Verschleiß erhält und ihr 1 Punkt RS abgezogen wird.

Verschleiß

Verschleißstufe	Auswirkung
Stufe I	Rüstung leicht beschädigt, -1 RS
Stufe II	Rüstung beschädigt, +1 BE
Stufe III	Rüstung schwer beschädigt, kann nicht mehr getragen werden und muss repariert werden
Stufe IV	Rüstung zerstört, nicht mehr zu reparieren

Reparatur

Ein Held kann versuchen, die beschädigte Rüstung zu reparieren. Dazu ist eine Probe auf das Herstellungstalent der Rüstung notwendig. Pro Zustandsstufe ist die Probe um 1 erschwert. Das Intervall der Probe beträgt die Hälfte der bei der Rüstungsart angegebenen Zeit. Gelingt die Probe, werden QS/2 Stufen *Verschleiß* repariert. Misslingt die Probe, geschieht nichts, aber der Held kann es erneut nach den üblichen Regeln für Wiederholungsproben versuchen. Man kann Rüstungen nur reparieren, wenn man auch dazu in der Lage ist, die Rüstungsart herzustellen (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 97).

Erweiterung zu den Herstellungsregeln

Die nachfolgenden Passagen ergänzen den Abschnitt Herstellung aus dem **Aventurischen Kompendium**, stellen aber selbst keine neuen Fokusregeln dar. Vielmehr erweitern sie als Crunch-Elemente die bestehenden Regeln.

Beurteilung von Gegenständen

Möchte ein Held die Qualität eines Gegenstandes, einer Waffe oder Rüstung einschätzen, so muss er auf das entsprechende Herstellungstalent würfeln. Je mehr QS er bei dieser Probe erreicht, desto genauer kann er einschätzen, welche Technik verwendet und welche Verbesserungen vorgenommen wurden. Das Material zu beurteilen, ist in der Regel leichter. Aber auch hier kann manchmal der erste Blick täuschen und es gibt immerhin auch Fälscher, die sich darauf verstehen, eine scheinbar wertvolle Klinge nur so wirken zu lassen, als habe sie ein Meister der Handwerkskunst hergestellt. Insofern obliegt es dem Meister, die Proben entsprechend zu modifizieren. Eine

gute Fälschung zu durchschauen, ist mit einer Erschwerung von 1 bis 3 nach Meisterentscheid verbunden.

Geschosse herstellen/sammeln

Um Pfeile oder Bolzen herzustellen, benötigt ein Held nur eine einfache Erfolgsprobe auf *Holzbearbeitung*. Pro zwei Stunden kann er eine Probe ablegen, sofern er die erforderlichen Materialien wie Federn und Metallspitzen hat. Pro QS kann er einen Pfeil/Bolzen auf diese Weise herstellen.

Um eine Bleikugel für eine Balestrina oder vergleichbare Waffe zu gießen, muss der Held stattdessen eine Probe auf *Metallbearbeitung* ablegen. Pro QS kann er 5 Kugeln gießen. Er benötigt pro Probe 1 Stunde.

Um Steinchen für eine Schleuder zu sammeln, wird *Steinbearbeitung* verwendet. Pro halber Stunde ist eine Probe erlaubt und der Held findet in der Umgebung QS x 10 geeignete Steine (vorausgesetzt, die Umgebung lässt das zu).

Neue Materialien für Waffen und Rüstungen

Neben den im **Aventurischen Kompendium** vorgestellten Materialien für Waffen und Rüstungen gibt es noch weitere Werkstoffe, die zur Herstellung verwendet werden können. Wir stellen dir an dieser Stelle die magischen Metalle vor, die zwar auch in der Alchimie Verwendung finden, aber vor allem deshalb der Stoff vieler Legenden sind, weil sie ausgesprochen selten vorkommen und sich aus ihnen exzellente Waffen (und theoretisch: Rüstungen) anfertigen lassen.

Bei den fünf magischen Metallen handelt es sich um Mindorium, Arkanium, Endurium, Titanium und Eternium. Während Mindorium als das schwächste der fünf magischen Metalle gilt, ist Eternium als das Metall der Götter bekannt und in ganz Aventurien gibt es davon nur eine so winzige Menge, dass man daraus keine Waffe herstellen kann (geschweige denn, dass die Aventurier wüssten, wo sie es herbekommen könnten).

Mindorium und Arkanium kann man bisweilen auf den Märkten großer Städte für einen stolzen Preis erstehen. Die beiden Metalle werden häufiger von Artefaktmagiern benutzt, um Amulette oder andere magische Gegenstände zu erschaffen. Gute Waffen und Rüstungen lassen sich aus den beiden magischen Metallen kaum herstellen – dafür ist das Material kaum geeignet. Als Waffen kommen vor allem Streitkolben und ähnliche klingenlose Hieb Waffen in Frage. Obwohl sich die beiden Metalle nicht ideal zur Waffenherstellung eignen, sind

Waffen aus dem Material magisch und erzielen gegen magische Wesen eine ordentliche Schadenswirkung. Mindorium ist darüber hinaus auch bekannt dafür, Geistern ganz besonders schwer zu schaden.

Endurium ist viel seltener als Mindorium und Arkanium, und es gibt kaum bekannte Orte, wo das Metall (unter extrem schwierigen Bedingungen) abgebaut wird. Die einzige Mine, die bekannt ist, liegt im Dschungel auf der Insel Maraskan. Aber es soll auch Enduriumvorkommen im Hohen Norden geben. Und auch wenn die Menschen nur sehr wenig darüber wissen, ist an diesen Gerüchten etwas dran, denn die Nachtalben, die Shakagra, verfügen über Endurium, aus dem sie ihre Waffen und Rüstungen fertigen. Charakteristisch für Enduriumwaffen ist die schwarze Färbung.

Kaum ein Mensch hat jemals Titanium gesehen und nur wenige Waffen wurden aus diesem magischen Metall gefertigt. Es kostet ein Vermögen, sodass die wenigen Male, in denen Titanium genutzt wurde, legendäre Waffen hervorbrachten. Kaum ein Schmied ist überhaupt in der Lage, Titanium zu verarbeiten. Dafür entstehen dabei aber Waffen von großer Macht, deren Klingen extrem scharf sind und die so gut wie nie zerbrechen.

Waffen und Rüstungen aus Eternium gibt es nicht – zumindest hat noch nie jemand eine so große Menge gefunden, um daraus eine Waffe anzufertigen.

Herstellung von Waffen und Rüstungen aus magischen Metallen

Die Herstellung von Waffen und Rüstungen aus magischen Metallen folgen den gleichen Regeln wie die der Waffen- und Rüstungsherstellung im **Aventurischen Kompendium**.

- Die Gegenstände müssen nicht komplett aus magischem Metall bestehen. Es reicht aus, wenn ein Anteil der Waffe daraus gefertigt ist, der Rest kann auch aus einem anderen Metall sein. Das andere Metall wird bei der Herstellung wertetechnisch komplett ignoriert.

Der prozentuale Anteil, der für Wertverbesserungen aus magischem Metall mindestens gegeben sein muss, ist bei dem Metall jeweils angegeben. Der Anteil bezieht sich immer auf das Gewicht der Waffe.

Ein Langschwert wiegt beispielsweise 1 Stein und wenn mindestens 25 % davon aus Endurium bestehen, dann gelten die in der Tabelle aufgeführten Modifikatoren für Waffen aus mindestens 25 % Endurium.

- Sollte eine Waffe weniger als die Mindestmenge des magischen Metalls beinhalten, so verfärbt sich die Waffe in der Regel je nach magischem Metall (z. B. bei Endurium schwarz), aber die spieltechnischen Werte ändern sich nicht.
- Die Herstellung von magischen Metallen erfordert neben der Sonderfertigkeit **Waffenbau** bzw. **Rüstungsbau** das entsprechende Berufsgeheimnis der Verarbeitung.



- Auf Waffen und Rüstungen aus magischen Metallen lassen sich keine besonderen Herstellungstechniken anwenden (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 98).
- Magische Metalle lassen sich nicht kombinieren.

Arkanium verarbeiten (Berufsgeheimnis)

Das Verarbeiten von Arkanium ist nur wenigen Schmieden, vor allem in den Tulamidenlanden, geläufig.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 14

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte



Endurium verarbeiten (Berufsgeheimnis)

Nur ganz, ganz wenige Schmiede kennen das Geheimnis des Enduriums und seiner Verarbeitung.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 16

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Mindorium verarbeiten (Berufsgeheimnis)

Wie man aus Mindorit Mindorium gewinnt, ist zwar ein gut gehütetes Geheimnis, aber hin und wieder gibt es Schmiede, die sich darauf verstehen.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 12

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Titanium verarbeiten (Berufsgeheimnis)

So gut wie niemand weiß, wie man Titanium verarbeitet – da es einfach noch niemand ausprobieren konnte.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 18

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

Waffen

Material	Effekt	Herstellung- Probe	Bruchfaktor	Anmerkung
Arkanium* (mindestens 50 %)	+2 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch	+/-0	-1	**
Arkanium* (mindestens 75 %)	+3 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch	-1	+/-0	**
Arkanium* (100 %)	+4 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch	-2	+1	**
Endurium (mindestens 25 %)	+1 TP, Waffe magisch	-3	+1	nur 5 Versuche erlaubt**
Endurium (mindestens 50 %)	+1 TP, +1 AT-Mod, Waffe magisch	-3	+2	nur 5 Versuche erlaubt**
Endurium (100 %)	+2 TP, +1 AT-Mod, Waffe magisch	-3	+4	nur 5 Versuche erlaubt**
Mindorium* (mindestens 50 %)	+1 TP gegen magische Wesen, Waffe magisch	+/-0	-1	**
Mindorium* (mindestens 75 %)	+1 TP gegen magische Wesen, doppelter Schaden gegen Geister (dafür kein Bonus-TP von +1) , Waffe magisch	-1	-1	**
Mindorium* (100 %)	+2 TP gegen magische Wesen, doppelter Schaden gegen Geister (dafür keine Bonus-TP von +2) , Waffe magisch	-2	-1	**
Titanium (mindestens 25 %)	+3 TP, Waffe magisch	-5	+5	nur 5 Versuche erlaubt**
Titanium (mindestens 50 %)	+3 TP, +1 AT-Mod, unzerbrechlich, Waffe magisch	-5	+10	nur 5 Versuche erlaubt**
Titanium (100 %)	+4 TP, +1 AT-Mod, unzerbrechlich, Waffe magisch	-5	+15	nur 5 Versuche erlaubt**

*) Aus diesen Materialien lassen sich nur Streitkolben, Rabenschnäbel, Morgensterne und ähnliche Wucht Waffen ohne Klinge herstellen.

**) Die Preise von magischen Metallen: Mindorium: 200 Dukaten pro Stein, Arkanium: 2.000 Dukaten pro Stein, Endurium: 12.000 Dukaten pro Stein, Titanium: 200.000 Dukaten pro Stein, Eternium: unbezahlbar, falls wirklich jemand einen Preis bietet, dann mindestens 2.000.000 Dukaten pro Stein

Rüstungen

Material	Effekt	Herstellung- Probe	Stabilitäts- faktor	Anmerkung
Arkanium* (mindestens 10 %)	+1 RS gegen magische Angriffe, Rüstung magisch	-3	+/-0	**
Arkanium* (mindestens 25 %)	+2 RS gegen magische Angriffe, Rüstung magisch	-6	+/-0	**
Endurium (mindestens 10 %)	+1 RS, Rüstung magisch	-2	+1	nur 5 Versuche erlaubt**
Endurium (mindestens 25 %)	+2 RS, Rüstung magisch	-3	+2	nur 5 Versuche erlaubt**
Endurium (100 %)	+3 RS, Rüstung magisch	-4	+8	nur 5 Versuche erlaubt**
Mindorium* (mindestens 10 %)	+1 RS gegen Geister, Rüstung magisch	-2	+/-0	**
Mindorium* (mindestens 25 %)	+2 RS gegen Geister, Rüstung magisch	-4	+/-0	**
Titanium (mindestens 10 %)	+2 RS, Abzüge auf GS und INI durch BE können ignoriert werden, Rüstung magisch	-5	+5	nur 5 Versuche erlaubt**
Titanium (mindestens 25 %)	+3 RS, Abzüge auf GS und INI durch BE können ignoriert werden, Rüstung magisch	-6	+10	nur 5 Versuche erlaubt**
Titanium (100 %)	+4 RS, Abzüge auf GS und INI durch BE können ignoriert werden, Rüstung magisch	-7	+15	nur 5 Versuche erlaubt**

*) Aus diesen Materialien lassen sich nur Plattenrüstungen herstellen.

**) Die Preise von magischen Metallen: Mindorium: 200 Dukaten pro Stein, Arkanium: 2.000 Dukaten pro Stein, Endurium: 12.000 Dukaten pro Stein, Titanium: 200.000 Dukaten pro Stein, Eternium: unbezahlbar, falls wirklich jemand einen Preis bietet, dann mindestens 2.000.000 Dukaten pro Stein

Ausstattung

Waffenausrüstung

Einige Waffen lassen sich mit Besonderheiten ausstatten. So können sie mit gefährlichen Dornen oder mit einer Lederschlaufe versehen werden, um die Gefahr, die Waffe zu verlieren, zu verringern.

Die hier vorgestellte Ausrüstung für Waffen ist nicht für jede Waffe geeignet. Unter dem Punkt *Waffen* ist aufgeführt, welche Waffenart mit der Ausrüstung ausgestattet werden kann. Das letzte Wort darüber, ob es möglich ist, die Waffe damit auszustatten, hat der Spielleiter. Der Punkt *Kosten* führt auf, welchen Preis die Ausstattung hat. Die *Regeln* beschreiben, wie sich die Ausrüstung spieltechnisch auswirkt.

Dornenspitze

Einige Streitäxte verfügen über eine Dornenspitze, die dazu gedacht ist, durch schwere Rüstungen durchzudringen und so neben Schlägen auch Stöße zu gefährlichen Angriffen zu machen.

Regel: Die Spitze verursacht 1W6+3 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Kosten: 50 Silbertaler

Waffen: Streitaxt

Gehänge

Als Gehänge wird eine Konstruktion bezeichnet, die Lederriemen so verbindet, dass sie eine Tragekonstruktion für Äxte, Hämmer und ähnliche Waffe bieten.

Regel: Wer ein Gehänge benutzt, der benötigt keine zusätzlichen Aktionen, um eine Hieb- oder Zweihandhieb- oder Wurf- oder Speerwaffe bereitzumachen.

Kosten: 5 Silbertaler

Waffen: Kampftechniken Hieb- oder Wurf- oder Speerwaffen, Zweihand- oder Wurf- oder Speerwaffen, Zweihand- oder Wurf- oder Speerwaffen

Köcher

Ohne einen Köcher sind Pfeile und Wurfspeere nicht schnell genug einsatzbereit, sodass sich die Zeit vergrößert, um die Pfeile zu verschießen oder den Speer zu werfen.

Regel: Wenn ein Held keinen Köcher griffbereit umgeschnallt hat, so steigt die Ladezeit um 1 Aktion, wenn er seine Waffe (also beispielsweise Pfeile oder Wurfspeere) bereitmachen will.

Kosten: 15 Silbertaler

Waffe: Bögen, Wurfspeere

Lederriemen

Durch einen Lederriemen kann ein Held den Griff einer Waffe umwickeln und so dafür sorgen, dass er sie besser umfassen kann, ohne abzurutschen. Dies ist vor allem von Vorteil, wenn der Held entwaffnet werden soll.

Regel: Das Manöver *Entwaffnen* ist gegen den Helden mit einer Waffe mit Lederriemen schwerer auszuführen. Eine Parade, um das Entwaffnen zu verhindern, ist um 1 erleichtert.

Kosten: 5 Silbertaler

Waffe: alle Waffen, die über einen Griff verfügen, der mit Leder umwickelt werden kann

Lederschlaufe

Eine Lederschlaufe verhindert im Kampf den Verlust der Waffe, falls diese dem Kämpfer aus der Hand geschlagen wurde. So kann er die Waffe schnell wieder ergreifen, ohne sie vom Boden aufheben zu müssen.

Regel: Bei einem Patzer erleidet der Held nur 1W6 SP. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, so kann das Ergebnis *Waffe verloren* ignoriert werden. Der Patzer hat dann keine Auswirkungen.

Die Lederschlaufe hat keinen Einfluss auf das Manöver *Entwaffnen*.

Kosten: 5 Silbertaler

Waffen: Kampftechnik Hiebaffen (vor allem Streitäxte und Streitkolben)

Scheide

Um seine Waffe schneller zur Hand zu haben, eignen sich Scheiden, in denen je nach Größe ein Schwert, ein Rapier oder ein Dolch Platz haben. So sind Waffen immer schnell einsatzbereit.

Regel: Wer eine Scheide benutzt, der benötigt keine zusätzlichen Aktionen, um einen Dolch, eine Fechtwaffe oder ein Schwert bereitzumachen.

Kosten: 12 Silbertaler (Schwertscheide), 10 Silbertaler (Fechtwarenscheide), 5 Silbertaler (Dolchscheide)

Waffen: Kampftechniken Dolche, Fechtaffen, Schwerter

Schwärzen

Damit eine Waffe in der Dunkelheit nicht blitzt und funkelt und so ihren Träger verrät, kann man sie mit Ruß, Farben oder anderen Stoffen schwarz färben.

Regel: Geschwärzte Waffen verleihen dem Helden eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Verbergen* (*Gegenstände verbergen*), wenn die Waffe in der Dunkelheit wahrgenommen werden soll. Der Zustand hält 1 Stunde an, kann aber jederzeit mit einem feuchten Tuch

abgewischt werden.

Kosten: 5 Silbertaler

Waffen: alle Waffen mit einer Metallfläche

Waffenpflegeset

Das Waffenpflegeset ist keine Waffenausüstung im eigentlichen Sinn, aber sie erfüllt einen ähnlichen Zweck. Mit dem darin enthaltenen

Schleifstein, dem Pflgetuch und dem Öl kann der Held eine Klinge schärfen und die Waffe in bestem Zustand halten. Auch kleine Beschädigungen lassen sich mit dem Waffenpflegeset ausbessern.

Regel: Das Waffenpflegeset hat nur einen regeltechnischen Effekt, wenn du mit Waffenbruchfaktor spielst (siehe Seite 114). Mit einem Waffenpflegeset kann ein Held die erste Stufe *Beschädigung* einer Waffe aufheben. Er muss dazu nicht die Fähigkeit besitzen, die Waffe herstellen zu können, aber er muss eine Probe auf das Herstellungstalent, beispielsweise Metall- oder Holzbearbeitung, ablegen. Gelingt die Probe, so wird die Beschädigungsstufe aufgehoben. Sollte die Waffe mehr als nur 1 Stufe *Beschädigung* aufweisen, kann der Held nicht von der Wirkung des Waffenpflegesets profitieren.

Kosten: 1 Silbertaler

Waffen: alle Waffen mit Metallklingen oder -spitzen

Waffe bereitmachen

Ohne Scheide/Gehänge benötigt ein Held mindestens 2 Aktionen, um an eine Waffe zu kommen. Mit Scheide/Gehänge braucht er lediglich 1 Aktion. Und mit der Sonderfertigkeit *Schnellziehen* in der Regel nur 1 freie Aktion.

Rüstungsausstattung

Neben Waffen verfügen auch Rüstungen über einige Möglichkeiten der Ausstattung.

Die hier vorgestellte Rüstungsausstattung ist nicht für jede Rüstung geeignet. Unter dem Punkt *Rüstungen* ist aufgeführt, welche Rüstungsart mit der Ausrüstung ausgestattet werden kann. Das letzte Wort darüber, ob es möglich ist, die Rüstung damit auszustatten, hat der Spielleiter. Der Punkt *Kosten* führt auf, welchen Preis die Ausstattung hat. Die *Regeln* beschreiben, wie sich die Ausrüstung spieltechnisch auswirkt.

Rüstungspflegeset

Das Rüstungspflegeset ist wie das Waffenpflegeset keine Ausstattung im eigentlichen Sinn, aber sie erfüllt einen ähnlichen Zweck. Wer seine Rüstung hegt und pflegt, der kann sie vor größerem Schaden bewahren und sie in einem brauchbaren Zustand erhalten.

Regel: Das Rüstungspflegeset hat nur einen regeltechnischen Effekt, wenn du mit Rüstungsstabilität spielst (siehe Seite 115). Mit einem Rüstungspflegeset kann ein Held die erste Stufe *Verschleiß* einer Rüstung aufheben. Er muss dazu nicht die Fähigkeit besitzen, die Rüstung herstellen zu können, aber er muss eine Probe auf das Herstellungstalent, beispielsweise Metall- oder Holzbearbeitung, ablegen. Die Probe ist um die BE der Rüstung erschwert. Gelingt die Probe, so wird die Verschleißstufe aufgehoben. Sollte die Rüstung mehr als nur 1 Stufe *Verschleiß* aufweisen, kann der Held nicht von der Wirkung des Rüstungspflegesets profitieren. Für jede Rüstungsart, also beispielsweise Lederrüstungen oder Kettenrüstungen, existiert ein eigenes Pflegeset.

Kosten: 5 Silbertaler

Rüstungen: alle Rüstungen

• Das Nachtwind-Schwert, Waffen aus Endurium sowie Techniken, die eine dauerhafte Schwärze verleihen, führen zu dem gleichen Effekt (nur, dass man die Schwärze nicht abwischen kann).



Rüstungsstacheln

Rüstungen können mit einer Reihe von Dornen und Stacheln ausgestattet werden, die nicht nur eine einschüchternde Wirkung haben, sondern einen Gegner auch im Nahkampf verletzen können

Regel: Wessen Rüstung Rüstungsstacheln aufweist, der kann seinen Gegner damit eventuell verletzen. Greift ein Gegner mit einer kurzen Waffe an und sein Angriff ist erfolgreich, muss er mit 1W6 würfeln. Bei 5-6 hat er sich an den Stacheln verletzt und erleidet 1 SP. Dies gilt auch für Tiere mit Angriffen auf kurzer Reichweite. Allerdings erleidet der Träger einer mit Rüstungsstacheln ausgestatteten Rüstung bei einem bestätigten oder unbestätigten Patzer bei Attacke oder Parade (zusätzlich zu sonstigen potenziellen Patzerauswirkungen) 1 SP.

Kosten:

10 % der Rüstungskosten

Rüstungen: Knochenrüstung, Hornrüstung, Lederrüstung, Plattenrüstung, Schuppenrüstung

• Bei Komplettrüstungen ist Unterkleidung, sofern sie notwendig ist, bereits enthalten.

Unterkleidung für Metallrüstungen

Ohne eine wattierte Unterkleidung ist das Tragen von Metallrüstungen eine echte Qual, da das Metall auf der Haut scheuert.

Regel: Wer unter einer Metallrüstung Unterkleidung trägt, erleidet keine Abschürfungen.

Kosten: 12 Silbertaler

Rüstungen: alle Metallrüstungen

Abschürfungen

Ohne Unterkleidung sorgen Metallrüstungen für Abschürfungen. Wer eine solche Rüstung länger als 1 volle Stunde pro Tag trägt, muss mit 1W6 würfeln. Bei einer 1 erleidet er Abschürfungen (AT und PA -1), die erst nach einem Tag wieder verschwinden (allerdings nur, wenn in der Zwischenzeit auf das Tragen der Rüstung verzichtet wird). Abzüge durch Abschürfungen fallen nur einmal an, mehrere Abschürfungen summieren ihre Abzüge nicht auf.

Neue Kampftechniken

Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotische Waffentypen. In der **Aventurischen Rüstkammer** stellen wir dir die Nahkampftechnik Peitschen und die Fernkampftechniken Blasrohre, Diskusse und Schleudern vor, da in diesem Buch Waffen beschrieben werden, die diese Kampftechniken nutzen.

Wie bei allen Kampftechniken startet ein Held auch in Peitschen, Blasrohre, Diskusse und Schleudern mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

Blasrohre

Es gibt unterschiedlich lange Blasrohre. Kürzere Versionen, die auch eine geringere Reichweite aufweisen, sind beliebt bei tulamidischen und südaventurischen Attentätern, da man sie leicht unter der Kleidung verbergen kann. Lange Blasrohre kommen vor allem bei der Jagd zum Einsatz. Ein Blasrohrpfeil kann kaum eine

Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken

Optionale Regel

Die Waffen der neuen Kampftechniken sind in ihrer Handhabung so exotisch, dass Helden üblicherweise größere Schwierigkeiten beim Gebrauch haben. Deshalb gelten bei neuen Kampftechniken Erschwernisse von bis zu 3 auf Attacke, Parade und Fernkampf. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat der Meister. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

schwere Verletzung hervorrufen, aber die Gefahr besteht auch nicht durch den Pfeil, sondern durch das Gift, in das die Spitze getaucht wurde.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Blasrohre

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Blasrohre genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung, Feindgespür, Kampfreflexe, Präziser Schuss/Wurf, Verbessertes Ausweichen. Spielst du mit dem **Aventurischen Kompendium**, so sind folgende Kampfsonderfertigkeiten noch mit Blasrohren ausführbar:

Kampfsonderfertigkeiten: Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II. Außerdem ist Schnellladen (Blasrohre) nutzbar (siehe Seite 123).

Diskus

Die fast nur auf Maraskan verbreitete Kampftechnik setzt eine flache Wurfscheibe, den Diskus, ein. Es gibt verschiedene Versionen, wobei der aus Holz bestehende Jagddiskus am häufigsten vorkommt, während der mit Metallrand versehene Kriegsdiskus nur selten genutzt wird.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: C

○ Kampfsonderfertigkeiten für Diskusse

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Diskusse genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III.

Spielst du mit dem **Aventurischen Kompendium**, so sind folgende Kampfsonderfertigkeiten noch mit Diskussen ausführbar:

Kampfsonderfertigkeiten: Eisenhagel I, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Verteilter Eisenhagel.

Außerdem ist Schnellladen (Diskusse) nutzbar (siehe Seite 123).

Peitschen

Üblicherweise werden Peitschen dazu eingesetzt, um ein Zug- oder Reittier anzutreiben. Doch auch Sklavenhalter benutzen Peitschen, um Sklaven einzuschüchtern und

Verfehlungen zu bestrafen. Peitschen eignen sich zudem auch, um einen Gegner von den Beinen zu holen oder die Waffe um einen Ast zu schlingen und als Seil zu benutzen.

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Peitschen um 2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Peitschen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit

Peitschen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Peitschen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Peitschen

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Peitschen genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen.

Spielst du mit dem **Aventurischen Kompendium**, so sind folgende Kampfsonderfertigkeiten noch mit Peitschen ausführbar:

Kampfsonderfertigkeiten: Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser

Kampfstilsonderfertigkeiten: Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Tod von Links

Schleudern

Unter Schleudern sind alle Schleudern, Bolas und ähnliche Fernkampfwaffen zusammengefasst. Die meisten dieser Waffen gelten nicht als echte Kriegswaffen und insbesondere der Schleuder hängt der Ruf als Hirtenwaffe an. Dennoch können Schleudern in geübter Hand großen Schaden anrichten und auf den Zyklopeninseln sind viele Krieger mit diesen kostengünstigen Fernkampfwaffen ausgestattet.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Schleudern

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Schleudern genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III.

Spielst du mit dem **Aventurischen Kompendium**, so sind folgende Kampfsonderfertigkeiten noch mit Schleudern ausführbar:

Kampfsonderfertigkeiten: Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten: Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Außerdem ist Schnellladen (Schleudern) nutzbar (siehe Seite 123).

• Berittener Kampf kann mit Diskussen nicht eingesetzt werden.

Neue Kampfsonderfertigkeiten

Einige der neuen Kampftechniken bekommen auch eine neue Kampfsonderfertigkeit: Schnellladen.

Schnellladen (Blasrohre, Diskusse oder Schleudern) (passiv)

Diese SF erlaubt schnelleres Nachladen von Blasrohren, Diskussen oder Schleudern.

Regel: Das Nachladen von Blasrohren, Diskussen oder Schleudern verkürzt sich um 1 Aktion. Sie funktioniert ansonsten genauso wie die übrigen Schnellladen-Sonderfertigkeiten (siehe **Regelwerk** Seite 249).

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Blasrohre, Diskusse oder Schleudern

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Neue Kampfstilsonderfertigkeit

Durch das Vademecum des Waffenhandwerks kann ein Held den Alten-Adersin-Stil erlernen. Die dazugehörigen erweiterten Kampfsonderfertigkeiten findest du ab Seite 121. Regeln zu Kampfstilen stehen im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 145.

Alter Adersin-Stil (passiv)

Noch bevor Erlan Adersin den Stil seiner Familie auf den Anderthalbhänder ausrichtete, lehrte seine Mutter Kro-na den Stil mit Schwert, Linkhand und Schild.

Regel: Führt der Kämpfer des Alten Adersin-Stils ein Langschwert zusammen mit einem Linkhand-Dolch oder einem Holzschild, dann erleidet sein Gegner eine Erschwernis von 1 auf Parade, da der Adersin-Kämpfer überraschende Angriffskombinationen startet.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Vorbeiziehen, Windmühle

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche (nur Linkhand), Schilde (nur Holzschild), Schwert (nur Langschwert)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kampfsonderfertigkeiten

Die nachfolgenden Kampfsonderfertigkeiten sind im **Aventurischen Kompendium** enthalten. Wir listen sie hier für dich nochmal auf, damit du sehen kannst, welche Auswirkungen die Waffeneigenschaften der Rüst-kammer auf die Sonderfertigkeiten haben.

Ballistischer Schuss (Spezialmanöver)

Herausragende Schützen schaffen es, durch einen ballistischen Schuss weit entfernte Ziele zu treffen. Allerdings geht dies auf Kosten der Treffsicherheit.

Regel: Schüsse mit Waffen der Kampftechnik Bögen haben in der Reichweitenkategorie weit eine um 50 % höhere Reichweite. Beispielsweise würde ein Bogen mit einer Reichweite von 100 Schritt in der Kategorie weit durch einen Ballistischen Schuss eine maximale Reichweite von 150 Schritt erreichen. Ein Ballistischer Schuss ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: IN 13, FF 13, Präziser Schuss/Wurf I

Kampftechniken: Bögen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Betäubungsschlag (Spezialmanöver)

Statt mit der Klinge kann ein Held seinen Gegner mit dem Knauf seiner Waffe oder der Breitseite des Schwerts

attackieren. Dies richtet zwar kaum Schaden an, schränkt aber die Kampffähigkeit des Kontrahenten ein.

Regel: Gelingt die um 2 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, richtet der Angriff 1W3 TP an. Außerdem muss der Getroffene eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um die Anzahl der angerichteten TP ablegen (egal ob Schaden verursacht wurde oder nicht). Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende und Tiere der Größenkategorie des Helden oder kleiner anwenden. Ja, das bedeutet, dass ein Betäubungsschlag gegen Ungeheuer wirkungslos ist.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Festnageln (Spezialmanöver)

Mit speerartigen Waffen ist es möglich, seinen Widersacher am Boden festzunageln und durch weiteren Druck gegen die Waffe schweren Schaden zu verursachen.

Regel: Ein Festnageln-Manöver kann nur gegen Gegner durchgeführt werden, die den Status *Liegend* aufweisen. Gelingt die um 4 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer festgenagelt. Die Heldin kann mit der verwendeten Waffe nicht mehr parieren, sie kann nur noch ausweichen.



In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass die Spielerin würfeln muss. Jede KR richtet der Angriff +1 TP an (in der 1. KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert* und behält den Status *Liegend*. Solange das Opfer festgenagelt ist, kann es sich nicht verteidigen. Die Angreiferin kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* gegen die Heldin gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das Festnageln-Manöver kann nur gegen Ziele der Größenkategorie klein oder mittel angewandt werden.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Klingensturm (Spezialmanöver)

Erfahrene Kämpfer vermögen es, ihre Gegner mit einem tödlichen Sturm von Hieben einzudecken.

Regel: Die Abenteurerin vermag in 1 Aktion zwei einzelne Attacken zu schlagen. Beide Attacken sind um jeweils 2 erschwert. Der zweite Angriff bekommt einen Malus von -2 TP. Das ausgewürfelte Minimum beträgt aber immer mindestens 1 TP. Die Angriffe können sich gegen verschiedene Ziele innerhalb der Angriffsdistanz richten. Wird ein Klingensturm mit einem Basismanöver kombiniert, muss dieses für beide Attacken identisch sein. Sollte der Heldin während der ersten AT ein Patzer unterlaufen, verfällt die zweite AT. Das Klingensturm-Manöver kann nicht zusammen mit einem Schild, einer Parierwaffe oder einer weiteren Einhandwaffe kombiniert werden. Der Bonus durch die SF Einhändiger Kampf kann beim Einsatz des Klingensturms benutzt werden.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Einhändiger Kampf

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Unterlaufen I-II (Basismanöver)

Gelegentlich kommt eine Kämpferin in die Situation, gegen einen Feind mit längerer Waffe kämpfen zu müssen. Da sie dadurch einen Reichweitennachteil erleidet, kann sie versuchen den Widersacher zu unterlaufen, um dies auszugleichen.

Regel: Für jede Stufe dieser SF kann die Heldin eine Stufe Nachteile durch Nahkampfreichweiten gegen Gegner mit längeren Waffen ignorieren (siehe **Regelwerk** Seite 231). Mit Stufe I lässt sich beispielsweise der Unterschied zwischen kurzer Waffe und mittlerer Waffe überwinden, mit Stufe II sogar der Unterschied zwischen kurz und lang. Kann die Abenteurerin durch Unterlaufen den Reichweitenvorteil nicht komplett ignorieren, sind die Nachteile zumindest um 1 Stufe verringert.

Die Heldin muss das Unterlaufen vor ihrer AT ankündigen. Diese AT ist um die Nahkampfreichweite modifiziert, die nicht durch das Manöver ausgeglichen werden kann. Misslingt die AT, steht dem Gegner ein Passierschlag zu. Der Vorteil des Manövers gilt nur für einen Angriff. Unterlaufen kann mit keinem Spezialmanöver kombiniert werden.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Unterlaufen I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II: 10/15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Bei diesen Sonderfertigkeiten handelt es sich um erweiterte Kampfsonderfertigkeiten, die dir im **Aventurischen Kompendium** genauer vorgestellt werden. Wir listen sie hier für dich nochmal, damit du sehen kannst, welche Auswirkungen die Waffeneigenschaften der Rüstkammer auf die Sonderfertigkeiten haben. Außerdem benötigst du sie für den Alten Adersin-Stil.

Binden (Spezialmanöver)

Beim Binden geht es darum, die eigene Waffe möglichst nah an die gegnerische heranzuführen, um durch Geschick und Kraft den Widersacher in eine schlechtere Position zu bringen.

Regel: Gelingt der Heldin eine um 2 erschwerte PA, bekommt sie für ihre nächste Aktion einen Bonus von +4 AT gegen den Feind, gegen den sie das Binden-Manöver ausgeführt hat. Dieser Angriff muss in ihrer nächsten Aktion, also entweder in dieser oder der nachfolgenden KR, ausgeführt werden. Diese Aktion darf nicht hinausgezögert werden.

Der Bonus entfällt, wenn die Abenteurerin einen anderen Gegner angreift oder zu parieren versucht. Das gleiche gilt, wenn der Widersacher nicht mit der gebundenen Waffe, sondern mit einer anderen angreift. Das Binden einer zweihändig geführten Waffe ist um 4 erschwert, nicht um 2. Nach dem Binden kann der Held keine weiteren Verteidigungen in dieser KR ausführen.

Erschwernis: -2 (einhändige Waffe); -4 (zweihändige Waffe)

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Hohe Klinge (Spezialmanöver)

Der Held führt seine Klinge über dem Kopf, um weit ausholende Attacken ausführen zu können.

Regel: Das Manöver Hohe Klinge muss am Anfang der KR angesagt werden. Der Abenteurer bekommt einen Bonus von +1 AT und +1 TP, allerdings ist seine Verteidigung bis zum Ende der KR halbiert.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sprungangriff (Spezialmanöver)

Zwar kann jeder Kämpfer versuchen, mit einem Sprung

und vorgehaltener Waffe einen Feind anzugreifen, aber es erfordert eine ganz bestimmte Technik, um einen Sprungangriff mit eleganter Präzision und tödlichem Ausgang anzuwenden.

Regel: Mit 1 freien Aktion kann ein Spieler vor einer AT eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ablegen. Der Abenteurer braucht für das Manöver einen Abstand zum Gegner von mindestens 2 Schritt und kann bis zu GS/2 Schritt auf ihn zuspringen. Jede QS, die der Spieler dabei erzielt, kann er auf AT und TP verteilen. Dabei darf kein Bonus mehr als +3 betragen. Ein weiterer Sprungangriff kann erst zwei KR später wieder ausgeführt werden. Der Held muss also eine KR auf dieses Manöver verzichten. Sollte die AT misslingen, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Voraussetzungen: GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Vorbeiziehen (Spezialmanöver)

Eine riskante Technik ist das Vorbeiziehen am Gegner. Dadurch hat man kurzfristig einige Vorteile, allerdings besteht die Gefahr, dass der Kontrahent das Manöver durchschaut und einen Gegenangriff startet.

Regel: Um an einem Gegner vorbeizuziehen, muss eine um 4 erschwerte AT gelingen. Gelingt sie, gleich ob verteidigt oder nicht, so genießt der Held bis zum Ende der nächsten KR die vorteilhafte Position gegenüber dem Feind (siehe **Regelwerk** Seite 238), gegen den er das Manöver eingesetzt hat. Eine gelungene und unverteidigte AT verursacht wie üblich Schaden. Bei einer unverteidigten AT kann der Gegner außerdem bis zum Ende der nächsten KR keine Manöver einsetzen. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende der Größenskategorie klein und mittel anwenden. Bei Misslingen der AT steht dem Widersacher ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Weiter Schwung (Basismanöver)

Einige Kämpfer versuchen die Reichweite der Waffe optimal zu nutzen und schwingen sie bei einem Angriff halbkreisförmig um sich.

Regel: Bei Einsatz des um 2 erschwerten Manövers gilt der Held bis zum Ende der KR in einer Nahkampfreichweite, die eine Stufe höher ist, als die eigentliche Reichweite seiner Waffe. Zudem erhält er einen Bonus von +1 TP.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Windmühle (Spezialmanöver)

Beim Windmühlen-Manöver setzt eine Kämpferin darauf, die Wucht des gegnerischen Angriffs abzufangen und mit einer kreisförmigen Bewegung ihren eigenen Angriff zu unterstützen.

Regel: Die Spielerin sagt vor der Reaktion ihrer Heldin an, dass sie ein Windmühlen-Manöver durchführen will. Die PA ist dabei um 2 erschwert. Die Abenteuerin muss in dieser KR noch 1 Aktion zur Verfügung haben, die im Anschluss an das Manöver direkt für eine AT eingesetzt wird. Es macht also bei diesem Manöver Sinn, bei hoher Initiative abzuwarten, bis der Gegner angreift. Gelingt der Heldin die PA, so führt sie sofort eine AT gegen den gleichen Gegner mit einem Bonus von +4 TP aus. Alle weiteren Verteidigungen in dieser KR entfallen für die Abenteuerin. Die nach der PA folgende AT kann nicht mit einem Spezialmanöver, wohl aber mit einem Basismanöver kombiniert werden. Das Windmühlen-Manöver kann nur gegen Angriffe mit Kampftechniken ausgeführt werden, mit denen man das Manöver auch ausführen kann (also beispielsweise nicht gegen Dolche oder Fechtwaffen).

Erschwernis: -2 (für die Parade)

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Wuchtiger Wurf (Spezialmanöver)

Ob eine Wurfaffe großen Schaden anrichtet, bemisst sich nicht nur an der Art der Waffe, sondern ebenso an der Wucht, mit der sie geworfen wird. Einige Experten unter den Fernkämpfern wissen zudem, die richtige Technik einzusetzen, um möglichst verheerende Wunden anzurichten.

Regel: Verfügt ein Abenteuerer über die SF Wuchtiger Wurf, aktiviert er für Wurfaffen die Schadensschwelle KK 14. Mit jedem KK-Punkt über 14 richtet er +1 TP mit Wurfaffen an.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zertrümmern (Spezialmanöver)

In manchen Fällen stellt rohe Gewalt den besten Weg dar, ein lästiges Hindernis zu überwinden.

Regel: Bei Angriffen gegen Objekte erhält der Held +1W6 TP zu seinem üblichen Schaden hinzu.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebaffen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Allgemeine Sonderfertigkeiten

Es gibt einige Waffen, die die Allgemeine Sonderfertigkeit Drohgebärden unterstützen. Sie ist im **Aventurischen Kompendium** zu finden, aber wir haben sie für dich noch mal aufgelistet, damit du sofort sehen kannst, wie Drohgebärden funktionieren.

Drohgebärden

Barbarinnen und andere Kämpfer können durch wilde Schreie oder einschüchterndes Auftreten ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Einschüchtern*.

Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern (Drohung)* ihre Gegner während eines Kampfes in Angst versetzen. Die Heldin muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt ihre Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. Bis zu QS+1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Malus von -1 AT, -1 Verteidigung, FK -1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Drohgebärden).

Voraussetzungen: Einschüchtern 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Trefferzonen-Rüstungsschutz

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Kampf/Trefferzonen. Diese Fokusregeln sollten jedoch im Vergleich zu anderen Fokusregeln nicht nur für einen Teil der Spieler einer Spielrunde gelten, sondern für die gesamte Gruppe. Der Grund dafür ist, dass das Spiel mit diesen Regeln die Gefährlichkeit des Kampfes deutlich verändert. Mit den Regeln für Trefferzonenrüstungen sind Kämpfe in der Regel deutlich gefährlicher und es reichen meist weniger Treffer aus, um eine Entscheidung herbeizuführen. Um mit dieser Regel spielen zu können, musst du die Regel für Trefferzonen aus dem **Aventurischen Kompendium** benutzen bzw. die Stufe I Fokusregeln für diesen Themenkomplex sind eine Voraussetzung.

Bei Komplettrüstungen, wie sie im **Regelwerk** auf Seite 374 vorgestellt wurden, sind alle Trefferzonen durch den vollen Rüstungsschutz der getragenen Rüstung geschützt. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Held einen Helm trägt oder nicht, oder ob einige Rüstungsteile nur einen kleinen Teil einer Zone schützen.

Allerdings kann es geschehen, dass ein Held keinen Helm trägt, dafür aber seine Lederrüstung mit Metallarmschienen kombiniert. Hierdurch weisen die verschiedenen Trefferzonen einen unterschiedlichen Rüstungsschutz auf.

Die nun vorgestellte Fokusregel unterscheidet RS in den verschiedenen Trefferzonen, abhängig von Helm, Rüstung und Rüstungsteil, abhängig vom Rüstungsteil, das in der Zone getragen wird. Mit dieser Regel lassen sich zudem verschiedene Rüstungsarten kombinieren.

Rüstungsschutz in verschiedenen Zonen

In den nachfolgenden Tabellen findest du eine Übersicht über die in der **Aventurischen Rüstkammer** und dem **Regelwerk** vorgestellten Rüstungen mitsamt der Werte, die sie in dieser Fokusregel haben.

Ist mein Held schwächer durch Trefferzonen-RS?

Grundsätzlich bedeutet das Spiel mit dieser Regel, dass ein Held in einigen Zonen zunächst schlechter geschützt ist, wenn er nur eine Rüstung trägt, aber keinen Helm und keine Rüstungsteile.

Allerdings gilt dies auch für seine Gegner.

Die Fokusregel ermöglicht vor allem die Individualisierung von Rüstungen. Ein Held wird dadurch insgesamt weder besser noch schlechter geschützt, sondern er kann genauer festlegen, wo er wie gut geschützt wird.

- Die Komplettrüstungen werden dabei in die einzelnen Zonen aufgespalten. Sie schützen nur die Zone, für die sie erworben wurden, aber man kann auch für die übrigen Zonen entsprechende Rüstungsteile (wie Beinlinge oder Helme) dazukaufen.
- Der Preis der einzelnen Teile hängt jeweils von den Kosten der Komplettrüstung im Verhältnis zum Schutzbereich ab. Möchte ein Spieler beispielsweise seinen Kopf mit einem Helm aus Leder schützen, schaut er sich die Kosten der Lederrüstung an und multipliziert sie mit dem in der Tabelle angegebenen Preismultiplikator für die Zone Kopf.
- Werden die einzelnen Rüstungsteile getragen, so verleihen sie dem Helden in der angegebenen Zone RS. Hierbei muss darauf geachtet werden, dass am linken Arm oder Bein auch eine Rüstung mit anderem RS als am rechten Arm oder Bein getragen werden kann. Möchte ein Spieler den Preis für eine einzelne Arm- oder Beinzone wissen, so muss er statt einem Preismultiplikator von 0,2 einen von 0,1 benutzen. Gleiches gilt auch für BE.
- Um das Gewicht einer Rüstung aus Kombinationen zu ermitteln, können die Multiplikatoren des Preises ebenso auf das Gewicht der Komplettrüstung angewandt werden.



Art	Modifikator
Zone	Preis-/Gewichtsmultiplikator
Torso	x 0,5
Arme	x 0,2
Beine	x 0,2
Kopf	x 0,1

Kombinationsmöglichkeiten

Ein Held kann eine einzige Rüstung beliebig mit einem einzigen Helm sowie zusätzlichen Rüstungsteilen an Armen und Beinen kombinieren.

- Ein Held kann keine zwei Helme miteinander kombinieren.
- Jede Arm- und Bein-Zone kann mit einem Rüstungsteil ausgestattet werden. Kein Held kann aber mehr als ein Rüstungsteil in einer Zone tragen.
- Rüstungen lassen sich grundsätzlich nicht miteinander kombinieren, es sei denn, in der Beschreibung der Rüstung steht das Gegenteil. Dann sind dort auch die genaueren Regeln dazu erklärt.
- Es ist auch möglich, unterschiedliche Arten von Rüstungsteilen in Arm- und Bein-zonen zu tragen. So kann ein Held am linken Arm Kettenhandschuhe tragen, am rechten Arm eine Metallarmschiene und an den Beinen Lederbeinschienen.
- Rüstungseigenschaften gelten prinzipiell nur für die Zone, die von der jeweiligen Rüstung bedeckt ist. Sollten sich Rüstungsvor- und nachteile auf Handlungen auswirken, die unabhängig von einer Zone sind, gelten diese Effekte sobald eine einzige Zone damit belegt ist (beispielweise die Proben bei Kettenhemden treten auf, sobald auch nur eine Armzone mit einem Kettenhemd-Teil ausgestattet ist).

Beispiel: Geron trägt eine Tuchrüstung am Torso (RS 2), aber er hat sich entschieden, die Arme mit Kettenzeug eines Kettenhemds (RS 4) und die Beine mit Platten aus Stahl (RS 6) zu schützen. Um die Kosten zu bestimmen, muss er bei der Tuchrüstung am Torso den Preis der Kompletrüstung mit einem Faktor von 0,5 berechnen, die Arme mit einem Faktor von 0,2 (aber für eine Kettenrüstung) und die Beine auch mit einem Faktor von 0,2 (für eine Plattenrüstung).

Belastung und zusätzliche Abzüge

Bislang wurde die Belastung durch die Kompletrüstung angegeben. Da nun ein Held in einigen Zonen unterschiedliche Mengen an RS aufweisen kann – manchmal sogar auch an bestimmten Zonen keinen RS besitzt – muss auch die Belastung neu berechnet werden. Dies gilt auch für die zusätzlichen Abzüge auf INI und GS.

Um die BE und die zusätzlichen Abzüge zu ermitteln, müssen die einzelnen RS-Werte der Trefferzonen ermittelt, mit dem Faktor aus der Tabelle **RS-Faktoren** multipliziert und dann die einzelnen Ergebnisse addiert werden. Anschließend kann man anhand der **Tabelle Belastung und zusätzliche Abzüge** und dem Ergebnis der Berechnung ablesen, welche BE und welche zusätzlichen Abzüge ein Held erleidet. • ○.....

• Die Kampfsonderfertigkeit Belastungsgewöhnung wird beim Einsatz dieser Fokusregel wie gewohnt angewandt und zwar nachdem du die BE und die zusätzlichen Abzüge deiner Rüstungskombination ausgerechnet hast.

RS-Faktoren

Trefferzone	Faktor
Linkes Bein	x 2
Rechtes Bein	x 2
Linker Arm	x 2
Rechter Arm	x 2
Torso	x 5
Kopf	x 1

Belastung und zusätzliche Abzüge

Ergebnis	BE	zusätzliche Abzüge
0	0	-
1-14	0	-1 GS, -1 INI
15-28	1	-
29-42	1	-1 GS, -1 INI
43-56	2	-
57-70	2	-1 GS, -1 INI
71-84	3	-
85-98	4	-
99-112	5	-
113-126	6	-
127-140	7	-
141-154	8	-

Beispiel: Geron's Spielerin hat sich eine neue Rüstungskombination zulegt und berechnet nun die BE und die zusätzlichen Abzüge:

Linkes Bein: $RS\ 3 \times 2 = 6$

Rechtes Bein: $RS\ 3 \times 2 = 6$

Linker Arm: $RS\ 1 \times 2 = 2$

Rechter Arm: $RS\ 1 \times 2 = 2$

Torso: $RS\ 3 \times 5 = 15$

Kopf: $RS\ 6 \times 1 = 6$

Das Ergebnis beträgt 37. Anhand der Tabelle kann Geron's Spielerin feststellen, dass 37 eine BE von 1 und zusätzliche Abzüge von -1 GS und -1 INI bedeutet.

Optimal ist der Schutz noch nicht. Geron könnte noch bis zu 5 weitere RS-Punkte unterbringen, bevor, die BE steigen würde.



Rüstung	Preis/Gewicht Torso	Preis/Gewicht Arme	Preis/Gewicht Beine	Preis/Gewicht Kopf
Iryanrüstung	125 S / 2,5 Stn	50 S / 1 Stn	50 S / 1 Stn	25 S / 0,5 Stn
Kettenhemd	125 S / 5 Stn	50 S / 2 Stn	50 S / 2 Stn	25 S / 1 Stn
Kettenrüstung	125 S / 6 Stn	50 S / 2,4 Stn	50 S / 2,4 Stn	25 S / 1,2 Stn
Krötenhaut	100 S / 2,5 Stn	40 S / 1 Stn	40 S / 1 Stn	20 S / 0,5 Stn
Lederharnisch	75 S / 3 Stn	30 S / 1,2 Stn	30 S / 1,2 Stn	15 S / 0,6 Stn
Lederrüstung	75 S / 3 Stn	30 S / 1,2 Stn	30 S / 1,2 Stn	15 S / 0,6 Stn
Leichte Platte	200 S / 7,5 Stn	80 S / 3 Stn	80 S / 3 Stn	40 S / 1,5 Stn
Plattenrüstung	375 S / 12,5 Stn	150 S / 5 Stn	150 S / 5 Stn	75 S / 2,5 Stn
Schuppenpanzer	200 S / 9 Stn	80 S / 3,6 Stn	80 S / 3,6 Stn	40 S / 1,8 Stn
Schuppenrüstung	200 S / 9 Stn	80 S / 3,6 Stn	80 S / 3,6 Stn	40 S / 1,8 Stn
Spiegelpanzer	175 S / 6,5 Stn	70 S / 2,6 Stn	70 S / 2,6 Stn	35 S / 1,3 Stn
Stoffrüstung	37,5 S / 1,5 Stn	15 S / 0,6 Stn	15 S / 0,6 Stn	7,5 S / 0,3 Stn
Tuchrüstung	37,5 S / 1,5 Stn	15 S / 0,6 Stn	15 S / 0,6 Stn	7,5 S / 0,3 Stn

Improvisierte Waffen

Neben den bisher vorgestellten improvisierten Waffen, die im Grunde Arbeitswerkzeuge darstellen und die für den Kampf zweckentfremdet wurden, gibt es noch zahlreiche weitere, die ein Held möglicherweise in seinem Abenteuerleben gezwungenermaßen benutzen muss.

Bei den nachfolgend aufgelisteten Gegenständen handelt es sich um Gebrauchsgegenstände, die denkbar schlecht zum Einsatz als Waffen geeignet sind. Sie unterliegen den Regeln für improvisierte Waffen (wobei improvisierte Fernkampfwaffen den gleichen Regeln wie Nahkampfwaffen folgen, nur, dass hier statt AT und PA der FK-Wert bei einer gewürfelten 19 oder 20 für einen Patzer sorgt).

Waffeneigenschaften von improvisierten Waffen

In der Regel besitzen improvisierte Waffen aus dieser Tabelle keine Waffeneigenschaften. Wenn du aber doch damit spielen willst, kannst du für die nachfolgenden Gebrauchsgegenstände auf folgendes Waffeneigenschaftspaket zurückgreifen:

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

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

Improvisierte Waffen und Prügel-Regeln

Wenn du mit den **optionalen** Prügel-Regeln spielen willst (siehe **DSA5-Meisterschirm** Seite 27), dann kannst du auch die in der **Aventurischen Rüstkammer** vorgestellten improvisierten Waffen dazu verwenden. Beachte hierbei, dass die TP zu Prügelpunkten (PP) werden und du auch die sonstigen Prügel-Regeln berücksichtigen musst.



Improvisierte Nahkampfwaffen

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW
Besen (i)	Hieb Waffen	1W6+2	KK 15	-1/-3	mittel
Bratpfanne (i)	Hieb Waffen	1W6+3	KK 15	-1/-3	kurz
Bratpfanne, heiß (i)	Hieb Waffen	1W6+4	KK 15	-2/-3	kurz
Eimer (i)	Hieb Waffen	1W6+1	KK 15	-3/-3	kurz
Flasche (i)	Hieb Waffen	1W6+1	KK 16	-1/-3	kurz

Anmerkung Nach einem Angriff ist die Flasche gesplittert, was zu +1 TP und -1 PA führt.

Stuhl (i)	Hieb Waffen	1W6+3	KK 15	-2/-2	mittel
Anmerkung	nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt				
Stuhlbein (i)	Hieb Waffen	1W6+2	KK 14	-1/-3	mittel
Tisch (i)	Hieb Waffen	1W6+4	KK 17	-4/-1	mittel

Anmerkung nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt; Voraussetzung für Einsatz als Waffe: Körperkraft 14

Improvisierte Fernkampfwaffen

Name	Kampftechnik	TP	Ladezeit	RW
Apfel/Steinchen (i)	Wurf Waffen	1W3	1 Aktion	2/4/8
Bierkrug (i)	Wurf Waffen	1W3+1	1 Aktion	2/4/8
Anmerkung	nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt			
Geschirr (i)	Wurf Waffen	1W3+1	1 Aktion	2/4/8
Anmerkung	nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt			
Vase (i)	Wurf Waffen	1W3+1	1 Aktion	2/4/8

Anmerkung nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt

Ausrüstungstabelle

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Astrolabium				
Armillarsphäre	3,5 Stn	8 StruPu	150 S	komp (3 AP)
Astrolabium	3 Stn	10 StruPu	250 S	komp (2 AP)
Astrolabium – Proben auf <i>Sternkunde</i> werden durch ein Astrolabium um 1 erleichtert. Voraussetzung für diesen Bonus ist ein FW von 8 in Sternkunde. Armillarsphäre – Bei einer gelungenen Probe auf <i>Sternkunde</i> steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18). Voraussetzung für diesen Bonus ist ein FW von 6 in Sternkunde. Der Held kann mit einem Astrolabium/einer Armillarsphäre die Zeit bis auf 5 Minuten genau bestimmen.				
Beil/Handaxt				
Beil/Handaxt	0,75 Stn	30 StruPu	20 S	prim
Fingerfertigkeit erhält bei der ersten Teilprobe auf Holzbearbeitung (Bäume schlagen) bei Verwendung eines Beils einen Bonus von +1. Ein Beil lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).				
Boltankartenset				
Boltankartenset, Stoff	0,25 Stn	1 StruPu	5 S	prim
Boltankartenset, Papier	0,2 Stn	2 StruPu	20 S	prim
Boltankartenset, Stoff, gezinkt	0,25 Stn	1 StruPu	10 S	einf
Boltankartenset, Papier, gezinkt	0,2 Stn	2 StruPu	40 S	einf
Mit gezinkten Boltankarten erhält ein Held eine Erleichterung von 1 auf Proben auf <i>Brett- und Glücksspiel (Kartenspiele)</i>, wenn er über die Sonderfertigkeit Falschspielen verfügt. Allerdings gilt diese Erleichterung nur für die Probe, die nach der ersten, gescheiterten Probe abgelegt wird (siehe Regelwerk Seite 216).				
Bratspieß				
Bratspieß	3 Stn	50 StruPu	16 S	prim
Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Lebensmittelbearbeitung (Braten & Sieden)</i> bei Verwendung eines Bratspießes einen Bonus von +1, wenn es darum geht, Essen über einem Feuer zu braten. Ein Bratspieß lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).				
Brecheisen				
Brecheisen	5 Stn	70 StruPu	26 S	prim
Brechstange	6 Stn	100 StruPu	38 S	prim
Brecheisen – Körperkraft erhält bei <i>Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Stemmen & Heben)</i> bei Verwendung eines Brecheisens einen Bonus von +1, wenn es darum geht, eine Tür, ein Fenster oder ähnliches aufzubrechen oder ein Gewicht zu bewegen. Brechstange – Körperkraft erhält bei <i>Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Stemmen & Heben)</i> bei Verwendung einer Brechstange einen Bonus von +1 in beiden KK-Teilproben, wenn es darum geht, eine Tür, ein Fenster oder ähnliches aufzubrechen oder ein Gewicht zu bewegen. Ein Brecheisen und eine Brechstange lassen sich als improvisierte Waffen verwenden (siehe Seite 138/139).				
Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung				
Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung	1 Stn	15 StruPu	75 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen Klugheit erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Götter & Kulte</i> (jede alveranische Gottheit und assoziierte Halbgötter) einen Bonus von +1, wenn es darum geht, allgemeine Informationen über die Gottheit des Anwendungsgebiets zu erlangen.				
Codex Albyricus				
Codex Albyricus	1 Stn	15 StruPu	300 bis 750 S pro Band	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Bosparano/Kusliker Zeichen Bei einer gelungenen Probe auf <i>Rechtskunde (Gildenrecht)</i> steigen die FP um 1/2/3 (bis zu einem Maximum von 18), sofern dem Helden 1/3/7 brauchbare Bände des Codex Albyricus vorliegen.				

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Dietrich				
Dietrich	0,25 Stn	20 StruPu	5 S	einf
Dietrichset (6 unterschiedliche Dietriche)	1,5 Stn	20 StruPu	50 S	einf
Dietrich – Fingerfertigkeit erhält bei <i>Schlösser knacken (Bartschlösser)</i> bei Verwendung eines Dietrichs einen Bonus von +1, wenn es darum geht, ein Bartschloss zu knacken. Dietrichset – Fingerfertigkeit erhält bei <i>Schlösser knacken (Bartschlösser)</i> bei Verwendung eines Dietrichs einen Bonus von +1 in beiden FF-Teilproben, wenn es darum geht, ein Bartschloss zu knacken. Zwei oder mehr Dietriche bringen keinen zusätzlichen Bonus (nur das Dietrichset).				
Encyclopaedia Magica				
Encyclopaedia Magica	2 Stn	20 StruPu	800 S pro Band	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: verschieden, je nach Ausgabe, oft Bosparano und Garethi/Kusliker Zeichen				
Bei einer gelungenen Probe auf <i>Magiekunde</i> steigen die FP um 1/2/3 (bis zu einem Maximum von 18), sofern dem Helden 1/3/7 brauchbare Bände der Encyclopaedia Magica vorliegen.				
Fackel				
Fackel	0,5 Stn	20 StruPu	0,5 S	prim
Die Brenndauer der Fackel beträgt 1,5 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Fackelschein pro 2 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n). Eine Fackel lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).				
Feldflasche				
Feldflasche	0,25 Stn	12 StruPu	6 S	prim
Eine Feldflasche kann 1 Liter Flüssigkeit aufnehmen. Um eine Feldflasche zu entkorken und daraus zu trinken, ist eine 1 Aktion notwendig.				
Fernrohr				
Fernrohr	1,25 Stn	25 StruPu	150 S	komp (2 AP)
Fernrohr, zusammenschiebbar	1 Stn	18 StruPu	400 S	komp (4 AP)
Fernrohr, kleines	0,5 Stn	10 StruPu	75 S	komp (3 AP)
Fernrohr, großes	5 Stn	35 StruPu	1.500 S	komp (5 AP)
Helden erhalten bei Proben auf <i>Sinnesschärfe (Suchen)</i>, die sich auf die Sicht beziehen, Erschwernisse bei großen Distanzen: 100 bis 500 Schritt -1, 501 bis 1.000 Schritt -2, 1.001 bis 2.000 Schritt -3, 2.001 bis 3.000 Schritt -3 usw. Fernrohre können diese Erschwernisse senken. Das kleine und das zusammenschiebbare Fernrohr senken die Erschwernisse um 1, das normale Fernrohr senkt die Erschwernisse um 2 und das große Fernrohr sogar um 3 (jeweils bis zu einem Minimum von +/-0).				
Fesselseil				
Fesselseil, Hanf, pro Schritt	0,25 Stn	5 StruPu	0,3 S	prim
Fesselseil, Leder, pro Schritt	0,25 Stn	5 StruPu	0,4 S	einf
Fesselseil, Hanf – Bei einer gelungenen Probe auf <i>Fesseln (Fesselungen)</i> steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18). Fesselseil, Leder – Bei einer gelungenen Probe auf <i>Fesseln (Fesselungen)</i> steigen die FP um 2 (bis zu einem Maximum von 18) und das Seil fügt bei Befeuchtung dem Opfer nach der Fesselung einmalig 1W3 SP zu.				
Feuerstein und Stahl				
Feuerstein und Stahl	0,25 Stn	4 und 12 StruPu	3 S	prim
Proben auf <i>Wildnisleben (Feuermachen)</i> werden durch Feuerstein und Stahl um 2 erleichtert.				
Geldbeutel & Geldkatze				
Geldbeutel	0,05 Stn	2 StruPu	1 S	prim
Geldkatze	0,1 Stn	3 StruPu	2 S	prim
Geldbeutel – Fingerfertigkeit erhält bei <i>Taschendiebstahl (Person bestehlen)</i> einen Malus von 1, wenn das Opfer des Diebstahls einen Geldbeutel verwendet, um sein Geld zu sichern. Geldkatze – Fingerfertigkeit und Gewandtheit erhalten bei <i>Taschendiebstahl (Person bestehlen)</i> einen Malus von 1, wenn das Opfer des Diebstahls eine Geldkatze verwendet, um sein Geld zu sichern. Ein/e Geldbeutel/Geldkatze verfügt über ein Volumen für 50/20 Münzen.				



Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Götterfigürchen				
Götterfigürchen	0,2 Stn	3 StruPu	3 S	prim
Wer ein Götterfigürchen (oder ein vergleichbares Amulett, etc.) seiner angebeteten Gottheit mit sich führt und es täglich beim Gebet aufstellt, der kann einmal während eines Abenteuers den Zustand Furcht für 2 KR ignorieren. Danach muss der Held der Gottheit des Figürchens eine größere Spende zukommen lassen (etwa 10 Dukaten), damit das Götterfigürchen erneut diese Wirkung entfalten kann.				
Gürteltasche				
Gürteltasche	0,25 Stn	3 StruPu	4 S	
Wer einen Gegenstand aus einer Gürteltasche ziehen möchte, benötigt dafür lediglich 1 Aktion.				
Gwen Petryl-Stein				
Gwen Petryl, kopfgroß	7,5 Stn	120 StruPu	10.000 S	keine
Gwen Petryl, faustgroß	0,75 Stn	80 StruPu	1.000 S	keine
Gwen Petryl, fingerkuppengroß	0,075 Stn	40 StruPu	100 S	keine
Die Brenndauer des Steins ist unbegrenzt. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein des kopfgroßen/faustgroßen/fingerkuppengroßen Steins pro 3/2/1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).				
Herbarium Kuslikum				
Herbarium Kuslikum	1 Stn	15 StruPu	250 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen				
Bei einer gelungenen Probe auf Pflanzenkunde (Heilpflanzen, Giftpflanzen und Nutzpflanzen) erhält der Held einen Bonus von +1 FP, wenn es darum geht, eine Pflanze zu bestimmen.				
Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten				
Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten	2 Stn	20 StruPu	150 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: Garethi/Kusliker Zeichen				
Bei folgenden Talenten wird mit 1W6 gewürfelt, wenn der Leytfaden zur Hilfe genommen wird: Etikette, Handel, Rechtskunde, Singen. Bei einer gewürfelten 6 bekommt der Held folgenden Vorteil: Eine beliebige Eigenschaft erhält bei einer einzigen Teilprobe des Talents einen Bonus von +1.				
Kamelspiel				
Kamelspiel	1 Stn	5 StruPu	5 S	prim
Kamelspiel, gezinkt	1 Stn	5 StruPu	20 S	einf
Mit gezinkten Kamelspielen erhält ein Held eine Erleichterung von 1 auf Proben auf Brett- und Glücksspiel (Brettspiele), wenn er über die Sonderfertigkeit Falschspiel verfügt. Allerdings gilt diese Erleichterung nur für die Probe, die nach der ersten, gescheiterten Probe abgelegt wird (siehe Regelwerk Seite 216).				
Kartographiewerkzeug				
Kartographiewerkzeug	0,25 Stn	4 StruPu	50 S	
Fingerfertigkeit erhält bei Malen & Zeichnen (Zeichnen) einen Bonus von +1, wenn es darum geht, eine Karte anzufertigen.				
Kerzen und Zauberkerzen				
Kerze, 10 Stück	0,5 Stn	2 StruPu	6 S	einf
Stundenkerze, 1 Stück	0,1 Stn	2 StruPu	3 S	einf
Zauberkerze, 1 Stück	0,1 Stn	3 StruPu	10 S	komp (2 AP)
Kerze – Die Brenndauer einer Kerze beträgt 10 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden durch Kerzenschein pro 1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n). Stundenkerze – wie Kerze, dazu zusätzlich: Der Held kann mit der Stundenkerze die Zeit bis auf 30 Minuten genau bestimmen. Zauberkerze – wie Kerze, dazu zusätzlich: Die jeweilige Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf das jeweilige Ritual zum Be- oder Entschwören eines Dämons, Elementars oder Geistes einen Bonus von +1, wenn genug Zauberkerzen eingesetzt werden (bei Dämonen/Elementaren/Geistern 7/6/5/ Zauberkerzen).				
Kletterhaken				
Kletterhaken, 10 Stück	1 Stn	10 StruPu	27 S	prim
In Kombination mit einem Kletterseil erhält der Held durch Kletterhaken eine Erleichterung von 1 bei Proben auf Klettern.				

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Kletterseil				
Kletterseil, pro Schritt	0,5 Stn	5 StruPu	0,3 S	einf
Seidenseil, pro Schritt	0,2 Stn	3 StruPu	1 S	einf
In Kombination mit Kletterhaken erhält der Held durch ein Kletterseil eine Erleichterung von 1 bei Proben auf <i>Klettern</i> .				
Kompass (Südweiser)				
Kompass (Südweiser)	0,25 Stn	4 StruPu	6 S	komp (2 AP)
Kompass (Südweiser), Metallgehäuse	0,3 Stn	7 StruPu	60 S	komp (2 AP)
Mit einem Südweiser erhält ein Held eine Erleichterung von 5 auf Proben auf <i>Orientierung</i> , wenn es darum geht, die Himmelsrichtung zu bestimmen. Andere Proben auf das Talent können durch den Kompass auch eine geringere Erleichterung erhalten.				
Kreide und Zauberkreide				
Kreide	0,05 Stn	2 StruPu	0,2 S	prim
Zauberkreide	0,1 Stn	3 StruPu	10 S	komp (2 AP)
Kreide – Ein Stück Kreide reicht für 20 Bilder oder größere Zeichnungen wie Pentagramme o.Ä. Zauberkreide – wie Kreide, dazu zusätzlich: Die jeweilige Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf das jeweilige Ritual zum Be- oder Entschwören eines Dämons, Elementars oder Geistes einen Bonus von +1, wenn entsprechende Ritualsymbole mit Zauberkreide gezeichnet werden (verbraucht bei Dämonen/Elementaren/Geistern ein Stück Kreide je 7/6/5 Bildern, die gezeichnet werden).				
Kupferkessel				
Kupferkessel	4 Stn	60 StruPu	24 S	prim
Fingerfertigkeit erhält bei <i>Alchimie (Elixiere)</i> einen Bonus von +1, wenn der Held zur Herstellung den Kupferkessel verwendet.				
Laterne				
Laterne	0,5 Stn	8 StruPu	8 S	prim
Die Brenndauer der Laterne beträgt 12 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein der Laterne pro 3 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).				
Lederrucksack				
Lederrucksack	2 Stn	8 StruPu	34 S	einf
Ein Lederrucksack kann bis zu 50 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.				
Magierrobe				
Magierrobe	3 Stn	6 StruPu	120 S	komp (3 AP)
 Leichtes Gewand: Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zaubern mit dem Merkmal Einfluss oder Heilung einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.  Großes Gewand: Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Zaubern mit dem Merkmal Objekt oder Verwandlung einen Bonus von +1. Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.  Beschwörungsgewand: Eigenschaft erhält bei der ersten Teilprobe auf Rituale mit dem Merkmal Dämonisch, Elementar oder Sphären einen Bonus von +1 (sofern es um Beschwörungen von Wesenheiten geht). Alle anderen Zauber erleiden eine Erschwernis von -1.  Konventsgewand: Eine Konventsgewand hat weder Vor- noch Nachteile.  Reisegewand: Eine Reisegewand hat weder Vor- noch Nachteile.  Normale Robe: Eine gewöhnliche Magierrobe hat weder Vor- noch Nachteile.				
Mantel				
Mantel	1,5 Stn	6 StruPu	7 S	prim
Intuition erhält bei <i>Verbergen (Gegenstände verbergen)</i> einen Bonus von +1, wenn der Gegenstand unter dem Mantel oder in einer Tasche des Mantels verborgen werden kann.				
Nudel-/Teigholz				
Nudel-/Teigholz	0,5 Stn	10 StruPu	10 S	prim
Fingerfertigkeit erhält bei der dritten Teilprobe auf <i>Lebensmittelbearbeitung (Backen)</i> bei Verwendung eines Nudel-/Teigholz einen Bonus von +1. Ein Nudel-/Teigholz lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).				
Öllampe				
Öllampe	0,25 Stn	4 StruPu	0,5 S	prim
Die Brenndauer der Öllampe beträgt 8 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein der Öllampe pro 1 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).				



Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Papier & Pergament				
Papier, 1 Blatt	0,05 Stn	1 StruPu	0,1 S	einf
Papier, gutes, 1 Blatt	0,05 Stn	2 StruPu	0,3 S	einf
Pergament, 1 Blatt	0,05 Stn	2 StruPu	1 S	einf
Pergament, gutes, 1 Blatt	0,05 Stn	3 StruPu	3 S	einf
Bei einer gelungenen Probe auf <i>Malen & Zeichnen</i> (<i>Malen oder Zeichnen</i>) steigen die FP um 1 (bis zu einem Maximum von 18).				
Parfüm				
Parfüm	0,1 Stn	1 StruPu	120 S	einf
Charisma erhält bei <i>Betören</i> einen Bonus von +1, wenn sich der Held bis zu einer Stunde vorher einparfümiert hat und sein Gegenüber den Parfümgeruch mag.				
Phiole				
Phiole	0,1 Stn	2 StruPu	2 S	komp (2 AP)
Eine Phiole kann 0,1 Liter Flüssigkeit aufnehmen. Um eine Phiole zu entkorken und daraus zu trinken, ist lediglich eine 1 Aktion notwendig.				
Premis Tierleben				
Premis Tierleben	1 Stn	15 StruPu	250 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen				
Bei einer gelungenen Probe auf <i>Tierkunde</i> erhält der Held einen Bonus von +1 FP, wenn es um Wesen aus folgenden Regionen geht: Alberrnia, Andergast, Gjalskerland, Horasreich, Nordaventurien, Nostria, Orkland, Thorwal, Zyklopeninseln.				
Proviand				
Proviand für 1 Tag	0,5 Stn	2 StruPu	0,5 S	keine
Proviand sättigt pro Ration einen Menschen für einen Tag.				
Quadrant				
Quadrant	0,75 Stn	10 StruPu	70 S	komp (3 AP)
Klugheit erhält bei <i>Sternkunde</i> (<i>Himmelskartographie</i> oder <i>Kalendarium</i>) oder <i>Orientierung</i> (<i>Sternenhimmel</i>) bei Verwendung eines Quadranten einen Bonus von +1.				
Schlafsack				
Schlafsack	2 Stn	7 StruPu	7 S	prim
Ein Schlafsack senkt die Kältestufe um 1 und kann mit dem Kälteschutz eines Zelts kombiniert werden.				
Schmiedehammer				
Schmiedehammer	1,25 Stn	30 StruPu	100 S	einf
Körperkraft erhält bei der dritten Teilprobe auf <i>Metallbearbeitung</i> (<i>Grobschmiedearbeiten</i>) bei Verwendung eines Schmiedehammers einen Bonus von +1.				
Ein Schmiedehammer lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).				
Schneeschuhe				
Schneeschuhe	2 Stn	7 StruPu	7 S	prim
Ohne Schneeschuhe kann ein Held sich nur mit halbiert GS durch hohen Schnee bewegen. Mit Schneeschuhen kann er im Schnee 75 % seiner GS nutzen.				
Seife				
Seife	0,5 Stn	4 StruPu	1 S	komp (1 AP)
Seife, parfümiert	0,5 Stn	4 StruPu	5 S	komp (2 AP)
Seife – Wer regelmäßig Seife benutzt, erhält einen Bonus von +1 ZK gegen Krankheitsproben.				
Eine Seife lässt sich in Kombination mit einem Tuch oder einem ähnlichen Stoffgegenstand als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).				
Seife, parfümiert – wie Seife, zusätzlich noch: Charisma erhält auf <i>Betören</i> einen Bonus von +1, wenn sich der Held bis zu einer Stunde vorher mit einer parfümierten Seife gewaschen hat und sein Gegenüber Sauberkeit und den Parfümgeruch mag (mag es das nicht, kann die Probe auch um 1 erschwert sein).				

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Sichel				
Sichel	0,5 Stn	12 StruPu	10 S	einf
Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf <i>Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)</i> bei Verwendung einer Sichel einen Bonus von +1, wenn es um Ackerbau geht. Die Sichel lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 138).				
Spaten & Spitzhacke				
Spaten	2 Stn	15 StruPu	8,5 S	prim
Spitzhacke	2,75 Stn	15 StruPu	20 S	prim
Körperkraft erhält bei der dritten Teilprobe auf <i>Steinbearbeitung (Steine brechen)</i> bei Verwendung einer Spitzhacke einen Bonus von +1. Eine Spitzhacke wie auch ein Spaten lassen sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 139).				
Strickleiter				
Strickleiter, pro Schritt	0,5 Stn	5 StruPu	2,5 S	prim
Mit einer Strickleiter erhält ein Held eine Erleichterung von 3 bei Proben auf <i>Klettern</i> , sofern die Strickleiter richtig angebracht ist.				
Stundenglas				
Stundenglas	0,5 Stn	5 StruPu	40 S	einf
Der Held kann mit einem Stundenglas eine Zeitdauer bis auf 5 Minuten genau bestimmen.				
Taschenuhr (Vinsalter Ei)				
Taschenuhr (Vinsalter Ei)	0,25 Stn	6 Stru Pu	800 S	komp (3 AP)
Der Held kann mit einem Vinsalter Ei die Zeit bis auf die Sekunde genau bestimmen.				
Umhängetasche				
Umhängetasche	0,5 Stn	6 StruPu	8,5 S	prim
Eine Umhängetasche kann bis zu 20 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.				
Unterhosen				
Unterhosen	0,5 Stn	3 StruPu	1 S	einf
Eine Unterhose hat keine regeltechnische Funktion.				
Vademecum für das Waffenhandwerk				
Vademecum für das Waffenhandwerk	1 Stn	15 StruPu	150 S	komp (2 AP)
Anmerkung Benutzte Sprache/Schrift: meist Garethi/Kusliker Zeichen				
Wer das Buch gelesen hat, der kann den Krona-Adersin-Stil erlernen (siehe Seite 123).				
Verband				
Verband	0,5 Stn	3 StruPu	1 S	prim
Fingerfertigkeit erhält bei <i>Heilkunde Wunden</i> einen Bonus von +1, sofern ein Verband verwendet werden kann (Stofffetzen bringen keinen Bonus!).				
Vorhängeschloss				
Vorhängeschloss	3 Stn	100 StruPu	10 S	einf
Um ein Vorhängeschloss zu öffnen, ist eine Probe auf <i>Schlösserknacken (Bartschlösser)</i> notwendig.				
Wasserpfeife				
Wasserpfeife	1 Stn	6 StruPu	30 S	prim
Charisma erhält bei <i>Etikette (Klatsch & Tratsch)</i> einen Bonus von +1, wenn der Held als Gastgeber eines Festes die Wasserpfeife mit seinen Gästen teilt und das gemeinsame Rauchen als zuvorkommende Geste auf dem Fest geschätzt wird.				
Wasserschlauch				
Wasserschlauch	0,25 Stn	5 StruPu	5,5 S	prim
Ein Wasserschlauch kann 1,5 Liter Flüssigkeit aufnehmen. Um einen Wasserschlauch zu entkorken und daraus zu trinken, ist lediglich eine 1 Aktion notwendig.				

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis	Komplexität
Wolldecke				
Phraischafwolldecke	1,5 Stn	4 StruPu	8 S	prim
Wolldecke	1,5 Stn	7 StruPu	2 S	prim

Eine Wolldecke/Phraischafwolldecke senkt die Kältestufe um 1/2 und kann mit dem Kälteschutz eines Zelts kombiniert werden.



Würfel				
Würfel, sechseitig	0,05 Stn	5 StruPu	0,5 S	prim
Würfel, sechseitig, gezinkt	0,06 Stn	5 StruPu	2 S	einf
Würfel, zwanzigseitig	0,06 Stn	6 StruPu	3 S	prim
Würfel, zwanzigseitig, gezinkt	0,07 Stn	6 StruPu	12 S	einf

Mit gezinkten Würfeln erhält ein Held eine Erleichterung von 1 auf Proben auf *Brett- und Glücksspiel (Würfelspiele)*, wenn er über die Sonderfertigkeit *Falschspiele* verfügt. Allerdings gilt diese Erleichterung nur für die Probe, die nach der ersten, gescheiterten Probe abgelegt wird (siehe **Regelwerk** Seite 216).

Wurfhaken				
Wurfhaken	1 Stn	20 StruPu	7 S	prim

Kombiniert mit einem Kletterseil, lässt sich der Wurfhaken werfen und verhakt sich, falls das Gelände (z. B. ein Ast oder eine Gesteinsformation) das zulässt. Dazu ist eine Probe auf FK von Wurfaffen nötig. Der Wurf dauert 2 Aktionen und die Probe ist pro 5 Schritt um 1 erschwert.

Ein Wurfhaken mit Kletterseil (mindestens 1 Schritt) lässt sich als improvisierte Waffe verwenden (siehe Seite 139).

Zelt				
Zelt, 1 Person	3 Stn	7 StruPu	14,5 S	prim
Zelt, 2 Personen	6 Stn	7 StruPu	25 S	prim
Zelt, 4 Personen	8 Stn	8 StruPu	40 S	prim
Großzelt, 12 Personen	20 Stn	60 StruPu	200 S	prim

Gelingt eine Probe auf *Wildnisleben (Lagerbau)* mit QS 5+ beim Aufbau des Zelts, so gilt es für Regenerationsphasen als gute Unterkunft und bringt einen Bonus von +1 LeP/AsP/KaP (siehe **Regelwerk** Seite 339).

Ein Zelt verfügt über Kälteschutz und senkt die Kältestufe um 1. Es kann mit Kleidung und einer Wolldecke oder einem Schlafsack kombiniert werden.

Der Auf- und Abbau von Zelten dauert 20 Minuten, bei einem Großzelt 1 Stunde.

Zunder				
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	0,2 Stn	10 StruPu	1 S	prim
Zunder, 25 Portionen	0,025 Stn	1 StruPu	0,2 S	keine

Zunder – Bei einer gelungenen Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)* steigt die QS um 1 (bis zu einem Maximum von 6).

Zunderdose – Die Zunderdose ist wasserdicht, sodass ihr Inhalt auch beim Schwimmen oder Tauchen nicht unbrauchbar wird.

Ein Held benötigt 1 freie Aktion, um die Zunderdose zu öffnen oder zu schließen.

Improvisierte Nahkampfwaffen

Kampftechnik Hieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Beil/Handaxt (i)	1W6+2	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	40 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: Gegen Pflanzen richten ein Beil oder eine Handaxt +1 TP an und der Schaden gegen hölzerne Gegenstände steigt um 2 TP.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder höher richten Beil und Handaxt -2 TP an.

Bratspieß	1W6+1	GE/KK 14	-1/-2	mittel	3 Stn	60 HF	16 S	prim
-----------	-------	----------	-------	--------	-------	-------	------	------

Waffenvorteil: Statt mit der breiten Seite des Bratspießes anzugreifen, kann der Held auch die Spitze zum Stechen verwenden. Die Spitze verursacht 1W6 TP. Stoff- und Lederrüstungen erleiden durch diesen Angriff einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Wird mit dem Bratspieß erfolgreich pariert, muss der Held eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* bestehen, ansonsten wird er ihm aus der Hand geschlagen.

Brecheisen	1W6+2	KK 14	-1/-3	mittel	5 Stn	50 HF	26 S	prim
------------	-------	-------	-------	--------	-------	-------	------	------

Waffenvorteil: Wurde mit dem Brecheisen erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende des Brecheisens verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Waffennachteil: Wurde mit dem Brecheisen erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende des Brecheisens 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.

Fackel	1W6+2	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stn	60 HF	0,5 S	prim
--------	-------	-------	-------	--------	---------	-------	-------	------

Waffenvorteil: Eine brennende Fackel richtet gelegentlich zusätzlichen Schaden an. Würfle bei einem Treffer, der SP verursacht, mit 1W6. Bei einer 1-3 wurde der Gegner leicht verbrannt und erleidet so viele zusätzliche SP, wie die Augenzahl anzeigt. Der Gegner gilt nach diesem Angriff nicht als *Brennend*.

Waffennachteil: Wird eine brennende Fackel mit einer Waffe pariert oder pariert der Held mit der Fackel eine Waffe, muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 6 wird die Fackel so beschädigt, dass sie nicht mehr als Waffe zu gebrauchen ist und das Feuer erlischt. Fackeln, die bislang nicht angezündet wurden, haben diesen Nachteil nicht.

Nudel-/Teigholz (i)	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stn	40 HF	10 S	prim
---------------------	-------	-------	-------	--------	---------	-------	------	------

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

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

Schmiedehammer (i)	1W6+3	KK 14	0/-3	mittel	1,25 Stn	70 HF	100 S	einf
--------------------	-------	-------	------	--------	----------	-------	-------	------

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

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.

Sichel (i)	1W6+2	KK 15	-1/-2	kurz	0,5 Stn	60 HF	10 S	einf
------------	-------	-------	-------	------	---------	-------	------	------

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Kampftechnik Kettenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Seife mit Tuch	1W3	KK 14	-1/-	mittel	0,5+ Stn	100 HF	1+ S	-

Waffenvorteil: Eine Seife mit Tuch verursacht nicht schon bei einer 19 einen Patzer (siehe **Regelwerk** Seite 235), sondern erst bei 20.

Waffennachteil: Wird die Seife mit Tuch mit einer scharfen Waffe pariert (z.B. mit einem Schwert oder Dolch), muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 4-6 wird die Seife mit Tuch so beschädigt, dass sie nicht mehr als Waffe zu gebrauchen ist.

Wurfhaken mit Kletterseil	1W6+1	KK 14	-2/-	lang	1,5 Stn	100 HF	7,3 S	prim
---------------------------	-------	-------	------	------	---------	--------	-------	------

Waffenvorteil: Mit der Waffe kann das Manöver *Zu Fall bringen* genutzt werden, auch wenn die Kampftechnik Kettenwaffen dies eigentlich nicht erlaubt (siehe **Regelwerk** Seite 250).

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

Patzer treten bei dieser Waffe schon bei 18-20 auf, statt bei 19-20. Grund dafür: Die Waffe ist sowohl eine Kettenwaffe als auch eine improvisierte Waffe.

Kampftechnik Zweihandhiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Brechstange	1W6+3	KK 13	-1/-3	mittel	6 Stn	100 HF	38 S	prim

Waffenvorteil: Wurde mit der Brechstange erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende der Brechstange verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

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

Spaten	1W6+4	KK 13	-2/-4	mittel	2 Stn	90 HF	8,5 S	prim
--------	-------	-------	-------	--------	-------	-------	-------	------

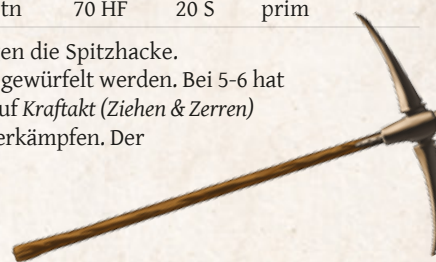
Waffenvorteil: Werden mit einem Spaten 10 oder mehr SP verursacht, muss dem Gegner eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) gelingen, ansonsten erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.

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

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Spitzhacke	1W6+5	KK 13	-1/-5	mittel	2,75 Stn	70 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 und mehr erleiden einen Malus von -1 RS gegen die Spitzhacke.

Waffennachteil: Bei einer misslungenen Attacke mit der Spitzhacke muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 5-6 hat sich die Spitzhacke verkeilt und steckt irgendwo fest. Der Held muss eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) bestehen, um sie wieder herauszulösen. Vorher kann er nicht mit der Waffe weiterkämpfen. Der Versuch des Herausziehens kostet 1 Aktion.



Waffen des Aventurischen Kompendiums

Kampftechnik Hiebaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Beil/Handaxt (i)	1W6+2	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	40 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: Gegen Pflanzen richten ein Beil oder eine Handaxt +1 TP an und der Schaden gegen hölzerne Gegenstände steigt um 2 TP.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder höher richten Beil und Handaxt -2 TP an.

Nudel-/Teigholz (i)	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stn	40 HF	10 S	prim
---------------------	-------	-------	-------	--------	---------	-------	------	------

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

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

Schmiedehammer (i)	1W6+3	KK 14	0/-3	mittel	1,25 Stn	70 HF	100 S	einf
--------------------	-------	-------	------	--------	----------	-------	-------	------

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

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

Parazonium (zyklopäisches Kurzsword)	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	kurz	0,75 Stn	60 HF	140 S	einf
--------------------------------------	-------	----------	------	------	----------	-------	-------	------

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

Waffennachteil: Mit einem Parazonium sind Paraden gegen Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter um 1 erschwert.

Scimshar (tulamidisches Kurzsword)	1W6+2	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	60 HF	140 S	einf
------------------------------------	-------	----------	------	------	----------	-------	-------	------

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 2 und weniger erhalten einen Malus von -1 RS (bis zu einem Minimum von 0).

Waffennachteil: Mit einem Scimshar sind Paraden gegen Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter um 1 erschwert.

Hirtenstab	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	10 S	prim
------------	-------	----------	------	------	----------	--------	------	------

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

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

Kampftechnik Hieb Waffen (Forts.)

Name	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Pailos	2W6+3	GE/KK 15	-1/-2	lang	4,5 Stn	180 HF	300 S	komp (3 AP)

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

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

Kampftechnik Schleudern

Name	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steinchen	0,25	50 HF	5 S	prim

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Nahkampf waffentabelle

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Basiliskenzunge	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stn	30 HF	50 S	komp (2 AP)

Anmerkung geweiht (Hesinde; Namenloser); hesindegeweihte Waffen sind nur für Hesindegeweihte erwerbbar, namenlosgeweihte Waffen sind überhaupt nicht für Helden erwerbbar.

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

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

In der Hand eines Hesindegeweihten richtet die Basiliskenzunge gegen Kultisten oder Geweihte des Namenlosen +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder weniger richtet die Basiliskenzunge -1 TP an.

Dolch	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stn	30 HF	45 S	einf
-------	-------	-------	-----	------	---------	-------	------	------

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine



Drachenzahn	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	40 HF	70 S	komp (2 AP)
-------------	-------	-------	------	------	----------	-------	------	-------------

Anmerkung Um den Drachenzahn bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Echsen(wesen) erhält der Held einen Bonus von +1 TP.

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

Das Manöver *Präziser Stich* ist nur um 1 erschwert auszuführen.

Hakendolch	1W6+1	GE 14	-1/0	kurz	1,25 Stn	60 HF	80 S	einf
------------	-------	-------	------	------	----------	-------	------	------

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

Waffenvorteil: Wurde mit dem Hakendolch erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1-2 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwerung von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Waffennachteil: Bereits eine gewürfelte 19 bei Attacke erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt.

Jagdmesser	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,25 Stn	30 HF	50 S	einf
------------	-------	-------	------	------	----------	-------	------	------

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

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

Katar	1W6+1	GE 13	0/-1	kurz	1,25 Stn	40 HF	50 S	prim
-------	-------	-------	------	------	----------	-------	------	------

Waffenvorteil: Gegen alle Katzen(wesen) richtet ein Katar +2 TP an.

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

Linkhand	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,75 Stn	30 HF	90 S	einf
----------	-------	-------	-----	------	----------	-------	------	------

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

Waffenvorteil: Das Manöver *Todesstoß* kann mit dem Linkhand-Dolch ohne Erschwerung ausgeführt werden (statt mit einer Erschwerung von 2).

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 6 und höher richtet der Linkhand-Dolch -1 TP an.

Mengbilar	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,5 Stn	25 HF	120 S	komp (2 AP)
-----------	-------	-------	------	------	---------	-------	-------	-------------

Waffenvorteil: Durch die größere Giftmenge, die durch das Mengbilar in den Körper gelangt, oder weil es tiefer in den Körper eindringt, sinkt die Zähigkeit des Opfers bei der Giftprobe um 1, wenn es durch einen Mengbilar-Angriff verletzt wurde. Dies gilt nur, wenn die Giftkanüle Gift enthält und das Gift ein Waffen- oder Kontaktgift ist. Zudem geht das Gift nicht von der Klinge ab (siehe **Regelwerk** Seite 342). Das Gift kann beliebig bei einem Treffer, der SP verursacht, ausgelöst werden.

Waffennachteil: Das Mengbilar ist sehr zerbrechlich. Wenn der Träger der Waffe im Kampf einen Patzer würfelt, zerbricht das Mengbilar.

Kampftechnik Dolche (Forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Messer	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,25 Stn	25 HF	10 S	prim

Waffenvorteil: Ein Messer richtet gegen Seile und Netze +2 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Kreuzblock* ist gegen Kettenwaffen, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen nicht durchführbar.

Ogerfänger	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	1 Stn	35 HF	100 S	einf
------------	-------	-------	------	------	-------	-------	-------	------

Waffenvorteil: Verursacht der Ogerfänger SP, klappen die Widerhaken automatisch aus. Der Träger der Waffe kann sie nur in der Hand behalten, wenn ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingt. Er kann ab der folgenden KR versuchen, die Waffe aus seinem Gegner zu reißen. Dazu ist eine Raufen-AT erschwert um 2 notwendig, bei Gelingen noch eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)*. Gelingt diese Probe, verursacht das Herausziehen 1W6+2 + QS SP. Bei Misslingen bleibt die Waffe stecken. Ab der folgenden KR ist im Kampf die Raufen-AT um 4 erschwert, aber auch andere Personen in Angriffsdistanz zum Opfer können die Waffe versuchen herauszuziehen.

Eine steckenbleibender Ogerfänger verursacht alle 5 Minuten 1 SP. Um ihn zu entfernen muss entweder der Ogerfänger mit Kraft herausgezogen (1W6+2 SP) oder vorsichtig mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* herausgelöst werden. Eine misslungene Probe verursacht 1W3 SP, dauert aber auch nur 1 Minute.

Waffennachteil: Wurde mit dem Ogerfänger erfolgreich pariert, muss eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* abgelegt werden, bei dessen Misslingen der Träger des Ogerfängers seine Waffe verliert.

Schwerer Dolch	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	35 HF	60 S	einf
----------------	-------	-------	------	------	----------	-------	------	------

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Waqqif	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stn	45 HF	60 S	einf
--------	-------	-------	------	------	---------	-------	------	------

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 2 und weniger erhalten einen Malus von -1 RS.

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

Kampftechnik Fechtwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Florett	1W6+3	GE 14	+1/0	mittel	0,5 Stn	100 HF	300 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: Das Manöver *Finte* ist mit einem Florett um 1 Punkt erleichtert.

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

Stockdegen	1W6+2	GE 15	+1/0	mittel	1 Stn	80 HF	350 S	komp (2 AP)
------------	-------	-------	------	--------	-------	-------	-------	-------------

Waffenvorteil: Um den Stockdegen als Waffe zu identifizieren, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe* gelingen.

Waffennachteil: Proben eines Gegners auf Verteidigung sind nicht wie üblich durch die Kampftechnik Fechtwaffen um 1 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite 235).

Wolfsmesser	1W6+4	GE 15	+1/0	mittel	0,5 Stn	100 HF	300 S	komp (3 AP)
-------------	-------	-------	------	--------	---------	--------	-------	-------------

Anmerkung Um das Wolfsmesser bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der auelfischen oder waldelfischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Träger eines Wolfsmessers immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls ein Wolfsmesser, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe **Regelwerk** Seite 227) zum Tragen.

Waffennachteil: Wird das Wolfsmesser von Nichtelfen geführt, erhält es einen Malus von -1 auf AT, PA und TP.

Greift der Träger eines Wolfsmessers im Beidhändigen Kampf in der gleichen KR mit einer Waffe der Reichweite mittel an, erhält es eine Erschwernis von 1 auf Attacke für die zweite Attacke.

Rapier	1W6+3	GE 15 +1/+1	mittel	1 Stn	100 HF	200 S	einf
--------	-------	-------------	--------	-------	--------	-------	------

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Kampftechnik Hieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Beil/Handaxt (i)	1W6+2	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	40 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: Gegen Pflanzen richten ein Beil oder eine Handaxt +1 TP an und der Schaden gegen hölzerne Gegenstände steigt um 2 TP.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder höher richten Beil und Handaxt -2 TP an.

Brabakbengel	1W6+5	KK 14	-1/-2	mittel	2 Stn	90 HF	170 S	einf
--------------	-------	-------	-------	--------	-------	-------	-------	------

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

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

Kampftechnik Hiebaffen (Forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bratspieß (i)	1W6+1	GE/KK 14	-1/-2	mittel	3 Stn	60 HF	16 S	prim
Waffenvorteil: Statt mit der breiten Seite des Bratspießes anzugreifen, kann der Held auch die Spitze zum Stechen verwenden. Die Spitze verursacht 1W6 TP. Stoff- und Lederrüstungen erleiden durch diesen Angriff einen Malus von -2 auf RS. Waffennachteil: Wird mit dem Bratspieß erfolgreich pariert, muss der Held eine Probe auf <i>Kraftakt (Ziehen & Zerren)</i> bestehen, ansonsten wird er ihm aus der Hand geschlagen.								
Brecheisen (i)	1W6+2	KK 14	-1/-3	mittel	5 Stn	50 HF	26 S	prim
Waffenvorteil: Wurde mit dem Brecheisen erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende des Brecheisens verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten. Waffennachteil: Wurde mit dem Brecheisen erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende des Brecheisens 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.								
Fackel (i)	1W6+2	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stn	60 HF	0,5 S	prim
Waffenvorteil: Eine brennende Fackel richtet gelegentlich zusätzlichen Schaden an. Würfel bei einem Treffer, der SP verursacht, mit 1W6. Bei einer 1-3 wurde der Gegner leicht verbrannt und erleidet so viele zusätzliche SP, wie die Augenzahl anzeigt. Der Gegner gilt nach diesem Angriff nicht als <i>Brennend</i> . Waffennachteil: Wird eine brennende Fackel mit einer Waffe pariert oder pariert der Held mit der Fackel eine Waffe, muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 6 wird die Fackel so beschädigt, dass sie nicht mehr als Waffe zu gebrauchen ist und das Feuer erlischt. Fackeln, die bislang nicht angezündet wurden, haben diesen Nachteil nicht.								
Keule	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stn	80 HF	3 S	prim
Waffenvorteil: Das Manöver <i>Betäubungsschlag</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an. Waffennachteil: Unterläuft dem Träger einer Keule ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.								
Knüppel	1W6+2	KK 14	0/-2	mittel	0,5 Stn	80 HF	gratis	prim
Waffenvorteil: Das Manöver <i>Betäubungsschlag</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an. Waffennachteil: Unterläuft dem Träger eines Knüppels ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.								
Lindwurmschläger	1W6+4	KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	50 HF	90 S	komp (3 AP)
Anmerkung	Um den Lindwurmschläger bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.							
Waffenvorteil: Das Manöver <i>Schildspalter</i> richtet +4 TP an. Waffennachteil: Wird ein Lindwurmschläger von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Attacken gegen Wesen der Größenkategorie groß oder riesig sind um 1 erschwert.								
Magierstab, kurz	1W6+1	KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	50 HF	40 S	prim
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver <i>Betäubungsschlag</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen. Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers <i>Vorstöß</i> ist nicht möglich.								
Magierstab, mittel	1W6+2	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stn	100 HF	60 S	prim
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver <i>Betäubungsschlag</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen. Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers <i>Vorstöß</i> ist nicht möglich.								
Molokdeschnaja	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	100 HF	95 S	einf
Waffenvorteil: Die Probe auf <i>Einschüchtern (Drohung)</i> bei der Sonderfertigkeit <i>Drohgebärden</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 105) ist um 1 erleichtert. Waffennachteil: Das hohe Gewicht und die unhandliche Führung erschweren es, die Molokdeschnaja im beidhändigen Kampf zu verwenden. Wird es dennoch getan, sind alle Attacken und Paraden mit ihr um 1 erschwert.								
Nudel-/Teigholz (i)	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stn	40 HF	10 S	
Waffenvorteil: Das Manöver <i>Betäubungsschlag</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an. Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.								

Kampftechnik Hieb Waffen (Forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Orknase	1W6+5	KK 14	-1/-2	mittel	1,75 Stn	110 HF	120 S	einf
Waffenvorteil: Das Manöver <i>Schildspalter</i> richtet +4 TP an. Waffennachteil: Paraden gegen Angriffe von Dolchen und Fechtwaffen sind mit der Orknase um 1 erschwert.								
Rabenschnabel	1W6+4	KK 14	0/-2	mittel	1,5 Stn	110 HF	105 S	einf
Anmerkung geweiht (Boron); borongeweihte Waffen sind nur für Borongeweihte erwerbbar								
Waffenvorteil: Statt mit der Hammerseite anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht ebenfalls 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 6 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS. Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Rabenschnabels einen Bonus von +1 TP. Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe <i>Betäubung</i> .								
Schmiedehammer (i)	1W6+3	KK 14	0/-3	mittel	1,25 Stn	70 HF	100 S	einf
Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers <i>Zertrümmern</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 166) werden 2W6 für die TP benutzt und das bessere Ergebnis der beiden Würfel zählt. Waffennachteil: Das Manöver <i>Finte</i> ist um 1 erschwert.								
Sonnenzepter	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stn	70 HF	250 S	komp (2 AP)
Anmerkung geweiht (Praios); praiosgeweihte Waffen sind nur für Praiosgeweihte erwerbbar								
Waffenvorteil: Während des Tages erhalten Helden einen Bonus von +1 PA. Gegenüber Wesen, die über AsP verfügen, richtet ein Sonnenzepter +1 TP an. Waffennachteil: Während der Nacht erhalten Helden einen Malus von -1 AT. Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet das Sonnenzepter -1 TP an.								
Streitaxt	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	100 HF	105 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								
Streitkolben	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	60 HF	105 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								

Kampftechnik Kettenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Morgenstern	1W6+5	KK 14	0/-	mittel	1,5 Stn	100 HF	110 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								
Ochsenherde (2H)	2W6+6	KK 14	-2/-	mittel	6 Stn	120 HF	260 S	einf
Waffenvorteil: Eine Parade gegen eine Ochsenherde ist um 3 statt nur um 2 erschwert (siehe Regelwerk Seite 235). Beim Manöver <i>Hammerschlag</i> werden 2W6 statt 1W6 gewürfelt. Das höhere Würfelergebnis wird zu den TP addiert. Waffennachteil: Nach einem bestätigten oder unbestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe <i>Betäubung</i> . Außerdem erleidet der Held +4 SP durch den Patzer.								
Ogerschelle	2W6+2	KK 14	-2/-	mittel	4 Stn	120 HF	180 S	einf
Waffenvorteil: Eine Parade gegen eine Ogerschelle ist um 3 statt nur um 2 erschwert (siehe Regelwerk Seite 235). Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe <i>Betäubung</i> . Außerdem erleidet der Held +2 SP durch den Patzer.								
Seife mit Tuch (i)	1W3	KK 14	-1/-	mittel	0,5+ Stn	100 HF	1+ S	-
Waffenvorteil: Eine Seife mit Tuch verursacht nicht schon bei einer 19 einen Patzer (siehe Regelwerk Seite 235), sondern erst bei 20. Waffennachteil: Wird die Seife mit Tuch mit einer scharfen Waffe pariert (z. B. mit einem Schwert oder Dolch), muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 4-6 wird die Seife mit Tuch so beschädigt, dass sie nicht mehr als Waffe zu gebrauchen ist.								
Wurfhaken mit Kletterseil (i)	1W6+1	KK 14	-2/-	lang	1,5 Stn	100 HF	7,3 S	prim
Waffenvorteil: Mit der Waffe kann das Manöver <i>Zu Fall bringen</i> genutzt werden, auch wenn die Kampftechnik Kettenwaffen dies eigentlich nicht erlaubt (siehe Regelwerk Seite 250). Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe <i>Betäubung</i> . Patzer treten bei dieser Waffe schon bei 18-20 auf, statt bei 19-20. Grund dafür: Die Waffe ist sowohl eine Kettenwaffe als auch eine improvisierte Waffe.								



Kampftechnik Peitschen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fuhrmannspeitsche	1W6	FF 16	0/-	lang	3 Stn	250 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Kampftechnik Raufen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Orchidee	1W6+2	GE/KK 15	0/-1	kurz	1 Stn	40 HF	60 S	einf

Waffenvorteil: Wird ein mit der Orchidee ausgeführter Angriff pariert, erhält der Träger nicht wie beim Raufen üblich den halben Waffenschaden. Bei Angriffen mit der Orchidee muss man nicht die Paraden bewaffneter Gegner fürchten, allerdings immer noch ihre Angriffe.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger ein bestätigter Patzer, gilt die Waffe als zerstört. Dies gilt zusätzlich zur normalen Patzerwirkung.

Panzerarm	1W6+1	GE/KK 15	0/0	kurz	1 Stn	50 HF	70 S	einf
------------------	-------	----------	-----	------	-------	-------	------	------

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

Waffenvorteil: Der Träger eines Panzerarms gilt gegenüber Bewaffneten auch als bewaffnet und erleidet nicht die üblichen Nachteile des Raufens gegen Bewaffnete (siehe **Regelwerk** Seite 235).

Waffennachteil: Da es der Panzerarm unmöglich macht, etwas zu greifen, kann das Manöver *Haltegriff* sowie Manöver, die auf dem Haltegriff beruhen, mit ihm nicht ausgeführt werden.

Der Panzerarm lässt sich schwer verbergen. Proben auf *Verbergen* (*Gegenstand verbergen*) sind um 2 erschwert.

Kampftechnik Raufen (Forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schlagring	1W6+1	GE/KK 15	0/0	kurz	0,25 Stn	10 HF	25 S	prim

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Kampftechnik Schilde

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Faustschild	1W6	KK 16	-3/0	kurz	1 Stn	-	40 S	einf

Anmerkung 20 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)

Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Buckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite 244) noch eine Erschwerung von 1.

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Erfolg richtet der Buckler zusätzlich 1 Stufe *Betäubung* an.

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

Mit dem Buckler lassen sich keine Attacken großer Gegner parieren.

Großschild	1W6+1	KK 16	-6/+3	kurz	6 Stn	-	100 S	einf
-------------------	-------	-------	-------	------	-------	---	-------	------

Anmerkung großer Schild, 30 Strukturpunkte; zusätzlich -1 AT auf die Hauptwaffe

Waffenvorteil: Bei der Abwehr von Pfeilen und Bolzen bekommt der Großschild einen Bonus von +1 PA (nach der Verdoppelung des Schild-Paradebonus).

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Gegner des Trägers eines Großschildes immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls einen Großschild, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe **Regelwerk** Seite 227) zum Tragen.

Der Träger eines Großschildes erleidet einen Abzug von 1 auf GS.

Holzschild	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	3,5 Stn	-	50 S	prim
-------------------	-----	-------	-------	------	---------	---	------	------

Anmerkung kleiner Schild, 20 Strukturpunkte

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Lederschild		KK 16	-4/+1	kurz	2 Stn	-	30 S	prim
--------------------	--	-------	-------	------	-------	---	------	------

Anmerkung kleiner Schild, 15 Strukturpunkte

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

Waffennachteil: Das Manöver *Schildstoß* richtet mit einem Lederschild nur 1 TP an.

Kampftechnik Schilde (Forts.)

Thorwalerschild	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	4,5 Stn	-	70 S	einf
-----------------	-------	-------	-------	------	---------	---	------	------

Anmerkung mittlerer Schild, 25 Strukturpunkte

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

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

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Amazonensäbel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	2 Stn	100 HF	200 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Amazonensäbels einen Bonus von +2 TP.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger eines Amazonensäbels einen Malus von 2 auf PA.

Barbarenschwert	1W6+5	GE/KK 15	-1/-1	mittel	1,5 Stn	90 HF	140 S	einf
-----------------	-------	----------	-------	--------	---------	-------	-------	------

Waffenvorteil: Die Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* bei der Sonderfertigkeit *Drohgebärden* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 105) ist um 1 erleichtert.

Das Manöver *Schildspalter* lässt sich mit dem Barbarenschwert durchführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet.

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Träger eines Barbarenschwerts daher immer zuletzt zu. Führt der Gegner ebenfalls ein Barbarenschwert, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe **Regelwerk** Seite 227) zum Tragen.

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

Breitschwert	1W6+4	GE/KK 14	-1/-1	mittel	1,5 Stn	90 HF	180 S	einf
--------------	-------	----------	-------	--------	---------	-------	-------	------

Waffenvorteil: Das Breitschwert kann das Manöver *Schildspalter* ausführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger eines Breitschwerts einen Malus von 2 auf PA.

Entermesser	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stn	75 HF	120 S	einf
-------------	-------	----------	------	--------	----------	-------	-------	------

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Träger eines Entermessers nur Abzüge von -2 auf AT und PA.

Waffennachteil: Paraden gegen Zweihandaffen sind mit dem Entermesser um 1 erschwert.

Haumesser	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stn	70 HF	100 S	einf
-----------	-------	----------	------	--------	----------	-------	-------	------

Waffenvorteil: Mit einem Haumesser können auch die Manöver des Talents Hiebaffen angewendet werden. Dabei kommt weiterhin das Talent Schwerter zur Anwendung.

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

Khunchomer	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stn	80 HF	210 S	einf
------------	-------	----------	-----	--------	----------	-------	-------	------

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

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet der Khunchomer -1 TP an.

Kurzschwert	1W6+2	GE/KK 15	0/0	kurz	0,75 Stn	60 HF	140 S	einf
-------------	-------	----------	-----	------	----------	-------	-------	------

Waffenvorteil: Mit einem Kurzschwert ist das Manöver *Unterlaufen* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 155) zusammen mit dem Manöver *Wuchtschlag* ausführbar.

Waffennachteil: Mit einem Kurzschwert sind Paraden gegen Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter um 1 erschwert.

Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	100 HF	200 S	einf
-------------	-------	----------	-----	--------	-------	--------	-------	------

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Nachtwind	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,75 Stn	100 HF	250 S	komp (2 AP)
-----------	-------	----------	-----	--------	----------	--------	-------	-------------

Anmerkung Mittels zwei Nachtwind-Schwertern und den Schwertscheiden kann innerhalb von 3 KR eine improvisierte Leiter hergestellt werden, die Proben auf Klettern nach Maßgabe des Meisters um bis zu 2 erleichtert.

Waffenvorteil: Wird das Nachtwind-Schwert zweihändig geführt, richtet es +2 TP, statt nur +1 TP an, und die Erschwernis auf die PA von 1 entfällt (siehe **Regelwerk** Seite 366).

Waffennachteil: Träger eines Nachtwinds erhalten einen Malus von 1 auf CH bei Proben auf Gesellschaftstalente (außer bei *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*), wenn das Gegenüber des Trägers den schlechten Ruf des Nachtwinds kennt.

Kampftechnik Schwerter (Forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Parazonium (zyklopäisches Kurzsword)	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	kurz	0,75 Stn	60 HF	140 S	einf
Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers <i>Sprungangriff</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 164) steigt die QS der Talentprobe um 1, solange die Probe überhaupt gelingt. Waffennachteil: Mit einem Parazonium sind Paraden gegen Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter um 1 erschwert.								
Robbentöter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stn	90 HF	200 S	komp (3 AP)
Anmerkung Um den Robbentöter bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der finelfischen Kultur angehören. Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und groß erhält der Held einen Bonus von +1 TP. Waffennachteil: Wird der Robbentöter von Nichtelfen geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Das Manöver <i>Finte</i> ist um 1 erschwert.								
Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	90 HF	180 S	einf
Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Säbels einen Bonus von +1 TP. Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet die Waffe -1 TP an.								
Scimshar (tulamidisches Kurzsword)	1W6+2	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	60 HF	140 S	einf
Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 2 und weniger erhalten einen Malus von -1 RS (bis zu einem Minimum von 0). Waffennachteil: Mit einem Scimshar sind Paraden gegen Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter um 1 erschwert.								
Sklaventod	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stn	90 HF	210 S	einf
Waffenvorteil: Gegen ungerüstete Humanoide mit RS 0 richtet der Sklaventod +1 TP an. Waffennachteil: Wurde mit dem Sklaventod 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.								
Kampftechnik Stangenaffen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Dreizack (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stn	200 HF	80 S	einf
Waffenvorteil: Die Abzüge für den Kampf im Wasser sinken um 2. Das Manöver <i>Entwaffnen</i> ist um 1 erleichtert. Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 und mehr richtet der Dreizack -1 TP an.								
Dschadra (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	2 Stn	200 HF	60 S	prim
Waffenvorteil: Das Dschadra kann vom Rücken eines Reittiers eingesetzt werden, auch für einen <i>Sturmangriff</i> . Waffennachteil: Das Manöver <i>Zu Fall bringen</i> ist um 1 erschwert.								
Glefe (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	2 Stn	200 HF	50 S	prim
Waffenvorteil: Ein Kämpfer mit einer Glefe kann mit mindestens einem weiteren gleichbewaffneten Kämpfer einen Wall bilden. Der Kampfpartner darf sich maximal einen halben Schritt neben ihm befinden und muss in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Solange die Bedingungen erfüllt sind, kann der Wall aus beliebig vielen Kämpfern bestehen. Alle Kämpfer, die diesen Wall bilden, erhalten einen Bonus von +1 auf PA. Führen die Kämpfer stattdessen gemeinsam das Manöver <i>Sturmangriff</i> aus, verfällt der Bonus auf die PA, aber sie richten mit der Glefe jeweils zusätzlich +1 TP an (siehe Regelwerk Seite 249). Waffennachteil: Wendet der Träger die Sonderfertigkeit <i>Pikenwall</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 154) an, ist seine AT zusätzlich um 1 erschwert.								
Hirtenstab	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	150 HF	10 S	prim
Waffenvorteil: Der Träger eines Hirtenstabs kann das Manöver <i>Betäubungsschlag</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen. Waffennachteil: Das Manöver <i>Sturmangriff</i> ist um 1 erschwert.								
Holzspeer (2H)	1W6+2	GE/KK 15	0/0	lang	1 Stn	150 HF	1 S	prim
Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder niedriger richtet der Holzspeer +1 TP an. Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet der Holzspeer -1 TP an.								
Hellebarde (2H)	1W6+6	GE/KK 15	0/-2	lang	2,5 Stn	200 HF	160 S	einf
Waffenvorteil: Die durch eine beengte Umgebung (siehe Regelwerk Seite 238) verursachten Abzüge auf AT und PA sinken um jeweils 2. Waffennachteil: Das Manöver <i>Pikenwall</i> ist um 2 erschwert (siehe Aventurisches Kompendium Seite 154).								

Kampftechnik Stangenwaffen (Forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Jagdspieß (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	1,75 Stn	200 HF	80 S	einf
Waffenvorteil: Wer sich aus dem Manöver <i>Festnageln</i> befreien will, erleidet eine Erschwernis von 1 auf die Probe auf <i>Kraftakt</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152). Gegen Tiere der Größenkategorie mittel und groß richtet ein Jagdspieß +1 TP an. Waffennachteil: Bei einem erfolgreichen Manöver <i>Festnageln</i> gegen ein Tier muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 5-6 muss eine Probe auf <i>Kraftakt</i> gelingen, sonst zerbricht der Jagdspieß.								
Kampfstab (2H)	1W6+2	GE/KK 15	0/+2	lang	1 Stn	150 HF	40 S	prim
Waffenvorteil: Das Manöver <i>Zu Fall bringen</i> ist um 1 erleichtert. Waffennachteil: Das Manöver <i>Sturmangriff</i> ist um 1 erschwert.								
Magierstab, lang (2H)	1W6+2	GE/KK 16	-1 /+2	lang	0,75 Stn	150 HF	80 S	prim
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.							
Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver <i>Betäubungsschlag</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen. Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers <i>Vorstoß</i> ist nicht möglich.								
Pailos	2W6+3	GE/KK 15	-1/-2	lang	4,5 Stn	180 HF	300 S	komp (3 AP)
Waffenvorteil: Der Pailos erlaubt es, das Manöver <i>Rundumschlag</i> um 1 erleichtert auszuführen. Waffennachteil: Das Manöver <i>Finte</i> ist um 1 erschwert.								
Schnitter (2H)	1W6+5	GE/KK 15	-1/-1	lang	2 Stn	130 HF	80 S	prim
Waffenvorteil: Wird mit einem Schnitter das Manöver <i>Vorstoß</i> angewendet, steigt die AT um 1 weiteren Punkt. Waffennachteil: Das Manöver <i>Sturmangriff</i> kann um 1 erschwert ausgeführt werden.								
Speer (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stn	200 HF	45 S	prim
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								
Zweililie (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/+2	mittel	2 Stn	150 HF	200 S	komp (2 AP)
Waffenvorteil: Beim Einsatz einer Zweililie sinkt die Erschwernis für weitere Paraden in der gleichen Kampfrunde (siehe Regelwerk Seite 232) um insgesamt 1. Waffennachteil: Führt der Träger einer Zweililie das Manöver <i>Wuchtschlag</i> aus, sinken die zusätzlichen TP um insgesamt 1.								
Kampftechnik Zweihandhiebaffen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Barbarenstreitaxt (2H)	2W6+4	KK 13	0/-4	mittel	3,5 Stn	120 HF	175 S	einf
Waffenvorteil: Erzielt der Träger einer Barbarenstreitaxt einen Kritischen Erfolg oder richtet gegen einen Feind 14+ SP an, so müssen alle Gegner in Angriffsdistanz eine Probe auf <i>Willenskraft</i> (<i>Einschüchtern widerstehen</i>) erschwert um 1 ablegen. Bei Misslingen erhält ein Gegner 1 Stufe <i>Furcht</i> für 5 KR. Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke oder Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe <i>Betäubung</i> .								
Brechstange (i)	1W6+3	KK 13	-1/-3	mittel	6 Stn	100 HF	38 S	prim
Waffenvorteil: Wurde mit der Brechstange erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende der Brechstange verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten. Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe <i>Betäubung</i> .								
Felsspalter (2H)	2W6+2	KK 13	0/-2	mittel	3 Stn	120 HF	200 S	komp (3 AP)
Anmerkung	Um den Felsspalter bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.							
Waffenvorteil: Das Manöver <i>Hammerschlag</i> ist mit dem Felsspalter um 1 erleichtert. Beim Manöver <i>Zertrümmern</i> werden 2W6 statt 1W6 gewürfelt. Das höhere Würfelergebnis wird zu den TP addiert. Waffennachteil: Wird der Felsspalter von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Bei den Manövern <i>Wuchtschlag</i> und <i>Hammerschlag</i> verkeilt sich der Felsspalter bei einem unbestätigten Patzer. Der Träger des Felsspalters muss eine Probe auf <i>Kraftakt</i> (<i>Ziehen & Zerren</i>) bestehen, um die Waffe wieder herauszuziehen. Eine Probe dauert 1 freie Aktion.								
Kriegshammer (2H)	2W6+3	KK 13	0/-3	mittel	3 Stn	120 HF	170 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								

Kampftechnik Zweihandhiebaffen (Forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Spaten (i)	1W6+4	KK 13	-2/-4	mittel	2 Stn	90 HF	8,5 S	prim

Waffenvorteil: Werden mit einem Spaten 10 oder mehr SP verursacht, muss dem Gegner eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) gelingen, ansonsten erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.

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

Spitzhacke (i)	1W6+5	KK 13	-1/-5	mittel	2,75 Stn	70 HF	20 S	prim
----------------	-------	-------	-------	--------	----------	-------	------	------

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 und mehr erleiden einen Malus von -1 RS gegen die Spitzhacke.

Waffennachteil: Bei einer misslungenen Attacke mit der Spitzhacke muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 5-6 hat sich die Spitzhacke verkeilt und steckt irgendwo fest. Der Held muss eine Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) bestehen, um sie wieder herauszulösen. Vorher kann er nicht mit der Waffe weiterkämpfen. Der Versuch des Herausziehens kostet 1 Aktion.

Warunker Hammer (2H)	1W6+6	KK 14	0/-3	lang	3,75 Stn	150 HF	300 S	komp (2 AP)
----------------------	-------	-------	------	------	----------	--------	-------	-------------

Waffenvorteil: Aufgrund der verschiedenen Angriffsmöglichkeiten des Warunker Hammers, erhalten Rüstungen mit RS 4 und höher einen Malus von -1 RS.

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

Zwergenschlägel (2H)	1W6+6	KK 13	0/-1	mittel	3 Stn	120 HF	100 S	komp (3 AP)
----------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	-------	-------------

Anmerkung Um den Zwergenschlägel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Held nur Abzüge von 2 auf Attacke und Parade.

Bei dem Manöver Wuchtschlag II/III richtet ein Zwergenschlägel +1 TP an.

Waffennachteil: Wird der Zwergenschlägel von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Das Manöver *Finte* ist mit dem Zwergenschlägel um 1 erschwert.

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Anderthalbhänder (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	2 Stn	140 HF	320 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Doppelkhunchomer (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	2 Stn	130 HF	320 S	einf
-----------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	-------	------

Waffenvorteil: Gelingt dem Träger eines Doppelkhunchomers ein Kritischer Erfolg, ist der Bestätigungswurf um 2 Punkte erleichtert.

Waffennachteil: Mit dem Doppelkhunchomer lassen sich keine *Finten* einsetzen.

Großer Sklaventod (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	2 Stn	140 HF	320 S	einf
------------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	-------	------

Waffenvorteil: Die Probe auf *Einschüchtern* (*Drohung*) bei der Sonderfertigkeit *Drohgebärden* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 105) ist um 1 erleichtert.

Gegen ungerüstete Humanoide mit RS 0 richtet der Große Sklaventod +1 TP an.

Waffennachteil: Wurde mit dem Großen Sklaventod erfolgreich pariert, würfel mit 1W6. Bei einer 5 oder 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwerung von 1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Richtschwert (2H, i)	2W6+6	KK 14	-2/-3	mittel	5 Stn	130 HF	600 S	einf
----------------------	-------	-------	-------	--------	-------	--------	-------	------

Waffenvorteil: Erzielt der Träger eines Richtschwerts einen Kritischen Erfolg oder richtet gegen einen Feind 16+ SP an, so müssen alle Gegner in Angriffsdistanz eine Probe auf *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) erschwert um 1 ablegen. Bei Misslingen erhält ein Gegner 1 Stufe *Furcht* für 5 KR. Spielst du mit den Fokusregeln für Trefferzonen, richtet ein Treffer gegen den Kopf TP x 2 an.

Waffennachteil: Bei einer Attacke kann ein Träger des Richtschwerts bis zum Ende der nächsten KR nicht mehr parieren (nur noch ausweichen).

Rondrakamm (2H)	2W6+2	KK 14	0/-1	mittel	2 Stn	130 HF	340 S	komp (4 AP)
-----------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	-------	-------------

Anmerkung geweiht (Rondra); rondrageweihte Waffen sind nur für Rondrageweihte erwerbbar

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.

Kampftechnik Zweihandschwerter (Forts.)

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tuzakmesser (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	1,75 Stn	130 HF	360 S	komp (4 AP)
Waffenvorteil: Wird das Manöver <i>Hohe Klinge</i> oder <i>Weiter Schwung</i> ausgeführt, bekommt der Held einen Bonus von +1 TP (siehe Aventurisches Kompendium Seite 162/165). Waffennachteil: <i>Wuchtschläge</i> sind mit dem Tuzakmesser nur um 1 erschwert durchzuführen. Das Manöver <i>Schildspalter</i> richtet 4 TP weniger an.								
Zweihänder (2H)	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	2,5 Stn	160 HF	360 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								

Fernkampfweffentabelle

Kampftechnik Armbrüste

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Balestrina	1W6+4	2 Aktionen	5/25/40	Kugeln	0,75 Stn	40 HF	120 S	komp (4 AP)
Waffenvorteil: Die Abzüge für Schüsse auf Ziele der Größenkategorie klein und winzig sinken um 1. Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 2 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.								
Balläster-Armbrust	1W6+3	2 Aktionen	20/60/100	Kugel	3 Stn	80 HF	200 S	komp (3 AP)
Waffenvorteil: Auf einer kurzen Distanz von bis zu 5 Schritt verursacht der Balläster +2 TP. Gegen Vögel verursacht der Balläster +1 TP (gegen Vögel auf einer Distanz von 2 oder weniger Schritt also 1W6+7, wenn der TP-Bonus der Reichweite kurz miteingerechnet wird). Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 2 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.								
Eisenwalder	1W6+4	2/10 Aktionen	10/50/80	Bolzen	3,75 Stn	90 HF	500 S	komp (4 AP)
Anmerkung Magazin (für 10 Schuss); 2 Aktionen pro Schuss, 10 Aktionen, um das gesamte Magazin auszuwechseln								
Waffenvorteil: Beim Zielen erhält der Schütze einen Bonus von 3 (jedoch wie üblich nur bis zu einem Maximum von 4). Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 3 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.								
Handarmbrust	1W6+3	3 Aktionen	5/25/40	Bolzen	0,75 Stn	40 HF	100 S	komp (3 AP)
Waffenvorteil: Auf einer kurzen Distanz von bis zu 2 Schritt verursacht die Handarmbrust +1 TP (also insgesamt 1W6+5, wenn der TP-Bonus für Reichweite kurz miteingerechnet wird). Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 1W6+1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).								
Leichte Armbrust	1W6+6	8 Aktionen	10/50/80	Bolzen	3,25 Stn	110 HF	180 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								
Schwere Armbrust	2W6+6	15 Aktion	20/100/160	Bolzen	7,25 Stn	80 HF	360 S	komp (4 AP)
Waffenvorteil: Bei Schüssen auf nahe Distanz steigen die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+8, wenn der TP-Bonus für Reichweite kurz miteingerechnet wird). Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+4, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).								

Kampftechnik Blasrohre

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Blasrohr	1W2	2 Aktionen	5/20/40	Blasrohrpfeile	0,5 Stn	60 HF	40 S	prim
Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.								
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								



Kampftechnik Bögen

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elfenbogen	1W6+5	1 Aktion	50/100/200	Pfeile	0,5 Stn	180 HF	400 S	komp (5 AP)
Anmerkung Um den Elfenbogen zu erwerben, muss der Held einer elfischen Kultur angehören. Waffenvorteil: Bei Benutzung eines Elfenbogens ist das Manöver <i>Präziser Schuss</i> um 1 erleichtert. Waffennachteil: Wird der Elfenbogen von Nichtelfen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf FK. Es ist nicht möglich, einen Elfenbogen vom Rücken eines Reittiers aus einzusetzen.								
Kompositbogen	1W6+7	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stn	140 HF	160 S	komp (4 AP)
Waffenvorteil: Die aus der Entfernung zum Ziel resultierende Erschwernis sinkt um 1 (nicht aber unter 0). Waffennachteil: In Wäldern, die als schwierige oder schlechtere Geländetypen eingestuft werden (siehe Regelwerk Seite 349), erleiden Schützen mit dem Kompositbogen eine zusätzliche Erschwernis von 2.								
Kurzbogen	1W6+4	1 Aktion	10/50/80	Pfeile	0,5 Stn	130 HF	45 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								
Langbogen	1W6+8	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stn	200 HF	80 S	einf
Waffenvorteil: Führt der Träger eines Langbogens einen <i>Ballistischen Schuss</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 151) aus, entfällt die Erschwernis von -2. Waffennachteil: Es ist nicht möglich, einen Langbogen vom Rücken eines Reittiers aus einzusetzen.								

Kampftechnik Diskusse

Waffe	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Diskus	1W6+2	2 Aktionen	5/25/40	0,75 Stn	30 HF	25 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine							

Kampftechnik Schleudern

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steinchen	0,25	50 HF	5 S	prim
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								
Wurfnetz	-	1 Aktion	1/3/5	-	2 Stn	350 HF	35 S	prim
Anmerkung Statt TP zu verursachen erleidet das Opfer den Status Fixiert, bis durch eine Sammelprobe auf Körperbeherrschung (Entwinden) das Netz gelöst oder die Strukturpunkte des Seils (10 Strukturpunkte) mit einer scharfen Waffe auf 0 gesenkt wurden. Für jede reguläre Aktion kann der Held eine Probe auf Körperbeherrschung ablegen. Waffen, die über eine längere Reichweite als kurz verfügen, richten beim Zerschneiden nur halbe TP an. Waffenvorteil: Einem Wurfnetz kann man nur ausweichen, eine Parade mit dem Schild ist nicht möglich. Waffennachteil: Bei einem Patzer fesselt sich der Schleuderer selbst und erleidet alle Auswirkungen des Wurfnetzes.								

Kampftechnik Wurfaffen

Waffe	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schneidzahn	1W6+4	1 Aktion	2/10/15	1 Stn	50 HF	80 S	einf
Waffenvorteil: Bei Ausführung des Manövers <i>Wuchtiger Wurf</i> (siehe Aventurisches Kompendium Seite 166) sinkt die Schadensschwelle um 1. Waffennachteil: Fernkampfangriffe auf weite Distanz sind mit dem Schneidzahn um 1 zusätzlich erschwert.							
Wurfbeil	1W6+3	1 Aktion	2/10/15	0,75 Stn	40 HF	50 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine							
Wurfdolch	1W6+1	1 Aktion	2/10/15	0,5 Stn	30 HF	45 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine							
Wurfkeule	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	1 Stn	50 HF	5 S	prim
Waffenvorteil: Wer durch eine Wurfkeule 6+ SP erleidet, muss eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> (Balance) ablegen, bei Misslingen erhält er den Status <i>Liegend</i> . Die Probe ist für jeden SP über 6 um 1 erschwert. Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 und höher richtet die Wurfkeule -2 TP an.							

Kampftechnik Wurfaffen (Forts.)

Waffe	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfring, -scheibe, -stern	1W6+1	1 Aktion	2/10/15	0,25 Stn	10 HF	30 S	einf
Waffenvorteil: Wurfstern: Ein Wurfstern bleibt im Körper des Gegners stecken, wenn 6+ SP bei einem Treffer erzielt wurden. Bis zum Ende der nächsten KR erleidet der Getroffene einen Abzug von 1 auf AT, PA, AW und FK. Wurfring: Der Wurfring richtet +1 TP gegen Humanoide mit RS 0 an. Wurfscheibe: Die Probe auf FK wird um 1 erleichtert. Waffennachteil: Bereits eine gewürfelte 19 beim Fernkampf erfordert einen Bestätigungswurf dafür, ob es zu einem Patzer kommt.							
Wurfspeer	2W6+2	2 Aktionen	5/25/40	0,75 Stn	110 HF	40 S	prim
Waffenvorteil: Wer durch einen Wurfspeer 10+ SP erleidet, muss eine Probe auf <i>Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)</i> ablegen, bei Misslingen erhält er den Status <i>Liegend</i> . Die Probe ist um jeden SP über 10 um 1 erschwert. Waffennachteil: Das Manöver <i>Schnellladen</i> kann mit Wurfspeeren nicht ausgeführt werden.							

Rüstungen

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Iryanrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stn	250 S	komp (3 AP)
Anmerkung Die Iryanrüstung ist eine Variante der Lederrüstung. Rüstungsvorteil: Die Iryanrüstung ist feuerfest. Ein Held erleidet keine SP durch Feuer und Flammenangriffe. Rüstungsnachteil: Die Iryanrüstung benötigt jede Woche mindestens 8 Stunden Pflege, sonst steigen die zusätzlichen Abzüge auf -2 GS, -2 INI an.						
Kettenhemd	4	2	-	-	10 Stn	250 S
Anmerkung Das Kettenhemd ist eine Variante der Kettenrüstung. Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Kettenhemd mit RS 5. Rüstungsnachteil: <i>Sinnesschärfe</i> -Proben, um einen Kettenhemdträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert.						
Krötenhaut	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stn	200 S	einf
Anmerkung Die Krötenhaut ist eine Variante der Lederrüstung. Rüstungsvorteil: Die Krötenhaut erschwert beim <i>Schwimmen und Körperbeherrschung (Balance)</i> die Probe nicht durch ihre Belastung. Rüstungsnachteil: Gegen Fernkampfwaffen schützt die Krötenhaut nur mit RS 2.						
Lederharnisch	3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stn	150 S	komp (3 AP)
Anmerkung Der Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung. Rüstungsvorteil: Der Lederharnisch bietet eine Kälteschutzstufe. Rüstungsnachteil: Bei Hitzestufe II und mehr verursacht der Lederharnisch eine weitere Hitzestufe (bis zu einem Maximum von 4).						
Leichte Platte	6	3	-	15 Stn	400 S	komp (3 AP)
Anmerkung Die leichte Platte ist eine Variante der Plattenrüstung. Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt die Leichte Platte mit RS 7. Rüstungsnachteil: Gegenüber Angriffen von hinten schützt die Leichte Platte nur mit einem RS von 1.						
Schuppenpanzer	5	2	-1 GS, -1 INI	18 Stn	400 S	komp (3 AP)
Anmerkung Der Schuppenpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung. Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Schuppenpanzer mit RS 6. Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechnik Dolche schützt der Schuppenpanzer mit RS 2.						
Spiegelpanzer	4	2	-	13 Stn	350 S	komp (3 AP)
Anmerkung Der Spiegelpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung. Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Schwerter und Zweihandschwerter schützt der Spiegelpanzer mit RS 5. Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Spiegelpanzer mit RS 2.						
Tuchrüstung	2	1	-	3 Stn	75 S	einf
Anmerkung Die Tuchrüstung ist eine Variante der Stoffrüstung. Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt die die Tuchrüstung mit RS 3. Rüstungsnachteil: Gerät eine Tuchrüstung in Flammen, so ist die Probe auf Körperbeherrschung zum Löschen des Feuers zusätzlich um 2 erschwert (siehe Regelwerk Seite 341).						

Verbreitung

In der nachfolgenden Übersicht kannst du sehen, in welche aventurischen Regionen die Waffen und Rüstungen verbreitet sind. Einige Angaben sind noch etwas präziser gestaltet (z.B. in Form einer bestimmten Ortschaft) oder beziehen sich auf bestimmte Spezies oder Kulturen, in denen die Waffe vorkommt.

Sollte ein Held eine Waffe oder Rüstung außerhalb der benannten Region erstehen wollen, hat der Meister das letzte Wort darüber, ob das möglich ist. In den Regionen, in denen der Gegenstand verbreitet ist, bedarf es normalerweise keiner Rücksprache.

Folgende Regionen gibt es: Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Gjalskerland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Orkland, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Nahkampfwaffen

Waffe	Region
Amazonensäbel	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Aranien, Bornland, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Schattenlande, Svellttal, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Anderthalbhänder	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Bornland, Horasreich, Schattenlande
Barbarenschwert	Rommilyser Mark, Tobrien, Aranien, Gjalskerland, Hoher Norden, Tulamidenlande (jeweils bei Barbaren)
Barbarenstreitaxt	Rommilyser Mark, Tobrien, Aranien, Gjalskerland, Hoher Norden, Tulamidenlande (jeweils bei Barbaren)
Basiliskenzunge	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Brabakbengel	Al'Anfanisches Imperium, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Breitschwert	Albernia, Thorwal
Dolch	alle
Doppelkhunchomer	Aranien, Tulamidenlande
Drachenzahn	Zwerge
Dreizack	alle Küstenregionen
Dschadra	Aranien, Tulamidenlande
Entermesser	alle Küstenregionen
Faustschild	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Horasreich, Schattenlande, Tiefer Süden
Felsspalter	Zwerge
Florett	Horasreich
Fuhrmannspeitsche	alle
Glefe	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Großer Sklaventod	Al'Anfanisches Imperium, Tiefer Süden
Großschild	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Hakendolch	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Haumesser	Al'Anfanisches Imperium, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Hellebarde	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Holzschild	alle
Holzspeer	alle
Jagdmesser	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Jagdspieß	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Kampfstab	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Katar	Südmeer & Waldinseln, Tiefer Süden
Keule	alle
Khunchomer	Aranien, Kalifat, Tulamidenlande
Kriegshammer	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden
Knüppel	alle
Kurzsword	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Langsword	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Lederschild	Gjalskerland, Orkland, Südmeer & Waldinseln, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Lindwurmschläger	Zwerge
Linkhand	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Al'Anfanisches Imperium, Horasreich
Magierstab	alle Regionen mit Magiern
Mengbilar	Al'Anfanisches Imperium, Aranien, Maraskan, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Messer	alle
Molokdeschnaja	Bornland
Morgenstern	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Nostria, Schattenlande
Nachtwind	Maraskan
Ochsenherde	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Nostria, Schattenlande
Ogerfänger	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Nostria, Schattenlande
Ogerschelle	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Nostria, Schattenlande
Orchidee	Städte
Orknase	Thorwal

Panzerarm	Städte
Rabenschnabel	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Rapier	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Horasreich
Richtschiwert	Städte
Robbentöter	Firnelfen
Rondrakamm	überall wo Rondrageweihete existieren
Säbel	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Schlagring	Städte
Schnitter	Aranien, Maraskan, Tulamidenlande
Schwerer Dolch	alle
Sklaventod	Al'Anfanisches Imperium, Tiefer Süden
Sonnenzepter	überall wo Praiosgeweihete existieren
Speer	alle
Stockdegen	Horasreich
Streitaxt	alle
Streitkolben	alle
Thorwalerschild	Thorwal
Tuzakmesser	Maraskan
Waqqif	Aranien, Kalifat, Tulamidenlande
Warunker Hammer	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Schattenlande
Wolfsmesser	Elfen
Wurfnetz	alle Küstenregionen oder Regionen mit Gladiatoren
Zweihänder	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Andergast, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Nostria, Schattenlande, Svellttal
Zweililie	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Horasreich, Kalifat
Zwergenschlägel	Zwerge

Fernkampfwaffen

Waffe	Region
Balestrina	Horasreich
Balläster	Almada, Garetien, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Horasreich
Blasrohr	Al'Anfanisches Imperium, Aranien, Maraskan, Südmeer & Waldinseln, Tiefer Süden, Tulamidenlande
Diskus	Aranien, Maraskan, Tulamidenlande
Eisenwalder	Zwerge
Elfenbogen	Elfen
Handarmbrust	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag

Kompositbogen	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Kurzbogen	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Langbogen	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Leichte Armbrust	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Schneidzahn	Thorwal
Schwere Armbrust	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Wurfbeil	alle
Wurfdolch	alle
Wurfkeule	Hoher Norden (bei Nivesen)
Wurfring, -scheibe, -stern	Al'Anfanisches Imperium, Aranien, Kalifat, Maraskan, Tulamidenlande
Wurfspeer	alle

Rüstungen

Rüstung	Region
Iryanrüstung	Al'Anfanisches Imperium, Tiefer Süden
Kettenhemd	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Krötenhaut	Albernia, Thorwal
Lederharnisch	alle
Leichte Platte	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Nostria, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Schuppenpanzer	Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag, Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bornland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Schattenlande, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln
Spiegelpanzer	Aranien, Kalifat, Tulamidenlande
Tuchrüstung	Aranien, Kalifat, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

INDEX

A		Doppelkhunchomer	62	Grundregel	7
Abenteuerpunkt	8	Dornenspitze	119	Gürteltasche	25
Abschürfungen	121	Drachenzahn	62	Gwen Petryl	26
Alter Adersin-Stil		Dreizack	63		
(Sonderfertigkeit)	123	Drohgebärden (Sonderfertigkeit)	127	H	
Amazonensäbel	58	Dschadra	63	Hakendolch	68
Anderthalbhänder	58			Handarmbrust	98
Arkanium	117	E		Handaxt	siehe Beil
Arkanium verarbeiten		Einfach	10	Haumesser	68
(Berufsgeheimnis)	118	Eisenwalder	97	Hellebarde	69
Armillaarsphäre	12	Elfenbogen	97	Herbarium Kuslikum	27
Astrolabium	12	Elfenwaffen	56	Hilffreycher Leytfaden des	
		Encyclopaedia Magica	19	wandernden Adepten	28
B		Endurium	117	Hohe Klinge (Sonderfertigkeit)	125
Balestrina	95	Endurium verarbeiten		Holzschild	69
Balläster	95	(Berufsgeheimnis)	118	Holzspeer	70
Ballistischer Schuss		Entermesser	64		
(Sonderfertigkeit)	123	Erleichterungen	11	I und J	
Barbarenschwert	59			Improvisierte Waffen	130
Barbarenstreitaxt	59	F		Iryanrüstung	105
Basiliskenzunge	60	Fackel	21	Jagdmesser	70
Beil	13	Faustschild	64	Jagdspieß	71
Beschädigung	114	Feldflasche	21		
Beschwörungsgewand	34	Felsspalter	65	K	
Betäubungsschlag		Fernrohr	22	Kälteschutzstufen	10
(Sonderfertigkeit)	123	Fesselseil	23	Kampfstab	71
Beurteilung von Gegenständen	116	Festnageln (Sonderfertigkeit)	123	Kartographiewerkzeug	29
Binden (Sonderfertigkeit)	125	Feuerstein	23	Katar	72
Blasrohr	96	Florett	65	Kerze	29
Blasrohre (Kampftechnik)	121	Fluff	7	Kettenhemd	106
Boltankartenset	14	Fokus-Fähigkeiten	8	Keule	72
Brabakbengel	60	Fokusregel	7	Khunchomer	73
Bratspieß	15	FP/QS-Bonus	11	Kletterhaken	30
Brecheisen	15	Fuhrmannspeitsche	66	Kletterseil	30
Brechstange	15			Klingensturm	
Breitschwert	61	G		(Sonderfertigkeit)	124
Brenndauer	10	Gefälschte Waffen	53	Knüppel	73
Brevier der zwölfgöttlichen		Gegenstände und Waffen		Köcher	119
Unterweisung	16	verbergen	114	Kompass	31
Buckler	siehe Faustschild	Gegenstandsvorteile	11	Komplettrüstungen	57
		Gehänge	119	Komplex	10
C		Geldbeutel	24	Komplexität	10
Codex Albyricus	17	Geldkatze	24	Komplexitätsgrad	7
Crunch	7	Geschosse herstellen/sammeln	116	Kompositbogen	98
Crunch-Element	8	Geweihte und ungeweihte		Konventsgewand	34
		Zeremonialgegenstände	56	Kreide	32
D		Gewicht	10	Kriegshammer	74
Dietrich	18	Glefe	66	Krötenhaut	107
Dietrichset	18	Götterfigürchen	25	Kupferkessel	32
Diskus	96	Großer Sklaventod	67	Kurzbogen	99
Diskus (Kampftechnik)	122	Großes Gewand	34	Kurzschwert	74
Dolch	61	Großschild	67		

L		O		Rote-und-Weiße-Kamele-	
Langbogen	99	Ochsenherde	80	Brettspiel	42
Langschwert	75	Ogerfänger	80	Rüstungsausstattung	120
Laterne	33	Ogerschelle	81	Rüstungsbeschädigungen	114
Lederharnisch	108	Öllampe	37	Rüstungspflegeset	120
Lederriemen	120	Orchidee	81	Rüstungstacheln	121
Lederrucksack	33	Orknase	82	Rüstungsverschleiß	115
Lederschild	75				
Lederschlaufe	120	P und Q		S	
Leichte Armbrust	100	Panzerarm	82	Säbel	85
Leichte Platte	109	Papier	38	Scheide	120
Leichtes Gewand	34	Parfüm	38	Schlagring	86
Lichtquellen und		Peitschen (Kampftechnik)	122	Schleudern (Kampftechnik)	122
Sichtmodifikatoren	10	Pergament	38	Schneeschuhe	44
Lindwurmschläger	76	Phiole	39	Schneidzahn	100
Linkhand	76	Preis	10	Schnellladen (Blasrohre, Diskusse	
		Premis Tierleben	39	oder Schleudern)	
		Primitiv	10	(Sonderfertigkeit)	123
M und N		Proviandpaket	40	Schnitter	86
Magierrobe	34	Quadrant	41	Schuppenpanzer	110
Magierstab	77			Schwärzen	120
Mantel	36	R		Schwere Armbrust	101
Mengbilar	77	Rabenschnabel	83	Schwerer Dolch	87
Messer	78	Rapier	83	Seife	45
Mindorium	117	Regeltechnik	10	Sichel	45
Mindorium verarbeiten		Reisegewand	34	Sklaventod	87
(Berufsgeheimnis)	118	Reitersäbel	siehe Amazonensäbel	Sonnenzepter	88
Molokdeschnaja	78	Reparatur	115,116	Spaten	46
Morgenstern	79	Richtschwert	84	Speer	88
Nachtwind	79	Robbentöter	84	Spiegelpanzer	111
Nudel-/Teigholz	36	Rondrakamm	85	Spitzhacke	46



Sprachen/Schriften	10	Unterkleidung für Metallrüstungen	121	Wolfsmesser	92
Sprungangriff (Sonderfertigkeit)	125	Unterlaufen I-II (Sonderfertigkeit)	124	Woldecke	52
Stabilität	115	V		Wuchtiger Wurf (Sonderfertigkeit)	126
Stahl	23	Vademecum für das Waffenhandwerk	50	Wurfbeil	101
Standardwaffen	56	Verbandszeug	50	Wurfdolch	102
Stockdegen	89	Verschleiß	116	Würfel	53
Streitaxt	89	Vinsalter Ei siehe Taschenuhr		Wurfhaken	53
Streitkolben	90	Vorbeiziehen (Sonderfertigkeit)	125	Wurfkeule	102
Strickleiter	47	Vorhängeschloss	51	Wurfnetz	103
Strukturpunkte	10			Wurfring, -scheibe, -stern	103
Stundenglas	47			Wurfspeer	104
Südweiser	siehe Kompass			Z	
T		W		Zauberkerze	29
Taschenuhr	48	Waffenausrüstung	119	Zauberkreide	32
Thorwalerschild	90	Waffenbeschädigungen	114	Zelt	54
Titanium	117	Waffenbruchfaktor	114	Zertrümmern (Sonderfertigkeit)	126
Titanium verarbeiten (Berufsgeheimnis)	118	Waffeneigenschaften	56	Zunder	54
Trefferzonen-Rüstungen	127	Waffenpflegeset	120	Zunderdose	54
Tuchrüstung	112	Waqqif	91	Zweihänder	93
Tuzakmesser	91	Warunker Hammer	92	Zweihändige Stangenwaffen	
U		Wasserpfeife	51	einhändig führen	56
Umhängetasche	49	Wasserschlauch	52	Zweililie	93
Unterhosen	49	Weiter Schwung (Sonderfertigkeit)	125	Zwergenschlägel	94
		Windmühle (Sonderfertigkeit)	126	Zwergenwaffen	56





AVENTURISCHE RÜSTKAMMER

Kein Krieger kommt ohne seine Waffen, kein Dieb ohne sein Einbruchswerkzeug und kein Magier ohne seine Bücher aus.

Die **Aventurische Rüstkammer** enthält Beschreibungen Dutzender nützlicher Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Rüstungen für reisende Helden.

Von den verschiedenen Magiergewändern über typische Abenteurerausrüstung wie Fackeln, Brecheisen und Wurfhaken bis hin zu Exotika wie dem blauen Gwen Petryl-Leuchstein und dem Astrolabium werden etliche Gegenstände beschrieben, die einem Helden das Leben leichter machen.

Die Rüstkammer ergänzt das **Regelwerk** um weitere aventurische Waffen wie den furchteinflößenden Warunker Hammer, den maraskanischen Nachtwind oder die mächtige Ogerschelle. Und auch speziellere Rüstungen, beispielsweise die feuerfeste Iryanrüstung oder der tulamidische Spiegelpanzer, werden im Detail mit ihren Besonderheiten vorgestellt.

Neben den Ausrüstungsgegenständen finden sich in diesem Band ergänzende Fokusregeln zum Herstellen von Ausrüstung und zu besonderen Eigenschaften von Waffen und Rüstungen wie zum Beispiel die Wirkungen verschiedener Waffentypen gegen unterschiedliche Rüstungen.

Alle Gegenstände werden nicht nur beschrieben, sondern mit allen relevanten Spielwerten versehen und erhalten eine farbige Abbildung, um sie sich am Spieltisch besser vorstellen zu können.



www.ulisses-spiele.de

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN

US25208PDF