



Das Schwarze Auge

RÜSTKAMMER
DER SIEBENWINDKÜSTE

Kampftechnik Dolche								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Albernischer Langdolch	1W6+2	GE 14	0/−1	kurz	0,5 Stn	45 HF	55 S	einf
Windhager Drachenmesser	1W6+2	GE 14	0/−1	kurz	0,75 Stn	35 HF	60 S	komp (2 AP)
Kampftechnik Hieb Waffen								
Shillelagh (Wurzelholzkeule)	1W6+2	KK 13	0/ −2	mittel	1 Stn	90 HF	5 S	prim
Torfgabel (i)	1W6+3	KK 15	−1/−3	mittel	1 Stn	80 HF	25 S	komp (1 AP)
Kampftechnik Schilde								
Havener Buckler (Vollmetallbuckler)	1W6+1	KK 16	−3/0	kurz	1 Stn	25 HF	40 S	komp (2 AP)
Anmerkung	30 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe) Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Vollmetallbuckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.							
Kampftechnik Schwerter								
Albernische Bauernwehr	1W6+3	GE/KK 14	0/−2	mittel	1 Stn	65 HF	80 S	prim
Albernisches Entermesser	1W6+3	GE/KK 15	0/−1	mittel	0,75 Stn	75 HF	120 S	einf
Albernisches Langschwert	1W6+4	GE/KK 14	−1/−1	mittel	1,5 Stn	90 HF	180 S	einf
Harbener Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,9 Stn	75 HF	200 S	einf
Havener Messer	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,50 Stn	75 HF	200 S	einf
Seesäbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	90 HF	180 S	einf
Kampftechnik Stangenwaffen								
Efferdbart	1W6+3	GE/KK 15	0/+1	lang	2 Stn	160 HF	100 S	einf
Anmerkung	geweiht (Efferd), nur von Efferdgeweihten erwerbbar							
Cruaghairm (Windhager Hakenaxt) (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	mittel	2 Stn	150 HF	200 S	prim
Neckerdreizack	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stn	150 HF	80 S	einf
Spealleagh (Windhager Sichelspeer) (2H, i)	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	mittel	2 Stn	150 HF	200 S	einf
Usascoall (Albernische Spießaxt)	1W6+5	GE/KK 14	0/−2	lang	2,5 Stn	200 HF	160 S	einf
Kampftechnik Zweihandschwerter								
Albernischer Anderthalbhänder	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	2,25 Stn	140 HF	360 S	einf
Opallöwin	2W6+5	KK14	0/−2	mittel	2 Stn	165 HF	–	keine
Anmerkung	Alle 24 Stunden kann der Träger der Opallöwin 1W6 würfeln. Bei 1-3 regeneriert er 1W3 LeP.							
Kampftechnik Wurf Waffen								
Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gaoraith (Albernisches Wurfbeil)	1W6+5	1 Aktion	2/10/25	—	1,25 Stn	50 HF	100 S	einf
Anmerkung	Proben auf FK sind um 1 erschwert.							
Kampftechnik Schleuder								
Windhager Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steine	0,25 Stn	50 HF	5 S	prim
Munition	—	—	—	—	0,05 Stn	—	0,1 S	prim
Anmerkung	Bei 0-1 Schritt verursachen Feuersteinsplitter +1 TP gegen Ziele mit RS 0, bei 2-3 Schritt verändern sich die TP nicht, bei 4+ Schritt sinken die TP um 1 gegen alle Ziele.							
Kampftechnik Bögen								
Albernischer Langbogen	1W6+8	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stn	200 HF	80 S	einf

Rüstkammer der Siebenwindküste



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regeldesign

Nikolai Hoch, Markus Plötz, Alex Spohr

Autor

Daniel Simon Richter

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Jeanette Marsteller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Djamila Knopf

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Jennifer S. Lange, Annika Maar,
Tia Rambaran, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

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

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an unsere aufmerksamen Gamma-Leser Anni Dürr,
Maria Ivic, Philipp Neitzel, und Fabian Sinnesbichler.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Waffen

Die Albernische Bauernwehr	5
Der Albernische Anderthalbhänder	6
Das Albernische Langschwert	7
Der Efferdbart	8
Der Neckerdreizack	8
Das Albernische Entermesser und der Harbener Säbel ...	9
Der Havener Buckler	10
Das Havener Messer	11
Der Albernische Langbogen	11
Die Shillelagh, die Albernische Wurzelholzkeule	12
Der Albernische Langdolch	13
Der Usascoall, die Albernische Spießaxt	13
Der Seesäbel	14
Neue Kampftechniken.....	14
Die Windhager Schleuder	15
Das Windhager Drachmesser	15
Das Gaorath, das Albernische Wurfbeil	16
Der Cruaghairm, die Windhager Hakenaxt	17
Der Spealleagh, der Windhager Sichelspeer	17

Rüstzeug

Havener Lederharnisch	18
Matrosenkleidung der Siebenwindküste	19

Werkzeuge und improvisierte Waffen..... 19

Die Torfgabel	20
---------------------	----

Magische Artefakte

Das Krummholz der Familie Crumold	21
Das Dryadenamulett der Fenwasian	21
Levthans Feuer	22
Physiostabilis	22
Der Schutzstein der Darek-Sippe	22
Basaltleib	23
Das Krakenauge	23
Herr über das Tierreich	23

Karmale Artefakte

Die Efferdperle.....	24
Die Opallöwin.....	24

Kleidung, Kunsthandwerk und Proviant

Kleidung.....	25
Kunsthandwerk	26
Proviant	27

Schmugglerpfade und Räubernester

Die Höhlen des Nebelneckers.....	29
Bucht und Zufahrt.....	29
Die Grotte	30
Der Schmuggler (Nebelnecker).....	30
Die Flusspiratin (Flusskrabbe)	31

Vorwort

Um die Region im Spiel noch lebendiger auszugestalten, haben wir in **Die Rüstkammer der Siebenwindküste** Waffen, Rüstungen, alltägliche Gegenstände und besondere Artefakte zusammengestellt, die für Alberrnia und den Windhag typisch sind. Vor allem die zahlreichen Illustrationen transportieren die Stimmung der Region weitaus unmittelbarer, als es das geschriebene Wort allein könnte. Auch die aventurischen Zitate und die Phexensreden der ikonischen Helden sollen dabei helfen, dem Setting noch mehr Leben einzuhauchen. Selbstverständlich könnt ihr den Band aber auch nutzen, um eure Helden nach Herzenslust auszustatten.

Im letzten Kapitel **Schmugglerpfade und Räubernester** stellen wir euch darüber hinaus eine Schmuggler- oder Piratenhöhle vor,

mitsamt einem fertig ausgestalteten Schmuggler. Örtlichkeit und NSC sind direkt im Spiel einsetzbar, falls die Helden sich auf die Spur eines solchen Schurken heften wollen. Wir wünschen euch viel Spaß bei der Lektüre und der Auswahl passender Gegenstände für eure Helden oder eure Meisterpersonen.

Daniel Simon Richter,

Oberhausen, bei reifglänzendem Sonnenschein im Januar

Zum Gebrauch dieses Buches

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

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

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

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

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

RW: Reichweite

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertalern (S)

Anmerkung: besondere Eigenschaften der Waffe

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

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

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

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

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

DIE RÜSTKAMMER



Waffen

Die Albernische Bauernwehr

»Damit hatten diese Waffenknechte nicht gerechnet. Als sie näherkamen, da zogen wir unsere Bauernwehren, echte Nahkampfwaffen, die beinahe jeder Schmied an der Siebenwindküste zu schmieden versteht, solange er genug Eisen dafür zur Verfügung hat. Ohne viel Brimborium werden diese Klingen gemacht, aus einem Stück Erz, und jeder gute Freie weiß eine einzusetzen, denn das ist unser gutes Recht.

Die haben doch wirklich geglaubt, dass wir ihnen nichts entgegenzusetzen hätten, ihnen und ihren albernern Spießen. Aber wir sind freie Albernier, die sich von nichts und niemandem einschüchtern lassen – schon gar nicht von Nordmärker Landwehr! Wir haben sie dann einfach niedergemäht, wie echte Bauern das Gras auf dem Feld!«

—ein ungenanntes Mitglied der Bredenhager Landwehr, 1034 BF

Jeder Freie in Albernien, ob Bauer, Handwerker oder Fischer, besitzt das Recht, eine kurze Klinge zu tragen. Allerdings sind echte Schwerter oder fein verzierte Säbel für die einfache Landbevölkerung häufig zu teuer. Daher greifen jene, die sich dem Schwertzug eines Adligen anschließen oder Heim und Hof verteidigen wollen, häufig zur sogenannten Bauernwehr. Auch wenn der Adel diese Waffe nicht immer gerne sieht, wird sie doch voller Stolz geführt und hat so manche Feldschlacht entschieden.

Beinahe jeder Hufschmied ist in der Lage, eine Bauernwehr zu schmieden, weil er bei der Herstellung fast nur auf die Ausgestaltung der Klinge achten muss, die Waffen meist sehr schmucklos daherkommen und keine anderen Materialien bei ihrer Herstellung nötig sind. Für gewöhnlich besitzt die Albernische Bauernwehr eine grob geschmiedete Klinge, deren hinteres Ende einfach in ein Oval ausgeschmiedet wird, um sie zu greifen. Selten sind die Klingen zur Gänze scharf ausgeschliffen, sodass man sie auch mit einer zweiten Hand greifen könnte. Sie laufen aber spitz zu, um üble Wunden verursachen zu können. Die meisten Kämpfer mit der Bauernwehr haben nur wenig Erfahrung an der Waffe, und setzen daher gerne Techniken aus dem albernischen Raufen ein.



»Die Bauernwehr dient dem Schutz der einfachen Leute. Wenn man sie zerhauen hast, geht man damit einfach ins nächste Dorf und wirft es dem Schmied in die Esse. Das Beste ist nämlich: So gut wie jeder kann sie reparieren!«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Der Stahl des Grifflochs wird häufig mit Streifen aus Leder oder Stoff umwickelt, um einerseits die Griffestigkeit zu erhöhen und andererseits die Hände beim Einsatz der Waffe zu schonen. Um Eindruck zu schinden, werden manche Bauernwehren auch mit bunten Bändern verziert, die von der Grifföse herabhängen. Echte Kämpfer verzichten meist jedoch auf solch fraglos hübsches, aber häufig hinderndes Beiwerk.

Der Albernische Anderthalbhänder

»Da staunte der Schweinsfolder Ritter nicht schlecht, das kann ich dir sagen. Ließ sich von seinem Knappen aus dem Sattel helfen und sich in aller Seelenruhe den Zweihänder reichen. Dann begann er, wie von Sinnen – glücklicherweise auch ohne Verstand – auf mich einzudreschen. Mein treues Schwert war aber so gut gemacht, dass ich die Angriffe abwehren konnte, wenngleich manchmal nur mit Mühe. Wucht hatte der Schweinsfolder, das zumindest lasse ich ihm.

Dann machte er seinen letzten Fehler! Ein Hieb brachte ihn kurz aus dem Gleichgewicht. Ich packte meinen Anderthalbhänder an der Fehlschärfe, unterließ seinen Schwertradius und rammte ihm mit beiden Händen meine Klinge in den Bauch, da wo seine Rüstung beweglich und schwach war. Ich sage dir, jetzt weiß ich, warum die Ritter von da so heißen. Er klappte zusammen wie ein Kartenhaus und quiekte wie ein Schwein, als er sein Leben ließ!«

—Aidran Belfarin, Dienstritter der Honinger Gräfin, 1035 BF

Viele Adlige und Krieger Albernias und des Windhag verstehen sich auf das Führen des Anderthalbhänders. Die Waffe ist so weit verbreitet, dass sie vor allem bei den alteingesessenen Familien des Abagund und der Winhaller Lande häufig sogar als Hauptwaffe geführt wird. Einige der Klingen sind alte Familienerbstücke, und nicht selten sind sie verzaubert, weil einst eine Fee ihren Segen darüber gesprochen hat.

Sie können auch mit einer Hand an der Klinge und einer am Griff geführt werden. Sofern man die richtige Umgreiftechnik beherrscht, kann man die Waffe also auch trotz ihrer Länge gut in engen Gassen, dichtem Dornicht oder im Gedränge an Deck eines Schiffes führen.

Meisterliche Nutzer des Albernischen Anderthalbhänders verstehen es, die Klinge besonders schnell auf verschiedene Entfernungen einzustellen, und können sich so auch unter widrigsten Bedingungen ihrer Gegner erwehren.

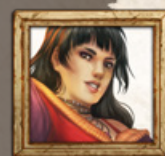
»Die Klinge ist hervorragend ausgewogen. Auch wenn das Umgreifen sich leicht nachteilig auf schnelles Antäuschen auswirkt, den Albernischen Zweihänder sollte man nicht unterschätzen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Aber wie kannst du wissen, dass einer solchen Waffe, zumal einer sehr alten, kein Feenzauber innewohnt? Nicht immer ist die Magie der Anderswelt auch leicht als solche zu erkennen. Carolan war drei Nächte lang ein Frosch, nachdem er heimlich die Klinge der Baronin mitnehmen wollte ...«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Albernische Bauernwehr							Komplexität: prim		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	
Albernische Bauernwehr	Schwerter	1W6+3	GE 15 / KK 14	0/-2	mittel	1 Stn	65 HF	80 S	

Waffenvorteil: Bei dem Manöver *Wuchtschlag* richtet die Albernische Bauernwehr +1 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Albernischen Bauernwehr ein bestätigter Patzer, verliert er seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht das Verlieren der Waffe ist. Nach einem mindestens 5 KR geführten Kampf muss der Träger der Waffe eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Schmerzen ignorieren*) bestehen, ansonsten erleidet er 1 Stufe *Schmerz*.

Albernischer Anderthalbhänder							Komplexität: einf		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	
Albernischer Anderthalbhänder	Zweihand-schwerter (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	2,25 Stn	140 HF	360 S	

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Träger der Waffe nur Abzüge von -1 auf AT und PA (statt -4 auf AT und PA).

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

Das Albernische Langschwert

»Das Schwert gilt in vielen Teilen unseres Landes noch als Sinnbild für die Herrschaft der alten Kaiser Bosparans und heute als Symbol der Garether Kaiser. Es mag eine feine Waffe sein, aber auf dem Schiffsdeck nutze ich lieber den Säbel und in den Wäldern ein Kurzsword. Die großen Häuser jedoch, die der Meinung sind, sie könnten uns beherrschen, die hängen an ihren Schwertern. Ich frage mich jedoch manchmal, ob sie diese Klingen nutzen oder nur über ihren Kamin hängen, um ihren Anspruch geltend zu machen.

In den Händen eines Distelritters ist ein Schwert jedoch eine todbringende Waffe, da vertu dich nicht! Sie wissen die Klinge zu führen und machen von ihr reichlich Gebrauch. Wir Flussleute haben auch noch Axt und Speer, die uns die Freiheit sichern, und es ist unser gutes Recht als Freie, sie zu tragen. Aber auch ich will nicht verhehlen, dass ich stolz bin auf Wogenbrecher, das Schwert meiner Ahnen, das an meiner Seite hängt. Was? Du willst wohl seine Schneide kosten? Zieh blank, du unverschämter Bastard!«

—Umwyrr ui Llud, albernischer Ritter, neuzeitlich

Die meisten klassischen Einhandschwerter der Siebenwindküste wirken schwer und gedrun-gen und können den Einfluss der thor-walschen Breitschwerter nicht verheh-len. Die stabilen Klingen können selbst gegen Schilde effektiv geführt werden, haben jedoch nur selten eine lange Parierstange. Weit gebräuchlicher sind ornamentale Knebel, die den Griff von der breiten, vorderlastigen Klinge trennen. Viele Ausfertigungen weisen eine ausgeprägte Hohlkehle auf, in der kunst-volle Gravuren zu entdecken sind. Beim albernischen Langschwert erinnern diese häufig an alte thorwalsche Runen, manchmal auch an verschlun-gene Zeichen und Symbole, die man von alten Menhiren oder Feentoren kennt.

Viele Schwerter der Region tragen klangvolle Namen. Mal vergibt der Schmied einen solchen, sobald er das Wesen der Waffe einschätzen kann, mal wählt ihr künftiger Träger oder sogar eine Fee, die Segen oder Fluch

darüber spricht, einen Namen. Die Namen mancher Waffen ändern sich auch mit der Zeit, und so erzählen nicht wenige dieser Bezeichnungen auch die Geschichte einer Klinge und ihrer Träger.

Berühmt geworden ist das Schwert *Drachenfuß*, das den Markgrafen des Windhag gehörte. Sein Name wandelte sich zunächst in *Scherenschreck*, nachdem ein Efferd-geweihter es für Markgraf Rateral Sanin weihte, dann zu *Tentakelgroll*, als er es gegen die Heptarchen führte. Heute ruht es unter dem Namen *Grauwacht* in der Festung der Sanins.

Ebenfalls sehr berühmt geworden ist das Schwert *Aifall*, das den Fürsten von Albernia gehört. Die Sage weiß zu berichten, dass es aus Beschlägen von Schiffen geschmiedet wurde, die während der Großen Flut an Land gespült wurden. Seine Klinge soll in Meerscham gehärtet worden sein, als Mahnung, stets Efferds Gebote zu befolgen. Eine blaue Perle von ungewöhnlicher Herzform zierte den Knauf und soll einst ein Geschenk des Flussvaters an eine der ersten Prinzessinnen des Königshauses gewesen sein. Besonders gegen unheilige Kreaturen der Charyptoroth soll die Klinge äußerst wirkungsvoll sein.

»Ich selbst hab meinen Namen ja mehrfach geändert, aber mein Schwert andauernd umbenennen – kommt gar nicht infrage!«

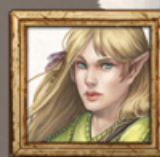
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Aber das ist doch eine feine Sache, wenn mit einer Klinge Großes vollbracht wurde! Denk nur mal an Antworter und Vergelter, die Waffen des legendären Schwertkönigs Raidri Conchobair. Die hießen früher mal Gift und Galle, als sie noch in der Hand der Blutzwillinge auf Maraskan waren.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»Aber so ganz Unrecht hat Geron nicht, viele Schwerter tragen schließlich einen Namen, der aus ihnen selbst kommt. Denkt nur an die Götterklinge Siebenstreich, die sogar meinem Volk bekannt ist.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Albernisches Langschwert

Komplexität: einf

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

Waffenvorteil: Mit dem Albernischen Langschwert kann man das Manöver *Schildspalter* ausführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet. Gegen Fechtwaffen und Schwerter erhält sein Träger einen Bonus von +1 AT.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter erleidet man einen zusätzlichen Malus von 2 auf PA.

Der Efferdbart

»Der Efferdbart steht nicht nur für die Verbundenheit der Bruderschaft von Wind und Wogen zum endlosen Meer, mit dieser Waffe sind wir auch bestens gegen die Schrecken der Widersacherin gewappnet. Die meisten Stücke tragen Efferds Segen, damit sie alles unheilige Gezücht der Unbarmherzigen Ersäuerin zu zerschmettern vermögen.

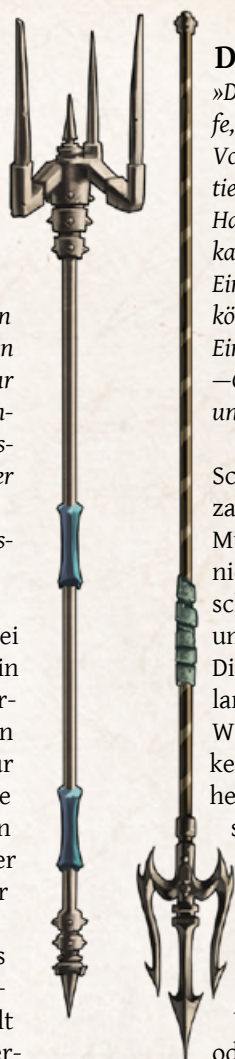
Wie es sich für eine Waffe gehört, die ganz und gar in Diensten des unbändigen Alten Gottes steht, kann man sie sowohl an Land benutzen als auch, wenn man zur Gänze von Efferds Element umfungen ist. Viele Geweihte tragen die traditionelle Waffe lediglich als Standesymbol, aber es gibt so manch einen unter ihnen, der den Efferdbart auch im Kampf einzusetzen weiß.«

—Connar von Quintian-Quandt, efferdgeweihter Meister der Brandung des Siebenwindmeers, neuzeitlich

Der Efferdbart ist eine Variante des Dreizacks, bei der die Zinken nicht in einer Reihe, sondern in einem Dreieck angeordnet sind. Manche Ausfertigungen tragen in dessen Mitte einen weiteren spitzen Dorn. Obwohl der Efferdbart häufig nur zu liturgischen Zwecken eingesetzt wird, wurde er doch einst als Waffe konzipiert. Daher weisen seine Zacken nur selten Widerhaken auf, damit er nach einem erfolgreichen Angriff schnell wieder eingesetzt werden kann.

Am Ende des meist aus Zeder gefertigten Schafts werden gern kostbare Muscheln oder Seeschnecken befestigt, das Holz mit Haihaut umwickelt und mit blauen Bändern geschmückt. Auch verschlungene Schuppen- oder Wellenmuster, eingelassene Aquamarine oder leuchtende Gwen-Petryl-Splitter zieren so manchen Efferdbart.

Neben seiner Funktion als rituelle Waffe der Geweihten des Launischen lässt sich der Efferdbart auch hervorragend gegen Meeresungeheuer und Tentakelwesen der Erzdämonin Charyptoroth einsetzen. Nur sehr selten gibt es profane Ausführungen, die keine OBJEKTEWEIHE tragen, etwa bei besonders efferdgläubigen Fischern der Siebenwindküste. Der Efferdbart gilt als Standessymbol der Geweihten, und so wird es nicht gern gesehen, wenn ein Träger nicht zumindest ein Akoluth der Bruderschaft von Wind und Wogen ist.



Der Neckerdreizack

»Der Neckerdreizack ist vornehmlich eine Jagdwaffe, denn die Ozeanier sind ein äußerst friedliebendes Volk. Meist wird er genutzt, um größeres Meeresgetier zu erlegen, Plattfische, Thunfische oder kleinere Haie. Aber auch gegen tentakelbewehrtes Gezücht kann man sich damit hervorragend verteidigen. Eine solche Waffe ist deutlich filigraner als ein herkömmlicher Dreizack und wie geschaffen für den Einsatz in Efferds Element.«

—Graustein, efferdgeweihter Bewahrer von Wind und Wogen zu Havena, neuzeitlich

Schlank und elegant kommt der Neckerdreizack daher und ist nicht selten mit Perlen und Muscheln verziert. Die Waffe ist üblicherweise nicht so lang wie die Landvariante der Menschen, denn Necker sind häufig etwas kleiner und zierlicher gewachsen.

Die schräg angeordneten, unterschiedlich langen Zacken ahmen häufig geschwungene Wellenformen nach und sind mit Widerhaken versehen. Aufgrund dieser Beschaffenheit gleitet die beliebte Jagdwaffe unter Wasser besonders gut, während sie an Land an

Durchschlagskraft einbüßt. Der Schaft wird üblicherweise aus Korallen, Schildpatt oder Knochen gefertigt und mit der Haut von Hai oder Rochen umwickelt, um die Griffigkeit zu verbessern.

Woher die Necker das Metall beziehen oder wie genau sie es zu solch kunstvollen Stücken formen, weiß niemand zu sagen. Manche vermuten, sie stammen noch aus dem untergegangenen Kontinent Lahmaria und haben sich bis heute erhalten. Andere behaupten, die Waffen der Necker würden mit urchimlicher Zauberei aus den Überresten Gesunkener Schiffe und der Habe Ertrunkener geformt.

»Ohne Feuer schmieden? Das ist Drachenwerk, sag ich dir! Vom Grund des Meeres kann nichts Gutes kommen, da hat es viel zu viel Wasser!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



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

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

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

Neckerdreizack							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Neckerdreizack	Stangenwaffen (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stn	150 HF	80 S

Waffenvorteil: Die Abzüge für den Kampf im oder unter Wasser sinken auf 0. Das Manöver *Entwaffnen* ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: An Land richtet der Neckerdreizack –1 TP an.

Das Albernische Entermesser und der Harbener Säbel

»Jeder hat doch sofort ein Bild vor Augen, wenn er das Wort ›Entermesser‹ hört, oder? Ein verwegener Pirat, der sich an einem Seil an Bord eines Schiffes schwingt, das blitzende Entermesser zum Angriff erhoben. Träum weiter! Jedes Kind an der Siebenwindküste weiß, dass fast jeder Seesoldat so eine Klinge führt. Sie sollte auf keinem Schiff fehlen und ist keineswegs nur zum Entern da.«

—Branwen ni Cerwyn, Erbin des Inseljunkers von Sturmhöhe, neuzeitlich

An der Siebenwindküste ist das Entermesser in zwei Varianten bekannt: als Albernisches Entermesser oder als Harbener Säbel. Beide kommen bevorzugt auf Schiffen zum Einsatz, aber auch in den Hafenstädten sieht man sie an so manchem Waffengehänge. Bei Übungen und Kämpfen werden sie an die Schiffsbesatzung ausgegeben, für Seesöldner und Angehörige der mittelreichischen Westflotte gehören sie ohnehin zur Standardbewaffnung. Doch nicht immer wird Feinden damit zugesetzt; das Entermesser ist auch hervorragend dazu geeignet, Taue zu kappen oder andere einfache Arbeiten an Bord zu erledigen.

Das Albernische Entermesser weist eine einschneidige, leicht gebogene Klinge auf, die besonders in der Verteidigung gegen andere einhändige Klingenwaffen ihre Stärken hat. Der Harbener Säbel hingegen verfügt über eine gerade Klinge mit anderthalb Schneiden, welche besonders effektiv im Kampf gegen Leichtgerüstete ist.

Häufig weisen beide Ausführungen auch einen Griffkorb oder einen bügelförmigen Handschutz auf, der den Träger vor Verletzungen schützen soll. Während viele Exemplare schlicht und zweckmäßig gehalten sind, werden andere von allerlei efferdgefalligen Motiven geziert, die den zahlreichen Aberglauben der Seefahrer Rechnung tragen.

»Solche Waffen sind hervorragend an Deck zu führen, einfach weil sie nicht so lang wie ein Schwert sind. Im Kampfgetümmel kannst du damit auch mal eine Leine kappen, die dir im Weg ist, ohne dass du dir gleich die Klinge ruinierst. Geht natürlich auch alles mit einer Axt, das wohl! Aber bei Swafnir, es gibt kein Drachenboot, auf dem nicht mindestens ein Entermesser zu finden ist.«

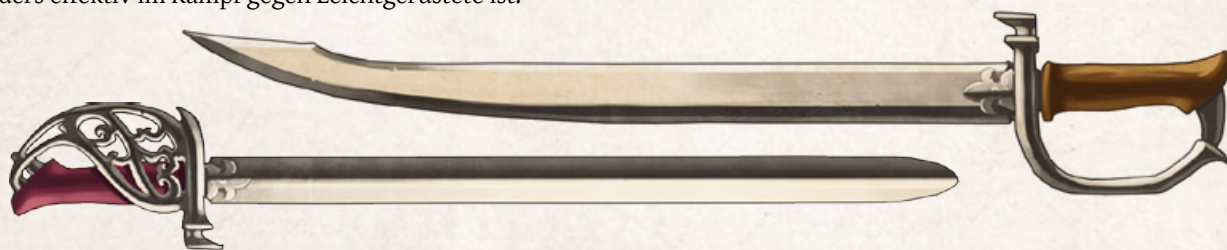
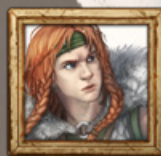
—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja

»Dann ist ein Entermesser also eigentlich nichts anderes als ein Haumesser, oder?«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiter

»Daran ist es angelehnt, aber das ist höchstens die hässliche Schwester eines echten Harbener Säbels. Den kannst du nämlich im Kampf gebrauchen. Dem Gegner mit dem Haumesser zu Leibe zu rücken, das nenn ich eher eine Verzweiflungstat.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



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

Waffenvorteil: Gegen Dolche, Fechtwaffen und Schwerter erhält das Albernische Entermesser einen Bonus von +1 PA. Droht der Verlust der Waffe durch einen Patzer oder ein Entwaffnungs-Manöver, würfelle mit 1W6. Bei 1-2 wurde die Waffe nicht fallengelassen, allerdings können bis zum Ende der nächsten KR keine AT ausgeführt werden.

Waffennachteil: Paraden gegen Zweihandwaffen sind mit dem Albernischen Entermesser um 1 erschwert. Das Albernische Entermesser kann nicht zweihändig geführt werden (siehe **Regelwerk** Seite 266).

Der Harbener Säbel							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Harbener Säbel	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,9 Stn	75 HF	200 S

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder weniger richtet der Harbener Säbel +1 TP an. Droht der Verlust der Waffe durch einen Patzer oder ein Entwaffnungs-Manöver, würfelle mit 1W6. Bei 1-2 wurde die Waffe nicht fallengelassen, allerdings können bis zum Ende der nächsten KR keine AT ausgeführt werden.

Waffennachteil: Paraden gegen Zweihandwaffen sind mit dem Harbener Säbel um 1 erschwert. Der Harbener Säbel kann nicht zweihändig geführt werden (siehe **Regelwerk** Seite 266).

Der Havener Buckler

»Der Faustschild wird vor allem von den klassischen Kriegerakademien oder Rittern gerne unterschätzt, was daran liegen mag, dass die Handhabung nicht ganz trivial ist. Sein ganzes Potenzial entfaltet er nur, wenn man ihn im beidhändigen Kampf als Parierwaffe nutzt. Mit dem Havener Messer oder einem Säbel teilst du deine Hiebe aus, mit dem Buckler verteidigst du. Dank seiner geringen Größe und des niedrigen Gewichts bleibst du beweglich und kannst hervorragend damit blocken. Auch die gegnerische Klinge kannst du damit ablenken, und dann führst du deine eigene Waffe gekonnt in seine Blöße!

Stoßen oder schlagen kannst du natürlich auch mit dem Buckler, falls dich dein Gegner derart in Bedrängnis gebracht hat, dass deine Klinge wirkungslos sein sollte. Ich erwarte allerdings, dass das einem meiner Zöglinge gar nicht erst passiert! Also verplempern wir unsere Zeit nicht länger mit Gerede, hoch mit den Waffen! Wollen wir doch einmal sehen, was du bisher gelernt hast.«

—Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin, zu einem ihrer Schüler, 1034 BF

Der Havener Buckler ist ein Faustschild, der allerdings eher eine Parierwaffe ist, als dass er seinem Träger großflächigen Schutz bietet. Mit dem Buckler kann man die Hiebe der gegnerischen Waffe abfangen und umleiten, um dann selbst zum Angriff überzugehen.

Der Havener Buckler besteht aus einer filzgefüllten Stahlplatte, die in ihrer Mitte eine halbkugelförmige Wölbung aufweist und darum herum einen etwa handbreiten Rand. Innerhalb der Halbkugel verläuft die Griffstange, mit der man den Buckler fasst, um ihn schnell zwischen sich und die gegnerische Waffe zu bringen.

Als Parierwaffe wird er besonders mit Einhandschwertern, Säbeln oder Fechtwaffen kombiniert, aber auch Schützen in den Einheiten der großen Heerhaufen und Garden führen ihn manchmal neben einem Dolch.

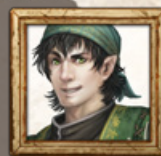
Kaum mehr wegzudenken ist der Buckler aus dem von Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin in Havena gelehrt Albernischen Raufen. Bei diesem Kampfstil wird er neben dem Havener Messer geführt, und einige Uinin-Schwertgesellen haben es zu wahrer Meisterschaft

mit dem Faustschild gebracht. Geschickt verstehen sie sich darauf, Kreuzblöcke auszuführen, um keinen Schrittbreit ihres Standes aufzugeben, oder aus der Verteidigung heraus Blößen zu erspähen und ihre Gegner empfindlich zu treffen.



»Für jemanden mit meinen Fertigkeiten genau das Richtige, dieser Havener Buckler. Vor allem ist er nicht so schwer wie ein großer Schild, da bleibe ich flink und geschwind genug, um mein Rapier noch effektiv einzusetzen.«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner



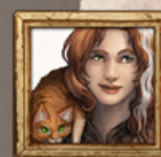
»So ein Unfug! Entweder man kämpft gleich mit zwei Waffen oder man trägt einen Schild, der kräftige Hiebe und sogar Pfeile abfängt. Diese Herumfuchtheilei mit einer kleinen Metallscheibe ist doch albern!«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Sagt der vielgepriesene Doppelsöldner, der gerade gegen die Schwertgesellin mit Buckler verloren hat ...«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Havener Buckler

Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Havener Buckler (Vollmetallbuckler)	Schilde	1W6+1	KK 16	-3/0	kurz	1 Stn	25 HF	40 S

Anmerkung

30 Strukturpunkte

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

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

Waffennachteil: Mit einem Vollmetallbuckler kann das Manöver *Schilddeckung* nicht ausgeführt werden (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 163). Mit dem Vollmetallbuckler lassen sich keine Attacken großer Gegner parieren.

Das Havener Messer

»Setz die Hiebe aus der Drehung und mit langem Arm an. Nutze den Wehrnagel, aber greif bloß nicht falsch, sonst gibt es blaue Finger! Er hilft dir beim Parieren, wenn du die Gegnerische Waffe abfängst. Denke immer daran: Deine Klinge ist deutlich kürzer als die eines Langschwerts! Gehst du in den Kreuzblock und nimmst den Buckler dazu, achte auf einen stabilen Stand, sonst hast du zwar abgewehrt, musst dir aber eine Blöße geben, um selbst anzugreifen. Diese Waffe ist hervorragend geeignet, um Klingen zu binden, ihre Stärke jedoch liegt nicht in der Wucht eines Schlags. Nimm dich in Acht vor zweihändig geführten Häuen mit langen Waffen. Mit dem Havener Messer bist du deinem Gegner oft sehr nahe, was gut ist, wenn du nur wenig Raum hast, um zu manövrieren. Aber du willst beweglich bleiben dabei.«

—Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin, zu einem Schüler, der in die Welt ziehen wollte, 1034 BF

Die Klinge des Havener Messers ist einseitig geschärft und etwas kürzer als die eines Langschwerts. Besonders bei Kämpfen auf engem Raum gewinnt man daher leicht die Oberhand. Mit der Spitze sind wirkungsvolle Stiche möglich, die robuste Klinge erlaubt gut gezielte Häue, die jedoch im Vergleich zu größeren Klingen etwas an Wucht einbüßen.

Ein Markenzeichen dieser Waffe, die zumeist nur über eine schmale Parierstange verfügt, ist der sogenannte Wehr- oder Rüstnagel. Durch dieses zusätzliche Parierelement wird zum einen der Handrücken geschützt, zum anderen bietet es verschiedene Möglichkeiten in der Anbindung der gegnerischen Klinge.

Die meisten Exemplare sind schmucklos ausgeformt, handelt es sich dabei doch vornehmlich um Waffen, die von Bürgern und der freien Landbevölkerung getragen werden. Mittlerweile haben aber auch Waffenknechte und Soldvolk der Siebenwindküste die kompakten Klingen für sich entdeckt. Der Kampfstil der hiesigen Schwertgesellen scheint wie für diese Waffengattung geschaffen, und inzwischen bildet Meisterin Scanlail ni Uinin sogar hauptsächlich am Havener Messer aus.



»Vielleicht sind diese Havener Messer ja ganz praktisch, aber ich lasse lieber keinen Gegner so nah ran. Zweihandschwerter kann man auch kurz greifen, ich weiß gar nicht ...«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Hrangarsdreck, Geron! Dich möchte ich mit deinem Anderthalbhänder mal unter Deck kämpfen sehen. Nach dem ersten Schlag bleibt der dir doch in irgendeinem verdammtten Balken stecken. Und dann nehmen sie dich mit ihren Havener Messern aus wie einen Thunfisch, das wohl!«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Lass ihn, Liebes. Der verdaut noch immer seine Niederlage gegen die Havener Schwertgesellen. Armer Geron, das war wohl zu viel für sein Ego.«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



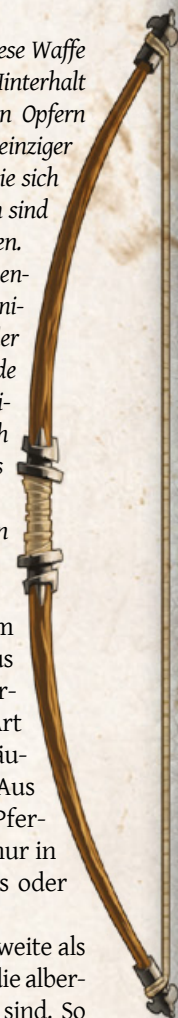
Der Albernische Langbogen

»Kein Wunder, dass die albernischen Aufständischen diese Waffe der Niedertracht so gerne benutzen, bevorzugt aus dem Hinterhalt und natürlich ohne Vorwarnung. Da müssen sie ihren Opfern nämlich nicht ins Gesicht schauen, diese Feiglinge! Ein einziger Heckenschütze ist schon eine echte Gefahr, aber wenn sie sich zusammenrotten und gleich im Dutzend antreten, dann sind all jene des Todes, die arglos sind oder keinen Schild haben. Genauso ist es uns ergangen, und ein ganzes Banner der Elenviner Flussgarde wurde einfach ausgelöscht! Die Abtrünnigen haben uns beim Meierhof aufgelauert. Das Sirren der Pfeile, die Schreie der Sterbenden und Verletzten, das werde ich mein Lebtag nicht vergessen. Zum Glück trug ich meinen Schild auf dem Rücken, sonst hätte es mich wohl auch erwischt. Wie ich entkommen bin? Nun ... ich denke, sowas nennt man dann einen taktischen Rückzug.«

—ein Nordmärker Ritter, nach dem Massaker von Calladün, 1027 BF

Der Albernische Langbogen wird meist aus dem Holz von Esche oder Eibe gefertigt, seltener aus Ulmen- oder Ahornholz. Es braucht eine hohe Körperkraft und lange Jahre der Übung, um diese Art von Bogen sinnvoll einsetzen zu können, denn häufig ist er genauso lang, wie sein Schütze groß ist. Aus diesem Grund kann er nicht vom Rücken eines Pferdes aus eingesetzt werden und eignet sich auch nur in offenem Gelände, wie den Weiten des Seenlands oder der Abagunder Heide, zur Jagd.

Das enorme Zuggewicht bringt sowohl hohe Reichweite als auch große Durchschlagskraft mit sich, weswegen die albernischen Schützen bis heute im Kampf gefürchtet sind. So manches Mal haben sie Scharmützel mit zwei oder drei Salven entschieden, die sie aus sicherer Entfernung abfeuern konnten. Es heißt, dass nicht einmal eine schwere Gareth



Das Havener Messer

Komplexität: einf

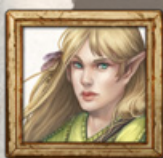
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
------	--------------	----	-----	-----------	----	---------	-------	-------

Havener Messer	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,50 Stn	75 HF	200 S
----------------	-----------	-------	----------	-----	--------	----------	-------	-------

Waffenvorteil: In beengter Umgebung zählt das Havener Messer als Waffe mit kurzer Reichweite. Die Erschwernis von 2 Punkten auf das Manöver Binden (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 161) entfällt.

Waffennachteil: Mit einem Havener Messer sind Paraden gegen Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter um 2 erschwert. Wuchtschläge sind mit dem Havener Messer nur um zusätzlich 1 erschwert durchzuführen.

Platte den Pfeilen eines Langbogens widerstehen könne. Schilde hingegen haben sich bei der Abwehr der Geschosse häufig bewährt, wenngleich ein Langbogenpfeil aus kurzer Distanz auch einen Holzschild zu durchschlagen vermag. Im Bürgerkrieg zwischen Albernia und den Nordmarken setzten die Aufständischen, allen voran die gefürchteten Blauen Füchse, Langbögen oft aus dem Hinterhalt ein. Nur so konnten sie damals die schwer gerüsteten und im Nahkampf deutlich überlegenen Heerhaufen des Nordmärker Herzogs schwächen. Solche Partisanentaktiken werden häufig als unrondrianisch angeprangert, sind jedoch hoch effektiv, wie man etwa am Ausgang des Massakers von Calladûn sehen kann.



»Ich bin mir ziemlich sicher, dass die Albernier sich diesen Langbogen von den Auelfen abgeguckt haben, denn er ähnelt unseren Elfenbögen schon sehr. Vielleicht sind sie nicht ganz so kunstvoll verziert und vermutlich auch nicht so perfekt geschnitzt wie ein Elfenbogen, aber es ist schon eine beeindruckende Waffe.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

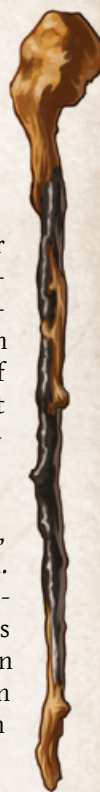
Die Shillelagh, die Albernische Wurzelholzkeule

»Es gibt Gegenden, in denen der Adel es nicht gerne sieht, wenn sich die Freien bewaffnen, selbst, wenn das unser gutes Recht ist. In manchen Städten ist das Tragen von Klingenwaffen ebenfalls untersagt. Aber wir sind ja einfallsreiche Leute, so haben unsere Vorfahren eine Keule ersonnen, die man auch als Werkzeug oder Gehhilfe benutzen kann, die Shillelagh. Glaube mir, echte Könnern mit der Keule vermögen es damit, einem Gegner den Schädel einzuschlagen oder einen Angreifer geschickt zu entwaffnen. Auch wenn es nicht wie eine Waffe aussieht, du solltest den Hieb einer Wurzelholzkeule niemals unterschätzen.«

—Larric Rothair, Zauberbarde, neuzeitlich

Wurzelholzkeulen werden überall in Albernia benutzt, denn sie unterliegen keinerlei Verboten, wie etwa mancherorts Schwerter oder Dolche. Meist werden sie aus Weißdorn oder Schwarzdorn hergestellt, die oftmals geeignete Wurzelknoten bilden. Ihr Holz wird mit Anornin-Butter eingeschmiert und über Feuer geräuchert, um es zu härten. So erhalten die Wurzelholzkeulen ihre charakteristische, schimmernde Oberfläche. Mit dem Wurzelknoten der Keule werden im Kampf heftige Schläge ausgeteilt, man kann damit aber auch wirkungsvoll blocken oder den Gegner betäuben.

Es wird vermutet, dass die Shillelaghs ursprünglich Werkzeuge der Fischer waren, die damit den gefangenen Fisch erschlugen. Manchen Wurzelholzkeulen, vor allem denen aus Weißdornholz, wird nachgesagt, dass sie besonders wirkungsvoll gegen Feenwesen sein sollen, allerdings verweisen die meisten Gelehrten solche Überlieferungen ins Reich der Märchen.



»Mit der Shillelagh muss man einen Gegner nicht gleich umbringen, und damit kann man sicher auch das Korn dreschen. Ich sollte mir ein Exemplar dieser überaus perainegefälligen Waffe zulegen! Ein solch wehrhaftes Werkzeug ist mir lange nicht untergekommen.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter



Albernischer Langbogen

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Albernischer Langbogen	Bögen	1W6+8	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stn	200 HF	80 S

Waffenvorteil: Führt der Träger eines Albernischen Langbogens einen *Ballistischen Schuss* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 151) aus, erhöht sich die Reichweite um 20 Schritt. Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Albernische Langbogen +1 TP an.

Waffennachteil: Es ist nicht möglich, einen Albernischen 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).

Shillelagh (Albernische Wurzelholzkeule)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Shillelagh (Wurzelholzkeule)	Hiebaffen	1W6+2	KK 13	0/ -2	mittel	1 Stn	90 HF	5 S

Waffenvorteil: Wird die Shillelagh zweihändig geführt, richtet sie +2 TP statt nur +1 TP an (siehe **Regelwerk** Seite 366). Das Manöver *Betäubungsschlag* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

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

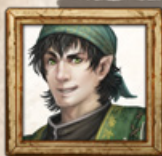
Der Albernische Langdolch

»Der Albernier, der ohne Waffe vor die Tür geht, den musst du mir erstmal zeigen. Mein Langdolch ist ein besonders prächtiges Stück, hier, schau dir den Griff an. Das ist der Flussvater, in seiner ganzen Majestät und mit Silber gekrönt, wie es seiner würdig ist. Aber lass dich bloß nicht täuschen: Nur weil nicht jeder den Langdolch offen am Gürtel trägt, heißt das nicht, dass er keinen dabei hat. Viele benutzen ihn als letzte Wehr und verbergen ihn daher im Stiefelschaft.«

—Larric Rothair, Zauberbarde, neuzeitlich

Auch wenn er gegen schwer gerüstete Gegner nur über wenig Durchschlagskraft verfügt, gilt der Langdolch als typisch albernische Waffe, da er bei der Bevölkerung weit verbreitet ist. Er wird nicht nur als Waffe benutzt, sondern dient häufig auch als Essmesser oder schlicht dazu, den Reichtum eines Freien anzuzeigen.

Der Langdolch ist ein zweischneidiger, langer Dolch, der in Albernia so gut wie nie eine Parierstange aufweist. Der hölzerne Griff ist üblicherweise spindelförmig ausgestaltet und mit aufwändigen Schnitzereien verziert, die Motive aus der albernischen Sagenwelt abbilden. Sehr beliebt sind auch verschlungene Zierden, die als Ätzungen oder Gravuren auf der Fehlschärfe aufgebracht werden. Manche umwickeln ihren Griff aber auch mit eingefärbtem Leder, während wohlhabende Albernier gern Beschläge aus Gold oder Silber anbringen lassen, um ihren Wohlstand offen zur Schau zu stellen.



»Der Langdolch, den ich stibitzt habe, ist ausnehmend hübsch verziert. Dafür bekomme ich sicher einen guten Preis beim Hehler meines Vertrauens. Vielleicht behalte ich ihn aber auch, der liegt recht gut in der Hand.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

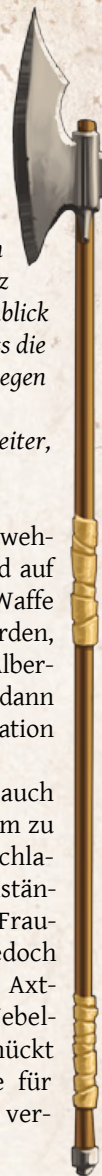
Der Usascoall, die Albernische Speißaxt

»Als die Mordmärker kamen, hat sich gezeigt, warum wir diese Waffe auch »Adelsschreck« nennen. Die haben wohl gedacht, dass sie uns einfach so niederreiten können, die aufgeblasenen Ritter. Aber weit gefehlt! Mit der Usascoall haben wir sie damals der Reihe nach von ihrem hohen Ross geholt. Nach einem solchen Sturz wird auch der beste Ritter ganz kleinlaut. Allein der Anblick von einem Dutzend Speißäxten kann dafür sorgen, dass die Kavallerie es sich zweimal überlegt, einfach kopflos gegen deine Truppe anzureiten.«

—Jorm Dunkelholz, gräflich Bredenhager Grenzreiter, neuzeitlich

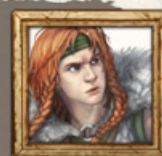
Im Bredenhager Land ist die Speißaxt bei den Landwehren weit verbreitet. Ihr ausladendes Axtblatt wird auf einen langen, hölzernen Schaft aufgesetzt. Diese Waffe kann äußerst effektiv gegen Reiter eingesetzt werden, was die Nordmärker während des Krieges gegen Albernia schmerzvoll erfahren mussten. Ist die Einheit dann auch noch darin geschult, die Usascoall in Formation einzusetzen, ist sie eine exzellente Waffe.

In den Heckenlanden dient die Speißaxt aber auch dazu, um Dornicht und anderes Gestrüpp in Zaum zu halten oder sich einen Pfad ins Unterholz freizuschlagen. Viele Speißäxte sind reine Gebrauchsgegenstände und dementsprechend schlicht gehalten. Die Frauen und Männer des Bredenhager Grafen tragen jedoch einige besonders kunstvolle Exemplare, deren Axtblätter durchbrochen und mit Motiven aus der Nebelwelt des Gundelwalds und des Farindel geschmückt sind. Diese Usascoall sind kostbare Geschenke für Vertraute oder Recken, die sich um Bredenhag verdient gemacht haben.



»Sieht doch gar nicht so schlecht aus. Ich wette, damit kannst du auch gut eine Palisade verteidigen, wenn du von oben herab Schläge austeilst. Da möchte ich nicht drunter stehen.«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



Albernischer Langdolch							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Albernischer Langdolch	Dolche	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stn	45 HF	55 S

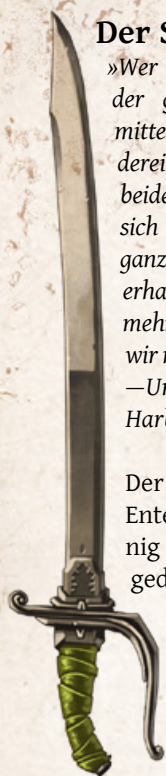
Waffenvorteil: Gegen Waffen mit Reichweite mittel hat der Langdolch nur einen Abzug von 1 auf AT (statt 2).

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

Usascoall (Albernische Speißaxt)							Komplexität: einf	
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Usascoall (Speißaxt)	Stangewaffen (2H)	1W6+5	GE 15 / KK 14	0/-2	lang	2,5 Stn	200 HF	160 S

Waffenvorteil: Das Manöver *Herunterstoßen* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 153) ist nur um 2 erschwert (statt 4).

Waffennachteil: Wendet der Träger die Sonderfertigkeit *Pikenwall* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 154) an, ist seine AT zusätzlich um 2 erschwert.



Der Seesäbel

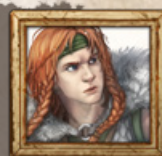
»Wer es etwas wuchtiger mag als das Entermesser, der greift zum Säbel. Die meisten, die in der mittelreichischen Flotte ihren Dienst tun, wie ihr es dereinst zu tun gedenkt, wählen zwischen diesen beiden Klingen. Einige unserer Seekrieger verstehen sich meisterlich auf den Umgang, und wenn die ganze Mannschaft blankzieht, dann ist das schon ein erhabener Anblick. Das Piratenpack hat sich schon mehrfach eingenässt und die Waffen gestreckt, weil wir nur mit den Säbeln gerasselt haben!«

—Uralina von Aichhain, Kommandantin der Harbener Seekadettenschule, neuzeitlich

Der Seesäbel ist eine längere Variante des Entermessers und unterscheidet sich nur wenig von seinem ursprünglich für die Reiterei gedachten Verwandten. Seine Klinge ist leicht gebogen, geschliffen scharf auf der einen Seite ebenso wie im oberen Viertel der Gegenseite. Die meisten Seesäbel haben einen einfachen Bügel, der den Griffkorb des Entermessers ersetzt, um an Gewicht zu sparen. Man kann die vielseitige Waffe

sowohl zum Hauen als auch zum Stechen einsetzen, und auch im engen Kampfgetümmel an oder unter Deck leistet sie einem geschickten Träger hervorragende Dienste. Es gibt prächtige und aufwändig verzierte Exemplare, die gerne von Offizieren getragen oder verdienten Veteranen als Geschenk überreicht werden. Meist zieren dann efferdgefällige Motive die Waffenbügel und Fehlschärfen, oft aber auch Signet oder der Wahlspruch der militärischen Einheit.

»Zumindest sind die Dinger nicht ganz so mickrig wie das, was man hierzulande üblicherweise trägt, wenn man an Bord geht. Das Schiff wird schon nicht untergehen, nur weil jemand eine wuchtige Waffe dabei hat, bei Swafnirk!«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Gegen Schwergewüstete kommt man damit sicher nicht sehr weit. Stört aber wahrscheinlich auf See nicht weiter, da trägt hoffentlich eh keiner Platte.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Seesäbel						Komplexität: einf		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Seesäbel	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	90 HF	180 S

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Seesäbel 2 Punkte weniger Abzüge auf AT und PA.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet die Waffe -1 TP an.

Neue Kampftechniken

Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotischere Waffentypen. In der **Rüstkammer der Siebenwindküste** stellen wir dir die Fernkampftechniken Schleudern vor. Wie bei allen Kampftechniken startet ein Held auch in Schleudern mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der folgenden Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

Schleudern

Unter Schleudern sind alle Schleudern, Bolas und ähnliche Fernkampfwaffen zusammengefasst. Die meisten dieser Waffen gelten nicht als echte Kriegswaffen, und insbesondere der Schleuder haftet der Ruf als Hirtenwaffe an. Dennoch können Schleudern in geübter Hand großen Schaden anrichten, und im Windhag sind viele Sippenkrieger 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, Kampfrelexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III.

Spielst du mit dem **Aventurischen Compendium**, so sind folgende Kampfsonderfertigkeiten ebenfalls mit Schleudern ausführbar:

Kampfsonderfertigkeiten: Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Schnellladen (Schleudern)

Kampfstilsonderfertigkeiten: Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Die Windhager Schleuder



»Lass die Grangorier ruhig über uns lachen und die Schleuder als primitive Waffe abtun. Sie vergessen nur zu gern, dass sie schon zu Zeiten der Altvorderen im bosparanischen Heer eingesetzt wurden – in ihren eigenen verdammt Legionen!

Die Schleuder ist eine mächtige Waffe und ein gutes Jagdinstrument, wenn du sie einzusetzen weißt. Das braucht Übung, mach dir da nichts vor!

Also, nimm die Schlinge und lege einen Feuerstein hinein. Dann lass die Schleuder über deinen Kopf kreisen oder an deiner Seite. Tust du das schnell genug, lass ein Ende der Schlinge los, dann fliegt der Stein. Es mag eine Weile dauern, bis du das triffst, was du anvisiert hast, aber lass dich davon nicht entmutigen. Auch du wirst eines Tages die Schleuder meistern und Vögel damit vom Himmel holen oder Reiter aus dem Sattel.«

—Stuaich Kleibock aus Udamans Sippe, Windhager Sippenkrieger, neuzeitlich

Da die Windhagberge wenig Holz bieten, aus dem man zuverlässige Bögen bauen kann, behilft man sich hierzulande auf andere Weise. Die Hirten der Region fertigen aus geschmeidigem Schafsfleder treffsichere Schleudern als etwa einen halben Schritt lange Lederschlinge, in die der zu schleudernde Stein gelegt wird. Mit diesen Fernkampfaffen verteidigen sie ihre Herden gegen Raubtiere und gehen auf die Jagd nach Vögeln. Der gekonnte Einsatz einer Schleuder erfordert jahrelange Übung. Ein erfahrener Schütze kann jedoch sogar einen Reiter mit einem einzigen gutgezielten Treffer vom Pferd holen. Auch bei Aufständischen und den Sippenkriegern des Windhags ist diese Waffe äußerst beliebt. Eine Schleuder ist schnell zusammengelegt und lässt sich gut als Gürtel oder Lederbebänderung tarnen. Sie ist daher kaum als Waffe zu erkennen, bis der Schütze seine Schlinge kreisen lässt. Munition ist leicht verfügbar und ebenso unauffällig zu transportieren. Besonders beliebt sind scharfe Splitter aus Feuerstein, die schmerzhaft Wunden reißen können.

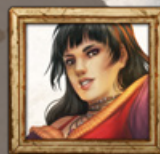
»Eine Schleuder? Ich dachte, dass nur noch die Goblins in den Bergen diese Dinger benutzen. Kennen die denn wirklich nicht mal Bögen hier?«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter



»Es gibt reichlich Holz in den Wäldern am Fuße der Toten Berge. Wahrscheinlich beherrscht dort einfach keiner die hohe Kunst des Bogenbaus. Andererseits: So viel zivilisierter als die Rotpelze schienen mir die Sippler des Windhag nun auch nicht ...«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Sie nutzen das, was die Berge ihnen geben. Ich halte das für ziemlich klug.«

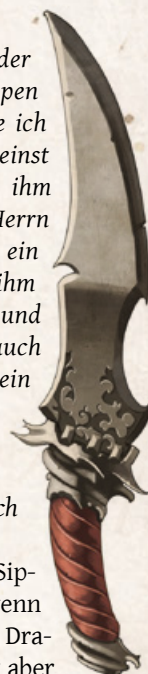
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Das Windhager Drachmesser

»Das Drachmesser ist eine Waffe der Ehre und der Tradition. Es gehört zu den Sippen, wie die Sippen zu den Windhagbergen gehören. Mit Stolz wage ich zu behaupten, dass es Cortak selbst war, der einst das erste Drachmesser schuf, nachdem es ihm gelungen war, den Grauen Dumbracor, den Herrn der Westwinddrachen, zu überlisten. Man sagt, ein Druide aus dem Volk der Angroschim habe ihm gezeigt, wie man einen Drachenzahn bearbeitet und zu einer Waffe formt, die sowohl Drachen als auch anderes Zaubergezücht das Fürchten lehrt. Allein wenn es gilt, die Herrin vom See aufzusuchen, solltest du dein Drachmesser ablegen. Die erhabene Thalaria mag diese Klingen nicht.«

—Algire, Sippenführerin von Cortaks Sippe, neuzeitlich



Die traditionellen Messer der freien Windhager Sippen sind bis heute legendenumwoben, auch wenn bei weitem nicht mehr jedes Stück aus einem Drachenzahn hergestellt wird. Weil es im Windhag aber nur wenig gutes Erz gibt, sind noch immer viele Klingen aus der Beute wackerer Drachentöter oder findiger Jäger gefertigt und deutlich seltener aus Stahl geschmiedet.

Windhager Schleuder

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Windhager Schleuder	Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steinchen	0,25 Stn	50 HF	5 S

Waffenvorteil: Wird ein Reiter von der Windhager Schleuder getroffen, und der Schuss richtet mindestens 1 SP an, muss er sofort eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* ablegen, bei deren Misslingen er vom Pferd fällt (für den Sturzschaden siehe **Regelwerk** Seite 304).

Waffennachteil: Bereits eine gewürfelte 19 bei FK erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt.

Munition

Munition Kosten

Feuersteinsplitter 0,1 S

Anmerkung Bei 0-1 Schritt verursachen Feuersteinsplitter +1 TP gegen Ziele mit RS 0, bei 2-3 Schritt verändern sich die TP nicht, bei 4+ Schritt sinken die TP um 1 gegen alle Ziele.



Von den Zwergen haben die Windhager Sippen einst gelernt, nach Vorbild der dort üblichen schweren Dolche, Drachenzahn genannt, kunstvolle Klingen aus den Zähnen der Westwinddrachen zu formen.

Dazu werden die Zähne von Westwinddrachen abgeschliffen, angespitzt und geschärft, der Griff meist aus Drachenbein oder Holz kunstvoll geschnitzt. Die Herstellung der Messer ist ein gut gehütetes Berufsgeheimnis, um das nur ausgewählte, bei ihren Sippen hoch angesehene Meisterschmiede wissen. Gleich ob aus Metall oder Drachenzahn gefertigt, ist der richtige Schliff entscheidend, um ihnen die nötige Schärfe und Haltbarkeit zu verleihen.

Die Klinge aus Drachenzahn ist üblicherweise einseitig geschliffen und meist etwas dicker ausgeformt als die Varianten aus Metall, die man gern in Drachenblut aushärtet. Die mächtigsten dieser traditionellen Drachmesser sollen sogar Dämonen empfindlich treffen können, und auch viele Feen fühlen sich in ihrer Gegenwart unwohl.

Die Tradition verlangt, dass ein Sippenmitglied mit Erreichen der Mündigkeit selbst auf die Suche nach dem geeigneten Zahn gehen muss. Dabei geht es oft weniger darum, einen lebendigen Drachen zum Kampf zu stellen, als vielmehr mit Heimlichkeit, Ortskenntnis und Geschick einen der legendären Drachenfriedhöfe ausfindig zu machen, den Wächter zu überlisten und mit dem Zahn wohlbehalten zur Sippe zurückzukehren.

Vielen Sippenmitgliedern wird ihr Drachmesser mit ins Grab gegeben. Die Großmesser der Sippenoberhäupter werden jedoch häufig weitervererbt, und so kann man recht sicher erkennen, dass man es mit einem solchen zu tun hat, wenn zwei Drachmesser im Gürtel des Gegenübers stecken.



»Bei Angroschs Amboss! Sehr traditionsbewusst, diese Windhager, und obendrein bekämpfen sie die Drachen mit ihren eigenen Waffen. Hätte ich nicht bereits einen Drachenzahn aus Väterchen Aromboloschs Schmiede am Gürtel, wäre ich glatt versucht, einem der Sippler sein Drachmesser gegen guten Stahl abzutauschen.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

»Ich würde staunen, wenn da nicht ein findiger Geode seine Finger bei der Erschaffung der ersten Stücke im Spiel hatte. Ob wohl ein Drachmesser auch einem menschlichen Druiden als Ritualartefakt dienen kann?«

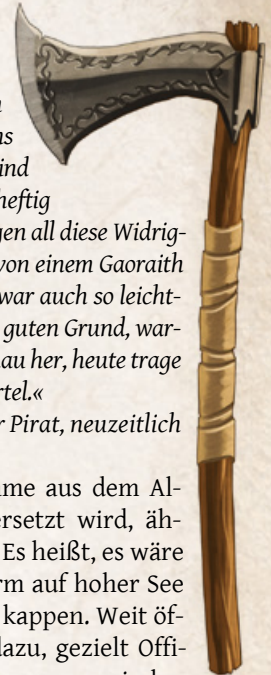
—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Das Gaorraith, das Albernische Wurfbeil

»Nimm dich bloß in Acht! Viele Seeleute aus Albernien und dem Windhag haben ein solches Wurfbeil im Gürtel stecken und sind schnell damit zur Hand, wenn sie sich angegriffen fühlen. Du solltest dich übrigens nicht sicher fühlen, nur weil ein starker Wind bläst oder das Schiff, auf dem du stehst, heftig in den Wogen wankt. Echte Könnner vermögen all diese Widrigkeiten zu berücksichtigen! Du willst nicht von einem Gaorraith niedergestreckt werden, glaub es mir. Ich war auch so leichtsinnig, als ich noch jung war. Es gibt einen guten Grund, warum sie mich Spaltschädel nennen. Aber schau her, heute trage ich selbst zwei Windsporne an meinem Gürtel.«

—Beldrain der Spaltschädel, albernischer Pirat, neuzeitlich



Das albernische Wurfbeil, dessen Name aus dem Albernied häufig als „Windsporn“ übersetzt wird, ähnelt dem thorwalschen Schneidzahn. Es heißt, es wäre einst entwickelt worden, um bei Sturm auf hoher See notfalls schnell die Tauen der Segel zu kappen. Weit öfter dient eine solche Waffe jedoch dazu, gezielt Offiziere oder bestimmte Kämpfer auf einem gegnerischen Schiff schnell und effektiv auszuschalten.

Der Einsatz des Gaorraith erfordert einiges an Übung, um die optimale Durchschlagskraft zu erzielen, für welche die Waffe berüchtigt ist. Charakteristisch für diese Art von Wurfbeil ist ein S-förmiger Schwung des Blatts. Es weist zwei deutlich ausgebildete Spitzen auf, sodass es eine recht stabile Flugbahn hat und meist mit dem Beilblatt aufkommt. Für gewöhnlich wirft man auf eine Distanz von bis zu 25 Schritt, wobei das Wurfbeil sein bestes Schadenspotenzial vor allem bei längerem Flug ausschöpft. Gaorraiths sind häufig der ganze Stolz eines Matrosen, daher weisen diese Waffen häufig kunstvolle Verzierungen auf, die Sylphen, Wogenreiter oder Meerrösser darstellen sowie komplizierte Wellenlinien, die die Elemente Luft und Wasser symbolisieren sollen. Auch Schriftzeichen sind Gang und Gäbe, die den Namen einer Waffe offenbaren oder einen frommen Wunsch darstellen, wie zum Beispiel: „Rondrikan schenke deinen Zorn“.

Windhager Drachmesser

Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Windhager Drachmesser	Dolche	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,75 Stn	35 HF	60 S

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Drachen erhält der Held einen Bonus von +1 TP. Drachmesser gelten im Kampf gegen Dämonen als magische Waffe. Feen erleiden 1 Stufe *Furcht*, wenn sie sich einem Drachmesser näher als 7 Schritt nähern.

Waffennachteil: Das Manöver *Präziser Stich* ist aufgrund der breiten Klinge nur um 2 zusätzlich erschwert auszuführen. Das Manöver *Finte* ist zusätzlich um 1 erschwert.



»So ein Gaoraið würde ich mir jederzeit greifen, um einem Sklavenhändler seinen gerechten Lohn in den Wanst zu werfen!«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Aber bei Angroschs Schmiedefeu, man wirft seine Axt doch nicht einfach weg! Das ist wieder so eine Sache, die nur euch Menschen einfallen konnte ...«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Der Cruaghairm, die Windhager Hakenaxt

»Diese Dinger bleiben mir zuwider! Ja, ich gebe zu, dass sie effektiv sind, Hochgeboren. Aber wenn ich mich entscheiden müsste, eine Bastion zu erobern, die von Hakenaxtschwingern verteidigt wird, wähle ich nie wieder den frontalen Angriff. Dann lasse ich die lieber von Schützen von den Zinnen holen, oder Sorge dafür, dass wir genug Hylailier Feuer haben, um sie auszuräuchern. Zu viele meiner Leute hat es schon das Leben gekostet, wenn sie gegen kundige Träger des Cruaghairm angerannt sind. Wenn ich allerdings darüber nachdenke, sollte ich vielleicht anregen, die Harbener Mauerwachen auch mit diesen Waffen auszustatten ...«

—Carolán von Rondbirge, Meister der Harbener Sappeure, neuzeitlich

Obwohl gutes Erz und Stahl im Windhag kostbar sind, wurde dort eine mächtige Waffe entwickelt, die besonders bei der Verteidigung ihre Stärken zeigt. Die Windhager Hakenaxt, auch Cruaghairm genannt, ist etwas kürzer als eine Hellebarde oder Pike und wird häufig im Kampf um Mauern oder Palisaden genutzt. Auch wenn man mit der Cruaghairm kaum wirklich wuchtige Hiebe austeilen kann, so stellt ihr Einsatz den Angreifer doch vor einige Herausforderungen, da sich Klingen manchmal an ihr verhaken. Mit dem schmalen Axtblatt, dessen sparsame Ausformung vermutlich auf den Erzangel im Windhag zurückzuführen ist, kann man sowohl Hiebe austeilen, als auch

Stiche ausführen. Der Haken auf der Rückseite dient zum Herabreißen des Gegners, kann aber auch als Kletterhilfe benutzt werden. Unter Experten gilt es als sicher, dass der Cruaghairm sich aus dem Windhager Sichelspeer entwickelt hat, den die Bergbauern von alters her einsetzen. Im Windhag ist die Hakenaxt vor allem bei den Landwehren der alteingesessenen Adligen weit verbreitet.

»Ich bin sicher, selbst die elende Drachenbrut des Prdrax fürchtet den Stahl dieser Hakenäxte!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



»Aus gutem Grund! Stechen, Schlagen, Hauen – sehr vielseitig, aber angehen möchte ich dagegen lieber nicht. Wenn sich deine Klinge verhakt, bist du nämlich erstmal ordentlich im Nachteil und kannst sehen, wie du deine Waffe wieder loskriegst. Allerdings passieren leichter Missgeschicke, weil das Gerät so lang ist und gleich mehrere spitze Enden hat.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Der Spealleagh, der Windhager Sichelspeer

»In den Bergen lauern einige Gefahren und man kann nie genau wissen, woher der Gegner kommt. Ein Bergluchs kann urplötzlich auf einem Absatz über deinem Kopf auftauchen, eine dieser verrückten Vogelfrauen dich im Sturzflug angreifen. Dann brauchst du einen Spealleagh, mit dessen einem Ende du schnell zustechen kannst und mit dessen Klinge du hoch über deinem Kopf Schläge austeilen kannst. Dass man ihn auch als Tritthilfe benutzen und damit Schafe einfangen kann, macht diese Werkzeugwaffe so einzigartig. In der Schlacht bist du aber mit dem Cruaghairm sicher besser bedient.«

—Stuaich Kleibock aus Udamans Sippe, Windhager Sippenkrieger, neuzeitlich

Gaoraið (Albernisches Wurfbeil)					Komplexität: einf		
Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Gaoraið	Wurfaffen	1W6+5	1 Aktion	2/10/25	1,25 Stn	50 HF	100 S

Anmerkung Proben auf FK sind um 1 erschwert.

Waffenvorteil: Bei Würfeln auf Distanz weit steigen die TP um 1. Der Malus von –1 TP aufgrund der weiten Distanz entfällt (siehe **Regelwerk** Seite 245).

Waffennachteil: Der Bonus von +1 TP aufgrund der kurzen Distanz entfällt (siehe **Regelwerk** Seite 245).

Cruaghairm (Windhager Hakenaxt)						Komplexität: prim		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Cruaghairm (Windhager Hakenaxt) (2H)	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	mittel	2 Stn	150 HF	200 S

Waffenvorteil: Bei Einsatz der Windhager Hakenaxt sinkt die Erschwernis für weitere Paraden in der gleichen Kampfunde (siehe **Regelwerk** Seite 232) um insgesamt 1. Wurde mit der Windhager Hakenaxt 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: Führt der Träger einer Windhager Hakenaxt das Manöver **Wuchtschlag** aus, sinken die zusätzlichen TP um insgesamt 1. Bereits eine gewürfelte 19 bei der Attacke erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt.

Der Windhager Sichelspeer ist der urtümliche Vorläufer des Cruaghairm und stellt eine Mischung aus Sense, Hirtenhaken und Speiß dar, mit dem die Bergbauern des Windhag ihre Schafe fangen und verteidigen können. Für gewöhnlich weist der Sichelspeer eine leicht gebogene, einschneidige Klinge an der Spitze auf, an der sich ein großer, stumpfer Haken befindet. Das untere Ende ist als Gegengewicht meist mit einer einfachen Spitze versehen, mit der man zustechen kann, die aber auch Halt in unwegsamem Terrain bieten kann. Der Spealleagh ist gut geeignet, um Gegner zu bekämpfen, die höher stehen als man selbst, oder sie sich sogar in der Luft befinden, wie etwa Harpyien.

Die meisten Sichelspeere sind reine Gebrauchsgegenstände und dementsprechend nur wenig verziert.

»Endlich eine effektive Waffe gegen Harpyien! Ich bin es leid, andauernd entführt zu werden.«

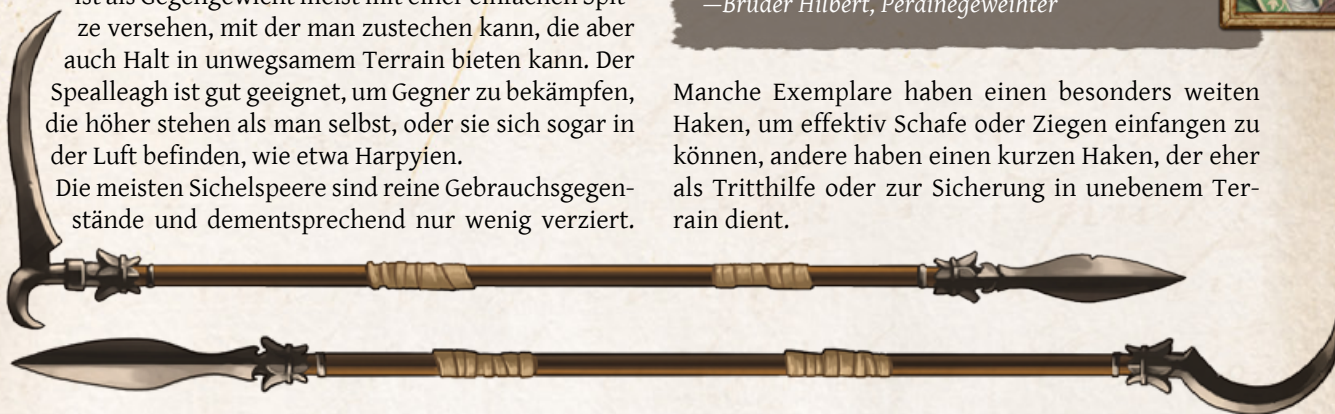
—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner

»Das ist wirklich ein ganz formidables Werkzeug, kein schnödes Mordinstrument! Mit Harpyien kann man durchaus verhandeln«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



Manche Exemplare haben einen besonders weiten Haken, um effektiv Schafe oder Ziegen einfangen zu können, andere haben einen kurzen Haken, der eher als Tritthilfe oder zur Sicherung in unebenem Terrain dient.



Spealleagh (Windhager Sichelspeer)

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Spealleagh (Windhager Sichelspeer) (2H, i)	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	mittel	2 Stn	150 HF	200 S

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Spealleagh sinkt die Erschwernis für weitere Paraden in der gleichen Kampfrunde (siehe **Regelwerk** Seite 232) um insgesamt 1. Gegen fliegende Gegner erhält der Träger eines Spealleagh einen Bonus von +1 AT und +1 PA. Gegner, die in vorteilhafter Position aufgrund von Höhenunterschieden zum Spealleagh-Träger sind, bekommen keinen Bonus auf AT.

Waffennachteil: Führt der Träger eines Spealleagh das Manöver **Wuchtschlag** aus, sinken die zusätzlichen TP um insgesamt 1. Bereits eine gewürfelte 19 bei der Attacke erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt.

Rüstzeug

Der Havener Lederharnisch



»Nicht allein der Schutz einer Rüstung ist entscheidend, es kommt auch darauf an, dass sie dich nicht zu einem Kampfstil zwingt, der dir nicht zu Eigen ist. Der Havener Lederharnisch ist perfekt darauf zugeschnitten, wie wir kämpfen. Er behindert dich nicht, wenn du schnell zur Seite springen musst, oder wenn du mit Buckler und Havener Messer einen Kreuzblock ausführen willst. Mit einer solchen Rüstung bleibst du beweglich und kannst Hiebe und Stiche ausführen, so

wie wir es üben. Das Ganze hat aber noch einen weiteren, ganz entscheidenden Vorteil: Das Albernische Raufen lehrt dich, wie man an Deck eines Schiffes kämpft. Solltest du einmal über Bord gehen, dann ersäufst du nicht gleich wie in einem Kettenhemd.«

—Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin, zu einem Schüler, 1036 BF

Der Havener Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung, die den Torso des Trägers schützt. Er wird aus gekochten und dann in Wachs gehärteten Lederteilen

»Phantastisch! Nicht nur, dass ich ausnehmend gut aussehe in so einem Harnisch, er schränkt mich außerdem kaum in der Bewegung ein. Und da er noch dazu nicht so arg aufrägt, kann ich sicher auch noch ein feines Hemd dazu tragen und problemlos durch ein Fenster steigen, wenn es sein muss.«

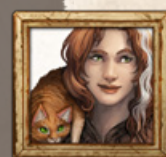
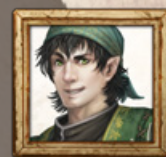
—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner

»Solide gearbeitet, aber ich würde niemals freiwillig auf Schulter- und Oberschenkelpanzerung verzichten. Ich kann mir auch nicht vorstellen, dass der groß gegen Beschuss schützt, dafür ist das Leder zu dünn.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

»Aber hübsch ist er schon, wenn auch nicht gerade preiswert. Andererseits, wofür brauchte ich denn bitte eine Rüstung? Als Kratzbaum für Alwinja hat Caroláns Exemplar jedenfalls nicht sehr lange getaucht ...«

—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



hergestellt, wodurch der Harnisch eine enorme Widerstandsfähigkeit erhält, die einen soliden Schutz vor Angriffen mit Hieb- und Stichwaffen bietet. Gegen Angriffe mit Fernkampfaffen ist man damit jedoch etwas weniger gut geschützt.

Im Gegensatz zum klassischen Lederharnisch weist er nur leichten Schulterschutz und keine Schenkeldecken auf, was dem Träger größere Bewegungsfreiheit lässt. Die Statur des Trägers wird durch das Tragen kaum verbreitert und so wirkt der Havener Lederharnisch meist deutlich eleganter und weniger brachial als viele andere Lederrüstungen.

Vor allem an Bord von Schiffen ist der Havener Lederharnisch sehr beliebt, da man sich mit ihm notfalls auch recht gut über Wasser halten kann. Besonders die Havener Schwertgesellen haben diese leichte, aber dennoch effektive Rüstung für sich entdeckt, weil sie ihrem schnellen Kampfstil sehr entgegenkommt und ihre Manövrierfähigkeit beim Waffengang kaum eingeschränkt wird.

Matrosenkleidung der Siebenwindküste

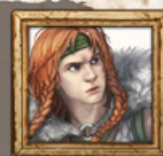
»Ohne Ölzeug geht kein Matrose an Bord eines Schiffes, denn wer wäre so leichtsinnig, sich an den Gestanden der Siebenwindküste ungeschützt den Launen Efferds auszusetzen? Wind, Regen und die Gischt bringen dir schnell einen Dumpfschädel oder Blutigen Rotz ein. Ordentliche Beinkleider und eine feste Jacke können dich auch vor kleineren Verletzungen schützen, wenn sich mal ein Tau losreißt oder eine Bohle splittert.«

—Branwen ni Cerwyn, Erbin des Inseljunkers von Sturmhöhe, neuzeitlich

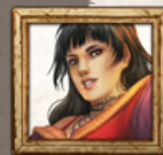
Die Kleidung der Matrosen ist besonders wetterfest, denn sie muss den Gewalten Efferds trotzen und die Seefahrer schützen, damit sie ihren Dienst verrichten können. Sie gilt als Variante der schweren Kleidung, und schützt auch recht solide gegen kleinere Verletzungen. Vor allem ist sie winddicht und teilweise sogar wasserabweisend. Typischerweise besteht eine solche Zusammenstellung an der Siebenwindküste aus Hose und Hemd aus festem Drillichstoff, einer wollenen Weste, sowie festem Schuhwerk aus Leder und einer wollenen Mütze. Darüber tragen die meisten Seeleute eine schwere Leinenjacke, die mit Leinöl wetterfest gemacht wurde, und nach der die Matrosenkleidung gerne auch Ölzeug genannt wird.



»Diese Südländer sind schon ganz schön verweichlicht! Uns Thorwalern reichen Krötenhaut und weiter Umhang, um die Meere zu befahren, das wohl!«
—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Nicht jeder ist so gefeit gegen Nässe und Kälte wie dein Volk, Tjalva! Wäre diese Jacke etwas vorteilhafter geschnitten, würde ich mir dank der scheußlichen Witterung hierzulande sogar eine zulegen. Aber so? Nur über meine Leiche!«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Havener Lederharnisch				Komplexität: einf	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Havener Lederharnisch	3	1	–1 GS, –1 INI	5 Stn	180 S
Anmerkung Der Havener Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung.					

Rüstungsvorteil: Der Träger eines Havener Lederharnischs erleidet keine Erschwernis durch die BE der Rüstung bei Proben auf Körperbeherrschung (Balance und Kampfmanöver).

Rüstungsnachteil: Gegen Fernkampfaffen schützt der Havener Lederharnisch nur mit RS 2.

Matrosenkleidung				Komplexität: prim	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Matrosenkleidung	1	0	–1 GS, –1 INI	2 Stn	25 S
Anmerkung Die Matrosenkleidung ist eine Variante der schweren Kleidung.					

Rüstungsvorteil: Wind erhöht die Kältestufe gegenüber einem Träger der Matrosenkleidung nicht (siehe Regelwerk Seite 346).

Rüstungsachteil: Gegen einen Treffer mit 10+ TP bietet die Matrosenkleidung keinen RS.

Werkzeuge und improvisierte Waffen

»Sie sind meinem Volk gar nicht so unähnlich, mit dem, was sie herstellen und was sie an Werkzeugen einsetzen. Aber das liegt vermutlich daran, dass ihr Leben auch von Auen, Seen und Flüssen bestimmt wird. Kein Wunder also, dass sie sich

darauf verstehen, Boote zu bauen in allerlei Formen. Wo wir jedoch schlanke und elegante Boote vorziehen, werden sie hier ihrem Verwendungszweck angepasst.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

An der Siebenwindküste kennt man besonders viele Werkzeuge, die dazu dienen, Schiffe zu bauen oder instand zu halten. **Äxte, Sägen, Zugmesser, Hobel, Bohrer** und **Schnitzwerkzeuge**, vom Beitel bis zum Stemmeisen, finden sich in so gut wie jedem Dorf. Ebenso werden beinahe überall **Seile** gedreht, **Schiffstampen**, wasserfeste **Flößerseile**, reißfesten **Segelleinen** und **Schoten**, mit denen die Segel an den Masten, Wanten und Spieren befestigt werden. Kunstvoll werden auch die anderen Dinge gefertigt, die man für den Betrieb eines Segelschiffes braucht, wie **Anker, Winschen** oder **Bojen**.

Die dreieckigen **Havenasegel** sind weltberühmt, und so kann man die moderne Havener Takelung bei zahlreichen Flotten auf allen aventurischen Meeren bewundern. Die Segelmacher benutzen dazu einen Schnürboden, wasserfestes **Garn**, starke **Nähnadeln, Ahlen** und ledernen **Segelmacherhandschuhe**.

Auch der Fischfang ist an der Siebenwindküste weit verbreitet, und an den Küstendörfern gibt es in jedem Dorf einen Netzflicker, der die großen Schleppnetze flicken kann, die auf den Hochseeschiffen häufig eingesetzt werden, um Heringe, Dorsche oder Schellfische zu fangen. Im Gegensatz zu den nostrischen Plattnetzen werden diese trichterförmigen **Hephardnetze**, deren Bezeichnung vom alten Namen Efferds, Hephardos, abgeleitet ist, durch das freie Wasser gezogen. **Harpunen** und **Dreizacke** sind bei Meeresfischern üblich, ebenso **Gaffs**, lange Fischerhaken, mit denen man große Fische an Bord ziehen kann. An den Flüssen und Seen sind **Reusen** und **Krebskörbe** aus reißfestem Garn oder Weidenzweigen weit verbreitet. Auch mit **Kescher** und robustem **Angelzeug** aus wasserfester Leine, stählernen Angelhaken und einem Schwimmer aus Kork rückt man hier Efferds Gaben zu Leibe.

Besonders bekannt sind auch die kunstvollen und widerstandsfähigen **Flechtkörbe**, die man an Bord eines jeden Schiffes, in den Lagerhäusern und so manchem Heim finden kann.

Flechtkorb		Komplexität: prim	
Art	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Flechtkorb	1 Stn	4 StruPu	7S

Regeltechnik: Ein Flechtkorb kann bis zu 35 Stein Gewicht an Gegenständen aufnehmen.

In den Mooren der Region wird Torf gestochen und auf langen, schmalen und flachbodigen **Torfkähnen** in die nächsten Ortschaften gebracht, von wo das begehrte Brenn- und Baumaterial auf größeren Booten weitertransportiert wird. Die typischen Torfkähne der Muhrsape sind keine 10 Schritt lang und niemals über 2 Schritt breit. Sie tragen ein großes Ruderblatt in der Mitte des Hecks und haben ein braunrotes Schratsegel, damit man sie auch bei Nebel noch einigermaßen erkennen kann. Häufig werden die Kähne mit langen Stakstangen die flachen und engen Wasserläufe entlang gestakt.

Bei den Flussfischern sind die **Fischernachen** sehr beliebt. Diese Nachen sind kleine, ebenfalls flachbodige Kähne ohne Aufbauten, die keine Segel besitzen, sondern durch Rudern oder Stochern angetrieben werden.

Nachen werden auch als Fähren eingesetzt, vor allem, wenn die Flüsse, die überquert werden müssen, nicht allzu breit sind. Weit verbreitet auf allen diesen Booten sind **Rufhörner, Signalglocken** oder **Laternen**, um im dichten Nebel auf sich aufmerksam zu machen.



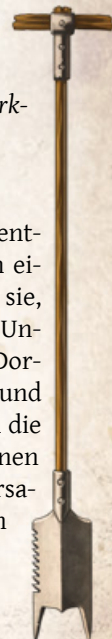
Im Windhag wird zudem vielerorts Kalk abgebaut. In zahlreichen Steinbrüchen wird mit Hilfe von **Spitzhacken**, deren zweites Blatt flach ausläuft, um damit auch Hebeln zu können, sowie mit **Meißel** und **Hammer** das Gestein gebrochen, geschlagen und weiterverarbeitet.

Die Torfgabel

»Das ist ein besserer Spaten! Ich bitte dich, nur weil sie zwei Dornen hat, ist das doch noch keine Waffe. Wirklich nicht, Kor behüte!«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Ganz eindeutig ein Werkzeug ist die Torfgabel eigentlich ein schmaler Spaten mit einer Sägekante an einer Seite. Die albernischen Torfstecher nutzen sie, um die Torfsoden aus dem Moor zu schneiden. Unten, am Ende des Spatenblatts, ragen zwei spitze Dornen hervor, mit denen man die Soden aufspießen und zur Seite legen kann. Manche Torfstecher nutzen die Torfgabel auch als improvisierte Waffe. Dann können die Dornen durchaus schmerzhaft Wunden verursachen und vermögen es, sogar schwere Rüstungen zu durchdringen.



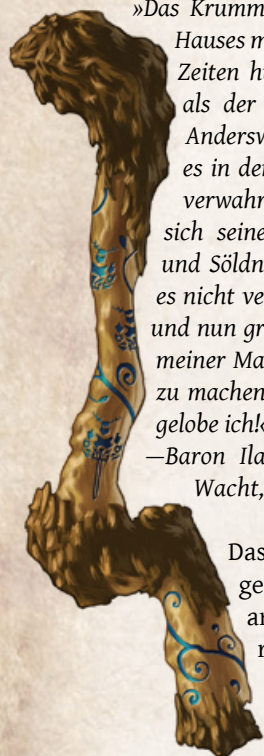
Torfgabel						Komplexität: komp (1 AP)		
Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Torfgabel (i)	Hiebaffen	1W6+3	KK 15	-1/-3	mittel	1 Stn	80 HF	25 S

Waffenvorteil: Ketten- und Plattenrüstungen erleiden durch einen Angriff mit der Torfgabel einen Malus von -2 auf RS.

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

Magische Artefakte

Das Krummholz der Familie Crumold



»Das Krummholz ist das Zeichen des Bündnisses unseres Hauses mit den Feen des Gundelwalds. Seit den Dunklen Zeiten hüten wir diese Wurzel, die nichts anderes ist als der Schlüssel, der das gleichnamige Tor in die Anderswelt zu öffnen vermag. Jahrhundertlang wurde es in der hohen Halle der ehrwürdigen Burg Crumold verwahrt und behütet, bis der elende Graf Jast Irian sich seine Macht zunutze machte, um seine Krieger und Söldner in den Farindelwald zu führen. Ich konnte es nicht verhindern, obwohl ich der Hüter des Tores bin, und nun grollt Farindel unserem Haus. Ich werde alles in meiner Macht Stehende tun, um sie uns erneut gewogen zu machen und das Krummholz zurückzugewinnen. Das gelobe ich!«

—Baron Ilaen Crumold zu den Rittern von Crumolds Wacht, 1035 BF

Das Zepter des Hauses Crumold, Krummholz genannt, soll ein Geschenk aus der Feenwelt an die Familie sein und wurde Überlieferungen nach einst am westlichen Gundelwald in ihre Hände übergeben. Niemand vermag bis heute, die Ritzungen zu entziffern, noch das Holz selbst zu bestimmen, aus dem es besteht. Bereits seit den Dunklen Zeiten geht das Artefakt an das jeweilige Oberhaupt der Familie über, das mit seiner Hilfe das ebenfalls Krummholz genannte Feentor öffnen kann.

Beschreibung: ein krummes Stück altersdunklen Holzes einer unbekannten Baumart, dessen Oberfläche viele Einkehlungen aufweist, darunter auch einen Ritter mit Hirschgeweih

Wirkung: Das Krummholz ist ein dauerhaft wirkendes Artefakt. Ein Sterblicher muss das Krummholz gegen das Feentor halten und die magischen Worte „Öffne dich, Tor zur Welt hinter der Welt.“ sprechen. Anschließend öffnet sich das Tor für 1 Minute. Das Öffnen funktioniert nur einmal am Tag und nur von Dere in Richtung Feenwelt. Das Krummholz öffnet jedes Feentor mit Ausnahme von Toren, die einen besonderen magischen Schutz genießen. Die Magie auf dem Holz ist feischen Ursprungs (16 FP).

Kosten: unbekannt

Preis: unverkäuflich

Einige wenige Eingeweihte wollen wissen, dass es dem Grafen Jast Irian Crumold von Bredenhag im Bürgerkrieg nur mit der Hilfe des hölzernen Schlüssels gelungen ist, das Krummholztor für seine Heerhaufen aufzustoßen, obwohl der derische Hüter wie auch der Torwächter in der Anderswelt versucht haben, genau das zu verhindern.

Seit diesem Missbrauch soll das Krummholz verschollen sein. Baron Ilaen Crumold hat daher vor einiger Zeit die Ritterschaft von Crumolds Wacht ins Leben gerufen, um das Artefakt zu finden und für das Haus Crumold zurückzugewinnen.

Das Dryadenamulett der Fenwasian

»Der Mensch ist vergänglich, doch der Wald und die alten Schwüre sind alles und ewig! Die Zeichen solcher Bünde sind mächtig und müssen bewahrt werden. Unser sollte die Feengabe sein. Sie sollte die Halle von Feste Iauncyll schmücken, dem Haus Fenwasian Zier und Mahnung zugleich sein. Die Feengabe war es, die uns Bedeutung in der Anderswelt gab. Wir müssen sie zurückgewinnen, wenn die Zeichen am Himmel und im Wald jene Schrecken verkünden, die zu befürchten stehen.«

—Bragon Fenwasian, Graf von Winhall, zu den Distelrittern, neuzeitlich

Das Dryadenamulett ist ein altes Erbstück der Fenwasian. Familienlegenden besagen, dass Flaen Silberhaar, die einst dem Helden Sian von den Feen den ersten Fenwasian gebar, das Amulett in dessen Wiege legte. Erstaunlicherweise ging es nie auf das Familienoberhaupt über, sondern immer auf einen würdigen Ritter, der eine besondere Bindung zu den Feen hatte. Vor etwa 300 Jahren fiel es so in die Hände eines reisenden Distelritters, der das Kleinod aus purer Geldnot veräußerte. Innerhalb der Familie wird bis heute vehement bestritten, dass dies den Zorn Farindels auf das Geschlecht hinabrief und es daher die Grafschaft Winhall zeitweise verlor.

Heute suchen Distelritter und Fenwasians nach der Feengabe, um sich auf die kommenden Zeiten vorzubereiten.



Beschreibung: ein schlichtes Amulett aus Eschenholz, in das das Gesicht einer Dryade eingeritzt ist und in dessen Fugen Moos wächst

Wirkung: Beim Dryadenamulett handelt es sich um ein dauerhaft wirkendes Artefakt, welches mit drei Zaubern versehen ist. Einmal täglich kann man einen von ihnen auslösen, indem man die Stirn der dargestellten Dryade berührt. Zum einen handelt es sich dabei um eine feeische Version des PSYCHOSTABILIS und des PHYSIOSTABILIS (jeweils 16 FP), die aber ausschließlich gegen feeische Magie wirken. Zum anderen handelt es sich um eine Feenvariante des LEVTHANS FEUER (16 FP).

Das Amulett wurde einem Ahnen der Familie Fenwasian von einer Dryade des Farindelwaldes geschenkt, aber irgendwann von einem armen Nachfahren verkauft und kann überall an der Siebenwindküste auftauchen.

Kosten: unbekannt

Preis: ca. 0,5 Silbertaler (Materialwert), 750 Silbertaler

Es heißt, dass der Graf von Winhall eine Belohnung von 750 Silbertalern ausgelobt hat, sollte ihm jemand das Amulett zurückbringen.

Levthans Feuer

Der Spruch wird meist genutzt, um eine begehrte Person von den eigenen Vorzügen zu überzeugen. Er kann jedoch auch aus kalter Berechnung heraus angewendet werden, etwa um eine Wache von ihrem Posten wegzulocken.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel entbrennt in leidenschaftlicher Zuneigung zum Zauberer und wird sich diesem auf Wunsch hingeben. Betroffen sind nur solche Ziele, die prinzipiell an Spezies und Geschlecht des Zauberers interessiert sind, was auch streng asketisch lebende Personen ausschließt. Das Ziel des Zaubers bekommt eine Erschwernis in Höhe der QS für Proben auf Willenskraft (Betören widerstehen) gegenüber der Hexe.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Feen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Physiostabilis

Der Spruch schützt den Körper vor schädlichen Verwandlungen, Giften und Krankheiten.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mittels dieses Zauberspruchs wird kurzfristig die Resistenz gegen körperliche Beeinflussung gestärkt. Die Zähigkeit verbessert sich um QS/2.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Feen, Gildenmagier

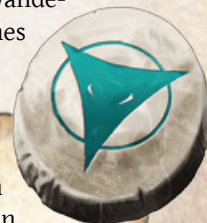
Steigerungsfaktor: B

Der Schutzstein der Darek-Sippe

Wo die Eisenblatts noch die sagenhafte Axt Udamans hüten und wir Cortaks das erste Drachennmesser, ist den Dareks das Zeichen ihrer Familie abhandengekommen. Ohne das Wirken des Helden Darek schmälern zu wollen ... Das Blut seiner Nachkommen muss schwach sein, wenn es ihnen bis heute nicht gelungen ist, den Glücksstein wiederzuerlangen.»

—Algire, Sippenführerin von Cortaks Sippe, neuzeitlich

Der Glücksstein, wie der Schutzstein der Darek-Sippe meist genannt wird, ging vor langer Zeit verloren, als das Sippenoberhaupt Frindarn in den Bergen zu Tode stürzte. Innerhalb der Sippe gehen viele Gerüchte dazu um, wie genau es dazu kommen konnte. Manche beschuldigen die Fee Thalaria, andere Wiltrut, die Königin der Vogelfrauen. Andere wollen wissen, dass er von Wiesel zu Tode gebissen oder von einem Silberschwan über eine Klippe gestürzt wurde. Der Glücksstein, der entweder ein Biestingergeschenk sein soll oder von einer Hexe verzaubert wurde, war lange Zeit in Familienbesitz, bis er bei der schicksalhaften Bergwanderung abhanden kam, und sein Besitzer eines unrühmlichen Todes starb.



Beschreibung: ein ovaler, geschliffener Kieselstein von 2 Halbfingern Durchmesser, der auf der Oberfläche ein schimmerndes Phexsymbol in Form eines Fuchskopfes aufweist

Wirkung: Beim Schutzstein handelt es sich um ein dauerhaft wirkendes Artefakt, auf dem ein Basaltleib mit 14 FP liegt. Der Schutzstein war früher im Besitz der Sippe von Darek dem Breiten, einem großen Helden der Windhagener Sippen. Ihm soll im Gebirge nie ein Unglück geschehen sein – was durchaus mit der Wirkung des Steins zusammenhängen kann. Wer die Magie des Steins nutzt, ist gut gegen Steinschläge und Waffengewalt geschützt und fällt nie hin. Der Stein wird durch das Reiben des Fuchssymbols aktiviert. Seit vielen Jahren ist der Schutzstein jedoch nicht mehr im Besitz von Dareks Sippe, und es ist unbekannt, was genau mit ihm geschehen ist.

Kosten: unbekannt

Preis: ca. 0,01 Silbertaler (Materialwert) / 1.000 Silbertaler (Abgabe bei der Darek-Sippe)

Basaltleib

Dieser Spruch schützt den Zauberer mit Kraft des Elements Erz vor Schaden durch Stahl und Stein.

Probe: MU/KL/KK

Wirkung: Die Haut des Zauberers überzieht sich mit einer steinernen Schicht, die ihm einen zusätzlichen RS in Höhe von 2 verleiht. Solange die Wirkung des Zaubers andauert, kann der Held nicht den Status *Liegend* erleiden.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen, Feen

Steigerungsfaktor: B

Das Krakenauge

»H'Na'Rho, wasserzwingender Gebieter! Arme aus der Tiefe erhebet euch! Unser Tag wird kommen – so ist es versprochen. Die Tiefe Tochter hat uns ein Geschenk gemacht, dich zu rufen und zu preisen. Wir werden diese Gabe für uns gewinnen, bald schon, sehr bald. So träumte mir, hinter den Sternenschleier, denn Charyb'Yzz hat zu mir gesprochen.«
—der Tiefe Enkel, Oberhaupt der Charyptoroth-Kulte Havenas, 1039 BF

Niemand scheint genau zu wissen, woher das Krakenauge stammt, es befand sich jedoch lange Jahre in den Händen eines düsteren Kults der Charyptoroth, der die Unterstadt Havenas unsicher machte. Mit seiner Kraft soll es den Anführern des Kultes möglich gewesen sein, eine Seeschlange herbeizurufen und ihr Befehle zu geben. Die Wenigen, die seiner ansichtig wurden, berichten

Beschreibung: eine unregelmäßig geformte, düster funkelnde, hühnereigroße Kugel, in der sich blaue, grüne und rote Schlieren bewegen

Wirkung: Das Krakenauge ist ein erzdämonischer Talisman aus der Domäne Charyptoroths, der Macht über Wesen aus der Tiefsee verleiht. Das Auge erleichtert Beschwörungen von Dämonen aus Charyptoroths Gefolge um 3.

Darüber hinaus ähnelt es einem dauerhaft wirkenden Artefakt mit einem Herr über das Tierreich (20 FP), der sich jedoch auf Meereslebewesen innerhalb von 16 Schritt Reichweite beschränkt. Mit dem Krakenauge lassen sich Meereslebewesen aller Größenkategorien beherrschen, abgesehen von Kulturschaffenden, Delphinen, Walen und Rochen. Selbst Seeschlangen und andere ähnlich große Meeresungeheuer können der Wirkung des dunklen Talismans nicht widerstehen.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

davon, dass sein Wogen und Zischeln ungeahnte Beeinflussung ausübt. Versprechungen von der Macht über das Meer und über das eigene Schicksal scheinen dabei eine Schlüsselrolle zu spielen.

Das letzte Mal eingesetzt wurde der dunkle Talisman im Jahr 1035 BF bei der Brautschau des jungen Prinzen Finnian ui Bennain. Aber selbst unter Einsatz all ihrer Kräfte konnten die finsternen Kultisten nicht verhindern, dass es in den Fluten vor der Krakeninsel versank, ohne sein böses Werk zu vollbringen. Bis heute suchen sowohl Abgesandte des Fürsten, die Hexen der Thorwaler, Geweihte des Efferd, als auch die sich neuformierenden Anhänger der Karypta nach diesem Kleinod, das ungeahnte Macht über die Bestien der Tiefsee und der Unterstadt verleihen soll.



Herr über das Tierreich

Druiden gelten als Meister der Beherrschungsmagie, und sie vermögen nicht nur Menschen mit ihren Zaubern zu kontrollieren, sondern auch Tiere. Schon so mancher Druiden hat mit seinen Kräften einen Bären oder Wolf beherrscht und ihn als Wache, Beschützer oder für andere Aufgaben eingesetzt.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Druiden kann mit diesem Zauberspruch ein Tier der Größenkategorie groß oder kleiner beherrschen. Es hört auf jeden Befehl des Druiden und ist auch bereit, für ihn bis zum Tod zu kämpfen. Allerdings muss das Tier auch in der Lage sein, den Befehl auszuführen. Es muss ein Wesen der Kategorie domestiziertes Tier oder Wildtier sein (kein Ungeheuer). Auch Salz- oder Süßwassertiere kommen in Frage. Mit dem Zauberspruch kann stets nur ein einzelnes Wesen beherrscht werden. Solange die Wirkungsdauer anhält, kann der Druiden also kein weiteres Tier durch den Zauberspruch beherrschen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: KL (t) des Tieres in AsP (Kosten nicht modifizierbar) • ○

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS Tage

Zielkategorie: Tiere (domestizierte Tiere oder Wildtiere der Größenkategorie groß oder kleiner)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Feen

Steigerungsfaktor: C

• Beachte die veränderten AsP-Kosten bei größeren und kleineren Zielen, siehe Regelwerk Seite 262.

Karmale Artefakte

Die Efferdperle

»Hephados Abysthos! Unergründlicher! Voller Gnade bist du, alter Gott, uns zu schenken, was uns anleiten kann und was uns die Möglichkeit gibt, die verdammten Wesen mit ihren schleimigen Tentakeln zu jagen und zu fällen. Dein Ratschluss ließ mich dieses mächtige Werkzeug finden, in den Grotten Latas, die deine getreue Dienerin ist. Ich nehme die Perle an mich und werde sie hüten. Und ich gelobe, dass ich versuchen werde, deinen Willen und deiner ewigen Strömung zu folgen, die uns den Weg weist. Hephados Astateon, dein sei unser Wesen, dir zum Gefallen und zum Lobe!«

—Graustein, efferdgeweihter Bewahrer von Wind und Wogen zu Havena, 1002 BF

Beschreibung: eine wunderschöne, etwa hühnerigroße Perle von makelloser Reinheit

Wirkung: Die Efferdperle ist ein Talisman des Efferd, der seinen Träger vor unheiligen Kreaturen aus der Domäne Charyptoroths beschützt. Sie erleichtert Zeremonien der Efferdkirche um 3.

Wer die Kräfte der Efferdperle einsetzt, kann einen Schutzbereich von 6 Schritt Radius um sich errichten, der alle Dämonen und mit Charyptoroth assoziierten Wesen (Kraknier, Hummerier, Charyptoroth-Paktierer, Seeschlangen) davon abhält, sich zu nähern. Der Schutzbereich bewegt sich mit dem Träger und gilt als geweihter Boden. Damit ist es dem Talisman möglich, solche Wesen zu verletzen, wenn man sie in den Radius der Wirkung zwingt. Grundsätzlich versuchen die betroffenen Wesen, sich vom Wirkungsradius fernzuhalten. Gelingt ihnen das nicht und zwingt der Träger der Efferdperle sie in den Radius, können sie dort allerdings normal handeln. Die Wirkung hält QS Minuten an.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

Die Efferdperle kam als Geschenk des unergründlichen Gottes genau 300 Jahre nach der Großen Flut zu den Menschen. Der Geweihte Graustein entdeckte sie beim

Allgemeines zu Talismanen

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

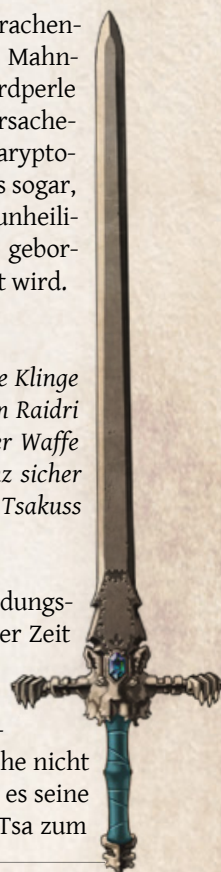
Tauchen in der Grotte der als heilig verehrten Drachenschildkörte Lata. Lange Jahre galt sie als bloßes Mahnmal an die Flut, doch es zeigte sich, dass die Efferdperle große Macht besaß. Gegen Kreaturen der Widersacherin Efferds, der Unbarmherzigen Ersäuerin Charyptoroth, wirkt sie wie ein Schutzwall. Sie vermag es sogar, das verderbte Krakensilber zu läutern, das in unheiligen Tiefen des Meeres von seinen Bewohnern geborgen und zu verstörenden Artefakten verarbeitet wird.

Die Opallöwin

»Ich könnte Euch nicht einmal sicher sagen, ob die Klinge gebogen oder gerade ist. Wissen die Götter, warum Raidri so einen Narren an ihr gefressen hat, ich trau der Waffe nicht. Mein treues Schwert Aifiall wird mich ganz sicher nicht im Stich lassen, aber ob Raidri sich auf den Tsakuss verlassen kann, wird wohl nur die Zeit zeigen.«

—König Cuanu ui Bennain, 1021 BF

Die Opallöwin gilt als eines der legendären Gründungsschwerter des Theaterordens. Obwohl es mit der Zeit viele verschiedene Namen trug, ist es als ‚Tsakuss‘ bekannt geworden, vielleicht, weil seine Gestalt ebenso wandelbar war wie die der jungen Göttin. Über sein Aussehen gibt es zahlreiche nicht vereinbare Aussagen. Gelehrte behaupten, dass es seine Form immer wieder ändern würde, der Göttin Tsu zum



Opallöwin

Komplexität: keine

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Opallöwin (2H)	Zweihandschwerter	2W6+5	KK14	0/-2	mittel	2 Stn	165 HF	unbezahlbar
Anmerkung Alle 24 Stunden kann der Träger der Opallöwin 1W6 würfeln. Bei 1-3 regeneriert er 1W3 LeP.								

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 der Opallöwin nur um 1 erschwert durchzuführen. Das Manöver *Schildspalter* richtet 4 TP weniger an.

Wohlgefallen, deren heiliger Stein, ein mächtiger Opal, den Knauf zierte. Aus Gründungszeiten des Theaterordens ist das Aussehen eines Zweihänders mit Löwinnengriff überliefert. Heute scheint die Klinge die Gestalt eines Tuzakmessers zu haben, mit farbenfroher Griffwicklung und mehreren fröhlich klingelnden Glöckchen am Heft. 992 BF wurde die Klinge durch den Schwertkönig Raidri Conchobair auf Maraskan im Kampf gegen einen

H'Ranga-Diener erbeutet. Seitdem heißt es, dass die Waffe ihren Träger regelmäßig mit frischer Lebenskraft erfüllen soll, solange sie im Sinne der Zwölfgötter eingesetzt wird. Lange Jahre ruhte die Opallöwin in der Wafenkammer des Schwertkönigs auf Burg Conchobair, bis sie im Bürgerkrieg nach den Wirren um seine Erbin Rhianna Conchobair verschwand.

Kleidung, Kunsthandwerk und Proviant

◦Kleidung◦

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

»Die Symbole auf ihrer Kleidung sind sehr kunstvoll gestaltet. Sie erinnern mich an thorwalsche Stickereien, jedoch deutlich feingliedriger. Da sie häufig Winde und Wasser darstellen, frage ich mich, ob sie sich nicht vielleicht sogar für die Gewandung von Elementarbeschwörern eignen würden. Vielleicht finde ich ja

einen Schneider, der Feuersymboliken an ein solches Stück anbringen mag. Mit landestypischer Kleidung friere ich Tochter des gemäßigten Klimas vielleicht nicht mehr ganz so erbärmlich.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin, neuzeitlich



Die **Cotte** ist ein einfaches Wams ohne Kragen und wird an der Siebenwindküste häufig getragen. Meist besteht sie aus dickem Wollstoff mit langen Ärmeln. Das Kleidungsstück wird mit einem langen Gürtel in der Körpermitte an den Träger angepasst.

Adlige und wohlhabende Handelsleute lassen ihre Cotte gerne mit Pelzverbrämungen und edlen Stickereien verzieren. Darunter wird in aller Regel ein einfaches **Leinenhemd** getragen. Viele Albernier tragen zudem noch eine lange **Weste** über der Cotte. Viele solcher Westen weisen einen Kragen auf, den man gegen Wind und Wetter hochstellen kann. Diese langen Westen sind häufig kunstvoll bestickt, mit Mustern, die Wind und Wetter darstellen oder auch Fa-

belwesen. Perlen, Muscheln und Steine, die man am Meer oder im Fluss gefunden hat, werden ebenfalls häufig auf die Kleidungsstücke genäht. Ebenfalls weit verbreitet ist die **Tunika**, ein Obergewand mit Ärmeln, das meist aus Wolle gefertigt ist. Die Landbevölkerung trägt dabei eher einfache, kürzere Tuniken, die bei der Arbeit wenig behindern, wohingegen wohlhabende Kaufleute und Adlige wadenlange Tuniken vorziehen,

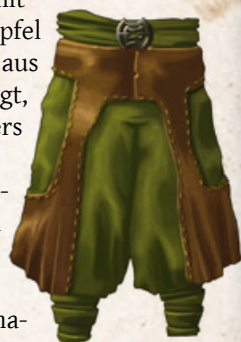
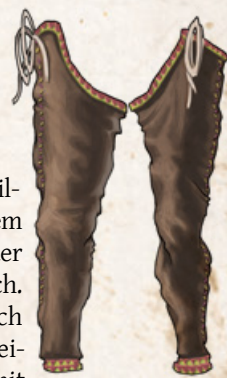
die mit kunstvollen Borten aufwarten können. Auch bei dieser Gewandung darf natürlich der Gürtel nicht fehlen.

Beinlinge aus grobem Leinen oder Drillichstoffen sind weit verbreitet. Vor allem auf den Schiffen oder bei den Schäfern der Heckenlande sind auch **weite Hosen** üblich. Gegen Wind und Wetter schützen sich viele Landbewohner mit einer **Gugel**, einer eng am Kopf anliegenden Kapuze mit langem Schulterschutz, die in einem Zipfel ausläuft. Solche Gugeln werden oft auch aus gewachsenen oder geölten Stoffen gefertigt, damit sie den häufigen Regen besonders gut abweisen.

Holzpantinen sind bei der Landbevölkerung üblich. Allerdings sind feste **Stiefel** oder **Schuhe** auf den Schiffen oder bei den Schäfern und Hirten weit verbreitet, ebenso beim Adel oder den wohlhabenden Stadtbürgern.

Als Regenschutz und wärmendes Kleidungsstück wird oft ein weiter **Umhang** verwendet, meist bodenlang und von halbkreisförmigem Schnitt. Die klassischen Umhänge der Siebenwindküste weisen wegen der Witterung ebenfalls eine weite Kapuze auf. Auf Schiffen, wo ein Umhang sehr hinderlich sein kann, werden gerne auch feste **Jacken** aus geöltem Drillichstoff oder leichtem Leder getragen, um vor Efferds wechselnden Launen Schutz zu bieten.

Eine Besonderheit der Region, vor allem der Windhager Sippen in den Bergen, ist das **Windhager Tuch**, das Decke und Kleidungsstück in einem darstellt. Meist wird es um die Hüfte geschlungen, sodass es dem Träger bis an die Knie reicht. Der Rest der langen Stoffbahn wird über die Schulter geschlungen und kann als Kapuze oder Überwurf für den ganzen Oberkörper dienen. In Albernien ist eine kürzere Variante üblich, die aber lediglich als **Schultertuch** getragen wird. Sowohl in die albernischen Schultertücher als auch die langen und festen Windhager Tücher werden häufig kunstvolle Muster gewebt.



Kunsthandwerk

»Es ist immer wieder eine Freude, an die Siebenwindküste zu kommen, denn hier ist das Leben bei weitem nicht so trist wie das Wetter es vermuten lassen könnte. Aber vielleicht umgeben sich die Leute gerade deswegen mit so vielen schönen und reich verzierten Dingen, weil es vor der Tür häufig so grau und nass ist. Das könnte einem schon aufs Gemüt schlagen, wären da nicht die bunten Stickereien und feinen Muster, die beinahe jedes Ding trägt, das man zur Hand nimmt. Zum Glück verstehen sie sich auch auf wirklich großartige Musik, die einen beflügeln und mitreißen kann, oder zum Schluchzen und Heulen bringt. Die Barden der Siebenwindküste und die Instrumentenbauer, die verstehen ihr Handwerk!«

—Carolán Calavanti, Vinsalter Streuner, neuzeitlich

Albernier und Windhager lieben reich verzierte Dinge, sodass das Kunsthandwerk eine lange und angesehene Tradition an der Siebenwindküste hat. Die Gewänder werden mit kunstvollen Stickereien verziert oder mit Borten versehen, die häufig Feen oder andere Fabelwesen darstellen. Wellenmuster, die Wind und Wasser symbolisieren, sind weit verbreitet.

Auch vor vielen Alltagsgegenständen macht diese Lust an der Zierde nicht halt, seien es Zinnteller, Holzschalen oder schmucken Pfeifen der Seeleute. **Harbener Meerschampfeifen**, die zumeist von efferdgefalligen Motive oder sogar Seeungeheuern geschmückt sind, werden sogar für teures Geld auf den Märkten von Horas- und Mittelreich feilgeboten. Die **Havener Sumpfkollen** sind dunkle Holzpfeifen mit feiner Maserung,

die ebenfalls häufig vollplastisch ausgestaltet sind, aber meist Motive aus der Sagenwelt um den Flussvater aufgreifen.

Die verschlungenen Muster der Flechtornamentik finden sich als Verzierungen überall: in Bildern, an Schiffen und Häusern, auf Instrumenten, Waffen und vielen Gegenständen des täglichen Gebrauchs. In Havena, Harben und Kyndoch findet man viele reich verzierte Pfosten und Pfeiler an den Häusern, deren Motive häufig darstellen, was einen im Inneren erwartet. Vor Kontoren der Handelshäuser kann man so etwa nicht nur die gehandelten Waren erkennen, häufig finden sich auch Darstellungen von Delphinen oder Füchsen, um die Götter Efferd und Phex gewogen zu stimmen.

Berühmt ist das **Honinger Büttenpapier**, eine edle Papiersorte, die weit über die Landesgrenzen hinaus gehandelt wird. Auch das **Siebenwind-Linnen** ist weit hin begehrt, um Kleidung zu schneiden oder um es zu reißfesten und wetterbeständigen Segeln zu verarbeiten. Ebenso geschätzt wird das **Kyndocher Tuch**, ein äußerst wetterfester Wollstoff, der seinen Ursprung in den Windhager Tüchern der Bergsippen hat.

Da Albernier wie Windhager Musik und Tanz sehr schätzen, ist auch der Instrumentenbau eine hochangesehene Kunst. Tamburine, Handtrommeln, eine Unzahl an verschiedenen Flöten, Fiedeln und Lauten sind die verbreitetsten Musikinstrumente, und es gibt kaum ein Fest, das nicht von ihren eingängigen, aber bisweilen etwas schwermütigen Tönen begleitet wird. Sehr aufwändig hergestellt wird vor allem die **Albernische Handharfe**, auf der man besonders getragene Balladen sehr schön begleiten kann. Für viele Aventurier ist ihr Klang untrennbar mit der Musik der Siebenwindküste verbunden, vor allem mit der Albernias. Die meisten dieser Instrumente sind ausnehmend kunstvoll und nach persönlichem Geschmack ihres Erschaffers oder Trägers gestaltet. Feenwesen sind äußerst beliebte Motive, besonders Dryaden, Nymphen oder die kleinen Blütenfeen.



Albernische Handharfe		Komplexität: komp (1 AP)	
Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Albernische Handharfe	1 Stn	12 StruPu	150 S

Regeltechnik: Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf Muszieren (Saiteninstrumente) einen Bonus von +1, wenn die Albernische Harfe zum Vortragen von Liedern benutzt wird.

Proviand

»Fischsuppe, gebratener Fisch, Fischklöße, gesalzener Fisch und geräucherter Fisch. Gibt es mal keinen Fisch, dann gibt es Krebsragout oder einen Eintopf aus Efferdfrüchten. Ich bin Fisch ja nicht abgeneigt, aber das hier geht langsam zu weit! Lasst uns doch das nächste Mal ins Abagund ziehen, da bekomme ich endlich mal wieder einen Lammbraten. Oder wie wäre Havena? Dort bekomme ich sicher auch kandierte Früchte oder vielleicht sogar Datteln!«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin, neuzeitlich

Ohne Frage gehören Fisch und Krustentiere zu den Hauptnahrungsmitteln der Bewohner der Siebenwindküste, ob an der Küste oder an den Ufern der zahlreichen Flüsse und Seen. An Getreide werden vor allem Roggen und Dinkel, auf salzigeren und überschwemmungsgefährdeten Böden auch Gerste und Hafer angebaut. Dazu kommen als Grundnahrungsmittel Rüben, Kohl, Bohnen, Äpfel und Beerenobst, sowie Fleisch, Quark und Käse vom Schaf, Ziege oder wie im Abagund vom Rind. Sehr gern gegessen wird auch ein dicker Haferbrei mit Milch, Bier oder Apfelwein.

Salz ist an der Siebenwindküste unverzichtbar, und man kann es überall in kleinen Holzbottichen oder Leinenbeutelchen erwerben, falls einem die Speisen trotz solider Würzung zu fad erscheinen. Die meisten Gerichte hierzulande sind einfach gemacht und stark gesalzen.

An den Küsten ist es vor allem Meeresfisch, der in allen nur erdenklichen Formen auf den Tisch kommt, im Landesinneren sind es zumeist Süßwasserfische und Flusskrebse. **Fischklöße** gibt es beinahe in jedem Gasthaus an der Küste, ab und an **Salzhering** oder **geräucherte Albenbarsche**. **Krebstiere** in allen Formen werden im Windhag und entlang des Großen Flusses mit Leidenschaft verspeist, für den Unkundigen ist es manchmal gar nicht so einfach, die Tiere aus ihren Schalen zu lösen.

Hammeleintöpfe kommen ebenfalls oft auf den Tisch, denn fast nur im Abagund und im Winhaller Land werden größere Rinderherden gehalten. Der **Hager Hafermagen**, eine Windhager Spezialität aus Schafseingeweiden, ist nicht jedermanns Sache, dafür sind die **Honinger Knackwürste** weithin beliebt. Zum Süßen verwendet man gerne den **Honinger Heidehonig** und schreibt ihm auch allerlei Heilwirkung zu. Überregional bekannt sind auch der **Abilachter Stinker**, ein Magerkäse, und der **Lyngwyner Schichtkäse**, einem Schafskäse mit Lagen von Seetang darin. Als Armeleuteessen muss die **Krähenpastete** gelten, die im Spätsommer und Herbst aus den Krähen hergestellt wird, die sich über die Felder hermachen wollen.

Helden sollten eigentlich an der Siebenwindküste kaum Problem haben, ihren Proviandbeutel zu füllen. Dabei gilt, dass die Qualität für gewöhnlich gut ist und die Preise moderat ausfallen. In den großen Städten lassen sich die Gasthäuser jedoch gerne ordentlich für einen Eintopf oder einen richtigen Braten entlohn.

Bekannt ist die Siebenwindküste auch für ihre alkoholischen Getränke. Das **Gagelbier** ist ein dunkles Starkbier, dem Früchte des Gagelstrauches zugesetzt werden. Wer es stattdessen lieber hopfig mag, greift zum hellen **Havenabier**. Schnäpse wie der Feengeist in Albernia oder der berühmte Steinfresser im Windhag sind eher verrufen. Der Windhager **Armey** oder der **Anornîm** sind bemerkenswerte Ausnahmen. Ihre bernsteingoldenen Farbe verdanken die viel gerühmten Getreidebrände Gerste, Weizen oder Roggen. Wein gedeiht lediglich an den Osthängen der Windhagberge hinreichend gut und wird meist zum recht herben **Windhager Zungenkrausen** verarbeitet, der von roter oder weißer Farbe sein kann.

Brotbeutel Albernia

Inhalt: ein halber Laib graues Brot, ein geräucherter Albenbarsch, eine Honinger Knackwurst, etwas Honinger Heidehonig, etwas Schafskäse, ein Apfel, eine Zwiebel, etwas Rettich, Gagelbier, Apfelwein oder Wasser

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

Brotbeutel Windhag

Inhalt: ein halber Laib helles Brot, eine Scheibe Hager Hafermagen, Lamm- oder Krebsragout, ein hartgekochtes Ei, Sanddornbeeren, ein kleines Tiegelchen Schmalz, Bärlauch, etwas Ziegenkäse, Windhager Zungenkrausen, Gagelbier oder Wasser

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



SCHMUGGLERPFAD UND RÄUBERNESTER



»Ich sage es mal so, natürlich ist es möglich, aber es wird beileibe nicht einfach sein. Es sollen ja keine weiteren Fragen gestellt werden, oder? Gut, dann lass mich kurz Folgendes erklären ...

Wir brauchen ein Schiff, das in Richtung der Zyklopeninseln segelt, dann müssen wir Hylailos anlaufen und in Rethis festmachen. Dort müssen wir dann die Ware beschaffen. Das heißt, wir müssen die Alchimisten von Oikolios aufsuchen, und dort jemanden finden, der kein großes Gewese macht. Dann schaffen wir die Ware auf unser Schiff, verbergen sie geschickt, und hoffen, dass die Ephoren des Seekönigs uns nicht erwischen. Dann segeln wir über das Meer der Sieben Winde zurück nach Albernia, fahren den Großen Fluss hoch und beten, dass die Gardien des Fürsten uns auch nicht kontrollieren. In der Muhsape schaffen wir die Fracht auf ein kleines, flinkes Boot, das sie dann bei Nacht und Nebel in die Unterstadt bringt. Wieder müssen wir hoffen, dass uns Flussgardisten oder Hafenwächter nicht erwischen oder uns womöglich Flusspiraten in die Quere kommen. Dann rudern wir die Ware auf einem unauffälligen Fischernachen in die Stadt. Natürlich müssen wir den Fischer bezahlen und seinen Fang, der die Ware verbirgt. Sagen wir, wir bringen die Ware auf die Krakeninsel, denn dort werden wenig Fragen gestellt, dann müssen wir die Familie, wo wir alles zwischenlagern, auch bezahlen.

Und nun das Allerwichtigste: Du musst pünktlich und vorsichtig sein, wenn du die Ware abholst. Erst wenn du zwei Straßen weiter bist, wird die Ware zu deinem eigenen Problem, vorher hängen da einfach zu viele Personen mit drin. Meine Gewährsleute, die Mannschaft des Seeseglers, der Fischer, und die Familie, welche die Ware aufbewahrt, bis du sie holst. Wie bitte? Nicht auf die Krakeninsel? Dann wird es noch teurer! Dann muss ich ja Sumpfgänger anheuern, die die Ware durch die Muhsape auf den Knüppeldamm bringen. Also, mein Freund, wenn du wirklich Hylailier Feuer in der Neustadt haben willst, dann wird dich das einiges kosten. Bevor ich mich überhaupt drum kümmerge, will ich blitzendes Gold sehen. Vertrauen ist gut, aber da du eine Maske trägst, will ich zwei Drittel des Preises vorab. Ein kluger Mann baut eben vor, Phexbefohlen!«

—so gehört im Krakenkönig in Havena, neuzeitlich

Schmuggel und Piraterie sowie Strandräuberei gehören zur Siebenwindküste wie der ewige Wind und der unaufhörliche Wechsel zwischen Ebbe und Flut. Dabei gibt es durchaus viele Gründe, warum jemand zum Schmuggler wird oder er seinen Lebensunterhalt damit verdient, anderer Leute Schiffe zu überfallen.

Während des Bürgerkriegs war der Schattenhandel sogar manchmal die einzige Möglichkeit, sich Nahrung und Nachschub zu verschaffen. Nicht wenige albernische Kriegshaufen bezogen ihre Waffen von Schmugglern, die wagemutig die Kontrollen der Elenviner Flussgarde unterliefen. Im Windhag ist die Lage ganz ähnlich, denn dort werden Handelsvorzüge an Grangorier ausgegeben, was viele alteingesessene Handelshäuser

erzürnt. Durch den Schmuggel versuchen sie daher, Hafengebühren und Stapelrecht zu umgehen.

Aber nicht nur auf dem Meer und den Flüssen wird emsig geschmuggelt. Die Sippen des Windhag verstehen es geschickt, den Schattengrundpass zu umgehen und Salz, Alaun oder andere einträgliche und oft hoch besteuerte Güter über die Grate des Gebirges zu transportieren und dann in Kyndoch gewinnbringend abzusetzen.

Grundsätzlich gilt, dass Schmuggler an der Siebenwindküste nicht selten die Unterstützung der Küsten-, Berg- oder Sumpfdorfbewohner haben. Viele von ihnen sind klug genug, dafür zu sorgen, dass die einfachen Leute immer einen kleinen Teil ihres Gewinns abgekommen, und sei es nur in Form exotischer Waren oder billigen Branntweins. Ohne die stillschweigende Duldung der Bevölkerung wäre es vielen Schmugglern auch gar nicht möglich, ihre Waren dorthin zu bringen, wo sie den größten Gewinn versprechen.

Seit den Zeiten des Krieges gelten viele Schmuggler sogar als Lokalhelden, die dafür gesorgt haben, dass die Albernier ihre Freiheit gegen die Nordmärker verteidigen konnten. Das Unrechtsbewusstsein ist gegenüber einem von ihnen recht gering, was auch daran liegen mag, dass viele Freie sich das Recht herausnehmen, selbst über ihre erwirtschafteten Güter zu bestimmen. Im Windhag verhält es sich heute ganz ähnlich in Bezug auf die Grangorier aus dem Horasreich, die nur selten gut gelitten sind. Strandräuber allerdings sind gar nicht gerne gesehen, und doch blüht das Geschäft, besagt doch das ungeschriebene Gesetz der Siebenwind-Küste, dass ein Finder Strandgut behalten darf. Manche Banden, die sich in Höhlen und Klüften der Steilküste verbergen, machen sich eben diesen Umstand zu Nutze. Mit falschen Leuchtfeuern locken sie Schiffe auf ein Riff oder eine Sandbank in der Hoffnung auf reiche Beute. Anders als viele Schmuggler werden Strandräuber von der Bevölkerung meist zutiefst verachtet, denn zu viele Leben hängen davon ab, dass man sich auf Leuchtfeuer wie den berühmten Harbener Leuchtturm verlassen kann. Über Piraten, vor allem Flusspiraten, ist die Meinung weit hin geteilt. Es gibt ehrbare Gesellen, die in den Augen der einfachen Leute nur Landesfeinde und reiche Pfeffersäcke überfallen und ausnehmen. Auf der anderen Seite gibt es aber auch weithin gefürchteten Banden, die nicht davor zurückschrecken, ganze Dörfer anzugreifen und auszuplündern oder Menschen zu entführen, um danach ein horrendes Lösegeld von deren Familien zu erpressen.

Die Höhlen des Nebelneckers

»Wir wissen, dass es ihn gibt, denjenigen, den sie hier weithin den Nebelnecker nennen. Er schafft Güter heran, die weder der Markgraf des Windhag und Admiral im Westen, noch der Fürst Albernias gerne in ihren Landen haben. Wirklich vor nichts schreckt er zurück, und jedes Mal, wenn wir ihm eine Falle gelegt haben, entkommt er uns! Deswegen bin ich sicher, dass er Verbündete in der Admiralität hat, entweder in Harben oder in Havena. Allerdings ist er auch ein verflixt

guter Seemann, bei Efferds Gezeiten! Ich habe mit eigenen Augen gesehen, wie er sein wendiges Boot dem Zugriff von drei Karacken entzogen hat. Das soll ihm erstmal einer nachmachen! Niemand, dessen wir habhaft werden konnten, war in der Lage, ihn zu beschreiben, selbst bei hochnotpeinlicher Befragung nicht. Allein warum er gerne Haselnüsse hinterlässt, das macht mich sprachlos. Seinen Steckbrief jedenfalls zielt nur das Grau seiner Segel, die man im Nebel nicht einmal erahnen kann.«

—ein ungenannter Matrose der mittlereichischen Westflotte, neuzeitlich

Irgendwo an der felsigen Küste Albernias oder des Windhag befindet sich das Versteck des Schmugglers, der weithin nur der Nebelnecker (Seite 30) genannt wird. Wenig mehr als Gerüchten sind über den Schmuggler bekannt, aber es heißt zu Recht, dass er so gut wie alles beschaffen kann, was man will, und wenn der Preis stimmt auch in jeder beliebigen Menge.

Bucht und Zufahrt

In einer nur schwer zu erreichenden Bucht der Steilfelsen, in der viele Klippen aus dem Wasser ragen, findet sich der Zugang zum geräumigen Versteck des Nebelneckers. Sieht man den Tidenhub der Bucht, verwundert es kaum, dass der Ort in den Erzählungen der lokalen Fischer Spritzwasserbucht genannt wird. Gute 5 Schritt beträgt der Unterschied des Wasserstandes zwischen den Gezeiten.

Die Höhlen sind nur bei Ebbe zu befahren. Dann tut sich ein mächtiger Schlund auf, in den man mit einem Segelboot fahren kann. Herrscht Flut, ist der Zugang zur Gänze verborgen. Das ist einer der Gründe, warum die größeren Schiffe der kaiserlichen Westflotte das Versteck bis heute nicht gefunden haben, denn bei Ebbe könnten sie die Bucht wegen zu großem Tiefgang nicht anlaufen. Hinter dem Felsenmund öffnet sich eine weite Grotte, den Zugang von einer Kette versperrt, wenn sie nicht hochgezogen über den einfahrenden Schiffen dräut. Das Machwerk aus bestem Elenviner Stahl ist in der Lage selbst eine Karacke empfindlich zu treffen, wenn sie mit voller Wucht aus 5 Schritt Höhe auf Takelage und Deck kracht. Zwei Wachen haben tagsüber wie nachts und im steten Nebel ein genaues Auge auf die Bucht. Das dumpfe Tönen ihrer Rufhörner hat ihr auch den Beinamen Klagebucht eingebracht. Lieber sind sie zu vorsichtig, als dass man den Einfall der Markgräflichen, der Fürstlichen oder der Mittelreicher erdulden will.





Die Grotte

Die Grotte wird ständig von etwa 15 Menschen bewohnt, die hier ihre Arbeit verrichten. Sie erhebt sich gute 20 Schritt in die Höhe. An den tidenabhängigen Ufern sind zwei **Pontons** angebracht, die mit dem Wasserpegel steigen und sinken. Hier sind viele kleine Ruderboote oder Kähne vertäut, die Schmuggelware an die ganze Siebenwindküste bringen.

Direkt dahinter finden sich zwei hölzerne Schuppen mit flachen Dächern, in denen der Nebelnecker sein Schmuggelgut vor Gischt und Wind geschützt lagert. Aus der Grottendecke hängt über dem **westlichen Schuppen** ein einfacher **Flaschenzug**, mit dem die Schmuggler auch schwere Fässer oder Kisten an Land hieven können. Ein eigens rekrutierter Meisterküfer sorgt hier dafür, dass stets genügend doppelwandige Fässer und Kisten für den Schmuggel zur Verfügung stehen. Der Rauch der Feuer, die für die Esse benötigt werden, oder um das Holz in Form zu biegen, ist auch der einzige Hinweis auf die Höhle, wenn man von der Landseite kommt, denn es gibt nur ein etwa zwei Schritt großes Loch, das sich im Gras zeigt, bevor man an die Steilküste kommt. Den Verlust der Schafe, die hier immer wieder hineinstürzen, kompensiert der Nebelnecker den örtlichen Bauern großzügig.

Im **östlichen Schuppen** verwahren die Schmuggler die kostbarsten Güter, aber auch Verkleidungen und Wagen mit doppeltem Boden, wenn Waren auf dem Landweg transportiert werden müssen.

Auf der Ostseite der Grotte findet sich das **Wohnhaus des Nebelneckers** und seiner Vertrauten, ein zweistöckiges Holzhaus mit flachem Dach, das direkt an die Grottenwand gebaut ist. In seinem Inneren jedoch wirkt es eher wie der Saal eines grangorischen Palasts, mit vielen Teppichen, Gobelins und Statuen. Der Nebelnecker besitzt sogar eine eigene Bibliothek, die neben Büchern über die Seefahrt und etlichen Karten auch Werke über Geschichte sowie Magiekunde umfasst.

Direkt neben dem Wohnhaus findet sich eine kleine **Schänke**, in der es stets Bier und Brand gibt. Hier werden auch einfache Mahlzeiten serviert, die häufig

aus Fischklößen, Brühe oder Kребseintöpfen bestehen. Wann immer Naschwerk oder ein besonders edler Tropfen erbeutet wird, gibt man es hier an alle Helfer aus. Bei solchen Feiern kann es sogar vorkommen, dass die sonst recht aufmerksamen Wachen nachlässig werden.

Der Schmuggler

»Der Vorrat an süßem Wein geht aus, die Matrosen der Grangorier murren schon, weil ich ihn mit Zungenkrausem strecken muss. Es wird Zeit, dass der Nebelnecker wieder Halt in unserem Dorf macht. Wo soll ich denn sonst das Gesöff hernehmen, um die ganzen Seeleute bei Laune zu halten?«

—gehört in einem Windhager Küstendorf, neuzzeitlich

1 Der Nebelnecker

Kurzcharakteristik: 39, 1,79 Schritt, roter Vollbart und rote Haare, die zu einem kräftigen Zopf geflochten sind, wachsames, blaue Augen, schwankender Gang an Land, sicher auf den Planken eines Schiffes, von drahtiger Statur und mit wetterfestem Ölzeug angetan. Ein Havener Messer und eine Gaorath stecken in seinem breiten Gürtel, der kunstvoll mit Efferdsymbolen verziert ist. Hinter seinem wortgewandten, freundlichen Wesen verbirgt sich ein kühler Planer und ausgebuffter Seemann, der stets einen Dreispitz trägt, wenn er sein Gesicht nicht unter einer Kapuze verbirgt.

Motivation: Der Nebelnecker verdient gutes Gold damit, dass er Waren in die Lande des Mittelreiches schmuggelt. Ihm ist bewusst, dass er als Gesetzloser ein gesuchter Mann ist, er versucht dennoch, möglichst viele seiner Geschäfte selbst zu führen und ansprechbar zu sein. Auch wenn er durchaus Skrupel kennt, ist er auch für recht zwielichtige Geschäfte zu haben. Schon mehr als einmal hat er sogar nordmärkische Geiseln ins Horasreich verschleppt. Im Streit der Flussleute gegen die Alteingesessenen oder zwischen den Altdadligen und den Sippen der Berge, würde er jedoch niemals Partei ergreifen. Der Nebelnecker ist dafür bekannt, dass er jene großzügig bedenkt, die ihn gewähren lassen, was vor allem den einfachen Leuten der Küstendörfer zu Gute kommt.

Agenda: Da ihm bewusst ist, dass er sein Schmugglerleben

Nebelnecker

MU 15 KL 12 IN 14 CH 13

FF 13 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 8

Schip: –

Sozialstatus: Freier

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Handel (Feilschen), Dokumentfälscher, Finte I, Präziser Schuss/Wurf I, Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Thorwalsch II

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Richtungssinn, Zäher Hund

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Kampftechniken: Raufen 12, Schwerter 12, Wurfaffen 13

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Havener Messer: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Gaorath: FK 14 LZ 1 Aktion TP 1W6+5 RW 2/10/25

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 11, Kraftakt 10, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 8, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 12, Überreden 11, Willenskraft 12

Natur: Fischen & Angeln 6, Orientierung 7, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 5, Wildnisleben 6

Wissen: Rechnen 8, Rechtskunde 10, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Boote & Schiffe 13, Handel 12, Holzbearbeitung 6, Malen & Zeichnen 9

Ausrüstung: Kleidung, Havener Messer, Gaorath, weitere Ausrüstung je nach Bedarf

Kampfverhalten: Ist der Gegner außer Nahkampfreichweite, setzt er zuerst sein Gaorath ein. Meist verlässt sich der Nebelnecker jedoch auf sein Havener Messer und wechselt damit zwischen Finten und Wuchtschlägen.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP und weniger

nicht bis in alle Ewigkeit führen kann, legt er gutes Gold zur Seite. Beizeiten will er sich ein Häuschen in Havena oder Harben leisten können. Seine Verbindungen nutzt er geschickt, um vielleicht sogar dereinst einen niederen Adelstitel zu erlangen.

Funktion: Als umtriebiger Geschäftsmann kann der Nebelnecker sowohl Verbündeter, gewiefter Gegenspieler oder verdeckter Auftraggeber sein. Er ist zudem eine hervorragende Informationsquelle, denn er kennt die Gestade der Siebenwindküste wie seine Westentasche und unterhält gute Verbindungen zum einfachen Volk, zu Händlern und sogar einigen Adligen, auch über die Grenzen hinaus. Stets freundlich, aber immer auf das Letzte vorbereitet, zeigt er bei Verhandlungen erst dann sein Gesicht, wenn Gold den Besitzer gewechselt hat, und lässt selbst dann selten die Hand vom Griff der Gaorath.

Hintergrund: Der Nebelnecker hat schon viel gesehen, die Planken eines Schiffes und seine Freiheit sind ihm jedoch das höchste Gut auf Dere. Ursprünglich entstammt er einer unbedeutenden Familie und wuchs unter harten Bedingungen auf den Inseln vor der Küste auf. Sein Handwerk zur See hat er später in der Westflotte und auf der Seekadettenschule Havenas verfeinert, wobei er sich gezielt Kontakte aufgebaut hat, die er bis heute nutzt. Viele Kapitäne und Offiziere schulden dem Schmuggler noch einen Gefallen, eine Tatsache, die ihm so manches Mal den Hals gerettet hat. Der Nebelnecker hat klare moralische Vorstellungen und wird weder gegen Efferds Gebote verstoßen, noch Unschuldige zur Zielscheibe machen.

Feindbilder: brutale Offiziere, komplizierte Kommandostrukturen, Efferds ewige Gegenspieler, erbsenzählende Stadtwachen

Darstellung im Spiel: Habe stets einen Plan B und die Hand am Griff seiner Waffe. Lass dich nicht einwickeln, auch wenn du stets freundlich bleibst. Rede bestimmt und lass dir nicht die Butter von Brot nehmen, gerade in Preisverhandlungen. Sei hart und unbeugsam und lehne lieber einen lukrativen Auftrag ab, als dass du jemandem in eine gestellte Falle gehst.

Schicksal: Der Nebelnecker ist einer der erfolgreichsten Schmuggler der Siebenwindküste, sein Versteck ist gut geschützt und er selbst beinahe eine Legende in den Küstendörfern. Allerdings ist ihm bewusst, dass er nicht ewig so weitermachen kann und er ist auf der Suche nach einem Nachfolger, der seine Ideale und Moralvorstellungen teilt.

Besonderheiten: Der Nebelnecker kennt viele Geheimnisse der Dorfschulzen oder Adligen der Küste und hat Freunde auf so manchem Schiff der Westflotte. Nur so gelingt es ihm, immer wieder Kontrollen und Kaperungen zu entgehen. Er zögert nicht, sein Wissen über untreue Schiffskommandanten oder Liebschaften großspuriger Adliger für gutes Gold preiszugeben. Die Rache des Nebelneckers in Form kompromittierender Briefe ist weithin gefürchtet.

Gerüchte über den Nebelnecker:

- »Das ist ein gefallener Adliger, der sich an seinen Standesgenossen rächen will.« (–)
- »Der hat ein Liebchen in jedem Hafen der Siebenwindküste, kümmert sich aber aufopferungsvoll um seine Bastarde.« (+/–)
- »Einer der besten Seeleute unserer Zeit, der sicher auch einem Sanin in nichts nachsteht.« (+)

Die Flusskrabbe

»Du musst völlig verrückt sein, das hier so laut herumzuposaunen. Weißt du denn nicht, dass die Flusskrabbe überall ihre Leute hat? Dein Schiff wird niemals sicher in Havena ankommen, wenn du weiter so mit deiner Ladung prahlst. Da nützen dir auch deine Mietschwerter nichts. Als ob die im Nebel zu irgendetwas nütze wären. Ja, ich nehme noch ein Havenabier und stoß mit dir an, es könnte aber das letzte Bier sein, das du trinkst.«

—gehört in einem Gasthaus in der Muhrsape, neuzeitlich

1 Die Flusskrabbe

Kurzcharakteristik: 24, 1,51 Schritt, krause schwarze Haare, stets mit einem farbenfrohen Tuch gebündelt, berechnende dunkelbraune Augen, stämmig, aber wendig

und geschickt; trägt viele Goldringe an den Händen und dicke Ohrringe, die mit kostbaren Steinen verziert sind; mit Harbener Säbel und mindestens zwei Albernischen Langdolchen bewaffnet, von denen einer im Schaft ihrer hohen Stiefel steckt; Die Flusskrabbe redet wenig, handelt dafür umso schneller.

Motivation: Die Flusskrabbe ist eine der berüchtigtsten Flusspiratinnen der Siebenwindküste. Sie hat keinerlei Hemmungen und kennt keine Skrupel. Vor allem ist kein Schiff, das den Großen Fluss befährt, vor ihr sicher. Der Zorn, mit dem sie Schiffe und Besatzungen verfolgt, ist beinahe sprichwörtlich geworden. Es wird ihr nachgesagt, dass sie entweder einen Bund mit der Nachtschwarzen Fee oder der Erzdämonin Charyptoroth eingegangen ist. Die Flusskrabbe schert sich nur um ihr eigenes Wohl und will möglichst schnell möglichst viel Gold zusammenraffen. Ihre Flagge, die zwei gekreuzte Krebscheren zeigt, ist überall gefürchtet und es gibt kaum ein Dorf am Fluss, das sie nicht schon geplündert hat.

Agenda: Die Flusskrabbe scheint eine Art Privatkrieg gegen die Flussleute und ihre Gefolgsleute zu führen und nimmt dabei keinerlei Rücksicht. Manchmal lässt sie Nordmärker oder Koscher Schiffe unbehelligt passieren, aber Windhager und Albernier scheinen ihr derart zuwider zu sein, dass sie manchmal keinen der Besatzung am Leben lässt. Dann verschont sie lediglich einige Matrosinnen, vermutlich jedoch nur, um ihren finsternen Ruf zu verbreiten.

Funktion: Als finstere Gegenspielerin taucht sie mit ihrem schnellen und wendigen Segelschiff wie aus dem Nichts auf und attackiert alles, was ihr lohnende Beute verspricht. Die Flusskrabbe ist zudem eine brillante Kennerin des Großen Flusses, seiner Nebenarme und der Sumpfgebiete der Muhrsape, aber Verhandlungen mit ihr sind tückisch.

Hintergrund: Die Piratin stammt ursprünglich aus einem altadligen Haus und sollte an einen Edlen verheiratet werden, der von den Flussleuten abstammte. Dieser behandelte sie jedoch so schlecht, dass sie ihn in der Nacht vor der Hochzeit erdolchte und Hals über Kopf die seenländische Burg verließ. Später rächte sie sich auch an

dem Traviageweihten, der die Hochzeitszeremonie leiten sollte, da er von den Verfehlungen ihres Verlobten wusste und sie sogar billigte. Bis heute trägt die Flusskrabbe einen unbändigen Hass auf alle Niamad und Bennains in sich, den jeder am Großen Fluss zu spüren bekommt.

Feindbilder: Flussleute, Thorwaler, die Häuser Bennain und Niamad, Traviakirche

Darstellung im Spiel: Rede wenig, schlage lieber zu. Wenn du reden musst, dann Sorge dafür, dass deine Worte gehört werden. Benutze dazu jedes drastische Beispiel oder Exempel, das dir einfällt. Niemand wird die Flusskrabbe jemals wieder lebend unter seine Knute zwingen.

Schicksal: Die Flusskrabbe kämpft einen einsamen Kampf, der sie früher oder später ins Verderben führen wird. Zwar schreckt sie noch davor zurück, sich offen der Charyptoroth anzudienen, aber sie liebäugelt tatsächlich damit, sich der Nachtschwarzen Fee und damit indirekt ihrem mächtigen Verbündeten, dem Roten Wurm, anzuschließen. Vielleicht wird es auch nicht die ursprüngliche Flusskrabbe sein, die sich so in die kommenden Konflikte einmischt, aber jemand unter dem Deckmantel ihres Namens wird es tun. Derzeit schmiedet sie zwei Pläne: das Krakenauge für sich zu gewinnen und die kleine Tochter des Fürsten zu entführen, um den verhassten Flussleuten den letzten Schlag zu versetzen.

Besonderheiten: Die Flusskrabbe und ihre Leute verlassen ihr Schiff so gut wie nie. Stets scheinen sie auf alles vorbereitet zu sein, und selbst wenn sie ihr Versteck aufsuchen, das auf einer ruinenbestandenen Insel in Havenas Unterstadt liegt, lassen sie Vorsicht walten. Die meisten Mitglieder ihrer Besatzung würden für die Flusskrabbe in den Tod gehen, denn sie zahlt gut und kümmert sich auch um die Hinterbliebenen ihrer Leute.

Gerüchte über die Flusskrabbe:

- »Die ist wahnsinnig, eine Dämonenbuhle oder ein düsteres Feenliebchen.« (-)
- »Die Flusskrabbe hat mehr Flussleute und Thorwaler auf dem Gewissen als jeder verdammte Al'Anfaner.« (+/-)
- »Gnadenlos und unberechenbar! Niemand weiß, was die Flusskrabbe wirklich antreibt. Hauptsache ist, dass du ihr nicht in die Quere kommst.« (+)

Flusskrabbe

MU 14 KL 13 IN 12 CH 12

FF 13 GE 15 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP -KaP -INI 15+1W6

SK 2 ZK 2 AW 8 GS 8

Schip: -

Sozialstatus: Freie

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Etikette (Klatsch & Tratsch), Finte I+II, Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adel I, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II

Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Unheimlich, Vorurteile gegen Flussleute), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Kampftechniken: Dolche 14, Raufen 14, Schwerter 13

Waffenlos: AT 16 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Langdolch: AT 16 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Harbener Säbel: AT 15 PA 9 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 9

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Etikette 8, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Willenskraft 14

Natur: Fischen & Angeln 8, Orientierung 8, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 7

Wissen: Rechnen 5, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Boote & Schiffe 11, Handel 7, Holzbearbeitung 7

Ausrüstung: Kleidung, 2 Langdolche, Harbener Säbel, weitere Ausrüstung nach Bedarf

Kampfverhalten: Die Flusskrabbe kämpft dreckig und nutzt jede Schwäche ihres Gegners gnadenlos aus. Sie nutzt vor allem Finten, die sie mal mit Stufe I, mal mit Stufe II einsetzt.

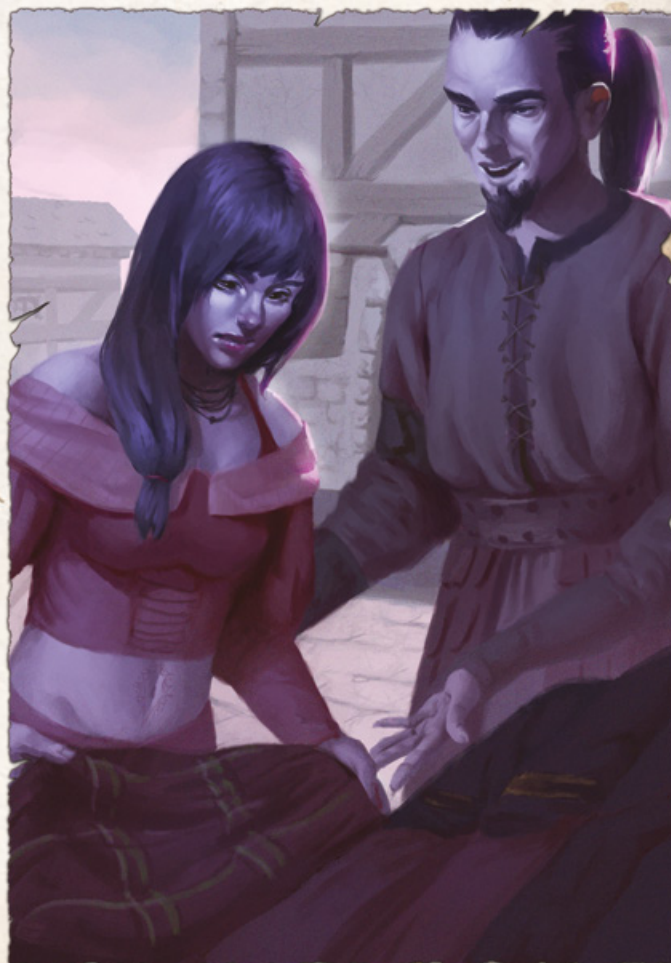
Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP und weniger

WARENLISTE

Waffen	Gewicht	Preis	Komplexität
Albernische Bauernwehr	1 Stn	80 S	prim
Albernischer Anderthalbhänder	2,25 Stn	80 S	einf
Albernischer Langbogen	0,75 Stn	80 S	einf
Albernischer Langdolch	0,5 Stn	55 S	einf
Albernisches Entermesser	0,75 Stn	120 S	einf
Albernisches Langschwert	1,5 Stn	180 S	einf
Cruaghairm (Windhager Hakenaxt)	2 Stn	200 S	einf
Efferdbart	2 Stn	100 S	einf
Gaorraith (Albernisches Wurfbeil)	0,75 Stn	100 S	komp (2 AP)
Harbener Säbel	0,9 Stn	200 S	einf
Havener Buckler (Vollmetallbuckler)	1 Stn	40 S	komp (2 AP)
Havener Messer	0,5 Stn	200 S	einf
Neckerdreizack	2 Stn	80 S	einf
Seesäbel	0,75 Stn	180 S	einf
Shillelagh (Wurzelholzkeule)	1 Stn	5 S	prim
Spealleagh (Windhager Sichelspeer)	2 Stn	200 S	einf
Usascoall (Albernische Spießaxt)	2,25 Stn	160 S	einf
Windhager Drachmesser	0,75 Stn	60 S	komp (2 AP)
Windhager Schleuder	0,25 Stn	5 S	prim
Munition	Gewicht	Preis	Komplexität
Feuersteinsplitter	0,05 Stn	0,1 S	prim
Rüstungen	Gewicht	Preis	Komplexität
Havener Lederharnisch	5 Stn	180 S	einf
Matrosenkleidung	2 Stn	25 S	prim
Besondere Gegenstände	Gewicht	Preis	Komplexität
Dryadenamulett der Fenwasian	0,1 Stn	0,5 S / 750 S	keine
Efferdperle	1 Stn	unbezahlbar	keine
Krakenaugen	2 Stn	unbezahlbar	keine
Krummholz	1 Stn	unbezahlbar	keine
Opallöwin	2 Stn	unbezahlbar	keine
Schutzstein der Darek-Sippe	0,2 Stn	0,01 S / 1.000 S	keine

Werkzeug	Gewicht	Preis	Komplexität
Fischernachen	400 Stn	1.200 S	komp (2 AP)
Torfgabel	1 Stn	25 S	komp (1 AP)
Torfkahn	300 Stn	3.000 S	komp (1 AP)
Kleidung	Gewicht	Preis	Komplexität
Beinlinge	0,3 Stn	4 S	einf
Cotte	2 Stn	2 S	einf
Gugel	0,2 Stn	2 S	einf
Schultertuch	0,75 Stn	4 S	einf
Tunika	1 Stn	1,5 S	einf
weite Hose	1 Stn	3 S	einf
Windhager Tuch	1 Stn	4 S	einf
Kunsth Handwerk	Gewicht	Preis	Komplexität
Balladentext	keines	10 S	einf
Büttenpapier (pro Blatt)	0,06 Stn	0,1 S	komp (1 AP)
Flechtkorb	1 Stn	7 S	prim
Handharfe	1 Stn	100 S	einf
Kyndocher Tuch (pro Rechtschritt)	0,5 Stn	2 S	einf
Siebenwind-Linnen (pro Rechtschritt)	0,3 Stn	3 S	einf
Proviant	Gewicht	Preis	Komplexität
Brotbeutel Albernias	1,5 Stn	0,5 S	keine
Brotbeutel Windhag	1,5 Stn	0,5 S	keine





RÜSTKAMMER DER SIEBENWINDKÜSTE

Die windumtosten Gestade der Siebenwindküste sind die Heimat uralten Adels, unbeugsamer Sippenkrieger, wandernder Zauberbarden und machtvoller Feenwesen, die aus der verborgenen Anderswelt die Geschehnisse der Sterblichen beeinflussen.

Soll es ein Cruaghairm, eine Windhager Hakenaxt, sein? Oder bevorzugt ihr mit der Gaoraið eher das albernische Wurfbeil? Die Bewohner der Region am Meer der Sieben Winde sind wehrhaft, und die Kunst ihrer Waffenschmiede hat eine lange Tradition. Während die albernische Schwertgesellin auf das moderne Havener Messer schwört und den Havener Buckler als Schild führt, tragen die Windhager Sippenkrieger ihre Drachmesser bereits seit vielen Generationen. Die **Rüstkammer der Siebenwindküste** zeigt viele typische Waffen, Rüstungen und weitere Ausrüstungsgegenstände sowie einzigartige Artefakte aus Albarnia und dem Windhag in Wort und Bild.

Der Harbener Säbel und der berühmte Albernische Langbogen sind hier ebenso aufgeführt wie die Shillelagh, die albernische Wurzelholzkeule oder die Windhager Schleuder, die sogar einen gepanzerten Ritter vom Pferd holen kann. Weiterhin präsentiert der Band, wofür die Siebenwindküste an Ausrüstung bekannt, berühmt oder berüchtigt ist, von wetterfester Matrosenkleidung über die Torfgabel bis hin zur verschollenen Klinge Opallöwin, die einst der legendäre Schwertkönig führte.

Im Band finden sich zudem spielfertige Beschreibungen zweier typischer Schmuggler mitsamt ihrer Verstecke, die den Helden das Leben wahlweise erleichtern oder erschweren können.

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



www.ulisses-spiele.de

US25210PDF