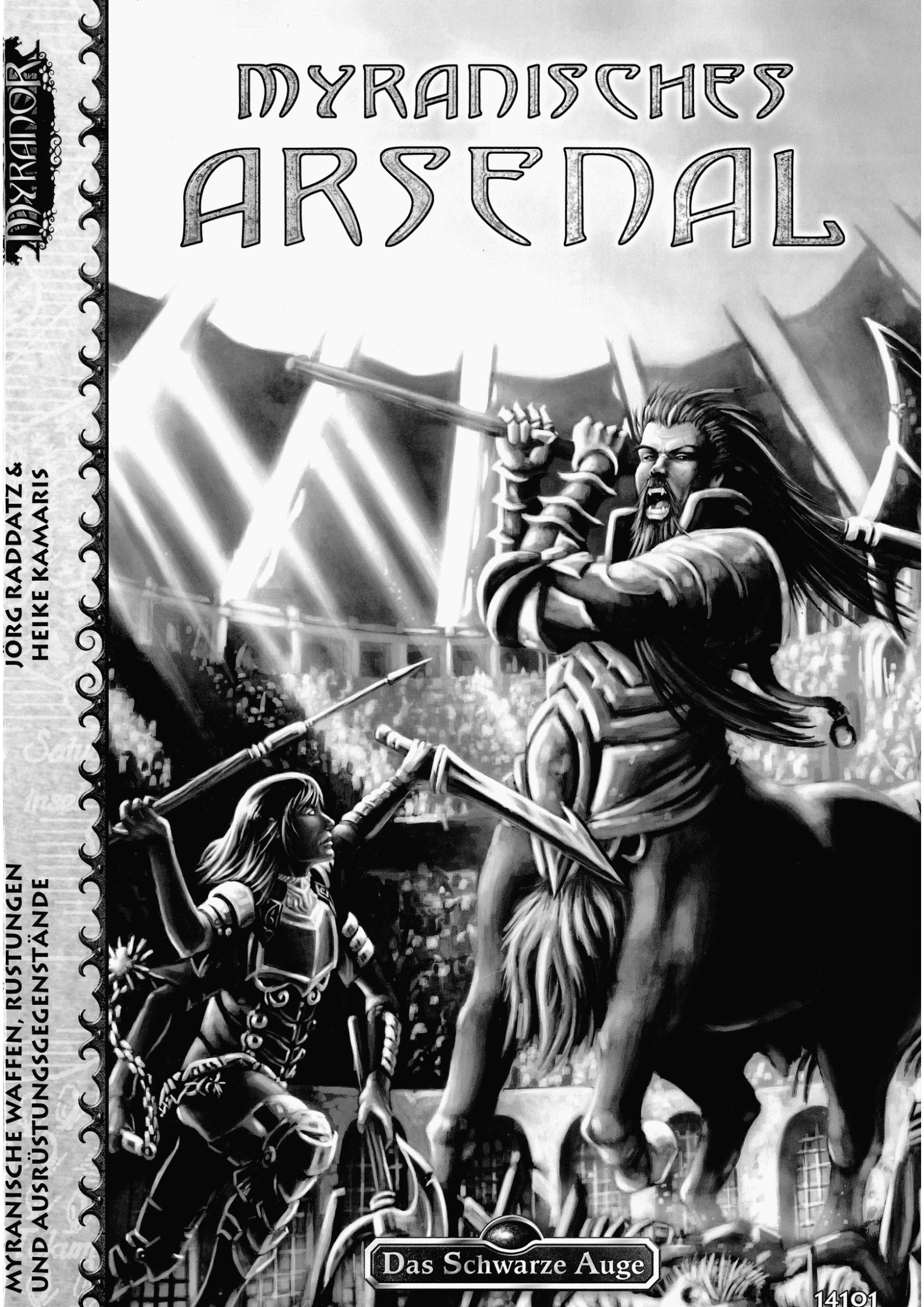
MYRANISCHES ARSENAL



MYRANISCHE WAFFEN, RÜSTUNGEN UND AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

JÖRG RADDATZ & HEIKE KAMARIS

Das Schwarze Auge

14101

MYRANOR:
MYRANISCHES ARSENAL

Umschlagillustration
John Mc Sweeney
Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck
Innenillustrationen
Caryad, Björn Lensing, René Littek, Don-Oliver Matthies
Lektorat
Florian Don-Schauen
Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris
Druck und Aufbindung
Drogowiec, Poland

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Printed in Poland 2007

ISBN 978-3-940424-04-4

Das Schwarze Auge

Myranisches Arsenal

von

Jörg Raddatz und Heike Kamaris

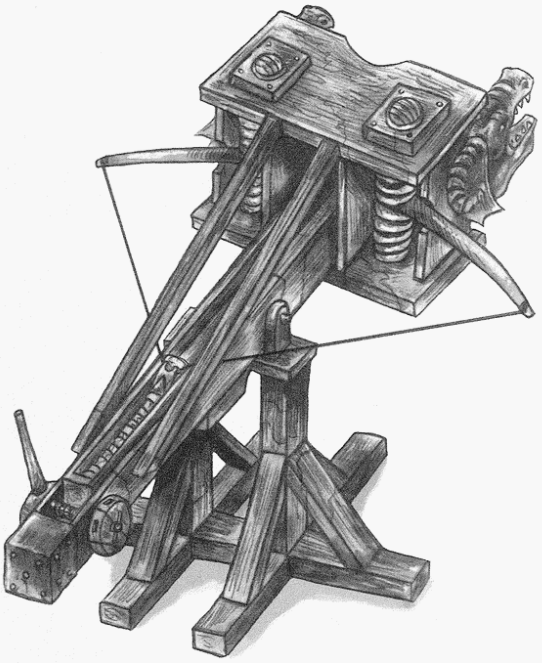
unter Mitarbeit von:
Peter Horstmann, René Littek,
Olaf Michel, Thomas Römer,
Christian Sassenscheid,
Philip Seegers

Universal Cards

ULISSES SPIELE

Inhalt

Vorwort 5
Die Waffen Myranors 5
Vom Handel mit Waffen und Rüstungen 7
Nahkampfwaffen 22
Schuss- und Wurfwaffen 80
Die einzelnen Fernkampfwaffen von A – Z 80
Feuerwaffen 107
Geschütze 116
Rüstungen und Schilde 120
Die einzelnen Rüstungsteile von A – Z 122
Schilde und Parierwaffen von A – Z 133
Ausrüstung für den Kämpfer 136
Alchimistische Produkte 140
Waffenmetalle 142
Regelteschnisches 146
Myranische Waffen (Übersicht) 153
Index 156



Vorwort

Willkommen im **Myranischen Arsenal**, einer Schatzkammer vertrauter und neuer Waffen, Rüstungen und Utensilien aus den Weiten Myranors. Hier findet sich die richtige Ausstattung für jeden Berufskrieger und Gelegenheitskämpfer, der den gewagten und gefährlichen Weg des Abenteurers einschlägt. Die hier beschriebenen Klingen und Panzer, Kriegsbögen und Donnerrohre stammen aus den kalten Öden am Pol, den schwülen Dschungeln der Tropen und den düsteren Gassen der Metropolen, von wilden Barbaren oder von Kunstschmieden der imperialen Hochkultur. Dazu kommen die Beschreibung der unterschiedlichen Waffenkulturen Myranors und Regelvorschläge zum Waffenhandel und zur Waffenschmiedekunst.

Es gibt sehr ungewöhnliche Waffen in Myranor, die große Begabung und Übung erfordern. Dennoch sind sie bei vielen Abenteurern beliebter, als man erwarten sollte: Für manche gehören sie einfach zu ihrem kulturellen Erbe, während andere die zusätzliche Durchschlagskraft nutzen, die eine einzigartige Klinge dem Waffenmeister verleiht. Und wieder andere schätzen einfach die Exotik einer Waffe, die für die meisten Feinde erst einmal verunsichernd unbekannt ist und ihren Träger von anderen Glücksrittern abhebt.

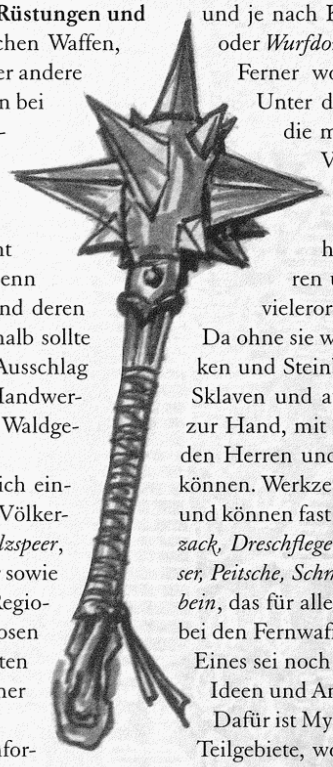
Das **Myranische Arsenal** stellt in jedem Bereich (Nahkampfwaffen, Fernwaffen, Geschütze, Parierwaffen, Schilde und Rüstungen) die bekanntesten und wichtigsten Typen vor, ohne dabei den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben: Auf einem so großen Kontinent, dessen Völker und Kulturen wohl nie ganz erforscht sein werden, wird es immer noch lokale Sonderformen geben. Wenn Sie also eine neue Waffe in Ihr Spiel einführen wollen, können Sie sich außer durch historische und literarische Vorbilder auch von den hier präsentierten Konzepten anregen lassen und an deren Werten orientieren.

Doch nun genug der Vorrede: Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Stöbern und Lesen in diesem Band, beim Einkaufsbummel der Helden ebenso wie beim Ausstatten und Einkleiden Ihrer Meisterfiguren – und natürlich beim anschließenden Gefecht, das die Vor- und Nachteile der verschiedenen Objekte erst so richtig zum Vorschein bringt.

Erftstadt, im Juli 2007
Heike Kamaris und Jörg Raddatz

Die Waffen Myranors

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Schilderungen der Waffenkulturen, die in den verschiedenen myranischen Großregionen vorherrschen – wer dort mit welchen Waffen kämpft und was man am ehesten bei einem Schmied oder Bogenmacher wird kaufen können. Die Punkte **Einheimische Waffen** und **Einheimische Rüstungen und Schilde** benennen dabei nur die wirklich landestypischen Waffen, die vor Ort hergestellt werden und daher auf die ein oder andere Weise erhältlich sind – wenn nicht auf dem Markt, denn bei einem Hehler, der mit bestimmten Handwerkern zusammenarbeitet.



Die enorme Größe und Vielfältigkeit jeder einzelnen Region macht es aber unmöglich, mehr als nur Anhaltspunkte zu geben. Wir wollen und werden nicht einmal jede Stadt Myranors nennen, geschweige denn beschreiben, von den Wildnisgebieten einer Region und deren abgeschiedenen Einwohnern gar nicht zu reden. Deshalb sollte letzten Endes immer der erzählerische Nutzen den Ausschlag geben, ob sich hier nicht ein experimentierfreudiger Handwerker befindet oder eigentliche exotische Rasse in einem Waldgebiet niedergelassen hat.

Als 'Primitive Waffen' bezeichnen wir dabei die wirklich einfachsten Waffenarten, die selbst bei den urtümlichsten Völkerschaften Myranors zur Ausstattung gehören: *Fackel*, *Holzspeer*, *Keule*, *Knochenspeer*, *Knüppel, Steinbeil* und *Steinmesser* sowie der *Kurzbogen* und die *Schleuder* sind in wohl allen Regionen anzutreffen, und sei es bei verwilderten Gesetzlosen oder urtümlichen Völkern in der Wildnis eines ansonsten hochentwickelten imperialen Horasiats. Sie werden daher im Folgenden nicht noch einmal einzeln aufgeführt.

Darüber hinaus bestehen einige grundlegenden Waffenformen, die es so oder ähnlich in allen fortgeschritteneren Kulturen gibt, auch wenn sich die örtlichen Ausformungen durchaus voneinander unterscheiden mögen. Nur wenn eine eindeutige regionale Parallele zu einer Standardwaffe existiert, kann es vorkommen, dass die allgemeine Form eher selten zu finden ist. In diese Kategorie gehören vor allem *Dolch, Friedensstifter, Kampfstab, Kriegsbeil, Kurzschwert, Säbel, Schlagring, Speer* und *Streitkolben*, als Fernkampfwaffe das *Wurfmesser* und je nach Kultur *Wurfpfeil* (imperial), *Wurfdolch* (bansumitisch) oder *Wurfdorn* (amaunisch).

Ferner wollen wir auch die 'Werkzeugwaffen' hervorheben: Unter diesem Begriff fassen wir alle Werkzeuge zusammen, die man dank ihres Gewichts oder ihrer Schärfe auch zur Verteidigung nutzen kann. Werkzeugwaffen gibt es in allen Regionen mit Ackerbau und Handwerk, also sesshafter oder gar städtischer Bevölkerung. Es gehört zu ihrer Natur, dass sie gerade für die eher schweren und wenig angesehenen Arbeiten nötig sind, die man vielerorts gerne von Sklaven oder Leibeigenen ausführen lässt. Da ohne sie weder auf den Feldern und Plantagen noch in Bergwerken und Steinbrüchen geschuftet werden kann, haben rebellierende Sklaven und aufständische Untertanen auch immer schnell Geräte zur Hand, mit denen sie vielleicht nicht immer obsiegen, die jedoch den Herren und ihre Wachen gut in Angst und Schrecken versetzen können. Werkzeugwaffen besitzen eher schlechte Kampfeigenschaften und können fast durchweg nur improvisiert geführt werden: *Beil, Dreizack, Dreschflegel, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Messer, Peitsche, Schmiedehammer, Sense, Sichel, Spitzhacke* sowie das *Stuhlbein*, das für alle improvisierten Prügel steht. *Bola*, *Lasso* und *Wurfnetz* bei den Fernwaffen gehören ebenfalls dazu.

Eines sei noch gesagt: Wir wollen mit diesen Schilderungen bewusst Ideen und Anstöße geben und keine Komplettdarstellungen liefern. Dafür ist Myranor viel zu groß und jede Region enthält gewiss auch Teilgebiete, wo es ganz anders zugeht. Im Zweifelsfall sollen nicht Listen, sondern Spielspaß und jede Spielrunde selbst entscheiden, was wohin passt.

Ein Sonderfall: Die Waffen der Neristu

Da die heimlichtuerischen Neristu überall über das östliche Myranor verstreut leben, haben sie keine heimatliche Kulturregion – oder deren viele: Denn sie bevorzugen in aller Regel, in einem abgegrenzten Nerenith für sich zu leben, und verkaufen auch ihre typischen Waffen nur an ihresgleichen. Ob eine solche Waffe also vor Ort verfügbar ist, hängt vor allem davon ab, ob es in einer Stadt ein Nerenith gibt. Das kann in jeder Provinzhauptstadt der Fall sein, auch wenn sich die Neristu vor allem auf die Orismanilande konzentrieren. Daher können wir hier keine genaue Übersicht anfertigen, sondern legen die Frage ganz in die Hände des Spielleiters.

Als übel beleumundete Rasse der Nacht sind die Neristu vielfachen Vorwürfen und Anschuldigungen ausgesetzt, so dass sie stets darauf achten, zugleich wehrhaft und unauffällig zu sein – doch wann immer ein Neristu mit einer klassischen 'Diebeswaffe' kämpft, erwachen die alten Vorurteile zu neuem Leben. Dennoch bleibt ihnen kaum etwas anderes übrig, als zu kleinen, schnellen und vor allem leichten Waffen zu greifen, denn es fehlt ihnen im Vergleich zu anderen Rassen doch erheblich an Körperkraft. Andererseits haben sie dank ihrer vier Arme einige Möglichkeiten im Kampf, die allen anderen Rassen fehlen, wie etwa die berüchtigte *Neristische Zange*, bei der sie die feindliche Waffe mit zwei eigenen Waffen festhalten und mit einer dritten unparierbar zuschlagen. Daher bevorzugen sie auch Waffen, die in Paaren eingesetzt werden und gute Pariermöglichkeiten bieten, wie etwa TonFas und Drepani – und die neristische Variante dieser Langdolche lässt sich meist auch auf einen langen Kampf- und Wanderstab aufstecken, so dass ein beidseitig scharfer Klingenstab entsteht, der in den vier Händen der Neristu wahrhaft vernichtend sein kann.

Eine typische Fernwaffe ist neben allerlei Wurfringen der *Springdorn*, dessen komplexe Mechanik sie gut zu warten und pflegen wissen und dessen Dornen sie mit allerlei alchimistischen Elixieren präparieren.



Vom Handel mit Waffen und Rüstungen

Auch wenn einige Regierungen ihre Verbreitung einschränken wollen – letztlich sind auch Waffen Handelsgüter wie alle anderen, und es wird sich immer jemand finden, der versucht, durch den Transport interessanter Stücke einen guten Aureal zu machen. Viele Waffen werden allerdings vor Ort hergestellt oder nur innerhalb einer Region gehandelt – denn hier bestehen natürlich kulturelle Vorlieben und Gewohnheiten und nicht viele Leute werden gutes Geld für eine teure importierte Waffen ausgeben, wenn ein einheimisches Produkt (fast) genauso gut und wesentlich billiger ist. Dazu kommt noch, dass wenigstens innerhalb des Imperiums der Handel über Horasiatsgrenzen eigentlich ein Privileg des Optimatenhauses Rhidaman ist, das es sich einiges kosten lässt, unerwünschte Rivalen abzuschrecken – und dabei das Recht ganz auf seiner Seite hat. Diese Kosten werden natürlich auf die Waren aufgeschlagen.

Doch manche komplexen Waffen sind nun einmal so überlegen, dass sie nicht beliebig kopiert werden können: Einige Fernwaffen wie die Aerobela und die Windbüchse gehören zweifellos dazu, und in barbarischen Regionen gibt es vielleicht nicht einmal das nötige technische Wissen, um Armbrüste selbst zu bauen – und auch schon Kompositbögen können schwer bis unmöglich nachzumachen sein, wenn man die genaue Material- und Leimmischung nicht kennt.

Regelvorschlag: Nachgeahmte Waffen

Wenn ein Handwerker eine Waffe nur nach dem Äußeren nachzumachen versucht, sollten Sie abhängig von seinen Fähigkeiten, der Qualität des Musters (und ob er es zum Studium zerlegen darf oder gar nur beschrieben bekommt) eine Minderung zwischen 1 und 3 festlegen.

Im Kampf gelten folgende Einschränkungen:

- Mit nachgeahmten Waffen werden diese 1 bis 3 Punkte vom TP-Wurf abgezogen.
- Mit nachgeahmten Waffen sind Manöver (oder mit dem jeweiligen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten) um diese 1 bis 3 Punkte erschwert.
- Mit nachgeahmten Waffen ist bei einem Patzer der Kontrollwurf, um das Schlimmste zu vermeiden, zusätzlich um diese 1 bis 3 Punkte erschwert.
- Der Bruchfaktor liegt um diese 1 bis 3 Punkte höher.

Derartiges Wissen ist in aller Regel der eifersüchtig gehütete Besitz eines handwerklichen Collegiums (oder dessen Gegenstücks in nichtimperialen Kulturen) und wenn nicht zufällig ein eingewanderter Experte vor Ort lebt, muss man schon die fertigen Waffen importieren.

Das gezielte Bestellen einer Waffe ist eigentlich nur möglich, wenn sie aus einer direkten Nachbarregion stammt – für alles andere sind einfach Überlandreisen zu unsicher und der Handel so spekulativ, dass man als zünftiger Abenteuerer besser selber aufbricht.

Die im Folgenden vorgestellten Regelvorschläge sind wie gesagt nur eine grobe Annäherung. In Wirklichkeit müssten natürlich solche Faktoren wie Wetterbedingungen, die Kosten für Fuhrwerke, Zugtiere und die Bewachung der Transporte und viele andere Details beachtet werden. Doch das würde wohl für die meisten Spieler deutlich zu weit führen. Hier soll es um die Perspektive des Abenteurers gehen, der sich eine Waffe kauft.

Der Preis importierter Waffen

In ihrer Herstellungsregion kosten die in diesem Buch genannten Waffen und Rüstungen den Preis, der in ihrer Beschreibung angegeben ist. Um den Preis zu errechnen, der für eine Waffe aus einer anderen Region verlangt wird, gehen Sie wie folgt vor: **Für die erste auf der Karte eingezeichnete Gebietsgrenze, die die Ware überschreitet, schlagen Sie die Hälfte (gerundet) auf den Grundpreis auf.** Dabei gehen wir davon aus, dass ein Händler, der eine Waffe aus einer Nachbarregion einführt, sie frühestmöglich hinter der 'Grenze' erwirbt und nicht durch die ganze angrenzende Region befördert. Ein TonFa aus Tharpura (THAR) kostet in Balan Cantara (CANT) also 15 statt 10 Argental.

Für jede weitere auf der Karte eingezeichnete Gebietsgrenze, die die Ware auf dem Landweg überschreitet, schlagen Sie noch einmal den Grundpreis auf, also 100 %. (Gerade für weiten Nord-Süd-Handel ist also der Seeweg oft der günstigste, da er sich für weite Strecken nur der Zone Thalassion (THAL) bedient.)

Die gleiche Waffe kostet also in Sidor Valantis (VALA) 25 Argental, in Sidor Corabis (CORA) 35 Argental.

Dabei kann man davon ausgehen, dass die so errechneten Preise für die großen Handelszentren einer Region gelten; für das Umland können ruhig noch einmal 10 % auf den Endpreis im Handelszentrum aufgeschlagen werden, womit besagtes TonFa in Nogenthis im Korbener Land zwischen 38 und 39 Argental kosten sollte – wenn nicht der Händler einen 'runden Preis' macht und gleich 40 Silbermünzen verlangt oder angesichts großer Nachfrage einen ganz eigenen Wucherpreis ersinnt.

Dabei können und müssen Fernhändler mit ganz anderen Preisen beim Hersteller und bein Waffenhändler am Zielort rechnen: Man kann grob davon ausgehen, dass ein bekannter (und ggf. vom Haus Rhidaman lizenzierter) Händler bei Abnahme mehrerer Exemplare am Ursprungsort für etwa ein Drittel des Listenpreises einkauft und der Waffenkrämer vor Ort sie vom letzten Zwischenhändler zur Hälfte bis zwei Drittel des endgültigen Verkaufspreises bekommt.

Verfügbarkeit importierter Waffen

Bleibt noch die Frage, ob eine gewünschte Importwaffe bei einem bestimmten Händler überhaupt erhältlich ist. Dies lässt sich recht schnell mit einem W20-Wurf klären. Dazu gehen Sie am besten von dem Grundwert aus, der bei der Verbreitung der Waffe angegeben ist; will heißen: Auch im Ursprungsland ist das gewünschte Handelsgut nicht jederzeit zu haben.

Für die erste Grenze, die die Waffe überschreitet, sinkt die Verfügbarkeit um 1 Punkt, für jede weitere Grenze um 2 Punkte, bis zu einem Minimum von 1.

Im Falle des erwähnten TonFar würde das also bedeuten, dass seine Verfügbarkeit in Sidor Corabis auf 5 (10–1–2–2) gesunken ist, also wird es nur in einem Viertel aller Fälle bei einem durchschnittlich gut sortierten Händler erhältlich sein. Je nach Qualität und allgemeiner Sortimentsbreite des Händlers kann diese Chance auch um einen Wert zwischen +3 und –3 variiert werden.

Wenn Sie für einen bestimmten Händler einmal festgelegt haben, ob er momentan eine bestimmte Ware führt oder nicht, dann gilt diese Aussage für die nächsten W6+4 Nonen (oder bis eine begehrte Ware vollständig ausverkauft ist) – das ist etwa die Zeit, die Fernkarawanen oder Hochseeschiffe für den Antransport neuer Güter benötigen.

Besonders empfindliche und verbotene Waffen

Waffen mit Feinmechaniken (wie etwa Belari und Aerobelari) oder besonders verzierte Stücke, bei denen bereits geringer Transportschaden den Verkaufspreis mindert, aber auch regional verbotene oder verpönte Waffen (etwa typische Waffen eines traditionellen Feindes) müssen besonders sicher oder versteckt untergebracht werden: in doppelten, gepolsterten Kästen, vor Feuchtigkeit geschützt, unter anderer Ware verborgen und dergleichen, was natürlich den Preis in die Höhe treibt: Für jede Grenze steigt der Preis um eine weitere Hälfte des Grundpreises.

Die Kürzel der einzelnen Regionen

ALAM: Alamar; ANTH: Anthalia; BANB: Ban Bargui; CANT: Cantera; CENT: Centralis; CORA: Corabeniu; CRAN: Cranarenius; DEME: Demelion; DRAY: Draydal; ERAS: Era'Sumu; ESHB: Eshbathi der Küste; GATH: Gathiadda; GYLD: Gyldarsland; HALD: Haldingard; HARP: Harpalis; KARO: Karonius; KENT: Kentorikan; KHAM: Khamuri-Savanne; KORO: Koromanthia; LAKI: Lakiadda; LORT: Lorthalion; MAKS: Makshapuram; MAYE: Mayenios; MdSI: Meer der Schwimmenden Inseln; NARI: Narinion; NARK: Narkramar; NEBE: Nebelwald; NYRA: Nyralion; OCHO: Ochobenius; PARD: Pardir-Dschungel; RHAC: Rhacornos; SERO: Serovia; SESK: Seskira; SEVA: Sevantinius; SHIN: Shindrabar; STAK: Stakala; TALA: Talaminas; TESU: Te'Sumurru; THAL: Thalassion; THAR: Tharpura; VALA: Valantia; XARX: Xarxaron

ALAM: Alamar

Das heimatliche Hochplateau der Ashariel ist mehr oder weniger eine verbotene Welt für alle, die nicht zur Rasse der Geflügelten gehören – und so ist im übrigen Myranor auch nur das bekannt, was von den wenigen menschlichen Forschern in fliegenden Schiffen beobachtet wurde und was heute einzelne Ashariel in imperialen Diensten erzählen. Nichts davon weist auf einen besonderen Reichtum an Erzen hin, dennoch können die geflügelten Krieger stets eine lange Lanze zur Hand nehmen, Unterarmkrallen umschnallen sowie einen Brustharnisch und Arm- und Beinschienen aus farbenfrohem Bundstahl anlegen, wenn sie auf Kriegs- und Raubzüge ausziehen. Daneben sollen noch einige Stämme von urtümlichen Wildbeutern umherstreifen, die von den Ashariel ignoriert werden, doch deren Waffen und Panzerungen gehen nicht über die primitivsten Formen hinaus.

Man sagt, dass einige wenige tollkühne Kaufleute aus Tharpura die schmalen Saumpfade kennen, die nach Alamar führen, und sogar mit den herrischen Ashariel Handel treiben können, doch die meisten Neugierigen kehren nie zurück und Alamar-Waffen sind selten und gesucht.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Ashariel-Lanze, Jagdmesser, Jagdspieß, Unterarmklingen

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Kriegshaube, Lederhelm) Lederschurz; Faustschild (Metall), Flechtschild, Lederschild

ANTH: Anthalia

Die unmittelbaren Nachbarn und Opfer der unheiligen Draydalhorden mussten das Kämpfen lernen, als sich das Imperium aus ihrem Land zurückzog und sie auf sich gestellt waren. Dabei ist Draydalan im Westen nicht einmal der einzige Feind – auch die Chrattac in ihren Wüsten sind unberechenbar und Raubzüge der Pardir und Leonir sind keine Seltenheit. Doch ebenso sehr wie gegen auswärtige Feinde kämpfen sie gegeneinander, denn die gegenseitige Unterstützung in den Anthalischen Allianz ist nur ein leere Floskel. Jeder kleine Stadtstaat unterhält seine eigenen Garden und Truppen, dazu kommen einige größere Söldnereinheiten, die stets dem dienen, der am besten zahlt. Dabei zählt Anthalia zu den wenigen Regionen, in denen Chratholz als Material leichter und doch harter Rüstungen gut erhältlich ist, und auch die Waffen der Chrattac werden hier gelegentlich für den Gebrauch durch andere Rassen umgearbeitet und ergänzen so die recht große Palette typisch imperialer Waffen. Nur die speziellen Myriadenwaffen sind kaum zu bekommen – und gerade bei der Versorgung mit Schusswaffen besteht ein großes Problem. Zwar besitzen einige Stadtstaaten noch alte Ballistas und viele Garden und Söldnereinheiten haben in ihren eigenen Reihen Armbruster oder Bogner, doch von einer allgemeinen Verfügbarkeit komplexerer Schusswaffen als einfacher Kurzbögen für die Jagd kann in Anthalia nicht die Rede sein.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Cestus, Chrattac-Kurzschwert, Chrattac-Speer, Dolch, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kriegsbeil, Kurzschwert, Messer, Myrmex, Panzerarm, Pardir-Speer, Peitsche, Reiteraxt, Säbel, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Sense, Shinoqi-Hammer, Sichel, Skorpionstachel, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Unterarmklingen; Bola, Leichte Armbrust, Speerschleuder, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Blutbüffelleder), Armschienen (Chratholz), Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Blutbüffelleder), Beinschienen (Chratholz), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Blutbüffelleder), Brustharnisch (Chratholz), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Linothorax, Panzerarm, Tuchrüstung, Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild

BANB: Ban Bargui

Die westliche Steppe, einst ganz das Machtgebiet der Kentori, ist seit dem Einfall der Ban Bargui in starke Unruhe versetzt worden – zwar sind regelrechte Schlachten selten, doch wenn ihre Zuggemeinschaften mit den gewaltigen Tausendfüßlern ein Weidegebiet beanspruchen, können andere Völker den Ban Bargui nicht viel entgegensetzen. Auf diese Weise haben die 'Käferreiter' den Südwesten der Steppe zu ihrem Eigentum gemacht, dessen Grenzen sie nun mit Waffengewalt verteidigen und gelegentlich erweitern. Obgleich sie nur wenige feste Orte haben, sind sie doch erfahren in der Schmiedekunst und führen selbst auf ihren Tausendfüßlern bewegliche Werkstätten mit. Dazu kommen noch diverse Insektenprodukte von Stacheln über Chitinplatten bis zu Flügeln als Befiederung ihrer Pfeile, die sie geschickt zu verwenden wissen.

Waffenhandel mit anderen Regionen gibt es hingegen nur wenig, denn die Ban Bargui setzen anscheinend ihren Stolz darin, alles Nötige selbst erzeugen zu können, und halten umgekehrt wenig davon, ihre Waffen an Fremdlinge zu verkaufen.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Chu'Ur, Dreach, Jagdmesser, Jagdspieß, Myrmex; Ban-Bargui-Hornbogen, Bola, Lasso, Leichte Armbrust, Wurfholz, Wurfspeer

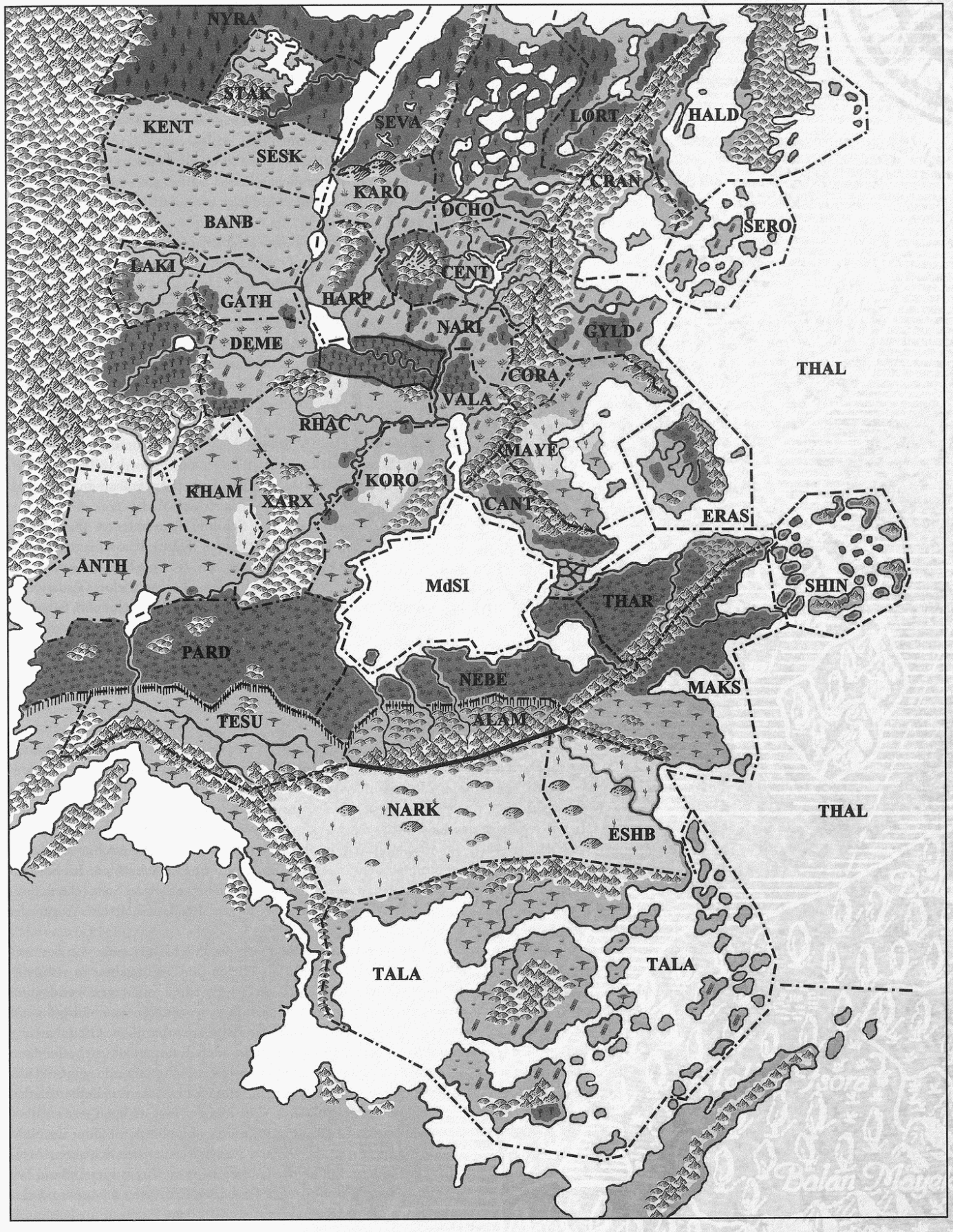
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Banbarguische Rüstung, Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Flechtschild, Lederschild

CANT: Cantera

Im schwül-heißen Cantera ist das Leben nicht leicht, aber meistens friedlich, denn die Gesetzlosen in den Sumpf- und Bergländern beschränken sich meist auf Erpressung. Doch die sehr lange Küste zum Meer der Schwimmenden Inseln macht dennoch Wehrhaftigkeit nötig, um auf die permanente Gefahr von Überfällen durch seeräuberische Abishai oder götzendienerische Mholuren vorbereitet zu sein.

Speere und Dolche sind die landestypischen Waffen, wobei die Speerschäfte fast immer aus dem einheimischen Bambus bestehen – und wie mancher Fremdling feststellen musste, kann im Notfall selbst ein frisch gekappter Bambusstock mit spitz abgeschlagenem Ende als Holzspeer dienen, und es braucht nur ein Haumesser und einen Bambushain, um in einer Viertelstunde ein ganzes Dorf zu bewaffnen.

Neben solchen Bambusholz-Speeren und herkömmlichen Speeren mit geschmiedeter Stoßklinge sind auch die zum Fischfang gedachten Dreizacke und die etwas kriegerischeren Fischforken sehr verbreitet, denn nahezu jeder Canteraner lebt in der Nähe eines Wasserlaufes,



Sees oder des Meeres. Doch es gibt auch zahlreiche andere imperiumstypische Waffen und sogar die Ausrüstung der Myriaden hat hier eine gewisse Tendenz, verloren zu gehen und in die Hände von Leuten zu gelangen, die gewiss niemals treu dem Thearchen gedient haben.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haifänger, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Pardir-Speer, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Schwertstab, Sense, Shogai, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Washkedal, Zungenkappe; Blasrohr, Bola, Faust-Bela, Faust-Harpune, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Mholuren-Stachel, Nandoros, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Sharbakan, Speerschleuder, Springdorn, Wurfdorn, Wurfkralle, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Karettan), Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Karettan), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brigantin (Karettanplatten), Brustharnisch (Karettan), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Chitinthorax, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Lederwams mit Karettanplatten, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams, Unterwams mit Karettanplatten; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

CENT: Centralis

Die Region rund um die imperiale Centropole ist heute der Inbegriff großer Städte, die sich wie ein Kranz um die Hauptstadt legen. Nicht einmal im gewaltigen Balan Cantara ist das Leben so urban und vom Überlebenskampf in den hochaufragenden Acropolen und lichtlosen Gassen geprägt. Hier liefern sich die Großen Häuser unablässige Kämpfe, die von angeheuerten Söldlingen ausgefochten werden, während sich die Optimaten selbst weiterhin umgarnen und umschmeicheln. Während das Imperium einen Landstrich nach dem anderen aus seiner Hoheit entlassen muss, wird hier um Gunstbeweise des Thearchen und die Position im Protokoll gerungen. Raffinierte mechanische und arcanomechanische Gerätschaften und Trickwaffen sind hier ebenso Ziel von Spionage, Sabotage und Diebstahl wie ein Mittel zum Zweck, um die Schutzmaßnahmen des aktuellen Rivalen zu bezwingen – der morgen vielleicht schon ein Verbündeter ist.

Dabei hatte das Land am Bashur einst eine überaus heroische Vergangenheit, als es noch das Reich Dorinthis, das Land der Speerkämpfer war. Unter den verschiedenen vor-imperialen Völkern hoben sich die Dorinther aufgrund ihrer Kriegerehre besonders hervor und heute noch trauern manche Leute dieser Heroenzeit nach – doch im Alltag der Macht gilt das als poetische Sentimentalität und mag sogar gelegentlich wieder eine modische Regung sein, ohne wirklich ernst genommen zu werden: Niemand hier hat echtes Interesse daran, wie die Recken von einst nur mit Speer, Helm und Schild gerüstet gegen wilde Ungeheur und Räuber zu ziehen.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Ashariel-Lanze, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Falcata, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rhomphaia, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Schwertstab, Schwertstab mit Sprungfeder, Sense, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Speer, Spetum, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Washkedal, Zungenkappe; Aerobela, Bola, Faust-Bela, Fustibalus, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Nandoros, Rollenbogen, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Speerschleuder, Springdorn, Vollmetall-Wurfaxt, Windbüchse, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Glockenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

CORA: Corabeniu

Das gebirgige, an Bodenschätzen reiche Land zwischen Türmen des Morgens und Apelioten wird seit vielen Jahrtausenden von Menschen bewohnt und hat niemals gegen eine Übermacht kämpfen und ausharren müssen. Die Corabenier sind darob nicht wirklich an den Umgang mit Waffen gewohnt, auch wenn sie leidlich mit Dolchen und Hiebwaffen umzugehen wissen. Dennoch ist das Land eine Hochburg herausragender Schmiedekunst, denn die Berge liefern noch immer edle Metalle und selbst Waffen aus Enduriumstahl sind zwar selten, aber vorhanden. Zugleich fand hier der erste Kontakt mit den G'Rolmur statt, deren unterirdische Hallen irgendwo im Norden des Landes liegen. Nirgendwo sonst ist daher der Einfluss ihre Mechaniken so groß und viele aufwendige Apparaturen sind zuerst in Corabeniu zu sehen. Die Entwicklung der Belari hat hier entscheidende Impulse erhalten und in jüngster Zeit war es ein g'rolmurischer Waffenbauer aus Sidor Corabis, der die ausgeklügelte Aerobela ersonnen hat.

Das alles macht Corabeniu zur führenden Rüstkammer des Reiches und auch, wenn es hier nicht alles zu kaufen gibt – gerade die ausgefalleneren und verspielteren Modelle kann man mit großer Sicherheit hier finden.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Ashariel-Lanze, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Lange Schwertlanze, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertstab, Schwertstab mit Sprungfeder, Sense, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Washkedal, Zungenkappe; Aerobela, Bola, Faust-Bela, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Nandoros, Pfeilschleuder, Rollenbogen, Scharfschützen-Bela, Schwere Armbrust, Schwere Bela, Speerschleuder, Springdorn, Vollmetall-Wurfaxt, Windbüchse, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Glockenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

CRAN: Cranarenius

Die Bewohner dieses gebirgigen Landes sind größtenteils von hjaldingscher Herkunft und nennen sich Hjalbarden. Den Namen Cranarenier hingegen hassen sie, denn er leitet sich vom alten Hrangarenios ab, mit dem sie allerlei düstere Schrecken aus den Meerestiefen verbinden. Denn das Meer ist die Domäne der Risso'Ita, die in der Bucht von Cranarenius ihre Stadt Miquon bewohnen, die schon uralt war, als die Menschen noch auf Era'Sumu in Höhlen lebten. Im Küstenland finden sich noch immer zahlreiche verfallene Schneckenhäuser aus blutroter Koralle und künden von den Tagen, als die Wogen des Meeres weit höher reichten.

Anders als ihre Vettern haben sich die Hjalbarden ganz von der Seefahrt abgewandt und leben als Hirten und Viehzüchter in selbstverwalteten Talschaften. Doch da ihre Heimat nicht genügend gutes Weideland hat, ist das Söldnertum eine gängige Beschäftigung für jüngere Töchter und Söhne aus Bergbauernfamilien. Oft schart ein charismatischer Anführer einige hundert Kämpfer um sich, die dann als seine Gefolgschaft in die Dienste einer Provinz oder eines Stadtstaates treten und darauf hoffen, im nächsten Jahr mit Beute beladen nach Hause zurückzukehren. Die aus der langstieligen Axt entstandene Hellebarde ist die Hauptwaffe der Hjalbardensöldner im Nahkampf, während sie auf Distanz wahre Meister der Schweren Armbrust sind – denn mit beiden Waffen kann in ihrem Heimatland fast jeder umgehen, schon um sich der wilden Kreaturen der unwegsamen Gipfellagen zu erwehren. Zwar sind in dem Horasiat auch Myrmidonen stationiert, doch ihre Zahl ist gering und der Dienst ebenso unangenehm wie ungeliebt.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Barbaren-Schwertlanze, Beil, Cestus, Dolch, Dreizack, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Hellebarde, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertstab, Sense, Sichel, Spatha, Speer, Spetum, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Unterarmklingen; Bola, Faust-Bela, Lasso, Leichte Arm-

brust, Leichte Bela, Mholuren-Stachel, Nandoros, Scharfschützen-Bela, Schwere Armbrust, Schwere Bela, Speerschleuder, Vollmetall-Wurfaxt, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brünne, Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Gladiatorenhelm, Hörnerhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Kettenhemd, Kettenweste, Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Großschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

DEME: Demelion

Dass die kleinen, meist von Kriegermonarchen regierten Stadtstaaten am Schnellen Orismani nach dem völligen Verschwinden der imperialen Macht nicht in einem endlosen Chaos der Bruderkriege versunken sind, ist tatsächlich wohl dem kulturellen Beispiel der Leonir im benachbarten Rhacornos zu verdanken: Unter dem Einfluss der Orakel, die von den animistischen Sibyllen gesprochen werden, ist eine archaische Kriegerkultur wiederaufgelebt, in der die heroischen Kämpen ganz nach den Geboten der Ehre und des Heldentums leben und sterben: Ein makelloser Ruf auch nach dem eigenen Tod ist weit wichtiger als Gewinnen um jeden Preis. Selbst wenn es häufig zu Kämpfen aufgrund verletzter Ehre oder um des Wettbewerbs willen kommt, beschränkt sich das meist auf Aufmärsche der kriegerischen Gefolgschaften, vor deren Augen sich dann die Vorkämpfer beider Seiten duellieren, ehe man Geschenke tauscht und in den heimatlichen Palast zurückkehrt.



Hjalbarde

Doch auch die regelmäßigen Wettkämpfe sorgen für Gelegenheiten, bei denen sich athletische Heroen und die von ihnen vertretenen Städte messen können, ohne gleich Blut in großer Menge zu vergießen, und die Sieger der Spiele werden weithin verehrt. Den größten Ruhm erwirbt sich der demelische Krieger jedoch im heldenmütigen Gefecht gegen banbarguische, zentaurische oder leonische Eindringlinge aus Steppe und Savanne wie auch gegen chimärenhafte Ungeheuer. Derlei gibt es hier noch immer zahlreich, denn der Haënya-Wald mit seinen Gestaltwandlern und Monstrositäten liegt unmittelbar im Westen Demelions.

Schusswaffen außer Bögen sind hier eher verpönt, zumal der Nachschub mit moderneren Waffen auch sehr spärlich und deren dauerhafte Wartung fast unmöglich ist. Allein der vom Streitwagen aus verwendete Bogen gilt als akzeptable Fernwaffe, die aber immer noch etwas anrüchig ist.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Abendstern, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kriegsbeil, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phugion, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwertlanze, Sense, Shinoqi-Hammer, Sichel, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Unterarmklingen; Bola, Flügelspeer, Lasso, Leichte Armbrust, Nandoros, Schleuderstab, Speerschleuder, Wurfholz, Wurfpfeil, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Glockenhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Linothorax, Panzerarm, Tuchrüstung, Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild

DRAY: Draydalan

Wenig kann hier über das Reich der skeletthaften Draydal gesagt werden, doch wird es im Südwesten allgemein gefürchtet. Von hier stammen die gefürchteten grausamen Klingenwaffen und Spieße, mit denen die Ghulenhorden über die Feinde des Schädelgottes herfallen. Es fällt dabei auf, dass sie fast völlig auf Fernwaffen verzichten, doch das mag weniger eine bewusste taktische Entscheidung der Schädelpriester sein als daran liegen, dass viele Kämpfer in den Reihen der Draydal zu tot sind, um noch eine ruhige Hand und ein scharfes Auge zu haben. In ähnlicher Wiese treiben die Draydal kaum Aufwand bei den Rüstungen ihrer Truppen und schützen sie meiste nur mit einem Helm und Brustharnisch aus harten Leder – nur die höheren Ränge tragen mitunter Rüstungen, die sie in Anthalia erbeutet haben.

Waffenhandel von und nach Draydalan existiert nicht.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Werkzeugwaffen, Ximtar, Xiphos, Xyele, Xyston

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Lederschurz, Flechtschild, Lederschild

ERAS: Era'Sumu

Der Schoß Sumus ist die Wiege der imperialen Menschen und in kriegstechnischer Hinsicht bekannt für seine ausgewählten Klosterkrieger: Einerseits sind sie unverzichtbare Garanten der Sicherheit des Insellandes und werden für ihren Opfermut geachtet, andererseits werden sie in ihren Klosterschulen isoliert, um die übrigen Erasumier nicht mit Gewaltbereitschaft und Aggression anzustecken. Die für die allgemeine Bevölkerung geltende Zurückweisung von Kampf und Gewalt führt auch dazu, dass die Auswahl an Waffen und Rüstungen auf der Insel sehr gering ist und kaum über die alltäglichen Werkzeuge hinausgeht.

Daneben kennt der Kult der Muttergöttin Sumu und ihrer Tochter Satu allerdings noch eine Reihe von Ritualwaffen, deren Besitz und Gebrauch ganz den verschiedenen frommen Orden vorbehalten ist: Der Su'Arka (ein Stab), der Su'Run (ein Dolch) und der Su'Talun (ein Speer) dürfen weder verkauft noch ausgeführt werden, während die Lev'thasklinge als ungeweihte Waffe auch exportiert wird und die Hauptwaffe der Klosterkrieger darstellt.

Obgleich Era'Sumu zum Imperium gehört, sind auf der Insel keine Myrmidonen anzutreffen.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Lev'thasklinge, Messer, Peitsche, Schmiedehammer, Sense, Sichel, Spitzhacke, Su'Arka, Su'Run, Su'Talun; Bola, Lasso, Speerschleuder, Wurfpfeil, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Erasumische Lederrüstung, Helm (Bügelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Tuchrüstung; Flechtschild, Holzschild, Lederschild

ESHB: Eshbathi der Küstenzone

Die Stadtstaaten der küstennahen Narkramar sind in der uralten Tradition der wüstenbewohnenden Bansumiter verwurzelt, doch weitaus offener für neue Einflüsse aus anderen Ländern. So kann man zwar die typischen Langsäbel des Binnenlandes sehen, aber auch Schwerter kerrishitischer Tradition und Nachahmungen imperialer Bastardstäbe. Allen Waffen ist jedoch gemein, dass sie notgedrungen schlicht sind – keine komplexe Mechanik würde im staubfeinen Flugsand lange bestehen können, und die Natur macht auch das Aufstellen großer Armeen unsinnig. Hier wird immer noch von Mann zu Mann gekämpft, wenn Überfälle auf einen Handelszug oder eine ganze abgelegene Eshbathya abzuwehren sind.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Dreizack, Dreschflegel, Dur Lamach, Garmesh, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Messer, Myrmex, Peitsche, Ruakar, Schmiedehammer, Schwanenhals, Schwert, Schwertlanze, Schwertstab, Sense, Sichel, Spälter, Spitzhacke, TonFa; Bola, Eshbathi-Langbogen, Leichte Armbrust, Schleuderstab, Sholai-Kurzbogen, Speerschleuder, Windzunge, Wurfdolch, Wurfdorn, Wurfholz, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Chitinthorax, Helm (Bügelhelm, Kegelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Tuchrüstung, Flechtschild, Holzschild, Lederschild



Gyldraländer

GATH: Gathiadda

Als vor Jahrhunderten die imperiale Regierung die zündende Idee hatte, eine Schar hjaldingscher Söldner anzuwerben, die das in Anarchie versunkene Land am Unterlauf des Roten Orismani befreien sollte, hätte man vielleicht die genauen Umstände besser durchdenken sollen. So aber kam ein ganzer Stamm mitsamt seinen Alten und Kindern und für die Städte am Wegesrand wurde der Marsch der Gathonen zu einem Kriegs- und Plünderzug ungeahnten Ausmaßes. Am kargen und enttäuschenden Ziel angelangt, war das gegenseitige Misstrauen so groß, dass die Gathonen bald ihre Bindung ans Imperium kappten und auf eigene Faust herrschten – auch wenn dadurch ihre neue Heimat nur noch mehr im Chaos versank. Heute findet man neben lokalen Dynastien und Despotien auch die Herrschaften von Runenmeistern und Priestern, die alle von den Ban Bargui im Norden und skrupellosen gesetzlosen Banden in eigenen Land bedroht werden.

Hier ändern sich die Machtgebiete mit jedem Oktal, und die Kämpfe um Weideland, Jagdgründe und anderen Besitz werden mit allen Waffen ausgetragen, die zur Verfügung stehen – und das sind hier, im westlichen Vorland des Imperiums, so ziemlich alle, die es gibt, auch wenn der Nachschub an moderneren Waffen sehr unstet und unzuverlässig ist: Gerade die besten Modelle dürfen eigentlich gar nicht hierher ausgeführt werden, und so kommt es immer auf die Findigkeit einzelner Händler an. Als wahrhaft regionale Besonderheit schließlich sind die Abendsterne erwähnenswert, ebenso wirksame wie brutale Kettenwaffen mit Stachelkugeln, in deren Handhabung die muskulösen Gathonen echte Meister sind.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Abendstern, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doppelter Abendstern, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Gutnacht, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phugion, Reiteraxt, Rhomphaia, Säbel, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Sense, Shinoqi-Hammer, Sichel, Skorpionstachel, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Unterarmklingen; Bola, Flügelspeer, Lasso, Leichte Armbrust, Schleuderstab, Speerschleuder, Vollmetall-Wurfaxt, Wurfdorn, Wurfholz, Wurfkolben, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Glockenhelm, Hörnerhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm), Kettenhemd, Kettenweste, Lederschurz, Linothorax, Panzerarm, Tuchrüstung; Faustschild (Metall), Flechtschild, Großschild, Holzschild, Lederschild, Stoßbuckler

GYLD: Gyldraland

Ist Gathiadda ein Beispiel für eine misslungene Herrschaftsgründung durch eine hjaldingsche Oberschicht, stellt Gyldraland das andere Extrem dar: Hier hat die Autorität eines Herrschers aus dem Norden einem lange zerstrittenen und verunsicherten Land endlich Frieden und neuen Wohlstand gebracht. Doch er trat seine Rolle auch nicht als Eroberer an, sondern als Oberhaupt eines ritterlichen Gefolges, das sich der Großen Mutter Gyldara Dravina und ihrem Himmelsboten, dem Gehörnten Drachen Hjalsikkar, verschrieben hat. In ihrem Namen brachten die Edelinge den drei trivinischen, telanischen und iolonischen Horasiaten Ruhe und Ordnung zurück, die nach dem Hundertjährigen Seekrieg gegen Serovia verarmt und zerstritten waren. Der Aufstieg eines neuen, auf hjaldingsche Werte schwörenden Kämpferadels gipfelte in der Berufung eines Heermeisters von Gyldraland, der die Ämter der Myriokraten aller drei Länder vereint und von seinen Anhängern schon König genannt wird.

Die Edelinge Gyldralands gelten als wahre Meister der Langen Schwertlanze und schmücken oft nicht allein ihre Schilde, sondern auch ihre Klingen mit dem Bild eines Drachen mit Hörnerhaupt.

Der Verkauf von Waffen aller Art an das einfache Volk hat seit der Befriedung des Landes abgenommen, doch nicht die Größe des Angebotes: Noch immer werden vielerlei Klingen und Knüppel angeboten und es gibt zweifellos zahlreiche versteckte Waffenlager für den Fall, dass die neue Ritterlichkeit wieder verschwindet und die schlechten alten Zeiten irgendwann wiederkehren.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Lange Schwertlanze, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Schwertstab, Schwertstab mit Sprungfeder, Sense, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense; Bola, Faust-Bela, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Mholuren-Stachel, Nandoros, Pfeilschleuder, Scharfschützen-Bela, Schwere Armbrust, Schwere Bela, Speerschleuder, Springdorn, Vollmetall-Wurfaxt, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Stahl), Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brünne, Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Hörnerhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Kettenhemd, Kettenweste, Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Großschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

HALD: Haldingard

Das Heimatland der hjaldingschen Völkerscharen ist heute weit weniger entwickelt als viele andere Regionen, in denen Menschen hjaldingschen Blutes leben und herrschen. Karge Hochländer, kalte Fjorde, düstere Wälder und tückische Moore prägen die Landschaft und die einzelnen Provinzen sind wenig mehr als zerstrittene Stammesländer unter Kleinkönigen, die sich nur widerwillig dem Hochkönig in Haldingaport unterwerfen und die imperialen Verwalter in ihren abgeschotteten Enklaven auch nach Jahrtausenden noch als Fremdlinge betrachten.

Die Barbaren entlang der Thalassionküste im Westen beugen sich gar nicht vor dem Imperium und betrachten sich als herrenlose Seewölfe, die plündern und versklaven, wie und wo es ihnen gefällt.

Waffentechnisch ist Haldingard daher recht rückständig – die mächtige Barbaren-Schwertlanze regiert fast unangefochten bei den Kämpfen der Stammeskrieger mit ihren Kettenhemden und Hörnerhelmen. Die beste Fernwaffe hingegen ist die zielsicher geschleuderte Wurfaxt. Moderne Ausrüstung ist selten – sieht man einmal von den Waffen der einzigen Myriade ab, die ihre Ausrüstung eifersüchtig hütet und versucht, nichts davon in den allgemeinen Handel kommen zu lassen.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Barbaren-Schwertlanze, Beil, Dolch, Dreizack, Dreschflegel, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Machira, Messer, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Sagaris, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwert, Sense, Sichel, Spatha, Speer, Spetum, Spitzhacke, Stoßharpune, Streitkolben, Sturmsense, Unterarmklingen; Bola, Faust-Bela, Langbogen, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Nandoros, Nordland-Wurfaxt, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Speerschleuder, Vollmetall-Wurfaxt, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfnetz, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brünne, Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Gladiatorenhelm, Hörnerhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Kettenhemd, Kettenweste, Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Tuchrüstung, Unterwams; Flechtschild, Großschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild

HARP: Harpalis

Ameisenhafter Fleiß und Arbeitseifer machen das fruchtbare harpalische Land zu einer reichen Speisekammer, das hier daher auch eine der größten und bestversorgten Armeen in Myranor unterhalten kann. Reiche Böden und viel Wasser erlauben den Maisanbau von Mais und die Varkenmast im großen Stil. Valdur Harpalis ist daher 'der Schlachthof des Imperiums', wo Wurst und Pökelfleisch und alle Arten von Lederwaren herstellt werden, auch und gerade für die Bedürfnisse der hiesigen Myrmidonen. Die Harpalier sind emsig und arbeitsam, dabei diszipliniert und als Gruppe auch wehrhaft. Hier sind fast alle Waffen erhältlich, die es im Imperium gibt, selbst viele moderne Mechanismen wie die Windbüchse oder den wespenstachelartig herausschnellenden Schwertstab mit Sprungfeder, dazu noch die ein oder andere regionaltypische Kettenwaffe. Die Rüstkammern von Harpalis sind reich gefüllt und für die Einheimischen ist es selbstverständlich, dass die unzuverlässigen Leute im Westen und Norden geflohen sein mögen, dass sie aber tapfer und wehrhaft standhalten werden, solange ihre Götter das wollen: Hier verehrt man den Beschützer Shinxir und die Fleißige Mokossa als Paar aus Hornisse und Biene neben anderen lokalen Göttern mit insektischen Gesandten. Doch das macht sie nicht freundlicher gegenüber den Ban Bargui, die ihr eigenes Insektenpantheon verehren, im Gegenteil.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Abendstern, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doppelter Abendstern, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rhomphaia, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Schwertstab, Schwertstab mit Sprungfeder, Sense, Sichel, Skorpionsstachel, Spatha, Speer, Spetum, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Unterarmklingen, Washkedal, Zungenkappe; Bola, Faust-Bela, Fustibalus, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Nandoros, Rollenbogen, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Speerschleuder, Springdorn, Vollmetall-Wurfaxt, Windbüchse, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Glockenhelm, Kriegshaube, Lederhelm Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

KARO: Karonius

In der Nachfolge unbeugsamer Rebellen stehen die trotzigen Freibauern der Karonischen Republik, die heute als Protektorat oder Vasall zum Imperium gehört – die genauen Regelungen sind noch immer umstritten. Sicher ist jedoch, dass sie ein zuverlässiger Verbündeter gegen Bedrohungen von Westen her sind: Denn was immer auch die Einstellung der Nachkommen aufständischer Sklaven zum Imperium sein mag, auf gar keinen Fall sind sie bereit, das abgeschüttelte Joch der Optimaten durch die Zwangsherrschaft der Ban Bargui zu ersetzen.

Vor etwa siebzig Jahren vertrieb der Angriff der Käferreiter die hiesigen Optimaten, die im zentralen Imperium Schutz suchten, und löste den großen Sklavenaufstand aus. Mit Sturmsensen und Haumessern wussten sich die Rebellen zu behaupten und zwangen sogar die Hauptstadt zur Unterwerfung. Seitdem haben sie ihre Bewaffnung verfeinert und das Hochland zu einem Festungsgebiet ausgebaut, in dem wehrhafte Freibauern Wacht halten – und manches Mal auch gegeneinander kämpfen, denn solange es im Osten und Westen friedlich bleibt, pflegt man seine Fehden, die fast immer um Viehdiebstahl und die Entführung herausragender Zuchtbullen kreisen: Die Karonier sind berühmt-berüchtigt für ihre Leidenschaftlichkeit und ihr aufbrausendes Temperament, in Freundschaft wie in Feindschaft.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Dreschflegel, Falcata, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rhomphaia, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Sense, Sichel, Spatha, Speer, Spetum, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Unterarmklingen; Bola, Faust-Bela, Fustibalus, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Nandoros, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Speerschleuder,Vollmetall-Wurfaxt, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Glockenhelm, Kriegshaube, Lederhelm Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild

KENT: Kentorikan

Einst beherrschten die Zentaurenreiter das ganze Steppenland zwischen dem Großen und dem Roten Orismani, doch heute sind sie und ihre einst unzählbaren Wildpferdherden vornehmlich auf das nordwestliche Drittel zusammengedrängt, das zu kalt und karg ist für die gefräßigen Riesentausendfüßler der Ban Bargui. Doch noch immer sehen sie sich als die rechtmäßigen Herren der weiten Grasländer und nur andere Reitervölker konnten ihnen gefährlich werden, denn als berittene Schützen wissen sie mit schwergepanzerter Infanterie leicht fertigzuwerden.

Die Kentori sind Meister mit dem Bogen und kämpfen am liebsten auf große Distanz. Zu ihren besonderen Künsten gehört der rückwärtige Schuss über die Schulter, mit dem sie bei einer vorgetäuschten Flucht vom Schlachtfeld schon manchen unvorsichtigen Verfolger zur Strecke gebracht haben, auch wenn sie den Nahkampf nicht scheuen müssen: Sowohl mit der schweren Reiteraxt wie auch der stoßenden Schwertlanze wissen sie vorzüglich umzugehen.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Jagdmesser, Jagdspieß, Reiteraxt, Schwertlanze, Unterarmklingen; Bola, Kentori-Bogen, Lasso, Schleuderstab, Speerschleuder, Wurfholz, Wurfpfeil, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Linothorax; Flechtschild, Lederschild

KHAM: Khamuri-Savanne

Zwar leben in dem trockenen Land auch andere Völker wie etwa Shinoqi, doch die Herren der Savanne sind die Mhoranash, ein wildes und unbeugsames Leonirvolk, dem selbst die Vorstöße der Draydal und der Chrattac nicht aus der angestammten Heimat vertreiben konnten. Unbeirrt und wehrhaft hüten sie noch immer ihre großen Blutbüffelherden und erwerben Ruhm und Reichtum bei Raubzügen, die sie nach Anthalia und Demelion führen. Auch vor dem ebenfalls durch Leonir beherrschten Rhacornos machen sie nicht Halt, denn sie betrachten die dort lebenden Arrhabash als verzärtelt und verweichlicht. Allein die Magokratie von Xarxaron bleibt meistens unbehelligt. Bei ihren Waffen sind die Mhoranash sehr konservativ: Fremde Waffen werden als Trophäen gesammelt und zur Schau gestellt, doch sie selbst verwenden vor allem Stabkeulen, Schwertlanzen und natürlich die ehrwürdige Khorrpranke.



Mhoranash

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Khorrpranke, Schwanzwaffen, Schwertlanze, Shinoqi-Hammer, Unterarmklinge; Bola, Flügelspeer, Lasso, Schleuderstab, Speerschleuder, Wurfholz, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Blutbüffelleder), Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Blutbüffelleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Blutbüffelleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Khorriss, Lederschurz; Blutbüffel-Schild, Flechtschild, Lederschild

KORO: Koromanthia

Anarchie beherrscht das warme, trockene Land zwischen dem Grünen Orismani und dem Meer der Schwimmenden Inseln, denn nach dem Rückzug des Imperiums konnte sich kein lokaler Machthaber über seine Heimatstadt hinaus durchsetzen. Menschen, Leonir, Neristu und Chrattac sind die häufigsten Völker, doch alle sind in verschiedene Stadtstaaten, Rudeltümer, Familien und Nester geteilt und agieren ebenso gerne gegen- wie miteinander. Der ehemalige Gladiator Khular Aylesh als selbsternannter Herr über Koromanthia versucht mit seinem umherziehenden Hofstaat, der zugleich ein waffenstarrendes Gefolge ist, eine nominelle Ordnung aufrechtzuerhalten, doch der Erfolg lässt auf sich warten. An Waffen und Rüstungen gibt es in Koromanthia wenig, was es nicht gibt, sogar Chrattac-Waffen. Doch die meisten spezielleren Waffen müssen importiert werden – wer mehr schmieden kann als die gewöhnlichen Modelle, hat das Land schon lange verlassen und ungefährlichere Gefilde aufgesucht. Auf der anderen Seite ruht im Binnenland noch immer die Ruine der abgestürzten Fliegenden Festung Antar-Myralaar, in deren Tiefen außer wehrhaften Neristu auch allerlei Waffen und Geheimnisse der Vergangenheit auf den tollkühnen Glücksritter warten.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Caprodoros, Cestus, Chrattac-Kurzschwert, Chrattac-Speer, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kriegsbeil, Kurzschwert, Messer, Myrmex, Neristustab, Panzerarm, Pardir-Speer, Peitsche, Reiteraxt, Säbel, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Sense, Sichel, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, TonFa, Unterarmklingen, Washkedal, Zungenkappe; Bola, Faust-Harpune, Flügelspeer, Lasso, Leichte Armbrust, Mholuren-Stachel, Nandoros, Schleuderstab, Speerschleuder, Wurfdorn, Wurfholz, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Chratholz), Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Chratholz), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brigantin (Karettanplatten), Brustharnisch (Chratholz), Brustharnisch (Karettan), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm), Lederschurz, Lederwams mit Karettanplatten, Linothorax, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams mit Karettanplatten; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild

LAKI: Lakiadda

Selbstgenügsamkeit und Wehrhaftigkeit sind die prägenden Merkmale für die Kampfesweise und das ganze Leben der Lakiaten, deren Heimat am Oberlauf des Roten Orismani seit fast fünf Jahrhunderten immer mehr vom Imperium isoliert ist. Die einheimischen Eisenvorkommen erlauben die Herstellung von einfachen Waffen und jeder Mensch muss sich seit früher Kindheit daran üben. Denn der Abwehrkampf gegen die Ban Bargui und andere Völker der Steppe erfordert jede Hand.

In Lakiadda ist man stolz auf die eigene Anspruchslosigkeit: Als Musik gilt nur der Waffentanz und aller Koch- und Würzkunst wird abgeschworen zugunsten der gemeinschaftlich verzehrten Schwarzen Suppe, die nur Fleisch, Blut, Weinessig und Salz enthält. Der Ackerbau steht dann auch weit hinter Viehzucht und Jagd zurück, die mehr den kriegerischen Lebensstil fördern.

Als einheimisches 'Geld' oder eher Handelsgut dienen Eisenbarren von etwa einem Okul Gewicht, genug, um daraus eine Machira oder zwei Phugien zu schmieden. Das Ansammeln von Schätzen ist mit dieser Währung nicht leicht, doch der Stand des Kaufmannes wird verachtet und Handel mit dem Imperium eher entmutigt, denn es gilt

als verweichlicht und hat den Lakiaten nichts zu bieten. Der geringe Außenhandel wird tatsächlich zu einem guten Teil von den Vinshina betrieben., denn es gehört zum Selbstverständnis der Lakiaten, dass sie einige traditionelle Waffen meistern statt mit allem herumzuprobieren, was anderenorts ersonnen wurde.
Da man hier Belari und Aerobelari weder bauen nach warten kann, gilt die Beschäftigung damit als zeitraubende Ablenkung vom Üben mit 'richtigen' Waffen und ist sogar verboten.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Caprodoros, Cestus, Doros, Dreizack, Dreschflegel, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Machira, Messer, Peitsche, Phugion, Schmiedehammer, Sense, Shinoqi-Hammer, Sichel, Spitzhacke; Bola, Lasso, Nandoros, Speerschleuder, Wurfpfeil, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Glockenhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Linothorax, Tuchrüstung; Flechtschild, Holzschild, Lederschild

LORT: Lorthalion
Das weite Waldland südwestlich des Gletschermeeres wird bewohnt von vielen wehrhaften und angriffslustigen Völkern, darunter solchen hünenhaften Wesen wie den Baramunen und Nyr-Tighrir. Menschen haben es hier nicht leicht und wirklich behaupten konnten sich nur die Lordaler, ein großgewachsener Menschenschlag hjaldingschen Blutes. Denn auch sie sind furchteinflößende Barbaren, die umherziehend als Sammler und Jäger leben. Ihren Sagen zufolge hat ihr früherer Gott ihnen vor seinem Verschwinden als letztes und größtes Geschenk den Langbogen aus Eibenholz gegeben. Mit dieser Waffe sind sie Meister und verstehen es, die Beute und den Feind auf große Distanz zu durchbohren. Schon manche vorrückende Armee ging hier jämmerlich im lordalischen Pfeilgewitter unter und so lässt das Imperium die unwegsame, karge Region im Norden auch weitgehend allein.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Jagdmesser, Jagdspieß, Lyncil-Waldaxt, Lyncil-Wildnismesser, Namabhum; Langbogen, Nordland-Wurfaxt, Speerschleuder, Wurfkolben, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Hörnerhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm), Lederschurz; Flechtschild, Großschild, Lederschild

Zur Erinnerung:
'Primitive Waffen' sind Fackel, Holzspeer, Keule, Knochenspeer, Knüppel, Steinbeil und Steinmesser sowie Kurzbogen und Schleuder.

MAKS: Makshapuram
Die sechzehn Radjarate der Region sind seit alters her eigenständig und oft verfeindet. Attentate und Intrigen sind dabei häufiger als der offene Krieg und so hat Makshapuram den Ruf, allerlei Meuchelwerkzeug und Trickwaffen hervorgebracht zu haben. Seltsame Waffen gibt es hier in jedem Fall, vom peitschenähnlichen Shogai bis zu exotischen Stoßdolchen wie Karsh und Katar, deren Klingen sich manchmal grausam in der Wunde spreizen.
Den Kern der einzelnen radjarischen Truppen aber bilden die Pardirsöldner, die hierzulande oft mit dem Stahlbogen ausgerüstet sind, der anders als Holz und Leim nicht so sehr unter der schwülen Nässe leidet. Die Menschen hingegen sind mit dem Gebrauch von Waffen unvertraut, denn er ist ihnen verboten – und dennoch haben sie unauffällig zu tarnende Geräte wie die TonFas ersonnen und manchmal gar gemeistert, und auch auf den Einsatz von bäuerlichen Werkzeugen als improvisierten Waffen verstehen sich viele.
Bei den Rüstungen ist die Verwendung von speziell behandeltem Horn der riesenhaften Jharranothen zu nennen, das von den Imperialen gerne mit Karettan verglichen und auch so genannt wird.
Wo der dampfende Dschungel beginnt, fängt auch der Machtbereich der Tighrir an, die mit ihren Zähnen und Krallen schon formidable Gegner sind. Doch oft benutzen sie dazu noch Speere, Keulen und Knochenmesser, manchmal sogar Metallklingen, die sie den kleineren Rassen abgenommen haben.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Dolch, Dreiklingen-Katar, Dreizack, Dreschflegel, Friedensstifter, Garmesh, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Karsh, Katar, Katzenkralle, Kriegsbeil, Kurzschwert, Messer, Pardir-Speer, Pata, Peitsche, Säbel, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Sense, Sichel, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, TonFa, Unterarmklingen, Washkedal, Zungenkappe; Blasrohr, Bola, Lasso, Leichte Armbrust, Schleuderstab, Sharbakan, Speerschleuder, Springdorn, Stahlbogen, Wurfdolch, Wurfdorn, Wurfholz, Wurfkralle, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Karettan), Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Karettan), Beinschienen (Kochleder), Brigantin (Karettanplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Kegelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Tuchrüstung; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Stoßbuckler

MAYE: Mayenios
Das ausgedörrte, doch größtenteils von Wüsten und Steppen bedeckte Land ist hart zu seinen Bewohnern und bringt einen wehrhaften, genügsamen Menschenschlag hervor. Die Stadtbürger und Domänenbewohner sind in Garden und Milizen organisiert und gut mit Waffen geübt, doch die zahllosen Räuber und Gesetzlosen in der Wildnis sind das nicht minder. Der Zuckerrohranbau auf der Insel Asucar ist die bei weitem wichtigste Tätigkeit und die Macheta (das imperiale Haumesser) wird hier nicht nur als Erntewerkzeug benutzt, sondern dient bei den häufigen Sklavenrebellionen als todbringende Waffe, die grausame Wunden schlagen kann. Auf dem Festland sind vor allem scharfe Hiebwaffen verbreitet, denen weder der allgegenwärtige Staub noch die jahreszeitlichen Sturzregen viel anhaben können: vom einfachen, robusten und preiswerten Säbel über die militärische Spatha bis zu der bei Draufgängern und Fechtmeistern beliebten Lev'thasklinge vom nahen Era'Sumu, die auch vor Ort nachgeschmiedetwird.Diemeisten komplexeren Schusswaffen wie Armbrüste, Belari und Aerobelari hingegen sieht man in Mayenios selten außerhalb der Reihen der Myrmidonen.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Lev'thas-Klinge, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Reiteraxt, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwert, Schwertlanze, Schwertstab, Sense, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Washkedal, Zungenkappe; Bola, Faust-Bela, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Mholuren-Stachel, Nandoros, Scharfschützen-Bela, Schleuderstab, Schwere Bela, Speerschleuder, Wurfdorn, Wurfholz, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

MdSI: Meer der Schwimmenden Inseln
Das geheimnisvolle und kaum zu befahrende Binnenmeer wird von den verschiedensten Völkern bewohnt: Auf ihm herrschen die gesetzlosen Abishai, skrupellose Seeräuber voller Verachtung für alle Landbewohner. In den Tiefen des Süßwassermeeres hingegen leben die elegant-ätherischen Loualil ebenso wie die brutalen Mholuren, die wehrhaften Risso'Mai Ti und die mysteriösen Nequaner mit ihren Tauchbooten, Kuppelstädten und technischen Spielereien. Gerade letztere besitzen

gewiss eine große Zahl an trickreichen Unterwasserwaffen, doch bekannt geworden ist nur der Sintikon, ein Dolch mit Giftwirkung. Die Abishai hingegen benutzen an Waffen, was ihnen in die Hände fällt – nur an ihrem fast rituellen Dolch, dem Chak, und der eigenartigen Kreuz-Armbrust hängen sie aus Tradition. Die meisten Waffen jedoch werden nicht auf dem oder im Meer hergestellt, sondern durch Handel und Überfälle erworben.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Chak, Fischforke, Haifänger, Myrmex, Risso-Kriegsdolch, Schwanzwaffe, Shogai, Sintikon, Washkedal, Zungenkappe; Bola, Faust-Harpune, Kreuz-Armbrust, Lasso, Mholuren-Stachel, Wurfdorn, Wurfholz, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Karettan), Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Karettan), Beinschienen (Kochleder), Brigantin (Karettanplatten), Brustharnisch (Karettan), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Lederschurz, Lederwams mit Karettanplatten, Unterwams mit Karettanplatten; Abishai-Tartsche, Flechtschild, Lederschild

NARI: Narinion

Das Land am Mittellauf des Goldenen Orismani ist üppig und fruchtbar, bewohnt von traditionsbewussten, aber lebensfrohen Menschen und auch Satyaren, die in diesem Horasiat sehr zahlreich sind und die sich vielerorts als Viehhirten und Herdenwächter verdingen. Die Verehrung der Paranna, der Satyara und des Leuthanios ist weit verbreitet und man munkelt, von den Satyaren hätten auch einst die Phraisopos ihr erstes Wissen über Heilpflanzen und Tiere erworben – denn Narinion war ihre ursprüngliche Domäne im Ersten Imperium.

Das alles macht schon recht deutlich, dass hier eher Frieden herrscht, denn fernab aller Grenzen gibt es keine Feinde, vor denen man sich fürchten muss; von gelegentlichen Wegelagerern und Gesetzlosen einmal abgesehen. Gegen die Launen der Nymphen, die hier in vielen Wäldern, Quellen und Bächen hausen, kann man sich mit Waffengewalt jedenfalls nicht schützen – da hilft schon eher eine eiserne Obolosmünze, die man der Störerin als Ablenkung hinwirft.



Satyar

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertstab, Sense, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense; Bola, Faust-Bela, Fustibal, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Nandoros, Pfeilschleuder, Scharfschützen-Bela, Schwere Armbrust, Schwere Bela, Speerschleuder, Springdorn, Vollmetall-Wurfaxt, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfkralle, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Glockenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

NARK: Narkramar

Die große Wüste ist glühend heiß und lebensfeindlich für alle, die sich nicht seit der Geburt an ihre Forderungen angepasst haben. Nur die zwei Menschenschläge der feuergeborenen Dralquabar können hier überleben – die federbekränzten Sholai und die borkenhäutigen Shabkrah.

Die kriegerischen Sholai betrachten sich als die rechtmäßigen Herren aller Skarabäen, aus deren Panzer sie auch ihre Chitinrüstungen fertigen. Sie gelten als Meister mit dem Wurfholz und dem Kurzbogen, während sie im Nahkampf Säbel wie den schweren Spälter benutzen. Sie sind die gefürchteten Kriegernomaden der Wüste, vor deren Überfällen kein Handelszug und keine Reisegruppe sicher ist.

Die weniger zahlreichen Shabkrah sind friedlicher und leben als Pfadfinder, Karawanen- und Tierführer, doch sie können ebenso wehrhaft sein, wenn man sie behelligt. Der hölzerne Wurfspeer mit der Speerschleuder und der elegante, doppelt geschwungene Schwanenhals gelten als ihre typischen Waffen.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Dreizack, Dreschflegel, Garmesh, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Messer, Myrmex, Peitsche, Ruakar, Schmiedehammer, Schwanenhals, Schwertlanze, Sense, Sichel, Spälter, Spitzhacke; Bola, Eshbathi-Langbogen, Schleuderstab, Sholai-Kurzbogen, Speerschleuder, Wurfdolch, Wurfholz, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Chitinthorax, Helm (Bügelhelm, Kegelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Tuchrüstung, Flechtschild, Holzschild, Lederschild

NEBE: Nebelwald

Im schwülheißen Dschungel südlich des Meeres der Schwimmenden Inseln gibt es zahlreiche Schätze wie berauschende Pflanzen und glänzende Edelsteine, aber auch große Gefahren. Hier leben viele Shingwa, deren Heimatland in dieser Region liegt und die ihre Siedlungen mit Blasrohren erfolgreich verteidigen – denn ihr Farbwechsel erlaubt es ihnen, jeden Eindringling lautlos und ungesehen aus dem Blätterdach des Urwaldes zu dezimieren. Daneben gibt es Wesen, die man anderenorts kaum zu sehen bekommt – deren wichtigste sind wohl die Pristiden mit Köpfen, die an die eines Hammerhais oder Rochen erinnern. Als Fischer und Tapirhirten leben sie eine friedliche Existenz, doch wenn ihre Stimmung umschlägt, können sie zu mörderischen Kampfmaschinen werden und angeblich gar lähmende Blitzschläge austeilen. Man sagt, sie hätten einst fast alle Pardir aus diesem großen Teil des Regenwaldes vertrieben, nachdem sich die beiden Rassen entzweit hatten.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Washkedal, Zungenkappe; Blasrohr, Mholuren-Stachel, Sharbakan, Speerschleuder, Wurfkralle, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Lederschurz, Flechtschild, Lederschild

NYRA: Nyralion

Weit entfernt im Nordwesten liegt zwischen den Hügeln von Stakala und den Gipfel der Frostfeste das einstige Horasiat Nyralion, das heute verlassen und herrenlos ist. Zwar gibt es einheimische Völker, die hier von der Jagd leben, doch man weiß nur wenig über sie – außer dass es sich um Barbaren handelt, die keine Schmiedekunst kennen und zum

Überleben in dieser Region so wild und hart sein müssen, dass man sie vernünftigerweise besser in Frieden lässt. Zu holen gibt es hier ohnehin nichts.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Schwanzwaffe; Nordland-Wurfaxt, Speerschleuder, Wurfkolben, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Lederschurz, Flechtschild, Lederschild

OCHO: Ochobenius
Das Land der zwanzig Seen im hohen Norden ist der Teil der nördlichen Nadelwälder, der seit jeher am stärkten vom Imperium beherrscht wurde. Doch das ist relativ, denn auch hier gibt es Baramunen, Tighrir, Pardir und andere Völker, die sich keineswegs den Ansprüchen der Menschen unterordnen wollen. Aber da die meisten Städten auf natürlichen oder künstlichen Inseln inmitten eines der großen Seen liegen und viel Handel über die Flüsse abgewickelt wird, sind die Einheimischen vor den barbarischen Waldbewohnern einigermaßen sicher und können Fische züchten und fangen, Föhren- und Fichtenholz flößen und Wasserkorn ernten. Selbst wenn vieles aus Holz gebaut war, hatte doch jede Stadt stolz ihr Theater, ihre Arena, Oktrale und Therme – und natürlich eine Garnison.
Erst in den letzten Jahrzehnten hat der immense Bedarf an Bauholz für Festungswerke in der Karonischen Republik und im Horasiat Harpalis die Holzfäller immer weiter und weiter ins Hinterland ziehen lassen. Lokale und regionale Holzhandels-Collegien haben viel zu gewinnen und werben Söldlinge zum Schutz der Arbeiter an, denn die meisten wilden Einheimischen halten wenig von intensiven Holzschlag in ihren Jagdgründen. Doch die landestypische Waffe in der ochobischen Seenlandschaft ist nun einmal die Labrys, eine Doppelaxt von gewaltigen Ausmaßen, die wohl aus der Holzfälleraxt hervorgegangen ist: Auch wer selbst nichts am Holzhandel zu gewinnen hat, unterstützt den Kampf um die Wälder als Ringen der Zivilisation gegen die Barbarei; und so kultiviert sie sich auch geben – im Grunde sind auch die imperialen Stadtbewohner echte Nordmenschen mit Kampfgeist und Waffenerfahrung.
Dank der Nähe der zentralen Horasiate werden hierzulande sehr viele Waffen angeboten und auch rege gekauft.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Falcata, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Labrys, Machira, Messer, Myrmex, Namabhum, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rhomphaia, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertstab, Sense, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Speer, Spetum, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Unterarmklingen, Washkedal, Zungenkappe; Faust-Bela, Fustibalus, Langbogen, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Mholuren-Stachel, Nandoros, Nordland-Wurfaxt, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Speerschleuder, Vollmetall-Wurfaxt, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfkralle, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Glockenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild

PARD: Pardirdschungel
Zwischen der Anthalischen Savanne und der Großen Klippe breitet sich die dampfende, smaragdgrüne Hölle des Pardir-Dschungels aus, wo ungezählte Sippen der Menschkatzen leben, einander befehden und gnadenlos jeden Eindringling vernichten. Allein einige Dörfer der Shingwa werden geduldet, denn von den Farbwandlern erwerben die Pardir mitunter als Tribut Heilmittel, die sie selbst nicht herzustellen wissen. Ihre Waffen sind krude und grausam, aus Holz oder Stein, denn sie verstehen sich nicht auf die Schmiedekunst. Waffenhandel, der mehr wäre als ein gelegentlicher stummer Austausch am Ufer des Gelben Orismani, gibt es nicht – und so üppig die Naturschätze des Dschungels auch sind, schrecken doch die meisten vor den noch üppigeren Gefahren zurück: Noch gefährlicher als die Pardir sollen Riesenreptilien und gewaltige, intelligente Spinnenwesen sein.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Pardir-Speer, Schwanzwaffe, Washkedal, Zungenkappe; Mholuren-Stachel, Sharbakan, Speerschleuder, Wurfkralle
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Lederschurz, Flechtschild, Lederschild

RHAC: Rhacornos
Der stolze und oft arrogante Kriegeradel der Leonir herrscht mit harter, aber gerechter Pranke über die menschlichen Handwerker, Händler und Bauern des Savannenlandes am Dürren und unteren Grünen Orismani. Ein echter Leonir huldigt Khorr, Rrondr und den geringeren Göttern und verbringt seine Zeit vor allem mit der Kriegskunst und Jagd. Denn es hausen nicht nur gefährliche Raubaffen und andere Tiere im Grasland, die die Blutbüffelherden der Leonir bedrohen: Rhacornos ist auch an allen Grenzen von potenziellen Feinden umgeben, von denen die Ghulhorden der Draydal, die insektoiden Armeen der Chrattac und die Magokraten und Myrmidonen des Imperiums die gefährlichsten sind. In Rhacornos entstand vor Urzeiten die Khorrpranke, eine Neun-Klingen-Stabkeule, und in jüngerer Zeit die Rrondrflamme, eine geweihte Schwertlanze.
Für alle Untertanen hingegen ist das Tragen von Waffen erheblich eingeschränkt, auch wenn man in Städten durchaus an kleinere Mordwerkzeuge gelangen kann, deren Besitz eigentlich blutig bestraft wird – doch es heißt, dass ein mutiger Händler in Rhacornos gute Preise für Trick- und Tarnwaffen erzielen kann, wenn er vertrauenswürdige Kontaktleute hat.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Cestus, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Khorrpranke, Kriegsflegel, Messer, Peitsche, Rrondrflamme, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Sense, Sichel, Spitzhacke, Sturmsense; Bola, Flügelspeer, Lasso, Leichte Armbrust, Schleuderstab, Speerschleuder, Wurfdorn, Wurfholz, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Blutbüffelleder), Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Blutbüffelleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Blutbüffelleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Khorriss, Lederschurz,Tuchrüstung; Blutbüffel-Schild, Flechtschild, Holzschild, Lederschild

SERO: Serovia
Einst Eyjattur genannt, sind die serovischen Inseln von einer Ansammlung morastiger Sandbänke zu einer blühenden Landschaft üppiger Weiden und Feuchtwiesen gemacht worden – nur durch die Tatkraft der Serover. Zwar sind sie größtenteils hjaldingscher Herkunft, fühlen sich aber kaum mit den wilden Sippen Haldingards verbunden. Doch trotz aller Kultiviertheit wissen sie sich sehr wohl zu wehren, wenn ein Pirat ihren dickbäuchigen Koggen zu nahe kommt: Nicht allein das Serovermesser als universelle Matrosenwaffe trägt ihren Namen, sie haben auch aus der hjaldingschen Wurfaxt das wirkungsvolle Enterbeil entwickelt. Noch mehr ziehen sie es aber vor, wenn ein Feind gar nicht zu nahe kommt, daher verstehen sie sich auch gut auf den Umgang gerde mit den moderneren Schusswaffen des Belatyps.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Cestus, Dolch, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Enterbeil, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Messer, Myrmex, Peitsche, Risso-Kriegsdolch, Säbel, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwert, Schwertlanze, Schwertstab, Sense, Serovermesser, Sichel, Speer, Spetum, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense; Bola, Faust-Bela, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Mholuren-Stachel, Nandoros, Scharfschützen-Bela, Schwere Armbrust, Schwere Bela, Springdorn, Vollmetall-Wurfaxt, Windbüchse, Wurfdorn, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Gladiatorenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Kettenhemd, Kettenweste, Lederschurz, Linothorax, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Großschild, Holzschild, Lederschild

SESK: Seskira

Die kupferhäutigen, spitzohrigen Reiter und Jäger der nordöstlichen Steppe sind so frei wie die Vögel am endlosen Himmel, seit ihre Ahnen einst aus den Herden der Kentori die ersten ihrer kleinen, aber zähen Steppenpferde gestohlen haben. Für die Seskira ist das kein Verbrechen, sondern ein mutige, lobenswerte Heldentat. Ebenfalls den Kentori abgeschaut sind ihre Jagdmethoden als reitende Bogenschützen, durch die sie sehr erfolgreich ihre Jagdgründe weit in die Steppe ausgedehnt haben. Neben dem Albenbogen sind Speer und Wurfkeule oder Wurfaxt ihre Hauptwaffen. Doch wenn sie nicht zur Verteidigung ihrer Jagdgründe kämpfen, sondern einem anderen Stamm Pferde oder Kinder entführen wollen, dann führen sie oft nur einen kurzen Stock, mit dem sie ihre Gegner nur berühren, statt sie zu verletzen – denn ihnen gilt es als das wichtigste, ihren Mut zu beweisen. Ihre angeborene Magie erlaubt ihnen allerlei waghalsige Künste und selbst wenn sie bei den imperialen Siedlern im Umland der Steppe für ihr Albenblut gehasst werden, wagen sich doch immer wieder einzelne Krieger und kleinere Trupps in das Land der Sesshaften, um metallene Waffen bis hin zu Belari zu rauben, die als Trophäe den Ruhm des kühnen Kriegers gewaltig steigern.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Albenbogen, Bola, Lasso, Nordland-Wurfaxt, Schleuderstab, Speerschleuder, Wurfholz, Wurfkolben, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Lederschurz, Flechtschild, Lederschild



Lyncil

SEVA: Sevantinius

Mit schwarzem Haar und kupferner Haut, großen Augen und spitzen Ohren und einer unheimlichen Kriegsbemalung auf dem fast nackten Körper sind die albenhaften Skiresen ein furchteinflößender Feind für alle, die in den schattendunklen Urwäldern des früheren Sevantinios Pelztiere jagen, Gold suchen oder gar Ansiedlungen errichten wollen. Denn für die oft grausamen Wilden mit den spitzen Ohren ist es nur klug und gewitzt, Überfälle aus dem Hinterhalt zu unternehmen und sich an einen ahnungslosen Fremdling anzuschleichen und ihn zu töten, noch ehe er überhaupt ihrer Nähe gewahr wird: Ihre eher primitiven Waffen und Rüstungen sind nicht so gut, dass sie in eine offenen Kampf lange überleben würden, doch ihre angeborene Naturmagie erlaubt ihnen schier unglaubliche Verschlagenheit, als könnten sie Eindringlinge spüren und sich unsichtbar und unhörbar machen. Wer metallene Messer, Speere und Beile erbeutet, trägt sie mit Stolz, doch herstellen können die Skiresen sie selber nicht, und eiserne Rüstungen verabscheuen sie geradezu.

Die wenigen Siedler imperialer Herkunft leben hier als Pelzjäger und suchen Gold und Trilopanit. Sie sind ein hartes, zähes Volk, das nicht viel auf die Menschen (und Optimaten) in der Heimat gibt und stolz darauf ist, keine Myriade zu brauchen, die sie vor den wilden Skiresen schützt – auch wenn sie manchmal deren raffinierte Schusswaffen gerne zur Hand hätten.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Kriegsbeil, Kurzschwert, Lyncil-Waldaxt, Lyncil-Wildnismesser, Labrys, Machira, Messer, Myrmex, Namabhum, Säbel, Schlagring, Schwanzwaffe, Speer, Streitkolben; Albenbogen, Blasrohr, Fustibalus, Leichte Armbrust, Nandoros, Nordland-Wurfaxt, Speerschleuder, Vollmetall-Wurfaxt, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfpfeil,Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Eberzahnhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Tuchrüstung; Faustschild (Metall), Flechtschild, Lederschild

SHIN: Shindrabar

Als tropische Inseln des Schlangenkultes kennt man Shindrabar im restlichen Myranor, und für die haarlosen Menschen des Archipels ist die Verteidigung ihrer heiligen Heimatinseln ein göttliches Gebot. Der gewöhnliche Shindrabarer kämpft dafür mit Keule und Haumesser, der Adlige mit importierten Waffen aus aller Herren Länder, während die Schlangenpriester aus ihren Blasrohren vergiftete Pfeile verschießen. Doch weder religiöse Hingabe noch die Meisterschaft mit dem Blasrohr vermochten es, alle gierigen Besucher in die Schranken zu weisen. Dafür sind die Inseln einfach zu reich an Naturschätzen, die auf den Märkten anderer Länder astronomische Preise erzielen und notfalls liefern sich Kerrishiter und Serover als die beiden Hauptmächte sogar Seeschlachten zur Wahrung und Mehrung ihres Einflusses. Doch im unzugänglichen tiefsten Inneren gewisser Inseln, wo sich nur die Schlangenpriester hinwagen, schlummern noch immer die serpentinen Geheimnisse einer vergessenen Zeit.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Balisong, Beil, Dolch, Dreizack, Dreschflegel, Friedensstifter, Garmesh, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kriegsbeil, Kurzschwert, Messer, Myrmex, Peitsche, Säbel, Schlagring, Schlangenzunge, Schmiedehammer, Sense, Sichel, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Washkedal, Zungenkappe; Blasrohr, Bola, Mholuren-Stachel, Speerschleuder, Wurfdolch, Wurfdorn, Wurfkralle, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Kegelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Tuchrüstung, Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild

STAK: Stakala

Das Bergland nördlich der Großen Steppe wird bewohnt und beherrscht von den luchshaften Lyncil, die zurückgezogen in großen Gebirgshöhlen leben, wo die Frauen nach Erzen und Edelsteinen suchen und allerlei Metallwaren und -waffen schmieden und in deren Umland sie Pelztiere jagen, Kräuter sammeln und Holzkohle brennen. Mit all diesen Gütern treiben die Männer überall in den nördlichen Gebieten Handel, doch sie sind auch Söldnerdiensten und offenem Raub nicht abgeneigt, wenn das ohne Verschlagenheit und Falschheit möglich ist. Lyncil sind klein, aber breit, kräftig, zäh und unbeugsam und folgen unbeirrt den eigenen Regeln und Gesetzen. Sie lieben Gold und sonnengelbe Juwelen, aber auch eine gute Rauferei, herzhafte Mahlzeiten und ihr berauschendes Leberbier.

Um sich und ihre Handelszüge zu verteidigen und bei Gelegenheit Beute zu machen, tragen sie vor allem große Doppeläxte und Dolchmesser, die beide auch als Werkzeuge dienen, und leichte Streitkolben, die sie zielgenau werfen können.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Jagdmesser, Jagdspieß, Lyncil-Waldaxt, Lyncil-Wildnismesser, Schmiedehammer, Spitzhacke, Unterarmklingen; Nordland-Wurfaxt, Speerschleuder, Vollmetall-Wurfaxt, Wurfdorn, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfmesser, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brigantin (Stahl) Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Kettenhemd, Kettenweste, Lederschurz, Tuchrüstung; Flechtschild, Lederschild

TALA: Talaminas
Die Kerrishiter sind als gläubige Anhänger des Bal'Ingra Meister der Schmiedekunst und verstehen sich darauf, die Erze ihre Heimatinseln zu sehr effektiven Waffen zu veredeln. Dabei verwenden sie jedoch kaum einmal Stahl, sondern die gleichwertige (und in ihren Augen sogar spirituell überlegene) Edelbronze, ein satt rotgolden glänzendes, hartes und flexibles Metall. Der Chereb, ein Breitschwert, und der Karmak, ein Speer, sind ihre angestammten Waffen, ebenso unverwechselbar wie die aufwändigen Lamellenpanzer, mit denen sie sich rüsten. Keine andere kriegerische Erfindung aber ist so spektakulär wie die Donnerkolben, die mit viel Getöse bleierne Geschosse verschießen und dafür mit einem geheimnisvollen Knallpulver, dem Vulkansand, geladen werden müssen. Die Donnerkolben (und ihre übermannsgroßen Verwandten, die Donnerrohre als Bordwaffen der Dshukaren) sind es, die die Kerrishiter besonders undurchschaubar und unheimlich machen, denn niemand weiß, was diese Waffen alles können und wie weit sie noch entwickelt werden. Dabei sind die Kerrishiter keineswegs aus Kriegslust auf Eroberungen aus – sie ziehen es nur vor, ihre Kunden vor dem Handel so einzuschüchtern, dass sie ihnen ihre Bedingungen diktieren können.
Für Garnisonsdienste griefen sie dabei gerne einmal auf Söldner aus der Rasse der Yachjin zurück, die sie dann auch entsprechend bewaffnen. Die wilden Yachjin der Inseln und Küstenländer hingegen kennen kaum mehr technische Raffinesse als Keulen, Speere, Steinklingen und lederne Brustplatten.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Chereb, Dolch, Dreizack, Dreschflegel, Friedensstifter, Garmesh, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Karmak, Kriegsbeil, Kurzschwert, Messer, Peitsche, Säbel, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Sense, Sichel, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, TonFa; Bola, Donnerkolben, Lasso, Leichte Armbrust, Mholuren-Stachel, Speerschleuder, Wurfdolch, Wurfholz, Wurfkolben, Wurfkolben mit Füllung, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Edelbronze), Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Edelbronze), Beinschienen (Kochleder), Bronzemantel, Brustharnisch (Edelbronze), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Kegelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Klibanion, Lederschurz, Nietenpanzer, Tuchrüstung; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild

TESU: Te'Sumurru
Das einstmals reiche und mächtige Fünfstromland ist heute ein fast entvölkertes Reich der Gräberstädte und Ruinen.
In Dornsavanne und Strauchsteppe ziehen die Nachfahren der früheren Herrscher als Hirten umher und betrachten die Überreste vergangener Herrlichkeit voller Aberglaube und Ehrfurcht. Wer aber versucht, in die Grüfte und Grabkammern einzudringen und ihre Schätze und Zauberdinge zu rauben, der muss mit der Rache der Nomaden rechnen, deren engste Verbindung zur Vergangenheit der Khopesh ist, ein unverwechselbarer Säbel, wie ihn schon die Herren von Darshuria führten. Außer menschlichen Nomaden leben hier auch Yachjin, die ebenfalls die Bewachung der Ruinen als ihre Lebenszweck betrachten, doch nicht aus Ehrfurcht, sondern um zu verhindern, dass sich "das Alte neu erhebt". Das Einsickern draydalischer Stoßtrupps auf der Suche nach Macht stellt für beide Gruppen eine weit größere Herausforderung dar als die gelegentlichen Abenteurerbanden, die die Nekropolen unsicher machen.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Dreizack, Dreschflegel, Garmesh, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Khopesh, Messer, Peitsche, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertlanze, Sense, Sichel, Spitzhacke; Bola, Lasso, Speerschleuder, Wurfdolch, Wurfholz, Wurfnetz, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Kegelhelm, Kriegshaube, Lederhelm), Lederschurz, Tuchrüstung, Flechtschild, Holzschild, Lederschild

THAL: Thalassion
Der östliche Ozean ist weniger eine einheitliche Kulturzone als ein Sammelbegriff für verschiedenste Völker, die mal hierher, mal dorthin segeln. Trotz aller Unterschiede haben sich bestimmte Waffen und Geräte aus Ländern an der Ostküste Myranors (oder aus den Tiefen des Meeres) allgemein verbreitet und sind auf Schiffen diverser Völker anzutreffen.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Balisong, Enterbeil, Fischforke, Haifänger, Risso-Kriegsdolch, Schwanzwaffe, Serovermesser, Stoßharpune; Bola, Lasso, Mholuren-Stachel, Wurfkralle
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Beinschienen (Kochleder), Brustharnisch (Kochleder), Brustplatte, Helm (Lederhelm), Lederschurz, Flechtschild, Lederschild

THAR: Tharpura
Hier vermischen sich die imperiale, die bansumitische und die amaunische Kultur und bringen etwas wirklich einzigartiges hervor: Unterstützt von ihren Myriaden, regieren amaunische Honoraten über eine ergebene einheimische Bevölkerung, die nichts mehr fürchtet als eine Rückkehr der riesenhaften und zaubermächtigen Jharra. Die Myrmidonen sind größtenteils Amaunir und vor allem für den Einsatz im Urwald und Gebirge ausgebildet – für die Schlachtformation gibt es hier nur wenig Anlass. Doch ihre Waffen sind herausragend und Bela und Phasganon haben sich schon manches Mal gegen die Speere angriffslustiger Pardir und die Klingen und Schlingen makshapurischer Meuchler durchgesetzt. Die Obrigkeit ist disziplinierter als im benachbaretn Bruder- und Feindesland Makshapuram und die Untertanen daher weniger gezwungen, sich verbotenerweise selbst zu bewaffnen – doch wenn einmal ein räuberischer Tighrir im Wald gesichtet wird, macht man sich auch hier Gedanken, wie gut Sense oder Sichel wohl im Kampf sein mögen. Schlagstöcke wie der Friedensstifter werden unter dem Namen Lathi von Dorfbütteln und anderen menschlichen Gardisten im Dienst der feliden Herrscher geführt.
Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Beil, Cestus, Dolch, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Garmesh, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Karsh, Katar, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kurzschwert, Machira, Messer, Panzerarm, Pardir-Speer, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertstab, Sense, Shogai, Sichel, Spatha, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, TonFa, Unterarmklingen, Washkedal, Zungenkappe; Blasrohr, Faust-Bela, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Mholuren-Stachel, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Sharbakan, Speerschleuder, Springdorn, Stahlbogen, Wurfdolch, Wurfdorn, Wurfkralle, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfring, Wurfspeer
Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Gladiatorenhelm, Kegelhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

VALA: Valantia
Auf den ersten Blick wirkt das Land am Zusammenfluss aller Arme des Orismani idyllisch und friedlich, ein Obst- und Lustgarten. Doch die große Zahl der hier lebenden Amaunir sorgt dafür, dass vor allem Jagdwaffen sehr verbreitet sind. Kriegswaffen hingegen sind zwar in großer Zahl erhältlich, aber nicht viele üben sich daran. Denn der Gedanke ist zu seltsam, dass einmal ein Feind nach Valantia eindringen könnte

– und dann sind da ja die Myrmidonen. Für kleinere Bedrohungen hat man die Stadtgarden und der einfache Bürger muss sich nicht mit Waffenübungen abgeben, wenn man es sich doch gut gehen lassen kann. Dabei sind die Valantier keineswegs Müßiggänger, nur ziehen sie eben athletische Betätigungen allen Waffenübungen vor.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Baculus, Beil, Caprodoros, Cestus, Dolch, Doros, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Friedensstifter, Haumesser, Holzfälleraxt, Hornissenstachel, Jagdmesser, Jagdspieß, Kampfstab, Katzenkralle, Kentema, Kriegsbeil, Kriegsflegel, Kurzschwert, Machira, Messer, Myrmex, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Säbel, Sagaris, Schlagring, Schmiedehammer, Schwanzwaffe, Schwertstab, Sense, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Speer, Spitzhacke, Streitkolben, Sturmsense, Washkedal, Zungenkappe; Bola, Faust-Bela, Faust-Harpune, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Mholuren-Stachel, Nandoros, Pfeilschleuder, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Speerschleuder, Springdorn, Wurfdorn, Wurfkralle, Wurfmesser, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfring, Wurfspeer

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brigantin (Karettanplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Lederwams mit Karettanplatten, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams, Unterwams mit Karettanplatten; Faustschild (Metall), Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild, Stoßbuckler

XARX: Xarxaron

Der wohl unvermeidlich bevorstehende Kampf gegen die Horden der Draydal prägt das Leben in dem harten und lebensfeindlichen Bergland am Grünen Orismani: Die Magokratie versteht sich als letzter imperialer Schutzwall gegen die Ghulenhorden Draydalans und bedient sich vor allem der Zauberkunst, um sich auf einen Angriff vorzubereiten. Doch auch die herkömmlichen Myriaden fehlen nicht, nur werden sie als gewöhnliche Sterbliche nicht so gefördert und hochgeachtet wie in anderen Teilen des Imperiums. Das Tragen von Waffen ist nur den Optimaten (und dienenden Myrmidonen) gestattet, doch Magokraten führen meist neben einem Dolch nur ihren Zauberstab aus Himmelszeder, der einem Baculus gleicht. Mehr Waffen gelten als unstatthaft für jemanden, der alle Gefahren mittels seiner Zaubermacht sollte meistern können.

Ein Land der dürren Kakteensteppen, Erzbergwerke und Optrilithsteinbrüche erfordert jedoch von allen eine gewisse Erfahrung mit dem Haumesser und der Spitzhacke: Freie Untertanen und Sklaven führen mitunter Werkzeuge, die im Notfall zur Verteidigung taugen können, doch darin erschöpfen sich ihre Waffenrechte formal auch schon.

Dabei würde Xarxaron potenziell als Waffenschmiede sogar den legendären Ruf Corabenius übertreffen – denn die Berge sind reich an gutem Eisen und sogar magischen Metallen wie Mindorium, Arkanium und Endurium. Doch bislang zögern die Magokraten versäumt, eine angemessene Waffenproduktion ins Leben zu rufen. Vielleicht ändert sich das, wenn Anthalia in die Klauen der Draydal fällt, doch dann ist es vielleicht auch schon zu spät.

Einheimische Waffen: Primitive Waffen, Ashariel-Lanze, Beil, Caprodoros, Cestus, Dreizack, Drepanos, Dreschflegel, Haumesser, Holzfälleraxt, Jagdmesser, Jagdspieß, Kentema, Machira, Messer, Panzerarm, Peitsche, Phasganon, Phugion, Rossmetzger, Sagaris, Schmiedehammer, Sense, Sichel, Skorpionstachel, Spatha, Spitzhacke; Bola, Faust-Bela, Lasso, Leichte Armbrust, Leichte Bela, Nandoros, Scharfschützen-Bela, Schwere Bela, Speerschleuder, Wurfnetz, Wurfpfeil, Wurfspeer; Draglossa, Polybela, Tormenta

Einheimische Rüstungen und Schilde: Armschienen (Kochleder), Armschienen (Stahl), Beinschienen (Kochleder), Beinschienen (Stahl), Brigantin (Stahlplatten), Brustharnisch (Kochleder), Brustharnisch (Stahl), Brustplatte, Helm (Bügelhelm, Eberzahnhelm, Gladiatorenhelm, Kriegshaube, Lederhelm, Maskenhelm, Schaller), Lederschurz, Linothorax, Myrmidonen-Rüstung, Panzerarm, Tuchrüstung, Unterwams; Flechtschild, Holzschild, Lederschild, Myrmidonen-Reiterschild, Myrmidonenschild, Myrmidonen-Setzschild

Die Angaben zu den einzelnen Waffen

Grundlage der vorgestellten Waffen sind die Kampfregeln der *Vierten Edition* des Schwarzen Auges. Einige Regeln, die sich speziell auf Waffen beziehen, finden Sie hier im Anhang noch einmal wiedergegeben. Wir beziehen uns auf den kompletten Regelsatz aus Basis-, Optional- und Experten-Regeln, jedoch sind die meisten Regelungen zu den Waffen Basis- oder Optionalregeln.

Betrachten Sie die *Besonderheiten* der Waffen am besten als Optional- oder Expertenregeln und übernehmen Sie sie in Ihre Gruppe nach Bedarf. Wenn einige der hier präsentierten (Sonder-)Regeln den bisherigen Aussagen aus älteren Regelwerken oder auch dem Band **Myranor – Das Güldenland** widersprechen, dann haben die hier getroffenen Aussagen Vorrang.

TP: die Trefferpunkte, die die entsprechende Waffe anrichtet; die Bezeichnung TP(A) steht dafür, dass die Waffe die angegebenen TP als Ausdauer-Schaden anrichtet, dazu zusätzlich die Hälfte des erwürfelten Wertes (abgerundet) als 'echte' TP.

TP/KK: Trefferpunkte je nach Körperkraft; der erste Wert ist der *Schwellenwert* (der angibt, bei welchem Wert ein Kämpfer mit der Waffe 'ausgewogen' kämpft), der zweite Wert sind die *Schadensschritte* (die besagen, bei wie vielen weiteren Punkten KK es einen zusätzlichen TP gibt).

Gewicht: das Gewicht der Waffe in Uncia (25 irdischen Gramm; 40 Unzen entsprechen also einem Kilogramm (myranisch: einem Okul). Je nach Machart der Waffe sind hier Veränderungen von +/– 10 % möglich, ohne dass sich die anderen Werte der Waffe ändern.

Länge: die Gesamtlänge der Waffe in (irdischen) Zentimetern. Wenn im Fließtext von 'Spann' oder 'Spetum' die Rede ist, so ist damit die myranische Maßeinheit von 20 cm Länge gemeint, ein myranischer 'Schritt' oder 'Gradus' entspricht einem irdischen Meter. Je nach Machart der Waffe sind hier Veränderungen von +/– 10 % möglich, ohne dass sich die anderen Werte der Waffe ändern.

BF: Bruchfaktor der Waffe. Bei der Parade besonders wuchtiger Schläge wird mit 2W6 geprüft, ob die Waffe zerbricht; ist das Resultat kleiner oder gleich dem BF der Waffe, so zerbricht diese. *Experte: Anstatt Angreifer und Verteidiger gleichzeitig würfeln zu lassen, können Sie sagen, dass der Verteidiger zuerst würfeln muss, und nur, wenn seine Waffe standhält, muss der Angreifer einen Bruchtest durchführen.*

INI: die Modifikation des Initiative-Werts des Kämpfers, wenn er diese Waffe führt (Optionalregel); die INI-Modifikatoren liegen im Rahmen von +/– 3 Punkten.

Preis: Der Preis der Waffe in Argental, wenn sie in einer Region, in der sie hergestellt wird (siehe Herkunft) bei einem Händler 'von der Stange' gekauft wird. Solche Waffen weisen über ihre normale Funktionalität keine Besonderheiten auf. Der Preis von geschmückten Waffen, Sonderanfertigungen und dergleichen kann erheblich über diesem Grundpreis liegen und ist nach oben hin unbegrenzt.

WM: die Waffenmodifikatoren (Optionalregel) auf den AT und PA-Wert. Nicht alle Waffen sind gleich handlich und gleich einfach zu führen; viele haben ihre Vorteile und Besonderheiten auf einem Gebiet mit Nachteilen in der Führbarkeit auf anderen Gebieten erkauft. Dies ist zum einen durch einige spezielle Vor- und Nachteile umgesetzt, die Sie jeweils unter dem Punkt *Besonderheiten* finden, zum anderen durch die Modifikatoren des AT-, PA- und INI-Werts, letztlich aber in erster Linie durch die Einteilung in Distanzklassen. Daher sind die Modifikatoren nur innerhalb einer DK wirklich vergleichbar; im Kampf sollten Sie also WM- *und* DK-Modifikatoren gleichzeitig benutzen. Üblich sind bei AT und PA Abzüge bis zu – 2/–4; Attacke-Abzüge sind selten und kommen nur bei unausgewogenen Waffen – speziell Kettenwaffen und extrem langen Waffen – vor.

Brm: Bemerkungen, nämlich folgende:

i: Dies ist eine improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug; auch Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausgewogen sind, fallen hierunter und sind mit (i) gekennzeichnet. Sehen Sie die Regeln zu improvisierten Waffen auf Seite 147.

w: Die Waffe kann auch geworfen werden; zu ihrer Verwendung als Fernwaffe siehe auch Tabelle Schuss- und Wurfwaffen, (w) bedeutet,

dass aus einer Nahkampfwaffe eine improvisierte Wurfwaffe (siehe Seite 80 und 147) wird.

z: Es handelt sich vom Kampfstil her um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe ist nicht möglich.

DK: die Angabe, in welcher der Distanzklassen *Handgemenge (H), Nahkampf (N), Stangenwaffe* (S) und Pike (P) die Waffe optimal geführt wird. Muss die Waffe in einer anderen Distanzklasse geführt werden, sind Einbußen auf die Kampfwerte fällig. Einige Waffen erlauben gleich gute Führung in zwei Distanzklassen.

Talent: das oder die Talente, mit denen die Waffe geführt werden kann. Verfügt ein Kämpfer nicht über eines der geforderten Talente, muss er auf eine verwandte Fertigkeit ausweichen.

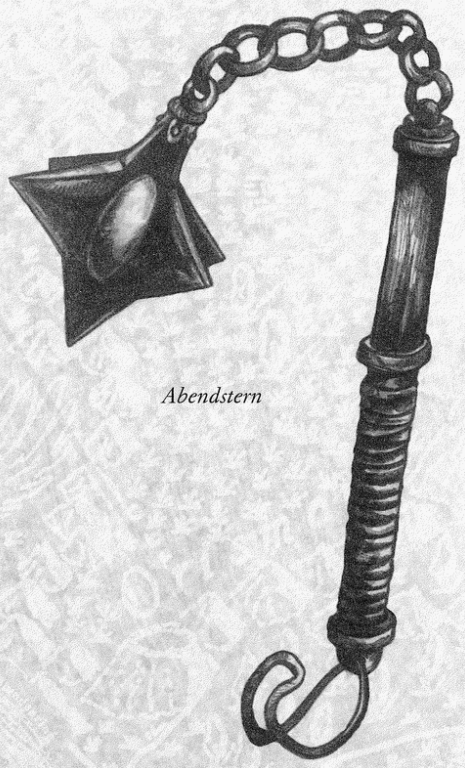
Herkunft: Die meisten auf den folgenden Seiten aufgezählten Waffen, Rüstungen und Schilde sind bei weitem nicht überall verbreitet. Hier finden Sie daher angegeben, welche Regionen als Ursprungsland eines bestimmten Waffen- oder Rüstungstyps gelten können. (Die verschiedenen Waffenkultur-Regionen werden in diesem Band näher beschrieben.) Diese Angaben sind als Hinweis, nicht als Regel zu verstehen – natürlich kann potenziell jeder größere Ort eine Ansiedlung eines eigentlich fremden Volkes besitzen, das die Waffen und Rüstungen seiner Heimat auch hier herstellt; wenn das in Ihr Konzept gehört.

Dazu kommt, dass längst nicht alle Waffen gleich gut verfügbar sind: Dem Eintrag *Herkunft* können Sie ebenfalls entnehmen, wie verbreitet in ihren Heimatregionen eine bestimmte Waffe ist. Der Wert von 1–18 gibt an, wie wahrscheinlich eine bestimmte Waffe in der Herstellungsregion bei einem spezialisierten Schmied oder Händler anzutreffen ist. Eine Waffe oder Rüstung (insbesondere eine ausgefallenere) *reparieren* können in erster Linie diejenigen, die sie hergestellt haben.

Besonderheiten: Hier finden Sie zusätzliche Regelungen zur jeweiligen Waffe angegeben, ebenso Einschränkungen oder Erweiterungen von Manövern.

Waffenmeisterschaft: Hier stehen gegebenenfalls Hinweise zur Handhabung einer eventuell nutzbaren *Sonderfertigkeit Waffenmeister.*

Abendstern



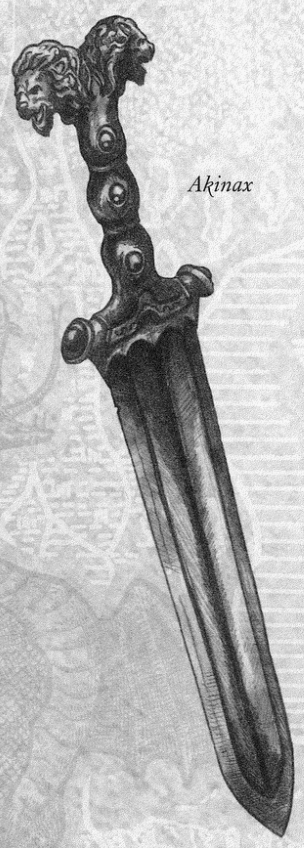
Abendstern

Der Abendstern ist die unverwechselbare Hauptwaffe der hochgewachsenen Gathonen von Gathiadda, in deren Kultur der Abend auch für das Ende und den Tod steht. Kaum ein anderer Name wäre passender für diesen sicheren Todbringer, der wohl unter dem Einfluss der Kettenwaffen des benachbarten Harpalis ersonnen wurde: Die mit einem Stern verglichene eiserne Stachelkugel ist mittels einer Eisenkette mit dem verstärkten Schaft aus Eschenholz verbunden und kann daher frei geschwungen werden – und dieser Schwung verleiht der Waffe auch eine weit größere Wucht beim Aufprall, als man bei ihrem reinen Gewicht erwarten würde.
Damit ist der einhändig zu führende Abendstern überaus effektiv, um auf vernichtende Weise einfach um den Schild eines Gegners herumzuschlagen und sogar schwere Rüstungen zu zerbeulen und zu beschädigen. Andererseits ist die Waffe vergleichsweise schwerfällig und ebenso wenig für rasche Angriffe wie für elegante Paraden geeignet – doch das letzte Problem lösen die Gathonen einfach dadurch, dass sie in der Regel den Abendstern gemeinsam mit einem Schild führen, wie ihn schon ihre hjaldingschen Ahnen im fernen Nordosten am Meer verwendeten. Diese Kombination ist nur sehr schwer zu bezwingen, denn sie selbst können ja weitgehend den Schild ihres Widersachers ignorieren und ihn dadurch in eine überaus schlechte Position bringen: Sowohl für die Myrmidonen des Imperiums als auch leonische Stammeskrieger und die Kämpfer der Ban Bargui stellt das eine große Herausforderung dar. Meist gehen die Gathonen siegreich aus Einzelgefechten hervor; und so konnten sie sich als Herren des überaus umkämpften Gathiadda behaupten.
Zwei (noch) schwerere Varianten dieser Waffe sind der Doppelte und der Dreifache Abendstern.

Abendstern

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/2	140	100	2	–1	20	–1/–2	–	N

Talent: Kettenwaffen
Herkunft: (12) DEME, GATH, HARP
Besonderheiten: Ein Abendstern ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Ein Schlag mit einem Abendstern kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den Hieb eines Abendsterns um 2 Punkte erschwert. Ein Abendstern droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 2 Punkte erschwert.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Abendstern)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Für ihn gelten die üblichen Patzerregeln, sein INI-Modifikator beträgt 0. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine KK von 16 Vorbedingungen.



Akinax

Akinax

(Plural Akinaces)

Der Akinax ist eine überaus mysteriöse Meuchelwaffe, über die es weit mehr Gerüchte als fassbare Tatsachen zu hören gibt. Für die Meisten ist es nur ein seltsamer Dolch aus irgendeinem götterverlassenen Landstrich, doch wer sich damit näher beschäftigen musste, weiß, dass der Akinax aus dem heutzutage fast unbekannten Land Meralis fern im Süden stammt und dort im mächtigen Stadtstaat Ailish-Merkhaba gefertigt wurde. Da jeder Akinax eine Inschrift in kerrishitischen (oder den verwandten vesayitischen) Silbenzeichen trägt, weiß man zudem, dass er unweigerlich dem Gott Naaghot-Shaar geweiht ist. In einer verfremdeten Mundart der kerrishitischen Sprache bedeutet der Name ungefähr 'Herrscher mit den zwei Gesichtern', und als sein himmlischer Bote und allgemein Vollstrecker seines Willens wird Graqualos, ein drachenflügeliger Löwenmann verehrt. Daher stellt auch der Knauf der meisten Akinaces einen Löwenkopf mit zwei Antlitzen dar, die vorwärts und rückwärts blicken; selten sieht man auch Exemplare mit einem doppelgesichtigen Menschenkopf als Knauf.
Ein Akinax ist etwa zwei Spann lang und hat eine zweischneidige, spitze Klinge von extrem hoher Qualität, die aus einem sonst unbekannten purpurnen Farbstahl geschmiedet wurde. Griff, Knauf und kurze Parierstange sind anscheinend immer aus Gold, das durch unbekannte Beimischungen gehärtet wurde.
Auch die Trageweise des Akinax ist erwähnenswert: Anstelle einer Gürtelscheide gibt es eine flache Scheide, die fest mit einem Unterarmreif verbunden ist, so dass die Waffe am Unterarm anliegt (der Griff zeigt zur Hand, die Klingenspitze zum Ellbogen). Unter einem Gewand mit weiten Ärmeln lässt sich die Waffe gut vor beiläufigen Beobachtern verbergen und doch rasch für einen Überra-

schungsangriff ziehen, ohne dass der Träger lange in seinem Gewand wühlen müsste. Besonders schnell geht es natürlich, wenn der Träger zuvor bereits unauffällig seine Arme verschränkt und die Hände dabei in die Ärmelöffnungen des anderen Armes gesteckt hat, eine sehr übliche Pose, die jedoch kampferfahrene Gegenüber schnell nervös macht – denn letztlich kennt man Akinaces vor allem als Tatwerkzeuge bei den seltenen, aber Aufsehen erregenden Mordanschlägen durch götzendienerische Vesai oder Reisende aus dem fernen Südland.

Akinax

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	30	40	1	0	15	0/–1	–	H

Talent: Dolche
Herkunft: Ailish-Merkhaba in Meralis, anderenorts (1) als Sammlerstück
Besonderheiten: Mit einem Akinax können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Dolch)* kann diese SF auch mit einem Akinax nutzen, kann die Waffe aber nicht werfen: Damit hat er einen INI-Wert von +1 und seine TP/KK beträgt 11/4. Bei einem *Gezielten Stich* kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.



Albenhammer

Albenhammer

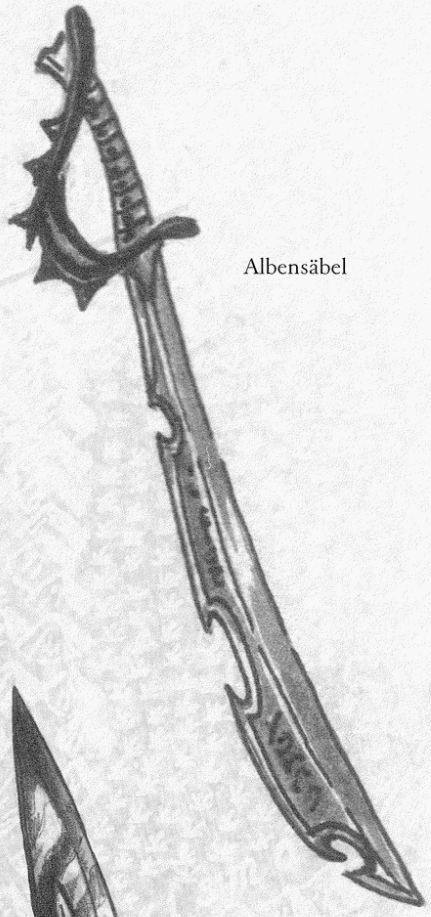
Als nach dem Fall des Ersten Imperiums allgemein das Chaos der Nachfolgerkriege tobte, brachen die Nachtalben aus ihren verborgenen Zitadellen im eisigen Nordland hervor und brachten für viele harte Jahre weite Bereiche der nördlichen Orismanilande unter ihre grausame Herrschaft. Die Geheimnisse und arkanen Schätze der gestürzten Alten waren ihr Ziel und ihre Kriegszüge erreichten selbst den Baan-Bashur, so wird heute noch geflüstert. Erst das neue Imperium von Corabis und Cantera konnte die Feinde wieder in ihre lebensfeindlichen Herkunftsgebiete zurückdrängen, doch sie ließen außer dem Andenken an tyrannische Unterdrückung, finstere Götzendienerei und fremdartige Magie auch einige ihrer unheimlichen Waffen zurück.
Eine dieser Waffen ist der Albenhammer, der gar nicht so bösartig wirkt: Er ähnelt eher einem leichten Streithammer wie der Sagaris, bis man die lichtlose Düsternis des Schwarzstahls bemerkt und erkennt, dass der Hammerkopf nicht als Raubvogel oder bewaffnete Faust gestaltet ist, sondern als abscheuliche, vielgehörnte Dämonenfratze – und jedes Horn ist ein mörderisch spitzer Stachel. Wäre das noch nicht genug, so ragt ein besonders großer Dorn als lange, spitze 'Zunge' aus dem Maul des feixenden Dämons, mit dem der Nachtalb wie mit einer Spitzhacke zuschlagen und selbst Rüstungen durchdringen kann. Und der Zungenstachel ist aus verzaubertem schwarzem Eis, das in der Wunde abbricht und das Opfer vergiftet – doch das Gift raubt nicht das Leben, sondern die arkane Macht, so dass gerade die sonst so mächtigen Optimaten durchaus Anlass haben, sich zu fürchten.



Albenhammer

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	10/4	90	120	2	0	200+	0/0	–	N

Talent: Hiebwaffen
Herkunft: Nachtalben im höchsten Norden, anderenorts (1) als Sammlerstück
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Albenhammer 2 TP zusätzlich an.
Der Kämpfer kann sich entscheiden, ob er mit den 'Hörnern' des Dämonenfratze zuschlägt und normalen Schaden anrichtet oder mit der Eiszunge: Letztere bricht ab, sobald eine AT gelungen ist (also auch, wenn der RS alle TP abfängt), und kann nur in den heimatlichen Eishöhlen ersetzt werden. Sobald aber wenigstens 1 SP entsteht, beginnt das Gift zu wirken:
Stufe: 13
Wirkung: Verlust von 1W+2 AsP/SR; keine AE-Regenration in der folgenden Nacht / einmaliger Verlust von 2W6 AsP
Beginn: 1 SR
Dauer: 3W6 SR / einmalig
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Albenhammer)* kann das Manöver *Hammerschlag* mit je 2 Punkten Bonus einsetzen und kann die Manöver *Umreißen* und *Entwaffnen* einsetzen (wenn er sie gelernt hat). Die SF *Waffenmeister (Albenhammer)* ist nur zu erlernen, wenn man eine GE von mindestens 16 besitzt.



Albensäbel

Albensäbel

Zu den von Geheimnissen und Gerüchten umrankten Waffen der Nachalben zählt auch der Albensäbel, der auf den ersten Blick einem leichten Säbel wie der Lev'thasklinge ähnelt– doch er ist ganz aus Schwarzstahl geschmiedet und der Griff ist in der Regel durch einen Metallbügel geschützt, der mehr wie eine bösartige Wucherung wirkt. Die Rückseite der Klinge ist meist stumpf gehalten, um einen Feind nicht direkt töten zu müssen, sondern als zukünftigen Sklaven für Bergwerk oder den Opferaltar ihrer Götzin Bhadona gefangen nehmen zu können.

Albensäbel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/4	70	90	1	0	200+	0/0	–	N

Talent: Säbel

Herkunft: Nachtalben im höchsten Norden, anderenorts (1) als Sammlerstück

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Albensäbel 2 TP zusätzlich an. Die Manöver *Stumpfer Schlag* und *Betäubungsschlag* sind jeweils um 2 Punkte erleichtert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Säbel)* kann seine SF auch mit dem Albensäbel nutzen und beim Manöver *Windmühle* die Erschwernis auf seine Parade halbieren, d.h. die Probe ist um die Hälfte (abgerundet) der Punkte erschwert, mit denen die vorhergehende AT erschwert war, mindestens aber um 4 Punkte. Er kann das Manöver *Gezielter Stich* einsetzen. Um die SF Waffenmeister zu erlernen, ist eine GE von mindestens 16 Vorbedingung.

Ameisenstachel

Siehe Stoßmesser

Ashariel-Lanze

Dieser schmale und leichte Speer ist mit drei Schritt zugleich sehr lang und wird vor allem von den fliegenden Ashariel eingesetzt. Wenn sie im Sturzflug mit 'eingelegter Lanze' den Gegner aufspießen oder durch erschreckend zielgenaue Würfe aus heiterem Himmel durchbohren, genügt meistens ein einziger Treffer, um den Feind zu töten – doch das tun sie nur bei denen, die sie nicht für würdige Gegner halten. Einen auserwählten Erzfeind, mit dem sie ernsthaft ihre Kräfte messen wollen, werden sie stattdessen eher durch zielgenaue Treffer in seiner unmittelbaren Nähe zu erschrecken und zu demütigen versuchen.

Mit einer Länge von 3 Schritt lässt sich die Lanze auch gut nach Art einer Pike einsetzen, um sich am Boden oder in der Luft Feinde vom Leibe zu halten – für die Ashariel besonders wichtig, denn gerade am Boden sind ihre weit ausladenden Flügel sehr exponierte und zugleich empfindliche Ziele, die sich nicht durch eine Rüstung schützen lassen.

Die Lanzen selbst sind aus leichtem und doch kräftigen Holz gefertigt, wie man es in Alamar findet, und in der Regel mit der gleichen Art von bunten Stoff- und Lederbändern geschmückt, wie sie die ansonsten unbekleideten Geflügelten als Zierde tragen. Die Stoßklinge ist lang und schmal, in der Regel von der Form einer Schwungfeder und meistens aus regenbogenfarbig glänzendem Farbstahl, ganz wie die bunten Brustharnische und Arm- und Beinschienen der Ashariel.

Ashariel-Lanze

Ashariel-Lanze

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W	14/4	80	300	6	–2	120	–1/–2	Z	SP

Talent: Speere

Herkunft: (5) ALAM, CENT, CORA, XARX

Besonderheiten: Mit der Ashariel-Lanze darf (bei Kenntnis der entsprechenden SF) das Manöver *Sturmangriff* eingesetzt werden. Sie kann auch geworfen werden.

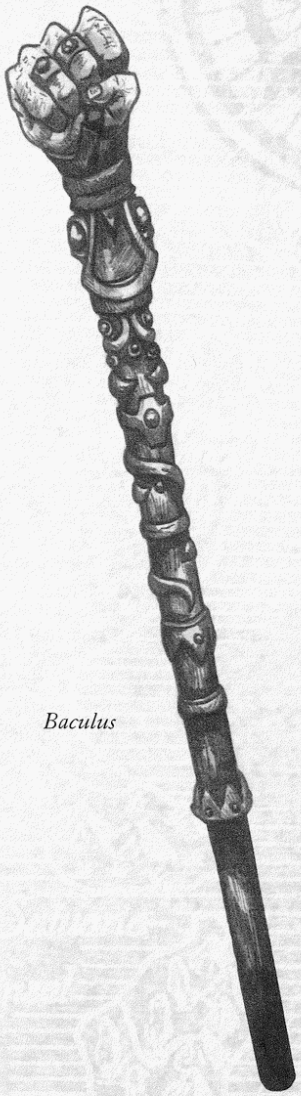
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Ashariel-Lanze)* kann das Manöver *Sturzflugangriff* mit 4 Punkten Bonus ausführen. Außerdem sind der *Gezielte Stich* und der *Todesstoß* für ihn stets um 2 Punkte erleichtert und er kann seine Lanze als Wurfspeer einsetzen. Um diese SF zu erlernen ist eine GE vom 18 und ein KK von 17 sowie ein TaW: Freies Fliegen 20 Vorbedingung.

Ashariel-Lanze als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
2W	5 / 10 / 15 / 25 / 40	(+2 / +1 / 0 / –1 / –2)	–	Wurfspeer

Baculus

Eine besondere Variante der Stabkeule ist der Baculus, ein schwerer, fast anderthalb Schritt langer Stab mit zahlreichen Verzierungen aus Metall – oft versilbert oder vergoldet und immer sehr würdevoll aussehend. Auch wenn es nicht gerade diplomatisch wäre, das in vornehmer Gesellschaft auszusprechen, wurde der Baculus doch ohne Zweifel in Anlehnung an die Zauberstäbe der Alten und Optimaten entworfen und ist heute noch ein halb-offizielles Amtszeichen der Priester der imperialen Oktade und allgemein vieler Honoraten – wenigstens der Inhaber von Autoritätsposten, was auch die Wurzel des Namens 'Richterstab' sein soll. Vermutlich ein Märchen ist hingegen die Behauptung, 'früher' seien verurteilte Verbrecher von den Alten durch einen einzigen Hieb mit dem Baculus zu Tode gebracht worden. Auch wenn das prinzipiell möglich ist, so hat es diesen Brauch doch niemals imperiumsweit gegeben. Ob ein solches Gesetz aber vielleicht regional existiert hat oder von einem übereifrigen Trodinar in einer einzelnen Provinz 'wieder eingeführt' wurde, steht auf einem anderen Blatt.
Tatsächlich können manche Honoraten gut mit ihm kämpfen, schließlich haben nicht wenige imperiale Würdenträger einst in der Myriade gedient und so den Grundstein für ihre Laufbahn gelegt.



Baculus

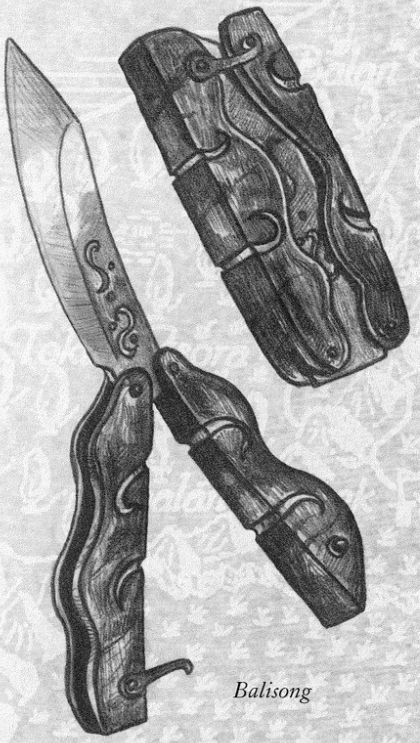
Baculus

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	13/3	180	140	2	–1	60	–1/–3	z	NS

Talent: Zweihand-Hiebwaffen
Herkunft: (6) CANT, CENT, CORA, GATH, HARP, MAYE, NARI, OCHO, VALA
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Baculus 2 TP zusätzlich an. Der Baculus kann auch einhändig und dann mit dem Talent Hiebwaffen geführt werden, allerdings gelten ein PA-Abzug von 3 Punkten und die Kampfwerte TP 1W+5 und TP/KK 14/4.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Baculus)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen und die Waffe ohne Abzüge einhändig mit dem Talent Hiebwaffen führen. Um diese SF zu erlernen ist eine KK von 18 Vorbedingung.

Balisong

Das Balisong ist auf den shindrabarischen Inseln als Arbeitsmesser der dortigen Fischer entstanden. Die kurze Klinge ist nicht weiter bemerkenswert, doch der Griff ist es – denn in den unruhigen tropischen Gewässern konnten die Seefahrer kein Messer gebrauchen, dessen Klinge sich bei einem Ausrutscher oder gar Sturz auf dem rutschigen Deck eines tanzenden Schiffleins in den Körper bohren konnte.
So entwickelten sie das Balisong, dessen Griff aus zwei klappbaren Hälften besteht, die im Ruhezustand die Klinge völlig umschließen und damit ungefährlich machen. Durch ein schnelles, geübtes Schwingen aus dem Handgelenk lässt sich die Klinge freilegen und das Messer wieder benutzen – und so simpel der 'Mechanismus' auch ist, wird er gerade deshalb bevorzugt, weil Schmutz und Fischabfälle ihm nicht viel anhaben können.
Seefahrer der Serover, Kerrishiter, Nyamaunir und Canteraner haben das Messer über alle Küstenländer des Thalassions verbreitet, so dass man sie heutzutage auch dort antrifft, wo die Leute kaum wissen, dass es Shindrabar überhaupt gibt. Die im Ursprungsland oft aus Holz gemachten Griffhälften bestehen heute häufig aus Metall, doch am Prinzip hat sich nichts geändert.
Die durchaus einschüchternd wirkende Öffnungsweise und die geringe Größe des zugeklappten Balisong hat die Waffe jedoch auch bei Gaunern und Halsabschneidern sehr beliebt gemacht, dabei hat die Waffe in der Praxis erhebliche Nachteile: Man kann sie kaum unauffällig ziehen und bereitmachen und der besondere Clou der Waffe ist zugleich ihr größter Schwachpunkt: Die Klinge ist mehr schlecht als recht am Griff befestigt und hält schweren Schlägen kaum stand. In einer Messerstecherei ist es zudem kaum möglich, die für verschiedene Manöver nötigen Griffwechsel vorzunehmen – kurzum, trotz seines Rufes ist das Balisong doch im Grunde nicht mehr als ein Fischerwerkzeug, das regelmäßig als improvisierte Waffe missbraucht wird.

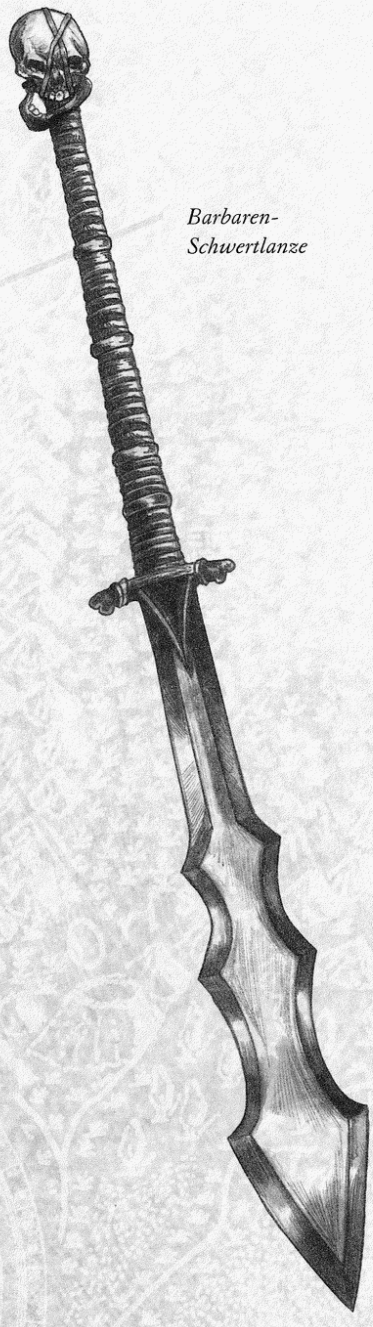


Balisong

Balisong

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/6	12	20	7	–2	4	–2/–3	i	H

Talent: Dolche
Herkunft: (14) SHIN, THAL
Besonderheiten: Mit einem Balisong können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Das Ziehen eines Balisong erfordert eine Aktion, das Öffnen einen zweite (bei gelungener FF-Probe nur eine Freie Aktion).



Barbaren-Schwertlanze

Barbaren-Schwertlanze

Die größte Vertreterin der Schwertlanzen-Familie ist ein wahrhaft mörderisches Instrument, dass den Betrachter eher an eine langstielige Streitaxt erinnert oder, boshaft gesprochen, an ein 'metallenes Paddel', denn die Stoß- und Hiebklinge ist zwischen einem halben und ganzen Spann breit. Wie bei allen Schwertlanzen sind Schaft und Klinge ungefähr gleich lang, was hier eine Gesamtlänge von über zwei Schritt bedeutet. Damit ist eine solche Waffe meist sichtlich größer als ihr Träger. Anders als ihre leichteren Verwandten muss die Barbaren-Schwertlanze zweihändig geführt werden und in den Händen eines geübten Kämpfers ist sie eine Waffe von erschreckender Durchschlagskraft. Fest am Ende des Schafts und unweit der Klinge gepackt, erzeugt sie mit weiten Schwüngen einen Kreis des Todes, in den sich kaum ein Gegner hineinwagt. Die Klinge ist in der Regel nicht gerade, sondern zur Spitze hin deutlich verbreitert (fast wie eine Axt) und auch auf der übrigen Länge von zahlreichen Aus- und Einbuchtungen geprägt, was noch zum unheimlichen, brutalen Aussehen beiträgt – vor allem, da auch der Schaft meist mit Fellstreifen umwickelt ist, die besseren Halt verleihen, und manchmal in einen metallenen Schädel als Knauf ausläuft.
Die Barbaren-Schwertlanze ist als Extremform ihrer Gattung wohl bei den Hjaldingern nach deren Unterwerfung entstanden, als die kräftigen Einheimischen die vom Imperium eingeführten Bastardstäbe über ihren ursprünglichen Zweck hinaus zu mächtigen, wenn auch nicht mehr eleganten Schreckenswaffen weiterentwickelten.

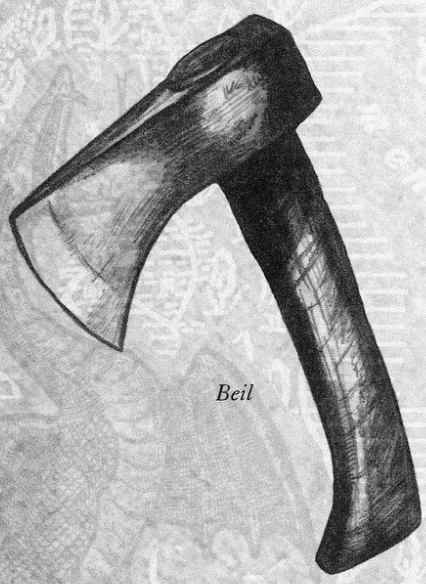
Barbaren-Schwertlanze

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
3W+2	14/2	220	220	3	–3	120	0/–2	Z	S

Talent: Infanteriewaffen oder Zweihand-Hiebwaffen oder Speere
Herkunft: (12) CRAN, HALD
Besonderheiten: Schläge mit der Barbaren-Schwertlanze können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Die Barbaren-Schwertlanze kann ab einer KK von 16 mit dem Talent Bastardstäbe (auch einhändig) geführt werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Barbaren-Schwertlanze)* kann zwischen den Waffentalenten wechseln, ohne dafür eine Aktion: Position zu benötigen. Er kann die Manöver *Schildspalter* und *Wuchtschlag* mit einem Bonus von 2 Punkten einsetzen, den *Hammerschlag* sogar um 4 Punkte erleichtert, wenn er die entsprechende SF beherrscht. (Meisterliche) Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um 4 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen ist es nötig, eine KK und eine GE von 16 zu besitzen.

Beil

Ein sehr vielseitiges Werkzeug, das sich auch gut als improvisierte Waffe nutzen lässt, ist das Beil oder die Handaxt. Mit einem Holzstiel von maximal einem halben Schritt und einem einfachen, unverzierten Blatt auf der einen und einer Hammerfläche auf der anderen Seite dient das Beil vor allem zur Bearbeitung und Verarbeitung von Holz, vom Fällen kleinerer Bäume über das Hacken von Kaminscheiten bis zu einfachen Tischlerarbeiten – doch auch gegen Feinde lässt es sich vortrefflich schwingen. Viele Städter und nahezu alle freie Landbewohner haben ein Beil im Haus, insbesondere, wenn die Wildnis nicht fern liegt. Dann führen viele sogar ihr Beil die meiste Zeit mit sich, wenn sie ihre Behausung verlassen. Die meisten myranischen Beile lassen sich auch im Notfall werfen.



Beil

Beil

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	10/4	50	45	2	–1	7	0/–2	w i	N

Talent: Hiebwaffen
Herkunft: (18) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX
Besonderheiten: Ein Beil lässt sich auch improvisiert werfen.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kriegsbeil)* kann auch diese Beile als reguläre, nicht improvisierte Waffe gebrauchen und werfen, der INI-Wert beträgt dann 0 und er kann sie in der Distanzklasse H ohne Abzüge benutzen.

Beil als (improvisierte) Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+2	0 / 5 / 10 / 15 / 25	(– / +1 / +1 / 0 / –1)	–	Wurfbeil

Das Ziel eines Wurfbeils muss wenigstens 5 Schritt entfernt sein.
Bei vielen urtümlicheren Kulturen sind Beile nicht aus Eisen oder Edelbronze, sondern aus geschärften Stein, Feuerstein oder Obsidian. Für diese Waffen gilt ein Gewicht von 80 Unzen und einen Preis von 4 Argental.

Caprodoros

(Plural: Caprodoren)

Der Name dieser imperialen Form des Jagdspießes bedeutet einfach 'Eberspeer', denn der Caprodoros wurde und wird vor allem bei der Jagd auf Schwarzwild und andere massige, wehrhafte Beutetiere eingesetzt. Wildeber zu jagen ist in den Orismanilanden eine traditionsreiche Beschäftigung vornehmer Kämpfer: Schon lange vor der Gründung des Ersten Imperiums bewies der Adel seinen Mut und seine Wehrhaftigkeit durch das Erlegen von flur- und forstschädigenden großen Keilern, wenn gerade einmal kein Krieg herrschte. Die nahezu in jedem Herbst stattfindenden Eberjagden waren genauso gesellschaftliche Veranstaltung wie weidmännisches Kräftemessen mit der wilden Natur: Eigens ausgebildete massige Hunde mit Lederpanzern hetzten die Beute, bis diese so erschöpft war, dass sich die Jäger zum abschließenden Kampf nähern konnten; vor, nach und oft auch bei der Jagd wurde getrunken, getändelt und erzählt, wurden Prahlereien und Beleidigungen ausgetauscht und Bündnisse und Hochzeiten vereinbart. Die Jagd auf den Dorinthischen Eber versammelte einige der größten Helden des Heroenzeitalters und das Horasiat Dorinthos (heute Centralis) galt schon immer als eine Hochburg der Speerkämpfer.

Unter den großen Häusern frönen heute besonders die Kouramnion der Eberjagd – und im Norden kann man mitunter gar Optimaten sehen, die ihre Triopta mit den Zähnen ihres ersten (und ohne Zauberei) selbst erlegten Keilers geschmückt haben; denn die mächtigen Hauer waren und sind begehrte Trophäen.

Im Vergleich zum Jagdspieß ist der heutige Caprodoros länger und deutlich schwerer und muss in jedem Fall zweihändig geführt werden. Mit seinem auffallend breiten Blatt und dem beidseitig in einem schweren Knauf endenden Knebel kann er durchaus auch wie eine Infanteriewaffe für schwungvolle Hiebe genutzt werden. Eine weitere Nutzung ist der Einsatz als Reiterlanze aus dem Sattel. Seine Fortentwicklung zur reinen Kriegswaffe ist das Spetum.

Caprodoros

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	13/3	150	240	4	0	50	0/–2	Z	S

Talent: Infanteriewaffen oder Speere

Herkunft: (12) CANT, CENT, CORA, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, SEVA, VALA, XARX

Besonderheiten: Mit dem Caprodoros darf (bei Kenntnis der entsprechenden SF) das Manöver *Festnageln* eingesetzt werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Caprodoros)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge auf die AT hinnehmen.



Caprodoros

Cestus (Plural Cestutes)

Der Cestus ist ein im Imperium und darüber hinaus verbreiteter Kampfhandschuh, den sowohl athletische Faustkämpfer als auch gewöhnliche Raufbolde tragen. Entweder sind auf einen Handschuh aus Stoff eine Reihe von gehärteten Lederstreifen aufgenäht, die quer zu den Fingern verlaufen, diese schützen und wie ein Schlagring den Hieb verstärken, oder der ganze Cestus ist nur ein Geflecht aus solchen Lederriemen, nicht ganz unähnlich der Sandale für den Fuß. In jedem Fall sind bei Cestutes für echte Schlägereien und die härteren Arenaspektakel meist Nieten oder gar Dornen aus Metall eingearbeitet, was bei athletischen Wettkämpfen verboten ist.

Cestus

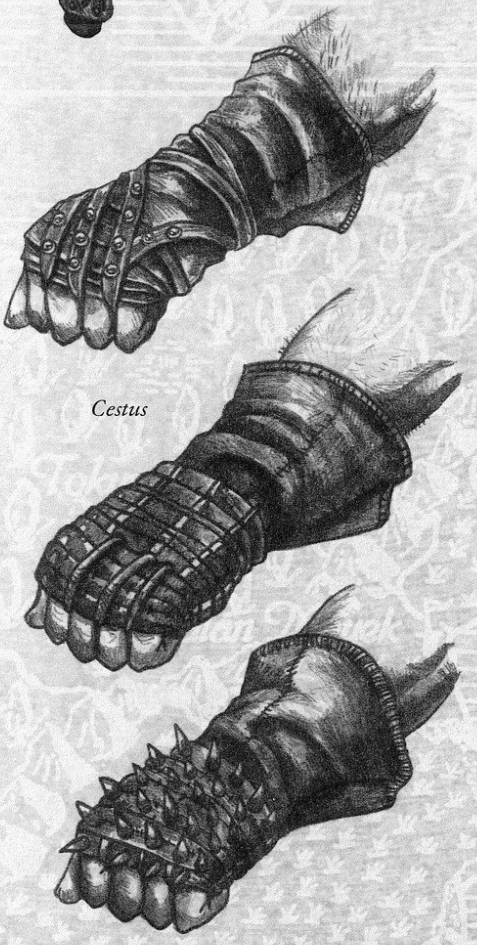
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1 (A)	10/3	20	–	0	0	5	–1/–2	–	H

Talent: Handgemengewaffe (Raufen)

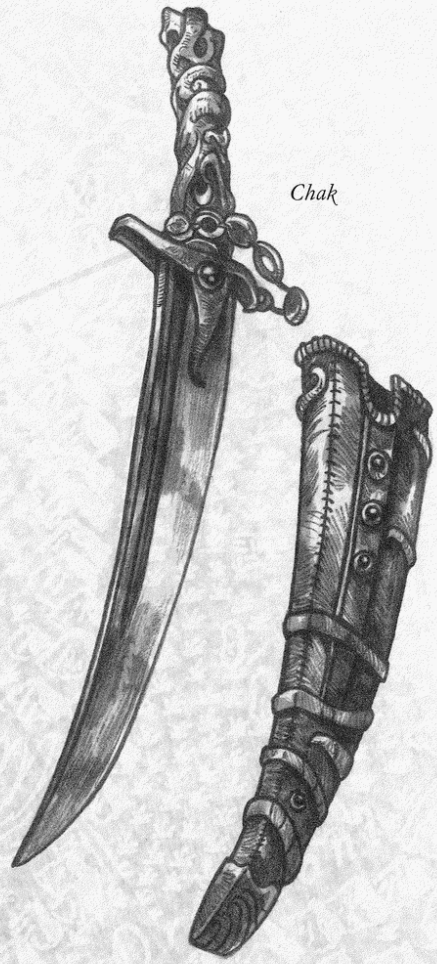
Herkunft: (14) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Der Cestus erzeugt im Waffenlosen Kampf zwar TP(A), jedoch 1 mehr als der gewöhnliche Fausthieb eines Menschen; außerdem wird bei der Ermittlung der 'echten' TP nicht ab, sondern aufgerundet (Die Wirkung der Krallen der feliden Rassen wird jedoch nicht verstärkt) Ein Cestus kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag, Gerade* und *Schwinger* eingesetzt werden. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit einem Cestus als unbewaffnet, er besitzt allerdings einen Zonen-RS von 1. Ein solcher Cestus ist in aller Regel flexibel genug, um dem Träger auch das Führen einer Waffe in der gleichen Hand zu erlauben. Die Variante mit Dornen oder Nieten erzeugt 1W+2 echte TP bei TP 11/4, verleiht einen Zonen-RS von 2 und kostet 10 Ag. Allerdings kann der Träger weder Nah- noch Fernwaffen noch Schilde in dieser Hand einsetzen.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Cestus)* kann die eigentlich dem bewaffneten Kampf zugehörigen Manöver *Stumpfer Schlag* und *Betäubungsschlag* mit einer Basiserschwernis von +4 (statt +8) ausführen. AT-Ansagen, die seine TP erhöhen sollen, sind um 2 Punkte erleichtert. Um diese SF zu erlernen, sind die Beherrschung der SF *Betäubungsschlag* und eine KK von 14 Vorbedingungen.



Cestus



Chak

Chak

(Plural: Chaks)

Von den Abishai stammt dieses unterarmlange, leicht gekrümmte Messer. Bei den stets verschleierten Seefahrern, Seeräubern und Schmugglern ist das Tragen dieser Waffe gewissermaßen ein Symbol der Zugehörigkeit und der Freiheit, ungehindert Waffen zu tragen. Wie auf einem schwankenden, oft nur durch Glück und Hoffnung schwimmtauglichen Schiff überaus ratsam, tragen die Abishai ihre Chaks stets in kräftigen Scheiden, um sie vor Gischt zu schützen und sich selber nicht bei einem Sturz an Deck zu verletzen.

Diese Dolchscheiden wie auch die Griffe sind meist aus Holz oder aber Bein oder Horn von diversen großen Seekreaturen gefertigt, gewöhnlich komplett mit Schnitzereien verziert und mitunter auch mit Perlmutt oder Karettan-Intarsien ausgeschmückt oder mit (Halb-)Edelsteinen besetzt. Das verleiht zum einen auch der nassen Hand einen guten Griff und stellt zum anderen in Zeiten der Not eine letzte Reserve dar, die man verkauft, um wieder flüssig zu werden nachdem man sich zuvor sicherheitshalber einen einfacheren Chak besorgt hat, um nie waffenlos dazustehen. Gerne erzählen Abishai dem potenziellen Käufer auch, dass ihre Waffen als rituell bedeutsame Stammesinsignien eigentlich unverkäuflich und daher besonders teuer seien oder dass die Verzierungen an Scheide und Griff bei richtiger Deutung den Weg zu einer der Schwimmenden Inseln (oder einem Schatz) weisen. Derlei hat sich bislang eher selten als wahr erwiesen und belegt mehr, dass den Abishai einfach nichts heilig ist.

Chak

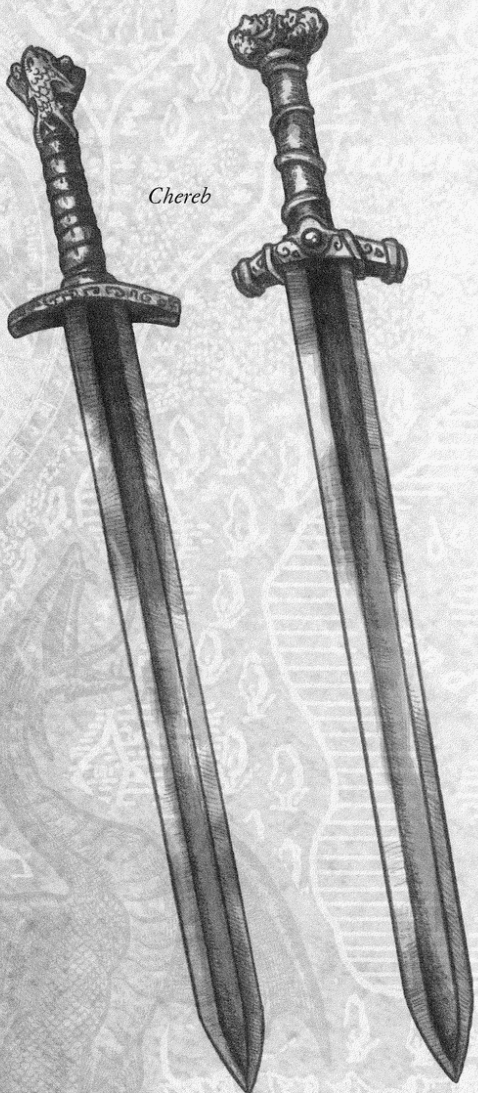
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	25	40	3	0	12	0/–1	–	HN

Talent: Dolche oder Hiebwaffen

Herkunft: (10) MdSI

Besonderheiten: Mit einem Chak können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Der genannte Preis bezieht sich auf ein gewöhnliches, allenfalls beschnitztes Exemplar.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Chak)* hat beim Manöver *Klingensturm* einen um 4 Punkte verbesserten halbierten AT-Wert Einzelattacke, beim *Doppelangriff* beträgt die Erschwernis nur noch +1. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von mindestens 15 Vorbedingung.



Chereb

Chereb

Von allen Völkern Myranors favorisieren die Kerrishiter das Schwert am meisten und betrachten es als besonders vielseitige Waffe, mit der man für mannigfaltige Kampfsituationen gerüstet ist. Das kerrishitische Chereb ist deshalb auch ein geradezu archetypisches Schwert (vielleicht *das* Paradebeispiel Myranors) – eine lange, zuverlässige Klingenwaffe, mit der man ebenso gut zustechen wie zuhauen kann und die für allerlei wirkungsvolle Kampfmanöver taugt. Es hat eine zweischneidige, etwa vier Spann lange gerade Klinge aus Edelbronze, weist über die größte Länge exakt parallele Schneiden auf und läuft erst an der Spitze rapide zu.

Der dekorative Parierblock ist oftmals mit Glyphen oder anderen Symbolen verziert. Als Knaufformen sind meist gegenständliche Darstellungen zu sehen, von Tier- und Personenköpfen bis zu geballten Fäusten; doch genauso sind protzige (Halb-)Edelsteine oder geometrische Figuren zu sehen – unter dem Einfluss shindrabarischem Zahlenmystik hat sich unter dortigen Kerrishitern eine abstruse Symbolik entwickelt, ob man nun vier-, sechs-, acht-, zwölf- oder zwanzigseitige Körper als Schwertknauf trägt.

Chereb

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/4	85	85	1	0	60	0/0	–	N

Talent: Schwerter

Herkunft: (15) TALA

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Chereb 2 TP zusätzlich an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schwert)* kann seine Fähigkeiten auch mit dem Chereb einsetzen und zusätzlich zu den üblichen Manövern den *Gezielten Stich* und den *Hammerschlag* einsetzen, wenn er diese SF gelernt hat. Entwaffnungs-Manöver sind gegen ihn um 2 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen, sind GE und KK von jeweils mindestens 16 Vorbedingungen.

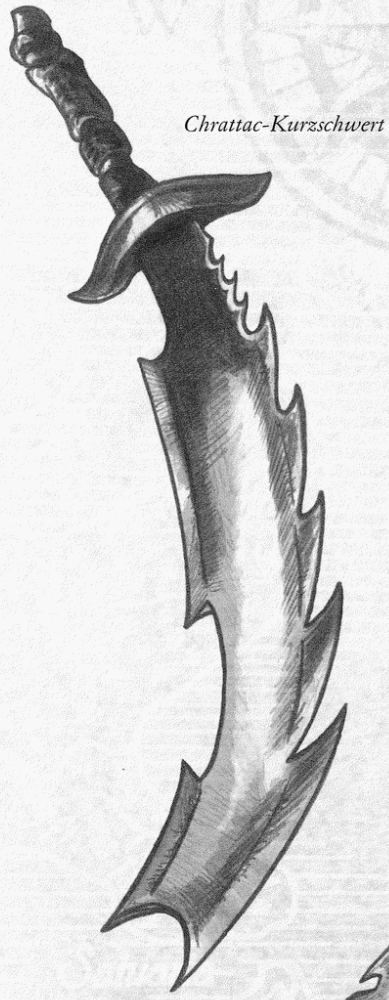
Chrattac-Kurzschwert

Niemand außer ihnen selbst scheint zu wissen, wie diese Insektenwesen ihre Krummschwerter bezeichnen, doch in jedem Fall denkt jeder, der einmal einem Chrattac-Krieger gegenübergestanden hat, nur mit Grauen an diese unnatürlich wirkenden Klingen aus Chratmasse zurück. Sie sind bösartig gezackt und gezahnt, um üble Verletzungen zu reißen, die schnell eitrig und brandig werden, wenn man sie überhaupt überlebt und nicht elendig verblutet. "Das Glied mit einer Chrattac-Wunde muss hinunter, soll der Leib überleben', besagt ein verbreiteter Aberglaube unter Heilern und Feldschern der Myriaden – doch diese werden stets behaupten, es sei ein auf Jahrtausende der Erfahrung gestützte Wissen. Da ihre Griffe ganz an die fremdartigen Greifklauen der termitenhaften Chrattac angepasst sind, kann keine andere Rasse sie führen.

Chrattac-Kurzschwert

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4*	13/5	70	100	2	0	n/a	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter
Herkunft: (3) ANTH, KORO
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Chrattac-Kurzschwert richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Diese Waffe kann tatsächlich nur von Chrattac geführt werden. Die Angabe der Talente dient als Information, welche Manöver diesen Insektenwesen damit möglich sind.
Der Spielleiter *kann* entscheiden, dass ein experimentierfreudiger Waffenschmied versucht, die Waffe mit einem für die Hände anderer Rassen geeigneten Griff zu versehen, doch das kostet ein kleines Vermögen oder einen großen Gefallen, senkt unvermeidlich die TP um einen Punkt, erhöht den BF um 2 Punkte und erschwert AT und PA um je 2 Punkte. Außerdem erleidet der Träger die Auswirkungen des Nachteils Randgruppe in allen Gegenden, in denen Chrattac als Feinde bekannt sind (ANTH, DEME, KHAM, KORO, RHAC, XARX).



Chrattac-Kurzschwert

Chrattac-Speer

Auch von diesen Waffen weiß man nicht, wie ihre Erschaffer und Benutzer sie bezeichnen, doch es reicht, ihre vernichtende Wirkung zu kennen – selbst abgebrühten Veteranen schlottern oft die Glieder, wenn sie wieder daran erinnert werden, welche abscheulichen Wunden die Stoßklingen dieser Waffen reißen können. Mit angsteinflößenden, brutalen Zacken, die zum Teil an Sägezähne erinnern, und dem schweren, breiten Stichblatt scheinen sie jede Rüstung, die ein Zweibeiner zu tragen vermag, wie Seidenpapier durchstoßen zu können, und die Chrattac drehen gewöhnlich die Spitzen in der Wunde brutal herum, ehe sie die Waffe zurückreißen, nur um sie erneut in einen Feind zu rammen.
Doch nicht allein das Stoßblatt ist albtraumhaft ge- oder besser verformt, auch der Schaft ist so voller spitzer Dornen und scharfer Kanten, dass ein anderer Kämpfer nicht einmal mit den klobigsten Handschuhen einen so guten Griff hat, dass er die Waffe wirkungsvoll einsetzen könnte.
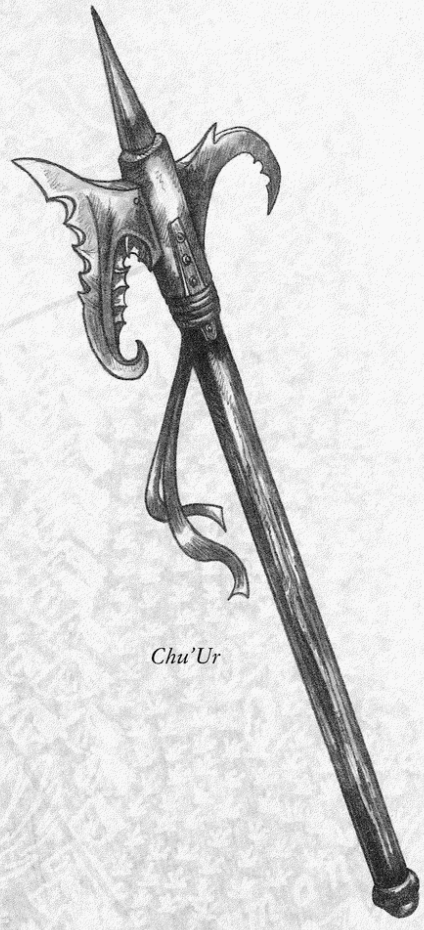
Chrattac-Speer

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+8*	15/2	180	250	4	–1	n/a	–1/–2	Z	S

Talent: Speer oder Infanteriewaffen
Herkunft: (3) ANTH, KORO
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Chrattac-Kurzschwert richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Diese Waffe kann tatsächlich nur von Chrattac geführt werden. Die Angabe der Talente dient als Information, welche Manöver diesen Insektenwesen damit möglich sind.
Der Spielleiter *kann* entscheiden, dass ein experimentierfreudiger Waffenschmied versucht, die Waffe mit einem für die Hände anderer Rassen geeigneten Griff zu versehen, doch das kostet ein kleines Vermögen oder einen großen Gefallen, senkt unvermeidlich die TP um 3 Punkt, erhöht den BF um 1 Punkte und erschwert AT und PA um je 2 Punkte. Außerdem erleidet der Träger die Auswirkungen des Nachteils Randgruppe in allen Gegenden, in denen Chrattac als Feinde bekannt sind (ANTH, DEME, KHAM, KORO, RHAC, XARX).



Chrattac-Speer



Chu'Ur

Chu'Ur

(Plural. Chu'Uri)

Diese mächtigen Hiebwaffen der Ban Bargui mit einer Stiellänge von über einem Schritt erinnern teils an eine schlanke Holzfälleraxt, teils an eine Infanteriewaffe mit Beilkopf und werden von einem Fußkämpfer auch genau wie eine zweihändige Hiebwaffe oder Infanteriewaffe geführt. Vom Rücken ihrer fremdartigen Reittiere herab können die Ban Bargui den Chu'Ur auch einhändig führen, doch das bringt einen erheblichen Verlust an Abwehrmöglichkeiten und Schlagkraft mit sich.
Chu'Uri sind die traditionellen Waffen der Ban Bargui und ihre oft sehr exotisch geformten Schlagklingen verraten noch die einstige Herkunft von den bearbeiteten Zangen bestimmter Rieseninsekten, denen diese Waffe nachempfunden ist.

Chu'Ur

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	13/4	120	110	3	0	85	0/–1	z	NS

Talent: Infanteriewaffen oder Zweihand-Hiebwaffen
Herkunft: (10) BANB
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Chu'Ur zwei zusätzliche TP an. Schläge eines Chu'Urs können mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Wird er einhändig (mit dem Talent Hiebwaffen) geführt, sinken seine TP auf 1W+4, TP/KK auf 14/5 und seine DK auf N, dazu kommt ein PA-Abzug von 3 Punkten. d.h. ein WM von 0/–4.
Waffenmeisterschaft: Einem Waffenmeister (Chu'Ur) sind die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Schildspalter* um 2 Punkte erleichtert. Gelingt der (für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte) Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Zum Wechsel der Kampftechnik hat der Waffenmeister keine Aktion: Position nötig. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE und KK von je 16 Vorbedingungen.



Dolche

Dolch

In Myranor ist der alltägliche Dolch eine fast universelle Zweitwaffe (oder Reservewaffe) aller Kämpfer und bei vielen anderen Leuten auch als Hauptwaffe zu sehen. Neben der Scheide am Gürtel ist eine Halterung am oder im Stiefel oder auf eine Scheide auf Kniehöhe am obersten Sandalenriemen oft zu sehen, von einfallsreicheren Verstecken ganz zu schweigen. Dabei gibt es Dolche für alle sozialen Schichten – ein entflohener Sklave mag sich ebenso mit einem kurzen und leicht zu verbergenden Dolch ausrüsten wie ein Honorat, der mit dieser leichten und kleinen (und dann oft edel verzierten) Waffe demonstriert, dass er fast überall bewaffnet einhergehen darf, ohne sich groß zu belasten.
Die meisten Dolche sind etwa einen Spann lang und beidseitig geschärft, als (eher notdürftige) Parierhilfen dienen eine meist recht kleine Stange oder Scheibe zwischen Klinge und Griff.

Dolch

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	20	30	2	0	10+	0/–1	(w)	H

Talent: Dolche
Herkunft: (18) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA
Besonderheiten: Mit einem Dolch können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Ein Dolch lässt sich auch improvisiert werfen.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Dolch)* kann diese Waffe als reguläre, nicht improvisierte Wurfwaffe verwenden. Außerdem hat er einen INI-Wert von +1 und seine TP/KK beträgt 11/4. Bei einem *Gezielten Stich* kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.

Dolch als (improvisierte) Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W	1/3/5/7/10	(0/0/0/–1/–1)	–	Wurfmesser





Doppelter Abendstern

Wie der Name schon vermuten lässt, ist der Doppelte Abendstern eine Kettenwaffe mit zwei Stachelkugeln. Ganz wie sein leichterer Bruder ist er ursprünglich in Gathiadda zu finden und wird von den muskulösen Bewohnern der Region exzellent beherrscht, doch auch in anderen Teilen Myranors ist er von Zeit zu Zeit bei Kämpfern mit der nötigen Körperstärke zu finden. Schwieriger zu kontrollieren als der einfache Abendstern, ist er schwerer und richtet daher mehr Schaden an, wenn beide Kugeln ins Ziel treffen, doch ebenso mag es auch geschehen, dass nur eine wirklich gut einschlägt und die anderer einfach abprallt – zwei stachelbewehrte Eisenkugeln gehorchen nun einmal nicht immer ganz den Wünschen des Kämpfers, der sie schwingt. Letzten Endes aber dient der Doppelte Abendstern vor allem als wirklich durchschlagskräftige Waffe für Schildträger gegen andere Schildträger, mit der man selbst Myrmidonenwehren 'knacken' kann.

Doppelter Abendstern

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	15/1	240	110	3	–2	35	–1/–3	–	N

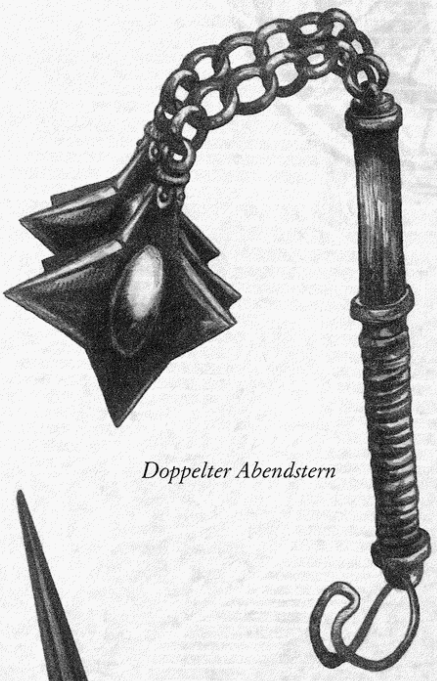
Talent: Kettenwaffen

Herkunft: (10) GATH, HARP

Besonderheiten: Ein Doppelter Abendstern ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Er benötigt eine Mindest-KK von 15 zur korrekten Führung.

Ein Schlag mit einem Doppelten Abendstern kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den Hieb eines Doppelten Abendsterns um 2 Punkte erschwert. Ein Doppelter Abendstern droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 3 Punkte erschwert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Doppelter Abendstern)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Der Kontrollwurf bei einem Patzer ist für ihn nur um 1 Punkt erschwert, seine INI beträgt –1. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine KK von 17 Vorbedingungen.



Doppelter Abendstern

Doros

(Plural: Doren)

Der im Imperium weit verbreitete Kampfspeer zeichnet sich durch eine stählerne, blatt- oder tropfenförmige Stoßklinge aus und hat am anderen Ende einen kleinen Stahldorn, der Sauroter oder 'Echsentöter' genannt wird – doch das bezieht sich nicht etwa auf eine besondere Kampfesweise gegen Shingwas und Shinoqi (oder gar Jharranothen und Zingdurus), sondern auf das unabsichtliche Töten von Eidechsen, wenn der Doros kräftig mit dem Sporn den Boden gerammt wird, um einem anstürmenden Feind zu trotzen. Zusätzlich diente der Stahldorn auch als zweite Stoßspitze, wenn beim ersten Anprall des Gegners die eigentliche Speerklinge abgebrochen war, und schließlich ist es ein oft erwähntes blutiges Detail in uralten Kriegerlegenden, dass der Sauroter auch verwendet wurde, um mit einer schnellen Abwärtsbewegung einem gefallenen Feind den Gnadenstoß zu geben, während die Einheit über ihn hinweg vorrückte.

Einst war der Doros allgemein die Kriegswaffe der Menschenvölker im heutigen Imperium, und als seine Meister galten die Dorinther, die im heutigen Horasiat Centralis lebten. Bevor in den Chimären- oder Albenkriegen die Kentema mit ihrer längeren Klinge und geringeren Gesamtlänge entwickelt wurde, war der Doros die Hauptwaffe der Myrmidonenformationen und vieler anderer Heere. Auch heute noch ziert ein Speer das Siegel des überaus traditionsbewussten (oder gar -besessenen) Hauses Partholon; und viele Doren werden noch immer mit einem shinxirgefälligen Ringmuster in den Hornissen- und Wespenfarben Schwarz und Gelb verziert.

Doros

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/2	80	200	5	–1	28	0/–2	W Z	S

Talent: Speere

Herkunft: (12) CANT, CENT, CORA, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, VALA

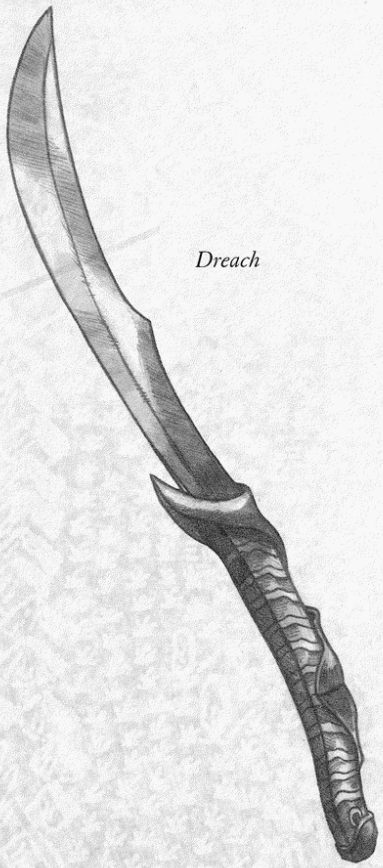
Besonderheiten: Wird der Doros einhändig geführt, sinken seine TP auf 1W+4, TP/KK auf 13/3 und seine DK auf N, dazu kommt ein PA-Abzug von 3 Punkten.

Wird die Waffe mit dem Stoßdorn voran geführt, sinken bei zweihändigem Gebrauch die TP auf 1W+4 und TP/KK 12/5, bei einhändiger Führung auf 1W+3, TP/KK 13/6, DK N (zuzüglich des 3-Punkte Abzugs auf die PA).

Waffenmeisterschaft: Es gilt die SF *Waffenmeister (Speer)*. Damit kann man diese Waffe ab KK 15 einhändig führen, ohne die oben genannten Einbußen zu erleiden. Die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* sind für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um *Waffenmeister* mit dem Speer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.



Doros



Dreach

Dreach

(Plural Dreachi)

Diese kurzen Klingenstäbe der Ban Bargui mit ihrem drei Spann langem Griff und gleichlanger, leicht gebogener Klinge sind gewissermaßen das Pendant des Steppenvolkes zu den Kentemen der imperialen Myriaden Etwas kürzer, dafür schwerer und mit einer breiteren Klinge versehen, richten sie auch ein wenig mehr Schaden an. Man kann sie jedoch nicht als Infanteriewaffe führen, doch das stört die fast allzeit beritten kämpfenden Ban Bargui nur wenig. Im Imperium wird vermutet, dass die Ban Bargui den Dreach erst entwickelt haben, um der Kentema etwas entgegensetzen zu können, ist diese Waffe doch deutlich jüngeren Alters als der Chu'Ur – und trotz ihrer unbestreitbaren Nützlichkeit scheint sie bei den Obsidianhäutigen nicht so beliebt zu sein, dass sich eine Waffenmeisterschaft entwickelt hätte.

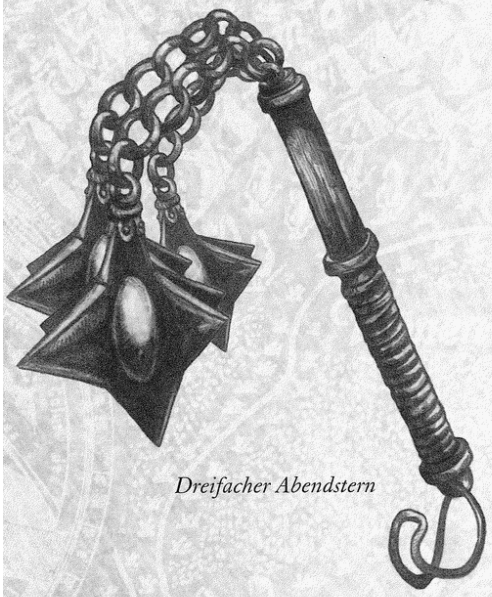
Dreach

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/4	110	140	3	0	85	0/0	Z	NS

Talent: Bastardstäbe oder Speere

Herkunft: (12) BANB

Besonderheiten: Mit dem Dreach ist (egal, mit welchem Talent geführt) das Manöver *Umreißen* nicht möglich. Der Dreach kann sowohl einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) als auch zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist dann nicht möglich.



Dreifacher Abendstern

Dreifacher Abendstern

Wie nicht anders zu erwarten, ist diese Waffe ein Schaft mit Ketten und drei stachelbesetzten Eisenkugeln. Man findet ihn vor allem bei den gathonischen Herren Gathiaddas, wo er von den stärksten und erfahrensten Stammeskriegern bei ihren Kämpfen gegeneinander und gegen die Truppen der benachbarten Völkerschaften geführt wird.
Bei diesem Gewicht wurde jede Eleganz und Raffinesse zugunsten von Wucht und Zerstörung geopfert, doch wer als Kämpfer genügend Muskeln mitbringt, mag das für einen guten Tausch halten: kaum etwas kann der rohen Gewalt eines Schlages mit dem Dreifachen Abendstern widerstehen.

Dreifacher Abendstern

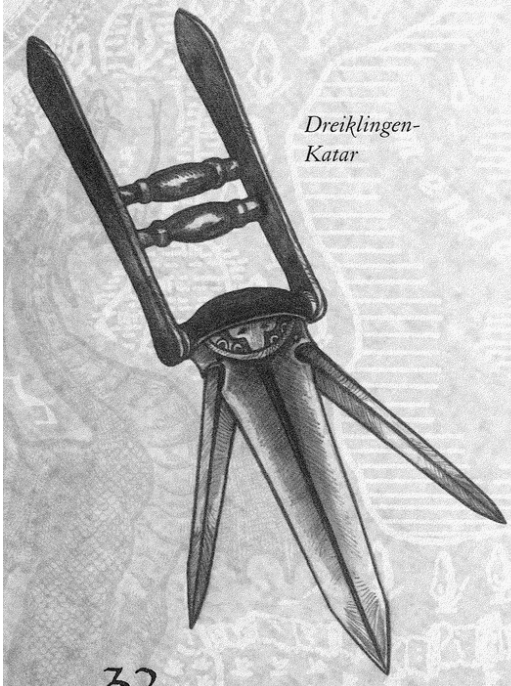
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
3W+3	17/1	300	110	3	–3	50	–2/–4	–	N

Talent: Kettenwaffen

Herkunft: (8) GATH, HARP

Besonderheiten: Ein Dreifacher Abendstern ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Er benötigt eine Mindest-KK von 16 zur korrekten Führung. Ein Schlag mit einem Dreifachen Abendstern kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den Hieb eines Dreifachen Abendsterns um 2 Punkte erschwert. Ein Dreifacher Abendstern droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 4 Punkte erschwert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Dreifacher Abendstern)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Der Kontrollwurf bei einem Patzer ist nur um 2 Punkte erschwert, die INI beträgt –2. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine KK von 18 Vorbedingungen.



Dreiklingen-Katar

Dreiklingen-Katar

Diese Waffe gleicht dem Karsh (bzw. dessen geradklingiger Variante, dem Katar) in nahezu jeder Hinsicht – die Klinge steht 'quer' zum Griff und die Waffe wird daher über den Handknöcheln gehalten. Der auffälligste Unterschied kommt erst im Kampf zum Tragen: Wenn der Träger die Faust mit der Waffenhand besonders stark zusammenpresst und dadurch die zwei Griffstreben zueinander zieht, werden aus der einen Klinge drei, weil die zuvor verborgenen Seitenklingen heraus schwingen. Damit bildet sich ein Klingenfänger, durch den man gut die Klinge des Feindes 'greifen' und ihm entreißen kann. Auch dieser Typus des Katars stammt aus Makshapuram und wird dort eher von erfahrenen menschlichen Waffenschmieden als von den makshamaunischen Herrschern hergestellt. Im nördlich angrenzenden Tharpura mit seiner grundsätzlich sehr ähnlichen Kultur ist der Dreiklingen-Katar jedoch seit dem Krieg der Tanzenden Schatten vor dreihundert Jahren verboten und sein Besitz wird streng verfolgt, da allgemein geglaubt wird, er sei eine 'typische makshapurische Meuchlerwaffe'. Der Klappmechanismus gilt hier als besonders grausame Heimtücke, die dazu diene, in der Wunde des Opfers aktiviert zu werden und damit besonders schreckliche Wunden zu reißen. Im übrigen Imperium ist diese Waffe nicht bekannt genug, als dass sich eine öffentliche Meinung gebildet hätte oder spezifische Gesetze dazu bestehen.

Dreiklingen-Katar

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	13/5	20	30	5	–1	20	0/0	–	H

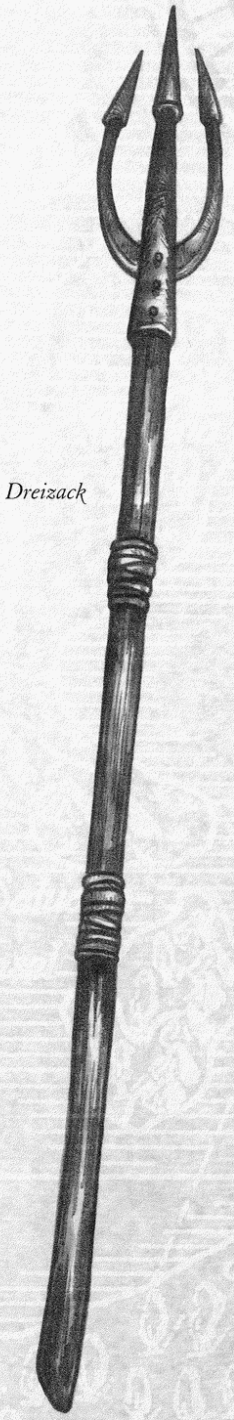
Talent: Dolche

Herkunft: (3) MAKS

Besonderheiten: Mit einem Katar können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden.

Mit ausgeklappten Seitenklingen ist es möglich, einen Gegner zu *Entwaffnen*, der einen Dolch, eine Fechtwaffe, einen Säbel oder ein Schwert führt; das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert. Der Katar kann nun allerdings nicht mehr besonders tief eindringen, die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind daher nicht mehr möglich.

Wenn die Waffe so tief im Fleisch des Opfers steckt, dass sie bis zum Heft eingedrungen ist (was dann passiert ist, wenn der Angriff eine regeltechnische Wunde verursacht hat), ist es tatsächlich möglich, die Seitenklingen herausspringen zu lassen, wodurch das Opfer in der gleichen Körperzone automatisch (und ungeachtet seiner KO) eine weitere Wunde erleidet. Beim Spiel mit Körperzonen kommt es bei einem Bauchtreffer sogar zu zwei weiteren Wunden und damit direkter Bewusstlosigkeit. Der Katar kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist eine Aktion und eine um den RS des Opfers erschwerte KK-Probe erforderlich; einen in einem anderen Kämpfer steckenden Dreiklingen-Katar zu ergreifen, erfordert außerdem eine gelungene Raufen-AT +8) und verursacht dabei eine weitere Wunde und 2W+3 SP. Nach einem Kampf kann die Klinge auch in Ruhe entfernt werden, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf Heilkunde Wunden 1W–1 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W+2 SP und eine weitere Wunde.



Dreizack

Dreizack

Ähnlich der raffinierteren Fischforke ist der Dreizack eine Instrument für den Einsatz im und am Wasser. Dank seiner mehrfachen Spitzen mit kleinen Widerhaken ist es mit dem Dreizack weit einfacher, Fische, Frösche, Schlangen, Salamander und anderes wendige Wassergetier nicht nur zu verletzen, sondern auch festzuhalten, denn darum geht es dem Fischer oder Jäger ja schließlich. Deshalb findet man ihn auch nicht allein an den Küsten der großen Meere, sondern an allen Ufern der Orismanis und anderer, kleinerer Flüsse Zweibeiner, die gut mit der Fischforke umzugehen verstehen – selbst Sklaven, denn kaum ein Prokurant einer Adelsdomäne lässt die Möglichkeit aus, durch Fischerei und die Verarbeitung des Fanges (mitsamt Köpfen, Gräten und Innereien) zu dauerhaftem Trockenfisch oder Kuanua etwas dazuzuverdienen. Auch für den Einsatz im Kampf ist der Dreizack recht gut geeignet, da seine Zacken beim Parieren und Festnageln helfen.

Dreizack

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	13/3	90	140	5	0	10	0/–1	i	S

Talent: Speere

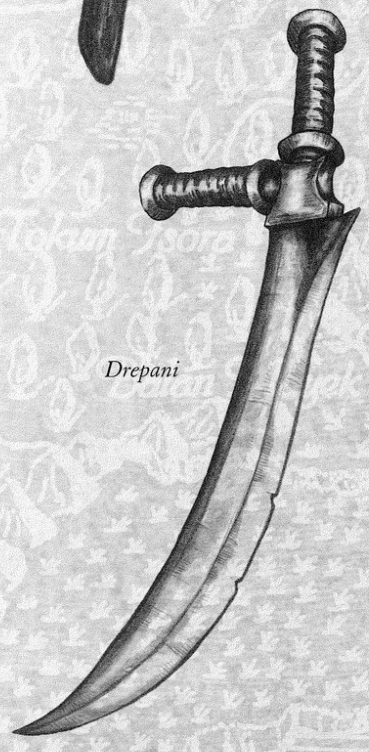
Herkunft: (8) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Obwohl der Dreizack eine improvisierte Waffe ist, kann man mit ihm das Manöver *Festnageln* ausführen.

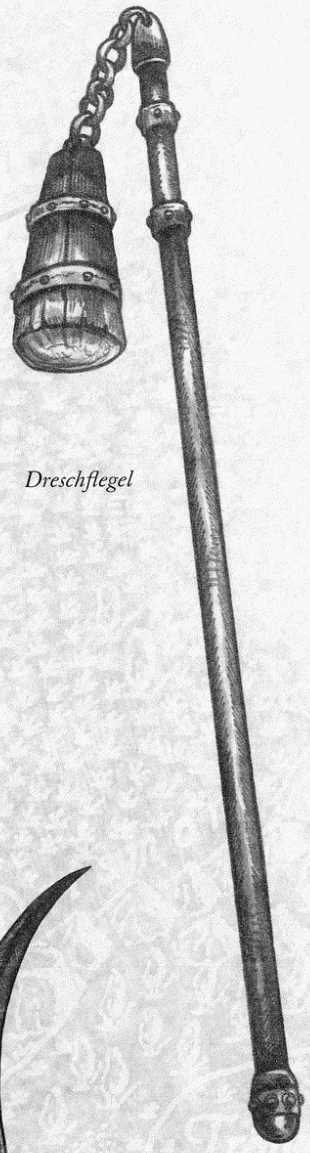
Drepanos

Drepani sind breite, schwere Langdolche mit nur einer Schneide und breitem Rücken, die überraschenderweise zwei Griffe haben: Der eine steht in der Längsachse der Klinge, so wie man es von einem Dolchgriff erwartet, der zwei aber ragt anstelle einer Parierstange hervor. Bei 'normalem' Gebrauch des Drepanos dient er als zusätzlicher Schutz des Handgelenkes, das er verdeckt, doch wenn man ihn als Griff benutzt, kann man die Waffe entweder wie ein Tonfa zur Parade an den Unterarm anlegen oder aber ähnlich wie ein Karsh oder eine Unterarmklinge als geradlinige Verlängerung des Arms führen. Diese Vielseitigkeit hat die Drepani zu den vielleicht beliebtesten Dolchwaffen gemacht, die häufig paarweise gehandelt und getragen werden.

Es gibt im Imperium ein altes Vorurteil, dass Drepani eine Waffe für 'schurkische Messerstecher' wären, die ein anständiger Mensch nicht trägt, daher werden sie oft mit Amaunir, Vesai und Neristu in Verbindung gebracht. In Wirklichkeit sind sie bei fast jeder Rasse verbreitet, auch wenn die Neristu sie tatsächlich hochschätzen und mitunter sogar zwei Paare tragen. Bei neristischen Drepani ist der Griff, der längs zur Klinge liegt, immer hohl und ohne Knauf, damit die Waffen paarweise auf die Enden eines neristischen Kampfstabes aufgesteckt werden können.



Drepani



Dreschflegel

Drepani

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	60	je 35	je 1	0	40	0/+1	–	HN

Talent: Dolche oder Hiebwaffen

Herkunft: (10) ANTH, CANT, CENT, CORA, GATH, GYLD, HARP, KORO, MAYE, NARI, OCHO, RHAC, SERO, THAR, VALA

Besonderheiten: Mit einem Drepani können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -ssäbeln) nicht pariert werden. Um an einem Drepanos den Griff zu wechseln, ist eine Aktion nötig, das ermöglicht aber auch den Griffwechsel an beiden Waffen gleichzeitig. Eine Parade mit angelegter Klinge wird als Raufen-PA, Manöver *Block* behandelt. Zu einer Verletzung des geblockten Angreifers kommt es nur in den seltensten Fällen (Meisterentscheid nach Situation und gesundem Menschenverstand). Als Parierwaffe einzeln geführt, hat ein Drepanos einen WM von 0/+1 und INI +1, die auf die übliche Weise mit den Werten der andersartigen Hauptwaffe verrechnet werden. Beim Einsatz zweier Drepani, die als Paar hergestellt wurden, gilt hingegen für die Paradewaffe eine WM von 0/+3 und INI +1. Um ein Paar Drepani besonders effektiv zu nutzen, sind die Sonderfertigkeiten der Folge *Linkhand* und *Beidhändiger Kampf I* und *II* und auch *Doppelangriff* sinnvoll, die am ehesten den klassischen Kampfstil ermöglichen. Doch auch die Beherrschung von *Linkhand* und *Parierwaffen I* und *II* hat ihre Möglichkeiten.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Drepani)* hat beim Manöver *Klingensturm* einen um 4 Punkte verbesserten halbierten AT-Wert Einzelattacke, beim *Doppelangriff* beträgt die Erschwernis nur noch +1. Für ihn ist der Griffwechsel eine Freie Aktion, auch wenn er die SF *Schnellziehen* nicht besitzt. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 15 Vorbedingung.

Dreschflegel

Dieses bäuerliche Werkzeug ist überall verbreitet, wo Getreide angebaut wird, bei dem man nach der Ernte die Körner aus den Ähren schlagen muss – vor allem also in den gemäßigten Breiten des zentralen und küstennahen Imperiums und des Archipels von Talaminas (und wohl auch des südlichen Meralis) weit im Süden. Der lange Stiel ist mit Lederbändern mit dem kürzeren Schlagholz verbunden, das ein erfahrener Landarbeiter (selbst oder auch gerade ein Sklave) mit viel Wucht und einigem Geschick durch die Luft sausen und mit großer Wirkung zielgerecht herabkrachen lassen kann – sei es auf das Korn oder die Köpfe von Feinden.

Dreschflegel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/3	100	150	6	–2	3	–2/–3	i z	S

Talent: Zweihandflegel

Herkunft: (18) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Schläge eines Dreschflegels können mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden; ein Dreschflegel ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.

Dur Lamach

Der Dur Lamach ist ein schwerer, doppelt geschwungener Bastardstab aus Eshbathmar. Die einschneidige Klinge ist mehr oder weniger geschwungen und ebenso lang wie der Schaft. Dieser ist immer von gleicher Länge und gleich stark, aber gegenläufig gebogen, meist aus Holz und in der Regel mit Metallbändern verstärkt und mit Lederstreifen umwunden. Er endet in einem metallenen Knauf, der ein Gegengewicht zur Klinge bildet und auch im Kampf eingesetzt werden kann. Mit ihrem hohen Gewicht sind Dur Lamach nur von wenigen einhändig zu führen, die zweihändige Kampfesweise ist die Regel. Die Tempelgardisten der Sechs Geschwistergötter der Stadt Eshbathmar tragen die wohl kostbarsten Versionen, die oft verschwenderisch verziert (und als rituelle Objekte unverkäuflich) sind, während die üblichen Profanversionen sowohl von gewöhnlichen Gardisten als auch von Zivilisten geführt werden.



Dur Lamach

Dur Lamach

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	15/4	140	150	3	–1	70	0/–1	Z	NS

Talent: Bastardstäbe oder Speere

Herkunft: (9) ESHB

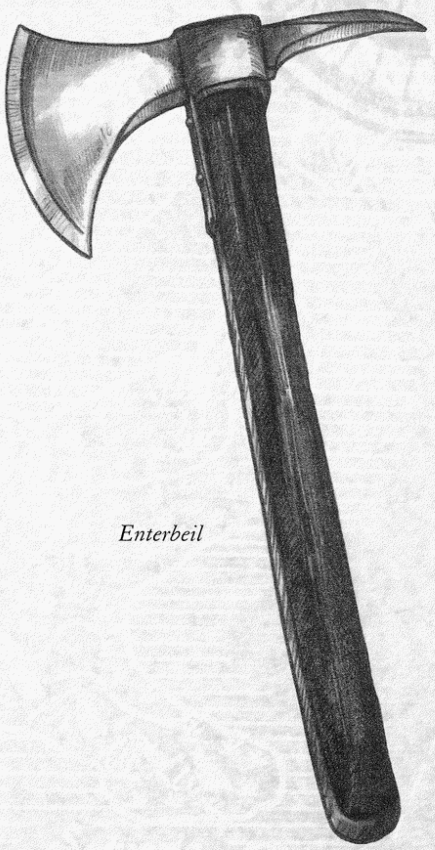
Besonderheiten: Der Dur Lamach kann einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) wie zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist nicht möglich. Der rückwärtige Knauf ist mit dem Talent Hiebwaffen einsetzbar und erzeugt dann 1W+2 TP(A) bei TP/KK 15/5.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Dur Lamach)* kann die Waffe auch mit dem Talent Infanteriewaffen führen und die entsprechenden Manöver ausführen, wenn er die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt. Außerdem kann er besonders wirkungsvolle Paraden ausführen: Die Manöver *Meisterparade, Binden* oder *Windmühle* werden mit je 2 Bonuspunkten ausgeführt. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine KK von 15 Vorbedingungen.

Ekemon

Siehe Rossmetzger

Enterbeil



Enterbeil

Das Enterbeil ist zugleich Waffe und Werkzeug, speziell geschaffen für den Einsatz auf Schiffen. Der Überlieferung nach entstanden die frühesten Enterbeile auf den serovischen Inseln, als die dortigen Einwohner die Axt ihrer hjaldingschen Vorfahren modifizierten, um sie auch für den Einsatz bei seemännischen Arbeiten tauglich zu machen. Doch ihre bedrohliche Aura hat sie nie verloren und im Gefecht Mann gegen Mann und in anderen Situationen des Schiffs- und Enterkampfes leistet sie gute Dienste: Man kann mit dem Enterbeil Löcher in Bordwände und Türen hacken, mit einem einzigen Hieb Ankertaue und Takelage durchtrennen, aber auch Helme und Schädel einschlagen. Für die Form des Enterbeils ist der kräftige Spitzhaken auf der Rückseite des Axtblattes charakteristisch, der für viele andere Zwecke dient – mit ihm kann man die Axt in Schiffsrumpf oder Masten schlagen und als Kletterhilfe benutzen, Hindernisse einreißen und Schilde und Rüstungen durchschlagen, aber auch brennende Gegenstände fortzerren. Denn Feuer ist der schlimmste Feind an Bord eines Schiffes, und Waffen wie die Draglossa speien buchstäblich Feuer im Kampf zwischen zwei Schiffen. Oft ist das Abhacken und Wegreißen entflammter Holzteile (und herabgestürzter Rahen und Wanten) die einzige Rettung für ein angeschlagenes Schiff.
Seefahrer aller Länder und Rassen haben dieses nützliche Gerät übernommen, doch auch heute noch gelten die Serover als die Meister des Enterbeils.

Enterbeil

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	140	80	3	–1	35	0/–2	w	N

Talent: Hiebwaffen
Herkunft: (12) SERO, THAL
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Enterbeil zwei zusätzliche TP an. Ein Enterbeil lässt sich improvisiert werfen.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Enterbeil)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen, das Manöver *Schildspalter* sogar mit 4 Punkten Bonus. Gelingt der – für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Der *Waffenmeister* kann das Enterbeil als reguläre, nicht improvisierte Wurfwaffe verwenden. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE und eine KK von jeweils 16 Vorbedingungen.

Enterbeil als (improvisierte) Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+3	0 / 5 / 7 / 10 / 15	(– / 0 / 0 / –1 / –2)	–	Wurfbeil (improvisiert)

Das Ziel muss mindestens 5 Schritt weit entfernt sein.

Fackel



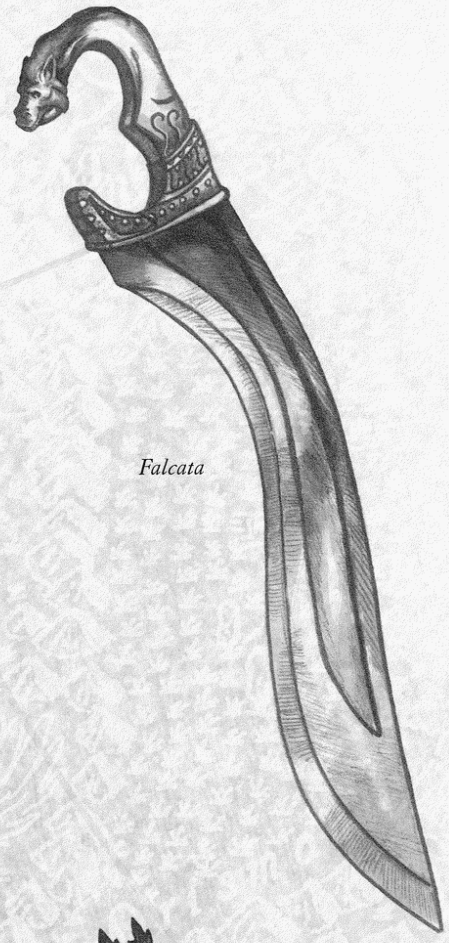
Fackel

Das Zuschlagen mit einem brennenden Holzstück (das kaum als 'Waffe' zu rechnen ist), verdient vor allem auf Grund der damit verbundenen Chance Erwähnung, dass das Feuer auf das Opfer überspringt und dann noch größeren Schaden anrichtet; dennoch wird eine Fackel immer eine improvisierte Waffe in der Not bleiben, denn niemand wird regelmäßig seine normale Waffe anzünden …

Fackel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	11/5	30	50	8	–2	*	–2/–3	i	HN

Talent: Hiebwaffen
Herkunft: (18) überall
Besonderheiten: Wenn die Fackel Schadenspunkte anrichtet, kommt jedes Mal noch 1W–1 SP Feuerschaden hinzu. Fällt beim Feuerschadenswurf eine 6, erlischt die Fackel danach.
* Der Preis hängt ganz davon ab, ob es eine vorgefertigte, in Pech getränkte Fackel vom Markt ist oder eben ein angezündeter Baumast.



Falcata

Falcata

Falcata bedeutet 'sichelförmig' in der Sprache des Imperiums, und das ist eine treffende Bezeichnung für diese Waffe – denn sie besitzt wie ein Haumesser (das eindeutig ihr ziviler Vorfahr ist) eine deutlich nach vorne gebogene Hiebklinge, die die Wucht eines Treffers erheblich erhöht. Wie bei einer Axt liegt die Schneide merklich 'weiter vorne' als der Griff und daher können sogar weniger scharfe Exemplare noch heftige Verletzungen verursachen, obgleich sie weit leichter und eleganter ist als das Haumesser. Für eine Klingenwaffe ist die Falcata jedoch eher schlecht zum Zustechen geeignet, so dass oftmals die Spitze auch gar nicht geschliffen wird, sondern stumpf bleibt, doch als Hiebwaffe sucht sie ihresgleichen. Ihre Robustheit und der geringe Pflegeaufwand mache sie zu einer beliebten Waffe bei Berufs- wie auch Gelegenheitskämpfern und auch bei Bewohnern wilderer Gebiete, wo man sie zur Not auch zum 'Bekämpfen' von Gestrüpp und Unterholz einsetzen kann.

Zu Ehren als reguläre Kriegswaffe ist das Haumesser in den Händen der aufständischen karonischen Sklaven gelangt, die sich vor etwa siebzig Jahren erhoben, nachdem der Einfall der Ban Bargui ihre optimatischen Meister in die Flucht getrieben hatte. In den Händen der trutzigen Heere der nunmehr freien Bauernsoldaten der Karonischen Republik nahm die Falcata ihre heutige Form an, einschließlich des typischen Griffes mit dem gebogenen Knauf, der oft einen Pferde- oder Einhornkopf darstellt.

Diese sehr zweckmäßige karonische Waffe beeindruckte die Menschen des Imperiums so sehr, dass sie sie bald kopierten und ebenfalls in Gebrauch genommen haben.

Falcata

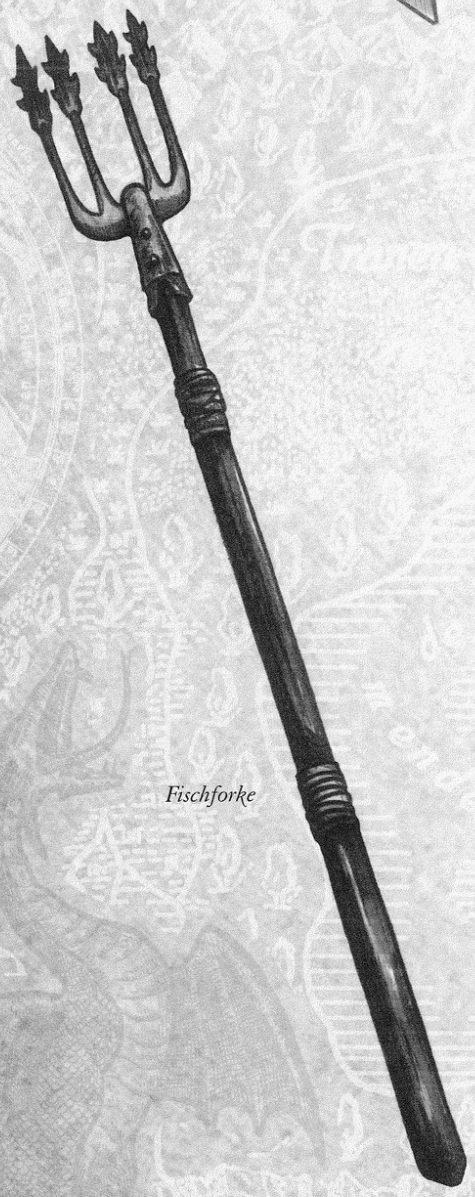
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	40	50	1	0	20	0/–1	–	HN

Talent: Hiebwaffen

Herkunft: (14) CENT, KARO, OCHO

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Falcata 2 TP zusätzlich an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Falcata)* kann die Sonderfertigkeiten *Wuchtschlag* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus ausführen, zudem steigt der INI-Modifikator auf +1 und der Parade-Modifikator auf 0. Außerdem kann er mit dieser Waffe das Manöver *Umreißen* durchführen. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE und eine KK von 15 Vorbedingungen.



Fischforke

Fischforke

Dieser kurze Spieß ist mit seinen zwei bis vier Spitzen vortrefflich für den Unterwasserkampf geeignet, doch sein Ursprung liegt (wie der Name schon andeutet) in der Fischerei: Als die kriegerische Variante des Dreizacks ist er besser ausgewuchtet und auch leichter, so dass er sogar geworfen werden kann. Die mit Widerhaken besetzten Spitzen reißen üble Verletzungen und es ist nicht leicht, sie wieder aus dem Opfer zu entfernen. Dank der Spitzen ist es dem Kämpfer auch recht leicht, eine feindliche Waffe einzuklemmen und somit einen Gegner zu entwaffnen. An Land wird die Fischforke oft in Arenaspielen von dem Gladiatorentyp mit Schuppenpanzer und Molchkopfhelm getragen, der als 'Mholur' bekannt ist.

Fischforke

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/3	70	100	3	0	18	0/–1	w	NS

Talent: Speere

Herkunft: (8) MdSI, THAL

Besonderheiten: Mit der Fischforke kann das Manöver *Festnageln* um 2 Punkte erleichtert ausgeführt werden, ebenso das Manöver *Entwaffnen*. Bei einem Stich mit der Fischforke können die Widerhaken verhindern, dass die Waffe aus der Wunde entfernt wird. Wenn die Waffe tief im Körper des Opfers – eines lebenden, schmerzempfindlichen Wesens mit Blutkreislauf – stecken bleibt (was bei einer 6 beim Schadenswurf passiert), verursacht sie pro Kampfrunde, in der das Opfer sich heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), 1W6 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht, beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung pro Spielrunde.

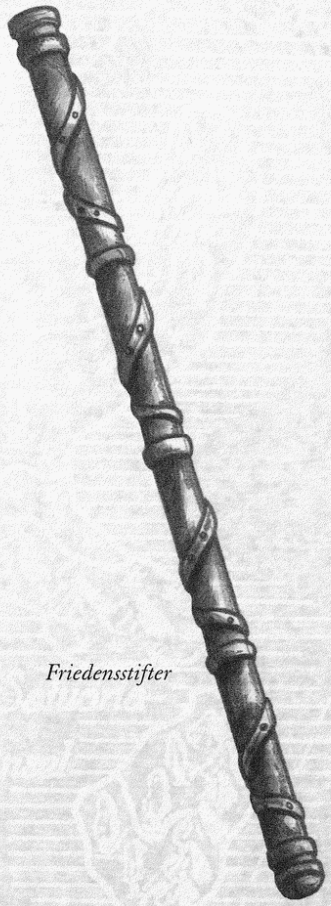
Die Fischforke kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist eine Aktion und eine gelungene KK-Probe+2 erforderlich; einen in einem anderen Kämpfer steckende Fischforke zu ergreifen, erfordert außerdem eine gelungene Raufen-AT +2) und verursacht dabei 1W+3 SP. Nach einem Kampf kann die Klinge auch in Ruhe entfernt werden, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf Heilkunde Wunden 1W–1 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W+2 SP. Die Fischforke kann auch geworfen werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Fischforke)* kann die genannten Manöver sogar mit einer Erleichterung von 4 Punkten ausführen; ihm ist das Manöver *Waffe zerbrechen* erlaubt. Er verwendet einen WM von 0/0 und erleidet bei einhändiger Führung keinen Verlust von TP. Um diese Sonderfertigkeit zu erlernen, ist eine GE von 16 erforderlich.

Fischforke als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+2	3 / 6 / 10 / 15 / 25	(+2 / +1 / 0 / –1 / –2)	–	Wurfspeer

Friedensstifter



Friedensstifter

Der Friedenstifter, im Imperium auch kurz Pacator genannt, ist ein halbschrittlanger, mit metallenen Bändern umwundener Schlagstock. Als eine der preiswertesten Waffen überhaupt ist er gerade bei den unteren Schichten sehr verbreitet, und das sind im Imperium außer den ärmeren Freien auch einige Sklaven, die sich auf Grund besonders gefährlicher Aufgaben oder erwiesener Loyalität die Erlaubnis verdient haben, diese simple Waffe zu tragen. Da die Kunst des Hiebwaffenkampfes, vulgo 'Immer feste drauf!', weniger eine erlernte Kunst als eine jedermann angeborene Fähigkeit ist, kann auch nahezu jeder leidlich mit einem Pacator umgehen, und sei es nur, um schmerzhaftere Hiebe auszuteilen, als es mit der bloßen Faust möglich wäre. Sowohl unter professionellen Verbrechern als auch in den Kreisen von Berufskämpfern wird der Friedensstifter nicht sonderlich ernst genommen, ist er doch nahezu jeder mit etwas Übung und Geschick geführten Kriegswaffe meilenweit unterlegen – das hindert jedoch etwa im Imperium kostenbewusste Stadträte und Magnaten nicht daran, ihre Brajansgardisten und andere Gesetzeshüter anstatt mit teureren Waffen eher mit Pacatoren auszustatten, die oft in den Farben der Provinz bemalt sind und das provinzielle oder städtische Siegel als metallene Plakette tragen. In Tharpura und auch Makshapuram sind diese Schlagstöcke, die von Dorfbütteln und anderen menschlichen Gardisten im Dienst der feliden Herrscher geführt werden, als Lathi (Einzahl wie Mehrzahl) bekannt, und selbst in Rhacornos mit seinen stolzen leonischen Adligen dürfen die Gardisten der Menschenstädte in der Regel Friedensstifter führen.

Friedensstifter

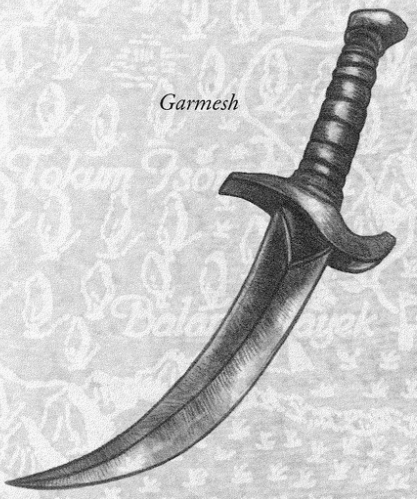
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/3	70	50	2	0	10	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen

Herkunft: (18) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA

Besonderheiten: Mit Metallstacheln gespickte Friedensstifter (durch die überlange Nägel hindurch geschlagen wurden) richten 1 TP mehr an, doch ihr BF ist auch um 1 Punkt höher. Diese Waffen werden zudem fast nirgendwo als legitimes Instrument zur Selbstverteidigung akzeptiert, wohl aber mitunter als Gardistenwaffe eingesetzt.

Garmesh



Garmesh

Als Krummdolch mit breiter Klinge ist der Garmesh ein universell einsetzbares Alltagswerkzeug und daher bei den bansumitischen Völkern des tropischen und südlichen Myranors ebenso verbreitet wie der imperiale Phugion weiter im Norden des Kontinentes. Beim einfachen Nomaden und Fellachen ist er aus Stahl oder Edelbronze mit Griff und Scheide aus Holz, Bein oder Horn, bei den Mächtigen der Narkramar und unter den Kerrishitern hingegen finden sich oft auch juwelengeschmückte Versionen mit Scheiden aus Gold und noch selteneren Metallen. Dank der schweren Klinge kann man ihn als Haumesser und fast wie ein Beil einsetzen, doch ebenso wird er von Bansumitern jeden Alters als Esswerkzeug bei den Mahlzeiten geführt. In ironischer Verkehrung mancher Sagen von verfluchten Waffen gibt es die Redensart, dass bei einem Festmahl die Klinge des Garmesh, einmal gezückt, alsbald von Fett triefen muss, weil sonst der Ruf des Gastgebers unheilbaren Schaden erleidet (nämlich weil er statt Bratfleisch nur Gemüse serviert). Doch solcher Spott sollte keineswegs darüber hinweg täuschen, dass er auch zum Kämpfen vorzüglich geeignet ist oder wie tödlich ein von kundiger Hand geführter Garmesh gerade im Handgemenge sein kann.

Garmesh

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	30	30	3	0	14	0/0	–	HN

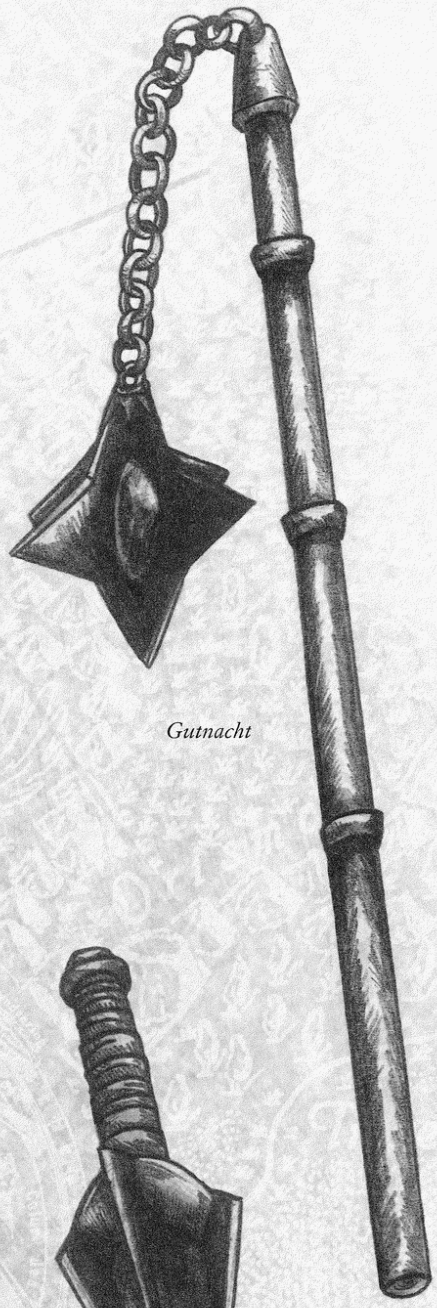
Talent: Dolche oder Hiebwaffen

Herkunft: (14) ESHB, MAKS, NARK, SHIN, TALA, TESU, THAR

Besonderheiten: Mit einem Garmesh können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Garmesh)* erhält einen INI-Bonus von einem Punkt und seine TP/KK betragen 11/3. Bei einem *Gezielten Stich* kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Beim *Beidhändigen Kampf II* gilt für den zusätzlichen Angriff INI–1, beim *Doppelangriff* dürfen beide Attacken Gezielte Stiche sein. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und ein AT-Basiswert von 7 erforderlich.

Gutnacht



Gutnacht

Allgemein haben die halb-barbarischen gathonischen Herrscher Gathiaddas eine große Vorliebe für wuchtige und doch hochbewegliche Waffen mit Ketten und Schlagkugeln, und so hat das Land am Rand der westlichen Steppe auch den Gutnacht hervorgebracht: An einem langen Schaft wie dem eines Dreschflegels sitzt eine halbschrittlange Kette mit einer großen Stachelkugel. Zweihändig geführt kann der Gutnacht mit gewaltigem Schwung eingesetzt werden und dank der Kette auch den Schild des Gegners umgehen – und dank seiner Länge kann er sehr gut die Feinde auf Distanz halten, denn wer tritt schon gerne freiwillig in den Schwungkreis einer schweren Eisenkugel voller mörderischer Stacheln?

Eine der größten Stärken des Gutnachts ist die Möglichkeit, ihn sowohl als Zweihandflegel als auch als Infanteriewaffe zu führen. Insbesondere erlaubt das dem Kämpfer, die Kette nicht alleine für direkte Schläge, sondern auch zum Entwaffnen oder Umreißen des Gegners einzusetzen, wofür sie sich sogar ausgezeichnet eignet – denn anders als herkömmliche Haken kann die Kette auch zum Zweck des Entwaffnens um Schilde 'herumgreifen'.

Gutnacht

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+6	10/2	180	180	3	–1	20	–1/–1	z	S

Talent: Zweihandflegel oder Infanteriewaffen

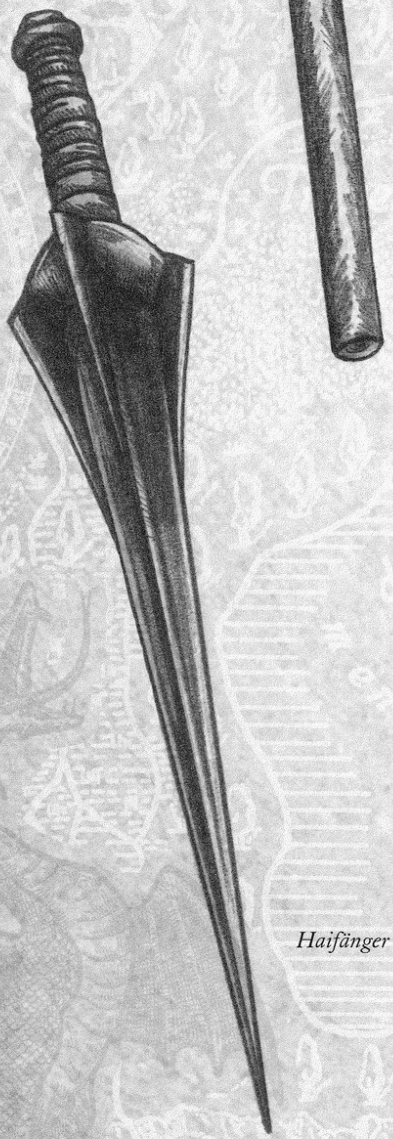
Herkunft: (10) GATH

Besonderheiten: Ein Gutnacht ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Ein Schlag mit einem Gutnacht kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den Hieb eines Gutnachts um 2 Punkte erschwert.

Mit dem Gutnacht ist es möglich, *Entwaffnen*-Manöver auch gegen Gegner zu richten, die einen Schild tragen.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Gutnacht)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Er benötigt keine Aktion Position, um zwischen den Kampftalenten zu wechseln. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine KK von 16 Vorbedingungen.

Haifänger



Haifänger

Die sehr scharfe Klinge eines Haifängers ist deutlich länger als die der meisten anderen Dolchtypen Myranors, und dabei ist er deutlich leichter als die anderen Waffen von ähnlicher Länge – denn beim Haifänger handelt es sich um eine ganz auf das schnelle Zustoßen optimierte Waffe. So besitzt sie keine Parierstange, dafür aber zwischen Klinge und Griff vier radial angebrachte Flügelchen (nicht unähnlich der Befiederung eines Pfeiles), die den Haifänger beim Zustoßen 'auf Kurs' halten sollen.

All das zeigt, dass er an den Unterwasserkampf angepasst ist, wo es eher selten zu langen Gefechten mit komplizierten Paraden und anderen Fechtkunststücken kommt. Bei den verschiedenen aquatischen Völkern ist er häufig zu sehen, aber auch bei Tauchern landbewohnender Völker. Manche tragen auch zwei Klingenwaffen, nämlich neben dem Haifänger zum Stoßen gegen Feinde und Raubtiere noch ein schwereres Haumesser zum Aufbrechen von Riesenmuschelschalen und Abhakken unterseeischen Pflanzengestrüpps.

Haifänger

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	20	40	4	0	32	0/0	–	H

Talent: Dolche

Herkunft: (12) CANT, MdSI, THAL

Besonderheiten: Mit einem Haifänger können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Optional gilt der WM 0/–1 über Wasser und der WM +1/0 beim Kampf unter Wasser.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Haifänger)* kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* um 2 Punkte erleichtert durchführen. Um diese SF zu erlernen, sind ein TaW *Schwimmen* von 15 und die SF *Unterwasserkampf* Vorbedingungen.

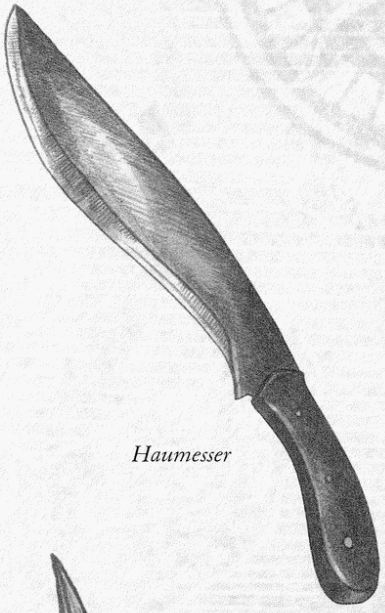
Haumesser

Ein Haumesser (im Imperium auch als Macheta bekannt) ist eine einschneidige Klingenwaffe, die vor allem zum Zerteilen dient – seien es Zuckerrohr, Brotwurz, Bambus und andere Nutzpflanzen auf der Domäne oder Dickicht, Dschungel oder Unterholz auf Wildnisreisen und beim Roden. Darüber hinaus verwenden auch viele Metzger Macheten zum Zerhauen von Fleisch und Knochen, und ebenso benutzen einige Feldschere dieses Werkzeug zum Amputieren brandiger Glieder – und damit schließt sich auch schon fast der Kreis, denn natürlich tauchen Haumesser auch immer wieder als improvisierte Waffen bei aufständischen Sklaven auf.
Das typische Haumesser hat eine nach vorne geschwungene Klinge und ist nur auf der vorderen, konkaven Seite geschärft; nahe der Spitze ist sie breiter und damit schwerer als am Griff. Es ähnelt der militärischen Falcata ohne deren Schmiedequalität, Handschutz und Verzierungen.

Haumesser

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/3	90	50	3	–1	8	0/–2	i	HN

Talent: Hiebwaffen oder Säbel
Herkunft: (16) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX
Besonderheiten: Für das Haumesser als improvisierte Waffe gilt nicht der TP-Bonus für Reiter.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Falcata)* kann Haumesser als reguläre, nicht improvisierte Waffe gebrauchen, der INI-Wert beträgt dann 0.



Haumesser

Hellebarde

Diese typische Waffe schwerer Söldner trägt ihren Namen nach ihren Erfindern und Meistern, den cranarenischen Hjalbarden. Sie ist eine Respekt einflößende Weiterentwicklung der gewöhnlichen hjaldingschen Axt und entstand als Reaktion auf die immer schwerere Rüstung der imperialen Soldaten:
Das breite Axtblatt hat eine scharfe Schneide zum Hauen und Schneiden, und ein kräftiger Hieb kann sogar einen Myrmidonenhelm durchschlagen. Nach vorne läuft es in einer langen Stoßklinge aus, die sowohl in der Formation als auch im Einzelgefecht zum gezielten Zustechen dient und erlaubt, dass die Hellebarden auch als Abwehrwaffen gegen Reiterei eingesetzt werden.
Auf der Rückseite des Blattes sitzt ein metallener Haken, der zu unterschiedlichsten Zwecken eingesetzt werden kann – vom Erklettern feindlicher Befestigungsmauern bis zum Entwaffnen oder Greifen und Umwerfen feindlicher Fußkämpfer oder dem Herunterreißen gegnerischer Reiter. Der lange Schaft aus robuster Esche oder Eiche ist meist von viereckigem Querschnitt, damit sich das Axtblatt nicht beim Hieb in schweiß- oder blutnassen Händen wegdrehen kann. Durch die Länge der Waffe kann sich der Hellebardenkämpfer gut außerhalb der Reichweite der meisten anderen Waffen halten.
Für die hjalbardischen Söldnertrupps ist diese Waffe das wohl wichtigste 'Arbeitsgerät' und erlaubt ihnen, allerorten in Myranor Beschäftigung zu finden und so der Arbeit auf den kargen Bergweiden und steinigen Äckern ihrer cranarenischen Heimat zu entgehen.

Hellebarde

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+3	13/4	180	200	4	–2	80	–1/–2	Z	S

Talent: Zweihand-Hiebwaffen oder Infanteriewaffen
Herkunft: (16) CRAN
Besonderheiten: Schläge mit der Hellebarde können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit der Hellebarde sind die Manöver *Entwaffnen* und *Umreißen* um je 2 Punkte erleichtert.
Waffenmeisterschaft: Für einen *Waffenmeister (Hellebarde)* sind die Manöver *Wuchtschlag, Schildspalter, Niederwerfen* und *Hammerschlag* jeweils um 2 Punkte erleichtert, wenn er die Waffe als Zweihand-Hiebwaffe führt. Richtet sein Schlag 20 TP oder mehr an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung um 3 Punkte. Gelingt der (für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte) Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Zum Wechsel der Kampftechnik hat der *Waffenmeister* keine Aktion Position nötig. Ein *Waffenmeister (Hellebarde)* kann die Waffe auch mit dem Talent Speere führen und die entsprechenden Manöver ausführen, wenn er die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE und eine KK von je 17 Vorbedingungen.



Hellebarde



Holzfälleraxt

Holzfälleraxt

Von einem gewöhnlichen Beil unterscheidet sich die Holzfälleraxt vor allem durch den erheblich längeren Schaft von über einem Schritt, so dass sie nur zweihändig zu führen ist und in weit ausholenden Bögen geschwungen werden muss. Das macht sie sehr effektiv gegen so bewegungslose Opfer, wie Bäume nun einmal sind, doch im Kampf stellen diese Unhandlichkeit und relative Langsamkeit eher ein Problem dar; dafür ist ihr Abschreckungswert in den Händen eines kräftigen Holzfällers immens.

Holzfälleraxt

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W	12/2	160	110	5	–2	18	–1/–4	i z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen

Herkunft: (12) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Schläge mit der Holzfälleraxt können mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden.



Holzspeer

Holzspeer

Diese 'Waffe' ist fast nur bei extrem urtümlich lebenden Stämmen zu finden. Er hat keine Stechklinge aus Metall, nicht einmal aus Knochen, Stein oder Horn, sondern nur ein angespitztes Ende, dass im Feuer gehärtet wurde. Daher richtet er gegen Gepanzerte auch nur wenig Schaden an, doch in aller Regel dient er ohnehin eher als primitive Jagdwaffe.

Holzspeer

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/5	60	150	5	0	2	–1/–3	z w	S

Talent: Speere

Herkunft:(18) überall

Besonderheiten: Der Holzspeer kann auch einhändig geführt werden (TP 1W+2, TP/KK 13/6, WM –1/–6). Gegen alle Arten von Plattenrüstung sinken die TP um 1. Er kann auch geworfen werden.

Waffenmeisterschaft: Es gilt die SF *Waffenmeister (Speer)*. Damit sind die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* um 2 Punkte erleichtert. Um Waffenmeister mit dem Speer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.

Holzspeer als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+2	5 / 10 / 15 / 25 / 40	(+1 / 0 / 0 / –1 / –2)	–	Wurfspeer

Hornissenstachel

Für eine Kettenwaffe ist der Hornissenstachel relativ leicht. Am Ende des etwa drei Spann langen Holzschaftes ist eine etwa anderthalb Spann lange Stahlkette befestigt, an der wiederum der Schlagkörper hängt – meist in Form eines Tropfens mit zum Haken gebogener Spitze oder eine vage rautenförmige Schlagblattkombination wie am Kopf eines Streitkolbens. In der Regel sind Stab, Kette und Schlagkopf in einem schwarz-gelben Muster bemalt und emailliert.

In den imperialen Myriaden tragen die Hektagi, die Befehlshaber der Hektaden oder Hundertschaften, einen Hornissenstachel als Zeichen ihres Ranges. Diese Sitte ist wie viele militärische Bräuche ein Überbleibsel aus einer weitaus früheren Zeit, in der die Religiosität und Götterfurcht größer waren als im heutigen Imperium. Damals galten die Hektagi als diejenigen Offiziere, mit denen die Myrmidonen am meisten zu tun hatten, auch als Priester des Shinxir: Der Myrmidonengott des Krieges fordert bekanntlich Opfermut, Gehorsam und Disziplin, und die gleichen Werte sollte der Hectagos den Kämpfern seiner Hundertschaft vermitteln. Als Boten Shinxirs gelten die furchtlosen Hornissen, die sich unverzagt für das Wohl ihres Staates opfern, daher trugen die Priester des Kriegsgottes den Hornissenstachel als zeremonielle Waffe und Ritualinstrument – und eben auch die Hektagi.

Im Imperium gilt das Führen des Hornissenstachels durch andere Leute noch immer als Gesetzesbruch und Affront gegen die Autorität der Myriaden und der Priester der Oktade. Auch wenn sich natürlich Honoraten und erst recht Optimaten in dieser Hinsicht sehr viel erlauben können, sollten es andere Personen besser nicht versuchen, wenn sie sich nicht einigen Ärger und eine schmerzhafte 'Umerziehung' durch die örtliche Garde einhandeln wollen.

Hornissenstachel

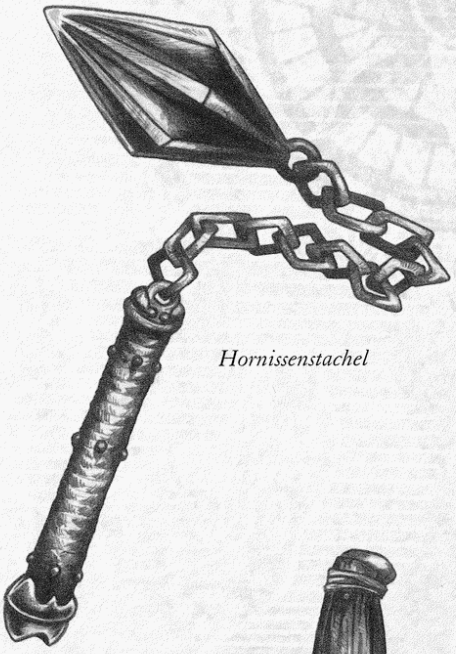
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	14/2	80	100	3	–1	35	–1/–2	–	N

Talent: Kettenwaffen

Herkunft: (6) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA

Besonderheiten: Ein Hornissenstachel ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Ein Schlag mit einem Hornissenstachel kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den 'Stich' eines Hornissenstachels um 2 Punkte erschwert. Ein Hornissenstachel droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 2 Punkte erschwert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Hornissenstachel)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Für ihn gelten die normalen Patzer-Regeln; seine INI beträgt 0. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 16 Vorbedingung.



Hornissenstachel

Jagdmesser

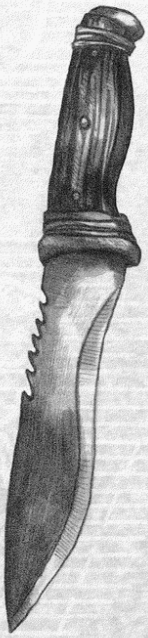
In der Länge und robusten Verarbeitung ähnelt das Jagdmesser einem Dolch, doch häufig ist es leichter und dünner. Vor allem aber ist es mit einer leicht geschwungenen Klinge und einem Sägerücken so gefertigt, dass es für seinen Hauptzweck perfekt ist – denn es dient vor allem zum Aufbrechen, Ausweiden und Häuten von Jagdwild. Aus diesen Gründen sieht man Jagdmesser nahezu überall, wo es größere Tiere gibt, und das dürfte jeder Winkel Myranors mit Ausnahme der großen Städte sein. Im Kampf kann man es auch nutzen, doch wirklich dafür gemacht ist es eindeutig nicht; und außer in der Not würde kein professioneller Jäger riskieren, sein vielleicht wichtigstes Werkzeug im Getümmel zu ruinieren.

Jagdmesser

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	15	30	3	–1	10+	0/–2	i	H

Talent: Dolche

Herkunft: (12) ALAM, ANTH, BANB CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, LORT, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, STAK, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX



Jagdmesser

Jagdspieß

Das Stichblatt dieser weit verbreiteten Jagdwaffe ist in der Regel einen halben Schritt lang, also ein Viertel der Gesamtlänge. Es ist oft durch eine Mittelrippe verstärkt und häufig blatt- oder auch federförmig gestaltet, so dass es gut eindringt und schwere Wunden reißt, an denen das Opfer auch dann verblutet, wenn keine vitalen Organe getroffen wurden. Was den Jagdspieß aber grundsätzlich von anderen Speeren unterscheidet, ist der starke Knebel aus Metall, Holz oder Chitin direkt hinter der Stoßklinge, der zwar wie eine Parierstange aussieht, in der Praxis aber vor allem das zu tiefe Eindringen der Waffe verhindern soll – denn es ist nicht nur sehr schlecht, wenn der Jäger seine Waffe nicht wieder aus dem verwundeten, oft rasenden Opfer herausbekommt und sie vielleicht noch aus den blutnassen Händen gleitet; vor allem aber können waidwunde Wildtiere und auch Gegner im Kampfesrausch durchaus in Raserei einen knebellosen Spieß entlang rennen und den Träger doch noch schwer verletzen, ehe sie selbst sterben. Der Knebel verhindert das und kann allgemein genutzt werden, einen getroffenen Gegner zu Boden zu werfen und festzunageln. Da man für diese Verwendung einen wirklich sicheren Griff um den Speer braucht, ist der Holzschaft meist durch Lederbänder oder Beschläge griffsicherer gemacht.

Jagdspieß

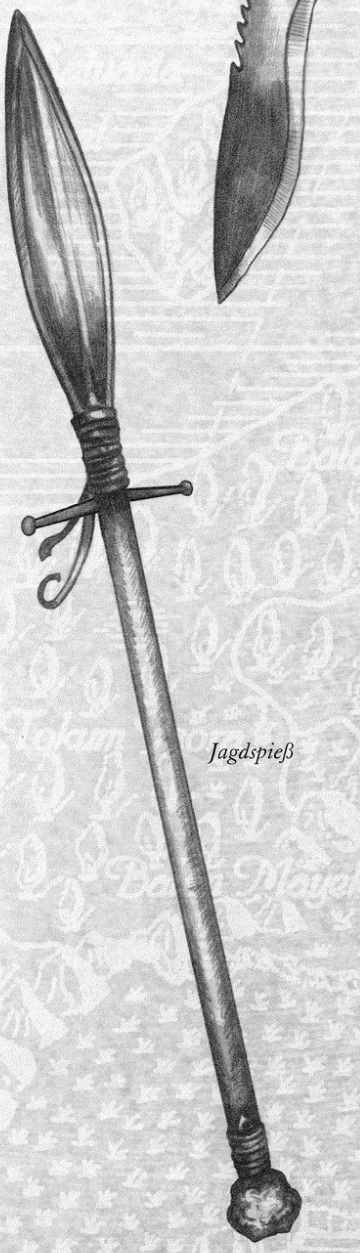
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/4	110	200	3	0	30	0/–1	Z (W)	S

Talent: Speere

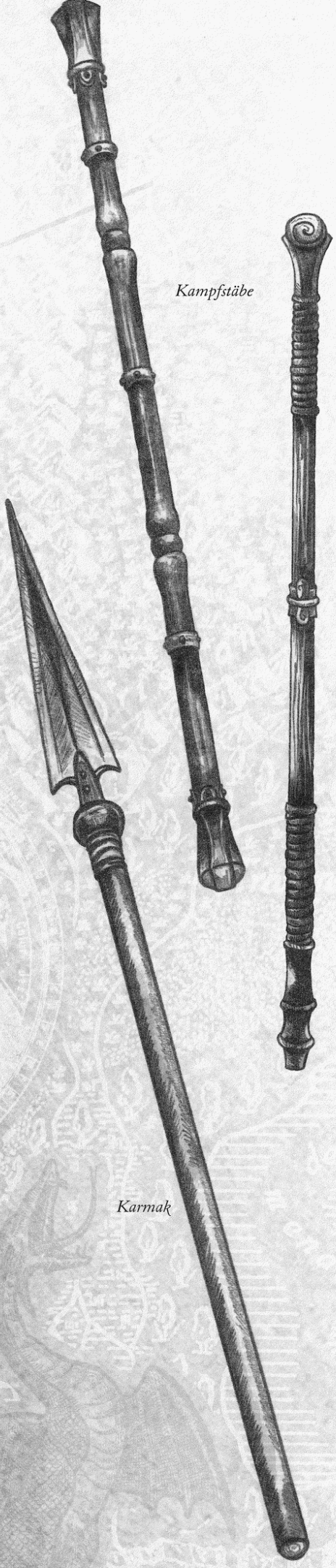
Herkunft: (12) ALAM, ANTH, BANB CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, LORT, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, SHIN, STAK, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Mit dem Jagdspieß darf (bei Kenntnis der entsprechenden SF) das Manöver *Festnageln* eingesetzt werden. Der Jagdspieß kann auch einhändig geführt werden, allerdings gelten ein PA-Abzug von 3 Punkten und die Kampfwerte TP 1W+5 und TP/KK 13/5.

Der Jagdspieß kann unter Umständen sogar geworfen werden (siehe nächste Seite).



Jagdspieß



Kampfstäbe

Karmak

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Jagdspieß)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen.

Jagdspieß als (improvisierte) Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W	1 / 3 / 5 / 7 / 9	(0 / 0 / 0 / –1 / –1)	–	Wurfspeer

Kampfstab

Auf den ersten Blick mag ein Kampfstab einfach wie ein Wanderstab wirken, der sich für einen Friedensstifter hält – denn die meisten Kampfstäbe sind ebenfalls mit metallenen Bändern umwikkelt oder wenigstens an den Enden mit metallenen Kappen versehen. Nicht wenige Berufskämpfer schauen auf eine solche weitere Zivilistenwaffe mitleidig herab und ahnen doch nicht, wie wirkungsvoll diese Waffe in der Hand eines Kenners sein kann. Denn die Länge der Waffe erlaubt schnelle Griffwechsel, und auf eine beidhändig gehaltene Parade mag ein rascher Gegenangriff folgen, bei der der Stab nur an einem Ende gefasst und schnell herum geschwungen wird. Um einen besseren Griff zu erlauben, sind die meisten Kampfstäbe auch eng mit Lederstreifen umwickelt oder auch mit dünnen Sisalschnüren, was gerade bei Amaunir beliebt ist. Allgemein gelten Kampfstäbe als Waffen von Reisenden, da sie gute Wanderstäbe abgeben.

Kampfstab

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/4	80	150	4	+1	20	0/0	Z	NS

Talent: Stäbe

Herkunft: (8) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA

Besonderheiten: Mit dem Kampfstab ist das *Entwaffnen* aus der Attacke um 2 Punkte erleichtert. Ein Kämpfer, der im Talent Stäbe einen TaW von 10+ aufweist und mit einem Kampfstab kämpft, kann Aktionen und Reaktionen umwandeln, ohne dass er den üblichen Malus von 4 Punkten erleidet.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kampfstab)* erhält je 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag, Umreißen, Entwaffnen als Attacke, Binden* und *Windmühle*. Er kann den Kampfstab ohne Einschränkungen mit dem Talent Speere führen und alle dazu gehörenden Manöver (außer dem *Todesstoß*) anwenden; zum Wechsel der Kampftechnik ist keine Aktion Position nötig. Um die Sonderfertigkeit zu erlernen, ist eine GE von 16 Voraussetzung.

Karmak

Bei den Kerrishitern ist ihr Stoßspeer, der Karmak, als Waffe fast ebenso verbreitet wie der Chereb, ihr Schwert: Wie die schmale, zweischneidige Stoßklinge und der kurze, kräftige Knebel aus Edelbronze zeigen, hat sich der Karmak aus einem Jagdspieß entwickelt, doch für den Kampf gegen zweibeinige Gegner ist er ebenso gut geeignet. Als Speer von etwa neun Spann Länge ist er erstaunlich gut zum Werfen geeignet, obwohl er eigentlich vor allem als Zweihandwaffe geführt wird. Wirklich kräftige Krieger führen ihn auch einhändig und tragen in der anderen Hand einen Schild.

Karmak

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/4	80	180	4	–1	20	0/–2	w	S

Talent: Speere

Herkunft: (16) TALA

Besonderheiten: Mit dem Karmak kann (bei Kenntnis der entsprechenden SF) das Manöver *Festnageln* eingesetzt werden. Ein einhändig geführter Karmak (ab KK 15) hat TP/KK 13/5. Der Karmak kann auch geworfen werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Karmak)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen.

Karmak als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+3	5 / 10 / 15 / 25 / 40	(+1 / 0 / 0 / –1 / –2)	–	Wurfspeer

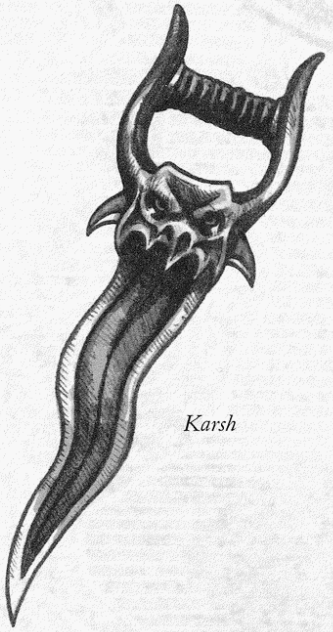
Karsh

Diese verbreitete Variante des geradklingigen Katar (siehe dort) besitzt eine Klinge von geflammter Form. Diese optisch beeindruckende und bedrohliche Klinge macht es etwas leichter, die absolute Stärke der Waffe (gezielte gerade Stöße) auszunutzen, da sie durch eine Art Sägewirkung besser Rüstungen durchdringt und durch die insgesamt größere Breite auch mehr Schaden anrichtet. Andererseits ist er dadurch auch etwas langsamer als der Katar, weniger gut zum Parieren geeignet, kann nur in einer sehr klobigen Dolchscheide getragen werden und gilt insgesamt als auffälliger und gröber; doch manche Kämpfer machen sich gerade das zu nutze, indem sie Scheide wie Klinge mit auffälligen Flammenmustern aus Metallen wie Kupfer, Gold und manchmal gar selbstleuchtendem Illuminium schmücken lassen.

Karsh

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	20	35	3	–1	20	0/–1	–	H

Talent: Dolche und Handgemengewaffen (Talent Raufen, Manöver *Gerade*)
Herkunft: (10) MAKS, THAR
Besonderheiten: Mit einem Karsh können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und den in Myranor kaum bekannten Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Der genannte Preis bezieht sich auf ein gewöhnliches, allenfalls beschnitztes Exemplar.
Gegen einen Stich mit einem Karsh schützen Rüstungen nur um jeweils einen Punkt weniger.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Karsh/Katar)* kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind um jeweils 2 Punkte erleichtert ausführen, zusätzlich kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Die Verringerung des RS gilt für ihn bei allen Rüstungen. Außerdem verändert sich die TP/KK auf 12/4 (Karsh) bzw. 13/4 (Katar). Um diese SF zu erlernen sind GE 15 und KK 15 Vorbedingungen.



Karsh

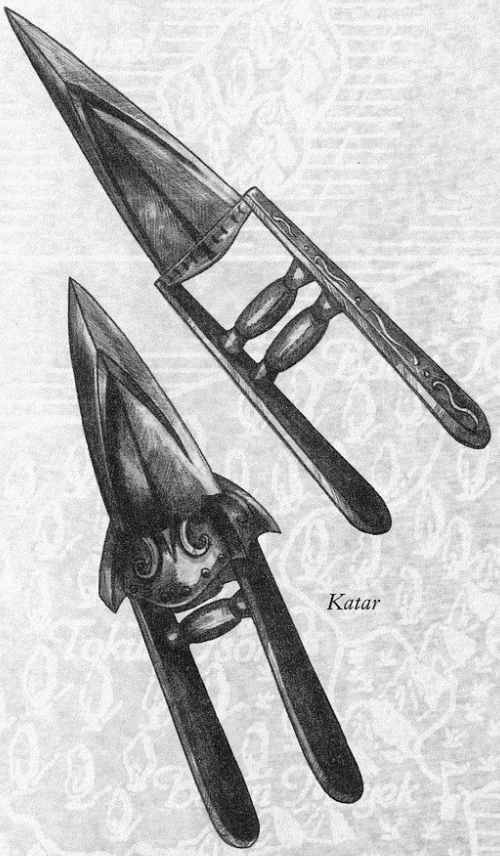
Katar

Der Katar aus Tharpura und Makshapuram ist ein Stoßdolch mit gerader Klinge, dessen ansonsten identische Variante mit geflammter Klinge Karsh genannt wird. Ihr auffälligstes Merkmal ist der Quergriff, durch den die Klinge im Kampf über den Handknöcheln steht, während zwei Metallstreben die Hand und das Handgelenk schützen und stützen. Dadurch kann der Kämpfer mehr Wucht in seine Hiebe (oder eher Faustsẗöße) legen und mehr Schaden anrichten – daher nützt bei dieser Waffe eine große Körperkraft auch mehr als bei nahezu allen anderen Dolchen und ein kräftiger Kämpfer kann die Stoßklinge selbst durch Rüstungen 'durchboxen'. Typisch für die makshapurische und tharpurische Schmiedekunst ist auch, dass die gewichtsreduzierenden 'Blutrinnen' nicht zentral, sondern V-förmig parallel zu den Schneiden verlaufen. Die meisten Katare haben einen Fingerschutz, der über Finger und oft auch Handrücken reicht und in der Regel ziseliert oder gar mit Emaille oder Edelsteinen geschmückt ist, während einige Puristen den 'nackten' H-Griff vorziehen.

Katar

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	13/5	20	30	3	0	20	0/0	–	H

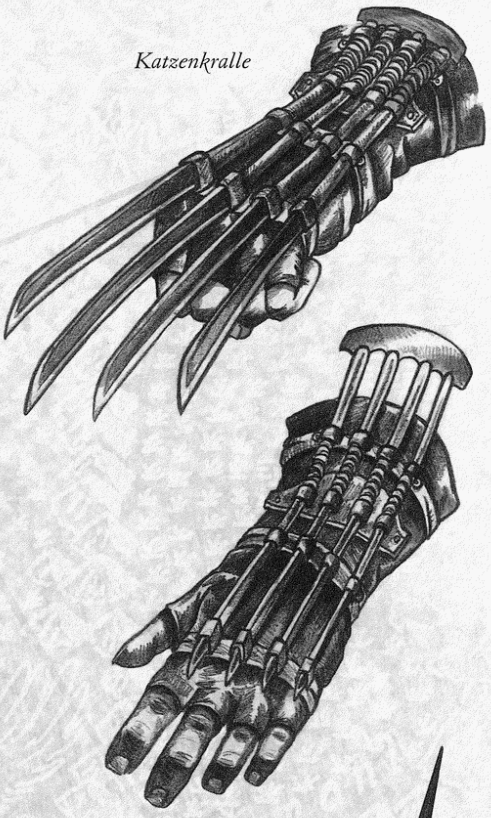
Talent: Dolche
Herkunft: (14) MAKS, THAR
Besonderheiten: Mit einem Katar können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Man kann den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.
Die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind um jeweils 1 Punkt erleichtert.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Karsh/Katar)* bekommt weitere 2 Punkte Erleichterung auf die oben genannten Manöver und die Verringerung des RS gilt für alle Rüstungen. Außerdem verändert sich die TP/KK auf 12/4 (Karsh) bzw. 13/4 (Katar). Um diese SF zu erlernen, sind GE 15 und KK 15 Vorbedingungen.



Katar

Katzenkralle

Dieser meist unterarmlange und durch dünne Metallbänder verstärkte Panzerhandschuh ist eine gefürchtete Waffe im Handgemenge und zugleich eine beliebte Trickwaffe, denn wenn der Träger die Hand zur Faust ballt, schießen aus dem Handrücken der Waffe vier scharfe Metallklingen hervor, die jeweils über einem seiner Finger ruhen und ihm daher erlauben, wie ein Amaun verletzende Hiebe auszuteilen. Dementsprechend dient die Katzenkralle dazu, gerade die natürlichen Waffen der Amaunir und anderen Feliden zu imitieren, so dass nicht jene, sondern vor allem Menschen und andere Rassen ohne angewachsene Krallen diese Waffe benutzen.



Katzenkralle

Im 'unauffälligen' Zustand wirkt der Panzerhandschuh mehr wie eine Unterarmprothese oder -schiene als wie ein gewöhnlicher Handschuh, denn die Metallstreifen zur Entlastung des Handgelenkes fördern nicht gerade die Beweglichkeit. Doch dass er eine gefährliche Waffe ist, entgeht den meisten Beobachtern, und eben deshalb ist die Katzenkralle auch bei Raufbolden und Meuchlern beliebt – sei es um ihrer Wirkung im Kampf wegen oder auch, um den Verdacht auf klauenbewehrte Völker zu lenken: Denn die von ihr verursachten Wunden wirken auf den ersten Blick sehr wie das Werk eines Raubtieres oder eben eines Feliden. Für Assassinen, die ihre Opfer ohne Zeugen ermorden (oder keine lebenden Zeugen hinterlassen), ist es oft sehr nützlich, wenn eine ganz andere Spezies in Verdacht gerät. Andererseits kann man natürlich damit rechnen, als entlarvter Besitzer einer solchen Waffe gewaltigen Ärger mit anwesenden Amaunir oder auch Leonir zu bekommen, und das ist eine Aussicht, die kaum ein anderer Zweibeiner genießt. In Makshapuram und Tharpura, wo Feliden in der 'göttergefälligen Ordnung' über den Menschen und anderen Rassen stehen, ist der Besitz einer Katzenkralle gar ein schweres, mitunter todeswürdiges Verbrechen – dennoch stammten die 'besten' Exemplare dieser Waffe von dort und hier wurde auch die etwas stabilere 'Tighrirkralle' entwickelt, deren Klingen nicht verborgen werden können und die daher auch keinen (gerade im Regenwald) anfälligen Springmechanismus hat.

Katzenkralle

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	40	(30)	4	0	50	–1/–2	–	H

Talent: Handgemengewaffen (Raufen)

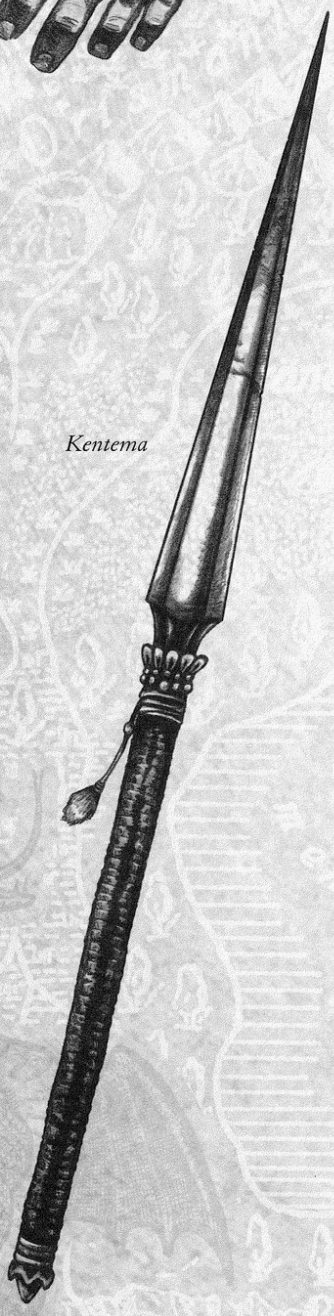
Herkunft: (6) ANTH, CANT, CENT, CORA, GYLD, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SHIN, THAR, VALA

Besonderheiten: Die Katzenkralle erzeugt auch im waffenlosen Kampf echte TP. Eine Katzenkralle kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag*, *Handkante* und *Schwinger* eingesetzt werden. Mit der Hand, die die Katzenkralle trägt, kann keine weitere Waffe oder Schild geführt werden, auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit einer Katzenkralle als bewaffnet, er erleidet beim Parieren also keine TP. Er kann die Katzenkralle wie einen Eisenarm einsetzen, ohne dieses Manöver erlernt zu haben. Ein Kämpfer mit einer Katzenkralle hat einen Zonen-RS von 1.

Das Aktivieren einer Katzenkralle benötigt eine Freie Aktion.

Die Tighrirkralle muss mit offenen Klingen getragen werden, ihre BF beträgt allerdings nur 1. Der Preis liegt bei 100 Ag.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Katzenkralle)* erhält im waffenlosen Kampf oder gegen andere Handgemengewaffen und Dolche einen INI-Bonus von 2 Punkten und verwendet die TP/KK 11/3. Beim *Doppelschlag* ist seine AT nur um 2 Punkte erschwert, ein gegnerischer *Block* jedoch um 6 Punkte, ein Ausweichmanöver um 8 Punkte. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 16 Vorbedingung.



Kentema

Kentema

Die Hauptwaffe der Myrmidonen ist etwa in den Chimären- oder Albenkriegen aus dem längeren Doros entwickelt worden, um auch Kämpfen in beengten Verhältnissen und gegen Einzelkämpfer Rechnung zu tragen. Der Name bedeutet einfach 'Stachel', ganz so wie der der shinxirgefälligen Hornisse. Als Bastardstab eignet sich die Kentema je nach Situation sowohl für einhändige als auch für zweihändige Führung. Üblicherweise lernen die Myrmidonen, sie in geschlossener Formation einhändig zu nutzen und sich für die Abwehr feindlicher Attacken ganz auf ihren großem Schild (und die Aufmerksamkeit der Kameraden) zu verlassen, doch wenn die Formation erst einmal gelockert ist oder der Schild verloren ging, dann lässt sich die Kentema auch sehr gut mit beiden Händen einsetzen.

Hervorgegangen aus dem früher üblichen Doros, dem Speer, hat die Kentema im Laufe der Zeit einige Form- und Stilwandel mitgemacht, die heute nur noch für die Militärhistoriker des Hauses Partholon von Interesse sind, die zum Teil ganze Schriftrollen mit illustrierten Auflistungen der zu Zeiten bestimmter Thearchen in bestimmten Horasiaten oder Myriaden üblichen Anzahl von Verstärkungsringen am Schaft oder Rinnentiefe an der Dreikantklinge gefüllt haben.

Bereits die Klinge der heute üblichen Kentema ist sehr bemerkenswert – sie ist langgezogen tropfenförmig bei einem dreikantigen Querschnitt, doch dank tiefer Kehlen in den Seiten sind die Kanten überraschend schmal und als echte Schneiden geschliffen – mit der nötigen Kraft geführt, kann die Kentema selbst mit Hieben schweren Schaden anrichten – und ihr Potenzial als Stichwaffe ist unübersehbar.

Der Griff einer Kentema ist aus Holz, dessen genaue Art von der regionalen Herkunft der Einheit bestimmt wird und von canteranischem Bambus bis zu lorthalischer Eiche reichen kann – und die übliche Rivalität zwischen den Myriaden führt dazu, dass man oft hören kann, wie die eigenen (angenommenen) Stärken ebenso wie die (vermeintlichen) Schwächen sonstiger Myriaden mit der Natur ihres Kentemenholzes begründet wird.

Als wichtigste Nahkampfwaffe der Myriaden hat die Kentema beträchtliches Brauchtum hervorgebracht: Der Myrmidone erhält sie bei seinem Gelöbnis und wird ermutigt, sie als seine ganz persönliche Begleiterin zu betrachten. Es wird geduldet, ja ermutigt, dass er sie mit seinem Namen oder

seiner Marke kennzeichnet und ihr einen Namen gibt, sei es ein vollmundiger Titel wie 'Chrattacschlächter' oder 'Triumphator' oder ein schlichter Personenname des bevorzugten Geschlechts. Kein Myrmidone darf es dulden, wenn ein anderer seine Kentema unerlaubt berührt, und was in der Einheit zu einer Rauferei führen mag, ist von einem Außenstehenden, gar Nicht-Myrmidonen eine tödliche Beleidigung, die nur mit dem Abspenstigmachen einer Geliebten verglichen werden kann.

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/4	100	150	3	0	65	0/0	–	NS

Talent: Bastardstäbe oder Speere

Herkunft: (12) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Die Kentema kann sowohl einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) als auch zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist aber nicht möglich. Mit der Kentema kann man das Manöver *Festnageln* anwenden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kentema)* kann die Waffe auch mit dem Talent Infanteriewaffen führen und die entsprechenden Manöver ausführen, wenn er die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt. Außerdem kann er die Waffe über geringe Distanz werfen.

Kentema als waffenmeisterliche Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+4	3 / 5 / 8 / 12	(+2 / +1 / 0 / –1)	–	Wurfspeer

Ein Treffer mit dieser Waffe verursacht eine Wunde, wenn die geworfene Kentema mehr als KO/2–2 SP verursacht.

Keule

Vom gewöhnlichen Knüppel unterscheidet sich die Keule vor allem dadurch, dass ihr Erschaffer ein wenig Mühe hineingesteckt hat, um sie stabiler und durchschlagskräftiger zu machen: Oft ist sie mit metallenen Bändern umwickelt, manchmal sind auch überlange Nägel (oder Stein- und Knochensplitter) hindurchgeschlagen worden, die auf der anderen Seite als Stacheln hervortreten. Mitunter wurde der Griffbereich mit Leder oder Fell umwickelt, so dass er besser in der blutnassen Hand bleibt. So simpel, ja primitiv die Keule ist – für manche Völker Myranors ist sie schon der Höhepunkt der Waffentechnik, und Keulenträger gelten praktisch überall sonst als unbeschreiblich rückständig und barbarisch.



Keule

Keule

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/3	100	80	3	0	3	0/–2	–	N

Talent: Hiebwaffen

Herkunft: (18) überall

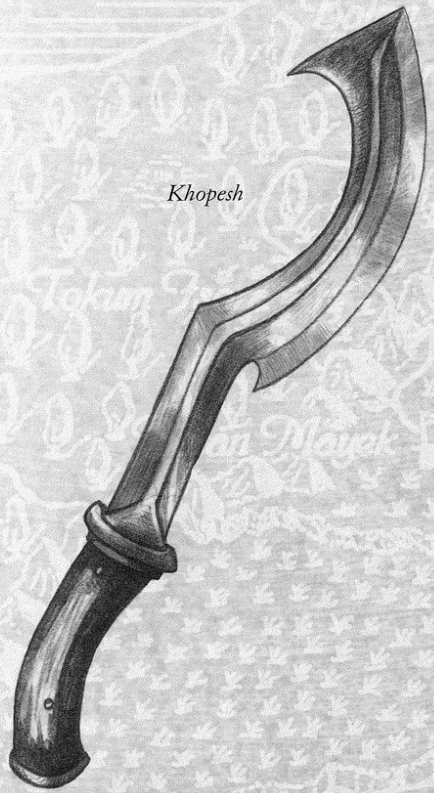
Besonderheiten: Stachelkeulen verursachen 1 TP mehr, haben aber einen BF von 4.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Keule)* erhält auf *Wuchtschläge* und *Hammerschläge* einen Bonus von 2 Punkten. Um diese SF zu erlernen, ist KK 15 Vorbedingung.

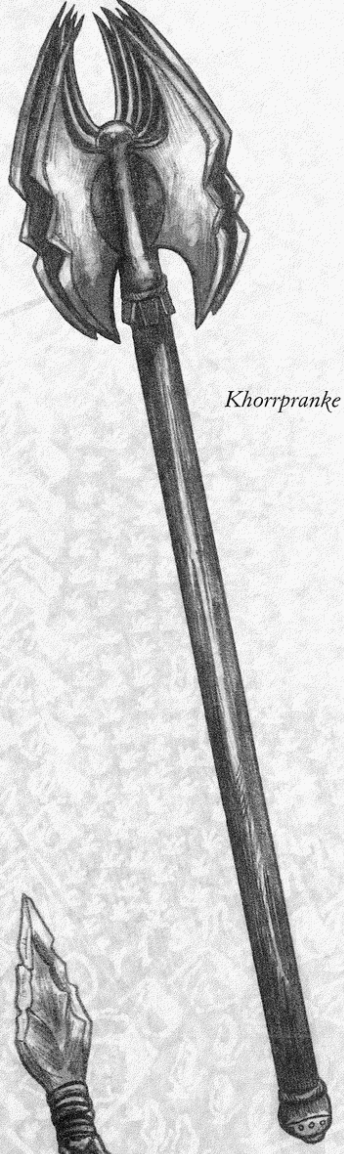
Khopesh

Die lange Sichelklinge mit ihrer unverwechselbar 'geknickten' Form ist auf der Innen- wie auch der Außenseite geschliffen; für die nötige Stärke sorgt eine Mittelrippe, so dass die Klinge in Querschnitt rauten- oder kreuzförmig ist. Mit der konkaven Seite voran lässt sich das Khopesh wie ein Hiebwaffe führen und kann scheußliche Wunden reißen, während es mit der anderen Seite wie ein Säbel lebensgefährlich tiefe Schnitte verursacht – in beiden Fällen wird die Wucht der Attacke noch dadurch verstärkt, dass der Schwerpunkt der Klinge näher an der Spitze liegt als am Griff.

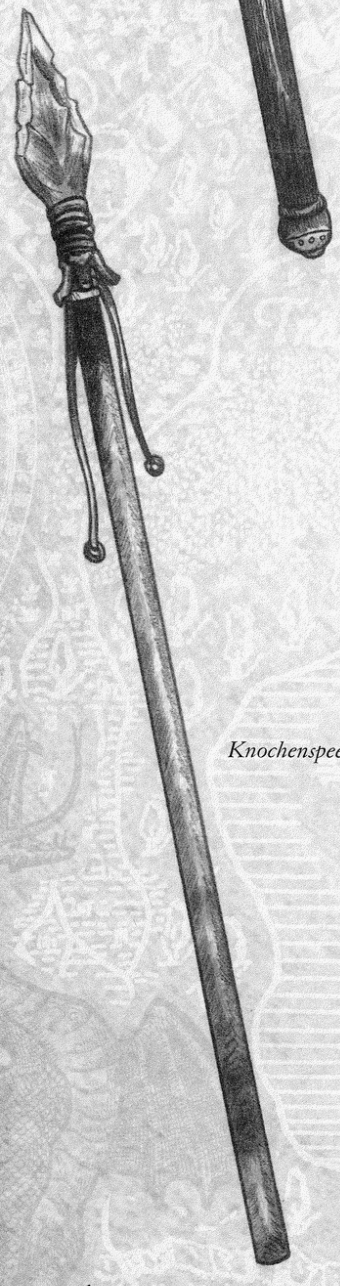
Das Khopesh ist (oder war) die Klingenwaffe der Krieger Te`Sumurrus und heute, viele Jahrtausende nach dem Untergang dieses Reiches, nur noch selten zu sehen. Die imperialen Eroberer haben einige Stücke mit in ihre Heimat gebracht, andere befinden sich wohl noch im Besitz der Vinshina, doch so selten, wie man überhaupt einen Vinshina kämpfen sieht, ist nichts über eine gegenwärtige Verwendung des Khopesh bekannt. Vermutlich kämpfen die nomadischen Hirtenvölker des Fünfstromlandes noch immer mit ähnlichen Klingen, doch da nur sehr wenige tollkühne Schatzsucher deren Heimat erreichen und dann wieder lebend zurückkehren, kann nicht mehr dazu gesagt werden. Der Schwanenhals der Narkramar ist dem Khopesh verwandt und vermutlich die ältere Stammform.



Khopesh



Khorrpranke



Knochenspeer

Khopesh

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/4	80	85	1	+1	50	0/0	–	N

Talent: Hiebwaffen oder Säbel
Herkunft: (6) TESU
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Khopesh 2 TP zusätzlich an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Khopesh)* erhält auf *Entwaffnen aus der Attacke* einen Bonus von 2 Punkten. Außerdem kann er den Griffwechsel zwischen den Kampftalenten in einer freien Aktion bewerkstelligen. Um diese SF zu erlernen, ist GE 16 Vorbedingung.

Khorrpranke

Diese Waffe ist als die leonische (und fast ausschließlich leonische!) Variante der Stabkeule sehr bemerkenswert, da sie vermutlich die absolute Vervollkommnung des Streitkolbens darstellt; wenigstens für Wesen, die nicht die vier Schritt Größe eines Baramunen besitzen.
Die Waffe ist nach dem leonischen Hauptgott Khorr benannt, dem "Unbarmherzigen, der brüllend das Schlachtfeld beherrscht". Der zwei Schritt lange Schaft aus schwarz gefärbten Atholisholz trägt am oberen Ende neun ringsum speichenartig angeordnete Klingenblätter von unterschiedlicher, doch immer grausam geschwungener Form, die in langen Spitzen auslaufen und dadurch (analog zum Dreizack) einen brutalen 'Neunzack' bilden. Anders als die Rrondrflamme hat die Khorrpranke eine jahrtausendealte Geschichte, denn die erste Khorrpranke, in den Sagen Rrazashtr geheißen, soll der leonische Gründerheros und Stammesvater Ush Khorr vom Gott persönlich erhalten haben, damit er damit die anderen, noch unwissenden Rudel der Leonir unter die Herrschaft des Herrn der Schlachten bringe. Heute soll sie in seinem Grabmal in der verschollenen Hauptstatt Khornashru liegen und damit unauffindbar sein, doch nach ihrem Beispiel wurden und werden heute noch unzählige neue Waffen gefertigt, mit denen die Leonir ihren Feinden blutig die Furcht vor dem Unbarmherzigen lehren. Da gemäß ihrem Glauben dem Khorr die Zahl neun wohlgefällig ist, versuchen viele Krieger, einen Gegner mit genau neun Streichen niederzustrecken; denn das erhöht die Dauer und auch die Blutigkeit des Kampfes und damit die Freude, die Khorr beim Betrachten empfindet.
Die Khorrash (so die Selbstbezeichnung der Leonir) betrachten die Khorrpranke als ihr ureigenstes Kulturerbe und nehmen es sehr übel, wenn ein anderes Wesen sie besitzt oder gar führt. Eine Herausforderung zum Zweikampf, in dem man seine Berechtigung beweisen soll, ist dann die Regel.

Khorrpranke

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	12/3	200	200	3	–1	120	–0/–1	Z	S

Talent: Zweihand-Hiebwaffen oder Speere
Herkunft: (12) KHAM, RHAC
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Khorrpranke 2 TP zusätzlich an. Schläge der Khorrpranke können mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit der Khorrpranke kann das Manöver *Festnageln* um 3 Punkte erleichtert ausgeführt werden.
Es gibt einige Khorrpranken, die als geweihte Waffe auch Wesen verletzen können, die gegen profane Waffen unempfindlich oder weniger empfindlich sind. Diese Waffen sind jedoch unverkäuflich.
Leonir aus den Kulturen der Mhoranash und Arrhabash sollten beim Anblick eines unbekannten Nichtleonir mit Khorrpranke eine Probe auf Jähzorn ablegen. Wer sein Recht auf die Führung der Waffe erfolgreich verteidigt hat, ist für weitere Leonir nicht mehr unbekannt, wenn sie ihn dabei beobachtet haben oder anders identifizieren können.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Khorrpranke)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Hammerschlag* und *Niederwerfen* jeweils um 2 Punkte erleichtert ausführen; außerdem sind die Manöver *Hammerschlag* und *Schildspalter* erlaubt. Der Waffenmeister kann die Waffe so furchterregend schwingen (was vier Aktionen) benötigt, dass eine anschließende Probe auf *Einschüchterndes Gebrüll* um 4 Punkte erleichtert ist. Um diese SF zu erlernen ist eine KK von 18 Voraussetzung; außerdem ist es nötig, Leonir zu sein, da die existierenden Lehrmeister ihr Wissen keinem anderen weitergeben würden.

Knochenspeer

In den vielen barbarischen Regionen des weiten Myranor ist verhüttetes Metall schwer zu finden und kostbar – zu kostbar, um es in schmied- und schärfbarer Form für eine einfache Alltagswaffe zu benutzen, die dann vielleicht auch noch verloren gehen kann. Daher verwenden die verschiedenen Völkerschaften der eher rückständigen Gebiete (vom gleißenden Polareis bis zum dampfenden Dschungel) Speerspitzen aus Knochen, die oft noch über dem Feuer oder in der Sonnenglut gehärtet wurden. Viele dieser Kulturen kennen uralte Spezialrezepte, aus welchem Knochen welchen Tieres die Spitze zu schneiden ist und mit welchen Erden, Kräuterpasten oder Sorten von Opferblut eine

solche Knochenspitze vor dem Härten bestrichen werden muss – Geheimnisse, die oftmals auch innerhalb des Stammes von einer kleinen Gruppe Waffenmacher eifersüchtig gehütet werden, um die eigene Stellung zu sichern. Besonders bekannt in zivilisierten Gebieten sind die oftmals sehr kunstfertig beschnitzten Knochenspeere aus der Narkramar, die (so wird gerne in Tavernen behauptet) angeblich aus den Knochen derjenigen kulturschaffenden Rasse gemacht werden, zu der der aktuelle Verbreiter oder Zuhörer dieser Legende gehört.

Knochenspeer

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	40	120	6	0	8	0/–1	-	S

Talent: Speere

Herkunft: (10) überall

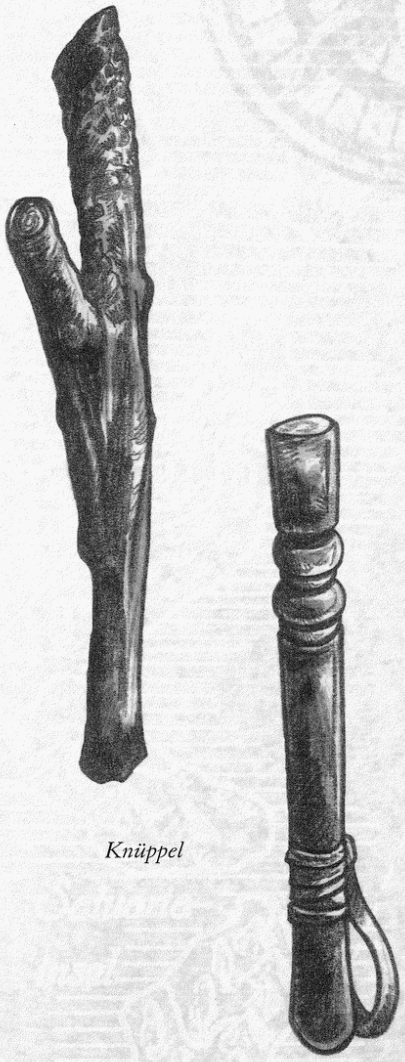
Besonderheiten: Der Knochenspeer kann ab einer KK von 15 einhändig geführt werden (TP 1W+2, TP/KK 13/5, WM –1/–6). Gegen alle Arten von Plattenrüstung sinken beim Knochenspeer die TP um 1 Punkt und ein Bruchtest ist nötig, während gegen Fell und Haut, und Rüstungen aus Textil oder ungehärtetem Leder ein zusätzlicher TP erzielt wird.

Neben Knochen können auch Horn, Zähne oder Stein als Material der Speerspitze dienen, doch regeltechnisch ändert sich nichts.

Waffenmeisterschaft: Es gilt die SF *Waffenmeister (Speer)*. Damit kann man diese Waffe ab KK 15 einhändig führen, ohne die oben genannten Einbußen zu erleiden. Die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* sind für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um Waffenmeister mit dem Speer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.

Knüppel

Neben dem unbehauenen Feldstein dürfte diese die primitivste denkbare Waffe sein: Ein halbwegs ausgewogener gerader Ast von drei bis fünf Spann Länge, mit dem man im Getümmel gut zuhauen kann. Wachposten tragen mitunter gedrechselte Rundhölzer, doch hier sind metallbeschlagene Friedensstifter weit häufiger.



Knüppel

Knüppel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	11/4	60	80	6	0	–	0/–2	–	N

Talent: Hiebwaffen

Herkunft: (18) überall

Kriegsbeil

Das einhändig zu führende Kriegsbeil (oder die Streitaxt) besteht aus einem mit Metallbändern verstärkten Holzschaft, an dessen Ende sich ein kurzes, scharf geschliffenes Axtblatt befindet. Irgendeine Form von Kampfaxt ist in fast allen myranischen Kulturen verbreitet. Das liegt zum einen an seiner größeren Robustheit und zum anderen an der großen Schadenswirkung, die es auf einen kleinen Punkt vereinen und dadurch eine Auseinandersetzung mit einem Streich entscheiden kann. Für die alten Hjaldinger war die mit Runen und verschlungenen Ornamenten verzierte Streitaxt die wichtigste Waffe, und trotz seines eher grobschlächtigen Aussehens erblickt man das Kriegsbeil auch recht häufig im Imperium in den Reihen der Plänkler. Es übertrifft auch bei einigen Mechanopoï alle Infanteriewaffen an Beliebtheit, da es im Notfall auch als Werkzeug zur Holzbearbeitung einsetzbar ist.



Kriegsbeil

Kriegsbeil

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	120	80	3	–1	28	0/–2	–	N

Talent: Hiebwaffen

Herkunft: (12) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Kriegsbeil zwei zusätzliche TP an. In primitiveren Kulturen gefertigte Stein- oder Knochenbeile haben einen BF von 5, eine INI von –1 und einen Preis von 15 und verwenden ansonsten die obigen Werte.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kriegsbeil)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen, das Manöver *Schildspalter* sogar mit 4 Punkten Bonus. Gelingt der – für den Verteidiger sogar um 2 Punkte erschwerte – Bruchtest beim *Schildspalter*-Manöver, steigt der BF trotzdem um 2 Punkte. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE und eine KK von jeweils 16 Vorbedingungen.



Kriegsflegel

Kriegsflegel

Vom Dreschflegel, wie er in der Landwirtschaft gebraucht wird, unterscheidet sich der Kriegsflegel vor allem durch seine robustere Verarbeitung, die auf Metall setzt: Anstelle der Lederbänder verbinden Kettenglieder Schaft und Schlagholz, und letzteres ist zudem mit Eisen- oder Bronzebändern und Nägeln oder Spitzen verstärkt und wehrhaft gemacht. Außerdem sorgt wie Umwicklung des Schaftes mit Leder oder Schnur für einen festen Griff, selbst wenn die Hände von Schweiß und Blut glitschig sind. Wer seine bisherigen Erfahrungen als Landarbeiter mit dem Dreschflegel gemacht hat, wird auch als aufständischer Sklave zu einer so ähnlichen Waffe greifen – denn letztlich ist es kein so großer Unterschied, ob man die Körner aus den Ähren drischt oder das Leben aus den Köpfen der Feinde.

Kriegsflegel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	12/2	120	150	5	–1	50	–1/–2	z	S

Talent: Zweihandflegel

Herkunft: (8) CENT, CORA, CRAN, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, RHAC, SERO, VALA

Besonderheiten: Schläge eines Kriegsflegels können mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden; ein Kriegsflegel ignoriert den Verteidigungsbonus von Schilden.



Kurzschwert

Kurzschwert

Das Kurzschwert ist eine sehr verbreitete und vielseitig einsetzbare Waffe mit kurzer, recht breiter gerader Klinge und nur kurzer Parierstange oder Parierscheibe. Auf Grund der verhältnismäßig geringen Kosten wird es in vielen Heeren (nicht aber in den Myriaden, wo man die Machira bevorzugt) als Seitenwaffe getragen; als Hauptwaffe hingegen ist es eher selten zu sehen, denn im Krieg sind die meisten Waffen entweder länger oder wuchtiger.

In geschlossenen Räumen, engen Gassen, unter Tage oder auch im dichten Unterholz eines Waldes ist das Kurzschwert sehr nützlich, denn man braucht nicht viel Platz zum Ausholen und kann das Kurzschwert anders als die meisten Schwerter und Säbel auch wie eine Handgemengewaffe führen. Kurz und gut – das Kurzschwert ist eine nützliche Rundumwaffe, ohne durch eine Spezialisierung auf einem besonderen Sektor zu brillieren.

Kurzschwert

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	45	50	2	0	24	0/–1	–	HN

Talent: Dolche oder Säbel oder Schwerter

Herkunft: (16) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA

Besonderheiten: Mit dem Kurzschwert sind keine Befreiungsschläge und keine Angriffe zum *Niederwerfen* möglich und es gilt auch nicht der TP-Bonus beim Kampf von einem Reittier.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kurzschwert)* kann jedoch Befreiungsschläge ausführen; ebenso gilt für ihn der TP-Bonus vom Pferderücken (oder einem anderen Reittier). Er verwendet das Kurzschwert mit den Werten INI+1, WM 0/0 und kann seinen Kampfstil zwischen den Talenten Schwerter, Säbel und Dolche wechseln, ohne dafür eine Aktion: Position aufwenden zu müssen. Seine *Finten* sind um 2 Punkte erleichtert. Um Waffenmeister (Kurzschwert) zu werden, sind eine GE von 16 und die SF Kampfreflexe Vorbedingung.

Labrys

Diese Waffe ist eine Doppelaxt von gewaltigen Ausmaßen – weit über einen Schritt lang und mehr als sechs Okul schwer und vermutlich aus der Holzfälleraxt mit doppeltem Blatt hervorgegangen. Die Labrys ist noch immer eine der wichtigsten Waffen in der ochobischen Seenlandschaft, wo sie ebenso zum Kampf gegen die wilden Tiere und Völker des Nordens dient wie für das Freikämpfen im dichten Unterholz und Dickicht. Dank ihrer großen Vorteile hat sie sich auch außerhalb ihrer Heimat im ganzen nördlichen Imperium verbreitet. Sie wird vor allem bei Bewohnern wilder, oft stark bewaldeter Gebiete beliebt und gilt im übrigen Imperium als Barbarenwaffe.

Es erfordert wahre Hünenkräfte, um das ganze Potenzial dieser Waffe zu nutzen, doch dann stellt sie einen Schrecken für alle Feinde dar, dem nur wenig nahe kommt. In der Regel ist der Schaft einer Labrys ungefähr anderthalb Schritt lang, was ihr eine erhebliche Reichweite verleiht.

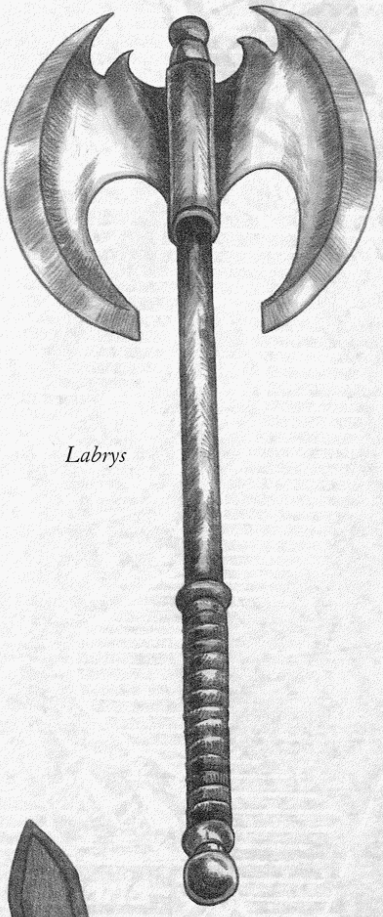
Der Sage zufolge wurde sie von den hünenhaften Erbauern oder Bewohnern der Labyrinthe gebaut, deren unheimliche Überreste man heute noch in den Weiten des Seenlandes entdecken kann, und wirklich wurden schon besonders verzierte Exemplare dieser Waffe in den nicht immer völlig verlassenen Ruinen entdeckt.

Doch wer dieses Volk war, weiß niemand – von Minotauren über Zyklopen bis zu schlangenhaften Medusen reichen die Spekulationen.

Labrys

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
3W+2	15/1	250	150	3	–2	90	–1/–4	–	NS

Talent: Zweihand-Hiebwaffen
Herkunft: (8) OCHO
Besonderheiten: Die Labrys ist eine Waffe, die den zweihändigen Kampfstil verlangt und daher nicht gleichzeitig mit einer anderen Waffe oder einem Schild geführt werden kann. Mit ihr sind keine *Finten* und kein *Defensiver Kampfstil* möglich. Schläge einer Labrys können mit Dolchen oder Fechtwaffen jedweder Art nicht pariert werden. Wird die Labrys einhändig geführt (erst ab KK17 möglich), gilt das Talent Hiebwaffen und sie erzielt 3W TP, es gelten TP 17/2, INI –3 und WM –1/–7.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Labrys)* kann die Manöver *Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter* und *Befreiungsschlag* um jeweils 2 Punkte erleichtert durchführen. Gelingt beim Manöver *Schildspalter* der – um 3 Punkte erschwerte – Bruchtest, so steigt der BF des Schildes trotzdem um 2 Punkte. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 15 und eine KK von 18 erforderlich.



Labrys

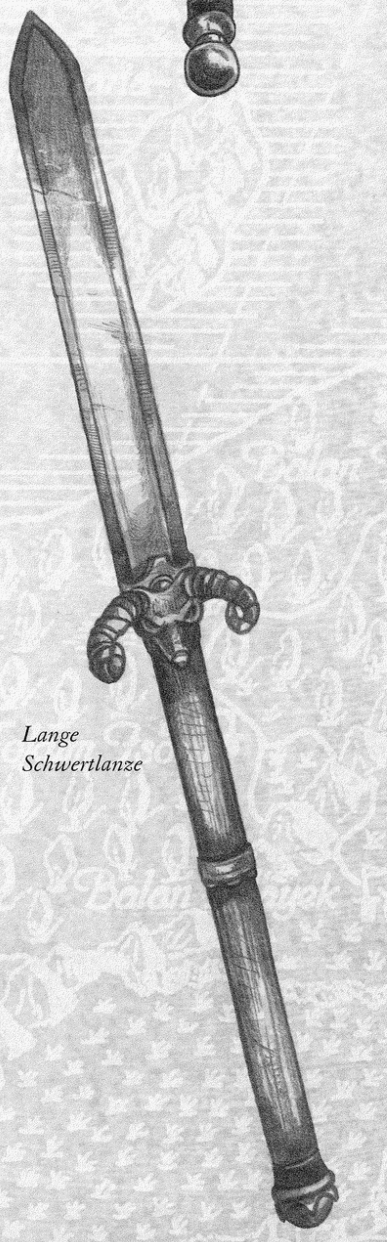
Lange Schwertlanze

Diese Waffe (oft auch Langschwertlanze geschrieben) unterscheidet sich von der gewöhnlichen Schwertlanze vor allem durch die längere und etwas breitere Klinge, die deutlich effektivere Schwünge und Hiebe erlaubt, so dass die Verwandtschaft zum Speer weniger auffallend ist. Als Bastardstab geführt, kann sie aber durchaus noch einhändig zusammen mit einem Schild eingesetzt werden und ist daher allgemein sehr beliebt bei Kämpfern von größerer Körperkraft – so auch besonders bei Streitern von hjaldingschem Blut, die diese Waffe wohl auch ersonnen haben.
Das gilt in herausragendem Maße für die Gefolgsleute des Königs von Gyldraland, die mit dieser Waffe schon seit der Jugendzeit üben und zu wahren Meistern der Schwertlanze werden. Da sich die Edelinge Gyldralands besonders der Großen Mutter Dravina und ihrem Himmelsboten, dem Gehörnten Drachen Hjalsikkar, verbunden fühlen, schmücken sie oftmals nicht nur ihre Schilde, sondern auch ihre Klingen mit dem Bild eines Drachen mit Hörnerhaupt.

Lange Schwertlanze

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+3	13/3	180	220	3	–2	100	0/–3	–	NS

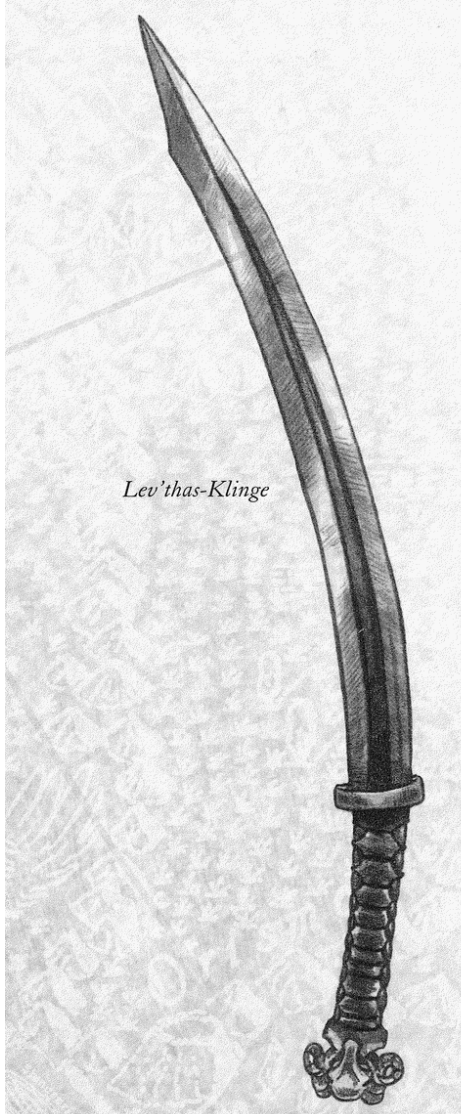
Talent: Bastardstäbe oder Infanteriewaffen oder Speere
Herkunft: (14) CORA, GYLD
Besonderheiten: Angriffe mit der Langen Schwertlanze können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Durch ihre Robustheit ist die Lange Schwertlanze auch für Lanzenangriffe vom Pferderücken aus einsetzbar (mit Werten wie der Caprodoros). Es gelten die Regeln zur Ein- und Zwehändigkeit bei Bastardstäben.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Lange Schwertlanze)* kann zwischen den Waffentalenten wechseln, ohne dafür eine Aktion: Position zu benötigen. Er kann sowohl den *Gezielten Stich* als auch den *Todesstoß* mit einem Bonus von 2 Punkten einsetzen, wenn er die entsprechende SF beherrscht. (Meisterliche) Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um 4 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen, ist es nötig, eine KK von 16 und eine GE von 16 zu besitzen.



Lange Schwertlanze

Lev'thas-Klinge

Dieses lange, zweischneidige Schwert hat seinen Ursprung auf der Insel Era'Sumu, und zwar (wie sollte es dort auch anders sein) im Brauchtum der Tempel. Entsprechend dem Stab der Zauberpriesterinnen und dem Ritualspeer der männlichen Zauberpriester ist die Lev'thas-Klinge die zeremonielle Waffe der Lev'tana, der Tänzerpriester vom Orden von Lev'thas Kraft. Die Klinge ist vier Spann lang und leicht gebogen, doch weit weniger als ein Säbel. In der klösterlichen Urform sind die beiden Schneiden zwar scharf, doch das hat vor allem symbolische Bedeutung und soll die Dualität des Daseins ebenso widerspiegeln wie die Zweischneidigkeit allen Tuns und viele andere esoterische Konzepte mehr: Anstatt zum Kampf dient die Waffe vor allem als rituelles Werkzeug beim wilden, ekstatischen Tempeltanz: Die Lev'tana sind primär Tänzerpriester, und viele Tänze haben stilisierte Zweikämpfe zum Thema, die sich von athletischen Fechtkämpfen vor allem dadurch unterscheiden, dass der Ausgang jeden Schwerttanzes seit Jahrtausenden festgelegt ist. Lev'tana sind auf ewig gefangen zwischen der Berufung, die Wildheit und Raserei des brünstigen Gottes zu verkörpern, und der Pflicht, selbst im Rausch die Schwelle zur Gewalt dennoch niemals zu überschreiten – abseits der Tempeltänze ist ihnen das Führen einer scharfen Waffe sogar verboten. Da die Lev'thas-Klinge anders als die übrigen erasumischen Ritualwaffen nicht geweiht ist, besteht kein Einwand gegen den Verkauf von Waffen dieses Typus an Kaufleute im Hafen von Eratu, und so hat sie sich allmählich über das übrige Imperium ausgebreitet. Vor allem an der Ostküste sieht man sie öfters in der Hand von festländischen Draufgängern und Fechtmeistern, die ihre Flinkheit und Eleganz schätzen – und vielleicht ein bisschen die Waffenhändlermär glauben wollen, die Herkunft oder das traditionelle Widdergehörn als Knauf würden dem Träger zusätzliche Wirkung beim anderen Geschlecht verleihen.



Lev'thas-Klinge

Lev'thas-Klinge

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/4	60	80	2	+1	60	0/0	–	N

Talent: Fechtwaffen oder Schwerter

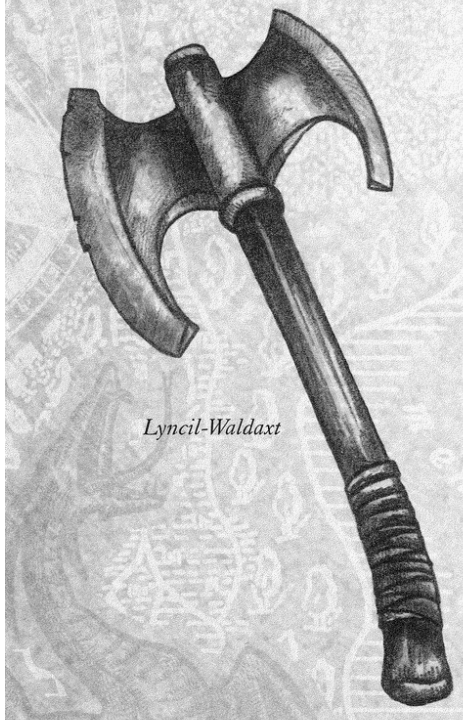
Herkunft: (5) ERAS, MAYE

Besonderheiten: Im Sinne der Parade-Einschränkungen von Fechtwaffen gilt die Lev'thas-Klinge als Schwert. Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Lev'thas-Klinge 2 TP zusätzlich an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Lev'thas-Klinge)* kann zusätzlich zu seinen üblichen Manövern auch die *Windmühle* und den *Wuchtschlag* einsetzen. Die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind für ihn jeweils um 2 Punkte erleichtert. Er darf den *Todesstoß* auch gegen Gegner mit einem Schild einsetzen, wobei jedoch der PA-WM des Schildes als Erschwernis wirkt. Entwaffnungs-Manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 sowie AT- und PA-Basiswerte von jeweils 9 notwendig.

Lyncil-Waldaxt

Die luchshaften Fahrenden des Nordens lieben Waffen, die sich zugleich als Werkzeuge nutzen lassen, und ihre langschaftigen, aber noch einhändig geführten Waldäxte machen da keine Ausnahme: Von gewöhnlichen Holzarbeiterbeilen unterscheiden sie sich schon auf den ersten Blick durch ihre zwei Blätter. Sie gehören damit zu den Doppeläxten und was im ersten Moment bei einem Werkzeug unnötig und sogar gefährlich für den Benutzer wirkt, hat seinen guten Grund, denn die beiden Blätter sind keineswegs gleich: Das eine ist (von oben betrachtet) keilförmiger und gröber geschliffen und daher gut für das Fällen von Bäumen oder Zerteilen einer Jagdbeute geeignet, das andere Blatt hingegen ist flacher und schärfer und dient für Aufgaben wie das Entfernen von Ästen, das Häuten von Beutetieren und andere Feinarbeiten – mit dieser Seite, so heißt es, kann ein erfahrener Axtschwinger sogar Holzschnitzereien herstellen. Damit sparen sich die Lyncil das Mitführen mehrere schwerer Geräte, und wer sieht, wie sie nachlässig mit einer Axt hantieren oder posieren, der weiß auch, warum ihre oftmals sehr raubeinigen Kunden im hohen Norden ihnen immer mit Respekt und Vorsicht begegnen.



Lyncil-Waldaxt

Lyncil-Waldaxt

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	14/2	130	100	3	–1	80	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen

Herkunft: (12) LORT, SEVA, STAK (nur bei Lyncil)

Besonderheiten: Schläge mit der Waldaxt können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Wird die Waldaxt zweihändig mit dem Talent Zweihand-Hiebwaffen geführt, richtet sie ohne Einbußen auf AT und PA 2 TP mehr an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister(Lyncil-Waldaxt)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag.* mit je 2 Bonuspunkten einsetzen. Gegen alle Gegner der Größenklasse groß oder sehr groß (gemäß der Fernkampf-Zielgröße) eine AT-Bonus von 2 Punkten, egal welches für das benutzte Talent erlaubte Manöver er durchführt. Um diese SF zu erlernen, sind GE und KK von je 17 Vorbedingungen.

Lyncil-Wildnismesser

Dieses anderthalbschneidige Messer ist ebenso sehr Werkzeug wie Waffe und von den pragmatischen Lyncil geschaffen worden, um für viele Situationen im Leben eines fahrenden Jägers und Händlers gewappnet zu sein: Die stählerne Klinge ist lang genug, um schon fast einem Kurzschwert zu ähneln, schwer genug für die Aufgaben eines Haumessers, scharf genug, um als Häute-, Filetier- oder Schnitzmesser zu dienen, und breit genug, um notfalls auf einem der tausend Seen des myranischen Nordens als Paddel eingesetzt zu. Die unverwechselbare Aussparung an der Klingenspitze ist mit einer zweiten, scharfen Schneide versehen und taugt für mörderische Rückhandschläge ebenso wie für das filigrane Zurichten der Jagdbeute. Die Rückseite der Klinge trägt einen Sägeschliff, mit dem sich Äste, Knochen und Geweihstangen durchtrennen lassen. Anders als die meisten myranischen Klingenwaffen hat das Wildnismesser eine ausgeprägte, S-förmig geschwungene Parierstange. Der Griff des Messers ist aus dem gleichen Stück Stahl geschmiedet wie die Klinge und dadurch fest mit ihr verbunden. Das erlaubt es auch, diese Waffe zum Parieren in der Linken zu führen – und das sogar zusammen mit der lässig mit rechts geschwungenen Doppelaxt.

Die meisten Lyncil sind sich wohlbewusst, dass die Raffiniertesten ihrer Stahlwaffen ein wichtiger Faktor sind, um ihre Dominanz im Handel und Wirtschaft der nördlichen Gebiete zu sichern, und verkaufen sie daher ungern an andere jagende Völker; auf den Märkten im zentralen Imperiums kann man diese ausgeklügelten Waffen jedoch gelegentlich zu Gesicht bekommen – und auch einiges an Nachahmungen (die oft auch vollmundig als Überlebensmesser angepriesen werden). Die meisten dieser imitierten Wildnismesser sind jedoch nur gewöhnliche Jagdmesser.

Lyncil-Wildnismesser

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	40	45	1	+1	60	0/0	–	HN

Talent: Säbel und Dolche (Parierwaffe)
Herkunft: (12) LORT, SEVA, STAK (nur bei Lyncil)
Besonderheiten: Es gilt nicht der TP-Bonus vom Reittier herab.
Als Parierwaffe geführt hat das Wildnismesser WM –1/+3 und INI+1, die mit den Werten der Hauptwaffe verrechnet werden. Die Werte oben gelten für den alleinigen Einsatz des Messers oder für den Angriff mit der linken Hand.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Lyncil-Wildnismesser)* kann das Wildnismesser mit INI +1 und WM 0/0 führen. Er darf außerdem zwischen den Kampftalenten wechseln, ohne eine Aktion Position aufzuwenden. Um diese SF zu erlernen, ist GE 16 Vorbedingung.



Lyncil-Wildnismesser

Macheta

Der imperiale Name für das Haumesser (siehe dort)

Machira

Diese Waffe zwischen ist entweder ein wirklich langer Langdolch oder ein ziemlich kurzes Kurzschwert – in jedem Fall aber ist die Machira die traditionelle Seitenwaffe der Myriaden. Ihre langgezogene, zweischneidige Klinge mit rautenförmigem Querschnitt ist etwa nach einem Drittel ihrer Länge schmaler als nahe des Griffes (diese Verjüngung trägt auch den Spitznamen 'Hornissentaille'), um zum zweiten Drittel hin ihre größte Breite zu erreichen und dann in einer langen Spitze auszulaufen. Das macht die Klinge aufwendig in der Herstellung, doch dadurch eignet sich die Machira ebenso für heftige Stiche wie für kurze, aber kraftvolle Schläge. Damit ist sie sehr der Kampfesweise der Myrmidonen angepasst, die auch ihre Kentema vor allem als Stichwaffe einsetzen und vor allem dann auf die Machira zurückgreifen, wenn die Verhältnisse so beengt sind, dass für die lange Kentema ebenso wenig Platz ist wie für weit kreisende Schwünge. Dort bietet die Machira erhebliche Vorteile, denn nur wenige andere Waffen für das Handgemenge können so schwere Treffer verursachen.
Die kleine Parierscheibe soll nicht nur zum Parieren dienen, sondern verhindert ebenso, dass die Waffenhand auf die Klinge rutscht, wenn man mit der Machira kräftig zustößt. Daher ist sie so ausgelegt, dass sie bei Stichen zusätzlichen Druck aufnimmt und der Stoß dadurch wuchtiger ausfällt.
Der Myrmidone trägt die (oft mit Myriadensymbolen verzierte) Scheide mit der Machira meist an einem Schulterriemen diagonal vor der Brust oder dem Bauch, und zwar 'kopfüber', so dass der Griff nach rechts unten weist und die Waffe einfach gezogen werden kann – die Hornissentaille verhindert auch, dass die Waffe zufällig hinausrutscht. Insbesondere besteht bei dieser Befestigung weniger Gefahr, dem schweren Myrmidonen-Schild in die Quere zu kommen, als bei einer 'normalen' Tragweise an der linken Hüfte. In der heutigen Zeit sind Machiras mit einem so kleinen Knauf versehen, dass man sie auf das Mündungsende einer Leichten Bela aufpflanzen kann und die Waffe dann wie eine Behelfs-Kentema führt.

Machira

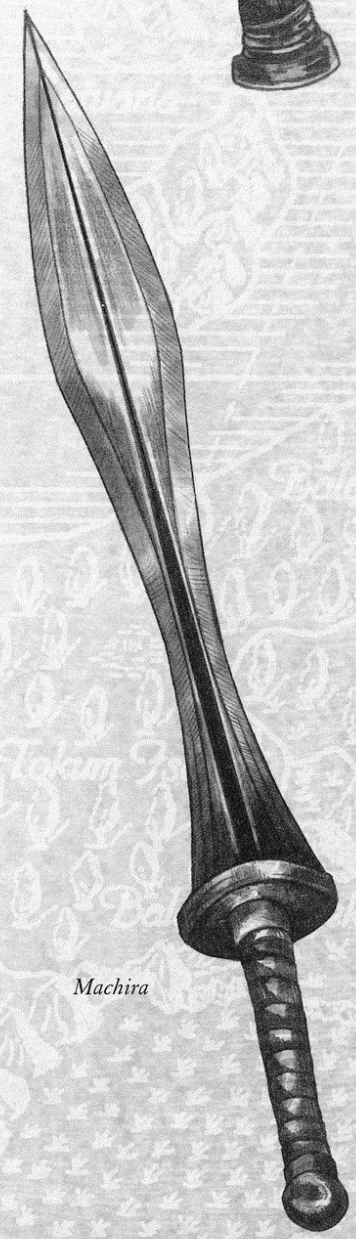
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	35	45	3	0	22	0/–2	–	HN

Talent: Dolche oder Schwerter
Herkunft: (15) CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX
Besonderheiten: Mit der Machira sind keine *Befreiungsschläge* und keine Angriffe zum *Niederwerfen* möglich und es gilt auch nicht der TP-Bonus vom Rücken eines Reittieres.
Dank der Parierscheibe kann der Träger bei einem *Gezielten Stich* und dem *Todesstoß* den Probenaufschlag durch den RS des Gegners ignorieren.
Als Parierwaffe geführt, gilt für die Machira WM 0/+1, INI 0. Sie eignet sich zur gleichzeitigen Führung mit Dolchen, Säbeln, Schwertern und einhändig geführten Bastardstäben.
Ist die Machira auf eine Bela aufgepflanzt, gelten folgende Werte:

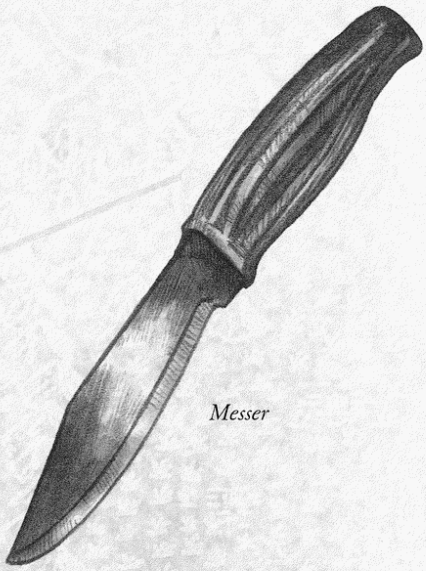
Machira auf Bela:

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	14/5	35	160	6	–1	--	–1/–1	z	NS

Talent: Speere oder Bastardstäbe
Eine aufgepflanzte Machira muss auch mit dem Talent Bastardstäbe stets zweihändig geführt werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Machira)* kann *Befreiungsschläge* ausführen. Er verwendet die Machira mit den Werten INI+1, WM 0/0 und kann seinen Kampfstil zwischen den Talenten Schwerter und Dolche wechseln, ohne dafür eine Aktion: Position aufwenden zu müssen. Seine *Finten* sind um 2 Punkte erleichtert. Um die SF zu erlernen, ist eine GE von 16 Voraussetzung.



Machira



Messer

Messer

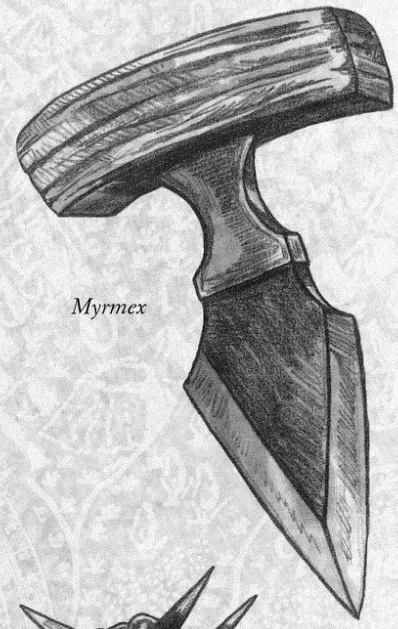
Messer unterscheiden sich von Dolchen dadurch, dass sie kürzer und nur einseitig scharf sind (und die Gegenseite ist oft so breit, dass man dem Schnitt durch Daumendruck mehr Kraft verleihen kann) und keinerlei Parierhilfe haben. Mit einem Messer kann man kochen, essen, schnitzen und Tausende anderer alltäglicher Verrichtungen ausführen, und das oft jahrelang, ohne es je gegen einen Feind zu erheben. Denn als Waffe taugt es nicht sonderlich viel und nur in der Not wird man es für den Kampf nutzen. Ein simples Messer zu tragen ist daher in der Regel selbst dem Sklaven erlaubt, ja für viele Arbeiten sogar vorgeschrieben.

Messer

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	12/6	10	25	4	–2	2	–2/–3	i	H

Talent: Dolche

Herkunft: (18) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX



Myrmex

Myrmex

Bei dem Myrmex oder Ameisenstachel handelt es sich um eine kurze Stechklinge an einem T-förmigen Griff, die so gehalten wird, dass ein schmaler Dorn zwischen Mittel- und Ringfinger liegt und sich dann zur eigentlichen Klinge erweitert. Der T-Griff ist selbst dann gut festzuhalten, wenn die Hand von Blut oder Schweiß rutschig ist, und so kann man einen Myrmex-Kämpfer praktisch nicht entwaffnen.

Traditionell ist der Myrmex eine Selbstverteidigungswaffe der Myrmidonen, an der zwar nicht offiziell geübt wird, die aber dennoch fast allgegenwärtig ist und mit dem sie sich in Raufereien einen entscheidenden Vorteil verschaffen – denn eine gewöhnliche Gerade wird so schnell zu einem heftigen Stich oder gar Todesstoß. Da man keine große Übung zum Kampf mit dem Myrmex braucht und übliche Fausthiebe genügen, um bei einer Rauferei bei einem ungepanzerten Gegner deutlichen Schaden anzurichten, sind diese Waffen zu Recht gefürchtet und als heimtückisch verschrien. Eher verschämt wird sie mitunter mit der Behauptung verteidigt, dass sie eine Stichwaffe von uralter Tradition sei, die einst aus den Dornen besiegter Chrattac als Trophäe gefertigt wurde. Dass die verhassten Ban Bargui eine sehr ähnliche Waffe tatsächlich aus dem Stachel einer ihrer gezähmten Insektenarten herstellen, bekräftigt diese Ansicht nur noch.

Theoretisch ist nur Myrmidonen der Besitz eines Ameisenstachels erlaubt. Bei Verbrechern ist der Myrmex dennoch sehr beliebt, und da die Träger ihre Stoßmesser meist mit Ruß oder Farbe schwärzen, sind sie bei einer Prügelei im Halbdunkel einer Taverne kaum zu entdecken, bis es zu spät ist.

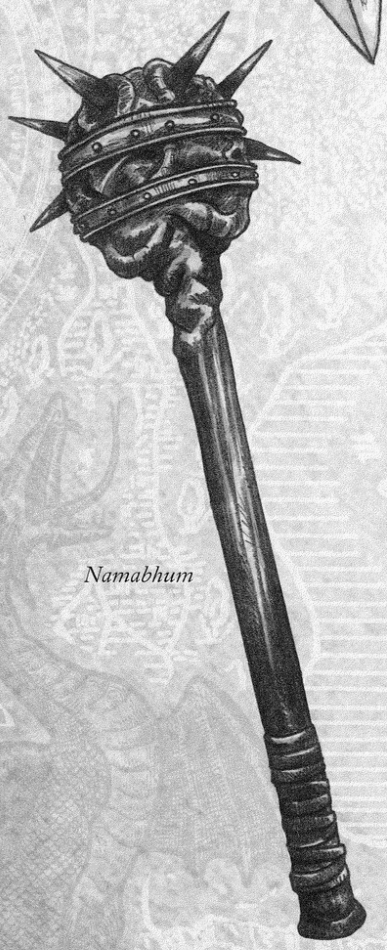
Myrmex

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/6	10	20	1	0	5	–1/–3	–	H

Talent: Handgemengewaffen (Raufen)

Herkunft: (12) ANTH, BANB, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ESHB, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAYE, MdSI, NARI, NARK, OCHO, SERO, SHIN, VALA

Besonderheiten: Der Myrmex erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Ein Myrmex kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag* und *Gerade* eingesetzt werden; beim Kämpfen im Myrmidonenstil verbessern sich die TP um 1. Mit der Hand, die den Myrmex trägt, kann keine weitere Waffe oder Schild geführt werden, auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit einem Stoßmesser als unbewaffnet. Entwaffnungsmanöver gegen einen Myrmex-Träger sind nur bei einer Glücklichen Attacke bzw. Parade erfolgreich.



Namabhum

Namabhum

Die gewaltigen, bis zu vier Schritt aufragenden Baramunen der nördlichen Wälder sind nicht gerade überragende Waffenschmiede und verwenden in der Regel Waffen, die sie bei den kleineren Rassen eingetauscht oder erbeutet haben – doch eine überaus durchschlagskräftige Form der Stabkeule wissen sie selbst herzustellen: die Namabhum.

Ein ausgewachsener Baramune kann auch eine herkömmliche Stabkeule gebrauchen, doch ist die für ihn eher ein kurzer, handlicher Knüppel, nicht einmal dick und lang genug, um als Spazierstock zu dienen. (Für einen jüngeren Vertreter dieses Volkes, wie man sie mitunter gar als Abenteurer trifft, sind herkömmliche Stabkeulen durchaus passend, schließlich messen diese Jünglinge gerade einmal zweieinhalb Schritt.)

Im Grunde handelt es sich dabei um einen gerade gewachsenen Baum, der von der Rinde und Ästen befreit wurde. Das harte Wurzelholz, auf einen stachligen Knubbel zurechtgestutzt, bildet den Schlagkopf, der durch die Riesenkräfte der Baramunen wie ein gigantischer Streitkolben selbst harte

Rüstungen und Panzerungen durchdringt. Ein Baramune, der enger mit der Zivilisation zu tun hatte, verwendet mitunter auch eine Namabhum, die durch zusätzliche Bearbeitung wie metallene Beschläge, Nieten und Dornen 'geschmückt' und verstärkt wurde, so dass sie eher kunstvoll barbarisch als ungestüm natürlich aussieht. Für derartige Namabhums besteht sogar ein Markt, doch werden sie von kleineren Wesen natürlich nur als Kuriositäten, Schaustücke und vorgebliche Trophäen gekauft, denn im Kampf einsetzen kann man sie allenfalls, indem man sie aus einem Insektopter auf einen Feind hinunterwirft...

Namabhum

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
4W*	22/3	500	300	2	–3	120	–2/–4	Z	SP

Talent: Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen
Herkunft: (2) LORT, OCHO, SEVA
Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Namabhum richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Schläge mit der Namabhum können von normalgroßen Wesen (also auch spielbaren Baramunen) nur mit einem Schild, nicht mit einer Waffe pariert werden, klein- und zwergenwüchsige Wesen (wie Shingwa) können nicht parieren, sondern nur *Ausweichen*. Mittelgroße und kleinere Wesen können die Namabhum nicht als Waffe benutzen.
Waffenmeisterschaft: Ein baramunischer *Waffenmeister (Namabhum)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 3 Punkten Bonus einsetzen. Richtet sein Schlag 20 TP oder mehr an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung um 3 Punkte. Um diese SF zu erlernen, ist eine KK von 20 nötig.



Namabhum

Neristustab

Die vierarmigen 'bleichen Diebe', wie sie oft genannt werden, haben sich an ein Leben in den Schatten und in Heimlichkeit gewöhnen müssen. Daher ist auch ihre wichtigste Waffe ein so unschuldig aussehender Holzstock, der mehr wie eine Gehhilfe oder bestenfalls wie ein Wanderstab wirkt.
Doch wer ihn einmal in Aktion erlebt hat, der weiß, warum dieser Kampfstab Respekt verdient. Manchmal einhändig, manchmal zweihändig, manchmal mit drei oder vier Händen geführt, trifft der mit vielen Metallbändern verstärkte Stab mit beiden Enden sicher ins Ziel. Dennoch verstehen die Neristu es, die Waffe zugleich als Wanderstab zu nutzen (und so auch anderen Völkern gegenüber auszugeben), der allgemein Halt und Balance in unsicherem Gelände bietet und mit dem man sich beim Gehen und Klettern in den Bergen und in unterirdischen Gängen und Katakomben abstützen und den Weg nach tückischen Stellen abklopfen kann. Die meisten Stäbe enthalten winzige Geheimfächer für Diebeswerkzeug, Gifte und andere verbotene Dinge, doch diese Vertiefungen sind geschickt unter verschiebbaren Metallbändern verborgen, die zugleich die Stabilität des ganzen Stabes garantieren.
Seine wahrhaft furchteinflößendes Potenzial enthüllt der Neristustab jedoch nur in Verbindung mit den typisch neristischen Drepani mit hohlem Griffstück: Jeder dieser Stäbe ist so gefertigt, dass man die Klingenwaffen an seinen Enden aufstecken und verbinden kann, so dass mit wenigen Handgriffen eine Art Speer mit beidseitigen Klingen entsteht.



Neristustab

Neristustab

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	70	120	6	+1	30	0/0	z	NS

Talent: Stäbe
Herkunft: (12) KORO sowie in imperialen Nerenithya
Besonderheiten: Mit dem Neristustab ist das *Entwaffnen* aus der Attacke heraus um 2 Punkte erleichtert. Ein Kämpfer, der im Talent Stäbe einen TaW von 10+ aufweist, kann mit einem Neristustab Aktionen und Reaktionen umwandeln, ohne dass er den üblichen Malus von 4 Punkten erleidet.
Es kostet zwei Aktionen (eine pro Drepanos), die Drepani auf den Enden des Stabes zu befestigen.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Neristustab)* verwendet die Waffe mit dem WM +1/0 und erhält je 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag, Umreißen, Entwaffnen als Attacke, Binden* und *Windmühle*. Mit aufgesteckten Drepani kann er zudem die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* einsetzen, wenn er die SF erlernt hat. Er kann die Manöver *Klingensturm* und *Klingenwand* beliebig verteilt gegen eine beliebige Zahl von Gegnern einsetzen, wenn er die SF *Kampfgespür* besitzt.
Um die Sonderfertigkeit *Waffenmeister* zu erlernen, muss man eine GE von 17 aufweisen.

Neristustab mit Drepaniklingen

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/4	130	180	6	+1	70	+1/–1	z	NS

Talent: Stäbe
Mit dieser Kombination ist das *Entwaffnen* aus der Attacke heraus um insgesamt 3 Punkte erleichtert.



Panzerarm

Pacator

Siehe Friedensstifter

Panzerarm

Diese massive und schwer gepanzerte Waffe stellt das größere und unverhohlenere Gegenstück zur Katzenkralle dar: Anders als bei letzterer können die vier rasiermesserscharfen 'Krallen'-Klingen nicht eingezogen oder anderweitig verborgen werden. Stattdessen sind sie fest auf dem Handrücken des schweren Panzerhandschuhs befestigt, der meistens noch mit Metallbändern bis zum Ellbogen am Unterarm abgestützt oder befestigt wird, um bei wuchtigen Hieben das Handgelenk zu entlasten und den Klingen zusätzliche Stabilität zu verleihen. Der Panzerarm eignet die sich überraschend gut zum Parieren, zum Binden der gegnerischen Waffe und zu Entwaffnungsmanövern. Nicht zuletzt deshalb tragen ihn nicht allein Söldner, sondern auch Gladiatoren sind mitunter mit einem Panzerarm ausgestattet, der dann in der Regel zum gemeinsamen Gebrauch mit einer Gladiatorenschulter entworfen ist, doch gibt es auch meisterliche Arenakämpfer, die mit zwei Panzerarmen kämpfen und erst ihre Gegner entwaffnen, ehe sie sie massakrieren.

Panzerarm

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	80	(50)	0	–1	85	0/0	–	H

Talent: Handgemengewaffen (Raufen)/Parierwaffen (SP)

Herkunft: (10) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Der Panzerarm erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP und kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag*, *Handkante* und *Schwinger* eingesetzt werden. Mit der Hand, die den Panzerarm trägt, kann keine weitere Waffe und kein Schild geführt werden, auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit Panzerarm als bewaffnet, er erleidet beim Parieren also keine TP. Ein Kämpfer mit einem Panzerarm hat einen Zonen-RS von 2.

Der Panzerarm eignet sich als Parierwaffe und kann gleichzeitig mit beliebigen einhändigen Waffen (in der anderen Hand) geführt werden. Dann werden deren WM um den Parierwaffen-WM von –2/+1 modifiziert und es gilt die INI 0. (Die Werte oben gelten für den alleinigen Einsatz des Panzerarms und für Attacken mit der linken Hand.)

Mit dem Panzerarm kann man die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* ausführen.

Man kann Gegner *Entwaffnen*, die einen Dolch, eine Fechtwaffe, einen Säbel, oder ein Schwert führen, das Manöver *Entwaffnen* aus der Parade ist um 2 Punkte erleichtert.

Alleine mit dem Panzerarm lassen sich die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandflegeln und Zweihand-Hiebwaffen nicht parieren.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Panzerarm)* erhält auf die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* einen 2-Punkte-Bonus und ist in der Lage, auch Kettenwaffen und Peitschen zu *Binden*.

Um diese SF zu erlernen, sind die Kenntnisse der SF *Parierwaffen II*, *Binden* und *Schildkampf II* sowie eine GE von 16 und eine KK von 15 Vorbedingungen.



Pardir-Speer

Pardir-Speer

Die Speere der Pardir sind eigentlich nur lange, gerade Holzstücke mit Stoßspitze, doch immerhin so gut ausbalanciert, so dass sie mit Wucht geworfen werden können, ohne dabei ihren Nutzen im Nahkampf zu verlieren. Mit einer stattlichen Länge von sechs Spann sind sie sogar gut geeignet, im Nahkampf Feinde auf Distanz zu halten und zu durchbohren. In der Regel führen die Pardir mehrere dieser Waffen mit sich, um auch nach dem Werfen nicht waffenlos dazustehen, und es ist ihnen mitunter sehr wichtig, geschleuderte Speere wieder zurückzuholen – weniger als eine Frage der Ehre, sondern weil sie einfach den Gedanken nicht mögen, den Feinden eine Waffe 'geschenkt' zu haben. Dabei fertigen sie in aller Regel diese Speere gar nicht selbst, sondern erhalten diese simplen Waffen von anderen Völkern im Rahmen eines Söldnerkontraktes. Die wirklich wilden Pardir im Dschungel benutzen außer ihren angeborenen Waffen fast nur simpelste Keulen, die sie oft einfach irgendwo auflesen und nach dem Werfen genauso schnell vergessen.

Pardir-Speer

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/4	75	120	5	–1	14	–1/–3	w	S

Talent: Speere

Herkunft: (4) ANTH, CANT, KORO, MAKS, NEBE, PARD, THAR

Besonderheiten: Der Pardir-Speer kann ab einer KK von 15 einhändig geführt werden (TP 1W+2, TP/KK 13/5, WM –1/–6) Ein Pardir-Speer kann geworfen werden

Waffenmeisterschaft: Es ist möglich, die SF Waffenmeister (Speer) auch mit dem Pardir-Speer einzusetzen. Damit kann man diese Waffe dann ab KK 15 einhändig führen, ohne die oben genannten Einbußen zu erleiden. Die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* sind für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um *Waffenmeister* mit dem Speer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen. In der Praxis wird es kaum jemals einen Pardir geben, der diese SF beherrscht.

Pardir-Speer als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+3	5 / 10 / 20 / 25 / 30	(+2 / +1 / 0 / –1 / –2)	–	Wurfspeer

Ein Treffer mit dieser Waffe verursacht eine Wunde, wenn die Waffe mehr als KO/2–2 SP verursacht.

Pata

Die typisch makshapuranische Waffe ist von der Handhabung mit Karsh und Katar verwandt, allerdings mit einer Länge von einem Schritt deutlich größer und schwerer als die beiden Stoßdolchtypen. Denn der querstehende Griff ist in einen (meist üppig ziselierten) Panzerhandschuh eingelassen, der dem Kämpfer einen sichereren Griff verleiht. Durch die Unterstützung des Handschuhs (der manchmal bis zum Ellbogen reicht) kann man mit dem Pata sehr tiefe Schnitte und Stiche austeilen, ohne das Handgelenk zu belasten wie bei fast allen anderen Schwertern und Säbeln.

Pata

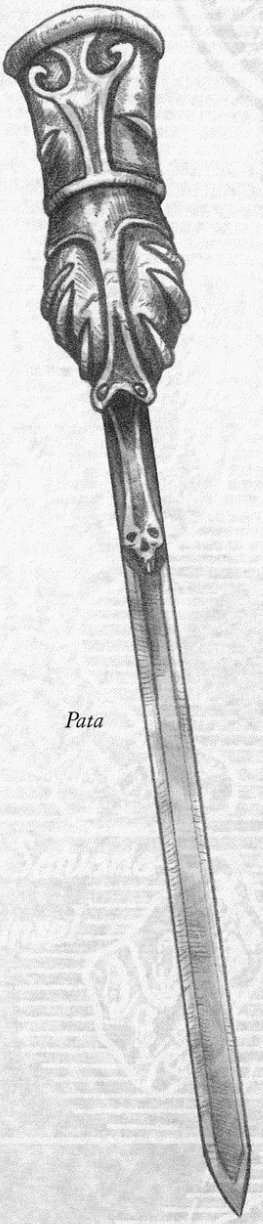
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	11/3	120	110	2	+1	70	0/0	–	N

Talent: Schwerter oder Säbel

Herkunft: (12) MAKS

Besonderheiten: Vom Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Pata 2 TP zusätzlich an. Die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind um jeweils 1 Punkt erleichtert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister(Pata)* erhält bei den Manövern *Wuchtschlag, Gezielter Stich* und *Todesstoß* 2 Punkte Bonus (zusätzlich zu den oben genannten Boni), zusätzlich kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Um diese SF zu erlernen, sind GE 16 und KK 16 Vorbedingungen.



Pata

Peitsche

Die typische myranische Peitsche ist etwa zweieinhalb Schritt lang und aus Lederriemen geflochten. Sie läuft verjüngend in einem Knoten oder einem kleinen Gewicht aus. Als Werkzeug wird sie vor allem von Fuhrleuten, Kutschern, Viehtreibern und Tierbändigern gebraucht, da sie vorzüglich dazu geeignet ist, Tiere zu disziplinieren – doch ebenso kann man sie natürlich in der Hand von Sklavenmeistern (sei es auf Domänen oder Galeeren) sehen, die oftmals auch Peitschen als Zeichen ihres Ranges auf der heimatlichen Domäne tragen, wenn sie die Provinzstadt besuchen. Erfahrene Meister der Peitsche sind oft zu erstaunlichen Kunststücken in der Lage.

Peitsche

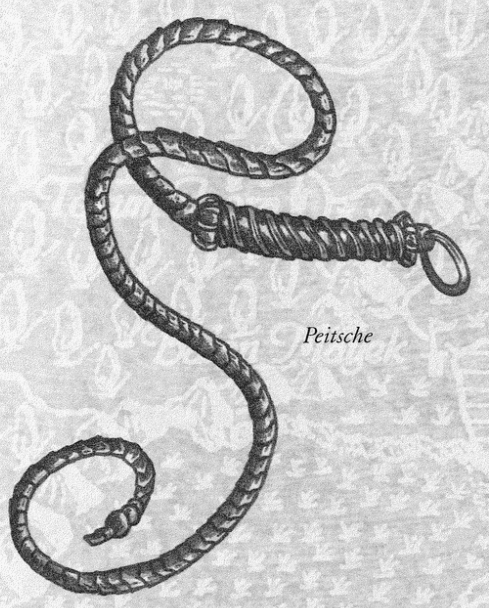
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	14/5	70	250	4	0	5	0/–	–	S

Talent: Peitschen

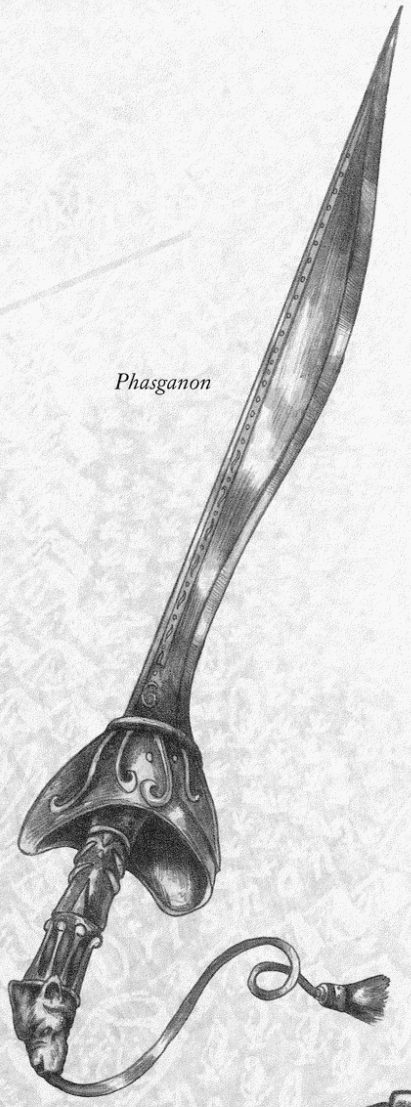
Herkunft: (10) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Mit dem Talent Peitschen (dem einzigen, mit dem man diese Waffe führen kann) sind keine Paraden möglich. Eine Peitsche kann keine Wunden verursachen.
Man kann jedoch einen Gegner *Entwaffnen* oder *Umreißen* (dabei ist dem Gegner keine PA erlaubt); ferner ignoriert eine Peitsche den Verteidigungsbonus von Schilden. Eine Peitsche erleidet in Distanzklasse N einen AT-Malus von 8 Punkten und ist in DK H allenfalls als Würgeschlinge zu gebrauchen.
Will man ein Opfer mit der Peitsche fesseln, ist eine AT+8 nötig, weitere Zuschläge erhöhen die TP. Diese gelten komplett als Erschwernis auf den *Entfesseln*-Wurf des Opfers, den es nach einem Treffer ablegen muss und bei Misslingen jede KR einmal erneut versuchen darf, jedoch zunehmend um je 1 weiteren Punkt erschwert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Peitsche)* muss zum *Umreißen, Entwaffnen* und Fesseln nur eine AT+4 würfeln, Angriff in DK N sind für ihn nur um 4 Punkte erschwert. Außerdem kann er mit der Peitsche kleinere Gegenstände greifen und heranziehen und die Peitsche als Lasso oder als Wurfhaken verwenden (Einzelheiten sind Meisterentscheidung).



Peitsche



Phasganon

Phasganon

(Plural Phasganen)

Der Phasganon kommt den verbreiteten myranischen Waffen einer Fechtwaffe am nächsten, denn er wurde von den Amaunir entwickelt, die eine große Vorliebe für schnelle Stichwaffen haben. Mit knapp einem Schritt Länge überragt er die meisten anderen Schwerter Myranors und besitzt eine wahrlich unverwechselbare Form, denn seine Klinge ähnelt einer langgestreckten 'halbierten Machira', wie es einmal ein alter Myrmidone beschrieben hat: Auf der Rückseite ist die Klinge gerade, auf der Schlagseite hingegen zweifach geschwungen: Vom Griff aus verjüngt sie sich und erreicht etwa nach einem Drittel der Länge ihren schmalsten Punkt von nur noch gut einem Finger Breite, doch verbreitert sie sich wieder und ist knapp nach halber Länge gut anderthalbmal so breit. Dadurch trifft die Klinge bei den meisten Schlägen am Punkt der größten Breite auf, so dass bei einer so leichten Waffe Hiebe die maximale Wucht haben. Bis dahin ist die Rückseite mit amaunischen Silbenzeichen graviert, doch von hier an ist die Klinge beidseitig geschärft und läuft in eine sehr lange Stoßspitze aus.

Der Griff besteht fast immer aus Oberschenkelknochen jagdbarer Kreaturen und ist mit dem gleichen Ornament verziert wie die Klinge. Die Parierscheibe ist oval und darunter sitzen zwei Ringe für Zeige- und Mittelfinger, die dem Kämpfer zusätzliche Hebelkraft und Kontrolle über die Waffe geben, vor allem, wenn die unter dem Knauf befestigte Zierkordel ums Handgelenk geschlungen wird. Diese dicke Schnur dient eben nicht nur dem Spieltrieb der Amaunir (auch wenn sie gern mit der buschigen Quaste am Ende der Kordel spielen), sondern auch dem sehr praktischen Zweck, einen besseren Griff zu verleihen, einen Verlust des Phasganon unwahrscheinlicher zu machen und auch dem Träger zu erlauben, selbst bei gezückter Waffe eine Bela abzufeuern.

Der Gebrauch von Griffringen und Sicherungsband bietet Vorteile, aber auch Risiken; zwar ist der Kämpfer nur sehr schwer zu entwaffnen, doch wenn es dazu kommt, ist eine Handverletzung unvermeidlich.

Der Knauf selbst hat die Form eines Tierkopfes – besonders oft sind Raubvögel und Raubkatzen zu sehen, wobei letztere für den ungeübten Betrachter nur schwer von Porträts amaunischer Heroen zu unterscheiden sind, die man auch mitunter sieht.

Der Name des Phasganon ist mit dem der amaunischen Kriegergöttin Phasmahira verknüpft, denn ihr ist diese todbringende Waffe wohlgefällig, sagt man. Doch auch bei Menschen ist der Phasganon oft zu sehen, selbst wenn er seine besten Eigenschaften in der Hand eines Amaun zeigt. Die imperialen Schützen, die Tokeden, verwenden ihn durchweg als ihre Nahkampfwaffe, wenn sie ihre Bela nicht mehr einsetzen können, selbst die nicht felltragenden Soldaten dieser einst aus den scharfäugigen amaunischen Untertanen des Thearchen geschaffenen Truppengattung. Getreu ihrem amaunischen Ursprung tragen die Tokeden nur eine leichte Rüstung und einen Faustschild zur Verteidigung, und die gleiche Kombination sieht man auch oft bei 'zivilen' Phasganonfechtern, nur dass diese mitunter auch einen Stoßbuckler als Schild tragen.

Phasganon

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/–1	–	N

Talent: Fechtwaffen oder Säbel oder Schwerter

Herkunft: (10) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Im Sinne der Parade-Einschränkungen von Fechtwaffen gilt der Phasganon als Säbel, d.h. er kann Zweihand-Hiebwaffen u.ä. parieren. Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Phasganon 2 TP zusätzlich an.

Der Kämpfer legt gegen *Entwaffnen*-Manöver eine einfache KK-Probe (statt +8) ab, wenn die Parade misslungen ist, doch bei deren Misslingen verliert er die Waffe und erleidet automatisch eine Wunde am Schwertarm.

Ein Phasganon ist in vielen Details auf die amaunische Anatomie abgestimmt, so dass ein Amaunir mit den Werten TP/KK 11/3, INI +1 und WM 0/0 kämpft.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Phasganon)* kann zusätzlich zu seinen üblichen Manövern auch die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* jeweils um 2 Punkte erleichtert. Er darf den *Todesstoß* auch gegen Gegner mit einem Schild einsetzen, wobei jedoch der PA-WM des Schildes als Erschwernis wirkt. *Entwaffnungs*-Manöver gegen ihn sind um 2 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 16 notwendig.



Phugion

Phugion

(Plural Phugien)

Zwar werden im Imperium oftmals Dolche jeglicher Art mit diesem Namen bezeichnet, eigentlich gilt er jedoch für einen speziellen Dolchtyp, wie ihn die Befehlshaber der Myrmidonen als Offiziersdolch tragen. In der Regel haben Phugien keine Parierstange, allenfalls eine kleine Parierscheibe, und sind gewissermaßen verkleinerte Machiras: Wie bei diesen verjüngt sich die Klinge nach etwa einem Drittel der Länge (vom Griff aus gesehen) zu einer deutlichen 'Hornissentaille'; umgekehrt zeigt der Griff oft eine deutliche knaufähnliche Verdickung in der Mitte seiner Länge. Zur Verstärkung läuft eine Rippe entlang der Klingenmitte, so dass der Querschnitt rauten- oder sogar kreuzförmig ist.

Da sich der traditionsreiche Phugion gut unter den Falten eines Calars verbergen lässt, ist er in der myranischen Geschichte schon häufig das Mordwerkzeug gewesen, wenn vornehme Verschwörer (im Gegensatz zu bezahlten Meuchlern) ein Attentat unternommen haben und ihrer Tat einen patriotischen, 'militärischen' Anstrich geben wollten.

Phugion

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	15	30	3	0	12	0/–1	–	H

Talent: Dolche

Herkunft: (16) CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Mit einem Phugion können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Ein Phugion lässt sich auch improvisiert (und mehr schlecht als recht) werfen.

Waffenmeisterschaft: Die SF *Waffenmeister (Dolch)* gilt auch für den Phugion: Der Waffenmeister kann ihn als reguläre, nicht improvisierte Wurfwaffe verwenden. Ansonsten hat der Waffenmeister einen INI-Wert von +1 und seine TP/KK beträgt 11/4. Bei einem *Gezielten Stich* kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.

Phugion als (improvisierte) Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W–1	1 / 3 / 5 / 7 / 10	(0 / 0 / 0 / –1 / –2)	–	Wurfmesser

Reiteraxt

Eine Doppelaxt mit so kurzen, stark gekrümmten Blättern, dass sie fast an eine kreisrunde Scheibe erinnern, die am Stiel jeweils kleine Aussparungen hat. Das Axtblatt ist mit Metallbändern an dem etwa anderthalb Schritt langen Schaft befestigt, so dass man mit der Waffe noch einigermaßen gut parieren kann. Die Reiteraxt kann sowohl einhändig als auch zweihändig geführt werden, doch die Schadenswirkung verändert sich drastisch. Da ihre Form garantiert, dass das Blatt nicht beim Hieb im getroffenen Feind stecken bleibt, und zugleich die Länge der Schneide maximiert wird, ist sie gerade bei kräftigeren Reitern beliebt, doch auch bei der berittenen Infanterie, deren Kämpfer ihre Tiere vor allem zur strategischen Bewegung nutzen und vor dem Kampf absteigen, und anderen Axtschwingern zu Fuß.

Ein 'Reitervolk', dass diese Waffe mit sehr viel Geschick und Wirkung verwendet, sind die Kentori – doch selbst bei ihnen ist es vor allem der pferdeleibige Teil des Paares, der die Doppelaxt schwingt, denn schließlich muss er nicht auf die Launen des Reittieres Acht geben…

Reiteraxt

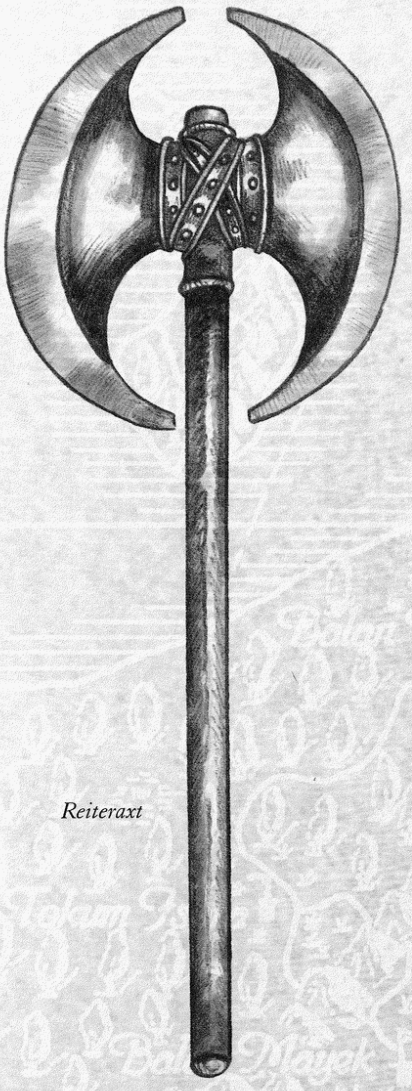
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+1	13/3	160	150	2	–1	70	0/–2	–	NS

Talent: Infanteriewaffen oder Zweihand-Hiebwaffen

Herkunft: (6) ANTH, GATH, KENT, KORO, MAYE

Besonderheiten: Schläge mit der Reiteraxt können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Reiteraxt 2 TP zusätzlich an, doch gilt die DK N. Wird die Reiteraxt einhändig geführt, gilt das Talent Hiebwaffen und sie erzielt 1W+4 TP, es gelten TP 14/4, INI –2 und WM –1/–3.

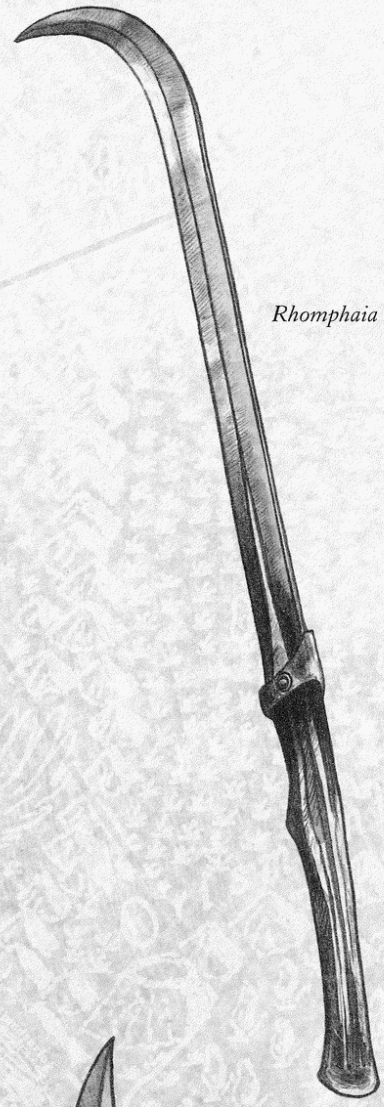
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Reiteraxt)* erleidet beim zweihändigen Einsatz der Reiteraxt im Sattel geringere Einbußen: AT und PA sind um jeweils 3 Punkte weniger erschwert, d.h. gegen andere Reiter nicht und gegen Fußgänger nur um 5 (statt 8) Punkte. Ferner erhält er einen Bonus von je 2 Punkten auf die Manöver *Niederwerfen* und *Wuchtschlag*. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 16 notwendig.



Reiteraxt

Rhomphaia

Die Rhomphaia ist eine allgemein gefürchtete Waffe, die einer Schwertlanze mit gebogener Klinge ähnelt und eine Länge von bis zu neun Spann erreichen kann. Geschärft ist stets die innere Seite der (im Querschnitt flach dreieckigen) Klinge, so dass sie der einer Falcata ähnelt, doch kann die Rhomphaia durch die Hebelwirkung des langen Schaftes weit schwerere Schäden verursachen, und das auf weit größere Entfernung. Man kann die Rhomphaia einhändig oder zweihändig führen, und daher ist es auch möglich, sie zusammen mit einem Schild zu gebrauchen, doch ihre maximale Wirkung erzielt sie bei einem schnellen, beweglichen Kampfstil, der sich nicht auf Kämpfe in beengten Verhältnissen einlässt und die Reichweite der Waffe voll ausnutzt.



Rhomphaia

Die Klingenspitze ist in der Regel so stark gekrümmt, dass sie wie ein Haken eingesetzt werden kann, um Gegner zu Fall zu bringen oder vom Pferd zu reißen oder auch, um (fast wie mit einer Spitzhacke) von oben Helme und Schilde zu durchschlagen. Der extra verstärkte Helm einiger Myrmidonen-Einheiten ist auf die Rebellion der karonischen Sklaven zurückzuführen, welche die Rhomphaia aus der Sichel oder Sense entwickelt und als erste gemeistert haben – und angeblich hängt auch die besondere Verbreitung von Arm- und Beinschienen in diesen Myriaden mit der damaligen Gefahr zusammen, dass ein rebellischer Sklave seinem Gegner mit einem wuchtigen Hieb Hand oder Fuß abtrennt. Doch auch nach dem Erringen ihrer Freiheit haben die Karonier nie aufgehört, mit der Rhomphaia zu üben, denn im Land am Großen Orismani ist der Kampf gegen Angreifer aus der Steppe schon immer eine bittere Notwendigkeit gewesen und die Rhomphaia lässt sich vorzüglich nutzen, um Reittiere zu töten oder zu verstümmeln und dann den gestürzten Reiter umzubringen.

Rhomphaia

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+6	13/3	120	180	3	–1	120	0/–2	(z)	NS

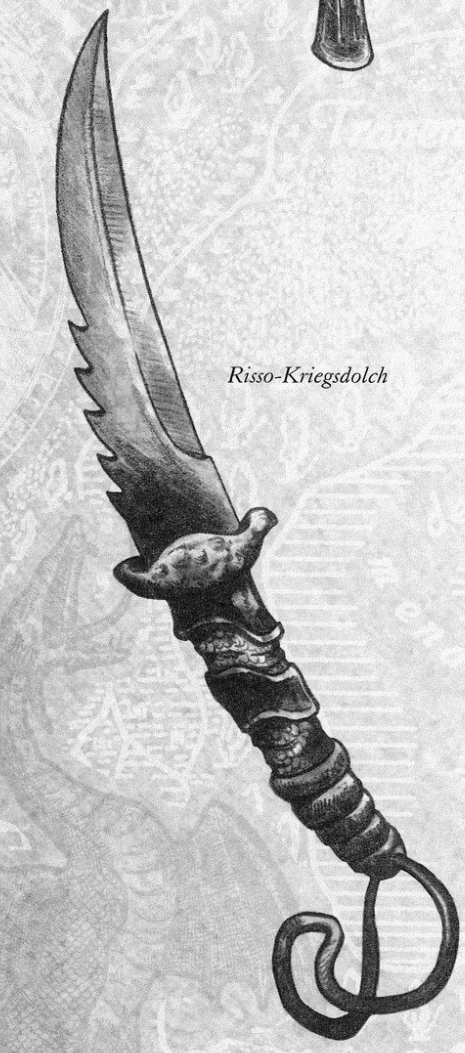
Talent: Bastardstäbe oder Zweihand-Hiebwaffen

Herkunft: (10) CENT, GATH, HARP, KARO, OCHO

Besonderheiten: Schläge mit der Rhomphaia können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit der Rhomphaia sind die Manöver *Hammerschlag* und *Schildspalter* unabhängig vom benutzten Kampftalent anwendbar, wenn der Kämpfer die entsprechenden Voraussetzungen mitbringt. Es gelten die Regeln zur Ein- und Zwehändigkeit bei Bastardstäben.

Waffenmeisterschaft: Für einen *Waffenmeister (Rhomphaia)* sind die Manöver *Wuchtschlag, Schildspalter, Niederwerfen* und *Hammerschlag* jeweils um 2 Punkte erleichtert, wenn er die Waffe als Zweihand-Hiebwaffe führt.

Risso-Kriegsdolch



Risso-Kriegsdolch

Schon das Material dieser Waffe macht sie unverwechselbar, ähnelt es doch sehr dem Karettan, der gehärteten Panzersubstanz großer Drachenschildkröten, das auch von Landbewohnern gerne zum Schmuck oder für Rüstungen verwendet wird – doch nur die Risso scheinen zu wissen, wie man daraus Klingenwaffen fertigt, die ihre Schärfe ebenso gut halten wie Stahl. Vor allem die geschuppten Meereswesen verwenden diese universellen Dolche, die trotz ihres Namens keineswegs ausschließlich dem Kampf dienen. Im Gegenteil, die Form ist darauf ausgerichtet, vielen Aufgaben gerecht zu werden: Die Klinge ist leicht gebogen mit gezackter oder gewellter Außenschneide, während ihre Innenwölbung meist nur von der Spitze bis zur Mitte angeschliffen ist. Daher kann man beim Gebrauch mit dem Daumen weitere Kraft auf den Klingenrücken legen und Stricke und Taue, Hölzer und sogar Korallen zersägen, die Spitze hingegen eignet sich ebenso für feinere Arbeiten wie für kraftvolle Stiche. Der Griff ist an die eher groben Rissohände mit ihren Schwimmhäuten angepasst und anstelle eines Knaufes sieht man meist einen Ring, von dem ein Riemen aus Seeschlangenleder zum Handgelenk des Träger verläuft – denn während es schon an Land ärgerlich sein kann, eine Waffe fallen zu lassen, wäre beim Schwimmen und Tauchen ein solcher Verlust wohl endgültig. Wird er gerade nicht benötigt, verstauen die Risso den Dolch in einer Scheide am Unterschenkel, in der sie ihn mit einer kurzen Schlinge am Hinausgleiten hindern.

In der Regel sehen die meisten Landbewohner diese Waffen nur in der Hand eines kampfbereiten Rissos, denn für die Meeresbewohner sind diese Waffen viel zu kostbar, als dass sie sie im großen Stil exportieren könnten. Nur gelegentlich veräußern sie solche Messer im Rahmen eines Tauschgeschäftes an Nequaner, die sie dann ebenfalls als Universalwerkzeuge verwenden.

Risso-Kriegsdolch

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	30	35	4	0	60	0/–1	–	HN

Talent: Dolche

Herkunft: (8) CRAN, MdSI, SERO, THAL

Besonderheiten: Mit einem Risso-Kriegsdolch können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Nicht-Risso, die diese Waffe führen, erleiden einen Malus von je einem Punkt auf AT und PA. Optional gilt ein WM von 0/–1 über Wasser und der WM +1/0 beim Kampf unter Wasser.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Risso-Kriegsdolch)* hat einen INI-Wert von +1 und seine TP/KK beträgt 11/4. Bei einem *Gezielten Stich* kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.

Rossmetzger (Ekemon)

Während sich aus dem Doros als der früheren Universalwaffe der Myrmidonen des Ersten Imperiums durch Verkürzung die Kentema entwickelt hat, so andererseits durch deutliche Verlängerung der Rossmetzger. Der blutrünstige Name dieser Waffe, die in den Myriaden auch formal als Ekemon bekannt ist, rührt von ihrer hauptsächlichen Aufgabe her: Der Rossmetzger dient dazu, heranstürmende Reittiere zu verletzten oder zu töten, um dadurch einen Kavallerieangriff blutig an der undurchdringlichen Stachelwehr einer Ekemeteneinheit zerschellen zu lassen. Der Ekemon ist ein etwa dreieinhalb Schritt langer Speer mit einem langen seitlichen Haken, mit dem sich gut feindliche Reiter aus dem Sattel holen lassen.

Obgleich (oder gerade weil) die Waffe eigentlich zu lang ist, um damit viel Bewegungs- und Manöverfreiheit zu haben, erfordert der Umgang mit dem Ekemon doch einiges an Übung: So ist es nicht gerade leicht, eine Waffe von dieser Länge (und fünf Okul Gewicht) nicht allein gerade zu halten, sondern sie auch im Gleichklang mit den Waffenbrüdern zu bewegen, und eine in Unordnung geratene Ekemetenformation vermittelt etwa das gleiche Bild des Chaos wie eine unstimmige Rudermannschaft auf einer Galeere. Dazu kommen noch die verschiedenen Grifftechniken, die zu meistern sind: Wie eine Reiterlanze unter den Arm geklemmt ist der Ekemon besser zu kontrollieren, doch nicht gerade wuchtig zu stoßen, diese Haltung dient also vor allem für die Abwehrformation – oft wird dabei sogar der Stoßdorn am unteren Ende fest in den Boden gerammt, um der Waffe noch mehr Halt zu geben, wenn die feindlichen Reiter herandonnern. Umgekehrt kann man dem Rossmetzger weit mehr Stoßkraft verleihen, wenn man ihn auf der Schulter liegend führt (und die Ekemetenrüstung hat dafür eine eigene Laufrinne), doch das kontrollierte Zielen ist schwieriger. Abhängig von der Position beim Aufmarsch muss der Ekemet noch dazu genau wissen, in welchem Winkel er seine Waffe hält, denn je weiter hinten er steht, desto senkrechter muss die Waffe sein, um die vorderen Reihen nicht zu behindern und gemeinsam mit dem anderen Soldaten einen 'Igel' zu bilden, durch den feindliche Geschosse einigermaßen gebremst und abgelenkt werden; und schließlich ist es noch wie beim weit kürzeren Doros wichtig zu wissen, wie man auch mit dem rückwärtigen Stoßdorn abwärts zustößt, um beim Vormarsch gefallenen Feinden oder Reittieren den Todesstoß zu versetzen.

Rossmetzger

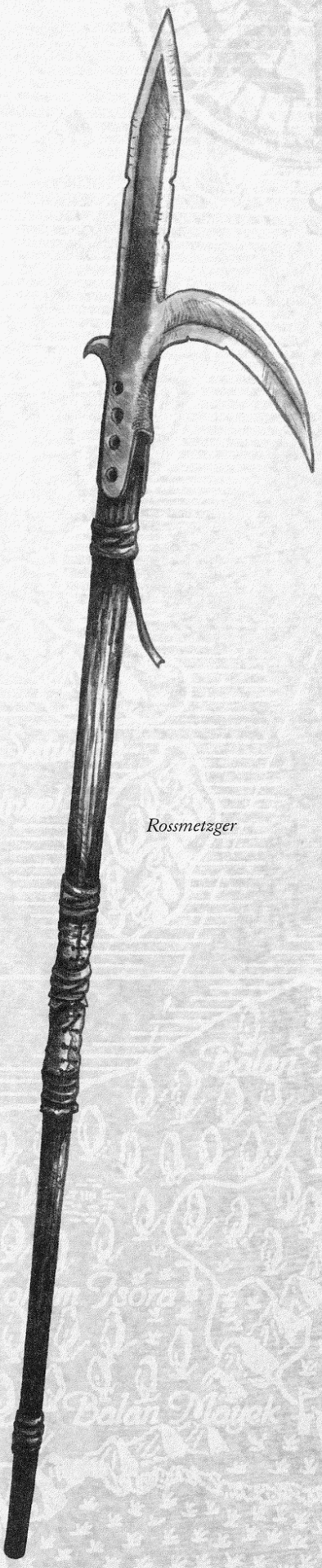
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	14/4	200	350	4	–2	35	–1/–1	Z	SP

Talent: Infanteriewaffen oder Speere

Herkunft: (6) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Attacken mit einem Rossmetzger können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Man kann mit dem Ekemon das Manöver *Umreißen* auch gegen Reiter anwenden, die dem nur mit einer um 8 erschwerten PA oder einem *Ausweichen* per Reiten-Probe trotzen können.

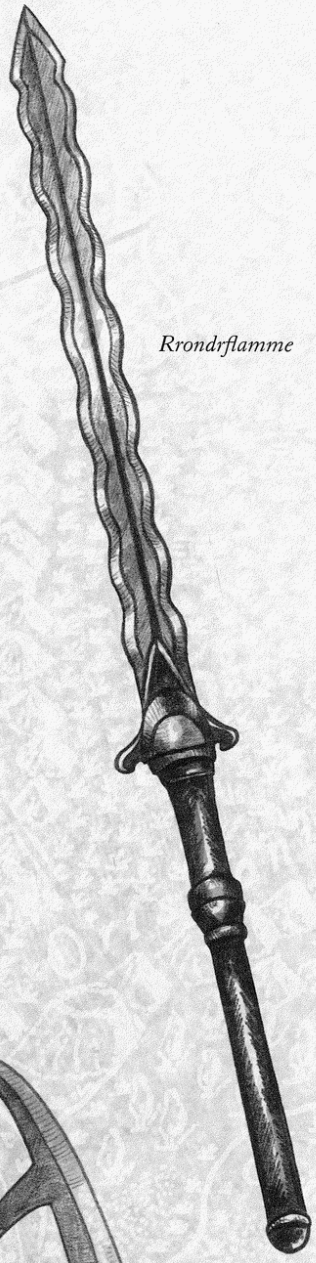
Waffenmeisterschaft: Für einen *Waffenmeister (Rossmetzger)* ist das Manöver *Umreißen* um 4 Punkte erleichtert und er verwendet WM 0/–1. Beim Manöver *Umreißen* erzielt er 4 TP mehr (nur als Erschwernis der GE-Probe des Gegners). Voraussetzungen für den Erwerb dieser SF sind eine GE und eine KK von jeweils mindestens 16.



Rossmetzger

Rrondrflamme

Diese spezielle Form der Schwertlanze ist eine Besonderheit der Leonir von Rhacornos, wo sie vor gut zweihundert Jahren von der menschlichen Schmiedin Ialanthe von Phalorea im Auftrag des leonischen Kriegers Khyshoth entwickelt wurde – wobei die Leonir natürlich die diesem Befehl zugrunde liegende Vision der Göttin Rrondr für das wichtigste Element der Entstehungsgeschichte erachten. Ihnen gilt die Rrondrflamme als die ehrenvollste aller Klingenwaffen, was keineswegs der Überzeugung widerspricht, dass die gewaltige Khorrpranke alles in allem die 'göttlichste' ungeweihte Waffe sei. Gerade die Kriegerehre, die von der Göttin verfochten wird, macht die Behauptung für viele Leonir um so frevlerischer, die geflammte Form der langen Klinge solle dem Zweck dienen, dem Opfer besonders bösartige, schwer heilende Wunden zu reißen. Denn der eigentliche Zweck des Flammenform liegt darin, dass sowohl Schnitte wie Stiche besser feindliche Rüstungen durchdringen können als bei absolut geraden Klingen, da eine (wenn auch leichte) Sägewirkung auftritt. Die Kunst eines solchen Flammenschliffs ist allerdings nur wenig verbreitet und ergibt darum nur bei den besten Klingen Sinn, die ihre Schärfe selbst unter widrigen Umstanden lange halten können. Echte Rrondrflammen stammen auch heute noch ausschließlich aus der rhacornischen Handelsmetropole Phalorea und wurden im unweit der Stadt liegenden Hain der Rrondr gesegnet; man erkennt sie an den entsprechenden Zeichen in Khorrzu-Krallenschrift auf dem Schaft. Anderenorts, gerade im Imperium, stellen waghalsige Waffenschmiede auch Imitationen von deutlich schlechterer Qualität her, die sie an leonische Reisende und vor allem imperiale Thyarkhash zu verkaufen hoffen; dabei verschweigen sie wohlweislich nicht nur, wie minderwertig ihre Produkte sind, sondern auch (wenn der Interessent kein Leonir ist) wie schnell ein stolzer rhacornischer Leonir zornig wird, wenn ein anderer Zweibeiner eine Rrondrflamme (gleich welcher Herkunft) durch seine Hände entweiht – und eine Herausforderung, im Kampf auf Leben und Tod sein Recht zu beweisen, die Rrondrflamme zu führen, ist beinahe eher die Regel als die Ausnahme.



Rrondrflamme

Rrondrflamme

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	12/3	150	200	1	0	150	0/0	(z)	NS

Talent: Bastardstäbe oder Infanteriewaffen oder Speere

Herkunft: (4) RHAC

Besonderheiten: Schläge mit der Rrondrflamme können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden.

Die Rrondrflamme kann sowohl einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) als auch zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist nicht möglich.

Eine echte Rrondrflamme aus Phalorea gilt als göttlich geweiht und kann daher Wesenheiten verletzen, die gegen profane Waffen unempfindlich oder weniger empfindlich sind.

Für 'gefälschte' Rrondrflammen gelten die Kampfwerte einer Schwertlanze.

Leonir mit dem Kulturhintergrund Arrhabash sollten beim Anblick eines unbekannten Nichtleonir mit Rrondrflamme eine Probe auf Jähzorn ablegen. Wer sein Recht auf die Führung der Waffe erfolgreich verteidigt hat, ist für weitere Leonir nicht mehr unbekannt, wenn sie ihn dabei beobachtet haben oder anders identifizieren können.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Rrondrflamme)* kann zwischen den Waffentalenten wechseln, ohne dafür eine Aktion: Position zu benötigen. Er kann sowohl den *Gezielten Stich* als auch den *Todesstoß* mit einem Bonus von 2 Punkten einsetzen, wenn er die entsprechende SF beherrscht. (Meisterliche) Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um 4 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen ist es nötig, Leonir zu sein (da die existierenden Lehrmeister ihr Wissen keinem anderen weitergeben würden) und eine KK von 16 und eine GE von 16 zu besitzen.

Ruakar

Die Bewohner Eshbathmars, die sich stolz Karoufi (die Reinen) nennen, haben diese Waffe für den Kampf gegen berittene Kämpfer und Räuber der Narkramarwüste entwickelt – und 'beritten' bedeutet hier in der Regel, dass der Feind auf einem drei Schritt hohen Reitskarabäus thront. Schon daher ähnelt der Ruakar dem fast doppelt so langen imperialen Ekemon oder Rossmetzger, denn die Erfordernisse sind nun einmal ähnlich: Die anderthalbschneidige Hiebklinge ist lang und leicht gebogen, während aus dem Klingenrücken ein langer seitlicher Haken hervorragt, mit dem man vortrefflich Reiter aus dem Sattel reißen kann.

Der Ruakar hat am unteren Ende einen Stoßdorn, der sich ebenfalls im Kampf einsetzen lässt. Zum Schutz vor feindlichen Angriffen dient ein Handschutz am langen hölzernen Schaft der Waffe, und an diesem Schutz sitzt ein Bügel, an dem sich eine Sicherungsleine befestigen lässt – denn wenn es zu Kämpfen gegen Skarabäenreiter kommt, befinden sich die Ruakar-Träger oft an Bord eines Sandseglers und haben sich selbst mit einem Riemengeschirr am Mast oder an der Reling abgesichert und ihre teure Waffe ebenfalls, um sie nicht bei einem Ungeschick auf ewig im Sand zu verlieren. Entlang der Karawanen- und Sandseglerrouten hat sich das Konzept dieser Stangenwaffe auch in den übrigen Stadtstaaten der Wüste verbreitet und heute kann man auch andere Eshbathi sehen, die den Ruakar führen.

Ruakar

Ruakar

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	13/3	150	185	4	–1	45	–1/–2	Z	S

Talent: Infanteriewaffen oder Speere

Herkunft: (12) ESHB

Besonderheiten: Wird die Waffe mit dem Stoßdorn voran geführt, gilt das Talent Speere bei einer Wirkung von 1W+6 und TP/KK 11/4.

Attacken mit einem Ruakar können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Man kann mit dem Ruakar das Manöver *Umreißen* auch gegen Reiter anwenden, die dem nur mit einer um 8 erschwerten PA oder einem *Ausweichen* per Reiten-Probe trotzen können.

Waffenmeisterschaft: Für *Waffenmeister (Ruakar)* ist das Manöver *Umreißen* um 4 Punkte erleichtert und sie verwenden WM 0/–1. Beim Manöver *Umreißen* erzielen sie 4 TP mehr (nur als Erschwernis der GE-Probe des Gegners). Voraussetzungen für den Erwerb dieser SF sind eine GE und eine KK von jeweils mindestens 16.

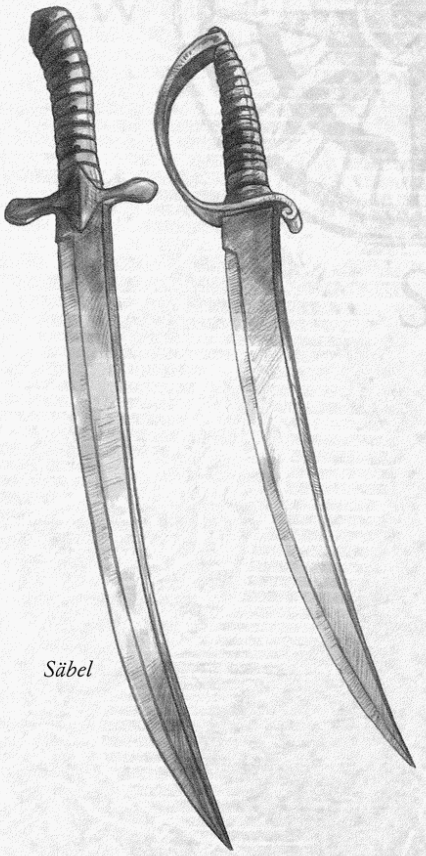
Säbel

Der klassische Säbel ist die geradezu archetypische scharfe Hiebwaffe, mit der sich gut zuhauen lässt. Hingegen eignet sich die gebogene Klinge nicht so gut zum Stoß und ist oft nur einseitig mit einer Schneide versehen; nur manche Säbel sind an der Spitze beidseitig geschliffen. Die Krümmung der Klinge erzeugt bei geübtem Einsatz sehr tiefe und vor allem lange Schnittwunden. Der Handschutz ist oft als doppelt geschwungene Parierstange mit Bügel ausgearbeitet.
Der Säbel stammt wohl ursprünglich von den Bansumitern, hat sich bis heute aber sehr weit verbreitet und kann allgemein zu den Grundtypen der myranischen Waffenkunst gerechnet werden. Er ist insbesondere bei den Amaunir beliebt.

Säbel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	12/4	60	90	2	+1	25	0/0	–	N

Talent: Säbel oder Schwerter
Herkunft: (9) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Säbel 2 TP zusätzlich an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Säbel)* kann beim Manöver *Windmühle* die Erschwernis auf seine Parade halbieren, d.h. die Probe ist um die Hälfte (abgerundet) der Punkte erschwert, mit denen die vorhergehende AT erschwert war, mindestens aber um 4 Punkte. Er kann das Manöver *Gezielter Stich* einsetzen. Um die SF Waffenmeister zu erlernen, ist eine GE von mindestens 16 Vorbedingung.



Säbel

Sagaris

Die Sagaris ist eine vor allem im nördlichen Imperium verbreitete leichte Hiebwaffe mit einem langen Schaft – leicht genug, um mit einer Hand geführt zu werden, doch ihr Schlagkopf mit kleiner Aufschlagsfläche ist spitz genug, um sogar metallene Helme und Rüstungen zu durchdringen. In dieser Hinsicht gleicht sie fast schon einer Spitzhacke, doch selbstverständlich ist sie weit besser ausgewogen und mehr für den Kampf geeignet als ein solches Arbeitsgerät der Sklaven. Mit blitzschnellen Schlägen können Reiter wie Fußkämpfer die Sagaris zustoßen lassen und dabei verheerende Wunden schlagen. In einer Reihe von imperialen Hipparchien kämpfen die Kataphracten nach dem Verlust ihrer Lanze mit einer Sagaris (anstelle der Spatha) als Zweitwaffe.
Zwar gibt es auch betont schlichte Formen dieser Waffe, doch bei weitem die meisten Sagaren sind sehr kunstvoll gestaltet: Die beiden häufigsten Stile zeigen entweder den Kopf eines Raubvogels, dessen langer Schnabel den Schlagdorn bildet, oder aber eine Faust, die als Dorn einen kleinen Dolch umklammert. Nichtmenschliche Rassen bevorzugen natürlich Waffen, die Hände ihrer eigenen Art mit ihnen vertrauten Klingenwaffen darstellen, doch lieben einhornreitende Amaunir auch Modelle, die einen Einhornkopf mit lang vorgestrecktem Horn darstellen.

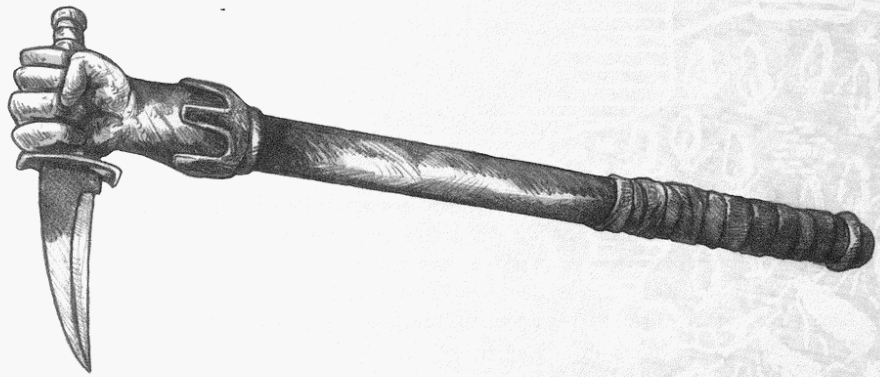
Sagaris

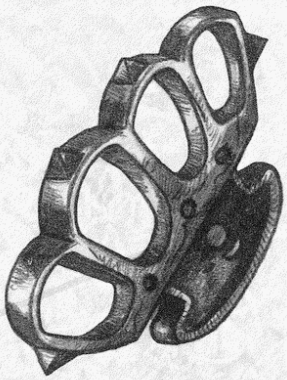
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	10/4	90	110	3	0	30	0/0	–	N

Talent: Hiebwaffen
Herkunft: (4) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Sagaris 2 TP zusätzlich an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Sagaris)* kann das Manöver *Hammerschlag* mit zwei Punkten Bonus einsetzen und darf von seinem Reittier aus die Manöver *Umreißen* und *Entwaffnen* einsetzen, wenn er sie erlernt hat. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und ein TaW Reiten von wenigstens 15 nötig.



Sagaris





Schlagring



Schlagring

Ein Schlagring im engeren Sinne ist ein metallener Bügel aus miteinander verschmiedeten Ringen, die über die Finger gestreift werden und im Handgemenge dem Träger einen weitaus wuchtigeren Schlag verleihen. Neben dieser offenkundig von lichtscheuem Gesindel bevorzugten Variante gibt es jedoch auch Schlagringe, die tatsächlich nichts anderes sind als schwere Schmuckringe mit protzigen Steinen – wenn der fragliche prunkliebende Würdenträger an jedem Finger der Hand einen solchen Ring trägt (und das kommt im Imperium bei Menschen und Amaunir, aber auch bei Makshamaunir und Kerrishitern durchaus vor), kann man diese Hand regeltechnisch behandelnd, als wäre sie mit einem herkömmlichen Schlagring ausgestattet.

Schlagring

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis-	WM	Bem.	DK
1W+2 (A)	10/3	20	–	0	0	5+	–1/–2	–	H

Talent: Handgemengewaffe (Raufen)

Herkunft: (16) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA

Besonderheiten: Der Schlagring erzeugt im Waffenlosen Kampf zwar TP(A), jedoch 2 mehr als der gewöhnliche Fausthieb eines Menschen; außerdem wird bei der Ermittlung der 'echten' TP nicht absondern aufgerundet. Ein Schlagring kann mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag*, *Gerade*, *Handkante* und *Schwinger* eingesetzt werden. Der Träger kann weder Nah- noch Fernwaffen oder Schilde in dieser Hand führen. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit einem Schlagring als unbewaffnet.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schlagring)* kann die Manöver *Stumpfer Schlag* und *Betäubungsschlag* mit einer Basis-Erschwernis von +4 (statt +8) ausführen. AT-Ansagen, die seine TP erhöhen sollen, sind um 2 Punkte erleichtert. Um diese SF zu erlernen, sind die Beherrschung der SF *Betäubungsschlag* und eine KK von 14 Vorbedingungen.



Schlangenzunge

Schlangenzunge

Diese shindrabarische Waffe ist engstens verwandt mit dem makshapurischen Karsh und unterscheidet sich vor allem durch die üppigen Schlangenmuster auf dem Panzerhandschuh sowie die gespaltene Spitze der schlangengleich geschwungenen Stoßklinge. Sie wird vor allem von den Schlangenpriestern der Inseln geführt, die damit blitzschnell zustoßen können, um Übeltäter und Frevler zu bestrafen. Nur manchmal werden fromme Adlige und weltliche Würdenträger mit einer solch angesehnen Waffe bedacht. Man munkelt allerdings, die Schlangenpriester würden mitunter auffällige Personen in den Tempel einbestellen, um dort 'die Schlangenzunge zu erhalten', ohne anzudeuten, ob sie eine Belohnung oder Bestrafung erwartet. Zwar ist die Waffe nicht rituell geweiht, doch man duldet in Shindrabar nicht, dass ein Unberufener sie führt.

Schlangenzunge

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	20	40	3	–1	n/a	0/–1	–	H

Talent: Dolche und Handgemengewaffen (Talent Raufen, Manöver *Gerade*)

Herkunft: SHIN, unverkäuflich

Besonderheiten: Mit einer Schlangenzunge können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und den in Myranor kaum bekannten Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden.

Gegen einen Stich mit einer Schlangenzunge schützen Rüstungen bis RS 4 nur um jeweils einen Punkt weniger.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Karsh/Katar)* kann diese SF auch mit der Schlangenzunge ausführen. Die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind um jeweils 2 Punkte erleichtert, zusätzlich kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Die Verringerung des RS gilt für ihn bei allen Rüstungen. Außerdem verändert sich die TP/KK auf 12/4. Um diese SF zu erlernen, sind GE 15 und KK 15 Vorbedingungen.



Schmiedehammer

Schmiedehammer

Ein echter Schmied verwendet zwar bei seiner Arbeit verschiedene Hämmer unterschiedlicher Größe – doch da es sich hier immer noch um ein Werkzeug handelt, das nur im Notfall auch dazu dient, Angreifern Verstand einzuhämmern, darf man sich auf ein durchschnittliches Modell beschränken. Ein solcher Schmiedehammer ist einhändig zu führen und entspricht weitgehend den Hämmern, wie sie auch von Steinmetzen und Bergleuten verwendet werden.

Schmiedehammer

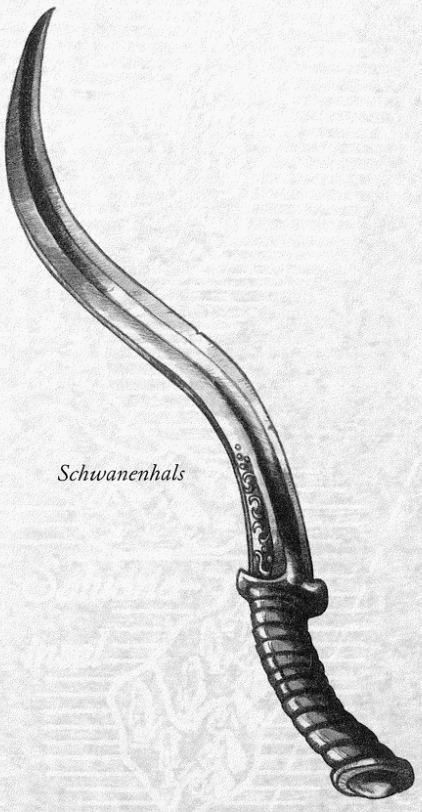
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	14/3	100	50	2	–2	10	–1/–2	i	N

Talent: Hiebwaffen

Herkunft: (12) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, STAK, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Für den Schmiedehammer gilt nicht der TP-Bonus für Reiter.

Schwanenhals



Schwanenhals

Unter diesem poetischen Namen kennt man ein kurzes, doppelt geschwungenes Krummschwert aus der Narkramar. Im Vergleich zum anderen Krummschwerttypus der Region (dem Spälter) ist der Schwanenhals eine Waffe, die weniger die rohe Kraft als die Geschicklichkeit belohnt und daher auch teils als edler, teils als verspielter gilt – dazu kommt noch, dass der Schwanenhals auch erlaubt, mit ihm wie mit einem Schwert zu fechten, so dass man ihn auch gelegentlich paarweise am Gürtel eines Kerrishiters sieht. Es ist unsicher, welches der Völker der gewaltigen Wüste diese Waffe ersonnen hat – Legenden der Schabkrah erwähnen einen gewissen Krarni vom Shinparr des Schwanes, der die erste dieser Waffen geschaffen haben soll, doch nüchterne Überlegungen behaupten, es sei eine Eshbathiwaffe, die eventuell sogar unter kerrishitischem Einfluss ihre Verwandtschaft zum Schwert erreicht habe. Wie auch immer – heute kann man jedes Volk der Wüste mit Schwanenhälsen antreffen, die in der Regel als Paar getragen werden – denn fast jeder Träger strebt danach, den zweihändigen Kampf mit diesen Waffen zu meistern. Und es gibt gewisse Bräuche, den Feind damit zu verspotten, dass man nur eine Waffe zieht, weil er nicht beide Klingen wert sei. Doch das kann natürlich auch der verzweifelte Bluff eines Kämpfers sein, der mit der zweiten Hand ohnehin nichts treffen würde …

Schwanenhals

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	60	60	2	+1	35	0/0	–	N

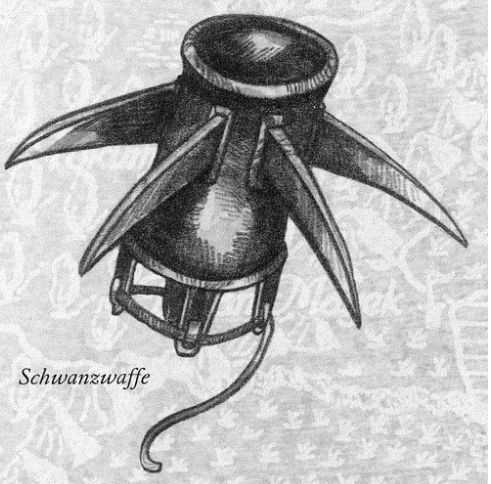
Talent: Säbel oder Schwerter

Herkunft: (10) ESHB, NARK

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet ein Schwanenhals zwei TP zusätzlich an. Wer ein Paar Schwanenhälse erwirbt, bei dem sind rechte und linke Waffe so gut aufeinander abgestimmt, dass alle Mali für die Linke Hand um 1 Punkt geringer sind.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schwanenhals)*, der ein Paar dieser Waffen führt, kann mit ihnen die Manöver *Doppelangriff* und Tod von Links um 2 Punkte erleichtert ausführen. Um diese SF zu erlernen, ist der Besitz der SF *Beidhändiger Kampf I* Vorbedingung.

Schwanzwaffe



Schwanzwaffe

Diese Waffe ist einigen wenigen Rassen Myranors vorbehalten, die die dafür notwendige Anatomie besitzen, denn sie ist gewissermaßen der Schlagring für den Schwanz Auf das Schwanzende wird eine leichte Hülse aufgesteckt, die mit einer Klinge oder Dornen besetzt ist. Für die verschiedenen beschwänzten Wesen (Amaunir, Leonir, Pardir, Shingwa und Shinoqi) gibt es diese Waffe in verschiedenen Varianten, die in aller Regel nicht untereinander austauschbar sind – so muss etwa eine Schwanzkeule für einen Leonir ein Scharnier und einen Verschluss haben, damit man sie hinter der Schwanzquaste anlegen kann, während die Klingen über die Quaste hinausragen müssen; und andere Rassen haben ihre eigenen Eigenheiten.

Schwanzwaffe

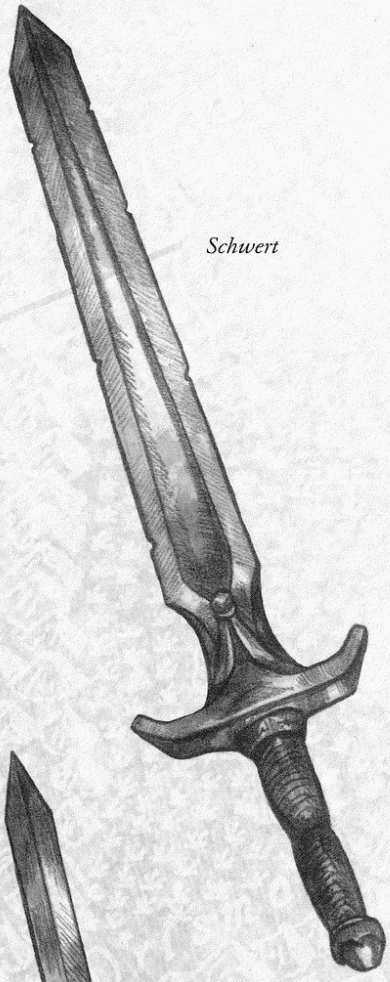
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	11/4	15	20	0	0	30	0/0	–	H

Talent: Handgemengewaffen (Raufen, Manöver *Schwanzschlag*)

Herkunft: (8) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KHAM, KORO, MAKS, MAYE, MDSI, NARI, NEBE, NYRA, OCHO, PARD, RHAC, SERO, SEVA, TESU, THAL, THAR, VALA

Besonderheiten: Die Schwanzwaffe erzeugt im Waffenlosen Kampf echte TP. Sie kann mit dem waffenlosen Manöver *Schwanzschlag* eingesetzt werden.

Waffenmeisterschaft: Im Kampf gegen einen *Waffenmeister (Schwanzwaffe)* erschwert bei einem *Schwanzschlag* die volle Zahl der Punkte, um die er seine AT unterboten hat, die nachfolgende PA des Gegners (anstatt der Hälfte dieser Punkte). Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 16 Vorbedingung.



Schwert

Schwert

In gewisser Weise ist das in Myranor übliche Breitschwert nur eine vergrößerte Form des verbreiteten Kurzschwertes – seine Klinge ist relativ breit und massiv und ihr Gewicht wird durch eine oder mehrere Hohlkehlen reduziert, die man gern kriegerisch 'Blutrinnen' nennt. Dafür sind die Parierstangen eher unterentwickelt.

Schwerter sind bemerkenswerterweise im mittleren Myranor eher selten, während weit im Süden die Kerrishiter den Schwertkampf mit ihrem Chereb aus Edelbronze bevorzugen, da sie diese Waffe als besonders vielseitig ansehen, mit der man für sehr viele Kampfsituationen gerüstet ist.

Schwert

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	80	85	1	0	45	0/–1	–	N

Talent: Schwerter

Herkunft: (4) CORA, CRAN, ESHB, GATH, GYLD, HALD, MAYE, SERO

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet das Schwert 2 TP zusätzlich an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schwert)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern den *Gezielten Stich* und den *Hammerschlag* einsetzen, wenn er diese SF gelernt hat. *Entwaffnungs*-Manöver sind gegen ihn um 2 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen, sind GE und KK von jeweils mindestens 16 Vorbedingungen.



Schwertlanze

Schwertlanze

Die Schwertlanze ist ein ungefähr einen Schritt langer Hartholzstab mit einer genauso langen geraden Klinge, der sowohl im Fußkampf als auch beritten einsetzbar ist. Da bei diesem Waffentyp die Klinge eher lang und schlank wie bei einer Fechtwaffe ist und schwere Varianten der Schwertlanze existieren, nennen Waffenkundler dieses Modell auch 'Leichte' Schwertlanze, doch kaum ein Kämpfer folgt diesem Brauch.

Als Waffe, die sich sowohl für gezielte Stiche als auch für weit geschwungene Rundumschläge eignet, ist sie gerade bei den Bewohnern weiter, offener Landschaften beliebt, so auch bei den Leonir der endlosen Savannen, den Feuergeborenen der Wüste Narkramar wie auch manchen Kämpfern auf den Steppen Kentorikans. Bei den Leonir ist es allgemein üblich, einen breiten Busch aus Skalplokken besiegter Feinde direkt unter der Klinge anzubringen, die 'Mähne' der Schwertlanze. Abgesehen von der symbolischen Bedeutung (zeugt doch die Pracht der Mähne von der Macht des Leonirmannes) hat dieser Brauch auch praktischen Nutzen: Zum einen verhindert er, dass ein aufgespießter Feind oder die Jagdbeute todwund an der Klinge entlangläuft und den Kämpfer trifft, zum anderen fängt die Mähne das Blut auf, dass sonst den Schaft rutschig machen könnte, und schließlich verwirren die hin und herwehenden Zotteln den Gegnern und machen es ihm schwerer, die genaue Position der Klinge in der nötigen Geschwindigkeit zu erkennen, um sie zu parieren.

Eine besondere Form der Schwertlanze mit religiösem Hintergrund ist die Rrondrflamme aus Rhacornos, eine verwandte Waffe der Schwertstab, der sich leicht als Wanderstock tarnen lässt.

Schwertlanze

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	13/4	150	200	3	–2	75	–1/–1	(z)	NS

Talent: Bastardstäbe oder Speere

Herkunft: (10) ANTH, CENT, DEME, ESHB, GATH, GYLD, HARP, KARO, KENT, KHAM, KORO, MAYE, NARK, RHAC, SERO, TESU

Besonderheiten: Angriffe mit der Schwertlanze können mit Dolchen und Fechtwaffen nicht pariert werden. Es gelten die Regeln zur Ein- und Zwehändigkeit bei Bastardstäben.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schwertlanze)* kann zwischen den Waffentalenten wechseln, ohne dafür eine Aktion: Position zu benötigen. Er kann sowohl den *Gezielten Stich* als auch den *Todesstoß* mit einem Bonus von 2 Punkten einsetzen, wenn er die entsprechende SF beherrscht. (Meisterliche) Entwaffnungsmanöver gegen ihn sind um 4 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen ist es nötig, eine KK von 16 und eine GE von 16 zu besitzen.

Schwertstab

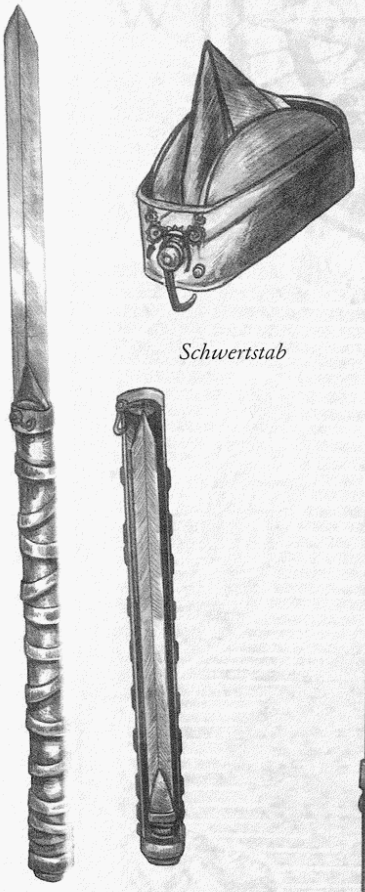
Ein Stock von etwa einem Schritt Länge, der entweder aus Hartholz mit mehreren metallenen Bändern oder ganz aus Metall besteht. Sein mörderisches Geheimnis, eine gleichlange Klinge, verbirgt sich in seinem Inneren. Um sie zu aktivieren, löst der Träger einen kleinen Riegel am oberen Ende, der in getarntem Zustand die Klinge zurückhält, und lässt mit einer schwingenden Bewegung die Klinge hervorgleiten. Danach sorgt der gleiche Riegel dafür, dass die Klinge nicht wieder zurück-

rutscht. Von seiner Gesamtlänge her gleicht der Schwertstab der Schwertlanze, er ist jedoch schmaler und weniger robust.
Da man einen getarnten Schwertstab kaum von einem gewöhnlichen Gehstock unterscheiden kann, sind diese Waffen vor allem bei Kämpfern beliebt, die geheim halten wollen, wie gut sie ausgerüstet sind, sei es, um harmloser zu erscheinen, sei es, weil in der Gegend das Tragen von Waffen verboten oder verpönt ist.

Schwertstab

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	13/4	120	200	4	–3	80	–1/–2	(z)	NS

Talent: Bastardstäbe oder Speere
Herkunft: (4) CANT, CENT, CORA, ESHB, GYLD, HARP, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA
Besonderheiten: Zum Aktivieren eines Schwertstabes ist eine Aktion nötig, für Helden mit der Sonderfertigkeit *Schnellziehen* eine Freie Aktion. Der Schwertstab kann sowohl einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) als auch zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist nicht möglich.
Waffenmeisterschaft: Für den Schwertstab gilt die Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Schwertlanze)*.



Schwertstab

Schwertstab mit Sprungfeder

Diese Waffe gleicht in allem dem simpleren Vorbild – doch im unteren Ende des Stabes sitzt eine Sprungfeder, die beim Lösen des Riegels die Klinge so kräftig nach außen schleudert, dass sie dort in einem weiteren Mechanismus einrastet. Daher ist weder das Herausschwingen noch das Arretieren nötig und die Waffe deutlich schneller bereit. Auf der anderen Seite besteht natürlich immer die Gefahr, dass ein komplizierterer Mechanismus auch eher beschädigt wird. Außerdem kann es vorkommen, dass sich der Träger durch unbeabsichtigtes Entriegeln selbst an der hervorschießenden Klinge verletzt (auch wenn die Feder nicht stark genug ist, dass mehr als 1W–1 TP entstehen). Verbunden mit dem relativ hohen Preis für einen zuverlässigen Schwertstab mit Sprungfeder sorgt das dafür, dass man die Waffe vor allem bei wohlhabenderen Cirkelführern und Honoraten sieht, die auf den kleinen Gewinn an Schnelligkeit nicht verzichten wollen, oftmals gerade weil sie der eigenen Kampferfahrung weniger trauen.

Schwertstab mit Sprungfeder

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	13/4	120	200	5	–3	100	–1/–2	(z)	NS

Talent: Bastardstäbe oder Speere
Herkunft: (3) CENT, CORA, GYLD, HARP
Besonderheiten: Zum Aktivieren eines Schwertstabes mit Sprungfeder ist nur eine Freie Aktion nötig. Der Schwertstab kann sowohl einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) als auch zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist nicht möglich.
Nach einem Patzer ist eine gelungene Feinmechanik-Probe notwendig, um den Sprungfedermechanismus wieder in Ordnung zu bringen.
Waffenmeisterschaft: Für den Schwertstab mit Sprungfeder gilt die Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Schwertlanze)*.

Schwertstab mit Sprungfeder

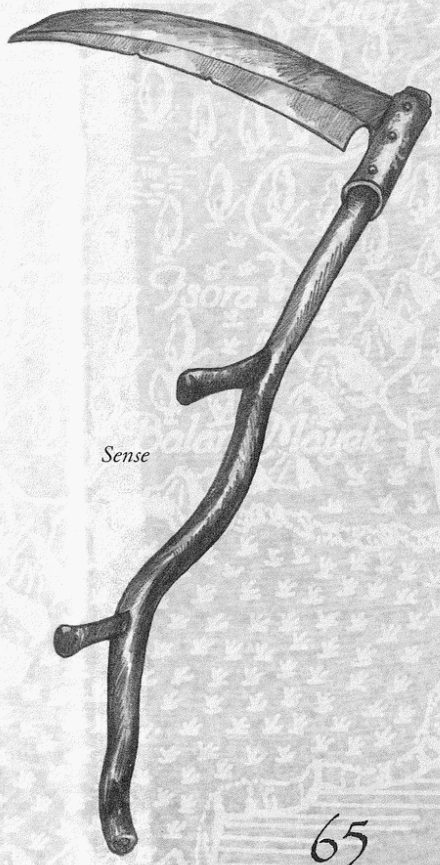
Sense

Sensen sind zweihändig geführte Erntewerkzeuge zum Mähen von Gras und Getreide. Im Vergleich zur Sichel kann man mit einer Sense weit mehr abernten, doch als Waffe taugt sie ebenfalls nur sehr bedingt. Erwähnenswert ist sie vor allem als Basis der Sturmsense (und ferner Vorläufer einer so wirkungsvollen und mörderischen Waffe wie der Rhomphaia), während man unveränderte Sensen allenfalls einmal in der Hand von Bauern und Sklaven antrifft, die bei einem Überfall um ihre nacktes Leben kämpfen müssen.

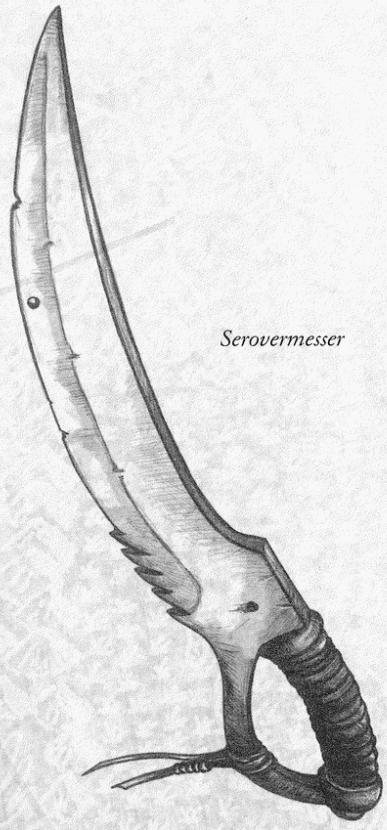
Sense

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/4	100	160	7	–2	6	–2/–4	i z	S

Talent: Infanteriewaffen
Herkunft: (14) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX



Sense



Serovermesser

Serovermesser

Auch fernab der serovischen Inseln ist dieses säbelähnliche Messer als Alltagswerkzeug von Seeleuten auf dem Thalassion verbreitet, denn es dient mindestens ebenso sehr zum Bearbeiten von Tauen und Holz wie zum Entergefecht (auf dem Meer der Schwimmenden Inseln erfüllt der Chak diese Rolle). Dem Haumesser nicht unähnlich hat das Serovermesser jedoch meist eine gerade Klinge, deren Schneide nur selten tadellos scharf gehalten wird. Die Seesoldaten der Serover allerdings verwenden es (in weit besserem Pflegezustand) als ihre von allerlei Brauchtum umgebene Standard-Seitenwaffe (analog zur Machira der festländischen Myrmidonen), wovon es auch seinen Namen bekommen hat.

Serovermesser

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/–1	–	NS

Talent: Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter
Herkunft: (16) SERO, THAL
Besonderheiten: Für das Serovermesser gilt nicht der TP-Bonus für Reiter.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Serovermesser)* darf ungeachtet des verwendeten Kampftalentes die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* ausführen (wenn er die jeweiligen SF beherrscht), außerdem steigt seine INI mit dem Serovermesser auf +1.



Shinoqi-Hammer

Shinoqi-Hammer

Die robusten, dick geschuppten Shinoqi aus den weiten Savannen Anthalias sind dank ihrer natürlichen Panzerung gute und widerstandsfähige Kämpfer, doch zugleich macht die Gefühllosigkeit in ihren verhornten Händen sie nicht gerade zu guten Handwerkern. Als eigene Waffen fertigen sie deshalb auch vor allem schwere Kampfhämmer mit langem Holzstiel und einem Kopf aus behauenem Stein, selten einmal auch aus Metall. Mit dieser Waffe können sie so zerstörerische Hieb austeilen, dass sie zwar aus Neugierde immer wieder einmal eine Fremdlingswaffe ausprobieren, wenn ihnen eine in die Hände fällt, am Ende jedoch kehren sie fast immer wieder zu ihrem vertrauten Hammer zurück. Im Gegensatz zur ähnlichen Stabkeule der 'in der Nachbarschaft' lebenden Leonir ist der Shinoqi-Hammer kürzer und leichter, aber dennoch schlechter ausgewogen, so dass man ihn praktisch nur zweihändig verwenden kann und kaum eine andere Rasse daran Interesse zeigt.

Shinoqi-Hammer

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+3	14/3	180	100	4	–1	45	–1/–2	Z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen
Herkunft: (7) ANTH, DEME, GATH, KHAM, LAKI
Besonderheiten: Schläge mit dem Shinoqi-Hammer können mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Ein Shinoqi-Hammer kann ab KK 18 einhändig mit dem Talent Hiebwaffen geführt werden, die TP/KK betragen dann 15/4.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Shinoqi-Hammer)* kann die Manöver *Niederwerfen* und *Hammerschlag* um 4 Punkte erleichtert ausführen. Richtet sein Schlag 20 TP+ an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung um 3 Punkte. Um diese SF zu erlernen, ist eine KK von 18 Vorbedingung.

Shogai

Ob diese Waffe aus Tharpura von Dieben und Räubern ersonnen wurde oder einfach die kriegerische Version des Enterhakens vieler Seefahrer ist, muss wohl unbekannt bleiben, da keine Chronik von derlei gesetzesscheuen Erfindungen berichtet. Dass auch die Neristu diese Waffe schätzen, spricht für die erste Theorie, während die Beliebtheit des Shogai bei den Abishai die zweite Vermutung stützt.
An einem Ende eines drei Schritt langen Seils (oder einer dünnen, leichten Kette) sitzt ein schwerer Wurfring, am anderen eine unterarmlange Klinge, von der etwa auf mittlerer Länge eine zweite, rückwärts gebogene Sichelklinge wie ein Widerhaken abzweigt. Der Shogai wird mittels einer sehr ausgeklügelten Technik genutzt, die viel Übung und eine gewisse Spezialisierung erfordert:
Die Klinge wird mit der 'falschen' Hand gefasst, während die bessere Hand das Seil wie eine Peitsche einsetzt. Dabei können dem Gegner üble Schmerzen zugefügt werden, eigentlich geht es aber darum, ihn von den Beinen zu reißen, damit man dann mittels der Klinge dem am Boden Liegenden den Garaus machen kann.
Die große Reichweite der Waffe ist ebenso ihre unverkennbare Stärke wie die zahlreichen Verwendungszwecke außerhalb des eigentlichen Kampfes: Das Seil kann auch zum Fesseln und Binden genutzt werden, die gerade Klinge allgemein zum Schneiden und Stechen verwendet, die Sichelklinge zum Aufschlitzen und (über Dachbalken, Baumäste und andere Vorsprünge geworfen) zum Emporklettern an der Kette. Allerdings sieht man auch immer wieder ahnungslose Gesellen, die munter das Klingenende schwingen oder werfen und sich wundern, wenn Kenner bei diesem Anblick nur schmunzeln oder lachen.

Shogai als Peitsche

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	16/5	110	300	3	–2	40	–1/–	–	NS

Shogai als Dolch

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	110	50	3	–1	40	0/+1	–	N

Talent: Peitsche und Dolche (Parierwaffen)
Herkunft: (3) CANT, MdSI, THAR
Besonderheiten: Als Peitsche geführt ignoriert der Shogai den RS, den Schilde bieten. Es ist möglich, einen 'Peitschen-Shogai' zu nutzen, um einen Gegner mit dem Manöver *Umreißen* von den Beinen zu holen, wobei dem Gegner zur Abwehr keine PA erlaubt ist. Zwar sind dafür die SF *Umreißen* und eine TaW Peitsche von 10+ nötig, doch der Kämpfer darf ausdrücklich die Klinge als Zweithand-Waffe führen. Liegt der Gegner am Boden, erleidet er die regulären Mali von AT+3/PA+5. Der Shogai-Kämpfer kann mit seiner nächsten Aktion mit der Klingen-Hand angreifen; praktisch sollte er dafür aber wenigstens die SF *Linkhand* und besser noch *Beidhändiger Kampf I* oder *II* besitzen.
Mit der Peitsche kann gar nicht pariert werden, mit der Dolchklinge keine Angriffe mit Kettenwaffen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwertern. Die Klinge eignet sich als Parierwaffe (WM 0/+2, INI+1) nur in Verbindung mit der Peitsche, nicht mit einer anderen Waffe. Als Grundlage zur Berechnung des Paradewertes wird anstelle des (nicht existenten) PA-Wertes der Hauptwaffe Peitsche der Wert für Dolch-PA genommen und gemäß den Regeln und vorhandener SF modifiziert.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Shogai)* muss zum *Umreißen* mit der Peitsche nur eine AT+4 würfeln. Die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* kann er (wenn die SF besitzt) mit der Dolchklinge um 2 Punkte erleichtert durchführen.



Shogai

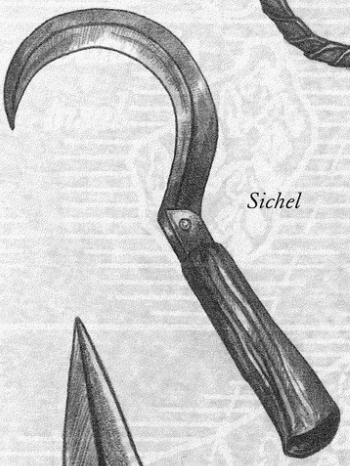
Sichel

Obwohl dieses bei allen Feldbau betreibenden Völkern zu sehende Erntegerät über eine auffallend gekrümmte Klinge verfügt, die aussieht, als könne sie abscheuliche Wunden reißen, ist die Sichel in Wirklichkeit doch nur sehr schlecht als Waffe geeignet – denn gerade die Krümmung, verbunden mit der üblicherweise ungeschärften Spitze, macht schon immense Kraft nötig, um wirksame Hiebe gegen andere Opfer als Gras- und Getreidehalme auszuteilen – allein einige großgewachsene Rassen wie die Leonir, Tighrir und Baramunen wären dazu wohl in der Lage, doch die beschäftigen sich extrem selten mit der Erntearbeit und verwenden ganz andere Waffen.

Sichel

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	30	50	6	–2	5	–2/–2	i	H

Talent: Hiebwaffen
Herkunft: (14) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX



Sichel

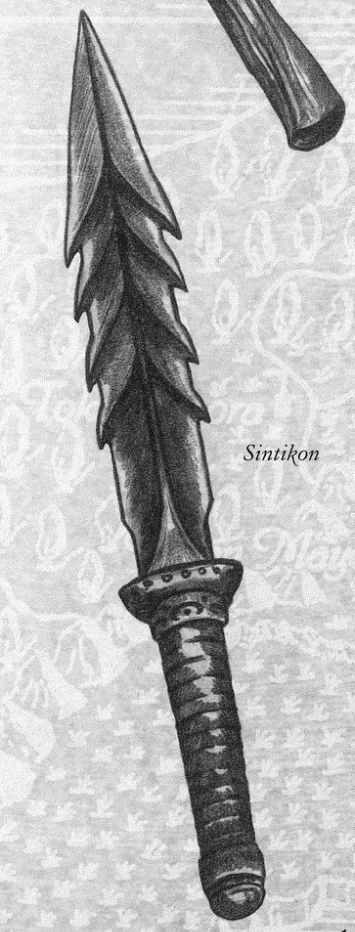
Sintikon

Diese Dolchwaffe stammt von den Nequanern und ist ein deutlicher Beweis ihres handwerklichen Geschicks wie auch ihres ruchlosen Pragmatismus' – denn auf den ersten Blick ähnelt sie einem Tauchermesser mit Sägezahnschliff, und erst auf den zweiten Blick ist erkennbar, dass die kleinen Zähne Widerhaken mit ausgehöhlten Kammern sind, aus denen in der Verletzung Gift austritt, wenn sich der Dolch durch das Fleisch des Opfers bewegt. Der Besitz eines Sintikons durch Landbewohner ist eher selten und in den meisten Regionen bei einem normalen Bürger ein ausreichender Grund, ihn als Meuchelmörder anzuklagen (und wohl auch zu verurteilen), während sich Adlige und Honoraten eher damit herausreden können, sie seien Sammler exotischer Waffen (oder planten, einem solchen ein Überraschungsgeschenk zu machen).

Sintikon

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	11/4	15	30	5	0	120	0/–1	–	N

Talent: Dolche
Herkunft: (3) MdSI
Besonderheiten: Damit das gespeicherte Gift (Waffengifte oder Kontaktgifte sind möglich) austritt, muss der Kämpfer bei seinen Treffer wenigstens 1 SP anrichten.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Sintikon)* kann seinen Stich so gezielt setzen, dass die KO-Probe des Opfers um den Würfelwert des Schadenwurfes erschwert ist. Um diese SF zu erlernen, ist eine AT-Basis von 10+ und ein TaW Anatomie von 4+ Vorbedingung.



Sintikon



Skorpionstachel

Skorpionstachel

Am Ende eines gut halbschrittlangen Schaftes ist bei dieser Waffe eine kürzere Kette befestigt, die wiederum in ein 'Büschel' von rautenförmigen, etwa handflächengroßen Klingen ausläuft. Der Skorpionstachel ist die größere Variante des Hornissenstachels und in seiner harpalischen Heimat weniger als Waffe denn als Instrument zur Züchtigung und Folter entwickelt worden: In den Mythen der Harpalier mit ihren vielbeinigen Heiligen Tieren steht der Skorpion für den unaufhaltsamen Tod, der alle ereilt, und diesem Prinzip ist auch der Gegenstand geweiht, mit dem Verurteilten grausame Wunden zugefügt werden – nicht um sie zu läutern, sondern um sie schon vor der Hinrichtung zu peinigen und zu strafen. Insofern kann man den Skorpionstachel auch als 'tödliche Geißel' bezeichnen, und wer direkt an seinen Schlägen stirbt, leidet nicht weniger als jemand, der erst danach gehängt, gepfählt oder auf andere Weise umgebracht wird. Zu diesem Zweck ist der Skorpionstachel heute allgemein im Imperium verbreitet und auch am Gürtel von Sklavenaufsehern zu finden, die schon mit seinem Anblick ihre Untergebenen einzuschüchtern wissen.

Skorpionstachel

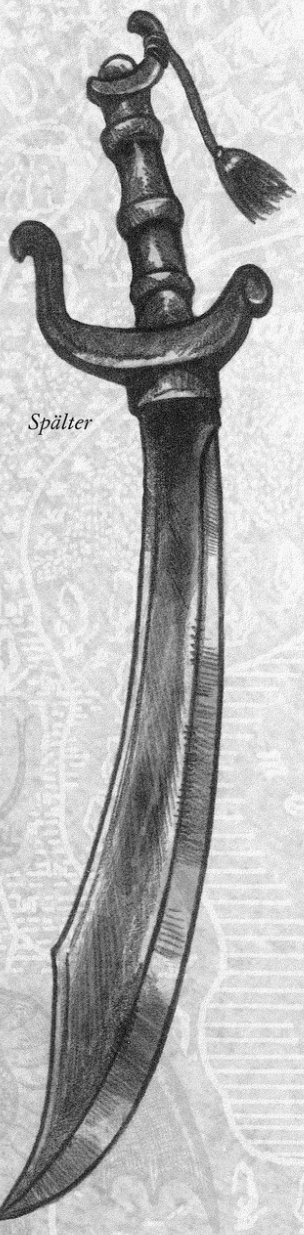
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	15/1	120	110	2	–1	45	–1/–3	–	N

Talent: Kettenwaffen

Herkunft: (5) ANTH, CANT, CENT, CORA, GATH, GYLD, HARP, MAYE, NARI, OCHO, VALA, XARX

Besonderheiten: Ein Skorpionstachel ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Ein Schlag mit einem Skorpionstachel kann mit Dolchen oder Fechtwaffen nicht pariert werden. Mit allen anderen Waffen ist die Parade gegen den Hieb eines Skorpionstachels um 2 Punkte erschwert. Ein Skorpionstachel droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Patzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 2 Punkte erschwert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Skorpionstachel)* führt Attacken aus, die sogar um 4 Punkte schwerer zu parieren sind. Für ihn gelten die normalen Patzer-Regeln, seine INI beträgt 0. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 16 Vorbedingung.



Spälter

Spälter

Es gibt nicht viel, was man über diese Waffe mit dem ebenso plumpen wie deutlichen Namen sagen kann: Diese breiten und schweren Krummsäbel aus der Narkramar unterscheiden sich deutlich vom anderen weit verbreiten Säbeltyp der Wüstenregion, dem längeren und eleganteren Schwanenhals. Spälter gelten nicht zu Unrecht als brutal und direkt und wenig für geistvolle Fechtkünste geeignet. Dennoch (oder gerade deshalb) sind sie recht verbreitet, und wenn geschickte Kämpfer sie mitunter verachten, so leisten sie doch dem gute Dienste, der mit Herz und Wucht bei der Sache ist. Einige wenige Spälter tragen auf der Klinge Glyphen, die sie Egremma, der eshbathmarischen Göttin der Schmiedekunst weihen, doch die meisten Exemplare sind simple Tötungswerkzeuge für den anspruchslosen Kämpfer.

Spälter

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	90	80	1	0	40	0/0	–	N

Talent: Säbel

Herkunft: (12) ESHB, NARK

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Spälter 2 TP zusätzlich an

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Spälter)* kann beim Manöver *Windmühle* die Erschwernis auf seine Parade halbieren, d.h. die Probe ist um die Hälfte (abgerundet) der Punkte erschwert, mit denen die vorhergehende AT erschwert war, mindestens aber um 4 Punkte. Er kann das Manöver *Hammerschlag* einsetzen, wenn er die SF besitzt. Um die SF *Waffenmeister (Spälter)* zu erlernen, sind eine GE und eine KK von mindestens 16 Vorbedingung.

Spatha

Die Spatha (in manchen Dialekten auch Spathu genannt) ist ein langer, kaum gebogener Säbel, dessen Form und Gewichtung zeigt, dass er speziell für den Gebrauch durch Reiter geschaffen wurde. Die leichte Biegung erlaubt bessere Schwünge und verringert die Gefahr, dass die Waffe in einem Feind steckenbleibt und dem Reiter aus der Hand gerissen wird. Durch das höhere Gewicht unweit der Spitze unterstützt die Schwerkraft die Körperkraft des Kämpfers.

Die Spatha wird von vielen imperialen Kataphracten als Zweitwaffe nach dem Verlust ihrer Kriegslanze geführt. Ob in einer Hipparchie zu diesem Zweck an der Spatha oder an der Sagaris ausgebildet wird, ist auf Festlegungen bei der Gründung der Einheit zurückzuführen und heute ohne größeren taktischen Sinn; dabei aber immer für lange und oft auch hitzige Debatten gut, wenn sich Schwere Reiter aus verschiedenen Hipparchien begegnen.

Griff und Knauf der Spatha ähneln sehr dem der Machira, doch die Spatha ist weit eher für weit ausholende Hiebe und Schnitte als für Stiche gedacht. Die Parierscheibe muss daher nur selten Druck aufnehmen und wurde deswegen zu einem halbkugelförmigen Handschutz umgeformt. Auf Grund ihrer Eignung sowohl für den Reiter- als auch für den Fußkampf sieht man die Spatha auch häufig bei Berittenen außerhalb der imperialen Armee und ebenso bei Fußkämpfern aller Herren Länder.

Spatha

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	80	100	1	+1	32	0/0	–	N

Talent: Säbel oder Schwerter

Herkunft: (6) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer geführt, richtet die Spatha zwei TP zusätzlich an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Spatha)* erhält beim *Sturmangriff* vom Reittier einen zusätzlichen TP (zu der halben GS des Reittieres) hinzu. Beim *Klingensturm* erhält er einen Bonus von 3 anstatt von 2 Punkten auf die Attacken, bei der *Klingenwand* einen Bonuspunkt auf die Paraden. Er kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* einsetzen. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und eine Reiten TaW von 15 Vorbedingungen.

Speer

Der Speer mit seiner langen und gefährlichen lanzettförmigen Stoßklinge aus Metall (meist Eisen oder Bronze, selten Stahl oder Edelbronze) ist gewissermaßen eine Rundumwaffe, die sowohl im Krieg als auch auf der Jagd eingesetzt wird und sehr nützlich ist und sogar (wenn auch mehr schlecht als recht) als Wurfwaffe dienen kann. Besser betuchte Kämpfer und Wildnisbewohner besitzen oft mehrere Speere, um auch nach dem Werfen noch gegen weitere Feinde (oder für andere Beutetiere) gewappnet zu sein – in den oft recht beengten Verhältnissen der großen Städte ist ein Speer hingegen nicht besonders nützlich. Da er durchaus auch einhändig geführt werden kann, war und ist der Speer in Verbindung mit einem Schild eine weit verbreitete Kriegswaffe gerade bei etwas barbarischeren Völkern Myranors.

Speer

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	12/4	80	190	5	–1	8	0/–2	W Z	S

Talent: Speere

Herkunft: (16) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA

Besonderheiten: Wird der Speer einhändig geführt, sinken seine TP auf 1W+4, TP/KK auf 13/5 und seine DK auf N, dazu kommt ein WM von 0/–5, also ein PA-Abzug von 3 Punkten.
Der Speer kann auch geworfen werden.

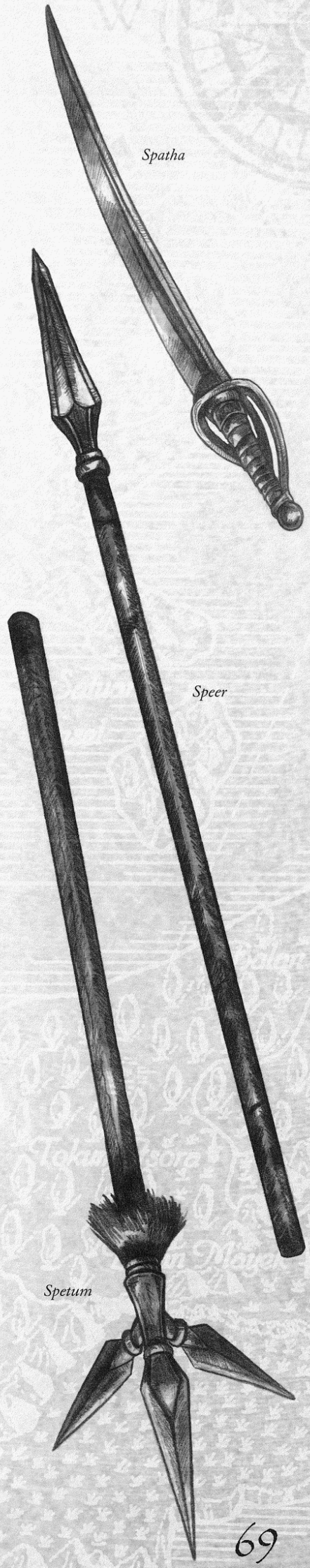
Waffenmeisterschaft: Es gilt die SF *Waffenmeister (Speer).* Damit kann man diese Waffe ab KK 15 einhändig führen, ohne die oben genannten Einbußen zu erleiden. Die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* sind für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um Waffenmeister mit dem Speer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.

Speer als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/–1/–2)	–	Wurfspeer

Spetum

Das Spetum ist als Kriegswaffe aus dem Caprodoros hervorgegangen und hat dabei einige Formänderungen mitgemacht: Die deutlichste ist dabei ohne Zweifel die Verwandlung des Knebels von einem kleinen Metall-Querstück zu zwei deutlichen, scharf geschliffenen Nebenklingen, die seitlich hervorstechen. Sie ähneln ebenso wie die Hauptklinge einer Speerspitze, denn sie sind zum Stechen und Durchbohren gedacht und kommen bei seitlichen Hieben zum Tragen. Daneben dienen sie weiterhin wie ein Knebel, um zu verhindern, dass die Waffe zu gut und schnell durch den Feind hindurchgleitet und dieser sterbend noch einen Hieb gegen den Spetumträger anbringen kann.
Das Spetum ist (wie Falcata und Rhomphaia) eine Entwicklung der früher versklavten Bauernkrieger der Karonischen Republik, die sich mit leicht modifizierten Jagd- und Bauerngerätschaften gegen ihre Unterdrücker erhoben und bis heute durchsetzen konnten. Inzwischen ist es auch im übrigen nordwestlichen Imperium bei Brajan- und Shinxir-Gardisten und spießtragenden Söldnern anzutreffen, während die konservativen Myriaden (oder eher die Archostrategen auf dem Sternenpfeiler) noch keine Notwendigkeit für diese Waffe sehen.





Spitzhacke

Spetum

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+2	11/4	150	250	3	0	60	0/–1	Z	S

Talent: Infanteriewaffen oder Speere

Herkunft: (8) CENT, CRAN, HARP, KARO, OCHO

Besonderheiten: Mit dem Spetum darf (bei Kenntnis der entsprechenden SF) das Manöver *Festnageln* eingesetzt werden. Dank der Gabelform ist das Manöver *Entwaffnen als Attacke* um 2 Punkte erleichtert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Spetum)* muss beim *Festnageln*, beim *Gegenhalten* und beim *Gezielten Stich* nur die Hälfte der angegebenen Probenzuschläge hinnehmen. Zum Wechsel der Kampftechnik braucht er keine Aktion Position.

Spitzhacke

Ein weiteres Arbeitswerkzeug, das nur bedingt als Waffe eingesetzt wird, ist die Spitzhacke. Mit ihr werden Erdreich und vor allem Gestein bearbeitet, sei es beim Anbau von Mais, Rüben und Cassava, beim Abbau von Granit, Marmor und Alabaster oder beim Bauen und Ausbessern imperialer Straßen – in gewisser Hinsicht ist die Spitzhacke das archetypische Werkzeug des Sklaven, ob nun auf der Domäne oder im Steinbruch: Der Holzstiel ist etwa einen Schritt lang und trägt quer ein metallenes Schlagstück, das auf der einen Seite spitz zuläuft und auf der anderen einen flachen Meißel bildet. Daher sieht man Spitzhacken auch ebenso bei aufständischen Sklaven wie bei Landwehrtrupps, die in allerletzten Moment ausgehoben und gegen den Feind geschickt wurden. Als Waffe ist die Spitzhacke ebenfalls recht tauglich, denn mit ihr lassen sich schwere Schäden anrichten – selbst wenn ihr Einsatz auf Dauer durch das immense Gewicht doch recht kräftezehrend ist.

Spitzhacke

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+6	13/2	200	100	5	–3	4	–2/–4	i z	N

Talent: Zweihand-Hiebwaffen

Herkunft: (10) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, STAK, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Ab einer KK von 18 lässt sich die Spitzhacke einhändig führen, dann gilt TP/KK 14/3.

Der schwere *Vorschlaghammer* der Steinmetze und Schmiede ist der Spitzhacke sehr ähnlich, doch wiegt er sogar 250 Unzen.



Stabkeule

Stabkeule

Bei dieser allgemein verbreiteten Waffe handelt es sich im Grunde um einen Streitkolben mit überlangem, kräftigem Schaft und verschiedenen Arten von Köpfen, die jedoch immer mit Dornen oder Klingen versehen sind, was ihre Schadenswirkung gegenüber einem stumpfen Schlagknauf deutlich erhöht. Diese Waffe ist beliebt bei allen Kulturen und Rassen, die über hohe Körperkräfte verfügen, wie etwa Leonir und Baramunen, doch auch bei manchen Hjaldingern und anderen nordländischen Barbaren.

Drei spezielle Formen dieser Waffe sind verbreitet genug, um einen eigenen Eintrag zu haben: Der Baculus des Imperiums, die Khorrpranke der Leonir und die Namabhum alter Baramunen.

Stabkeule

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+3	12/3	200	140	3	–1	60	–1/–2	Z	NS

Talent: Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen

Herkunft: (16) überall

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet die Stabkeule 2 TP zusätzlich an.

Die Stabkeule kann sowohl einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) als auch zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist dabei nicht möglich.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Stabkeule)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Richtet sein Schlag 20 TP oder mehr an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung um 3 Punkte. Um diese SF zu erlernen, ist eine KK von 18 Vorbedingung.

Steinbeil

Diese Waffen zählen zu den primitivsten Hiebwaffen Myranors und bestehen oft einfach aus einem geschärften Stück Feuerstein, Obsidian oder einem anderen Stein, das mit Sehnen oder ledernen Bändern oder mittels eines Bohrlochs an einem Stiel aus hartem Holz befestigt ist. Die Schneidewirkung ist oft eher gering, so dass sich die Grenze zu steinernen Hämmern oft gar nicht ziehen lässt. Da sie einfach herzustellen sind, sind Steinbeile gerade bei sehr urtümlichen Jägervölkern recht beliebt.

Steinbeil

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/4	80	50	6	–1	3	0/–2	w	N

Talent: Hiebwaffen
Herkunft: (10) überall
Besonderheiten: Ein Beil lässt sich auch improvisiert werfen.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Steinbeil)* kann es als reguläre, nicht improvisierte Waffe werfen, der INI-Wert beträgt dann 0 und er kann sie in der Distanzklasse H ohne Abzüge benutzen.

Beil als (improvisierte) Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+2	0 / 5 / 10 / 15 / 25	(– / +1 / +1 / 0 / –1)	–	Wurfbeil

Das Ziel eines Wurfbeils muss wenigstens 5 Schritt entfernt sein.



Steinbeil

Steinmesser

Neben den fast allgegenwärtigen Messern mit Metallklingen, die als Handelsware oft selbst den barbarischsten Stamm erreichen, gibt es dennoch mitunter auch noch Messer aus Stein oder Obsidian. Oft nicht viel mehr als ein Faustkeil, ist das Messer aus geschärftem Stein eine überaus primitive Waffe, die dennoch in der Hand eines blutgierigen Wilden mehr als nur psychologische Wirkung haben kann. Unter diesen Oberbegriff fallen auch primitive Messer aus geschliffenen Knochen, Horn- oder Zahnstücken und ähnlichem.

Steinmesser

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	12/6	12	25	6	–2	2	–2/–3	–	H

Talent: Dolche
Herkunft: (16) überall
Besonderheiten: Bei jeder gelungenen Parade gegen eine Metallwaffe (gleich, wer pariert hat) muss ein Bruchtest abgelegt werden, ebenso beim Einsatz eines Steinmessers gegen eine Metallrüstung, bei dem alle TP vom RS aufgehalten werden.



Steinmesser

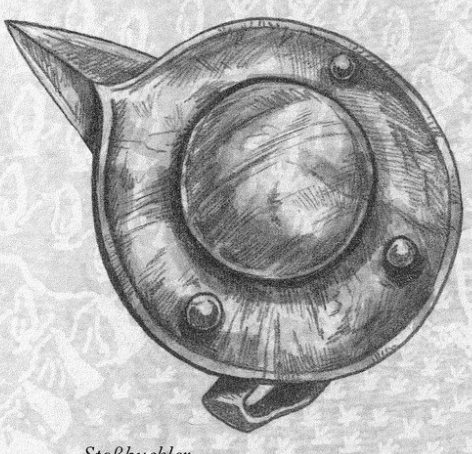
Stoßbuckler

Dieses Instrument stellt eine Verbindung von Schild und Waffe dar: Als ein metallener Faustschild mit langem Dorn, der zwar kürzer ist als ein Dolch, aber dennoch eine vortreffliche Waffe im Handgemenge darstellt. Im Grunde gehört der Stoßbuckler in die gleiche Familie wie Katar und Karsh, nur ist eben die Stechklinge kleiner und der Handschutz weit größer als bei den anderen Waffen. So ist er auch gerade bei amaunischen Kämpfern als Parierwaffe in Verbindung mit dem Phasganon beliebt, eine sehr effektive Kombination, wie jeder bestätigen muss, der einmal dagegen antreten musste.

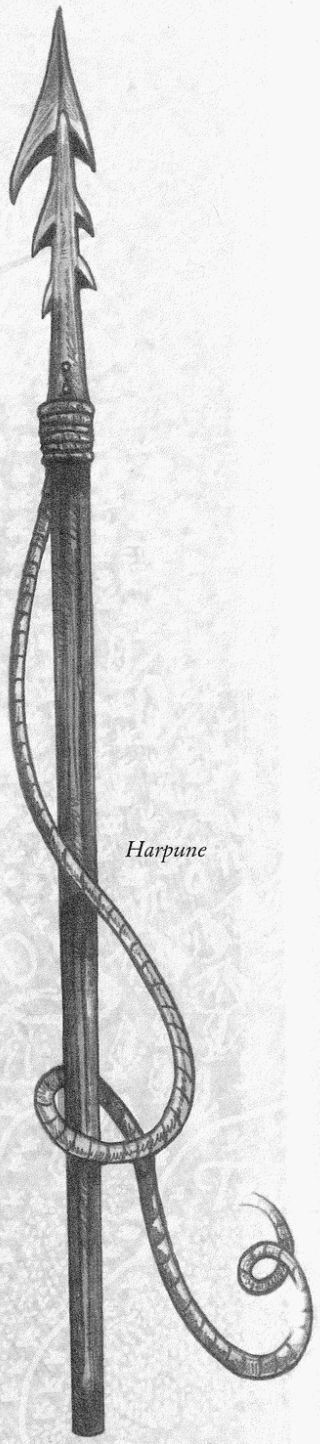
Stoßbuckler

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	10/5	80	25	–2	–1	32	0/0	–	H

Talent: Handgemengewaffe (Raufen) / Parierwaffe (SP)
Herkunft: (10) CANT, CENT, CORA, GATH, GYLD, HARP, MAKS, MAYE, NARI, THAR, VALA
Besonderheiten: Ein Stoßbuckler kann mit dem Waffenlosen Manöver *Gerade* oder *Schwinger* oder zum *Angriff mit dem Schild* eingesetzt werden. Der Stoßbuckler eignet sich als Parierwaffe zur gleichzeitigen Führung mit Dolchen, Fechtwaffen, Säbeln, Schwertern und einhändig geführten Bastardstäben. Bei dieser Verwendung gilt: WM 0/+1, INI +1 (verrechnet mit den Werten der Hauptwaffe), die Werte oben gelten für den alleinigen Einsatz oder für den Angriff mit der Linken Hand (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen). Mit dem Stoßbuckler können die Schläge von Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwerter oder -säbeln nicht abgefangen werden. Mit dem Stoßbuckler ist es möglich, einen Gegner zu *Entwaffnen*, das Manöver *Entwaffnen aus der Parade* ist um 2 Punkte erleichtert.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Stoßbuckler)* erhält weitere 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Entwaffnen* aus der Parade und *Binden*, wenn sie mit dem Stoßbuckler ausgeführt werden. Voraussetzungen sind eine GE von 15 und die SF *Parierwaffen II*.



Stoßbuckler



Harpune

Stoßharpune

Eine besondere Variante des Speers ist die Stoßharpune, bei der die Spitze mit beidseitigen Widerhaken nicht wie bei anderen Speeren fest mit dem Schaft verbunden ist, sondern mit Absicht so lose sitzt, dass sie sich bei einem kräftigen Treffer nach dem Eindringen ins Opfer löst. Sie bleibt jedoch über eine Leine verbunden, die entweder zum Schaft oder zum Harpunenträger selbst führt. Da die Widerhaken das Opfer daran hindern, die Spitze aus der Wunde zu ziehen oder zu schütteln, bleibt sie wie an einem mörderischen Angelhaken mit dem Angreifer verbunden und kann nicht fliehen – und verwundeten Tieren fehlt fast immer die Geistesgegenwart, die Leine zu attackieren, was allenfalls einmal durch einen Glückstreffer geschieht, wenn das Tier wild um sich schlägt – oder sich ungeachtet der Verletzung so heftig gegen das Seil wirft, dass dieses reißt.

Stoßharpunen werden vor allem in maritimen Regionen über wie unter Wasser verwendet, um Meereslebewesen und andere Wasserbewohner zu jagen, vom riesigen Wal bis zum kleinen Fisch, aber auch Tiere wie Biber und Otter, und sogar Monocorne, Hirsche and andere Landtiere, wenn sie schwimmend ein Gewässer durchqueren. Als wahre Meister der Stoßharpune (unter den nichtaquatischen Rassen) gelten die wilden Hjaldinger der Thalassionküste, die diese Waffe nicht allein beim Walfang, sondern auch bei der Sklavenjagd einsetzen, um wehrhafte Opfer einzufangen, ohne sie direkt töten zu müssen.

Stoßharpune

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4*	12/4	100	180	6	–1	15	0/–2	W Z	S

Talent: Speere

Herkunft: (8) HALD, THAL

Besonderheiten: Wird die Stoßharpune einhändig geführt, sinken ihre TP auf 1W+4, TP/KK auf 13/5 und seine DK auf N, dazu kommt ein WM von 0/–5, also ein PA-Abzug von 3 Punkten.
Sie kann auch geworfen werden.

Waffenmeisterschaft: Es gilt die *SF Waffenmeister (Stoßharpune)*. Damit kann man diese Waffe ab KK 15 einhändig führen, ohne die oben genannten Einbußen zu erleiden. Die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* sind für den Waffenmeister um 2 Punkte erleichtert, die KO-Probe gegen das Umgerissen werden für den Gegner um 2 Punkte zusätzlich erschwert. Um Waffenmeister zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.

Stoßharpune als Wurfwaffe

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W+3*	5 / 10 / 15 / 25 / 40	(+1 / 0 / 0 / –1 / –2)	–	Wurfspeer

*Treffer mit dieser Waffe verursachen eine Wunde, wenn die Waffe mehr als KO/2–2 Schadenspunkte anrichtet.

Wird eine Wunde verursacht, ist das Opfer – ein lebendes, schmerzempfindliches Wesen mit Blutkreislauf – über ein Seil mit dem Schaft oder der Hand des Angreifers verbunden (manchmal auch mit der Bordwand seines Bootes) und kann sich nicht weiter fort bewegen, als die Länge dieses Seiles erlaubt. Soll das getroffene Opfer mit einem Ruck am Seil zu Fall gebracht werden, ist das eine Aktion. Die Situation wird analog zu einer gelungenen AT zum *Umreißen* behandelt: Dem Opfer steht eine KO-Probe zu, die um die Zahl der TP erschwert ist (Eisern erleichtert die Probe um 3 Punkte).
Pro Kampfrunde, in der das Opfer sich heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet) oder in der der Gegner versucht, es umzureißen, verursacht die Spitze 1W6 SP. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht, beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung pro Spielrunde.
Die Harpunenspitze kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist eine Aktion und eine gelungene KK-Probe erforderlich; eine in einem anderen Kämpfer steckende Harpunenspitze zu ergreifen, erfordert außerdem eine gelungene Raufen-AT +6) und verursacht dabei 1W+3 SP. Nach einem Kampf kann die Klinge auch in Ruhe entfernt werden, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf Heilkunde Wunden 1W–1 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W+2 SP.



Streitkolben

Streitkolben

Diese sehr weit verbreitete Kriegswaffe ist gewissermaßen die Vervollkommnung der Keule: Oft ganz aus Metall gemacht, bezwingt sie den Gegner durch die schiere Wucht ihrer Schläge und ihre panzerbrechende Konstruktion, mag diese Panzerung auch aus geschmiedetem Metall oder gewachsenem Chitin sein: Ihre meist radial angeordneten Schlagblätter (meist sechs oder acht an der Zahl) am Ende des langen Schaftes durchdringen die meisten Rüstungen mit der Wucht einer kleinen Axt, während die Waffe dennoch fast so einfach zu führen ist wie ein Knüppel oder Schlagstock. Auch wenn man mit ihr nicht so viele aufsehenerregende Manöver ausführen kann, ist sie doch sehr zielstrebig und wirkungsvoll und daher bei Söldnern, Soldaten kleinerer Mächte und auch Gardisten, Gladiatoren und sogar Gesetzlosen zu sehen. Ein wirklich geübter Kämpfer kann mit dem Streitkolben sogar eine feindliche Plattenrüstung so zielsicher demolieren, dass deren Träger erheblich in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt wird.

Streitkolben

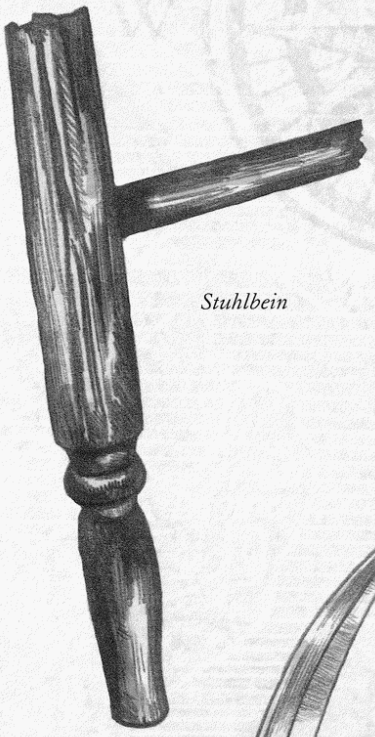
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/3	130	75	2	0	25	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen

Herkunft: (10) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, SHIN, TALA, THAR, VALA

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Streitkolben 2 TP zusätzlich an.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Streitkolben)* kann die Manöver *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Hammerschlag* mit 2 Punkten Bonus einsetzen. Richtet sein Schlag 20 TP oder mehr an, steigt die BE einer gegnerischen steifen Rüstung um 2 Punkte. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE und eine KK von je 16+ Vorbedingungen.



Stuhlbein

Stuhlbein

Stellvertretend für alle improvisierten Hiebwaffen, die man durch das Zertrümmern von Mobiliar und anderen hölzernen Konstruktionen 'erwerben' kann, sei hier das Stuhlbein genannt. Derlei Dinge sind immer nur improvisierte Waffen für den Notfall und werden nach dem Ende des Kampfes einfach weggeworfen.

Stuhlbein

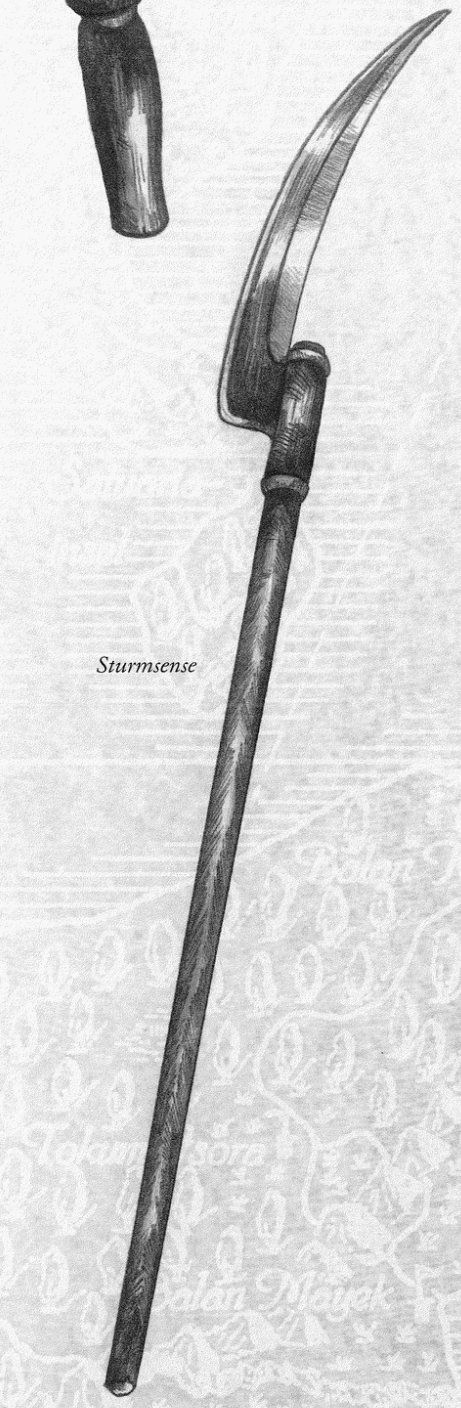
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	11/5	40	40	8	–1	–	–1/–1	i	HN

Talent: Hiebwaffen

Herkunft: bei Bedarf

Sturmsense

Die Umarbeitung der gewöhnlichen landwirtschaftlichen Sense zur Sturmsense erfordert kein übermäßiges handwerkliches Geschick oder gar die Künste eines Waffenschmiedes: Eigentlich besteht das Kunststück einfach darin, das üblicherweise rechtwinklig zum Schaft angebrachte Sensenblatt zu lösen und als Verlängerung des Schaftes neu zu befestigen. Zwar taugt das Gerät nun nicht mehr als Erntewerkzeug, doch ist es so als Waffe des Fußvolkes ungleich besser geeignet.



Sturmsense

Sturmsense

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	13/3	120	180	5	–1	8	–1/–2	z	S

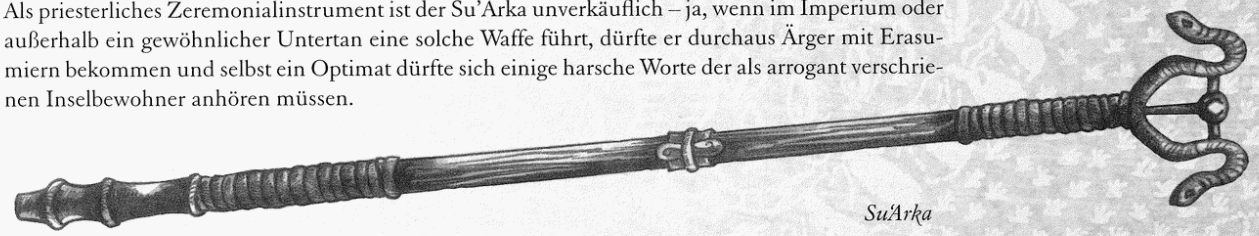
Talent: Infanteriewaffen

Herkunft: (10) CENT, CORA, CRAN, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, RHAC, SERO, VALA

Su'Arka

Der Su'Arka, der sakral verzierte Ritualstab der erasumischen Satu-Priesterinnen und Zauberpriesterinnen, ist aus einheimischem Holz gefertigt und meist mit Metallverzierungen verstärkt. Er ist etwas länger und durch die Schnitzereien etwas weniger robust, doch das macht wenig aus, denn er wird ohnehin selten wie ein profaner Stab benutzt, sondern stellt das erasumische Äquivalent zum kontinentalen Magierstab der Optimaten dar und entfaltet seine Macht im Zusammenhang mit Riten und Liturgien. Der Su'Arka endet in jedem Falle in einer typischen Verzierung am oberen Ende – entweder in eine gebogene 'Schnecke' wie bei einem Hirtenstab oder aber in ein doppeltes, geschwungenes 'Widdergehörn'. Beide Formen sollen auf ihre Weise an Lev'Tha, den Gefährten und Begleiter der Göttin Satu erinnern.

Als priesterliches Zeremonialinstrument ist der Su'Arka unverkäuflich – ja, wenn im Imperium oder außerhalb ein gewöhnlicher Untertan eine solche Waffe führt, dürfte er durchaus Ärger mit Erasumiern bekommen und selbst ein Optimat dürfte sich einige harsche Worte der als arrogant verschrienen Inselbewohner anhören müssen.



Su'Arka



Su'Run

Su'Arka

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/4	90	150	3	+1	n/a	0/0	Z	NS

Talent: Stäbe

Herkunft: ERAS, unverkäuflich

Besonderheiten: Mit dem Su'Arka ist das *Entwaffnen* aus der Attacke und 2 Punkte erleichtert. Ein Kämpfer, der im Talent Stäbe einen TaW von 10+ aufweist und mit einem Su'Arka kämpft, kann Aktionen und Reaktionen umwandeln, ohne dass er den üblichen Malus von 4 Punkten erleidet.
Ist der Su'Arka eine geweihte oder magische Waffe (was oft vorkommt), so kann er Wesen verletzen, die gegen profane Waffen unempfindlich oder weniger empfindlich sind.

Waffenmeisterschaft: Es gibt keine eigene Waffenmeister-SF, doch lässt sich die Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Kampfstab)* mit dem Su'Arka nutzen.

Su'Run

Der Su'Run ist der sakral verzierte Ritualdolch der erasumischen Priesterschaft und darf nur von ihr getragen werden. Wie alle Ritualwaffen der Insel ist er nicht verkäuflich; obwohl er als exotisches Sammelstück auch bei Waffensammlern auf dem Festland begehrt ist und oft hohe Preise erzielt, nur um danach ungesehen in einem Privatmuseum zu verschwinden – denn um ihn auszustellen oder offen zu tragen müsste selbst ein Optimat sehr konfliktfreudig sein; immerhin sind die Zauberpriesterinnen der Insel seine Standesgeschwister und jede Einzelne würde sich bestohlen und beleidigt fühlen, wenn sie des Dolches ansichtig wird. Formal handelt es sich beim Su'Run um einen Stoßdolch mit langer, schmaler und leicht gebogener Klinge, die aus einer Silberlegierung geschmiedet wurde. Er richtet mehr Schaden an als gewöhnliche Dolche, ist aber auch etwas schwerer und zerbrechlicher. Wie beim Garmesh der bansumitischen Völker ist die Scheide oft weit stärker und auffallender gekrümmt als die Klinge, die darin am Gürtel getragen wird.



Su'Talun

Su'Run

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	30	35	4	0	n/a	0/0	–	H

Talent: Dolche

Herkunft: ERAS, unverkäuflich

Besonderheiten: Mit einem Su'Run können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden.
Wenn der Su'Run eine geweihte Waffe ist, kann er Wesen verletzen, die gegen profane Waffen unempfindlich oder weniger empfindlich sind.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Dolche)* kann seine Fähigkeit auch mit dem Su'Run nutzen: Er kann diese Waffe als reguläre, nicht improvisierte Wurfwaffe verwenden. Außerdem hat er einen INI-Wert von +1 und seine TP/KK beträgt 11/4. Bei einem *Gezielten Stich* kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren.

Su'Talun

Dieser erasumische Ritualspeer wird nicht von den Satu-Priesterinnen der Insel getragen, sondern ist die zeremonielle Waffe der männlichen Lev'tha-Priester, der Lev'ar, die niemals eine weltliche Rüstung anstelle ihrer mehrlagigen erdfarbenen Roben tragen. Auch ihr Speer ist eher zeremoniell als praktisch zu begreifen, doch das heißt nicht, dass er harmlos wäre – im Notfall wissen die Lev'ar ihn durchaus einzusetzen, um für ihre Götter und ihren Glauben zu kämpfen. Trotz ihrer vielfältigen Gravuren ist die Speerspitze aus einer Silberlegierung scharf und man kann mit dem Su'Talun ebenso Feinde verwunden wie symbolisch die Geister der Elemente befehligen. Ähnlich wie der Su'Arka, der Ritualstab der Priesterinnen, ist der Su'talun stets magisch und oftmals auch analog zum Magierstab der festländischen Optimaten mit Zaubern belegt. Es ist also fürwahr kein Wunder, dass ein Su'Talun unverkäuflich ist und sein Raub als übler Frevel gilt – selbst wenn sich im korrupten Imperium für alles ein Preis und ein Käufer findet.

Su'Talun

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	100	200	4	0	n/a	0/–1	Z	S

Talent: Speere

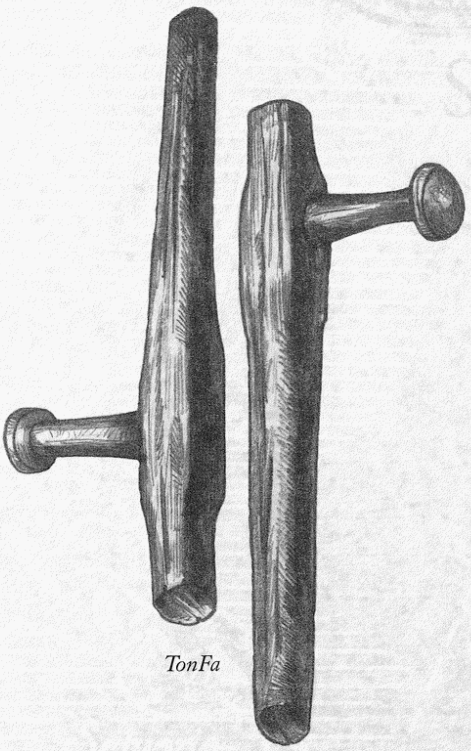
Herkunft: ERAS, unverkäuflich

Besonderheiten: Der Su'Talun kann auch einhändig geführt werden, allerdings gelten ein PA-Abzug von 3 Punkten und die Kampfwerte TP 1W+3 und TP/KK 13/4.

Der Su'Talun kann, wenn er geweiht oder magisch ist, Wesen verletzen, die gegen profane Waffen unempfindlich oder weniger empfindlich sind.
Waffenmeisterschaft: Es gilt die SF *Waffenmeister (Speer)*. Damit kann man diese Waffe ab KK 15 einhändig führen, ohne die oben genannten Einbußen zu erleiden. Die Manöver *Gegenhalten* und *Gezielter Stich* sind für ihn um 2 Punkte erleichtert. Um Waffenmeister mit dem Speer zu werden, muss man eine GE von 15 aufweisen.

TonFa

Diese Waffe hat ihren Namen von den Makshamauni, denn sie entstammt aus dem makshapurischen/tharpuresischen Raum, wo sie der Sage nach in einem Radjarat erfunden wurde, in dem den menschlichen Untertanen jede Form von Waffenbesitz verboten war. Als ein gesetzloser Ro-Kur die Tochter des RaDjar bei einem Ausritt entführen wollte, soll ein tapferer Müllersohn das einzige Instrument ergriffen hatte, das zur Hand war: Das Holzstück mit Griff, das normalerweise in einer Kerbe im Mühlstein lag und zum Drehen des Steins diente. Nachdem er den Schurken vertrieben hatte, begnadigte und belohnte ihn die Prinzessin und ließ dem Holzstab ihren Namen geben.
Heute ist das TonFa vor allem im großen bansumitischen Gebiet und bei den Neristu verbreitet. Ein TonFa ist ein Holzstab, von dem etwa nach einem Drittel seiner Gesamtlänge ein kurzer Griffstab rechtwinklig absteht. Üblicherweise legt man sie mit den längeren zwei Dritteln an den Unterarm an und kann daher auch damit Angriffe parieren, ohne Schaden hinnehmen zu müssen. Damit ist der TonFa die klingenlose Variante der Drepani und die mitunter anzutreffenden TonFa aus Metall stellen gewissermaßen eine Übergangsform dar. Ähnlich wie Drepani werden TonFa oft als Paar getragen, um mit dem einen TonFa den Schlag des Gegners abzufangen und ihn mit dem zweiten in der anderen Hand zu treffen. Beim Hieb mit dem TonFa kann es sowohl wie ein Schlagstock als auch als Hammer eingesetzt werden, wenn der Träger die Waffe am 'langen Ende' packt und das Griffstück wie einen Hammerkopf niedersausen lässt – die schnellen Griffwechsel sind das zentrale Element im Kampf mit dieser Waffe.



TonFa

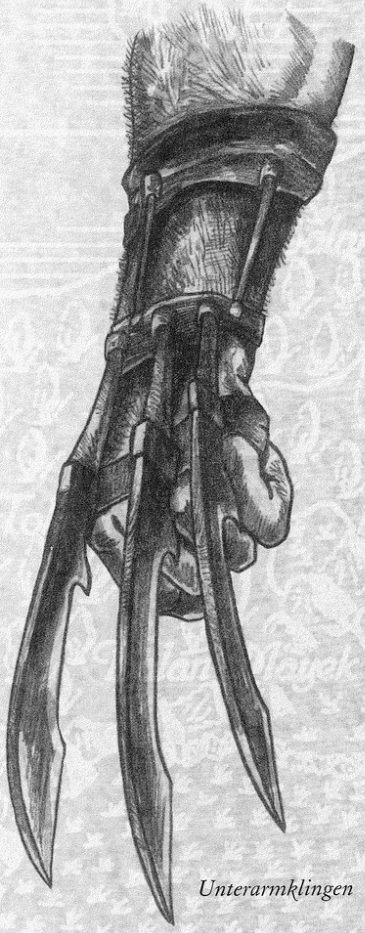
TonFa

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/3	20	50	4	0	10	0/–1	–	HN

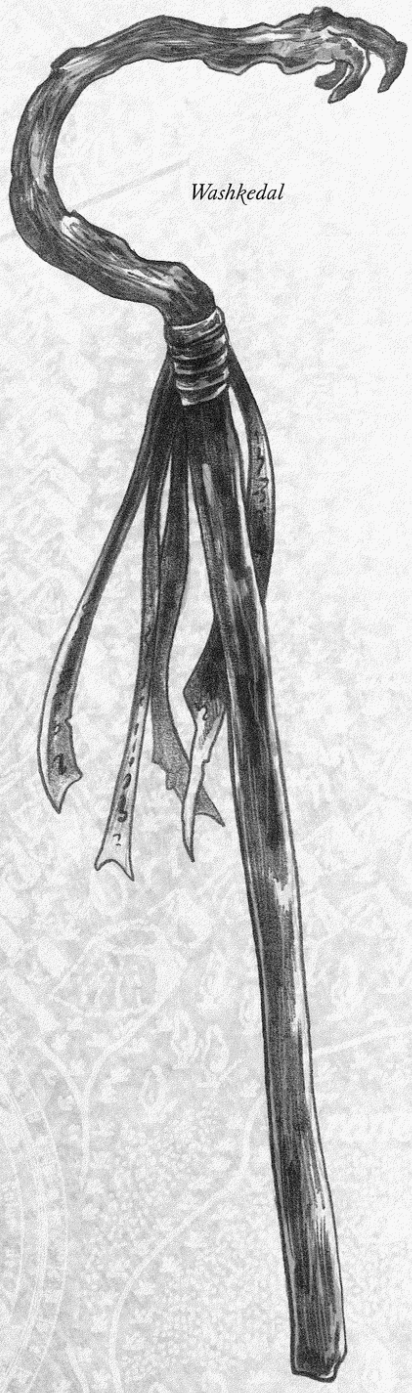
Talent: Handgemengewaffen (Raufen) oder Hiebwaffen
Herkunft: (10) ESHB, KORO, MAKS, TALA, THAR, sowie in imperialen Nerenithya
Besonderheiten: Mit einem TonFa können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden. Um an einem TonFa den Griff (und damit von der Parierwaffe zur Hiebwaffe) zu wechseln, ist eine Aktion: Position nötig, das ermöglicht aber auch den Griffwechsel an beiden Waffen gleichzeitig. Eine Parade mit angelegter Klinge wird als Raufen-PA, Manöver *Block* behandelt. Zu einer Verletzung des geblockten Angreifers kommt es nicht.
Ein TonFa aus Metall hat einen BF von 0 und kostet 20 Argental.
Um das Paar TonFas besonders effektiv zu nutzen, sind die Sonderfertigkeiten der Folge *Linkhand* und *Beidhändiger Kampf I* und *II* und auch *Doppelangriff* sinnvoll, die am ehesten den klassischen Kampfstil ermöglichen. Doch auch die Beherrschung von *Linkhand* und Parierwaffen I und *II* hat ihre Möglichkeiten. Als Parierwaffe geführt, hat ein TonFa einen WM von –1/+1 und INI 0, die auf die übliche Weise mit den Werten der Hauptwaffe verrechnet werden. Beim Einsatz zweier aufeinander abgestimmter Tonfas gilt hingegen für die Paradewaffe eine WM von 0/+3 und INI +1
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (TonFa)* hat beim Manöver *Binden* einen Bonus von 2 Punkten, beim *Doppelangriff* beträgt die Erschwernis nur noch +1. Für ihn ist der Griffwechsel eine Freie Aktion, auch wenn er die SF *Schnellziehen* nicht besitzt. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 15 Vorbedingung.

Unterarmklingen

Hier handelt es sich um breite Klingen auf einer röhrenförmigen Unterarmschiene, die man sich auf der Außenseite des Unterarms aufschnallt, so dass die Klingen dann etwa fünf Finger weit über die geballte Faust hinausragen – die Hand bleibt also beweglich. Varianten der Unterarmklingen besitzen spezielle Halterungen, so dass man unterschiedliche Klingentypen einsetzen kann.
Man findet sie bei allen Völkern, die Kontakt mit großen Feliden hatten und deren mächtige Prankenhiebe nachahmen wollen – von gewöhnlichen Menschen im Norden des Imperiums bis zu den himmelstürmenden Ashariel von Alamar und den Chrattac in den Wüsten des Westens. Selbst Amaunir und Lyncil tragen sie mitunter, um der Kampfkraft ihrer größeren Vettern näherzukommen. Einige Gladiatoren wurden ausgebildet, mit Unterarmschienen an jeder Hand zu kämpfen (was natürlich gerade bei Neristu beeindruckt), während es ebenso auch Krieger geben soll, die Unterarmklingen links mit einem Schwert oder rechts mit einem Säbel verbinden.



Unterarmklingen



Washkedal

Unterarmklingen

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	11/3	20	(30)	4	0	20	–1/–2	–	H

Talent: Handgemengewaffen (Raufen) / Parierwaffen (SP)

Herkunft: (3) ALAM, ANTH, CRAN, DEME, GATH, HALD, HARP, KARO, KENT, KHAM, KORO, MAKS, OCHO, STAK, THAR

Besonderheiten: Diese Waffe erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP. Unterarmklingen können mit den waffenlosen Manövern *Gerade* und *Schwinger* eingesetzt werden. Mit der Hand, die die Unterarmklingen trägt, kann keine weitere Waffe oder Schild geführt werden, auch der Einsatz von Fernwaffen ist mit dieser Hand nicht möglich. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Kämpfer mit Unterarmklingen als bewaffnet, er erleidet beim Parieren also keine TP. Ein Kämpfer mit Unterarmklingen hat einen Zonen-RS von 1.

Unterarmklingen eignen sich als Parierwaffe zur gleichzeitigen Führung mit beliebigen einhändig geführten Waffen. Bei dieser Verwendung gilt: WM –1/+1, INI 0 (zusätzlich zu den Werten der Hauptwaffe), die Werte oben gelten für den alleinigen Einsatz oder für den Angriff mit der Linken Hand (dann verrechnet mit den jeweiligen Modifikationen). Mit Unterarmklingen allein können die Schläge von Zweihand-Hiebwaffen und Zweihandschwerter oder -säbeln und auch Kettenwaffen und Peitschen nicht abgefangen werden. Man kann die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* ausführen.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Unterarmklingen)* erhält auf die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* 2 Bonuspunkte. Er erhält im waffenlosen Kampf oder gegen andere Handgemengewaffen und Dolche einen INI-Bonus von 2 Punkten und verwendet die TP/KK 11/3.

Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 16 und ein MU von 15 Vorbedingungen.

Vorschlaghammer

Siehe Spitzhacke

Washkedal

Der Washkedal entstammt der shingwanischen Kultur: ein langer, hölzerner Stab, der den Shingwas vor allem als Wanderstab und Rückenkratzer dient. Er ist meist aus natürlich gewachsenen Ästen ihrer Dschungelheimat hergestellt, so dass kein Exemplar völlig dem anderen gleicht, und endet stets oben in einer handähnlichen Verzweigung. Angeblich sind die meisten Shingwas geschickt genug, um mit dieser Hand kleine Gegenstände aufzunehmen (selbst solche, die ihnen nicht gehören), doch fragt man sich, warum sie das lernen sollten, bietet ihnen doch ihre Schleuderzunge ähnliche Möglichkeiten.

Ein Washkedal ist mit bunten Tüchern verziert, die einem Shingwa viel über die Herkunft und Beschäftigung des Trägers verraten – und wenn der Besitzer seinen Washkedal im Kampf einsetzen muss, lenken ihr Flattern und Wehen den Gegner ab und verwirren ihn.

Washkedal

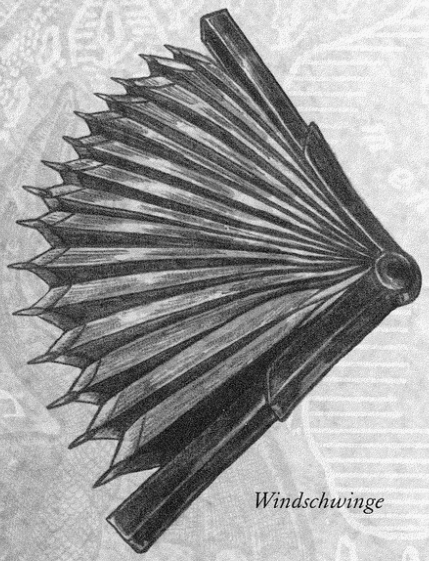
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/4	80	150	4	+1	20	0/0	Z	NS

Talent: Stäbe

Herkunft: (16) je nach Verbreitung von Shingwasiedlungen, vor allem CANT, CENT, CORA, HARP, KORO, MAKS, MAYE, MdSI, NEBE, PARD, SHIN, THAR, VALA

Besonderheiten: Mit dem Washkedal ist das *Entwaffnen* aus der Attacke um 4 Punkte, das *Entwaffnen* aus der Parade, die Finte zur Verwirrung und das *Umreißen* um 2 Punkte erleichtert. Ein Kämpfer, der im Talent Stäbe einen TaW von 10+ aufweist und mit einem Kampfstab kämpft, kann Aktionen und Reaktionen umwandeln, ohne dass er den üblichen Malus von 4 Punkten erleidet.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Washkedal)* erhält je 2 (weitere) Bonuspunkte auf die Manöver *Stumpfer Schlag, Betäubungsschlag, Umreißen, Entwaffnen als Attacke, Binden* und *Windmühle*. Um die Sonderfertigkeit zu erlernen, ist eine GE von 16 Voraussetzung.



Windschwinge

Windschwinge

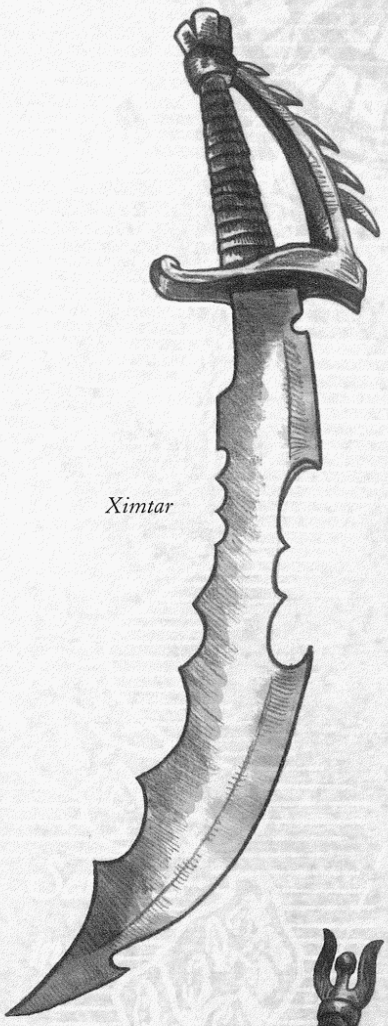
Die eigentlich sehr friedfertige Kultur der Vinshina hat eine seltsame Waffe hervorgebracht, an der man ihre Freude an Spiel und Scherz, Schmuck und Prunk sieht. Im Grunde entspricht sie einem gewöhnlichen Fächer, mit dem man sich Luft zuwedelt, doch statt mit bunten Federn geschmückt zu sein, besteht der Fächer aus buntstählernen Segmenten in Form großer Federn, so dass die geöffnete Windschwinge wirkt wie der farbenfrohe Flügel eines Aiwerasvogels.

Die verstärkenden 'Federkiele' enden in kleinen Dornen und die obere Kante des Fächers ist als scharfe Klinge geschliffen. Die Vinshina benutzen sie im Nahkampf als Angriffs- oder Paradewaffe, doch auch um Geschosse abzuwehren und vor allem, um einander Zeichen zu geben, sowohl zwischen einzelnen Personen als auch von Schiff zu Schiff.

Windschwinge

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	60	40	1	0	50+	0/+1	–	H

Talent: Hiebwaffen (Parierwaffen)
Herkunft: Vinshina
Besonderheiten: Es braucht eine Aktion, den Fächer aufzufalten oder zusammenzufalten. Mit einem geschlossenen Fächer können alle Waffen außer Kettenwaffen, Zweihandflegeln und Zweihand-Hiebwaffen pariert werden, mit einem geöffneten Fächer nur Dolche und Fechtwaffen.
Als Parierwaffe (nur zusammen mit Dolchen und Säbeln) hat die Windschwinge WM 0/+2 und INI+1 (verrechnet mit den Werten der Hauptwaffe); die Werte oben gelten für den alleinigen Einsatz oder für den Angriff mit der linken Hand.
Die Windschwinge kann offen als Schild gegen Fernkampfangriffe mit 1W+4 TP oder weniger eingesetzt werden, also etwa gegen Wurfmesser, Blasrohrpfeile, Schleudersteine, doch auch Bogen- und Belageschosse am Ende ihrer Flugbahn.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Windschwinge)* erhält 2 Bonuspunkte auf die Manöver *Entwaffnen* und *Binden*, wenn er sie mit dem Fächer ausführt. Es ist um 2 Punkte erschwert, ihn zu *Entwaffnen*. Das Auf- und Zusammenfalten des Fächers braucht er nur eine Freie Aktion. Um diese SF zu erlernen, sind eine GE von 17 und die SF *Parierwaffen II* Vorbedingungen.



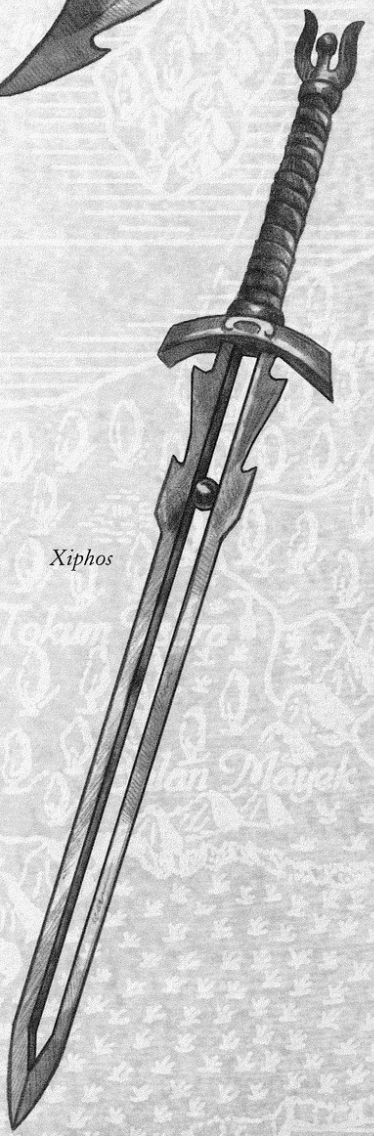
Ximtar

Ximtar

Die vielleicht bekannteste Waffe der gefürchteten Draydal aus dem leblosen Südwesten ist ein schwerer Krummsäbel mit zunehmend breiter Hiebklinge, die dazu noch überaus wild und wirr mit allerlei Zacken, Kerben und Hakendornen 'geschmückt' ist. Diese Klingenform wirkt nicht nur bösartig und einschüchternd, sie hat sogar einen gewissen praktischen Nutzen, da die draydalischen Kämpfer sich darin üben, durch schnelle Manöver mit den Haken an der Klingen feindliche Waffen zu packen und ihrem Träger zu entreißen oder sie gar zu zerbrechen.
Der Griff ist in der Regel durch einen Metallbügel geschützt, der zudem mit spitzen Stacheln besetzt ist und im Handgemenge wie ein Schlagring eingesetzt werden kann. Bei ihren Vorstößen bringen die Draydal viele Exemplare dieser Waffe nach Anthalis und einige blieben dort zurück. Trotz ihrer unbezweifelbar sinistren Natur kann man sie in den Sammlungen exzentrischer Waffennarren ebenso finden wie als weitervererbte Trophäen.

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	12/3	80	90	3	0	39	0/0	–	N

Talent: Säbel
Herkunft: DRAY, unverkäuflich
Besonderheiten: Mit dem Ximtar ist das Manöver *Entwaffnen* um 2 Punkte erleichtert. Mit dem Ximtar ist es möglich, eine gegnerische Klingenwaffe zu zerbrechen; die PA hierfür ist um 2 Punkte erleichtert. Vom Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Ximtar 2 TP zusätzlich an.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Ximtar)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern den *Hammerschlag* einsetzen, wenn er diese SF gelernt hat. Beim Manöver *Entwaffnen* erhält er einen weiteren Bonus von 2 Punkten. *Entwaffnungs*-Manöver sind gegen ihn um 2 Punkte erschwert.
Um die SF *Waffenmeister (Ximtar)* zu erlernen, ist eine GE von mindestens 16 Voraussetzung.



Xiphos

Xiphos

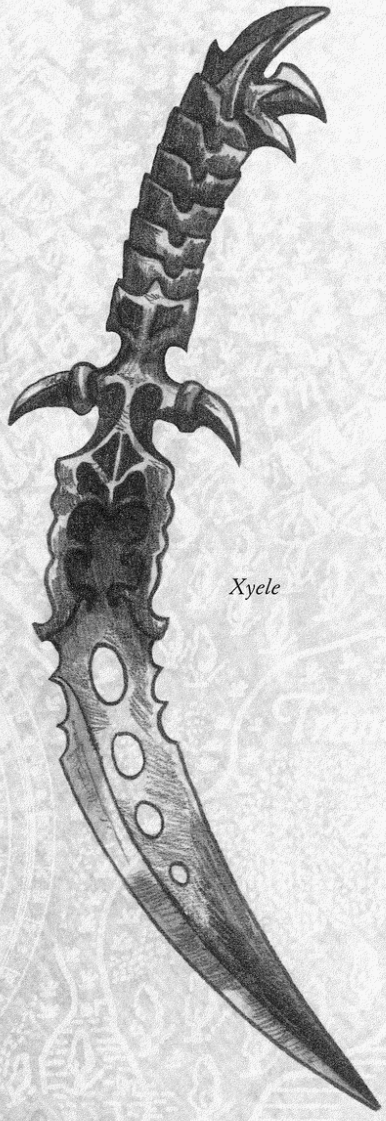
(Plural Xiphen)

Vor langer Zeit bezeichnete dieser Begriff die Schwerter, die damals noch in den Orismanilanden zu den häufigen Waffen zählten, doch als dort allmählich die diversen längeren Klingenstäbe ihren Siegeszug begannen, geriet auch das Wort nahezu in Vergessenheit. Doch die Draydal, die schon vor dieser Zeit in ihre heute verwüstete Heimat auswanderten, nahmen Begriff und Konzept mit sich und entwickelten die Waffe, die man heute als Xiphos kennt: Wie aus dem wirren Traum eines gefesselten Dämonengottes entsprungen ist der Xiphos ein fast schrittlanges Langschwert mit komplett ausgesparter Blutrinne. In dieser Aussparung in der Klingenmitte läuft eine kleine Kugel, nicht dicker als die übrige Klinge, je nach Bewegung zwischen Heft und Spitze hin und her und verlagert damit je nach Position der Waffe deren Schwerpunkt erheblich – denn das Material der Kugel ist noch weitgehend unbekannt, doch in jedem Falle sehr schwer. Es erfordert viel Übung, sich an diese stets wechselnde Ausbalancierung zu gewöhnen, so dass der Xiphos nur von den erfahrensten Streitern der Draydal geführt wird, doch dann mit durchschlagendem Erfolg. Alchimisten des Imperiums haben darüber spekuliert, dass die Kugel aus einer Art von verhütteter Pechblende beschaffen sei und mit ihr auch die Vergiftungserscheinungen zusammenhängen, die bei den Opfern von Xiphoswunden oft zu beobachten sind – was immer das Gift ist, es kann schwere Übelkeit, Haarausfall, Magen- und Darmblutungen und sogar einen qualvollen Tod noch nach Wochen verursachen.

Xiphos

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/4	80	95	1	0	n/a	0/0	–	N

Talent: Schwerter
Herkunft: DRAY, unverkäuflich
Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer eingesetzt, richtet der Xiphos 2 TP zusätzlich an. Das Xiphosgift wirkt folgendermaßen:
Giftstufe: 13
Wirkung: Übelkeit mit Kopfschmerzen und Erbrechen (zwei regeltechnische 'Wunden' an Kopf und Bauch), halbierte Regeneration / 1W6 SP, KL, KO und INI –4
Beginn:1W6 Stunden
Dauer: bis zum Heilen der 'Wunden' / 4W6 Stunden
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Xiphos)* kann zusätzlich zu den üblichen Manövern den *Hammerschlag* einsetzen, wenn er diese SF gelernt hat. *Entwaffnungs*-Manöver sind gegen ihn um 2 Punkte erschwert. Um diese SF zu erlernen, sind GE und KK von jeweils mindestens 16 Vorbedingungen.



Xyele

Xyele

Die Xyele ist der kurze, einschneidige Krummdolch der Draydal, eine Waffe, deren Form und Name wie die der meisten Draydalwaffen in ihrer einstigen Heimat in den Orismanilanden längst in Vergessenheit geraten ist. Es heißt, die von vielen Löchern und Kerben verunstaltete Klinge aus Schwarzstahl sei speziell ausgewogen und geformt, um dem Kämpfer das Aufschlitzen der Kehle des Feindes zu erleichtern. Ein solcher Hieb ist schwer zu beschreiben, doch er setzt mit der Klinge unweit des Griffes an der Halsschlagader an und wird dann mit einem schnellen, tiefen Schnitt mit der übrigen Klinge durch den vorderen Hals vollendet.
Darüber hinaus werden mit der Xyele zahlreiche abergläubische Ängste verbunden – so heißt es auch, dass ein Draydal einen Feind zu einem qualvollen, langsamen Siechtum und Tod mit nachfolgendem Dasein als Ghul verdammen kann, wenn er nur seine Xyele in den Boden rammt, auf den dessen Schatten fällt; manche sprechen gar von den Fußabdrücken des Opfers auf der Erde.

Xyele

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	35	45	0	–2	13	0/–1	–	H

Talent: Dolche
Herkunft: DRAY, unverkäuflich
Besonderheiten: Mit einer Xyele können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (und Zweihandschwertern und -säbeln) nicht pariert werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Xyele)* kann die Manöver *Gezielter Stich* und *Todesstoß* jeweils mit einem Bonus von 2 Punkten ausführen. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 15 Vorbedingung.

Xyston

Vor Urzeiten bezeichnete dieses Wort im Proto-Imperial schlicht einen langen Speer, doch seitdem hat sich die Bedeutung erheblich geändert: Fast überall ist es verschwunden, nur die Draydal halten noch an dem Begriff fest, um ihre grausamen zweizinkigen Spieße zu benennen, deren schierer Anblick bereits die Feinde verunsichert. Mit einer Länge von fast zweieinhalb Schritt hat ein Xyston eine erhebliche Reichweite und seine dünnen Zinken durchdringen selbst gute Panzerungen mit wenig Mühe. Unter den bedauernswerten Nachbarn Draydalans erzählt man sich schaudernd, dass die draydalischen Krieger ihren Gegnern mit dem gabelförmigen Spieß im Gefecht die Augen ausstechen, um die hilflosen Geblendeten leichter bei lebendigem Laib gefangen nehmen zu können – für all die düsteren Zwecke, von denen man weiß oder gehört hat. In Wahrheit dürfte es selbst für einen Waffenmeister schwer sein, im Eifer des Gefechtes die Augen und nur die Augen zu treffen, ohne gleich das Gehirn dahinter mit aufzuspießen, doch für einen kalten Schauder taugt diese Fama allemal.
In der Kampfpraxis jedoch ist der Nutzen der Gabelung für das Entwaffnen des Gegners deutlich höher – ist erst einmal die feindliche Waffe gut zwischen den Stahlzinken gefangen, kann sie ihm recht leicht mit einer schnellen Bewegung entrissen werden; und auch das ist ein wichtiger Schritt zu seiner Gefangennahme, auf dass er dem Reich des Schädelgottes als Minensklave, Tempelopfer oder untoter Ghulenkrieger dient.

Xyston

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+5	13/4	100	250	3	0	13	0/–1	z	S

Talent: Speere oder Infanteriewaffen
Herkunft: DRAY, unverkäuflich
Besonderheiten: Mit dem Xyston können die Manöver *Festnageln, Entwaffnen, Gezielter Stich* und *Todesstoß* um 2 Punkte erleichtert ausgeführt werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Xyston)* kann die Manöver *Binden* und *Entwaffnen* jeweils mit einem Bonus von 2 Punkten ausführen. Bei einem *Gezielten Stich* kann er den Probenzuschlag durch den RS des Gegners ignorieren. Um diese SF zu erlernen, ist eine GE von 16 Vorbedingung.



Xyston

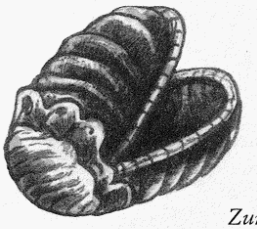
Zungenkappe

Die shingwanische Zungenkappe ist ein kleines Hütchen (im Dschungel oft aus passenden Nussschalen gemacht), das genau auf die Zungenspitze eines Shingwas passt. Der Shingwa kann sie für einige Augenblicke zwischen den Lippen halten, ehe er versucht, die Waffe mit seiner herausschnellenden Zungen ins Ziel zu tragen, wo sie hoffentlich eine ungepanzerter Stelle trifft. Ein solcher Angriff mit der Schleuderzunge geht oft so schnell vonstatten, dass der Getroffene gar nicht richtig weiß, was ihm geschehen ist.
Das vordere Ende der Zungenkappe ist meist vergiftet und läuft oft in eine Spitze aus, die dann die Haut des Opfers durchdringt und dort abbricht, während die übrige Kappe fortgeschleudert wird. Daher führen Shingwas, die diese Waffe einsetzen, oft zahlreiche Exemplare in den Taschen ihrer bunten Schärpe, dem Schneta, bei sich.

Zungenkappe

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W	12/5	2	–	0	0	n/a	0/0	–	H

Talent: Handgemengewaffen (Raufen, Manöver *Schleuderzunge*)
Herkunft: (14) je nach Verbreitung von Shingwasiedlungen, vor allem CANT, CENT, CORA, HARP, KORO, MAKS, MAYE, MdSI, NEBE, PARD, SHIN, THAR, VALA
Besonderheiten: Die Zungenkappe erzeugt im Kampf echte TP, vor allem aber Giftschaden bei Verwendung eines vergifteten Dorns. Sie kann mit dem waffenlosen Manöver Schleuderzunge (und damit nur von Shingwas) eingesetzt werden. Es kostet eine Aktion, eine Zungenkappe richtig auf die Zunge zu setzen, und bis sie verwendet oder wieder entfernt wurde, kann der Shingwa nicht mehr sprechen. Zur Selbstvergiftung kommt es nur bei einem entsprechenden Patzer.



Zungenkappe

Schuss- und Wurfwaffen



Schuss- und Wurfwaffen

Fernkampfwaffen sind in der Hand eines guten Schützen oder Werfers in jedem Kampf ein erheblicher Vorteil: Man kann verletzten und töten, ohne sich unmittelbar den Hieben oder Stichen des Feindes auszusetzen, und das bei vielen Schusswaffen sogar mehrfach, ohne die eigentliche Waffe zurückholen zu müssen.

Ob eine solche Kampfesweise klug oder feige ist, bleibt auch viele Jahrtausende nach der Erfindung der ersten Bögen umstritten. Widerstände gegen derart 'unehrenhafte' Waffen gab es eigentlich immer, dennoch haben sich zunehmend bessere Schusswaffen jeweils durchsetzen können. Es scheint, als wäre kein Ende des langsamen, aber stetigen Forschens und Modernisierens abzusehen. Seit Urzeiten tragen Schützen wenigstens ebenso sehr zum Sieg eines Heeres bei wie die Waffenschwinger im Nahkampf.

Grundsätzlich sind fast alle Fernwaffen entweder präzise Jagdwaffen oder schnelle Kriegswaffen: Erstere müssen nicht schnell zu laden sein, denn dem Jäger genügt in aller Regel ein einzelner gut sitzender Schuss, um erfolgreich Beute zu machen. Im Kampf hingegen (gerade wenn größere Truppen gegeneinander anrennen) ist es weit wichtiger, häufig und schnell hintereinander zu schießen und dabei irgendwen auf der anderen Seite zu treffen. Eine Ausnahme stellen dabei militärische Scharfschützen dar, die wiederum Genauigkeit über Geschwindigkeit setzen müssen.

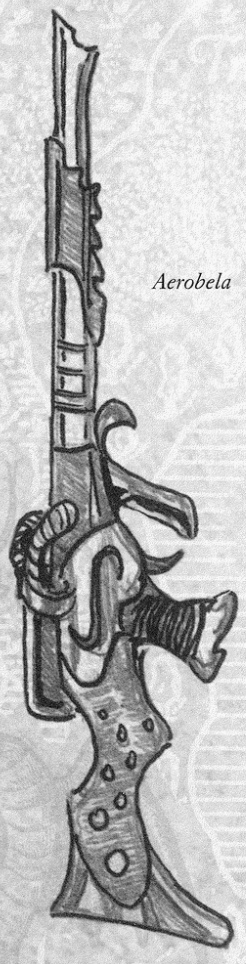
Improvisierte Wurfwaffen

Steine und Flaschen, aber auch gewöhnliche Dolche und einige Speere fallen in diese Gruppe, die einen zusätzlichen Modifikator für die Steigerung der Zuschläge wegen Zielgröße hinnehmen müssen: Die Zuschläge steigen um 3 Punkte anstatt um 2, ausgehend von +/–0 für *sehr große Ziele* (was die grundsätzliche Erschwernis des Umgangs mit diesen Waffen verdeutlicht). Mit improvisierten Wurfwaffen kann man prinzipiell keine Sondermanöver (wie Fernkampf+) ausführen; mit ihnen muss ein Kämpfer schon bei einem Wurf von 19 oder 20 prüfen, ob er einen Patzer erleidet.

Zum Format

Gewicht und *Preis* gelten jeweils für die Waffe und ggf. ein Geschoss.

Laden bezeichnet die Anzahl der nötigen Aktionen, einschließlich Spannen und Anlegen, um die Waffe einsatzbereit zu machen. Außer bei einem 'Schnellschuss' kommt eine weitere Aktion für den eigentlichen Schuss hinzu.



Aerobela

Die einzelnen Fernkampfwaffen von A – Z

Aerobela

Diese Waffe geht auf ursprünglich grolmurische Vorbilder zurück und wurde vermutlich in Sidor Corabis entwickelt. Wie so viele Errungenschaften des Imperiums setzt sie auf große Komplexität der Mechaniken: Eine Aerobela funktioniert mittels einer kraftvollen Sprungfeder in einem internen Zylinder, die vor dem Schuss gespannt wird. Beim Abfeuern wird sie losgelassen und drückt einen Kolben nach vorne, der dabei die Luft im Zylinder zusammenpresst. Dichtungen aus elastischem tharpurischen Zerrharz sorgen dafür, dass die Druckluft nur durch ein kleines Loch hinter dem Bolzen entweichen kann und ihn so mit Hochgeschwindigkeit aus dem Lauf treibt. Rechenkünstler haben festgestellt, dass der Bolzen beim Verlassen des Laufes tatsächlich achtmal so schnell ist wie der Kolben in der Waffe selbst. Das bedeutet zwar nicht, dass die Schadenswirkung der Aerobela nun auch achtmal so groß wäre wie bei der Bela (bei der ja das Geschoss seine ganze Wucht nur von den Federn selbst erhält), doch es ist bei der neueren Waffe möglich, sowohl Gewicht als auch Kosten einzusparen und die Wirkung dennoch zu vergrößern. Sie ist deutlich einfacher zu warten und dank ihrer geringen Länge von maximal einem Schritt kann sie auch aus dem Sattel und in dichterem Wald mitgeführt und abgeschossen werden.

Neben ihren zahlreichen Vorteilen besitzen Aerobelari auch einige erwähnenswerte 'Marotten':Beim Schießen erhitzt sich die schlagartig zusammengepresste Luft so sehr, dass bei nachlässig (nämlich übermäßig) geölten Waffen sich schon einmal das Öl entzündet. Dann sind mitunter nach einem Schuss ein aufsteigender Rauchfaden und der Geruch nach qualmendem Lampenöl wahrnehmbar. Auch wenn keine echte Brandgefahr besteht, ist dieser Effekt dennoch bei einer Schusswaffe überraschend und irritierend, schädlich für die Dichtheit des Zylinders und generell nachteilig für die Zuverlässigkeit der Waffe.

Das Schlimmste, was man einer Aerobela antun kann, ist sie ohne Bolzen abzufeuern – denn wenn kein Geschoss da ist, um die Kraft des Luftstoßes aufzunehmen, knallt der Kolben mit Wucht gegen das vordere Ende des Zylinders und macht damit den ganzen Mechanismus unbrauchbar.

Die Befürworter der Aerobela behaupten, dass sie eines Tages die herkömmliche Torsions-Bela als primäre Fernwaffe der Myriaden verdrängen wird. Vorerst ist sie jedoch eine begehrte Rarität, die gerade erst den Ruf einer neumodischen technischen Spielerei abschüttelt und sich immerhin den myrmidonischen Spitznamen 'Pumpnagler' verdient hat Noch ist sie vor allem als Offizierswaffe verbreitet, doch trotz der hohen Kosten für Projektile beginnt sie sich auch gerade in Kreisen der Unterwelt auszubreiten, da immer wieder Exemplare ihrem rechtmäßigen Besitzer 'verloren' gehen.

Aerobela

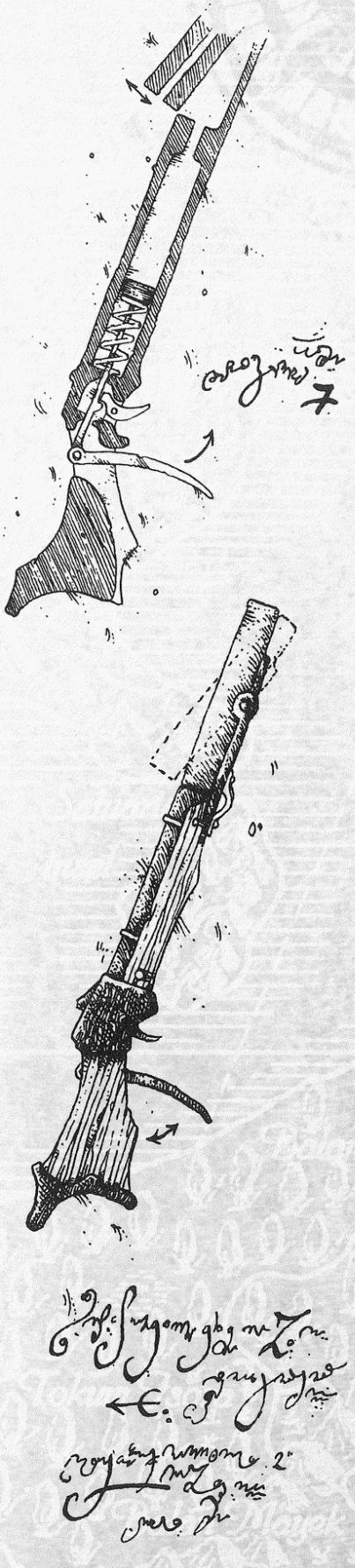
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W +5*	5/10/20/35/50	(+3/+2/0/–1/–2)	100+5	6	150 Ag / 15 Pk

Talent: Bela

Herkunft: (6) CENT, CORA

Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Aerobela richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Alle Aerobela-Munition fällt in die Kategorie Kettenstecher, d.h. durch Kettengeflecht (Kettenhemd, Kettenweste etc.) und Stoff (Tuchrüstungen, Waffenröcke, Unterkleidung etc.) gelieferter RS kann ignoriert werden. Der RS aus Misch- und Lederrüstungen wird halbiert. Schuppen- und Plattenrüstungen schützen normal.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Aerobela)* kann die Waffe in der Hälfte der Zeit spannen und nachladen; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 2 Punkte vermindert und er verwendet die Reichweiten 6/12/24/40/60. Um *Waffenmeister (Aerobela)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF von 15 sowie Kenntnisse der Sonderfertigkeiten *Meisterschütze (Bela)* und *Schnellladen (Bela)* nötig.

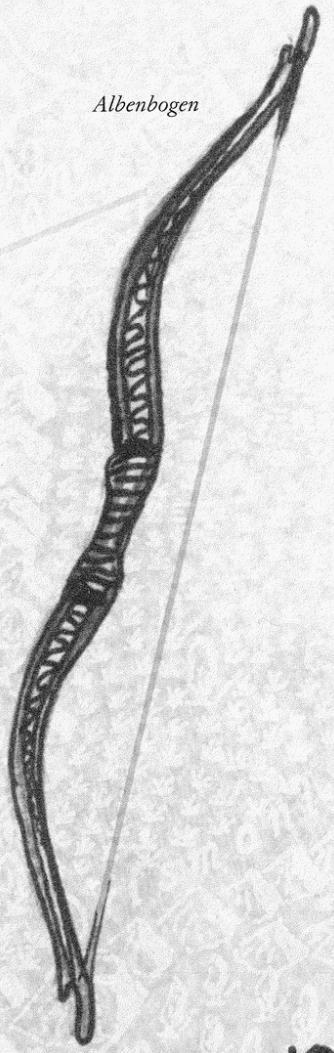


Eine Aerobela schussbereit machen

Als Projektile verwenden Aerobelari durchweg Bolzen, die jedoch leichter und dünner sind als die von Armbrüsten und Belari und gewissermaßen 'kettenbrechende' Wirkung haben. Sie ähneln herkömmlichen Wurfpfeilen, haben aber am hinteren Ende eine büschelige Quaste, die den ganzen Durchmesser des Laufes ausfüllen kann, ohne zu verklemmen. Dadurch wird erreicht, dass der ganze Luftstoß das Geschoss vorantreibt und nicht seitlich daran vorbeiströmt. Damit man sie gut transportieren und laden kann, werden die Bolzen einzeln in fingerdicken Röhren aufbewahrt, die vorne (also an der Spitze) geschlossen sind. Zum Spannen und Laden schiebt der Schütze zuerst ein solches Röhrchen vorne in den Lauf und zieht dann den am vorderen Schaft befestigten Spann- und Ladehebel kräftig nach hinten auf sich zu. Dadurch wird zugleich im Inneren die Sprungfeder zusammengedrückt und arretiert und der Bolzen tief in den Lauf bewegt, ohne die Befiederung zu zerstören. Beim anschließenden Zurückschieben des Hebels wird (wünschenswerterweise) das nun leere Röhrchen nach vorne befördert und ausgeworfen; die Waffe ist damit schussbereit. (Theoretisch wird vom Schützen verlangt, leere Röhren zu sammeln und für die spätere Neuverwendung beim Tross abzugeben.) Da der Mechanismus absichtlich verhindert, dass eine Aerobela ohne Bolzen gespannt wird, ist ein reines Spannen ohne Laden unmöglich. Einmal geladen, kann man eine Aerobela schussbereit halten und transportieren, doch wenn sie stark erschüttert wird, kann sich der Schuss lösen – der Meister sollte die angemessene Wahrscheinlichkeit bestimmen und darauf würfeln (lassen). Wenn man mit einer schussbereiten Aerobela in der Hand rennt, springt, klettert etc., kann der Meister FF-Proben verlangen, bei deren Scheitern unbeabsichtigt der Auslöser betätigt wird.

Albenbogen

Der Albenbogen ist etwas länger als der übliche Kurzbogen und auf die schlankere Anatomie und mangelnde Muskelkraft der nördlichen Alblingsvölker wie Skiresen und Seskera zugeschnitten. Er ist die typische Bewaffnung dieser Jäger, in ihrem nördlichen Heimatland aber auch gelegentlich in der Hand von Waldläufern anderer Rassen zu finden.



Albenbogen

Der kurze, aber breite Albenbogen ist in aller Regel aus einem einzelnen Stück Holz gemacht, das nicht einmal das besonders begehrte, hochwertige (und kostspielige) Eibenholz sein muss, das für Langbögen verwendet wird. Denn der Querschnitt des Kurzbogens ist nicht halbrund, sondern flach viereckig, so dass er manchmal auch Flachbogen genannt wird. Diese Form verleiht ihm tatsächlich größere Kraft, da sich Zug und Druck gleichmäßiger verteilen; daher taugt hier auch das weniger feste Holz von Eschen, Ulmen und Ahornbäumen, um nur die bekanntesten Baumarten des Nordens zu nennen. Zugleich kommt er mit einer geringeren Länge aus, was seine Verwendung sowohl bei der Jagd und bei Hinterhalten im dichten Wald erlaubt als auch die Verwendung vom Pferderücken in der Steppe oder gar den Gebrauch durch Skifahrer im verschneiten Norden.

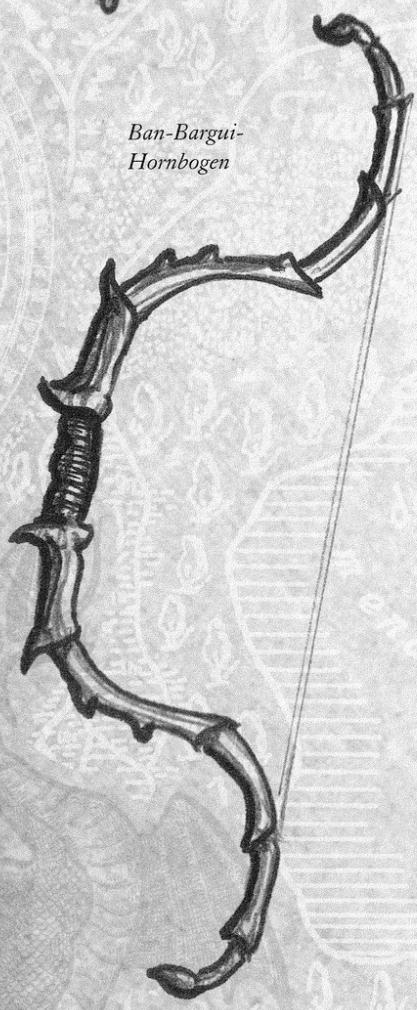
Albenbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	80 Ag /25 Pk

Talent: Bogen
Herkunft: (8) SESK, SEVA
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Albenbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Albenbogen)* verwendet die Reichweiten 15/30/60/120/240 und muss beim *Gezielten Schuss* um einen Punkt geringere Zuschläge hinnehmen. Um Waffenmeister mit dem Albenbogen zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch die Kenntnis der SF *Meisterschütze* und Schnellladen nötig.

Armbrust

Eine Armbrust ist im Grunde ein Bogen, der so montiert wurde, dass der lange Holzschaft den Arm ersetzt, der die Waffe gespannt hält. Daher ist weniger Kraft und Übung nötig, um eine vergleichbare Wirkung zu erzielen. Praktisch werden Waffen dieser Art in die Kategorien Leichte Armbrust, Schwere Armbrust und Kreuz-Armbrust eingeteilt. Sehr armbrustähnlich sind die Faust-Harpune und der Mholuren-Stachel.



Ban-Bargui-Hornbogen

Ban-Bargui-Hornbogen

Dieser aus verschiedenen Materialien insektischer Herkunft gefertigte Bogen ist ein überaus fremdartiger Anblick für Angehörige aller anderen Völker: Die Bögen sind beidseitig des Griffstücks mit der Pfeilauflage stark mäandrierend geschwungen, mindestens dreifach, manchmal gar fünffach. Dadurch sind sie recht kurz, haben aber einen langen Auszug und sind auf mittlere Distanz extrem durchschlagskräftig; auch wenn sie nicht auf so hohe Entfernungen treffsicher sind wie die Bögen der Kentori. Die Ban Bargui verwenden lange Pfeile mit den Flügeln großer Jagdlibellen als Befiederung. Die Pfeilspitzen bestehen in der Regel aus Insektenpanzern und sind meist mit Widerhaken versehen, manchmal aber auch von einer besonders langen und dünnen Dorn- oder Ahlenform, die wie eine Fechtwaffe zwar kleinere Wunden verursacht, dafür aber gut gegnerische Rüstungen und Kettengeflecht durchdringt.

Ban-Bargui-Hornbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	5/20/40/60/80	(+3/+2/+2/+1/–1)	35+4	4	120 Ag / 5 Pk

Talent: Bogen
Herkunft: (12) BANB
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Ban-Bargui-Hornbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Ban-Bargui-Bogen)* kann die Reichweiten 6/24/45/68/90 verwenden und die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 vermindert. Vorraussetzungen sind die SF *Meisterschütze (Bogen)* und eine GE von 15.

Bela

Belari sind eine Weiterentwicklung der Armbrust, die anstelle eines Bogens vier rings um den Lauf angebrachte Spiralfedern aus Karettan besitzen, die vorne an der Mündung aufgerollt sind. Beim Laden wird eine kleine Platte im Lauf in Richtung Auslöser bewegt, wo sie einrastet, so dass der Bolzen eingelegt werden kann. Durch diese Konstruktion ist es nicht möglich, tragbare doppel- und mehrläufige Belari zu konstruieren. Praktisch unterscheidet man die Faust-Bela, die Leichte Bela, die Schwere Bela und die Scharfschützen-Bela.

Die Wartung einer Bela

Alle Belari und Aerobelari sind ziemlich empfindlich und nehmen schnell Schaden, wenn sie verschmutzen oder gebogen werden. Fällt bei einem Schussversuch eine 19 oder 20, ist die Mechanik verklemmt und muss (nach dem Öffnen der Verkapselung) durch eine *Feinmechanik*-Probe+5 in etwa 1 SR Zeit wieder in Ordnung gebracht werden. Fällt auch beim Prüfwurf eine 20, ist die Mechanik so beschädigt, dass 3 Stunden Arbeit zum kompletten Zerlegen der Waffe und eine *Feinmechanik*-Probe+8 nötig werden. Nach einem staubigen, sandigen oder feuchten Tagesmarsch muss die Waffe eine halbe Stunde lang gepflegt und gereinigt werden, da sonst die Wahrscheinlichkeit des Versagens auf 17 bis 20 beim Schussversuch steigt.

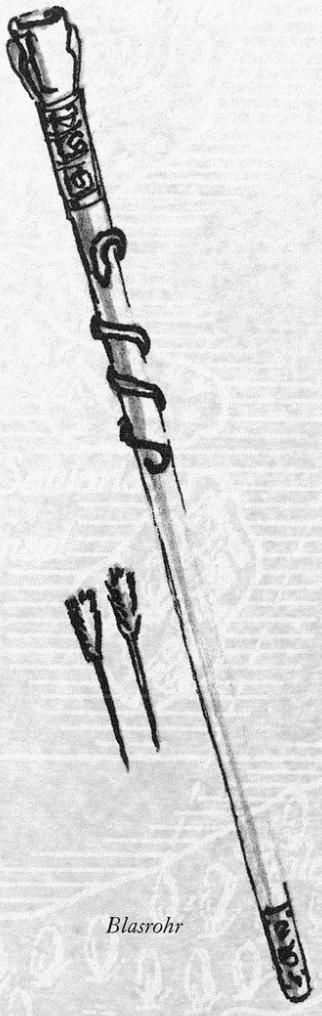
Blasrohr

In der Regel aus Bambus oder einem anderen pflanzlichen Rohr gefertigt, ist es mit zwei Schritt lang genug, um einen kleinen Pfeil über die bis zu zwanzigfache Länge ins Ziel zu tragen, selbst wenn er nur durch den Atem des Schützen angetrieben wird. Ohne weiteres würde ein so leichter Pfeil jedoch keine ernsten Verletzungen anrichten, so dass Blasrohrpfeile nahezu immer vergiftet sind und es das Gift ist, das den eigentlichen Schaden verursacht.
Es gehört zu den größten Vorteilen dieser Waffe, dass ihr Schuss fast lautlos ist und weit weniger wahrgenommen werden kann als etwa ein Pfeilschuss. Da sich der Schütze zudem beim Schießen völlig unbeweglich halten kann, ist er gerade im dichten Wald und Dschungel kaum zu erkennen. Gerade den Skiresen, den spitzohrigen Wilden der nördlichen Wälder, wird große Erfahrung mit dem Blasrohr bei ihren lautlosen Hinterhalten und Überfällen aus den Schatten zugeschrieben.
Bei weitem am häufigsten ist das Blasrohr jedoch auf den Inseln von Shindrabar, wo es kleine, als 'Schlangenzähne' bezeichnete Giftpfeile verschießt und oft als Schlange verziert oder mit der abgestreiften Haut einer Schlange bezogen ist. Vor 800 Jahren erhielt die Jägerin Sukamarya von den schlangenleibigen Shindra das heilige Blasrohr Syapandra. Sie nahm den Kampf gegen die imperialen Beherrscher der Inseln auf und wurde zur Volksheldin und Befreierin. Seitdem genießt die zuvor schon wichtige Waffe den Status einer zeremoniellen Ausrüstung, mit der jeder Mensch Shindrabars schon als Kind umzugehen lernt.

Blasrohr

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W–1	2/5/10/30/40	(0/0/0/0/–2)	15	2	20 Ag / 1 Pk

Talent: Blasrohr
Herkunft: (10) CANT, MAKS, NEBE, SEVA, SHIN, THAR
Besonderheiten: Mit dem Blasrohr darf kein Fernkampfangriff+ ausgeführt werden. Damit das Gift des Pfeils wirken kann, muss der Angriff mindestens einen Schadenspunkt verursachen, so dass der Schütze meist auf eine ungeschützte Körperstelle des Opfers zielt. Zusätzliche (dschungeltypische) Schutzmassnahmen wie Insektennetze und Schleier können den Malus noch erhöhen. Von einem Reittier aus kann man die Waffe nur einsetzen, wenn es stillsteht.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Blasrohr)* kann die Waffe mit 1W TP einsetzen und hat auf den *Gezielten Schuss* um 2 Punkte reduzierte Aufschläge. Um Waffenmeister zu werden, muss man eine KO von 15 und die SF *Meisterschütze (Blasrohr)* haben.



Blasrohr

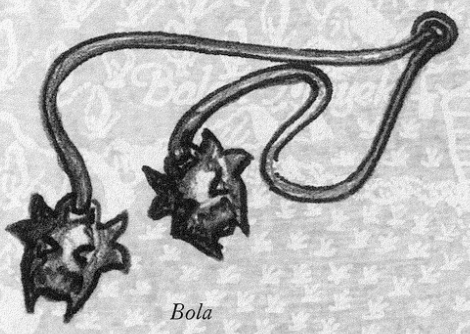
Bola

Eine Bola ist ein verbreitetes Wurfinstrument für Hirten und Jäger und besteht aus zwei oder drei Gewichten (meist Ledersäckchen voller Kiesel), die mittels einer geflochtenen Lederschnur oder einer leichten Kette verbunden sind. Man wirbelt sie wie eine Schleuder über dem Kopf oder an der Seite, bis sie genügend Tempo und Schwung erreicht hat, und lässt sie dann auf das Ziel zusausen, wo sie sich um dessen Beine schlingt und es zu Fall bringt. Obgleich sie im Flug rotiert und damit eine recht breite Zone abdeckt, ist es doch eine Frage der Übung, dem Opfer erfolgreich die Beine zu fesseln.

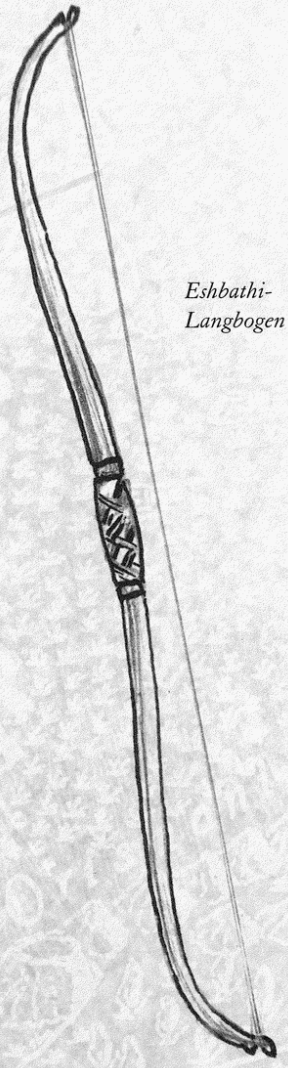
Bola

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	0/5/10/15/25	(–/0/0/0/–1)	40	1	8 Ag

Talent: Schleuder
Herkunft: (14) ALAM, ANTH, BANB, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KHAM, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, MdSI, NARI, NARK, RHAC, SERO, SESK, SHIN, TALA, TESU, THAL, VALA, XARX



Bola



Eshbathi-Langbogen

Besonderheiten: Eine Bola verursacht keine echten TP, stattdessen ist der als TP ermittelte Wert die Erschwernis auf einen Entfesseln-Wurf, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss. Es darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben um 1.
Die 'Ladezeit' der Bola bezieht sich auf das anfängliche Kreisenlassen über dem Kopf oder an der Seite.
Waffenmeisterschaft: Ein Waffenmeister (Bola) kann Gezielte Würfe einsetzen. Außerdem steigen die von ihm erzielten 'TP' auf 1W+6. Freiwillige Zuschläge (FK+) erzielen die doppelte 'Schadenswirkung'. Um diese Sonderfertigkeit zu erwerben, sind eine GE von 16 und eine FF von 15 notwendig.

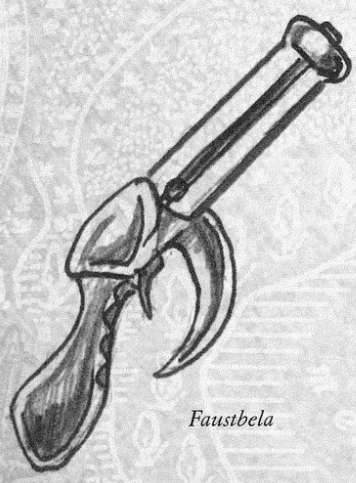
Eshbathi-Langbogen

Diese Bögen, die in den Stadtstaaten der glutheißen Narkramar traditionell als Jagdwaffe von Streitwagen aus benutzt werden, zeichnen sich durch eine besonders hohe Reichweite aus, doch das leider auf Kosten der Durchschlagskraft auf kürzere Entfernungen. Die Jagd ist dabei eher ein Zeitvertreib der Edlen als eine Form der Nahrungssuche, denn dafür ist sie viel zu unsicher – oft sind die dicht mit Schleiern und Sonnenhüten verhüllten Elahabath mehrere Stunden mit Abwarten beschäftigt, ehe sie dann mit einem präzisen Schuss einen abscheulichen Karchysi oder einen buntgefiederten Feykezza zur Strecke bringen. Doch im Falle eines Krieges können die Langbögen den Edlen dabei helfen, in der Verteidigung ihrer Heimatstadt eine Rolle zu spielen, ohne sich dem schmutzigen und gefährlichen Handgemenge aussetzen zu müssen.

Eshbathi-Langbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5*	5/15/30/50/100	(+1/0/0/–1)	30+3	4	70 Ag / 4 Pk

Talent: Bogen
Herkunft: (12) ESHB, NARK
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Eshbathi-Langbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Für den Eshbathi-Langbogen ist eine Mindest-KK von 15 nötig, darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie tatsächlich sind, und die TP sinken um 2. Reiter können keine Eshbathi-Langbögen einsetzen.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Eshbathi-Langbogen)* kann die Reichweitenliste 6/18/36/60/120 verwenden und muss beim *Gezielten Schuss* einen Punkt Aufschlag weniger hinnehmen. Um Waffenmeister mit dem Eshbathi-Langbogen zu werden, benötigt man die SF *Meisterschütze (Bogen)* und *Schnelladen (Bogen)*.



Faustbela

Faust-Bela

Die Faust-Bela (oder auch Beliska) ist mit einer Länge von einem halben Schritt die kleinste Waffe der Familie und man kann sie in sehr kurzer Zeit nachladen: Zum Spannen ist es nur nötig, einen am Lauf befestigten Hebel zurückzuziehen, was entweder mit der freien Hand erledigt wird – oder indem man die Waffe in ihre Waffentasche am Gürtel zurücksteckt, wodurch der Hebel automatisch bewegt wird. Man zielt und schießt einhändig und theoretisch könnte man mit jeder Hand abfeuern, doch das ist der Stoff, aus dem echte Waffenmeister gemacht sind.
Als vergleichsweise preiswerte und doch wirkungsvolle Schusswaffe ist die Faust-Bela in den imperialen Städten einigermaßen verbreitet. Außerhalb der Städte sinkt die Verbreitung dieser Waffen rapide, denn dort ist es oft schwer, sie regelmäßig zu warten und bei Bedarf fachkundig reparieren zu lassen. Gerade die städtischen Amaunir mit ihrem angeborenen Faible für diese Waffenart schätzen sie sehr – denn eine stattlich mit Einlegearbeiten und Gravuren verzierte Faust-Bela aus edlen Materialien ist nicht nur sehr wirkungsvoll, sondern auch ein ansehnliches Statussymbol und auch traditionsreiches Erbstück.

Faust-Bela

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4*	2/5/10/15/20	(+2/+1/0/0/–1)	60+3	2	100 Ag / 4 Pk

Talent: Bela
Herkunft: (13) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX
Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Faust-Bela richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Faust-Bela)* kann zwei dieser Waffen zugleich ziehen und abschießen – in jeder Hand eine. Für jeden Schuss ist eine eigene Probe erforderlich. *Fernkampfangriffe+* und *Gezielte Schüsse* sind nicht mit dieser Methode kombinierbar. Beim Schießen auf zwei unterschiedliche Ziele (die natürlich beide im Blickfeld des Schützen liegen müssen) gilt ein zusätz-

licher Malus von 5 Punkten pro Probe. Man braucht weiterhin zwei Hände, um eine gespannte Faust-Bela mit einem Bolzen zu bestücken, d.h. Neristu können das mit der Waffenhand und der zweiten Hand dieser Seite erledigen, jedoch können sie nicht mehr als zwei Faust-Belari benutzen.
Für das Erwerben dieser Sonderfertigkeit sind eine FF von 17 und die SF *Meisterschütze (Bela)* notwendig.

Faust-Harpune

Diese Waffe ist eigens für den Einsatz unter Wasser entworfen und verschießt kurze Speere, die weit schwerer als normale Armbrust- oder Belamunition sind. Damit sind sie besonders für das nasse Element geeignet, da sie nicht so leicht durch schwache Strömungen abgelenkt und zugleich vom Wasser getragen werden – in der Luft ist ihre Reichweite drastisch geringer. Sie wird mit Federn aus hochelastischem Karettan betrieben und ist durch die komplizierte Verkapselung deutlich langwieriger zu spannen als die ansonsten vergleichbare Faust-Bela. Die Faust-Harpune gilt allgemein als Erfindung und Lieblingswaffe der geheimnisvollen Nequaner, doch findet man sie auch bei anderen Kämpfern, die sich auf den Einsatz im nassen Element spezialisiert haben.



Faustharpune

Faust-Harpune

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4*	2/4/6/8/15	(+1/0/–1/–2/–3)	75+10	4	120 Ag / 2 Ag

Talent: Bela
Herkunft: (8) CANT, KORO, MdSI, VALA
Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Faust-Harpune richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Die oben genannten Werte gelten nur unter Wasser, bei Schüssen in der Luft sind die TP um 1 erhöht, aber die Reichweiten halbiert.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Faust-Harpune)* kann die Reichweitenliste 4/8/12/16/20 verwenden. Dafür sind die Sonderfertigkeiten *Unterwasserkampf* und *Meisterschütze (Bela)* und eine GE von 17 notwendig.

Flügelspeer

Vor allem bei den Leonir ist dieser Wurfspeer-Typus verbreitet, der sich besonders durch seine namengebenden kleinen Tragflügelchen auszeichnet, die seinen Flug stabilisieren und die Reichweite deutlich erhöhen: Der Flügelspeer ist auf eine doppelt so große Distanz zielsicher wie die meisten anderen Wurfspeere. Das breite Blatt reißt dabei zudem noch deutlich schwerere Wunden. Der Umgang mit dem Flügelspeer gehört bei allen Leonirkulturen zur Tradition und viele andere Steppen- und Savannenbewohner ahmen sie darin nach – und auf der offenen Ebene, wo man weit in die Ferne sehen kann, ist ein weittragender Speer wirklich eine überaus nützliche Waffe für Jagd und Kampf. Gerade rhacornische Arrhabash-Krieger führen oft bei Ausritten mehrere Flügelspeere am Sattel ihres Blutbüffels mit, um für alle Fälle gerüstet zu sein.

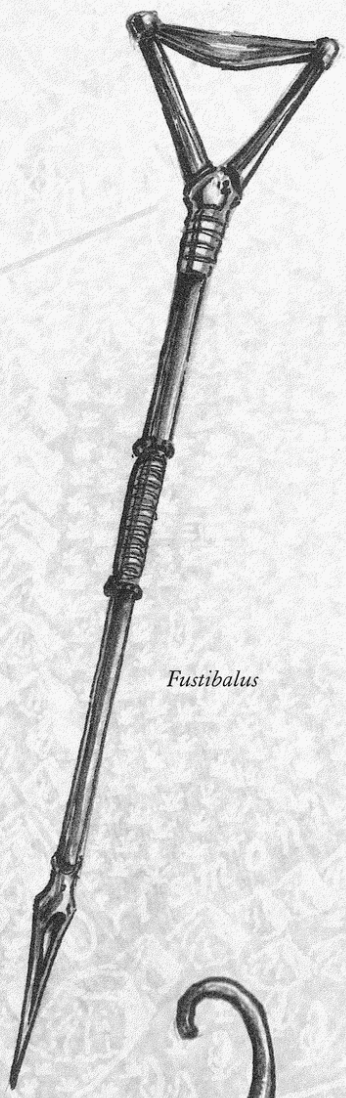


Flügelspeer

Flügelspeer

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	5/15/30/45/60	(+1/+1/0/0/0)	100	–	25 Ag

Talent: Wurfspeer
Herkunft: (12) ANTH, DEME, GATH, KHAM, KORO, RHAC
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Flügelspeer richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Wird die optionale Regel für TP/KK bei Fernwaffen verwendet, so gilt für den für große Kraft optimierten Flügelspeer TP/KK 13/1 statt der für Wurfspeere üblichen 12/3.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Flügelspeer)* kann diese Waffe auch als reguläre Nahkampfwaffe mit dem Talent Speer einsetzen; dann gilt: TP: 1W+4, TP/KK 14/5, BF 5, INI 0, WM 0/–3. Vorbedingung ist eine KK von 16.



Fustibalus

Fustibalus

Diese Waffe ist die im nördlichen Imperium verbreitete Variante des Schleuderstabes, von dem sie sich jedoch in Reichweite und Wirkungskraft deutlich unterscheidet: Sie ist etwa anderthalb Schritt lang und endet in einer natürlichen Gabel, zwischen deren Enden die Schlinge für das Wurfgeschoss befestigt ist. Man benutzt sie als Handkatapult und schwingt den Fustibalus wie einen Wurfspeer, was der Waffe erheblich größere Hebelkraft verleiht. In sehr beengten Verhältnissen kann man auch das spitze Ende in den Boden rammen und die obere Hälfte der Waffe kräftig zurückziehen, um sie als Federarm zu nutzen, doch das erzielt deutlich schlechtere Reichweiten und Schadenswirkungen, selbst wenn die Elastizität des Holzes und der Schlaufe optimal sind.

Schon immer war der Schleuderstab eine Waffe von Bauern und Hirten, doch zu Ehren als reguläre Kriegswaffe ist der Fustibalus gelangt, als ihn aufständische karonische Sklaven zu ihrer wichtigsten Fernkampfwaffe machten und dank der kurzen Ladezeiten ihre Feinde mit schier unablässigen Einschlägen geschleuderter Feldsteine in die Flucht trieben oder zu Boden schmetterten. Als Waffe der nunmehr freien Bauernsoldaten der Karonischen Republik erhielt der Fustibalus seine jetzige Form mit der schweren Stoßklinge am unteren Ende, die zugleich ein Gegengewicht bildet. Oft sind die Träger dieser Waffen gar nicht mit einem weiteren Speer ausgerüstet, da sich der Fustibalus auch als Stab oder Stoßspeer einsetzen lässt, ohne dadurch Schaden zu nehmen – was man von den komplizierteren Schusswaffen nicht gerade sagen kann. So erfolgreich ist diese Waffe, dass man sie auch außerhalb der karonischen Region in den Händen von Kämpfern sieht, für die Belari oder Armbrüste zu teuer und das zielsichere Bogenschießen zu langwierig zu erlernen ist.

Fustibalus

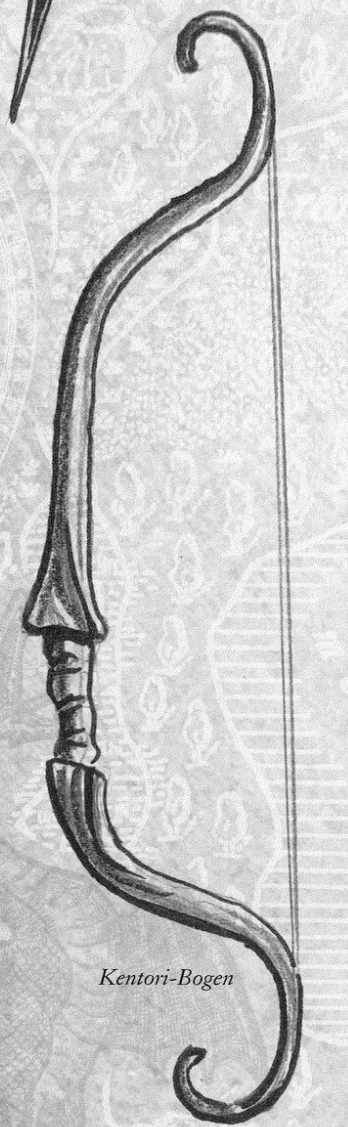
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5	0/10/25/50/80	(-/+1/+1/0/–1)	60+5	2	7 Ag / 4 Ob

Talent: Wurfspeer

Herkunft: (12) CENT, HARP, KARO, NARI, OCHO, SEVA

Besonderheiten: Fustibali lassen sich nicht von einem Reittier aus einsetzen. Der Preis für die Geschosse gilt für speziell angefertigte Schleuderbleie, die 1 TP mehr anrichten und außerdem die Fernkampf-Probe um 1 Punkt erleichtern. Passende Steine lassen sich mit etwas Geduld jedoch (fast) überall finden. Der Fustibalus kann im Nahkampf mit den Werten eines Speeres (mit dem Talent Speere) geführt werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Fustibalus)* kann *Gezielte Schüsse* abgeben (mit den regulären Zuschlägen) und richtet generell mit der Waffe 1 TP mehr an; außerdem verfügt er über das Äquivalent der SF Schnellladen und muss nur 1 Aktion Ladezeit aufwenden. Um diese SF zu erwerben, ist die SF *Meisterschütze* und eine FF von 16 oder mehr nötig.



Kentori-Bogen

Kentori-Bogen

Die Kentori verwenden einen langen, asymmetrischen Komposit-Reflexbogen, dessen Enden sich wieder vom Schützen fortneigen, was seine Reichweite und Kraft deutlich vergrößert. Unterhalb des Griffes ist der Bogen deutlich kürzer als oberhalb, denn nur so können ihn die menschengestaltigen Reiter problemlos von der einen zur anderen Seite ihres Trägers bewegen; der obere Abschnitt hingegen ist fast doppelt so lang. Zwar leidet darunter die Zielgenauigkeit, doch die Natur der Waffe als Kompositbogen macht einiges wett: Sie besteht aus den besten in Nord-Myranor verfügbaren Materialien, nämlich tragendem Ahornholz für die Mitte, dehnbaren Huftiersehnen für den vom Schützen abgewandten Rücken und festes Monocornenhorn für den ihm zugewandten Teil. Alles wird zusammengehalten durch großzügige Mengen Leim aus den Köpfen und –gräten der Störe, die die Kentori im Großen Orismani und seinen Zuflüssen fangen, und eine schützende Außenschicht aus Birkenrinde. Ein fertiger Bogen enthält fast ebenso viel von diesem Leim wie von Sehnen und Horn, doch trotz der Rindenummantelung zieht er in feuchter Umgebung unweigerlich Wasser, so dass die Waffe so trocken wie möglich gelagert und so oft wie möglich am Feuer oder in der Sonne getrocknet werden muss. Wenn aber auf trockene Aufbewahrung geachtet wird, sind mit dem Bogen selbst tödliche Schüsse auf deutlich über hundert Schritt Entfernung keine Unmöglichkeit, wie viele Feinde der Kentori schon erfahren mussten: Für dieses Steppenvolk ist es die grundlegende Taktik, Feinde mit einem Pfeilhagel einzudecken, sobald sie in Reichweite kommen (und meist selbst noch nicht zielsicher schießen können) – und beim Kentori-Bogen liegt die Maximalreichweite weit höher als selbst die *Extrem Weite* Entfernung für Gezielte Schüsse, nämlich bei 300 Schritt und mehr.

Kentori-Bogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	5/15/40/80/120	(+2/+1/+1/0/0)	40+3	4	90 Ag / 4 Pk

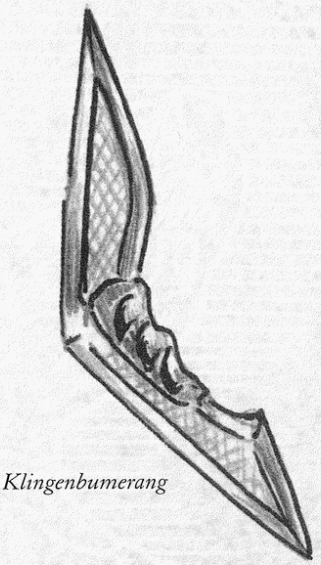
Talent: Bogen

Herkunft: (14) KENT

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Kentori-Bogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kentori-Bogen)* kann die Reichweiten 10/20/50/10/180 verwenden und muss beim *Gezielten Schuss* einen Punkt Aufschlag weniger hinnehmen. Um Waffenmeister mit diesem Bogen zu werden, benötigt man die SF *Meisterschütze (Bogen)* und *Schnellladen (Bogen)*, sowie KK und GE von 16.

Klingenbumerang



Klingenbumerang

Fast nur in der Narkramar gibt es diese Wurfwaffen, die dem Wurfholz ähneln, aber entweder scharfe metallene Schneiden besitzen oder ganz aus Metall sind. Gerade im Inneren der Wüsten ist gutes Holz oft so selten und teuer, dass das ohnehin überlegene Eisen die günstigere Alternative ist, um eine Kriegswaffe herzustellen. Mit viel Geschick geworfen, sollen die scharfschneidigen Bumerangs einem ausgewachsenen Menschen im Flug den Kopf abtrennen können, doch mag das ebenso zu den Sinnestäuschungen und Trugbildern der glutheißen Wüste gehören. Fest steht jedoch, dass ein Klingenbumerang genauso wenig in die Hand des Werfers zurückkehrt wie ein Wurfspeer oder Armbrustbolzen – dafür ist er nicht gedacht und gemacht.

Klingenbumerang

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5*	0/5/15/25/40	(–/0/0/0/–1)	50	–	30 Ag

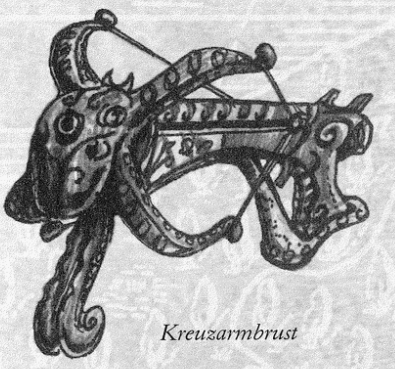
Talent: Wurfbeil

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Klingenbumerang richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Kreuz-Bela

Ein irreführender Name für die Kreuz-Armbrust

Kreuz-Armbrust



Kreuzarmbrust

Die Abishai auf dem Meer der Schwimmenden Inseln benutzen im Fernkampf gern diese eigenartigen Armbrüste mit zwei Bögen, die am Ende des Schaftes rechtwinklig zueinander angebracht sind und beide zugleich gespannt werden müssen, um ihre Kraft auf den Bolzen zu übertragen. Auch wenn die stolzen und eigenwilligen Seefahrer aus Tradition an dieser Waffe hängen, wurde der Typus auf dem Festland schon seit langem aufgegeben, denn er ist (bei geringerer Schadenswirkung und Reichweite) schwerer und teurer als eine leichte Armbrust – allein auf die geringe Entfernung von maximal zehn Schritt macht sich die größere Wucht zweier Bögen bemerkbar; und dazu kommen noch der anspruchsvolle Mechanismus, der wesentlich anfälliger für Störungen ist, und die unhandliche Konstruktion, durch die man eine Kreuz-Armbrust weder auf dem Rücken tragen noch an eine Wand hängen kann.

Kreuz-Armbrust

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4*	10/15/20/25/40	(+2/+1/0/–1/–2)	160+4	15	100 Ag / 4 Pk

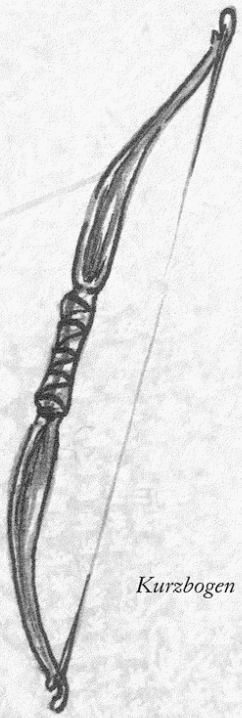
Talent: Bela

Herkunft: (6) MdSI

Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Kreuz-Armbrust richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Bei einer KK von weniger als 13 verdoppelt sich die Ladezeit.

Kurzbogen

Bei einer Bogenlänge zwischen vier und sechs Spann spricht man gewöhnlich von einem Kurzbogen. Diese weit verbreitete Jagdwaffe ist der kürzeste und handlichste Bogen. Das macht ihn auch im dichteren Wald nutzbar, wenn man etwa auf der Jagd in dichteres Unterholz vordringen muss, um angeschossenes Wild im Gestrüpp zu suchen. Deswegen ist er bei allen Kulturen beliebt, die Bögen zur Jagd verwenden. Es erfordert – verglichen mit dem Langbogen – weniger Zeit, den Umgang damit zu erlernen, und auch geringere Mengen Holz. Es ist möglich, den Kurzbogen vom Reittier aus einzusetzen – und ein Kurzbogen kann in der Hand eines Könners eine extrem hohe



Kurzbogen

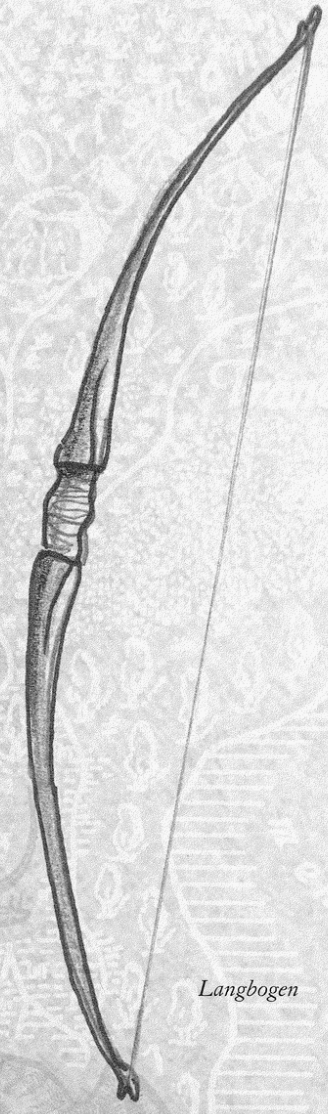
Schussfrequenz entwickeln (auch, wenn dann nicht mehr gezielt geschossen werden kann). Da er zudem dem Schützen weniger Kraft und Ausdauer abverlangt, nimmt es nicht Wunder, dass auch viele Söldner mit dem Kurzbogen ausgestattet sind.
Kurzbögen dieser Art sind darum eigentlich überall in Myranor anzutreffen, wenn sie nicht von ausgereifteren lokalen Bogentypen oder anderen Fernwaffen in den Schatten gedrängt wurden. Darüber hinaus haben kerrishitische Händler auch schon (als exotische Kuriositäten) sehr ähnliche Flachbögen mitgebracht, die aus den Waldländern weit entfernter südlicher Inseln stammen sollen und ganz anders verziert sind als jede nördliche Waffe.

Kurzbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/–1)	20+2	2	45 Ag / 25 Pk

Talent: Bogen
Herkunft: (16) überall
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Kurzbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Kurzbogen)* kann zwei Pfeile gleichzeitig auf das selbe Ziel abschießen. Die Probe dazu ist (zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren) um weitere 5 Punkte erschwert, die TP pro Pfeil generell um 2 vermindert. Außerdem verwendet ein Waffenmeister die Entfernungen (10/20/30/50/60). Um diese SF zu erwerben, sind die SF *Meisterschütze (Bogen)* und *Schnellladen (Bogen)* notwendig.

Langbogen



Langbogen

Ein Langbogen ist allgemein genauso groß wie der Schütze, der ihn benutzt – und damit weitaus länger als alle übrigen Bogentypen. Diese Größe verleiht ihm deutlich höhere Reichweite und Durchschlagskraft, doch andererseits benötigt der Schütze auch erhebliche Körperkraft, um ihn zu spannen und zu zielen – und dazu viel Können, das man nur durch jahrelange Übung erwirbt. Gute Langbogenschützen müssen daher seit früher Jugend jeden Tag üben und noch mehr üben.
Beim Bogenbau wird das sorgfältig getrocknete Holz so zu einem halbkreisförmigen Querschnitt bearbeitet, dass für die vom Schützen abgewandte Rückseite exakt ein Jahresring aus dehnbarem Splintholz unverletzt bleibt, während die ihm zugewandte Seite aus härterem Kernholz besteht, so dass selbst ein natürlich gewachsener Bogen Bereiche unterschiedlicher Materialeigenschaften optimal vereint. Für Langbögen eignet sich am ehesten das druckfeste Holz nördlicher Mischwälder, vor allem das der Eiben, das an Druckstärke, Elastizität und Leichtigkeit alle anderen übertrifft. Daher findet man Langbögen auch vornehmlich im zentralen und nördlichen Imperium und seinen Nachbargebieten, am stärksten verbreitet sind sie jedoch zweifellos bei den Nordvölkern, wo das Üben mit dem Eibenbogen zum traditionellen Zeitvertreib gehört und man noch immer 'neumodische' Waffen wie Armbrust und Bela ablehnt – in der rauen Landschaft mit schlechtem Klima und wenig Mechanikern für die Wartung durchaus nachvollziehbar. Insbesondere die raubeinigen lordalischen Jäger sind für ihre Meisterschaft mit dem Langbogen weithin berüchtigt, betrachten sie ihn doch als das einzige und zugleich ausreichende Geschenk, das sie von ihrem Gott erhalten haben, um stets die Sippe zu ernähren und alle Feinde abzuwehren. Und wirklich haben sie schon manchen Versuch des Imperiums, sie zu 'zivilisieren', in einem todbringenden Pfeilhagel enden lassen.

Langbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/–1)	30+3	4	60 Ag / 4 Pk

Talent: Bogen
Herkunft: (12) HALD, LORT, OCHO, SEVA
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Langbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Für den Langbogen ist eine Mindest-KK von 15 nötig, darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie tatsächlich sind, und die TP sinken um 2. Reiter können keine Langbögen einsetzen.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Langbogen)* verwendet die Entfernungen (15/30/60/120/240) und muss beim *Gezielten Schuss* um einen Punkt geringere Zuschläge hinnehmen. Um diese SF zu erwerben, sind die SF *Meisterschütze* und *Schnellladen (Bogen)* notwendig.

Lasso

Dieses stabile Wurfseil aus Leder wird nicht benutzt, um ein Tier (oder einen Feind) zu verletzen, sondern um es einzufangen und kampf- und fluchtunfähig zu machen. Ein Lasso kann nicht aus einem beliebigen Stück Seil gemacht werden, sondern ist im Bereich der Wurfschlinge hinreichend versteift, um im Flug offen zu bleiben und nach erfolgreichem Wurf dem Benutzer das schnelle Öffnen zu erlauben, da es sich auch etwas schieben lässt. Es ist daher vor allem bei Viehzüchtern

im Gebrauch, und die ohnehin mit der Schleuder erfahrenen Satyare können in der Regel auch mit dem Lasso gut umgehen – doch mitunter sieht man es auch als Ausrüstung von städtischen oder ländlichen Gardisten, um Unruhestifter unschädlich zu machen Am häufigsten ist das natürlich in Gegenden, wo Viehzucht verbreitet ist, da dort zum einen raubeinige Viehtreiber bei ausgelassenen Stadtbesuchen eine häufige Quelle des Ärgers (aber keine echte Gefahr) sind und andererseits auch Ordnungshüter oft Erfahrung mit dem Lasso mitbringen.

Lasso

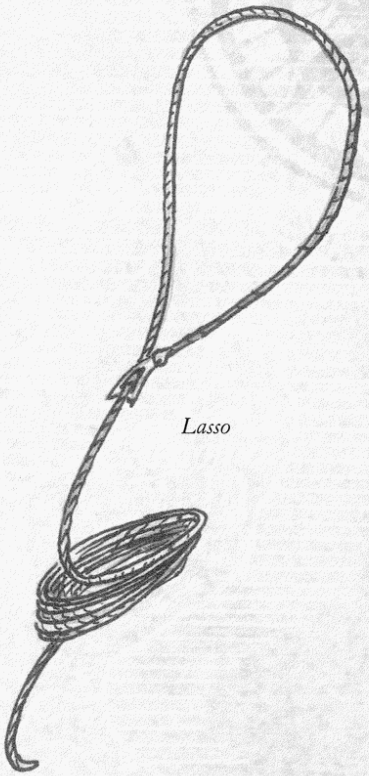
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	0/2/5/10/15	(–/0/0/–1/–2)	40	1	6 Ag

Talent: Schleuder

Herkunft: (10) ANTH, BANB, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KHAM, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, MdSI, NARI, OCHO, RHAC, SERO, SESK, TALA, TESU, THAL, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Ein Lasso verursacht keine echten TP, stattdessen ist der als TP ermittelte Wert die Erschwernis auf einen Entfesseln-Wurf, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss. Es darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben um 1.
Die 'Ladezeit' des Lassos bezieht sich auf das anfängliche Kreisenlassen über dem Kopf oder an der Seite.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Lasso)* richtet die doppelten 'TP' an und kann um 5 Schritt weiter entfernte Reichweitenkategorien verwenden. Um die SF zu erwerben, ist eine GE von 16 nötig.

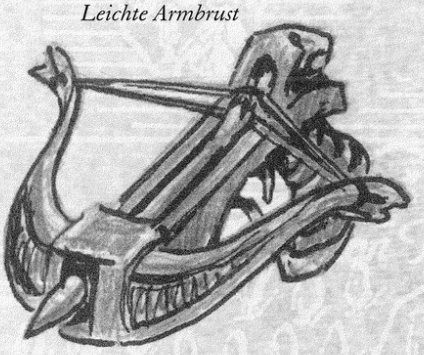


Lasso

Leichte Armbrust

Diese traditionsreiche Schusswaffe ist in Myranor seit mehreren Jahrtausenden bekannt und dank ihrer Zuverlässigkeit und Durchschlagskraft weit verbreitet – zumal sie weniger aufwändig zu pflegen und warten ist als die neumodischeren Belari. Man kann sie bis zu einer Stunde lang gespannt halten und ohne Anspannung des Armes ruhig und sorgfältig zielen, so dass sie sich für die Jagd ebenso gut eignet wie für Hinterhalte – doch das hat ihrer Beliebtheit keineswegs geschadet. Leichte Armbrüste sind im Imperium zwar Sklaven streng verboten, doch bei Freien und den höheren Ständen durchaus anzutreffen – gerade in den wilderen Horasiaten, in denen selbst Stadtbewohner gelegentlich vor den Mauern auf die Jagd gehen. Der waagerechte Bogen besteht in der Regel aus hochwertigem Eibenholz, bei Armbrüsten aus trockenen Regionen jedoch oft aus diversen Materialien, die in Kompositbauweise zusammengefügt sind: Sehnen vorne, Holz in der Mitte und Horn hinten (jeweils vom Schützen aus gesehen). Er ist so fest, dass man zum Spannen eine technische Hilfe braucht, den Spannhaken. Dieser hängt meist am Gürtel und zieht die Sehne bis zum Einrasten hoch, wenn man den Lauf mit Hilfe des Fußbügels nach unten tritt.

Leichte Armbrust



Leichte Armbrust

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/–1)	140+4	15	50 Ag / 3 Pk

Talent: Bela

Herkunft: (9) ANTH, BANB, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, TALA, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Leichten Armbrust richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Bei einer KK von weniger als 12 verdoppelt sich die Ladezeit.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Leichte Armbrust)* kann seine Waffe in der Hälfte der genannten Ladezeit laden, seine Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 verringert. Um diese SF zu erlernen, sind eine FF und KK von 16 sowie die Sonderfertigkeiten *Meisterschütze* und *Schnellladen (Armbrust)* notwendig.

Leichte Bela

Die Bela der Myrmidonen und mancher wohlhabenden Jäger ist etwa sechs Spann lang und damit immer noch recht handlich. Gespannt und geladen wird sie mit Hilfe eines Ladestocks, durch den man die Bolzenhalterung wieder den Lauf hinuntertreibt. Die meisten Myrmidoneneinheiten sind mit dieser Art von Bela ausgerüstet, denn sie ist leicht genug, um auf dem Marsch am Leib getragen zu werden (zusammen mit den ganzen übrigen Ausrüstungsgegenständen der Myriade), und doch eindeutig durchschlagskräftig genug für die meisten kriegerischen Situationen. Zudem ist in relativ kurzer Zeit nachzuladen, so dass es möglich ist, dass mehrere Reihen Myrmidonen abwechselnd schießen und zum Laden in die hinteren Reihen treten und so den Feind mit einem schier unablässigen Dauerbeschuss eindecken. Auch wenn es im ersten Moment widersinnig erscheint, ist die Leichte Bela daher im Krieg deutlich wirksamer als die Schwere Bela, sobald man



Leichte Bela

nicht den einzelnen Treffer, sondern den durchschnittlich in einer Minute verursachten Schaden betrachtet. Erst das Aufkommen der Aerobela mit ihrem Sprungfeder-Kolben lässt erahnen, welche Waffe vielleicht irgendwann die Bela ablösen wird.

Wie auch bei den schwereren Typen nehmen vornehme Jagd- und Freizeitschützen die mühsame Arbeit mit dem Ladestock nicht auf sich, sondern führen in ihrem Gefolge bis zu fünf vertrauenswürdige Sklaven als Belaspanner mit, die ihnen jeder Zeit eine geladene Waffe in die Hand drücken und die abgeschossene zum Nachladen entgegennehmen, so dass Exzellenz das Jagdwild mit einem wahren Bolzenhagel überschütten kann.

Leichte Bela

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+2*	5/10/20/40/60	(+3/+2/+1/0/–1)	120+3	8	80 Ag / 4 Pk

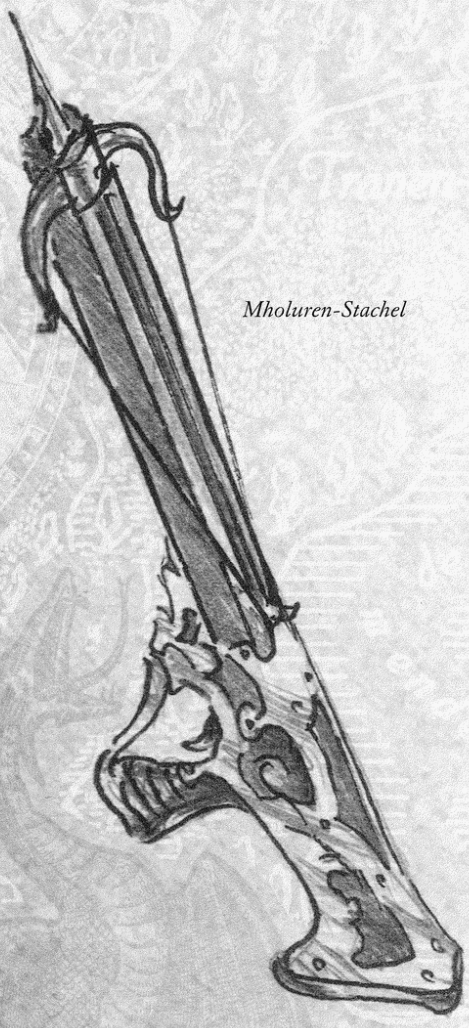
Talent: Bela

Herkunft: (8) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Leichten Bela richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Leichte Bela)* kann die Waffe in der Hälfte der Zeit spannen; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (Leichte Bela)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF und eine KK von 15 sowie Kenntnisse der Sonderfertigkeiten *Meisterschütze (Bela)* und *Schnellladen (Bela)* nötig.

Mholuren-Stachel



Mholuren-Stachel

Der Mholuren-Stachel ist eine mittellange 'Harpunen-Armbrust', die für den Unterwasserkampf entworfen wurde. Ihre Verarbeitung ist daher wasserfest und anstelle von Holz oder Metall wird für die federnden Teile zug- und druckelastisches Karettan verwendet: Oft sind in einer Variante der Kompositechnik verschiedene Arten Karettan durch speziell behandeltes Perlmutt 'zusammengeheftet'. Als Geschosse dienen kurze Speere mit spiralig angebrachten Tragflügeln, die im Wasser besser den Kurs halten als leichtere Munition und sich gleichsam durch das nasse Element schrauben. Trotz ihres Namens gilt diese Waffe nicht als Erfindung der Mholuren, sondern wird allgemein den unterseeisch lebenden Nequanern mit ihrer rätselhaften Technologie zugeschrieben – doch verwenden Mholuren natürlich diese wirksame Waffe gerne, wenn sie ihrer habhaft werden können, und das Gleiche gilt für fast alle aquatischen und amphibischen Kämpfer, bis hin zu den imperialen Kelothen.

Mholuren-Stachel

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+4*	5/10/15/25/40	(+1/0/0/–2/–4)	200+25	10	200 Ag / 3 Ag

Talent: Bela

Herkunft: (6) CANT, CRAN, GYLD, KORO, MAYE, MdSI, NEBE, OCHO, PARD, SERO, SHIN, TALA, THAL, THAR, VALA

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Mholuren-Stachel richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Die oben genannten Werte gelten nur unter Wasser, bei Schüssen in der Luft sind die TP um 1 erhöht, aber die Reichweiten halbiert.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Mholuren-Stachel)* kann die Reichweitenliste 10/15/25/35/50 verwenden. Dafür sind die Sonderfertigkeiten *Unterwasserkampf* und *Meisterschütze (Bela)* und eine GE von 17 notwendig.

Nandoros

Ein Nandoros ist ein kurzer Vollmetall-Wurfspeer, der für den Einsatz über mittlere Distanz gemacht ist. Er ist mit seiner gehärteten Spitze sehr durchschlagskräftig und richtet mit seinen Widerhaken große Schäden an, doch zugleich ist er für eine Wurfwaffe recht kostspielig. Am häufigsten ist er daher bei einigen Einheiten der Myriaden und der Horastruppen zu sehen, die ihn aus Tradition als Fernkampfwaffe verwenden: Derartige Speerwerfer tragen meist mehrere Nandoren und ansonsten nur ihren Schild und eine Machira oder einen Phasganon zur Verteidigung. Von ihnen wird erwartet, dass sie jeden Nandoros so präzise schleudern, dass er die Rüstung des Gegners durchdringt und ihm im Fleisch stecken bleibt. Der heranrückende Feind soll so erheblich geschwächt werden, ehe es überhaupt zum Nahkampf kommt. Früher war es üblich, den Nandoros absichtlich so dünn und schmal zu fertigen, dass er die Rüstung des Feindes besser durchdringt, sich dabei aber so verbiegt, dass er nicht ohne weiteres wieder herausgezogen und zurückgeschleudert werden konnte. Heute hingegen verlässt man sich dabei eher auf die tückischen Widerhaken. Auch wenn dadurch seltener Nandoren als Komplettverluste abgeschrieben werden müssen, sieht man sie nur manchmal als Waffe bei Söldnern und Abenteurern, die in weit größerem Maße für die Kosten ihrer Ausrüstung aufkommen müssen – für 'Freiberufler' ist der Nandoros einfach zu teuer für eine Waffe, die man zum Wegwerfen kauft.

Nandoros

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4*	5/10/15/20/30	(+2/+1/0/–1/–2)	120	–	16 Ag

Talent: Wurfspeere

Herkunft: (12) ANTH,CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME,GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA, VALA, XARX

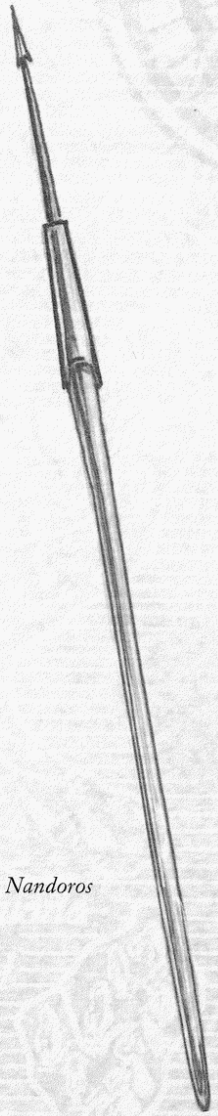
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Nandoros richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Ein moderner Nandoros hat eine gehärtete Widerhakenspitze, so dass der RS des Opfers halbiert wird. Wenn ein solcher Nandoros eine Wunde verursacht (bei einem lebenden, schmerzempfindlichen Wesen mit Blutkreislauf) bleibt er im Körper des Opfers stecken. Er verursacht dann pro Kampfrunde, in der das Opfer sich heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), 1W6 SP. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht, beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung pro Spielrunde. Die Spitze kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist eine Aktion und eine gelungene KK-Probe erforderlich) und verursacht dabei 1W+3 SP. Nach einem Kampf kann sie auch in Ruhe entfernt werden, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf Heilkunde Wunden 1W–2 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W+2 SP. Die Wirkung ist bei mehreren Nandoren kumulativ.

Ein altmodischer Nandoros mit schmaler Stechspitze kann RS ignorieren, der durch Kettengeflecht und Stoff (Tuchrüstungen, Unterkleidung etc.) geliefert wird. Der RS aus Mischrüstungen und Lederrüstungen wird halbiert. Schuppen- und Plattenrüstungen schützen normal. Ein solcher Nandoros kann nur nach einer erfolgreichen Grobschmied (Waffenschmied) -Probe wiederverwendet werden.

Außerdem kann man mit einem solchen Nandoros einen Schild quasi wertlos machen: Wird ein Fernkampf-Angriff mit einem Schild abgewehrt, bleibt der Nandoros stecken und verdreifacht so den AT-Malus des Schildes, während der PA-Bonus um 2 Punkte sinkt. Um den Speer aus dem Schild zu ziehen, benötigt der Schildträger 6 Aktionen. Auch in diesem Fall kann ein solcher Nandoros nur nach einer erfolgreichen Grobschmied (Waffenschmied)-Probe wiederverwendet werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Nandoros)* erzeugt (bei Gebrauch der entsprechenden optionalen Regel) TP/KK 13/1 anstelle der üblichen 12/3, wenn er wenigstens 5 Schritt Anlauf nehmen kann. Um diese SF zu erwerben, muss er *Meisterschütze* im Talent Wurfspeer sein und eine GE von 16 und eine KK von 15 aufweisen.



Nandoros

Nordland-Wurfaxt

Zwar kann man auch herkömmliche Äxte leidlich werfen, doch hier ist sowohl die recht kleine Schneide als auch das Material des Schaftes oft ein Hindernis – denn wer seine Axt beim Üben oft genug in eine Zielscheibe krachen lässt, der wird über kurz oder lang erleben, dass ein minderwertiger Holzstiel einfach bricht. Am stärksten sind Wurfäxte daher bei den menschlichen Völkern der nördlichen Wälder verbreitet; den hellhaarigen Hjaldingern ebenso wie den bronzehäutigen Skiresen – denn hier gibt es so viel Auswahl auch an guten, zähen Hölzern, dass die hiesigen Wurfäxte mit Holzschaft ganz regulär auch im Nahkampf benutzt werden und als Wurfwaffe nur zum Einsatz kommen, wenn sich der Werfer sehr sicher (oder aber sehr verzweifelt) ist. Weit häufiger sieht man hingegen, dass ein erfahrener Werfer seine Axt so schleudert, dass das stumpfe Ende einen Gegner nur betäubt und verlangsamt, denn bei den fast schon rituellen gegenseitigen Raubzügen der Stämme zählen solche Erfolge mehr für die Kriegerehre als vergossenes Blut.

Nordland-Wurfaxt

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	–/5/10/15/25	(–/+1/+1/0/–1)	50	–	15 Ag

Talent: Wurfbeil

Herkunft: (8) HALD, LORT, NYRA, OCHO, SESK, SEVA, STAK

Besonderheiten: Das Ziel der Wurfaxt muss mindestens 5 Schritt entfernt sein. Nordland-Wurfäxte können auch im Nahkampf gebraucht werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Nordland-Wurfaxt)* kann die Axt so werfen, dass für das Ziel *Ausweichen* und *Schildparade* um 4 Zusatzpunkte erschwert sind. Außerdem kann er absichtlich so werfen, dass die Axt mit der stumpfen Seite voraus trifft und daher 2W+4 TP(A) anrichtet. Er muss bereits die SF *Meisterschütze (Wurfbeil)* und eine FF und GE von je 16 besitzen.



Nordlandwurfaxt

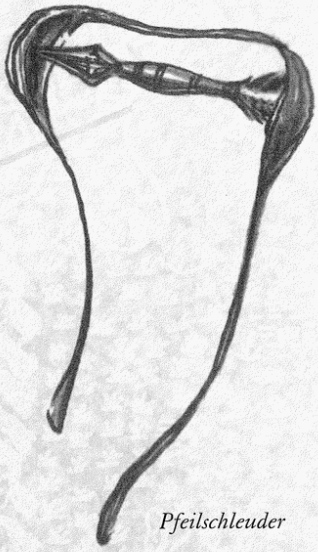
Nordland-Wurfaxt im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	10/4	60	50	2	–1	15	0/–2	w	HN

Talent: Hiebwaffen

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer geschwungen, richtet die Nordland-Wurfaxt 2 TP zusätzlich an.

Pfeilschleuder



Pfeilschleuder

Neben ihren bekannteren Steinschleudern haben die Satyare für echte Konflikte auch eine besondere Form der Schleuder entwickelt, mit der sie kurze Pfeile von bis zu zwei Spann Länge nach Art des Wurfpfeils verschießen können. Jeweils ein Riemen mit Schlinge führt zu Spitze und Befiederung des Pfeils, und beide Riemen werden wie bei einer üblichen Schleuder gefasst, herumgewirbelt und dann teilweise losgelassen. Mit einem Gewicht von bis zu zehn Unzen ist der Schleuderpfeil weit schwerer als normale Bogenpfeile und seine Schadenswirkung auf mittlere und kurze Distanz macht damit seine deutlich geringere Reichweite wieder wett.

Pfeilschleuder

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4*	0/4/10/20/30	(+1/+1/0/–1/–2)	10+10	4	5 Ag + 5 Ag

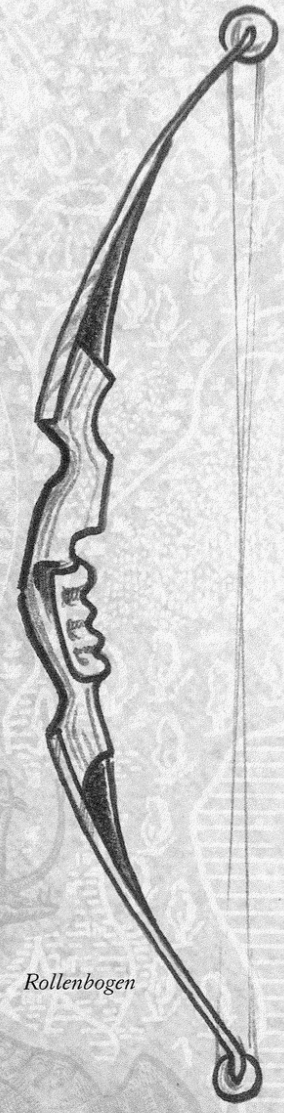
Talent: Schleuder

Herkunft: (8) CORA, GYLD, NARI, VALA

Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Pfeilschleuder richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Pfeilschleuder)* verwendet beim *Gezielten Schuss* nur die regulären Zuschläge und richtet 1 TP mehr an; außerdem verfügt er über das Äquivalent der SF Schnellladen und muss nur 2 Aktionen Ladezeit aufwenden. Seine Reichweiten betragen das Anderthalbfache der regulären Werte, also 0/6/15/30/45.Um diese SF zu erwerben, ist die SF *Meisterschütze* und eine FF von 16 oder mehr nötig.

Rollenbogen



Rollenbogen

Der Rollenbogen ist eine neuartige Erfindung des imperialen Hauses Quoran und ein Beispiel für deren Streben nach der einen Wunderwaffe, die alle äußeren Feinde besiegen und alle verlorenen Territorien zurückgewinnen kann. Doch in diesem Fall handelt es sich um das geistige Kind eines nichtmagischen Honoraten, das ohne Zauberei auskommt und sogar ganz vorzüglich funktioniert: Der Rollenbogen unterscheidet sich von allen anderen Bögen Myranors durch die exzentrischen Räder an den Enden, über welche die Sehne läuft. Vergleichbar mit einem Flaschenzug reduzieren sie den Kraftaufwand beim Spannen des Bogens erheblich und erlauben daher dem Schützen nicht nur, größere Reichweite und Durchschlagskraft zu erreichen, sondern auch, dem Pfeil deutlich größere Schnelligkeit als bei anderen Bögen zu geben, so dass er weniger von Seitenwind abgelenkt wird.

Notwendigerweise muss jeder Rollenbogen aus kostspieligem Mehrlagen-Karettan statt aus Holz oder Horn gefertigt sein, was ihm zugleich aber erhebliche Widerstandsfähigkeit gegen Wind und Wetter verleiht.

Zu den Nachteilen des Rollenbogens gehören nicht allein sein extrem hoher Preis, sondern auch die Notwendigkeit, sehr teure gehärtete Pfeile zu verschießen, da herkömmliche Holzpfeile den auftretenden Kräften oft nicht standhalten und beim Schuss zerbrechen können – und dann entweder unkontrolliert wegfliegen oder sich in den Bogenarm des Schützen bohren.

Gegenüber den anderen 'modernen' Rollen-und-Federn-Waffen wie Belari ist der Rollenbogen mechanisch sowohl einfacher herzustellen als auch weniger anfällig im Gelände und besser zu warten. Fachleute prophezeien ihm noch eine große Zukunft – auch wenn hier viel von den Launen und politischen Entscheidungen der imperialen Erzstrategen abhängt.

Rollenbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+8*	10/30/60/100/200	(+3/+2/+1/0/0)	50+4	4	200 Ag / 20 Pk

Talent: Bogen

Herkunft: (12) CENT, CORA, HARP

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Rollenbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Reiter können Rollenbögen nur dann einsetzen, wenn sie die SF *Berittener Schütze* besitzen.

Der Munitionspreis bezieht sich auf die speziellen gehärteten Rollenbogen-Pfeile, bei deren Verwendung der RS des Opfers halbiert wird. Werden herkömmliche Pfeile verschossen, steigt die Patzergefahr auf das Dreifache, also 18 bis 20 bei der FK-Probe. Wurde der Patzer durch eine 18 oder 19 hervorgerufen, werden zum 2W6-Wurf auf der Patzertabelle Fernkampf 2 addiert; bei dem Ergebnis 'Kameraden getroffen' trifft der Schütze bei einem ungraden Wurf immer sich selbst, und zwar den Arm, der den Bogen hält.

Scharfschützen-Bela

Bei dieser Waffe handelt es sich um eine Schwere Bela besonders guter Verarbeitung aus den besten Materialien, die zudem noch eine spezielle Zielvorrichtung aufweist. Sie ist die Bela der besten Einzelschützen der Myriaden, nämlich der Tokeden, die zum Ausgleich für die schwere Waffe nur eine leichte Rüstung und einen Phasganon mit Buckler führen. Schon daran lässt sich gut ablesen, dass die allerersten imperialen Tokedeneinheiten unter den scharfsichtigen Amaunir der Städte aufgestellt wurden, die wenig von schweren Panzerungen und Schilden halten – und wenn eine Tokedeneinheit wirklich einmal ins dichte Schlachtengetümmel verstrickt wird, ist ohnehin irgendetwas taktisch falsch gelaufen.

Gelegentlich aber sieht man Scharfschützen-Belari auch bei anderen Einheiten. Denn deren Befehlshaber hüten gute Scharfschützen eifersüchtig als Rückversicherung für knifflige militärische Situationen, anstatt sie gemäß den Vorschriften an die Tokeden abzustellen. Die für die Eliteschützen nötige Ausrüstung wird dann über Beziehungen 'hintenrum' beschafft – eine Einstellung, die nicht gerade die imperiale Armee als Gesamtheit stärkt, doch angesichts der oft bedenklichen logistischen und strategischen Entscheidungen der 'hohen Tiere' durchaus verständlich ist.

Anders als die meisten übrigen Belari wird diese Waffe wahrscheinlich so bald keine Konkurrenz durch die neueren Druckluftwaffen zu befürchten haben – zwar braucht es weit länger, bis sie gespannt und geladen ist, doch kommt es bei ihr nicht auf die schnelle Abfolge von Schüssen an, sondern dass der einzelne Schuss mit mörderischer Genauigkeit trifft – und da spricht für die Scharfschützen-Bela, dass sie einen weit geringeren Rückstoß hat und daher ruhiger schießt als alle Feder-Kolben-Systeme.



Scharfschützenbela

Scharfschützen-Bela

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+8*	5/25/50/100/150	(+4/+3/+3/+2/0)	200+4	30	300 Ag / 8 Pk

Talent: Bela

Herkunft: (4) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, SERO, OCHO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Scharfschützen-Bela kann den Getroffenen *Niederwerfen*, wenn er die KK des Opfers übersteigt. Außerdem richtet er automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Leichte Bela)* kann seine SF auch mit dieser Waffe anwenden und sie also in der Hälfte der Zeit spannen; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (Leichte Bela)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF von 16 und eine KK von 15 sowie Kenntnisse der Sonderfertigkeiten *Meisterschütze (Bela)* und *Schnellladen (Bela)* nötig.

Schleuder

Traditionell gilt die Schleuder in Myranor als Waffe der Hirten und Satyare, denn sie ist schnell hergestellt und hat nahezu unbegrenzt kostenlose Munition zur Verfügung. – beides sehr reizvoll für Leute, die nicht viele materielle Besitztümer ihr eigen nennen können oder wollen. Im Grunde besteht eine Schleuder nur aus einer Lederschlinge von etwa zwei bis drei Spann Länge, die in der Mitte eine kleine Ausbuchtung oder Verbreiterung hat, in die man einen Stein legt. Dann wirbelt man sie herum (entweder über dem Kopf oder an der Seite des Körpers) bis sie schnell genug ist, und lässt ein Ende der Schlinge los. Theoretisch saust der Stein nun auf das Ziel zu, doch in der Praxis tut er das erst nach vielen Jahren dauernder Übung, denn weit häufiger treffen Anfänger irgendetwas – und wenn es sie selbst oder Begleiter sind. Ein zweiter Nachteil ist die geringere Durchschlagskraft eines Schleudersteines bei Rüstungen, wenn man ihn mit einem Pfeil oder Bolzen vergleicht. Dem stehen jedoch (neben den geringen Kosten) auch einige weitere deutliche Vorteile gegenüber: Verglichen mit Bögen, Armbrüsten und Belari sind Schleudern fast unverwüstlich, auch bei widrigem nasskaltem Wetter. Eine Schleuder kann man weit schneller laden und schießen als einen Bogen, von Belari und Armbrüsten ganz zu schweigen, und schließlich ist es (im Wortsinne) weit leichter, eine Schleuder mit sich herumzutragen als eine Armbrust und gar vielleicht noch eine zweite oder dritte, um für den Fall eines Verlustes gewappnet zu sein. Zur guten Letzt sei noch erwähnt, dass man zum Bedienen einer Schleuder nur eine Hand frei haben muss. Daher sieht man in den myranischen Armeen durchaus auch Schleuderer, die als Fernkämpfer gegen leichtbewaffnete und –gerüstete Plänkler eingesetzt werden, doch kaum eine Macht bildet Krieger an der Schleuder aus. Stattdessen werden meist abenteuerlustige Satyare oder Hirtennomaden als Söldner angeworben und mit Schleuderbleien ausgestattet, um Munitionsversorgung und Durchschlagskraft zu gewährleisten.



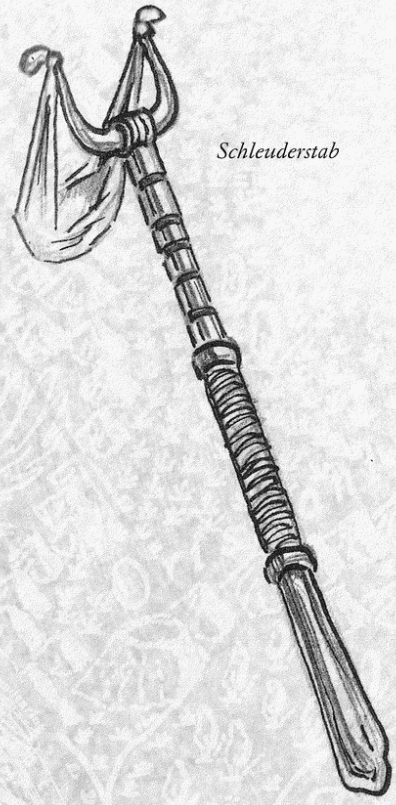
Schleuder

Schleuder

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	0/5/15/25/40	(-/0/0/0/0)	10+3	2	5 Ag / 4 Ob

Talent: Schleuder

Herkunft: (16) überall
Besonderheiten: Der Preis für die Geschosse gilt für speziell angefertigte Schleuderbleie, die 1 TP mehr anrichten und außerdem die Fernkampf-Probe um 1 Punkt erleichtern. Passende Steine lassen sich mit etwas Geduld jedoch (fast) überall finden.
Bei einem *Gezielten Schuss* mit der Schleuder sind alle Zuschläge verdoppelt.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schleuder)* verwendet beim *Gezielten Schuss* nur die regulären Zuschläge und richtet 1 TP mehr an; außerdem verfügt er über das Äquivalent der SF Schnellladen und muss nur 1 Aktion Ladezeit aufwenden. Um diese SF zu erwerben, ist die SF *Meisterschütze* und eine FF von 16 oder mehr nötig.



Schleuderstab

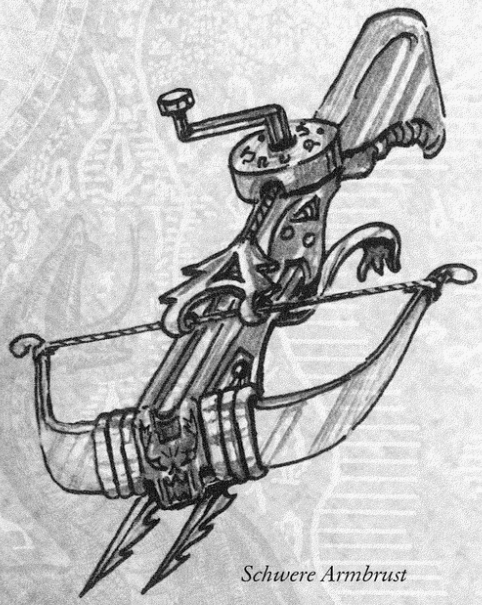
Schleuderstab

Diese Waffe ist bei Nomaden in den Steppen und Wüsten in ganz Myranor anzutreffen. Sie besteht aus einem etwa schrittlangen Holzstab, an dessen Ende die gut vier Spann lange klassische Schleuderschlaufe befestigt ist – und zwar so, dass sich ein Ende löst, wenn man den Schleuderstab kräftig als Hebelarm schwingt, so dass das Geschoss in Richtung des Ziels fortkatapultiert wird. Im Vergleich zur kreisenden Schleuder ist der Schleuderstab leichter zu benutzen und die einmal erlernte Technik auch für das Werfen von Speeren nützlich, was der Verbreitung dieser Waffe natürlich sehr genutzt hat. Selbst die stolzen Leonir benutzen sie, wenn es nicht gegen zweibeinige Gegner geht, sondern um das Vertreiben von räuberischen Khemosi und anderen Fressfeinden ihrer Blutbüffelherden. Gelegentlich sieht man den Schleuderstab sogar als Waffe von Seeleuten, da die kurze Schlaufe nicht frei schwingt und sich daher auch nicht in der Takelung verwirren kann.

Schleuderstab

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	0/5/20/40/60	(–/0/0/0/0)	50+3	2	7 Ag / 4 Ob

Talent: Wurfspeer
Herkunft: (12) ANTH, DEME, ESHB, GATH, KENT, KHAM, KORO, MAKS, MAYE, NARK, RHAC, SESK
Besonderheiten: Schleuderstäbe lassen sich nicht von einem Reittier aus einsetzen. Der Preis für die Geschosse gilt für speziell angefertigte Schleuderbleie, die 1 TP mehr anrichten und außerdem die Fernkampf-Probe um 1 Punkt erleichtern. Passende Steine lassen sich mit etwas Geduld jedoch (fast) überall finden. Ein Schleuderstab kann im Nahkampf als Hiebwaffe mit den Werten eines Knüppels geführt werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schleuderstab)* kann *Gezielte Schüsse* abgeben (mit den regulären Zuschlägen) und richtet generell mit der Waffe 1 TP mehr an; außerdem verfügt er über das Äquivalent der SF Schnellladen und muss nur 1 Aktion Ladezeit aufwenden. Um diese SF zu erwerben, ist die SF *Meisterschütze* und eine FF von 16 oder mehr nötig.



Schwere Armbrust

Schwere Armbrust

Diese größere Variante der Armbrust wiegt nicht allein mehr, auch ihre Bolzen treffen mit deutlich mehr Wucht, sodass sie eine beliebte Kriegswaffe bei all jenen Kämpfern und Einheiten ist, die keinen Zugang zu den moderneren und kostspieligeren Belari haben. Zwar dauert das Laden sehr lange und es ist kaum möglich, im Gefecht dem ersten Schuss noch einen weiteren folgen zu lassen, doch das wird durch dessen Wucht wieder wettgemacht, der die meisten Feinde direkt umwirft. Ausgesprochen beliebt ist die Schwere Armbrust daher bei den hjalbardischen Söldnern aus Cranareniu, die sie als ihre wichtigste Schützenwaffe (und in schlechten Zeiten auch für die Jagd) verwenden. Es ist denkbar, dass eine waffentechnische Verwandtschaft zum Mholuren-Stachel der Risso von Mii'kuon besteht, doch niemand sollte wagen, das den Hjalbarden mit ihrem Hass auf das Meer ins Gesicht zu sagen.
Sie wird mit Hilfe einer Kurbelwinde gespannt, was es erst ermöglicht, den sehr festen Bogen aus Stahl oder Edelbronze zu biegen, doch das kostet Zeit und erhöht durch den komplizierten Mechanismus die Empfindlichkeit der Waffe: Im Vergleich zu den schlichteren Leichten Armbrüsten wie auch den besser verkapselten Belari sind Schwere Armbrüste besonders anfällig gegen Schmutz und Staub, die sich schnell bei Reisen ansammeln.

Schwere Armbrust

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/–1/–3)	280+6	30	150 Ag / 6 Pk

Talent: Bela
Herkunft: (8) CORA, CRAN, GYLD, SERO

Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Schweren Armbrust richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (bei 19 und 20 auf dem W20), dass alle Schüsse um 3 Punkte erschwert sind und es bei einer 19 oder 20 zu einem Patzer kommt. Eine solche Verschmutzung zu beseitigen, dauert 3 SR.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Schwere Armbrust)* kann seine Waffe in der Hälfte der genannten Ladezeit laden und muss keine zusätzlichen Aktionen für *Fernkampfangriffe+* oder *Gezielte Schüsse* aufwenden. Seine Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 verringert. Um diese SF zu erlernen, sind eine FF und KK von 16 sowie die Sonderfertigkeiten *Meisterschütze* und *Schnellladen (Armbrust)* notwendig.

Schwere Bela

Dieser Typus der Bela ist mit neun Spann oft länger als der Schütze, sie zu laden ist darum eine wirklich zeitaufwändige Angelegenheit. Sie wird daher vor allem dann eingesetzt, wenn es nicht auf trommelnden Dauerbeschuss, sondern auf wuchtige Einzeltreffer ankommt, die dann auch schon einmal das Opfer direkt von den Beinen reißen – auch in dieser Hinsicht ist sie eine klare Parallele zur Schweren Armbrust. Als Jagdwaffe ist sie daher auch denen vorbehalten, die nicht einfach nur schnell drauflosschießen wollen, sondern sich darauf verlassen, mit einem einzelnen präzisen Treffer einen Blattschuss zu landen. Militärisch ist die Schwere Bela eher selten zu sehen, da sie für einen echten Geschosshagel einfach zu langsam ist: Ihr größter Vorteil ist noch, dass sie zwar weniger wirkungsvoll als die ähnliche Scharfschützen-Bela, aber eben auch deutlich preiswerter ist. Dadurch wird sie vor allem von Belari-Söldnern eingesetzt, die eher auf das Silberstück schauen müssen als das Imperium bei seinen Tokeden.

Schwere Bela

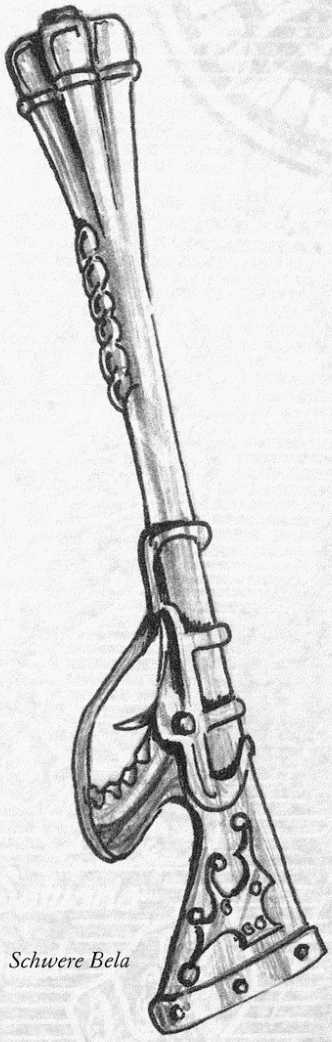
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+6*	5/15/40/60/100	(+3/+2/+1/0/0)	180+4	26	120 Ag / 5 Pk

Talent: Bela

Herkunft: (8) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten Ein Treffer mit einer Schweren Bela kann den Getroffenen *Niederwerfen*, wenn er die KK des Opfers übersteigt. Außerdem richtet er automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Leichte Bela)* kann seine SF auch mit dieser Waffe anwenden und sie also in der Hälfte der Zeit spannen; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (Leichte Bela)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF von 16 und eine KK von 15 sowie Kenntnisse der Sonderfertigkeiten *Meisterschütze (Bela)* und *Schnellladen (Bela)* nötig.



Schwere Bela

Sharbakan

Genau genommen handelt es sich bei dem Sharbakan, das von anderen Rassen meist als Shingwa-Blasrohr bezeichnet wird, nicht um ein echtes Blasrohr, auch wenn Aussehen und Gebrauch täuschend ähnlich sind. Doch die Shingwa benutzen nicht die Kraft ihres Atems, sondern stoßen ihre Schleuderzunge wie einen Kolben in die breite Röhre, um den vergifteten Pfeil hinauszuschleudern. Verglichen mit einem normalen Blasrohr hat das Sharbakan daher deutlich mehr Durchschlagskraft. Andererseits muss es natürlich einen größeren Durchmesser haben als normale Blasrohre und innen besonders gut geschliffen, ja fast poliert sein, damit sich keine Splitter in die empfindliche Zunge bohren. Rassen ohne Schleuderzunge können das Sharbakan ebenso wenig benutzen wie ein Mensch eine amaunische Schwanzwaffe.

Sharbakan

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	5/15/25/40/60	(+1/0/0/–1/–2)	20	2	30 Ag / 1 Pk

Talent: Blasrohr

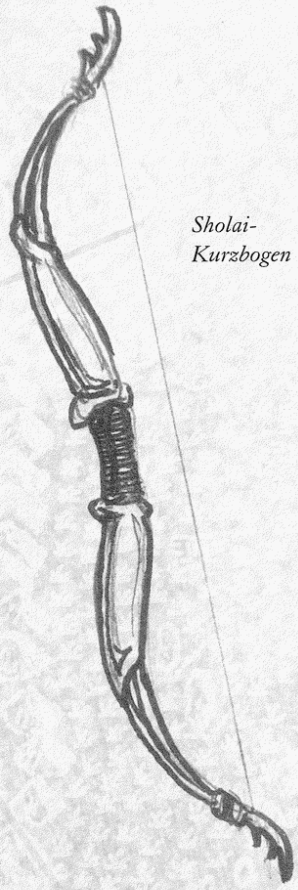
Herkunft: (6) CANT, MAKS, NEBE, PARD, THAR

Besonderheiten: Damit das Gift des Pfeils wirken kann, muss er mindestens einen Schadenspunkt verursachen, so dass der Schütze meist auf eine ungeschützte Körperstelle des Opfers zielt. Zusätzliche (dschungeltypische) Schutzmassnahmen wie Insektennetze und Schleier können den Malus noch erhöhen. Von einem Reittier aus kann man die Waffe nur einsetzen, wenn es stillsteht.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Sharbakan)* kann die Waffe mit 1W TP+3 einsetzen und hat auf den *Gezielten Schuss* um 2 Punkte reduzierte Aufschläge. Um *Waffenmeister* zu werden, muss man eine KO von 15 und die SF *Meisterschütze (Blasrohr)* haben.



Sharbakan



Sholai-Kurzbogen

Sholai-Kurzbogen

Die Sholai der Narkramar verwenden diesen Kompositbogen, den sie aus verschiedenen lokalen Materialien fertigen, zu denen unter anderem auch Chitinpanzer der Reitskarabäen gehören.
Für einen Kompositbogen ist er auffallend kurz, da seine Benutzer als Wüstennomaden leben und viel Augenmerk auf geringe Größe und geringes Gewicht ihrer Ausrüstung legen müssen. Er ist von kruder Gestalt, aber doch sehr wirkungsvoll – und am wichtigsten in der Narkramar ist wohl seine Temperaturbeständigkeit: Selbst bei Backofenhitze und eisiger Nachtkälte verliert dieser Bogen nicht an Durchschlagskraft – andererseits leidet er extrem unter nassem Wetter: Schon bei mäßiger Luftfeuchtigkeit geht er buchstäblich 'aus dem Leim' und verliert viel von seiner Kraft.

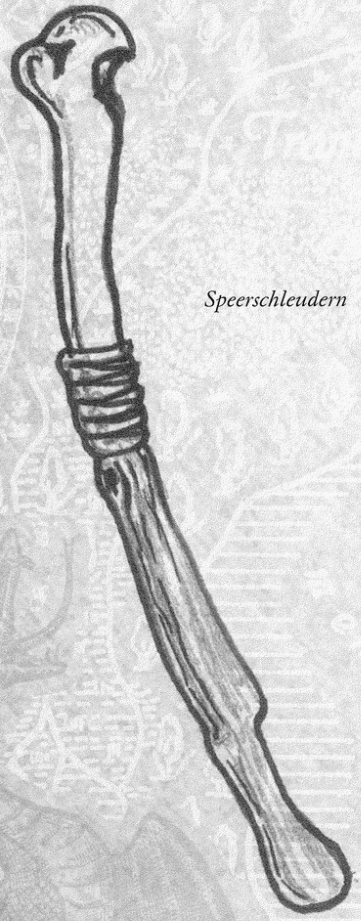
Sholai-Kurzbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5*	5/15/25/40/60	(+2/+1/0/0/–1)	25+2	2	25 Ag / 3 Pk

Talent: Bogen
Herkunft: (10) ESHB, NARK
Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Sholai-Kurzbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Sholai-Kurzbogen)* kann zwei Pfeile gleichzeitig auf das selbe Ziel abschießen. Die Probe dazu ist (zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren) um weitere 5 Punkte erschwert, die TP pro Pfeil generell um 2 vermindert. Außerdem verwendet ein Waffenmeister die Entfernungen (10/20/30/50/60). Um diese SF zu erwerben, sind die SF *Meisterschütze (Bogen)* und *Schnellladen (Bogen)* notwendig.

Speerschleuder

Die Speerschleuder ist in Myranor seit Urzeiten bekannt und eine Waffe von beachtlicher Verbreitung. Mit ihr unterstützt der Kämpfer oder Jäger seinen Wurfarm, indem er sich die Hebelwirkung der Schleuder zunutze macht: Dafür wird der relativ schwere Speer in die Führungsrinne eines etwa schrittlangen, ausgehöhlten Stockes gelegt und dann in Richtung des Ziels 'katapultiert', so dass sowohl Wucht als auch Reichweite deutlich vergrößert werden. Diese Wurftechnik erfordert einige Übung, doch die Vorteile machen sie schnell wieder wett. Sowohl in den Steppengebieten als auch in den Waldregionen Myranors sieht man die Speerschleuder immer wieder bei eher urtümlich lebenden Völkern, und als ihre wahren Meister können die Pirscher, Jäger und Kundschafter der Wald-Amaunir gelten, die ihre Wurfspeere mit der Schleuder oft so schnell aus so großen Entfernungen heranrasen lassen, dass weder das Beutetier noch der zweibeinige Eindringling etwas bemerkt, ehe es zu spät ist.



Speerschleudern

Speerschleuder

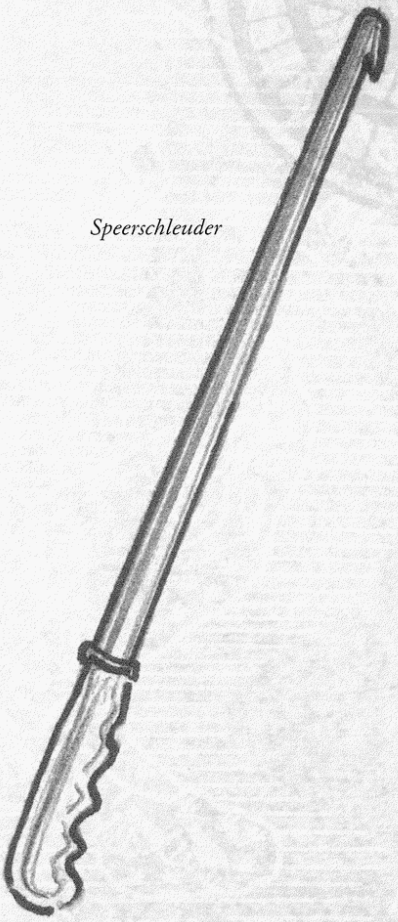
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3*	5/15/25/35/50	(+2/+1/0/0/–1)	35+7	2	5 Ag / 5 Ag

Talent: Wurfspeer
Herkunft: (16) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KHAM, KORO, LAKI, LORT, MAKS, MAYE, NARI, NARK, NEBE, NYRA, OCHO, PARD, RHAC, SESK, SEVA, SHIN, STAK, TALA, TESU, THAR, VALA
Besonderheiten: Der Einsatz der Speerschleuder ist schwierig, so dass alle Proben um 2 Punkte erschwert sind. Ein Treffer mit einem Speer von einer Speerschleuder richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.
Waffenmeisterschaft: Für einen *Waffenmeister (Speerschleuder)* entfällt der Zuschlag von 2 Punkten, er verwendet jeweils um 10 Schritt höhere Reichweitenkategorien und richtet 2 TP zusätzlich an. Um diese SF zu erwerben, muss er *Meisterschütze* mit der Speerschleuder sein und eine GE von mindestens 16 haben.

Springdorn

Die Amaunir sind die Erfinder dieser leicht zu verbergenden Trickwaffe, die oberhalb des Handgelenkes an den Unterarm geschnallt wird und oft wie ein klobig verzierter breiter Armreif aussieht – doch eigentlich handelt es sich um eine 'Miniatur-Bela', die über den Handrücken hinweg einen etwa fingerlangen dicken Metalldorn verschießt. Dessen Reichweite beträgt zwar maximal fünf Schritt, doch für überraschende Angriffe auf kurze Distanz ist das genug, erst recht, wenn der Dorn wie üblich vergiftet ist. Alle Experimente, die die Reichweite der Waffe erhöhen sollten, hatten einen unakzeptablen Anstieg der Anfälligkeit gegen Staub und Stöße zur Folge, so dass die heute zu findenden Springdorne vielleicht nur sehr geringe Weiten erreichen, dafür aber angenehm robust und gegen unbeabsichtigte Fehlschüsse hinreichend gefeit sind.

Unter Amaunir ist der Springdorn so beliebt, dass kaum ein Städter auf ihn als 'letztes Aufgebot' verzichtet, wenn er sich in unsichere Gegenden begibt – oder in Situationen, in denen er aus Höflichkeit jede erkennbare Waffe ablegen muss. Andererseits ist kaum ein Amaun so dumm, unter den Augen erfahrener Leibwächter eines Optimaten seinen geladenen Springdorn einschmuggeln zu wollen. Neben Amaunir können nur Neristu diese Waffe benutzen, denn nur diese Rassen haben den unterentwickelten vierten Finger an der Innenseite des Unterarms, der diese Waffe auslöst. Das Spannen und Laden der Waffe muss mit der anderen Hand geschehen – bei Neristu mit einer Hand der anderen Körperseite.



Speerschleuder

Springdorn

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	1/2/3/4/5	(+1/0/0/0/–1)	15+2	2	120 Ag / 5 Pk

Talent: Wurfmesser

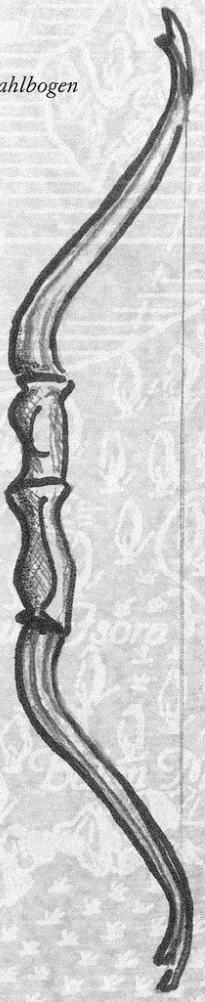
Herkunft: (6) CANT, CENT, CORA, GYLD, HARP, MAKS, MAYE, NARI, SERO, THAR, VALA

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Springdorn)* kann zwei dieser Waffen zugleich abschießen – an jedem Arm eine. Für jeden Schuss ist eine eigene Probe erforderlich. *Fernkampfangriffe+* und *Gezielte Schüsse* sind nicht mit dieser Methode kombinierbar. Beim Schießen auf zwei unterschiedliche Ziele (die natürlich beide im Blickfeld des Schützen liegen müssen) gilt ein zusätzlicher Malus von 5 Punkten pro Probe. Man braucht weiterhin die andere Hand, um einen Springdorn zu spannen und mit einem Dorn zu bestücken, d.h. Neristu können das mit der zweiten Hand der anderen Seite erledigen, jedoch können sie nicht mehr als zwei Springdorne benutzen. Für das Erwerben dieser Sonderfertigkeit sind eine FF von 16 und die SF *Meisterschütze (Wurfmesser)* notwendig.

Stabschleuder

Ein irreführender Name für den Schleuderstab, da keine Stäbe geschleudert werden.

Stahlbogen



Stahlbogen

Dieser typisch makshapurische kurze Reflexbogen ähnelt von seiner äußeren Gestalt her sehr den Kompositbögen der Narkramar, besitzt ihnen gegenüber aber einige unschätzbare Vorteile im feuchtwarmen Klima des Dschungellandes, da dort in der schwülen Nässe jeder geleimte Bogen sich sogleich verziehen oder gar zerfallen würde. Er ist vollständig aus vielfach gefaltetem Flammenstahl geschmiedet, bei dem sich dünnste Lagen unterschiedlicher Härte abwechseln und für höchste Elastizität und Federkraft (und das charakteristische Flammenmuster) sorgen, und daher weitgehend gegen das nasse Wetter immun. Darüber hinaus kann er mit seiner feinen Sehne aus Draht sehr lange Zeit gespannt bleiben und damit allzeit bereitstehen, wenn ein Feind auftauchen sollte. Zum Ziehen der Sehne ist allerdings ein metallener Handschuh oder Fingerschutz nötig, wenn man nicht wie die feliden Rassen Krallen besitzt.

Den Menschen Makshapurams ist der Besitz eines Stahlbogens verboten, doch die herrschenden Amaunir verwenden ihn gerne als Jagdwaffe. Am häufigsten sieht man ihn jedoch in der Hand von Pardir-Söldnern, die die Garden der Radjare stellen und an dieser teuren, aber eben auch sehr wirkungsvollen Waffe ausgebildet werden – die meisten bogenschießenden Pardir haben ihre Künste in Makshapuram mit einem Stahlbogen erlernt, auch wenn sie sie natürlich eigentlich am Ende ihres Dienstes wieder der Waffenkammer des Radjar zurückgeben müssen. Doch jedes Jahr gehen einige dieser edlen Waffen 'verloren' …

Stahlbogen

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	50+4	4	100 Ag / 6 Pk

Talent: Bogen

Herkunft: (10) MAKS, THAR

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Stahlbogen richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt. Für den Stahlbogen ist eine Mindest-KK von 16 nötig, darunter gelten alle Ziele als um eine Klasse weiter entfernt, als sie tatsächlich sind, und die TP sinken um 1. Reiter können Stahlbögen nur dann einsetzen, wenn sie die SF *Berittener Schütze* besitzen.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Stahlbogen)* verwendet die Reichweiten 15/25/50/100/200 und muss beim *Gezielten Schuss* einen Punkt Erschwerung weniger hinnehmen. Um Waffenmeister mit dem Stahlbogen zu werden, benötigt man die SF *Meisterschütze (Bogen)* und *Schnellladen (Bogen)* und ein KK von 18.



Vollmetallwurfaxt

Vollmetall-Wurfaxt

Der Typus der 'reinen' Wurfaxt ist für das Werfen auf kurze und mittlere Distanz optimiert: Sie besteht vollständig aus Metall, hat oft eine Doppelaxt-Form mit weit nach oben gezogenen Blattspitzen und ist an fast allen Seiten außer dem kurzen Griff scharf geschliffen, so dass sie unabhängig von der genauen Aufprallstelle Schaden verursacht. Da es keinen hölzernen Stiel gibt, kann dieser auch nicht bei einem wuchtigen Aufprall abbrechen. Die außerordentlich flache Gestalt (verglichen mit einer normalen holzgeschäfteten Axt) erlaubt es dem Werfer, mehrere dieser Wurfäxte in der 'schwachen' Hand parat zu halten oder gar bei extremer Erfahrung mit der guten Hand gleichzeitig zu schleudern.

Andererseits ist eine Wurfaxt (auch auf Grund der oftmals gebogenen Form des Stiels) im Nahkampf nicht zu gebrauchen. Vollmetall-Wurfäxte sind daher Waffen von eher umstrittener Tauglichkeit: Ihr Gewicht und ihr Preis machen es zu einer riskanten Angelegenheit, sie dauernd mit sich herumzutragen, nur um sie dann fortzuwerfen und möglicherweise zu verlieren, weil man sie nicht wieder zurückholen kann – darum sieht man solche Ganzmetallwaffen auch eher als Kuriositäten oder aber bei Schaukünstlern in der Arena.

Vollmetall-Wurfaxt

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+4	–/5/10/15/25	(–/0/0/–1/–2)	50	–	15 Ag

Talent: Wurfbeil

Herkunft: (12) CENT, CORA, CRAN, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, NARI, OCHO, SERO, SEVA, STAK

Besonderheiten: Das Ziel der Wurfaxt muss mindestens 5 Schritt entfernt sein. Es ist möglich, die SF *Eisenhagel* für die Vollmetall-Wurfaxt zu erwerben, wenn man FF 12 und KK 13, den TaW Wurfbeile 10 und die Spezialisierung auf diese Waffe besitzt. Man kann maximal KK/5 (echt gerundet) Wurfäxte mit einer Hand werfen.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Vollmetall-Wurfaxt)* muss beim *Eisenhagel* nur einen Zuschlag in Höhe der Zahl der verwendeten Wurfgeschosse hinnehmen, für ein zusätzliches Ziel erleidet er dabei nur Zuschläge in Höhe von 3 Punkten. Seine Reichweitenklassen sind -/10/15/25/40. Um diese SF zu erwerben, muss man die SF *Meisterschütze (Wurfbeil)* und eine FF und KK von je 15 besitzen.



Windbüchse

Windbüchse

Die Idee, komprimierte Luft als Kraftspeicher zum Abschießen todbringender Geschosse zu verwenden, hat im Imperium schon seit Jahrtausenden immer wieder einmal zum Bau von Prototypen und Versuchsmodellen geführt, ohne dass sie sich für den Alltagsgebrauch durchgesetzt hätte. Lange Zeit war in Myranor vor allem die Krysobela des Ktesibios dyl Quoran bekannt, die allerdings eine Sonderstellung einnimmt, weil die technischen Probleme nicht wirklich gelöst, sondern mit Zauberei aufgehoben wurden.

Neben der in jüngster Zeit entwickelten Aerobela ist die Windbüchse dabei der größte Erfolg aller Tüfteleien. Entwickelt wurde sie in Sidor Corabis von einem grolmurischen Mechaniker, von dem die Chroniken wenig mehr als seinen Name G'Randrônÿ wissen.

Die Windbüchse ähnelt Bela und Aerobela, unterscheidet sich von ihnen jedoch wesentlich in der Handhabung: Zum 'Aufladen' muss man eine mitgeführte Luftpumpe am hohlen Kolben der Waffe befestigen und kräftig und lange pumpen, bis die Druckluftflasche im Kolben gefüllt ist – eine überaus kräftezehrende und erschöpfende Aufgabe. Mit einem vollen Speicher kann man bis zu 20 Schüsse abfeuern, doch dafür muss man auch mehr als eine Viertelstunde lang gepumpt haben. Unmittelbar vor jedem Schuss wird beim Spannen des Hahns etwas Druckluft in einen kleineren Behälter geführt, die für das Abschießen einer Kugel reicht.

Ein röhrenförmiges Magazin über dem Lauf enthält die 20 Kugeln, die jeweils einzeln beim Spannen der Waffe in den Lauf befördert werden. Die Kugeln für eine Windbüchse müssen daher sehr präzise hergestellt werden – sind sie auch nur etwas zu groß, verstopfen sie den Lauf, wenn sie hingegen zu klein sind, zischt die freiwerdende Luft einfach seitlich vorbei und es geht sehr viel von der Kraft und Reichweite verloren.

So phänomenal diese Technik ist, die auf der Jagd und vor allem in einer Schlacht das stetige Schießen ohne Nachladen erlaubt, so anstrengend ist es natürlich, zuvor die nötigen Vorbereitungen zu treffen. Doch gerade im Umgang mit mechanisch weniger erfahrenen Völkern hat sich die Windbüchse als überaus beeindruckende Waffe erwiesen: Ist der Lufttank im Kolben schon zuvor aufgepumpt, verrät kein Handgriff, dass die Wucht der Waffe von einem Mechanismus herrührt, nicht einmal das Nachladen von Kugeln ist sichtbar. Verglichen mit einer Armbrust oder einem Bogen ist die Windbüchse regelrecht 'übernatürlich' und ehrfurchtgebietend – doch ihr hoher Preis und die extrem geringe Zahl an Experten, die sie warten und reparieren können, wird wohl immer ihrer Verbreitung im Wege stehen und sie nur für die besten Scharfschützen und reichsten Waffennarren interessant machen.

Windbüchse

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W+6	5/20/40/80/120	(+4/+3/+3/+2/0)	180+4	2	500 Ag / 20 Pk

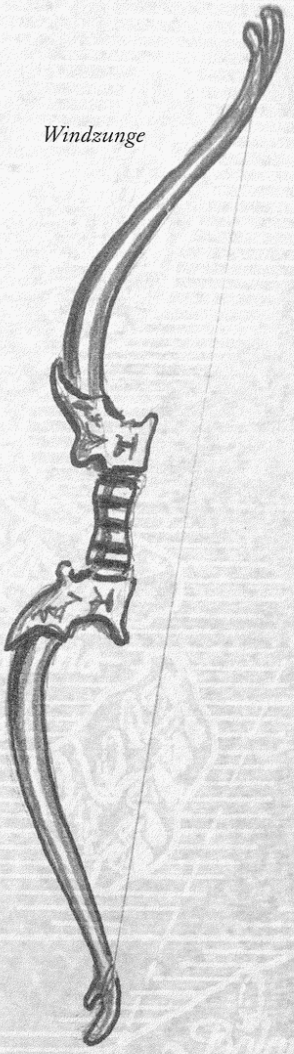
Talent: Bela

Herkunft: (6) CENT, CORA, HARP, SERO

Besonderheiten: Für jeweils eine Spielrunde Pumpen erhält man Druckluft für fünf Schüsse und erwirbt einen Punkt Erschöpfung. Eine geeignete Luftpumpe wiegt 100 Unzen und kostet 100 Argental. Nach einem Geländemarsch muss geprüft werden, ob die Waffe so stark verschmutzt ist (bei 19 und 20 auf dem W20), dass alle Schüsse um 3 Punkte erschwert sind und es bei einer 19 oder 20 zu einem Patzer kommt. Eine solche Verschmutzung zu beseitigen, dauert 3 SR.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Windbüchse)* kann muss keine zusätzlichen Aktionen für *Fernkampfangriffe+* und *Gezielte Schüsse* aufwenden; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um diese SF zu erwerben, sind eine GE von 16 und die SF *Meisterschütze (Bela)* nötig.

Windzunge



Windzunge

Die Windzunge ist der traditionelle Kompositbogen der Schützen der Stadt Eshbathmar und wird aus mehreren Lagen elastischen Fischbeins außen und stabilem Ghaalhorn innen gefertigt und mit Fischleim und einer Umwicklung aus der Haut eines muränenähnlichen Fisches zusammengehalten, so dass er auch deutlich eher nach dem Meer als nach dem Wind riecht. Da er in der Küstenstadt benutzt wird, muss er auch höherer Feuchtigkeit standhalten können als sein naher Verwandter, der Kurzbogen der Sholai der inneren Narkramar. Diese Ähnlichkeit der Waffen wird übrigens von jedem Eshbathmarer energisch bestritten, selbst wenn wohl auch die Bogenbaukunst der Sholai in die Künste der Windzungenmacher mit eingeflossen ist. Neben dem Dur Lamach ist die Windzunge die Hauptwaffe der Truppen Eshbathmars und ebenso auf den vogelköpfigen Seeschiffen, den Shalassi, anzutreffen wie auch auf den Sandseglern der Stadt, wo sich seine Benutzer direkt mit den Bogenschützen der Sholai messen können und müssen, wenn es wieder einmal zu einem Überfall kommt.

Windzunge

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+5*	0/15/30/60/80	(+2/+1/0/0–1)	35+3	4	80 Ag / 4 Pk

Talent: Bogen

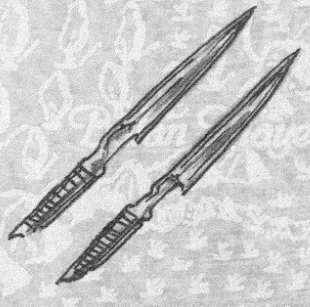
Herkunft: (14) ESHB

Besonderheiten: Ein Treffer mit einer Windzunge richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Windzunge)* kann zwei Pfeile gleichzeitig auf das selbe Ziel abschießen. Die Probe dazu ist (zusätzlich zu allen sonstigen Modifikatoren) um weitere 5 Punkte erschwert, die TP pro Pfeil generell um 2 vermindert. Außerdem verwendet ein Waffenmeister die Entfernungen (10/20/30/50/60). Um diese SF zu erwerben, sind die SF *Meisterschütze (Bogen)* und *Schnellladen (Bogen)* notwendig.

Wurfdolch

Mag man im Imperium auch den Wurfpfeil vorziehen und Amaunir vor allem Wurfdorne einsetzen; im bansumitischen Raum sind es hingegen in erster Linie Wurfdolche, die man als kleine Fernkampf-Bewaffnung der Einheimischen trifft – oder von der man getroffen wird. Auch sie stecken oft gut sichtbar in Gürtel und Schärpen, direkt neben dem Garmesh, dem traditionellen Nahkampfdolch. Vom Messer unterscheiden sie sich nicht allein durch ihr größeres Gewicht und die größere Länge, sondern auch durch die kleinen Tragflügel zwischen Griff und Klinge, die den Flug stabilisieren und zudem im Nahkampf als notdürftige Parierstange dienen können.



Wurfdolche

Wurfdolch

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	15	–	5 Ag

Talent: Wurfmesser

Herkunft: (18) ESHB, MAKS, NARK, SESK, SHIN, TALA, TESU, THAR

Besonderheiten: Ein Wurfdolch kann improvisiert als Nahkampfwaffe benutzt werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Wurfmesser)* kann diese SF auch mit dem Wurfdolch einsetzen.

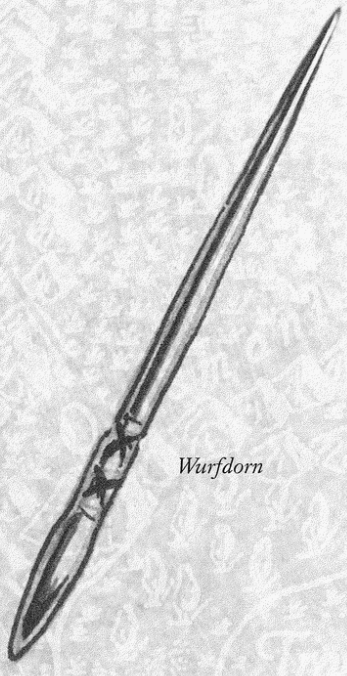
Wurfdolch im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+1	12/5	15	25	2	–1	10	–1/–2	w (i)	H

Talent: Dolche

Besonderheiten: Mit einem Wurfdolch können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwertern und -säbeln nicht pariert werden. Im Nahkampf gilt der Wurfdolch als improvisierte Waffe.

Wurfdorn



Wurfdorn

Bei Amaunir sieht man als Wurfwaffen oft die graden Wurfdorne, die keine Schneide haben, sondern im Grunde nadelspitze Rundstähle mit einem stumpfen Griffstück am anderen Ende sind.
Mit einem Gewicht von 15 Unzen und bis zu einem Spann Länge sind sie zwar deutlich größer als Springdorn-Munition, sie ähneln ihr ansonsten aber sehr. Als sehr kopflastige Waffen haben sie gute Flugeigenschaften und können sehr präzise geworfen werden. Im Vergleich zu den weit besser zu verbergenden Springdornen werden diese Waffen deutlich eher offen getragen, was sich daher vorteilhaft auf ihren Ruf auswirkt: An den meisten Orten sind sie als 'typisch amaunisch' akzeptiert und gelten nicht als Beweis für üble Absichten des Trägers.

Wurfdorn

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	20	–	6 Ag

Talent: Wurfmesser

Herkunft: (16) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, ESHB, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, MdSI, NARI, OCHO, RHAC, SERO, SESK, SEVA, SHIN, STAK, THAR, VALA

Besonderheiten: Ein Wurfdorn kann als Nahkampfwaffe geführt werden.

Waffenmeisterschaft: Für einen *Waffenmeister (Wurfdorn)* sind Gezielte Würfe um 2 Punkte erleichtert; für ihn gelten (bei Gebrauch der entsprechenden optionalen Regel) TP/KK 13/3 anstelle der üblichen 13/5 und seine Reichweiten sind das Anderthalbfache der üblichen Werte (also 3/6/9/12/22).

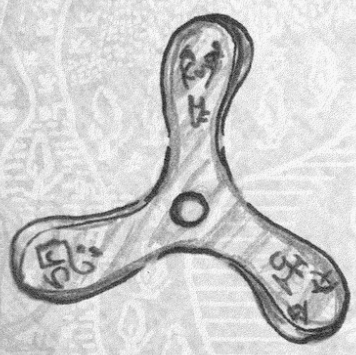
Wurfdorn im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+2	12/5	20	40	1	0	12	–0/–1	w	H

Talent: Dolche

Besonderheiten: Mit einem Wurfdorn können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwertern und -säbeln nicht pariert werden.

Wurfholz



Wurfhölzer

Eine besondere Form der Wurfkeule, die vor allem von Steppen- und Wüstenbewohnern wie den Sholai der Narkramar benutzt wird. Es handelt sich um Jagdwaffen, die in weitem Bogen geworfen im Flug rotieren und dadurch vergleichsweise große Reichweiten erreichen. Je nach Kultur haben Wurfhölzer oft unterschiedliche Formen – oft L-förmig, aber auch spitzer oder stumpfer angewinkelt, manchmal auch mit drei oder noch mehr Armen. Immer jedoch sind die einzelnen Arme im Querschnitt ähnlich wie die Flügel eines Vogels geformt: vorne dicker und nach hinten verjüngt.
Manche seefahrenden Kulturen (vor allem die Abishai auf dem Meer der Schwimmenden Inseln) benutzen Wurfhölzer, die so geformt und ausgewogen sind, dass sie zum Werfer zurückkehren, wenn sie das Ziel verfehlen. Dadurch sind sie natürlich wertvoller und werden zu höheren Preisen gehandelt.

Wurfholz

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	0/5/15/25/40	(–/+1/+1/+1/0)	40	–	12 Ag

Talent: Wurfbeil

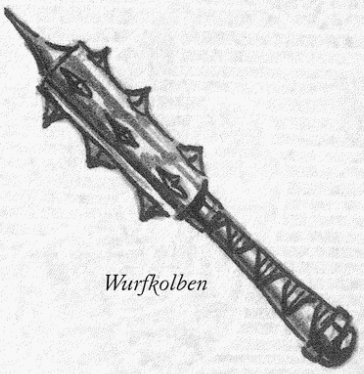
Herkunft: (10) ANTH, BANB, DEME, ESHB, GATH, KENT, KHAM, KORO, MAKS, MAYE, MdSI, NARK, RHAC, SESK, TALA, TESU

Besonderheiten: Ein zurückkehrendes Wurfholz hat die gleichen Werte, kostet allerdings 20 Ag.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Wurfholz)* erhält 2 Punkte Bonus bei *Gezielten Würfen* und kann so werfen, dass *Schildparaden* oder *Ausweichen*-Manöver um 2 Punkte erschwert sind. Um diese SF zu erlernen, sind eine FF und GE von je 15 notwendig.

Wurfkolben

Ein Wurfkolben ist die kleinere, sorgfältig ausgewogene Variante des gewöhnlichen Streitkolbens und auf kurze bis mittlere Distanz treffsicher; dazu aber kann er eben auch im Nahkampf benutzt werden, auch wenn er etwas weniger Schaden anrichtet als sein klobigerer Verwandter. Entwickelt wurde der Wurfkolben im nördlichen Myranor aus der dort schon seit langem bekannten urtümlicheren Wurfkeule, und die Erfahrung mit dieser Waffe hat zweifellos geholfen, das Optimum an Gewicht und Reichweite zu finden. Im Alltag ist sie nicht so oft zu finden, da es schon einiger Übung bedarf, sie wirklich gut zu werfen, doch unter Kämpfern ist der 'leichte Streitkolben' recht beliebt, da es immer wieder Gegner gibt, die nicht damit rechnen, dass der 'Metallprügel' auch als Fernkampfwaffe taugt.



Wurfkolben

Wurfkolben

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	0/5/10/15/20	(–/+2/+1/0/–1)	80	–	12 Ag

Talent: Wurfbeil

Herkunft: (12) CENT, CORA, CRAN, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, LORT, NARI, NYRA, OCHO, SESK, SEVA, STAK, TALA

Besonderheiten: Der Wurfkolben kann auch als Nahkampfwaffe verwendet werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Wurfkolben)* erhält 2 Punkte Bonus bei *Gezielten Würfe*n und kann den Kolben so werfen, dass *Schildparade*n oder *Ausweichen*-Manöver um 2 Punkte erschwert sind. Um diese SF zu erlernen, sind eine FF und KK von je 15 notwendig.

Wurfkolben im Nahkampf

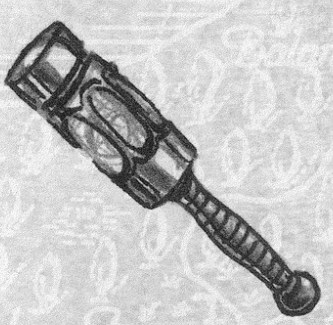
TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	13/3	80	70	2	0	12	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer geschwungen, richtet der Wurfkolben 2 TP zusätzlich an.

Wurfkolben mit Füllung

Auch wenn er äußerlich dem gewöhnlichen, massiven Wurfkolben gleicht, ist diese Waffe in ihrem Wesen und ihren Wurfeigenschaften so unterschiedlich, dass sie einen eigenen Eintrag verdient: Denn hier ist das verdickte Ende nicht als Schlagkopf wie bei einer Keule konzipiert, sondern hohl, um mit der eigentlich wirksamen Substanz gefüllt zu werden. Meist handelt es sich dabei um eine alchimistische Mixtur, die beim Auftreffen Nebelschwaden, scharf ätzenden Qualm oder brennende Ölspritzer im Raum verteilt. Man findet ihn daher auch vor allem dort, wo der Nachschub mit derartigen Substanzen gesichert ist, denn ein ungefüllter Kolben dieser Art ist praktisch wertlos – in den Händen militärischer Spezialisten hingegen ist er eine wirklich beeindruckende Waffe, mit der sich vor dem eigentlichen Angriff Verwirrung, Chaos und Panik in die Reihen des Feindes tragen lässt.



Wurfkolben mit Füllung

Wurfkolben, gefüllt

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W	0/2/5/10/25	(–/–/–/–/–)	50	–	18 Ag

Talent: Wurfbeil

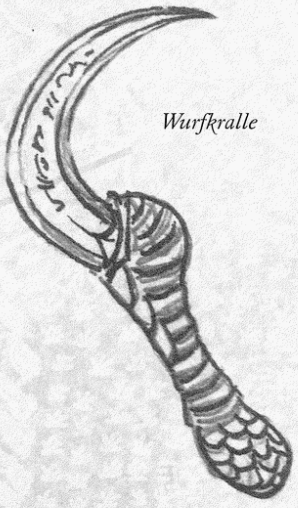
Herkunft: (7) CENT, CORA, GYLD, HALD, HARP, KARO, NARI, OCHO, STAK, TALA

Besonderheiten: Die genaue Wirkung der enthaltenen Substanz hängt von dieser ab (siehe das Kapitel über alchimistische Produkte). Ein Wurfkolben kann jeweils eine Dosis aufnehmen.
Nach dem Wurf muss mit dem W 20 überprüft werden, ob der Kolben beschädigt wurde. Bei einer 20 ist er undicht und kann erst wieder gefüllt eingesetzt werden, nachdem er (mittels einer gelungenen Feinmechanik-Probe) repariert wurde.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Wurfkolben)* kann diese SF auch mit einem gefüllten Wurfkolben ausüben.

Wurfkralle

Diese vor allem bei den feliden Rassen, insbesondere aber den Nyamaunir zu findende Wurfwaffe ähnelt einer großen Sichel oder eben der Kralle eines wahrhaft riesigen Katzenwesens. Sie wird ähnlich wie ein Wurfbeil so geworfen, dass sie im Flug rotiert und sich dann entweder mit der Sichelspitze ins Fleisch des Opfers bohrt oder aber mit der geschliffenen Klinge auftrifft. Als Material findet man nahezu jeden Wirkstoff, der hart genug ist, eine Klinge und Spitze zu bewahren, von Hartholz über Metall bis zu Horn und Chitin von Land- oder Meereslebewesen.



Wurfkralle

Wurfkralle

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3	0/5/10/15/30	(–/+1/+1/0/–1)	40	–	20 Ag

Talent: Wurfbeil

Herkunft: (8) CANT, MAKS, NARI, NEBE, OCHO, PARD, SHIN (nur Nyamaunir), THAL, THAR, VALA

Besonderheiten: Das Ziel der Wurfkralle muss mindestens 5 Schritt entfernt sein. Die FK-Probe ist um 1 Punkt erschwert. Eine Wurfkralle kann improvisiert als Nahkampfwaffe geführt werden.

Waffenmeisterschaft: Für einen *Waffenmeister (Wurfkralle)* sind Gezielte Würfe um 1 Punkte erleichtert; er kann die Waffe so werfen, dass für das Ziel *Ausweichen* und *Schildparade* um 4 Zusatzpunkte erschwert sind. Er muss bereits die SF *Meisterschütze (Wurfbeil)* und eine FF und GG von je 16 besitzen.

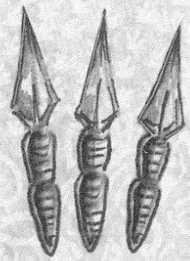
Wurfkralle im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+3	10/4	40	50	2	0	12	0/–1	w (i)	HN

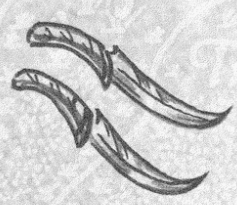
Talent: Hiebwaffe

Wurfmesser

Die leichten und kurzen Wurfmesser gelten (nicht ganz zu Unrecht) als typische Waffe in Unterweltkreisen vom Dieb bis zum Meuchler. Denn mit nur 10 Unzen Gewicht und allenfalls einem Spann Länge (und ohne jedwede Art von Parierstange oder -scheibe) kann man sie sehr leicht verborgen tragen. Dadurch hat man immer noch eine unerwartete Fernkampfwaffe in der Hinterhand, die immerhin bis zu fünfzehn Schritt weit zielgenau geworfen werden kann – und oft ist es auch vergiftet und daher besonders gefährlich.



Wurfmesser



Wurfmesser

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	10	–	8 Ag

Talent: Wurfmesser

Herkunft: (8) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, ESHB, GATH, GYLD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, MdSI, NARI, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, STAK, TALA, THAR, VALA

Besonderheiten: Ein Wurfmesser kann improvisiert als Nahkampfwaffe benutzt werden.

Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Wurfmesser)* kann seine Wurfmesser mit der SF *Eisenhagel* einsetzen, wenn er diese besitzt. Seine *Gezielten Würfe* sind um 1 Punkt erleichtert.

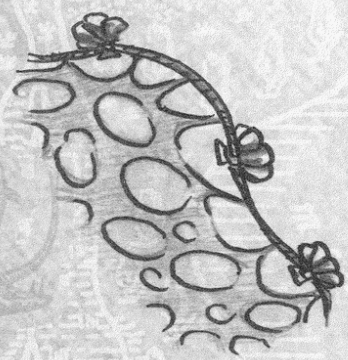
Wurfmesser im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W–1	12/6	10	20	2	–1	8	–2/–3	w (i)	H

Talent: Dolche

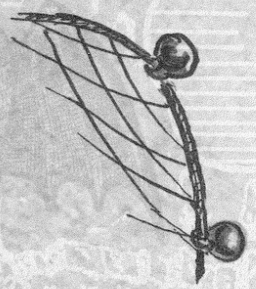
Besonderheiten: Mit einem Wurfmesser können die Schläge von Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwertern und -säbeln nicht pariert werden. Im Nahkampf gilt das Wurfmesser als improvisierte Waffe.

Wurfnetz



Wurfnetze

Wurfnetze gehören zu den weit verbreiteten, aber auch sehr schwer zu handhabenden Werkzeugen von Jägern – vor allem denen, die für den Tiergarten (oder das Chimärenlabor) eines Optimaten lebende Kreaturen fangen sollen, doch auch in den großen Arenen des Imperiums kann man Wurfnetze im Einsatz erleben: Die Gladiatoren dort, besonders die vom Typ des 'Fischers' oder 'Mholurenjägers' wissen mit Wurfnetzen umzugehen. Solche Netze sind meist rund oder quadratisch mit zwei bis drei Schritt Durchmesser bzw. Seitenlänge, sehr stabil und in der Regel am Rand von einem besonders robusten Seil oder (bei der schweren Variante) einem biegsamen Rahmen umgeben. Die letztere erfordert noch mehr Übung, doch andererseits ist sie auch robust genug, um Wesen zu fangen, die schwerer, größer und stärker als ein gewöhnlicher Mensch sind, seien es nun Bären und Mandrassen oder sogar Leonir.



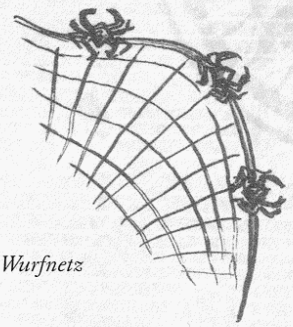
Wurfnetz

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2 (1W+6)	5	(–)	80 (200)	1	35 (60) Ag

Talent: Schleuder

Herkunft: (8) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, MdSI, NARI, OCHO, RHAC, SERO, SHIN, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

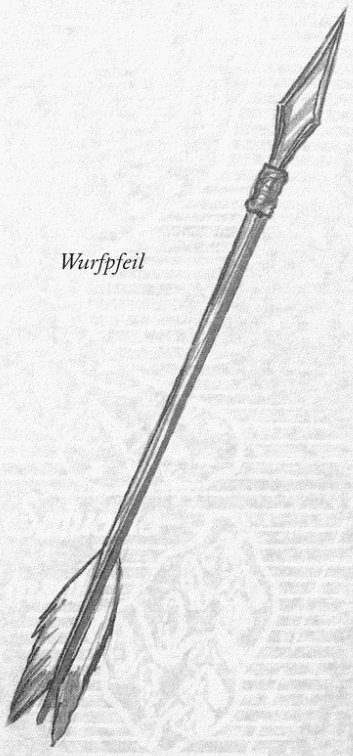
Besonderheiten: Beim Einsatz eines Wurfnetzes ist die *Schleuder*-AT um 8 Punkte, bei einem schweren Wurfnetz sogar um 10 Punkte erschwert, die maximale Reichweite beträgt 5 Schritt. Ein Wurfnetz verursacht keine echten TP, stattdessen ist der als TP ermittelte Wert die Erschwernis auf einen *Entfesseln*-Wurf, den das Ziel nach einem Treffer ablegen muss. Es darf diese Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben um 1.
Die 'Ladezeit' des Netzes bezieht sich auf das anfängliche Kreisenlassen über dem Kopf.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Wurfnetz)* kann das Netz bis zu 10 Schritt weit werfen (mit dem normalen Zuschlag), bei Zielen in bis zu 5 Schritt Entfernung ist der Zuschlag halbiert (also +4 bei normalen und +5 bei schweren Netzen). Freiwillige Zuschläge erzielen die doppelte 'Schadenswirkung'. Um diese SF zu erlernen (die ausdrücklich für beide Typen des Netzes gilt), sind eine GE von 16 und eine KK von 15 nötig.



Wurfnetz

Wurfpfeil

Im Vergleich zu den allgemein eher verpönten Wurfmessern und –dolchen sind diese Waffen im Imperium weit angesehner und gar als Wettkampfinstrument allgemein anerkannt: Entstanden ist der Wurfpfeil mit einem Gewicht von 15 Unzen und bis zu zwei Spann Länge gewissermaßen als die verkleinerte Variante des militärischen Wurfspeeres, so dass man durchaus mehrere Wurfpfeile offen herumtragen kann, ohne schief angesehen zu werden. Doch auch als unterhaltsamer Wettkampf in der Taverne ist das Pfeilwerfen auf eine Zielscheibe sehr verbreitet und begeisterte Spieler können stundenlang über frühere Partien oder die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Befiederung fachsimpeln. Neben der üblichen Standardvariante gibt es auch spezielle Wettkampfmodelle, deren Preise doppelt und dreifach so hoch sein können – und solche Edelpfeile werden nur in sorgsam gepolsterten Schatullen aufbewahrt und transportiert. Bei ehrenwerten Bürgern ist das Vergiften der Wurfpfeile sehr unüblich.



Wurfpfeil

Wurfpfeil

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/–1)	15	–	5 Ag

Talent: Wurfmesser
Herkunft: (7) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, GATH, GYLD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, MAYE, MdSI, NARI, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, VALA, XARX
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Wurfmesser)* kann diese SF auch mit dem Wurfpfeil einsetzen.

Wurfringe, Wurfscheiben, Wurfsterne

So unterschiedlich sie im Detail auch aussehen mögen, all diese Metallscheiben sind jedoch ungefähr so groß wie ein Handteller und an der Außenseite entweder geschliffen oder gezackt. Zwar wiegen sie nur wehr wenig, doch dank dieser Schärfung richten sie doch noch gewissen Schaden an, vor allem aber kann man auf Grund ihres geringen Gewichtes auch mehrere dieser Waffen gleichzeitig werfen. Gerade diese Eigenschaft hat sie zu den beliebtesten kleinen Wurfwaffen bei den Neristu gemacht, die durch ihre vier Arme hier natürlich (mit der nötigen Übung) erhebliche Vorteile genießen können. Entsprechend ihres Geschmacks an Schmuck und Zierrat bevorzugen sie Wurfsterne und vollmondähnliche Scheiben aus hellen Metallen (während der Wurfring anscheinend für den 'leeren' Neumond steht), die sie oftmals gerne als Kleinodien an der Kleidung, zusätzliche Gürtelschnallen oder Anhänger und Ohrringe tarnen, um sie stets griffbereit zu haben und doch nicht aufzufallen. Es heißt, Neristu reagierten recht missmutig, wenn Angehörige anderer Rassen diese Waffen führen und benutzen, doch neigen die oft verfolgten Vierarmigen nicht dazu, deswegen einen Streit anzufangen – es sei denn, man befindet sich gerade in einem Nerenith, einem abgesonderten Nur-Neristu-Wohnbezirk in einer imperialen Stadt.

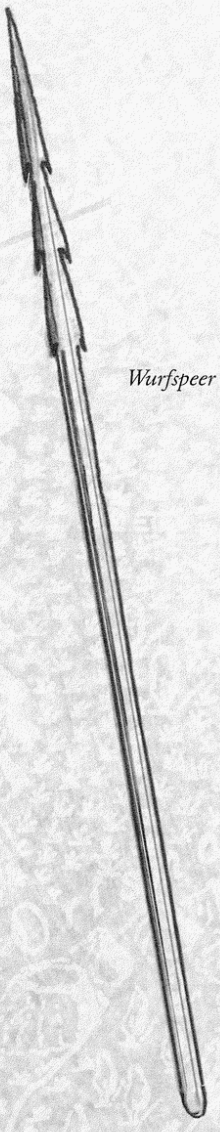


Wurfringe, -scheiben und -sterne

Wurfring, -scheibe, -stern

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	–	18 Ag

Talent: Wurfmesser
Herkunft: (5) CANT, CENT, CORA, GATH, GYLD, HARP, KORO, MAYE, MdSI, NARI, OCHO, SERO, SHIN, THAR, VALA
Besonderheiten: Wurfgeschosse jeweils gleicher Art können als *Eisenhagel* eingesetzt werden.
Waffenmeisterschaft: Ein *Waffenmeister (Wurfring)* muss beim *Eisenhagel* nur einen Zuschlag in Höhe der Zahl der verwendeten Wurfgeschosse hinnehmen, für ein zusätzliches Ziel erleidet er dabei nur Zuschläge in Höhe von 3 Punkten. Seine Reichweitenklassen sind 3/6/10/15/25. Um diese SF zu erwerben, muss man die SF *Meisterschütze (Wurfmesser)* und eine FF und GE von je 15 besitzen.



Wurfspeer

Wurfspeer

Diese Waffen sind so ausgewogen, dass sie sich gut zum präzisen Werfen eignen. Dadurch sind sie allerdings im Nahkampf eher unbrauchbar, zumal sie mit einer Länge von etwa vier Spann auch recht kurz sind und meist so leicht, dass sie im Gemenge schnell zerbrechen würden. Während die meisten Speerklingen auch seitliche Schneiden haben und zumindest Schnittwunden verursachen, wenn die Spitze nicht tief in den Gegner eindringt, sind die Klingen von Wurfspeeren nur an der Spitze scharf. Da sie meist aus weichem Eisen statt teurem Stahl gefertigt sind, ist ein Wurfspeer verhältnismäßig billig.

Wurfspeere werden sowohl bei der Jagd als auch im Kampf eingesetzt, ihre besondere Stärke liegt vor allem darin, dass sie in größerer Zahl mitgenommen werden und nach dem Einsatz aus der Hand sind, während ein teurer Bogen oder eine noch teurere Bela oder Armbrust nach dem Verschießen aller Pfeile und Bolzen nur noch nutzlos, hinderlich und sperrig ist.

Wurfspeer

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W+3*	5/10/15/20/30	(+1/+1/0/–1/–2)	50	–	5 Ag

Talent: Wurfspeer

Herkunft: (15) ALAM, ANTH, BANB, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KHAM, KORO, LAKI, LORT, MAKS, MAYE, NARI, NARK, NEBE, NYRA, OCHO, RHAC, SERO, SESK, SEVA, SHIN, STAK, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Ein Treffer mit einem Wurfspeer richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2–2 SP erzeugt.

Außerdem kann man mit einem Wurfspeer einen Schild quasi wertlos machen: Wird ein Angriff mit einem Wurfspeer mit einem Schild abgewehrt, bleibt der Speer stecken und verdoppelt so den AT-Malus des Schildes, während der PA-Bonus um 1 Punkt sinkt. Um den Speer aus dem Schild zu ziehen, benötigt der Schildträger 3 Aktionen.

Waffenmeisterschaft: Sofern er wenigstens 5 Schritt Anlauf nehmen kann, richtet ein *Waffenmeister (Wurfspeer)* zusätzliche TP an, da er (beim Spiel mit TP/KK für Fernkampfwaffen) den Wurfspeer im Fernkampf mit TP/KK 13/1 führt anstatt mit 12/3. Um diese SF zu erwerben, muss der Werfer *Meisterschütze* mit dem Wurfspeer sein und eine GE von 16 und eine KK von 15 besitzen.

Wurfstein

So alltäglich das Werfen von bereitliegenden Steinen auch sein mag, es ist doch noch immer eine brauchbare Methode, um wilde Tiere zu verjagen, die nicht ganz so hungrig oder angriffslustig sind.

Vor allem aber ist diese 'Waffe' praktisch überall verfügbar – notfalls tun es auch Flaschen, Krüge oder Metallgegenstände. Ihnen allen ist gemeinsam, dass man ihre genaue Flugbahn praktisch nicht vorhersagen kann.

Wurfstein

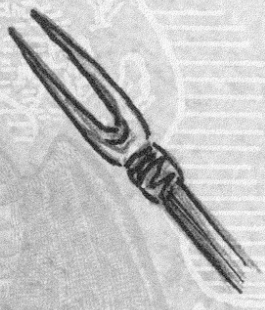
TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
1W	1/2/4/8/12	(0/0/0/–1/–1)	um 10	–	–

Talent: Wurfbeil

Herkunft: überall und jederzeit

Besonderheiten: Der Wurfstein ist eine improvisierte Wurfwaffe, d.h. die Zuschläge steigen um 3 Punkte anstatt um 2, ausgehend von +/-0 für sehr große Ziele. Man kann keine Sondermanöver (wie Fernkampf+) ausführen und muss schon bei einem Wurf von 19 oder 20 prüfen, ob man einen Patzer erleidet.

Pfeile und Bolzen



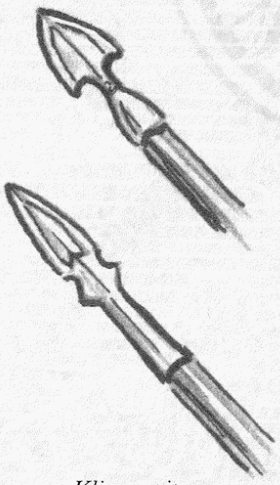
Schusswaffen wie Bögen, Armbrüste und Belari benötigen natürlich Geschosse, um ihre tödliche Wirkung zu entfalten. Grundsätzlich gilt, dass gerade die urtümlicheren Waffentypen weniger anspruchsvoll sind, was das genaue Maß eines Geschosses angeht: So ist es weniger schwer, einen 'fremden' Pfeil mit dem Bogen zu benutzen als unpassende Bolzen: Geschosse für Leichte und Schwere Armbrüste sind manchmal gegeneinander austauschbar, während sich Belamunition wirklich nur für die jeweilige Waffengröße verwenden lässt (allerdings haben Schwere und Scharfschützen-Belari das gleiche Kaliber).

Unpassende Projektile: Die Zahl unterschiedlicher Schusswaffen ist in Myranor so groß, dass nur der Spielleiter über die jeweilige Situation entscheiden kann. Wir empfehlen sehr, dass grundsätzlich alle Arten von Bogenpfeilen auch mit allen Bögen verschossen werden können. (Eine ausdrückliche Ausnahme bildet hier der Rollenbogen mit seinem Bedarf an spezieller gehärteter Munition.) Je nachdem, wie unterschiedlich die Bögen sind, für die die Pfeile gemacht wurden und mit dem sie jetzt benutzt werden, sind Aufschläge von +2 bis +4 auf die Fernkampf-Probe angebracht. Außerdem führt das Benutzen unpassender Projektile oft zu Verschlechterungen der Reichweite und TP-Zahl.

Improvisierte Projektile: Selbstgemachte Geschosse halbieren die Reichweite der Waffe und erzeugen 1 TP weniger (weitere 2 TP weniger, wenn sie keine geschmiedete Spitze haben.)

Klingenspitze

Diese Art von Spitze ist die häufigste: eine kleine, blatt- oder lanzettförmige Breitklinge, die gut in den Körper eindringt und dort durch ihre Breite mit recht hoher Wahrscheinlichkeit eine ernste Wunde reißt. Der Blutverlust erzeugt beim Opfer (meist Jagdwild) eine deutliche Spur, der Jäger und erst recht Hunde gut folgen können. Sie ist bei den meisten auf Märkten angebotenen Pfeilen und Bolzen zu sehen, da sie für die Jagd gemacht und recht günstig ist. Geschosse dieser Art sind wiederverwendbar.

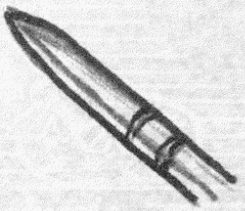


Klingenspitze

Gehärtete Spitzen

Diese Spitzen werden besonders aufwändig aus gutem und damit teurem Stahl hergestellt und sind entsprechend teuer, dafür durchschlagen sie aber auch besser alle Hindernisse. Grundsätzlich können Klingen-, Kettenstecher-, Plattenstecher-, Widerhaken- und Mondsichel-Spitzen auch gehärtet hergestellt und angeboten. Sie kosten viermal so viel wie ungehärtete Geschosse ihrer Art.

Besonderheiten: Gegen gehärtete Kriegspfeile und -bolzen wird der RS des Opfers halbiert.



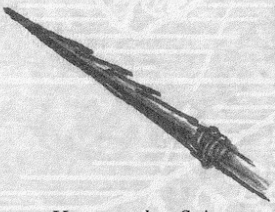
Gehärtete Spitze

Kettenstecher-Spitzen

Diese Pfeil- oder Bolzenspitze wird gegen Feinde in Rüstungen aus Kettengeflecht angewandt. Im Grunde ist es eine sehr lange, schmale Vierkant-Spitze wie bei einem Pfriem oder eine Ahle, die solche Panzerungen relativ leicht durchschlagen kann, dafür aber auch nur schmale Stichwunden verursacht. Die Verfügbarkeit von derartigen Spitzen hängt stark davon ab, ob in der Nähe eine feindliche Macht liegt, deren Krieger auf diese Weise gerüstet sind. Geschosse dieser Art sind wiederverwendbar, sie kosten etwa drei Mal so viel wie herkömmliche Pfeile oder Bolzen für den Waffentyp.

Besonderheiten: Durch Kettengeflecht (Kettenhemd, Ringmantel etc.) und Stoff (Tuchrüstungen, Waffenröcke, Unterkleidung etc.) gelieferter RS kann ignoriert werden. Der RS aus Mischrüstungen und Lederrüstungen wird halbiert. Schuppen- und Plattenrüstungen schützen normal. Der natürliche Rüstungsschutz von Tieren mit dickem Fell oder Schuppenhaut (wie auch bei Leonir, Shinoqi etc.) wird nicht ignoriert.

Die Wirkung verschiedenen Rüstungen: Gegen Panzerstecher bieten gar kein Schutz: Kettengeflecht und Stoff, konkret Kettenhemd, Kettenweste, Kleidung, Tuchrüstung und Unterwams; Halbierter Schutz bieten Mischrüstungen und Lederrüstungen, konkret Banbarguische Rüstung, Brigantin-Weste, Lederhelm, Lederschurz, Lederwams, Linothorax und Nietenpanzer; Normalen Schutz bieten Schuppen- und Plattenrüstungen, konkret Armschienen, Beinschienen, Bronzemantel, Brünne, Brustharnisch, Brustplatte, Chitinthorax, Erasumische Rüstung, Helme außer Lederhelm, Khorriss, Klibanion und Myrmidonen-Rüstung.

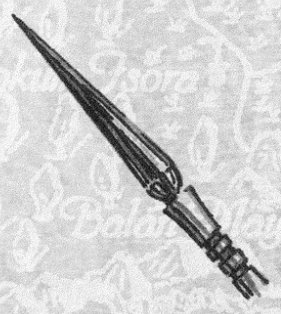


Kettenstecher-Spitze

Plattenstecher-Spitzen

Diese Pfeil- oder Bolzenspitze wird gegen Feinde in Brustpanzern und anderen Rüstungen aus Plattenteilen eingesetzt. Er ähnelt der miniaturisierten Klinge einer Kentema und hat drei Schneiden, die wie Speichen von der Hauptachse abstehen. Das verleiht ihm die Kraft, selbst Metallplatten zu durchdringen. Auch hier hängt die Verfügbarkeit dieser Spitzen davon ab, ob oft gegen Feinde in solchen Rüstungen gekämpft werden muss.
Geschosse dieser Art sind wiederverwendbar, sie kosten etwa vier Mal so viel wie herkömmliche Pfeile oder Bolzen für den Waffentyp.

Besonderheiten: Der RS aus allen Formen von künstlichen Rüstungen wird halbiert. Der natürliche Rüstungsschutz von Tieren mit dickem Fell oder Schuppenhaut (wie auch beim Leonir, Shinoqi etc.) schützt normal.



Plattenstecher-Spitze

Widerhaken-Spitzen



Widerhaken-Spitzen

Sowohl für die Jagd als auch für den Krieg gibt es diesen Spitzen-Typ, der sich durch größere Breite und tückische Widerhaken auszeichnet, die mitunter gar beweglich sind und erst beim Auftreffen ausklappen: Dadurch erleidet das Opfer einen steten Blutverlust, wenn es zu kämpfen oder zu fliehen versucht. Da ein Widerhaken-Pfeil (oder Bolzen) praktisch niemals das Ziel durchschlägt, gehen solche Geschosse recht häufig verloren, wenn die Beute oder der Feind doch erfolgreich das Weite sucht.

Geschosse dieser Art sind (nach einigen Mühen) wiederverwendbar, sie kosten ebenso viel wie herkömmliche Pfeile oder Bolzen für den Waffentyp.

Besonderheiten: Wenn eine Widerhaken-Spitze im Körper des Opfers stecken bleibt (was bei einer 5 oder 6 beim Schadenswurf passiert), verursacht sie pro Kampfrunde, in der das Opfer sich heftig bewegt (sprich: kämpft oder flüchtet), 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer langsam oder gar nicht, beträgt der zusätzliche Schaden immer noch 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung pro Spielrunde.
Die Pfeilspitze kann noch im Kampf gewaltsam entfernt werden (dazu ist eine Aktion und eine gelungene KK-Probe erforderlich) und verursacht dabei 1W+2 SP. Nach einem Kampf kann sie auch in Ruhe entfernt werden, was eine Spielrunde dauert und nach gelungener Probe auf Heilkunde Wunden 1W–2 SP verursacht, bei misslungener Probe 1W SP.

Mondsichel-Spitzen

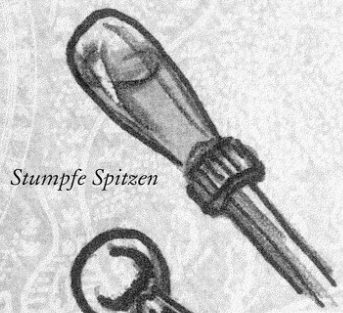


Mondsichelspitzen

Anstelle einer einzelnen Spitze besitzt das Geschoss eine mondsichelförmige Klinge, deren Hörner nach vorne zeigen. Es wird vor allem im Seekrieg benutzt, um Teile der Takelage zu durchtrennen. Daneben gibt es Behauptungen, es dient eigentlich zum Abtrennen von Gliedmaßen – was eindeutig mehr ein Gerücht ist. Halbmondspitzen sind nur bei Pfeilen und Armbrustbolzen möglich. Geschosse dieser Art sind wiederverwendbar, sie kosten etwa drei Mal so viel wie herkömmliche Pfeile oder Bolzen für den Waffentyp.

Besonderheiten: Die Reichweite wird halbiert. Über Probenaufschläge beim Schuss auf Seile entscheidet der Spielleiter anhand der genauen Situation, ebenso über die Auswirkungen, die ein durchtrenntes Seil hat. Beim Einsatz gegen Lebewesen wird der RS des Ziels verdoppelt, allerdings verursacht die Spitze 1W6 TP zusätzlich.

Stumpfe Spitzen



Stumpfe Spitzen

Für Schießübungen werden oft Geschosse mit stumpfen Kugeln oder Stempeln anstelle einer Spitze verwendet, die weniger gefährlich für Umstehende sind. Dabei sind solche Projektile keineswegs komplett harmlos – sie reißen nur keine offenen Wunden. Jäger gebrauchen solche Geschosse mitunter für die Jagd auf kleine Beutetieren, die von einer breiten Pfeilspitze quasi zerrissen würden, und besonders erfahrene Schützen können mit stumpfen Geschossen sogar Gegner von den Beinen reißen. Geschosse dieser Art sind wiederverwendbar, sie kosten etwa doppelt so viel wie herkömmliche Pfeile oder Bolzen für den Waffentyp.

Besonderheiten: Die Reichweite wird halbiert. Bei den verursachten TP handelt es sich um TP(A). Ein Scharfschütze oder *Meisterschütze* kann außerdem einen *Gezielten Schuss* mit einem Aufschlag von +4 ausführen, um das Ziel niederzuwerfen. Bei einem Treffer muss dem Ziel eine KK-Probe (erschwert um die Hälfte der erlittenen TP(A)) gelingen oder es wird umgeworfen.

Brandkorbspitzen



Brandkorbspitze

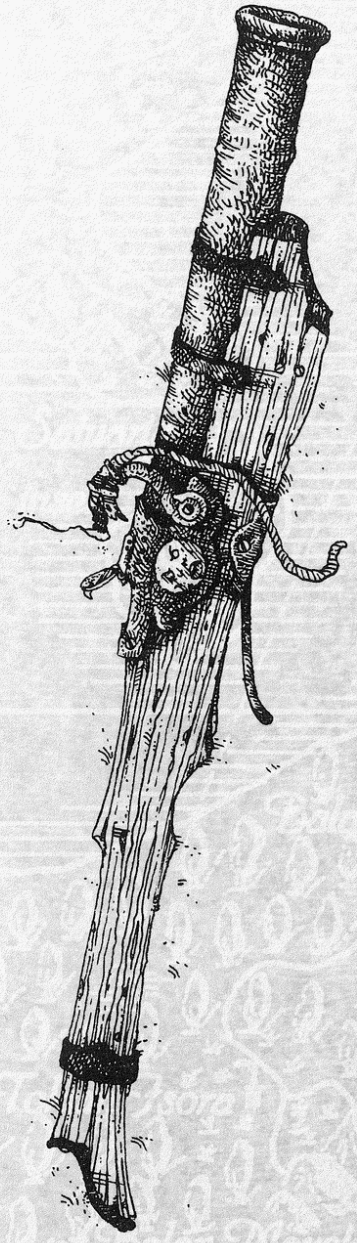
Bei dieser Art von Projektil sitzt direkt hinter der eigentlichen Spitze ein etwa eigroßer metallener Korb für das brennbare (oft mit Öl durchtränkte) Material. Dadurch kann das Feuer beim Schuss nicht direkt den hölzernen Schaft angreifen (und erlischt auch nicht durch den Luftzug), wird jedoch nach einem Treffer schnell auf das Ziel überspringen. Wer solche Pfeile besitzt, ohne ein Soldat der örtlichen Truppen zu sein, kann sich schnell einer Anklage (und Verurteilung) wegen versuchter Brandstiftung ausgesetzt sehen. Brandbolzen können nur mit Armbrüsten, nicht jedoch mit Belari und Aerobelari verschossen werden. Sie kosten acht Mal so viel wie herkömmliche Pfeile oder Bolzen für den Waffentyp. Es ist außerdem möglich, einen Pfeil (nicht aber einen Bolzen) mit einem Stück Stoff oder Seil zu umwickeln und dieses anzuzünden, um einen Brandpfeil zu improvisieren.

Besonderheiten: Die Reichweite wird halbiert. Bei improvisierten Brandpfeilen kommt ein Aufschlag von +4 auf die Fernkampfprobe hinzu. Auswirkungen des Feuers werden vom Spielleiter festgelegt.

Feuerwaffen

»Schon vor einigen Jahrhunderten besaßen die Kerrishiter eine ganz eigene Waffenart, die ihren Ursprung wohl in der Verehrung des Feuer-, Erz- und Vulkangottes Bal'Ingra hat: Sie (und nur sie) verstanden sich darauf, mächtige Rohre aus Edelbronze zu gießen und mit mächtigen Steinkugeln zu laden, die durch die Zündung eines explodierenden Donnerpulver herausgeschleudert wurden. In ihren Kolonien und Handelsposten auf dem fernen Kontinent, den wir im Imperium Ost-Meralis nenne, sollen diese Waffen ihnen ebenso gute Dienste erwiesen haben wie bei Seeschlachten gegen die Schiffe aus Alilish-Merkaba.«
—*aus dem* Traktat zur Geschichte der Alchimie im Kampf *der Alchimistin Tartaglia Serra Quoran*

Erst seit einiger Zeit haben die Kerrishiter begonnen, auch diejenigen Schiffe mit Feuerwaffen auszurüsten, die ins Archipel von Shindrabar segeln, denn lange Zeit war die dortige Feuchtigkeit schieres Gift für ihr Pulver und selbst für neue alchimistische Errungenschaften ist es dort immer noch zu schwül und nass, so dass man derartige Waffen nur selten sieht. Damit ist noch völlig offen, welche Bedeutung diese Waffen in der myranischen Zukunft haben werden.

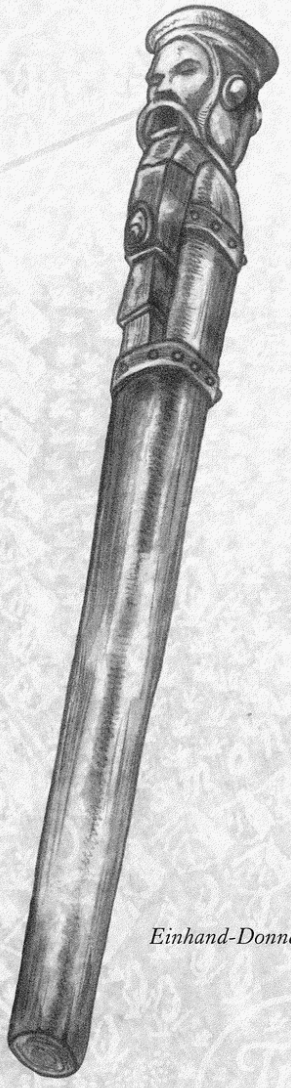


Feuerwaffen – ja oder nein?

Die Existenz oder Nichtexistenz von Schießpulver auf Dere dürfte zu den umstrittensten Fragen innerhalb der DSA-Fangemeinde gehören und auch wenn alle Argumente ausgetauscht sind, bleibt es oft eine Glaubensfrage bzw. eine Frage nach dem 'richtigen' Erscheinungsbild der Welt.
Nun, auch wenn wir hier die Meinung vertreten, dass das 'klassische' Schwarzpulver durchaus in einer magischen Welt wie Dere existieren und funktionieren kann, sagt das noch nichts darüber aus, wie verbreitet oder präsent ist. Sie können es teurer oder unzuverlässiger machen oder ganz aus 'ihrem' Myranor streichen. Selbst wenn sie es akzeptieren wie hier beschrieben, muss es keineswegs außerhalb einiger Armeeeinheiten im kerrishitischen Machtbereich verbreitet sein: Wenn ihre Abenteurer nicht gerade den Archipel von Talaminas unsicher machen, bekommen sie vielleicht niemals damit Kontakt.
Vor allem aber sollten Spieler wie Spielleiter offen diskutieren, woran sie in ihrer eigenen Runde Spaß hätten – denn darauf kommt es letztlich an.

Donnerkolben

Es mag naheliegend erscheinen, die mächtigen Schiffsgeschütze soweit zu verkleinern, dass ein Kämpfer sie allein bedienen kann. Dennoch geschah das erst recht spät, nachdem die ersten Bordgeschütze entwickelt wurden. Bis heute sind die meisten Donnerrohre im Aussehen ihrem Vorbild noch verwandt: Der Donnerkolben ist im Grunde ein aus guter Bronze oder aus Eisen gegossenes Rohr, das an einem langen hölzernen Schaft befestigt ist. Sicherheitshalber werden auch rotglühende Ringe um den Lauf gelegt, die ihn beim Abkühlen weiter zusammen ziehen. Ein solider Lauf sollte am hinteren Ende, wo Pulverladung und Kugel sitzen, die Wandstärke eines Kugeldurchmessers haben und an der Mündung noch etwa halb so dick sein. (Es ist ebenso möglich, einen Lauf zu schmieden: Dafür muss eine Platte von mittlerer Dicke über einen Dorn zu einer Röhre gebogen und die überlappenden Enden feuerverschweißt werden.)
Es wird mit einer gegossenen Bleikugel und zweierlei Pulver geladen und dadurch gezündet, dass man einen glühenden Draht oder ein brennendes Holz- oder Kordelstück in das Zündloch drückt.
Für die Kerrishiter sind diese Donnerkolben eine vielversprechende neue Waffe, denn sie sind mit Bronzeguss preiswert in großer Zahl herzustellen und auch die Bleikugeln können schnell gegossen werden. Damit sind sie gut für militärische Einheiten geeignet – denn schon der Lärm, Gestank und Qualm beim Schießen lässt an einen Donnerschlag oder Vulkanausbruch denken und versetzt so manchen Feind in Angst und Schrecken. Reittiere geraten dadurch sogar oft regelrecht in Panik.
Die Wucht der Schüsse ist jedoch nichts für schwächliche Schützen, und so haben die Kerrishiter damit begonnen, sogar besonders loyale Einheiten der Myroskani nit Donnerkolben auszurüsten: Die enorme Körperkraft dieser ergebenen Yachjin-Krieger erlaubt ihnen, selbst Zweihandkolben ohne größere Probleme einzusetzen. Ihre fast religiöse Unterwürfigkeit sorgt sogar dafür dass sie die Waffen, die sie von ihrem Gott erhielten, gut und gründlich pflegen, was bei Feuerwaffen immer nötig ist.



Einhand-Donnerkolben

Einhand-Donnerkolben

Einhändige Donnerkolben sind die leichteste Art von Feuerwaffen; etwa dreieinhalb Okul schwer und mit ihrem Holzschaft ungefähr einen dreiviertel Schritt lang. Sie werden zum Schuss mit dem Schaft unter den Arm geklemmt und fest an den Körper gedrückt. Man kann sie zwar einhändig ausrichten und (mit Luntenschloss oder Radschloss) abschießen, braucht zum Laden aber beide Hände.

Einhand-Donnerkolben

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
2W	5/10/20/30/40	(+2/+1/0/–1/–2)	140+1	30	10 Ag / 12 Pk

Talent: Bela

Herkunft: (12) TALA

Besonderheiten: Vor der eigentlichen Fernkampfprobe muss der Schütze zum problemlosen Treffen des Zündlochs eine FF-Probe ablegen, bei deren Gelingen die unbeeinflusste Fernkampfprobe folgen kann. Andernfalls ist diese FK-Probe um so viele Punkte erschwert, wie bei der FF-Probe gefehlt haben. Eine 20 bei der FF-Probe bedeutet, dass erneut das Zündloch mit Zündpulver befüllt werden muss, was sechs Aktionen benötigt. Wenn jemand anders das Zünden übernimmt, entfällt die FF-Probe.

Für den Einhand-Donnerkolben ist eine Mindest-KK von 15 erforderlich; darunter ist die Fernkampfprobe um einen Punkt für jeden fehlenden KK-Punkt erschwert. Es kommt bei der Fernkampfprobe bereits bei einer 19 oder 20 zu einem Patzer, der auf der speziellen Patzertabelle für Feuerwaffen bestimmt wird.

Reiter können keine Einhand-Donnerkolben einsetzen.

Man kann einen Einhand-Donnerkolben im Nahkampf einsetzen.

Waffenmeister: Ein *Waffenmeister (Donnerkolben)* benötigt nur zwei Drittel der genannten Ladezeit und muss keine zusätzlichen Aktionen für *Fernkampfangriffe+* oder *Gezielte Schüsse* aufwenden; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (Donnerkolben)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF von 16 und eine KK von 15 sowie die Kenntnis der SF *Meisterschütze* und *Schnellladen (Feuerwaffen)* nötig.

Einhand-Donnerkolben im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
1W+4	11/3	150	75	4	0	10	0/–1	–	N

Talent: Hiebwaffen

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer geschwungen, richtet der Donnerkolben 2 TP zusätzlich an.

Zweihand-Donnerkolben

Zweihändige Donnerkolben sind sehr schwere Handfeuerwaffen, die bis zu sechs Okul wiegen und mit dem Holzschaft fast anderthalb Schritt lang sind. Sie werden zum Schießen auf die Schulter gelegt und mit beiden Händen abgestützt. Dadurch entstehen zahlreiche Schwierigkeiten beim Zünden der Waffe.

Zweihand-Donnerkolben

TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
3W	5/10/25/40/60	(+3/+1/0/–1/–3)	240+2	30	15 Ag / 12 Pk

Talent: Bela

Herkunft: (12) TALA

Besonderheiten: Ein Treffer eines Zweihand-Donnerkolbens kann den Getroffenen *Niederwerfen*; zudem verursacht er automatisch eine Wunde, sobald mehr als KO/2–2 SP angerichtet werden.

Vor der eigentlichen Fernkampfprobe muss der Schütze zum problemlosen Treffen des Zündlochs eine FF-Probe ablegen, bei deren Gelingen die Fernkampfprobe folgen kann. Andernfalls ist diese FK-Probe um so viele Punkte erschwert, wie bei der FF-Probe gefehlt haben. Eine 20 bei der FF-Probe bedeutet, dass erneut das Zündloch mit Zündpulver befüllt werden muss, was sechs Aktionen benötigt. Wenn jemand anders das Zünden übernimmt, entfällt die FF-Probe.

Für den Zweihand-Donnerkolben ist eine Mindest-KK 16 erforderlich; darunter ist die Fernkampfprobe um einen Punkt für jeden fehlenden KK-Punkt erschwert. Es kommt bei der Fernkampfprobe bereits bei einer 19 oder 20 zu einem Patzer, der auf der speziellen Patzertabelle für Feuerwaffen bestimmt wird.

Reiter können keine Zweihand-Donnerkolben einsetzen.

Man kann einen Zweihand-Donnerkolben im Nahkampf einsetzen.

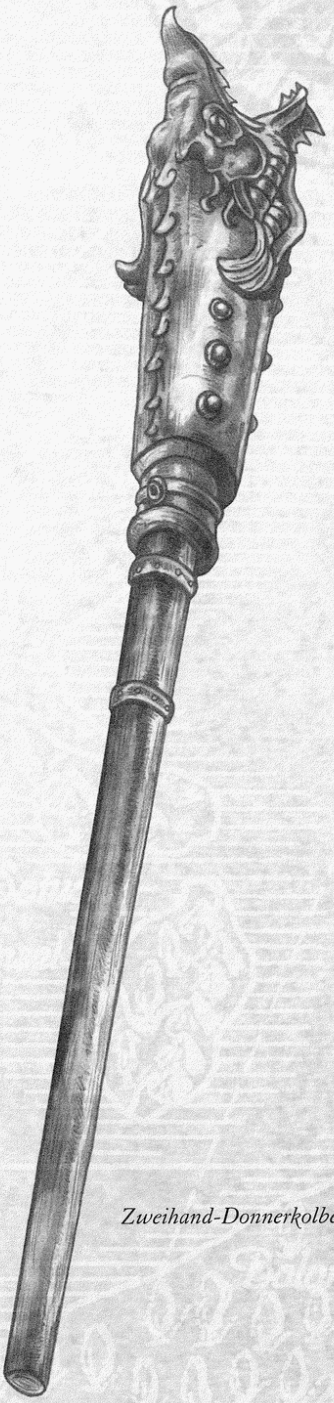
Waffenmeister: Ein *Waffenmeister (Donnerkolben)* benötigt nur zwei Drittel der genannten Ladezeit und muss keine zusätzlichen Aktionen für *Fernkampfangriffe+* oder *Gezielte Schüsse* aufwenden; die Zuschläge beim *Gezielten Schuss* sind um 1 Punkt vermindert. Um *Waffenmeister (Donnerkolben)* zu werden, sind an zusätzlichen Anforderungen noch eine FF von 16 und eine KK von 15 sowie die Kenntnis der SF *Meisterschütze* und *Schnellladen (Feuerwaffen)* nötig.

Zweihand-Donnerkolben im Nahkampf

TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
2W+4	12/3	250	140	3	–1	15	–1/–2	Z	NS

Talent: Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen

Besonderheiten: Von einem Reittier aus gegen Fußkämpfer geschwungen, richtet der Donnerkolben 2 TP zusätzlich an.



Zweihand-Donnerkolben

Eine Feuerwaffe schussbereit machen

Wenn man die nötige Vorsicht walten lässt, ist das Laden einer Feuerwaffe nicht besonders gefährlich, wohl aber kompliziert. Grundsätzlich müssen außer der Waffe selbst fünf Dinge vorhanden sein: Der Ladestock, die Antriebsladung, die Kugel, die Verdämmung und die Zündladung. Das Gewicht der Antriebsladung entspricht dem der Kugel.

Zuerst muss man die Waffe mit der Mündung aufwärts hinstellen und das nötige Pulver zuerst in den Lauf schütten. Darauf lässt man die Kugel fallen und schiebt dann mit dem Ladestock ein Stück geölten Stoff oder Papyrus nach, der die Kugel am Herausrollen hindert und dafür sorgt, dass sich beim Schuss ein ordentlicher Explosionsdruck aufbaut. Danach wird die Waffe wieder waagerecht gehalten und abschließend das Zündloch außen an der Waffe mit feinem Pulvermehl gefüllt. Zum Feuern muss man Glut oder Funken präzise zum Zündloch führen, so dass auch die Antriebsladung losgeht und die Kugel abgeschossen wird. Wenn der Schütze dafür eine freie Hand benötigt, muss er sich auf das Treffen des naturgemäß winzigen Zündlochs konzentrieren und kann außerdem die schwere Waffe nur mit der anderen Hand festhalten, was das genaue Zielen deutlich erschwert (Regeltechnisch wird dies durch eine zuerst abzulegende FF-Probe simuliert). Kerrishitische Truppen verwenden dafür oft Schützenpaare aus einem erfahrenen Zielschützen und seinem Helfer und Lehrling, dem Zündschützen. Letzterer ist im Kampf für das Zünden der Waffe mit einen Zündspan oder Glühdraht zuständig. Neuere Entwicklungen im Bereich der Waffentechnik, durch die der Funken automatisch zum Zündloch gelangt, machen jedoch die Zündschützen allmählich überflüssig.

Eine einmal geladene Waffe kann sehr lange schussbereit gehalten werden, wenn man das befüllte Zündloch dazu mit seinem Deckel verschließt, was eine Aktion dauert. Ebenso lang braucht das Öffnen des Deckels, ohne die Zündladung zu verschütten. Alternativ genügt eine Freie Aktion zum Öffnen des Zündloches, doch es wird eine FF-Probe fällig, bei deren Misserfolg das Zündloch in sechs Aktionen neu befüllt werden muss.

Etwas handlicher (aber nicht messbar schneller) wird der Ladevorgang durch vorher abgemessene Pulvermengen. Dazu gibt es kleine Fläschchen oder Röhrchen, die mit je einer Unze Pulver gefüllt zu einem Dutzend an einem Gürtel oder einer Schärpe hängen. Noch fortschrittlicher sind die sogenannten Kartuschen – kleine Briefchen aus Ölpapier, die eine Unze Pulver und die Kugel enthalten und leer noch als Verdämmung dienen.

Experten: Das Laden in einzelnen Schritten

Mitunter mag es nützlich sein, bei einer Unterbrechung zu wissen, wie weit genau ein Schütze beim Laden seiner Waffe gekommen ist. Daher sei hier die ganze Prozedur in kürzere Einzelschritte aufgeteilt.

3 Aktionen:	Waffe absetzen, sicher senkrecht auf den Boden stellen und kurz abkühlen lassen
3 Aktionen:	Treibladung abmessen (oder Kartusche hervorholen) und Pulver in dem Lauf einfüllen
3 Aktionen:	Ladestock vom Stiel/Schaft der Waffe nehmen und in den Lauf stecken
3 Aktionen:	Pulver feststopfen und Ladestock herausziehen
3 Aktionen:	Kugel nehmen und in den Lauf geben
3 Aktionen:	Verdämmung in den Lauf stopfen und Ladestock hineinstecken
3 Aktionen:	Kugel und Verdämmung feststopfen, Ladestock herausziehen und wieder am Schaft der Waffe befestigen
3 Aktionen:	Waffe waagerecht halten und Deckel des Zündlochs öffnen
6 Aktionen:	Pulverhorn nehmen und öffnen, Zündpulver ins Zündloch füllen, Pulverhorn verschließen und zurückhängen, Waffe in Schussposition bringen

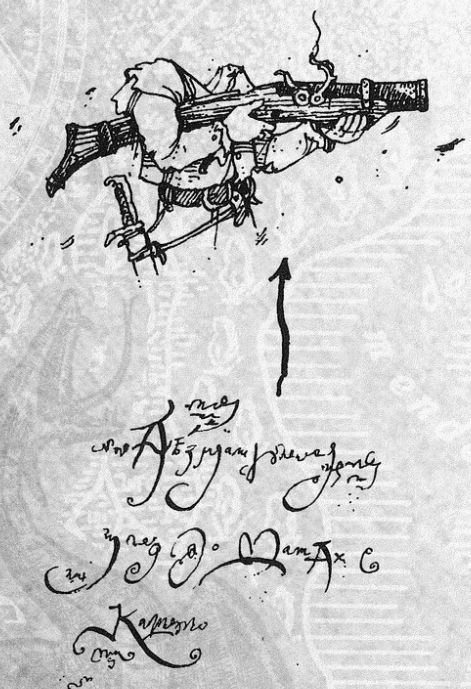
Nun kann in einer Aktion das normale Schießen (oder ein Schnellschuss) folgen.

Bei Luntenschlössern kommen folgende Aktionen hinzu: Vor allem anderen muss der Schütze nach dem Schuss in einer Aktion die glimmende Lunte von der Waffe nehmen und sicher beiseite legen. Dann folgt die übliche Prozedur, doch nach dem Füllen des Zündlochs muss in einer Aktion der Deckel geschlossen werden. Dann muss man die Lunte in den Luntenhebel einlegen (eine Aktion) und danach den Deckel des Zündlochs wieder öffnen (eine Aktion). Zusammen dauert der Vorgang also vier Aktionen länger.
Bei Radschlössern muss der Schütze den Schlüssel nehmen, das Schloss aufziehen und den Schlüssel wieder sicher zurückstecken, was ebenfalls vier Aktionen dauert. Diese Sequenz folgt auf das Befüllen des Zündlochs.
Bei Waffen mit gebohrtem oder gezogenem Lauf folgen auf das Hinzugeben der Kugel noch 10 Aktionen, in denen das Geschoss mit viel Kraft, einem eisernen Ladestock und einem kleinen Hammer in den Lauf gepresst wird, ehe die Verdämmung hinzugefügt und festgestopft wird.

Optional: Feuerwaffen und das Wetter

Zwar leiden auch Kompositbögen unter nassem Wetter, doch keine andere Waffenart ist bei Regen dermaßen nutzlos wie Donnerrohre: Schon bei leichtem Nieseln besteht die Gefahr, dass sie gar nicht zünden. Es liegt daher nahe, die Witterung beim Abschießen einer Feuerwaffe mit einzubeziehen.
Unser Vorschlag: Ist es trocken (+/–0), gibt es keine Einschränkungen. Wenn es schwül oder nebelig ist, gibt es eine geringe Erschwernis (+2) durch Feuchtigkeit und eine eingeschränkte Sicht bei Nebel. Bei Nieselregen (+4) und Schauer (+6) bestehen deutlich größere Mali auf die Fernkampfprobe. (Streng genommen ist ein Misslingen dieser Probe vielleicht ein Zündversagen statt eines Fehlschusses, doch das ändert nichts an der Notwendigkeit, die Waffe neu zu laden.) In heftigem Dauerregen oder gar in einem Wolkenbruch ist eine Feuerwaffe völlig unbrauchbar. Ist sie nicht gut in wasserfestes Material eingehüllt, muss sie auch nach dem Ende des Regens erst komplett trocknen.
Ähnlich wird es mit dem Wind gehandhabt: Bei Windstille gibt es keine Einschränkungen, bei leichten Brisen (+1), frischen Brisen (+2) und steifen Brisen (+4) jedoch schon. Bei Sturm, Orkan oder gar einem tropischen Wirbelsturm ist der Gebrauch einer Feuerwaffe unmöglich.
Ein allgemeines Wort noch: Im Grunde ist das Wetter jein heikles Thema. Von einigen Zaubern abgesehen, unterliegt es ganz der Kontrolle des Spielleiters. Die Versuchung ist daher für den Meister groß, es im kritischen Augenblick einfach regnen zu lassen, um den Spielern den Gebrauch einer Feuerwaffe zu verwehren. Wir raten davon ab. Wenn Spieler und Spielleiter grundsätzlich der Ansicht sind, mit Feuerwaffen im Spiel umgehen zu können, sollte das nicht sabotiert werden. Wenn andererseits das Spiel darunter leidet, ist das ein Thema für eine offene Aussprache, nicht für 'Spielleitertricks'.

Neues Kampftalent



Der Umgang mit Feuerwaffen ist so unterschiedlich vom Gebrauch anderer Schusswaffen, dass er durch ein eigenes Talent abgedeckt wird.

Feuerwaffen (Fernkampf)
Dieses Talent umfasst die Bedienung von Waffen, die mit Schießpulver funktionieren (vom Einhand-Rohr bis zum Schiffs- und Feldgeschütz), lehrt aber auch den Umgang mit diesem gefährlichen Stoff allgemein sowie das Gießen von Geschossen.
eBE: BE–5
Verwandte Fertigkeiten: -- (nur bei Feuerwaffen mit Armbrustschaft: Bela)
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Einhand-Donnerkolben, Zweihand-Donnerkolben
Besonderheiten: siehe bei den einzelnen Waffen und untenstehend
Mögliche Manöver: Fernkampfangriff+, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen
Steigern: C

Patzer mit Feuerwaffen

Wenn Sie in Ihrem Myranor mit Feuerwaffen spielen, sollten sie in jedem Fall auch die folgende Patzertabelle (selbst wenn Regeln zu Patzern im Fernkampf eigentlich optional sind) für diese Waffengruppe verwenden, um das hohe Risiko des Schießpulvergebrauchs angemessen wiederzugeben. Wie im Nahkampf kommt es zu einem Patzer, wenn eine 20 fällt, bei den Grundformen sogar schon bei einer 19. Doch anders als bei allen anderen Waffen gibt es keine Möglichkeit, diesen Patzer noch zu vermeiden – denn der Fehler steckt entweder in der Herstellung oder im Ladevorgang, also deutlich vor dem Abfeuern. Wie üblich wird die genaue Natur des Patzers mit 2W6 ausgewürfelt.

Patzertabelle Nahkampf mit Feuerwaffen

2W6	Auswirkungen
2	Waffe bei Explosion zerstört. INI–4. Zwar erleidet der Schütze keinen körperlichen Schaden, doch der Lauf der Waffe ist so zerrissen und der Holzschaft angebrochen, dass der Feuerkolben nur noch Schrottwert hat und nie mehr benutzt werden kann (nicht einmal im Nahkampf). Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde; er muss in der folgenden Runde Aktionen aufwenden, um eine neue Waffe zu ziehen.
3	Brutaler Rückstoß. INI–3. Ein unvorhersehbares 'Bocken' der Waffe trifft den Kämpfer: 2W6 TP (A) bei Einhandwaffen, 3W6 SP (A) bei Zweihandwaffen. Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
4–5	Überraschend heftiger Rückstoß. INI–2. Die Waffe ist überladen worden und der Schuss geht irgendwo ins Blaue. Der Lauf ist völlig verrußt und muss 1W6 SR lang gereinigt werden, bis dahin ist sie höchstens noch im Nahkampf zu verwenden. Der Patzende wird von einem unerwartet heftigen Rückstoß umgeworfen. Er liegt am Boden und kann erst aufstehen, wenn er eine Aktion Position aufwendet und eine um seine BE erschwerte GE-Probe schafft. Ein Abenteurer mit *Balance* oder *Herausragender Balance* kann den Sturz abfangen, wenn ihm eine GE-Probe, erschwert um die BE, gelingt (bei *Herausragender Balance* mit einer 4-Punkte-Erleichterung). Der Patzende verliert in jedem Fall alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
6–8	Unerwartet starker Rückstoß. INI–2. Der Schuss geht irgendwo ins Blaue und der Patzende stolpert und verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
9–10	Waffe durch Pulverruß verstopft. INI–2. Die Waffe ist zu schwach geladen worden und die Kugel klebt förmlich mit Ruß und Pulverasche im Waffeninneren fest, so dass der Lauf erst 1W6 Spielrunden lang gesäubert werden muss. Die Waffe ist zuvor allenfalls noch im Nahkampf einzusetzen. Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
11	Waffe bei Explosion beschädigt. INI–3. Die Waffe hat einen so drastischen Schaden erlitten, dass sie unbenutzbar ist, bis ein dazu befähigter Waffenschmied sie repariert hat. Die Waffe ist allenfalls noch im Nahkampf einzusetzen. Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.
12	Waffe bei Explosion zerstört und Schütze verletzt. INI–4. Die Waffe explodiert mit solcher Wucht, dass auch ihr Träger getroffen wird. Bei einer Einhandwaffe verursacht das 3W6 TP, bei einer Zweihandwaffe 4W6 TP. Die Waffe selbst ist nur noch Schrott. Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde; er muss in der folgenden Runde Aktionen aufwenden, um eine neue Waffe zu ziehen.

Donnerpulver und Vulkansand – die zwei Arten des Schießpulvers

Zum Betreiben einer Feuerwaffe gibt es zwei unterschiedliche Brandmittel, die sich in Sicherheit und Explosivität deutlich unterscheiden – doch auch die schwächere Substanz hat gerade auf Grund ihrer geringen Gefährlichkeit gewisse Vorteile bei Transport und Handhabung.

Donnerpulver



Auch Donnermehl oder Donnerpuder genannt, ist Donnerpulver eine staubfeine Mischung verschiedener Substanzen, die nur zusammen die gewünschte Explosion in der Feuerwaffe hervorrufen, statt mehr oder minder harmlos abzubrennen. Donnerpulver wurde bereits von den Alchimisten des Imperiums untersucht und so haben sie festgestellt, dass es aus ungefähr sieben Teilen Salpeter besteht, dem zwei Teile Holzkohle und ein Teil vulkanischer Schwefel beigemischt wurden. Da die Vogelinseln des Archipels von Talaminas seit eh und je die üppigsten Fundstellen von Salpeter sind, hat man daraufhin davon abgesehen, einen nicht zu gewinnenden Wettlauf mit den Kerrishitern um die Förderung dieser Substanz zu beginnen. Das Donnerpulver bringt dem Feuerschützen jedoch auch erhebliche Probleme, denn es entmischt sich beim Transport recht schnell und in jedem Fass findet sich nach einer längeren Reise dann der schwere Schwefel am Boden, der Salpeter in der Mitte und der leichte Kohlenstaub an der Oberseite.

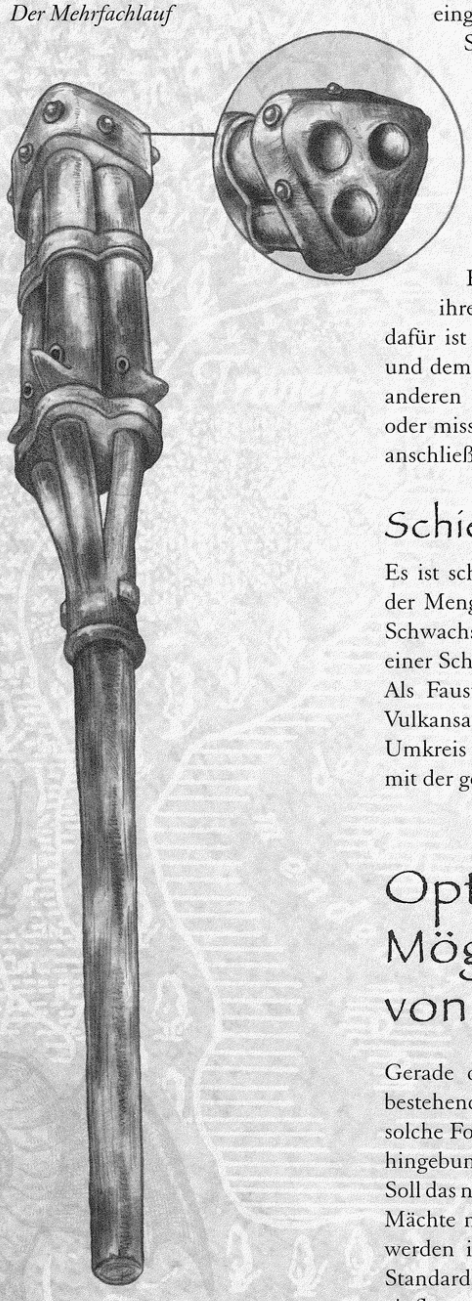
Oft ist es daher üblich geworden (auch aus Sicherheitsgründen), die drei Zutaten getrennt zu befördern und erst am Einsatzort dem Salpeter den Schwefel und die Kohle unterzumischen.
Selbst wenn Donnerpulver als Treibladung durch den überlegenen Vulkansand ersetzt wurde, ist Donnerpulver als Zündmittel noch immer unverzichtbar: Vulkansand ist für das Einfüllen ins haarfeine Zündloch zu grob.
Wer auch immer in Myranor das Rezept für Donnerpulver kennt, schweigt eisern dazu. Es ist aber möglich, es durch eine Alchimie-Probe +6 zu analysieren.

Eine alchimistische Erklärung
"Das Feuer ergreift Besitz vom affinen Schwefel, der in helle Flammen ausbricht und somit die Kohle zum Glühen bringt. Diese Glut bringt den Salpeter zum Brennen, und da er sowohl dem Feuer wie der Luft affin ist, tritt nun aus ihm ein heftiger Wind hervor, der dann die Kugel in schnelle Bewegung versetzt. Darob hängt die Kraft des Pulvers ganz von der des Salpeters ab; denn Schwefel und Kohle dienen allein als erster und zweiter Zünder."
—*aus dem* Traktat zur Geschichte der Alchimie im Kampf *der Alchimistin Tartaglia Serra Quoran*

Vulkansand

Diese wesentlich gröbere, körnige Substanz unbekannten Ursprungs ist deutlich explosionsstärker als Donnerpulver und verbrennt regelmäßiger, so dass ihre Schusswirkung sowohl heftiger als auch besser zu kalkulieren ist. Die genaue Natur dieser Substanz ist unbekannt, doch der Name und gewisse Andeutungen, die durch List oder Magie kerrishitischen Kapitänen entlockt wurden, deuten darauf hin, dass die Pulvermühlen der Kerrishiter mit dem vulkanischen Lavagestein vom Hang bestimmter Berge gefüttert werden, das anscheinend besondere Eruptionskraft in sich birgt.
Anders als Donnerpulver entmischt sich Vulkansand natürlich nicht und kann daher schneller eingesetzt werden, ist aber eben auch deutlich gefährlicher und kann ältere und minderwertige Schusswaffen schon beim ersten Gebrauch zerstören, mitunter mit verheerenden Folgen für Schützen und Umstehende.
Mehr zur Natur des Vulkansandes und den Möglichkeiten, ihn zu analysieren, finden Sie im Abschnitt über mögliche Verbesserungen an Schusswaffen.

Eine mögliche Verbesserung: Der Mehrfachlauf



Donnerpulver und Mindere Geister

Während Donnerpulver und Vulkansand durchaus gegenüber natürlichen offenen Flammen empfindlich sind und mit großer Vorsicht gehandhabt werden müssen, ist ihre Anfälligkeit für mindere Feuerteufelchen nicht außergewöhnlich hoch. Die Ursache dafür ist wohl darin zu suchen, dass beide Substanzen völlig ohne Zauberei hergestellt werden und dementsprechend auch frei von magischer Kraft sind. Etwas anderes ist jedoch die Nähe von anderen Quellen ungebundener Astralenergie: Wenn Schießpulver in die Nähe von Kraftlinien oder misslungenen Zaubern gelangt, kann es zufällig zu einer Manifestation von Feuerwuseln mit anschließender gewaltiger Explosion kommen.

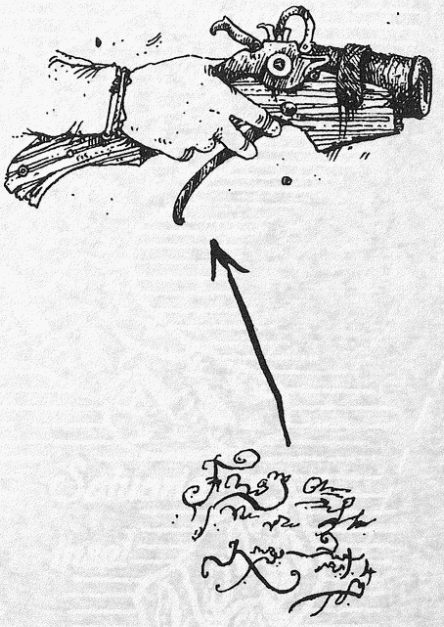
Schießpulver für andere Zwecke

Es ist schwer, feste Regeln für den Gebrauch von Schießpulver zu festzulegen, da sehr viel von der Menge, der Art des Einsatzes etc. abhängt. Eine gezielt angebrachte Sprengladung an einer Schwachstelle eines Bauwerks bewirkt weit mehr als die gleiche Menge Pulver, wenn sie offen in einer Schale liegt und gezündet wird.
Als Faustregel jedoch verursacht jedes explodierende Okul (kg) Donnerpulver 1W+1TP (bei Vulkansand 2W+1), wenn es in einem Beutel, Kasten oder Holzfass aufbewahrt war. Das gilt im Umkreis von einem Schritt, für jeden weiteren Schritt Entfernung sinkt der Schaden um den Würfel mit der geringsten Augenzahl.

Optional: Mögliche Verbesserungen von Feuerwaffen

Gerade das Feld der Feuerwaffen bietet für Forscher und Bastler einige Möglichkeiten, die bestehende Technik zu optimieren, was sich direkt in verbesserten Spielwerten niederschlägt. Doch solche Forschungen können weder beiläufig noch einfach betrieben werden, sie sind eine Sache für hingebungsvolle Arbeit und unermüdliche Experimente.
Soll das nun bedeuten, dass die hier beschriebenen Erfindungen alsbald den Armeen der myranischen Mächte mit ihren gewaltigen Ressourcen zur Verfügung stehen werden? Ausdrücklich nicht. Wir werden im Gegenteil davon ausgehen, dass die zuvor beschriebene rudimentäre Technik den Standard bildet und allenfalls kerrishitische Elitesoldaten (und natürlich einige wohlhabende oder einflussreiche Einzelpersonen) fortschrittlichere Waffen besitzen.

Hauptsächlich sind die folgenden Informationen nämlich für die Spieler und ihre Charaktere bestimmt und sollen schildern, welche (irdischen Beispielen entlehnte) Entwicklungen denkbar und machbar sind und was man dazu braucht, wenn man die eigene Feuerwaffe aufrüsten will.
Im Prinzip stehen solche Verbesserungen (sei es als erbeutete Waffe eines Feindes oder als Prototyp eines wohlwollenden Handwerksmeisters) dann und nur dann zur Verfügung, wenn die Dramaturgie es erfordert. Wenn Meister und Spieler jedoch ein etwas 'neutraleres' System wünschen, empfehlen wir die klassische Regelung zum Ansammeln eingesparter Talentpunkte, die bei regelmäßigen Proben übrig bleiben. Bei jeder möglichen Verbesserung steht angegeben, mit welchem Talent sie entwickelt werden kann, wie hoch der TaW dafür grundsätzlich sein muss, wie oft man eine Talentprobe ablegen darf und wie viele TaP* angesammelt werden müssen.
Einige Worte zum materiellen Wert dieses Wissens: Jede dieser Verbesserungen stellt einen immensen Wert dar und viele Machthaber würden gut dafür bezahlen, in solche technischen Geheimnisse eingeweiht zu werden. Den meisten dieser Mächtigen wäre es aber auch viel wert, dass ein Abenteurer seine Kenntnisse sonst niemandem enthüllt und dafür notfalls den Meuchler entlohnen, der ihn zur Strecke bringt. Für die, die diese Geheimnisse schon besitzen (wie die Kerrishiter) oder grundsätzlich Angst vor fortschrittlichen Feuerwaffen in der Hand des einfachen Pöbels haben (wie die imperialen Optimaten) gilt das natürlich besonders.
Abschließend sei noch gesagt, dass der Aufbau einer 'Massenproduktion' auf Grund eigener Erfindungen zu Abenteuern ganz eigenen Stils führt, die in diesem Rahmen nur erwähnt, aber nicht behandelt werden können – und die Suche nach Geldgebern, die Konflikte mit einheimischen Waffenmacher-Circeln, die Gewinnung obrigkeitlicher Kunst, die Abwehr von Sabotage und Mordversuchern sind interessant, aber gewiss nichts für jeden Spieler.
Für konventionellere Abenteuer bietet sich daher eher an, dass ein begnadeter Handwerker eine der unten beschriebenen Entdeckungen gemacht hat und daraufhin in eine dieser Schwierigkeiten gerät, aus der ihm die Abenteurer heraushelfen können. Aus Dankbarkeit oder auch als ausgehandelte Belohnung fertigt er ihnen Waffen an, die von dieser neuen Technologie Gebrauch machen.



Gebohrter Lauf

Weder das Gießen noch das Schmieden von Läufen bringt absolut gerade Bahnen für das Geschoss zustande: Es gibt immer kleine Unebenheiten, von denen die Kugel bei ihrem Weg abgelenkt wird und was ihr natürlich eine recht unsichere Flugbahn verleiht. Daher ist das sorgfältige Ausbohren der Höhlung nötig, wenn man wirkliche Präzision anstrebt – eine positive Nebenwirkung ist auch, dass nun mehr Treibkraft auf die Kugel wirkt statt seitlich an ihr vorbei zu strömen. Das Ausbohren ist jedoch technisch anspruchsvoll und zeitaufwändig, denn eine ungenaue Bohrung könnte die Waffe kritisch schwächen. Zusätzlich sind nun Durchmesser der Laufbohrung und der Kugel so auf einander abgestimmt, dass nicht nur die Munition präzise gegossen sein, sondern auch mit einiger Kraft beim Laden den Lauf hinabgedrückt werden muss.
Forschung: Grobschmied (Waffenschmied) 12 / Vierteljahr / 90 TaP*
Wirkungen: Bei Waffen mit einem gebohrten Lauf wird für die TP-Bestimmung einer der W6 durch einen festen Zuschlag '+6' ersetzt. Das Laden verlängert sich um 10 Aktionen (nach dem Einlegen der Kugel), in denen das Geschoss mit viel Kraft, einem eisernen Ladestock und einem kleinen Hammer in den Lauf gepresst wird, ehe die Verdämmung hinzugefügt und festgestopft wird.
Wert: Der Handelswert einer solchen Waffe verdoppelt sich.

Gezogener Lauf

Einfache Läufe sind innen glatt und immer etwas zu weit für die Größe der Kugel. Werden jedoch in einen zuvor sorgfältig ausgebohrten Lauf innen spiralige Riefen eingearbeitet, nehmen sie den übrig bleibenden Ruß des Schießpulvers auf und geben dem Geschoss einen rotierenden Drall, der den Flug deutlich präziser macht, so dass extreme Weiten erreicht werden können. Waffen mit einem solchen Lauf sind etwas für reiche Jäger und für Scharfschützen, denn für den gewöhnlichen Soldaten sind sie viel zu kostspielig und aufwändig.
Forschung: Grobschmied (Waffenschmied) 15 / Vierteljahr / 120 TaP*
Wirkungen: Die Reichweitenzonen der Waffe werden verdreifacht. Die TP erhöhen sich um 3 Punkte.
Wert: Der Handelswert einer solchen Waffe liegt beim Zehnfachen des Grundpreises.

Vulkansand

Entgegen aller Legenden, die die kerrishitischen Waffenmeister verbreiten, ist 'Vulkansand' keineswegs eine eigene Substanz, die nur an einem einzelnen Ort auf Dere gefunden werden kann: Stattdessen wird gewöhnliches Donnerpulver gründlich vermischt, mit Wein und Weingeist vermengt und zu einem zähen Teig geknetet, so dass sich die Bestandteile lösen und fest zusammenhaften. Die in der Sonne getrockneten mürben 'Kuchen' werden dann wieder zu groben Körnern vermahlen, die den Anschein von grobem Sand haben. Für die Kerrishiter ist dieses Schießpulver der Standard, andere Kämpfer müssen entweder Vorräte erbeuten oder irgendwie hinter das Geheimnis der Herstellung kommen.
Forschung: Alchimie 7 / Vierteljahr / 20 TaP*

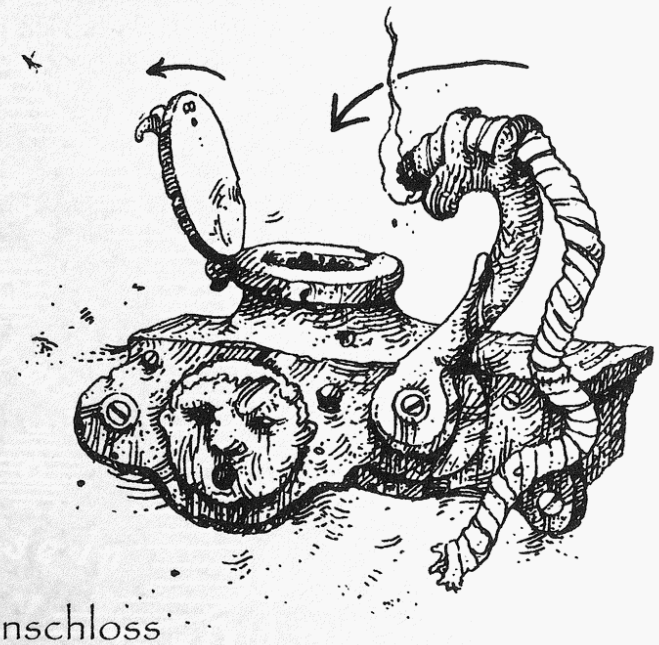
Wirkungen: Bei der Verwendung von Vulkansand wird die TP-Wirkung um einen W6 erhöht.
Wert: Im kerrishitischen Raum ist Vulkansand für legitime Käufer etwa doppelt so teuer wie Donnerpulver, überall sonst liegt der Preis deutlich höher.

Mehrfache Läufe

Um die lange Zeit zwischen zwei Schüssen zu verkürzen, experimentieren Waffenschmiede bei Einhandrohren auch mit doppelläufigen oder sogar dreiläufigen Donnerrohren, den sogenannten Zwillingen und Drillingen. Jeder Lauf kann vor dem Kampf schussbereit gemacht werden, so dass der Feuerschütze bis zu drei Schüsse abfeuern kann, ohne zwischendurch nachladen zu müssen. Zugleich steigt das Waffengewicht beträchtlich, was auch die Einsatzmöglichkeit als Hiebwaffe erhöht.
Forschung: Grobschmied (Waffenschmied) 10 / Vierteljahr / 30 TaP*
Wirkungen: Jeder zusätzliche Lauf erhöht das Waffengewicht um zwei Drittel des Ursprungsgewichtes. Jeder Lauf kann separat geladen und abgefeuert werden. Außerdem erhöht jeder Lauf die TP beim Einsatz im Nahkampf um einen W6.
Wert: Der Preis steigt für jeden zusätzlichen Lauf um den Grundpreis.

Luntentinktur

Es ist das große Problem von Zünddrähten, dass sie schnell erkalten und nur zusammen mit einer Kohlenpfanne gebraucht werden können; und hölzerne Zündspäne wiederum brennen recht schnell und unregelmäßig ab. Luntentinktur ist eine alchimistische Flüssigkeit, mit der man Kordel so tränken kann, dass sie (wieder getrocknet) zur langsam und regelmäßig herunterbrennenden Lunte geworden ist. Lunten sind zuverlässige Zündhilfen und brennen so allmählich, dass ein schwelendes Stück für viele Schüsse nacheinander verwendet werden kann, ohne dass man es zwischendurch aufwändig neu entzünden oder zurechtstutzen müsste. Der größte Nachteil der Lunte ist ihr strenger, unverwechselbarer Geruch, der erfahrenen Kämpfern unverkennbar mitteilt, dass sich in der Nähe Feuerschützen zum Kampf bereithalten.
Forschung: Alchimie 10 / Vierteljahr / 50 TaP*
Wirkungen: Die FF-Probe beim Zünden ist um 2 Punkte erleichtert. Die Lunte ist weit weniger empfindlich gegenüber Wind und Regen als andere Feuerquellen und brennt kontinuierlich (ein Finger Luntenlänge pro Stunde). Ihr Geruch ist jedoch weitreichend, penetrant und unverwechselbar, wenn man ihn einmal bewusst wahrgenommen hat. In gesellschaftlichen Situationen außerhalb der kerrishitischen Armeen kann das Mitführen von Lunten durchaus dem Nachteil *Übler Geruch* entsprechen. Tiere reagieren auf die scharf-alchimistische Note wie auf den Nachteil *Raubtiergeruch*. Der Meister sollte anderen Personen bei der Annäherung an den Schützen abhängig von den Umständen (Trockenheit, Windrichtung etc.) Sinnesschärfe-Proben erlauben, ob sie 'Lunte riechen'.
Wert: Eine Unze Luntentinktur reicht für einen Schritt Lunte aus Hanfseil und kostet etwa einen Pekunos.



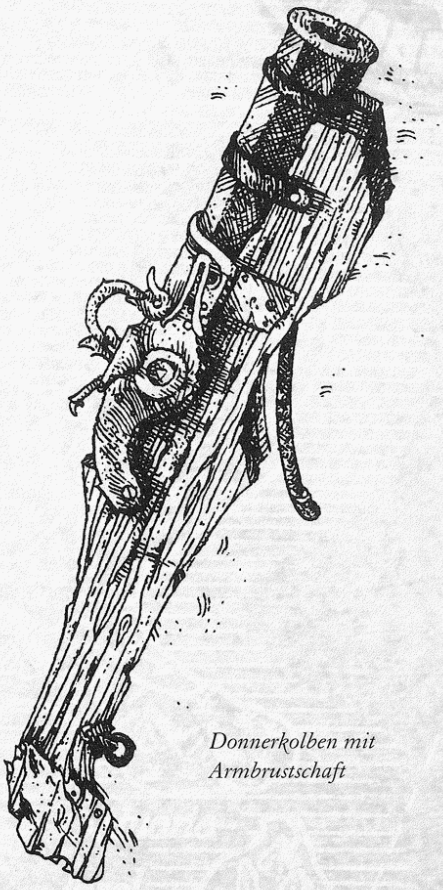
Luntenschloss

Wie bei einem Schiffsgeschütz muss der Schütze bei den urtümlichsten Feuerwaffen zum Zünden den Funken zum Zündloch führen, in Form einer Lunte, eines Kienspans oder eines glühenden Drahtes. Das Luntenschloss ist ein S- oder Z-förmiger Haken, der seitlich an einer zentralen Achse am Holzschaft der Waffe sitzt und am oberen Ende eine Lunte trägt. Durch Drücken des Abzugs am unteren Ende wird die Lunte zum Zündloch bewegt und der Schuss ausgelöst. Bei Verwendung eines Luntenschlosses kann der Schütze daher die Waffe mit beiden Händen stützen und beim Zielen halten, was die Schussgenauigkeit deutlich erhöht.

Um ein Luntenschloss verwenden zu können, muss man über langsam brennende Lunten verfügen, in der Regel also Luntentinktur herstellen können.
Forschung: Grobschmied (Waffenschmied) 7 / Vierteljahr / 25 TaP*
Wirkungen: Eine Feuerwaffe mit Luntenschloss kann beim Abfeuern beidhändig vom Schützen stabilisiert werden, ohne dass ein Zündschütze benötigt wird. Die FF-Probe vor dem eigentlichen Schuss entfällt und damit auch der reguläre 4-Punkte-Malus auf die Fernkampfprobe. Für das Entfernen der Lunte vor dem Laden und das Zurückstecken vor dem Schuss sind vier zusätzliche Aktionen nötig.
Wert: Der Handelswert eines Luntenschlosses liegt etwa bei 5 Argental (einschließlich Montage).

Armbrustschaft

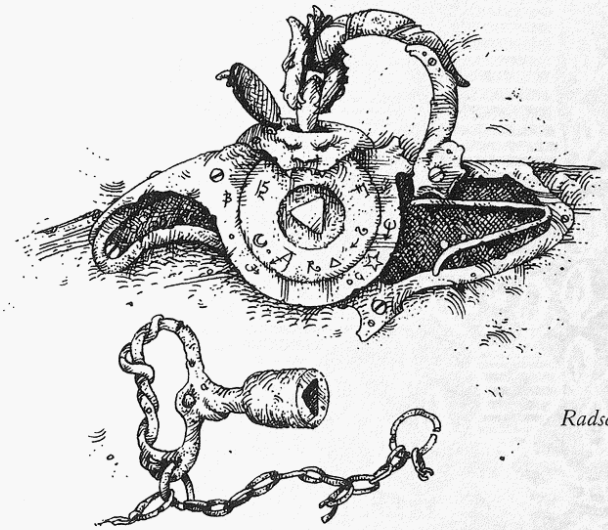
Der lange Schaft eines Donnerkolbens ermöglicht zwar gut die Verwendung als Hiebwaffe, ist aber nicht optimal zu halten. Vor allem das Abfangen des Rückstoßes wird schwer, egal ob die Waffe auf der Schulter liegt oder unter den Arm geklemmt wurde. Wenn man den Holzstiel aufgibt und durch einen Schaft wie von einer Armbrust ersetzt, kann man den Kolben beim Schuss gut gegen die Schulter drücken und dadurch besser zielen. Der metallene Lauf ist nun in eine Vertiefung des Schaftes gebettet, der den Lauf fast bis zur Mündung umgreift.
Forschung: Bogenbau (Armbrust) oder (Bela) 10 / Vierteljahr / 15 TaP*
Wirkungen: Eine Feuerwaffe mit einem Armbrustschaft benötigt keine Mindest-KK mehr, der entsprechende Malus bei zu geringer Körperkraft entfällt. Eine solche Waffe kann mit dem Talent Bela (abgeleitet) benutzt werden. Mit einem Armbrustschaft kann ein Donnerkolben nicht mehr als Nahkampfwaffe eingesetzt werden.
Wert: Der Handelswert einer solchen Waffe liegt etwa beim anderthalbfachen Grundpreis.



Donnerkolben mit Armbrustschaft

Radschloss

Um die Nachteile der Luntenzündung zu vermeiden, wurde dieser extrem fortschrittliche und kostspielige Mechanismus ersonnen, der mehr von einer verspielten Fingerübung hat:
Der Kernteil ist ein kleines Zahnrad aus Stahl, das (oft in einer runden Kapsel geschützt) seitlich neben dem Zündloch am Schaft der Waffe liegt. Eine Karettanfeder wird mit Hilfe eines Schlüsselchens aufgezogen und so die Waffe gespannt. Nach dem Aufziehen der Feder und dem üblichen Laden muss noch ein Hahn mit einem eingespannten Stück Feuerstein oder Schwefelkies zum Zahnrad geschwenkt werden. Wird nun der Auslöser betätigt, lässt die Feder das Zahnrad rotieren und über den Feuerstein schrappen, so dass ein Funkenregen das Zündloch trifft und der Schuss losgeht. Rad, Achse, Feder und Abzug sind ein sehr komplizierter Mechanismus, bieten aber den immensen Vorteil, dass bei einem solchen Schloss kein offenes Feuer bereitgehalten werden muss und auch kein Luntengeruch den Schützen verrät. Das macht die Waffe besonders geeignet für den Einsatz bei regnerischem Wetter, bei nächtlichen Angriffen und in Hinterhalten, und auch für Reiter, deren Tiere oft den strengen Geruch und das offene Feuer scheuen. Neben dem hohen Preis ist ein weiterer Nachteil, dass der harte Feuerstein das Zahnrad abnutzt, während der weiche Schwefelkies abreibt und den Mechanismus verstopft, so dass regelmäßige Wartung nötig ist.
Wie die verwendeten Materialien (Stahl und Karettan) schon andeuten, ist das Radschloss eher als Erfindung imperialer Feinmechaniker wahrscheinlich denn als Errungenschaft der Kerrishiter.
Forschung: Feinmechanik 15 / Vierteljahr / 60 TaP*
Wirkungen: Das Radschloss benötigt kein (weithin sichtbares) Feuer und gibt keinen strengen und üblen Geruch ab. Das Aufziehen des Radschlosses beim Laden dauert vier zusätzliche Aktionen. Bei normalem Gebrauch muss das Radschloss einmal im Jahr von einem Feinmechanikermeister (TaW 15+) repariert werden.
Wert: Der Handelswert eines Radschlosses liegt bei ungefähr 50 Argental (einschließlich Montage).



Radschloss

Geschütze

Traditionell war die Erschaffung von schweren Geschützen und Belagerungsmaschinen eine Spezialität des Imperiums, doch die jahrtausende relativen Friedens ließen die hohe Kunst der Poliorketik (oder Stadtbelagerung) allmählich in den Hintergrund treten. In den Heeren Myranors findet man heute nur wenige nichtmagische Großgeschütze, die zu schwer sind, um von einem einzelnen Schützen abgeschossen, geschweige denn geladen oder transportiert werden zu können.
Das ist kaum überraschend, bedenkt man die weite Verbreitung von Arcanomechaniken und ausgeklügelten Apparaturen: Was an Kampfmaschinen benötigt wird, ist in aller Regel magotechnisch konstuiert und damit außerhalb der Thematik dieses Bandes.
Ein weiterer Grund für die relative Seltenheit von einfachen Großgeschützen liegt darin, dass Belagerungsmaschinen vor allem zur Eroberung von Festungen und Zerstörung von Stadtmauern taugen; doch die gezielte Kriegsführung gegen Städte ist heute eher unüblich und in den Imperialen Kriegsplänen nicht vorgesehen: Die potenziellen Feinde des Imperiums haben entweder keine großen befestigten Siedlungen oder diese werden durch Wüsten oder ihre Insellage gut gegen das Heranrücken mit schwerer Maschinerie geschützt.
Für die eher barbarischen Angreifer wiederum ist solche Technik zu aufwändig und kompliziert, geht es doch oft um gewaltige Konstruktionen, deren Aufbau allein mehrere Wochen in Anspruch nimmt; nicht gerade das richtige für einen schnellen Raubzug aus der Steppe oder den nördlichen Wäldern.
Das soll nun nicht heißen, dass keine Feldgeschütze gäbe, doch nehmen sie eben keinen herausragenden Platz im militärischen Denken ein. Als Feldgeschütze können Ballista (Carroballista und Manuballista), Draglossa, Polybela, Tormanta Media und Tormenta Quartana sowie das Leichte Donnerrohr gelten.
Am wichtigsten sind große Fernwaffen daneben bei Seegefechten, und jede ehrgeizige Seemacht strebt nach besonders effektiven Wegen, die feindlichen Schiffe schon auf große Entfernung versenken zu können.

Grundlage für den Einsatz von Geschützen und Belagerungsgeräten ist das Talent *Belagerungswaffen (D)*. In einigen Fällen ist es möglich, stattdessen die Talente *Armbrust* oder *Feuerwaffen* mit den entsprechend genannten Aufschlägen einzusetzen.
Regeltechnisch wird der Schuss mit einer Belagerungswaffe ausgeführt wie ein gewöhnlicher Fernkampfangriff, wobei ebenfalls die üblichen Entfernungskategorien gelten, jedoch folgende Größen-Kategorien zum Tragen kommen:

winzig: einzelne Person, kleine Pforte, kleines Fenster
sehr klein: kleiner Streitwagen (z.B Spinne), Reittier mit Reiter, große Tür
klein: Kastell- oder Stadttor, großer Wagen (Skorpion, Listhano)
mittel: etwa eine Fläche von 10 x 10 Schritt (Mauerabschnitt, kleiner Turm, Landgaleere)
groß: etwa eine Fläche von 25 x 25 Schritt (ganzes Schiff, großer Turm, Landleviathan)
sehr groß: etwa eine Fläche von 50 x 50 Schritt (sehr großes Schiff, großer Abschnitt einer Stadtmauer, Titan, Koloss)

• **Modifikatoren:** Gewöhnlicher Seitenwind hat keine Auswirkungen auf den Schuss, starker Seitenwind erhöht die Entfernung um eine Kategorie. Schüsse ins Kampfgetümmel werden auf jeden Fall zufallsverteilt. Ein bewegtes Ziel ist um 8 Punkte schwieriger zu treffen, ein (kleines, sehr kleines oder winziges) Ziel, das Ausweichbewegungen macht, gar nicht; unbewegte und unbewegliche Ziele erleichtern den Schuss nicht. Einsatz von Torsionsgeschützen von einem großen Schiff oder einem stehenden Kriegswagen aus ist um 4 Punkte erschwert, von einem kleinen Schiff oder einem fahrenden Wagen um 8 Punkte.
• **Ansagen** auf Fernkampfangriffe sind nur Richtschützen mit der Sonderfertigkeit *Geschützmeister* möglich (bis maximal zur halben Höhe des TaW: *Belagerungswaffen*.
• **Glückstreffer** gibt es im Belagerungskampf nicht; ein Patzer setzt die Waffe üblicherweise für W6 Ladezeiten außer Gefecht; fällt beim Bestätigungswurf erneut eine 20, muss das Geschütz komplett neu montiert werden.
• Anfliegenden Geschossen kann **ausgewichen** werden (Ausweich-Manöver +6, zusätzlich erschwert um 2 Punkte, wenn aus der Entfernung sehr nah abgeschossen). Eine Parade mit dem Schild ist nutzlos.
• Die Sonderfertigkeit *Geschützmeister* erlaubt es einem Geschützbefehliger bzw. Richtschützen, nicht nur die Schussrate zu erhöhen (Nachladezeit sinkt auf % des angegebenen Werts), sondern gibt auch 2 Punkte Bonus auf die Fernwaffen-Probe.

Ebenfalls wichtig für Geschützmannschaften kann sich das Talent *Mechanik* erweisen, vor allem, wenn es um den schnellen Auf- und Abbau eines Geschützes geht: Die in Klammern hinter der Aufbauzeit genannte Zahl ist der Zuschlag auf eine *Mechanik-Probe,* um die Aufbauzeit auf drei Viertel der genannten Dauer zu verkürzen. Diese Probe wird vom Geschützbefehliger abgelegt, der den Aufbau koordiniert. Eine ebenso erschwerte Mechanik-Probe (erleichtert um 2 Punkte für *Geschützmeister)* ist nötig, um die Nachjustier-Zeit nach einem Patzer zu halbieren.

TP und TP*, Baupunkte, Härte und Struktur
Die genannten TP sind der Schaden, den ein Geschütz an Lebewesen anrichtet. Bei verschossenen Pfeilen/Bolzen kommt dazu noch eine automatische Wunde, sobald die TP die KO/2–2 des Opfers übersteigen. Bei Kugeln gilt: Richtet das Geschoss mit einem Treffer mehr als drei Wunden an, ist das betroffene Körperteil zermalmt und unrettbar verloren (bei Kopf- oder Rumpftreffern also sofortiger Exitus). Alle Treffer gelten als Angriffe zum *Niederwerfen.*
Die TP* sind der Schaden, den ein Geschütz an einem unbelebten Objekt anrichtet. Ein solches Objekt besitzt *Baupunkte* als 'Lebenspunkte', die *Härte* als 'Rüstungsschutz' und die *Struktur* als 'Konstitution'. Ohne hier detailliert darauf eingehen zu können, gilt ein ähnliches System wie bei Lebewesen.

Typische Werte für Baupunkte, Härte und Struktur ausgewählter Bauwerke und Bauteile können Sie der folgenden kleinen Tabelle entnehmen:

GEBÄUDEMAUERN PRO MAUERSEGMENT

	BP(EG)	BP(OG)	H	S
Holzbau	20	12	2 bis 4	15 –1/OG
Lehmbau	40	25	2	16 –2/OG
—pro zus. Schritt Dicke	+20	+20		
Steinbau	80	60	6 bis 10	18 –1/OG
—pro zus. Schritt Dicke	+40	+40		
Gussgranit/Chratmörtel	120	80	12	18 –1/OG
—pro zus. Schritt Dicke	+50	+50		

UMWALLUNGEN UND MAUERN PRO MAUERSEGMENT

	BP	H	S
Palisade	30	3	12
Massive Wehrmauer	100	6 bis 10	18 –1/OG
—Obergeschoss	70		
—pro zus. Schritt Dicke	+40		

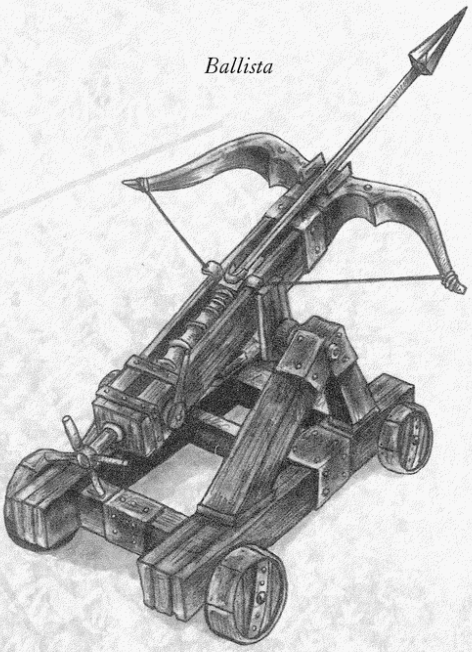
BEIWERK

	BP	H	S
Tor	40 bis 60	5 bis 6	18
Breites Tor	60 bis 80	4 bis 5	15
Mannloch	20 bis 30	7	21
Türmchen aus Holz	15	2 bis 4	16
Türmchen aus Stein	60	6 bis 10	18
Erker/Balkon aus Holz	8	2 bis 4	16
Erker/Balkon aus Stein	20	6 bis 10	16
Zinnenkrone aus Stein	40	6 bis 10	18

Die einzelnen Geschütztypen von A – Z

Ballista

Die Ballista gehört zu den ältesten Geschütztypen, die in Myranor noch im (gelegentlichen) Einsatz sind. Im Grunde genommen ist sie nicht mehr als eine übergroße Armbrust, mit der man Speere, Harpunen oder Brandbolzen verschießen kann. Das Modell ist seit den Wirren vor der Gründung des Zweiten Imperiums bekannt, als hastig Fernwaffen konzipiert wurden, um die überlegene Magie der Alten zu ersetzen. Die Ballista ist beschränkt in ihrer Reichweite und Durchschlagskraft, dafür aber ist ihr Stahlbogen weit einfacher herzustellen als die Torsionsmechanismen von moderneren Waffentypen.



Ballista

Die Ballista gibt es in zwei Größenklassen: Die leichte Manuballista verschießt schwere Bolzen, wiegt etwa 200
Okul und kann von zwei Personen bedient und bewegt werden. Die schwereren Carroballisten sind auf fahrbare Karren montiert und verschießen Speere, wiegen (ohne den Karren) etwa 300 Okul und benötigen zu ihrer Bedienung vier Personen.
Beide Ballista-Typen können auch (als Leichte oder Schwere Ballista) auf Schiffen installiert werden.

Manuballista

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W+4*	1W–2	50/100/250/400/600	(+4/+2/0/–1/–2)	6 SR (6)	80 KR	1.500 Ag / 5 Ag

Talent: Belagerungswaffen (Bela+5)
Herkunft: (5) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, GATH, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, VALA

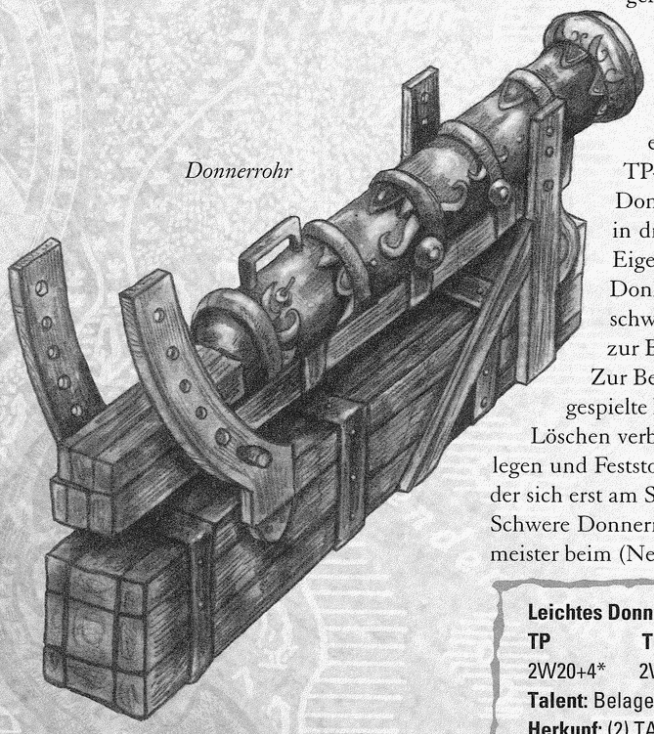
Carroballista

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
6W+10*	1W–1	50/100/250/400/600	(+4/+3/+1/0/–2)	12 SR (8)	150 KR	2.000 Ag / 20 Ag

Talent: Belagerungswaffen (Bela+10)
Herkunft: (3) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, GATH, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, VALA
Besonderheiten: Zum Verschießen von Harpunen benötigt eine Carroballista eine zusätzliche Bedienungsperson und 30 KR längere Ladezeit; passende Harpunenspeere kosten (incl. Seil) 30 Argental pro Stück.

Donnerrohr

Die Donnerrohre der Kerrishiter stellen die größeren 'Geschwister' der Donnerkolben dar, die auch tatsächlich älter sind: Schon ehe sie ihre Krieger mit tragbaren Feuerwaffen ausrüsteten, bestückten die Handelsfürsten von Talaminas ihre mehrmastigen Dshukaren mit gewaltigen Donnerrohren. Diese Waffe besteht im Grunde aus einer langen Röhre aus Edelbronze, die auf einer fahrbaren Unterlage, der Lafette, ruht. Durch das Laden sprengkräftigen Pulvers werden die schweren Steinkugeln aus dem Lauf geschleudert und zerschmettern das Ziel – wenn nicht eine Explosion die ganze Waffe zerreißt. Donnerrohre müssen mit Vulkansand geladen und das Zündloch mit Donnermehl gefüllt werden; wie bei einem der kleineren Donnerkolben ist das Einstopfen von Verdämmung vor dem Zuladen des Projektils nötig – nur eben alles viel schwerer, größer und langsamer.



Donnerrohr

Die Wahrscheinlichkeit eines Patzers liegt bei einem Donnerrohr bei 19 und 20 beim FK-Wurf. Orientieren Sie sich an der Feuerwaffen-Patzertabelle (Die TP eines explodierenden Donnerrohr werden mit einem W20 mehr als ihr normaler TP-Wurf bestimmt).
Donnerrohre werden (wohl unter dem Einfluss imperialer und serovischer Geschütze) in drei Hauptklassen hergestellt: Die Leichten (10–12 Okul Kugelgewicht, 1 Quader Eigengewicht)und Schweren (25–30 Okul Kugelgewicht, 2 Quader Eigengewicht) Donnerrohre sind auf verschieden großen Schiffen anzutreffen, während die Überschweren Donnerrohre (40–50 Okul Kugelgewicht, 5 Quader Eigengewicht) fast nur zur Behauptung wichtiger Handelsstützpunkte dienen.
Zur Bedienung eines Leichten Donnerrohres sind wenigstens fünf ausgebildete und eingespielte Kriegsleute nötig: Ein Geschützmeister für das Zielen, ein Schwammträger für das Löschen verbliebener Funken und Reinigen des Laufes, ein sehr kräftiger Kämpe für das Einlegen und Feststoßen der Ladung, ein präziser Zündlochbefüller und schließlich der Luntenhüter, der sich erst am Schluss mit einer offenen Flamme dem Donnerrohr nähert und den Schuss abgibt. Schwere Donnerrohre brauchen zwei, Überschwere sogar drei Personen mehr, die dem Geschützmeister beim (Neu-)Ausrichten der Waffe helfen.

Leichtes Donnerrohr

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
2W20+4*	2W6	50/100/200/300/500	(+2/+1/0/–1/–2)	12 SR (4)	60 KR	1.000 Ag / 15 Ag

Talent: Belagerungswaffen (Feuerwaffen+5)
Herkunf: (2) TALA

Schweres Donnerrohr

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
3W20+6*	3W6	30/60/150/250/400	(+3/+1/0/–1/–2)	18 SR(6)	120 KR	2500 Ag / 30 Ag

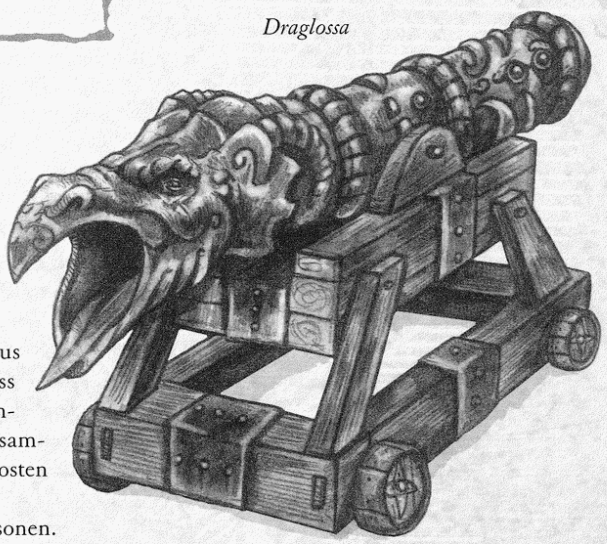
Talent: Belagerungswaffen (Feuerwaffen+10)
Herkunft: (1) TALA

Überschweres Donnerrohr

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W20+10*	4W6	25/50/120/200/300	(+3/+1/0/–1/–3)	24 SR (8)	300 KR	5.000 Ag / 60 Ag

Talent: Belagerungswaffen (Feuerwaffen+10)
Herkunft: (1) TALA
Besonderheiten: Die Schadenswerte sind diejenigen für Steinkugeln; Eisenkugeln richten 4 TP bzw. 3 TP* mehr an, sind jedoch auch 20 % teurer und 10 % schwerer.

Draglossa



Draglossa

Die 'Drachenzunge' verschießt einen dichten Feuerstrahl wie die mächtigen Drachen. Doch dieses Feuer ist nicht magischen Ursprungs (jedenfalls nicht im elementaren Sinne), sondern alchimistisch. Der Feuerstrahl der Draglossa erreicht nur eine Reichweite von etwa dreißig Gradus, was sie für Feldschlachten eher untauglich macht, doch sowohl beim Kampf gegen statische oder sehr langsame Ziele (also bei Belagerungen) wie auch montiert auf bewegliche Plattformen ist sie eine überaus abschreckende Waffe – zwar ist ein Feind genauso tot, wenn ihn ein Heulergeschoss durchschlägt, aber die Vorstellung, lebendig zu verbrennen, ist noch deutlich angsteinflößender. Gerade diese psychologische Effekt macht die Draglossa zu einem der wirksamsten Geschütze im imperialen Arsenal und wiegt sogar ihre immens hohen Betrtiebskosten für jeden einzelnen Schuss auf.
Eine Draglossa wiegt etwa einen Quader und man benötigt zu ihrer Bedienung 6 Personen.

Draglossa

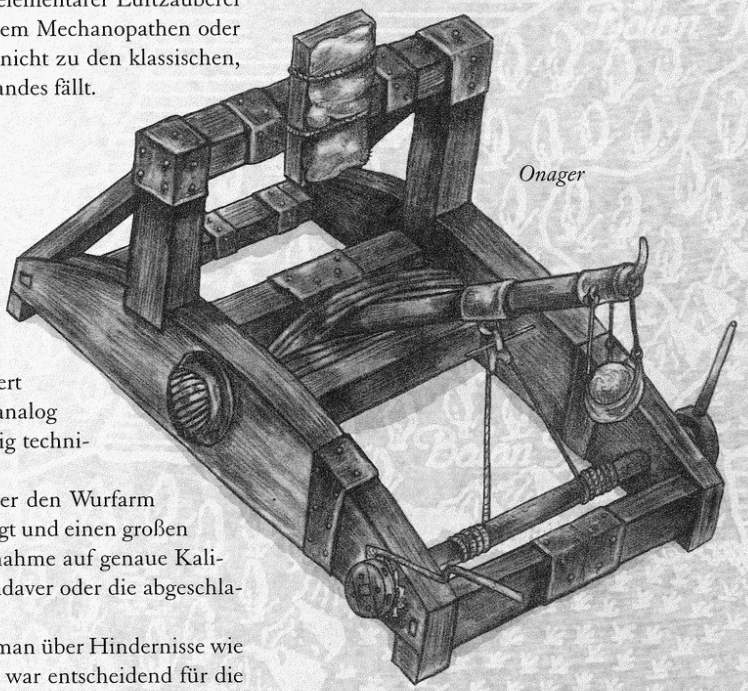
TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W+4	1W–4	5/10/15/20/25	(–/–/–/–1/–3)	24 SR (8)	180 KR	10.000 Ag / 500 Ag

Talent: Belagerungswaffen
Herkunft: (1) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX
Besonderheiten: Gegen hölzerne Bauelemente beträgt der Anfangsschaden 1W+6 TP pro Schuss, gefolgt von einem Brandschaden von 1 W+4 TP pro SR. Gegen lebende Ziele beträgt der Folgeschaden 1W+4 TP pro Kampfrunde.

Krysobela

Diese Geschütz mit seinem langen Lauf, aus dem die Projektile mittels elementarer Luftzauberei abgeschossen werden, ist ein arcanomechanisches Konstrukt, das von einem Mechanopathen oder Technomanten betreut werden muss. Es ist daher auch so selten, dass es nicht zu den klassischen, weltlichen Waffen gerechnet werden kann und aus dem Rahmen dieses Bandes fällt.

Onager



Onager

Der Onager (benannt nach einer wilden Eselsart) ist ein Wurfgeschütz, das lange Zeit so gut wie ausgestorben war – denn es kann weder in gerader Bahn schießen noch konnte man ihm abgewöhnen, beim Abschuss heftig nach hinten 'auszutreten', woher auch wohl der uralte Name stammt. Schon in den Zeiten vor dem Imperium in Gebrauch, geriet der Onager fast in Vergessenheit und wurde erst im letzten Jahrhundert wiederbelebt. Die aufständischen karonischen Sklaven entwickelten ihn analog zum Fustibalus einzelner Schleuderer als gewaltigen 'Wurfarm', der wenig technische Rafinesse oder gar technomantische Fähigkeiten braucht.
Der Abschussmechanismus besteht aus einem dicken Torsionsbündel, der den Wurfarm mit der großen Schlinge (ganz wie einer Stabschleuder) nach vorn schwingt und einen großen Feldstein (von bis zu 50 Okul Gewicht) fortkatapultiert. Eine Rücksichtnahme auf genaue Kalibergrößen ist unnötig und mitunter werden gar seuchenbringende Tierkadaver oder die abgeschlagenen Köpfen gefangener Feinde zum Gegner hinübergeschleudert.
Durch die ebenso steil aufsteigende wie dann abfallende Flugkurve kann man über Hindernisse wie Mauern hinwegschießen. Die Umzingelung der Metropole mit Onagern war entscheidend für die erfolgreiche Ausrufung der Karonischen Republik und seitdem ist diese Fernwaffe auch wieder in anderen Regionen zu sehen.
Der Onager wiegt etwa einen Quader und benötigt eine Bedienmannschaft von 8 Personen

Onager

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W20+20	2W+5	–/150/250/350/500	(–/–/–/–/–)	36 SR (8)	300 KR	4000 Ag / —

Talent: Belagerungswaffen
Herkunft: (3) CORA, GYLD, HARP, KARO
Besonderheiten: Ein Onager benötigt eine Mindestreichweite von 100 Schritt.

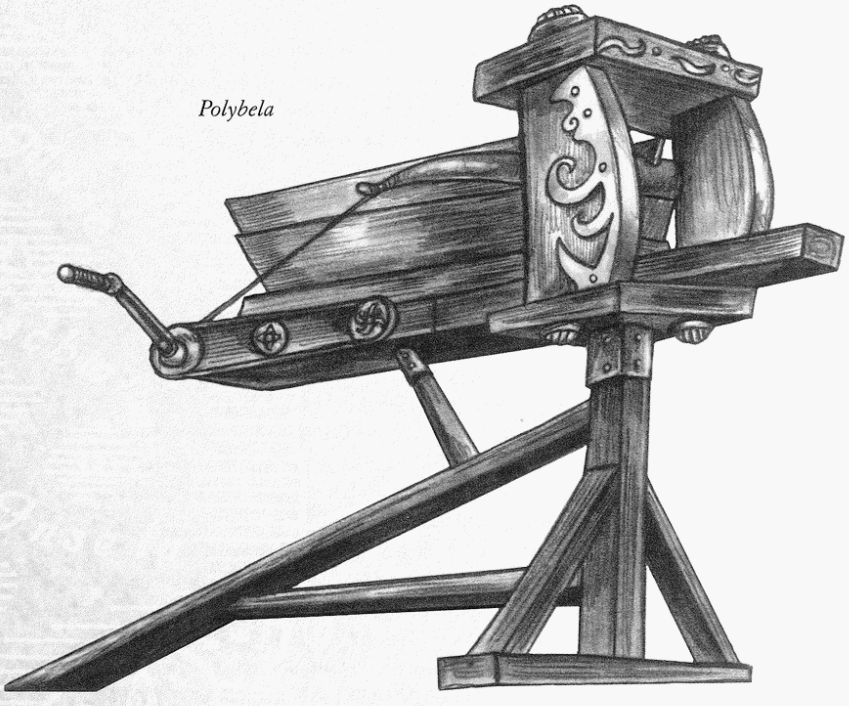
Polybela

Die Polybela ist eine sehr leichtes Geschütz von eher geringer Durchschlagskraft, doch ein Vorteil macht das mehr als wett: Wie der Name schon andeutet, schießt sie viel – und öfter als jedes andere Geschütz und ist beinahe zu einem Dauerfeuer fähig.
Von zwei Personen bedient, kann sie zwischen vier und sechs überschwere Belabolzen (von etwa 10 Uncia) pro Minute verschießen. Ein hölzernes Magazin enthält dafür zwei Dutzend leichte Bolzen. Eine rundum laufende endlose Rollenkette wird mit Hilfe einer Winde bewegt und sorgt sowohl für die Spannung der Torsionsmechanismen wie für das reibungslose Nachgleiten der Bolzen, die von einer Walze in die Bolzenrinne vor der Sehne bewegt werden. Inklusive ihres Ständers wiegt die Polybela etwa 50 Okul. Bei Belagerungen nutzt sie allenfalls, um die Verteidiger in Deckung zu zwingen oder umgekehrt einen Ansturm zu bremsen, gegen Mauern und Geräte ist sie weitgehend wirkungslos. Man findet die Polybela daher vor allem als Ausrüstung bei den Myriaden, wo jede Zenturie mit einem Exemplar ausgerüstet sein soll.

Polybela

TP	TP*	Reichweiten	TP+	Aufbau	Laden	Preis
2W+6*	1W–5	10/20/30/40/50	(+2/+1/0/0/–1)	1SR (2)	5 KR	250 Ag / 20 Pk

Talent: Belagerungswaffen (Bela+5)
Herkunft: (4) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX
Besonderheiten: Befüllen des Trichtermagazins (üblicherweise 24 Schuss) erfordert 10 Aktionen, was mit einer FF-Probe auf 8 Aktionen verkürzt werden kann. Es ist möglich, die Polybela zu laden, ohne dass der Beschuss unterbrochen wird. Davon unabhängig dauert das Spannen die genannten 5 KR.
Beim Einsatz gegen Personen wird für die Polybela die normale Größenklassen-Tabelle verwendet



Polybela

Tormenta

Diese Waffen sind im Grunde übergroße Belari und funktionieren wie diese aufgrund der Kraft von mächtigen Federn, die im Ruhezustand als Spiralen an der Mündung aufgerollt sind und beim Spannen gestreckt werden. Einmal ausgelöst, ziehen sie sich so schnell und kraftvoll zusammen, dass sie das Projektil mit großer Wucht über große Entfernung fortschleudern. Als Geschosse dienten früher traditionell schwere Bolzen oder Speere. Doch da diese nicht genug Schaden anrichten, um Mauern oder Bordwände zu beschädigen, haben gerade die Serover für ihre Bordgeschütze begonnen, sie durch massive Granit- oder Eisenkugeln zu ersetzen. Das Imperium hat diesen Brauch übernommen und kontert inzwischen mit allerlei verzauberten Projektilen, oder zerbrechlichen Tonkugeln, die mit alchimistischen Elixiere oder scharfen Metall- oder Steinsplittern gefüllt sind.
Bei den Tormenta herrscht eine Normung nach dem ungefähren Geschossgewicht, anhand dessen das Großgeschütz (Kugeln von ca. 40 Okul, ein Quader Eigengewicht, Bedienmannschaft von zehn Personen), das Mittelgeschütz (ca. 20 Okul, 600 Okul, 6 Personen) und das Viertelgeschütz (ca. 10 Okul, 300 Okul, 3 Personen) unterschieden werden. Die Serover verwenden das Mittel- und das Viertelgeschütz auch häufig auf ihren Kriegsschiffen und Handelskoggen.

Viertelgeschütz (Tormenta Quartana, serovisch: Kartaune)

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
4W+6*	1W+4	50/100/250/400/600	(+2/+1/0/–1/–2)	12 SR (4)	50 KR	1.600 Ag / 3 Ag

Talent: Belagerungswaffen (Bela+10)
Herkunft: (3) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX

Mittelgeschütz (Tormenta Media, serovisch: Metze)

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
6W+10*	1W+6	40/80/200/320/500	(+3/+1/0/–1/–2)	18 SR (6)	80 KR	3.000 Ag / 6 Ag

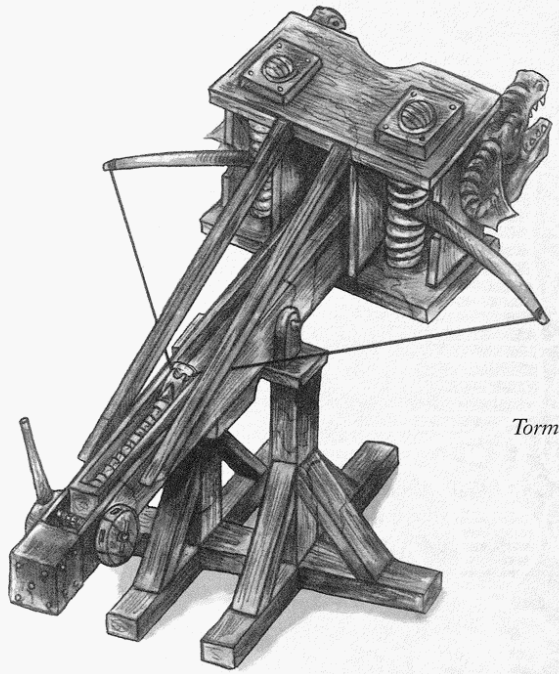
Talent: Belagerungswaffen (Bela+10)
Herkunft: (2) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HARP, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX

Großgeschütz (Tormenta Magna, serovisch: Maid)

TP	TP*	Reichweiten	TP*+	Aufbau	Laden	Preis
10W+15*	1W+10	40/80/200/320/500	(+3/+1/0/–1/–2)	24 SR (8)	300 KR	8.000 Ag / 20 Ag

Talent: Belagerungswaffen (Bela+15)
Herkunft: (1) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HARP, MAYE, NARI, OCHO, VALA, XARX

Besonderheiten: Die Schadenswerte sind diejenigen für Steinkugeln; Eisenkugeln richten 3 TP bzw. 2 TP* mehr an, sind jedoch auch 20 % teurer und 10 % schwerer.
Für Kugeln mit alchimistischen Elixieren gilt jeweils der halbierte Schaden, zu dem noch die anderen Auswirkungen kommen. Bei der Umrechung von TP*+ zu TP+ gilt ein Verhältnis von 1:2; d.h., eine Metze richtet auf Maximalentfernung 4 TP weniger an.



Tormenta

Rüstungen und Schilde



Seit Jahrtausenden bemühen sich die Völker Myranors nicht nur darum, einander mit immer neuen Waffen Schaden zuzufügen – sie entwickeln auch immer neue Methoden, sich vor solchem Schaden zu bewahren.

Dabei ist deutlich geworden, dass der vollkommen gepanzerte Kämpfer nahezu unbeweglich ist und damit schon wieder wehrlos und harmlos. Ein ausgewogenes Verhältnis von Schutz und Beweglichkeit ist daher wichtig, auch wenn unterschiedliche Kampfesweisen natürlich unterschiedliche Antworten auf die Frage geben, wie beweglich ein Recke sein muss. In weiten Teilen Myranors besteht die übliche Rüstung aus einem Panzer für den Torso (Brust, Rücken und Bauch) mit Schurz für den Unterleib, der durch einen Helm und Arm- und Beinschienen ergänzt wird. Mit Ausnahme des vollgepanzerten Myrmidonen sieht man dabei eher wenige Krieger, die wie die Ameisen in einen allumfassenden Panzer gehüllt sind – der durchschnittliche Krieger schützt sich lieber mit weniger und bleibt dafür mobiler. Andererseits lehren die imperialen Strategen, dass gerade das der Grund ist, warum die Myriaden potenziell jeden bezwingen können.

Mit Ausnahme des Imperiums kann und will sich auch kein anderes Land den Aufwand leisten, seine Soldaten durchweg ist teure Rüstungen zu stecken und dies auch beständig weiter zu entwickeln – wenn es überhaupt so etwas wie 'Uniformen' gibt, dann meist Tuch- oder Lederrüstungen, die individuell durch weiteren Schutz ergänzt werden. Barbaren schließlich nehmen als Rüstung, was sie selbst herstellen oder rauben können.

Optional: Kombination von Rüstungen

Es ist durchaus möglich, verschiedene Rüstungsteile zu kombinieren bzw. übereinander zu tragen. Sind Rüstungen dafür gedacht, übereinander und miteinander getragen zu werden, addieren sich RS und BE einfach auf (bzw. werden beim Zonensystem aufaddiert, um die Gesamt-BE daraus zu berechnen). Sind die Kombinationen möglich, aber eher ungeeignet, wird beim Grundsystem ein zusätzlicher BE-Aufschlag von 2 Punkten fällig, beim Zonensystem verfallen eventuell vorhandene Sternchen und es wird 1 Punkt zur Gesamt-BE addiert. Unsinnige Kombinationen sollten Sie als Meister schlicht nicht zulassen.

Einige Anmerkungen zur Kombination von Rüstungen finden Sie im Folgenden:

- Es ist nicht möglich, mehrere Torsorüstungen übereinander zu tragen. Ausnahmen hiervon sind natürlich das Unterwams und normale oder dicke Kleidung sowie eine Tuchrüstung in Kombination mit einem Brustharnisch oder einer Kettenrüstung.
- Eine Brustplatte lässt sich auf alle anderen Rüstungen zusätzlich aufschnallen.
- Kleidung (auch dicke Kleidung) hat zwar an und für sich einen RS-Wert, unter einer Rüstung getragen wird sie aber nicht hinzuaddiert.
- Es ist nicht möglich, Arm- oder Beinrüstungen zu kombinieren, die die gleiche Stelle bedecken (mehrere Schienen übereinander). Ausnahmen sind hier die Kombination mit Kleidung.
- In Zweifelsfällen sollten Sie den gesunden Menschenverstand entscheiden lassen.



Zusatzrüstungen im Grundsystem

Rüstungsstücke, deren gRS mit +X angegeben ist, werden nur dann zum RS addiert, wenn der Kämpfer seinen Rumpf ebenfalls adäquat geschützt hat. Ansonsten wird ein Gegner einfach versuchen, den Torso zu treffen und die geschützten Körperteile ignorieren.

Rüstungsabnutzung

Sicherlich ist es realistisch, wenn nicht nur der Kämpfer, sondern auch seine Rüstung durch das Kampfgeschehen leidet, dass sie danach repariert werden kann bzw. muss oder dass bestimmte Einzelteile ausgetauscht werden. Dies ließe sich sicherlich auch numerisch nachhalten, würde aber nach unserer Meinung den Buchhaltungs-Aufwand (gerade beim Spiel mit Zonenrüstungen) über die Maßen in die Höhe treiben, so dass wir darauf verzichtet haben.

Erwähnen Sie nach heftigen Kämpfen bisweilen, dass die Rüstungen gelitten haben, halten Sie die Spieler dazu an, dass die Helden sich um die Pflege ihrer Rüstung kümmern, und vertrauen Sie ansonsten auf den gesunden Menschenverstand.

Rüstungen und Schleichen



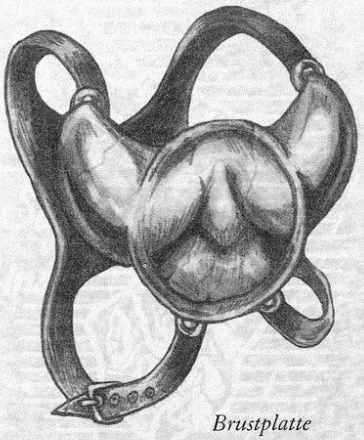
Brustharnisch für Kriegerin

Die übliche effektive Behinderung beim Schleichen ergibt sich direkt aus dem BE-Wert – allein, dies stellt nur die Behinderung durch die Unbeweglichkeit der Rüstung dar. Trägt der Held mehrere Teile Metallrüstung, die aneinander schlagen können, können Sie den Aufschlag auf die *Schleichen-Probe* getrost verdoppeln. Trägt er gar eine Kombination aus Kette und Platte, sollten Sie auf die Probe gänzlich verzichten. Selbst wenn der Held sich bewegt wie der sprichwörtliche Storch im Salat, wird immer irgendein Teil der Rüstung scheppern.
Nebenbei: Ähnliche Betrachtungen und Einsatzmöglichkeiten des gesunden Menschenverstands lassen sich natürlich auch bei einer Unzahl von Scheiden und Waffengehängen in Kombination mit Talenten wie *Akrobatik, Klettern* oder *Körperbeherrschung* einsetzen.

Rüstungen und Größe

Es wäre ebenso aufwändig wie umständlich, genau darzulegen, welche Rasse die Rüstungen tragen kann, die für eine andere Rasse hergestellt wurden. Achten Sie einfach auf die körperlichen Relationen: Unterscheiden sich zwei Rassen in der Zahl ihrer Gliedmaßen, dem Vorhandensein eines Schwanzes oder auch der grundlegenden Größe, so werden Rüstungen wohl kaum austauschbar sein, sofern sie die betroffenen Zonen abdecken – ein Satyar kann keine menschliche Beinschienen tragen und ein Ashariel keine Torsorüstung für Amaunir.

- Wir gehen davon aus, dass die hier angegebenen Rüstungen jeweils bei einem passenden Handwerker als Maßarbeit angefertigt werden. Gefundene, erbeutete oder als Massenware zugeteilte Rüstungen und Rüstungsteile passen in einem von 6 Fällen (1 auf W6; Kettenrüstungen bei 1–3 auf W6), andernfalls behindern sie um 1 Punkt stärker als maßgeschneiderte Rüstungen – immer vorausgesetzt, sie sind für eine passende Rasse gemacht.
- Es gibt (mit wenigen Ausnahmen) keine 'persönlichen Rüstungen', die weniger behindern als angegeben, aber es mag durchaus verzauberte oder aus besonderen Materialien hergestellte Rüstungen geben, die ein anderes Verhältnis von RS und BE aufweisen. Diese sind allerdings extrem selten und bestimmt nicht auf dem freien Markt erhältlich – sondern eher Ziel für ein Abenteuer – und können später auch durchaus das Interesse von zwielichtigen Personen wecken.



Brustplatte

Rüstungen und Unterzeug

Bestimmte Metallrüstungen erfordern es, dass man darunter entweder einfache Kleidung oder spezielle Unterkleidung trägt. In beiden Fällen addieren sich RS/BE der Unterkleidung nicht zu den Werten der Rüstung. Trägt man jedoch keine entsprechende Unterkleidung, steigt die BE der Rüstung um 1 Punkt. Bei welchen Rüstungen dies erforderlich ist, finden Sie jeweils bei den einzelnen Rüstungsteilen angegeben.
Bei der Verwendung des Zonensystems addieren sich einfach die Werte des Unterzeugs zu denen der eigentlichen Rüstung.
Rassen mit natürlichem Rüstungsschutz (wie etwa Amaunir, Leonir, Lyncil, Pardir, Shingwa und Shinoqi) benötigen prinzipiell keine Unterkleidung unter Metallrüstungen.

Die einzelnen Rüstungsteile von A – Z

Armschienen



Armschienen

Als sehr sinnvolle Ergänzung zu fast allen Rüstungen sind schützende Schienen für die Unterarme sehr weit verbreitet, oft sind sie möglichst gut einem muskulösen Arm nachgebildet. Sie werden beim Anlegen mit Riemen oder Schnüren festgezurrt und sind beim Tragen kaum spürbar, auch wenn ihr Gewicht sich natürlich über längere Zeit dennoch bemerkbar macht. Gewöhnlich werden sie aus Kochleder gemacht, manchmal aus Stahl oder Blutbüffelleder, im Süden auch aus Edelbronze. Schienen aus Chrat-Holz, Chitin oder Karettan sind weitaus seltener, aber gelegentlich ebenfalls zu finden.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Armschienen Blutbüffelleder	0	0	0	0	1	1	0	0	0	+1/Paar	+1/Paar	60	10
Armschienen Chratholz*	0	0	0	0	2	2	0	0	0	+1/Paar	+0/Paar	35	25
Armschienen Karettan*	0	0	0	0	3	3	0	0	0	+1/Paar	+0/Paar	50	40
Armschienen Chitin / Kochleder	0	0	0	0	1	1	0	0	0	+1/Paar	+1/Paar	40	4
Armschienen Stahl/Edelbronze	0	0	0	0	3	3	0	0	0	+ 1/Paar	+1/Paar	80	10



Banbarguische Rüstung

Herkunft: Blutbüffelleder (10) ANTH, KHAM, RHAC; Chratholz (4) ANTH, KORO; Karettan (4) CANT, KORO, MAKS, MDSI; Kochleder (14) überall; Stahl (12) ALAM, ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX; Edelbronze (10) TALA

Banbarguische Rüstung

Die Rüstungen der Ban Bargui aus den unendlichen Steppen des Westens bestehen meist aus einer festen Brustplatte, die mit einem kegelförmigen Helm kombiniert wird. Die meisten Rüstungsteile sind aus Chitin hergestellt, manchmal durch speziell bearbeiteten Feuerstein ergänzt. Mitunter sieht man bei Anführern auch Rüstungen aus Farbstahl, der nicht hochwertiger ist, doch ob seiner bunten Pracht begehrt.

Banbarguinischer Panzer mit Schurz: Das Hauptstück der spiegelglänzenden Körperrüstungen der Ban Bargui ist der vage an die Form des menschlichen Torsos angepasste Brustpanzer. Dazu kommen fest angenietete flexible Schulterstücke und ein Schurz aus Ketten- oder Lamellengeflecht. Hauchdünne elastische Fasern (die mitunter mit Spinnenseide verglichen werden) halten Vorder- und Rückenteil des Rumpfpanzers ebenso zusammen wie die einzelnen Lamellen.

Banbarguinischer konischer Helm: Der typische Helm der Ban Bargui ist hoch und spitz zulaufend. Er bedeckt den Schädel einschließlich des Gesichts, nicht aber den Hals oder den Nacken. Er besteht in der Regel aus Chitin (selten aus Farbstahl) und ist unverziert, wenn man von der eigenartig schräg gestellten Anordnung der übergroßen Augenöffnungen absieht: Sie werden von einem stabilen vorgewölbten Drahtgeflecht geschützt, der sie ein wenig wie riesige Facettenaugen wirken lässt.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Ban-Bargui-Panzer**	0	4	4	4	0	0	1	1	3	5	3	400	n/a
Ban-Bargui-Helm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	100	n/a

Herkunft: (6) BANB



Beinschienen

Beinschienen

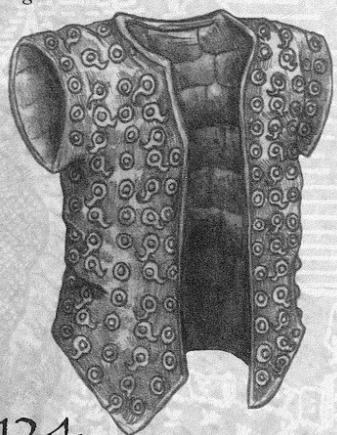
Während die Oberschenkel oft von verschiedenen Leder- oder Kettenschurzen geschützt werden, brauchen die Unterschenkel eine eigene Panzerung. Schützende Schienen für die Beine sind daher weit verbreitet. Zum Teil werden sie (analog zu Armschienen) mit Riemen festgezurrt, zum Teil sind sie (gerade in kühleren Gegenden) auch in kniehohe Stiefel integriert. Gewöhnlich werden sie aus Kochleder gemacht, manchmal aus Stahl oder Blutbüffelleder, im Süden auch aus Edelbronze. Schienen aus Chrat-Holz, Chitin oder Karettan sind weitaus seltener, aber gelegentlich ebenfalls zu finden.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Beinschienen Blutbüffelleder	0	0	0	0	0	0	1	1	0	+1/Paar	+1/Paar	90	10
Beinschienen Chratholz*	0	0	0	0	0	0	2	2	0	+1/Paar	+0/Paar	50	30
Beinschienen Karettan*	0	0	0	0	0	0	3	3	1	+1/Paar	+0/Paar	75	50
Beinschienen Chitin / Kochleder	0	0	0	0	0	0	1	1	0	+1/Paar	+1/Paar	40	5
Beinschienen Stahl / Edelbronze	0	0	0	0	0	0	3	3	1	+1/Paar	+1/Paar	120	12

Herkunft: Blutbüffelleder (10) ANTH, KHAM, RHAC; Chratholz (4) ANTH, KORO; Karettan (4) CANT, KORO, MAKS, MDSI; Kochleder (14) überall; Stahl (12) ALAM, ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX; Edelbronze (10) TALA



Brigantin



Brigantin

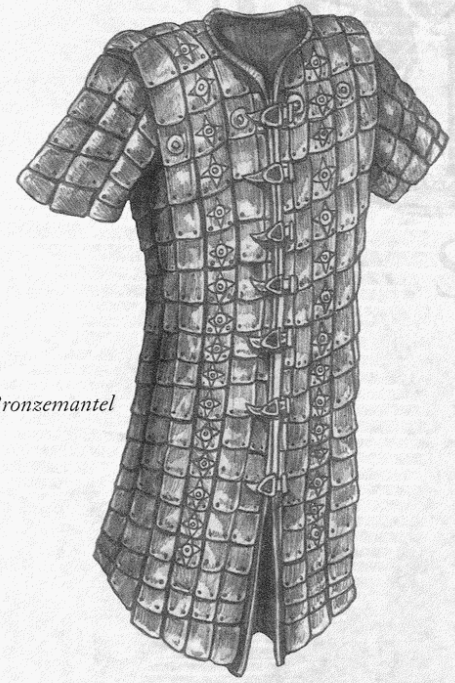
Bei Brigantinrüstungen werden kleine Plättchen aus einem harten Material auf eine starke, aber flexible Unterlage aus Leder oder Stoff genietet und dann durch eine Lage dünneren Stoff abgedeckt. Daher ist die Rüstung nicht sogleich als solche zu erkennen, sondern wirkt wie ein normales, wenn auch etwas steifes Kleidungsstück; beweglicher als eine Panzerplatte, aber schützender als Kettengeflecht.

Ohne dass sich die Kampf- und Trageeigenschaften merklich ändern, gibt es zwei grundlegende Varianten: Wenn der festere Untergrund nach außen weisend getragen wird, sieht man die Köpfe der Nieten, mit denen die Plättchen befestigt sind. Die deckende Stofflage innen dient dann dazu, den Träger davor zu schützen, dass er sich an den Platten wundreibt. Da diese Art von Brigantinkleidung ohnehin als Rüstung erkennbar ist, sind die Nieten oft in dekorativen Mustern angeordnet und/oder wie Zierknöpfe mit einem Symbol verziert. Sie ist recht verbreitet bei Fernhändlern und anderen Reisenden, die mitunter die Embleme ihres Hauses oder Circels wiedergeben.

Andererseits ist es bei der Herstellung auch möglich, das tragende Leder und Leintuch nach innen zu setzen und dann die obere Lage Stoff so zuzuschneiden, dass das Stück wie ganz gewöhnliche Kleidung wirkt, etwa eine amaunische Weste oder ein kurzer Calar. Solche Brigantin-Westen sieht man (ohne sie zu erkennen) oft bei Straßenräubern, Wegelagerern und Piraten, die sich als gewöhnliche Reisende oder Seeleute ausgeben wollen – in den Ländern am Meer der Schwimmenden Inseln werden solche Stücke auch halb spöttisch, halb anerkennend als 'Abishai-Kittel' bezeichnet.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Brigantin-Weste / Stahlplatten*	0	4	4	4	0	0	0	0	2	4	3	320	60
Brigantin-Weste / Karettanpl.**	0	4	4	4	0	0	0	0	2	4	2	240	250

Herkunft: Stahlplatten: (12) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, SERO, STAK, THA R, VALA, XARX; Karettanplatten (6) CANT, KORO, MAKS, MDSI, VALA



Bronzemantel

Bronzemantel

Die kerrishitische Variante der Brigantin-Westen (jedoch mit längerem und aufwendigerem Schnitt) ist der bei ihren Händlern beliebte Bronzemantel, der innen Leder und außen schweren Goldsamt und dazwischen eine Lage Platten aus Edelbronze aufweist. Lange war der Bronzemantel als Feiglingsrüstung verschrien, weil er nicht auf den ersten Blick als Panzerung erkennbar ist, doch inzwischen hat er sogar bei den Kaufleuten der Serover Freunde gefunden.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Bronzemantel*	0	5	5	5	2	2	2	2	4	3	2	280	120

Herkunft: (10) TALA



Brünne

Brünne

Die Brünne ist eine typische Rüstung der Hjaldinger und ihrer Verwandten. Sie wird hergestellt, indem man auf ein Untergewand aus zähem Leder dicht nebeneinander einzelne Metallschuppen aufnäht oder auch aufnietet. Um besser zu schützen, überlappen die Metallplättchen einander dachziegelartig.

Äußerlich ähnelt die Brünne einem Kettengeflecht, ist aber deutlich schwerer und schützt besser gegen Stiche und Bolzenbeschuss. Da die meisten Hjaldinger sehr kräftig sind, ist die durchschnittliche Brünne so lang, dass sie bis zu den Waden reicht. Das Ergebnis ist zwar extrem schwer, aber zugleich eine sehr schützende Rüstung, die ihresgleichen sucht.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Brünne*	0	5	5	5	3	3	4	4	4	6	5	500	250

Herkunft: (6) CRAN, GYLD, HALD



Brustharnsich

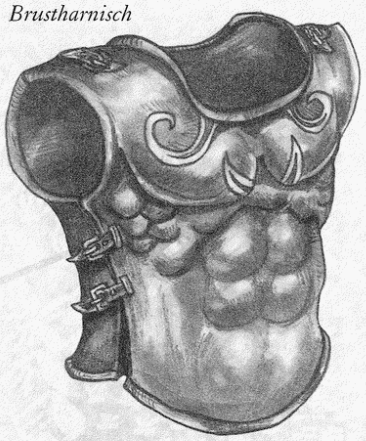
Brustharnisch

Dieses weitverbreitete Rüstungsteil wird ebenso Thorax oder auch Muskelpanzer genannt, was bereits viel über seine Form aussagt: Denn der Brustharnisch ähnelt äußerlich sehr einem nackten, muskulösen Oberkörper und erweckt so den Eindruck, der Träger sei zugleich die Verkörperung des athletischen Schönheitsideals wie auch derart mutig und selbstbewusst, dass er mit bloßem Oberkörper in die Schlacht zieht. Beides macht diese Rüstung sehr geeignet für Repräsentations- und Prunkzwecke. (Manche Brustpanzer zeigen jedoch noch weitere ornamentale Darstellungen und Symbole als zusätzlichen Schmuck.) Gerade die kostbarsten Muskelpanzer der höchsten Offiziersränge und die Zeremonialrüstungen optimatischer Freizeitkommandeure sind oft mit dünnen Schichten Edelmetall überzogen. Auf der Innenseite sind Brustharnische überraschend gleichförmig (auch wenn sie natürlich den verschiedenen Rassen angepasst sind und in aller Regel entweder 'männlich oder 'weiblich' ausfallen), denn zu exakte anatomische Details würden beim längeren Tragen nur Druckstellen und Scheuerwunden erzeugen.

Es gibt jedoch auch (selten) für Kämpferinnen schulterfreie Brustharnische, die den Körperformen nachgearbeitet sind.

In aller Regel sind Brustharnische mit weichem Filz oder (in nördlichen Regionen) Pelz gefüttert und/oder werden über einer Tunika getragen. Als Material dient häufig ein hartes Metall wie Stahl oder Edelbronze, doch ist Kochleder ebenfalls sehr oft zu sehen. Chratholz, Karettan oder Blutbüffelleder sind exotische bzw. regionale Alternativen. Die Ashariel sind für ihre Brustharnische aus Buntstahl bekannt.

Brustharnisch



Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Brustharnisch, Blutbüffelleder*	0	2	0	2	0	0	0	0	1	2	1	120	25
Brustharnisch, Chratholz**	0	2	0	2	0	0	0	0	1	2	0	60	75
Brustharnisch, Karettan**	0	3	0	3	0	0	0	0	1	3	1	90	120
Brustharnisch, Kochleder	0	2	0	2	0	0	0	0	1	2	1	80	12
Brustharnisch, Stahl/Edelbronze*	0	3	0	3	0	0	0	0	1	3	2	150	30

Herkunft: Blutbüffelleder (10) ANTH, KHAM, RHAC; Chratholz (4) ANTH, KORO, Karettan (4) CANT, KORO, MDSI; Kochleder (14) überall; Stahl (12) ALAM, ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX; Edelbronze (10) TALA

Brustplatte

Diese schützende Platte, die durch Lederriemen auf der Brust des Kämpfers festgehalten wird, unterscheidet sich dadurch vom Brustharnisch, dass sie deutlich kleiner und nicht anatomisch geformt ist. Diese Rüstung findet man vor allem bei eher barbarischen Stammeskriegern und auch gelegentlich bei Gladiatoren und Schaukämpfern. Das genaue Material der Brustplatte variiert dabei von Kultur zu Kultur: Oft ist es gehärtetes Leder, doch ebenso sieht man Chitin (in der Narkramar), Karettan (bei aquatischen Rassen wie Risso und Mholuren) dickes Fell (bei Pardir) und gelegentlich auch Metall. Die Skiresen der nördlichen Wälder sind für ihre Brustplatten aus dünnen Knochenröhrchen bekannt. Brustplatte und Lederschurz zusammen sind die typische myranische 'Barbarentracht'.

(Regeltechnisch gleichwertige) Varianten sind der Brustgurt, ein nietenbesetztes Riemenzeug, dass sich Krieger um den Oberkörper schnallen, und die Brustschalen, mit denen weibliche (Schau-) Kämpferinnen ihre Brüste bedecken.



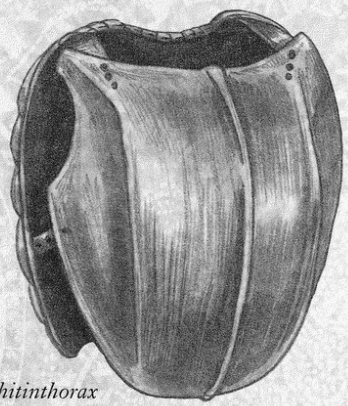
Brustplatten

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Brustplatte	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	30	8

Herkunft: (16) überall

Chitinthorax

Das Chitin der mächtigen Skarabäen der Narkramar dient als Material für diese zweiteilige Panzerung, die (mittels Metallstiften verbunden) Brust und Rücken schützt. Ein Chitinthorax ahmt nicht den Oberkörper eines Menschen nach, sondern erinnert mit den breiten Schultern, der schmalen Taille und der glockenähnlichen Verbreiterung an der Hüfte an den Körper eines Insektes – doch gerade die untere Öffnung ist auch deshalb so weit, um dem Träger das Aufsitzen auf einem Reittier zu erlauben. Oft wird der Chitinthorax mit Arm- und Beinschienen aus dem gleichen Material kombiniert.



Chitinthorax

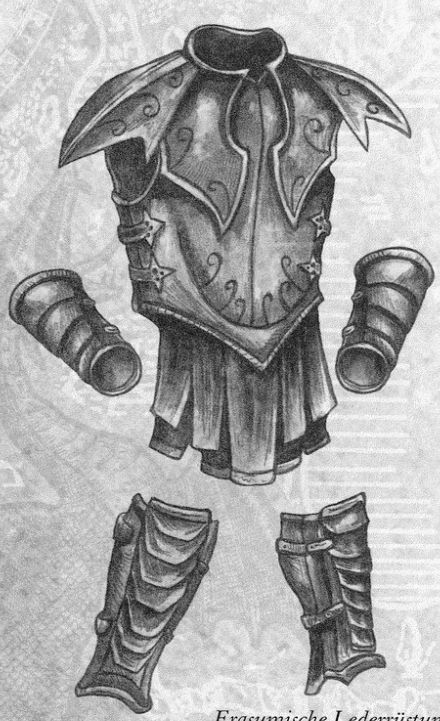
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Chitinthorax	0	3	3	3	0	0	0	0	2	3	3	120	40

Herkunft: (10) ESHB, NARK

Erasumische Lederrüstung

Im Grunde handelt es sich bei dieser Rüstung einfach um einen Brustharnisch mit Schurz, Arm- und Beinschienen aus mehrlagigem Kochleder. Doch dank der jahrhundertealten Erfahrung der Handwerker Era'Sumus ist er außergewöhnlich leicht und dennoch sehr fest und widerstandskräftig – denn die Härtung von Leder durch Hitze ist nun einmal eine knifflige Angelegenheit, bei der man vieles falsch machen kann und Erfahrung das Allerwichtigste ist.

Im Schulterbereich und an den Rändern ist die Rüstung mit schmalen Metallstreifen in den sakralen Farben Rot und Blau verziert, denn Rüstungen dieser Art werden nur für die isoliert lebenden Klosterkrieger angefertigt und dürfen nicht verkauft werden.



Erasumische Lederrüstung

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Erasumische Lederrüstung	0	3	3	3	1	1	2	2	2	5	5	340	n/a

Herkunft: (6) ERAS

Helme

Der Kopf als die empfindlichste und daher schützenswerteste Zone des menschlichen Körpers kann durch eine Vielzahl verschiedener Helme und Kopfbedeckungen geschützt werden, doch letzten Endes gibt es nur wenige Grundformen, die sich bei den zahlreichen Kulturen Myranors finden.

Bügelhelm: Dieser Typus ist in Myranor vielleicht der am weitesten verbreitete Helm. Er besteht aus einem metallenen Stirnreif, an dem zwei oder vier Bügel befestigt sind, die das Grundgerüst des spitzen gewölbten Helms bilden. Zwischen den Bügeln sitzen festgenietete Metallplatten, die oft graviert oder anderweitig geschmückt sind. Viele Bügelhelme zeigen stilisierte Augenbrauen und haben Wangenklappen und einen Nasenschutz sowie einen Kinnriemen.

Eberzahnhelm: Diese besondere Form des Lederhelms ist mit den aneinander gereihten Zähnen von bis zu vierzig Keilern besetzt, was ihn erheblich verstärkt, aber auch als Beweis für jägerisches Geschick gilt. Man trifft ihn vor allem im mittleren und nördlichen Imperium.

Gladiatorenhelm: Es gibt im Detail sehr verschiedene Formen dieses Helms, aber sie alle umschließen fast den ganzen Kopf und sind oft eher als metallene Masken geformt, die die Arenakämpfer in eine bestimmte Rolle drängen. Bei allen ist das Hören und Sehen daher ein ernstes Problem.

Glockenhelm: Dieser auch Dorinthischer Helm genannte Schutz umschließt fast den ganzen Kopf bis zu den Schultern und hat nur an der Vorderseite eine T- oder Y-förmige Aussparung zum Sehen und Atmen. Zwar bietet die sehr traditionsreiche Form großen Schutz, doch ebenso engt sie das Blickfeld sehr ein und macht es fast unmöglich, etwas zu hören. Glockenhelme sind üblicherweise mit einer kammförmigen Helmzier aus Federn oder Rosshaar geschmückt.

Hörnerhelm: Diese gerade bei den Hjaldingern verbreitete Nebenform des Bügelhelms hat fast immer eine brillenähnliche 'Maske' und ist mit auffallenden Hörnern verziert. Üblicherweise ist er gepolstert und mit Kinnriemen versehen. Träger eines Hörnerhelms können mit dem Raufen-Manöver Kopfstoß 1W+1 echte TP verursachen.

Kegelhelm: Eine Variante des Bügelhelmes, der deutlich spitzer zuläuft und in der Regel von einem Helmzapfen gekrönt wird, der einen Feder- oder Rosshaarbusch als Zier aufnehmen kann. Der Kegelhelm gilt allgemein als bansumitische Helmform.

Kriegshaube: Dieser eng anliegende Metallhelm ohne Krempe behindert seinen Träger kaum und bietet dennoch guten Schutz. Er ist deshalb bei Gardisten und Söldnern (gerade bei den Kerrishitern) beliebt ist und wird mitunter durch einen breitkrempigen Hut verdeckt, wenn der Träger harmloser erscheinen will. Kriegshauben sind in der Regel gepolstert.

Lederhelm: Ein einfacher Helm aus hartem Kochleder, der meist nur den Hirnschädel, nicht aber Gesicht und Nacken schützt. Er ist meist innen mit Filz oder Fell gefüttert und oftmals an den Nähten mit weiteren Leder- oder Metallstreifen verstärkt und mit einem Kinnriemen versehen. Das genaue Aussehen hängt stark von der Herkunft des Helms ab.

Maskenhelm: Diese Variante des Spangenhelms hat eine große, brillenähnliche Halbmaske als Schutz des Augenbereiches oder auch eine Maske, die das Gesicht ganz bedeckt. Maskenhelme werden mitunter von vornehmen Kämpfern getragen, die ihre optimatische Herkunft zeigen (oder vortäuschen) wollen, und tragen dann stets das Schwarze Auge auf der Stirn.

Schaller: Auch Schalenhelm genannt, ist dieser Kopfschutz gerade im Imperium beliebt. Mit ihrem ausladenden Nackenschutz und breiten Wangenklappen bietet sie guten Schutz bei einem sozusagen 'herrschaftlichen' Aussehen – denn die Schaller ist unverkennbar vom Myrmidonenhelm abgeleitet.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Bügelhelm	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	100	15
Eberzahnhelm	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	100	60
Gladiatorenhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	200	30
Glockenhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	1	+2	+2	180	20
Hörnerhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	200	30
Kegelhelm	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	100	15
Kriegshaube*	3	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	120	25
Lederhelm	2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	80	8
Maskenhelm	5	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	150	25
Schaller*	4	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	160	30

Herkunft: Bügelhelm (16) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH; GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN; TALA, TESU, THAR, VALA, XARX; *Eberzahnhelm* (8) CANT, CENT, CORA, DEME, GATH; GYLD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, SEVA; VALA, XARX; *Gladiatorenhelm* (6) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX; *Glockenhelm* (8) CENT, CORA, DEME, GATH, HARP, KARO, LAKI, NARI, OCHO; *Hörnerhelm* (16) CRAN, GATH, GYLD, HALD, LORT; *Kegelhelm* (12) ESHB, MAKS, NARK, SHIN, TALA, TESU, THAR; *Kriegshaube* (14) ALAM, ANTH, BANB CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH; GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, LORT, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, SHIN; TALA, TESU, THAR, VALA, XARX; *Lederhelm* (16) übeerall; *Maskenhelm* (10) CANT, CENT, CORA, CRAN, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LORT, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX; *Schaller* (12) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten (Experte): Die BE von Helmen sollte bei *Sinnenschärfe*-Proben dreifach angerechnet werden.



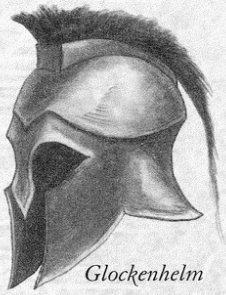
Bügelhelm



Eberzahnhelm



Gladiatorenhelm



Glockenhelm



Hörnerhelm



Kegelhelm



Kriegshaube



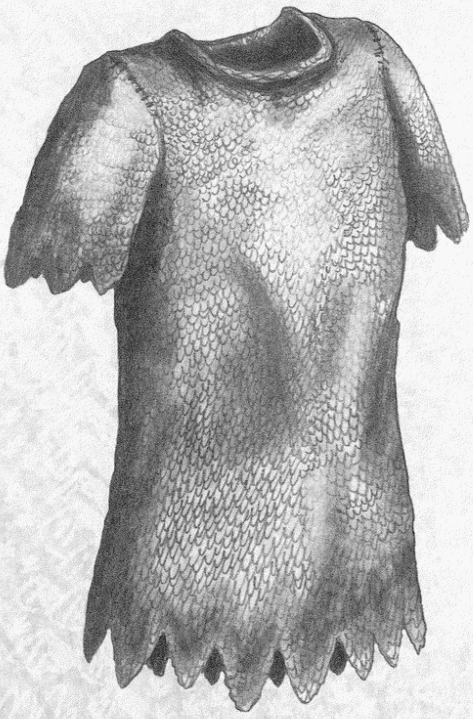
Lederhelm



Maskenhelm

Schaller





Kettenhemd

Kettenhemd

Die vor allem bei den Völkern hjaldingscher Herkunft beliebten Kettenrüstungen sind zwar teuer und aufwändig in der Herstellung, zählten jedoch lange zu den effektivsten Metallrüstungen. Doch die immer stärkere Verbreitung von Belari stellt eine Gefahr dar, da das eng verwobene Geflecht aus Kettenringen zwar hervorragend gegen Schnitte, aber nur passabel gegen Stiche zu schützen vermag. Allmählich wird das Kettenhemd daher durch die robustere Brünne, einen Schuppenpanzer, verdrängt.

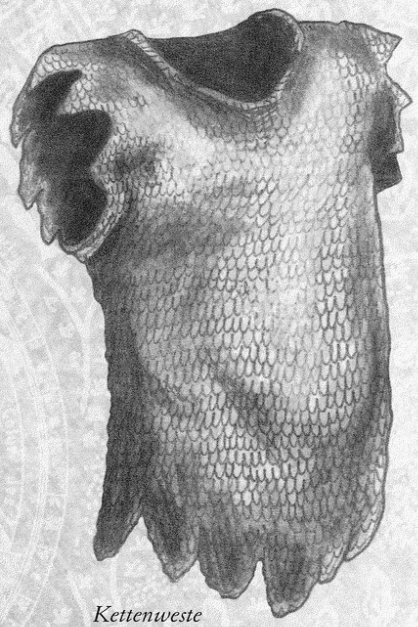
Geschnitten wie eine langärmelige Tunika aus Kettengeflecht, ist das Kettenhemd ein sehr guter Schutz und erlaubt recht freie Bewegungen, es ist jedoch sehr schwer. Da es keine starren Elemente mit tragender Funktion gibt, ruht sein ganzes Gewicht auf den Schultern; der Träger droht also bald zu ermüden.

Die einzeln zusammen genieteten Metallringe machen das Kettenhemd außerdem nicht nur sehr teuer, sondern auch so kratzig und bei längerem Tragen unangenehm, dass man weitere Unterkleidung tragen muss, wenn man nicht mit natürlichem Rüstungsschutz dank Schuppenhaut oder Fell gesegnet ist.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Kettenhemd	0	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	400	50

Herkunft: (8) CRAN, GATH, GYLD, HALD, MAKS, SERO, STAK

Besonderheiten: Es gibt meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen, bei denen die (meist auch kleineren) Ringe verschmiedet sind, die insgesamt 'weniger auftragen' und daher eine um 1 niedrigere Behinderung aufweisen; diese Kettenrüstungen kosten das Fünffache des angegebenen Preises. Bei der Verwendung des Zonensystems erhalten meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen hier einen zusätzlichen Stern.



Kettenweste

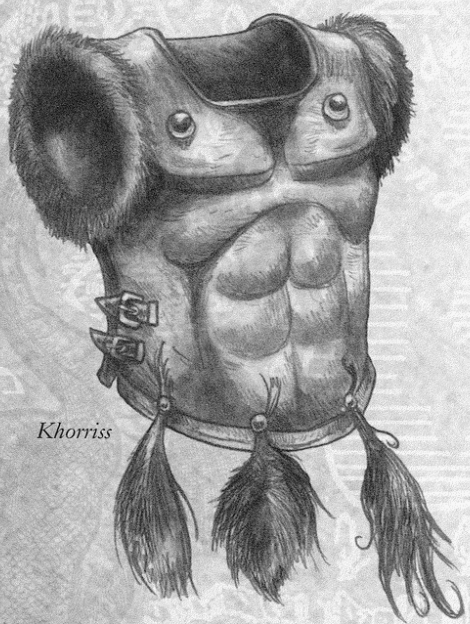
Kettenweste

Diese kürzere Variante des Kettenhemdes besitzt keine Ärmel und reicht nur bis zur Hüfte. Sie benötigt allenfalls leichte Unterkleidung und wird manchmal auch unter einem weiten Hemd getragen, um vor dem ersten Hieb nicht erkennbar zu sein und in unkriegerischen Situationen ganz unentdeckt zu bleiben.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Kettenweste	0	4	4	4	0	0	0	0	2	2	2	200	25

Herkunft: (12) CRAN, GATH, GYLD, HALD, MAKS, SERO, STAK

Besonderheiten: Es gibt meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen, bei denen die (meist auch kleineren) Ringe verschmiedet sind, die insgesamt 'weniger auftragen' und daher eine um 1 niedrigere Behinderung aufweisen; diese Kettenrüstungen kosten das Fünffache des angegebenen Preises. Bei der Verwendung des Zonensystems erhalten meisterlich gearbeitete Kettenrüstungen hier einen zusätzlichen Stern.



Khorriss

Khorriss

Ein Khorriss (auch Leonischer Lederharnisch oder Coriceus) ist ein starrer Torsoschutz aus gehärtetem Blutbüffelleder, wie er von den Leonir der Savannen getragen wird, die ihn sich mit Lederbändern umschnallen. Diese Rüstung sieht zwar recht krude und altertümlich aus, vermag jedoch den Brustkorb und den Bauch gegen Angriffe von vorn so effektiv wie eine schwere Plattenrüstung zu schützen. Der Rest des Körpers bleibt dabei jedoch ungeschützt, aber welch tapferer Leonir käme auch auf die Idee, seinen Rücken zu panzern, den er einem Feind ja doch nie zuwenden wird. Am ehesten wird der Khorriss noch mit einem weiten Fellumhang ergänzt, um die Beweglichkeit des Trägers so wenig wie möglich zu behindern

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Khoriss**	0	3	0	3	0	0	0	0	1	3	1	80	40

Herkunft: (14) KHAM, RHAC

Kleidung

Myranor erstreckt sich über so viele Klimazonen, dass es schier unmöglich ist, etwas Umfassendes über alle modischen Stile und Kleidungsstücke zu sagen. Dennoch besteht die Aufgabe gewöhnlicher Kleidung vor allem darin, vor sengender Hitze, beißender Kälte, unangenehmer Nässe und anderen Widrigkeiten der Umwelt zu schützen. Bei vielen Kulturen zeigen Schnitt, Länge und Farbe des Gewandes auch den Status in der Gesellschaft an, während der Wunsch eher zweitrangig ist,

die Blöße zu verbergen: Viele Rassen haben einfach keine Probleme damit, sich unbekleidet in der Öffentlichkeit zu zeigen, und die wenigsten Menschen stören sich daran.
Gewöhnliche Kleidung hat nur dann einen gewissen Schutzwert im Kampf, wenn sie dick genug ist oder aus festem Material besteht.
Dünne Kleidung: Als dünne Kleidung wird alles betrachtet, was den Leib des Trägers zwar bedeckt, aber nicht weiter schützt. Dazu zählt ein simpler Lendenschurz, Wickelrock oder eine Weste ebenso wie die im Imperium allgegenwärtige Tunika aus Wolle oder Leinen, genauso auch kostspielige, aber dünne Seidengewänder. Ebenfalls zur dünnen Kleidung zählen Handschuhe, auch wenn sie aus Leder oder Pelz bestehen.

Dünne Kleidung hat einen RS und eine BE von 0 und ist beliebig mit Rüstungen kombinierbar.
Ihre Verfügbarkeit hängt von Material, Stil und Qualität ab.

Dicke Kleidung: Jemand gilt als dick bekleidet, wenn er mehrere Lagen übereinander trägt oder wenn die Kleidung gepolstert oder gefüttert ist. Das kommt am häufigsten bei winterlicher Bekleidung für kalte Gegenden vor, die gegen Frost schützt und oft den ganzen Körper abdeckt. Auch ein schwerer, warmer Umhang aus Fell gilt als dicke Kleidung. Daneben fallen auch viele Festgewänder in diese Kategorie, etwa wenn sie komplett bestickt, mit Applikationen besetzt oder aufwändig mehrlagig drapiert sind. Im Imperium etwa wären die Kombinationen aus einer Tunika und darüber Toga, Macalar oder Calar Beispiele für dicke Kleidung, bei den Kerrishitern ihre bestickten Roben aus Barchent, Samt oder Taft.
Ebenso gelten Kleidungsstücke aus weichem Leder und Wildleder als dicke Kleidung; aber auch Bekleidung aus Pelz, Fellen oder dicht federbesetztem Tuch, wie man sie je nach Aufwand und Material als Prunkgewand in wilderen Regionen oder einfach als barbarische Kleidung antreffen kann.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Dicke Kleidung	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	ca. 120	var.
Calar	0	1	1	1	0	0	1	1	1	+1	0	120	var.
Umhang/Toga	0	1	2	1	0	1	1	1	1	+1	0	120	var.
Kapuze	1	0	0	0	0	0	0	0	0	+0	+0	20	1
Prunkrobe/Fellmantel	0	1	2	0	1	1	1	1	1	+1	0	120	var.

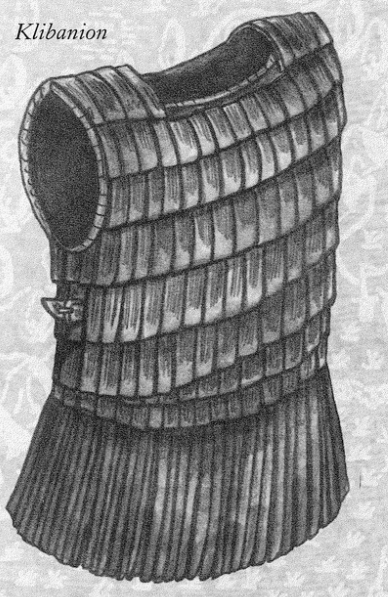
Herkunft: je nach Material, Stil und Qualität
Besonderheiten: Dicke Kleidung hat im Grundsystem einen RS und eine BE von 1, die nicht zum Wert einer eventuell darüber getragenen Rüstung hinzuaddiert werden. Sie kann durch einen Helm ergänzt werden. Bei besonders aufwändigen Festgewändern kann die BE auch mehr als 1 betragen.


Fellmantel


Tunika mit Toga

Klibanion

Ein Klibanion (oder kerrishitischer Schuppenpanzer) ist eine Lamellenrüstung aus rechteckigen Plättchen, die meist aus Metall gefertigt sind, gelegentlich auch aus Chitin, Karettan, Horn oder gar Kochleder. Von einem Schuppenpanzer unterscheidet sich diese Rüstung insofern, dass die Lamellen nicht auf einer hemdähnlichen Unterlage befestigt sind. Stattdessen sind sie am Rand gelocht und nur mittels Draht mit den benachbarten Plättchen überlappend verbunden. Dadurch tragen sie ihr eigenes Gewicht und sind doch recht flexibel. Die Lamellen sind jedoch nicht so beweglich, dass sich daraus gut Ärmel herstellen ließen, so dass ein Klibanion vor allem den Rumpf und manchmal auch als Rock die Oberschenkel abdeckt – dazu werden oft Helm, Arm- und Beinschienen getragen.
Zwar schützt ein Klibanion nicht so gut wie eine Vollplatte, doch ist er robuster als etwa ein Kettengeflecht. Vor allem aber ist er sehr luftig und Körperhitze kann leicht entweichen. Verglichen mit einem Kettenhemd ist er hingegen deutlich schneller und einfacher zu konstruieren und damit relativ preiswert. Der Klibanion war eine Weile im Imperium verbreitet, heute aber muss er als die typisch kerrishitische Rüstung gelten, da die Handelsfürsten des fernen Südens seine Eigenschaften bei starker und feuchter Hitze besonders schätzen.

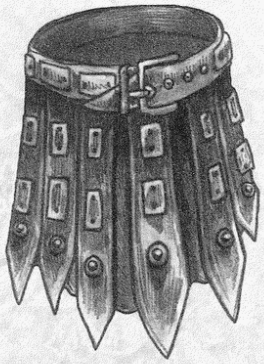

Klibanion

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Klibanion*	0	5	5	5	0	0	3	3	4	4	3	280	100

Herkunft: (12) MAKS, TALA

Lederschurz

Der Lederschurz schützt die Leistengegend seines Trägers und besteht oft nur aus einem breiten, mit Nieten oder Plattenstücken beschlagenen Gürtel und einem dickem Leder- oder Fellstück, das bis auf die Knie herabhängt. Die raffinierteren Versionen haben statt des Fells mehrere überlappende, knielange Lederstreifen, die ebenfalls mit Beschlägen verziert und verstärkt wurden. Ein Lederschurz kann nur mit Rüstungen kombiniert, die nicht ohnehin schon den Bauch- und Lenden-



Lederschurz

bereich bedecken, wie zum Beispiel eine Weste, eine Brustplatte oder ein Thorax (Brustharnisch). Lederschurze sind besonders bei barbarischen Völkern verbreitet, von den wilden Hjaldingern, Skiresen und Amaunir des Nordens bis zu den Pardir in den Tropen und den Yachjin im fernen Süden. Von diesen Barbaren abgesehen ist der Schurz eine typische Rüstung bei Gladiatoren in der Arena – doch letztlich gibt es keine Region, wo nicht irgendjemand einen solchen Schutz trägt.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Lederschurz*	0	0	0	2	0	0	2	2	1	+1	+0	3	15

Herkunft: (16) überall

Lederwams mit Karettanplatten



Dieses aus eher geschmeidigem Leder genähte Kleidungsstück bietet Schutz für den Oberkörper und wird durch Karettanplatten noch verstärkt. Man findet es vor allem rund ums Meer der schwimmenden Inseln, wo es als Variante der Brigantinweste meist verborgen getragen wird.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Lederwams mit Karettanplatten*	0	3	3	3	0	0	0	0	2	3	2	100	180

Herkunft: (8) CANT, KORO; MdSI, VALA

Linothorax



Lederwams

Auch wenn sie 'nur' aus Stoff ist, muss man diese Rüstung doch schon als geeignet betrachten, bewaffnete Angriffe abzuhalten oder abzumildern, denn im Vergleich zu gewöhnlicher Kleidung ist das Tuch auf besondere Weise bearbeitet. Bestehend aus zwölf bis zwanzig verleimten Lagen Leinwand übereinander, ist der Linothorax eine sehr robuste und doch eher leichte Tuchrüstung, die dem Myrmidonen-Thorax ähnelt. Dennoch ist sie recht preiswert und bewahrt durch ihr geringes Gewicht die Beweglichkeit des Trägers, was sie gerade für den gelegentlichen Gebrauch oder als reine Schutzmassnahme für den Fall der Fälle beliebt macht. Der Linothorax stellt die alltägliche Schutzkleidung von imperialen Kämpfern außerhalb der Myriaden dar, für die der richtige Stahl-Thorax nahezu unerschwinglich bleibt. Ein Linothorax ist in der Regel mit farbigen Symbolen des Shinxir oder anderer Götter (oder Stadtstaaten/Provinzen oder Söldnereinheiten) bemalt und am unteren Ende zu Streifen aufgeschnitten, die die Rolle des Schurzes übernehmen. Von der gewöhnlichen Tuchrüstung unterscheidet sich der Linothorax besonders durch die zusätzlichen Metallverstärkungen an einigen Stellen.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Linothorax	0	2	2	2	0	0	1	1	1	2	2	120	12

Herkunft: (12) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KENT, KORO, LAKI, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX

Myrmidonen-Rüstung



Linothorax

Die zugleich praktische wie eindrucksvolle Uniform der Myrmidonen ist in den letzten 500 Jahren kaum verändert worden. Sie ist meist mit grellen 'Insektenfarben' bemalt, wobei man kann an den jeweiligen Farbkombinationen die Zugehörigkeit zu bestimmten Myriaden erkennen kann. Unteroffiziere und Offiziere tragen oft einen kammartigen Helmschmuck, während die von Ameisenflügeln inspirierten Rückenfähnchen heute nur noch bei Paraden und Triumphzügen getragen werden.

Myrmidonen-Thorax mit Schurz: Der Thorax (Brustpanzer) der Myrmidonen besteht traditionell aus sechs gewölbten Metallschienen (drei vorne und drei hinten), die an ledernen Tragegurten aufgehängt sind, einander zum Schutz vor Stichen von oben nach unten überlappen und dabei ein wenig an einen gegliederten Insektenleib erinnern. Vorder- und Rückseite werden durch Schnallen und genietete Lederriemen zusammengehalten. Die Rüstung weist meist einen ausladenden Schulterschutz und eine Art Streifenschurz auf, dessen Schuppenglieder bis zu den Knien herab hängen.

Unter dem Thoraxpanzer werden die Subarmalis (Unterzeug aus Rohhaut) und die normale soldatische Tunika getragen. Der Myrmidonen-Thorax hat ausgezeichnete Schutzeigenschaften, ist aber auch recht schwer und vor allem sehr teuer – dazu kommt noch, dass er als eine ausgeklügelte Rüstung aus vorgegebenen Einzelteilen eine gute Versorgung mit Ersatzteilen erfordert, denn ist eine der Metallschienen erst einmal unwiederbringlich verbeult, kann man sie auf einem Feldzug nicht ohne Weiteres ersetzen.

Schulterstücke, Arm- und Beinschienen: Diese Metallstücke ergänzen den Myrmidonen-Thorax an den Gliedmaßen: Die gewölbten Schulterstücke mit den überlappenden Schienen an den Ober-

armen verbinden Schutz und Beweglichkeit, die Unterarme sind mit herkömmlichen Armschienen geschützt, ganz wie die Unterschenkel mit Beinschienen. Dazu kommen noch genietete oder gepanzerte Fausthandschuhe mit hohen Stutzen an Handgelenk und Unterarm.

Myrmidonenhelm: Der Myrmidonenhelm ist typischerweise von abgeflachter Halbkugelform mit überkreuzten Stahlbändern zur Verstärkung und einem weit ausladenden Nackenschutz. Üblicherweise befindet sich die Unterkante auf Höhe der Augenbrauen, denn er hat keinen Gesichtsschutz außer den sehr breiten Wangenklappen. Gekrönt wird der Helm von einer kleinen Tülle, die einen Rosshaar- oder Federbusch oder eine andere, für die jeweilige Myriade typische Verzierung aufnehmen kann, was aber eher bei Paraden als im Einsatz geschieht; bei solchen besonderen Anlässen kann er auch mit einer Gesichtsmaske versehen werden. Für den üblichen Dienst muss als Schmuck genügen, dass er verzinnt ist und daher in der Sonne hellsilbrig glänzt.

Gesichtsmaske der Myrmidonen: Zusätzlich zum Myrmidonenhelm kann eine innen gepolsterte Gesichtsmaske aus lackiertem Metall getragen werden, die idealisierte menschliche Gesichtszüge darstellt. Die genauen Regelungen, wer wann eine solche Maske trägt, sind überaus kompliziert, am ehesten sieht man sie bei Offizieren und Sondereinheiten sowie bei gewöhnlichen Truppen bei Paraden und anderen zeremoniellen Anlässen.

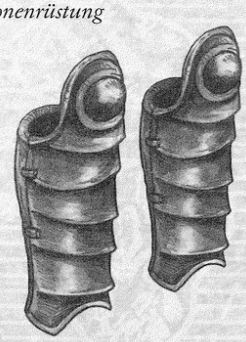
Bei den höchsten Offiziersrängen ist die aufwändig gravierte Maske aus Karettan und zusätzlich mit Edelsteinen besetzt.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Myrmidonen-Thorax*	0	4	4	4	0	0	1	1	3	4	3	350	100
Myrmidonen-Schulter	u.												
Armschienen*	0	1	1	0	3	3	0	0	1	+2	+1	70	12
Myrmidonen-Beinteile	0	0	0	0	0	0	3	3	1	+1	+1	110	18
Myrmidonen-Helm*	4	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+1	120	12
Myrmidonen-Maske	2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	80	8
Myrmidonen-Karettanmaske	1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	30	12+

Herkunft: (8) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX



Myrmidonenrüstung



Nietenpanzer

Die typische Stoffrüstung der kerrishitischen Leichten Soldaten besteht aus einem dichten, gesteppten Kattungewebe, dass mit Tierhaar gepolstert und zahlreichen Nieten verstärkt ist, deren breite Köpfe Platten aus hartem Leder oder Horn halten. Weniger robust als der Klibanion ist der Nietenpanzer wesentlich billiger und dennoch ein hinreichender Schutz für die meisten Kampfsituationen. Ein großes Problem ist zwar, dass er sich im Wasser sehr schnell vollsaugt und seinen Träger in die Tiefe zieht – doch für ein so weit fahrendes Seefahrervolk sind die Kerrishiter ohnehin irritierend sicher, dass das Meer voller Tücke und Verschlagenheit ist und dass ein 'Mann über Bord' besser schnell ertrinkt, als langsam und qualvoll zu sterben.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Nietenpanzer	0	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	60	10

Herkunft: (16) TALA

Besonderheiten: Nietenpanzer behindern beim Schwimmen mit BE x 4 anstatt BE x 2 und neigen auch sonst dazu, Wasser aufzusaugen und leicht ihr Eigengewicht in Flüssigkeit aufzunehmen



Nietenpanzer

Panzerarm

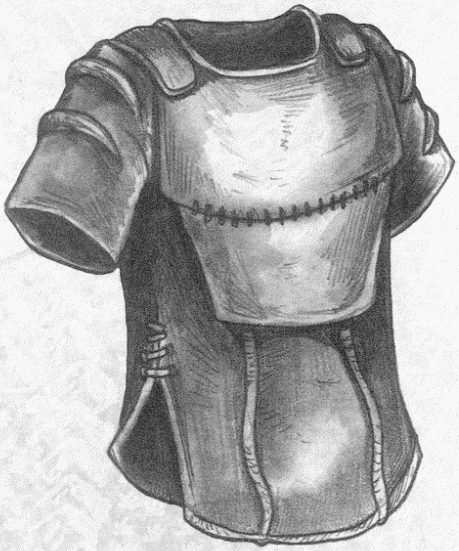
Zu dieser Parierwaffe (einer massiven, schwer gepanzerten Form der Katzenkralle) finden Sie eine Beschreibung bei den Nahkampfwaffen.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Panzerarm	0	0	0	0	3	3	0	0	0	+1	+1	80	85

Herkunft: (10) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP; KARO, KORO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX

Tuchrüstung

Mehrere Lagen Baumwolle oder Leintuch übereinander geben dieser Rüstung ihren Schutzwert: Die Tuchrüstung ist praktisch eine dicke, gesteppte Tunika, die durch eine Füllung aus Haar oder Gras ausreichend gepolstert ist, um den Träger gegen die stumpfe Wucht feindlicher Hiebe zu schützen. Ihr Abwehrwert ist zwar nicht mit dem einer aufwändigeren Rüstung aus Metall, Chratholz oder Hartleder zu vergleichen ist – doch dafür kostet sie auch nur einen Bruchteil davon, so dass



Tuchrüstung

man sie sehr oft in lokaltypischer Verzierung bei städtischen Gardisten und den Bewaffneten einzelner Circel sieht.
Doch auch sonst sind Tuchrüstungen verbreitet, zumal sie auch gegen Witterung und Kälte schützen. Mitunter dient sie wohlhabenden Kriegern als schützendes Polster unter Kettenhemden und anderen Metallrüstungen, um Abschürfungen und Druckstellen zu vermeiden. Doch viele Kämpfer müssen sich mit der Tuchrüstung selbst begnügen, die damit zur typischen Rüstung des einfachen Kriegsvolks wurde, oft nur noch zusammen mit einem Helm und Schild getragen.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis in Ag
Tuchrüstung	0	2	2	2	0	0	0	0	1	2	2	100	8

Herkunft: (14) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH, GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SEVA, SHIN, STAK, TALA, TESU, THAR, VALA, XARX

Besonderheiten: Die Tuchrüstung behindert beim Schwimmen mit BE x 4 anstatt BE x 2 und neigt auch sonst dazu, Wasser aufzusaugen und leicht ihr Eigengewicht in Flüssigkeit aufzunehmen.

Unterwams



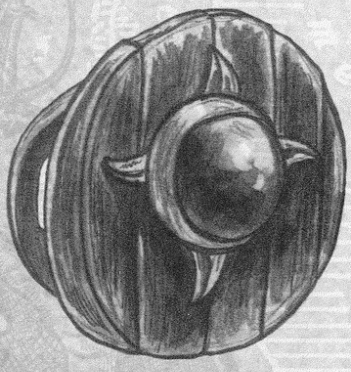
Unterwams

Ein Myrmidone trägt klassischerweise unter seinem metallenen Thorax und dem Kettenschurz ein dickes Unterwams (auch Subarmalis genannt) aus halbwegs geschmeidiger Rohhaut mit aufgenähten Hartlederstücken und gesteppter Polsterung an den Schultern und anderen empfindlichen Stellen sowie einem knapp knielangen Rock aus Lederstreifen. Die Subarmalis bietet vor allem Schutz für den Oberkörper gegen Schürfwunden und Druckstellen, dient aber auch als Notfall-Rüstung für Momente, in denen die volle Rüstung nicht angelegt werden konnte.
Eine weit kostspieligere Variante mit Karettanplatten findet man vor allem rund ums Meer der schwimmenden Inseln, wo sie ähnlich der Brigantinweste meist verborgen getragen wird.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE	Gew.	Preis
Subarmalis	0	2	2	1	0	0	0	0	1	2	1	40	40
Unterwams mit Karettanplatten*	0	3	3	3	0	0	0	0	2	3	2	100	180

Herkunft: Subarmalis (12) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, SERO, THAR, VALA, XARX: Wams mit Karettanplatten (8) CANT, KORO; MdSI, VALA

Schilde



Abishai-Tartsche

Während die bislang beschriebenen Panzerungen dazu dienen, passiv den Körper des Kämpfers zu schützen, werden Schilde und Parierwaffen weit aktiver benutzt, um mittels einer gezielten Parade erst gar keine Treffer zuzulassen, sondern die feindlichen Schläge vom eigenen Körper wegzulenken.
Der Wert eines Schildes hängt natürlich vor allem von seiner Größe ab; je größer allerdings der Schild, desto stärker verzögert er auch die Reaktion seines Trägers auf feindliche Angriffe und erschwert dessen eigene Angriffe.
Die Schwierigkeit, in der Hitze des Gefechtes einen anderen Kämpfer zu erkennen (der vielleicht gar einen Helm mit Visier trägt) und ihn als Freund oder Feind einzuordnen, ist sehr groß. Daher ist es in Myranor seit langem üblich, seine Zugehörigkeit zu einer Herrschaft, Provinz oder Einheit durch ein Symbol auf dem Schild anzuzeigen.
Parierwaffen schließlich dienen nicht allein zur Parade, man kann mit ihnen auch aktiv angreifen.

Regeltechnisches

- Allgemein gilt, dass Kettenwaffen dazu geeignet sind, 'um einen Schild herum' zu schlagen; das heißt, dass ein Schildträger (oder auch Parierwaffenträger) den Parade-WM seines Schildes nicht nutzen kann, wenn er gegen einen Kämpfer mit Kettenwaffe, Peitsche oder Zweihandflegel antritt (wohl aber die Paradezuschläge, die er durch die Sonderfertigkeiten *Linkhand* und *Schildkampf I und II* erhält).
- Bestimmte Manöver sind für Kämpfer, die mit Schilden ausgestattet sind, nicht möglich. Dieses Verbot gilt meist nicht für Parierwaffen, was wiederum bedeutet, dass Waffen mit dem Typ 'SP' in diesem Fall als Parierwaffe geführt werden können.

Schilde und Parierwaffen in von A – Z

Abishai-Tartsche

Der kleine Rundschild der Abishai wird mit Riemen am Unterarm befestigt, und oft wird an jedem Arm einer getragen; daneben kann man ihn auch wie einen Faustschild verwenden. Zweihandschwerter können nur mit zwei Tartschen zugleich, Zweihand-Hiebwaffen gar nicht pariert werden.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	40	0/+1	4	0	12

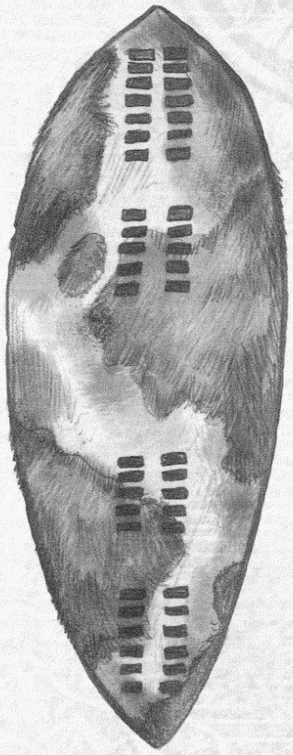
Verwendung: Schild
Herkunft: (10) MdSI
Besonderheiten: Bei Verwendung von zwei Tartschen gilt INI +1.

Blutbüffel-Schild

Dieser große, rund oder oval geformte Schild erhält seine Stärke vom zähen Leder der Blutbüffel und ist am häufigsten als langgezogen-ovaler Reiterschild am Arm eines Leonir zu sehen, da er sich mit dieser Form besonders gut für den Einsatz aus dem Sattel eignet.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	180	–2/+5	2	–2	35

Verwendung: Schild
Herkunft: (14) KHAM, RHAC



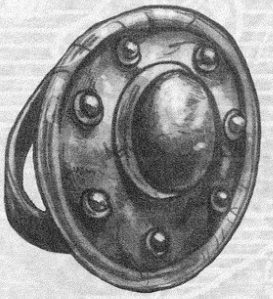
Blutbüffelschild

Faustschild (Metall)

Dieser kleine Schild ist nicht viel mehr als eine eiserne oder bronzene Halbkugel mit einer Fütterung aus Leder oder Filz. Zur Abwehr von Zweihand-Hiebwaffen ist er jedoch ungeeignet.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
SP	60	0/+2	0	–4	18

Verwendung: Schild
Herkunft: (16) ALAM, ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH; GYLD, HARP, KARO, KORO, MAKS, MAYE, NARI, OCHO, SERO, SEVA; SHIN; TALA, THAR, VALA



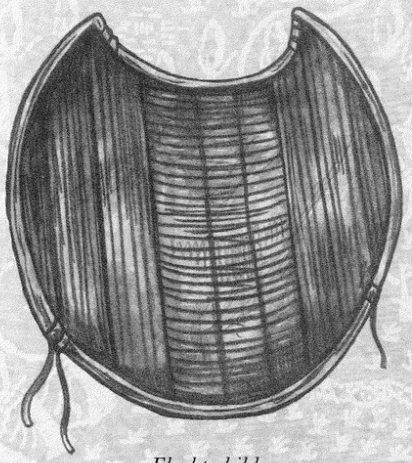
Faustschild

Flechtschild

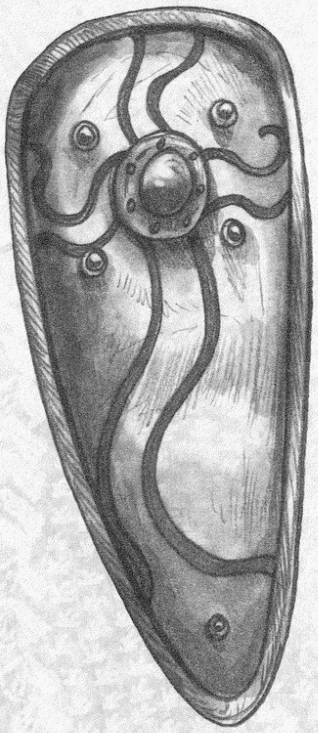
Diese Schilde, bei der mehrere Lagen Weiden- oder Rattangeflecht oder Schilfmatten auf einen Rahmen aus hartem und zähem Holz gespannt sind, findet man nicht allein bei Wilden, sondern auch beim leichten Fußvolk, das wenig Erfahrung mit dem Schildkampf hat, aber nicht auf dessen Schutz verzichten will. Diese Schilde haben oft Halbkreis-, Rechteck- oder Ovalform und sind nach entsprechender Behandlung durchaus wetterfest, aber doch sehr zerbrechlich.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	100	–1/+4	6	0	10

Verwendung: Schild
Herkunft: (10) überall



Flechtschild



Großschild

Großschild

Der Großschild der Hjaldinger ist gewöhnlich tropfenförmig und besteht aus mehrfach verleimten Lagen Holz und Leder. Das macht ihn stabil, aber auch schwer, doch für die wilden Nordleute ist das kaum ein Problem. Üblicherweise haben Großschilde lange Lederriemen, mit denen sie über der Schulter getragen oder im Kampf oder an Bord eines Schiffes gesichert werden können. Großschilde sind in der Regel üppig mit Runen und Tierdarstellungen geschmückt, doch wirklich fürchten muss man die weißen Schilde. Denn weiß ist für die Hjaldinger die Farbe des Todes und damit zeigt er an, dass er es nun wirklich bitter ernst meint.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	200	–2/+5	2	–2	20

Verwendung: Schild
Herkunft: (12) CRAN, GATH, GYLD, HALD, LORT, SERO

Holzschild

Dies ist der geradezu typische myranische Schild – kreisförmig, aus überkreuz verleimten Holzbrettern, mit verstärktem Rand und mit Leder, Rohhaut oder Fell bezogen. Gelegentlich verstärkt ein runder Eisenbuckel in der Mitte die ganze Konstruktion.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	180	–1/+4	2	–1	30

Verwendung: Schild
Herkunft: (18) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, ERAS, ESHB, GATH; GYLD, HALD, HARP, KARO, KORO, LAKI, MAKS, MAYE, NARI, NARK, OCHO, RHAC, SERO, SHIN; TALA, TESU, THAR, VALA, XARX



Holzschild

Lederschild

Dieser Rundschild ist vor allem bei nomadischen Viehzüchter und Jägervölkern verbreitet, von den feuergeborenen Völkern der Narkramar über die Pardir bis zu den Kentori in Nordwesten. Er erhält seine Schutzwirkung durch mehrere Lagen zähes Leder – je nach Region das der Ghaale (der friedfertigen Buckelrinder), der Varken oder örtlichem Jagdwild. Er ist leichter, aber auch wesentlich zerbrechlicher als andere Rundschilde.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	280	0/+3	5	–1	25

Verwendung: Schild
Herkunft: (14) überall

Myrmidonen-Reiterschild

Der typische achteckige Schild, wie er in den Myriaden gebraucht wird, ist im Falle der Reiterschilde nach unten verlängert und trägt das Emblem der Hipparchie. Um des Gewichtes willen ist er aus verleimten Holz und Leder gemacht, aus Metall ist nur der äußere Rand. Nur die Offiziere tragen mitunter Schilde aus kostspieligem Karettan, doch das ist vor allem eine Frage der Logistik und des Ansehens von Offizier und Einheit.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	100	–2/+5	5	–2	25

Verwendung: Schild
Herkunft: (12) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX



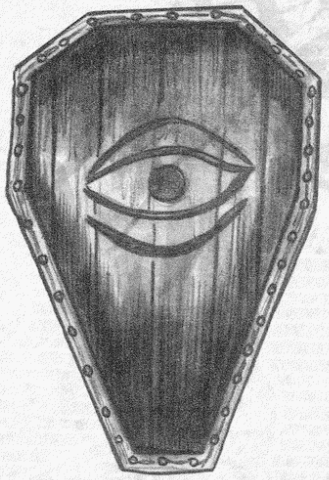
Lederschild

Myrmidonenschild

Der klassische Achteck-Schild der Myrmidonen ist ein 'gestutzer Kreis' mit acht exakt gleichlangen Seiten, gemacht aus Metall und Holz. Er wird von den herkömmlichen Myrmidonen, also der Mehrheit der Truppen, und den lokalen Gardisten getragen und zeigt meist das Symbol der Myriade oder der Stadt, während seine Form an die Oktade, das imperiale Staatspantheon erinnern soll.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	160	–1/+3	5	0	25

Verwendung: Schild
Herkunft: (12) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX



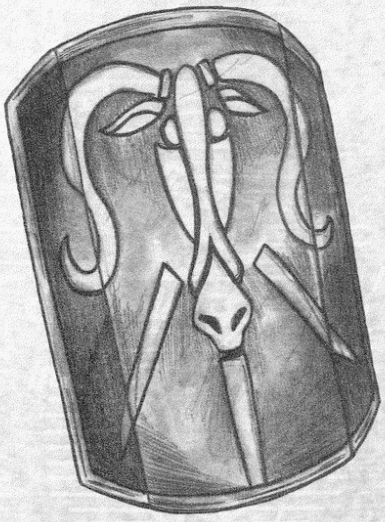
Myrmidon-Reiterschild

Myrmidonen-Setzschild

Dieser achteckige Schild ist der größte Schild, mit dem die Myriaden ausgerüstet sind: Im Grunde zeigt sich die traditionelle achteckige Form nur an den etwas abgeschrägten Ecken, den eigentlich handelt es sich bei der Schildform um ein hohes, leicht gewölbtes Rechteck. Am untern Rand ragt ein Dorn hervor, der das Aufstellen ebenso erleichtert wie die klappbaren Streben. Vor allem Schützen tragen solche Schilde, hinter denen Sie Schutz suchen können, während sie ihre Waffen spannen und laden.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
S	320	–5/+7	1	–3	45

Verwendung: Schild
Herkunft: (12) CANT, CENT, CORA, CRAN, GYLD, HALD, HARP, KARO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX



Myrmidonenschild

Panzerarm

Die massive, schwer gepanzerte Form der Katzenkralle (siehe im Kapitel Nahkampfwaffen).

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
SP	80	0/0	–1	0	85

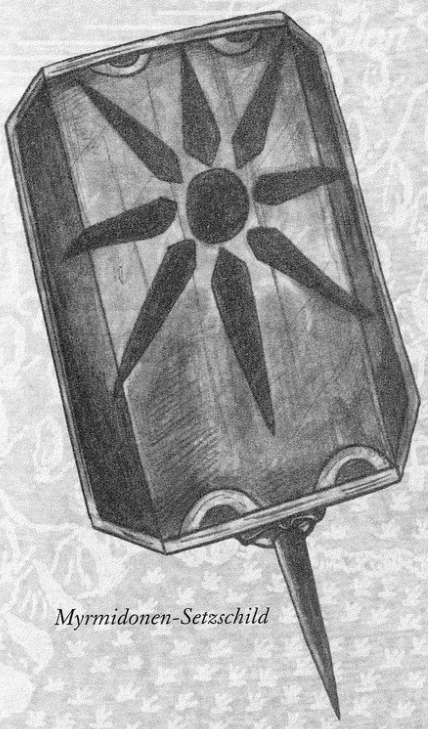
Herkunft: (10) ANTH, CANT, CENT, CORA, CRAN, DEME, GATH, GYLD, HARP; KARO, KORO, MAYE, NARI, OCHO, THAR, VALA, XARX

Stoßbuckler

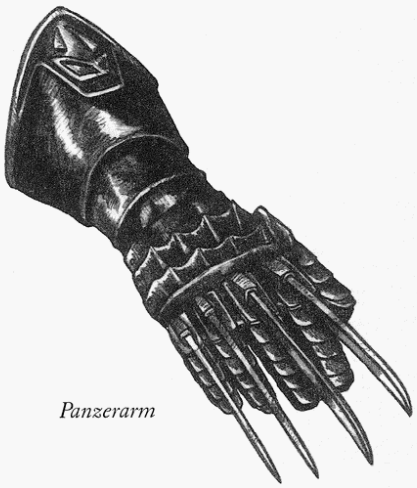
Dieser metallene Faustschild mit einem langen Dorn ist bei den Nahkampfwaffen näher beschrieben.

Typ	Gewicht	WM	BF	INI	Preis
SP	80	0/0	–1	–2	32

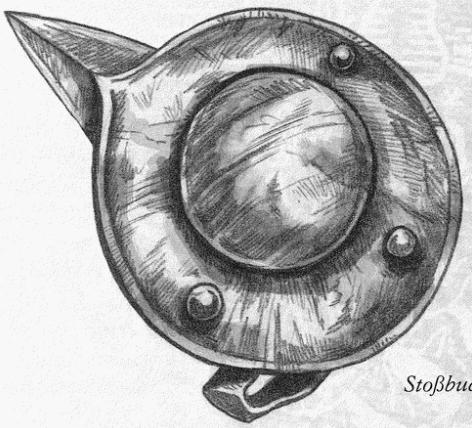
Herkunft: (10) CANT, CENT, CORA, GATH, GYLD, HARP, MAKS, MAYE, NARI, THAR, VALA



Myrmidonen-Setzschild



Panzerarm



Stoßbuckler

Ausrüstung für den Kämpfer



Waffengehänge

Wie jeder erfahrene Streiter irgendwann lernen musste, besteht das Leben nicht nur daraus, mit blutiger Klinge von einem Gemetzel ins andere zu ziehen. Zwischen den Momenten des Kampfes liegen manchmal Tage und Nonen der Langeweile – Zeit, die gut darin angelegt wird, die eigene Ausstattung in den bestmöglichen Zustand zu versetzen, denn das kann im heißen Gefecht über Leben und Tod entscheiden. Und das gilt für Meuchler und Glücksritter nicht weniger als für aufrechte Gardisten und Myrmidonen.

Waffengehänge

40 Unc. 6 Ag

Ein Waffengehänge ist meist aus Leder und wird am Gürtel befestigt, um daran die Waffe zu tragen. Manche größeren Stücke haben die Form einer Schärpe, die schräg über den Oberkörper verläuft, denn je schwerer die Waffe, desto schwieriger ist es, ihr Gewicht nur dem Gürtel anzuvertrauen – gerade beim schnellen Laufen kann es da schnell zu einem Unglück kommen.

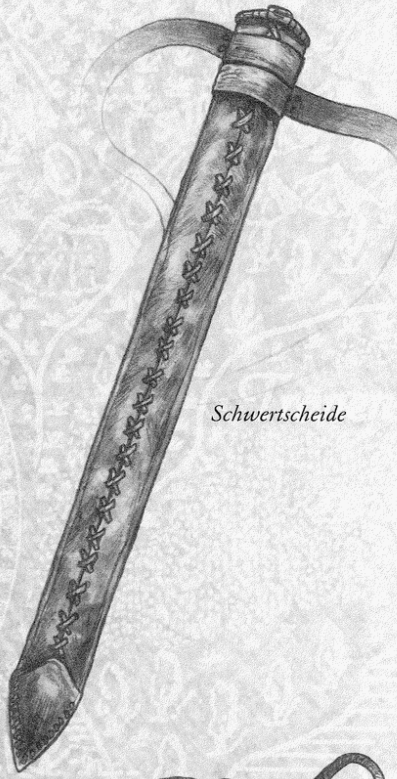
Schwertscheide

30 Unc. 4 Ag

Es sieht zwar besonders imposant aus, wenn ein Barbar seine blanke Schwertklinge im breiten Ledergürtel trägt, doch klüger ist es, seine Waffe der Obhut einer gut gearbeiteten Scheide anzuvertrauen. Vor allem für Säbel und Schwerter ist das wichtig, denn sie haben im Vergleich zu ihrer Länge die längsten Klingen und leiden daher am meisten unter all den Zusammenstößen, bei denen Scharten die Schneide verunstalten und schwächen können. Und dabei seien noch gar nicht die vielfältigen Verletzungen erwähnt, die sich ein unglückseliger Schwertträger etwa an den Beinen zuziehen kann, wenn er über seinen Waffe stolpert oder sich daraufsetzt.

In der Regel bestehen Waffenscheiden aus zwei Lagen Holz, die mit Leder zusammengefasst und oft noch mit Metallbeschlägen verziert und verstärkt sind. Vor allem an der Öffnung und an der Spitze sorgen Metallteile dafür, dass die Klinge die Scheide nicht beschädigt.

Jede Schwertscheide muss groß genug für die Klinge sein, die sie schützen soll; andererseits kann überschüssiger Raum kreativ genutzt werden: Ein Versteck an der Körperseite der Scheide oder in der nicht ganz ausgefüllten Spitze kann einige Münzen oder auch eine Phiole mit einem nützlichen Elixier aufnehmen. Diese Modifikation, wenn sie denn stabil und leicht erreichbar sein soll, kostet 6 Ag extra.



Schwertscheide

Dolchscheide

10 Unc. 2 Ag

Das Gegenstück zur Schwertscheide, nur entsprechend kürzer. Fast immer am Gürtel getragen, ist eine Dolch- oder Messerscheide mitunter nur aus Leder und in aller Regel zu klein, um unauffällig ein Versteck aufzunehmen. Es gibt jedoch Exemplare, bei denen gut sichtbar auf der eigentlichen Scheide für einen Langdolch oder ein Kurzschwert noch ein Futteral für ein deutlich kleineres Eß- und Arbeitsmesser angebracht ist (12 Unc., 3 Ag).

Machira-Schnappscheide

12 Unc. 5 Ag

Es gehört zum Wesen der Myrmidonen-Machira, dass sie 'kopfüber' vor der Brust getragen wird, wo man sie schnell mit der Rechten ziehen kann, ohne sich dem Schild an der linken Seite herumärgern zu müssen. Für diesen Zweck braucht die Machira eine spezielle Scheide, die das Herausrutschen im Gefecht verhindert. Meist wird das durch flexible 'Lippen' aus Leder oder Zerrharz erreicht, doch es existieren auch andere Erfindungen, die zum Teil gar mit Karettan-Federn arbeiten. Eine Machira-Schnappscheide ist immer in den Farben der entsprechenden Myriade lackiert.



Dolchscheide

Versteckte Dolchscheide

8 Unc. 5 Ag

Diese verschlage Methode, eine kurze Klingenwaffe zu tragen, wurde von der Trageweise des Akinax inspiriert: Es handelt sich meist um eine flache, schwarze Scheide, die fest mit einem Unterarmreif verbunden ist. Die Waffe liegt dadurch eng am Unterarm an, wobei der Griff zur Hand, die Klingenspitze zum Ellbogen zeigt. Unter einem Kleidungsstück mit langen und weiten Ärmeln ist die Waffe praktisch nicht zu sehen und doch gut für einen Überraschungsangriff geeignet. Am zweckdienlichsten ist es, wenn man dazu seine Arme verschränkt und dabei seine Hände in die Ärmelöffnungen schiebt.

Eine ähnliche Variante kann am Unterschenkel getragen und entweder unter weiten, hohen Stiefel oder einem langen Rock oder Hosenbein verborgen werden – hier ist tatsächlich das Ziehen am leichtesten, wenn man mit verschränkten oder übereinander geschlagenen Beinen sitzt.

Pfeilköcher

60 Unc. 4 Ag

Meist aus Holz und Leder gemacht und oft bemalt, bestickt oder anders verziert, dient ein solcher Köcher im Grunde der Aufbewahrung von Pfeilen. Köcher sind meistens so geformt, dass man sie entweder gut auf dem Rücken oder an der Hüfte oder am Sattel tragen kann; manche haben auch eine lange Lasche zum Überschlagen, die die Pfeile (gerade deren empfindliche Befiederung) vor Regen schützt. Einige Köcher sind so breit geschnitten, dass sie auch einen Kurzbogen aufnehmen können (8 Ag). Manche Exemplare haben auch ein kleines Innenfach für ein Federmesser, mit dem man Pfeile (nach)bearbeiten kann.



Pfeilköcher

Bolzenköcher

40 Unc. 3 Ag

Das kleinere und leichtere Gegenstück zum Pfeilköcher; gedacht für die kürzeren Bolzen einer Bela, Aerobela oder Armbrust. Sie haben fast immer eine schützende Klappe und ein Fach, in dem man einen Satz Pflegemittel für die Schusswaffe unterbringen kann. Myrmidonische Bela-Bolzenköcher tragen in aller Regel die farbigen Symbole der Myriade, wenn sie nicht gerade eigens für Scharfschützen im Hinterhalt gemacht sind.

Unterwasserköcher

30 Unc. 10 Ag

Die meisten herkömmlichen Köcher sind nicht im geringsten für den Gebrauch unter Wasser ausgelegt und bei den ersten Schwimmbewegungen würden alle Projektile herausgleiten. Dieser Köcher ist eher ein breites Band aus Haihaut vollen enger Tasche für Harpunengeschosse, das zusammengerollt und mit einer Schnur oder Schnalle geschlossen werden kann. Die unzähligen feinen Schuppen der Haihaut verhindern, dass ein Projektil herausgleitet. Der Köcher eignet sich dennoch nicht dazu, Belabolzen oder Pfeile zu befördern, die nicht für die Unterwasserwelt gemacht wurden, doch als Ausrüstung für maritime krieger ist es vorzüglich.

Klingenwaffen-Pflegesatz

20 Unc. 3 Ag

Für die gute und regelmäßige Pflege einer Klingenwaffe ist einiges nötig, vor allem aber ein Wetzstein zum Ausgleichen kleiner Scharten und Schrunden, dazu ein kleines Hämmerchen zum Ausklopfen von Dellen, vielleicht etwas Schleifpaste und natürlich auch ein gutes Waffenöl, das die Klinge vor Rost schützen kann. Ein paar gute Wischtücher schaden nicht und bei aufwändig verzierten Waffen sollte man schon eigene Bürstchen für die feinen Gravuren und Schmucksteine haben. Dazu kommen je nach Aberglaube des Kämpfers und Wortgewandtheit des Verkäufers noch das ein oder andere Wundermittelchen – von dem 'Rostabwischer-Schwamm aus der fernen See von Talaminas' bis zur 'Polierasche aus dem Holz lorthalischer Eisenbäume'
Ein Kämpfer sollte zumindest sporadisch seine Waffe aufwändiger säubern und pflegen, als nur immer 'das Blut am Gewand des Toten abzuwischen' – sonst wäre eventuell eine heimliche Erhöhung des BF angebracht.

Belari-Pflegesatz

40 Unc. 5 Ag

Die Torsionswaffen des Imperium benötigen besonders gute Pflege – sie müssen genau richtig mit Schmieröl versorgt werden, man braucht aber auch Waffenfett zum Einreiben, allerlei Werkzeug wie einen Schraubenschlüssel und -dreher, eine kleine Klinge und eine kleine Zange, einen Satz feiner Pinsel und Bürsten, nichthaarende Filztücher, eventuell einen kleinen Blasebalg zum Reinigen schwer erreichbarer Stellen, ein großes Lederstück als sichere Unterlage beim Zerlegen der Waffe und einiges mehr.
Ein solcher Pflegesatz ist unverzichtbar, um eine Bela nach einem Geländemarsch zu reinigen.

Kreidepuder

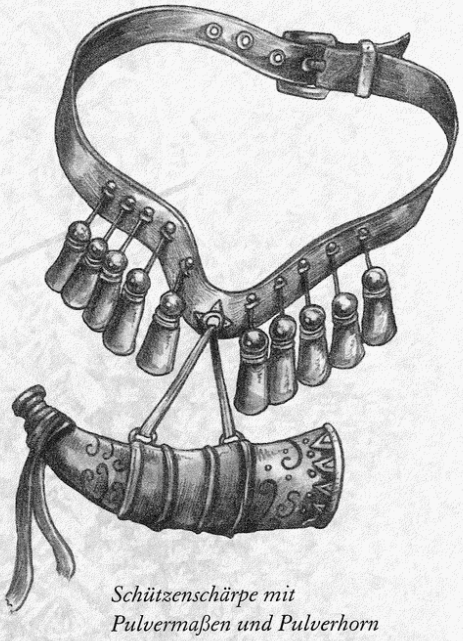
10 Unc. 1 Ag

Auch den abgebrühtesten Kriegern bricht im Gefecht mitunter der Schweiß aus – und kaum eine Körperteil wird so schnell schwitzig wie die Handflächen. Fein gemahlener Kreidepuder ist daher bei erfahrenen Kämpen ein Geheimmittel, sich vor einem Entgleiten des Waffengriffes zu schützen und sicherer zupacken zu können.

Übungswaffen

variabel

Nicht allein Gladiatoren leben davon, mit möglichst vielen Waffen vertraut zu sein – auch so mancher Söldner bildet sich stets weiter, um gegen die unterschiedlichsten Instrumente in Feindeshand gewappnet zu sein. Für diese Zwecke gibt es neben billigen Holzprügeln auch hoch entwickelte Schaukampf- und Übungswaffen, denen nur eben die scharfe Schneide oder die geschliffene Spitze fehlt, während Gewicht und Größe mit dem Original übereinstimmen. Übungswaffen verursachen die übliche TP-Zahl als TP (A).
Eine gut gearbeitet Übungswaffe kostet zwei Drittel ihres Vorbildes, ist aber bei aller Übereinstimmung aus minderwertigem Material und kann nicht einfach durch Nachschleifen ins Original verwandelt werden.



Schützenschärpe mit Pulvermaßen und Pulverhorn

Schützenschärpe mit Pulvermaßen

50 Unc. 10 Ag

Die zeitraubende Abmessen des Schießpulver kann vermieden (oder wenigstens in die Zeit lange vor dem Einsatz verlegt werden), wenn man jeweils ein gut daumengroßes Röhrchen mit der Kugel und der Pulvermenge für einen Schuss mit dem Donnerkolben füllt. Im Gefecht muss man das Röhrchen nur noch von der Schärpe nehmen und den Inhalt richtig in den Lauf geben. Üblicherweise hängen etwa zehn Pulvermaße an einer breiten Schärpe, die oft auch noch ein Pulverhorn tragen kann.

Pulverhorn

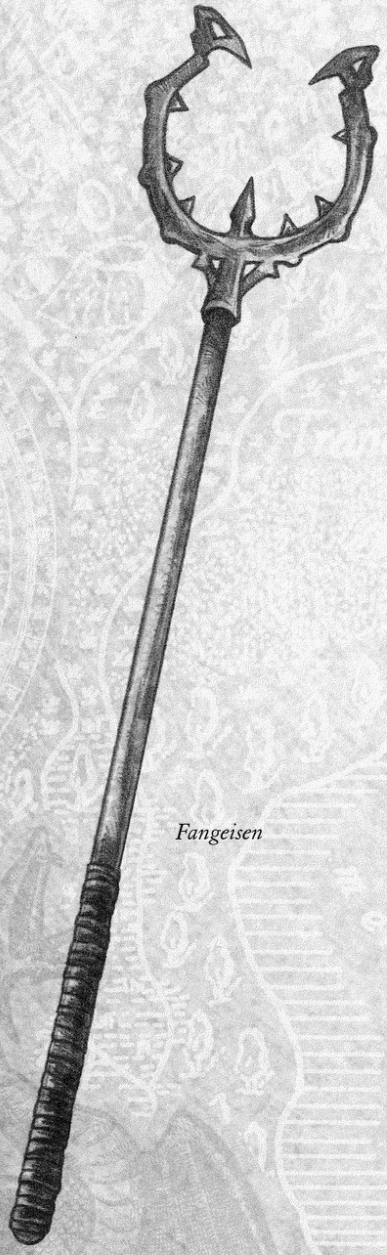
20 Unc. 5 Ag

Auch wenn für den eigentlichen Schuss Vulkansand genommen wird, hat das feinere Donnerpulver noch immer seine Berechtigung beim Füllen des Zündloches. Dieses Zündpulver wird üblicherweise in hohlen Tierhörnern aufbewahrt, die wie eine Flasche an der Spitze geöffnet werden können. Pulverhörner sind oft (mitunter auch mit Yachjin-Kunst) beschnitzt und hängen meist am Gürtel des Feuerschützen.

Kugelgießsatz

10 Unc. 7 Ag

Die kerrishitischen Soldaten werden nicht zentral mit Munition versorgt, sondern müssen sich diese selbst herstellen – was bei Bleikugeln ja auch weder große Mühen noch viel Übung erfordert. Dieses Zubehör umfasst ein grobes Messer zum Zerteilen des Bleis, einen langen eisernen Löffel für das Schmelzen und die eiserne Gussform selbst.
Das Kugelblei kostet etwa 3 Argental pro Okul, was für etwa vierzig Kugeln reicht.



Fangeisen

Meuchelwerkzeuge

Es einiges in Myranor, was zwar den Tod bringen, aber kaum als Waffe gelten kann. Die folgenden Objekte folgen nur sehr eingeschränkt den üblichen Kampfregeln.

Blasrohr-Flöte

10 Unc. 50 Ag

Mehr eine Kuriosität als eine echte Meuchlerwaffe ist diese lange Flöte, deren Löcher allesamt mit den Fingern zugehalten werden können – dann nämlich, wenn der 'Musikant' einen kleinen Giftpfeil eingelegt hat, den er auf sein Opfer schießt. Der Schuss ist lautlos und das Opfer weiß anfangs vielleicht gar nicht, wie ihm geschehen ist, denn der Giftpfeil (eher eine befiederte Nadel) kann leicht für ein durstiges Insekt gehalten werden. Der Meuchler kann also unter Umständen entkommen, ohne auch nur verdächtigt zu werden.

Blasrohr-Flöte

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Talent
1W–1	1/2/3/4/5	(0/0/0/–1/–2)	1	Blasrohr

Besonderheiten: Mit der Blasrohr-Flöte darf kein *Fernkampfangriff+* durchgeführt werden. Damit das Gift wirken kann, muss der Pfeil mindestens einen SP verursachen, weshalb der Schütze meistens auf eine ungerüstete Körperstelle des Opfers zielt. Schleier und Fliegennetze können hier weitere RS-Punkte beisteuern

Fangeisen

200 Unc. 40 Ag

Mehr ein Instrument für Sklavenjäger als für Meuchler ist diese zwei Schritt lange Konstruktion, deren gabelähnliches Ende sehr geschwind einem zweibeinigen Opfer über den Hals gedrückt werden kann. Dann aber machen sich die scharfen, federnden Widerhaken bemerkbar, die jeden Gedanken an Flucht schnell vergessen lassen. Denn erst recht, wenn das Halseisen noch innen mit Dornen bestückt ist, kann jeder Widerstand nur in einem Blutbad für den Gefangenen enden. Außer professionellen Jägern nach entlaufenen Sklaven und zukünftigen Gladiatoren benutzen auch die gefürchteten Draydal eine derartige Konstruktion – doch ebenso einige Stadtgarden, die Unruhestifter einfangen müssen.
Um ein Opfer erfolgreich am Hals zu fassen, ist eine um 4 Punkte erschwerte Speer-Attacke erforderlich, was bereits in den WM von –4/–3 eingerechnet ist (Weitere Kampfwerte: BF 4, INI –2, z, DK S). Mit dem Fangeisen darf (bei Kenntnis der dazugehörigen SF) das Manöver *Festnageln* eingesetzt werden. Das gefangene Opfer kann ohne weiteren Aufwand auf DK S gehalten werden; seine GE gilt derweil als um 8 Punkte vermindert.
Will das Opfer sich mit Gewalt befreien, erleidet es (je nach Bösartigkeit der Konstruktion) 1W+4 bis 2W+4 TP und automatisch je eine Wunde pro KO/2 SP in der Zone Kopf. Im Verlauf von 30-FF Aktionen kann man sich jedoch ohne Probe langsam selbst befreien, ohne Schaden zu erleiden.

Kleidersaum mit Giftklingen

10 Unc. 40 Ag

Viele myranische Völker lieben lange Kleidungsstücke – die Imperialen den Calar, die Kerrishiter ihre Fransenschärpen, die Hjaldinger ihre Fellmäntel etc. Daher war es wohl unvermeidlich, dass irgendwann jemand die Idee hatte, winzige schmale Klingen in den unteren Saum eines Gewandes einzunähen. Während diese verborgenen Schneiden auch einem Gefangenen beim Ausbruch helfen können, besteht außerdem die (geringe) Möglichkeit, dass sie mit Waffengift bestrichen und in weiden Schwüngen als 'Waffe' benutzt werden.
Abgesehen vom Überraschungs -Vorteil ist der Kampfwert jedoch gering: Um einen Gegner zu treffen, muss eine um 4 Punkte erschwerte Peitschen-AT gelingen, die TP betragen 1W–1. Damit das Gift wirkt, muss wenigstens 1 SP angerichtet werden.

Springklinge

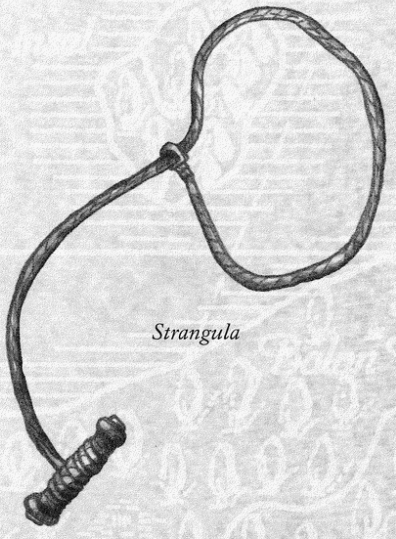
15 Unc. 35 Ar

Vom Prinzip her eng mit dem Springsdorn verwandt, ist auch die Springklinge eine amaunische Erfindung, durch die ein leichter Dolch verborgen getragen und extrem schnell zur Hand genommen werden kann. Der am Unterarm getragene Feder-Mechanismus wird meist durch den Ärmel verborgen und kann einen Dolch, Wurfdolch oder Wurfdorn und ähnliche Waffen aufnehmen, die nicht länger als anderthalb Spann (30 cm) sein dürfen.
Mit der kleinen Unterarmkralle (oder, bei anderen Rassen, einer bestimmten Muskelbewegung) wird der Mechanismus ausgelöst und die Waffe in die Hand geschleudert – die Überraschung des Gegners ist sicher.
Es gibt zwei grundsätzliche Formen der Springklinge:
Ist sie so konstruiert, dass der Dolchgriff zur Hand weist, ist eine FF-Probe nötig, bei deren gelingen man die Waffe nutzen kann, ohne dafür die Aktion *Waffe ziehen* aufwenden zu müssen. Misslingt die Probe jedoch, liegt die Waffe am Boden.
Weist hingegen die Klinge zur Hand (wie bei einem Springdorn, ist eine FF-Probe+2 nötig, bei deren gelingen man nicht nur ohne eigene Aktion die Waffe bereit hat,sondern auch den Gegner überrascht, dass er mit einer IN-Probe nachweisen muss, dass er noch in dieser KR agieren darf.
Misslingt die Probe, fällt die Waffe hin; bei einer 20 aber hat der Träger in die Klinge gegriffen und erleidet den üblichen Schaden der Waffe.

Strangula

2 Unc. 50 Ag

Niemand weiß, welches Volk wann dieses Mordwerkzeug ersonnen hat: Es waren immer die 'Anderen', die dem Sprecher fremd und suspekt sind – die Neristu, die Pardir, die Kerrishiter.
Die Strangula funktioniert ganz einfach so, dass sie dem Opfer um den Hals gelegt und zugezogen wird, so dass es schnell, aber trotzdem qualvoll erstickt. Der Tod geht lautlos vonstatten, was sie natürlich bei Meuchlern sehr populär macht.
Eine Strangula besteht aus steifem Draht, der zu einer Schlinge gebogen ist, die man über den Kopf des Opfers werfen oder legen muss (FF-Probe +2; wenn das Opfer nicht betäubt ist). Eine Sperrklinke sorgt dafür, dass sich die Schlinge nur zuziehen, aber nicht ohne weiteres öffnen lässt. Kommt es zu einem Kampf, sind vergleichende KK-Proben erforderlich, wobei die KK-Proben des Meuchlers um 2 Punkte erleichtert sind, während das Opfer von vornherein einen Malus von 4 Punkten erleidet. Gewinnt das Opfer den Vergleich, so kann es sich befreien und den Meuchler zum Kampf stellen (und um Hilfe schreien, sobald ihm eine KO-Probe gelungen ist). Gewinnt der Angreifer, erleidet das Opfer 2W TP(A). In der folgenden Kampfrunde wird dann eine weitere vergleichende Probe durchgeführt, jedoch ist die KK-Probe des Opfers um 4 Punkte erschwert. Dies wird so fortgesetzt (KK-Probe +6, +8 ...), bis die AU des Opfers auf 0 gesunken ist, wodurch es bewusstlos wird. Nun kann der Meuchler entscheiden, das Opfer am Leben zu lassen oder endgültig zu töten (der Schaden wird jetzt direkt von der LE abgezogen).



Strangula

Alchimistische Produkte

In Myranor gibt es wesentlich mehr alchimistische Elixiere und Präparate, als wir beschreiben können. Ja, nicht einmal für die bekanntesten Tier- und Pflanzengift ist hier der rechte Platz. Daher wollen wir nur einen kurzen Eindruck davon geben, welche Klingen- und Pfeilgifte und nützlichen Destillate es so gibt; spätere Publikationen werden in größerem Detailgrad darauf eingehen.
Die folgenden Substanzen sind keine Gifte, eignen sich aber gut dazu, in Wurfkolben oder Brandpfeilspitzen gefüllt zu werden, damit sie am Ziel ihre gewaltige Wirkung entfalten. Dabei kann jeweils eine Dosis befördert werden. Geschützkugeln können bis 3 Dosen aufnehmen, in diesem Fall wird der Umkreis der Wirkung mit entsprechend zusätzlichen W20 ausgewürfelt.

Feuerfluss

Naphthanal ist der andere Name für dieses alchimistische Elixier, das wie Pech und Schwefel brennt und weder mit Wasser noch mit Sand gut zu löschen ist. Die verheerende Wirkung auf die Umgebung ist groß, aber auf die Moral der Angegriffenen eher noch größer (Erst recht für Wesen mit *Angst vor Feuer*).
Der Preis einer Dosis liegt bei etwa 100 Argental.

Donnerschlag

Diese alchimistische Substanz (auch Tumultal genannt) hat vor allem den Zweck, bei dem Auftreffen auf einem harten Punkt mit ohrenbetäubendem Getöse zu reagieren. Im Umkreis von W20+5 Schritt müssen alle Personen eine KO-Probe schaffen, um nicht taub zu werden. Gelingt die Probe, werden sie schwerhörig gemäß dem Nachteil *Eingeschränkter Sinn*. Die Wirkung hält für 20–KO SR an. Normale Verständigung, das Geben und Empfangen von Befehlen, aber auch Zaubersprüche, -tänze und -lieder sind für die Betroffenen unmöglich bzw. um 7 Punkte erschwert.
Der Preis einer Dosis liegt bei etwa 25 Argental.

Blendblitz

Diese Formel (auch als Fulgural bekannt) bewirkt beim Einschlag am Ziel einen gewaltigen, blendenden Funkenregen, der nichts in Brand setzt, jedoch Lebewesen um so schlimmer trifft: Im Umkreis von W20+5 Schritt müssen alle Personen eine KO-Probe schaffen, um nicht zu erblinden. Gelingt die Probe haben sie 'nur' Sehstörungen durch grelle tanzende Lichter vor den Augen. Die Wirkung hält immer für 20–KO SR an. Das Erkennen der Umwelt mit dem Gesichtssinn ist in dieser zeit unmöglich bzw. alle Proben, bei denen man eigentlich normal sehen können muss, um 7 erschwert.
Der Preis einer Dosis liegt bei etwa 40 Argental.

Waffengifte

Diese Gifte sind meist zähe Pasten, die man gut auf die Spitze oder Klinge einer Waffe auftragen kann. Nicht allein Meuchler, sondern auch Jäger benutzen oft Waffengifte. Sie gelangen in die Blutbahn des Opfers, wenn der Angreifer mit der Waffe wenigstens einen Schadenspunkt verursacht.
Das Opfer darf nun eine KO-Probe ablegen, die um die Stufe des Giftes erschwert ist. Bei Gelingen der Probe, erleidet das Opfer geringeren Schaden, gelingt die Probe sogar um 10 Punkte besser, bleibt es vom Gift ganz verschont. Bestimmte Vor- und Nachteile wie *Immunität gegen Gift* können die KO-Probe modifizieren.
Die Angabe bei **Wirkung** vor dem Schrägstrich steht für die volle Wirkung, hinter dem Schrägstrich für die halbe Wirkung (abhängig von der KO-Probe). Unter der Rubrik **Beginn** finden Sie den Zeitpunkt, wann die Wirkung einsetzt, unter **Dauer** den Zeitraum, über den das Gift wirkt, und unter **Preis** einen Durchschnittspreis für eine Dosis.
Herstellung regelt die Erstellung des Giftes aus der pflanzlichen oder tierischen Rohsubstanz, während **Haltbarkeit** den Zeitraum angibt, in dem das Gift auf seine halbe Wirkungsstärke absinkt (entsprechend einer gelungenen KO-Probe). Nach zwei 'Haltbarkeits'-Zeiträumen ist das Gift wirkungslos.
Wenn Sie eine giftige Substanz *improvisieren* wollen, gehen Sie einfach davon aus, dass sie so viele W6 Schaden anrichtet wie ihre Stufe und dass dieser Schaden um so schneller eintritt, je höher die Stufe des Giftes ist. Bei Giften, die keine Lebenspunkte, sondern Eigenschaftspunkte rauben sollen, können Sie von dreimal so vielen 'Punktestunden' ausgehen, wie die Stufe des Giftes beträgt (also z. B. ein Verlust von 2 Punkten KK für die Dauer von 3 Stunden bei einem Gift der Stufe 2).

Mantigora (2. Stufe)
Ein leichtes pflanzliches Waffengift, das aus der Wurzel der Mantigora-Pflanze von der Insel Arathax gewonnen wird.
Wirkung: 1W6 SP; Brechreiz (keine Aktionen) / 1W3 SP; flauer Magen (+3 auf alle Handlungen); *Beginn:* 5 KR; *Dauer:* 30 KR; *Preis:* 1 Au; *Haltbarkeit:* 6 Oktale; *Herstellung:* Alchimie +3

Pfeilgift (4. Stufe)
Ein Sammelbegriff für verschidene Jagdgifte, die aus Tropenpflanzen gewonnen werden. Pfeilgift baut sich im Körper des Opfers schnell ab und kann daher zur Jagd auf größere Tiere verwendet werden.
Wirkung: 1W6/Std.; Kälteschauer, Sehstörungen (AU fällt auf ein Drittel; *Sinnenschärfe*-Proben +5) / 1W3 SP/Std. (AU–10, *Sinnenschärfe*-Proben–2); *Beginn:* 1 SR; *Dauer:* 1W6 Std; *Preis:* 3 Au; *Haltbarkeit:* 2 Oktale; *Herstellung:* Alchimie +5 oder Pflanzenkunde +4

Schlafgift (5. Stufe)
Alchimistisches Waffengift; wird aus Mantigora, Euhypnos und einen Hauch von Alpschmeichlergift gebraut. Das Mittel versetzt das Opfer in einen extrem unruhigen Tiefschlaf voller erschütternder Träume, aus dem es nur magisch geweckt werden kann.
Wirkung: s.o. / Opfer ist betäubt und bewegungsunfähig, kann aber noch verschwommen wahrnehmen; *Beginn:* sofort; *Dauer:* 7 SR / 1 SR; *Preis:* 7 Au; *Haltbarkeit:* 1 Jahr; *Herstellung:* Alchimie +5

Batrachias (6. Stufe)
Das Gift des canteranischen Reißlurchs, einer gefährlichen amphibischen Bestie. Batrachias ist ein direkter Zerstörer ohne jede Finesse, aber gerade darum recht beliebt bei Giftmischern.
Wirkung: 3 SP/KR; *Beginn:* 1 KR; *Dauer:* 2W6 KR; *Preis:* 9 Au; *Haltbarkeit:* 3 Oktale; *Herstellung:* Alchimie +6

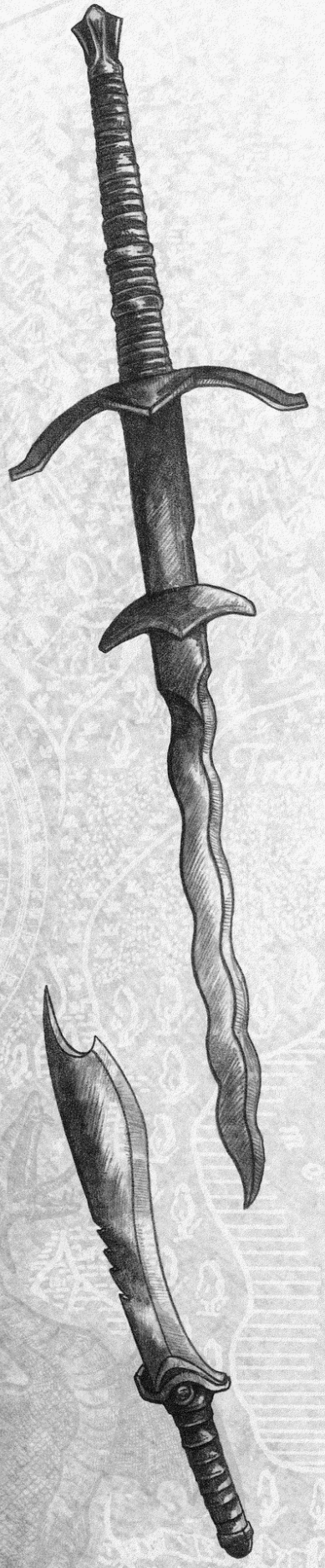


Viperotox (8. Stufe)
Aus den Giftzähnen der Grubenotter wird dieses durch Konservierung zwar abgeschwächte, aber noch immer sehr potente tierische Waffengift gewonnen. Es löst heftige Krämpfe, Zuckungen und Würgen aus und scheint Amaunir besonders schwer zuzusetzen.
Wirkung: 2W6 SP (Amaunir +4), KK, FF, GE und KO je KR–1. Sinken KK und KO auf 0, tritt der Tod ein / Schaden halbiert, keine Spätfolgen; *Beginn:* 1 KR; *Dauer:* 2W6 KR (wie Schadenswurf); *Preis:* 9 Au; *Haltbarkeit:* 6 Oktale; *Herstellung:* Alchimie +9

Scorpiotox (10. Stufe)
Dieses ebenso üble wie kostspielige Waffengift wird aus den Stacheln des Wüstenskorpions gewonnen und ist das Mittel der Wahl bei vielen Meuchlern, obwohl trotz der langen Agonie schon Opfer Anschläge mit diesem tierischen Gift überlebt haben sollen.
Wirkung: 1W6–1 SP/KR; Brennen im ganzen Körper (+4 auf alle Handlungen) / Schaden halbiert; +2 auf alle Handlungen; *Beginn:* 1 SR; *Dauer:* 80 KR / 40 KR; *Preis:* 30 Au; *Haltbarkeit:* 4 Oktale; *Herstellung:* Alchimie +8

Draydalgift (13. Stufe)
Die fleischlosen Herrscher des lebensfeindlichen Draydalan verwenden ein seltsames Gift, das nur in mineralischer Form vorkommt und zum Glück nicht auf Waffen gestrichen werden kann – eine Krume des Giftes muss in die Wunde gehalten werden, was aber auch schon bei einem Treffer geschehen kann..
Wirkung: Übelkeit mit Kopfschmerzen und Erbrechen (zwei regeltechnische 'Wunden' je an Kopf und Bauch), halbierte Regeneration / 1W6 SP, KL, KO und INI –4; *Beginn*:1W6 Stunden; *Dauer*: bis zum Heilen der 'Wunden' / 4W6 Stunden; *Preis, Haltbarkeit* und *Herstellung:* unbekannt

Waffenmetalle



Neben dem gewöhnlichen Stahl gibt es noch einige andere Metalle, die für Waffen genutzt werden – von der urtümlichen Bronze bis zu hochmagischem Enduriumstahl.

Bronze

Diese Legierung besteht aus (viel) Kupfer und (etwas) Zinn. Bronze ist ein wenig schwerer, aber härter als reines Eisen und in aller Regel einfach herzustellen, so dass man sie immer noch in manchen Regionen finden kann, wo sowohl Kupfer als auch Zinn vorkommen. Darüber hinaus ist Bronze gut zu schmelzen und zu gießen, was die Produktion von Waffen verbilligt. Auf der anderen Seite ist normale Bronze weicher als Stahl und verbiegt im Einsatz relativ schnell. Sie wird mittels *Bronzeguss* und *Grobschmied* verarbeitet.

Bronzewaffe: Der Preis beträgt die Hälfte dessen auf der Liste, der BF erhöht sich um 2 Punkte. Jede Erhöhung des BF im Kampf bewirkt einen Malus von –1 auf AT und PA, bis die Waffe *Gerade* gebogen wird (was eine Aktion erfordert).

Reines Eisen

Waffen aus reinem Eisen sind häufig schon an ihrem rötlichen Schimmer zu erkennen, der an getrocknetes Blut erinnert – und oft auch als 'Blutpatina' bezeichnet wird. In Wahrheit handelt es sich einfach um die unvermeidlichen Rostflecke, die nur durch extreme Pflege verhindert werden können.

Im Vergleich zu Stahl und erst recht Gusseisen ist reines Eisen sehr weich und biegsam, so dass es sich unter harten Schlägen leicht verbiegt oder verdellt. Gerade barbarische Völker, die noch nicht die Stahlherstellung gemeistert haben, führen mitunter Eisenwaffen, die im Kampf so schnell verbiegen, dass man sie immer wieder auf dem Boden abstützen und mit dem Fuß gerade biegen muss.

Eisenwaffe: Der Preis beträgt drei Viertel des Listenpreises, der BF erhöht sich um 2 Punkte. Jede Erhöhung des BF im Kampf bewirkt außerdem einen Malus von –1 auf AT und PA, bis die Waffe *Gerade* gebogen wird (was eine Aktion erfordert).

Gegossenes Eisen

Gusseisen ist stumpfgrau, da ihm einige Teile Graphit beigemischt wurden. Es hat einen deutlich niedrigeren Schmelzpunkt als Stahl und lässt sich damit gut gießen, jedoch nicht schmieden. Der einzige Vorteil, den das Gießen von Eisenwaffen besitzt, ist die Zeitersparnis und damit der niedrige Preis, denn so lassen sich deutlich mehr Exemplare bei gleicher Arbeitsdauer herstellen. Das wird jedoch mit der hohen Bruchneigung der Erzeugnisse bezahlt, denn Gusseisen ist nun einmal sehr spröde und empfindlich. Zwar benötigen Gusseisengegenstände in der Theorie auch weniger Pflege, solange die Gussoberfläche nicht verkratzt wird, doch gerade das ist bei Waffen eher undenkbar.

Gusseisenwaffe: Der Listenpreis wird halbiert, der BF steigt um 5 Punkte.

Waffenstahl

Zwar betseht Waffenstahl zu mehr als neun von zehn Teilen aus Eisen, doch der scheinbar geringe Anteil an Zusätzen ist es, der ihm Rostbeständigkeit, Schärfbarkeit und Federkraft verleiht. Die genaue Art der Zusätze variiert je nach Art der Herstellung und üblicherweise hüten myranische Schmiede-Circel und -Collegien ihre genauen Rezepte überaus eifersüchtig. Manche regional vorherrschenden Stähle sind allerdings aufgrund des minderwertigen Erzes schlechtes Material und weniger stabil.

Stahlwaffe: Es gelten der Listenpreis und die üblichen Kampfwerte. Schlechtes Material erhöht den BF um einen Punkt, wenn der Waffenschmied nicht einen TaW Grobschmied von 15 oder mehr besitzt.

Meteoreisen

Das Eisen vom Himmel gefallener Sterne ist meist schwarz, manchmal auch tiefblau oder dunkelrot. Während es zwar erheblichen Nutzen bei der Technomantie aufweist, ist es als Werkstoff unverzaubert kaum von anderem Eisen zu unterscheiden und daher je nach seiner Verarbeitung als Eisen, Stahl oder Farbstahl zu behandeln (während wohl kaum jemand auf die Idee käme, einen Meteor zu Gusseisen zu machen).

Meteoreisen kostet das Siebenfache gewöhnlichen Eisens, alle Waffenpreise betragen daher das Siebenfache des üblichen Werkstoffs.

Edelbronze

Dieses Metall ist eine Spezialität der Kerrishiter und ähnelt sehr der normalen Bronze, doch anstelle von (oder zusätzlich zu) Zinn sind zur Härtung andere, geheim gehaltene Werkstoffe beigemischt. Angeblich handelt es sich dabei um Trilopanit, doch sind die Unterarten und jeweiligen Eigenschaften dieser Metallkristalle ja ihrerseits recht unbekannt. In praktischer Hinsicht sind die Eigenschaften von Edelbronze denen guten Stahls sehr ähnlich: Vor allem kann ein gegossenes Werkstück in die Endform geschmiedet und dann durch stundenlanges Glühen ausgehärtet werden. Edelbronze ist sehr hart und außerordentlich elastisch. Dass sie anders als Eisen und Stahl keine Funken schlägt, ist für Kerrishiter vor allem beim Umgang mit Donnerpulver wichtig.

Edelbronzewaffe: Der Listenpreis gilt; der BF sinkt um einen Punkt.

Geflammter Stahl

Theoretisch soll Stahl extrem hart sein, um lange scharf zu bleiben und nicht zu verbiegen, und doch sehr biegsam, um nicht unter Druck zu brechen. Kein (unmagisches) Waffenmetall kann beides zugleich sein; doch geflammter Stahl verbindet auf das Engste zwei verschiedene Stahlsorten, die dadurch beide Wünsche erfüllen.

Dafür werden mehrere Lagen unterschiedlicher Stähle miteinder im Schmiedefeuer durch Hammerschläge verschweißt, dann aufeinander gelegt und erneut verschweißt. Die Bansumiter ziehen es vor, den Stahl mehrmals zu falten, während man ihn im Imperium schraubenartig zusammendreht.

Danach wird durch das Ätzen mit einer Säure die unterschiedliche Helligkeit und Färbung der beteiligten Stähle hervorgehoben, was das feine Flammenmuster deutlich macht. Manchmal wird eine Klinge auch nur geätzt, um den Anschein von Flammenstahl zu erwecken, doch das kann nur eine optische Aufwertung bei Erhöhung der Brüchigkeit hervorrufen.

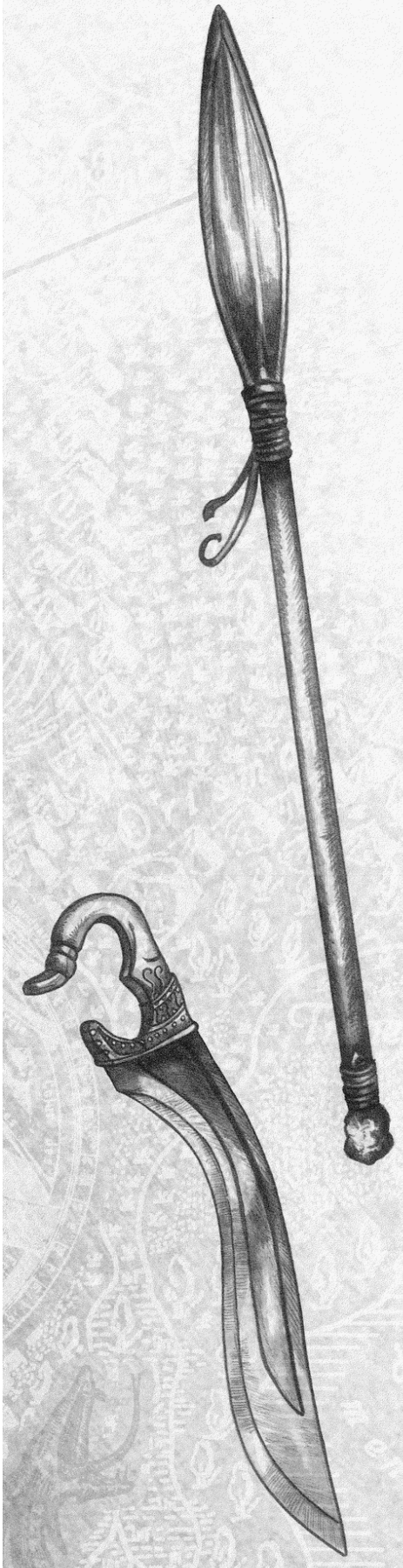
Mitunter sieht man auch Flammenstahl, der aus verschiedenen Buntstählen hergestellt wurde – so statten manche Optimatenhäuser die höchsten Ränge ihrer Hausgardisten mit Paradewaffen aus, die in den Familienfarben geflämmt sind, und in Makshapuram tragen angeblich manche Radjare Waffen, die aus nachtschwarzem Enduriumstahl und leuchtendem Illuminiumstahl geflämmt sind.

Flammenstahlwaffen: Der Preis einer dreifachen Faltung/Verdrehung liegt beim doppelten Regelpreis, der BF ist um einen Punkt gesenkt. Bei mehr als zehnfacher Faltung/Verdrehung vervierfacht sich der Regelpreis, der BF liegt zwei Punkte niedriger. Wenigstens dreißigfach gefalteter/verdrehter Flammenstahl kostet mindestens das Zehnfache des Regelpreises, erzeugt einen zusätzlichen TP und hat einen um 3 Punkte kleineren Bruchfaktor.

Wird anstelle von normalem Waffenstahl eine Kombination mit Buntstahl, Schwarzstahl, Leuchtstahl, Mindoriumstahl oder Enduriumstahl verwendet, so muss der Regelpreis so anhand des Listenpreises bestimmt werden, als wäre die Waffe ganz aus dem teuersten Material. Die BF-Reduzierung für die Verarbeitung kommen zu der höchsten BF-Reduzierung aufgrund eines Materials hinzu, die der anderen Materialien werden nicht angerechnet.

Fälschungen kosten so viel wie der nachgeahmte Flammenstahl, der BF liegt um einen Punkt über dem einer Standardwaffe. Das Aufdecken durch eine *Sinnenschärfe*-Probe ist je nach Qualität der Fälschung um bis zu 12 Punkte erschwert.





Buntstahl

Dieses Waffenmetall, auch Farbstahl genannt, ist im Grunde ein guter Schmiedestahl. Von gewöhnlichem Waffenstahl unterscheidet er sich nur durch seine bunte Färbung, die er durch einen geringen Anteil der Metallkristalle namens Trilopanit erhält. Das kann im Grunde jede Farbe des Regenbogens ergeben, die dann metallisch glänzend die Oberfläche der Waffe oder der Rüstung ziert – doch ähnlich wie bei anderen Stählen ist es ein sorgsam gehütetes Geheimnis, welche Farbe man durch welche Beimischungen von Trilopanit erzielt. Kombinationen von Buntstahl verschiedener Farben (oder mit Schwarzstahl) in einer Klinge sind nur durch Fältelung zu erreichen.

Buntstahlwaffe: Es gelten der anderthalbfache Listenpreis für Stahlgegenstände und die normalen Kampfwerte.

Schwarzstahl

Gewissermaßen das Gegenstück zu Buntstahl stellt das Metall dar, das Waffenschmiede durch die Beimischung einer Spur Endurium (etwa fünf Tausendstel) erzeugen. Er ist durch und durch glänzend tiefschwarz und hebt sich damit deutlich von anderem schwarzen Stahl ab, der nur an der Oberfläche mit Öl oder Ruß brüniert wurde.
Zudem ähnelt Schwarzstahl echtem Endurium, was gelegentlich von skrupellosen Elementen dazu benutzt wird, eine Schwarzstahlwaffe als 'magische Enduriumwaffe' zu verkaufen; doch nur die naiveren Waffenkäufer fallen auf solche Schwindel herein.

Schwarzstahlwaffe: Der Listenpreis wird wenigstens verdoppelt; der BF sinkt um einen Punkt. Die Waffe wird nicht durch das Material zu einer magischen Waffe.

Leuchtmetall

Reines Illuminium ist als Werkstoff etwa so weich wie Gold und damit ohne (magische) Härtung nicht für Waffen nutzbar. Als Beimischung zu Edelbronze (schon im Hundertstelbereich) jedoch erzeugt es Leuchtbronze, zusammen mit Waffenstahl ergibt es Leuchtstahl. Beides sind feste und waffentaugliche Legierungen, die etwas von der natürlichen Stahlkraft des Edelmetalls haben: Leuchtstahl verströmt silbriges, Leuchtbronze goldenes Licht, dessen Helligkeit abhängig vom Illuminiumgehalt ist.

Waffen aus Leuchtmetall kosten den fünffachen Listenpreis, wenn sie mit der Helligkeit eines Talglichts schimmern, und den zehnfachen, wenn sie wie eine Fackel leuchten. Selbstverständlich erhöhen sie auch die Sichtbarkeit des Trägers, *Gerade* im Dunkeln.

Mindorium

Das magische Metall, das sich bildet, wenn Quecksilber von Sphärenkraft durchströmt wird, ist sehr hart und überaus spröde. Je nach Lichteinfall glänzt es in allen Regenbogenfarben. Als Waffenmetall taugt es nur für Streitkolben- oder Hammerköpfe und andere Dinge ohne jede Kante und Klinge, die splittern könnten. Doch aufgrund seiner extremen Willigkeit, Geistern und sogar Dämonen eine Heimstatt zu bieten, gibt es derartige Waffen praktisch nur in technomantischen Konstruktionen.
Mindorium kann jedoch von Alchimisten auch genutzt werden, um als kleine Beimengung zu Meteoreisen unterschiedliche Farbstähle zu erschaffen, die zugleich mit extremer Leichtigkeit von Geistern beseelt werden können.

Mindoriumbuntstahlwaffe: Der Preis liegt beim Fünffachen des Listenpreises, die Kampfwerte sind unverändert. Die Waffe ist magisch.

Arkanium

Aus Blei und frei fließender Sphärenkraft entsteht dieses magische Metall, das als das klassische Amulett- und Artefaktmaterial bekannt wurde. Aufgrund seiner Weichheit und Verformbarkeit taugt das reinweiße, sehr schwere Arkanium nur wenig als Waffenmetall und muss wie Gold gehärtet werden. Es besitzt einen natürlichen Schutz gegen unerwünschte Besessenheiten und magische Nebeneffekte und ist daher in der Arcanomechanik gesucht; in kriegerischer Hinsicht hört man jedoch nur gelegentlich von Hieb- und Kettenwaffen aus Arkaniumlegierungen, die magisch so rein sind, dass sie gut zur Vertreibung von Geisterwesen taugen – doch ein guter Teil dieser Wirkung ist den Zaubern zu verdanken, die auf der Schlagkugel liegen.

Arkaniumwaffen: Der Listenpreis wird verzehnfacht. Der BF steigt um 3 Punkte; alle weiteren Wirkung hängen von der Verzauberung ab. Die Waffe ist bereits an sich magisch.

Endurium

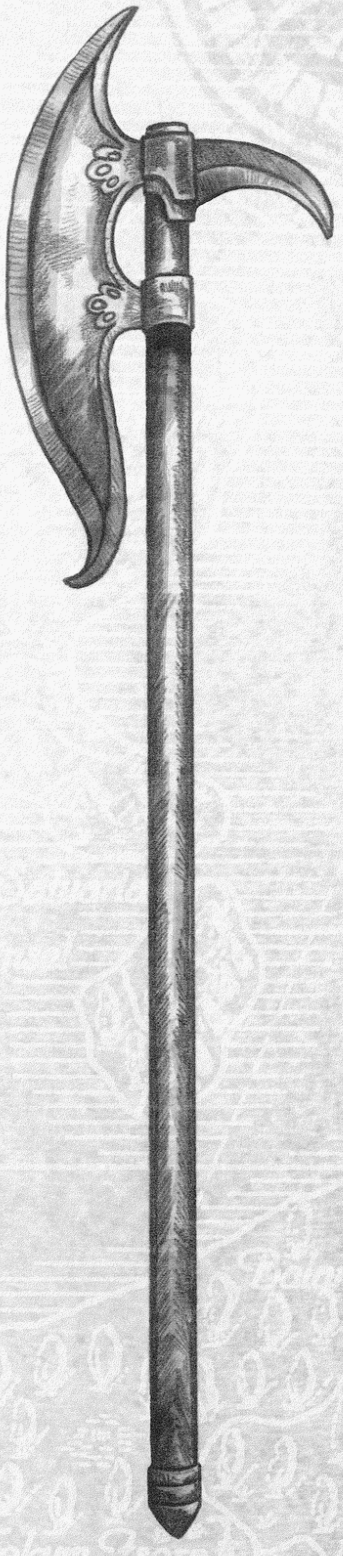
Dieses schwarzglänzende Metall ist magischer Natur und entsteht angeblich aus Eisen, das von Sphärenkraft durchströmt wird. Dadurch übertrifft es jeden von sterblichen Metallurgen gemachten Stahl an Härte und Elastizität, ist aber auch nur mit sehr großer Schmiedekunst zu bearbeiten. In winzigen Mengen färbt es Stahl schwarz, für messbare Wirkungen muss es schon gut die Hälfte einer Legierung mit Eisen (Enduriumstahl) ausmachen, während reine Enduriumwaffen natürlich noch gesuchter sind. Da die Arbeit in einer Enduriummine zu Haarausfall, Hautschwärzung und langsamer Erblindung führt, ist das eine klassische Strafe für schwere Vergehen. Die Vorteile von Endurium sind jedoch deutlich genug, dass niemand am Nutzen seiner Förderung zweifelt; selbst wenn der Preis der Waffen nicht nur durch die Material-, sondern auch die hohen Bearbeitungskosten vervielfacht wird.

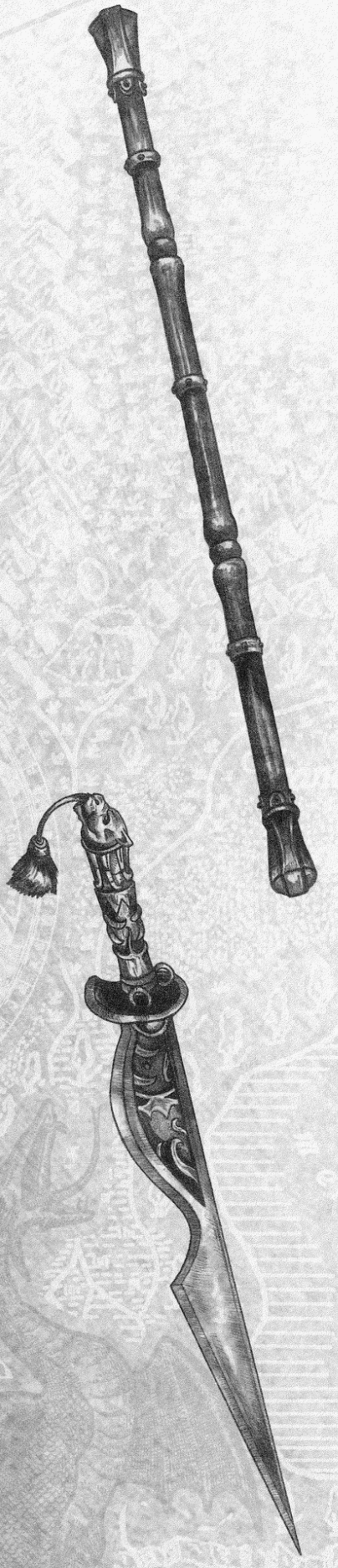
Enduriumstahlwaffe: Der Preis liegt beim zwanzigfachen Listenpreis, der BF sinkt um vier Punkte, der INI-Wert steigt um einen Punkt. Der WM steigt um einen Punkt für AT oder PA. Alle Schmiedeproben sind um 7 Punkte erschwert. Die Waffe gilt als magische Waffe.
Reine Enduriumwaffe: Der Preis liegt beim fünfzigfachen Listenpreis; der BF sinkt um fünf Punkte, der INI-Wert steigt um zwei Punkte. Der WM steigt um je einen Punkt für AT und PA. Alle Schmiedeproben sind um 12 Punkte erschwert. Die Waffe gilt als magische Waffe.

Titanium

Dieses außerordentlich rare Metall hat eine hellsilbrige Farbe, das Licht bricht sich jedoch in orangefarbigen Strahlen. Weder seine Natur noch sein Ursprung sind wirklich geklärt, doch manche vermuten, es sei von Spärenkraft durchströmtes Schneesilber. Es ist so selten, dass es in der normalen Schmiedekunst allenfalls als spekatakulär teure Beimischung zu den edelsten Stählen verwendet wird, an reine Titaniumwaffen ist kaum zu denken. Gäbe es sie, wären sie längst von einem Optimatenhaus wie den Quoran zur Grundlage eines magotechnischen Raffinats gemacht worden, denn als magisches Element taugt Titanium vortrefflich zur Verzauberung.

Titaniumstahlwaffe: Der Preis liegt beim hundertfachen Listenpreis, der BF sinkt um sechs Punkte, der INI-Wert steigt um drei Punkte. Der WM steigt um zwei Punkte für AT oder PA und einen Punkt für den anderen Wert. Alle Schmiedeproben sind um 12 Punkte erschwert. Die Waffe gilt als magische Waffe.





Hier finden Sie einige Erweiterungen und Klarstellungen zu kampfbezogenen Regeln.

Erweiterungen und Errata zu Bastardstäben

Dieser Abschnitt ersetzt die Angaben zu Bastardstäben auf den Seiten 217 und 223 des Myranor-Hardcovers.

Optionale Änderung der Kultur- und Professionsboni

Da der Bastardstab eine Weiterentwicklung des Speeres darstellt, kann bei allen Kulturen und Professionen, die einen Bonus auf das Kampftalent *Speere* (und nicht zugleich auf *Bastardstäbe*) erhalten, dieser Bonus stattdessen auf *Bastardstäbe* gelegt werden. Diese Umverteilung kann nur bei Erschaffung des Charakters erfolgen.

Kampfmanöver

Wuchtstoß

Aktionsmanöver
Voraussetzung: keine bei Gebrauch der richtigen Waffe
Probe: Attacke, erschwert um die Ansage
Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Bastardstäbe
Kurzbeschreibung: Der Kämpfer führt einen besonders heftigen Stoß aus. Dadurch erschwert er sich selbst die Attacke, kann aber mehr Trefferpunkte erzeugen.

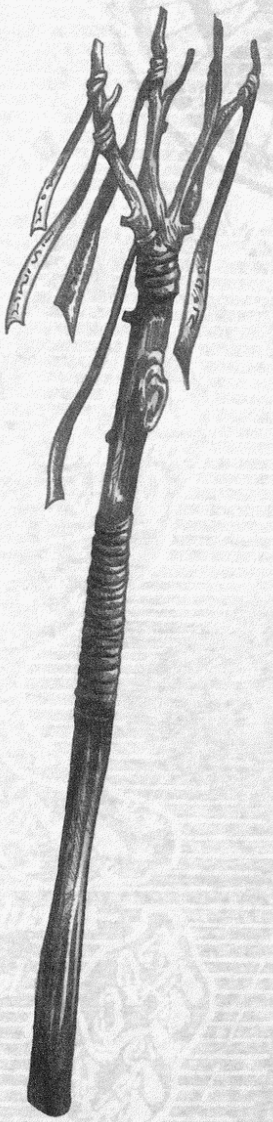
Diese Manöver entspricht in nahezu jeder Hinsicht dem Wuchtschlag, hat aber eine kleine regeltechnische Besonderheit, so kann nämlich der Wuchtstoß mit dem Gezielten Stoß und dem Todesstoß kombiniert werden: Die Ansage wird dann zum Schaden gerechnet (und beim Todesstoß mit verdoppelt). Alle anderen Regeln gelten wie beim Wuchtschlag-Manöver.

Kampftalente

Bastardstäbe (Bewaffneter Nahkampf)
In die Kategorie fallen vor allem lange, speerähnliche Waffen, deren Klinge etwa die halbe Gesamtlänge ausmacht und recht schwer ist, der lange Griff dient als Gegengewicht. Man kann mit Bastardstäben sowohl einhändig zustoßen und -schlagen wie auch zweihändig kämpfen; diese hohe Flexibilität macht sie in Myranor bei Kriegern und Soldaten sehr populär.
eBE: BE–2
Verwandte Fertigkeiten: Anderthalbhänder, Speere, Schwerter
Mit diesem Talent zu führende Waffen: Dreach, Dur Lamach, Kentema, Lange Schwertlanze, Rhomphaia, Rrondrflamme, Schwertlanze, Schwertstab, Schwertstab mit Sprungfeder
Besonderheiten: Alle Bastardstäbe können gleichermaßen gut in den Distanzklassen N und S geführt werden. Bastardstäbe können sowohl einhändig (allein oder mit einem Schild oder einer Parierwaffe zusammen) als auch zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöht sich die TP-Zahl um 2 Punkte, ein gleichzeitiger Einsatz von Schilden oder Parierwaffen ist dann nicht möglich.
Mögliche Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Formations-Parade, Gegenhalten, Gezielter Stich, Hammerschlag*, Klingensturm*, Klingenwand*, Meisterparade, Neristische Zange, Niederwerfen*, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Sturzflugangriff, Todesstoß, Windmühle, Wuchtschlag, Wuchtstoß
Manöver mit Sternchen sind nur bei zweihändiger Führung verwendbar. Für den AT-Zuschlag bei Betäubungsschlag und Stumpfem Schlag sind Bastardstäbe 'andere Waffen'.
Steigern: D

Einhand- und Zweihandwaffen
Üblicherweise ist bei einer Waffe festgelegt, ob sie mit einer oder mit zwei Händen geführt wird, jedoch können hier einige Waffen oder spezielle Situationen Abweichungen von der 'Norm' mit sich bringen:

- Bastardstäbe sind so gut ausgewogen, dass sie beliebig mit einer Hand oder mit zwei Händen geführt werden können (s.o.).
- Einige Waffen, die normalerweise zweihändig geführt werden, sind so ausgelegt (und so gut ausgewuchtet), dass sie ab einem bestimmten Schwellenwert (üblicherweise KK 15) einhändig geführt werden können. In diesem Fall wird die Waffe dann einhändig mit dem jeweils entsprechenden Talent *(Säbel, Schwerter, Hiebwaffen)* geführt; Schwellenwert und Schrittweite bei TP/KK steigen je um 1 Punkt.
- Ist ein Kämpfer gezwungen, eine reine Zweihandwaffe einhändig zu führen (z.B. weil seine Linke verletzt ist), so erleidet er Einbußen von 2 Punkten auf seine AT und 3 Punkten auf seine PA und richtet 3 Trefferpunkte weniger an.
- Für alle einhändig führbaren Speere gilt bei zweihändiger Führung der in der Tabelle genannte WM, bei einhändiger Führung erleiden all diese Speere jedoch einen PA-Abzug von 3 Punkten und einen Abzug von 1 TP auf Schadenswirkung; Schwellenwert und Schadensschritte bei TP/KK steigen je um 1 Punkt.
- Wenn eine üblicherweise einhändig zu führende Waffe mit zwei Händen geführt wird, erhöht sich die TP-Anzahl um 2, jedoch sinkt der AT-Wert mit dieser Waffe um 2, der PA-Wert um 3 Punkte. Es können außer dem Wuchtschlag (wenn für diese Waffe möglich) keine speziellen Manöver angewandt werden. Improvisierte zweihändige Führung ist nicht möglich bei Waffen, die mit einem der Talente *Dolche, Fechtwaffen, Peitschen* und *Raufen* (Handgemengewaffen) geführt werden können.



Improvisierte Waffen

Grundsätzlich lässt sich zwar jedes Objekt als Waffe ge- und missbrauchen, aber die wenigsten Gegenstände des täglichen Gebrauchs sind dafür ausgelegt. Wenn ein Held aber doch einmal dazu gezwungen ist, mit Stuhlbeinen, Bierkrügen, Zauberbüchern o.ä. zu kämpfen, gelten folgende Einschränkungen:

- Mit improvisierten Waffen können keinerlei Manöver oder mit dem jeweiligen Kampftalent verbundene Sonderfertigkeiten genutzt werden.
- Mit improvisierten Waffen geschehen Patzer schon bei 19 und 20; der Kontrollwurf, um das Schlimmste zu vermeiden, ist zusätzlich um 5 Punkte erschwert.
- Improvisierte Waffen sind nicht auf die Belastung eines Kampfes ausgelegt: Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer solchen Waffe mit einer regulären Waffe abgewehrt wird oder umgekehrt, ist ein Bruchtest fällig.
- Einige weitere im Kampf nutzbare Gegenstände, namentlich Töpferwaren zur Flüssigkeitsaufbewahrung, fallen am ehesten unter das Talent *Raufen* und sollten mit *TP: W+1 (A)* und *BF: einmal verwendbar* eingesetzt werden.
- Es gibt einige überaus 'schmutzige' Kampfstile, die jedes beliebige Objekt zur Waffe deklarieren und den Umgang damit lehren – Kenner der Sonderfertigkeit *Improvisierte Waffen* erleiden keine der oben genannten Einbußen. (Die verwendeten Gegenstände werden natürlich durch diese Sonderfertigkeit nicht weniger zerbrechlich.)
- Improvisierte Wurfwaffen: Steine und Flaschen, aber auch gewöhnliche Dolche und einige Speere fallen in diese Gruppe, die einen zusätzlichen Modifikator für die Steigerung der Zuschläge wegen Zielgröße hinnehmen müssen: Die Zuschläge steigen um 3 Punkte anstatt um 2, ausgehend von +/–0 für *sehr große Ziele* (was die grundsätzliche Erschwernis des Umgangs mit diesen Waffen verdeutlicht). Mit improvisieren Wurfwaffen kann man prinzipiell keine Sondermanöver (wie Fernkampf+) ausführen; mit ihnen muss ein Kämpfer schon bei einem Wurf von 19 oder 20 prüfen, ob er einen Patzer erleidet.

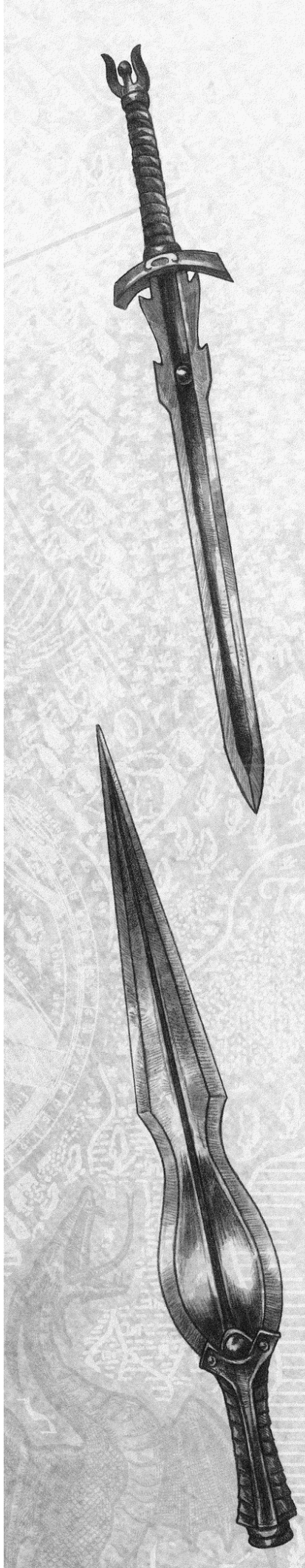
Optional: Waffenlose Manöver für gehörnte Helden

Hörnertragenden Wesen Myranors stehen neben den erhöhten TP beim Kopfstoß auch noch die folgenden zwei Manöver zur Verfügung:

Kopfstoß mit Anlauf

Angriffsmanöver
Voraussetzung: Natürliche Waffen: Hörner
Probe: Raufen-AT
Kurzbeschreibung: Mit diesem Manöver kann ein Hornträger seine Hörner effektiv einsetzen, um seine TP zu erhöhen. Wenn ein Hornträger ausreichend Anlauf (mindestens 4 Schritt) vorfindet, so kann er seinen Kopf senken, einen Feind fixieren und ihn seine Hörner mit voller Wucht spüren lassen. Die GS wird zu den TP addiert, die durch die Hörner erzielt werden. Für dieses Manöver muss der Hornträger seine Reaktion aufgeben – er verbraucht die Zeit im Anlauf. Dieses Manöver kann mit einer Ansage versehen werden.





Umstoßen mit Anlauf

Angriffsmanöver
Voraussetzung: Natürliche Waffen: Hörner
Kurzbeschreibung: Ein Hornträger kann mit diesem Manöver den Schwung seines Körpers (und damit seiner Hörner) einsetzen, um einen Gegner umzuwerfen. Wenn ein Hornträger ausreichend Anlauf (mindestens 4 Schritt) vorfindet, kann er den Kopf senken, einen Gegner fixieren und ihn mittels seiner Hörner rammen und aus dem Gleichgewicht bringen. Die GS wird zu den TP, die durch die Hörner erzielt werden, addiert, allerdings keine echten TP, sondern nur TP (A) angerichtet. Sollte die Attacke nicht pariert werden, muss der Gegner eine KK-Probe würfeln, die um die erlittenen TP (A) erschwert ist. Für dieses Manöver muss der Hornträger seine Reaktion aufgeben – er verbraucht die Zeit im Anlauf. Dieses Manöver kann mit einer Ansage versehen werden.

Kampf-Sonderfertigkeit

Gerade die Amaunir sind dank ihres hervorragenden Gleichgewichtsgefühls in der Lage, sich ganz besonders elegant vor feindlichen Attacken zu retten, doch auch andere Felide können dieses SF erwerben und nutzen.

Balancierter Sprung
Diese Sonderfertigkeit erlaubt es, einen Balance-Schwanz und den natürlichen Gleichgewichtssinn zu nutzen, um sich mit einem gewagten Sprung vor einem Angriff in Sicherheit zu bringen und doch sofort wieder am Kampfgeschehen teilzunehmen, vielleicht sogar in einer verbesserten Position. Durch die SF gilt der Bonus aus dem Vorteil *Balance* (+3) oder *Herausragende Balance* (+7) auch bei den Proben auf Ausweichen, Gezieltes Ausweichen (wenn man die SF *Ausweichen I* besitzt) und die Raufen-PA Sprung. Diese Fähigkeit kommt nur zum Tragen, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 2 trägt (Rüstungsgewöhnung gilt).
Voraussetzungen: GE 13; Vorteil *Zusätzliche Gliedmaße (Balance-Schwanz)*, SF *Kampfreflexe*
Kosten: 100 AP

Der mehrhändige Kampf der Neristu

Mit ihren vier Armen erzeugen die Neristu einige Sonderfälle im Kampf. Um diese angemessen und im Spielgleichgewicht mit den anderen Charakteren zu halten, werden hier nun die aktuellen Regeln für den Umgang mit dieser Situation vorgestellt. Dieser Abschnitt ersetzt den Text **Mit allen vier Armen – die Neristu** von Seite 233 und einige SFs (Seite 225) und Manöver (Seite 217f.) des Myranor-Hardcovers.

Der Einsatz der vier Hände im Nahkampf

Auch wenn ein Neristo im täglichen Leben alle seine vier Hände gleichzeitig und auch fast gleichwertig einsetzt, ist dies im Nahkampf für ihn etwas schwieriger. Zum einen liegt dies daran, dass die Koordination aller vier Arme beim Kämpfen erst geübt werden muss, und zum anderen, dass die unteren beiden Arme nur eingeschränkte Möglichkeiten in ihrem Einsatz haben.
Spieltechnisch heißt dies, dass ein Neristu-Charakter im Kampf auch nur über eine Aktion und eine Reaktion verfügt. Er hat jedoch eine zweite *freie* Aktion mit dem unteren Armpaar, der Einsatz ist dabei an die Möglichkeiten der unteren Hände gebunden.
Wie alle anderen Charaktere auch hat ein Neristu im Kampf mit mehr als einer Waffe (oder Schild) Koordinationsprobleme. Er kann daher (ohne die Kenntnis besonderer Sonderfertigkeiten) immer nur *eine* Waffe pro KR einsetzen. Auf welcher Körperseite er diese trägt, ist aufgrund der *Beidhändigkeit* der Neristu jedoch unwichtig. Bei Führungsseite links gilt im Kampf der entsprechende Bonus für Linkshänder. Möchte ein Neristu seine Kampfhand wechseln, so ist dazu eine Aktion *Position* notwendig und dies ist nicht innerhalb einer KR möglich.
Weiterhin ist der Einsatz der unteren Arme im Kampf nur eingeschränkt möglich. Zum einen ist der Einsatz dieser Gliedmaßen eingeschränkt, so dass jede (Re-)Aktion einer Angriffswaffe mit diesen Händen um 12 Punkte erschwert ist und ein Patzer bereits beim Würfeln einer 19 oder 20 eintritt. Außerdem sind mit den unteren Händen keine Kampfmanöver mit der Waffe möglich. Zusätzlich ist die Kraft der unteren Hände, die ein Neristu ja eher für feinhandwerkliche Tätigkeiten einsetzt, geringer, so dass die KK für Waffen in den unteren Händen um 2 Punkte reduziert wird. Dies betrifft sowohl den möglichen Einsatz als auch den zusätzlichen Schaden durch hohe Körperkraft. Diese Regeln gelten immer beim Einsatz der unteren Gliedmaßen, jedoch werden die Erschwernisse durch die Sonderfertigkeiten *Mehrhändiger Kampf I–V* (s.u.) reduziert.



Nutzung von zwei Waffen oder Schild im Kampf
Die Benutzung eines Schildes, einer Parierwaffe oder einer anderen Angriffswaffe in einer *oberen* Hand neben einer (einhändig geführten) Angriffswaffe der *anderen oberen* Hand wird nach den üblichen Regeln nach **Wege des Schwerts** zu den Themen Beidhändiger Kampf bzw. Parade mit Schild oder Parierwaffe geregelt. Hierzu sind also insbesondere die Sonderfertigkeiten *Linkhand, Schildkampf I+II, Parierwaffen I+II, Tod von Links, Beidhändiger Kampf I+II, Doppelangriff* notwendig.
Der Einsatz dieser Sonderfertigkeiten ist für die unteren Hände nur dann möglich, wenn der Charakter gleichzeitig über die passenden Sonderfertigkeiten des Mehrhändigen Kampfes verfügt. Ab welcher Stufe des Mehrhändigen Kampfes welche Sonderfertigkeit für die unteren Hände verfügbar ist und wie dies zu handhaben ist, findet sich bei den Beschreibungen der Sonderfertigkeiten.

Mit drei oder vier Waffen im Kampf
Benutzt ein Neristu-Kämpfer drei oder vier (Einhand-)Waffen (wobei Waffe hier auch Schild heißen kann) im Kampf, so muss wie bei der Benutzung entschieden werden, welche davon genutzt werden soll.
Durch die Sonderfertigkeiten *Mehrhändiger Kampf III–V* können in Verbindung mit den SFs *Beidhändiger Kampf II, Parierwaffen II* und *Schildkampf II* zusätzliche Aktionen oder mehr Hände eingesetzt werden. Genaueres findet sich bei den Beschreibungen der SFs *Mehrhändiger Kampf I–V*.

Zweihandwaffen in Neristuhänden
Eine einzelne Zweihandwaffe in den *oberen Händen* kann von einem Neristo genauso genutzt werden wie von anderen Charakteren auch, eine zusätzliche Nutzung der unteren Hände für eine Nahkampfwaffe ist nicht möglich. Es ist auch nicht möglich, mehrere Zweihandwaffen gleichzeitig zu nutzen, da sich diese ansonsten in die Quere kämen. Selbst eine gleichzeitige und beidhändige Führung zweier Speere (einer pro Seite) ist nicht effektiv möglich.

Wirbelnde Fäuste – Neristu im waffenlosen Kampf

Der gleichzeitige Einsatz aller vier Hände im waffenlosen Kampf ist ähnlich kompliziert wie der bewaffnete Kampf mit mehreren Händen. Die Kenntnis über den gleichzeitigen Einsatz alle vier Hände im Nahkampf wird durch den Waffenlosen Kampfstil *Nertaryu* (**Myranor HC 219**) behandelt.

Nertaryu
Voraussetzungen: IN, GE und KO je 12, Raufen oder Ringen 10; nur für Neristu
Kosten: 200 AP (halbe Kosten mit dem Vorteil Nertaryumi)
Mögliche Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Handkante, Hoher Tritt, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kreuzblock, Offene Waffe, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Versteckte Klinge, Würgegriff
Besonderheit: Der Stil verbessert die AT und PA von Raufen oder Ringen (festlegen) um je 1 Punkt



und erschwert die Parade aller mit den Händen durchgeführten Angriffe (Doppelschlag, Gerade, Würgegriff …) um 3 Punkte. In Verbindung mit der SF *Nertar'Cha* kann der Kämpfer beim Raufen außerdem weiteren Schaden verursachen.

Der Einsatz der vier Hände im Fernkampf

Bei dem Einsatz von Fernwaffen sind die zusätzlichen Hände eine enorme Erleichterung. Einige Wurfwaffen (z.B. Wurfdolche oder -sterne, aber auch Wurfbeile und -keulen) können durch die unteren Hände gehalten werden, während die oberen diese werfen. Dadurch entfallen für eine größere Anzahl an Geschossen die Ladezeiten.
Da Bögen immer gleichzeitig und mit der gleichen Hand geladen und gespannt werden, hilft die Vierarmigkeit hier nicht.
Auch bei der Nutzung von Schwungwaffen (Netzen oder Schleudern) helfen die unteren Hände in keiner Weise.
Einem Neristu ist es möglich, beide Armpaare gleichzeitig für das Nachladen von zwei Faust-Belari zu nutzen. Ein gleichzeitiges Schießen und Nachladen ist nicht möglich. Für Armbrüste oder Belari außer der Faust-Bela sind die zusätzlichen Hände keine Hilfe.

Änderungen zu existierenden Manövern und Sonderfertigkeiten

Die Sonderfertigkeiten *Mehrhändiger Kampf I* bis V ersetzen die Sonderfertigkeiten *Dreihändiger Kampf I+II* und *Vierhändiger Kampf I+II*. Die bei den Manövern im **Myranor HC** auf den Seiten 217f. genannten Sonderfertigkeiten *Dreifach-* und *Vierfachangriff* existieren nicht. Die aktualisierte Beschreibung der Manöver *Dreifachangriff*, *Vierfachangriff* und *Neristu-Zange* finden sich am Ende dieses Abschnittes.

Mehrhändiger Kampf I
Diese Sonderfertigkeit reduziert die Abzüge bei Nutzung einer Angriffswaffe in den unteren Händen auf 9 statt 12 Punkte und auf 3 Punkte bei Gebrauch einer Parierwaffe oder eines Schildes. Weiterhin gestattet die SF die Nutzung des Bonuspunktes für Parierwaffen oder Schilde aus der SF Linkhand für die unteren Hände.
Voraussetzung: GE 13, SF Linkhand, Vorteil Zusätzliche Gliedmaßen (Zusätzliches Armpaar)
Verbreitung: 3 (unter vielen Neristu bekannt)
Kosten: 200 AP

Mehrhändiger Kampf II
Diese Sonderfertigkeit reduziert die Abzüge bei Nutzung einer Angriffswaffe in den unteren Händen auf 6 Punkte. Weiterhin gestattet sie die Nutzung der Sonderfertigkeiten *Parierwaffen I* und *Schildkampf I* für die unteren Hände.
Voraussetzung: GE 14, SF Beidhändiger Kampf I, SF Mehrhändiger Kampf I
Verbreitung: 2 (unter vielen Neristu-Kämpfern bekannt)
Kosten: 100 AP

Mehrhändiger Kampf III
Diese Sonderfertigkeit reduziert die Abzüge bei Nutzung einer Angriffswaffe in den unteren Hände auf 3 Punkte und ermöglicht die Nutzung aller Kampfmanöver mit den unteren Händen jedoch darf die Ansage bei diesen Manövern maximal 6 Punkte betragen. Weiterhin gestattet sie die Nutzung der Zusatzaktionen aus den SFs Beidhändiger Kampf II, Parierwaffen II und Schildkampf II (bei Kenntnis der jeweiligen SF, versteht sich) auch beim Einsatz einer unteren Hand.
Voraussetzung: GE 15, SF Beidhändiger Kampf II, SF Mehrhändiger Kampf II
Verbreitung: 2 (unter einigen Neristu-Kämpfern bekannt)
Kosten: 100 AP

Mehrhändiger Kampf IV
Diese Sonderfertigkeit reduziert die Abzüge bei Nutzung einer Angriffswaffe in den unteren Händen vollkommen. Weiterhin ermöglicht es die Nutzung einer *weiteren* Zusatzaktion aus den Sonderfertigkeiten Beidhändiger Kampf II, Parierwaffen II und Schildkampf II unter der Voraussetzung, dass eine dritte Waffe bzw. ein zusätzlicher Schild genutzt wird. Ein Neristu-Kämpfer könnte dann also ggf. mit 2 Waffen und einem Schild sowohl die Zusatzaktion aus Beidhändigem Kampf II als auch die aus Schildkampf II nutzen. Die zweite Zusatzaktion darf maximal mit einer Ansage von 2 Punkten versehen werden und unterliegt den gleichen Einschränkungen bei der Nutzung wie die Zusatzaktion aus Beidhändigem Kampf II (siehe **WdS**). Eine ggf. dritte Aktion findet weitere 4 Phasen nach der vorherigen Aktion statt, eine zusätzliche Reaktion nach Bedarf.
Voraussetzung: GE 16, SF Mehrhändiger Kampf III
Verbreitung: 1 (unter Neristu-Meisterkämpfern bekannt)
Kosten: 200 AP



Mehrhändiger Kampf V
Als Vervollkommnung des vierhändigen Kampfes reduziert diese Sonderfertigkeit die Patzerwahrscheinlichkeit, so dass auch für die unteren Hände nur eine 20 als Patzer gilt, und ermöglicht die Nutzung einer weiteren (also dritten) Zusatzaktion aus den Sonderfertigkeiten Beidhändiger Kampf II, Parierwaffen II und Schildkampf II bei Führung einer vierten Waffen/ eines zusätzlichen Schildes. Diese Zusatzaktion kann nicht mit einer Ansage versehen werden und unterliegt den gleichen Einschränkungen wie die Zusatzaktion aus Beidhändigem Kampf II (siehe **WdS**). Eine zusätzliche Aktion findet weitere 4 Phasen nach der vorherigen Aktion statt.
Voraussetzung: GE 18, SF Mehrhändiger Kampf IV
Verbreitung: 1 (unter wenigen Neristu-Meiterkämpfern bekannt)
Kosten: 200 AP

Neue Manöverbeschreibungen

Anmerkung: Das Manöver Doppelangriff verbraucht nur eine Zusatzaktion aus dem *Beidhändigen Kampf II*, weitere Zusatzaktionen aus *Mehrhändigem Kampf IV* und *V* können zusätzlich zum Doppelangriff durchgeführt werden. Es kann also theoretisch bei Kenntnis von *Mehrhändigem Kampf V* auch ein zweiter Doppelangriff mit den beiden noch nicht genutzten Händen gemacht werden. Dieser Angriff verbraucht dann die beiden Zusatzaktionen aus Mehrhändigem Kampf IV und V.

Dreifachangriff

Aktionsmanöver
Voraussetzung: SF *Doppelangriff*, SF *Mehrhändiger Kampf III*
Probe: drei Attacken, jeweils +3
Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle einhändig geführten Waffen bis maximal 1 Schritt Länge, nicht mit Speeren und Kettenwaffen möglich
Kurzbeschreibung: ein Angriff mit drei Waffen gleichzeitig

Dies ist die Fortsetzung des *Doppelangriffs* (siehe **WdS**), jedoch mit drei Waffen gleichzeitig. Es gelten die dort angegebenen Aussagen für Benutzung nichtidentischer Waffen (ggf. auch ein zweites Mal wegen drei verschiedenen Waffen), Handnutzung (mit Anpassung an die Neristusituation, s.o.), Patzern, Manöverkombinationen und Verteidigungsmöglichkeiten. Der *Dreifachangriff* ist, wie der *Doppelangriff* auch, nicht kombinierbar mit den Zusatzaktionen aus *Mehrhändigem Kampf IV* und *Beidhändigem Kampf II/Parierwaffen II/Schilkampf II*. Eine eventuelle Zusatzaktion aus *Mehrhändigem Kampf V*, mit der einen verbleibenden Hand, kann jedoch genutzt werden.

Vierfachangriff

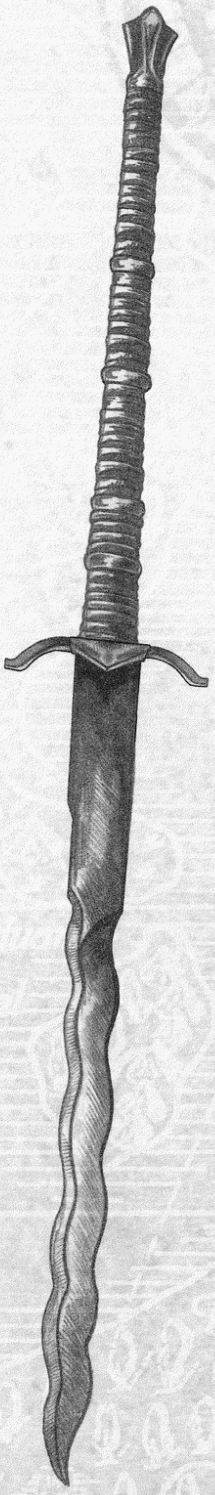
Aktionsmanöver
Voraussetzung: SF *Doppelangriff*, SF *Mehrhändiger Kampf IV*
Probe: vier Attacken, jeweils +4
Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: alle einhändig geführten Waffen bis maximal 1 Schritt Länge, nicht mit Speeren und Kettenwaffen möglich
Kurzbeschreibung: ein Angriff mit vier Waffen gleichzeitig

Dies ist die Fortsetzung des *Doppel-* und *Dreifachangriffs* (s.o.). Es gelten die beim *Doppelangriff* angegebenen Aussagen für Benutzung nichtidentischer Waffen (ggf. auch ein zweites und drittes Mal wegen drei oder vier verschiedenen Waffen), Handnutzung (mit Anpassung an die Neristusituation, s.o.), Patzern, Manöverkombinationen und Verteidigungsmöglichkeiten. Der *Vierfachangriff* ist nicht kombinierbar mit den Zusatzaktionen aus *Mehrhändigem Kampf IV* und *V/Beidhändigem Kampf II/Parierwaffen II/Schildkampf II*.

Neristische Zange

Aktionsmanöver, das die Aktion und evtl. Zusatzaktionen der KR verbraucht
Voraussetzungen: SF *Binden*, SF *Mehrhändiger Kampf III*, einhändige Führung alle beteiligten Waffen, Führung von mindestens einer Waffe mehr als der Gegner und mindestens 3 Waffen
Probe: eine AT +4 pro gegnerischer Waffe zum *Binden*, eine normale Attacke, um den Gegener zu treffen.
Mit folgenden Kampftalenten ausführbar: Alle beteiligten Waffen müssen mit einem der folgenden Talente zu führen sein: Bastardstäbe, Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Säbel, Schwerter
Kurzbeschreibung: Das Manöver blockiert die Waffe(n) des Gegners, um einen unparierbaren Angriff zu versuchen.

Der Kämpfer bindet zuerst die gegnerischen Waffen, um mit der/den verbleibenden Hand/Händen einen unparierbaren Angriff gegen den Gegner zu landen.
Um die gegnerische(n) Waffe(n) zu blockieren, sind eine Attacke mehr nötig, als der Gegner Waffen hat. Um einen Kämpfer mit nur einer Waffe zu Binden, sind also zwei Attacken gegen die Waffen notwendig, bei zwei Waffen drei, bei drei Waffen vier Angriffe (und dementsprechend die Kenntnis



von *Mehrhändigem Kampf V*), und das blockieren eines Gegners mit vier Waffen ist nicht möglich. Gelingen alle *Binden-Attacken*, so sind die Waffen des Gegners blockiert und der letzte Angriff ist unparierbar – selbst durch Ausweichen. Misslingt nur eine Attacke, so steht dem Gegner eine Reaktion zu (mit einer Waffe, wenn er noch eine Reaktion hat oder Ausweichen, wenn er noch eine freie Aktion hat).
Mit einer der verbleibenden Hände kann der Kämpfer nun einen Angriff ausführen, dieser Angriff kann auch ein *Wuchtschlag, Gezielter Stich* oder *Todesstoß* sein. Besitzt der Kämpfer noch zwei unbenutzte Hände, die SFs *Doppelangriff* und *Mehrhändiger Kampf V*, so kann das Manöver auch ein *Doppelangriff* sein.
Alle Angriffe sind je nach Nutzung der verschiedenen Hände um die üblichen Punkte erschwert. Das Manöver verbraucht neben der regulären Aktion auch alle anderen Zusatzaktionen, die der Kämpfer aufgrund von *Beidhändigem Kampf* und *Mehrhändigem Kampf* hat.

Myranische Waffen

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem	DK
Bastardstäbe										
Dreach	1W+5	14/4	110	140	3	0	85	0/0	Z	NS
Dur Lamach	1W+4	15/4	140	150	3	–1	70	0/–1	Z	NS
Kentema	1W+5	14/4	100	150	3	0	65	0/0	–	NS
Lange Schwertlanze	2W+3	13/3	180	220	3	–2	100	0/–3	–	NS
Rhomphaia	2W+6	13/3	120	180	3	–1	120	0/–2	(z)	NS
Rrondrflamme	2W+2	12/3	150	200	1	0	150	0/0	(z)	NS
Schwertlanze	1W+6	13/4	150	200	3	–2	75	–1/–1	(z)	NS
Schwertstab	1W+5	13/4	120	200	4	–3	80	–1/–2	(z)	NS
Schwertstab mit Sprungfeder	1W+5	13/4	120	200	5	–3	100	–1/–2	(z)	NS
Dolche										
Akinax	1W+2	12/4	30	40	1	0	15	0/–1	–	H
Balisong	1W+1	12/6	12	20	7	–2	4	–2/–3	i	H
Chak	1W+2	12/4	25	40	3	0	12	0/–1	–	HN
Dolch	1W+1	12/5	20	30	2	0	10+	0/–1	(w)	H
Dreiklingen-Katar	1W+2	13/5	20	30	5	–1	20	0/0	–	H
Drepanos	1W+3	12/5	60	je 35	je 1	0	40	0/+1	–	HN
Garmesh	1W+2	12/5	30	30	3	0	14	0/0	–	HN
Haifänger	1W+3	12/4	20	40	4	0	32	0/0	–	H
Jagdmesser	1W+2	12/5	15	30	3	–1	10+	0/–2	i	H
Karsh	1W+2	12/5	20	35	3	–1	20	0/–1	–	H
Katar	1W+2	13/5	20	30	3	0	20	0/0	–	H
Kurzschwert	1W+3	11/4	45	50	2	0	24	0/–1	–	HN
Lyncil-Wildnismesser	1W+3	11/4	40	45	1	+1	60	0/0	–	HN
Machira	1W+3	12/4	35	45	3	0	22	0/–2	–	HN
Messer	1W	12/6	10	25	4	–2	2	–2/–3	i	H
Phugion	1W+1	12/5	15	30	3	0	12	0/–1	–	H
Risso-Kriegsdolch	1W+2	12/4	30	35	4	0	60	0/–1	–	HN
Schlangenzunge	1W+2	12/5	20	40	3	–1	n/a	0/–1	–	H
Shogai	1W+4	16/5	110	300	3	–2	40	–1/–	–	NS
Sintikon	1W+1	11/4	15	30	5	0	120	0/–1	–	N
Steinmesser	1W	12/6	12	25	6	–2	2	–2/–3	–	H
Su'Run	1W+2	12/5	30	35	4	0	n/a	0/0	–	H
Xyele	1W+2	12/5	35	45	0	–2	13	0/–1	–	H
Fechtwaffen										
Lev'thas-Klinge	1W+4	12/4	60	80	2	+1	60	0/0	–	N
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/–1	–	N
Handgemengewaffen										
Cestus	1W+1	10/3	20	–	0	0	5	–1/–2	–	H
Karsh	1W+2	12/5	20	35	3	–1	20	0/–1	–	H
Katzenkralle	1W+2	12/5	40	(30)	4	0	50	–1/–2	–	H
Myrmex	1W+2	12/6	10	20	1	0	5	–1/–3	–	H
Panzerarm	1W+3	12/4	80	(50)	0	–1	85	0/0	–	H
Schlagring	1W+2 (A)	10/3	20	–	0	0	5+	–1/–2	–	H
Schlangenzunge	1W+2	12/5	20	40	3	–1	n/a	0/–1	–	H
Schwanzwaffe	1W+2	11/4	15	20	0	0	30	0/0	–	H
Stoßbuckler	1W+3	10/5	80	25	–2	–1	32	0/0	–	H
TonFa	1W+1	12/3	20	50	4	0	10	0/–1	–	HN
Unterarmklingen	1W+3	11/3	20	(30)	4	0	20	–1/–2	–	H
Zungenkappe	1W	12/5	2	–	0	0	n/a	0/0	–	H
Hiebwaffen										
Albenhammer	1W+4	10/4	90	120	2	0	200+	0/0	–	N
Beil	1W+3	10/4	50	45	2	–1	7	0/–2	w i	N
Chak	1W+2	12/4	25	40	3	0	12	0/–1	–	HN
Chrattac-Krummschwert	1W+4*	13/5	70	100	2	0	n/a	0/–1	–	N
Drepanos	1W+3	12/5	60	je 35	je 1	0	40	0/+1	–	HN
Enterbeil	1W+4	13/3	140	80	3	–1	35	0/–2	(w)	N
Fackel	1W	11/5	30	50	8	–2	*	–2/–3	i	HN
Falcata	1W+4	12/3	40	50	1	0	20	0/–1	–	HN

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem	DK
Friedensstifter	1W+2	12/3	70	50	2	0	10	0/–1	–	N
Garmesh	1W+2	12/5	30	30	3	0	14	0/0	–	HN
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	–1	8	0/–2	i	HN
Keule	1W+2	11/3	100	80	3	0	3	0/–2	–	N
Khopesh	1W+4	11/4	80	85	1	+1	50	0/0	–	N
Knüppel	1W+1	11/4	60	80	6	0	–	0/–2	–	N
Kriegsbeil	1W+4	13/3	120	80	3	–1	28	0/–2	–	N
Lyncil-Waldaxt	1W+5	14/2	130	100	3	–1	80	0/–1	–	N
Namabhum	4W*	22/3	500	300	2	–3	120	–2/–4	Z	SP
Sagaris	1W+5	10/4	90	110	3	0	30	0/0	–	N
Schmiedehammer	1W+3	14/3	100	50	2	–2	10	–1/–2	i	N
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/–1	–	NS
Sichel	1W+2	12/5	30	50	6	–2	5	–2/–2	i	H
Stabkeule	2W+3	12/3	200	140	3	–1	60	–1/–2	Z	NS
Steinbeil	1W+3	11/4	80	50	6	–1	3	0/–2	–	N
Streitkolben	1W+4	11/3	130	75	2	0	25	0/–1	–	N
Stuihlbein	1W	11/5	40	40	8	–1	–	–1/–1	i	HN
TonFa	1W+1	12/3	20	50	4	0	10	0/–1	–	HN
Windschwinge	1W+2	12/5	60	40	1	0	50+	0/+1	–	H
Infanteriewaffen										
Barbaren-Schwertlanze	3W+2	14/2	220	220	3	–3	120	0/–2	Z	S
Caprodoros	1W+6	13/3	150	240	4	0	50	0/–2	Z	S
Chrattac-Speer	2W+8*	15/2	180	250	4	–1	n/a	–1/–2	Z	S
Chu'Ur	2W+2	13/4	120	110	3	0	85	0/–1	Z	NS
Gutnacht	2W+6	10/2	180	180	3	–1	20	–1/–1	z	S
Hellebarde	2W+3	13/4	180	200	4	–2	80	–1/–2	Z	S
Lange Schwertlanze	2W+3	13/3	180	220	3	–2	100	0/–3	–	NS
Reiteraxt	2W+1	13/3	160	150	2	–1	70	0/–2	–	NS
Rossmetzger	2W+2	14/4	200	350	4	–2	35	–1/–1	Z	SP
Rrondrflamme	2W+2	12/3	150	200	1	0	150	0/0	(z)	NS
Ruakar	1W+6	13/3	150	185	4	–1	45	–1/–2	Z	S
Sense	1W+3	13/4	100	160	7	–2	6	–2/–4	i z	S
Spetum	2W+2	11/4	150	250	3	0	60	0/–1	Z	S
Sturmsense	1W+4	13/3	120	180	5	–1	8	–1/–2	Z	S
Xyston	1W+5	13/4	100	250	3	0	13	0/–1	z	S
Kettenwaffen										
Abendstern	1W+5	14/2	140	100	2	–1	20	–1/–2	–	N
Doppelter Abendstern	2W+2	15/1	240	110	3	–2	35	–1/–3	–	N
Dreifacher Abendstern	3W+3	17/1	300	110	3	–3	50	–2/–4	–	N
Hornissenstachel	1W+3	14/2	80	100	3	–1	35	–1/–2	–	N
Skorpionsstachel	1W+4	15/1	120	110	2	–1	45	–1/–3	–	N
Peitschen										
Peitsche	1W+1	14/5	70	250	4	0	5	0/–	–	S
Shogai	1W+4	16/5	110	300	3	–2	40	–1/–	–	NS
Säbel										
Albensäbel	1W+4	12/4	70	90	1	0	200+	0/0	–	N
Chrattac-Krummschwert	1W+4*	13/5	70	100	2	0	n/a	0/–1	–	N
Haumesser	1W+3	13/3	90	50	3	–1	8	0/–2	i	HN
Khopesh	1W+4	11/4	80	85	1	+1	50	0/0	–	N
Kurzschwert	1W+3	11/4	45	50	2	0	24	0/–1	–	HN
Lyncil-Wildnismesser	1W+3	11/4	40	45	1	+1	60	0/0	–	HN
Pata	1W+5	11/3	120	110	2	+1	70	0/0	–	N
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/–1	–	N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	25	0/0	–	N
Schwanenhals	1W+3	11/4	60	60	2	+1	35	0/0	–	N
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/–1	–	NS
Spälter	1W+4	12/3	90	80	1	0	40	0/0	–	N
Spatha	1W+4	12/3	80	100	1	+1	32	0/0	–	N
Ximtar	1W+4	12/3	80	90	3	0	39	0/0	–	N
Schwerter										
Chereb	1W+4	11/4	85	85	1	0	60	0/0	–	N
Chrattac-Krummschwert	1W+4*	13/5	70	100	2	0	n/a	0/–1	–	N
Kurzschwert	1W+3	11/4	45	50	2	0	24	0/–1	–	HN
Lev'thas-Klinge	1W+4	12/4	60	80	2	+1	60	0/0	–	N
Machira	1W+3	12/4	35	45	3	0	22	0/–2	–	HN
Pata	1W+5	11/3	120	110	2	+1	70	0/0	–	N
Phasganon	1W+4	12/4	75	90	2	0	55	0/–1	–	N
Säbel	1W+3	12/4	60	90	2	+1	25	0/0	–	N
Schwanenhals	1W+3	11/4	60	60	2	+1	35	0/0	–	N

Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem	DK
Schwert	1W+4	12/3	80	85	1	0	45	0/–1	–	N
Serovermesser	1W+3	13/3	80	70	1	0	18	0/–1	–	NS
Spatha	1W+4	12/3	80	100	1	+1	32	0/0	–	N
Xiphos	1W+4	11/4	80	95	1	0	n/a	0/0	–	N
Speere										
Ashariel-Lanze	2W	14/4	80	300	6	–2	120	–1/–2	Z	SP
Barbaren-Schwertlanze	3W+2	14/2	220	220	3	–3	120	0/–2	Z	S
Caprodoros	1W+6	13/3	150	240	4	0	50	0/–2	Z	S
Chrattac-Speer	2W+8*	15/2	180	250	4	–1	n/a	–1/–2	Z	S
Doros	1W+5	12/2	80	200	5	–1	28	0/–2	W Z	S
Dreach	1W+5	14/4	110	140	3	0	85	0/0	Z	NS
Dreizack	1W+1	13/3	90	140	5	0	10	0/–1	i	S
Dur Lamach	1W+4	15/4	140	150	3	–1	70	0/–1	Z	NS
Fischforke	1W+3	13/3	70	100	3	0	18	0/–1	(w)	NS
Holzspeer	1W+3	12/5	60	150	5	0	2	–1/–3	z w	S
Jagdspieß	1W+6	12/4	110	200	3	0	30	0/–1	(w) Z	S
Karmak	1W+4	12/4	80	180	4	–1	20	0/–2	w	S
Kentema	1W+5	14/4	100	150	3	0	65	0/0	–	NS
Khorrpranke	2W+4	12/3	200	200	3	–1	120	–0/–1	Z	S
Knochenspeer	1W+3	12/4	40	120	6	0	8	0/–1	–	S
Lange Schwertlanze	2W+3	13/3	180	220	3	–2	100	0/–3	–	NS
Pardir-Speer	1W+3	13/4	75	120	5	–1	14	–1/–3	w	S
Rossmetzger	2W+2	14/4	200	350	4	–2	35	–1/–1	Z	SP
Rrondrflamme	2W+2	12/3	150	200	1	0	150	0/0	(z)	NS
Ruakar	1W+6	13/3	150	185	4	–1	45	–1/–2	Z	S
Schwertlanze	1W+6	13/4	150	200	3	–2	75	–1/–1	(z)	NS
Schwertstab	1W+5	13/4	120	200	4	–3	80	–1/–2	(z)	NS
Schwertstab mit Sprungfeder	1W+5	13/4	120	200	5	–3	100	–1/–2	(z)	NS
Speer	1W+5	12/4	80	190	5	–1	8	0/–2	W Z	S
Spetum	2W+2	11/4	150	250	3	0	60	0/–1	Z	S
Stoßharpune	1W+4*	12/4	100	180	6	–1	15	0/–2	W Z	S
Su'Talun	1W+4	12/3	100	200	4	0	n/a	0/–1	Z	S
Xyston	1W+5	13/4	100	250	3	0	13	0/–1	z	S
Stäbe										
Kampfstab	1W+1	12/4	80	150	4	+1	20	0/0	Z	NS
Neristustab	1W+2	12/4	70	120	6	+1	30	0/0	Z	NS
Su'Arka	1W+2	12/4	90	150	3	+1	n/a	0/0	Z	NS
Washkedal	1W+1	12/4	80	150	4	+1	20	0/0	Z	NS
Zweihandflegel										
Dreschflegel	1W+3	12/3	100	150	6	–2	3	–2/–3	i z	S
Gutnacht	2W+6	10/2	180	180	3	–1	20	–1/–1	z	S
Kriegsflegel	1W+6	12/2	120	150	5	–1	50	–1/–2	z	S
Zweihand-Hiebwaffen										
Baculus	1W+6	13/3	180	140	2	–1	60	–1/–3	Z	NS
Barbaren-Schwertlanze	3W+2	14/2	220	220	3	–3	120	0/–2	Z	S
Chu'Ur	2W+2	13/4	120	110	3	0	85	0/–1	Z	NS
Hellebarde	2W+3	13/4	180	200	4	–2	80	–1/–2	Z	S
Holzfälleraxt	2W	12/2	160	110	5	–2	18	–1/–4	i z	N
Khorrpranke	2W+4	12/3	200	200	3	–1	120	–0/–1	Z	S
Labrys	3W+2	15/1	250	150	3	–2	90	–1/–4	–	NS
Lyncil-Waldaxt	1W+5	14/2	130	100	3	–1	80	0/–1	–	N
Namabhum	4W*	22/3	500	300	2	–3	120	–2/–4	Z	SP
Reiteraxt	2W+1	13/3	160	150	2	–1	70	0/–2	–	NS
Rhomphaia	2W+6	13/3	120	180	3	–1	120	0/–2	(z)	NS
Shinoqi-Hammer	2W+3	14/3	180	100	4	–1	45	–1/–2	Z	N
Spitzhacke	1W+6	13/2	200	100	5	–3	4	–2/–4	i z	N
Stabkeule	2W+3	12/3	200	140	3	–1	60	–1/–2	Z	NS

Index

A

Abendstern 22
Abishai-Tartsche 133
Aerobela 80
Akinax 22
Alamar 8
Albenbogen 81
Albenhammer 23
Albensäbel 24
Alchimistische Produkte 140ff
Ameisenstachel 24
Anthalia 8
Arkanium 145
Armbrust 82
Armschiene 123
Ashariel-Lanze 24
Ausrüstung 136ff

B

Baculus 25
Balancierter Sprung 148
Balisong 25
Ballista 117
Ban-Bargui 8
Ban-Bargui-Hornbogen 82
Ban-Barguische Rüstung 124
Barbaren-Schwertlanze 26
Bastardstäbe 146
Beil 26
Beinschiene 124
Bela 82
Belagerungsmaschinen 116
Belari-Pflegesatz 137
Blasrohr 83
Blasrohr-Flöte 138
Blendblitz 140
Blutbüffel-Schild 133
Bola 83
Bolzen 104
Bolzenköcher 137
Brandkorbspitzen (Pfeile) 106
Brigantin 124
Bronze 142
Bronzemantel 125
Brünne 125
Brustharnisch 125
Brustplatte 126
Buntstahl 144

C

Cantera 8
Caprodoros 27
Centralis 10
Cestus 27
Chak 28
Chereb 28
Chitinthorax 126
Chrattac-Kurzschwert 29
Chrattac-Speer 29
Chu'Ur 30
Corabenin 10
Cranarenius 10

D

Demelion 11
Dolch 30
Dolchscheide 136
Donnerkolben 107
Donnerpulver 111
Donnerrohr 118
Donnerschlag 140
Doppelter Abendstern 31
Doros 31
Draglossa 119
Draydalan 11
Dreach 32
Dreifachangriff 151
Dreifacher Abendstern 32
Dreiklingen-Katar 32
Dreizack 33
Drepanos 33
Dreschflegel 34
Dur Lamach 34

E

Edelbronze 143
Ekemon 35, 59
Einhand-Donnerkolben 108
Einhand- & Zweihandwaffen 146
Eisen 142
Endurium 145
Enterbeil 35
Era'Sumu 11
Era'Sumische Lederrüstung 126
Eshbathi 12
Eshbathi-Langbogen 84

F

Fackel 35
Falcata 36
Fangeisen 138
Faust-Bela 84
Faust-Harpune 85
Faustschild 133
Feuerfluss 140
Feuerwaffen 107ff
Feuerwaffe, Verbesserung von 112
Fischforke 36
Flechtschild 133
Flügelspeer 85
Friedensstifter 37
Fustibalus 86

G

Garmesh 37
Gathiadda 12
Gegossenes Eisen 142
Gehärtete Spitzen (Pfeile) 105
Gehörnte Helden 147
Geflammter Stahl 143
Geschütze 116
Gift 140
Giftklingen 139
Großschild 134
Gutnacht 38
Gyldraland 12

H

Haifänger 38
Haldingard 13
Handel 7
Harpalis 13
Haumesser 39
Hellebarde 39
Helme 127
Hörner 147
Holzfälleraxt 40
Holzschild 134
Holzspeer 40
Hornissenstachel 40

I

Improvisierte Waffen 147
Improvisierte Wurfwaffen 80

J

Jagdmesser 41
Jagdspieß 41

K

Kampfmanöver 146
Kampf-Sonderfertigkeit 148
Kampfstab 42
Kampftalente 110, 146
Karmak 42
Karonius 13
Karsh 43
Katar 43
Katzenkralle 43
Kentema 44
Kentori-Bogen 86
Kentorikan 14
Kettenhemd 128
Kettenstecher-Spitzen (Pfeile) 105
Kettenweste 128
Keule 45
Khamuri-Savanne 14
Khopesh 45
Khorriss 128
Khorrpranke 46
Kleidung 128
Kleidersaum mit Giftklingen 139
Klibanion 129
Klingenbumerang 87
Klingenspitzen (Pfeile) 105
Klingenwaffen-Pflegesatz 137
Knochenspeer 46
Knüppel 47
Kopfstoß mit Anlauf 147
Koromanthia 14
Kreidepuder 137
Kreuz-Armbrust 87
Kreuz-Bela 87
Kriegsbeil 47
Kriegsflegel 48
Krysobela 119
Kugelgießsatz 138
Kurzbogen 87
Kurzschwert 48

L

Labrys 48
Lakiadda 14
Langbogen 88
Lange Schwertlanze 49
Lasso 88
Lederschild 134
Lederschurz 129
Lederwams 130
Leichte Armbrust 89
Leichte Bela 89
Leuchtmetall 144
Lev'thans-Klinge 49
Linothorax 130
Lorthalion 15
Lyncil-Waldaxt 50
Lyncil-Wildnismesser 50

M

Macheta 51
Machira 51
Machira-Schnappscheide 136
Makshapuram 15
Manöver 151
Mayenios 15
Meer der Schwimmenden Inseln 15
Mehrhändiger Kampf der Neristu 148ff
Messer 52
Metalle 142
Meteoreisen 143
Meuchelwerkzeuge 138
Mholuren-Stachel 90
Mindorium 144
Mondsichel-Spitzen (Pfeile) 106
Myrmex 52
Myrmidonen-Reiterschild 134
Myrmidonen-Rüstung 130
Myrmidonenschild 135
Myrmidonen-Setzschild 135

N

Namabhum 52
Nandoros 90
Narinion 16
Narkramar 16
Nebelwald 16
Neristische Zange 151
Neristu 6, 148
Neristustab 53
Nertaryu 149
Nietenpanzer 131
Nordland-Wurfaxt 91
Nyralion 16

O

Ochobenius 17
Onager 119

P

Pacator 54
Panzerarm 54, 131, 135
Pardirdschungel 17
Pardir-Speer 54
Pata 55
Peitsche 55
Pfeile 104
Pfeilköcher 137
Pfeilschleuder 92
Phasganon 56
Phugion 56
Plattenstecher-Spitzen (Pfeile) 105
Polybela 120
Preise 7
Pulverhorn 138
Pulvermaß 138

R

Regionen 8
Reines Eisen 142
Reiteraxt 57
Rhacornos 17
Rhomphaia 57
Risso-Kriegsdolch 58
Rollenbogen 92
Rossmetzger 59
Rrondrflamme 59
Ruakar 60
Rüstungen 122ff
Rüstungsabnützung 122

S

Säbel 61
Sagaris 61
Scharfschützen-Bela 93
Schießpulver 111ff
Schilde 122, 132ff
Schlagring 62
Schlangenzunge 62
Schleuder 93
Schleuderstab 94
Schmiedehammer 62
Schützenschärpe 138
Schusswaffen 80
Schwanenhals 63
Schwanzwaffe 63
Schwarzstahl 144
Schwere Armbrust 94
Schwere Bela 95
Schwert 64
Schwertlanze 64
Schwertscheide 136
Schwertstab 64
Schwertstab mit Sprungfeder 65
Sense 65
Serovermesser 66
Serovia 17
Seskira 18
Sevantinius 18
Sharbakan 95
Shindrabar 18
Shinoqi-Hammer 66
Shogai 66
Sholai-Kurzbogen 96
Sichel 67
Sintikon 67
Skorpionstachel 68
Spälter 68
Spatha 68
Speer 69
Speerschleuder 96
Spetum 69
Spitzhacke 70
Springdorn 96
Springklinge 139
Stabkeule 70
Stabschleuder 97
Stahl 142
Stahlbogen 97
Stakala 18
Steinbeil 71
Steinmesser 71
Stoßbuckler 71, 135
Stoßharpune 72
Strangula 139
Streitkolben 72
Stuhlbein 73
Stumpfe Spitzen (Pfeile) 106
Sturmsense 73
Su'Arka 73
Su'Run 74
Su'Talun 74

T

Talaminas 19
Te'Sumurru 19
Thalassion 19
Tharpura 19
Titanium 145
TonFa 75
Tormenta 121
Tuchrüstung 131

U

Übungswaffen 137
Umstoßen mit Anlauf 148
Unterarmklingen 75
Unterwams 132
Unterwasserköcher 137

V

Valantia 19
Verbotene Waffen 8
Versteckte Dolchscheide 136
Vierfachangriff 151
Vollmetall-Wurfaxt 98
Vorschlaghammer 76
Vulkansand 111, 112

W

Waffengehänge 136
Waffengift 140
Waffenhandel 7
Waffenlose Manöver 147
Waffenmetalle 142
Waffenstahl 142
Washkedal 76
Widerhaken-Spitzen (Pfeile) 106
Windbüchse 98
Windschwinge 76
Windzunge 99
Wuchtstoß 146
Wurfaxt 98
Wurfdolch 99
Wurfdorn 100

Wurfholz 100
Wurfkolben 101
Wurfkolben mit Füllung 101
Wurfkralle 101
Wurfmesser 102
Wurfnetz 102
Wurfpfeil 103
Wurfring 103
Wurfscheibe 103
Wurfspeer 104
Wurfstein 104
Wurfstern 103
Wurfwaffen 80

X

Xarxaron 20
Ximtar 77
Xiphos 77
Xyele 78
Xyston 78

Z

Zungenkappe 79
Zweihand-Donnerkolben 108

MYRANOR
DAS GÜLDENLAND

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis, die die Ruinen von Jahrtausenden bedeckt, erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Echsenrassen, Geflügelten und Geschuppten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen, derweil die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.
Eine Zeit des Chaos – aber auch eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.
Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre* Phantasie, *Ihre* Kreativität, *Ihr* Wille, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

Myranisches Arsenal

Redaktion: Jörg Raddatz & Heike Kamaris

Im ewigen Urwald, in der grimmig kalten Einöde und in der endlosen Wüste lauern ebenso Gefahren auf den reisenden Glücksritter wie in den engen Gassen uralter Metropolen, den verschlungenen Gängen vergessener Katakomben und den Grabkammern unerforschter Ruinenstädte voller Schätze und Ungeheuer. Doch mit einer zuverlässigen Waffe in der Hand kann man auch diesen Bedrohungen unerschrocken entgegentreten.
Dieses Buch enthält Beschreibungen aller weitverbreiteten myranischen Waffen für Nahkampf und Fernkampf, Schilde und Rüstungen, wie sie von tapferen Abenteurern und ihren wehrhaften Widersachern im Gefecht getragen werden – von den Äxten und Säbeln der Hjaldinger und Nachtalben im Hohen Norden über die Bolzenschleudern und Skorpionstachel der imperialen Myrmidonen und Gladiatoren, die Rrondrklingen und Reiterhämmer der Leonir und Zentauren der weiten Steppen bis zu den grausamen Ximtars und Xyelen der skeletthaften Draydal, alles übersichtlich organisiert und reich illustriert. Die Belagerungsgeräte und -geschütze der Armeen werden ebenso vorgestellt wie das geheimnisvolle Donnerpulver der kerrishitischen Feuerwaffen.
Doch nicht allein die gewöhnliche Kriegskunst hat ihren Platz in diesem Buch: Diverse legendäre Heroenwaffen aus der Geschichte Myranors werden so vorgestellt, dass jede davon zum Besitz des richtigen Helden taugt und zugleich zahlreiche Abenteuerideen hervorbringt – denn jede hat ihre eigene geheimnisvolle Geschichte und übernatürliche Bestimmung.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu myranischen Waffen und Rüstungen.
Ergänzt werden diese Darstellungen durch eine Schilderung der diversen Waffenkulturen und -bräuche Myranors sowie Regelerweiterungen und -erläuterungen.



€ 28,00 [D] • CHF 48,20

9 783940 424044

ISBN 978-3-940424-04-4

14101

ULISSES SPIELE

Das Schwarze Auge