

SPLITTERMOND

MONDSTAHLKLINGEN

AUSRÜSTUNG & HANDWERK IN LORAKIS

SPLITTERMOND

BITTE DIE WAFFEN
NICHT
AN ANDEREN
KUNDEN TESTEN!

MONDSTAHLKLINGEN

AUSRÜSTUNG & HANDWERK IN LORAKIS



Splittermond: Mondstahlklingen

Impressum

Umschlagillustration
Florian Stitz

Umschlaggestaltung und Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Helge Balzer, Michael Jaecks, Christian Schob,
Patrick Soeder, Florian Stitz

Korrektorat
Nicole Heinrichs

Lektorat
Uli Lindner

Indexerstellung
Tilman Hakenberg

Weltredaktion
Tobias Hamelmann, Uli Lindner, Thomas Römer

Regelredaktion
Chris Gosse, Tilman Hakenberg, Uli Lindner, Adrian Praetorius

Zweite erratierte Auflage

Copyright © 2019 by Uhrwerk Verlag, Köln



SPLITTERMOND

MONDSTAHLKLINGEN

AUSRÜSTUNG & HANDWERK IN LORAKIS

Redaktion

Tilman Hakenberg

unter Mithilfe von Adrian Praetorius, Aline Praetorius,

Marcus Renner und Stefan Unteregger

Autoren

Gero Ebling, Sven Heyroth, Sascha Hoppenrath, Martin John,
Matthias Klahn, Christian Moldaschl, Lars Reißig, Konstantin Scheffler,
Fabian Tälkenberg, Frank Übe

Mit herzlichem Dank für Rat und Tat an

Gero Ebling, Magnus Epping, Stefan Faber, Chris Gosse, Patric Götz,
Nicole Heinrichs, Franz Janson, Stefan Kletke, Uli Lindner,
Jörg Löhnerz und Dr. Michael Matt



Inhalt

Vorwort	5
Werkzeuge des Krieges	6
Handgemengewaffen	7
Hiebwaffen	10
Kettenwaffen	15
Klingenwaffen	19
Stangenwaffen	26
Schusswaffen	32
Optionalregel: Besondere Projektiler	35
Wurfwaffen	38
Rüstungen und Schilder	41
Merkmale von Rüstungen, Schilden und Waffen	47
Kleines Kompendium lorakischer Ausrüstung	49
Waffenzubehör	49
Behältnisse	51
Werkzeug	53
Tierbedarf	55
Fallen	56
Bekleidung	57
Unehrliche Berufe	62
Beleuchtung	65
Reisebedarf und Nahrungsmittel	67
Ausrüstung für Heiler	69
Ausrüstung für den Alchemisten	70
Schreibbedarf	72
Kletterausrüstung	74
Körperpflege	75
Freizeit und Luxus	76
Zusammenstellungen für unterschiedliche Gelegenheiten	80
Eigener Hände Arbeit	83
Übersicht über den Herstellungsprozess	84
Erweiterte allgemeine Regeln zum Handwerk	85
Anleitungen	87
Magie im Handwerk	88
Neue Verbesserungen	90
Besondere Materialien	94
Nachträgliche Personalisierungen	99
Neue Meisterschaften	99
Die Macht der Relikte	100
Anhänge	104
Anhang I: Optionalregeln zum Kaufen und Verkaufen	104
Anhang II: Sagen und Legenden	105
Anhang III: Errata zu Splittermond: Die Regeln	108
Liste der Waffen und Rüstungen	111
Liste der Ausrüstungsgegenstände und Dienstleistungen	118
Index	128



Vorwort

Das blitzende Schwert in der Hand eines Ritters, der Langbogen, der stets treffsicher das Herz eines Feindes durchbohrt, die uralte Axt, die von Generation zu Generation weiter vererbt wird – wenig bestimmt das Bild eines Helden mehr als die Waffe, die er führt. Auch für die Abenteurer auf Lorakis sind ihre Waffen und Rüstungen von großer Bedeutung. Sie entscheiden über Leben und Tod, ob man eine Gefahr überwindet oder an ihr scheitert. Das heißt aber nicht, dass andere Ausrüstung nicht auch wichtig wäre: In der Einöde der Frostlande kann eine warme Decke den Unterschied zwischen Leben und Sterben bedeuten, eine einfache Fackel aus dem Labyrinth des Tiefdunkels herausführen, die Pinzette in der Hand des Chirurgen kann die giftigen Stacheln einer Brutwespe entfernen. **Splittermond** erzählt von kühnen und tapferen Abenteuerern – aber sie alle brauchen ihr Handwerkszeug.

Mondstahlklingen bietet genau das: Es ist ein Kompendium lorakischer Waffen und Rüstungen, Ausrüstung und legendärer Gegenstände. Mit Hilfe dieses Buches kann ein Abenteurer genau das richtige Mittel finden, um die vor ihm liegenden Abenteuer zu bestehen.

Im **Anhang** schließlich finden sich einige Regeln zum Kaufen und Verkaufen von Gegenständen sowie Sagen und Legenden über besondere und außergewöhnliche Objekte auf Lorakis. Außerdem finden Sie hier einige Errata zu **Splittermond: Die Regeln**, die sich auf Ausrüstungsgegenstände und Handwerk beziehen (siehe untenstehender Kasten).

Regionale Gegenstände

Viele in diesem Band aufgeführte Gegenstände stammen aus bestimmten Regionen von Lorakis. Das dient vor allem dazu, Lokalkolorit zu verleihen, und soll keine konkrete Einschränkung darstellen. Sie können im Zweifelsfall davon ausgehen, dass von den meisten regionalen Gegenständen entsprechende Gegenstücke in anderen Kulturen existieren.

Überblick

Kapitel 1: Werkzeuge des Krieges behandelt das Handwerkzeug der Ritter, Krieger, Söldner und Kämpfer von Lorakis. Hier finden sich zahlreiche Waffen und Rüstungen – stets illustriert und mit Werten versehen. Dabei werden auch sämtliche in **Splittermond: Die Regeln** aufgeführten Exemplare erneut vorgestellt, sodass Sie alles übersichtlich an einem Ort finden.

Kapitel 2: Kleines Kompendium lorakischer Ausrüstung dreht sich um gewöhnliche Ausrüstung. Geordnet in mehreren Bereichen ist hier aufgeführt, was Abenteurer in Lorakis erwerben und herstellen können, vom Kletterseil über die Alchemiestschürze bis hin zu Pergament und Schreibfeder.

Kapitel 3: Eigener Hände Arbeit beleuchtet das Handwerk in **Splittermond** näher: Zusätzliche Verbesserungen für Gegenstände, erweiterte Regeln für Großprojekte im Handwerk, eine Vorstellung ungewöhnlicher Materialien und der Einsatz von Magie bei der Herstellung von Gegenständen, außerdem Regeln für die besonderen Fähigkeiten von Relikten.

Errata zu **Splittermond: Die Regeln**

Selbst nach einem ausführlichen Betatest und langer Entwicklungszeit bleibt es leider nicht aus, dass einzelne Regelemente am Spieltisch nicht so funktionieren, wie sich das die Entwickler gedacht haben. Auch bei **Splittermond** gibt es nach einem Jahr Spielerfahrung Bereiche, die wir als Entwickler uns auch nach dem Feedback auf Cons, per Mail und in unserem Forum noch einmal angeschaut haben. Zwei dieser Bereiche betrachten wir als problematisch und erraten sie in diesem Buch – denn sie haben direkten Bezug zum Thema von Mondstahlklingen.

Dies betrifft zum einen die Rüstungen: Gerade im Zusammenspiel mit der *Akrobistik-Meisterschaft Ausweichen* kam es hier zu einem Ungleichgewicht – aber auch die Rüstungen untereinander haben sich in der Praxis als nicht so ausbalanciert herausgestellt, wie wir uns das gewünscht hätten. Daher haben wir uns dazu entschlossen, die Rüstungsliste komplett zu erraten und den Rüstungen neue Werte zu geben – diese finden Sie in Kapitel 1. Einige weitere Änderungen vor allem zum Thema Ausweichen befinden sich in der Auflistung der Errata im Anhang.

Das zweite Regelement, das zu teils unbeabsichtigten Ergebnissen führte, waren die Modifikatoren der Preise für Gegenstände mit hoher Qualität. Hier hat die Spielerfahrung gezeigt, dass prozentuale Modifikatoren nicht optimal funktionieren, weshalb wir hier die Modifikatoren auf feste Zuschläge ändern. Auch diese Regeländerung finden Sie im Anhang.

Sämtliche Erratierungen werden selbstverständlich auch noch einmal als Druckvorlage zum kostenlosen Download auf unserer Homepage www.splittermond.de zur Verfügung gestellt.

Viel Spaß mit dem Buch, das hoffentlich von großem Nutzen für Spieler und Spielleiter sein kann, die sich den Gefahren von Lorakis stellen.

Freiburg, im Juni 2015
Tilman Hakenberg

Werkzeuge des Krieges

„Eine Schlacht wird von hundert Einflüssen entschieden. Der Moral der Kämpfer, dem Territorium, dem Stand der Sonne, dem Geschick der Anführer, der Furcht, die man im Gegner wecken kann. Klingen und Speere, Rüstungen und Schilder, sie sind von Bedeutung, doch sie sind nur einer der vielen Tropfen im Regen. Am Ende sind wir Meister des Handwerks, und sie sind unsere Werkzeuge des Krieges.“

—Wu, der Drachengeneral, Herrscher über Inani

Lorakis ist eine Welt voller Gefahren. Abenteurer benötigen Mittel, um sich mit diesen Gefahren auseinanderzusetzen oder ihre eigenen Pläne wenn nötig mit Gewalt durchzusetzen. Und in den meisten Fällen bedeutet dies: Sie brauchen Waffen und Rüstungen.

In diesem Kapitel finden Sie zahlreiche Werkzeuge des Krieges aus ganz Lorakis. Diese Auflistung ist natürlich nicht erschöpfend: Die Lorakier sind einfallsreich, wenn es um Waffen und Rüstungen geht, und eine umfassende Betrachtung würde ganze Bücher füllen. Beachten Sie dieses Kapitel daher nicht nur als Nachschlagewerk, sondern auch als Inspiration zur Erfahrung eigener Waffen und Rüstungen.

Erläuterung der Waffenwerte

Verfügbarkeit: Angaben dazu, wo eine entsprechende Waffe erworben werden kann (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 180).

Preis: Die in *Lunaren* (oder seltener *Telaren*) angegebenen Kosten zum Erwerb der Waffe.

Last: Ein abstrakter Wert, der Größe, Gewicht und Sperrigkeit der Waffen in Relation zueinander setzt und der sowohl für die optionalen Regeln der *Traglast* (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 181) von Bedeutung ist als auch für manche *Zauber* und *Manöver*.

Härte: Ein Maß der Widerstandsfähigkeit eines Objektes, das etwa von Bedeutung ist, wenn ein Objekt bewusst zerstört werden soll (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 179).

Komplexität: Die Komplexität der Herstellung (siehe S. siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 142).

Schaden: Der Schaden, den eine Waffe bei einem erfolgreichen Treffer im Kampf anrichtet.

WGS: Die *Waffengeschwindigkeit* der Waffe, die in Ticks gerechnet wird. Bei Fernkampfwaffen ist zu beachten, dass die WGS nur für das Bereitmachen gilt. Der anschließende Fernkampfangriff ist eine separate Aktion von 3 Ticks Dauer.

Attribute: Beim Einsatz von Waffen hängen die zugehörigen Attribute der Probe nicht von der Fertigkeit ab, sondern von den bei der jeweiligen Waffe angegebenen Attributen.

Mindestattribute: Manche Waffen benötigen eine Mindesthöhe in bestimmten Attributen, um sie effektiv zu nutzen. Wenn man sie ohne die entsprechenden Werte nutzen möchte, wird die Punktedifferenz vom Fertigkeitswert abgezogen sowie auf die WGS aufgeschlagen.

Merkmale: Die meisten Waffen besitzen bestimmte Eigenschaften. Eine Liste der Merkmale finden Sie ab S. 47.

Reichweite: Dieser nur bei Fernkampfwaffen angegebene Wert besagt, bis zu welcher Entfernung die Waffe ohne Einschränkungen nutzbar ist. Wird sie in weiterer Entfernung benutzt, müssen zusätzliche Erfolgsgrade erreicht werden (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 162).

Erläuterung der Rüstungs- und Schildwerte

VTD+: An dieser Stelle ist der Bonus auf die Verteidigung des Trägers angegeben.

SR: Die *Schadensreduktion* einer Rüstung wird von dem Schaden jedes erfolgreichen *Angriffs* gegen den Träger sowie vom *Fallschaden* abgezogen. Sie wird immer zuerst vom Grundschaten einer Quelle abgezogen, nicht von einem etwaigen (z.B. durch Zauber) hinzugefügten *Bonusschaden*. Sollte der Träger der Rüstung aus der gleichen Quelle gleichzeitig *Betäubungs-* und *echten Schaden* erhalten, wird die SR zuerst vom *echten Schaden* abgezogen.

Behinderung: Einige Rüstungen geben einen Malus in Höhe des angegebenen Wertes auf alle Proben auf *allgemeine Fertigkeiten* (also nicht auf *Kampffertigkeiten* oder *Magieschulen*), in denen *Beweglichkeit* vorkommt. Die halbe Gesamt-Behinderung wird außerdem als Malus auf die *Geschwindigkeit* angerechnet.

Tick-Zuschlag: Schwere Rüstungen behindern im Kampf so stark, dass jede *sofortige Aktion* und jeder *Gelegenheitsangriff* einen zusätzlichen Tickaufwand in Höhe des hier angegebenen Zuschlags verursachen.

Mindestattribute: Manche Rüstungen und Schilder benötigen eine Mindesthöhe in bestimmten Attributen, um sie effektiv zu nutzen. Wenn man sie ohne die entsprechenden Werte nutzen möchte, wird die Punktedifferenz auf die *Behinderung* und den *Tick-Zuschlag* aufgeschlagen.

Merkmale: Rüstungen und Schilder können genau wie Waffen bestimmte Merkmale besitzen. Das wichtigste dieser Merkmale ist *Defensiv*. Für jede Stufe in diesem Merkmal erhält ein Abenteurer einen zusätzlichen EG bei einer gelungenen *Aktiven Abwehr* mit diesem Schild (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 138). Eine detaillierte Erklärung der Merkmale finden Sie ab S. 47.



Handgemengewaffen

Das Katar aus Pash Anar, die Liandia in den Händen der Dämmeralben, die Sichel in der Hand eines zwingardischen Bauernjungen oder die Marderkrallen aus Navir sind nicht zu unterschätzende *Handgemengewaffen*, wenn das Gegenüber in den Kampfkreis tritt und angegriffen wird. Zudem sind es gerade die leichten Waffen, die ein geübter Nahkämpfer gut verstecken und mit denen er somit seinen Gegner beim Angriff überraschen kann.

Handschuh- und Stiefelwaffen

Der **Dornenhandschuh** ist mertalischer Herkunft und wurde für den Nahkampf auf hoher See entwickelt. Meist wird er wie der Panzerhandschuh links getragen, wenn der Kämpfer Rechtshänder ist. Er ist aus festem Leder, mit Metallplatten lamellenartig überzogen und auf ihm sind je nach Geschmack gerade oder krumme Dornen, Spitzen oder winzige Klingen angeschmiedet. Nach dem ersten Erfolg des Dornenhandschuhs übten aber mehrere Kämpfer Kritik aus, dass der Handschuh zu steif sei, um die Hand gleichzeitig zu verwenden, weshalb die Waffenschmiede aus Mertalia den **freihändigen Dornenhandschuh** entwickelten, der nicht ganz so effektiv, aber flexibler ist.

Hingegen ist der gewöhnliche **Panzerhandschuh** zwerigischer Machart und ursprünglich für die Kampfpriester des Kashrok der Furgand gedacht gewesen. Das von Menschen angefertigte Gegenstück wurde in Dragorea, vor allem in Zwingard, Selenia und im Mertalischen Städtebund weiterentwickelt.

Von den Beutereitern der Jogodai ist bekannt, dass sie ihre **Eisenarmschienen (Dhalar)** genannt) häufig als Prestigeobjekt und Verstärkung im Ringen und Raufen einsetzen. Die Dhalar bestehen meist aus Eisen oder Kupfer und tragen jeweils eines der wichtigsten Totembilder der größten Horden. Einige Beispiele hierfür sind Pferd, Bär, Wisent, Wolf, Stier sowie Winddrache und Phönix.

Talaberis, eine der freien Städte des Mertalischen Städtebundes, hat eine weitere heimtückische Waffenart hervorgebracht: den **Schuhsporn**. Durch eine schnelle Stampf- und Trittbewegung fährt eine dünne Klinge aus der Schuhspitze und wird sogleich im Nahkampf gefährlich. Dennoch ist diese Waffe nur mit größten Schwierigkeiten zu beschaffen und wird in der Unterwelt von Talaberis nur von gnomischen Feinmechanikern hergestellt. Auf dem *Phantommarkt*, dem Schwarzmarkt von Talaberis, bezahlt man für diese Waffe viele Lunare. Im Kaiserreich Selenia ist der Schuhsporn verboten und sein Besitz strafbar.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Eisenarmschienen	Kleinstadt	6 L	1	7	G	1W6	7	INT+STÄ	STÄ 2	Defensiv (1), Exakt (1), Freihändig, Kritisch (1), Parierwaffe (0)
Dornenhandschuh	Großstadt	8 L	1	4	F	1W6	5	BEW+STÄ	STÄ 2	Defensiv (2), Entwaffnend (1), Parierwaffe (1)
Dornenhandschuh, freihändig	Großstadt	10 L	1	4	F	1W6	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Defensiv (2), Entwaffnend (2), Freihändig, Parierwaffe (1), Scharf(2)
Panzerhandschuh	Großstadt	5 L	1	7	G	1W6+1	7	BEW+STÄ	STÄ 2	Defensiv (1), Entwaffnend (2), Freihändig, Parierwaffe (0)
Schuhsporn	Großstadt	15 L	0	6	F	1W6	6	BEW+INT	BEW 2	Durchdringung (1), Freihändig

Katar und Bundi

Vor langer Zeit wurde das **Katar** in Pash Anar, insbesondere in Farukan, zur Raubtierjagd und später zur Abwehr von Feinden genutzt. Die kleine, spitz zulaufende Stoßklinge endet in einem offenen Handschutz: Sie wird um einen Quergriff gefasst, sodass der Unterarm an den zwei Längsschienen ruht. Im Kaiserreich Selenia gibt es eine Variante namens **Bundi** mit einem ziselierten Korb als Handschutz, die gern beim Landadel als Zier- und Begleitwaffe offen getragen wird.

Kriegsfächer

In der noblen Oberschicht Takasadus und unter einigen Mönchen und professionellen Kämpfern sind **Kriegsfächer** verbreitet, die ihre Wirkung durch den überraschenden Einsatz gewinnen. Ihre Lamellen aus Holz oder Metall lassen sich rasch entfalten, um Signale zu geben, die Sicht des Gegners zu behindern, Stöße abzuwehren oder in einer geschwungenen Bewegung Schnittwunden zuzufügen. Die Größen reichen von kleinen Handfächer bis hin zu beidhändig zu führenden Exemplaren.

Eine spezielle Form sind die farukanischen Kampffächer, auch **Menifah** genannt. Sie werden üblicherweise zusammengefaltet in den Gürtel gesteckt oder in den weiten Ärmeln getragen. Die Menifahs werden häufig von der Tayru-Priesterschaft zur Selbstverteidigung genutzt.

Liandia

Faszinierend ist es, einem Dämmeralben beim kunstvollen Tanz mit der **Liandia** zuzusehen. Die Liandia heißt sinngemäß in der Sprache der Andarai „Waffe der Zwei Monde“. Sie besteht aus zwei Sichelmessern, bei der sich die Sichelbüche vorne überkreuzen. Dadurch hat sie vier messerscharfe Spitzen und eine runde Schneide. Gegenüber jener Schneide befindet sich der lederumwickelte Griff. Kämpfer, die Meister im Umgang mit der Liandia sind, können mit zwei beidhändig geführten Liandas unachtsame Gegner blitzartig entwaffnen und auf deren Kehle zielen. Dieser Einsatz wird in der Sprache der Dämmeralben *Liandijiao* genannt.

Schlagring und ähnliche Faustwaffen

Faustwaffen wie der **Schlagring** werden im Mentalischen Sätebund und in Selenia auch gerne als „Waffen der List“ bezeichnet, gelten jedoch bei vielen Personen als gute Nahkampfwaffen.

In Pash Anar und an der Smaragdküste wird von Keshabid und Menschen gern der **Tigerfänger** (Keshabu: **Baghnakb**) verwendet: An den äußeren Enden befinden sich zwei metallene Ringe, an der Vorderseite ist er mit fünf Dornen bestückt.

Ebenso benutzen die Keshabid mit Vorliebe ihren **Gzayai**, den gnomischen Dorn, ein Eisengriff, der bloß mit einer dünnen, winzigen Klinge und am gegenüberliegenden Ende

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Bundi	Kleinstadt	4 L	1	5	G	1W6+1	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Entwaffnungsschutz (2)
Gzayai	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6	6	BEW+INT	BEW 2	Durchdringung (1), Kritisch (1)
Katar	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6+1	6	BEW+STÄ	BEW 2	Scharf (2)
Großer Kriegsfächer	Großstadt	15 L	2	6	G	1W10+3	10	BEW+INT	BEW 4, INT 3	Exakt (2), Kritisch (3), Zweihändig
									BEW 3, INT 2	Defensiv (1), Exakt (1), Kritisch (2), Parierwaffe (0)
Kriegsfächer	Kleinstadt	12 L	1	5	G	1W6+2	8	BEW+INT		
Liandia	Großstadt	5 L	1	7	G	1W6+1	6	BEW+INT	INT 2	Defensiv (1), Entwaffnend (1), Parierwaffe (0)
Schlagring	Kleinstadt	7 L	1	6	U	1W6	5	BEW+STÄ	–	Scharf (2)
Tigerfänger	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6	6	BEW+INT	BEW 2	Durchdringung (1), Kritisch (1)

mit einem Eisenring versehen ist. Er wirkt auf Menschen und gerade auf Varge wie ein Kinderspielzeug, kann aber einen Gegner schnell ernsthaft verletzen. Außerdem kann der Gzayai an ein Seil gebunden und dann gezielt geworfen werden. An der Smaragdküste ist eine ähnliche Waffe namens **Bichwa** verbreitet, die mitunter auch **Skorpion** genannt wird. Ähnlich wie der Baghnakh oder der Gzayai der Keshabid ist er sowohl ein kleiner Dolch mit geflampter Klinge als auch ein Schlagring. Es gilt als Ehre, ihn tragen zu dürfen, und stellt eine unausgesprochene Aufforderung an jeden anderen Seekrieger dar, den Träger zum Duell herauszufordern.

Von den dämmernalbischen **Eimitzi-Dornen** wird seltener berichtet, da diese Waffen im Verborgenen zum Einsatz kommen. Ihre Form erinnert an doppelte Pfeilspitzen, die an einem Mittelfingerring befestigt sind. Man schwingt sie im Kreis und fängt sie schnell wie eine Schlange mit der Hand, um verletzliche Körperstellen mit den Spitzen zu durchbohren.

Auf den friedlichen Mahaluu-Inseln verwendet man seit Menschengedenken einen Steindorn im Faustkampf, dessen metallene Variante in ganz Arakea als **Faustdorn** berühmt geworden ist. Eine einzelne Spitze aus Eisen ragt hierbei zwischen Ring- und Mittelfinger durch. Der Dorn ist an einem Handgriff befestigt.

Sichel

Die **Sichel** – oder in den Frostlanden und Wintholt ein Sichelmesser, auch **Sigael-kniff** genannt, – ist auf ganz Lorakis als Werkzeug verbreitet. Besonders kunstvolle Sicheldolche finden sich ebenfalls unter Dämmer- und Sealben, die sie im Allgemeinen auch als Werkzeuge im Dschungel oder auf hoher See verwenden. Sie ähneln einer kleinen **Maira** (siehe S. 20).

Tigerklauen und andere Krallenwaffen

Krallen- und ähnliche Handgemengewaffen sind in vielen Reichen auf Lorakis verpönt oder gar verboten. Dennoch kann man sie häufig auf Schwarzmärkten kaufen.

Inspiriert von den Raubkatzen werden in Farukan und anderen südlichen Gefilden die sogenannten **Tigerklauen** und **Katzenkrallen** geschmiedet. Die Tigerklaue ist ein breiter Eisenring, der über die Handfläche gezogen wird. Die eigentlichen fünf Spitzen befinden sich in der Handinnenfläche, beim Angriff schlägt man wie eine Raubkatze zu. Die Tigerklaue eignet sich auch als Kletterhilfe, dies zieht die Krallen auf Dauer aber in Mitleidenschaft. Katzenkrallen werden an jedem einzelnen Finger aufgesetzt.

Darüber hinaus können Tiger- und Katzenkrallen auch durch Lederarmbänder und -streifen an das Handgelenk gebunden werden, damit der Waffe dadurch der nötige Halt gegeben wird.

Auf den Suderinseln und in der Stadt Navir existieren ähnliche und ungewöhnlichere Krallenwaffen: Die **Navirkralien** oder **Marderkralien** bestehen aus vier bis fünf einzelnen Krallenklingen mit einer Länge von bis zu 20 cm. Sie sind für das Gegenüber besonders gefährlich, da sie grässliche Wunden verursachen können. Obwohl sie inzwischen in Navir selbst verboten sind, besitzen weiterhin heimlich noch einige ehemalige Widerstandskämpfer jene Marderkralien.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Bichwa	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6	6	BEW+INT	BEW 2	Durchdringung (1), Kritisch (1)
Eimitzi-Dornen	Kleinstadt	7 L	0	7	G	1W6	5	BEW+INT	INT 3	Ablenkend (1)
Faustdorn	Kleinstadt	2 L	0	7	G	1W6	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Durchdringung (1), Scharf (2)
Katzenkrallen	Kleinstadt	6 L	0	6	G	1W6	5	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Kritisch (1)
Navirkralien	Kleinstadt	4 L	1	7	G	1W6+3	8	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Kritisch (3), Scharf (3)
Sichel	Dorf	1 L	1	7	G	1W6-1	9	BEW+STÄ	–	Improvisiert, Scharf (2)
Steindorn	Dorf	50 T	0	5	U	1W6	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Durchdringung (1), Primitiv, Scharf (2)
Tigerklauen	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6+1	6	BEW+STÄ	BEW 3	Kletterhilfe, Kritisch (1)

Hiebwaffen

Zeremonielle Bergbarde
einer Ehrengardistin
der Borombri



Enterbeil von den
Suderinseln



Doppelaxt eines Söldners
aus Nyrding



Alte Bronzekeule
der Vaigarr

Hiebwaffen stellen die älteste und einfachste Form des Kriegswerkzeugs dar. Bei diesen Waffen ist vor allem ihr Gewicht für den verursachten Schaden verantwortlich. Zu den Hiebwaffen gehören Holz- oder Steinkeulen, aber auch mächtige Streitkolben und schwere Zweihandhammern, mit denen die Knochen der Gegner zertrümmert werden können, oder Äxte, die schwere und tiefe Wunden anrichten können.

Das hohe Gewicht der Waffen setzt häufig eine hohe Körperkraft voraus, dafür sind Hiebwaffen robust, oft preisgünstig und haben eine hohe Durchschlagskraft.

Bergbarde

Die **Bergbarde** ist eine Streitaxe mit langem Schaft. Aus einem Werkzeug für Bergleute zur Waffe weiterentwickelt, findet sich die Barde häufig bei Zwergen, insbesondere bei den Furgand. Der lange Schaft der Axt kann beim Marschieren im Gebirge hilfreich sein und gut über der Schulter getragen werden. Wohlhabende Zwerge führen auch goldverzierte Bergbarten bei festlichen Anlässen, um ihre Verbindung zu den Bergleuten zu unterstreichen.

Ohne reiche Verzierungen müssen die Barten der fatalischen Bergarbeiter auskommen. Doch auch sie werden mit Stolz getragen. Während den einfachen Bauern das Tragen von Kriegszeug verwehrt bleibt, dürfen die für das Land so wichtigen Bergleute häufig ihre Streitäxe tragen, um sich und die Schätze, die sie der Erde entrissen haben, zu schützen.

Die **Durghachaxt** ist eine ähnliche Waffe mit langem Schaft und einem etwas gestreckten Axtblatt. Sie entstammt keiner Bergarbeitertradition, ist in Aussehen und Eigenschaften aber vergleichbar.

Bronzekeule

Diese schweren **Kriegskeulen** finden bei den Vaigarr Verwendung. Es ist einige Kraft von Nötigen, um die Bronzewaffen einsetzen zu können. Natürlich gibt es elegantere Waffen, doch insbesondere die Varge des kalten Nordens schätzen diese Keulen. Bei den Vaigarr finden sich viele solcher Waffen, die besonders auffällig verziert sind und manchmal über Generationen in einer Familie vererbt werden. Jede Delle oder Scharte in der Bronzewaffe erzählt dann ihre eigene Geschichte, die man gerne zum Besten gibt.

Doppelaxt

Um die schwere **Doppelaxt** führen zu können, benötigt ein Kämpfer beide Hände und einiges an Kraft. Das Doppelblatt der gewaltigen Waffe wird auf einem langen Schaft befestigt und entfaltet in der Hand eines Kämers schreckliche Wucht. Diese Waffe vermag es, gegnerische Rüstungen zu zerschmettern, doch bringt die Doppelaxt den Angreifer auch leicht aus dem Gleichgewicht und schwächt seine Defensive. Zwerge, insbesondere Furgand, sind berüchtigt für ihre Kunst im Umgang mit dieser Waffe, doch ist sie auch bei vielen anderen Völkern beliebt. An Adelshöfen, an denen eine ausgeformte Kultur des Kämpfens besteht, gilt das Tragen einer solchen Waffe nicht selten als barbarisch.

Enterbeil

Das **Enterbeil** ist eine Handaxe, die sich vor allen im Bereich der Kristallsee, aber auch auf anderen Meeren verbreitet hat. Das Enterbeil hat ein breites Axtblatt, das sich gut zum Durchtrennen von Seilen eignet, und auf der anderen Seite eine spitze Hiebklinge, die in die Holzwand eines Schiffs getrieben werden kann. So eignet sich das Beil als Kletterhilfe, mit der ein Seefahrer die Reling eines

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Bergbarde	Kleinstadt	18 L	3	6	G	2W6+5	11	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Bronzekeule	Kleinstadt	7 L	2	5	G	1W6+5	10	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 4	Wuchtig
Doppelaxt	Kleinstadt	18 L	4	5	G	3W6+4	13	INT+STÄ	INT 3, STÄ 5	Durchdringung (2), Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig
Enterbeil	Kleinstadt	6 L	2	5	G	1W6+4	8	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Kletterhilfe

gegnerischen Schiffs erreichen kann. Im Kampf lassen sich beide Seiten verwenden, um den Gegner zu attackieren. Gerne wird das Beil neben einem Säbel oder Entermesser als zweite Waffe verwendet. Das Ende des Schafts der Waffe ist verbreitert, damit es im Handgemenge nicht aus dem Griff gleitet.

Mentalische Seefahrer setzen das Enterbeil als erste ein, doch ist es mittlerweile auf vielen Schiffen verbreitet.

Keule

Eine **Keule** ist eine denkbar einfache Waffe. Wenn sie auch meistens nur aus Holz besteht, kann sie auch aus Knochen gearbeitet sein oder einen mit einem Stein beschwerten Kopf aufweisen.

Auf den Mahaluu-Inseln werden solche Holzkeulen sehr künstlerisch bearbeitet und aus hartem, haltbarem Holz gefertigt. Hier finden sie ihren Einsatz an Bord von Fischerbooten, aber auch als Waffe. In einigen Kulturen sind verzierte Keulen als Statussymbole von Anführern zu finden, doch werden sie seltener im Kampf eingesetzt, da sie etwas schwerfällig und gegen Rüstungen nicht sonderlich effektiv sind. Manche Stämme, wie etwa die Piriwatu aus Marakatam, pflegen die Tradition, Zähne erschlagener Tiere in das Holz der Keule einzufügen.

Kralle

An der Smaragdküste werden verschiedene Keulen als einfache Hiebwaffen eingesetzt. Die Jaguarkrieger, aber auch andere Kämpfer der Region, benutzen gerne eine besondere Variante der Keule, die als **Kralle** bezeichnet wird. Bei dieser Waffe aus schwerem, gehärtetem Holz werden scharfe Steinsplitter eingesetzt, vergleichbar mit einer Reihe von Zähnen. Die Steinsplitter müssen regelmäßig nachgeschliffen werden, um ihre Schärfe zu erhalten, was einiges an Feinarbeit bedeutet. Gegen schwere Rüstung verlieren sie an Wirkung. Das ändert aber nichts daran, dass es sich hierbei um furchteinflößende Waffen handelt.

Kriegsbeil und Streitaxt

Kriegsbeile und ihre zweiändigen Varianten, die **Streitäxte**, bestehen aus einem meistens aus Holz gefertigten Schaft und einem Axtblatt. Einige besitzen auch einen kürzeren, metallenen Schaft, doch macht dieser die Waffe sehr schwer. Das Blatt der Axt kann je nach Kultur keilförmig, halbmondförmig, ein- oder auch zweiblättrig sein. Ein Kriegsbeil ist in der Regel leichter als ähnlich große Werkzeugäxte, um den Träger im Kampf nicht so schnell ermüden zu lassen. Teilweise weisen die Axtblätter auch Aussparungen auf, um das Gewicht zu senken. Aus Farukan sind besonders prächtige Exemplare bekannt, bei denen die Aussparungen in der Klinge kunstvolle Muster bilden, ohne dass die Waffe dadurch an Stabilität verliert. Das Beil kann mit seiner Klinge durchaus schneiden, richtet seinen Schaden aber in erster Linie durch die Wucht an, mit der es auf sein Ziel niedergeht.

Kriegshammer

Der **Kriegshammer** ist eine besonders schwere Zweihandwaffe. Effizient kann er nur von besonders kräftigen Kämpfern eingesetzt werden, die auch ausdauernd genug sind, um unter dem Gewicht der Schwünge nicht zu rasch zu ermatten. Mit dem Kriegshammer lässt sich, richtig eingesetzt, mit erschreckender Wucht zuschlagen. Um einen Gegner abzuwehren, ist diese Waffe jedoch kaum geeignet. Zwar existieren auch vom Kriegshammer kunstvoll verzierte Exemplare, doch sind sie bei einem solchen Kriegswerkzeug eine seltene Ausnahme.



Keule einer Banditin
aus dem Unreich

Streitaxt der
Furgand

Kriegshammer
einer Wächterin
der Furgand

Zwingarder
Kriegsbeil

Erbeutete Kralle
eines Jaguarkriegers

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Keule	Dorf	1 L	2	3	U	1W6+2	7	KON+STÄ	STÄ 2	Primitiv
Kralle	Großstadt	4 L	2	4	U	1W10+2	9	BEW+STÄ	STÄ 3	Primitiv, Scharf (2)
Kriegsbeil	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+3	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	-
Kriegshammer	Kleinstadt	18 L	4	6	G	2W10+4	12	KON+STÄ	STÄ 5, KON 3	Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig,
Streitaxt	Kleinstadt	16 L	4	5	G	2W10+1	11	KON+STÄ	STÄ 3, KON 2	Scharf (2), Wuchtig, Zweihändig

Macuahuitl

Der **Macuahuitl** ist eine Kombination aus Hieb- und Klingenwaffe. Ein aus Eisenholz bestehender Stock wird an den Seiten mit kleinen Klingen aus Obsidian versehen, die häufig wie Widerhaken gekrümmmt sind. Die Klingen schneiden ins Fleisch und zerreißen es, während die Wucht Knochen bricht. Im Gegensatz zu den meisten Klingenwaffen kann man mit einem Macuahuitl nicht zustoßen. Die stumpfen Seiten können benutzt werden, um den Gegner bewusstlos zu schlagen. Der Macuahuitl ist als Waffe der Jaguarkrieger bekannt, aber auch in Teilen Arakeas und der Smaragdküste verbreitet.



Reiterhammer einer dalmarischen Ritterin

Reiterhammer

Der **Reiterhammer** ist ein leichter Kriegshammer, der sich gut mit einer Hand führen lässt, aber dennoch über einen langen, hölzernen Schaft verfügt. Der Metallkopf des Hammers eignet sich vorzüglich dafür, Rüstungen einzubeulen, ohne dass die Gefahr besteht, dass die Waffe stecken bleibt. Im Kampf zu Fuß gibt es handlichere Waffen, doch vom Rücken eines Pferdes aus geschwungen kann der Reiterhammer Schläge von enormer Wucht austeilen.

Schlagstock

Der **Schlagstock** wird meistens aus einfachem, geradem Holz gefertigt. Anhand seines leichten Gewichts ist er schnell zu führen und wird häufig für Kampfübungen verwendet – so ermüden die Schüler nicht so schnell und schlagen ihren Trainingspartner auch nicht versehentlich ein Ohr ab. Ebenfalls nützlich ist der Schlagstock dafür, einen Gegner nur auszuschalten, ohne ihn gleich schwer zu verwunden. Die Flynjord benutzen einen kürzeren Schlagstock, der bei ihnen **Robbenknüppel** heißt, während in einigen Städten Dragoreas eine handliche Version dieser Waffe als **Lump** bekannt ist. Mit dieser gut zu versteckenden Waffe wurde schon manch ein Reisender oder Betrunkener kampfunfähig gemacht, ohne gleich eine Leiche zu hinterlassen.

Spitzhacke

Die **Spitzhacke** ist ein schweres Werkzeug, das üblicherweise im Bergbau seinen Einsatz findet. Mit ihrem massiven Kopf kann sie als Waffe eingesetzt verheerenden Schaden anrichten. Allerdings ist die Spitzhacke nur schwer zu kontrollieren und nicht für die Belastung eines echten Kampfes geeignet.

Spitzhammer

Dieser kleine spitze Kriegshammer wurde ursprünglich als Kletterhilfe im Eis entwickelt. Er findet bei den Flynjord, aber auch bei anderen Bewohnern des eisigen Nordens Verwendung. Der Kopf dieser handlichen Waffe ist schwer genug, um die gebogene Spitze in hart gefrorenes Eis, aber auch durch den ein oder anderen Panzer zu schlagen. Wenn ihm auch die Wucht manch anderer Hiebwaffen fehlt, ist der **Spitzhammer** leicht zu benutzen und gut auf Reisen mitzunehmen.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Macuahuitl	Großstadt	12 L	3	4	G	2W6	8	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Kritisch (2), Primitiv
Reiterhammer	Kleinstadt	9 L	2	6	G	1W6+4	9	INT+KON	INT 3	Reiterwaffe (2)
Schlagstock	Dorf	2 L	1	3	U	1W6+2	6	BEW+STÄ	–	Stumpf
Spitzhache	Dorf	4 L	3	5	U	3W6	14	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Improvisiert, Primitiv, Wuchtig, Zweihändig
Spitzhammer	Kleinstadt	6 L	2	5	G	1W6+1	7	INT+STÄ	STÄ 2	Durchdringung (1), Kletterhilfe

Stabkeule

Die **Stabkeule** ist eine Form des Kriegshammers, die besonders in Dragorea verbreitet ist. Sie kombiniert die Eigenschaften einer Hiebwaffe mit denen einer Stangenwaffe und einer Stichwaffe. Die eine Seite des Hammerkopfes ist stumpf, während die andere wie ein Schnabel spitz und nach unten gebogen ist. Zudem weist die Stabkeule noch eine scharfe Spitze auf. Diese zweihändige Waffe kann enormen Schaden verursachen, eignet sich aber auch dafür, den Gegner von den Beinen zu holen oder vom Pferd zu reißen.

Streithammer

Der **Streithammer** ist vielseitig genug, sodass man ihn mit einer oder mit zwei Händen führen kann. Dennoch benötigt der Träger auch einige Kraft, um ihn kontrollieren zu können. Im Gegensatz zum Kriegshammer findet man Streithämmer auch in der Hand manch eines Ritters. In Patalis, aber auch in einigen anderen Reichen Dragoreas, werden Streithämmer gerne mit einem erstaunlich scharfen Schlagdorn ausgestattet, um die schwere Rüstung eines Gegners zu durchdringen. Die Schmiede in Ultia gestalten aufwendig verzierte Streithämmer, die von Anführern als Statussymbol in die Schlacht getragen werden.

Streitkolben

Bei einem **Streitkolben** ist am Ende eines etwa einen halben Meter langen, kräftigen Holzstabs ein meist aus Eisen bestehender Kopf befestigt. Die Handhabung ist ähnlich wie die eines Beils oder eines Hammers. Diese einfache Hiebwaffe ist in verschiedenen Varianten in ganz Lorakis verbreitet, gilt gerade in Dragorea jedoch manchem als unritterlich.

Um das Gewicht kontrollierbar zu halten, ist der Kopf meist nur faustgroß, wobei doppelt so große Exemplare bekannt sind und einige noch Dornen aufweisen. Die Gestaltung des Kopfs fällt in jeder Kultur anders aus und kann von einer schlichten Kugel bis zu ausgeprägten Figuren reichen. Oft ist am Griff ein Riemen angebracht, der verhindert, dass die Waffe im Kampfgetümmel verloren geht.

In Farukan ist noch die Variante des **Bullenkopfstreitkolbens** bekannt. Der kunstvoll geformte Kopf dieser Waffe zeigt nicht nur einen stilisierten Bullenkopf, sondern ist auch mit einem Hohlraum versehen. Wird die Waffe geschwungen, pfeift sie bedrohlich.

Taiaha

Diese ungewöhnliche Doppelwaffe wird in der Region der Smaragdküste verwendet. Die Waffe ist eineinhalb Meter lang und besteht aus besonders hartem Holz. Ein Ende der Waffe läuft spitz wie ein Speer zu und wird zum Stechen und Zuschlagen verwendet. Manchmal wird auch eine Stein- oder Jadespitze eingesetzt. Die andere Seite der **Taiaha** ist flach wie ein Bootspaddel und dient als Hiebwaffe. Ein geschickter Kämpfer kann diese Waffe blitzschnell umherwirbeln und seine Gegner mit den unterschiedlichen Angriffen zusetzen.

Häufig werden diese Waffen mit Schnitzereien auf der flachen Seite und einem Ring aus Haar unterhalb der Spitze verziert.

Stabkeule eines selenischen Kriegers



Patalischer Streithammer mit charakteristischem Schlagdorn



Streitkolben aus Shahandir

Reich geschmückte Taiaha von den Stromlandinseln

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Stabkeule	Kleinstadt	18 L	4	6	G	3W6+1	12	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	Durchdringung (1), Kritisch (2), Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Streithammer	Kleinstadt	16 L	3	6	G	2W6+3	11	KON+STÄ	STÄ 4, KON 2	Scharf (2), Vielseitig
Streitkolben	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W6+5	9	BEW+KON	BEW 2, STÄ 2	-
Taiaha	Großstadt	14 L	4	4	G	1W10+3	10	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Doppelwaffe, Durchdringung (2), Exakt (1), Zweihändig

Valask

Der **Valask** ist eine Axt, die von den Gnomen aus den Bergen Elyreas benutzt wird. Die Waffe verfügt über einen langen, schlanken Schaft. An diesem ist ein schmaler Axtkopf befestigt, der an der Oberseite abgerundet ist. So kann der Valask als Spazierstock und als Kletterhilfe verwendet werden. Für die Gnome hat er eine besondere Bedeutung: Er dient als Hilfe im Alltag und kein Schäfer würde je ohne ihn die Hütte verlassen, doch wird er auch, mit bunten Bändern verziert, zum rituellen Tanz an Festtagen verwendet. Fremde neigen dazu, die verzierten Stäbe gar nicht erst als Waffe zu erkennen. Setzt ein Gnom einen Valask im Kampf ein, benutzt er ihn meist mit beiden Händen, um dem kleinen Axtkopf mehr Wucht zu verleihen.

Durch die Verbindung nach Patalis haben sich diese Waffen auch außerhalb der Insel verbreitet. In den Städten Dragoreas oder auch des Mertalischen Städtebundes wird der Valask jedoch eher als reich verzierter Schmuckstab verwendet.

Zweihandkeule

Auch die schweren Zweihandkeulen sind vor allem bei den Vaigarr und anderen großen Wesen wie Ogern, Oni oder Matua verbreitet. Ein Kämpfer muss schon die Kraft eines Bären oder eben eines Vargen haben, um diese mit Bronze beschlagene Waffe effektiv einsetzen zu können.

Zweihandkeule einer Vaigarr-Kriegerin

Elyrischer Valask

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Valask	Großstadt	12 L	3	5	F	1W6	11	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Exakt (1), Improvisiert, Kletterhilfe, Unauffällig (1), Vielseitig
Zweihandkeule	Kleinstadt	13 L	4	4	G	2W10+4	14	KON+STÄ	KON4, STÄ5	Kritisch (3), Primitiv, Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig

Kettenwaffen

Das gemeinsame Merkmal aller *Kettenwaffen* sind die Ketten, mit denen die einzelnen Teile der Waffe verbunden sind. Kettenwaffen sind schwierig zu kontrollieren, entwickeln jedoch eine große Wucht, um auch schwer gepanzerten Gegnern noch zu schaden. Ein geübter Kämpfer kann mit ihnen seinen Gegner von den Füßen holen oder dessen Schild umgehen. Viele Kettenwaffen sind aus landwirtschaftlichen Werkzeugen entwickelt worden.

Peitschen besitzen zwar keine Kette, werden wegen ihres flexiblen Riemens aber ebenfalls zu dieser Kategorie gerechnet.

Alira

Die Alira besteht aus einem drei bis fünf Meter langen Seil, an dem eine Klinge befestigt ist. Die Klinge wird mit dem Seil um den Körper gewirbelt und nach dem Gegner geschleudert. Sie kann aber auch auf kurze Reichweite wie ein Dolch am Griff geführt werden. Mit dem Seil können Gegner auch umklammert oder zu Fall gebracht werden. Ursprünglich von den Dämmeralben als Jagdwaffe entwickelt, ist die Waffe auch bei den Seealben verbreitet. Menschen, die Kontakt mit den Alben haben, versuchen manchmal, den Gebrauch der Alira zu erlernen, doch nicht alle bringen die dafür benötigte Gewandtheit auf.

Dornenkette

Die **Dornenkette** ist eine relativ kurze Kette, die mit Dornen oder Gewichten an den Enden versehen ist, die furchtbare Wunden reißen können. Auf Grund ihrer Flexibilität kann ein Kämpfer mit einer Dornenkette seinen Gegner sowohl umschlingen als auch entwaffnen oder von den Füßen holen. Entwickelt wurde die Dornenkette von den Borombri. Sie ist für den Kampf in beengten Räumen sowie auf Schiffen gut geeignet. Manch ein Bandit hat schon sein blaues Wunder erlebt, als er versuchte, einen vermeintlich unbewaffneten Zerg zu überfallen.

Drachenfaust

Die **Drachenfaust** besteht aus einer Kette, an deren Enden zwei kugelförmige Gewichte befestigt sind. Eine typische Drachenfaust ist zwei Meter lang, sie kann aber durchaus länger sein. Die Drachenfaust wird in hoher Geschwindigkeit um den Körper geschwungen und schafft so ein wirbelndes Netz aus Gewichten, welches sowohl offensiv als auch defensiv eingesetzt wird. Durch ihre Länge hat die Drachenfaust eine hohe Reichweite. Bei einer Variation der Drachenfaust werden die Kugeln mit Öffnungen versehen, die mit brennbaren Alchemika gefüllt sind und so eine Brandwaffe erzeugen. Am weitesten verbreitet ist die Drachenfaust auf den Stromlandinseln und in Zhoujiang – und beide Regionen beanspruchen die Entwicklung der Waffe für sich.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Alira	Kleinstadt	4 L	2	3	G	1W6+1	7	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Ablenkend (1), Entwaffnend (1), Kritisch (2), Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich, Vielseitig
Dornenkette	Großstadt	15 L	3	6	F	1W10+2	8	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Ablenkend (1), Doppelwaffe, Entwaffnend (1), Kritisch (2), Umklammern, Zweihändig
Drachenfaust	Großstadt	14 L	3	6	G	2W10+2	12	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 3	Ablenkend (1), Lange Waffe, Scharf (3), Umklammern, Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig



Dreschflegel und Kriegsflegel

Auch ein **Dreschflegel** kann als Waffe fungieren. Wenn es zu Baueraufständen kommt, bewaffnen sich die Aufständischen mit allem, was sie zur Verfügung haben, und so stehen Rittern so manches Mal Bauern mit Dreschflegeln und Heugabeln gegenüber.

Aufgrund der Effizienz des Dreschflegels gegen schwere Rüstungen wurde der **Kriegsflegel** entwickelt. Er besteht aus einem mannshohen Stab, der über eine Kette mit einem unterarmlangen, metallverstärkten Schlegel verbunden ist. Der Kriegsflegel ist einfach herzustellen und kann verheerenden Schaden anrichten. Er ist primär in Dragorea und Takasadu verbreitet.

Eisenpeitsche

Mit der Kettenpeitsche und dem Gliederstab gleichsam verwandt zu sein scheint die **Eisenpeitsche** Sadus und Kungaitans. Sie besitzt fünf metallene Segmente, verbunden mit Kettengliedern, darunter der umwickelte Griff und das kantige Schlagende, das sich zu einer Spitz verjüngt.

Gliederstab

Zwei oder drei Holzstücke, verbunden durch Ketten oder Schnüre, bilden den **Gliederstab** – eine Waffe, die es ermöglicht, auf variable Distanz zu kämpfen. Ihre Wucht verdankt sie dabei der Rotation der einzelnen Glieder. Die Verwendung ist riskant, da sich ein unerfahrener Kämpfer selbst verletzen kann, wenn er die Kontrolle verliert oder die Stöcke vom Ziel zurückgeschleudert werden.

Kettenpeitsche

Die **Kettenpeitsche** setzt sich aus bis zu neun Gliedern zusammen, die mit Ringen verbunden sind. Eine Kettenpeitsche hat eine Länge von anderthalb bis zwei Metern. Ein Gewicht oder eine Klinge am Ende sorgen dafür, dass man die Peitsche schwingen und kreisen lassen kann. Die Kettenpeitsche hat eine große Wucht und kann mit Leichtigkeit Knochen brechen. Sie ist flexibel und kann Gegner sowohl umschlingen als auch entwaffen oder von den Füßen holen. Leicht zu verstauen, dient die Kettenpeitsche meist als Ersatz, sollte die Hauptwaffe abhanden kommen. Die Beherrschung erfordert viel Übung, Anfänger verletzen sich leicht selbst.

Ein geübter Kämpfer mit einer Kettenpeitsche ist ständig in Bewegung und führt seine Waffe auf eine Weise, dass sie einem Wirbel aus Stahl gleicht, den man kaum zu durchdringen vermag. Die Waffe ist vor allem in Takasadu und entlang der Smaragdküste verbreitet.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Dreigliederstab	Kleinstadt	13 L	3	5	F	1W10+4	10	INT+STÄ	INT 4	Ablenkend (1), Doppelwaffe, Lange Waffe, Scharf (3), Zweihändig
Dreschflegel	Dorf	2 L	4	3	G	3W6+1	15	KON+STÄ	KON 2, STÄ 2	Improvisiert, Primitiv, Wuchtig, Zweihändig
Eisenpeitsche	Großstadt	12 L	2	5	F	1W6+4	9	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Ablenkend (1), Exakt (1), Kritisch (1), Scharf (2), Unhandlich
Kettenpeitsche	Großstadt	12 L	3	5	F	2W6+1	10	INT+STÄ	INT 3, STÄ 2	Kritisch (2), Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich, Vielseitig, Wuchtig
Kriegsflegel	Kleinstadt	10 L	4	4	G	2W10+4	14	KON+STÄ	KON 5, STÄ 5	Durchdringung (2), Wuchtig, Zweihändig
Zweigliederstab	Kleinstadt	12 L	2	5	G	1W6+1	8	INT+STÄ	INT 3	Ablenkend (1), Kritisch (3), Scharf (2), Vielseitig

Kettensichel und Kettenaxt

Die **Kettensichel** wurde von den Sealben entwickelt und besteht aus einem hölzernen Griffstück mit einer sensenartigen Klinge, an der eine Kette mit einem Gegengewicht befestigt ist. Die Kettensichel kann mit ein oder zwei Händen benutzt werden und hat aufgrund der Kette eine hohe Reichweite. Ursprung der Kettensichel ist ein Wurfhaken zum Entern von Schiffen, und in dieser Funktion werden Kettensicheln auch heute noch genutzt.

Die Kettensichel wird hauptsächlich von den Sealben genutzt, da ein hohes Maß an Beweglichkeit und Körperkontrolle notwendig ist, um sie zu führen. Dennoch sieht man sie vereinzelt im ganzen Bereich der Kristall- und Albensee. Bei den Schädelkorsaren ist sogar eine leicht modifizierte Variante als **Kettenaxt** im Einsatz, die aber in Führung und Einsatz der Kettensichel exakt gleicht.

Morgenstern und Zweihandmorgenstern

Der **Morgenstern** ist eine weitere Waffe, die vom Dreschflegel abgeleitet wurde. Der kurze Holzgriff wird über eine Kette mit einer Kugel verbunden, die oft mit Dornen oder Nieten verstärkt ist. Man sieht den Morgenstern selten außerhalb Dragoreas. Er ist gut dafür geeignet schweren Schaden zuzufügen und wird oft zusammen mit einem Schild geführt.

Der **Zweihandmorgenstern** ist eine schwerere Variante des Morgensterns. Der Griff ist etwas länger, um die Waffe mit zwei Händen führen zu können. Im Gegensatz zum Morgenstern hat der Zweihandmorgenstern meist zwei Köpfe. Da man beim Kampf mit dem Zweihandmorgenstern auf den Schutz durch einen Schild verzichten muss, kämpfen meist nur wagemutige Kämpfer damit.

Peitsche

Eigentlich ist die **Peitsche** ein Werkzeug, das bei der Tierhaltung verwendet wird, aber auch als Waffe genutzt werden kann. Sie besteht aus mehreren Lederriemen, die zu einem langen Strang geflochten sind. Manche Peitschen sind am Ende noch mit leichten Gewichten beschwert. Peitschen können auf eine gewisse Distanz eingesetzt werden und eignen sich hervorragend, um Gegner zu entwaffnen, zu Fall zu bringen oder zu fesseln.

Eine Weiterentwicklung des Werkzeugs, ganz ähnlich wie es bei der Sturmsense oder dem Zweigliederstab geschah, ist die **Kriegs- oder Pudjari-Peitsche**. Bei dieser Waffe werden in die geflochtenen Stränge immer wieder einzelne Metallfäden, sowie kleine Spitzen oder Glasscherben mit eingesponnen. Zudem wird an der vorderen Spitz ein Gewicht oder eine Klinge angebracht. Dadurch ist es mit der ursprünglich aus Badashan und dem nördlichen Gotor stammenden, aber mittlerweile überall verbreiteten Waffe viel einfacher, tiefe Wunden zu schlagen und leichte Rüstungen zu durchdringen.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Kettensichel/ Kettenaxt	Großstadt	12 L	2	6	F	1W10	8	BEW+INT	BEW 4, INT 2	Entwaffnend (2), Lange Waffe, Umklammern, Vielseitig
Morgenstern	Kleinstadt	9 L	2	6	G	1W10+5	10	BEW+KON	BEW 3, KON 3	Unhandlich
Peitsche	Dorf	1 L	2	1	U	1W10-2	15	BEW+INT	BEW 2	Entwaffnend (3), Improvisiert, Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich
Pudjari- Peitsche	Großstadt	12 L	2	2	G	1W10+2	10	BEW+INT	BEW 2	Entwaffnend (3), Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich
Zweihand- morgenstern	Großstadt	20 L	4	6	G	2W10+3	13	BEW+KON	KON 5, STÄ 3	Durchdringung (3), Kritisch (1), Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig

Urumi



Urumi einer Leibwächterin aus Siprangu



Jagd-Valkarr aus der Surmakar

Das Urumi, auch Wasserschwert genannt, ist eine Mischung zwischen einem Schwert und einer Peitsche. Es besteht aus einem Griff mit Handschutz, an dem eine Klinge aus flexilem Metall befestigt ist. Die Klinge ist etwa anderthalb Meter lang. Außerhalb des Kampfes wird die Klinge zusammengerollt, manchmal sogar um den Leib gewickelt. Im Kampf wird das Urumi wie eine Peitsche eingesetzt. Es wird häufig mit einem kleinen Schild verwendet, da Paraden nicht möglich sind und der Kämpfer sich ansonsten darauf verlassen muss, seinen Gegnern auszuweichen. Das Urumi stammt von den Stromlandinseln, ist aber entlang der Smaragdküste und in Takasadu weit verbreitet.

Valkarr

Der Valkarr besteht aus zwei miteinander verbundenen Gewichten. Traditionell wird die Waffe aus Stein und Leder gefertigt, moderne Versionen aber auch aus Stahl.

Der Valkarr kann wie eine Bola als Wurfwaffe geworfen, jedoch auch an einem der Gewichte gegriffen und als Kettenwaffe verwendet werden. Er ist ursprünglich eine Jagdwaffe der Tarr. Wegen seiner Vielseitigkeit ist er auch bei den übrigen Anwohnern der Surmakar beliebt, vor allem bei Karawanenführern.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Urumi	Großstadt	14 L	2	6	M	1W6+5	9	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Ablenkend (1), Lange Waffe, Scharf (2), Unhandlich	—
Valkarr (Fernkampf)	Kleinstadt	5 L	3	4	U	1W6+1	3	BEW+INT	BEW 2, INT 3	Nahkampftauglich, Umklammern	5
Valkarr (Nahkampf)	Kleinstadt	5 L	3	4	U	1W6+1	6	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Umklammern, Wurffähig	—

Klingenwaffen

Klingenwaffen sind allesamt Waffen, die eine Klinge aufweisen, angefangen bei einfachen Dolchen über das klassische Schwert hin zu gewaltigen Zweihändern. Klingenwaffen sind sehr vielseitig einzusetzen; die meisten von ihnen können sowohl zum Schlagen als auch zum Stechen genutzt werden. Mit Klingenwaffen kann schneller und wendiger gekämpft werden als mit den meisten Hiebwaffen, und sie benötigen oft auch weniger Krafteinsatz. In der Herstellung sind sie vergleichsweise teuer, was sie in vielen Regionen auch zu einem Statussymbol macht.

Anderthalbhänder

Der *Anderthalbhänder*, auch *Bastardschwert* genannt, ist eine Weiterentwicklung des Langschwertes. Die Klinge ist häufig etwas länger und der Griff ist lang genug, um das Schwert mit beiden Händen zu führen. Der Anderthalbhänder wird gerne in Kombination mit einem Armschild eingesetzt, sodass die Klinge nach Bedarf ein- oder zweihändig geführt werden kann. Der Anderthalbhänder ist in ganz Dragorea verbreitet, insbesondere in Midstad und Selenia, wo schwere Rüstungen häufig sind. Wie auch das Breitschwert und das Langschwert wird der Anderthalbhänder als ritterliche Waffe gesehen.

Breitschwert

Im Gegensatz zum Langschwert hat das *Breitschwert* eine breitere, schwerere Klinge und wird mehr für Hiebe als für Stiche eingesetzt. Die hauptsächlichen Verbreitungsgebiete sind das nördliche und mittlere Dragorea, insbesondere Selenia, Midstad und Nyrding, sowie die Gebiete um das Firnmeer. Wie auch der Anderthalbhänder und das Langschwert wird das Breitschwert mit dem Rittertum in Verbindung gebracht, gilt gerade in höfischen Kreisen aber mitunter als altmodisch und rückständig.

Dao

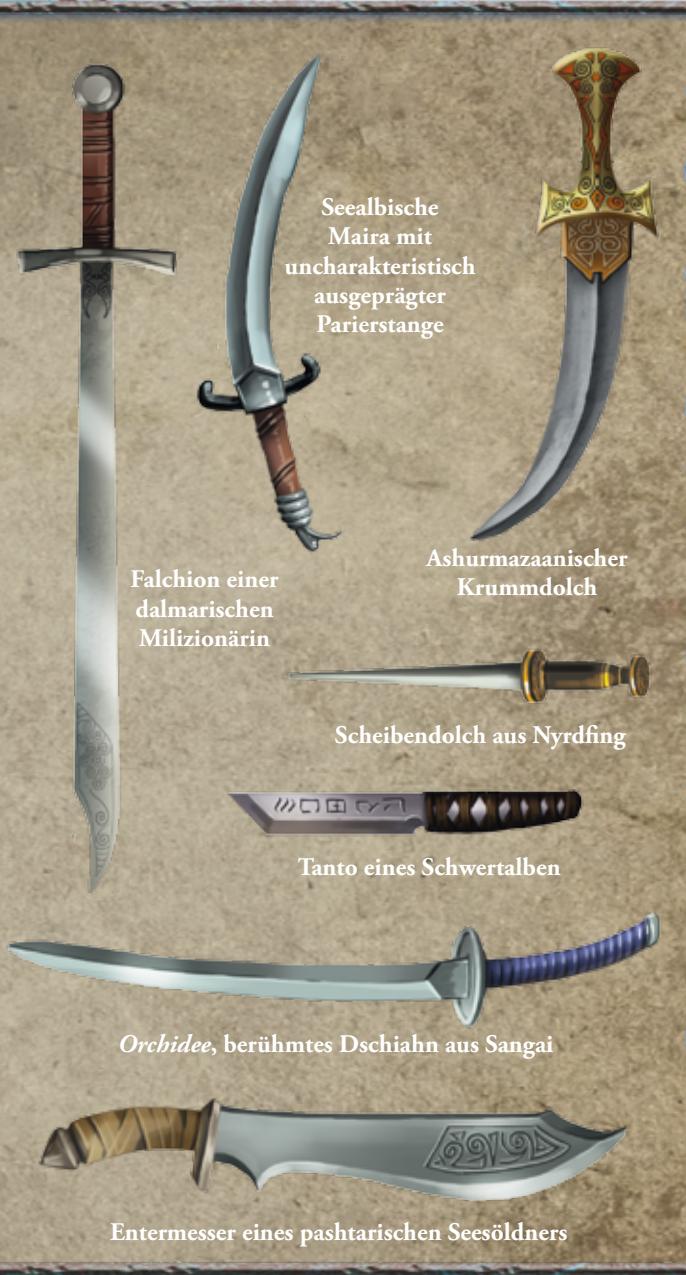
Parallel zum Säbel hat sich in Takasdu der *Dao* entwickelt. Im Unterschied zum Säbel ist er deutlich kopflastiger und verbreitert sich nach vorne, läuft aber dennoch spitz zu. Durch diese Form liegt die Stärke des Dao im Kampf gegen gepanzerte Infanterie. Er wird oft in Kombination mit einem Rundschilde eingesetzt. Der Dao ist leicht genug und eignet sich dadurch für Sturmangriffe.

Dolche und Messer

Dolche und Messer sind die am weitesten verbreiteten Waffen in Lorakis. Die meisten Lorakier besitzen und tragen einen Dolch oder ein Messer, die aber seltener als Waffe denn als Werkzeug genutzt werden. *Dolche* sind meistens Werkzeuge oder Zweitwaffen, lediglich jene, die sie wegen ihrer Unauffälligkeit schätzen, benutzen sie als Hauptwaffe.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Anderthalbhänder	Großstadt	16 L	3	7	G	2W6	9	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 3	Scharf (3), Vielseitig	-
Breitschwert	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+4	9	BEW+STÄ	STÄ 3	Wuchtig	-
Dao	Kleinstadt	8 L	2	7	G	1W6+4	8	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Kritisch (1)	-
Dolch (Fernkampf)	Dorf	3 L	1	7	U	1W6-1	5	BEW+INT	-	Improvisiert, Nahkampftauglich	5
Dolch (Nahkampf)	Dorf	3 L	1	7	U	1W6+1	6	BEW+INT	-	Wurffähig	-



Ihre Vorgänger aus Stein finden in primitiven Kulturen Verwendung, die kein Metall verarbeiten, oder werden zu rituellen Zwecken genutzt. Die **Maira** ist der traditionelle Dolch der Seealben. Mit ihrer nach innen gebogenen Klinge ist sie gut geeignet, um Taue zu kappen. Der in Farukan verbreitete **Krummdolch** kann ebenso wie die Maira nicht geworfen werden. Der **Scheibendolch** ist eher eine Kampfwaffe als ein Werkzeug. Die Scheibe anstelle der Parierstange schützt die Hand besser und kann zusammen mit der Scheibe am Knauf genutzt werden, um den Dolch durch eine Panzerung zu drücken.

Das **Tanto** ist ein Kampfmesser aus Kintai mit gerader, einschneidiger, spitzer Klinge. Manche Schwertalben tragen es am Katana befestigt, um auf kürzeste Distanz wehrhaft zu bleiben. Außerdem kann es als Speerspitze verwendet werden.

Dschiahn

Eine traditionelle Waffe Takasadus ist das **Dschiahn**. Dieses Schwert besitzt eine zweischneidige, häufig leicht gebogene, lange Klinge mit spitzem Ende. Es ist im Gegensatz zum Katana nicht Personen mit bestimmtem Status vorbehalten, leichter herzustellen und daher weit verbreitet. Erfahrene Schmiede schaffen reich verzierte und perfekt auf den Auftraggeber angepasste Dschiahns. Viele sagenhafte Waffen der Geschichte waren Dschiahns, beispielsweise die *Büffelklingen* der Qisheng-Lande, die *Glaslotos Sangais* oder der *Schlängenbiss*, der in Inani verschollen ging.

Entermesser

Das **Entermesser** ist eine kurze Klingenwaffe mit einer breiten, einschneidigen Klinge, die sowohl gerade als auch gekrümmt ausfallen kann. Es ist eine effektive Schlagwaffe und gut für den Einsatz in beengten Räumen geeignet, zum Beispiel auf Schiffen. Es kann ebenfalls gut als Werkzeug genutzt werden, z. B. beim Durchtrennen von Tauen oder dem Zerhacken von Unterholz. In dieser Hinsicht weist es Ähnlichkeiten mit dem Falchion und dem Haumesser auf. Entermesser werden primär von Seeleuten benutzt und sind sie an allen Küsten verbreitet.

Falchion

Das **Falchion** ist eine Waffe mit einer breiten, einschneidigen Klinge, deren Länge grob zwischen Lang- und Kurzschwert liegt. Die Spitze des Falchions ist abgerundet und es wird entsprechend vorwiegend zum Schlagen eingesetzt. Darüber hinaus kann es als improvisiertes Werkzeug eingesetzt werden. Zumeist sind Falchions billiger herzustellen als Schwerter und nehmen damit gemeinsam mit dem Kurzschwert in Dragorea die Position der Waffe für das gemeine Kriegsvolk ein.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Dschiahn	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W10	8	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Exakt (1), Kritisch (2)	-
Entermesser	Kleinstadt	7 L	2	7	G	1W6+3	7	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Kritisch (1)	-
Falchion	Kleinstadt	8 L	2	7	G	1W6+5	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	-	-
Krummdolch	Kleinstadt	3 L	1	7	G	1W6+2	7	INT+STÄ	STÄ 2	-	-
Maira	Großstadt	8 L	1	7	G	1W6+1	6	BEW+INT	BEW 3	Scharf (2)	-
Scheibendolch	Kleinstadt	5 L	1	7	G	1W6	6	INT+STÄ	STÄ 3	Durchdringung (2)	-
Steinmesser	Dorf	1 L	2	3	U	1W6+1	6	BEW+INT	-	Primitiv	-
Tanto (Fernkampf)	Kleinstadt	4 L	1	7	G	1W6	3	BEW+STÄ	BEW 2	Exakt (1), Nahkampftauglich	5
Tanto (Nahkampf)	Kleinstadt	4 L	1	7	G	1W6	6	BEW+STÄ	BEW 2	Exakt (1), Wurffähig	-

Falkaa

Die **Falkaa**, die große Schwester der Maira, verfügt über eine nach außen gebogene Klinge, die es ermöglicht, wuchtige Hiebe auszuteilen. Durch ihre Form vereint sie die Durchschlagskraft einer Axt mit der Vielseitigkeit einer Klinge. Ursprünglich eine Waffe der Seealben, hat sie sich von dort ausgebreitet und ist heute auch in Dalmarien und im östlichen Dragorea verbreitet. Bei der Verteidigung Shahandirs wurde sie mit großer Effizienz eingesetzt und nach der Eroberung auch von den farukanischen Eroberern teilweise übernommen.

Fulnisches Halbschwert

Das **Fulnische Halbschwert** hat eine schmale Klinge und einen langen Griff ohne Parierstange, der sich zum ein- und zweihändigen Gebrauch eignet. Der Griff ist hohl und mit einem Gewinde versehen, sodass zwei Fulnische Halbschwerter zu einem Fulnischen Doppelschwert verbunden werden können (siehe S. 31). Wie der Name bereits vermuten lässt, wurde das Doppelschwert in Fulnia entwickelt. Handelsreisende und mertalische Söldner haben die Waffe aber auch über die Grenzen Mertalias verbreitet.

Gabeldolch

Der **Gabeldolch** besitzt drei Zinken: Die mittlere ist lang und spitz und dient der Attacke, die beiden äußeren werden dazu genutzt, die Klinge eines Angreifers abzuwehren und ihn nach Möglichkeit zu entwaffnen, indem ihm seine Waffe in einer Drehbewegung entrissen wird. Waffen dieser Art sind vor allem rund um das Auge von Telwari verbreitet, können aber in ganz Lorakis angetroffen werden.

Haifischklinge

Die **Haifischklinge** besteht aus einer unterarmlangen schmalen Klinge, häufig aus dem Giftstachel des Smaragdrochens gefertigt. Ein breiter, mit Haifischzähnen besetzter Holzbügel schützt die Hand. Die schmale Klinge eignet sich gut für den Kampf im und unter Wasser, während der Handschutz für Hiebe in beengten Räumen verwendet werden kann. Die Haifischklinge wurde von den Mahaluu erfunden, ist aber inzwischen bei Seefahrern und entlang der Smaragdküste weit verbreitet.

Haumesser

Das **Haumesser** ist eine mit dem Falchion verwandte Waffe, die eine breite einschneidige Klinge ohne Spitze aufweist. Es ist primär ein Werkzeug, das benutzt wird, um sich einen Weg durch Unterholz zu schlagen oder um Feuerholz zu hauen. Im Notfall kann es aber auch als Waffe eingesetzt werden. Das Haumesser ist in ganz Lorakis verbreitet, insbesondere findet man es in Regionen mit dichten Wäldern, wie etwa Arakea, die Smaragdküste, aber auch Wintholt, Nyrding, das nördliche Dalmarien und die Frostlande.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Falkaa	Großstadt	14 L	2	7	G	1W6+3	7	BEW+INT	BEW 3, INT 2	Scharf (2)
Fulnisches Halbschwert	Metropole	15 L	2	7	A	1W6+4	8	BEW+INT	BEW 3	Teilbar(*)
Gabeldolch	Kleinstadt	8 L	1	7	G	1W6	6	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Defensiv (1), Durchdringung (1), Entwaffnend (1), Parierwaffe (0)
Haifischklinge	Großstadt	10 L	1	4	G	1W6	7	BEW+STÄ	STÄ 2	Durchdringung (3), Scharf (2)
Haumesser	Dorf	7 L	2	7	G	1W6	9	BEW+STÄ	STÄ 2	Improvisiert

Katana/Kintaina

Das Wahrzeichen nobler Krieger, allen voran der Schwertalben (bei denen es als *Kintaina* bekannt ist), ist das **Katana**, eine Entwicklung aus dem Dschiahn. Es besitzt nur eine Schneide, ist häufig leicht gebogen und lässt sich in einer fließenden Bewegung ziehen. Der hohe Preis und der sagenhafte Ruf gründen sich in der Qualität der Klinge, die von erfahrenen Schmiedemeistern geschmiedet, gehärtet, mehrfach gefaltet und poliert wird. Dabei werden die Eigenschaften der Waffe im Volksglauben oft noch über das normale Maß hinaus erhöht, tauchen in den Sagen und Erzählungen doch meist nur herausragende und besonders verbesserte Katanas auf.

Khopesh

Der **Khopesh** ist eine für Farukan typische Klingenwaffe. Hinter der Parierstange befindet sich ein gerades Klingenstein, welches auch gegriffen werden kann. An diesem befindet sich die sichelförmig gebogene Klinge. Ursprünglich war der Khopesh die rituelle Waffe der Priesterschaft des Totengottes Nurghon. Wenn der Mond als Symbol Nurghons als Sichel am Himmel steht, gilt die Verbindung zur Geisterwelt als besonders dünn. Daher wurde der Khopesh schon seit grauer Vorzeit in Ritualen der Ahnenverehrung und Geistervertreibung verwendet. Mittlerweile ist er aber auch als normale Kriegswaffe verbreitet. Viele Krieger, insbesondere aus Fedirin, verzieren ihren Khopesh mit Zeichen ihrer Ahnen und benutzen ihn als Fokus, wenn sie zu ihren Ahnen sprechen.

Kurzschwert

Das **Kurzschwert** ist eine in ganz Lorakis verbreitete Waffe. Die häufigste Form hat eine etwa unterarmlange Klinge, die für gewöhnlich gerade und zweischneidig ist. Kurzschwerter sind insbesondere in Städten beliebt, wo eine längere Waffe zu unpraktisch oder zu auffällig wäre. Daher sieht man das Kurzschwert häufig im Mentalischen Städtebund. Kämpfer, die als Hauptwaffe eine Zweihandwaffe oder Stangenwaffe tragen, benutzen als Zweitwaffe häufig ein Kurzschwert.

Langschwert

Ein **Langschwert** besitzt eine gerade zweischneidige Klinge von etwa einem Meter Länge und eignet sich daher hervorragend als Schlag- und Stichwaffe. Die Vielseitigkeit des Schwertes führt dazu, dass sich viele verschiedene Fechtschulen im Laufe der Jahre entwickelt haben, und manch erfahrener Schwertkämpfer verdingt sich als Lehrer, wenn er sich zur Ruhe setzt. Das Langschwert ist eine in ganz Lorakis verbreitete Waffe, größter Beliebtheit erfreut sie sich aber in Dragorea, wo sie mit dem Rittertum in Verbindung gebracht wird. Einige Ritter besitzen Schwerter, die oft über Generationen in der Familie weiter gereicht werden und häufig einen eigenen Namen besitzen.

Liara

Die **Liara** ist eine einschneidige Klingenwaffe, deren Spitze wie eine Sichel gekrümmmt ist. Die Klingelänge entspricht in etwa der eines Langschwertes. Der Griff ist lang, sodass die Liara bequem einhändig und zweihändig geführt werden kann. Anstelle einer Parierstange besitzt sie eine Scheibe als Handschutz, die oft reich verziert ist. Insbesondere zweihändig geführt entwickelt die Waffe eine mit einem Axthieb vergleichbare Wucht, um mit der Spitze Panzerungen zu durchschlagen. Die Liara ist eine Entwicklung der Sealben und wird vornehmlich von diesen verwendet. Durch ihre Handelsaktivitäten und ihre Präsenz auf allen Meeren findet man die Waffe aber im gesamten Bereich der Alben- und Kristallsee, insbesondere in den südlichen Regionen.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Katana/Kintaina	Großstadt	18 L	2	7	F	1W10	9	BEW+INT	BEW 3, INT 2	Exakt (2), Vielseitig
Khopesh	Kleinstadt	6 L	2	6	G	1W10+1	7	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	Scharf (2)
Kurzschwert	Kleinstadt	8 L	2	7	G	1W6+2	7	BEW+INT	BEW 2	-
Langschwert	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+4	8	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Scharf (2)
Liara	Großstadt	16 L	3	7	F	1W6+2	8	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Durchdringung (1), Lange Waffe, Vielseitig

Patalische Klingenfaust

Die **Klingenfaust** ist eine Abart des Patalischen Stoßschwertes, die in den Arenen von Patalis eingesetzt wird. Die Klinge ist etwa halb so lang wie die eines Stoßschwertes und wird auch ähnlich eingesetzt. Klingenfäuste werden aus weniger hochwertigem Stahl hergestellt und sind auch nicht so gut verarbeitet wie Stoßschwerter. Patalische Gladiatoren kämpfen oft traditionell mit zwei Klingenfäusten und geben sich hierbei als Kampfnamen häufig die Namen legendärer Helden ihrer Heimat. Außerhalb von Patalis ist die Klingenfaust weniger verbreitet.

Patalisches Stoßschwert

Das Patalische Stoßschwert besteht aus einem gepanzerten Handschuh, an dem eine Schwertklinge befestigt ist. Der Kämpfer greift in den Handschuh hinein und umfasst so den Griff des Schwertes. Die Länge der Klinge variiert zwischen 70 und 90 Zentimetern. Sie ist schmal und mündet in einer besonders gehärteten Spalte, um schwere Panzerungen zu durchschlagen. Das Patalische Stoßschwert wurde, wie der Name vermuten lässt, in Patalis entwickelt, ist aber auch über die Grenzen hinweg verbreitet. Mit dem Stoßschwert kämpft man aggressiv und verlässt sich lieber auf den Schutz seiner Rüstung, als gegnerische Hiebe zu parieren. Manche patalische Ritter kämpfen gar mit zwei Stoßschwertern und verzichten gänzlich auf den Schutz durch einen Schild.

Pfauenfeder und Zweihandsäbel

Sowohl die **Pfauenfeder** als auch der **Zweihandsäbel** sind zweihändige Varianten des Säbels. Die Pfauenfeder ist eine aus Farukan stammende Waffe. Die Klinge ist stark gekrümmmt und verbreitert sich zum Ende hin, wodurch die Pfauenfeder schwerer wird und mit ihr sehr wuchtige Schnitte ausgeteilt werden können. Sie ist die klassische Waffe der Sipahi und ihre Führung ist nur jenen erlaubt, die Ehre besitzen. In manchen Regionen wird die Pfauenfeder auch als Richtschwert benutzt, wobei die Enthauptung mit ihr als große Ehre für den Verurteilten gilt. Außerhalb Farukans ist die Pfauenfeder eine Seltenheit. Stattdessen wird der **Zweihandsäbel** verwendet. Die Klinge ist weniger gekrümmmt und schlanker als die der Pfauenfeder, die Waffe wird aber ähnlich eingesetzt. Die Waffe ist besonders an der Smaragdküste verbreitet, vor allem in Gulong, auf den Stromlandinseln und in Marakatam. Aber auch in Dalmarien findet man ähnliche Waffen, die vermutlich von den farukanischen Pfauenfedern inspiriert sind.

Ruahgarr-Klinge

Die **Ruahgarr-Klinge** der Tarr wird üblicherweise aus den Hörnern des gewaltigen Urongo-Büffels geschnitten. Sie ist lang und breit und weist zwei Griffe auf: einen längeren, der in einem Stoßdorn endet, und einen kürzeren, der an der Seite der Waffe angebracht ist. Die Ruahgarr-Klinge kann entweder wie eine traditionelle Klinge mit ein oder zwei Händen geführt oder parallel zum Unterarm am zweiten Griff gehalten werden. Ein geübter Kämpfer wechselt die Haltung der Klinge, je nachdem, ob er offensiv oder defensiv kämpfen will. Die Waffe wird von den Tarr hergestellt und aufgrund ihrer Größe und ihres Gewichtes vornehmlich von Vargen verwendet. Für die Tarr selbst hat sie in rituellen Zweikämpfen Bedeutung und wird aufgrund der ihr beigemessenen hohen spirituellen Bedeutung von den Geistreißern bei Ritualen oder im Kampf gegen Geister genutzt. Auch die Vargengarde des Padishahs führt zumindest zu zeremoniellen Anlässen Ruahgarr-Klingen.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Patalische Klingenfaust	Großstadt	5 L	1	7	F	1W6+1	7	INT+STÄ	INT 2, STÄ 2	Entwaffnungssimmunität, Durchdringung (1)
Patalisches Stoßschwert	Großstadt	14 L	2	7	F	1W6+4	9	BEW+STÄ	STÄ 3	Entwaffnungssimmunität, Durchdringung (1)
Pfauenfeder	Großstadt	16 L	4	7	F	2W6+4	10	BEW+INT	BEW 4, INT 2	Scharf (2), Wuchtig, Zweihändig
Ruahgarr-Klinge	Kleinstadt	14 L	3	7	G	2W6	10	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 4	Defensiv (1), Durchdringung (2), Kritisch (1), Vielseitig
Zweihandsäbel	Großstadt	16 L	4	7	F	2W6+5	11	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Scharf (2), Wuchtig, Zweihändig

Säbel und Reitersäbel

Der **Säbel** ist eine einhändige Klingenwaffe mit einer einschneidigen gebogenen Klinge. Ursprünglich stammt der Säbel aus Farukan. Da der Khopesh einst alleine den Herrschenden und der Priesterschaft vorbehalten war, sah man im Säbel eine Alternative. Mittlerweile existieren beide Waffen gleichberechtigt nebeneinander. Der Säbel ist vor allem in Pashtar stärker verbreitet und hat sich von hier in der Kristallsee ausgebreitet. Neben dem Entermesser ist der Säbel die beliebteste Waffe unter Seeleuten und wird entsprechend auch bei den Schädelkorsaren oft gesehen. Der **Reitersäbel** ist eine Variante des Säbels, dessen Klinge länger und stärker gebogen ist und vom Rücken eines Pferdes aus seine volle Wirkung entfaltet. Er ist im Chorrash, in Jagodien, bei den Jogodai und in den angrenzenden Gebieten sehr beliebt, wird mitunter aber auch von dalmarischen oder patalischen Rittern eingesetzt.

Schlängenzunge

Die **Schlängenzunge** ist ein vor allem in Gotor verbreiterter langer Dolch, dessen Klinge sich wie das namensgebende Tier hin und her zu winden scheint. Die Dschungelkrieger der Utarti stellen sie in Ermangelung von gutem Metall traditionell aus Feuerstein, Granit oder Schiefer her. Die Neusiedler in Gotor haben die Form der Waffen übernommen, stellen sie aber natürlich aus Stahl her – und verzubern die Waffe auch besonders häufig, gilt die Schlängenzunge in den „Artefaktokratien“ des Dschungels doch als eine Art Statussymbol.

Alle diese Waffen imitieren letztlich Varianten aus schwarzrotem Obsidian, die man alle Jubeljahre im Dschungel findet und die mit ungleich stärkeren Zaubern belegt sind – und die angeblich von den mysteriösen Azurnen Riesen stammen sollen.

Skavona

Die **Skavona** ist eine leichte Waffe, mit der ein besonders beweglicher Kampfstil möglich ist. Meisterhafte Kämpfer legen es daher gezielt darauf an, die Waffe in winzige Lücken in der Rüstung des Gegners zu stoßen, wofür die schlanke Klinge ganz besonders gut geeignet ist. Die Skavona wird gerne in Kombination mit dem Buckler oder dem Dornenhandschuh verwendet. Außerhalb des Mertalischen Städtebundes, aus dem sie ursprünglich stammt, ist die Waffe vor allem in den Küstenregionen der Kristallsee und in den großen Städten Dragoreas verbreitet.

Tigerhakenschwert

Diese Waffe trägt einen Haken, eine sichelförmige, zweischneidige Klinge und eine dolchartige Spitze. Ein geübter Kämpfer vermag es, mit dem Haken an den Gliedmaßen des Gegners zu ziehen, ihn zu entwaffnen oder seine Klinge abzuwehren, um wiederum mit der Sichel Schnittwunden zuzufügen und mit dem spitzen Ende am Knauf Stöße auszuteilen. **Tigerhakenschwerter** sind beliebt beim Kampf mit zwei Waffen und stammen ursprünglich aus Tar-Kesh, wo sie von den stärksten Gnomenkriegern geführt werden. Inzwischen sind sie aber auch in allen umliegenden Reichen verbreitet.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Reitersäbel	Kleinstadt	7 L	2	7	G	1W6+3	8	BEW+INT	INT 3	Reiterwaffe (2)
Säbel	Kleinstadt	7 L	2	7	G	1W6+4	8	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Scharf (2)
Schlängenzunge	Großstadt	4 L	1	6	G	1W6+2	7	BEW+INT	INT 3	–
Skavona	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+2	7	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Durchdringung (2)
Tigerhakenschwert	Großstadt	12 L	2	7	G	1W10+2	8	INT+STÄ	INT 2, STÄ 2	Entwaffnend (2)

Wakizashi

In Kintai ist es üblich, dass die Schwertälben als Nebenwaffe ein **Wakizashi** gürten. Seine Klinge ist etwas kürzer als die des Katana, ansonsten ähneln sich beide Waffen stark. Neben den Schwertälben dürfen es in Kintai nur die Mitglieder des Patriziats, Beamte und reiche Bauern führen. In Zhoujiang und besonders in Sadu gibt man hingegen nur wenig auf solche Einschränkungen.

Yonnus-Sichel

Die **Yonnus-Sichel** ist eine zweihändige Waffe aus Selenia. Das erste Stück der Klinge hinter dem Griff ist stumpf. Danach setzt sie sich in einer Sichelklinge fort, die auf der Innenseite geschliffen ist. Die Yonnus-Sichel wird in weit ausholenden Schwüngen geführt. Sie ist die traditionelle Waffe der Priestergarde von Yonnus, denn die Klinge symbolisiert die Mondsichel und die schützende Hand des Gottes. Auch unter anderen Priestern und Gläubigen ist die Yonnus-Sichel als Waffe verbreitet. Außerhalb von Selenia hingegen sieht man sie nur selten.

Zweihänder

Zweihänder können brust-, manns- oder sogar übermannshoch sein und erfordern sehr viel Kraft. In vielen Regionen erhalten Söldner, die mit Zweihändern kämpfen, einen höheren Sold und werden daher Doppelsöldner genannt. Zweihänder sind hervorragend geeignet, auch schwerste Panzerungen zu durchschlagen und Schäfte von Stangenwaffen zu zertrümmern. Verbreitet ist der Zweihänder in ganz Dragoreia, insbesondere in Reichen, wo das Tragen schwerer Rüstung üblich ist oder wo eine Bedrohung durch Monster eine entsprechende Bewaffnung notwendig macht.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Wakizashi	Kleinstadt	10 L	2	7	F	1W6+1	7	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Durchdringung (2), Exakt (1)
Yonnus-Sichel	Großstadt	20 L	4	7	F	2W6+4	10	INT+STÄ	INT 3, STÄ 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Zweihänder	Großstadt	20 L	4	7	F	2W6+4	12	INT+STÄ	INT 2, STÄ 4	Durchdringung (2), Lange Waffe, Scharf (3), Wuchtig, Zweihändig

Stangenwaffen

Als *Stangenwaffen* werden Waffen bezeichnet, deren Klingen oder Spitzen sich am Ende eines langen hölzernen Schaftes befinden, um den Gegner möglichst weit auf Abstand zu halten. Ob es sich nun um die Lanzen der Ritter, die Speere der Jäger oder das Doppelschwert eines Klingentänzers handelt – Stangenwaffen sind weit verbreitet und werden von allen Völkern in Lorakis verwendet.

Bathlia

Mit einer Länge von etwa 130 cm ist die dämmeralbische **Bathlia** eine der kürzeren Stangenwaffen. Die Waffe besteht fast nur aus einer einzigen großen Klinge, die im Zentrum allerdings über drei Griffmöglichkeiten verfügt. Beide Klingenden sind gekrümmmt und weisen in dieselbe Richtung. Die Hände des Trägers sind durch eine weitere Klinge geschützt, die gleichzeitig dazu genutzt werden kann, Schläge gegen den Gegner auszuführen.

Durch Drehungen des Körpers schaffen es die dämmeralbischen Kampfmeister mit dieser Waffe Schläge in beeindruckender Geschwindigkeit auszuführen.

Donnerkeule

Die **Donnerkeule** kann man als archaische Variante der Hellebarde begreifen. Genauso wie diese ist sie ebenfalls übermannsgroß, hat jedoch anstelle der metallenen Klinge ein Blatt aus Stein. Diese wuchtigen Klingen kennen keine einheitliche Form, sind jedoch häufig halbrund und mit scharfen Zähnen und Zacken versehen. Auch der Schaft ist den Umständen entsprechend kaum einmal sauber gedrechselt, was den massigen Eindruck der Waffe noch verstärkt. Hergestellt wird sie vor allem bei verschiedenen Stämmen in den Dschungeln Arakeas, wo professionelle Metallverarbeitung selten und kostspielig ist. Die Waffe ist dazu gedacht, den Feind einzuschüchtern, weshalb Schaft und Blatt oft aufwändig mit Mustern oder Fratzen verziert sind. Das Bild, das Fremde von Marakatam haben, wurde durch diese furchteinflößende Waffe ganz besonders geprägt. Ihre Ursprünge verlieren sich in den Abgründen der Vergangenheit. Hartnäckig halten sich jedoch Legenden, dass sie erstmals von einer fremdartigen Rasse geführt wurde, deren Spuren sich im Laufe der Zeit verloren haben.

Dreizack

Der **Dreizack** wurde ursprünglich für den Fischfang verwendet, wobei die drei Metallspitzen mit Widerhaken versehen waren. Da er sich bei patalischen Gladiatoren in den Arenen großer Beliebtheit erfreute, wurde das Jagdinstrument zu einer Waffe umgestaltet. Auf die Widerhaken wurde verzichtet, dafür wurden die drei Metallspitzen mit Schneiden versehen, sodass man mit dem Dreizack auch Schläge ausführen kann.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Bathlia	Großstadt	20 L	4	6	F	2W6+4	10	BEW+INT	BEW 4, INT 3	Defensiv (1), Doppelwaffe, Entwaffnend (1), Scharf (2), Zweihändig
Donnerkeule	Großstadt	16 L	4	4	G	3W6+3	13	INT+KON	INT 2, KON 4	Kritisch (2), Lange Waffe, Primitiv, Zweihändig
Dreizack	Kleinstadt	14 L	3	5	G	2W10	10	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Entwaffnend (1), Lange Waffe, Scharf (3), Zweihändig

Glefe, Naginata und Klingenstab

In Dragorea, insbesondere Mertalia und Patalis, werden seit einigen Jahren die Soldaten mit der **Glefe** ausgestattet, einer Waffe, bei der eine gekrümmte Klinge an einem bis zu 3 Meter langen Holzschaft befestigt ist. Die Klinge wird dabei eher für Schläge als für Stiche verwendet. Ein Dorn auf der Rückseite der Klinge dient dazu gegnerische Rüstungen zu durchbohren. Eine ähnliche Waffe ist auch bei den Tarr der Wüste Surmakar sehr verbreitet.

Im Osten von Lorakis hat sich hingegen die Schwertlanze, genannt **Naginata**, als vergleichbare Waffe entwickelt. Diese ist im Vergleich zu ihrem dragoreischen Gegenstück etwas kürzer (zwischen 150 und 260 cm), jedoch mit einer längeren Klinge (ohne Dorn) versehen. Die Naginata hat weite Verbreitung unter den Fußtruppen Takasadus gefunden und ist auch bei Reiterkämpfern und Kampfmönchen beliebt. Als **Klingenstab** hat sich eine ähnliche Waffe inzwischen, vom Geisterviertel in Sarnburg ausgehend, auch im nördlichen Dragorea ausgebreitet.

Godenspeer

Der **Godenspeer** wurde – eher aus der Not geboren – von den Mönchen der nördlichen Wehrklöster in Nyrding entwickelt, um sich mit relativ einfachen Mitteln gegen Durghach und Feenwesen zur Wehr setzen zu können.

In Nyrding bewaffnen sich auch die Milizen der Dörfer und Städte gerne mit dem kurzen, aber wuchtigen Speer. Die etwa anderthalb Meter lange Waffe hat einen dickeren und schwereren Schaft als der normale Speer, weshalb er gerne auch als Knüppel verwendet wird. Am gefährlichsten ist aber weiterhin die Metallspitze, mit der tödliche Stiche ausgeführt werden können.

Hellebarde

Eine Mischung aus Spieß und Axt ist die **Hellebarde**. Am Ende eines zwei Meter langen Schafes befinden sich zwei Klingen. Die größere Klinge kann als Axtblatt verwendet werden und gegnerische Rüstungen durchschlagen, die kleinere Klinge kann als Haken verwendet werden, um Reiter von ihren Pferden zu ziehen. Oberhalb der Klingen endet die Hellebarde in einem spitz zulaufenden Dorn, sodass man mit dieser Waffe auch Stoße ausführen kann.

Das Heimatland der Hellebarde ist Selenia, von dort hat sich die Waffe mittlerweile auch bis in die Nachbarreiche Midstad und Nyrding ausgebreitet. In Zhoujiang ist sie durch die Verbindung über die Seidenstraße ebenfalls bekannt.

Godenspeer eines Nyrdinger Milizionärs



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Glefe	Kleinstadt	12 L	4	5	F	2W10+1	11	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Godenspeer	Kleinstadt	7 L	3	5	G	3W6	11	BEW + INT	BEW 2, INT 2	Kritisch (2), Lange Waffe, Scharf (2), Zweihändig
Hellebarde	Kleinstadt	18 L	4	5	F	3W6+3	12	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Klingenstab	Kleinstadt	6 L	3	5	F	2W6	9	STÄ+INT	INT 4, STÄ 3	Durchdringung (1), Lange Waffe, Vielseitig
Naginata	Kleinstadt	12 L	4	5	F	2W6+4	11	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Kritisch (3), Lange Waffe, Scharf (3), Zweihändig

Hohlspeer



Eine besondere Trickwaffe haben die Sumpfgnome in Dakardsmyr mit dem **Hohlspeer** entwickelt. Eine Kanüle im Holzschaf eines in sonstiger Weise herkömmlichen Speeres ist mit Öl gefüllt. Sobald der Gegner getroffen ist, lässt sich die Kanüle mit einer Drehung des unteren Speerschaftes öffnen und das Öl ergießt sich über den Gegner. Söldner und Gardisten, die diesen Speer verwenden, werden darin geschult, im Kampf nicht selbst von dem Öl getroffen zu werden. Die Reichweite des Speeres erleichtert diesen Umstand. Des Weiteren bringt man diesen Kämpfern häufig die Zauber *Flamme* oder *Flammende Waffe* bei. Leider lässt sich der Hohlspeer durch diese Modifikation nicht so einfach führen, wie das bei normalen Speeren der Fall ist.

Eine neue Variante mit Säure ist derzeit in der Testphase, seit Alchemisten eine säureresistente Lackierung entwickelt haben.

Kampfstab

Der **Kampfstab** ist ein etwa mannshoher einfacher Stab aus Hartholz, dessen Enden mit Stahlkappen, Eisenbändern oder Nieten besetzt sind. Der Kampfstab wird von Reisenden gerne als Wanderstab genutzt, was dafür sorgt, dass diese Waffe oft unterschätzt wird, denn insbesondere die Mönche des Aiun-Gebirges in Zhoujiang haben es zu einer wahren Meisterschaft im Stabkampf gebracht.

Lanze

Länger und schwerer als der Speer ist die **Lanze**. Auch hier endet der bis zu drei Meter lange Schaft in einer Metallspitze, die jedoch nur für Stiche verwendet wird. Die Länge der Waffe sorgt dafür, dass die Lanzen fast ausschließlich von Reitern verwendet wird. So finden sich die Lanzen vor allem bei den dragoreischen Rittern, insbesondere in Zwingard und Selenia, sowie bei den Reitern Pash Anars.

Mondaxt

Die **Mondaxt** kann auf eine lange Tradition in Pash Anar zurückblicken. An einem etwa 180 cm langen Holzschaf sind zwei gegenüberliegende Axtblätter angebracht, die jeweils an die Form von Halbmonden erinnern. Die Mondaxt verfügt zwar über eine enorme Schlagkraft und kann Gegner problemlos auf Distanz halten, jedoch brauchen Kämpfer mit dieser Waffe auch viel Platz, um sie effektiv führen zu können. Aus diesem Grund wird die Waffe von einigen farukanischen Ehrengarden zwar noch aus zeremoniellen Gründen geführt, für richtige Kämpfe greift man in der Formation jedoch auf andere Waffen zurück.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Hohlspeer*	Metropole	25 L	3	3	A	1W6+1	10	BEW+INT	BEW 2, INT 4	Improvisiert
Kampfstab	Dorf	4 L	3	4	G	1W10+2	9	BEW+INT	-	Defensiv (2), Doppelwaffe, Lange Waffe, Zweihändig
Lanze	Kleinstadt	16 L	4	3	G	2W10+1	15	KON+STÄ	STÄ 4, KON 4	Lange Waffe, Reiterwaffe (6), Scharf (3), Wuchtig, Zweihändig
Mondaxt	Großstadt	20 L	4	5	F	2W10+3	13	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 4	Kritisch (3), Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig

***Besonderheiten:** Ein Kämpfer mit einem Hohlspeer kann im Kampf die Kanüle des Speers öffnen. Dies erfordert nach einem gelungenen Treffer eine *sofortige Reaktion* (5 Ticks) und eine *Fingerfertigkeit*-Probe gegen eine Schwierigkeit von 20. Bei Gelingen wird der getroffene Gegner vom Inhalt des Speers übergossen, bei Misslingen geht es daneben. Bei einem Patzer trifft die Flüssigkeit den Kämpfer selbst. Pro Füllung ist diese Funktion nur einmalig anwendbar.

Sense und Sturmsense

Eines der wichtigsten Werkzeuge in der Landwirtschaft ist die **Sense**. An einem bis zu zwei Meter langen Holzschaft ist das Sensenblatt befestigt, eine gekrümmte, einschneidige Klinge. Dass die Sensen auch richtigen Gegnern gefährlich werden können, ist allgemein bekannt und wird derzeit besonders in Midstad beobachtet. Zudem ist auch den Adligen klar, dass sich die Sensen leicht in **Sturmsensen** umschmieden lassen und somit die Entwicklung vom Handwerkszeug zur Kriegswaffe abgeschlossen haben. Der Unterschied zwischen Sense und Sturmsense besteht im Wesentlichen darin, dass die Sensenblätter nach oben gebogen werden und damit die Sturmsense der Glefe ähnelt. Der Ursprung der Sturmsense ist in Zwingard zu finden – dort wurden noch vor dem Mondfall in Isafest diese Waffen in großen Zahlen gegen die Drachlinge gefertigt.

Speer und Holzspeer

Der bekannteste Vertreter der Stangenwaffen ist der Speer, nicht zuletzt aufgrund der relativ einfachen Herstellung. Gerade der einfachste Vertreter, der **Holzspeer**, besteht lediglich aus einem hölzernen Schaft, dessen oberes Ende in einer über Feuer gehärteten Spitze endet, mit der man seinem Gegner mit Stichen zusetzen kann. Das Material der Spitze des gewöhnlichen **Speers** variiert je nach Metallvorkommen und Möglichkeiten, dieses Metall zu verarbeiten. Neben metallenen Versionen existieren auch solche aus geschliffenen Stein- und Bronzeklingen. Der übliche Speer der „zivilisierten“ Kulturen hat eine geschmiedete zweischneidige Metallklinge, mit der neben Stichen auch Schläge möglich sind. Allen Speeren ist gemein, dass diese zu den wenigen Stangenwaffen gehören, die auch einhändig, meist in Kombination mit einem Schild, geführt werden können.

Totenfänger

Esmodaner müssen gegenüber ihren Autoritäten genauso Rechenschaft ablegen wie andere Bewohner von Lorakis in ihrer jeweiligen Heimat. Die Esmodaner aber fürchten den Tod nicht, und somit auch nicht die meisten Waffen. Mit dem **Totenfänger** lassen sich die Einwohner dennoch zu den gewünschten Orten bringen. Am Ende eines langen Holzschaftes befindet sich eine halbkreisförmige Öffnung, die um den Hals des Opfers zu schließen ist. Mit Dornen gespickte Metallklappen, die sich nur in eine Richtung öffnen lassen, verhindern das Heraussteigen des Opfers. Dieses kann nun von dem Träger des Totenfängers aus sicherer Entfernung in jede gewünschte Richtung geführt werden. Den Totenfänger findet man hauptsächlich (wenn auch selten) in Takasadu und Pash Anar – und natürlich deutlich häufiger in Esmoda.



Gezackter Holzspeer der Raugarr

Speer aus Zwingard

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Holzspeer	Dorf	2 L	3	3	U	1W10+2	10	INT+BEW	–	Primitiv, Vielseitig
Sense	Dorf	3 L	3	4	G	3W6+1	14	BEW+KON	KON 3	Improvisiert, Lange Waffe, Primitiv, Zweihändig
Speer	Dorf	8 L	3	4	G	1W10+5	12	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Lange Waffe, Scharf (3), Vielseitig
Sturmsense	Dorf	4 L	4	5	U	2W10+4	13	BEW+KON	KON 3, BEW 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Totenfänger	Metropole	12 L	3	4	F	2W10-1	14	INT+STÄ	INT 2, STÄ 2	Improvisiert, Lange Waffe, Umklammern, Wuchtig, Zweihändig

Valkyrja-Speer

Zwingarder Kampfpriesterinnen der Valkyri haben ihr Leben dem Dienst an ihren Göttern, doch zugleich auch der Kunst des Krieges verschrieben. Einige von ihnen, die Anhängerinnen der Sunja, sind als Speermaiden bekannt. Ihre bevorzugte Waffe ist der nach ihnen benannte **Valkyrja-Speer**. Dank seines kurzen und schlanken Schafes lässt er sich nicht nur mit großer Eleganz im Nahkampf führen, sondern eignet sich ebenso vorzüglich als Wurfwaffe. Auch wenn er über weniger Durchschlagskraft verfügt als der normale Wurfspeer, vermag er Rüstungen genauso gut zu durchdringen wie dieser. Außerhalb von Zwingard ist die Waffe nur selten anzutreffen.

Vangarasstab

Da er kürzer als die ähnliche Glefe oder Sturmsense ist, erfordert der **Vangarasstab** von seinen Trägern mehr Kraft, da er in der Regel einhändig zusammen mit einem Schild geführt wird. Auch diese Waffe besitzt eine gekrümmte Klinge, mit der Schläge ausgeführt werden.

Der Vangarasstab wurde der Sage nach vor fast tausend Jahren vom Wächterbund in der Festung Vangaras Faust entwickelt und den Waffen der letzten Drachlinge nachempfunden. Einige Exemplare dieser alten Waffen wurden in den Verheerten Landen gefunden und werden bis heute vom Orden verwahrt – und dienen teils den Komturen als persönliche Waffen, die angeblich große Zaubermacht in sich tragen.

Wundreißer

Die Orks haben eine grausame Variante des Speers erfunden: den **Wundreißer**. Vom Aufbau dem gewöhnlichen Speer sehr ähnlich, ist bei dieser Waffe die Speerklinge mit zahlreichen Widerhaken versehen, sodass die Klingen kleinen Sägeblättern gleichkommen. Beim Entfernen der Speerspitze aus der Wunde wird diese dabei noch zusätzlich aufgerissen. Mitunter kann es passieren, dass einige der oft rostigen kleinen Metallteile in der Wunde zurückbleiben. In diesem Fall ist, sollte der Verwundete den Kampf überleben, eine Versorgung der Wunde sehr schwierig, da die Metallsplitter in der Wunde leicht zu übersehen und nur schmerhaft zu entfernen sind, wenn man eine Entzündung der Wunde vermeiden möchte.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Valkyrja-Speer (Fernkampf)	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+2	7	BEW+STÄ	BEW 3, INT 3	Durchdringung (2), Nahkampftauglich	12
Valkyrja-Speer (Nahkampf)	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+2	8	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Wurffähig	–
Vangarasstab	Großstadt	14 L	4	5	F	3W6+1	13	BEW+STÄ	STÄ 4, BEW 3	Lange Waffe, Vielseitig, Wuchtig	–
Wundreißer*	Metropole	16 L	3	4	G	2W10+3	13	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 4	Kritisch (2), Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig	–

***Besonderheiten:** Wenn bei einem Angriff mit einem Wundreißer ein *Triumph* erzielt wird, bleiben Teile der Waffe in der Wunde zurück. *Heilkunde*-Proben zur Behandlung der entsprechenden Wunden sind um 3 Punkte erschwert.

Zackenspieß

Der **Zackenspieß** stammt aus Farukan und erfreut sich gerade in Ashurmazaan großer Beliebtheit. Er hat eine Länge von zwei Metern und schlägt Wunden mit drei langen, teilweise gezackten Klingen. Bei einigen Abarten dieser Waffe sind die äußeren Zacken auch seitlich gebogen, sodass damit Reiter von Pferden gezogen oder Schilde zu Boden gerissen werden können.

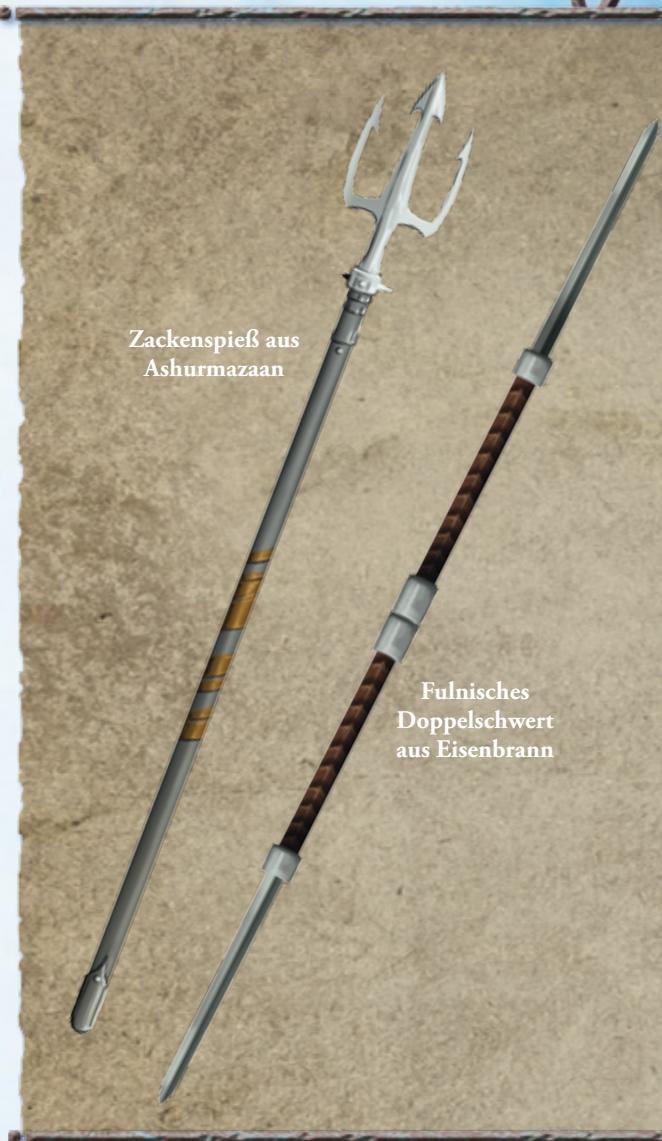
Angeblich wurde der Zackenspieß schon vom ersten Padishah, Kuraysh dem Eroberer, geführt, um gegen die abscheulichen Nephilim vorzugehen – und somit den Reichweitenvorteil der Halbriesen zu kontern.

Zweiklingen und Doppelschwert

Etwas kürzer als der Kampfstab sind die **Zweiklingen**, die dafür an beiden Enden mit zwei gekrümmten Klingen versehen sind und damit wesentlich gefährlichere Wunden schlagen können. Diese Waffe hat ihren Ursprung in Kungaitan, wo die Meister dieser Waffe die Klingen mit hoher Geschwindigkeit zu führen wissen.

In Dragorea entwickelte sich das ähnliche **Doppelschwert**, das längere und meist gerade Klingen aufweist, mit denen auch Stiche ausgeführt werden können. Im Vergleich hat das etwas schwerere Doppelschwert eine höhere Durchschlagskraft als die Zweiklingen, kann jedoch nicht so schnell geführt werden.

Eine Besonderheit in Mertalia ist das **Fulnische Doppelschwert**. In der mertalischen Metropole ist es den Schmieden gelungen, eine Variante des Doppelschwertes herzustellen, die zu zwei Fulnischen Halbschwertern auseinandergezogen werden kann (siehe S. 21).



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale
Zackenspieß	Kleinstadt	16 L	3	5	F	1W6+5	11	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Durchdringung (2), Entwaffnend (1), Lange Waffe, Vielseitig
Doppelschwert	Großstadt	20 L	3	7	F	2W10	10	BEW+INT	BEW 4, INT 3	Doppelwaffe, Scharf (3), Zweihändig
Fulnisches Doppelschwert	Metropole	25 L	3	7	A	2W10+1	11	BEW+INT	BEW 4, INT 4	Doppelwaffe, Teilbar, Scharf (3), Zweihändig
Zweiklingen	Großstadt	20 L	3	7	F	2W6+2	9	INT+STÄ	INT 3, STÄ 4	Doppelwaffe, Kritisch (3), Zweihändig

Schusswaffen

Unter *Schusswaffen* fallen alle Waffen, die Munition verschießen, sei es Pfeil, Bolzen oder Kugel. Schusswaffen werden vor allem von solchen Kämpfern gewählt, die es vorziehen, den Gegner auf Distanz zu bekämpfen. Im Gegensatz zu Wurfwaffen weisen Schusswaffen eine große Reichweite und einen teils hohen Munitionsvorrat auf. Darüber hinaus eignen sich Schusswaffen oftmals auch hervorragend als Jagdwaffen – viele wurden sogar ursprünglich als solche konzipiert.

Albenbogen

Die sprichwörtliche albische Kunstfertigkeit spiegelt sich nicht nur im Schiffsbau oder der Architektur wieder, sondern in allen Aspekten des albischen Lebens – so auch im Kriegshandwerk. Waffen und Rüstungen sind reich verziert, dennoch führt die spielerische Eleganz zu keinen Nachteilen. Ganz im Gegenteil, der *Albenbogen* ist perfekt auf die Bedürfnisse der Alben abgestimmt und eine Waffe von großer Reichweite und Präzision, die sich schon mit geringer Körperkraft verwenden lässt. Es ist nicht verwunderlich, dass der Albenbogen ein wichtiges Element zur Landesverteidigung sowohl bei den Immersommeralben als auch beim Albischen Seebund darstellt – aber auch Angehörige anderer Rassen in benachbarten Reichen verwenden ihn mitunter.

Balester

Der *Balester* ist eine Abart der leichten Armbrust, die anstelle von Bolzen kleine Kugeln verschießt. Ihre Durchschlagskraft kann nicht mit der einer Bolzenarmbrust mithalten, reicht aber aus, um Vögel oder Kleinwild zu erlegen, weshalb sie sich großer Beliebtheit als Jagdwaffe erfreut.

Handarmbrust

Die gnomischen Tüftler aus Talaberis schreiben sich die Erfindung der *Handarmbrust* zu, aber ob sie wirklich von dort stammt, ist unsicher, da Berichten zufolge ähnliche Waffen ungefähr zur gleichen Zeit in Zhoujiang auftauchten. So oder so kam die kleine, handliche Armbrust zu zweifelhaftem Ruhm und verbreitete sich von dort aus weiter. Klein genug, um unter dem Mantel oder in einer größeren Tasche verborgen zu werden, wurde sie schnell zu einer beliebten Waffe von Attentätern. Da diese handliche Armbrust in den richtigen Händen einen Mord auch vorzüglich verhindern kann, fanden auch Leibwächter schnell Gefallen an dieser Waffe. Gerade Meuchelmörder vergiften die Bolzen oft zusätzlich noch, da Opfer durchaus mehrere Treffer einer Handarmbrust überleben können. Im Krieg und in der Wildnis wird diese Waffe aufgrund ihrer geringen Reichweite und Schadenswirkung selten verwendet.

Kurzbogen

Als einfache und vielseitig einsetzbare Waffe erfreut sich der *Kurzbogen* großer Beliebtheit. Da er vergleichsweise leicht herzustellen ist, lässt sich dieser Bogen praktisch überall auf Lorakis finden. Mit seiner kompakten Länge von etwa einem Meter behindert er kaum bei der Pirsch, beim Marsch oder in unterirdischen Kavernen. Es ist da-

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Albenbogen	Großstadt	16 L / 32 T	3	3	F	1W10+6	9	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Durchdringung (2), Scharf (4), Zweiändig	35
Balester	Kleinstadt	15 L / 30 T	2	3	F	1W10+5	7	INT+WIL	INT 3, WIL 2	Kritisch (2), Zweiändig	8
Handarmbrust	Metropole	30 L / 25 T	2	4	A	1W6+3	7	INT+WIL	INT 2	Durchdringung (3)	8
Kurzbogen	Dorf	8 L / 16 T	2	3	U	1W10+1	6	BEW+INT	STÄ 1	Durchdringung (1), Scharf (2), Zweiändig	20

her kein Wunder, dass der Kurzbogen Verwendung nicht nur von Berufs wegen bei Jägern und Soldaten, sondern auch bei vielen anderen Einzelpersonen findet. Einzig die geringe Zugkraft und die im Vergleich mit anderen Bögen kurze Reichweite können manchmal Grund zur Ärgernis geben.

Bei den eingeborenen Völkern der Dschungel Arakeas und der Smaragdküste findet sich mit dem Waldbogen eine praktisch baugleiche Abart des Kurzbogens, die hier sogar für den Fischfang eingesetzt wird.

Langbogen

Der **Langbogen** ist in den Händen eines kundigen Schützen eine furchteinflößende Waffe. Seine Reichweite und Durchschlagskraft sind nahezu unübertroffen, weshalb es auch nicht verwunderlich ist, dass diese Waffe manchmal sogar entscheidend für den Verlauf von Schlachten ist. Ein Langbogen durchschlägt auch auf 150 Schritt noch Rüstungen. Dass nicht jeder Bauer eine solche Waffe herstellen oder gar spannen kann, bedingt sich schon allein dadurch, dass man einen kräftigen Waffenarm braucht.

Unter den Langbögen besonders hervorzuheben ist der **Wintholter Langbogen**, der albische Handwerkskunst mit menschlichem Einfallsreichtum kombiniert und weit über die Landesgrenzen hinaus Berühmtheit erlangt hat. Der Wintholter Langbogen verwendet Tiersehnen oder Schnüre aus starken, gedrehten Pflanzenfasern entlang des Bogenrückens, um ihn zu stärken und widerstandsfähiger zu machen.

Leichte Armbrust

Wer einem schwer gerüsteten Ritter gegenüber im Nahkampf keine Aussichten auf einen Sieg hat, der braucht eine Alternative. Die **leichte Armbrust** ist das Arbeitstier unter den Armbrüsten. Sie ist einfacher zu verwenden als der Bogen, rasch geladen und neben einer ansehnlichen Reichweite auch mit guter Schadenswirkung am Ziel ausgestattet. Bei Belagerungen leistet sie zudem vorzügliche Dienste bei der Stadtverteidigung. Daher ist ihr Gebrauch bei wehrpflichtigen Stadtbürgern sehr verbreitet, die sich oftmals zu Schützengilden zusammenschließen. Im Rittertum und bei vergleichbaren Kriegerkästen hingegen erfreut sich die leichte Armbrust als Jagdwaffe großer Beliebtheit, ist beim Einsatz in der Schlacht jedoch verpönt.

Reiterbogen

Nicht nur die Reiternomaden der Chorrashiten und Jagoden verwenden den **Reiterbogen** – das wurde deutlich, als die Orks der Blutgrasweite 952 über Termark herfielen und die Bögen der Orks unzählige Opfer forderten. In Reichweite und Zugkraft ist er seinem kleinen Bruder, dem Kurzbogen, überlegen. Der Reiterbogen ist eine herausfordernde Waffe, die dem Schützen viel abverlangt, die vom Pferd aus aber andere Fernkampfwaffen in den Schatten stellt und auch abseits des Sattels ihren Wert beweist.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Langbogen	Kleinstadt	15 L / 30 T	3	3	G	1W10+8	10	INT+STÄ	STÄ 3	Durchdringung (1), Scharf (2), Zwei <h>händig</h>	35
Wintholter Langbogen	Großstadt	16 L / 32 T	3	3	F	1W10+5	8	BEW+INT	INT 2, STÄ 2	Durchdringung (2), Kritisch (2), Scharf (2), Zwei <h>händig</h>	30
Leichte Armbrust	Kleinstadt	20 L / 40 T	3	3	F	2W6+6	10	INT+WIL	INT 2, STÄ 1	Durchdringung (4), Zwei <h>händig</h>	25
Reiterbogen	Kleinstadt	10 L / 20 T	3	3	G	1W10+4	8	INT+STÄ	INT 3, STÄ 2	Durchdringung (1), Reiterwaffe (0), Scharf (3), Zwei <h>händig</h>	25

Schleuder

Die **Schleuder** ist fast so alt wie das Werfen selbst. Oft nur ein in Streifen geschnittenes, langes Stück Stoff oder Leder mit einer Ausbuchtung in der Mitte, um ein Geschoss aufzunehmen, gilt sie heutzutage als veraltete Waffe aus längst vergangenen Zeiten. Zur Verwendung der Schleuder werden beide Enden in eine Hand genommen und das Geschoss seitlich oder über dem Kopf geschwungen, bis es die nötige Geschwindigkeit hat. Dann lässt man eines der Enden los und das Geschoss rast den Feinden entgegen. Sie ist nur in primitiven Kulturen oder als Jagdwaffe des einfachen Volkes noch weit verbreitet, allerdings haben findige Gnome die Waffe für sich wiederentdeckt. Denn mit der Schleuder kann man nicht nur Steine oder Kugeln verschießen, sondern mit der richtigen Mischung aus Mut und Todesverachtung auch Brandsätze oder Tontiegel mit Sprengwirkung. Eine Schleuder ist schnell und einfach herzustellen, Munition findet sich in Form von Steinen nahezu überall und zur Not lässt sie sich in einer großen Hosentasche verstauen.

Schwere Armbrust

Es gibt Schützen, die auf die **schwere Armbrust** schwören. Sicher, sie ist unhandlich, schwer, für unwegsames Gelände kaum geeignet und man kommt selten dazu, einen zweiten Schuss abzufeuern. Allerdings ist ihre Durchschlagskraft unvergleichbar groß. Mit einer gespannten schweren Armbrust kann man seinen vorgetragenen Argumenten ordentlichen Nachdruck verleihen und dadurch Kämpfe vermeiden – oder sie mit dem ersten Schuss entscheiden. Dieser Waffe fehlt jegliche Eleganz, das macht sie jedoch durch ihre Tödlichkeit mehr als wett. Umso gefährlicher ist die Waffe in den Händen eines Scharfschützen, der mit einem einzigen Schuss auch über große Distanz viele Gegner zu Fall bringen kann.

Vargenbogen

Die Völker der Raugarr und Vaigarr bevorzugen den Nahkampf, wo ihre Größe und Körperkraft ihnen sehr zum Vorteil gereicht. Vielleicht ist der so genannte **Vargenbogen** deshalb weit weniger verbreitet, als man im Volksmund glaubt, denn als Jagdwaffen haben sich Kurzbogen und Wurfspeer etabliert. Der zwei Meter große Bogen findet oft nur in Kriegszügen und bei Fehden Verwendung und wird innerhalb der Sippe von Generation zu Generation weitervererbt. Aber auch zivilisierte Vargen anderer Völker haben diese Waffe für sich entdeckt.

Die Verwendung einer solchen Waffe durch einen Angehörigen eines anderen Volkes ist ungewöhnlich, da man ‚stark wie ein Varg‘ sein muss, um den Bogen überhaupt spannen zu können. Selbst wenn man über die nötige Muskelkraft verfügt, muss man erst einmal einen Vargen finden, der bereit ist, den Vargenbogen abzugeben. Beste Voraussetzungen für einen solchen Handel finden sich bei den Vaigarr, die ihn mitunter gegen Metalle oder andere wertvolle Materialien tauschen.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Schleuder	Dorf	50 T / 1 T	1	1	U	1W6+4	6	BEW+INT	BEW 1	–	15
Schwere Armbrust	Kleinstadt	30 L / 60 T	4	4	M	3W6+4	22	INT+WIL	INT 2, STÄ 4	Durchdringung (6), Wuchtig, Zweihändig	30
Vargenbogen	Großstadt	20 L / 40 T	3	3	F	2W10+3	11	INT+STÄ	STÄ 5	Durchdringung (2), Scharf (3), Zweihändig	30

Optionalregel: Besondere Projektile

Die *Projektile*, die standardmäßig für Schusswaffen verwendet werden und den Preisen und Schadenswerten in *Splittermond: Die Regeln* entsprechen, sind einfache Standardprojektilen ohne besondere Auswirkungen. Findige lorakische Handwerker haben jedoch viele unterschiedliche Arten von Geschossen für die unterschiedlichsten Anwendungszwecke hervorgebracht. Falls mehr Komplexität im Umgang mit Schusswaffen gewünscht ist, können Sie auf die in diesem Abschnitt als **Optionalregel** aufgeführten unterschiedlichen Typen von Projektilen zurückgreifen.

Pfeile und Bolzen

Die meisten unterschiedlichen Geschossarten haben Bogen und Armbrust hervorgebracht. Besondere Spitzen für Pfeile und Bolzen können gekauft oder wie rechts angegeben selbst hergestellt werden.



Verschiedene Pfeilspitzen

Jagdpfeil

Der Jagdpfeil ist die am weitesten verbreitete Geschossart und besitzt keine besonderen Eigenschaften. Er entspricht den Werten und Angaben, die bei den jeweiligen Waffen genannt sind (wo auch jeweils der Preis für ein Projektil angegeben ist).

Merkmal	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Jagdpfeil	+/- 0	Handwerk (Holzbearbeitung)	-	Dorf

Kriegspfeile

Kriegspfeile haben eine breite, messerscharf angeschliffene Spitze mit Widerhaken, die tiefe Wunden reißen und nur schwer entfernt werden können.

Merkmal	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Kriegspfeil	+3 L	Handwerk (Holzbearbeitung)	1	Kleinstadt

Der Einsatz eines Geschosses mit dem Merkmal *Kriegspfeil* erfordert 2 zusätzliche Ticks zum Bereitmachen. Ein Schütze, der ein solches Geschoss auf ein lebendes Ziel schießt, kann 1 Erfolgsgrad seines Angriffs aufwenden, um beim Opfer den Zustand *Blutend 1* (30 Ticks) zu erzeugen.

Besondere Projektile herstellen

Projektilen können genau wie andere Gegenstände hergestellt werden (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 143 bzw. in diesem Buch auf S. 83), wobei jedoch nicht für jedes Geschoss einzeln gewürfelt werden muss: Bei der Herstellung von Projektilen werden gleichzeitig **5 Projektilen** hergestellt. Diese Projektilen gelten immer nur für eine Art von Waffe, die bei der Herstellung festgelegt werden muss (dies gilt entsprechend natürlich auch für den Kauf von Projektilen).

Um spezielle Typen von Projektilen herzustellen, sind bestimmte Verbesserungen nötig, die entsprechende *Gegenstandsqualität* erfordern und dann den herzustellenden Projektilen bestimmte *Merkmale* verleihen. Welche Fertigkeit verwendet wird und wie viel *Gegenstandsqualität* ein bestimmter Projektiltyp erfordert, ist jeweils bei den Projektilen angegeben. Es kann immer nur ein solches Merkmal gleichzeitig auf einem Pfeil liegen.

Bei speziellen Pfeiltypen werden immer gleich 5 Projektilen zusammen hergestellt – und der erhöhte Preis aus der *Gegenstandsqualität* gilt nur einmalig für alle 5 Projektilen zusammen.

Beispiel: Ein Zwingarder Handwerker will spezielle Langbogenpfeilspitzen für die Skeftamagi herstellen. Um einem Pfeil das Merkmal Galanskefta zu verleihen, sind 2 Stufen *Gegenstandsqualität* nötig. Die Schwierigkeit seiner erweiterten Handwerk-Probe (Schmiedekunst) beträgt hierdurch 24 (20 + doppelte Qualität), und er muss 4 Fortschrittpunkte ansammeln (die doppelte Qualität). Gelingt die Probe, hat er 5 Langbogenpfeile mit dem Merkmal Galanskefta hergestellt. Der Preis für die Pfeile beträgt 150 Telare (30 Telare pro Langbogenpfeil) plus 30 Lunare (=3000 Telare) für *Gegenstandsqualität* 2 – umgerechnet kostet jeder der fünf Pfeile also 630 Telare. Bei der Herstellung muss wie üblich ein Drittel dieser Kosten aufgebracht werden.

Besondere Projektile kaufen

Wie alle Ausrüstungsgegenstände können die besonderen Projektilen nach den üblichen Regeln käuflich erworben werden. Die dafür nötigen Kosten sind bei jedem Projektil als *Preis* angegeben. Aus Gründen der Einfachheit gibt der hier genannte Wert immer nur die Kosten eines einzelnen Projektils an.

Bei Pfeilen richtet sich der Grundpreis, auf den der jeweils genannte Aufschlag angerechnet werden muss, dabei immer nach den Kosten der gewöhnlichen Projektilen der gewählten Waffe. Bei Schleudergeschossen sind hingegen Fixpreise angegeben.

Panzerspitzen

Panzerspitzen sind Geschosse mit langer, dünner, speziell gehärteter Spitze, die besonders gut Rüstungen durchdringen können.

Merkmal	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Panzerspitze	+3 L	Handwerk (Schmiedekunst)	1	Kleinstadt

Geschosse mit dem Merkmal *Panzerspitze* verursachen 1 Schadenspunkt weniger, erhalten aber *Durchdringung* 2.

Querschneider

Anstatt einer Spalte haben Querschneider zwei Spitzen, die meist halbmond- oder hufeisenförmig über eine scharfe Klinge miteinander verbunden sind. Querschneider fliegen nicht besonders gut, fügen Lebewesen aber schmerzhafte Wunden zu.

Merkmal	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Quer-schneider	+3 L	Handwerk (Schmiedekunst)	1	Kleinstadt

Die Grundreichweite der Schusswaffe eines Geschosses mit dem Merkmal *Querschneider* ist halbiert, zudem verursachen sie 1 Schadenspunkt weniger. Ein Schütze, der ein solches Geschoss auf ein lebendes Ziel schießt, kann 1 Erfolgsgrad seines Angriffs aufwenden, um beim Opfer den Zustand *Verwundet 1* (30 Ticks) zu erzeugen.

Feuerpfeile

Feuerpfeile gibt es in unterschiedlichen Varianten – von Pfeilen, um deren Schaft pechgetränkter Stoff gewickelt wird, bis hin zu speziellen Varianten mit kleinen Feuerköpfen aus Metall. Feuerpfeile können nicht mit einer Armbrust abgefeuert werden. Sie dringen nicht tief ein, können ein Ziel aber in Brand stecken.

Merkmal	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Feuerpfeil	+3 L	Handwerk (Holzbearbeitung)	1	Großstadt

Der Einsatz eines brennenden Geschosses mit dem Merkmal *Feuerpfeil* erfordert (sofern eine Feuerquelle in Reichweite ist oder der Pfeil bereits brennt) 3 zusätzliche Ticks zum *Bereit machen*. Der Schaden eines Feuerpfeils ist um 2 Punkte reduziert. Der Schütze kann bei einem Treffer 1 Erfolgsgrad seines Angriffs aufwenden, um das Ziel zu entzünden. Sofern es sich um ein Wesen handelt, erhält es den Zustand *Brennend 1* (30 Ticks). Normale brennbare Gegenstände fangen Feuer und brennen anschließend unter normalen Bedingungen weiter.

Galanskefta

Talentierte Handwerker unter den *Skeftamagi* aus Zwingard haben eine Geschossspitze entwickelt, die dank ihrer eingravierten Zeichen und ihres Aufbaus besonders empfänglich für passende Magie ist.

Merkmal	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Galanskefta	+6 L	Handwerk (Schmiedekunst)	2	Metropole

Ein Geschoss mit dem Merkmal *Galanskefta* durch die Meisterschaft *Geschossmagie* zu verzaubern, verleiht der Zauberprobe einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. Der Bonusschaden der Meisterschaft *Durchschlagendes Geschoss* erhöht sich außerdem auf 5 Punkte.

Ein solches Geschoss herzustellen benötigt eine *Anleitung* (siehe S. 87).

Optionalregel: Verschossene Projektiler zurückhalten

Es ist möglich, verschossene Projektiler wieder aufzusammeln und erneut zu verwenden. Wurde kein Ziel getroffen, ist das Projektil üblicherweise noch intakt. Von den Projektilen, die normale Ziele getroffen haben, sind pauschal 1W10 mal 10% noch einsetzbar (bei einer 5 kann man also die Hälfte der Pfeile wiederverwenden). Geschosse, die gegen harte Objekte prallen, sind zerstört. *Feuerpfeile* können nicht wiederverwendet werden.

Optionalregel: Kosten von Projektilen

Bei Schützen, die einen *Vermögen*-Wert von mindestens 1 aufweisen, sind die Kosten für gewöhnliche Projektiler für den Eigengebrauch in seinen alltäglichen Ausgaben enthalten. Diese Projektiler sind immer nur ganz normale Projektiler – spezielle Geschossarten wie in diesem Kapitel vorgestellt muss er weiterhin kaufen.



Schleudergeschosse

Für eine Schleuder reicht üblicherweise ein passend geformter Stein, um volle Wirkung zu erzielen, es existieren aber auch spezielle Bleikugeln. Einige wagemutige Alchemisten haben außerdem Brand- und Sprengkugeln entwickelt: Kleine Tonkugeln voller alchemistischer Substanzen und einer Lunte, die vor dem Schuss entzündet wird. Trifft die Tonkugel, bricht sie auf und die Substanz entzündet sich. Diese Schleudergeschosse eignen sich für Schleuder, Stockschießen und Balester gleichermaßen (in letzterem Fall kosten sie jeweils einen Aufpreis von 30 Telaren).

Bleikugel

Typ	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Bleikugel	30 T	Handwerk (Metallverarbeitung)	–	Kleinstadt

Der Einsatz einer Bleikugel erfordert 1 zusätzlichen Tick zum *Bereitmachen*, allerdings erhöht sich der Schaden für den jeweiligen Angriff um 1 Punkt.



Brandkugel

Typ	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Brandkugel	5 L	Alchemie	1	Großstadt

Der Einsatz einer Brandkugel erfordert 3 zusätzliche Ticks zum *Bereitmachen*. Bei Auftreffen richtet die Kugel keinen Schaden an, verleiht dem Ziel aber den Zustand *Brennend 2* (30 Ticks). Bei einem Patzer wird der Schütze selbst Opfer der Kugel. Ein solches Geschoss herzustellen benötigt eine *Anleitung* (siehe S. 87).

Sprengkugel

Typ	Preis	Herstellung	Kosten Qualität	Verfügbarkeit
Sprengkugel	10 L	Alchemie	2	Großstadt

Der Einsatz einer Sprengkugel erfordert 3 zusätzliche Ticks zum *Bereitmachen*. Bei Auftreffen richtet die Kugel keinen Schaden an, verleiht aber dem Ziel und allen Lebewesen in 2 m Umkreis den Zustand *Benommen 2* (30 Ticks). Bei einem Patzer wird der Schütze selbst Opfer der Kugel.

Um diesem Zustand zu entgehen, kann jeder Betroffene versuchen, zur Seite zu springen (*sofortige Reaktion*, 3 Ticks Dauer). Hierzu ist eine *Akrobatik*-Probe gegen eine Schwierigkeit von 15 zuzüglich der Fertigkeitspunkte des Schützen erforderlich. Ein solches Geschoss herzustellen benötigt eine *Anleitung* (siehe S. 87).

Wurfwaffen



Chakram eines Schaukämpfers aus Siprangu



Wurfbeil aus Korobrom



Speerschleuder einer Tar aus Bharrasch

Wurfwaffen stellen das ursprünglichste Mittel dar, Gegner aus der Entfernung zu attackieren. Noch vor der Erfindung des Bogens existierten bereits wurffähige Speere und Äxte, die bei der Jagd und sogar in Gefechten Anwendung fanden. Heute greift man meist in beengten Umgebungen auf sie zurück, doch auch Nahkämpfer, die keine Schusswaffe mit sich führen wollen, verwenden sie gerne als Zweitwaffe. Ebenso beliebt sind sie beim zwielichtigen Volk, lässt sich ein vergifteter Dolch doch viel besser verbergen als eine geladene Armbrust.

Chakram

Trotz seiner ungewöhnlichen Form erlaubt das kreisrunde **Chakram** äußerst präzise Würfe und bleibt dank seiner ausgesparten Innenfläche sogar beinahe unbeeinflusst vom Wind. Seine scharfen Kanten fügen zudem tiefe Schnittwunden zu, weshalb die Treffer für Ungerüstete äußerst gefährlich werden können. Eine herausgehobene Stellung nimmt das Chakram an der Smaragdküste, im östlichen Arakea und in Badashan ein, wo es vielerorts die bevorzugte Waffe für Duelle darstellt. Anstatt Kontrahenten im Nahkampf gegeneinander antreten zu lassen, erhalten beide Seiten mehrere dieser tödlichen Ringe und werden damit gezwungen, den Gegner aus der Entfernung niederzustrecken.

Speerschleuder und Stockschleuder

Speere stellen die Wurfwaffen mit der größten Reichweite dar, doch auch die höchste Reichweite ist manchmal nicht genug. Aus diesem Grund greifen viele Jäger auf **Speerschleudern** zurück, einfache, meist aus Holz gefertigte und mit einer Rinne versehene Stäbe, die als Armverlängerung dienen und so eine größere Schleuderwirkung entfalten. Beträchtlicher Beliebtheit erfreut sich das Instrument in flachen und leicht bewachsenen Gebieten, allen voran in der Savanne Gotors.

Die **Stockschleuder** der Jogodai vereint die Prinzipien der Schleuder mit denen der Speerschleuder: an einem langen Stab befindet sich eine Schleudertasche, deren Geschosse dank der Hebelwirkung des Stabes weit fliegen und hart treffen. Stockschleudern verwenden die gleiche Munition wie gewöhnliche Schleudern.

Steine und andere improvisierte Wurfwaffen

Jeder Abenteurer kommt früher oder später in die missliche Lage, unbewaffnet einem Gegner gegenüberzustehen. In solch einer Situation gilt es allerdings, nicht zu verzagen, lässt sich doch beinahe jeder Gegenstand als Wurfwaffe zweckentfremden. Dabei kann es sich um einen **Bierkrug** handeln, einen **Stiefel**, **eine Vase** oder **den guten, alten Stein**. Auch wenn die Flugeigenschaft eines solchen Objekts eher als bescheiden anzusehen ist und sich ein professioneller Kämpfer kaum von einem Treffer beeindrucken lassen dürfte, stellt es doch ein probates Mittel gegen Tiere, Schankraumschläger und andere Unbewaffnete dar. Zudem muss sich ein entsprechend spezialisierter Kämpfer kaum Sorgen machen, jemals ohne ausreichend viele Geschosse dazustehen.

Wurfbeil

Wurfbeile sind kleine Äxte, die so ausgewuchtet sind, dass sie auf kurze Distanz effektiv geworfen werden können, die aber auch in der Hand gehalten und als Hiebwaffe eingesetzt werden können. Für auf Kaperfahrt gehende Frynjord stellt das Wurfbeil sogar die Hauptwaffe dar, viele von ihnen tragen gleich mehrere mit sich in den Kampf. Doch auch an Land greifen einige Streiter in beengter Umgebung gerne darauf zurück.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Chakram	Großstadt	8 L	2	7	G	2W6	5	STÄ+INT	STÄ 2	Scharf (2)	8
Speerschleuder	Kleinstadt	3 L	1	3	U	2W10+1	10	BEW+STÄ	STÄ 2, BEW 2	Durchdringung (2), Wuchtig, Zweihändig,	15
Stockschleuder	Kleinstadt	3 L	2	3	G	1W10+1	7	INT+STÄ	INT 3, STÄ 2	Exakt (1), Scharf (2)	12
Stein, Bierkrug, Stiefel	Dorf	-	1	1-4	U	1W6-2	6	INT+STÄ	-	Improvisiert, Primitiv	4
Wurfbeil (Fernkampf)	Dorf	6 L	2	5	G	1W6+4	5	BEW+STÄ	STÄ 2	Nahkampftauglich	5
Wurfbeil (Nahkampf)	Dorf	6 L	2	5	G	1W6+1	10	BEW+STÄ	STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig	-

Wurfdolch

Wurfdolche sind der Freund jedes zwielichtigen Gesellen. Dank ihrer schlanken Klinge lassen sie sich leicht verbergen und bereits mit wenig Geschick ist es möglich, sie auch an aufmerksamen Wachen vorbei zu schmuggeln. Zudem verfügen sie zumindest auf kurze Distanz über deutlich bessere Flugeigenschaften als die übrigen, eher grob geformten Wurfwaffen. Daher verwundert es nicht, dass sie sich insbesondere in Metropolen und urbanen Regionen wie dem Mertalischen Städtebund großer Beliebtheit erfreuen, zumal sie sich als improvisierte Klingenwaffe nutzen lassen.

Wurfhammer

Ein fähiger Kämpfer braucht kein Gefecht zu scheuen, doch schadet es nie, seinen Kontrahenten bereits im Vorfeld zu schwächen. Die Furgand haben dieses Prinzip perfektioniert und eröffnen viele Auseinandersetzungen mit dem Schleudern ihrer **Wurfhämmer**, die auch improvisiert als Hiebwaffe dienen können. Besonders in defensiven Formationen erweisen sie ihnen gute Dienste, denn auch wenn es nicht leicht ist, mit dieser massiven Waffe einen Gegner zu treffen, stoppt doch allein die schiere Wucht ihres Aufpralls die meisten anstürmenden Gegner. In einer deutlich krudereren Form haben sie auch unter den Orks Verbreitung gefunden, da sie ihrem direkten und brutalen Naturell deutlich stärker entgegen kommen als filigranere Wurfwaffen.

Wurfholtz

Das **Wurfholtz** stellt eine der ältesten Fernkampfwaffen dar. Seine stumpfe Beschaffenheit verhindert das Entstehen ernster Wunden und macht Angriffe auf gerüstete Gegner äußerst ineffektiv, dennoch kommt es auch in der heutigen Zeit noch zum Einsatz. Insbesondere im Rahmen der Jagd erweist sich das Wurfholtz als nützlich, wenn das wertvolle Fell eines Beutetiers nicht von Schnitten und Stichen verschandelt werden soll. Auch erlaubt es, Gegner lediglich zu betäuben, statt sie mit tödlicher Gewalt zu attackieren. In Zwingard kommt die Waffe zudem im Riesenspiel zum Einsatz, dessen Ziel es ist, mit verschiedenen großen Wurfhölzern die Figuren der Kontrahenten umzustoßen.

Wurflanze

Die Reiternomaden der Jagoden und Chorrashiten führen ein Leben auf dem Pferderücken, was sich deutlich in der Auswahl ihrer Waffen widerspiegelt. Insbesondere die Lanze gehört zur Ausrüstung eines jeden stolzen Kriegers, der in die Schlacht zieht. Bevorzugt werden dabei als **Wurflanze** bekannte Exemplare von zwei Metern Länge, also mit deutlich kürzerem Schaft, als es etwa bei dragoreischen Rittern üblich ist. Zwar weisen sie dadurch ein geringeres Maß an Durchschlagskraft auf, können dafür aber geworfen werden. Einige Reiter tragen mehrere Wurflanzen mit sich und attackieren ihre Gegner aus der Ferne, bevor sie zum Nahkampf mit der Stangenwaffe übergehen, oder stellen sich gar nicht erst einer direkten Konfrontation.



Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Wurfdolch (Fernkampf)	Dorf	2 L	1	7	U	1W6+1	3	BEW+INT	INT 2	Nahkampftauglich	5
Wurfdolch (Nahkampf)	Dorf	2 L	1	7	U	1W6-1	8	BEW+INT	INT 2	Improvisiert, Wurffähig	-
Wurfhammer (Fernkampf)	Dorf	5 L	2	5	G	1W6+5	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Nahkampftauglich	5
Wurfhammer (Nahkampf)	Dorf	5 L	2	5	G	1W6+2	11	KON+STÄ	STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig	-
Großes Wurfholtz	Kleinstadt	2 L	2	4	G	3W6+2	10	STÄ+KON	BEW 2, KON 3	Primitiv, Rückkehrend, Stumpf, Wuchtig, Zweihändig	12
Wurfholtz	Kleinstadt	1 L	1	4	G	1W6+3	5	BEW+STÄ	BEW 3	Primitiv, Rückkehrend, Stumpf	10
Wurflanze (Fernkampf)	Kleinstadt	7 L	3	4	G	1W10+3	8	INT+STÄ	INT 2, STÄ 2	Durchdringung (1), Nahkampftauglich, Reiterwaffe (2), Wuchtig	8
Wurflanze (Nahkampf)	Kleinstadt	7 L	3	4	G	1W10	12	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 3	Exakt (2), Kritisch (1), Reiterwaffe (2), Vielseitig, Wurffähig, Wuchtig	-

Wurfpfeil

Eine ungewöhnliche, aber durchaus brauchbare Waffe ist der **Wurfpfeil**. Dank seiner langen und schmalen Spitze vermag er dünne Stoffrüstungen oder sogar Kettenhemden zu durchstechen. Er eignet sich dabei aufgrund seiner geringen Ausmaße kaum im Kampf gegen wehrhafte Gegner, stellt jedoch ein passables Mittel gegen wilde Tiere dar. Viele Hirten und Bergbauern Elyreas tragen aus diesem Grund stets mehrere solcher Geschosse mit sich, um ihre Herden und auch ihr eigenes Leben zu schützen. Sie pflegen außerdem untereinander den Wettstreit im geschickten Schleudern der Wurfpfeile und die besonders Begabten unter ihnen genießen ein hohes Ansehen.

Wurfspeer

Der **Wurfspeer** scheint vielen anderen Wurfwaffen unterlegen zu sein, da er groß und nur in kleiner Zahl zu transportieren ist, aber seine Reichweite und Stärke gleichen diese Faktoren mühelos aus. Ein kräftiger Werfer vermag ihn dutzende Meter weit zu schleudern und dabei immer noch verheerenden Schaden anzurichten. Meist findet er bei der Jagd Anwendung, insbesondere bei den Raugarr und den Vaigarr. Diese setzen ihn auch in kriegerischen Auseinandersetzungen ein, was in den ‚zivilisierten‘ Reichen nur noch selten geschieht. Anders sah es in früheren Tagen aus, als die fliegenden Drachlinge Wurfspeere verwendeten, um ihren Feinden aus den Lüften herab den Tod zu bringen, und mutige Recken sich ihnen mit den gleichen Waffen entgegenstellten. Improvisiert ist er als Stangenwaffe auch im Nahkampf nutzbar.

Wurfstern

Während der Wurfdolch im westlichen und südlichen Teil des Kontinents verbreitet ist, greift man im Osten von Lorakis meist auf **Wurfsterne** zurück. Obwohl sie dank ihrer gezackten Kanten tiefere Wunden verursachen können als einfache Klingen, steht der angerichtete Schaden auch hier nicht im Vordergrund. Vielmehr finden sie Anwendung, um einen Gegner abzulenken oder ihm kleine Stiche zu verpassen, die seine Konzentration im Kampf stören. Gefährlich werden können Wurfsterne dennoch, wenn sie in großer Zahl eingesetzt werden. Meister dieser Waffe vermögen in kürzester Zeit zahlreiche Geschosse auf einen Kontrahenten zu schleudern und ihn dadurch in die Knie zu zwingen.

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Mind.-Att.	Merkmale	Reichw.
Wurfpfeil	Kleinstadt	2 L	1	3	U	1W6	3	BEW+INT	INT 2	Durchdringung (1), Scharf (2)	8
Wurfspeer (Fernkampf)	Dorf	7 L	2	4	G	1W10+5	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Durchdringung (2), Nahkampftauglich, Wuchtig	10
Wurfspeer (Nahkampf)	Dorf	7 L	2	4	G	1W6+2	11	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig	–
Wurfstern	Kleinstadt	3 L	1	7	G	1W6+2	4	BEW+INT	INT 2	–	5

Rüstungen und Silde

Auch die geschicktesten Kämpfer in Lorakis sind nicht in der Lage jeden Schlag zu parieren und jedem Pfeil auszuweichen. Zu diesem Zweck rüstet man sich mit einem Schild, der die Abwehr deutlich erleichtert, und legt sich eine Rüstung zu, die zum Kampfstil des Trägers passt und größeren Schaden verhindern kann.

Rüstungen können aus den verschiedensten Materialien bestehen und bedecken meist zumindest den Rumpf des Trägers. Da viele Rüstungen zusammen mit einem Helm getragen werden, sind somit alle lebenswichtigen Organe des Trägers geschützt, was den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen kann.

Bei Rüstungen, die Merkmale/Verbesserungen verleihen, mit denen Mali auf Behinderung oder Tick-Zuschlag einhergehen (also bei den Merkmalen *Standfestigkeit* und *Wattiert* und der Verbesserung *Kälteschutz*), sind diese Mali jeweils bereits eingerechnet. Beachten Sie dabei auch, dass die Werte aus *Splittermond: Die Regeln* in diesem Buch erraten wurden, sieh dazu Seite 5.

Rüstungen

Tuchrüstungen

Die günstigsten Rüstungen basieren auf Textilien, hauptsächlich grobem Leinen oder Baumwolle. Dabei ist es üblich, dass mehrere Lagen groben Stoffs übereinander vernäht werden oder dass zwischen zwei Lagen Stoffreste verarbeitet sind. Der Laie mag überrascht sein, dass eine solche Rüstung erstaunlich gut gegen Schwerthiebe schützt. Stoffrüstungen sind außerdem günstig und recht leicht herzustellen.

Leichte Tuchrüstung

Die klassischen *Leichten Tuchrüstungen* kann man nahezu überall in Pash Anar finden, wo sie je nach Reichtum und Status des Trägers mit Silber- oder Goldfäden besetzt sind und ausgefeilte Motive zeigen. Die Tarr der Wüste Surmarkar tragen die Tuchrüstung in schlichterer Form.

Mittelschwere Tuchrüstung

Während die leichten Tuchrüstungen eher östlich der Kristallsee zu finden sind, sind der gefütterte *Gambeson* und ähnliche mittelschwere Tuchrüstungen vor allem in Dragorea verbreitet und wesentlich weniger auf ihren Schauwert ausgelegt. Sie werden bei vielen Kämpfern als günstiger Schutz vor Schaden geschätzt.

Schwere Tuchrüstung

Etwas schwerer als der Gambeson, aber von ähnlicher Machart, sind der *gesteppte Wappenrock* und ähnliche Rüstungen, die ebenfalls vor allem in Dragorea getragen werden – meist von Kämpfern, die etwas besseren Schutz mit deutlicher Erkennbarkeit verbinden wollen. Neuerdings lässt sich auch eine Verbreitung im Mertalischen Städtebund feststellen, da er aufgrund seiner Machart kaum von normaler Kleidung zu unterscheiden ist.



Name	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	SR	Behind.	Tick-Zuschlag	Mindest-STÄ	Merkmale
Tuch, leicht	Kleinstadt	6 L	3	2	G	+1	0	0	0	0	-
Tuch, mittel	Kleinstadt	7 L	3	2	G	0	1	0	0	0	-
Tuch, schwer	Kleinstadt	8 L	3	2	G	+2	0	1	0	0	-



Einfache Lederrüstung
aus Raszka Brun



Beschlagene Lederrüstung
aus Inani



Lederkürass eines
Abenteurer aus Kungaitan



Lederharnisch einer
Zwingard Schildmaid



Erbeutete Fellrüstung
einer Jogdarin

Lederrüstungen

Die wohl verbreitetste Rüstungsart in Lorakis ist die Lederrüstung. Sie ist vergleichsweise günstig herzustellen, bietet aber dennoch einen grundlegenden Schutz der verwundbaren Regionen des Körpers.

Leichte Lederrüstung

Als leichtes Leder gelten Kleidung und *einfache Lederrüstungen* aus gegerbtem oder, wie in Wintholt üblich, pelzgefüttertem Leder. Sie sind recht flexibel und lassen sich weitaus angenehmer und leichter tragen als starre Plattenpanzer oder schweres Kettenzeug. Leichtes Leder ist unter Waldläufern, Kundschaftern und aus Haischleder auch bei seealbischen Seefahrern beliebt.

Mittelschwere Lederrüstung

Etwas mehr Schutz als einfache Lederrüstungen bieten der *Lederkürrass* und ähnliche Rüstungen. Da diese jedoch auch steifer gegerbt sind als die meisten leichten Lederrüstungen, schränken sie die Bewegungen deutlich stärker ein.

Schwere Lederrüstung

Schweres Leder ist deutlich stärker für das Kriegshandwerk geschaffen. Gekochtes oder mit Nieten, manchmal auch Metallplättchen beschlagenes Leder verliert an Flexibilität, weist jedoch auch einen größeren Schutz auf als einfache Lederrüstungen. Dabei ist es immer noch um einiges leichter und erschwinglicher als eine Metallrüstung. Übliche Rüstungen aus schwerem Leder sind der *Lederharnisch* und die *beschlagene Lederrüstung*, dazu werden oftmals sowohl Lederhelme als auch Arm- und Beinschienen aus Leder getragen.

Fellrüstungen

Weiter im Norden von Lorakis, vor allem in den Frostlanden, sind auch primitivere *Fellrüstungen* üblich. Für Kämpfer in der ersten Reihe sind sie selten die erste Wahl, da sie schweren Treffern vergleichsweise wenig entgegensezten können und dafür recht schwer sind. Wer jedoch keinen Zugriff auf aufwendige Herstellungsmöglichkeiten hat, aber dennoch nicht auf ein Mindestmaß an Schutz vor Verwundungen verzichten möchte, für den stellt diese Rüstungsart eine gute Wahl dar.

Kettenrüstungen

Kettenrüstungen bestehen aus zahlreichen ineinander verflochtenen Metallringen (meist Stahl oder Bronze), die abschließend vernietet werden. Sie sind bei Kämpfern beliebt, da sie Stöße und Schläge gut abfangen, wodurch oftmals schwere Verwundungen verhindert werden. Kettenrüstungen sind schwer, dennoch verteilt sich das Gewicht gut und schränkt den Träger in seiner Bewegungsfreiheit nur wenig ein. Verwendung finden sie vor allem bei Kriegern, Ehengarden, Tempelwachen und Rittern auf ganz Lorakis.

Name	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	SR	Behind.	Tick-Zuschlag	Mindest-STÄ	Merkmale
Fell, leicht	Dorf	3 L	2	2	U	0	2	1	0	1	Kälteschutz, Primitiv
Fell, mittel	Dorf	4 L	3	2	U	+1	2	0	1	1	Primitiv
Fell, schwer	Dorf	5 L	4	2	G	+2	2	2	1	2	Wattiert
Leder, leicht	Kleinstadt	9 L	3	3	G	+1	1	1	0	1	-
Leder, mittel	Kleinstadt	10 L	4	3	G	+2	1	2	0	1	Standfestigkeit
Leder, schwer	Kleinstadt	11 L	4	3	F	+3	0	0	1	1	-

Leichte Kettenrüstung

Das klassische **Kettenhemd** sowie vergleichbare Rüstungen sind die vermutlich am weitesten verbreitete Art der Kettenrüstung. Sie sind relativ leicht, schützen aber dennoch Oberkörper und Arme.

Mittelschwere Kettenrüstung

Der **Kettenpanzer** ist eine von vielen mittelschweren Formen der Kettenrüstung und bietet dem gesamten Körper guten Schutz, auch wenn sich das hohe Gewicht bemerkbar macht. Dragoreische Ritter, besonders in Nyrdfig, tragen zu dem Kettenpanzer häufig einen Wappenrock, Ketten-gamaschen und dazu Kettenhaube oder Topfhelm. In Kombination mit einem Großschild verfügt ein Kämpfer über ein hervorragendes Bollwerk, um im Sturm des Kampfes zu bestehen.

Schwere Kettenrüstung

Noch schwerer als der Kettenpanzer sind der in Ashurmazaan entwickelte **Ringpanzer** und ähnliche Rüstungen. Die häufig etwas größeren, dafür aber massiveren Ringe werden mit einzelnen Stahlplatten kombiniert, die besonders verwundbare Stellen schützen und mit wattiertem Stoff gepolstert sind.

Schuppen- und Lamellenrüstungen

Zu den ältesten Rüstungen auf Lorakis gehören Schuppenrüstungen. Hier wird eine Vielzahl von Metallplättchen auf Stoff oder Leder angebracht, um dem Träger den bestmöglichen Schutz zu gewähren. Das Material der Platten kann variieren: Üblicherweise werden geschmiedete Platten aus Stahl verwendet, jedoch existieren auch ältere Versionen aus Bronze oder Leder sowie Exemplare, bei denen wortwörtlich Schuppen erlegter Kreaturen verwendet wurden.

Leichte Schuppenrüstung

Fast ausschließlich bei den maritimen Völkern der Kristallsee, den Seebären und den Afali, findet sich die **Schalerrüstung**, ein Beispiel für eine leichte Schuppenrüstung. Hierbei werden die harten Schalen von Muscheln verwendet und auf einem Untergrund aus Stoff angebracht. Diese Rüstung gibt es in den unterschiedlichsten Farben, meistens ist sie jedoch bunt, da verschiedenfarbige Muscheln verwendet wurden. Ebenfalls eine Variante der leichten Schuppenrüstung ist die neu von metallischen Rüstungsschmieden entwickelte **Brigantine**. Bei ihr werden dünne Metallplättchen zwischen zwei Lagen Stoff angebracht, sodass die Rüstung auf den ersten Blick nicht als solche wahrgenommen wird. Die sichtbaren Nieten dieser Rüstung verraten allerdings die Metallplättchen unter dem Stoff.

Mittelschwere Schuppenrüstung

Da der eigentliche, traditionelle Schuppenpanzer vielen Kämpfern zu schwer ist, entwickelten sich der etwas leichtere **Lamellenpanzer** und vergleichbare Rüstungen, die im Gegensatz zu ihrem Vorgänger nicht auf einer festen Unterlage angebracht sind – die Plättchen werden hier aneinander befestigt. Der Lamellenpanzer ist die Rüstung erster Wahl bei Soldaten in weiten Teilen von Takasadu und Patalis.



Name	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	SR	Behind.	Tick-Zuschlag	Mindest-STÄ	Merkmale
Kette, leicht	Kleinstadt	12 L	4	6	G	+2	2	1	1	2	–
Kette, mittel	Kleinstadt	13 L	4	6	F	+2	4	2	1	2	Standfestigkeit
Kette, schwer	Großstadt	15 L	4	6	F	+3	2	3	2	2	Wattiert
Schuppe, leicht*	Kleinstadt	16 L	4	7	G	+3	0	1	1	2	Standfestigkeit
Schuppe, mittel	Kleinstadt	18 L	5	7	F	+3	3	2	1	2	–

*Eine Brigantine ist eine leichte Schuppenrüstung mit der Verbesserung *Unauffällig 1* (siehe S. 90).



Leichte Plattenrüstung
eines dalmarischen
Adligen



Chitirüstung aus dem
Hochland von Vulsum



Selenische Ritterrüstung



Schuppenpanzer
einer Klingenwächterin

Schwere Schuppenrüstung

Sämtliche Varianten der Schuppenrüstungen schützen in der Regel den Rumpf und die Oberarme des Trägers, der traditionelle schwere **Schuppenpanzer** geht jedoch noch darüber hinaus und reicht bis auf die Oberschenkel herab. Er ähnelt dabei einem schweren Mantel, auf dem die Stahlschuppen angebracht sind.

Beliebt ist der Schuppenpanzer bei den Kriegern Zwingards, bei denen er zur Tradition gehört, aber auch die Panzerreiter Farukans und viele Klingenwächter des Wächterbundes verlassen sich auf seinen Schutz.

Plattenpanzer

Anders als bei einem Schuppenpanzer wird der Schutz bei einem Plattenpanzer nicht durch zahlreiche kleine Plättchen gewährleistet, sondern durch ausreichend große Stahlplatten, die auf den Körper abgestimmt die wichtigen Stellen schützen sollen.

Leichte Plattenrüstung

Die **leichte Plattenrüstung** bedeckt nicht den ganzen Körper, um dem Träger eine bessere Beweglichkeit zu garantieren. Wichtige Stellen des Körpers werden noch immer durch einen Brustharnisch geschützt, Arme und Beine bleiben hingegen weitgehend frei. Diese Reduzierung führt dazu, dass diese Rüstung auch erschwinglich genug ist, um Teile der Armee, meist die Reiterei, damit auszustatten.

Mittelschwere Plattenrüstung

Mittelschwere Plattenrüstungen bilden das Bindeglied zwischen den echten schweren Plattenrüstungen und den sehr leichten Varianten. Sie sind in ganz Lorakis verbreitet, vor allem aber in den ritterlichen Kulturen Dragoreas sowie in Teilen Takasadus.

Einige Kulturen, die Stahl entweder nicht verwenden können oder wollen, greifen auf die überaus harten Chitinpanzer von Insekten zurück, um **Chitirüstungen** daraus zu fertigen, die in ihren Fähigkeiten weitgehend den mittelschweren Plattenrüstungen entsprechen. Diese Möglichkeit besteht nur in Gegenden, in denen die Insekten über eine Größe verfügen, dass die ihre Panzer auch verarbeitet werden können, wie etwa in den Grenzlanden, dem Hochland von Vulsum in Jagodien, dem Dämmerwald oder Zaruszai. Dann werden die Chitinschalen aneinander befestigt, so dass dieser Rumpf und Oberarme des Trägers schützt.

Schwere Plattenrüstung

Die **schwere Plattenrüstung** bietet dem Träger hingegen beinahe vollkommenen Schutz. Die schwerste Variante ist als **Ritterrüstung** bekannt: Ein Brustharnisch in Kombination mit einem geschlossenen Helm, Arm- und Beinschienen aus Stahl bietet dem Gegner kaum noch die Gelegenheit, eine ungeschützte Stelle zu finden. Auch wenn diese Rüstung die Beweglichkeit des Trägers stark einschränkt, ist der Mythos, dass zu Boden gefallene Ritter nicht wieder ohne fremde Hilfe auf die Beine kommen können, übertrieben. Tatsächlich wird diese Rüstung aufgrund des hohen Preises hauptsächlich von Rittern getragen, vor allem in Selenia und dem nördlichen Midstad, wo man selenische Gepflogenheiten hegt.

Selenischer Rossharnisch

Der Selenische Rossharnisch ist eine Art feines Kettengeflecht oder leichte Platte, die Streitrossern zu deren Schutz in der Schlacht angelegt werden kann.

Name	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	SR	Behind.	Tick-Zuschlag	Mindest-STÄ	Merkmale
Platte, leicht	Großstadt	25 L	5	7	F	+3	1	2	1	3	Standfestigkeit
Platte, mittel	Großstadt	27 L	5	7	F	+3	3	4	2	3	Wattiert
Platte, schwer	Großstadt	30 L	6	7	M	+4	4	3	3	4	-
Schuppe, schwer	Kleinstadt	20 L	5	7	F	+4	2	4	2	3	Wattiert
Selenischer Rossharnisch*	Metropole	35 L	8	7	M	-	4	-	-	-	-

***Besonderheiten:** Der selenische Rossharnisch verleiht einem Tier, für das er angefertigt wurde, eine *Schadensreduktion* von 4. Alle *Tierführung-Proben* zum Reiten eines so ausgestatteten Tiers erleiden einen *leicht negativen Umstand*.

Helme

Helme sind wichtige Bestandteile einer Rüstung, da sie den empfindlichen Kopf schützen sollen. Da dieser dennoch im Vergleich zum Oberkörper im Kampf relativ schwer zu treffen ist, werden Helme nicht alleine getragen, sondern üblicherweise zusammen mit einer Rüstung. Wie auch diese können Helme aus unterschiedlichen Materialien bestehen, wie Leder, Bronze oder Metall. Die Vielfalt der Helmformen in Lorakis sorgt dafür, dass hier nur einige exemplarische Vertreter vorgestellt werden können.

Neben dem Lederhelm, den es in unzähligen Varianten gibt, sind in Dragoreia die schlanken **Eisenhüte** weit verbreitet, metallene Helme in konischer Form, die mit einer Krempe umgeben sind und dem Träger Schutz vor von oben kommenden Angriffen gewähren. Aus dem Eisenhut entwickelte sich der **Schaller**. Die Krempe weicht einem Nackenschutz, und zudem schützt der Helm die obere Gesichtshälfte durch ein Visier.

Der **Spangenhelm** trägt seinen Namen aufgrund der Metallstreben (Spangen), die durch Metallplatten ergänzt werden und ebenfalls eine konische Form aufweisen. Im südlichen Dragorea, insbesondere Zwingard, greift man auf den **Brillenhelm** zurück, bei dem das obere Gesicht des Trägers durch Metallstreben um die Augenpartie herum geschützt wird.

Etwas leichter ist der **Nasalhelm**, bei dem die Helmglocke aus einer einzelnen Platte geschmiedet wird und das Gesicht des Trägers durch ein Nasenstück geschützt wird. Einen stärkeren Schutz gewährt der schwere **Topfhelm**, bei dem das Nasenstück einem vollständigen Visier mit Sehschlitzten weicht. Unter diesen beiden Helmen wird gerne zusätzlich eine **Kettenhaube** getragen, eine enganliegende Kapuze aus Metallringen.

Helme in Pash Anar haben die gleichen Elemente, vereint finden sich diese im **Faruikanischen Helm**. Eine halbkugelförmige Metallplatte wird mit Kettengeflecht für Nacken und Stirn ergänzt. Oberhalb der Metallplatte befindet sich eine Spitze, ein Nasenstück kann nach Bedarf hochgeklappt werden. Dieser Helmtyp findet sich auch in konischer Form wieder, bei der man dann auf die Spitze verzichtet. In Takasadu greifen die einfachen Soldaten auch auf die Eisenhüte zurück, wohlhabendere Krieger, besonders im Reich des Kranichs, nutzen allerdings auch **Lamellenhelme**, aus Eisen bestehende Helme, die aus zahlreichen Metallplatten zusammengesetzt werden, oder die furchteinflößenden **Maskenhelme**.

In **Splittermond** ist die Entscheidung für einen Helm in erster Linie eine kosmetische Entscheidung: Rüstungen werden als ganzer Rüstungssatz betrachtet, nicht aufgeteilt in einzelne Rüstungsteile. Ob ein Helm zu einem Rüstungssatz gehört, kann jeder Abenteurer für sich entscheiden. Regeltechnische Auswirkungen sind damit nicht verbunden.



Brillenhelm
aus Termark



Schlichter Nasalhelm
einer dalmarischen
Söldnerin



Schilde

Buckler

Der kleine Faustschild (ca. 30 cm im Durchmesser für menschliche Träger), aufgrund des Schildbuckels auch als Buckler bezeichner, hat meist eine runde Form und kann aus unterschiedlichen Materialien hergestellt werden. Bekannt sind Buckler aus Holz, Leder oder Metall.

Neben seiner primären Funktion als Schild wird der Faustschild von geübten Fechtern auch gerne als Schlagwaffe eingesetzt. Beliebt sind diese Schilder vor allem bei Fechtern, die einen Kampf mit leichten und schnellen Waffen bevorzugen.

Dreiecksschild

Der Dreiecksschild ist die Weiterentwicklung des Großschildes. Im Bestreben, das Gewicht zu reduzieren, wurde die Oberkante abgeflacht und die Schutzfläche verkleinert. Somit ist der Dreiecksschild wesentlich kompakter und dadurch auch leichter. Je nach Region kann er aus hartem Holz oder Metall gefertigt sein.

Großschild

Diese Schilder sind entweder oval oder tropfenförmig und werden gerne von Reitern verwendet. Die Höhe des Schildes eines menschlichen Trägers kann fast anderthalb Meter erreichen – und dementsprechend schwer ist er auch.

Leder- und Rundschilde

Deutlich größer als der Buckler ist der **Lederschild**. Die gängigsten Formen dieses Schildes sind die Dreiecks- oder Rundform. Lederschilde haben eine Größe von etwas über einem Meter für menschliche Träger. Wie der Name schon verrät, wird bei Lederschilden gehärtetes Leder verwendet, das über einen Holzrahmen gezogen wird. Dreieckige Schilder werden vom Träger an Lederschlaufen für Hand und Unterarm geführt, runde Schilder haben einen zentralen Griff unter dem Schildbuckel.

Der einzige Unterschied der runden Lederschilde zum eigentlichen **Rundschild** liegt in dem verwendeten Material. Der Rundschild wird aus Holz gefertigt und hat einen Rahmen aus Metall, was diesen Schild etwas wirksamer, aber auch schwerer macht.

Diese Schilder zählen zu den ältesten und einfachsten Schildformen auf Lorakis und werden von sämtlichen Kulturen benutzt.

Turmschild

Was der Großschild für den Reiter ist, ist der Turmschild für den Fußkämpfer. Mit einer Höhe von deutlich über einem Meter bietet dieser Schild dem Träger eine bestmögliche Schutzfläche, ohne im Nahkampf nutzlos zu sein. Der Turmschild wird aus Holz gefertigt und hat eine rechteckige Form. Da der Schild zudem gewölbt ist, kann er von seinem Träger jederzeit abgestellt werden, um dahinter Schutz zu finden.

Turmschilde sind beliebt bei Armeen, die mit diesen Schilden einen kaum zu durchdringenden Schildwall formieren.

Name	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindestattr.	Merkmale
Buckler	Kleinstadt	4 L	2	6	G	+0	1	0	BEW 2	Defensiv 2
Dreiecksschild*	Kleinstadt	5 L	3	5	G	+1	2	1	STÄ 2	Defensiv 1
Großschild	Kleinstadt	7 L	4	5	F	+2	2	1	STÄ 3	Defensiv 2
Lederschild	Kleinstadt	3 L	2	3	G	+1	1	1	STÄ 2	Defensiv 2
Rundschild	Kleinstadt	5 L	3	3	G	+2	2	0	STÄ 2	Defensiv 1
Turmschild	Großstadt	12 L	5	7	F	+3	2	2	STÄ 4	Defensiv 1, Deckung

*Besonderheiten: Der Dreiecksschild richtet bei einem Schildangriff 1 zusätzlichen Punkt Schaden an.

Merkmale von Rüstungen, Schilden und Waffen

In diesem Kapitel sind alle *Merkmale* aufgeführt, die Rüstungen, Schilder und Waffen in *Splittermond* exklusiv aufweisen können. Auch die in *Splittermond: Die Regeln* aufgeführten *Merkmale* sind neben den in diesem Buch neu eingeführten *Merkmale* aus Gründen der Einfachheit erneut abgedruckt.

Darüber hinaus finden Sie auf S. 90 weitere Verbesserungen, bei denen es sich zwar nicht um eigentliche Merkmale handelt, die aber auch auf Rüstungen, Waffen und Schilder angewendet werden können.

Merkmale für Rüstungen

Gehärtet: Der Verteidigungsbonus einer Rüstung mit diesem Merkmal ist um 1 Punkt erhöht. Der *Tick-Zuschlag* ist im Gegenzug ebenfalls um 1 Punkt erhöht.

Primitiv: Die Rüstung ist einfach gearbeitet und daher von nicht sehr guter Qualität. Sie erhält stets den vollen Schaden einer Waffe, selbst wenn diese das Merkmal *Primitiv* trägt.

Stabil: Eine Rüstung mit diesem Merkmal ist besonders widerstandsfähig gearbeitet. Die *Durchdringung* eines Angriffs (gleich ob von der Waffe, von Meisterschaften oder aus anderen Quellen) wird vollständig ignoriert. Dafür ist die Rüstung weniger flexibel: Die *Behinderung* ist um 1 Punkt erhöht.

Standfestigkeit: Eine Rüstung mit diesem Merkmal lässt harte Schläge besonders gut abgleiten, sodass der Träger schwieriger aus dem Gleichgewicht zu bringen ist. Gegen Angriffe, die die Position des Trägers verändern (ihn also zum Beispiel niederwerfen oder abdrängen sollen), ist sein *Körperlicher Widerstand* um 3 Punkte erhöht. Dafür ist die Rüstung schwerer und unhandlicher: Entweder *Tick-Zuschlag* oder *Behinderung* sind um 1 Punkt erhöht.

Wattiert: Eine Rüstung mit diesem Merkmal verfügt über eine besondere, gehärtete Wattierung, die die Wucht heftiger Schläge besser verteilt. Der Bonusschaden durch das freie Manöver *Wuchtangriff* wird halbiert. Dafür ist die Rüstung unhandlicher: Sowohl *Tick-Zuschlag* als auch *Behinderung* sind um 1 Punkt erhöht.

Merkmale für Schilder

Deckung: Ein Schild mit diesem Merkmal zählt, sofern er geführt wird, als *Leichte Deckung* im Fernkampf. Dies ist nur bei Schilden mit mindestens einer VTD von 2 möglich.

Defensiv [Stufe]: Bei einer erfolgreichen *Aktiven Abwehr* mit einem solchen Schild erhält der Abenteurer einen zusätzlichen EG pro Stufe des Merkmals. Dies kann auch genutzt werden, wenn man es zusätzlich zu einer Hauptwaffe führt – in diesem Fall gelten die entsprechenden Regeln zum Einsatz von Schilden und Parierwaffen. Sollten zwei Gegenstände mit dem Merkmal *Defensiv* geführt werden, gilt stets nur der höhere Bonus (und natürlich nur der Bonus von Gegenständen, für die auch eine passende Fertigkeit für die Aktive Abwehr genutzt wurde).

Dornen: Ein Schild mit diesem Merkmal ist besonders gut für den Kampf geeignet. Es ist möglich, *Manöver* der *allgemeinen Nahkampfmeisterschaften* (in *Splittermond: Die Regeln* also: *Abdrängen*, *Entwaffnen*, *Umreissen* und *Vorstürmen*) mit diesem Schild durchzuführen, sofern der Kämpfer sie in der verwendeten Waffenfertigkeit erlernt hat. Außerdem gilt der Schild im Sinne von Verbesserungen, Verzauberungen und allen anderen positiven regeltechnischen Belangen als *Waffe* (kann aber natürlich weiterhin nach den Schildregeln eingesetzt und zum Beispiel nicht entwaffnet werden).

Gehärtet: Der Verteidigungsbonus eines Schildes mit diesem Merkmal ist um 1 Punkt erhöht. Der *Tick-Zuschlag* ist im Gegenzug ebenfalls um 1 Punkt erhöht.

Schildwall: Wenn ein Schild mit diesem Merkmal zu einer *Aktiven Abwehr* eingesetzt wird und die Probe gelingt (also die Schwierigkeit, üblicherweise 15, erreicht wird), erhöht sich die *Schadensreduktion* des Nutznießers der Abwehr um 2 Punkte (üblicherweise der Kämpfer selbst, möglicherweise mit der Meisterschaft *Verteidiger* aber auch ein Gefährte).

Merkmale für Waffen

Ablenkend [Stufe]: Die Waffe ist biegsam und daher schwer vorhersehbar, oder sie ist mit Tüchern, Bändern und ähnlichem versehen, die den Gegner verwirren sollen. Die Grundschwierigkeit einer *Aktiven Abwehr* gegen diese Waffe erhöht sich um 5 pro Stufe des Merkmals.

Defensiv [Stufe]: Bei einer erfolgreichen *Aktiven Abwehr* mit einer solchen Waffe erhält der Abenteurer einen zusätzlichen EG pro Stufe des Merkmals. Bei Waffen ohne das Merkmal *Zweihändig* kann dies auch genutzt werden, wenn man sie zusätzlich zu einer Hauptwaffe führt – in diesem Fall gelten die entsprechenden Regeln zum Einsatz von Schilden und Parierwaffen. Sollten zwei Gegenstände mit dem Merkmal *Defensiv* geführt werden, gilt stets nur der höhere Bonus (und natürlich nur der Bonus von Gegenständen, für die auch eine passende Fertigkeit für die Aktive Abwehr genutzt wurde).

Doppelwaffe: Mit dieser Waffe können die Meisterschaften zum Kampf mit zwei Händen genutzt werden.

Durchdringung [Stufe]: Für jede Stufe dieses Merkmals kann 1 Punkt der gegnerischen Schadensreduktion ignoriert werden, egal aus welcher Quelle diese stammt.

Entwaffnend [Stufe]: Für jede Stufe dieses Merkmals zählt die *Last* dieser Waffe als um 1 Punkt erhöht, wenn es um die erlaubte Nutzung des Manövers *Entwaffen* geht.

Entwaffnungssimmunität: Eine Waffe mit diesem Merkmal kann nicht von dem Manöver *Entwaffen* betroffen werden.

Entwaffnungsschutz [Stufe]: Um eine Waffe mit diesem Merkmal mit dem Manöver *Entwaffen* zu beeinflussen, sind zusätzliche Erfolgsgrade in Höhe der Stufe notwendig. Werden diese Erfolgsgrade nicht erreicht, gilt der Angriff nach den üblichen Regeln als *Streiftreffer*.

Exakt [Stufe]: Bei einem Schadenswurf mit dieser Waffe werden so viele Würfel zusätzlich geworfen, wie die Stufe des Merkmals beträgt. Die zusätzlichen Würfel sind die gleiche Würfelart (W6 oder W10), die beim Schadenswurf der Waffe verwendet wird. Die höchsten Ergebnisse zählen für den Schadenswurf, wobei nur so viele Würfel gewertet werden, wie beim Schaden der Waffe angegeben sind.

Beispiel: Ein Abenteurer greift mit einem Wakizashi (Schaden 1W6+1, Exakt 1) an. Beim Schaden würfelt er 2W6 anstatt 1W6 (ein zusätzlicher W6 wegen des Merkmals Exakt 1). Er würfelt eine 2 und eine 5. Der höhere Würfel zählt für den Schaden, sodass der Angriff 6 Punkte Schaden anrichtet.

Ferndistanz: Mit einer Fernkampfwaffe kann normalerweise maximal die sechsfache Grundreichweite erreicht werden, was 5 Erfolgsgrade benötigt (siehe *Splittermond: Die Regeln* S. 162). Bei einer Waffe mit diesem Merkmal erhöht sich die maximale Reichweite auf die siebenfache Grundreichweite. Hierfür sind entsprechend 6 Erfolgsgrade notwendig.

Freihändig: Eine Waffe mit diesem Merkmal benötigt entweder keine Hand (z.B. der Schuhsporn) oder ist flexibel genug, dass es möglich ist, mit der gleichen Hand eine weitere gewöhnliche Waffe zu führen. Dies gilt natürlich im Rahmen des gesunden Menschenverstandes: Es ist beispielsweise nicht möglich, zwei Panzerhandschuhe oder ähnliche Waffen übereinander zu ziehen.

Improvisiert: Diese Gegenstände des Alltags sind eigentlich nicht für den Kampf geeignet. Allerdings verbessern sich ihr *Schaden* und ihre *Waffengeschwindigkeit* um je 2 Punkte, wenn der Kämpfer über die Meisterschaft *Improvisation* in der entsprechenden Kampffertigkeit verfügt.

Kletterhilfe: Wird eine Waffe mit diesem Merkmal als Hilfsmittel beim Klettern eingesetzt, kann der Abenteurer negative Umstände durch fehlende Ausrüstung ignorieren.

Kritisch [Stufe]: Der Schaden eines Angriffs einer Waffe mit diesem Merkmal erhöht sich für jeden Schadenswürfel, der die maximale Augenzahl würfelt, um die Stufe des Merkmals.

Beispiel: Ein Abenteurer greift mit einer Zweihandkeule (*Schaden* 2W10+4, Merkmal *Kritisch* 3) an. Er würfelt beim Schaden 10 und 5. Da ein Würfel das höchste Ergebnis zeigt, erhöht sich der Schaden dank des Merkmals um 3 – insgesamt richtet der Hieb also satte 22 Punkte Schaden an. Hätte er mit beiden Würfeln eine 10 gewürfelt, wäre das Merkmal sogar zweimal zum Tragen gekommen, für einen Maximalschaden von 30 Punkten.

Lange Waffe: Die Waffe ermöglicht es, aus einer größeren Distanz anzugreifen. Ein gegnerisches *Lösen aus dem Kampf* erhält einen Malus in Höhe von 3 Punkten, ein eigenes einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Nahkampftauglich: Die Fernkampfwaffe kann auch als Nahkampfwaffe mit eigenen Werten verwendet werden.

Paarwaffe: Werden zwei Waffen mit diesem Merkmal beidhändig geführt, erhalten abwechselnde Angriffe dieser Waffen einen Ausrüstungsbonus in Höhe von 2 Punkten auf die Fertigkeitsprobe.

Parierwaffe: Die Waffe kann auch als Parierwaffe genutzt werden, wenn man sie zusätzlich zu einer anderen Waffe in der Nebenhand führt. In diesem Fall werden sie ähnlich wie ein Schild genutzt, die *Aktive Abwehr* erfolgt aber immer über die zugehörige Kampffertigkeit der Parierwaffe mit ihren Attributen. Bei einer solchen Nutzung fällt eine *Behinderung* an, die dem Wert hinter dem Merkmal entspricht. Sollte mit der Waffe bei Führung als Parierwaffe auch angegriffen werden, gelten die Regeln für den Kampf mit zwei Händen. Wird die Parierwaffe mit der Fertigkeit *Handgemenge* geführt, darf eine Aktive Abwehr auch ohne die Meisterschaft *Block* ausgeführt werden.

Primitiv: Die Waffe ist einfach gearbeitet und daher von nicht sehr guter Qualität. Verursacht sie Schaden bei einem Gegner, der eine Rüstung trägt, die nicht ebenfalls *Primitiv* ist, wird dieser Schaden um 2 Punkte reduziert.

Reiterwaffe [Stufe]: Eine Waffe mit diesem Merkmal ist unabhängig von sonstigen Einschränkungen im Reiterkampf einsetzbar. Setzt der Abenteurer sie vom Rücken eines Reittiers ein und verfügt über die Meisterschaft *Reiterkampf*, verursacht er für jede Stufe des Merkmals einen zusätzlichen Schadenspunkt.

Rückkehrend: Eine Waffe mit diesem Merkmal fliegt nach einem Angriff, der nicht getroffen hat, aber auch kein *verheerender Misserfolg* oder *Patzer* war, zu ihrem Nutzer zurück. Dazu benötigt sie ihre WGS. Anschließend kann sie mit *Gegenstand verwenden* aufgenommen werden (was in diesem Fall auch als *Reaktion* möglich ist). Die Meisterschaft *Schnellziehen* verleiht hierbei einen Bonus in Höhe von 2 Ticks.

Scharf [Stufe]: Alle Schadenswürfel einer Waffe mit diesem Merkmal werden immer als mindestens der Wert der Stufe des Merkmals gewertet, egal was eigentlich gewürfelt wurde. Eine Waffe mit 1W6+2 Schaden und dem Merkmal *Scharf* 2 richtet also selbst dann 4 Punkte Schaden an, wenn der Schadenswürfel eine 1 zeigt. Dies gilt nicht für zusätzliche Schadenswürfel aus Manövern, Zaubern oder sonstigen Quellen.

Stumpf: Der von der Waffe verursachte Schaden zählt vollständig als *Betäubungsschaden*. Dies gilt auch für zusätzlichen Schaden aus Manövern, nicht aber aus Quellen wie etwa Zaubern.

Teilbar: Mittels einer Aktion *Gegenstand verwenden* kann die Waffe in zwei entsprechende einhändige Waffen zerlegt werden.

Teilbar(*): Mittels einer Aktion *Gegenstand verwenden* kann aus zweier dieser Waffen eine entsprechende zweihändige Waffe hergestellt werden.

Treffsicher: Eine Fernkampfwaffe mit diesem Merkmal ist besonders treffsicher. Die erste Erhöhung der Grundreichweite (siehe *Splittermund: Die Regeln* S. 162) erfordert vom Abenteurer keinen zusätzlichen Erfolgsgrad. Mit der Meisterschaft *Starker Wurfarm* benötigen bei Wurfwaffen die ersten beiden Erhöhungen keinen zusätzlichen Erfolgsgrad.

Umklammern: Mit dieser Waffe ist das Manöver *Umklammern* einsetzbar.

Unhandlich: Die Verteidigung des Trägers erhält bei Führung dieser Waffe einen Malus in Höhe von 2 Punkten.

Unauffällig: Dieses Merkmal funktioniert wie die Verbesserung *Unauffällig* (siehe S. 90).

Vielseitig: Waffen mit diesem Merkmal können sowohl ein- als auch zweihändig geführt werden. In zweihänderiger Führung erhöht sich ihr Schaden um 3 Punkte.

Wuchtig: Bei Waffen mit diesem Merkmal verursacht das freie Manöver *Wuchtangriff* 2 statt 1 zusätzlichen Punkt Schaden pro eingesetzten Erfolgsgrad.

Wurffähig: Die Nahkampfwaffe kann auch als Wurfwaffe mit eigenen Werten verwendet werden.

Zweihändig: Die Waffe muss mit zwei Händen geführt werden. Sie kann nicht im berittenen Kampf eingesetzt werden, sofern sie nicht auch das Merkmal *Reiterwaffe* besitzt.



Kleines Kompendium lorakischer Ausrüstung

„Decken! Seile! Wasserschlüsse! Zunderkästchen! Das Überleben hängt von den kleinen Dingen ab. Ein Schwert mag Feinde abschrecken, aber wärmt es dich bei Nacht? Hilft es dir gegen den Durst? Bringt es dir Feuer und Hilfe, wenn du dich in der Wildnis verirrst?“

—Ula Perland, Händler aus Arkuri

Ob es ein Seil ist, das beim Überqueren einer Schlucht hilft, ein wassererdichtes Lederetui, das die kostbare Schriftrolle trocken hält, oder ein prachtvolles Kleid, das auf dem mertalischen Ball die Aufmerksamkeit auf sich zieht: Ausrüstung hilft Abenteurern dabei, Herausforderungen zu bewältigen.

Die folgenden Seiten geben einen Überblick über alle erdenkliche Ausrüstung, wo man sie erwerben kann und wie man sie einsetzt. Bei allen Gegenständen sind *Verfügbarkeit*, *Preis*, *Last* und *Härte* sowie weitere regeltechnische *Besonderheiten* und die *Komplexität* der Herstellung angegeben. Bei Flüssigkeiten und ähnlichen Dingen ist gegebenenfalls keine *Härte* angegeben – hier zählt die Härte des Gefäßes.

Wie schon bei Waffen und Rüstungen ist diese Liste nicht erschöpfend: Auf Lorakis existieren zahllose weitere Ausrüstungsgegenstände. Gleichzeitig ist es nicht notwendig, die gesamte Bandbreite der Gegenstände auszunutzen. Die Ausrüstungsliste ist sehr umfangreich, um Gruppen, die einen detaillierten Umgang mit Ausrüstung bevorzugen, diese Möglichkeit zu bieten. Dabei sind auch Gegenstände aufgeführt, die keine regeltechnischen Auswirkungen haben, sondern einzig und allein zum Erscheinungsbild des Abenteurers beitragen. Falls ein minimalistischer oder stärker auf regeltechnische Elemente fokussierter Umgang mit Ausrüstung gewünscht ist, bieten sich die ebenfalls in diesem Kapitel aufgeführten *Gegenstandssätze* an.

Gegenstandssätze und Verbesserungen

Geschickte Handwerker können alle Gegenstände verbessern (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 142). In einem solchen Fall ist es möglich, dass diese Objekte Boni auf bestimmte Fertigkeitsschwerpunkte geben.

Diese Boni verleiht aber selten ein einzelner Gegenstand, sondern meist nur ein ganzer Satz davon. An vielen Stellen finden Sie daher als *Satz* gekennzeichnete Einträge. Ein Satz umfasst eine Grundausstattung für die jeweilige Fertigkeit, die nicht genau aufgeschlüsselt ist: Das *Schreinerwerkzeug* umfasst also nicht einfach alle Gegenstände, die bei *Werkzeuge für die Holzbearbeitung* aufgeführt sind, sondern ist einfach eine Grundausstattung, mit der ein Handwerker alle üblichen Arbeiten ausführen kann. An einigen Stellen finden Sie auch Hinweise darauf, was in einem solchen Satz enthalten ist. Sollte es einmal relevant sein, zu bestimmen, welches Werkzeug konkret darin enthalten ist, liegt dies im Ermessen der Gruppe, wobei gilt: Je höher die *Gegenstandsqualität*, desto umfangreicher der Inhalt des Satzes.

In den Listen finden Sie die jeweiligen Gegenstandssätze am Anfang, abgetrennt von den Einzel-Einträgen. Beispielhafte Zusammenstellungen für Ausrüstungsgegenstände, die auf einen bestimmten Bereich, aber nicht unbedingt auf eine konkrete Fertigkeit zugeschnitten sind, finden Sie ab S. 80.

Üblicherweise können nur Gegenstände, die als Satz gekennzeichnet sind, so verbessert werden, dass sie Boni auf den jeweiligen Schwerpunkt geben. Ausnahmen bestätigen die Regel: Einige Gegenstände sind auch alleine wirkungsvoll genug, sodass auch bei ihnen Fertigkeit und Schwerpunkt angegeben sind. Dies ist stets gesondert angegeben.

Besonderheiten

Einige Gegenstände sind mit regeltechnischen *Besonderheiten* ausgestattet: Ein *Trankbeutel* ermöglicht es etwa, einen Trank schneller zu ziehen, während eine *Strickleiter* eine *Athletik*-Probe zum Klettern in der Regel überflüssig macht.

Waffenzubehör

Selbst die beste Klinge der Furgand wird irgendwann stumpf oder rostet gar, wenn sie nicht mit der richtigen *Waffenpolitur* behandelt, mit *Schleifsteinen* nachgeschärf und mit *Bürsten* gereinigt wird. Das Gleiche gilt natürlich auch für Rüstungen, Helme und Schilder. Außerdem müssen Waffen am Körper getragen werden können, ohne dass sie ihren Träger stören oder verletzen. Hierfür werden allerorts *Scheiden* in unterschiedlichen Größen aus Leder oder Holz verwendet, es sind aber auch andere Halfter und Waffenhalterungen aus Metall, Stoff oder gar Knochen in Gebrauch. Armbrustbolzen und Pfeile werden ebenfalls meist in aus Leder oder Holz gefertigten *Köchern* aufbewahrt und häufig am Rücken oder an der Hüfte getragen, wobei die Varge der Tarr manchmal spezielle Beinköcher verwenden.



Typischer Satz zur Waffenpflege

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Bogensehne	Dorf	50 T	0	0	-	-	G
Dolchscheide	Dorf	30 T	0	2	-	-	G
Köcher (leer)	Dorf	50 T	0	2	-	-	G
Sattelköcher	Kleinstadt	2 L	1	2	-	-	G
Scheide für Zweihandwaffe	Kleinstadt	90 T	1	2	-	-	G
Schleifstein	Dorf	50 T	0	4	-	-	U
Schwertscheide	Dorf	50 T	0	2	-	-	G
Waffenbürste	Dorf	30 T	1	3	-	-	U
Waffenpolitur	Kleinstadt	1 L	1	0	-	-	U

Brustgürtel

Diese meist schräg über der Brust getragenen breiten Gurte sind häufig mit kleinen Taschen und Schlaufen ausgestattet, in oder an denen kleinere Gegenstände mitgeführt und griffbereit befestigt werden können. Manche Modelle verfügen auch über mehrere integrierte Dolchscheiden, in die man Wurfdolche stecken kann, die bei Bedarf schnell gezogen werden können. Auch können bei manchen Exemplaren an der Rückenseite weitere Tragebeutel, Pfeilköcher oder Halterungen für Waffen angebracht werden.

Waffengürtel

In ganz Lorakis tragen Soldaten, Söldner und selbsternannte Glücksritter breite Ledergürtel, die mit Laschen bestückt sind und oft verzierte Schnallen besitzen. Schwertscheiden oder andere Halterungen können an diesen Gürteln leicht eingefädelt und befestigt werden, ebenso wie Pfeilköcher, Gürteltaschen oder auch einfache Beutel aus Tuch oder Leder.

Neben dem weit verbreiteten Hüftgürtel gibt es aber auch spezielle Gurte, die das Tragen von längeren Waffen wie etwa der Pfauenfeder auf dem Rücken ermöglichen. Bei Meuchlern und anderen Personen, die ihre Waffen verbergen möchten, sind hingegen Arm- und Beingurte besonders beliebt, um kleine Waffen oder Vergleichbares möglichst versteckt am Körper mit sich führen zu können.



Hüftköcher aus Wintholt, jagodischer Rückenköcher, Bolzenköcher der Furgand

Verborgene Dolchscheide

Das Leben als Abenteurer ist gefährlich – da schadet es nicht, noch einen Dolch in Reserve zu haben. Eine verborgene Dolchscheide kann an vielen Stellen der Kleidung untergebracht werden. Bei einer oberflächlichen Begutachtung erscheint der Abenteurer unbewaffnet.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Brustgürtel mit Dolchscheiden	Kleinstadt	2 L	0	1	-	-	G
Brustgürtel mit Pfeilköcher	Kleinstadt	2 L	0	1	-	-	G
Brustgürtel mit Tragebeutel	Kleinstadt	1 L	0	1	-	-	G
Verborgene Dolchscheide*	Kleinstadt	2 L	0	2	-	-	F
Waffengürtel, Bein	Großstadt	1 L	0	1	-	-	G
Waffengürtel, Hüfte	Kleinstadt	2 L	1	1	-	-	G
Waffengürtel, Rücken	Großstadt	2 L	1	1	-	-	G

***Besonderheiten:** Die Dolchscheide ist für alle Waffen bis maximal Last 1 erhältlich. Eine Wahrnehmung-Probe gegen eine Schwierigkeit von 25 ist notwendig, um die Waffe zu entdecken (siehe Verbesserung Unauffällig, S. 90).

Behältnisse

In diese Kategorie fallen alle Gegenstände, in denen man andere Ausrüstung transportieren kann.

Reisebehälter

Jeder Abenteurer benutzt je nach Region und mit sich zu fahrendem Gut unterschiedlich große **Rucksäcke** aus Leder oder Stoff, einfache, über die Schulter geworfene **Leinensäcke**, mit Trageriemen versehene **Körbe** oder leichte **Umhängetaschen** aus Leinen. Vor allem in Städten beliebt sind breite, aber dennoch kompakte **Gürteltaschen**, die an so gut wie jedem Gürtel befestigt werden können und so die griffbereite Verwahrung von kleineren Ausrüstungsgegenständen ermöglichen. Von Kultur zu Kultur existieren hier die unterschiedlichsten Varianten: Bei den Furgand etwa gibt es den Brauch, seinem Ehepartner einen (eher symbolischen) Rucksack teilweise aus Metall anzufertigen, der einen ganzen gemeinsamen Lebensweg lang halten sollen.

Reisende verwenden auch gerne stabile **Holzkoffer**, die man mit Lederriemeln auf den Rücken schnallen kann und in denen sie größere Mengen an Gepäck mit sich führen können. Auch der aus Stoff oder Leder gefertigte **Geldbeutel**, der vielerorts an der Hüfte getragen wird, um die mitgeführten Lunare jederzeit griffbereit zu haben, darf



Lederrucksack aus Dalmarien

hier nicht unerwähnt bleiben. Wer hingegen eine längere Fahrt mit einer Kutsche oder auf einem Schiff auf sich nimmt, der tut meist gut daran, seine Habseligkeiten in einer verschließbaren **Reisetruhe** zu verstauen.

Gegenstand	Verfügbar.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Brotbeutel (0,5 l)	Dorf	5 T	0	0	-	-	U
Geldbeutel (0,5 l)	Dorf	10 T	0	0	-	-	U
Gürteltasche (1 l)	Kleinstadt	50 T	0	1	-	-	U
Holzkästchen (5 l)	Dorf	1 L	1	2	-	-	U
Holzkoffer, verschließbar (20 l)	Kleinstadt	5 L	3	3	-	-	G
Leinensack	Dorf	10 T	1	1	-	-	U
Pulverhorn (30 cl)	Großstadt	50 T	0	2	-	-	G
Reisetruhe, verschließbar (30 l)	Kleinstadt	10 L	5–6	4	-	-	G
Rucksack (25 l)	Dorf	1 L	1	1	-	-	U
Seesack (25 l)	Dorf	80 T	1	1	-	-	G
Tragekorb (20 l)	Dorf	50 T	1	1	-	-	G
Umhängetasche (15 l)	Dorf	80 T	1	0	-	-	G

Behälter für Flüssigkeiten

Ob lederne **Schlüche**, irdene **Feldflaschen** nach dalmarischer Art, bauchige **Tonkrüge** aus Farukan, verzierte **Kristallphiole** aus Palitan, einfache **Holzeimer** oder kleinere **Fässer**: All diesen Behäl-

nissen ist gemein, dass man Flüssigkeiten in ihnen transportieren kann, ohne dass diese das Material aufweichen oder sie mit der Zeit auslaufen.

Gegenstand	Verfügbar.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Fass (5 l)	Dorf	50 T	5	3	-	-	G
Feldflasche (0,5 l)	Kleinstadt	40 T	1	1	-	-	G
Holzeimer (10 l)	Dorf	10 T	2	2	-	-	U
Phiole (4 cl)	Großstadt	1 L	0	0	-	-	G
Tiegel (20 cl)	Dorf	20 T	0	1	-	-	G
Tonkrug (2 l)	Dorf	10 T	1	1	-	-	U
Trinkhorn (0,5 l)	Dorf	10 T	0	2	-	-	G
Wasserschlauch (3 l)	Dorf	10 T	1	1	-	-	U

Dokumentenbehälter

Kaum einen anderen Behälter kann man, je nach Region, in der man sich befindet, in derart vielen Variationen und aus derart unterschiedlichen Materialien gefertigt bewundern wie den Dokumentenbehälter. So gibt es neben Modellen aus Leder mancherorts auch Exemplare aus edlem Elfenbein, exotischen Reptilienhäuten, tropischen Hölzern, reißfestem Leinen, miteinander verbundenen durchbohrten Knochen, verschiedenen Metallen oder Tierfellen. Auch sind viele Dokumentenbehälter wunderschön verziert oder mit arkanen Zeichen geschmückt. Allen ist gemein, dass sie ihren Inhalt – oft zauberkräftige Pergamente, teure Landkarten oder andere wertvolle Manuskripte – vor Schaden durch die Umwelt bestmöglich bewahren sollen. Einige Sonderanfertigungen verfügen sogar über einen doppelten Boden, in dem kleinere Gegenstände oder zusammengefaltete Dokumente versteckt werden können. Je nach Größe bietet ein Dokumentenbehälter Platz für zehn bis fünfzig zusammengerollte Schriftstücke und kann an einem Trageriemen an der Schulter oder quer über den Rücken mitgeführt werden. Die Bastler aus Talaberis haben sogar Behälter entwickelt, bei denen sich bis zu drei bestimmte Schriftstücke – häufig magische Schriftrollen – in



Iorischer
Schriftrollenbehälter

separaten Fächern unterbringen lassen, sodass sie ohne Kramen hervorgezogen können. Ein spezieller mechanischer Verschluss springt hierbei schon bei einer kleinen Berührung auf, sodass das Schriftstück flink hervorgezogen werden kann.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Behälter für 10 Rollen	Kleinstadt	1 L	1	1	–	–	G
Behälter für 25 Rollen	Kleinstadt	2 L	1	1	–	–	G
Behälter für 50 Rollen	Großstadt	3 L	1	1	–	–	G
verziert	Kleinstadt	+1 L	1	1	–	–	G
mit Geheimfach	Großstadt	+3 L	1	1	–	–	F
Schnellziehvariante	Metropole	+5 L	1	1	–	–	F

Besonderheiten: Man benötigt wie üblich zwei Aktionen *Gegenstand verwenden* (10 Ticks), um ein in einem Schriftrollenbehälter mitgeführtes Schriftstück bereit zu machen. Ein eigens als Schnellziehvariante angefertigter Schriftrollenbehälter erlaubt es hingegen, drei Schriftstücke so unterzubringen, dass das Bereitmachen jeweils nur eine Aktion *Gegenstand verwenden* (5 Ticks) in Anspruch nimmt.

Trankbeutel

Ähnlich wie Gürteltaschen können speziell dafür angefertigte Trankbeutel aus mit Metallbügeln verstärktem Leder oder Stoff unkompliziert an beinahe jedem Hüftgürtel befestigt werden. Sie sind besonders fest und stabil gearbeitet und schützen auf diese Weise mitgeführte Trankfläschchen oder Phiole vor äußerer Gewalteinwirkung. Außerdem sind die Tränke so für ihren Anwender leicht und schnell zugänglich, anstatt dass sie erst langwierig aus dem Rucksack gekramt werden müssen. Fixiert werden die Tränke mit Schnüren, die festgezogen werden können, oder durch gürtelschnallenähnliche Verschlüsse, die alle schnell geöffnet werden können.



einfacher Trankbeutel
aus Dakardsmyr

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Trankbeutel	Kleinstadt	3 L	0	1	–	–	G
Besonderheiten: Ein in einem Trankbeutel am Gürtel verwahrter Trank benötigt nur eine Aktion <i>Gegenstand verwenden</i> (anstatt wie üblich zwei), um ihn in die Hand zu nehmen und zu trinken.							

Werkzeug

Im nachfolgenden Abschnitt werden verschiedene Werkzeuge und andere vergleichbare Ausrüstungsgegenstände aufgelistet.

Werkzeug zur Holzbearbeitung

Vom Kinderspielzeug bis zur Kriegsgaleere, viele Gegenstände werden zum großen Teil aus Holz gefertigt. Um den Werkstoff optimal bearbeiten zu können, benötigt ein Handwerker unter anderem **Leim**, scharfe **Äxte**, kleinere **Beile**, gut geschliffene **Schnitzmesser**, diverse **Sägen**, **Bohrer**, **Stemmeisen**, **Meißel**, kleinere und größere **Hämmer**, **Nägel**, sowie **Feilen** in feineren und größeren Ausführungen.

Werkzeug für die Schmiedekunst

Die Waffenschmiede des Wächterbundes, die Schmiedemeister der Furgand, die Klingenschmiede der Schwertalben, die Hofschmiede des Padishah und auch der einfache Hufschmied aus Wintholt haben eines gemein: Ohne das richtige Werkzeug könnten sie ihrer Kunst nicht nachgehen. Allesamt benötigen sie verschiedene **Schmiedehämmer**, **Zangen**, **Blasebalg**, **Gussformen**, **Schürhaken**, **Amboss** und Esse, um Waffen, Rüstungen, Schilde und andere Gegenstände aus Metall herzustellen. Nur einige dieser Dinge lassen sich als **Schmiedeausstattung** ohne größere Schwierigkeiten auf eine Reise mitnehmen. Hochwertigere Schmiedeausstattungen sind daher häufig gerade noch in einem Wagen transportable Feldschmieden.

Gegenstand	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schreinerwerkzeug (Satz)	Dorf	10 L	4	4	Handwerk	Holzbearbeitung	G
Baumsäge, zerlegbar	Dorf	4 L	3 (2)	5	-	-	G
Feile	Dorf	1 L	0	6	-	-	G
Hammer	Dorf	1 L	1	6	-	-	U
Handsäge	Dorf	2 L	1	6	-	-	G
Handbeil	Dorf	4 L	2	5	-	-	U
Handbohrer	Dorf	2 L	1	5	-	-	G
Holzfälleraxt	Dorf	6 L	3	5	-	-	G
Leim	Dorf	1 L	1	-	-	-	U
Nägel (50 Stück)	Dorf	50 T	1	6	-	-	U
Schnitzmesser	Dorf	2 L	1	6	-	-	G
Spaltaxt	Dorf	5 L	3	5	-	-	G
Stemmeisen	Dorf	1 L	1	7	-	-	U

Gegenstand	Verfügbar.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schmiedeausstattung (Satz)	Kleinstadt	30 L	6	7	Handwerk	Schmiedekunst	G
Amboss	Kleinstadt	5 L	7	7	-	-	G
Blasebalg	Kleinstadt	3 L	1	1	-	-	G
Gussform	Kleinstadt	3 L	2	6	-	-	G
Schmiedehammer	Kleinstadt	5 L	2	6	-	-	G
Schürhaken	Dorf	1 L	1	7	-	-	U
Zange	Dorf	3 L	1	6	-	-	U

Werkzeug für die Schneiderei und Lederverarbeitung

Fähige Schneider findet man allerorts in Lorakis, und scheinbar benötigen sie nichts weiter als **Nadel und Faden**, um die schönsten Kleider oder die wärmsten Mäntel herzustellen. Tatsächlich kom-

men sie oft mit nicht viel mehr als etwas Zwirn und Garn sowie **Scheren**, feinen Klingen und Steck- oder Nähnadeln aus.

Daneben gibt es auch Sattler, Schuster und Kürschner. Letztere verstehen es, Tierhäute und Felle zu widerstandsfähigen Schilden, imposanten Rüstungen, wärmenden Kopfbedeckungen und anderen strapazierfähigen Kleidungsstücken zu verarbeiten.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Kürschnerwerkzeug (Satz)	Dorf	10 L	2	4	Jagdkunst	Verarbeitung	G
Sattlerwerkzeug (Satz)	Kleinstadt	10 L	2	4	Handwerk	Schneiderei	G
Schneiderwerkzeug (Satz)	Dorf	10 L	2	4	Handwerk	Schneiderei	G
Schusterwerkzeug (Satz)	Dorf	10 L	2	4	Handwerk	Schneiderei	G
Nadel und Faden	Dorf	10 T	0	6	-	-	U
Schere	Kleinstadt	1 L	1	6	-	-	G
Schneidermesser	Dorf	2 L	1	6	-	-	G
Webstuhl	Großstadt	10 L	7	3	-	-	F
Zollstock	Kleinstadt	50 T	1	2	-	-	G

Sonstiges Werkzeug

Selbstverständlich gibt es noch viele weitere Werkzeuge in Lorakis, und jede Berufsgruppe verwendet ihre eigenen, ganz speziellen Gerätschaften.



Zusammenklappbarer Handspaten



primitiver Vorschlaghammer aus Gotor

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Besen	Dorf	10 T	3	2	-	-	U
Fischermesser	Dorf	2 L	1	6	-	-	G
Flaschenzug	Dorf	1 L	1	3	-	-	G
Handspaten	Dorf	1 L	3	5	-	-	G
Jagdmesser	Dorf	2 L	1	6	-	-	G
Meißel	Dorf	1 L	2	7	-	-	U
Metallsäge	Kleinstadt	5 L	1	6	-	-	G
Pinzette	Kleinstadt	1 L	0	6	-	-	G
Rechen	Dorf	2 L	4	5	-	-	U
Schaufel	Dorf	2 L	4	5	-	-	G
Schlägel	Dorf	1 L	3	5	-	-	U
Sense	Dorf	3 L	4	5	-	-	G
Sichel	Dorf	1 L	2	5	-	-	G
Sieb	Dorf	1 L	1	3	-	-	G
Spaten	Dorf	1 L	3	5	-	-	G
Spitzhacke	Dorf	4 L	3	5	-	-	U
Vorschlaghammer	Dorf	2 L	4	5	-	-	U
Zwingen	Dorf	50 T	1	5	-	-	U

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Glasbläserwerkzeug (Satz)	Großstadt	20 L	4	5	Edelhandwerk	Glasbläserei	F
Gravurwerkzeug (Satz)	Großstadt	20 L	3	7	Edelhandwerk	Gravur	G
Steinmetzwerkzeug (Satz)	Kleinstadt	20 L	6	6	Handwerk	Steinbearbeitung	G
Tätowierwerkzeug (Satz)	Kleinstadt	20 L	2	6	Edelhandwerk	Tätowieren	G

Tierbedarf

Unter Tierbedarf fallen alle Utensilien, die beim Umgang mit Tieren nützlich oder notwendig sind.

Ausrüstung für Reiter

In Jagodien und den Ländern der Jogodai, aber auch in allen anderen Gegenden, in denen die Reiterei eine wichtige Rolle spielt, findet man viele spezielle Ausrüstungsgegenstände für Reiter. **Steigbügel** ermöglichen ein schnelleres Aufsitzen und eine größere Stabilität im Sattel. **Satteltaschen** erlauben es, zusätzliches Gepäck mit sich zu führen, ein **Packsattel** sogar noch mehr, auch wenn auf ihm nur mit Mühe geritten werden kann. In einigen Gegenden werden an den Stiefeln befestigte **Sporen** eingesetzt, um die Pferde anzutreiben, andere setzen eher auf die **Reitgerte**. **Pferdedecken** schützen den Rücken der Reittiere vor Abschürfungen durch den **Sattel**, **Striegel** und **Kardätsche** dienen der Fellpflege.

Im **Reiterzubehör** sind neben den Gegenständen, die man für das Reiten braucht, auch Utensilien für die Pflege und Versorgung des Tieres enthalten.



Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Reiterzubehör (Satz)	Kleinstadt	10 L	5	3	Tierführung	Reiten	G
Futterbeutel	Dorf	10 T	1	2	-	-	U
Kardätsche	Dorf	30 T	1	3	-	-	G
Packsattel	Kleinstadt	3 L	5	3	-	-	G
Pferdedecke	Dorf	50 T	3	1	-	-	U
Reitgerte	Kleinstadt	2 L	1	2	-	-	G
Reitsattel	Dorf	3 L	4	3	-	-	G
Satteltaschen	Dorf	1 L	3	2	-	-	G
Scheuklappen	Dorf	1 L	0	1	-	-	U
Sporen	Kleinstadt	2 L	1	6	-	-	G
Steigbügel	Dorf	1 L	0	4	-	-	G
Striegel	Dorf	30 T	1	3	-	-	G
Zaumzeug/Zuggeschirr	Dorf	1 L	1	2	-	-	G

Ausrüstung für die Tierdressur

Zum Zähmen und Abrichten von Tieren verwenden sowohl Viehzüchter und Hundeausbilder als auch Besitzer von kleineren Wanderingmägen und andere fahrende Schausteller diverse Tierbändigerutensilien. So bringen sie unter anderem Wachhunden, Tanzbären, Wildpferden, Zirkusäffchen, Greifvögeln, Raubkatzen und im Shahirat Chorrash sogar Sperberdrachen allerlei Kunststücke bei, die sie später immer wieder abrufen können. Manche Wildtiere müssen dabei zu Beginn ihrer Dressur mit einer **Stockschlinge**, einer an einem langen Holzstock befestigten Lederschlaufe, auf Distanz gehalten werden oder einen **Maulkorb** tragen und in **Käfigen** gehalten werden.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Dressurutensilien (Satz)	Kleinstadt	5 L	3	3	Tierführung	Abrichten	G
Dompteurgerte	Kleinstadt	2 L	1	2	-	-	G
Glöckchenbänder	Dorf	20 T	0	2	-	-	G
Halsband und Leine	Dorf	50 T	1	3	-	-	U
Maulkorb	Kleinstadt	1 L	0	3	-	-	G
Nasenring	Dorf	10 T	0	5	-	-	U
Raubtierpeitsche	Dorf	1 L	2	2	-	-	G
Stockschlinge	Kleinstadt	2 L	2	4	-	-	G
Tierkäfig, groß	Dorf	2 L	4+	5	-	-	G
Tierkäfig, klein	Dorf	1 L	2	5	-	-	G

Falknereiutensilien

Neben dem **Falknerhandschuh** ist das **Federspiel** das wichtigste Übungswerkzeug für Greifvögel, die abgerichtet werden sollen. Es handelt sich bei dieser Beuteattrappe um ein Stoff- oder Lederkissen, auf dem beidseitig Federn von Beutevögeln befestigt werden können. Der Köder ist an einer etwa zwei Meter langen Schnur befestigt, die der Falkner mehrmals wie ein Lasso über seinem Kopf kreisen lässt.

Dies dient als Zeichen für den Vogel, dass er zu ihm zurückkommen soll, aber auch zur Konditionierung. Zur Belohnung erhält das Tier das Fleischstück, das zuvor am Kopfende des Federspiels befestigt war. Analog zum Federspiel dient der **Beizbalg** als Beuteattrappe für die Jagd auf bodenbewohnende Kleintiere wie etwa Feldhasen oder Kaninchen. Es handelt sich dabei um ein mit Fellstücken oder ähnlichem gefülltes Kissen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Falknerutensilien (Satz)	Kleinstadt	5 L	1	2	Tierführung	Abrichten	G
Falkenmaske	Kleinstadt	1 L	0	2	-	-	G
Falknerhandschuh	Kleinstadt	3 L	1	2	-	-	G
Federspiel	Kleinstadt	50 T	0	2	-	-	U
Beizbalg	Kleinstadt	50 T	0	2	-	-	U

Fallen

Tierfallen sind eigens für die Jagd angefertigte Vorrichtungen oder Gerätschaften, die dem Zweck dienen, Lebewesen bis zum Eintreffen des Fallenstellers festzuhalten oder sie zu erlegen.

Der Einsatz von Fallen bei der Jagd wird vor allem in den städtischen Lebensräumen der großen Reiche als unehrenhaft betrachtet. In den endlosen Weiten der Frostlande und der angrenzenden Wälder, in denen tatsächlich viel gejagt wird und ein erfolgreicher Fang oft über Leben und Tod entscheidet, ist man weniger sentimental.

Fallen für Kleintiere

Am häufigsten werden Fallen eingesetzt, um Kleintiere zu jagen, seien es Hasen oder Vögel. Im Laufe der Zeit wurden verschiedene Fallenarten entwickelt.

Die **Bogenfalle** stammt ursprünglich aus Patalis und besteht aus einer mit einer Kordel unter Spannung gesetzten Rute, die einen angelockten Vogel in der Schlinge der Kordel fängt. Auch das **Fangnetz** wird eher für den Fang von Singvögeln benutzt, die sich innerhalb kürzester Zeit in den feinen Maschen verheddern. Ebenfalls für die Vogeljagd verwendet wird die **Leimrute**, bei der eine klebrige Paste angelockte Vögel festhält, sodass man sie unverletzt befreien kann.

Sowohl für Vögel als auch für anderes Kleinwild werden **Kastenfalle** und **Fangkäfig** genutzt, die eine Art Reuse besitzen oder durch ein Wippbett verschlossen werden, sodass eingedrungene Tiere sich nicht mehr befreien können. Die **Rosshaarschlinge** wird meist am Boden oder an Baumstämmen angebracht und kann angelockte Tiere zuverlässig festhalten.

Unmittelbar tödlicher für die Tiere ist das **Schlageisen**, eine Drahtbügelfalle, mit der Hasen und andere kleine Nagetiere erlegt werden

können. Ein Mechanismus gibt einen Metallbügel frei, der unter Spannung steht und das Tier beim Zurückschnappen erschlägt.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Bogenfalle	Dorf	20 T	1	2	-	-	G
Fangkäfig, groß	Kleinstadt	4 L	6	6	-	-	G
Fangkäfig, klein	Kleinstadt	2 L	4	6	-	-	G
Fangnetz	Dorf	60 T	2	1	-	-	G
Kastenfalle, groß	Dorf	2 L	6	3	-	-	F
Kastenfalle, klein	Dorf	90 T	4	3	-	-	F
Leimroute	Dorf	10 T	1	2	-	-	U
Rosshaarschlinge	Dorf	20 T	1	1	-	-	G
Schlageisen	Dorf	80 T	2	5	-	-	G

Besonderheiten: Die Verwendung der richtigen Fallen in passender Umgebung liefert einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben zur *Nahrungssuche (Jagd)*.

Fallen für Großwild

Anders als Kleintierfallen dienen Großwildfallen dem Festhalten größerer Tiere und können auch eingesetzt werden, um intelligente Lebewesen zu fangen. Je nach Art der Falle kann dies erhebliche Verletzungen verursachen – sofern die Fallen richtig verborgen werden und das Opfer somit in sie tappt.

Die **Schlingfalle** ist eine größere Version der Rosshaarschlinge. Ein junger Baum oder ein sehr kräftiger Ast wird gebogen und unter Spannung gesetzt und dann mit einer geknüpften Schlinge verbunden, die lose am Boden befestigt wird. Tritt ein Tier in die Schlinge, stößt es den Halteplock zur Seite. Die Schlinge schnellt

hoch und hält das Opfer fest, das sich nur schwer ohne Hilfe befreien kann.

Ein für die Jagd auf Bären und andere größere Tiere verwendetes **Tellereisen** wird mit Hilfe eines Tellers gespannt, der zwischen zwei Metallbügeln eingespant ist. Meist ist an der Falle eine Eisenkette mit einem Bodenanker angebracht, um ein Fortschleppen des Tellereisens nach dem Zuschnappen zu verhindern. Tritt ein Tier oder auch ein unvorsichtiger Wanderer auf den Teller, klappen die oft gezahnten Bügel zusammen.

Beide Fallen müssen nicht unbedingt aufwändig entschärft, sondern können auch gefahrlos gezielt ausgelöst werden.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schlingfalle	Dorf	1 L	1	2	Jagdkunst	Fallen stellen	G
Tellereisen	Kleinstadt	2 L	3	6	Jagdkunst	Fallen stellen	F

Gegenstand	Entdecken	Entschräfen	FP	Effekt
Schlingfalle	20	15	1	Zustand <i>Ringend</i> , Schwierigkeit für <i>Befreien aus Umklammerung</i> beträgt 25
Tellereisen	15	15	1	5 Schadenspunkte, Verwundet 3, Zustand <i>Ringend</i> , Schwierigkeit für <i>Befreien aus Umklammerung</i> beträgt 20

Besonderheiten: Ergänzend zur normalen Schwierigkeit zum Entdecken (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 128) kann der Fallsteller versuchen, das Entdecken der Falle weiter zu erschweren. Hierzu würfelt er eine Probe auf Jagdkunst (Fallen stellen), die Schwierigkeit beträgt 20. Die Schwierigkeit zum Entdecken der Falle steigt um 1 + 1 pro Erfolgsgrad.

Bekleidung

Die lorakischen Völker kleiden sich sehr vielfältig. Von der einfachen Straßkleidung über besonders strapazierfähige Reisekleidung bis hin zu prunkvollen Roben und anderen farbenprächtigen Gewändern kann das Auge je nach Region die unterschiedlichsten Schnittmuster und Stoffe bewundern. In einigen Regionen stellt vor allem die Farbgebung das Unterscheidungskriterium zwischen den Ständen dar. Beispielsweise tragen in Dalmarien Adelige gern mittels Kermes oder Krapp rot gefärbte Ziertücher, während die Landbevöl-

kerung eher Gewänder in erdfarbenen Naturtönen trägt. Weiter im Süden in Patalis sowie im südlichen Midstad erfreuen sich mittels Färberwaid indigoblau eingefärbte Leinenhosen oder Tücher großer Beliebtheit, obwohl diese Farbe nicht die Bedeutung des Muschelblaus aus Arwingen erlangt, das nicht nur innerhalb der Grenzen Selenias berühmt ist. Auch aus Gilbkraut, Schlehendorn und vielen anderen Pflanzen oder Mineralien lassen sich Farbstoffe gewinnen, die Lorakis vielerorts sehr bunt erscheinen lassen.

Kopfbedeckungen

Neben dem Oberkörper muss vor allem der Kopf vor Wind, Wetter und sonstigem Unbill geschützt werden. Arme Leute besonders im südlichen Lorakis tragen häufig einfache Kopfbedeckungen aus **Stroh** oder **Bast**, weit verbreitet sind aber auch die aus Leinen genähte **Bundhaube**, die unter dem Kinn gebunden werden kann, sowie die kapuzenartige **Gugel**, die auch die Schultern bedeckt und oft aus Wolle hergestellt wird. Unter reichen Personen in Pash Anar sind

Gesichtsschleier verbreitet, **Pelzkappen** aus edlem Pelz sind unter wohlhabenden Leuten im Norden beliebt. Personen, die praktische Kopfbedeckungen benötigen, greifen im Norden ebenfalls gerne auf Pelzkappen zurück, wenn auch meist aus einfachem Hasenpelz gefertigt.

Dass viele Gnomenfrauen darunter leiden, einige adrette Hüte wegen ihrer Hörner nicht tragen zu können, ist ein häufiges, aber unzutreffendes Vorurteil.

Gegenstand	Verfügbar.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Bastmütze	Dorf	10 T	1	1	-	-	U
Bundhaube	Dorf	10 T	0	0	-	-	G
Filzhut	Dorf	15 T	0	0	-	-	G
Gesichtsschleier	Dorf	20 T	0	0	-	-	G
Gugel	Dorf	15 T	0	1	-	-	G
Kopftuch	Dorf	10 T	0	0	-	-	U
Pelzkappe	Dorf	40 T	1	2	-	-	G
Stirnband	Dorf	10 T	0	0	-	-	U
Strohhut	Dorf	5 T	0	0	-	-	U

Gewänder (Satz)

Es wäre unmöglich, die vielen unterschiedlichen Kleidungsstücke aus Tierhäuten, Seide, Samt, Leinen, Wolle oder edlem Brokat aufzuzählen, die die Bewohner von Lorakis benutzen. So gibt es beispielsweise langärmelige, bis zu den Oberschenkeln reichende Leinenhemden, die die Einwohner Nyrdings gerne tragen, oder die bodenlange und meist ärmellose *Cappa* aus Patalis sowie die mit breiten Borten geschmückten *Tuniken*, die Reisende in manchen Gebieten Farukans bewundern können, oder auch die oft aufwändig verbrämteten Beinkleider aus Westergrom. Trotz unterschiedlichem Schnitt und variierender Länge kann man diese Gewänder aber aufgrund ihres üblichen Verwendungszweckes allgemein meist in reisetaugliche, für die jeweilige Arbeitstätigkeit verwendete, gegen Kälte oder Hitze schützende, für festliche Anlässe getragene und schließlich in einfache Straßenkleidung unterteilen.



Gegenstand	Verfügbar.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Adelskleidung	Großstadt	30 L+	3	0	Diplomatie	Umgangsformen	F
Bauernkleidung	Dorf	50 T	3	0	-	-	U
Festtagskleidung	Dorf	10 L	3	0	Diplomatie	Diverse	G
Gelehrtenkleidung	Kleinstadt	5 L	3	0	-	-	F
Handwerkerkleidung	Dorf	1 L	3	1	-	-	G
Höflingskleidung	Kleinstadt	20 L	3	0	Diplomatie	Umgangsformen	F
Künstlerkleidung	Kleinstadt	10 L	2	0	Darbietung	Diverse	G
Klerikale Kleidung	Kleinstadt	5 L	3	0	Diplomatie	Bekehren	F

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Prachtgewand	Kleinstadt	20 L	4	0	Diplomatie	Diverse	M
Reisekleidung	Dorf	2 L	3	1	Zähigkeit	Erschöpfung widerstehen	G
Seefahrerkleidung	Kleinstadt	3 L	3	0	-	-	G
Straßenkleidung	Dorf	1 L	3	0	-	-	U
Tanzgewand	Kleinstadt	5 L	2	0	Darbietung	Tanzen	G
Wildniskleidung	Dorf	3 L	3	1	Zähigkeit	Erschöpfung widerstehen	G

Winterkleidung (Satz)

Diese Art von Bekleidung hält bei kalten Temperaturen besonders gut warm, weil sie entweder sehr dick ist oder die Körperwärme besonders gut bewahrt. Pelze und andere Tierhäute werden häufig bei der Herstellung von Gewändern benutzt, die für kaltes Klima geeignet sind, aber auch Schafswolle findet oft Verwendung.



Polarkleidung (Satz)

Echte Polarkleidung wird speziell für extreme Temperaturen angefertigt. Sie besteht aus mehreren Schichten und ermöglicht eine maximale Wärmespeicherung. Vor allem derjenige, der Expeditionen in Gebiete nördlich der Wandernden Wälder machen möchte, ist gut beraten, sich derartige Bekleidung in den kalten Jahreszeiten zuzulegen.

Wüstenkleidung (Satz)

Es sind meist helle, weite und luftdurchlässige Stoffe, die als Gewandung in besonders heißen und trockenen Gebieten wie der Surmakar Anwendung finden. Sie müssen vor allem vor der sengenden Sonne schützen, dürfen aber auch die Wärme nicht am Körper des Trägers stauen und sollen genügend Bewegungsfreiheit für lange Ritte bieten.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Winterkleidung	Dorf	8 L	4	1	Zähigkeit	Kälte widerstehen	U

Besonderheiten: Die Verwendung von Winterkleidung reduziert die Kältestufe für den Träger um 1, sie besitzt aber auch eine Behinderung von 1.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Polarkleidung	Dorf	30 L	5	1	Zähigkeit	Kälte widerstehen	G

Besonderheiten: Die Verwendung von Polarkleidung reduziert die Kältestufe für den Träger um 2, sie besitzt aber auch eine Behinderung von 2.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Wüstenkleidung	Kleinstadt	8 L	3	0	Zähigkeit	Hitze widerstehen	G

Besonderheiten: Die Verwendung von Wüstenkleidung reduziert die Hitzestufe für den Träger um 1 (sofern diese aus widrigem Wetter oder einer vergleichbaren Quelle stammt). Dies gilt nur, wenn er gleichzeitig keine andere Kleidung oder Rüstung trägt.

Mäntel

Gegen Wind und Wetter werden allerorts knie- bis bodenlange Mäntel getragen, die ihren Träger vor Nässe und Kälte schützen sollen. So kann man in fast jeder Großstadt Dragoreas **Lodenmantel** mit Umlegekrägen sehen, die aus gekämmten Wollfasern bestehen und gut den Regen abperlen lassen. Auf dem Land erblickt man häufiger den kostengünstigeren **Radmantel**, der oft ohne separate Ärmel daher kommt und lediglich über ein Loch für den Kopf verfügt. Reine **Umbänge**

wie die patalische **Pelerine** werden einfach nur übergeworfen und verfügen meist über eine Kapuze. Bei den Alben des Seebundes und in manch anderen maritimen Gebieten am Binnenmeer hat sich jedoch der **Cabanmantel** bewährt, ein meist helles und besonders wasserabweisendes knöchellanges Übergewand mit hohem Kragen.

In Gotor und Marakatam hält sich bis heute der Brauch, aus Echsenhaut wasserabweisendes „Echsenleder“ zu fertigen, aber auch herkömmliche **Ledermäntel** sind weit verbreitet.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Cabanmantel	Kleinstadt	4 L	2	1	-	-	G
Kapuzenmantel	Dorf	2 L	2	1	-	-	G
Ledermantel	Kleinstadt	3 L	3	2	-	-	G
Lodenmantel	Dorf	2 L	2	1	-	-	G
Pelerine/Umhang	Dorf	1 L	1	1	-	-	G
Pelzmantel	Kleinstadt	5 L	3	2	-	-	G
Radmantel	Dorf	1 L	2	1	-	-	G
Wollmantel	Dorf	1 L	2	1	-	-	G

Wendemantel

Die Innenseite dieses Mantels verfügt über ein Muster, das sich von der Außenseite klar unterscheidet. Er wird eigens so angefertigt, dass man ihn mit beiden Seiten nach außen tragen kann, ohne dass dies

merkwürdig aussieht oder man den Saum bemerkt. Es bedarf nur einiger Handgriffe, schon wird beispielsweise aus dem teuren Lodenmantel in Tannengrün ein schlichter brauner Fellmantel mit großen Seitentaschen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Wendemantel	Großstadt	15 L	3	1	-	-	F

Besonderheiten: Wenn der Träger eines Wendemantels es vermeiden möchte, aufgespürt zu werden, kann er bewusst die Innenseite nach außen kehren, um unerkannt entkommen zu können. Ein Verfolger erhält daraufhin, sofern er nicht mit einem solchen Manöver rechnet, einen stark negativen Umstand bei Beschattungsversuchen oder dem Aufspüren in einer Menschenmenge.

Fußbekleidung

Je nach sozialem Stand können Schuhe große Bedeutung erlangen: In Farukan ging einst ein dekadenter Shahir dadurch in die Geschichte ein, dass er zwei ganze Schatzkammern alleine mit kostbarem Schuhwerk füllte – und er sich gar mitsamt seiner kompletten Sammlung in seiner Grabzikkurat bestatten ließ.

Nicht alle haben diese Möglichkeiten, aber je nach Witterung und Jahreszeit trägt dennoch jeder, der nicht barfuß herum-

laufen möchte, **Schuhe** oder **Stiefel** aus Fell, Leder, Holz oder Stoff. In Shahandir sind etwa spitz zulaufende **Schnabelschuhe** besonders gefragt, während man weiter südlich oft nur **Sandalen** oder leichte **Straßenschuhe** trägt. Auch als **Galoschen** bekannte Überschuhe oder **Trippen** genannte hölzerne Unterschuhe sieht man in manchen Regionen des Kontinents häufig, vor allem wenn sie in Kombination mit **Stoffschuhen** verwendet werden.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Fellstiefel	Dorf	3 L	2	2	-	-	G
Galoschen	Kleinstadt	30 T	0	0	-	-	U
Lederstiefel	Kleinstadt	2 L	1	1	-	-	G
Reiterstiefel	Kleinstadt	4 L	2	2	-	-	G
Sandalen	Dorf	50 T	0	0	-	-	U
Schnabelschuhe	Kleinstadt	1 L	1	1	-	-	G
Stoffschuhe	Dorf	50 T	0	0	-	-	U
Straßenschuhe	Dorf	1 L	1	1	-	-	G
Trippen	Dorf	20 T	1	2	-	-	U

Schmugglerstiefel

Diese meist hohen Stiefel verfügen über ein unauffälliges Geheimfach, das entweder in den Stiefschaft eingenäht oder als Hohlraum

im Absatz untergebracht wurde. Darin können sehr kleine Gegenstände wie etwa Edelsteine, zusammengefaltete Schriftstücke, eine kurze Klinge oder auch eine Giftphiole versteckt werden.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schmugglerstiefel	Kleinstadt	10 L	1	1	-	-	F

Besonderheiten: Das Geheimfach kann ohne genauere Untersuchung nur durch eine *Wahrnehmung*-Probe gegen eine Schwierigkeit von 35 erkannt werden (siehe Verbesserung *Geheimfach*, S. 90).

Schneeschuhe

Schneeschuhe sind tellerartige, bespannte Holzrahmen, die unter normales Schuhwerk geschnallt werden können. Sie ermöglichen es, sich auf Schnee und eisigem Untergrund rascher als mit normalen

Stiefeln fortzubewegen und verhindern zudem ein Einsinken, weil sie das Gewicht des Trägers auf eine größere Fläche verteilen. Sie gelten als Erfindung der Frynjord, sind aber in den ganzen Frostlanden verbreitet.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schneeschuhe	Kleinstadt	10 L	2	2	-	-	G

Besonderheiten: Bei der normalen Bewegung über festen Boden halbieren Schneeschuhe die *Geschwindigkeit*. Der Träger von Schneeschuhen kann sich dafür auf stark verschneitem Untergrund (*sehr schwieriges Gelände*, *Geschwindigkeit* gedrittelt) bewegen, als ob er sich nur auf *schwierigem Gelände* (*Geschwindigkeit* halbiert) befände.

Schlittschuhe

Feste, mindestens knöchelhohe Lederstiefeletten, unter die Kufen aus Knochen oder Metall geschnallt werden, können dazu dienen, auf zugefrorenen Seen und ähnlichen glatten Eisoberflächen schnell und mit

nur geringer Anstrengung vorwärts zu kommen. Diese vor allem bei den Durghach aus praktischen Gründen verwendeten Schuhe erfreuen sich zunehmend auch beim Adel in Nyrding und Selenia Beliebtheit – hier jedoch eher, um sich in strengen Wintern der Kurzweil hinzugeben.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schlittschuhe	Großstadt	10 L	2	1	Akrobatik	Eislauf	G

Besonderheiten: Bei der normalen Bewegung über festen Boden halbieren Schlittschuhe die *Geschwindigkeit*. Dafür kann ein Abenteurer, der Schlittschuhe verwendet und eine *Akrobatik*-Probe gegen 15 besteht, sich auf eisglattem Untergrund mit seiner normalen *Geschwindigkeit* fortbewegen anstatt wie sonst üblich lediglich mit *Geschwindigkeit* 1. Versucht er zu *sprinten*, erhöht sich die Schwierigkeit der *Akrobatik*-Probe auf 20, bei einem Misserfolg stürzt der Abenteurer und gilt als *liegend*.

Hochseilschuhe

Diese mit einer besonders weichen Sohle ausgestatteten hohen Lederschuhe helfen dabei, beim Balancieren auf einem Seil oder einem sehr dünnen Balken das Gleichgewicht zu halten. Aufgrund

der aufwendigen Fertigung besitzen derartige Schuhe aber meist nur angesehene Schausteller, die regelmäßig vor Fürsten oder ähnlich wohlhabendem Publikum auftreten.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Hochseilschuhe	Kleinstadt	1 L	0	0	Akrobatik	Balancieren	G



Sonstige Kleidungsstücke

Neben normaler Alltagskleidung wie **Hemden**, **Hosen** und **Kleidern** gibt es zahlreiche weitere Kleidungsteile, die nicht täglich in Verbindung mit anderen Gewändern getragen werden.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Augenklappe	Dorf	10 T	0	0	-	-	U
Gesichtsmaske	Kleinstadt	5 L	1	1	-	-	U
Halstuch/Schal	Dorf	30 T	0	0	-	-	U
Hemd / Wams	Dorf	30 T	1	1	-	-	G
Hose	Dorf	30 T	1	1	-	-	G
Gürtel	Dorf	15 T	0	1	-	-	U
Mieder	Dorf	50 T	1	0	-	-	G
Kleid	Dorf	60 T	1	1	-	-	G
Lederhandschuhe	Kleinstadt	1 L	0	1	-	-	G
Leinenweste	Dorf	1 L	2	0	-	-	G
Lendenschurz	Dorf	50 T	1	1	-	-	U
Nachthemd	Dorf	50 T	0	0	-	-	U
Rock	Dorf	30 T	1	1	-	-	G
Samthandschuhe	Kleinstadt	5 L	0	0	-	-	G
Schürze	Dorf	30 T	1	0	-	-	U
Seidenstrümpfe	Kleinstadt	5 L	0	0	-	-	G
Unterkleidung	Dorf	50 T	0	0	-	-	U
Wollfäustlinge	Dorf	30 T	0	0	-	-	G

Schneibrille

Diese Brille besteht aus zwei dünnen Hornplatten mit jeweils einem schmalen horizontalen Sehschlitz in der Mitte, der verhindert, dass zu viel Licht auf das Auge des Trägers fällt. Dabei schränkt sie aber

auch das Sichtfeld ein. Sie wird vorwiegend in Gegenden verwendet, in der der Boden die meiste Zeit des Jahres mit Schnee und Eis bedeckt ist, wie in Gontcharia oder im Frynjordsfjell, schützt jedoch auch anderswo vor grellem Licht.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schneibrille	Kleinstadt	3 L	0	1	-	-	G

Besonderheiten: Die Lichtverhältnisse verschlechtern sich für den Träger um 1 Stufe. Dafür kann er nicht mehr durch reflektiertes Licht auf Schnee, Wüstensand oder anderen hellen Flächen Opfer des Zustands **Geblendet** werden.

Unehrliche Berufe

Zwielichtige Gestalten benötigen eine Vielzahl von Hilfsmitteln, um ihren unehrlichen Geschäften nachgehen zu können. Die passende Kleidung kann dabei helfen, sich zu verbergen oder zu verkleiden. Werkzeug dient dazu, manch eine Falle unschädlich zu machen oder Schlösser zu öffnen, während Siegelrohlinge für Dokumentfälschungen von Nutzen sein können.

Diebes- und Einbruchswerkzeug

Das Öffnen von Schlössern oder das Entschärfen von Fallen sind Aufgaben, die besonderes Werkzeug erfordern. Viele Meister ihres Faches stellen sich ihre eigenen Werkzeugsätze zusammen oder lassen sie von verschwiegenen Schmieden herstellen. Ein umfangreicher Satz enthält **Dietriche**, **Feilen**, einen kleinen Hammer, eiserne



Haken, einen Handbohrer, Holz- oder Metallstäbe zum Blockieren von Mechanismen und noch manches mehr. Zusätzlich kann natürlich auch ein einfaches **Brecheisen** Wunder wirken. Während **Einbruchswerkzeug** vor allem solche Dinge umfasst, um in ein Gebäude einzudringen, beinhalten die **Diebesutensilien** eher Hilfsmittel zur Ablenkung und zur raschen Aneignung kleiner Gegenstände. **Fallenwerkzeuge** sind Sätze aus feinmechanischen Werkzeugen, um Fallen zu entschärfen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Einbruchswerkzeug (Satz)	Kleinstadt	20 L	4	6	Schlösser und Fallen	Schlösser öffnen	F
Diebesutensilien (Satz)	Kleinstadt	5 L	1	4	Fingerfertigkeit	Taschediebstahl	G
Fallenwerkzeuge (Satz)	Kleinstadt	10 L	2	4	Schlösser und Fallen	Diverse	F
Brecheisen	Dorf	2 L	2	7	-	-	U
Dietriche	Kleinstadt	15L	1	6	-	-	F
Feile	Dorf	1 L	0	6	-	-	G

Fälscherutensilien

Solange es Siegel und Urkunden gibt, gibt es auch Fälscher, die versuchen, ihren Vorteil aus nachgemachten Dokumenten zu ziehen – sei es aus einer „wiedergefundenen“ Schenkungsurkunde über ein Stück Land, einem Passierschein oder auch einer königlichen Auszeichnung, die zu Ansehen verhelfen soll. Gegebenenfalls notwendige Schreibutensilien befinden sich im Abschnitt *Schreibbedarf* (S. 72).

Fälscherwerkzeug beinhaltet vor allem feinmechanische Werkzeuge zum Fälschen von Gravuren sowie hochwertiges Schreibmaterial. Wie hochwertig dieses sein muss, hängt vom zu fälschenden Dokument ab.

Fingerklinge

Diese kleine, sehr scharfe Klinge wird an einem Band befestigt oder mit einem in der Hand verborgenen Griff benutzt. Sie dient dazu, im Gedränge die Schnur eines Beutels zu durchtrennen oder sogar eine Tasche aufzuschneiden, und ist dabei deutlich unauffälliger als ein Dolch. Um die Klinge zu erkennen, muss die Hand des Diebes gezielt untersucht werden. Als Waffe taugt die kleine Klinge nicht.



Utensilien einer mortalischen Siegel- und Dokumentenfälscherin

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Fälscherwerkzeug (Satz)	Kleinstadt	20 L	0	0	Edelhandwerk	Kalligraphie, Gravur	F
Siegelrohling	Kleinstadt	2L	0	0	-	-	U
Siegelwachs	Kleinstadt	6T	0	0	-	-	U

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Fingerklinge	Kleinstadt	2 L	0	4	-	-	G

Besonderheiten: Die Verwendung einer Fingerklinge verleiht einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Fingerfertigkeit*-Proben zum Taschediebstahl.

Sperrhaken

Gute Schlosser herzustellen ist teuer und aufwendig. Aus diesem Grund gibt es viele einfache Schlosser, bei denen es nicht viel Kunst-

fertigkeit bedarf, sie zu öffnen. Der *Sperrhaken* ist ein Bund mit simplen Schlüsseln, die mit ein wenig Fingerspitzengefühl in so manches Schloss passen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Sperrhaken	Kleinstadt	10 L	1	6	-	-	F

Besonderheiten: Ein Sperrhaken kann nur bei *einfachen* (Schwierigkeit 15) und *durchschnittlichen Schlossern* (Schwierigkeit 20) verwendet werden. Es besteht eine Chance von 1-4 (einfach) bzw. 1-2 auf W10 (durchschnittlich), dass ein Sperrhaken das Schloss in 30 Ticks öffnen kann. Schlägt der Versuch fehl, gibt es keinen zweiten Versuch: Er passt einfach nicht.

Gezinkte Würfel

Mitspieler für ein munteres Würfelspiel findet man in fast jeder Taverne. Doch nicht alle Spieler wollen sich hierbei ausschließlich auf ihr Glück verlassen. Mit einem Satz gezinkter Würfel und geschick-

ten Fingern kann ein Spieler versuchen, dem Glück etwas nachzu-helfen.

Allerdings sollte sich der Abenteurer dabei nicht erwischen lassen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Gezinkte Würfel	Kleinstadt	2 L	0	2	Finger-fertigkeit	Falschspiel	G

Besonderheiten: Werden die Würfel aufmerksam beobachtet (*Wahrnehmung*- oder *Straßenkunde*-Probe gegen Schwierigkeit 25) oder gar untersucht (Schwierigkeit 20), fallen sie als manipuliert auf.

Fesseln

Um sicher zu gehen, dass ein Gefangener keinen Unsinn anstellen kann, reicht manchmal ein einfacher Strick nicht aus. Dann werden die Hände des Delinquenten in Eisen geschlagen. Die schweren **Handschellen** behindern ihren Träger. Außerdem können sie

an einer Kette mit anderen Gefangenen verbunden oder an einer Kerkerwand befestigt werden. Die Handschellen verfügen in der Regel über keinen Schlüssel, sondern werden von einem Schmied verplombt und bei Bedarf wieder geöffnet. Besonders unangenehm sind Handschellen in Verbindung mit **Fußschellen**.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Fußschellen	Kleinstadt	7L	2	6	Diverse	Fesseln/ Knoten	G
Handschellen	Kleinstadt	5L	1	6	Diverse	Fesseln/ Knoten	G
Kette (2 m)	Kleinstadt	2L	1	6	-	-	G
mit einfaches Schloss	Kleinstadt	5 L	1	6	-	-	G
mit durchschnittlichem Schloss	Kleinstadt	10 L	1	6	-	-	G
mit gutem Schloss	Großstadt	15 L	1	7	-	-	F
mit herausragendem Schloss	Großstadt	20 L	1	7	-	-	M

Besonderheiten: Handschellen verleihen einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf alle Proben, in die *Beweglichkeit* einfließt, wenn Hände und Arme gefragt sind.

Fußschellen verleihen den Zustand *Lahm*.

Werden Hand- und Fußschellen gemeinsam eingesetzt, gilt der Gefesselte als *Ringend*.

Hand- und Fußschellen gemeinsam hindern einen Zauberer auch daran, die für einen Zauber nötigen *Gesten* auszuführen (siehe **Splittermond: Die Regeln** S. 198).

Die Schwierigkeit um sich mit *Fingerfertigkeit* oder *Akrobatik* aus den Schellen zu befreien entspricht prinzipiell wie üblich dem Probenergebnis des Fesselnden, beträgt aber – sofern kein Patzer vorliegt – immer mindestens 30.

Horchhorn

Dieses kleine Horn dient weniger dazu, einem Greis das Hören zu erleichtern, sondern wird zum Lauschen an Türen verwendet. Um

das Horchhorn richtig einzusetzen, muss der Abenteurer direkt an der entsprechenden Tür oder dünnen Holzwand stehen, um zu lauschen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Horchhorn	Kleinstadt	2 L	1	2	-	-	G

Besonderheiten: Das Horchhorn verleiht einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wahrnehmung* (*Hören*), wenn damit mindestens 20 Ticks an Türen gelauscht wird.

Türkeil

Diese einfach geschmiedeten Haken eignen sich dazu, eine Tür oder ein Tor zu verkeilen. Hiermit kann das Tor dann entweder offen gehalten oder blockiert werden.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Türkeil	Kleinstadt	1L	2	6	-	-	U

Besonderheiten: Die Türkeile lassen sich mit einer *Schlösser und Fallen-* oder *Handwerk*-Probe mit Schwierigkeit 15 fachmännisch anbringen. Die Schwierigkeit, die Tür aufzubrechen (zum Beispiel durch eine Probe auf *Athletik (Kraftakt)*), erhöht sich um 3 + die Anzahl der Erfolgsgrade. Die Keile halten natürlich niemanden davon ab, die Tür einfach zu zerstören. Das Anbringen nimmt 30 Ticks in Anspruch.

Verkleidungen

Bei einer Verkleidung ist es natürlich am wichtigsten, dass der Abenteurer in der Lage ist, die angestrebte Rolle zu verkörpern. Die richtigen Hilfsmittel können aber auch einiges bewirken. Ein **falscher Bart**, eine **Perücke** oder ähnliche Dinge können das Äußere verändern, mit **Plateauschuben** kann man die eigene Größe beeinflussen, Spezielles **Wachs** hilft dabei, körperliche Merkmale wie die Form der Nase zu verändern, mit **Tierblut** kann man Verletzungen vortäuschen.

All diese Dinge und einiges mehr findet man auch in einer **Verkleidungskiste**.

Manchmal ist aber auch einfach nur die richtige Kleidung schon Gold wert. Um eine bestimmte Rolle zu spielen, ist es besser, sich die passende Verkleidung gesondert zu besorgen (siehe *Bekleidung*, S. 57) und für den Auftritt bereit zu halten. Viele Verkleidungskünstler entwickeln verschiedene Rollen, in die sie schnell schlüpfen können.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Verkleidungskiste (Satz)	Kleinstadt	10 L	5	3	Redegewandtheit	Verkleiden	G
Blase mit Tierblut	Dorf	50 T	1	1	-	-	-
Falscher Bart	Kleinstadt	50 T	0	1	-	-	G
Perücke	Kleinstadt	50 T	0	1	-	-	G
Plateauschuhe	Kleinstadt	1 L	1	2	-	-	G
Schminke	Kleinstadt	5 L	0	0	-	-	G
Wachs	Kleinstadt	2 L	0	1	-	-	G

Beleuchtung

Ob nach Einbruch der Dunkelheit oder in finsternen Gewölben unter Tage: Abenteurer (und auch sonst nahezu jeder) sind auf künstliche Lichtquellen angewiesen.

Ein einfacher und weit verbreiteter Weg, für Beleuchtung oder Hitze zu sorgen, ist zweifellos Magie, sei sie spontan gewirkt oder in Zaubergegenständen gespeichert. *Lichtmagie* ist vom Wetter unabhängig und minimiert Brandgefahren.

Das tut der allgemeinen Nützlichkeit und Verfügbarkeit von Beleuchtungen allerdings keinen Abbruch, die auch dann noch funktionieren, wenn keine Magie mehr gewirkt werden kann oder der Fokus für andere Dinge benötigt wird. Hinzu kommt, dass natürliche Flammen knistern, flackern und duften und daher im Gegensatz zu magischem Licht auch zu atmosphärischen Zwecken eingesetzt werden.

Gängige Beleuchtungen

Neben einem gewöhnlichen Feuer sind **Talglichter** die simpelste Form der Beleuchtung: eine Schüssel aus Talg, in die ein einfacher Docht gelegt wird und die für ein wenig schummriges Licht sorgt. **Kerzen** sind schwieriger herzustellen und manchmal (gerade zu rituellen Zwecken) kunstvoll geformt. In Pash Anar ist der verschwen-



Laterne aus Zhoujiang

derische Einsatz von Kerzen ein Zeichen von Wohlstand. Auch kunstvoll verzierte **Öllampen** sind besonders dort weit verbreitet. **Kohlebecken** spenden nicht nur etwas Licht, sondern halten auch warm. **Pechfackeln** sind meist nur einfache Stöcke, die mit Pech und

Brennmaterial umwickelt sind und über einen gewissen Zeitraum viel Licht spenden. Vor Wind und Wetter wird die Beleuchtung in einer **Laterne** geschützt, und eine **Blendlaterne** kann man sogar auf- und abblenden oder ihr Licht in eine bestimmte Richtung bündeln.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Lichtstufe	Reichweite	Komplexität
Blendlaterne	Dorf	2 L	2	3	-3	15 m	G
Fackel	Dorf	1 T	1	2	-3	10 m	U
Kerze, 5 Stück	Dorf	1T	1	0	-2	3 m	U
Kohlebecken	Dorf	5 L	4	6	-2	5 m	G
Laterne	Dorf	50 T	2	3	-3	15 m	G
Öllampe	Dorf	15 T	1	1	-2	3 m	G
Talglicht, 10 Stück	Dorf	1T	0	0	-2	1 m	U

Zündhilfen

Lichtquellen müssen natürlich zunächst einmal entzündet werden. Die gängigste Methode ist hierbei die Verwendung von **Feuerstein** und **Stahl**, womit Funken geschlagen werden, die Zunder entzünden können, der häufig in einer **Zunderschachtel** transportiert wird, die ihn vor Feuchtigkeit schützt. Alchemistisch behandelte **Schwefelhölzer** stammen aus Dakardsmyr und sind einfacher und zuverlässiger in der Handhabung, aber relativ teuer.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Feuerstein & Stahl	Dorf	15 T	0	4	-	-	U
Lampenöl, 12 Stunden	Dorf	20 T	0	-	-	-	-
Schwefelhölzer, 10 Stück	Großstadt	50 T	0	2	-	-	F
Zunderschachtel	Dorf	5 T	0	2	-	-	U

Besonderheiten: Um eine Lichtquelle zu entzünden, muss die Handlung *Gegenstand verwenden* (siehe *Splittermond: Die Regeln*, Seite 165) dreimal angewandt werden, mit einem Schwefelholz nur zweimal. Widrige Witterungsbedingungen können nach Maßgabe des Spielletters mehr Aktionen bedingen oder gar ein Entzünden ganz verhindern.

Asteria-Perlen

An den felsigeren Küsten der Albensee wächst eine seltene Muschelart, die sich bei den Glasbläsern der Seealben großer Beliebtheit erfreut: Die Asteria-Muscheln. Die etwa tellergroßen Muscheln sind fest mit dem Untergrund verwachsen und dafür berüchtigt, ihre scharfen, gezackten Ränder blitzschnell zuschnappen zu lassen, wenn sich jemand an ihnen vergeht, weshalb sie manchmal auch Schlammbießer genannt werden.

Das Besondere an den Asteria-Muscheln sind ihre Perlen: Jede Muschel enthält eine Perle, von der nach Einbruch der Dunkelheit ein farbiges Leuchten ausgeht. Grüne, goldene und rote Asteria-Perlen sind aufgrund ihrer Seltenheit besonders beliebt.

Die seealbischen Glasbläser verleihen ihren Schöpfungen mit Asteria-Perlen oft einen ganz besonderen Zauber.



eine Asteria-Muschel

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Lichtstufe	Reichweite	Komplexität
Asteria-Perlen	Metropole	3/5/10 L*	0	2	-1	3 m	-

* Weiße & bläuliche / blaue / rote, grüne & goldene Perlen

Besonderheiten: Eine selbst gesammelte Asteria-Perle in ein einfaches Amulett oder einen Ring aus Glas fassen zu lassen, kostet 2 Lunare. Die Farbe der Perle können Sie mit 1W10 bestimmen: 1-3 blass-weiß, 4-5 bläulich, 6-7 blau, 8 grün, 9 goldgelb, 10 rot.

Reisebedarf und Nahrungsmittel

Reisen sind für die meisten Bewohner von Lorakis Abenteuer, auf die man sich in jedem Fall gut vorbereiten sollte.

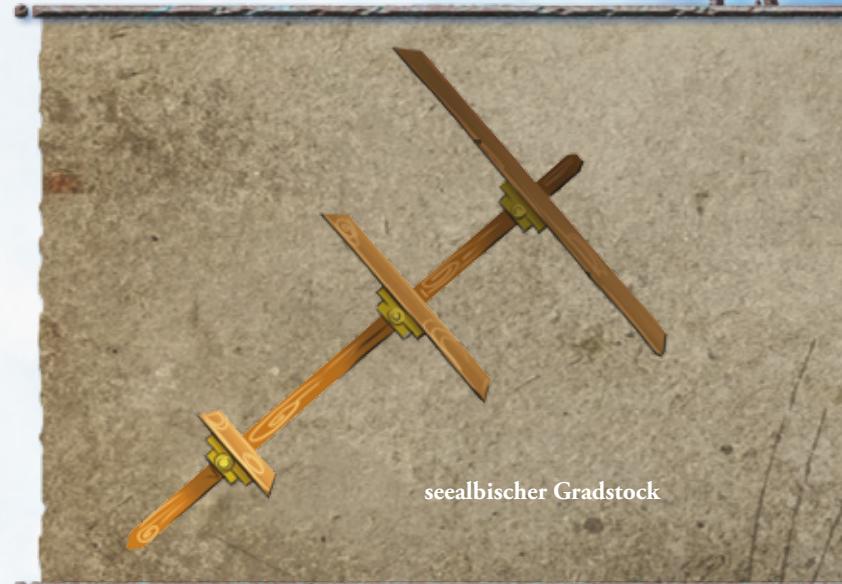
Orientierung

In Lorakis sind zwei Sorten von **Karten** gebräuchlich: *Streckenkarten* bilden auf einer geraden oder den wahren Verhältnissen grob angepassten Linie eine bestimmte *Route* von A nach B ab, wobei besondere Wegpunkte, Entferungen oder andere Informationen vermerkt werden. *Umgebungskarten* zeigen dagegen – in der Theorie – eine Land- oder Meeresregion in ihrer Gänze, enthalten in der Praxis allerdings meist weiße Flecken, bloße Annahmen oder gar bewusste Verzerrungen durch die Kartographen. Die größte auch Kopisten zugängliche Kartensammlung der bekannten Welt besitzt der Bewahrerorden in Ioria. Fernhändler und Entdecker halten Karten als Grundlage ihrer Unternehmungen dagegen meist geheim.

Um Wegmarken und Hindernisse auf Distanz erkennen zu können, haben sich die neuartigen **Fernrohre** der Gnome aus Talaberis bewährt.

Kompassen besitzen eine in Wasser oder Öl gelagerte Magnetnadel, die Norden und Süden anzeigen. Die meisten dieser *Nordweiser* sind fest auf Schiffen installiert, in Kungaitan und Zhoujiang werden sie jedoch seit einigen Jahren als tragbare kleine Truhen gefertigt.

Eine recht junge Erfindung der Seefahrer, die sich noch nicht weit verbreitet hat, ist der **Gradstock** oder **Kreuzstab**, der eine (auf bewegter See leider schwierige und ungenaue) Winkel- und Strecken-



seealbischer Gradstock

messung nach den Sternen erlaubt. Das weit ältere, wohl aus Ioria oder Pashtar stammende **Astrolabium** besteht in seiner transportablen Form aus gegeneinander drehbaren Metallscheiben, mit deren Hilfe sich die Positionen von Sternen, die Himmelsrichtungen und die Stunde des Tages jeweils voneinander ableiten lassen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Astrolabium	Großstadt	50 L	5	4	Seefahrt	Navigation	M
Fernrohr	Metropole	20 L	1	4	Wahrnehmung	Sehen	M
Gradstock	Großstadt	5 L	1	3	–	–	F
Karten	Kleinstadt	5 L	0	0	Überleben	Wildnisführung	F
Kompass	Metropole	15 L	2	2	diverse	Orientierung	A

Besonderheiten: Der Einsatz eines Fernrohrs verleiht einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wahrnehmung (Sehen)*-Proben ab 10 m Entfernung. Der Einsatz eines Kompass' verleiht einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf Proben zur Orientierung.

Rast und Ruhe

Nicht immer darf man darauf hoffen, zur Nacht freundliche Aufnahme in einem Gehöft, einer Burg oder einem öffentlichen Gasthaus zu finden. Im Freien bieten **Schlafsack**, **Decke** oder **Hängematte** längst nicht den gleichen Komfort, und wenn sich kein Unterschlupf finden lässt, ist eine aufgestellte Plane (und sei es der auf einen Stock gespannte eigene Mantel) ein Notbehelf, ein **Zelt** zum Schutz vor Wind und Wetter hingegen ein Segen. Vor allem im nördlichen Dragorea gilt das ungeschriebene Gesetz des *Zeltfriedens*. Es besagt, dass der nächtliche Lagerplatz einer Person im besonderen Maß respektiert werden muss. Das **Schwarzzelte** der Tarr und anderer Wüstennomaden ist aus Tierhaar gewoben. Die Vaigarr, die Höhenvölker des Nordens, die Jogodai sowie die Orks bevorzugen hingegen *Lederzelte*. Die Zeltformen reichen von einfachen *Kegel-* und *Firsträumen* über geräumige *Jurten* (die sowohl bei den Raugarr als auch im Chorrash zum Einsatz kommen) bis zu den beinahe schon luxuriösen **Königszelten** reisender Machthaber und Feldherren. Bisweilen wird mit Hilfe der Zeltdächer gezielt Regenwasser für den täglichen Bedarf aufgefangen.



einfaches Zelt aus Marakatam

Gegenstand	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Decke	Dorf	10 T	1	0	–	–	U
Hängematte	Kleinstadt	20 T	2	1	–	–	U
Jurte (8 Personen)	Kleinstadt	10 L	10	2	–	–	G
Königszelt (10 Personen)	Kleinstadt	25 L	12	2	–	–	G
Nomadenzelt (6 Personen)	Kleinstadt	5 L	8	1	–	–	G
Schlafsack	Kleinstadt	1 L	2	1	–	–	G
Zelt (pro Person)	Kleinstadt	1 L	4	1	–	–	G

Das leibliche Wohl

Selbst in fruchtbaren und wildreichen Regionen ist es meist angeraten, auf längeren Fahrten einige haltbare Lebensmittel als **Proviant** einzuplanen. Mitgeführte **Gewürze**, zum Beispiel die traditionellen **Sieben Gewürze aus Aitusbar**, machen einfache Reisekost und Wildgemüse oft bedeutend schmackhafter und heben dadurch vielleicht die Laune der Reisegruppe. Hochprozentiger **Alkohol** dient nicht nur dem Genuss, sondern kann auch zur Reinigung, Desinfektion und zum Entfachen des Feuers verwendet werden.

Das eigene **Essgeschirr** und **-besteck** trägt man für gewöhnlich immer bei sich: **Messer**, **Eisendorn**, **Löffel** oder **Stäbchen** lassen sich in kleinen Futteralen am Gürtel tragen, wenn man nicht ohnehin mit bloßen Fingern isst. Zum Kochen werden **Kessel** und **Pfannen** sowie ein **Bratspieß** im Gepäck mitgeführt, wobei sich letzterer – wie auch ein **heißer Stein** – unterwegs beschaffen lässt. Manchmal kann man sich jedoch auch anders behelfen: Die Dämmeralben etwa stehen in dem Ruf, selbst ohne jegliche Art von Kochhilfen unbeschreiblich schmackhafte Speisen anrichten zu können.

Gegenstand	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Kochgeschirr (Satz)	Dorf	50 T	2	5	Diverse	Kochen	U
Angelhaken und Schnur	Dorf	30 T	0	3	–	–	U
Bier, Fässchen	Dorf	1 L	5	3	–	–	G
Bratspieß	Dorf	10 T	1	6	–	–	U
Essgeschirr und –besteck	Dorf	20 T	1	2	–	–	U
Gewürz, einfach	Dorf	10 T	0	1	–	–	–
Gewürz, teuer	Großstadt	3 L	0	1	–	–	–
Kessel (3 l)	Dorf	30 T	2	6	–	–	G
Likör, teuer, Flasche	Kleinstadt	5 L	1	2	–	–	F
Messer	Dorf	1 L	1	6	–	–	U
Pfanne	Dorf	20 T	1	6	–	–	G
Proviant (je Tagesration)	Dorf	10 T	1	0	–	–	–
Schnaps, einfach, Flasche	Dorf	50 T	1	2	–	–	G

Schwimmhilfen

Der Besitz von Schwimmhilfen ist eher selten. Bei ihnen handelt es sich um Gegenstände, die mit Luft gefüllt werden können und die ein Lebewesen über Wasser halten. Verbreitete Materialien sind **Schweine- oder Lederblasen**, die mit Luft gefüllt werden. Der Vorteil einer Schweineblase ist die Abwesenheit von Nähten.

Für alle, die die Kunst des Schwimmens und des Tauchens beherrschen, gibt es **Schwimmflossen**, die das schnellere Vorankommen

unterhalb oder oberhalb der Wasseroberfläche ermöglichen sollen: Es handelt sich um gegen das Wasser geschützte Lederschuhe, die einen Schirm aus gewobenen Material besitzen, der auf biegames Holz oder Metallstäbe gespannt ist. Schwimmhilfen gibt es an vielen Küstengebieten, vor allem entlang von Alben- und Kristallsee. Bei professionellen Tauchern wie beispielsweise Perlentauchern haben sie sich bisher noch nicht durchgesetzt.

Gegenstand	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schwimmblase	Dorf	30 T	1	2	–	–	U
Schwimmflossen	Kleinstadt	50 T	1	2	–	–	G

Besonderheiten: Schwimmblasen ermöglichen es einer Person, sich ohne Probe über Wasser zu halten und langsam in eine Richtung zu paddeln.

Schwimmflossen verleihen einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf alle passenden *Schwimmen*-Proben, halbieren aber die *Geschwindigkeit* an Land.

Ausrüstung für Heiler

Magie kann viele Leiden lindern, aber Fokus und Zauberei sind nicht unerschöpflich. Spätestens bei der gleichzeitigen Versorgung vieler Kranker und Verwundeter schlägt die Stunde der profanen Heiler.

Verbandsmaterial

Wenn es die Not gebietet, lässt sich auch der Reitermantel in Streifen reißen, um Wunden zu verbinden und Blutungen zu stillen. Wer als Heiler jedoch Infektionen vermeiden möchte, führt am besten eigens zu diesem Zweck sauberes Verbandszeug aus Leinen oder ähnlichem Stoff mit sich.

Bader- und Chirurgenbesteck

Kundigen Heilern (und leider auch gefährlichen Quacksalbern) steht eine Vielzahl von Werkzeugen zur Verrichtung ihres Handwerks zur Verfügung: Scharfe Klingen aus Obsidian, Stahl oder Silber – von gelehrten Heilern **Skalpelle** genannt – setzen saubere Schnitte, während die **Knochensäge** für gröbere Arbeiten am Körper dient. **Wundhaken** ermöglichen dem Operierenden freien Zugang zu den betroffenen Körperpartien. **Pinzetten** und **Zangen** verschiedener Größen sollen Fremdkörper entfernen. **Nadel und Faden** schließen Wunden, wenn keine Magie dazu zur Verfügung steht. Diese Dinge sind auch in einem guten Satz **Heilerbesteck** enthalten.



Ausrüstung eines
Zwingarder Heilers

Schröpfköpfe aus Horn oder sogar Glas sind in vielerlei Kulturen bei studierten Heilern ebenso wie geistergläubigen Schamanen verbreitet, die darum streiten, ob das Schröpfen nun Gliederschmerzen lindert, verbunden mit einem Aderlass „schädliche Säfte“ aus dem Körper zieht oder böse Geister austreibt und einfängt.

Gegenstand	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Heilerbesteck (Satz)	Großstadt	10 L	1	4	Heilkunde	Diverse	G
Knochensäge	Kleinstadt	3 L	1	6	–	–	G
Nadel und Faden	Dorf	10 T	0	6	–	–	U
Pinzette	Kleinstadt	1 L	0	6	–	–	G
Schröpfkopf	Kleinstadt	2 L	0	1	–	–	F
Skalpell	Kleinstadt	3 L	0	6	–	–	G
Verbandszeug	Dorf	10 T	0	0	–	–	U
Wundhaken	Kleinstadt	30 T	0	6	–	–	G

Heilkräuter, Salben und Heiltränke

Vom Hausmittelchen bis zum alchimistischen Elixier existieren unzählige Heilmittel, die je nach zu behandelndem Leiden in Form von **Kräuterverbänden**, Pasten oder **Wundsalben** aufgetragen, als Aufgüsse oder Tränke genossen oder gar als Dampf oder Rauch inhaliert werden. Zum Auswaschen von Wunden wird gern erwärmer **Essig** verwendet. Wirkungsvoller sind heilsame Pflanzen wie zum Beispiel der **Götterstern**, der ausschließlich auf der Insel Elyrea wächst, die **Mahiya-Blume** aus Sadu oder das **Balsamkraut** aus der Surmakar. Doch sind längst nicht alle Heilpflanzen selten und teuer: **Beinwell**

für die Wundheilung sowie **Hanf** oder **Weidenrinde** als Schmerzmittel sind ebenso weit verbreitet wie **Salbei**, **Lindenblüten** oder **Holunder** für Erkältungskrankheiten und Magenbeschwerden.

Auch Heilmittel tierischen Ursprungs finden Verwendung, sei es in Form von verdünnten **Tiergiften** oder gleich in Gestalt der lebenden Kreatur: Vor allem die Dämmeralben verstehen sich auf das *Ansetzen von Parasiten, Würmern und Larven* zu Heilungszwecken, wobei die Behandlung mit **Blutegeln** zum Aderlass auch außerhalb des Dämmerwalds verbreitet ist.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Beschreibung
Ausdauertrunk	Kleinstadt	5 L	0	–	heilt 1 Stufe des Zustands <i>Erschöpft</i>
Essig	Dorf	10 T	0	–	negiert <i>leicht negativen Umstand</i> durch verschmutzte Umgebung
Gegengift, leicht	Kleinstadt	5 L	0	–	bis Giftgrad 1
Gegengift, mittel	Kleinstadt	10 L	0	–	bis Giftgrad 2
Gegengift, stark	Kleinstadt	15 L	0	–	bis Giftgrad 3
Gegengift, sehr stark	Großstadt	25 L	0	–	bis Giftgrad 4
Heilkraut	Dorf	50 T	0	0	1 Wirkung bis maximal Schwierigkeit +5, siehe <i>Splittermond: Die Regeln</i> , S. 125
Heiltrank, leicht	Dorf	5 L	0	–	Heilung von 4 Lebenspunkten
Heiltrank, stark	Kleinstadt	10 L	0	–	Heilung von 8 Lebenspunkten
Heiltrank, sehr stark	Großstadt	15 L	0	–	Heilung von 12 Lebenspunkten
Kräuterverband	Dorf	50 T	0	0	negiert <i>stark negativen Umstand</i> durch verschmutzte Umgebung
Wundsalbe	Dorf	50 T	0	–	negiert <i>stark negativen Umstand</i> durch verschmutzte Umgebung

Literatur über Krankheiten oder heilkraftige Kräuter

Die wenigen großen lorakischen Schriftensammlungen wie die Bibliothek von Ioria, das Haus des Rahidi in Ezteraad, die Hallen von Xilliar, die Bibliothek von Sarnburg oder die Schriftensammlung der Tarr in Wüstentrutz sind auch Horte heilkundlichen Wissens.

Vor allem farukanische Ärzte neigen dazu, ihr Wissen nicht nur schriftlich niederzulegen, sondern auch miteinander zu teilen (und damit zu prahlen), während in vielen anderen Kulturen entsprechen-

de Kenntnisse eifersüchtig gehütet oder rein mündlich in der Familie weitergegeben werden. Die Güte medizinischer Literatur deckt die ganze Bandbreite von gefährlichen mystischen Irrlehren bis hin zu kenntnisreichen Betrachtungen körperlicher Leiden und ihrer Linderung ab. Anatomische Studien sind vielerorts verpönt. Ein Herbarium (ein Buch mit Abbildungen nützlicher oder giftiger Pflanzen) dürfte bei echten Waldläufern für Erheiterung sorgen, dem Gelehrten ist es außerhalb der Studierstube ein nützlicher Begleiter, und für viele verschiedene Themengebiete sind ähnliche **Fibel** erhältlich.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Fibel	Kleinstadt	15 L	1	1	Naturkunde	je nach Buch	F

Ausrüstung für den Alchemisten

Für alle alchemistischen Rezepturen gilt, dass der Alchemist erst einmal das richtige Werkzeug benötigt.

Alchemistenkoffer (Satz)

Der Alchemistenkoffer ist gewissermaßen ein tragbares Labor. In der stabilen Kiste oder dem gefütterten Rucksack befindet sich alles, was ein Alchemist für seine Arbeit benötigt: ein kleiner Ölbrenner, Werkzeuge und verschiedene, mit großer Kunstfertigkeit geblasene Glaskolben und die dazugehörigen Halterungen. Zutaten für seine Rezepturen muss der Abenteurer separat erwerben.

Alchemistenhandschuhe

Diese speziell angefertigten und ursprünglich von den Gnomen aus Dakardsmyr stammenden unterarmlangen Handschuhe sind wasserundurchlässig versiegelt und schützen zudem vor Säure und anderen ätzenden Substanzen. Zudem gibt es auch Exemplare, die so gefertigt wurden, dass sie vor extremer Hitze oder Kälte schützen. Die Handschuhe haben sich mit der Zeit über ganz Dragorea und darüber hinaus verbreitet.



Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Alchemistenkoffer (Satz)	Metropole	30 L	3	3	Alchemie	Diverse	F

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Alchemistenhandschuhe	Kleinstadt	10 L	1	1	-	-	F

Besonderheiten: Die Hände eines Abenteurers, der Alchemistenhandschuhe trägt, sind vor aggressiven Substanzen wie Säuren und anderen toxischen Stoffen geschützt. Etwaiger Schaden durch derartige Substanzen wird um 3 Punkte gesenkt, sofern sie nur mit der Hand berührt wurden. Außerdem gibt es auch spezielle Arbeitshandschuhe, die ihren Träger vor Feuer- oder Kälteschäden schützen, indem sie entsprechenden Schaden (sofern nur die Hände davon betroffen wären) um 3 Punkte verringern.

Alchemistenschürze

Um sich vor den Gefahren des Handwerks zu schützen, tragen Alchemisten gerne schwere Schürzen aus besonders behandeltem Le-

der. Diese schützen den Gelehrten vor kleinen Flammen und Säurestrizern.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Alchemistenschürze	Kleinstadt	2 L	3	3	-	-	F

Besonderheiten: Schaden durch Feuer und Säure wird um 2 Punkte gesenkt, sofern davon der geschützte Bereich betroffen ist. Das Tragen einer Alchemistenschürze verursacht 2 Punkte *Behinderung* und 2 Punkte *Tick-Zuschlag*.

Alchemistisches Zubehör

Für alchemistische Arbeiten sind verschiedene Gegenstände hilfreich. Mit **Öl** kann der Brenner betrieben werden. Zusätzliche **Glas-**

phiole sind hilfreich, um die alchemistischen Produkte aufzubewahren. Für größere Mengen ist ein metallener Kessel nützlich.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Glasphiole	Kleinstadt	1 L	0	0	-	-	G
Öl	Dorf	20 T	0	1	-	-	-

Atemmaske

Sperrige Atemmasken sollen den Alchemisten vor gefährlichen Dämpfen schützen. Diese sind häufig wie ein Schnabel geformt und

werden auch von Heilern verwendet, um durch in die Maske eingebrachte Kräuterdämpfe den Heiler vor Krankheiten bewahren.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Atemmaske	Metropole	5 L	2	3	-	-	F

Besonderheiten: Die Maske erhöht den *Körperlichen Widerstand* des Trägers gegen Gase und Dämpfe um 2 Punkte und verleiht einer entsprechenden *Zähigkeit*-Probe ebenfalls einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. Sie verursacht allerdings einen Malus in Höhe von 4 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben.



Schreibbedarf

Die Schrift ermöglicht es den Gelehrten von Lorakis, sich Wissen aus fernen Landen und Zeiten zugänglich zu machen und beim Übermitteln von Nachrichten zu helfen. Dazu dienen den Kundigen die folgenden Werkzeuge.

Beschreibstoffe

Ob als Tafel, Mauer oder Obelisk: **Stein** soll eingemeißelte Texte buchstäblich für die Ewigkeit bewahren und gehört neben **Ton**, **Bein** und **Holz** zu den ältesten Trägern von Schrift. **Wachstafeln** eignen sich dagegen für schnell eingeritzte Notizen. Sie werden oft als Klapp-tafeln miteinander verbunden, um die Wachsschicht zu schonen. Aus **Pergament** (bearbeiteten Tierhäuten) lassen sich neben **Schriftrollen** vor allem **Bücher** herstellen, die leicht jeweils einen ganzen Stapel voller Tafeln ersetzen können. Einmal beschriebene Perga-

mente lassen sich abschaben und als so genanntes *Palimpsest* erneut nutzen, um Kosten zu sparen. Ein großformatiger **Foliant**, für den man die Häute einer kleinen Schafherde und unzählige Arbeitsstunden benötigt, wird schon allein aufgrund seines materiellen Wertes lieber an einem sicheren Ort aufbewahrt, anstatt ihn häufig zu bewegen. Günstigere, kleinformative Bücher für reisende Priester und Gelehrte (**Vademecums**, wörtlich: „Geh mit mir“) werden zum Schutz in Wachstuch und Pelze gewickelt oder mit Stoff umnäht als **Beutelbuch** am Gürtel getragen.

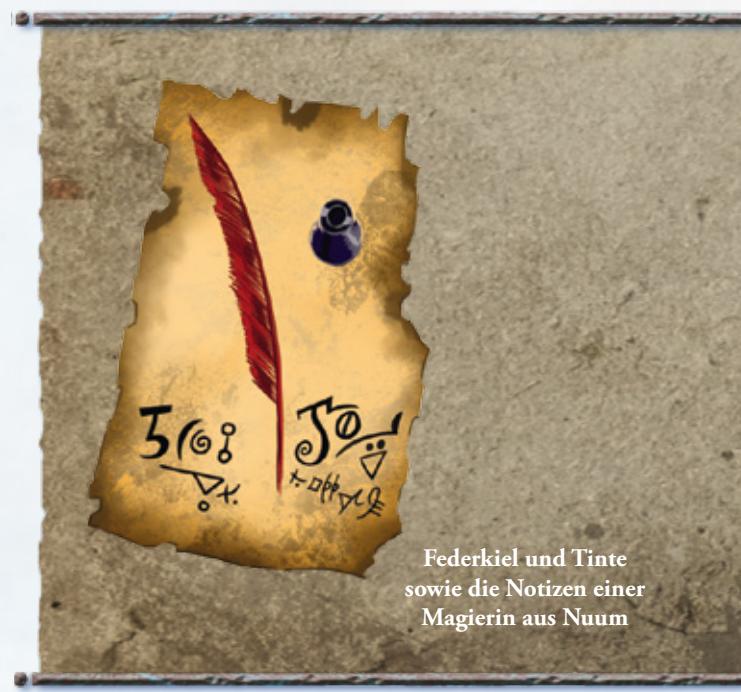
Die Tarr pressen seit Jahrhunderten **Papyrus** aus Teilen der gleichnamigen Pflanze, die an den Ufern von Kerrdaroun und Luwango wächst, während nördlich der Surmakar und vor allem in Takasadu **Papier** aus Reis-, Flachs- oder Hanffasern sowie Seiden- oder Stoffresten verbreitet sind. Über das Binnenmeer und die Mondpfade gelangt beides auch nach Dragorea.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Beutelbuch (leer)	Kleinstadt	6 L	1	2	-	-	G
Foliant (leer)	Großstadt	15 L	2	1	-	-	G
Leinwand	Kleinstadt	30 T	2	0	-	-	G
Papier, 10 Bögen	Kleinstadt	30 T	0	1	-	-	G
Papyrus, 10 Bögen	Kleinstadt	20 T	0	1	-	-	U
Pergament, 1 Bogen	Kleinstadt	10 T	0	0	-	-	U
Schreibtafel	Dorf	50 T	2	3	-	-	U
Schrifttrolle	Kleinstadt	2 L	1	1	-	-	G
Vademecum (leer)	Kleinstadt	5 L	1	1	-	-	U

Schreibwerkzeuge

Jeder Beschreibstoff hat seine passenden Schreibwerkzeuge. Wo der eine Wirt die Schulden seiner Gäste mit dem Messer in das sprichwörtliche **Kerholz** einritzkt, schreibt der andere mit abwischbarer **Kreide** auf eine Tafel oder ritzt mit einem **Griffel** Zeichen in Wachs. **Pinsel** und **Tuschen** werden gern für Bebilderungen, aber auch für kalligraphierte Texte eingesetzt, während man **Kohlestifte** eher zum Üben oder Vorzeichnen nutzt, da die Schrift zu leicht verwischt. Für Berufsschreiber sind Feder und Tinte typisch: Man unterscheidet **Rohrfedern** aus Schilf und **Federküle** aus Vogelflügeln. Beide sind Verbrauchsgegenstände, die sich rasch abnutzen und regelmäßig mit **Federmessern** gespitzt werden müssen. Ein Kopist verbraucht so bis zu einem halben Dutzend Federn am Tag. Haltbarer (und teurer) sind **Rohrfedern aus Metall**.

Tuschen und Tinten werden je nach ihren Rohstoffen – tierischen oder pflanzlichen Farben, Erden, Erzen oder pulverisierten Edelsteinen – in verschiedenen Güten und Preisklassen gefertigt. Verbreitet ist die nach dem Trocknen tiefschwarze **Eisengallustinte**, die schwer auszuwaschen und für die sprichwörtlich fleckigen Finger und Kleider der „Tintenkleckser“ verantwortlich ist. Von den Sealben kennt man bräunliche **Sepiatinte**, die aus dem Fluchtsekret von Tintenfischen gewonnen und oft magisch weiter veredelt wird.



Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Schreibutensilien (Satz)	Kleinstadt	1 L	0	0	Edelhandwerk	Kalligraphie	G
Malerbedarf (Satz)	Kleinstadt	10 L	1	2	Edelhandwerk	Malerei	G
Eisengallustinte	Dorf	15 T	0	-	-	-	G
Federkiel	Dorf	5 T	0	1	-	-	U
Federmesser	Dorf	60 T	0	6	-	-	U
Griffel	Dorf	2 T	0	3	-	-	U
Kreide	Dorf	2 T	0	1	-	-	U
Kohlestifte	Dorf	2 T	0	1	-	-	U
Malfarben	Kleinstadt	50 T	1	0	-	-	G
Pinsel	Dorf	5 T	0	2	-	-	U
Rohrfeder	Dorf	5 T	0	1	-	-	U
Rohrfeder, Metall	Dorf	50 T	0	4	-	-	G
Sepiatinte	Großstadt	50 T	0	-	-	-	F
Tusche	Dorf	5 T	0	-	-	-	G

Gedankenkristalle der Drachlinge

Kein Schriftstück im engeren Sinne sind die antiken, etwa menschenfaustgroßen Kristallkugeln, in denen die Drachlinge Gedankenbilder für die Nachwelt niederlegten. Einige dieser Wissensspeicher haben die Jahrhunderte überdauert und gewähren telepathisch einen kleinen Einblick in die Zeit vor dem Mondfall. Da allerdings der Geist des „Lesers“ dazu neigt, die empfangenen Bilder in Vertrautes zu übersetzen, kann es beim Gebrauch der Kristalle leicht zu Fehlschlüssen kommen (was zusammen mit den Versuchen, aus dem Gesehenen alte Drachlingsmägie zu rekonstruieren, bereits einige Opfer gefordert hat).

Da es umso leichter ist, in den Gedankenkristallen zu lesen, je mehr man von ihnen interpretiert hat, sind sie heiß begehrte. Sie sind nicht im freien Verkauf erhältlich, Sammler oder Gelehrte zahlen für entsprechende Funde stolze Preise.

Einen Gedankenkristall interpretieren

Die Informationen zu interpretieren erfordert eine Probe auf *Arkanekunde, Empathie, Geschichte und Mythen* oder *Länderkunde*. Die Schwierigkeit beträgt 30, pro Gedankenkristall ist eine Probe zur Interpretation pro Person möglich. Eine Probe nimmt 15 Minuten in Anspruch.

Es ist möglich, mittels *Zusammenarbeit* einen Abenteurer bei der Interpretation zu unterstützen.

Verheerend: Alle Beteiligten kommen mit den bizarren Bildern nicht zurecht und versuchen instinktiv, durch Magie die Bilder zu formen. Sie verlieren 3 Fokuspunkte.

Misslungen: Den Beteiligten gelingt es nicht, Informationen zu extrahieren. Dennoch gewöhnen sie sich langsam an die Gedanken der Drachlinge. Auf die nächste Probe zur Entschlüsselung von Informa-



aktivierter Gedankenkristall,
im nördlichen Wintholt gefunden

tionen aus Gedankenkristallen innerhalb der nächsten 24 Stunden erhalten sie einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

Knapp misslungen: Die Beteiligten gewöhnen sich weiter an die Gedanken der Drachlinge. Der Bonus steigt auf 3 Punkte.

Knapp gelungen: Der Bonus steigt auf 5 Punkte.

Gelungen: Die Beteiligten erlangen Informationen aus dem Gedankenkristall. Je mehr Erfolgsgrade sie erlangen, desto mehr und klarer sind die Informationen. Sie erhalten einen dauerhaften Bonus in Höhe von 3 Punkten auf das Interpretieren von Gedankenkristallen.

Herausragend: Die Abenteurer lösen unvermittelt einen Erinnerungssturm in dem Gedankenkristall aus. Für wenige Herzschläge werden sie mit glasklaren Erinnerungen eines Drachlings überschwemmt. Sie erhalten auf der Stelle 10 Erfahrungspunkte pro Abenteurer. Ab sofort können die beteiligten Abenteurer nach Maßgabe des Spielleiters immer wieder von Erinnerungen des Drachlings heimgesucht werden, dessen Kristall sie analysiert haben. Dieses Ergebnis ist nur ein einziges Mal möglich, egal wie viele Gedankenkristalle interpretiert werden.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Gedankenkristall	speziell	-	0	2	-	-	-

Besonderheiten: Wer einen intakten Kristall in den Händen hält, erhält einen Einblick in die Erinnerungen der Drachlinge. Diese Erinnerungen verschmelzen mit dem Bewusstsein der Betrachter. Sie sehen die Erinnerungen der Drachlinge vor ihrem inneren Auge, doch setzen sie das Erlebte mit Dingen aus ihrem realen Leben gleich.

Kletterausrüstung

Sei es auf einem eisigen Gletscher im Flynjordsfjell, in den Hängen der Schattenwand oder einfach nur an der Häuserwand eines mertalischen Händlers, Abenteurer müssen viele Kletterpartien bestehen. Da darf die richtige Ausrüstung nicht fehlen.

Bergsteigerausrüstung

Die Bergsteigerausrüstung ist hilfreich, um große Höhenunterschiede zu überwinden. Der Abenteurer muss einen Gurt anlegen, über den er dann mit einem Seil gesichert wird. Damit können sich dann mehrere Bergsteiger untereinander absichern oder das Seil wird an in die Wand geschlagenen Kletterhaken befestigt. Mit einer Bergsteigerausrüstung kann sich der Abenteuer auch absichern und ausruhen, um Kraft für den nächsten Abschnitt zu sammeln.



Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Bergsteigerausrüstung (Satz)	Kleinstadt	12 L	5	3	Athletik	Klettern	G

Besonderheiten: Ist der Abenteurer ausreichend gesichert, gelten *verheerende Ergebnisse* beim Klettern als *misslungen*. Wenn der Abenteurer beim Klettern seine maximale Anzahl an *Athletik*-Proben verbraucht hat (BEW+STÄ), kann er in der Sicherung eine *Ver schnaufpause* einlegen und danach weitere (BEW+STÄ) Proben ablegen. Dies ist nur einmal pro Klettervorgang möglich.

Kletteraxt

Die Kletteraxt ist ein kleines Beil, das mit einem spitzen Dorn ausgestattet ist. Sie kann dazu benutzt werden, das Klettern zu erleichtern.

Alternativ kann ein Seil durch den Ring am Griff geführt werden, um sie wie einen Kletterhaken einzusetzen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Kletteraxt	Kleinstadt	6 L	2	5	-	-	G

Besonderheiten: Wird die Kletteraxt als Hilfsmittel beim Klettern eingesetzt, kann der Abenteurer *negative Umstände* durch fehlende Ausrüstung ignorieren.

Kletterhaken

Kletterhaken sind kleine Metallhaken, die in eine Steinwand, eine Mauer oder einen Baum getrieben werden können, um ein Seil daran zu befestigen.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Kletterhaken	Kleinstadt	50 T	1	6	-	-	U

Seile

Das wichtigste Hilfsmittel beim Klettern ist das Seil. Mit einem Seil kann sich ein Abenteurer absichern oder an einem befestigten Seil entlang klettern. Ein Seil erleichtert das Klettern erheblich. Ein **Sei**-

denseil ist kostspielig, aber insbesondere für den Kletterkünstler in der Stadt leichter zu transportieren. Für schwere Lasten oder Wesen ab einer Größenklasse von 6 empfiehlt sich ein **verstärktes Sei**.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Seil, 10 m	Dorf	1 L	1	1	-	-	U
Seil, Seide, 10 m	Großstadt	3 L	0	1	-	-	G
Seil, verstärkt, 10 m	Kleinstadt	2 L	2	1	-	-	G

Besonderheiten: Mit einem bereits befestigten Seil beträgt die maximale Schwierigkeit einer Probe auf *Athletik (Klettern)* 20. Mit einem befestigten geknoteten Seil (wofür ein Drittel mehr Länge nötig ist, als man Strecke überwinden möchte) beträgt die Schwierigkeit sogar maximal 15. Negative *Umstände* (z.B. Wind und Wetter) zählen natürlich weiterhin.

Strickleiter

Strickleitern erleichtern einen Klettervorgang sehr, sind aber deutlich sperriger zu transportieren als ein Seil.

Wurfhaken

Ein Wurfhaken ist ein eiserner Dorn mit meistens vier Haken und einem Ring am Griff. Der Haken kann geschleudert werden, um ein Seil zu befestigen.



Gegenstand	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Strickleiter, 5 m	Dorf	2 L	3	1	-	-	U

Besonderheiten: Die Strickleiter erlaubt es, wenn sie einmal gut befestigt ist, in die Höhe zu klettern, ohne eine Probe ablegen zu müssen. Sollten Wind und Wetter oder andere Umstände den Klettervorgang stark erschweren, kann der Spielleiter entscheiden, stattdessen die Strickleiter nur als geknotetes Seil zählen zu lassen (siehe oben).

Gegenstand	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Wurfhaken	Kleinstadt	1 L	2	6	-	-	U

Körperpflege

Nicht überall auf Lorakis geht es gleichermaßen hygienisch zu, doch sind die folgenden Mittel prinzipiell verbreitet und in ihrer Nützlichkeit zum Erhalt von Schönheit und Gesundheit anerkannt.

Säuberkeit

Das regelmäßige Bad ist nahezu überall verbreitet, wo Wasser in ausreichender Menge verfügbar ist – sei es in natürlichen Gewässern oder künstlichen Wannen und Zubern. Je nach Vermögen finden bei der Reinigung lediglich **Aschelaugen** und **Kräuter** oder aber **Seifen**,

Duftöle und **Schwämme** Verwendung. In wasserarmen Gebieten reibt man sich mit trockenem Sand ab oder nutzt das wenige zur Verfügung stehende Nass für heiße Schwitzbäder.

Der Haar- oder Fellpflege dienen **Bürste**, **Kamm** und **Rasierklinge**, wohingegen Messer, **Hornfeile** und **Bimsstein** Nägeln, Krallen, Gnomenhörnern und Hornhaut zu Leibe rücken. In größeren Städten finden sich häufig Badehäuser, in denen die Körperpflege öffentlich vollzogen wird und zum Teil mit allerlei anderen Vergnügungen wie Essen und Trinken, Musikgenuss oder gar Prostitution einhergeht.

Gegenstand	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Aschelauge	Dorf	3 T	0	-	-	-	U
Bimsstein	Dorf	5 T	0	3	-	-	-
Bürste	Dorf	10 T	0	3	-	-	U
Duftöl	Kleinstadt	1 L	0	-	-	-	F
Hornfeile	Kleinstadt	1 L	0	6	-	-	G
Kamm	Dorf	5 T	0	3	-	-	U
Rasierklinge	Dorf	1 L	0	6	-	-	G
Schwamm	Kleinstadt	50 T	0	1	-	-	-
Seife	Kleinstadt	50 T	0	3	-	-	G

Das gewisse Etwas: Kosmetik

Weniger der Hygiene als dem persönlichen Ausdruck dient **Schminke**, also das Färben von Körperpartien, vor allem des Gesichts. Man schminkt sich, um – geschlechtsunabhängig – Schönheitsidealen zu folgen und die eigene Attraktivität zu betonen, Reichtum und Stand herauszustellen, Schauspieler und Gaukler zu kennzeichnen, aus rituellen Gründern oder zur Kriegsbemalung, um den Gegner einzuschüchtern. Es gibt verschiedene Arten von Schminke, von diversen *Pudern* über *Kohle* zum Betonen der Augen bis hin zum *Lippenstift*.

Bisweilen wird mit **Körpermalerei** neben der bloßen Verzierung auch ein weiterer konkreter Nutzen angestrebt, etwa bei den weißen Hautbildern der Durghach, die vor Feenzauber schützen sollen, oder den Fellzeichnungen der Vaigarr, die Stammeszugehörigkeit symbolisieren. **Tätowierungen** existieren entweder nur zur Zierde, haben einen praktischen Nutzen oder eine Mischung aus beidem. Tätowierun-

gen, die aus persönlichen Gründen oder zur Zierde angefertigt werden, sind entweder minimalistisch (Anker oder Herzen) oder sehr kunstfertig: Hier finden sich über die Reiche verteilt wahre Meister ihrer Kunst, die ihren Kunden Portraits, Gemälde oder Symboliken jedweder Art in die Haut stechen können. Bei der Tätowierung wird die Farbe nicht äußerlich aufgetragen, sondern mit Nadeln in die Haut getrieben, was sie so dauerhaft wie **Schmucknarben** macht. Einige Sippen der Chorashiten tätowieren sich Ehrenzeichen auf den Körper, während etwa in Palitan, in Siprangu oder bei den Afali auf diese Weise Rang, Gilden- oder Familienzugehörigkeit des Trägers kenntlich gemacht wird. Die Akzeptanz von Tätowierungen variiert zwischen Kulturen sehr stark, da sie vor allem in Takasadu mit der Halbwelt in Verbindung gebracht werden. Dennoch befinden sich gerade hier einige der größten Meister auf diesem Gebiet und es gibt Gerüchte über die ein oder andere Tätowierung, die fast zu realistisch scheint ...

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Kosmetikkoffer (Satz)	Kleinstadt	15 L	2	0	Diplomatie	Diverse	F
Schminke	Kleinstadt	5 L	0	0	-	-	G
Körperfarben	Dorf	50 T	0	0	-	-	G
Tätowierung	Dorf	50 T	-	-	-	-	G
Schmucknarbe	Dorf	30 T	-	-	-	-	G

Freizeit und Luxus

Luxusgegenstände sind oft teuer und besitzen keinen praktischen Nutzen außer dem einen: den sozialen Status widerzuspiegeln. Freizeitgegenstände werden hingegen vor allem zum Vergnügen und zum Zeitvertreib eingesetzt.

Kartenspiel

Kartenspiele sind über den gesamten lorakischen Kontinent verbreitet. Sie bestehen meist aus dem am Ort der Herstellung verbreitets-

ten beschreibbaren Material, sei es nun Papier, Leder oder sogar sehr dünnem, poliertem Stein. Einige Varianten der Reisekartenspiele befinden sich auch auf eckigen oder runden Plättchen, nicht größer als eine Münze. Auf die Karten sind kleine Symbole aufgemalt oder eingekerbt, die dem geübten Spieler alles mitteilen, was er wissen muss. Als besonders verbreitet gilt hier besonders das *Sho-Zhen-Spiel*, das ursprünglich aus Takasadu stammt, aber mit seiner Mischung aus Taktik und Glück seinen Siegeszug über die Seidenstraße bis nach Dragorea angetreten hat.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Kartenspiel	Dorf	15 T	0	0	-	-	U

Brettspiel

Brettspiele werden in allen gesellschaftlichen Ständen gespielt – von einfachen Spielen, deren Spielbretter durch grobe Linien im Sand oder Holz dargestellt werden bis hin zu überlebensgroßen Varianten, die es in großen Herrscherhäusern auf Marmorplatten im Palastgarten zu bestaunen gibt.

Die verbreitetste Variante ist aber ein quadratisches, etwa unterarmlanges Holzbrett, das mit Feldern oder sonstigen Einteilungen und oft detailliert geschnitzten Figuren oder Spielsteinen ausgestattet ist. Es gibt viele verschiedene Brettspiele. Einige von ihnen sind Varian-

ten eines weit verbreiteten Spieles, andere sind so einzigartig, dass sie kaum außerhalb von einzelnen Familien, Dörfern oder Städten gespielt werden. Die Figuren werden meist aus Steinen, Knochen oder Holz hergestellt. In den schlichtesten Varianten lassen sie sich kaum voneinander unterscheiden, bei teureren Ausführungen handelt es sich um kleine Kunstwerke, die in ihrem Detailreichtum kaum zu übertreffen sind. Manche Brettspiele dauern nicht mehr als einige Minuten, während bei anderen Tage und Wochen verstreichen können. An manchen Höfen wird die Kenntnis solcher Spiele als guter Umgangston vorausgesetzt, und ihre meisterliche Beherrschung gilt als Zierde.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Brettspiel	Kleinstadt	50 T	1	2	-	-	U

Zinnfiguren

Zinnfiguren sind kleine, gegossene Figürchen, die viele Lorakier von Kindesbeinen an kennen – und je nach Berufswahl begleiten sie sie vielleicht ein Leben lang. Kinder spielen sowohl auf dem Küchentisch als auch hinter dem Haus mit Zinnfiguren, andere stehen auf Landkarten, um militärische Einheiten darzustellen. Viele Kinder kriegen diese Figuren (wenn ihre Eltern es sich denn leisten können) schon in

ihrer frühesten Kindheit geschenkt – und das Sammeln von Zinnfiguren aus alten Zeiten ist in Städten ein verbreitetes Vergnügen. Zinnfiguren existieren in großer Vielfalt über ganz Lorakis verteilt, und einige wenige von ihnen stammen noch aus der Zeit der Drachlinge. Diese sind oft von Magie durchdrungen und finden sich morgens selten am gleichen Ort wieder, an dem sie abends aufgestellt worden sind.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Zinnfiguren	Kleinstadt	15 T	0	4	-	-	G

Puppen

Puppen und Stofftiere gibt es in allen Varianten, von strohgefüllten Stoffsäckchen mit Knöpfen als Augen bis zu fast lebensechten Kunstwerken mit Gesichtchen aus poliertem Porzellan und Wimpern aus Federn.

Das alte Handwerk des Puppenmachers gab es schon seit der Zeit der Drachlinge, auch wenn seine Werkstücke zu diesem Zeitpunkt etwas anders aussahen. Alte Puppen gelten als Schätze in Adelshäusern und werden zu besonderen Anlässen gezeigt – und man munkelet von so manchen, die durch Zauberei mit Leben erfüllt wurden.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Porzellanpuppe	Kleinstadt	5 L	1	2	-	-	G
Puppe	Dorf	5 T	0	2	-	-	U

Schmuck

Schmuck gibt es in allen Formen und Farben: Von **Ketten** aus Steinchen und Halbedelsteinen über **Federschmuck** bis zu den **Armbändern, Ringen, Diademen** und Kronen von Herrscherinnen und Herrschern. Goldschmiede kämpfen lorakisweit mit ihren Kreativitäten um die Aufmerksamkeit derjenigen, die sich ihre Produkte leis-

ten können. Auch die Drachlinge fertigten Schmuck an, häufig aus seltsamen Legierungen und in fremdartigen geometrischen Formen. Gelehrte nehmen an, dass dieser Schmuck eine magische oder kultische Funktion hatte, sie konnten diese Bedeutung aber noch nicht entschlüsseln. Drachlingsschmuck ist ebenso selten wie teuer.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Geschmeide, einfach (Satz)	Kleinstadt	10 L	0	2	Diplomatie	Diverse	F
Amulett	Dorf	30 T	0	3	-	-	G
Arm-/Fußreif, Kupfer	Dorf	60 T	0	4	-	-	G
Arm-/Fußreif, Silber	Kleinstadt	2 L	0	4	-	-	G
Arm-/Fußreif, Gold	Großstadt	10 L	0	4	-	-	G
Diadem	Kleinstadt	3 L	0	2	-	-	F
Drachlingsschmuckstück	Metropole	30 L	0	4	-	-	-
Federschmuck	Dorf	30 T	0	1	-	-	G
Kette, Kupfer	Dorf	60 T	0	2	-	-	G
Kette, Silber	Kleinstadt	2 L	0	2	-	-	G
Kette, Gold	Großstadt	10 L	0	2	-	-	G
Ring, Kupfer	Dorf	50 T	0	4	-	-	G
Ring, Silber	Kleinstadt	150 T	0	4	-	-	G
Ring, Gold	Großstadt	8 L	0	4	-	-	G

Besonderheiten: Die obigen Angaben sind in erster Linie Anhaltspunkte – teurer Schmuck hat keine Preisgrenze nach oben.

Pfeifen

Das Pfeiferauchen ist, besonders in Anbaugebieten von Tabak, weit verbreitet: Es handelt sich dabei nicht nur um ein religiöses, sondern auch um ein soziales Ritual und hat sich in den meisten Regionen unabhängig voneinander entwickelt. Pfeifenformen und -materialien unterscheiden sich stark voneinander: Während in Takasadu die sogenannte **Kimeru**, eine Kleinpfeife mit hölzernem Körper (typischerweise Bambus) und metallinem Kopf und Mundstück verbreitet ist, sind Pfeifen in heißeren Ländern eher aus Keramik, Ton oder Glas. Hier haben sich wunderbar geschwungene, lange Varianten wie auch die typische **Wasserpfeife** aus Demerai durchgesetzt, die sowohl im privaten Gebrauch als auch in zum gemeinsamen Rauhen gegründeten Etablissements zu finden ist.



Pfeife und Tabak aus Nyrding

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Pfeife / Kimeru	Dorf	15 T	0	2	-	-	U
Wasserpfeife	Kleinstadt	5 L	2	2	-	-	G

Tabak

In Lorakis gibt es viele verschiedene Varianten des Tabaks, wobei Tabak von den Stromlandinseln von besonderer Qualität ist. Er zeichnet sich vor allem durch seinen süßlichen Geruch und Geschmack aus. Er wird gekaut oder geraucht und gilt als wichtiges Handelsgut

und sein Genuss als Zeichen von Wohlstand. Der Tabak wird vor Ort geschnitten, gehäckselt oder als Streifen verkauft und besonders in den heißeren Gebieten, wie beispielsweise in Pash Anar, mit Gewürzen, Ölen, Zucker und Obstextrakten weiter verfeinert.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Tabak, einfach	Dorf	5 T	0	-	-	-	-
Tabak, Luxus	Kleinstadt	2 L	0	-	-	-	-

Spiegel

Einfache **Spiegel** bestehen in Lorakis meist aus polierten Metallen wie beispielsweise Kupfer, Bronze, Silber oder in seltenen Fällen Gold, oder sie werden aus geschliffenem Obsidian oder dunklem Marmor hergestellt. Teurere **Glasspiegel** verwenden auch Platten aus Glas vor diesen Oberflächen, um die Spiegelungen zu verbessern. Ein besonderes Kunstwerk sind die seltenen **Kristallspiegel**, die aufwändig herzustellen und entsprechend teuer und selten sind. Bei ih-

rer Herstellung wird Silber verflüssigt und mit speziellen Zusatzstoffen oder mit Hilfe von Magie auf eine Oberfläche aus durchsichtig geschliffenem Kristall aufgetragen. Das Ergebnis ist ein Spiegel, der die Realität unverfälscht darstellt, aber es gibt durchaus Zwischenfälle, bei denen der magische Prozess teilweise oder vollständig misslungen ist und dem Betrachter Pech oder Schlimmeres auf Schritt und Tritt gefolgt ist.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Glasspiegel	Großstadt	10 L	2	0	-	-	F
Handspiegel	Kleinstadt	3 L	1	3	-	-	G
Kristallspiegel	Metropole	20 L	2	0	-	-	M
Spiegel	Kleinstadt	3 L	2	0	-	-	G

Stundenglas/Sanduhr

Die häufigste Methode zur Zeitmessung (nach der Messung des Sonnenstandes) ist das Stundenglas bzw. die Sanduhr. Die Herstellung ist nicht ganz einfach, da es sich um eine besondere Art von Sand handelt, der eine spezielle Konsistenz und Herkunft besitzt, damit die regelmäßige Funktion der Sanduhr gewährleistet werden kann. Oft werden Stundengläser dafür verwendet, um in größeren Städten

die Abstände zwischen den Glocken- bzw. Gongschlägen zu messen, nach deren Rhythmus das alltägliche Leben geht. In der Funktion denkbar einfach, sind sie dennoch eher in Privathäusern der höheren Schichten verbreitet, da es immer jemanden braucht, der sie umdreht. In größeren Städten gibt es öffentliche Stundengläser, die von Bediensteten der Stadtverwaltung bedient werden und die für jeden zugänglich sind.

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Stundenglas/Sanduhr	Kleinstadt	1 L	0	1	-	-	G

Musikinstrumente

Durch ein umfangreiches musikalisches Erbe, teilweise noch aus der Drachlingszeit und durch den verbreiteten Beruf des Gauklers, sind Musikinstrumente wahrscheinlich von allen Luxusgütern am weitesten verbreitet, da sie auf jedem Fest und jedem Jahrmarkt gebraucht und verwendet werden.

Flöten sind über ganz Lorakis verbreitet. Es gibt sie von einfachen durchlöcherten Ästen bis hin zu kleinen Wunderwerken aus kostbaren Metallen. Sie gehören zu den häufigsten Instrumenten und können überallhin mitgenommen und gespielt werden. Auch Trommeln sind ähnlich weit verbreitet, von der **Handtrommel** bis hin zu den mächtigen **Pauken**, die gerne auch zu rituellen Zwecken eingesetzt werden. Weitere Blasinstrumente sind das **Horn**, das häufig einfach als Signalhorn Anwendung findet, von den richtigen Musikanten aber

auch kunstvoll gespielt werden kann, oder die **Schalmei**, die ihren Ursprung in alten Instrumenten aus Pash Anar hat, sich aber vor allem in Dragorea großer Beliebtheit erfreut. Farukanische Musik wird oft von den Klängen der **Mizmar** bestimmt, einem klagend klingenden Verwandten der Schalmei.

Das vielleicht berühmteste Saiteninstrument ist die **Laute**, deren aitusharisches Äquivalent **Ud** genannt wird. Viele Barden und Sänger beherrschen das Spiel auf der Laute meisterlich. Andere widmen sich eher der **Leier** oder der gerade im ländlichen Raum beliebten **Fiedel**, während nur wohlhabende Musiker sich eine wirkliche **Harfe** leisten können, um ihre Zuhörer mit deren ätherischen Klängen zu verzaubern. Noch seltener sieht man die **Valiba**, ein traditionelles Instrument der Dämmeralben, das aus einem Bambusrohr hergestellt wird, dessen Fasern ähnlich wie bei der Harfe als Saiten verwendet werden.

Gegenstand	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Fiedel	Dorf	1 L	2	2	Darbietung	Saiteninstrumente	G
Flöte, besser	Dorf	50 T	0	2	Darbietung	Blasinstrumente	G
Flöte, einfache	Dorf	10 T	0	2	Darbietung	Blasinstrument	U
Handtrommel	Dorf	50 T	2	2	Darbietung	Schlaginstrumente	U
Horn	Dorf	1 L	1	2	Darbietung	Blasinstrumente	G
Laute / Ud	Kleinstadt	2 L	3	2	Darbietung	Saiteninstrumente	G
Leier	Dorf	1 L	2	2	Darbietung	Saiteninstrumente	G
Pauke	Kleinstadt	2 L	4	2	Darbietung	Schlaginstrumente	G
Schalmei	Kleinstadt	2 L	2	2	Darbietung	Blasinstrumente	G
Standharfe	Kleinstadt	15 L	6	3	Darbietung	Saiteninstrumente	F
Trompete / Mizmar	Kleinstadt	2 L	3	3	Darbietung	Blasinstrumente	G
Valiba	Metropole	5 L	3	3	Darbietung	Saiteninstrumente	G

Wahrsageutensilien

Wahrsageutensilien ermöglichen es dem Besitzer, mehr oder weniger präzise in die Zukunft zu sehen. Da diese Art von Kunst als schwer, vage und oft ungenau gilt, werden Wahrsageutensilien samt ihrer Besitzer misstrauisch beäugt, was der Beliebtheit und großen Vielfalt dieser Utensilien jedoch keinen Abbruch tut.

Es gibt viele unterschiedliche Arten von Wahrsageutensilien, die sich von Kultur zu Kultur sehr unterscheiden. Häufig handelt es sich um

Gegenstände aus Steinen, Holz oder Elfenbein, oder um geworfene **Knöchel**, aus deren Fall die Zukunft abgeleitet wird. In anderen Kulturen sind es **Teller** oder Unterlagen aus mehr oder weniger edlem Material, auf denen Flüssigkeiten wie beispielsweise Blut vergossen werden, oder die typischen **Kristallkugeln**. Auch das einem Brettspiel ähnliche **Wahrsagebrett**, auf dem Figuren nach den Informationen der Fragenden gezogen werden, erfreut sich einiger Beliebtheit.

Gegenstand	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Kristallkugel	Großstadt	15 L	1	1	Arkane Kunde	Wahrsagung	G
Orakelknochen	Kleinstadt	50 T	0	1	Arkane Kunde	Wahrsagung	U
Orakelteller	Kleinstadt	1 L	0	2	Arkane Kunde	Wahrsagung	U
Wahrsagebrett	Großstadt	3 L	1	2	Arkane Kunde	Wahrsagung	G

Praktisch, schnell, gut – Zusammenstellungen für unterschiedliche Gelegenheiten

Ein Einkauf in einer Stadt ist eine Gelegenheit, die Besonderheiten der Region kennenzulernen, aber nicht jedem Spieler gefällt es, mit langen Listen zu hantieren und alles detailliert nachhalten zu müssen. Um Spielern eine Alternative zum Suchen in der Ausrüstungstabelle zu bieten, finden sich hier vorberechnete Ausrüstungszusammenstellungen für unterschiedliche Gelegenheiten.

Abenteuerausrüstung – Mut kann man nicht kaufen, den Rest schon

In diesen Paketen sind alle Ausrüstungsgegenstände zusammengefasst, die ein Abenteurer üblicherweise unterwegs auf Abenteuer brauchen kann, sowohl für den großen als auch kleinen Geldbeutel. Es sind keine spezialisierten Listen, sondern Rundum-Pakete für alle grundlegenden Dinge.

Abenteuerausrüstung, günstig

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Decke	10 T	1	0	–	–
Essgeschirr und -besteck	20 T	1	2	–	–
Fackeln, 3 Stück	3 T	3	2	–	–
Feuerstein & Stahl	15 T	0	4	–	–
Kochgeschirr (Satz)	50 T	2	5	Diverse	Kochen
Proviant (3 Tage)	30 T	3	0	–	–
Rucksack (25 l)	1 L	1	1	–	–
Schleifstein	50 T	0	4	–	–
Seife	50 T	0	3	–	–
Seil, Seide, 10 m	3 L	0	1	–	–
Waffenbürste	30 T	1	3	–	–
Waffenpolitur	1 L	1	0	–	–
Wasserschlauch (3 l)	10 T	1	1	–	–
Wurfhaken	1 L	2	6	–	–
Zelt (2 Personen)	2 L	4	1	–	–
Zunderschachtel	5 T	0	2	–	–

Kartenspiel	15 T	0	0	–	–
Kochgeschirr (Satz)	50 T	2	5	Diverse	Kochen
Lampenöl, 12 Stunden	20 T	0	1	–	–
Laterne	50 T	2	3	–	–
Proviant (3 Tage)	30 T	3	0	–	–
Rucksack (25 l)	1 L	1	1	–	–
Schlafsack	1 L	2	1	–	–
Schleifstein	50 T	0	4	–	–
Seife	50 T	0	3	–	–
Seil, Seide, 10 m	3 L	0	1	–	–
Waffenbürste	30 T	1	3	–	–
Waffenpolitur	1 L	1	0	–	–
Wasserschlauch (3 l)	10 T	1	1	–	–
Wurfhaken	1 L	2	6	–	–
Zelt (2 Personen)	2 L	4	1	–	–
Zunderschachtel	5 T	0	2	–	–

Gesamtpreis: 22 Lunare, 50 Telare

Gesamtlast: 20

Alchemistenausrüstung – das Labor im Reisegepäck

Die hohe Kunst der Alchemie beginnt für den reisenden Alchemisten mit dem tragbaren Labor. In diesem Paket sind auch weitere nützliche Gegenstände zu finden.

Gesamtpreis: 4 Lunare, 93 Telare
Gesamtlast: 14

Abenteuerausrüstung, hochwertig

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Essgeschirr und -besteck	20 T	1	2	–	–
Feuerstein & Stahl	15 T	0	4	–	–
Heiltrank, stark	10 L	0	–	–	–
Kamm	5 T	0	3	–	–

Gesamtpreis: 49 Lunare
Gesamtlast: 9

Betrügerausrüstung – die Welt will betrogen werden!

Eine flinke Zunge ist nicht selten angeboren, das übrige Handwerkzeug für zwielichtige Gestalten kann man für bare Münze erwerben.

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Fälscherwerkzeug (Satz)	20 L	0	0	Edelhandwerk	Kalligraphie, Gravur
Gezinkte Würfel	2 L	0	2	Fingerfertigkeit	Falschspiel
Rosentrunk (1 Dosis)	10 L	0	0	–	–
Schmugglerstiefel	10 L	1	1	–	–
Verkleidungskiste (Satz)	10L	5	3	Redekunst	Verkleiden
Gesamtpreis: 52 Lunare					
Gesamtlast: 6					

Forscherausrüstung – wo niemals jemand vor uns war

Lorakis ist eine große Welt, in der noch längst nicht alle Gebiete erkundet sind. Kartographen, Entdecker und Gelehrte finden für dieses Ausrüstungspaket Verwendung.

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Beutelbuch (leer)	6 L	1	2	–	–
Dokumentenbehälter, 25 Rollen	2 L	1	1	–	–
Kompass	15 L	2	2	Diverse	Orientierung
Papier, 10 Bögen	30 T	0	1	–	–
Pergament, 10 Bögen	1 L	0	0	–	–
Schreibzeug (Satz)	1 L	1	2	Edelhandwerk	Kalligraphie
Gesamtpreis: 25 Lunare, 30 Telare					
Gesamtlast: 5					

Gewölbeforscherausrüstung – nicht nur die Zwerge graben zu tief

Wer Ruinen, Gewölbe oder Höhlen untersuchen will, hat oft nicht nur mit deren widerspenstigen Bewohnern, sondern auch mit der Dunkelheit und mit verschlossenen oder gar eingestürzten Räumen zu kämpfen. In dieser Zusammenstellung finden die Abenteurer alles, um Licht zu machen und den Weg frei zu räumen.

Gewölbeforscherausrüstung, günstig

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Brecheisen	2 L	2	6	–	–
Fackeln, 3 Stück	3 T	3	2	–	–
Hammer	1 L	1	6	–	–
Kreide	2 T	0	1	–	–
Lampenöl, 12 Stunden	20 T	0	1	–	–
Laterne	50 T	2	3	–	–
Spitzhacke	4 L	3	5	–	–

Gesamtpreis: 7 Lunare, 75 Telare

Gesamtlast: 11

Gewölbeforscherausrüstung, hochwertig

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Asteria-Perle, weiß	3 L	0	2	–	–
Brecheisen	2 L	2	7	–	–
Fackeln, 3 Stück	3 T	3	2	–	–
Hammer	1 L	1	6	–	–
Handspaten	1 L	3	5	–	–
Kreide	2 T	0	1	–	–
Lampenöl, 12 Stunden	20 T	0	1	–	–
Laterne	50 T	2	3	–	–
Minenhelm	2 L	2	7	–	–
Spitzhacke	4 L	3	5	–	–

Gesamtpreis: 13 Lunare, 75 Telare

Gesamtlast: 16



Heilerausrüstung – ein Königreich für einen Heiler

Wo man mehrere Tagesreisen bis zum nächsten Arzt benötigt, hat insbesondere die fachgerechte Wundversorgung größte Aufmerksamkeit verdient. Die nötige Ausrüstung für große und kleine Gebrüchen findet sich hier.

Heilerausrüstung, günstig

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Heilkraut, 5 Dosen	250 T	0	0	–	–
Nadel und Faden	10 T	0	6	–	–
Schnaps, einfach, Flasche	50 T	1	2	–	–
Verbandszeug, 10 Stück	1 L	0	0	–	–
Wundsalbe, 5 Dosen	250 T	0	3	–	–
Gesamtpreis: 6 Lunare, 60 Telare					
Gesamtlast: 1					

Heilerausrüstung, hochwertig

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Essig	10 T	0	–	–	–
Gegengift, mittel	10 L	0	–	–	–
Heilerbesteck (Satz)	10 L	1	4	Heilkunde	Diverse
Heilkraut, 10 Dosen	5 L	0	0	–	–
Heiltrank, stark	10 L	0	–	–	–
Kräuterfibel	15 L	1	1	Naturkunde	je nach Buch
Kräuterverband, 10 Stück	5 L	0	1	–	–
Wundsalbe, 10 Dosen	5 L	0	–	–	–
Gesamtpreis: 60 Lunare, 10 Telare					
Gesamtlast: 2					

Kletterausrüstung – der Berg ruft

Diese Kletterausrüstung ist für Reisen im Gebirge unerlässlich, da der erste Fehler oft auch schon der letzte sein kann. Die Gegenstände können aber auch in anderen Situationen und Örtlichkeiten von Nutzen sein.

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Bergsteigerausrüstung (Satz)	12 L	5	–	Athletik	Klettern
Kletteraxt	6 L	2	5	–	–
Wurfhaken	1 L	2	6	–	–
Gesamtpreis: 19 Lunare					
Gesamtlast: 9					

Wildnisausrüstung – über Stock und Stein

Bei Abenteuern in der Wildnis stehen unter anderem sichere Unterkunft und Verpflegung im Mittelpunkt. Mit diesen Ausrüstungspaketen sind die Abenteurer gut auf alle Fährnisse vorbereitet.

Wildnisausrüstung, günstig

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Angelhaken und Schnur	30 T	0	3	–	–
Feuerstein und Stahl	15 T	0	4	–	–
Handbeil	4 L	2	5	–	–
Handsäge	2 L	1	6	–	–
Jagdmesser	2 L	1	6	–	–
Proviant (10 Tage)	1 L	10	0	–	–
Rosshaarschlinge	20 T	1	1	Jagdkunst	Fallen stellen
Zelt (2 Personen)	2 L	4	1	–	–
Zunderschachtel	5 T	0	2	–	–
Gesamtpreis: 11 Lunare, 70 Telare					
Gesamtlast: 19					

Wildnisausrüstung, hochwertig

Gegenstand	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt
Angelhaken und Schnur	30 T	0	3	–	–
Feuerstein und Stahl	15 T	0	4	–	–
Handbeil	4 L	2	5	–	–
Handsäge	2 L	1	6	–	–
Handspaten	1 L	3	5	–	–
Jagdmesser	2 L	1	6	–	–
Karten	5 L	0	0	Überleben	Wildnisführung
Kompass	15 L	2	2	Diverse	Orientierung
Kräuterfibel	15 L	1	1	Naturkunde	je nach Buch
Proviant (10 Tage)	1 L	10	0	–	–
Rosshaarschlinge	20 T	1	1	Jagdkunst	Fallen stellen
Schwefelhölzer, 10 Stück	50 T	0	2	–	–
Zelt (2 Personen)	2 L	4	1	–	–
Zunderschachtel	5 T	0	2	–	–
Gesamtpreis: 48 Lunare, 20 Telare					
Gesamtlast: 25					

Eigener Hände Arbeit



„Für einen wahren Meister, dessen Herz nur für sein Handwerk schlägt, gibt es wenig Erhabeneres, als den Weg eines Werkstücks mitzuerleben: Die Gestalt des fertigen Werkes im ungeformten Ursprung zu entdecken, sie mit vorsichtigen und doch fordernden Schritten hervorzulocken, bis sie durch eigener Hände Arbeit zur Vollendung gelangt.“

—Ashrra, iorische Schmiedemeisterin

Im Laufe der Jahrhunderte haben die Handwerker von Lorakis zahllose Möglichkeiten gefunden, ihr Handwerk zu verbessern, Möglichkeiten, die in ihrer Grundlage in *Splittermond: Die Regeln* ab S. 141 vorgestellt wurden.

Neben diesen grundlegenden Informationen geht dieses Kapitel mehr in die Tiefe: Das lorakische Handwerk und zahlreiche neue Möglichkeiten für Handwerker werden hier näher beleuchtet. Sämtliche Regeln in diesem Kapitel sind *optional*, und die meisten Abschnitte stehen für sich. Es ist also weitgehend möglich, beliebig viele Regeln in diesem Abschnitt separat voneinander in der Gruppe anzuwenden oder wegzulassen.

Übersicht über das Kapitel

Allgemeine Erweiterungsregeln (S. 85)

An dieser Stelle sind eine Reihe Erweiterungsregeln gesammelt, die das Grundsyste m erweitern, zum Beispiel Systemanpassungen, um Schwierigkeit und Herstellungsdauer realistischer zu gestalten, Regeln zur Überanstrengung beim Handwerken und andere Erweiterungsregeln, die nicht zu einem großen, übergeordneten Komplex gehören.

Anleitungen (S. 87)

In diesem Abschnitt sind Informationen und Zusatzregeln zu Anleitungen aufgeführt.

Magie im Handwerk (S. 88)

Lorakis ist eine magische Welt, und auch Handwerker greifen häufig auf Magie zurück. An dieser Stelle finden sich einige neue Zaubер, die nicht nur für Handwerker nützlich sein können.

Neue Verbesserungen (S. 90)

Bereits mit den grundlegenden Regeln zum Handwerk in *Splittermond: Die Regeln* lassen sich Gegenstände aufwerten. Dieser Abschnitt bietet zahlreiche neue *Verbesserungen*, die Handwerker beim Herstellungsprozess anwenden können.

Besondere Materialien (S. 94)

Von Drachenleder über Feengarn bis hin zum legendären Mondstahl existieren in *Splittermond* zahlreiche Materialien, die ungewöhnliche oder besondere Eigenschaften haben. Wie man diese Materialien im Handwerk einsetzt, wird an dieser Stelle erklärt.

Personalisierungen (S. 99)

Während ein Gegenstand nur während seiner Herstellung Verbesserungen erhalten kann, ist es durchaus möglich, ihn auch nach der Fertigstellung an einen bestimmten Besitzer anzupassen. Diese *Personalisierungen* finden sich in diesem Abschnitt.

Neue Meisterschaften (S. 99)

Einige neue Meisterschaften, die für Handwerker nützlich sein können, sind hier aufgeführt.

Die Macht der Relikte (S. 100)

Einige Gegenstände in den Händen von Abenteurern und anderen bedeutenden Persönlichkeiten haben das Potenzial für ganz besondere Macht – es handelt sich um *Relikte*. Mit diesem Abschnitt können solche Relikte noch weiter ausgebaut werden.

Übersicht über den Herstellungsprozess

An dieser Stelle finden Sie noch einmal eine Schritt-für-Schritt-Übersicht über die Herstellung von Gegenständen, inklusive der Erweiterungsregeln in diesem Buch. Dies dient vor allem dem schnellen Nachschlagen – die eigentlichen Regeln finden Sie in den jeweiligen Abschnitten. Sollten Sie eine oder mehrere Systemanpassungen aus dem nächsten Kapitel verwenden, müssen Sie die Schritte natürlich entsprechend anpassen.

1. Gegenstand wählen

Zunächst wählen Sie den Gegenstand aus, den Sie erstellen bzw. in Auftrag geben wollen. Notieren Sie sich *Last* und *Grundpreis*, über die der Gegenstand unmodifiziert bei Qualität 0 verfügt.

2. Verbesserungen auswählen (S. 90)

Treffen Sie aus der Liste der *Verbesserungen* eine für den Gegenstand passende Auswahl und addieren Sie die einzelnen Qualitätsstufen dieser Verbesserungen. Dies ist die *vorläufige Gegenstandsqualität*.

3. Material auswählen (S. 94)

Wählen Sie nun das Material für den Gegenstand aus und notieren Sie *Materialqualität* und *Materialpreis*. Solange es keine außergewöhnlichen Materialien sind, werden Sie zweimal eine 0 notieren, sonst schlagen Sie die Werte in der Liste der Materialien nach (siehe S. 94). Ob ein besonderes Material vor Ort verfügbar ist, entscheidet der Spielleiter. Gegebenenfalls müssen die Abenteurer eine Queste bestehen oder ein Zwischenabenteuer einschieben, um sich das Material selbst zu besorgen.

Vergleichen Sie die in Schritt 2 ermittelte *vorläufige Gegenstandsqualität* mit der *Materialqualität*. Der höhere Wert von beiden ist die *endgültige Gegenstandsqualität*. Bedenken Sie, dass ein Handwerker auch in der Lage sein muss, diese Qualitätsstufe zu verarbeiten.

4. Die Herstellungsprobe

Die Probe ist eine erweiterte Probe auf die passende Handwerksfertigkeit, Schwierigkeit und Fortschrittpunkte hängen von der endgültigen Gegenstandsqualität und dem verwendeten Material ab. Eine Probe benötigt einen halben Tag.

Schwierigkeit

Die Schwierigkeit beträgt 20 zuzüglich der doppelten Gegenstandsqualität.

Fortschrittpunkte

Die Fortschrittpunkte betragen die doppelte Gegenstandsqualität (mindestens 1).

5. Preis und Materialkosten

Ermitteln Sie den endgültigen Preis. Der Grundpreis gilt nur für Gegenstände der Qualität 0. **Qualitätsstufe 1 und 2 kosten je 15 Lunare Aufpreis**, **Qualitätsstufe 3 und 4 kosten je 30 Lunare Aufpreis**, **Qualitätsstufe 5 und 6 kosten je 60 Lunare Aufpreis**, **Qualitätsstufe 7 (und alle weiteren) kosten je 75 Lunare Aufpreis***.

Bei negativer Gegenstandsqualität ziehen Sie **10% pro negativer Qualitätsstufe** ab.

Falls Sie besondere Materialien verwenden möchten, kommt pro Punkt *Last* ein Aufpreis je nach Material hinzu (siehe S. 94).

Kosten von Projektilen

Werden Projektile mit erhöhter Qualität hergestellt, gilt der **Aufpreis für 5 Projektile**, nicht für ein einziges (siehe S. 35).

Kosten von Alchemika

Alchemika sind einmalig anwendbare Verbrauchsgüter und kosten daher weniger als übliche Gegenstände*. Ein Alchemikum der **Qualität 0** kostet **5 Lunare** Grundpreis. **Qualitätsstufe 1 und 2 kosten je 5 Lunare** Aufpreis, **Qualitätsstufe 3 und 4 kosten je 10 Lunare** Aufpreis, **Qualitätsstufe 5 und 6 kosten je 20 Lunare** Aufpreis, **Qualitätsstufe 7 (und alle weiteren) kosten je 25 Lunare** Aufpreis.

Materialkosten

Falls Sie den Gegenstand selbst herstellen, müssen Sie nur die **Materialkosten** aufbringen. Diese betragen **ein Drittel** des endgültigen Preises. Falls Sie besondere Materialien verwenden möchten, müssen Sie auch hier den Materialaufpreis pro Punkt *Last* bezahlen.

Falls Sie bereits über die kompletten Materialien verfügen, müssen Sie nur Verschleißmaterial in Höhe von 10% des Gesamtpreises aufwenden (hochwertige Materialien benötigen besseres Verschleißmaterial).

Übersicht über Gegenstandsherstellung

In der folgenden Tabelle sind noch einmal übersichtlich die Faktoren der Herstellung und Bearbeitung von Gegenständen aufgelistet.

Eigenschaft	Schwierigkeit	FP	Preis*
Gegenstandsqualität -3	14	1	-30 %
Gegenstandsqualität -2	16	1	-20 %
Gegenstandsqualität -1	18	1	-10 %
Gegenstandsqualität 0	20	1	+/- 0
Gegenstandsqualität 1	22	2	+15 L
Gegenstandsqualität 2	24	4	+30 L
Gegenstandsqualität 3	26	6	+60 L
Gegenstandsqualität 4	28	8	+90 L
Gegenstandsqualität 5	30	10	+150 L
Gegenstandsqualität 6	32	12	+210 L
pro weiterer Stufe Qualität	+2	+2	+75 L
Material	+/- 0	+/- 0	+ Materialpreis pro Punkt Last
Personalisierung	25	3	15 L

*Beachten Sie hierbei, dass die in *Splittermond: Die Regeln* auf S. 143 angegebenen Modifikatoren für die Kosten eines hochwertigen Gegenstands bzw. für Alchemika in diesem Buch errichtet werden. Die hier genannten Preiszuschläge sind bereits die korrigierten Zahlen, die Sie außerdem auf S. 110 angegeben finden.

Gegenstandsqualität, Materialqualität und ihre Varianten

In *Splittermond: Die Regeln* reicht die Gegenstandsqualität bis zum Wert 6, mit der Meisterschaft *Meisterwerk* bis zu 7.

In *Mondstahlklingen* gibt es einige Möglichkeiten, die maximal erreichbare Gegenstandsqualität noch weiter zu erhöhen. Um Verwirrungen vorzubeugen, sind diese Möglichkeiten und wie sie sich zueinander verhalten hier noch einmal aufgeführt.

Die **Gegenstandsqualität** ist die grundlegende Qualität, die ein Gegenstand besitzen kann. Über die Meisterschaften *Geselle*, *Fachmann* und *Meister* kann ein Handwerker Gegenstände bis zu einer maximalen Qualität von 6 (mit *Meisterwerk* 7) herstellen.

Das Maximum von 7 bei der Gegenstandsqualität kann jedoch durch einige Möglichkeiten erhöht werden.

Q Der Zauber *Segnung des Relikts* (S. 89) erhöht die Gegenstandsqualität eines Gegenstandes um 1, auch über das Maximum von 7 hinaus.

Q Die Meisterschaft *Materialmeister* (S. 99) ermöglicht es ebenfalls, die Gegenstandsqualität über das Maximum hinaus zu erhöhen. Verwendet ein solcher Handwerker besondere Materialien (S. 94), erhöht sich die Gegenstandsqualität, die er maximal erreichen kann, um die halbe *Materialqualität*. Ein Geselle (der sonst nur Gegenstände bis Qualität 2 herstellen kann), könnte also mit einem Material der Qualität 2 eine maximale Gegenstandsqualität von 3 erreichen.

Q Die Meisterschaft *Effektiver Waffenschmied* (S. 99) ermöglicht es, die maximale Gegenstandsqualität schwerer Waffen um 1 oder 2 Punkte über das Maximum hinaus zu erhöhen.

Zur Berechnung von Schwierigkeit, Fortschrittpunkten und Preis zählt immer die gesamte Endqualität, also die grundlegende Gegenstandsqualität plus etwaiger Qualitätserhöhungen aus den Meisterschaften.

Erweiterte allgemeine Regeln zum Handwerk

Die Regeln zur Herstellung und Reparatur von Gegenständen in *Splittermond: Die Regeln* sind umfassend und eignen sich gut für sämtliche allgemeinen Handwerksarbeiten. Wenn Handwerk kein wichtiger Aspekt in einer Spielrunde ist, sind diese Regeln völlig ausreichend – sie sind jedoch entsprechend „allgemein“ gehalten. Sollte es in der Gruppe gewünscht sein, Handwerk und Gegenstandsherstellung einen größeren Raum zu bieten, kann es in einigen spezielleren Fällen nützlich sein, auf diese erweiterten Regeln zurückzugreifen.

Handwerksfertigkeiten

In diesem Kapitel und in *Splittermond: Die Regeln* ist öfters die Rede von Handwerksfertigkeiten. Dies sind Fertigkeiten, die zur Herstellung von Gegenständen verwendet werden, konkreter: *Alchemie*, *Edelhandwerk* und *Handwerk*.

Handel und Verkauf

Die Handwerksregeln sind dazu gedacht, dass Abenteurer Gegenstände für den Eigenbedarf herstellen. Falls ein Abenteurer beabsichtigt, in der Zeit zwischen den Abenteuern Geld als Handwerker zu verdienen, kann man sich an den üblichen Tagessätzen (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 192) orientieren.

Die Handwerksregeln sind nicht darauf ausgelegt, Waren für den Markt zu produzieren. Eventuelle Gewinne aus dem Verkauf selbst hergestellter Gegenstände sind zwar rein rechnerisch möglich, folgen aber keinem wirtschaftlichen Gesamtkonzept und sind auch nicht als ständige Geldquelle intendiert – wenn ein Abenteurer aber doch mal ein besonderes Schmuckstück verkaufen will, finden sich entsprechende Regeln auf S. 104.

Systemanpassungen

Die Grundregeln zur Gegenstandsherstellung gehen davon aus, dass jede Probe auf eine Handwerksfertigkeit unabhängig vom hergestellten Gegenstand die gleiche Zeit in Anspruch nimmt und die gleiche Schwierigkeit erfordert. Es ist eine bewusste Vereinfachung, dass nicht zwischen Gegenständen unterschieden wird: Die Herstellung eines Dolches dauert mit den Grundregeln ebenso lang und ist so schwierig wie die Herstellung eines Zweihänders.

Falls in einer Gruppe das Handwerk jedoch eine größere Rolle einnimmt, ist möglicherweise eine stärkere Differenzierung gewünscht. In einem solchen Fall können die folgenden Systemanpassungen (siehe auch *Splittermond: Die Regeln* S. 262) verwendet werden, um den Handwerksvorgang komplexer und flexibler zu gestalten. Sie können auch eine Kombination beider Herstellungssysteme anwenden, wenn Sie sich in Ihrer Spielrunde darauf einigen: Bei übersichtlichen Tätigkeiten im laufenden Spiel verwenden Sie die bisherigen, schnellen Grundregeln („Ich schnitte mir einen Holzspeer.“, „Ich repariere meinen Schild.“). Bei Tätigkeiten, die längere Zeit beanspruchen oder von größerer Bedeutung sind, wie etwa das Herstellen von Gegenständen höherer Qualität, ermitteln Sie die Werte nach diesen Systemanpassungen.

Die Systemanpassungen sind voneinander getrennt, können aber beliebig miteinander kombiniert werden.

Stimmung

Mit diesen Systemanpassungen wird die Herstellung von Gegenständen etwas realistischer. Sie wird jedoch auch aufwändiger: Handwerker benötigen üblicherweise deutlich mehr Zeit, sodass das Arbeiten an Gegenständen während des Erlebens von Abenteuern eingeschränkt wird. Außerdem geht dies auf Kosten der Einheitlichkeit und erfordert einen etwas höheren Rechenaufwand, sodass dies im Spiel nicht so schnell abzuhandeln ist wie mit den allgemeinen Regeln.

Standen in der Werkstatt

Wie viel Zeit ein Handwerker für die Herstellung eines Gegenstandes aufwenden muss, ist nicht allgemein gleich, sondern richtet sich danach, wie schwierig der Gegenstand herzustellen ist.

Systemanpassung

Der Preis eines Gegenstandes berechnet sich nicht nur daraus, wie wertvoll das Material eines Gegenstandes ist – sondern auch daraus, wie viel Zeit ein Handwerker aufwenden muss, um ihn herzustellen. Die Herstellungsduer von Gegenständen wird daher nach dem Preis modifiziert: Eine Handwerksfertigkeits-Probe zur **Herstellung** eines Gegenstandes benötigt *so viele Stunden, wie der halbe Grundpreis (in Lunaren)* des Gegenstandes beträgt. Relevant ist hierfür nur der Grundpreis, nicht ein eventuell erhöhter Preis durch höhere Qualität oder Material. Die Meisterschaft *Effizienz* senkt diese Dauer auf zwei Drittel der Zeit.

Eine Handwerksfertigkeits-Probe zur **Reparatur** eines Gegenstandes benötigt wiederum die Hälfte der Herstellungszeit.

Ein Handwerker kann üblicherweise maximal die doppelte *Konstitution* in Stunden am Tag arbeiten, danach muss er gegen *Überanstrengung* würfeln. Körperlich nicht anstrengende Arbeiten (Schneidern, Alchemie und ähnliches) können länger durchgeführt werden, jedoch maximal 8 Stunden am Tag (sofern durch die Konstitution nicht regulär mehr Stunden zulässig wären).

Komplexe Herstellung

Wie schwierig ein Gegenstand herzustellen ist, ist nicht überall gleich und nicht nur davon abhängig, wie qualitativ hochwertig der Gegenstand ist, sondern richtet sich auch danach, wie komplex die Aufgabe ist.

Systemanpassung

Die Schwierigkeit einer Handwerksfertigkeits-Probe zur Herstellung eines Gegenstandes wird durch die Komplexität des Gegenstandes modifiziert:

Komplexität	Schwierigkeit
Ungeübt	-3
Geselle	+/- 0
Fachmann	+3
Meister	+6
Anleitung	+3

Dafür geht die Gegenstandsqualität nicht mehr doppelt, sondern nur noch einfach ein. Die Schwierigkeit beträgt also $20 + \text{Gegenstandsqualität} + \text{Komplexitätsmodifikator}$.

Beispiel: Dietrich (Komplexität F) der Qualität 5 erfordern eine Probe gegen eine Schwierigkeit von 20 (Grund) + 5 (Qualität) + 3 (Komplexität) = 28.

Wieviel ist Material wert?

Die pauschalen Materialkosten von einem Drittel sind eine Vereinfachung zu Gunsten der Spielbarkeit und legen den Schwerpunkt stark auf die Arbeitskosten. Für ein realistischeres Verhältnis zwischen Arbeits- und Materialkosten kann diese Systemanpassung verwendet werden: Der Materialanteil ist generell höher, und je komplexer ein Gegenstand herzustellen ist, desto höher ist der Anteil der Arbeitskosten an den Gesamtkosten. Umgekehrt bezahlt man bei sehr einfach herzustellenden Waren vor allem das verwendete Material.

Systemanpassung

Der Materialanteil beträgt zwischen 90% und 60% des Endpreises, je nach Komplexitäts-Stufe.

Komplexität	Materialanteil	Meisterschaft „Sparfuchs“
Ungeübt	90%	80%
Geselle	80%	70%
Fachmann	70%	60%
Meister	60%	50%
Anleitung	70%	60%

Schiffe, Kutschen, Fuhrwerke: Große Handwerksprojekte

Die Handwerksregeln in *Splittermond: Die Regeln* gehen davon aus, dass ein Handwerker einen *Gegenstand* herstellt, ein (relativ) kleines, gut überschaubares Projekt, das im Zweifelsfall von einer einzelnen Person mit einer einzigen Fertigkeitsprobe abgehandelt werden kann.

Um sie auf wirkliche Großprojekte anzuwenden – etwa den Bau einer Kutsche, einer Brücke oder eines Schiffes – sind einige Anpassungen nötig.

Bauabschnitte

Großprojekte lassen sich nicht einfach über eine einzige Fertigkeitsprobe herstellen.

Stattdessen werden sie in mehrere Bauabschnitte unterteilt. Ein Handwerker baut also nicht einfach eine Kutsche, sondern immer einen Teil einer Kutsche: Die Räder, die Sitze, die Karosserie, die Federung. Jeder dieser Abschnitte benötigt eine eigene Probe und die passende Fertigkeit: So lässt sich der Mast eines Schiffes mit *Handwerk (Holzbearbeitung)* herstellen, das eigentliche Segel aber mit *Handwerk (Schneiderei/Lederverarbeitung)*.

Welche Bauabschnitte es genau gibt und welche Fertigkeit hierfür verwendet wird, liegt im Ermessen des Spielleiters. Soll ein Großprojekt mit verbesserter Qualität hergestellt werden, muss diese Qualität in jede Probe eingerechnet werden (es steigen also Schwierigkeit und benötigte Fortschrittpunkte für jede Probe).

Herstellungsduer

Die Dauer einer einzelnen Probe beträgt üblicherweise 12 Stunden, dies kann vom Spielleiter aber je nach Projekt nach oben und unten angepasst werden. Pro Helfer (maximal drei) reduziert sich die

Dauer einer einzelnen Probe um zwei Stunden, hierbei werden aber Proben zur *Zusammenarbeit* (mit allen Auswirkungen) fällig. Natürlich können mehrere Handwerker gleichzeitig an unterschiedlichen Abschnitten arbeiten.

Beispiel: Die Herstellung einer Kutsche

Zur Herstellung einer zweispännigen Kutsche mit Kutschbock und Platz für vier Insassen sind insgesamt 5 Fertigkeitsproben nötig. Welche Bauabschnitte existieren, kann der Tabelle entnommen werden:

Bauabschnitt	Fertigkeit
Räder	Handwerk (Holzbearbeitung)
Federung	Handwerk (Schmiedekunst)
Karosserie	Handwerk (Holzbearbeitung)
Verdeck	Handwerk (Schneiderei/Lederverarbeitung)
Sitze	Handwerk (Holzbearbeitung)

Andere Großprojekte

Die Regeln für Großprojekte eignen sich für Schiffe, Kutschen, Fuhrwerke und sogar für kleinere Häuser. Projekte wirklich großen Ausmaßes – der Bau einer Burg oder einer massiven Steinbrücke über eine breite Schlucht – lassen sich hingegen besser erzählerisch abhandeln. Hier kommt es vor allem auf eine gute Planung und Vorbereitung und eine Koordination großer Arbeitergruppen an, weniger auf das individuelle Geschick eines einzelnen Handwerksmeisters.

Werkstätten

Abenteurer können mit passendem Werkzeug, das sie bei sich tragen, üblicherweise die meisten Handwerksarbeiten ausführen. Wirklich komfortabel arbeitet es sich jedoch nur in einer eigenen Werkstatt. Ein Abenteurer kann eine Werkstatt über die Ressource *Zuflucht* erwerben. Je nach Ressourcenstufe erhält er hierdurch unterschiedliche Boni, zusätzlich zu allen anderen Vorteilen, die die Zuflucht noch bietet (Unterkunft, Rückzugsort, mobiler Wagen oder ähnliches). Diese Boni sind kumulativ mit etwaigen Boni aus Meisterschaften. Höhere Stufen beinhalten auch immer die Boni aus den vorherigen Stufen. Bis zu *Zuflucht 3* kann die Werkstatt auch mobil sein, zum Beispiel in einem großen Wagen. Alles darüber erfordert eine stationäre Werkstatt.

Zuflucht 1	Der Handwerker erhält einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf einen Schwerpunkt einer passenden Handwerksfertigkeit (Alchemie, Edelhandwerk oder Handwerk). Dieser Bonus zählt als Ausrüstungsbonus.
Zuflucht 2	Die Herstellungskosten sinken um 10%.
Zuflucht 3	Der Ausrüstungsbonus auf den gewählten Schwerpunkt einer Fertigkeit erhöht sich auf 2 Punkte.
Zuflucht 4	Die Herstellungskosten sinken um insgesamt 20%.
Zuflucht 5	Der Ausrüstungsbonus auf den gewählten Schwerpunkt einer Fertigkeit erhöht sich auf 3 Punkte.
Zuflucht 6	Bei Gelingen einer Probe auf die passende Handwerksfertigkeit erhält der Handwerker automatisch 1 zusätzlichen Erfolgsgrad.

Anleitungen

Ein Handwerker, der seine Fähigkeiten verbessert (also seine Fertigkeiten steigert und Meisterschaften erlernt), erwirbt hierdurch auch die Möglichkeit, immer bessere und komplexere Gegenstände anzufertigen zu können – was durch die *Komplexität* dargestellt wird. Es gibt jedoch auch Gegenstände, deren Herstellung längst nicht solches Allgemeinwissen ist. In diesem Fall wird eine *Anleitung* benötigt.

Formen von Anleitungen

Eine Anleitung kann viele Formen annehmen. Ein Konstruktionsplan im Notizbuch eines alten Mechanikers oder eine Schritt-für-Schritt-Erklärung in einem Folianten gilt genauso als Anleitung wie die persönliche Unterweisung eines alten Handwerksmeisters. Anleitungen sind längst nicht immer kompliziert. Ein Schiffskompass mag zwar schwierig herzustellen sein, für einen einfachen Kompass reicht aber schon eine Nadel in einem Korken. Manchmal ist es daher nicht unbedingt eine schwierig zu befolgende Herstellungsanweisung, die eine Anleitung erforderlich macht, sondern einfach eine Form von „Geheimwissen“, das nur wenigen zugänglich ist und eifersüchtig gehütet wird.

Erwerb von Anleitungen

Der Erwerb von Anleitungen ist eher rollenspielerischer als regeltechnischer Natur – ein Handwerker muss keine Erfahrungspunkte dafür ausgeben, dass er eine Anleitung erlernt. Sehr wohl jedoch muss er eine solche Anleitung überhaupt erst einmal finden – und die Suche nach einem Lehrmeister, um die Herstellung des Fulnischen Doppelschwertes zu erlernen, kann ein Abenteuer für sich sein.

Schließlich will eine Anleitung, bevor der Handwerker sie anwenden kann, auch verstanden und erlernt sein. Dieser Lernprozess kann zwischen wenigen Minuten und mehreren Wochen in Anspruch nehmen. Ein neue, aber simple Information, die sich mit bekannten Techniken realisieren lässt, ist schnell verinnerlicht (Beispiel: Eine sich frei drehende Magnetnadel zeigt stets in dieselbe Himmelsrichtung). Viele ineinander greifende Anweisungen, die zudem eine noch ungeübte Herstellungstechnik voraussetzen, benötigen hingegen lange Zeit und intensives Proben (Beispiel: Um eine längere Metallwaffe oder ein kleines Holzboot *Zerlegbar* zu machen, muss man sich besondere Verbindungstechniken aneignen und ein – zumindest intuitives – Wissen um Stabilität und Belastbarkeit entwickeln). Im Zweifel bietet es sich an, sich hierbei am *Fertigkeitswert* des Handwerkers zu orientieren: Je höher der Fertigkeitswert, desto schneller kann ein Handwerker neues Wissen begreifen.

Anleitungen und Verbesserungen

Nicht immer gelten Anleitungen für konkrete Gegenstände. Auch bestimmte Verbesserungen oder ähnliche Dinge sind nur über *Anleitungen* möglich und können erst genutzt werden, wenn der Handwerker über das entsprechende Wissen verfügt. In der Liste der neuen Verbesserungen sind all jene, bei denen eine Anleitung nötig ist, entsprechend markiert.



Optionalregel: Anleitungen verstehen

Die Grundregeln in *Splittermond: Die Regeln* gehen vereinfacht davon aus, dass mit einer entsprechend guten Anleitung auch ein Anfänger einen komplexen Gegenstand herstellen kann, weshalb Anleitungen nicht an eine der Meisterschaften *Geselle*, *Fachmann* oder *Meister* gekoppelt sind. Mit dieser Optionalregel setzt der Einsatz von Anleitungen ein bestimmtes Fachwissen voraus.

Dies schränkt den Nutzen von Anleitungen ein wenig ein und legt gleichzeitig die Herstellung komplexer Gegenstände wie einer Handarmbrust stärker in die Hände von Fachleuten. Um eine Anleitung einsetzen zu können, muss ein Handwerker entsprechend mindestens die Meisterschaft *Fachmann* im passenden Schwerpunkt der Handwerksfertigkeit besitzen.

Magie im Handwerk

Magie ist in Lorakis weit verbreitet. Die Basare Farukans sind bekannt für ihre magischen Geheimnisse, und manche Geschichte rankt sich um die Zauberwerke, die dort feilgeboten werden. Die findigen Keshabid sind der Ursprung vieler dieser Geschichten, verstehen sich die Gnome doch auf die Fertigung zauberkräftiger Gegenstände. Insbesondere Strukturgeber mit Elementar- und Bannzaubern sind weit verbreitet.

In Mertalia wird mit Waren aus aller Herren Länder gehandelt. Zauberwerk macht hier keine Ausnahme. So werden auf den Märkten von Nuum Artefakte feilgeboten, aber auch die Glasbläser dieser Stadt bedienen sich der Zauberkunst, um ihre Waren zu verbessern. Magisch kontrollierte Feuer sorgen für eine gleichmäßige Hitze und somit bessere Qualität des Glases. Meisterglasbläser weben auch gerne Feuer- oder Lichtzauber in ihre Produkte oder machen ihr Glas mit Zauberei stabiler.

Handwerker verschiedener Kulturen nutzen Magie um Elemente zu formen und so einen größeren Detailreichtum zu erzielen. So sind zum Beispiel die lebensechten Statuen der Steinmetze der Furgand teilweise dem Einsatz von Magie zu verdanken. Die Andarai nutzen Magie, um ihre Baumhäuser aus dem Wald zu formen, und die Kunstschniede von Hellberg in Midstad stellen auf diese Weise hochwertige Schmuckstücke her.

Aber auch abseits dieser Beispiele ist Magie alltäglich. Ein Schmied, der einen Feuergeist in seine Esse beschwört, ist kein ungewöhnlicher Anblick. Andere lassen benötigte Gegenstände zu sich schweben, wenn sie gerade keine Hand frei haben, oder verstärken kurzfristig ein Werkzeug, wenn sie besonders hartes Material bearbeiten müssen. Weit verbreitet ist es auch, sich im Umgang mit feuerempfindlichen Materialien lieber auf Lichtzauber als auf Kerzen oder Laternen zu verlassen, oder sich zu stärken, um weniger schnell bei anstrengender Arbeit zu ermüden. In vielen Regionen gehört es zur Meisterschaft eines Handwerkers, Zauberei zu beherrschen, die der Ausführung seiner Arbeit dienlich ist – für viele lorakische Handwerker ist Magie also einfach eines von vielen Werkzeugen.

Neue Zauber

Handwerk verbessern (Ritus)

Schulen: Stärkung 4

Typus: Handwerk stärken

Schwierigkeit: 27

Kosten: K16V4

Zauberdauer: 9 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer verbessert die Ergebnisse seiner handwerklichen Arbeit. Er erhält einen zusätzlichen Erfolgsgrad bei gelungenen Proben auf eine bei Auslösen des Zaubers gewählte Handwerksfertigkeit (*Alchemie*, *Edelhandwerk* oder *Handwerk*), die er während der Wirkungsdauer ausführt. Dieser Zauber ist nicht mit anderen Zaubern kombinierbar, die ebenfalls den Typus *Handwerk stärken* besitzen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

- 2 EG (Kosten +K4V4): Der Handwerker erhält insgesamt 2 zusätzliche EG.

Helfende Hand (Spruch)

Schulen: Wind 2, Natur 2

Typus: Herbeirufung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine helfende Hand, die ihn bei seinen handwerklichen Tätigkeiten nach seinem Willen unterstützt. Die helfende Hand gilt als *leicht positiver Umstand* (Bonus in Höhe von 2 Punkten) für Proben auf die Fertigkeiten *Alchemie*, *Edelhandwerk*, *Handwerk*, *Heilkunde* und *Schlösser und Fallen*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

- 2 EG (Kosten +K2V2): Die helfende Hand gilt als *stark positiver Umstand* (Bonus in Höhe von 4 Punkten).

Holzbearbeitung verbessern (Ritus)

Schulen: Natur 3, Stärkung 3

Typus: Handwerk stärken

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 9 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer verbessert die Ergebnisse seiner handwerklichen Arbeit. Er erhält einen zusätzlichen Erfolgsgrad bei gelungenen Proben auf *Handwerk (Holzbearbeitung)*, die er während der Wirkungsdauer ausführt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Handwerker erhält insgesamt 2 zusätzliche EG.

Holz formen (Ritus)

Schulen: Natur 3

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer kann totes Holz bis zu einem Wert von *Last* 5 verformen, als handele es sich um warmes Wachs. Er kann das Material nicht einfach durch Gedankenkraft in eine Form bringen (muss also immer noch Proben auf *Edelhandwerk* oder *Handwerk* ablegen), benötigt aber kein Werkzeug mehr, wenn er unter Anwendung dieses Zaubers Gegenstände herstellt, und kann diese auch in ungewöhnliche Formen bringen.

Wirkungsdauer: 60 Minuten

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer

- 1 EG (Kosten +3V3): Es kann Holz bis zu Last 7 verformt werden.

Metall formen (Ritus)

Schulen: Fels 3

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 24

Kosten: 12V3

Zauberdauer: 30 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauberer kann Metall bis zu einem Wert von *Last* 5 verformen, als handele es sich um warmes Wachs. Er kann das Material nicht einfach durch Gedankenkraft in eine Form bringen (muss also immer noch Proben auf *Edelhandwerk* oder *Handwerk* ablegen), benötigt aber kein Werkzeug mehr, wenn er unter Anwendung dieses Zaubers Gegenstände herstellt, und kann diese auch in ungewöhnliche Formen bringen.

Wirkungsdauer: 60 Minuten

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer

- 1 EG (Kosten +3V3): Es kann Metall bis zu Last 7 verformt werden.

Schmiedekunst verbessern (Ritus)

Schulen: Feuer 3, Stärkung 3

Typus: Handwerk stärken

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 9 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer verbessert die Ergebnisse seiner handwerklichen Arbeit. Er erhält einen zusätzlichen Erfolgsgrad bei gelungenen Proben auf *Handwerk (Schmiedekunst)*, die er während der Wirkungsdauer ausführt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Handwerker erhält insgesamt 2 zusätzliche EG.

Segnung des Relikts (Ritus)

Schulen: Stärkung 5, Schicksal 4

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 30

Kosten: 20V5

Zauberdauer: 60 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauber erlaubt es, ein *Relikt* nachträglich zu verändern, indem es magisch umgeschmiedet oder auf andere Art umgearbeitet wird. Dieser Prozess benötigt eine hervorragende Werkstatt (mindestens Zuflucht 4 oder eine ähnlich gut ausgestattete Werkstatt), einen hervorragenden Handwerker (Meisterschaft *Meister* im passenden Schwerpunkt – hierbei muss es sich nicht um den Zauberer handeln) und nach Vollführung des Zaubers 8 Stunden Zeit, aber keine weitere Probe. Das Relikt erhält eine zusätzliche Stufe *Gegenstandsqualität*, die dauerhaft erhalten bleibt und die wie üblich für Verbesserungen genutzt werden kann. Jeder Gegenstand kann nur einmal auf diese Art umgearbeitet werden.

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Erschöpfter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

- 2 EG (Kosten: +5V5): Der Gegenstand muss kein *Relikt* sein. Um einen gewöhnlichen Gegenstand umzuarbeiten, sind häufig besonders seltene Materialien nach Maßgabe des Spielleiters nötig.

Steinbearbeitung verbessern (Ritus)

Schulen: Fels 3, Stärkung 3

Typus: Handwerk stärken

Schwierigkeit: 24

Kosten: K12V3

Zauberdauer: 9 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer verbessert die Ergebnisse seiner handwerklichen Arbeit. Er erhält einen zusätzlichen Erfolgsgrad bei gelungenen Proben auf *Handwerk (Steinbearbeitung)*, die er während der Wirkungsdauer ausführt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrade: Auslösezeit, Kanalisierte Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus

- 2 EG (Kosten +K3V3): Der Handwerker erhält insgesamt 2 zusätzliche EG.

Neue Verbesserungen

Die Verbesserungen für Gegenstände in *Splittermond: Die Regeln* (S. 142) sind nur eine kleine Auswahl der Möglichkeiten. Auf den nächsten Seiten finden Sie weitere Verbesserungen, die nach den üblichen Regeln in Gegenstände eingearbeitet werden können. Ebenfalls angegeben sind die Kosten in Qualitätsstufen und etwaige Einschränkungen.

Die hier aufgeführten Verbesserungen sind relativ allgemein gehalten. Im Zweifelsfall sollten Spielleiter und Spieler vorab vereinbaren, ob eine Verbesserung möglich ist oder besonderen Einschränkungen unterliegt. So können langwierige Diskussionen im Spiel vermieden werden.

Der Vollständigkeit halber sind auch die Verbesserungen aus *Splittermond: Die Regeln* hier erneut aufgeführt.

Mali durch Verbesserungen

Bestimmte Verbesserungen können einem Gegenstand als Ausgleich für starke Verbesserungen auch Mali verleihen, zum Beispiel eine erhöhte Behinderung oder einen höheren Tick-Zuschlag. Auch diese Mali lassen sich nach den üblichen Regeln für Gegenstandsverbesserungen während der Herstellung reduzieren.

Allgemeine Verbesserungen

Die allgemeinen Verbesserungen lassen sich auf (nahezu) jeden Gegenstand anwenden, seien es Waffen, Rüstungen oder normale Ausrüstung. Einige Verbesserungen sind natürlich nicht sinnvoll (z.B. Metallgegenstände wasserfest zu machen), andere können sehr spezifisch sein. So ist etwa ein Geheimfach in einem Seidenhemd zwar vorstellbar, es wird aber kaum mehr als einen sehr kleinen, sehr dünnen Gegenstand verbergen können.

Etwas feste Einschränkungen sind bei den jeweiligen Verbesserungen genannt.

Erhöhte Härte

(1 Qualitätsstufe, maximal zweimal)

Die *Härte* des Gegenstandes erhöht sich um 1.

Geheimfach / Geheimtasche

(1 Qualitätsstufe, einmal pro Punkt *Last*)

Das Ausrüstungsstück enthält ein Geheimfach (etwa ein Hohlraum im Schaft einer Waffe oder eine geschickt eingenähte Tasche in einem Mantel). Dieses Fach kann nur durch eine *Wahrnehmung*-Probe gegen eine Schwierigkeit von 35 erkannt werden, lässt sich je nach Machart und Größe aber eventuell ertasten.

Hochwertige Fertigung

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Der Gegenstand verliert das Merkmal *Primitiv*.

Fertigkeitsbonus

(2 Qualitätsstufen, maximal dreimal)

Der Gegenstand verleiht einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf einen Schwerpunkt einer zum Gegenstand passenden Fertigkeit, zum Beispiel einer Kampffertigkeit (Schwerpunkt bestimmte Waffe) bei Waffen, *Darbietung* (Tanzen) bei einem Tanzkleid oder ähnliches.

Kälteschutz

(1 Qualitätsstufe, maximal zweimal)

Solcherart verbesserte Kleidung bietet besonders guten Schutz gegen Kälte und senkt die momentan vorherrschende Kältestufe für ihren Träger um 1 Stufe pro Stufe in dieser Verbesserung. Im Gegenzug steigt die Behinderung pro Stufe um 1.

Reduzierte Last

(1 Qualitätsstufe, maximal auf halbe Original-Last)

Die Last des Gegenstandes wird um 1 reduziert. Diese Reduzierung darf dem Träger nicht zum Nachteil gereichen; so wird beispielsweise beim Manöver *Entwaffen* stets die unmodifizierte Last einer Waffe herangezogen.

Schmutzabweisend

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Ein Ausrüstungsstück wird mit Substanzen behandelt, die Schmutz schwerer an ihm haften lassen. Ein kurzes Abklopfen oder Abbürsten reicht meist, um den Gegenstand wieder sauber zu bekommen.

Unauffällig

(1 Qualitätsstufe, maximal zweimal)

Der Gegenstand lässt sich leichter verbergen. Im Falle einer Waffe wurde diese so konstruiert, dass sie möglichst unauffällig ist und auf den ersten Blick als Alltagsgegenstand erscheint. Beispiele hierfür sind scharfe Messerklingen, die in einen Handfächer eingearbeitet wurden, eine als Spazierstock getarnte Klinge oder ein als Wanderstab getarnter Speer.

Diese Verbesserung kann auch (maximal einmal) auf Rüstungen angewendet werden: Tuchrüstungen sind wie ein Hemd geschnitten, Schuppenteile sind in einen Mantel eingenäht, ein Kettenhemd ist so feingliedrig, dass es unter einem Wams getragen werden kann oder ähnliches. Plattenrüstungen können auf diese Art allerdings nicht verborgen werden.

Eine *Wahrnehmung*-Probe gegen eine Schwierigkeit von 25 (1 Stufe) bzw. 35 (2 Stufen) ist notwendig, um die Waffe oder Rüstung als solche zu erkennen (solange die Waffe nicht eingesetzt wird) oder den Gegenstand zu entdecken.

Ungewöhnlicher Fertigkeitsbonus

(2 Qualitätsstufen, maximal zweimal)

Das Ausrüstungsstück verleiht einen Bonus auf einen Schwerpunkt auf eine für den Gegenstand ungewöhnliche, aber plausibel herleitbare Fertigkeit, zum Beispiel eine besonders imposante Rüstung, die einen Bonus auf *Anführen* (*Motivation*) gewährt, oder ein Wappenschild, der *Entschlossenheit* (*Furcht widerstehen*) erhöht.

Schutz vor Schadensarten

(1 Qualitätsstufe, maximal dreimal)

Diese Verbesserung reduziert pro Stufe den Schaden einer bestimmten Schadensart um 1 Punkt, zum Beispiel *Elektrizität* oder *Feuer*. So werden Alchemistenkittel häufig speziell behandelt, um ihren Träger vor Säurespritzern zu schützen, es gibt aber auch andere Einsatzgebiete für diese Verbesserung, wie etwa speziell isolierte Kleidung, die vor Elektrizität schützt, oder besonders behandelte Gewänder, die etwaigen Feuerschaden verringern. Um einen Träger zu schützen, muss der Gegenstand ausreichend groß sein, andernfalls ist nur der Gegenstand selbst geschützt.

Wasserfest

(1 Qualitätsstufe, maximal zweimal)

Diese Verbesserung macht einen Gegenstand wasserfest. Mit 1 Qualitätsstufe ist er gefeit gegen Regenschauer und kurzzeitige Nässe. 2 Qualitätsstufen lassen ihn wasserdicht werden, sodass er auch gegen längeres Untertauchen geschützt ist. Wasserdichte Gegenstände sind auch luftdicht.

Zerlegbar

(1 Qualitätsstufe, Komplexität A, maximal einmal)

Der Gegenstand kann mit wenigen Handgriffen in seine Einzelteile zerlegt und wieder zusammengebaut werden. So ist es möglich, ihn platzsparend oder unauffällig zu transportieren. Beispiele für zerlegbare Ausrüstung sind zusammensteckbare Stäbe, Schilde, Bögen oder Sägen bzw. anderes Werkzeug. Dafür ist er nicht mehr so solide, sodass die *Härte* um 1 Punkt sinkt.

Einen Gegenstand zu zerlegen oder zusammenzubauen erfordert eine *kontinuierliche Aktion* von 30 Ticks Dauer.

Verbesserungen für Waffen

Die folgenden Verbesserungen können nur auf Waffen angewendet werden. Bereits vorhandene Merkmale, die nur einmalig verfügbar sind (und keine Stufen besitzen), können nicht nachträglich hinzugefügt werden.

Erhöhter Waffenschaden

(1 Qualitätsstufe, maximal zweimal)

Der Schaden der Waffe erhöht sich um 1 Punkt.

Merkmal Ferndistanz

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Fernkampfwaffe erhält das Merkmal *Ferndistanz*.

Merkmal Paarwaffe

(2 Qualitätsstufen, maximal einmal)

Die Waffe erhält das Merkmal *Paarwaffe*.

Merkmal Treffsicher

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Fernkampfwaffe erhält das Merkmal *Treffsicher*.

Reduzierte Waffengeschwindigkeit

(2 Qualitätsstufen, maximal einmal)

Die Waffengeschwindigkeit der Waffe sinkt um 1.

Verbesserte Defensive

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Verbesserung erhöht das Merkmal *Defensiv* um 1. Das Merkmal muss bereits vorhanden sein.

Verbesserte Exaktheit

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Verbesserung erhöht das Merkmal *Exakt* um 1. Das Merkmal muss bereits vorhanden sein.



Verbesserte Schärfe

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Verbesserung erhöht das Merkmal *Scharf* um 1, auf mindestens *Scharf* (2). Waffen mit einem W6-Schadenswürfel dürfen maximal *Scharf* (3) besitzen, Waffen mit W10 maximal *Scharf* (5).

Verbesserter Entwaffnungsschutz

(1 Qualitätsstufe, maximal zweimal)

Die Verbesserung erhöht das Merkmal *Entwaffnungsschutz* um 1.

Verbesserter Kritischer Schaden

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Verbesserung erhöht das Merkmal *Kritisch* um 2.

Verbessertes Ablenken

(2 Qualitätsstufen, maximal einmal)

Die Verbesserung erhöht das Merkmal *Ablenkend* um 1.

Verbesserungen für Rüstungen

Folgende Verbesserungen sind für Rüstungen verfügbar.

Bequem

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Diese Verbesserung ist auf Rüstungen aus Leder, Fell und Tuch anwendbar und macht das Material weich genug, um relativ bequem darin schlafen zu können (sodass etwaige Abzüge durch die im Schlaf getragene Rüstung auf Lebens- oder Fokus-Regeneration entfallen).

Erhöhte Schadensreduktion

(2 Qualitätsstufen, maximal einmal)

Die Schadensreduktion einer Rüstung erhöht sich um 1.

Merkmal Gehärtet

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Rüstung erhält das Merkmal *Gehärtet* (wodurch auch wie üblich der *Tick-Zuschlag* der Rüstung um 1 steigt).

Merkmal Stabil

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Rüstung erhält das Merkmal *Stabil* (wodurch auch wie üblich die *Behinderung* der Rüstung um 1 steigt).

Merkmal Standfestigkeit

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Rüstung erhält das Merkmal *Standfestigkeit* (wodurch auch wie üblich entweder *Tick-Zuschlag* oder *Behinderung* der Rüstung um 1 steigen).

Merkmal Wattiert

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Die Rüstung erhält das Merkmal *Wattiert* (wodurch auch wie üblich sowohl *Tick-Zuschlag* als auch *Behinderung* der Rüstung um 1 steigen).

Reduzierte Behinderung

(2 Qualitätsstufen, maximal einmal)

Die *Behinderung* der Rüstung sinkt um 1.

Reduzierter Tick-Zuschlag

(2 Qualitätsstufen, maximal einmal)

Der *Tick-Zuschlag* der Rüstung sinkt um 1.

Verbesserungen für Schilder

Folgende Verbesserungen sind für Schilder verfügbar.

Halterung

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Der Schild verfügt über eine spezielle Halterung, in die beispielsweise Laternen, Fackeln, Spiegel, göttliche Symbole oder ähnliche Ausrüstungsgegenstände eingesteckt werden können, sodass der Träger die sonst dafür verwendete Hand frei haben kann.

Merkmal Deckung

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Der Schild (ab einem *Verteidigungsbonus* von +2) erhält das Merkmal *Deckung*.

Merkmal Dornen

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Der Schild erhält das Merkmal *Dornen*.

Merkmal Gehärtet

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Der Schild erhält das Merkmal *Gehärtet* (wodurch auch wie üblich der *Tick-Zuschlag* der Rüstung um 1 steigt).

Merkmal Schildwall

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Der Schild erhält das Merkmal *Schildwall*.

Reduzierte Behinderung

(2 Qualitätsstufen, maximal einmal)

Die *Behinderung* des Schildes sinkt um 1.

Reduzierter Tick-Zuschlag

(2 Qualitätsstufen, maximal einmal)

Der *Tick-Zuschlag* des Schildes sinkt um 1.

Verbesserte Defensive

(1 Qualitätsstufe, maximal einmal)

Das Merkmal *Defensiv* erhöht sich um 1.



Liste der Verbesserungen

Allgemeine Verbesserungen

Verbesserung	Kosten	Beschreibung	Einschränkungen
Erhöhte Härte	1	Härte +1	maximal zweimal
Geheimfach	1	Gegenstand erhält Geheimfach	einmal pro Punkt Last
Hochwertige Fertigung	1	Merkmal Primitiv entfällt	maximal einmal
Fertigkeitsbonus	2	Schwerpunkt +1	maximal dreimal
Kälteschutz	1	Kältestufe um 1 reduziert	maximal zweimal
Reduzierte Last	1	Last -1	maximal halbiert
Schmutzabweisend	1	Gegenstand ist leicht zu reinigen	maximal einmal
Unauffällig	1	Gegenstand wird getarnt	maximal zweimal
Ungewöhnlicher Fertigkeitsbonus	2	Bonus auf ungewöhnlichen Schwerpunkt	maximal zweimal
Schutz vor Schadensarten	1	1 Punkt reduzierter Schaden gegen Schadensarten	maximal dreimal
Wasserfest	1	Gegenstand wird wasserfest	maximal zweimal
Zerlegbar	1	Gegenstand wird zerlegbar	maximal einmal

Verbesserungen für Waffen

Verbesserung	Kosten	Beschreibung	Einschränkungen
Erhöhter Waffenschaden	1	Schaden +1	maximal zweimal
Merkmal Ferndistanz	1	Waffe erhält Ferndistanz	nur Fernkampfwaffen, maximal einmal
Merkmal Paarwaffe	2	Waffe erhält Paarwaffe	maximal einmal
Merkmal Treffsicher	1	Waffe erhält Treffsicher	nur Fernkampfwaffen, maximal einmal
Reduzierte Waffengeschwindigkeit	2	WGS -1	maximal einmal
Verbesserte Defensive	1	Defensiv +1	Merkmal muss vorhanden sein , maximal einmal
Verbesserte Exaktheit	1	Exakt +1	Merkmal muss vorhanden sein , maximal einmal
Verbesserte Schärfe	1	Scharf +1, mindestens 2	maximal einmal
Verbesserter Entwaffnungsschutz	1	Entwaffnungsschutz +1	maximal zweimal
Verbesserter Kritischer Schaden	1	Kritisch +2	maximal einmal
Verbessertes Ablenken	2	Ablenkend +1	maximal einmal

Verbesserungen für Rüstungen / Schilder

Verbesserung	Kosten	Beschreibung	Einschränkungen
Bequem	1	In Rüstung kann geschlafen werden	nur Rüstungen aus Leder/Fell/ Tuch, maximal einmal
Erhöhte Schadensreduktion	2	SR +1	maximal einmal
Halterung	1	Schild erhält Halterung	nur Schilder, maximal einmal
Merkmal Deckung	1	Schild erhält Deckung	maximal einmal, nur Schilder ab VTD-Bonus +2
Merkmal Dornen	1	Schild erhält Dornen	maximal einmal, nur Schilder
Merkmal Gehärtet	1	Gegenstand erhält Gehärtet	maximal einmal
Merkmal Schildwall	1	Schild erhält Schildwall	maximal einmal, nur Schilder
Merkmal Stabil	1	Rüstung erhält Stabil	maximal einmal, nur Rüstungen
Merkmal Standfest	1	Rüstung erhält Standfest	maximal einmal, nur Rüstungen
Merkmal Wattiert	1	Rüstung erhält Wattiert	maximal einmal, nur Rüstungen
Reduzierte Behinderung	2	BE -1	maximal einmal
Reduzierter Tick-Zuschlag	2	Tick-Zuschlag -1	maximal einmal
Verbesserte Defensive	1	Defensiv +1	maximal einmal

Besondere Materialien

Die Welt von Lorakis ist voller subtiler Magie, doch ersetzt nichts gute Handwerkskunst. Dies gilt besonders dann, wenn ein Meister seiner Zunft Rohstoffe von großer Qualität verwendet, um einen herausragenden Gegenstand zu fertigen. Anbei finden Sie eine kleine Vorstellung besonderer Materialien aus den unterschiedlichsten Regionen von Lorakis, die auch dazu einladen sollen, diese Reiche zu erkunden. Denn auch wenn die Reise über Mondpfade den kulturellen und wirtschaftlichen Austausch zwischen weit entfernten Regionen ermöglicht, sind außergewöhnliche Rohstoffe fern ihrer Heimat schwer zu erhalten und über die Maße teuer. Was läge also näher, als die Rohstoffe vor Ort selbst zu erstehen und dabei in ein Abenteuer zu stolpern?

Und natürlich ist diese Liste nicht erschöpfend: Es gibt noch zahllose weitere ähnlich mysteriöse Materialien auf Lorakis, die nur darauf warten, entdeckt zu werden, und andere Materialien von anderer Herkunft können ähnliche oder gleiche Wirkungen wie die hier aufgeführten Materialien besitzen. Die letzte Entscheidung hierzu liegt – wie üblich – beim Spielleiter.

Materialqualität

Die Materialqualität ist eine Angabe dafür, wie hochwertig ein bestimmtes Material ist: Drachenleder ist nicht nur seltener als Rindsleder, sondern auch von höherer Qualität. Die Qualität folgt einer Skala von -2 bis 6.

Qualität	Beschreibung und Beispiele
-2	Miserables Material. Sprödes Erz, ungearbeitete Tierhäute. Waffen und Rüstungen haben automatisch das Merkmal Primitiv.
-1	Schlechtes Material. Schlechtes Eisenerz, unsaubergegerbte Felle. Waffen und Rüstungen haben automatisch das Merkmal Primitiv.
0	Gewöhnliches Material. Einfacher Stahl, übliche Hölzer, Wolle, Leinen. Die Gegenstände aus der Ausrüstungsliste sind aus solchem Material.
1	Besseres Material. Seide, Sanjha-Holz, Schwarzleder.
2	Hervorragendes profanes oder leicht übernatürliches Material. Krakenleder, Thaumarium.
3	Übernatürliches Material. Drachenleder, Wandeldes Holz.
4	Außergewöhnliches übernatürliches Material. Feengarn, Firnholz.
5	Herausragendes übernatürliches Material. Leder von hohen Drachen.
6	Sagenumwobenes Material. Mondstahl, seltene Titanengeschenke.

Nicht jeder Lehrling ist in der Lage, wertvolle Materialien so zu verarbeiten, dass das volle Potential entfaltet wird. Um die besondere Materialeigenschaft zu erhalten und zur vollen Wirkung zu bringen, muss der Handwerker die passende Meisterschaft des entsprechenden Schwerpunkts besitzen.

Meisterschaft	Maximale Materialqualität
Keine	0
Geselle	2
Fachmann	4
Meister	6

Nur ein *Meister (Schmiedekunst)* kann also Mondstahl (Qualität 6) so verarbeiten, dass die besonderen Eigenschaften dieses Metalls ihre Wirkung entfalten.

Materialeigenschaften

Besondere Materialien haben *Materialeigenschaften* – außergewöhnliche Fähigkeiten, die teilweise ihren legendären Ruf erst begründet haben, wie etwa die Macht des Mondstahls.

Diese Materialeigenschaften sind bei den Materialien aufgeführt. Etwaige durch Material verliehene Boni auf Fertigkeiten zählen als *Ausrüstungsbonus*.

Materialeigenschaften sind nur bei verarbeiteten Gegenständen wirksam, nicht bei Rohmaterialien.

Verwendung von besonderen Materialien

Einige besondere Materialien eignen sich vor allem gut für bestimmte Zwecke. Das Sanjha-Holz des Blinden Waldes beispielsweise lässt sich besonders gut zu Fernkampfwaffen aller Art verarbeiten. Wenn ein solches Material eingesetzt wird, um einen der beim Material angegebenen Gegenstände herzustellen, zählt dies als *leicht positiver Umstand* bei der Herstellung. (Im Fall, dass bei einem Material „Alles“ angegeben ist, gilt dies natürlich nur für Gegenstände, die aus diesem Material hergestellt werden können – auch aus dem edelsten Feengarn lässt sich keine Plattenrüstung nähen.)

Davon abgesehen werden besondere Materialien eingesetzt, um von ihren *Materialeigenschaften* zu profitieren.

Preis

Hochwertige Materialien haben ihren Preis. Während die Kosten gewöhnlicher Materialien (bis Materialqualität 0) von den Herstellungskosten abgedeckt sind, muss für besondere Materialien ein Aufpreis gezahlt werden. Der Aufpreis gilt pro Punkt unmodifizierter Last des herzustellenden Gegenstandes. Das Material für kleinere Gegenstände (Last 0) kostet die Hälfte des angegebenen Preises.

Der Preis für die Materialien addiert sich zu den Herstellungskosten, wird aber vom Handwerker üblicherweise weitergereicht und erhöht auch den Endpreis. Ein Abenteurer muss also den vollen Aufpreis bezahlen, ganz gleich, ob er den Gegenstand selbst herstellt oder kauft. Sollte ein Gegenstand aus besonderem Material als *Relikt* erworben werden, gelten die Angaben im entsprechenden Kapitel auf S. 100.

Verarbeitung

Die Verwendung besonderer Materialien beeinflusst die Herstellung: Die *Gegenstandsqualität* eines Gegenstandes aus besonderen Materialien entspricht immer mindestens der *Materialqualität*, auch, wenn die Summe der Verbesserungen eine niedrigere Qualität ergibt. (Ein

Gewand aus *Feengarn* hat also immer eine Mindestqualität von 4, unabhängig von sonstigen Verbesserungen.)

Das bedeutet, dass der Preis steigt beziehungsweise mehr Ressourcenpunkte in *Relikt* investiert werden müssen (siehe S. 100). Üblicherweise wird ein Handwerker bei einem Materialeinsatz natürlich mindestens so viele Verbesserungen hinzufügen, dass die Materialqualität erreicht oder übertrroffen wird, um keine Qualität zu „verschwenden“ – Ausnahmen sind aber möglich.

Beispiel: Telkin hat bei seinem letzten Abenteuer einen Ballen *Feengarn* erbeutet, gerade genug, um sich ein priesterliches Kashrok-Gewand zu fertigen (Klerikale Kleidung, Grundpreis 5 Lunare, Last 3, Komplexität F). Das Gewand soll ihm einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf *Diplomatie (Bekehren)* verleihen (Verbesserung *Fertigkeitsbonus*).

⌚ Die Gegenstandsqualität des Gewandes wäre 2 durch die Verbesserung *Fertigkeitsbonus*, beträgt aber 4 durch das Material *Feengarn* (Mindestqualität).

⌚ Die Schwierigkeit der erweiterten Probe auf *Handwerk (Schneidelei/Lederverarbeitung)* beträgt 28 (Grundschwierigkeit 20 plus doppelte Gegenstandsqualität).

⌚ Es müssen 8 Fortschrittpunkte wegen der Gegenstandsqualität erreicht werden.

⌚ Hätte Telkin das Feengarn nicht schon erbeutet und würde dieses Gewand bei einem begabten Schneider in Auftrag geben, würde sich der Preis wie folgt berechnen: Basispreis 5 L + 2 x 15 (Q1/2) + 2 x 30 (Q3/4) = 95 L; Feengarn 50 L x Last 3 = 150 L; Gesamtpreis = 245 L; schneidert er hingegen selbst, muss Telkin nur 1/10 des Gesamtpreises für Verbrauchsmaterialien aufwenden, also 25 L.

⌚ Beim Tragen des fertigen Gewandes profitiert Telkin dann nicht nur von der Verbesserung, sondern auch von den Materialeigenschaften des Feengarns.

Feengarn

Feengarn gilt als einer der edelsten Stoffe auf Lorakis. Er ist reißfest, anschmiegsam und wasserdicht, darüber hinaus verliert er niemals seinen uralten Glanz. Üblicherweise kann man ihn nur in der Feenwelt bei deren Bewohnern tauschen, nur selten taucht er auf dem freien Markt auf. So mancher Stoffhändler ist auf der Suche nach Feengarn verschollen.

Materialeigenschaft: Gegenstände aus Feengarn besitzen die Verbesserungen *Schmutzabweisend* und *Wasserfest* (Stufe 2). Kleidung aus Feengarn gilt als *leicht positiver Umstand* bei *Sozialen Konflikten*, die *Einstellung* intelligenter Feen gegenüber ihrem Träger ist um 1 Stufe verbessert (maximal *aufgeschlossen*).

Qualität: 4 (Alles)

Stoffe

Stoff	Verwendung	Qualität	Aufpreis pro Punkt Last
Gewöhnliche Stoffe	–	0	0
Spinnenseide	Kleidung, Seile	1	5 L
Djinnenseide	Kleidung	2	15 L
Feengarn	Alles	4	50 L

Hölzer

Sanjha-Holz

Die nachtschwarzen Bäume des Blinden Waldes in Ashurmazaan scheinen das Licht vollständig zu verschlucken. Neben dieser Eigenschaft ist das Holz aber fest und flexibel genug, um daraus gute Schusswaffen herstellen zu können – vorausgesetzt man ist wagemutig genug, sich in diesen Wald hineinzuvergehen, denn die hier lebenden Nephilim machen den Wald zu gefährlich für gewöhnliche Holzfäller.

Materialeigenschaft: Fernkampfwaffen aus Sanjha-Holz verfügen automatisch über das Merkmal *Ferndistanz*.

Qualität: 1 (Fernkampfwaffen)

Druidenholz

Das Holz der Vanenbäume in Zwingard wird umgangssprachlich als *Druidenholz* bezeichnet. In der Tat können die Druiden erkennen, welche der Vanenbäume tatsächlich von den Vanyr gesegnet wurden und damit über hervorragende Eignung für Waffen und Schilde verfügen. Um zu verhindern, dass zu viele Bäume gefällt werden, behalten die Druiden dieses Wissen für sich.

Materialeigenschaft: Nahkampfwaffen (mit langem Holzschaft) und Schilde aus Druidenholz verleihen einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf die *Aktive Abwehr* mit diesem Gegenstand.

Qualität: 2 (Nahkampfwaffen, Schilde)

Geisterholz

Das *Geisterholz* der Smaragdküste trägt seinen Namen aus gutem Grund. Das leicht gräuliche Holz scheint tatsächlich eine Verbindung zur Geisterwelt zu haben. So wird es auch nur selten gefällt, denn es halten sich hartnäckig die Gerüchte, dass die Holzfäller von Geistern heimgesucht und in den Tod getrieben werden – was umso bedauerlicher ist, da sich dieses Holz hervorragend zur Fokussierung von Todesmagie eignet.



Materialeigenschaft: Gegenstände aus *Geisterholz* gewähren ihrem Träger einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Todesmagie*. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden.

Qualität: 2 (Artefakte, Zauberstäbe)

Wisperholz

In den Dschungeln von Gotor wächst ein enger Verwandter des Geisterholzes: das helle, fein gemaserte *Wisperholz*. Es ist noch seltener als Geisterholz, denn den Legenden nach sind Wisperholzbäume immer ein Bindeglied zwischen der Welt der Lebenden und der der Geister.

Werden aus Wisperholz *Naturmagie*-Artefakte gefertigt, erhält der Handwerker sogar einen *stark positiven Umstand*, nicht nur einen *leicht positiven Umstand*.

Materialeigenschaft: Gegenstände aus *Wisperholz* gewähren ihrem Träger einen Bonus in Höhe von 1 Punkt sowohl auf *Todes-* als auch auf *Naturmagie*. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden.

Qualität: 2 (Artefakte, Zauberstäbe)

Wandelndes Holz

Das besonders feste Holz von Baumwandler und Dämmerweide ist in ganz Lorakis zu finden. Das Holz unterscheidet sich äußerlich allerdings nicht von dem des Baumes, in dessen Gestalt der Baumwandler umherzieht, sei es nun Buche, Linde oder Eiche. Baumwandler und Dämmerweide können als jede Baumart auftreten – und natürlich muss die Kreatur erst einmal getötet werden, um ihr Holz zu erlangen, wobei ein Baumwandler je nach Größe genug Material für Gegenstände mit bis zu Last 7 ergibt. Baumwandler betrachten Personen mit solchen Gegenständen als Todfeinde.

Materialeigenschaft: Gegenstände aus Wandelndem Holz können wilde Tiere davon abschrecken, ihren Träger anzugreifen. Die Chance, während einer Reise auf das Ereignis *Feinde* zu treffen, ist um 1 reduziert, die gestrichene Chance gilt als „*kein Ereignis*“ (Beispiel: In der Zone *Wildnis* ist die Chance, auf Feinde zu treffen, 1-3 auf W10. Mit Wandelndem Holz sinkt die Chance auf 1-2, ein Ergebnis von 3 gilt als „*kein Ereignis*“.) Bei einer Begegnung mit wilden Tieren kann ein solcher Gegenstand nach Spielleitermaßgabe ein Tier vom Angriff auf den Träger abhalten.

Das Tragen eines Gegenstandes aus Wandelndem Holz, das von einem Baumwandler stammt, senkt die *Einstellung* von Baumwandlern und einigen Naturwesen nach Maßgabe des Spielleiters gegenüber dem Träger auf *Feindlich*.

Qualität: 3 (Alles)

Firnholz

Stregn behütet wird das magische, weiße Holz des Firnbaums, der nur inmitten des Immersommerwaldes wächst und für die dortigen Alben eine beinahe heilige Bedeutung hat. Außerhalb des Waldes wird man dieses Holz fast nie zu Gesicht kriegen – und wenn, dann nur in den Händen einiger weniger Vertrauten der Tarsai oder tollkühner Räuber.

Materialeigenschaft: Ein Gegenstand aus Firnholz erhöht die Fokuspunkte eines Trägers um 5. Das Holz braucht einige Tage, um sich auf seinen Anwender „einzustimmen“, die Punkte sind also nicht sofort verfügbar. Maximal kann ein Träger von zwei Firnholz-Gegenständen gleichzeitig profitieren.

Qualität: 4 (Alles)

Hölzer

Holz	Verwendung	Qualität	Aufpreis pro Punkt Last
Gewöhnliche Hölzer	–	0	0
Sanjha-Holz	Fernkampf	1	5 L
Druidenholz	Nahkampf, Schilde	2	15 L
Geisterholz / Wisperholz	Artefakte, Zauberstäbe	2	15 L
Wandelndes Holz	Alles	3	30 L
Firnholz	Alles	4	50 L

Leder

Schwarzleder

Für Abenteurer, die viel Wert auf Heimlichkeit legen, ist das Schwarzleder sehr wertvoll, das von dem Schattenpanther des Dämmerwaldes stammt. Das feste Leder des Tieres vermag manchen Treffer abzuhalten, gleichzeitig ist es noch relativ leicht, sodass Bewegungen kaum eingeschränkt werden.

Materialeigenschaft: Rüstungen und ganze Sätze Kleidung aus Schwarzleder verleihen dem Träger einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf *Heimlichkeit*. Dabei kann nicht von Rüstung und Kleidung gleichzeitig profitiert werden.

Qualität: 1 (Rüstungen, Kleidung)

Kräkenleder

An das Leder der Riesenkrake heranzukommen ist sehr schwierig, da die gewaltigen Tiere den Kampf gegen Schiffe in der Regel gewinnen oder sich ansonsten in die Tiefen des Meeres zurückziehen. Wenn sich dann doch einzelne Tentakel finden lassen, lässt sich daraus ein meist dunkles Leder herstellen, das für feste Kleidung und Rüstung sorgt, die sehr warm hält und Wasser abweisend ist.

Materialeigenschaft: Gegenstände aus Kräkenleder besitzen die Verbesserungen *Wasserfest* (Stufe 2) und *Kälteschutz* (Stufe 1).

Qualität: 2 (Rüstungen, Kleidung)

GroßbulLENleder

Neben vielen anderen Kreaturen sind im Dämmerwald die riesigen Lederbulle anzutreffen, aus deren Haut sich ein vortreffliches Leder fertigen lässt. Die Verarbeitung des Leders ist allerdings schwierig – die Andarai nehmen häufig Magie zur Hilfe, um es zu bearbeiten.

Materialeigenschaft: Die *Härte* eines Gegenstandes aus Großbulle- und leder ist um 1 erhöht. Schilde aus Großbulle- und leder verleihen einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf die *Aktive Abwehr* mit diesem Gegenstand. Bei der Herstellung von Gegenständen erhält der Handwerker einen *leicht negativen Umstand* auf seine Proben, es sei denn, er verwendet den Zauber *Handwerk verbessern*.

Qualität: 2 (Alles)

Drachenleder

Das feuerfeste Leder der Drachen ist in ganz Lorakis begehrt, vom Leder der Sanddrachen der Surmakar bis zur Haut der Baumdrachen der Wandernden Wälder. Die Festigkeit dieses Leders lässt sich nur noch mit dem der Lederbulle vergleichen.

Drachenleder kann eine Qualität von 3 bis 5 erreichen, je nach ursprünglicher Kreatur. Die folgend aufgeführten Unterarten sind nur Beispiele.

Walddrachenleder

Materialeigenschaft: Gegenstände aus Walddrachenleder erhalten die Verbesserung *Schutz vor Feuerschaden* 2. Sie gewähren ihrem Träger einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf *Naturmagie*. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden.

Qualität: 3 (Alles)

Sanddrachenleder

Materialeigenschaft: Gegenstände aus Sanddrachenleder erhalten die Verbesserung *Schutz vor Feuerschaden* 3. Ihre Härte ist um 1 Punkt erhöht, außerdem gewähren sie ihrem Träger einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf den *Körperlichen Widerstand* gegen Gifte. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden.

Qualität: 4 (Alles)

Hohes Drachenleder

Materialeigenschaft: Gegenstände aus Hohem Drachenleder erhalten die Verbesserung *Schutz vor Feuerschaden* 4. Sie gewähren ihrem Träger außerdem einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Feuermagie*. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden. Rüstungen aus Hohem Drachenleder erhalten das Merkmal *Stabil* (wodurch sich auch die *Behinderung* erhöht, siehe S. 47).

Qualität: 5 (Alles)

Leder

Leder	Verwendung	Qualität	Aufpreis pro Punkt Last
Gewöhnliches Leder	–	0	0
Schwarzleder	Rüstungen, Kleidung	1	5 L
Krakenleder	Rüstungen, Kleidung	2	15 L
Großbulleñleder	Alles	2	15 L
Drachenleder	Alles	3/4/5	25 L / 50 L / 75 L

Metalle

Thaumarium

Thaumarium ist ein schweres, tiefblaues Erz, das bisher nur in den Bergen von Termark gefunden wurde. Es eignet sich besonders gut für die Herstellung magischer Artefakte.

Materialeigenschaft: Wird ein Gegenstand aus Thaumarium zum Artefakt verzaubert, erhält der Verzauberer einen *stark positiven Umstand* auf die Proben zur Verzauberung.

Qualität: 2

Totenerz

Totenerz kann nur in Esmoda gefördert werden und verleiht der Totenmetropole somit das Monopol über das schwarze, erstaunlich leichte Erz. Da es ebenso widerstandsfähig ist wie Stahl, wird es vor allem für Metallrüstungen verwendet.

Materialeigenschaft: Rüstungen aus Totenerz können ein weiteres Mal nach den üblichen Regeln für ihren Träger *personalisiert* werden.

Qualität: 2 (Rüstungen und Schilde)

Jadeeisen

Das Jadeeisen zeichnet sich durch die namensgebende Farbe und seine außergewöhnlich hohe Qualität aus. Es kann nur unter großen Anstrengungen vom Meeresboden der Jadesee gefördert werden. Es gilt als Ziermetall, kann aber je nach Verarbeitung auch für Waffen verwendet werden.

Materialeigenschaft: Die *Last* von Gegenständen aus Jadeeisen ist um 1 reduziert (ohne Verlust an *Haltbarkeit* oder andere negative Auswirkungen von niedriger Last), die *Härte* um 1 erhöht. Rüstungen und Waffen aus Jadeisen gewähren durch ihr prächtiges Aussehen dem Träger einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Anführen* (*Flammende Rede* und *Moral*). Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden.

Werden Waffen aus Jadeeisen gefertigt, erhält der Handwerker einen *leicht negativen Umstand* auf die Herstellungsprobe.

Qualität: 3 (Rüstungen)

Mondstahl

Bruchstücke des Splittermonds sind im Laufe der Jahrhunderte vielerorts über Lorakis niedergegangen, und es heißt, dass Gegenstände aus Mondstahl den Lauf der Welt ändern können. Besitzer von Gegenständen aus Mondstahl scheinen von den Göttern gesegnet und in der Lage zu sein, übermenschliche Taten zu vollbringen. Aber auch ohne diese Sage ist Mondstahl der König der Metalle: Zwar ist es aufwendig zu formen, kennt jedoch in seiner Anwendbarkeit keine Grenzen.

Materialeigenschaft: Wird ein Mondstahl-Gegenstand zu einem Artefakt verzaubert, erhält der Zauberer einen *stark positiven Umstand* auf die Proben zur Verzauberung.

Gegenstände aus Mondstahl sind mächtig, aber die wahre Macht des Metalls liegt darin, wie es auf Splitterträger reagiert – und nur in den Händen eines Splitterträgers entfaltet ein Gegenstand aus Mondstahl sein ganzes Potential. Ein kleiner Splitter Mondstein reicht hierfür übrigens nicht aus, es muss eine größere Menge sein, mindestens ein kleines Amulett, das aus dem Metall gefertigt wurde.

☞ Waffen aus Mondstahl richten einen zusätzlichen Schaden in Höhe von 3 Punkten gegen Kreaturen aus der göttlichen Domäne und Kreaturen der Finsternis (und nach Spielleiterentscheidung verschiedene andere Kreaturen der Anderswelten) an.

☞ Der Besitz eines Gegenstandes aus Mondstahl mit mindestens *Last* 1 verleiht seinem Träger einen zusätzlichen Splitterpunkt. Dies gilt auch für Personen, die keine Splitterträger sind – sie können die allgemeinen Splittergaben (Reduzieren von Schaden, Fertigkeitsbonus, Bonus auf Widerstände) verwenden wie Splitterträger und erhalten diesen Punkt auch zu Beginn jeder Spielsitzung zurück. Jeder weitere Punkt *Last* verleiht dem Träger (gleich ob selbst Splitterträger oder nicht) einen weiteren Splitterpunkt bis zu einem Maximalwert von 5. Dabei gilt stets nur der Gegenstand aus Mondstahl im eigenen Besitz mit der höchsten Last.

☞ Der Besitz eines Gegenstandes aus Mondstahl ermöglicht es einem Splitterträger, Verbesserungen seines Mondzeichens einzusetzen, als ob er sich auf dem nächsthöheren Heldengrad befindet. Ein Splitterträger des Heldengrades *Suchender* kann also die **Verstärkung** nutzen, ein *Wanderer* die **Resonanz** und schon ein *Veteran* die **geheime Gabe**. Ein *Heroe* schließlich erhält einen Bonus von 1 auf alle allgemeinen Splittergaben: Der Proben- und Widerstandsbonus steigt auf 4 Punkte, die Schadensreduktion auf 6 Punkte.

G Ein Splitterträger, der einen Gegenstand aus Mondstahl besitzt, erhält 2 statt 1 Splitterpunkt, wenn eine *Schwäche* zum Tragen kommt.

G Hat der Splitterträger eine persönliche Bindung zu dem Gegenstand (ihn als *Relikt* erworben, ansonsten Spielleiterentscheidung), erhält dieser automatisch und ohne weitere Kosten die legendäre Kraft *Du gehörst zu mir* (S. 102).

Als „Träger“ im obigen Sinne zählt eine Person, die den Gegenstand schon längere Zeit (einige Wochen) in ihrem Besitz hat, sodass der Mondstahl sich auf ihn „einstimmen“ konnte. Nach Spielleitermaßgabe kann in besonderen Situationen eine solche Einstimmung jedoch auch wesentlich schneller erfolgen.

Es kann stets nur von den positiven Effekten eines Gegenstands aus Mondstahl profitiert werden. Weitere Gegenstände aus Mondstahl addieren ihre Effekte nicht auf.

Qualität: 6 (Alles)

Metalle

Metall	Verwendung	Qualität	Aufpreis pro Punkt Last
Gewöhnlicher Stahl	–	0	0
Thaumarium	Artefakte	2	15 L
Totenerz	Rüstungen, Schilder	2	15 L
Jadeeisen	Rüstungen	3	30 L
Mondstahl	Alles	6	200 L

Sonstiges

Steppengräberpanzer

Die Steppengräber in der Jogai-Steppe verfügen über einen außerordentlichen Chitinpanzer, aus dem besondere Rüstungen gewonnen werden können – auch wenn das eine sehr mühevolle Arbeit ist, da schon einige Dutzend Jungtiere für eine menschengroße Rüstung benötigt werden.

Materialeigenschaft: Die *Last* von Gegenständen aus Steppengräberpanzern ist um 1 reduziert (ohne Verlust an *Haltbarkeit* oder andere negative Auswirkungen niedriger Last), die *Härte* um 1 erhöht.

Qualität: 1 (Chitirüstung)

Titanengeschenke

Auch wenn andere Völker sich über diesen Begriff wundern mögen, bezeichnen die Andarai die Hinterlassenschaften der Caiyu als *Titanengeschenke*. Ob es sich dabei nun um Federn von Calai oder abgefallene Hautplatten von Targithan handelt, all diesen Geschenken ist gemein, dass sie höchst selten vorzufinden sind und sich daraus machtvolle Gegenstände herstellen lassen.

Federn von Calai

Von Zeit zu Zeit lassen sich die abgeworfenen Schwungfedern der „Himmelsschwinge“ Calai finden. Aus den gewaltigen Federn lässt sich Kleidung herstellen, aus dem Schaft der Federn sogar Waffenschäfte und Fernkampfwaffen.

Materialeigenschaft: *Last* und *Härte* eines Gegenstandes aus den Federn von Calai sind um 1 reduziert (ohne Verlust an *Haltbarkeit* oder andere negative Auswirkungen niedriger Last). Sie gewähren

ihrem Träger einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf *Bewegungs-* und *Windmagie*. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden. Fernkampfwaffen aus den Federn verfügen automatisch über das Merkmal *Ferndistanz*.

Qualität: 4 (Kleidung)

Schuppen von Gottessohn

Gelegentlich findet man an den Ufern des Naoley die gewaltigen Schuppen des echsenhaften Gottessohnes, die zu Kleidung, Rüstungen und Schilden gefertigt werden können.

Materialeigenschaft: Kleidung und Rüstungen aus den Schuppen von Gottessohn gewähren einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf *Schwimmen*. Außerdem kann der Träger doppelt so lange wie sonst die Luft anhalten. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden.

Qualität: 4 (Rüstungen)

Hornspitze von Felsenhuf

Der stierartige Felsenhuf schärft seine Hörner an den Felsen des Gebirges. Hin und wieder kann man im Gebirge daher auf eine abgebrochene Hornspitze stoßen, aus der sich Instrumente, Kunstgegenstände oder Schmuck fertigen lassen.

Materialeigenschaft: Der *Geistige Widerstand* von Wesen mit dem Typus *Tier* gegenüber dem Träger ist um 2 Punkte gesenkt. Der Träger erhält, solange er den Gegenstand führt, die *Tierführung*-Meisterschaft *Dompteur* sowie einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle *Tierführung*-Proben. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden.

Qualität: 5 (Musikinstrumente, Schmuck)

Hautplatten von Targithan

Die zähen, ledrigen Hautplatten des großen Wurms Targithan können zu Kleidung, Schilden und Rüstungen gefertigt werden. Selbst abgeworfen verfügen sie noch über die Fähigkeit Targithans, sich selbst zu regenerieren – was eine Bearbeitung aber schwierig macht.

Materialeigenschaft: Beim Bearbeiten der Hautplatten erhält der Handwerker einen *leicht negativen Umstand* (statt des üblichen *leicht positiven Umstands*), da sich das Material immer wieder selbst zu heilen versucht. Gegenstände aus den Hautplatten reparieren sich innerhalb eines Tages selbst, solange sie nicht vollständig zerstört sind (sämtliche *Haltbarkeit* verloren haben). In ganzen Sätzen Kleidung oder Rüstung aus den Hautplatten zu schlafen, erhöht die Lebenspunkteregeneration um 1, da ein Teil dieser Eigenschaft auf den Träger übergeht. Hierbei kann nur von einem Gegenstand gleichzeitig profitiert werden.

Qualität: 6 (Kleidung, Rüstungen, Schilder)

Sonstiges

Stoff	Verwendung	Qualität	Aufpreis pro Punkt Last
Steppengräberpanzer	Chitirüstung	1	5 L
Federn von Calai	Kleidung	4	50 L
Schuppen von Gottessohn	Rüstungen	4	50 L
Hornspitze von Felsenhuf	Musikinstrumente, Schmuck	5	75 L
Hautplatten von Targithan	Kleidung, Rüstungen, Schilder	6	150 L

Nachträgliche Personalisierungen

Die meisten Entscheidungen über die Qualität eines Gegenstandes müssen bereits bei der Herstellung getroffen werden. Die meisten – aber nicht alle. Es ist in gewissen Grenzen möglich, einen Gegenstand auch nachträglich auf einen bestimmten Besitzer anzupassen: Schnallen und Halteriemen einer Rüstung können modifiziert und die Schnittform geändert werden, Bleiband im Griff einer Waffe kann den Waffenschwerpunkt ändern, ein Griff kann ausgetauscht und an die Handform angepasst werden und ähnliches.

Solche *Personalisierungen* gelten immer nur für einen konkret bestimmten Besitzer (andere erleiden aber keine Nachteile). Wird der Gegenstand später an einen anderen Besitzer angepasst, verliert er seine Vorteile für den vorherigen Besitzer.

An jedem Gegenstand kann nur eine einzige Personalisierung vorgenommen werden. Personalisierungen erfordern keine Gegenstandsqualität.

Voraussetzung

Um einen Gegenstand personalisieren zu können, benötigt ein Handwerker die Meisterschaft *Fachmann* im jeweiligen Schwerpunkt.

Preis

Einen Gegenstand personalisieren zu lassen kostet einen Pauschalpreis von **15 Lunaren**. Wenn ein Handwerker einen Gegenstand selbst personalisiert, muss er nur Materialkosten in Höhe von **5 Lunaren** aufwenden.

Gegenstand personalisieren

Probe: Erweiterte Probe (*Handwerk*), die Schwierigkeit beträgt 25. Insgesamt müssen 3 Fortschrittspunkte angesammelt werden. Eine einzelne Probe benötigt 2 Stunden.

Verheerend: Etwas geht fürchterlich schief. Der Handwerker verliert nicht nur jeglichen Fortschritt, sondern er beschädigt auch noch den Gegenstand. Dieser wird *demoliert* und muss repariert werden, bevor der Handwerker es erneut versuchen kann.

Misslungen: Der Handwerker verliert 1 angesammelten Fortschrittspunkt.

Knapp misslungen: Ein Fehler im Material, der aber ausgeglichen werden kann: Wenn der Handwerker zusätzliches Material im Wert von 1 Lunar aufwendet, kann er doch noch 1 Fortschrittpunkt ansammeln.

Gelungen: Der Handwerker erhält 1 Fortschrittpunkt +1 pro Erfolgsgrad, die er zu seinen bereits angesammelten addieren kann.

Herausragend: Die Probe gelingt zusätzlich in der halben Zeit.

Auswirkungen einer Personalisierung

Rüstungen

Entweder wird die *Behinderung* um 2 Punkte reduziert *oder* der *Tickschlag* wird um 1 Punkt reduziert. Dies gilt nicht für die Berechnung der Schwere der Rüstung bei der Verwendung der Meisterschaft *Ausweichen*, hier zählt weiter der Ursprungswert.

Waffen und Schilder

Entweder erhält der Träger einen Ausrüstungsbonus in Höhe von 1 Punkt auf den Schwerpunkt der Kampffertigkeit *oder* der Träger kann ein zu der Waffe / dem Schild gehöriges Attribut durch eines aus folgender Liste ersetzen: BEW, INT, KON, STÄ.

Nach wie vor muss die Waffe mit zwei verschiedenen Attributen geführt werden, eine Dopplung ist nicht möglich. Die Mindestattributte bleiben davon unberührt.

Sonstige Gegenstände

Der Träger erhält einen Ausrüstungsbonus in Höhe von 1 Punkt auf den Schwerpunkt einer zum Gegenstand passenden Fertigkeit. Auch hierbei gilt, dass üblicherweise immer ein ganzer Satz Gegenstände personalisiert wird (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 145). Pro Fertigkeit kann ein Abenteurer immer nur von einer einzigen Personalisierung profitieren.

Die Entscheidung, ob ein konkreter Gegenstand abseits von Waffen, Rüstungen und Schilden in der Lage ist, personalisiert zu werden, liegt beim Spielleiter. Während Kleidung durchaus sinnvoll auf den Träger angepasst werden kann, ist dies bei einem Amulett sicherlich nicht der Fall.

Neue Meisterschaften

Aus Meisterhand (Edelhandwerk, Handwerk, Stufe 3): Die Verbesserung *Fertigkeitsbonus* lässt sich weitere drei Male auf einen Gegenstand legen (bis zu einem maximalen Bonus von +6). Die zusätzlichen Anwendungen dieser Verbesserung kosten nur noch 1 Qualitätsstufe, nicht mehr 2 Stufen wie die ersten drei.

Effektiver Waffenschmied (Handwerk, Stufe 2): Der Handwerker ist besonders geübt darin, schwerere Waffen zu verbessern.

Fertigt er eine Waffe mit einer unmodifizierten WGS von mindestens 7, erhöht sich die Gegenstandsqualität, die er maximal erreichen kann, um eine zusätzliche Stufe. Hat die Waffe eine unmodifizierte WGS von mindestens 10, erhöht sich die maximale Gegenstandsqualität sogar um insgesamt zwei zusätzliche Stufen.

Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Die

Meisterschaft ist mehrfach wählbar, jeweils für unterschiedliche Schwerpunkte.

Voraussetzung: Meisterschaft *Fachmann* im jeweiligen Schwerpunkt.

Beispiel: Ein Meister (*Schmiedekunst*) kann Waffen bis zu einer Gegenstandsqualität von 6 herstellen. Besitzt er die Meisterschaft *Effektiver Waffenschmied* und will einen Zweihänder (WGS 12) herstellen, kann dieser sogar eine Gegenstandsqualität von 8 besitzen.

Materialmeister (Alchemie, Edelhandwerk, Handwerk, Stufe 2): Der Handwerker ist in der Lage, besondere Materialien so zu verarbeiten, dass die Kunstfertigkeit gewöhnlichen Handwerks weit übertroffen wird. Ein Handwerker mit dieser Meisterschaft kann mit besonderen Materialien die maximal mögliche Gegenstandsqualität erhöhen: Die Gegenstandsqualität, die er maximal erzielen kann, erhöht sich um die halbe

Materialqualität (echt gerundet). Hierzu muss er natürlich in der Lage sein, das entsprechende Material zu verarbeiten, benötigt also gegebenenfalls die passenden Meisterschaften (siehe S. 94). Der Handwerker ist außerdem in der Lage, solche Gegenstände zu reparieren.

Die Meisterschaft muss für einen bestimmten Schwerpunkt der jeweiligen Fertigkeit gewählt werden und gilt nur im Zusammenhang mit diesem. Die Meisterschaft ist mehrfach wählbar, jeweils für unterschiedliche Schwerpunkte.

Voraussetzung: Meisterschaft *Fachmann* im jeweiligen Schwerpunkt.

Beispiel: Ein Fachmann (Schnederei/Lederverarbeitung) kann Kleidung bis zu einer Gegenstandsqualität von 4 herstellen und reparieren sowie Material bis zu einer Materialqualität von 4 verarbeiten. Besitzt er die Meisterschaft Materialmeister, kann er bei der Verarbeitung von Feengarn (Qualität 4) die maximal erreichbare Gegenstandsqualität um 2 (halbe Materialqualität) erhöhen – also einen Gegenstand der Qualität 6 herstellen. Er könnte diesen Gegenstand auch reparieren, obwohl seine Meisterschaft sonst nur eine Reparatur von Gegenständen bis maximal Qualität 4 zulässt.

Die Macht der Relikte

So mancher Abenteurer in *Splittermond* ist im Besitz besonderer Gegenstände: ein uraltes Zauberbuch, das seit dem Mondfall von Generation zu Generation weitergereicht wurde, ein Schwert, das der Urgroßvater am Schlot eines Vulkans schmiedete, ein Amulett aus Jadeisen, das in einem Feenkreis lag, als der Abenteurer sich bei Vollmond im Wald verirrte. Diese Gegenstände haben eine besondere Bedeutung für den Abenteurer, ob sie nun ein altes Familienerbstück sind oder zur Erfüllung einer Prophezeiung überreicht wurden: Es handelt sich um *Relikte* (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 79).

Mehr als nur Meisterwerke

Die meisten *Relikte*, die Abenteurer mit sich führen, sind vor allem Gegenstände von hoher Qualität, die für den Abenteurer eine besondere Bedeutung haben. Einige von ihnen unterscheiden sich aber davon: Sie sind nicht einfach hervorragend gefertigte Handwerkskunst, sondern haben das Potential, von wahrhaft legendärer Kraft erfüllt zu werden und eng an das Schicksal ihres Besitzers gebunden zu sein. Qualitativ hochwertige Gegenstände kann ein Abenteurer bei jedem guten Handwerker erstehen. Ein *Relikt* aber ist einzigartig.

Spieltechnische Auswirkungen

Spieltechnisch haben *Relikte* und gewöhnliche Gegenstände hoher Qualität einige Unterschiede.

☞ *Relikte* können nicht einfach gegen Geld erworben werden, sondern ausschließlich über die Ressource *Relikt*. Ein Abenteurer muss hierfür also bei der Generierung Ressourcenpunkte einsetzen oder später Erfahrungspunkte zur Steigerung aufwenden.

☞ Anders als die Qualität gewöhnlicher Gegenstände kann die Macht von *Relikten* wachsen, indem die Ressource *Relikt* gesteigert wird. Mehr hierzu ist weiter unten im Abschnitt **Heldentaten und wachsende Macht** aufgeführt.

☞ *Relikte* haben Zugriff auf *Legendäre Kräfte*, Verbesserungen, die nicht durch profane Handwerkskunst verliehen werden können. Eine Liste *Legendärer Kräfte* findet sich weiter unten.

☞ *Relikte* können durch die einfache Variante des Zaubers *Segnung der Relikte* (siehe S. 89) verbessert werden.

Relikte und die Erweiterungsregeln

Gegenstände, die über die Ressource *Relikt* gekauft werden, haben üblicherweise eine hohe *Gegenstandsqualität*. Alternativ können über die Punkte in der Ressource aber auch bereits zu Spielbeginn *legendäre Kräfte* gewählt werden.

Relikte und besondere Materialien

Relikte sind häufig aus besonders hochwertigen Materialien gefertigt. Wenn ein Relikt aus einem solchen Material sein soll, muss die Relikttufe mindestens der Materialqualität (siehe S. 85) entsprechen. Außerdem muss eine Relikttufe aufgewendet werden, um die Materialeigenschaft (siehe S. 94) zu bezahlen. (Alternativ kann der Abenteurer natürlich auch einfach den Aufpreis (siehe S. 94) für das Material bezahlen – die Anforderung der Relikttufe bleibt aber erhalten.)

Beispiel: Ein Tanzkleid als Relikt, das aus Feengarn (Materialqualität 4) sein soll, muss mindestens eine Relikttufe von 4 besitzen, zuzüglich einer weiteren Stufe, um auch die positiven Eigenschaften des Feengarns zu erhalten. Das Relikt kostet also 5 Ressourcenpunkte, von denen allerdings 4 für Verbesserungen und legendäre Kräfte aufgewendet werden können (der 5. Punkt für die Materialeigenschaft). Alternativ reichen 4 Ressourcenpunkte, wenn der Besitzer den Aufpreis für das Material in Lunaren bezahlt.

Die Einzigartigkeit von Relikten

Legendäre Kräfte und die Möglichkeit, Relikte zu verbessern, sollen Relikte von profanen, hochwertigen Gegenständen unterscheiden. Wenn jedoch jedes Familien Schwert und jeder Stab eines Zauberers von diesen Kräften erfüllt ist, werden sie irgendwann alltäglich. Es ist daher empfehlenswert, sich zuvor mit der Gruppe abzusprechen, ob ein Relikt legendäre Kräfte erhalten kann und falls ja, ob es diese schon zu Spielbeginn besitzt. Im Zweifel ist hierfür die Zustimmung des Spielleiters notwendig.

Heldentaten und wachsende Macht

Ein von einem hervorragenden Schmied gefertigtes Schwert mag eine exzellente Waffe sein – aber sie ist bereits auf dem Höhepunkt ihrer Macht. Einen einmal gefertigten Gegenstand nachträglich zu einer höheren Qualität zu verbessern, ist nicht möglich, wenn man nicht fast das gesamte Objekt neu fertigen will. *Relikte* hingegen haben eine Besonderheit: Wie andere Ressourcen können sie gesteigert werden.

Wird die Ressource *Relikt* gesteigert, kann der Spieler entweder einen neuen Gegenstand wählen oder aber einen alten verbessern. Die Qualität des *Reliktes* erhöht sich daraufhin entsprechend zur Steigerung, was bedeutet, dass neue *Verbesserungen* und *Legendäre Kräfte* gewählt werden können.

Wie bei allen Ressourcen gilt, dass auch *Relikt* nur gesteigert werden kann, wenn es einen guten Grund dafür gibt oder der Spielleiter als Abenteuerbelohnung Ressourcenpunkte für *Relikte* vergibt (oder die Abenteurer direkt ein *Relikt* erhalten, wodurch sie natürlich auch die entsprechenden Ressourcenpunkte erhalten). Aber was genau ist ein „guter Grund“ für die Steigerung eines Reliktes? Es gibt zwei verschiedene Ansätze hierfür (die natürlich miteinander kombiniert werden können):

Steigende Erfahrung

Einige Gegenstände besitzen schon von Beginn an eine gewaltige Macht – größer als das, was ein einfacher Abenteurer begreifen oder einsetzen kann. Um das ganze Potential des Gegenstandes zu nutzen, muss die Erfahrung des Abenteurers steigen. Je mehr Zeit er mit dem Gegenstand verbringt, je häufiger er ihn einsetzt, desto stärker steigt sein Wissen über dessen Macht und seine Fähigkeit, diese einzusetzen.

Dieser Ansatz geht davon aus, dass ein *Relikt* von Anfang an seine volle Macht besitzt, der Abenteurer sie aber erst mit zunehmender Erfahrung nutzen kann. Ein gutes Maß hierfür ist der *Heldengrad*: Wird ein Relikt mit diesem Ansatz behandelt, kann der Abenteurer die Ressource mit jedem Heldengrad (oder mit Spielleiterzustimmung auch bei besonders einschneidenden Erlebnissen) um 1 Punkt steigern, bis er schließlich das volle Potential erschlossen hat. Aber auch nach einer besonderen Situation, etwa wenn gerade das Relikt dem Abenteurer gerade noch das Leben gerettet hat,

kann es sein, dass der Träger eine neue Seite an seinem Schwert entdeckt.

In diesem Ansatz kann beim Steigern der Ressource eine beliebige *Verbesserung* oder *Legendäre Kraft* gewählt werden.

Legendäre Taten

Nicht jede Waffe beginnt ihre Existenz gleich als Wunderschwert: Eine einfache Klinge, die in einer alten Höhle am Wegesrand gefunden wurde, kann nach dem Sieg über die Wasserhydra von Xeminos zum Schlächter der Chimären und zum Gegenstand von Legenden werden. Dieser Ansatz geht davon aus, dass *Relikte*, wie auch Abenteurer, an ihren Taten wachsen: Begeht ein Abenteurer mit einem *Relikt* eine wahrhaft legendäre Tat, darf er die Ressource mit Erfahrungspunkten um einen oder mehrere Punkte steigern. Es dürfen nur solche *Verbesserungen* oder *Legendäre Kräfte* gewählt werden, die einen Bezug zur Tat haben.

Was genau als legendäre Tat zählt, sollten Spieler und Spielleiter gemeinsam entscheiden. Nicht jedes bestandene Abenteuer sollte als solche Tat angesehen werden, sondern Helden-taten, von denen man noch Jahre später berichten wird. Diese Taten sind häufig eine Art Queste: Eine Herausforderung, die der Abenteurer gezielt sucht und die vom Spielleiter zu Abenteuern oder ganzen Kampagnen ausgebaut werden kann.

Beispiele für legendäre Taten

⌚ Der Abenteurer erschlägt mit seiner Axt die Finsternschwingenkönigin in den Verheerten Landen. Seine Waffe erhält die Legendäre Kraft *Fluch der Feinde* (*Wesen der Finsternis*).

⌚ Nachdem der Abenteurer in die Nekropole im Tiefdunkel vorgedrungen ist und sich den Prüfungen des Wächters gestellt hat, nutzt er sein Zauberbuch als Fokus, um den Geist eines Vorfahren zu rufen und ihn um Rat zu bitten. Das Buch erhält die Legendäre Kraft *Wissen der Ahnen*.

⌚ Dank seines Schutzamulettes konnte der Abenteurer den Verlockungen des Hofes der Stechginsterkönigin widerstehen und die Mondsteinstatue zurück zur Yonus-Priesterschaft in Sarnburg bringen. Das Amulett erhält die Legendäre Kraft *Mutmacher*.

⌚ Der Abenteurer stellt sich alleine einer ganzen Horde Untoter in den Weg, um die Flucht der Dörfler ins Raszka-Tomi-Gebirge zu decken. Auf einmal erstrahlt seine Waffe mit einem göttlichen Schein: Sie richtet künftig *Lichtschaden* an.



Legendäre Kräfte

Legendäre Kräfte sind besondere Fähigkeiten, die nur *Relikte* besitzen können. Spieltechnisch werden sie ansonsten genauso behandelt wie die Verbesserungen gewöhnlicher Gegenstände: Jede *Legendäre Kraft* benötigt eine bestimmte Anzahl an Punkten in der Ressource *Relikt*, die der Gegenstand besitzen muss. Ein *Relikt* mit einem Wert von 6 darf also Verbesserungen und Legendäre Kräfte im Wert von insgesamt maximal Qualität 6 besitzen. Verbesserungen und Legendäre Kräfte können beliebig im gleichen Relikt kombiniert werden. Wenn nichts anderes angegeben ist, darf jede Kraft nur einmal gewählt werden.

Beschränkung der Träger (1 Punkt)

Der Gegenstand verleiht seine besonderen Fähigkeiten nur einem bestimmten Träger oder einer bestimmten Gruppe von Trägern (nur dem König von Zwingard, nur ehrenhaften Zwergen, nur einer konkreten Person). Für andere Personen wird der Gegenstand schwer und unhandlich: Die legendären Fähigkeiten sind nicht einsetzbar, alle Proben zum Einsatz des Relikts sind um die Relikttufe des Gegenstandes erschwert. Bei einer Rüstung oder einem Schild steigt die Behinderung außerdem um die Relikttufe.

Besondere Schadensart (2 Punkte)

Waffen mit dieser Verbesserung haben eine Verbindung zu einem Element oder einer besonderen Schadensart, sei es, weil ein Elementarwesen seine Kraft in sie einfließen ließ oder weil sie mit Materialien hergestellt wurde, die magische Energien besser leiten. Mögliche Schadensarten sind *Feuer*, *Kälte*, *Licht*, *Schatten*, *Säure*, *Elektrizität*, *Wind*, *Fels* und *Wasser*.

Der normale Schaden der Waffe wird vollständig in die besondere Schadensart umgewandelt. Dies hat üblicherweise nur dann Auswirkungen, wenn eine Kreatur, die von der Waffe getroffen wird, für diese Schadensarten anfällig (oder resistant) ist, nach Spieleitermaßgabe können aber auch andere Effekte (z.B. ein Flammenschwert, das Feuer entzündet, oder eine Kälzewaffe, die in der Hitze der Wüste Linderung verschafft) nutzbar sein.

Da gehörst zu mir (1 Punkt)

Der Besitzer des Reliktes spürt stets, in welcher Richtung sich sein Relikt gerade befindet, und sei es noch so weit weg. Sollte das Relikt sich in einer anderen Domäne befinden, so spürt sein Besitzer nur, dass er selbst sich nicht in derselben Domäne aufhält.

Fluch der Feinde (1 Punkt, maximal zweimal)

Die Waffe richtet 2 Punkte zusätzlichen Schaden gegen einen bestimmten Kreaturentypus an (wählbar sind: *Geisterwesen*, *Monster*, *Untoter*, *Lichtwesen*, *Schattenwesen*, *Naturwesen*, *Felswesen*, *Feuerwesen*, *Wasserwesen*, *Windwesen*, *Konstrukt*, *Chimäre*, *Ork*, *Niederer Drache*, *Hoher Drache*, *Wesen der Finsternis*).

Klang des Schreckens (2 Punkte)

Das Relikt erfüllt alle Gegner in Hörweite mit Schrecken, wenn der Träger damit einen sehr lauten Klang erzeugt. Dies wirkt wie das Merkmal *Furchterregend* mit einem Wert von 15 zuzüglich der doppelten Relikttufe. Für die Verbündeten des Trägers ist es einfach nur ein lauter Ton, der keine Einschränkungen mit sich bringt.

Komm in die Tasche (2 Punkte)

Das Relikt kann einmal pro Spielsitzung auf ein Zehntel seiner ursprünglichen Größe und Last geschrumpft sowie (sofern ihm kein Widerstand entgegengesetzt wird, sei es durch mangelnden Platz oder eine aktive, festhaltende Kraft) wieder zurückverwandelt werden.

Mutmacher

Der Gegenstand verleiht einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf Proben zur *Entschlossenheit*, wenn es darum geht, Furcht und Schrecken zu widerstehen, sowie auf den *Geistigen Widerstand*. Diese legendäre Kraft gibt es in zwei Varianten:

Persönlicher Schutz (1 Punkt)

Die legendäre Kraft wirkt nur auf den Träger, dafür aber dauerhaft. (Beispiel: ein Schutzmantel)

Die Tugend der Verbündeten (2 Punkte)

Die legendäre Kraft wirkt auf den Träger und alle Verbündeten in bis zu 10 m Radius. Hierzu muss der Gegenstand allerdings gerade eingesetzt werden. (Beispiele: Ein Schwert, das in der Schlacht eingesetzt wird, ein Wappenschild, der stolz am Arm präsentiert wird.)

Segen des Mondes (3 Punkte)

Der Gegenstand stellt einmal pro Spielsitzung zu einem vom Spieler frei wählbaren Zeitpunkt 4 Splitterpunkte beim Träger wieder her, ohne dass dieser hierfür eine Handlung durchführen muss.

Situationsbezogene Verbesserungen (1 Punkt, maximal zweimal)

Der Gegenstand gibt unter bestimmten Umständen einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf eine *allgemeine Fertigkeit*. Die Umstände dürfen dabei maximal in der Hälfte aller Fälle eintreten (Beispiele: der Bonus wird nur nachts gewährt, der Bonus wird nur gewährt, wenn der Abenteurer verletzt ist).

Wird eine sehr enge Einschränkung gewählt (Beispiel: der Abenteurer ist bereits *Todgeweiht*, verteidigt aber einen Gefährten), wird der Bonus sogar auf alle Fertigkeiten gewährt.

Rückkehr zum Besitzer (1 Punkt)

Auf die eine oder andere Art kehrt der Gegenstand immer zum Besitzer zurück. Es kann manchmal mehrere Wochen dauern, aber der Gegenstand bleibt niemals verschollen: Es ist so, als wolle er gefunden werden. Wenn der Besitzer den Gegenstand nicht verloren, sondern fortgeworfen hat, wird er dennoch gefunden, nur möglicherweise von einer anderen Person. Für die Rückkehr benötigt der Gegenstand maximal 7 Wochen abzüglich einer Woche pro Relikttufe, mindestens aber einen Tag.

Schild der Macht (1 Punkt, maximal dreimal)

Das Relikt verleiht seinem Träger Schutz gegen eine bestimmte Schadensart (wählbar sind: *Feuer*, *Kälte*, *Licht*, *Schatten*, *Säure*, *Elektrizität*, *Wind*, *Fels* oder *Wasser*), wenn er es aktiv führt. Entsprechender Schaden wird um 1 Punkt reduziert.

Stärke

(1 Relikt-Punkt pro Stufe der Stärke)

Der Gegenstand verleiht dem Besitzer eine regeltechnische *Stärke*. Hierbei sind auch Stärken wählbar, die sonst nur bei der Charaktererschaffung wählbar sind, und es können auch Stärken gewählt werden, deren Anzahl ansonsten begrenzt ist (z.B. *Robust*), und dabei die Begrenzung überschritten werden.

Bannwaffe (3 Punkte)

Eine *Bannwaffe* verleiht dem Träger die Möglichkeit, seine magische Kraft durch sie hindurchzuleiten und auf diese Art Schutzauber zu durchbrechen. Solange der Träger 3 Fokuspunkte zu diesem Zweck kanalisiert (hier ist keine *Handlung* nötig und dies ist auch als *Reaktion* möglich), ignoriert die Bannwaffe Boni auf *Verteidigung* und *Schadensreduktion*, die durch Zauber hervorgerufen werden.

Verstärkung der Mondgaben (2 Punkte)

Der Gegenstand gewährt einem Splitterträger einen Bonus von 1 auf alle allgemeinen Splittergaben: Der Proben- und Widerstandsbonus steigt auf 4 Punkte (6 Punkte bei *gegenseitiger Beeinflussung*, gilt sowohl für den Träger als auch für den „Spender“), Schaden kann bis zu einer Höhe von 6 Punkten reduziert werden (9 Punkte bei *gegenseitiger Beeinflussung*).

Viel hilft viel (2 Punkte)

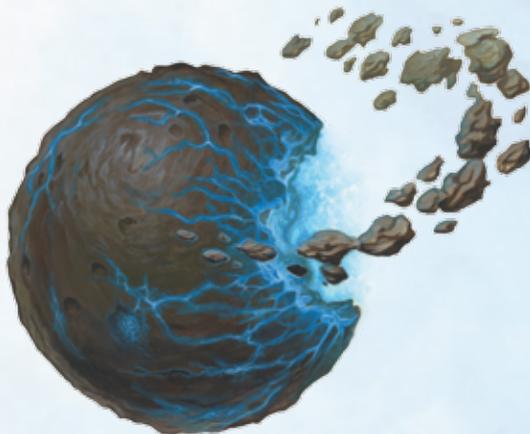
Das Relikt vervielfältigt sich, wenn diese Kraft aktiviert wird, in mehrere Gegenstände derselben Art (Duplikate). Die Duplikate sind nur noch profane Gegenstände ohne besondere Relikt-Qualitäten. Diese legendäre Kraft kann einmal pro Spielsitzung aktiviert werden, die Anzahl der Duplikate entspricht der Reliktstufe +1. Die Rückverwandlung ist jederzeit möglich, sofern der Besitzer eines der Duplikate berührt (welches dann wieder zum ursprünglichen Relikt wird und die restlichen Duplikate verschwinden lässt). Neue Duplikate können erst geschaffen werden, sobald alle alten Duplikate zurückverwandelt wurden.

Wissen der Ahnen (2 Punkte)

Das Wissen oder die Fertigkeiten der früheren Träger sind in dem Gegenstand gespeichert. Ein Schwert könnte sich daran erinnern, wo die Drachenschuppe fehlt, die sein Träger vor 100 Jahren abgeschlagen hat, ein Diebesamulett weiß hingegen noch das Lösungswort des alten und nunmehr verlassenen magischen Verstecks. Einige dieser Gegenstände nehmen tatsächlich telepathischen Kontakt mit ihrem Träger auf (oder sprechen gar mit ihm), bei anderen formt sich das Wissen einfach von selbst im Geist des Besitzers.

Über welches Wissen der Gegenstand verfügt (und ob er eventuell überhaupt bereit ist, sie seinem Träger mitzuteilen), liegt in der Hand des Spieelleiters. Gegenstände mit dieser legendären Kraft verfügen oft über eine ganz eigene Persönlichkeit – mit der man auch verhandeln kann.

Der Abenteurer kann jedoch versuchen, bewusst auf die Fertigkeiten der früheren Träger zurückzugreifen. Hierzu würfelt er eine Probe auf *Arkane Kunde* oder *Empathie* gegen eine Schwierigkeit von 15. Gelingt die Probe, erhält er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt + 1 Punkt pro Erfolgssgrad auf die nächste passende Probe. Dies ist nur einmal pro Spielsitzung möglich.



Anhänge

Anhang I: Optionalregeln zum Kaufen und Verkaufen

Auf ihren Reisen gelangen Abenteurer immer wieder in den Besitz von Beute. Manchmal erhalten sie aber auch als Bezahlung für Aufträge Waren anstelle von Münzen. Spätestens in der nächsten Stadt stellt sich die Aufgabe, diese Gegenstände, seien es Schätze aus dunklen Kavernen oder nur die Wolle eines dankbaren Schäfers, zu veräußern. Meistens werden sich die Abenteurer hierfür an einen Händler wenden, der natürlich nicht den in den Listen angegebenen Verkaufspreis zahlt.

Noch häufiger aber kommt es vor, dass die Abenteurer entweder den Beutel voller Silber haben, dass sie unbedingt ausgeben wollen, oder dass sie dringend einen bestimmten Gegenstand benötigen. So oder so: Jetzt heißt es, den passenden Handelspartner ausfindig zu machen und zu feilschen.

Schwarzmarktgeschäfte

Manchmal versucht ein Abenteurer Waren zu kaufen oder zu verkaufen, die an dem Ort des Verkaufs illegal sind. Schwarzmarktgeschäfte sind eine Kombination aus *Waren ausfindig machen* und *Handeln und Feilschen* (beides siehe unten): Zunächst einmal muss eine Ware gefunden werden, anschließend muss darüber verhandelt werden.

Einen Händler ausfindig machen

Um eine Ware kaufen zu können, muss der Abenteurer sie erst einmal finden – ebenso, wie er einen Käufer braucht, um eine Ware loszuwerden.

Gegenstände, deren *Verfügbarkeit* maximal dem jeweiligen Ort entspricht, kann der Abenteurer ohne weiteres ausfindig machen oder legal kaufen.

Liegt die Verfügbarkeit jedoch darüber, ist eine *Straßenkunde*-Probe nötig, um den Gegenstand ausfindig zu machen. Alternativ kann *Diplomatie* eingesetzt werden, allerdings nur, falls der Abenteurer über einen passenden Schwerpunkt (z.B. Informationssuche) verfügt.

Es liegt natürlich in der Entscheidung des Spielleiters, ob ein Gegenstand an einem Ort nur schwer zu finden oder vielleicht auch gar nicht zu erhalten ist.

Auch beim Verkauf spielt die Verfügbarkeit eine Rolle: Es ist wesentlich schwieriger, in einem kleinen Dorf einen Käufer für ein Fernrohr zu finden als in einer Metropole wie Ioria.

Etwas anders gestaltet sich die Suche nach einem Handelspartner auf dem Schwarzmarkt: Hier ist auch bei passender Verfügbarkeit eine Probe notwendig.

Probe:

Legaler Handel: Einfache Probe (*Straßenkunde* oder *Diplomatie*), Schwierigkeit 25 bei einer Stufe Unterschied (*Dorf – Kleinstadt – Großstadt – Metropole*), +5 für jede weitere Stufe. Es ist nur eine Probe pro Tag möglich.

Schwarzmarkthandel: Einfache Probe (*Straßenkunde*), Schwierigkeit 20. Die Schwierigkeit steigt ebenfalls um +5 für jede Stufe Unterschied in der Verfügbarkeit. Es ist nur eine Probe pro Tag möglich.

Auswirkungen

Verheerend: Der Abenteurer findet nicht nur keinen Handelspartner, er erzürnt auch noch die anwesenden Händler. Alle Einkäufe im nächsten Monat haben einen um 20% erhöhten Listenpreis. Hat er nach Schwarzmarktware gesucht, werden eventuell die Autoritäten oder örtliche Kriminelle auf ihn aufmerksam.

Misslungen: Der Abenteurer findet keinen Handelspartner.

Knapp misslungen: Der Abenteurer findet einen Handelspartner, die Kosten bei einem Einkauf liegen aber bei 150% des Listenpreises (legale Ware) oder 200 % des Listenpreises (Schwarzmarkt), ein Verkauf bringt nur 30 % des Listenpreises (legale Ware) oder 20% des Listenpreises (Schwarzmarkt).

Gelungen: Der Abenteurer findet einen Handelspartner. Er kann Ware zum Listenpreis (legale Ware) oder zu 125% des Listenpreises (Schwarzmarkt) kaufen. Alternativ kann er Ware zu 50% des Listenpreises (legale Ware) bzw. 30% des Listenpreises (Schwarzmarktware) verkaufen. Jeder zusätzliche Erfolgssgrad gibt dem Abenteurer einen Bonus in Höhe von 1 für eine etwaige Probe zum *Handeln und Feilschen* (siehe unten oder *Splittermond: Die Regeln*, S. 110).

Herausragend: Der Abenteurer kann legale Ware für 50% des Listenpreises kaufen oder für 100% verkaufen (wobei der Spielleiter im Zweifel eine Begrenzung festlegen kann), ein zusätzliches Feilschen ist nicht mehr möglich. Schwarzmarktware kann er ohne Feilschen für 80% des Listenpreises kaufen oder für 125% verkaufen.

Ausrüstung und Umstände

Seltene Ware (leicht bis stark negativ), große Nachfrage (leicht negativ), Ressource *Kontakte* (leicht bis stark positiv)

Handeln und Feilschen

Unter Geschäftsleuten ist es üblich, Preise auszuhandeln. Dabei ist nicht nur der Wert des Gegenstands oder der Dienstleistung maßgeblich, sondern auch das argumentative Geschick von Verkäufer und Interessent.

Handeln und Feilschen wird wie ein *Schlagabtausch* im sozialen Konflikt (siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 146) behandelt, die verwendeten Fertigkeiten sind nach Wahl *Diplomatie* oder *Redegewandtheit*.

Wer die Probe gewinnt, beeinflusst den Preis zu eigenen Gunsten. Die Verhandlungsbasis ist üblicherweise der **volle Listenpreis bei Neuwaren und der halbe bei Gebrauchtwaren**, jeweils modifiziert durch die generelle Verfügbarkeit, den Ort und andere Umstände.

Probe: Vergleichende Probe (nach Wahl *Diplomatie* oder *Redegewandtheit*).

Auswirkungen

Die Auswirkungen werden aus Sicht des Abenteurers beschrieben.
Verheerend: Katastrophale Verhandlungen. Der Verkäufer weigert sich, die Ware zu verkaufen, oder der Käufer ist zutiefst beleidigt. Erst nach einem Tag darf er wieder versuchen, einen Handel mit der gleichen Person einzugehen. Hat er um Schwarzmarktware gehandelt, verrät sein Handelspartner ihn eventuell an die Autoritäten oder an örtliche Kriminelle. Zum Verkauf angebotene Schwarzmarktware geht verloren.

(Knapp) Misslungen: Der Preis verändert sich pro negativem Erfolgsgrad um 5 % zugunsten des Abenteurers. Ob er den Handel eingehet, kann er dennoch frei entscheiden.

Gelungen: Der Abenteurer kann das Geschäft abschließen.

⌚ Wenn der Abenteurer Ware kauft, ist der Ausgangspunkt der Listenpreis bei legaler Ware, 125% des Listenpreises bei Schwarzmarktware.

⌚ Wenn der Abenteurer Ware verkauft, ist der Ausgangspunkt 50% bei legaler Ware, 30% bei Schwarzmarktware.

Jeder Erfolgssgrad verändert den Preis um 5 % zugunsten des Abenteurers.

⌚ Will er Ware kaufen, ist das Preisminimum 50 % des Listenpreises bei legaler Ware, 80% bei Schwarzmarktware.

⌚ Will er Ware verkaufen, ist das Preismaximum 100% des Listenpreises bei legaler Ware, 125% bei Schwarzmarktware.

Herausragend: Nicht nur verbessert der Abenteurer den Preis, er tut es auf eine Art, die seinen Kontrahenten sehr zufrieden zurücklässt, sodass dessen *Einstellung* sich um eine Stufe verbessert.

Ausrüstung und Umstände

Seltene Ware (je nach Situation leicht bis stark positiv oder negativ), große Nachfrage (je nach Situation leicht bis stark positiv oder negativ), Verfügbarkeit der Ware (leicht positiv oder negativ), verbotene Ware (leicht positiv oder negativ), Ressource *Kontakte* (leicht bis stark positiv)

Die schnelle Methode

Wenn die Gruppe und der Spielleiter überhaupt keine Lust dazu haben, den Verkauf ihrer Fundstücke auszuspülen und entsprechende Proben durchzuführen, können sie auch die *schnelle Methode* verwenden. In einer kleineren Siedlung kann ein Abenteurer alle legalen Gegenstände, die dort verfügbar sind, für 30 % des Listenpreises verkaufen. In größeren Städten erhält er 50 %.

Anhang II: Sagen und Legenden

Der Flickenfittich – eine Sage der Teleshai

Einst lebte unter den Fahrenden eine Frau, die trug den Wind und die Freiheit mehr als alle anderen Teleshai im Herzen. Man nannte sie Kiaruni, was in alten, vergessenen Sprachen „Die das Geheimnis der Vögel kennt“ bedeutete, denn Kiaruni liebte das gefiederte Volk des Himmels sehr. Jeder einzelne Vogel, ob groß oder klein, ob bunt oder unscheinbar, ob lieblich singend oder heiser krächzend, war ihr gleich teuer – an jedem fand sie etwas, das ihr Herz erfreute. Ihnen allen aber neidete sie die Gabe, zu fliegen, wie es eben nur ein Vogel kann. Kiaruni bereiste die ganze Welt, ein ganzes Leben lang, und in der ganzen Welt fand sie Freunde unter den Gefiederten. Sie fragte sie alle, doch keiner von ihnen konnte sie das Fliegen lehren – sie hatte ja keine Flügel. Jeder Vogel aber, den Kiaruni traf, schenkte ihr zum Abschied eine Feder aus einem eigenen Kleid, und als sie genug beisammen hatte, machte sie sich einen Mantel daraus, bunter als alle Flickenmäntel der Fahrenden zusammen. Als ihr Werk vollendet war, betete Kiaruni zu den geflügelten Herrschern, die aus der Welt verschwunden sind, und zu den Göttern, deren Boten sie waren, und bat sie um eine letzte Gunst: „Seht“, sagte sie, „ich habe die ganze Welt bereist, und überall auf der Welt habe ich Freunde unter den Gefiederten. Ein jeder von ihnen schenkte mir eine Feder aus seinen Fittichen, und doch konnte ich nie mit ihnen den Wind reiten und wahre Freiheit kosten.“

Da hatten die Götter Mitleid mit Kiaruni und gewährten ihr, was sie sich so sehr wünschte. „Alt bist du geworden, Kiaruni“, sagten sie, „doch dein Herz ist jung und seinen Träumen treu.“ Und die Götter geboten jeder Feder in Kiarunis Mantel, sich zu erinnern, was sie einst waren, und Kiaruni die Geheimnisse der Vögel zu lehren. Die Federn des Fli-

Legendäre Gegenstände im Spiel

Die folgenden Gegenstände folgen nicht dem regulären Verbesserungsschema, sondern sollen zeigen, was es neben diesem an legendären Gegenständen in Lorakis geben kann. Sie dienen vor allem als Aufhänger für spannende Abenteuer, bei denen sie im Zentrum stehen.



ckenfittichs taten, wie ihnen geheißen: Sie lehrten Kiaruni, wie jeder Vogel zu sein, dem sie in Lorakis begegnet war und der ihr eine Feder geschenkt hatte. Man sagt, Kiaruni sei danach einmal in das Kleid jedes Vogels geschlüpft, den es in Lorakis gab, bis der Tod sie am Ende auf dunklen Schwingen auf ihren letzten langen Flug einlud. Ihren Mantel aber gab sie den Teleshai, und es heißt, wer die Gunst der alten Götter und ihrer geflügelten Boten erringen kann, den lehren die Federn des Flickenfittichs alle Geheimnisse der Vögel am Himmel.

—Sage der Teleshai

Der Flickenfittich ermöglicht es seinem Träger, den Vögeln gleichgestellt zu sein – aber erst nach langer und auszehrender Reise. Wie Kiaruni in der Sage muss der Träger sich in den Augen der Vögel als würdig erweisen. Das bedeutet eine lange Queste: Wie ein Zugvogel muss ein potentieller Träger über Lorakis wandern, wie ein Raubvogel jagen, sich in eine Gemeinschaft einfinden wie in einen Vogelschwarm. Gerüchte sprechen von Reisen in ferne Feenwelten, um mit der Herrin aller Vögel zu sprechen, oder vom Aufstieg auf die höchsten Bäume des Dämmerwaldes, um Nester zu errichten.

Je näher der Träger diesem Ideal kommt, desto stärker wird die Macht, die er über den Flickenfittich hat. Dies äußert sich zunächst in Kleinigkeiten: Er kann sich die Augen einer Eule (wie Zauber Katzenaugen) oder eines Adlers (*Sicht verbessern*) geben. Federn aus seinen Armen spritzen lassen, die einen Sturz abmindern (*Sanfter Fall*) oder schließlich mit allen Vögeln der Welt sprechen (*Tiersprache*). Hat er diese Macht schließlich gänzlich ergründet, wird er eins mit dem Flickenfittich und kann sich in jeden Vogel verwandeln, dessen Feder in den Fittich eingearbeitet ist – und das sind nahezu alle Vogelarten auf ganz Lorakis.

Die Elementarklinge

„Jaja, werter Herr, wenn ich es Euch doch sage, das hier ist die echte Elementarklinge. Psss... nicht so laut. Wie, Ihr habt noch nie davon gehört? Sie ist der Stoff, aus dem Legenden gemacht sind! Es ranken sich viele Erzählungen um die Klinge und sie hatte schon viele berühmte Träger. So soll zum Beispiel auch Tullion von Falkenberg die Elementarklinge geführt haben, als er den Drachen erschlug, dessen Schädel heute noch den Rittersaal auf dem Stammsitz derer von Falkenberg zierte. Vier Questen soll er bewältigt haben, um die Macht der Klinge zu wecken. Kaum vorstellbar, dass sie nur per Zufall in seinen Händen landete. Ich sage Euch, da hatten die Götter ihre Finger im Spiel! Aber ich will mit meiner Erzählung am Anfang beginnen:

Als drittgeborenem Sohn stand Tullion kein Erbe zu, und so war er als fahrender Ritter in die Welt hinausgezogen, um sich einen Namen zu machen. Auf der Überfahrt von Arwingen nach Korobrom wurde das Schiff von einer Seeschlange angegriffen. Hundert Schritte lang wand sie sich um den Segler und brachte Tod und Verwüstung über Besatzung und Passagiere gleichermaßen.

Eine tapfere, aber verzweifelte Verteidigung konnte das Biest nicht aufhalten, und sie wäre mit Mann und Maus untergegangen, wenn Tullion nicht das Schwert genommen und dem Monster ins Auge geschleudert hätte. Im Todeskampf schüttelte sie sich und zerschmetterte Planken und Masten, wie unsreins Zweige zerbricht. Der Ritter wurde an einem fernen Strand angeschwemmt. All seiner Habe beraubt, fand er nur das Schwert, mit dem er die Seeschlange niedergezwungen hatte.

Die Wassermagie der Elementarklinge war erwacht, und es heißt, dass nach sei Tullion von Falkenberg in die Heimat der Vulkanzwerge gezogen, um die Klinge dort im Herzen des Berges in Magma zu tauchen, wo er die Macht des Feuers in dem Langschwert erweckte. Die dritte Prüfung fand er in Pash Anar, wo er das Rätsel eines Prinzen der Luftdjinne beantwortete. Über die vierte Prüfung streitet man sich bis heute. Manch einer behauptet, er hätte den höchsten Berg von Lorakis bestiegen, um auch das Element Fels zu meistern, andere sagen, er habe einen Gaju bezwungen, die ersten Kinder der Erde. Am besten finde ich die Version, in der Tullion eine Holde aus dem Erzkerker eines eifersüchtigen Liebhabers befreite.

Warum ich mich davon trennen will? Nun... ich bin kein Krieger, in meinen Händen ist die Waffe nur ein Stück Stahl, mit dem ich nicht umgehen kann. Aber Ihr... Ihr habt etwas an Euch, etwas Heldenhaftes, das spüre ich ganz genau, und das hier ist die Klinge, mit der Ihr Eure Sage begründen werdet. Für nur hundert Lunare werdet Ihr in die Geschichte eingehen. Barden und Skalden gleichermaßen werden Eure Taten rühmen und Lieder über Euch singen!“

—neuzeitlich, unbekannter Händler aus Sarnburg, bei der Anprisung einer Fälschung

Um die sagenumwobene Elementarklinge ranken sich viele widersprüchliche Gerüchte. Mal soll sie ein eleganter Säbel, mal ein mächtiges Zweihandschwert und dann wiederum ein Langschwert sein. Allen Erzählungen zu eigen ist jedoch, dass die Elementarklinge zunächst ihre Macht nicht offenbart, sondern stets als einfache, aber gute Klinge aus schlichtem Stahl erscheint. Somit ist sie bereits durch allerlei Hände gewandert, vom einfachen Söldner hin zum hohen Ritter, und auch in Händen von Magiekundigen soll sie schon gesichtet worden sein. Ihre wahre Natur offenbart die Klinge jedoch erst an besonderen, einem Element zugeordneten Orten, wenn man sie im Blut einer Kreatur badet, die Synonym für die Macht eines Elementes ist. Auch können andere machtvolle Wesenheiten einen Aspekt der Waffe offenbaren, doch ist ein Handel mit diesen kein einfaches Unterfangen.

Die Elementarklinge hat die Werte eines normalen Langschwerts. Wird einer der vier Aspekte *Feuer*, *Wasser*, *Erde* und *Luft* aktiviert, kommen jedoch weitere Effekte hinzu.

Feuer:

Feuerresistenz 1, +1 Feuerschaden, +1 auf *Feuermagie*

Wasser:

Wasserresistenz 1, +1 Eisschaden, +1 auf *Wassermagie*

Erde:

Schadensreduktion +1, Erdresistenz 1, +1 auf *Felsmagie*

Luft:

WGS -1, Luftresistenz 1, +1 auf *Luftmagie*

Wenn alle elementaren Aspekte der Elementarklinge aktiviert sind, verdoppeln sich die Resistenzen, sowie die Boni auf die Magieschulen.

Kintsugi – Die Schale der wiedererstandenen Schönheit

Vor vielen Jahren, da wohnte in Kintai ein Töpfer, dem wurde eine große Ehre zuteil: Er durfte, da seine Kunst vollkommen war, der Lebendigen Göttin eine Teeschale fertigen. Viele Entwürfe überdachte der Meister, doch keiner schien ihm gut genug für den Stählernen Kranich. Da besann er sich der reinen Schönheit des Einfachen und Nützlichen: Er verwarf Jade, Porzellan, Silber und Edelsteine und brannte eine Schale, eine vollkommene Schale aus schlachtem, unbemaltem Ton.

Je näher jedoch der Tag rückte, dass er vor Myuriko treten durfte, desto mehr zweifelte der Meister an seinem kühnen Handeln. Konnte er es wagen, der Lebendigen Göttin ein solch schmuckloses Stück Geschirr anzubieten, und sei es auch ohne jeden Makel? Seine Hände zitterten vor Ehrfurcht, als er das Werkstück ein letztes Mal besah, und die Schale, die vollkommene Schale fiel zu Boden und zerbrach. Der Meister dachte, das Herz in seiner Brust müsste ihm ebenso zerspringen! Er würde kein Stück von solcher Perfection ein zweites Mal schaffen können, bevor er vor die Göttin gerufen wurde. In seiner Not also stellte der Meister das Gefäß wieder her. Er griff zu Harz, Ton und feinstem Goldstaub und machte sich ans Werk. Scherbe um Scherbe fügte der Meister wieder zu einem Ganzen, doch er verbarg die Bruchstellen nicht, versuchte nicht, den Blick der Göttin zu täuschen. Goldstaub funkelte und erstrahlte unübersehbar im Licht, wo die einst makellose Schale geborsten war und nun doch in nie gekannter Schönheit neu erstand. Als es vollendet war, sah der Meister auf sein Werk und weinte. Er ging aufrechten Gangs zum Palast der Gottkaiserin und überreichte seine Gabe. Myuriko lächelte.

„Das wahrhaft Schöne“, sprach sie, „ist ewig. Doch alle Werke der Sterblichen müssen enden. Wer dies erkennt und nicht leugnet, sondern zu seiner Stärke werden lässt, der ist gesegnet.“

Der ehrliche Meister erhielt für seine Dienste eine Blüte aus dem Palastgarten und gründete so die edle Familie Sukurotai. Seine Schale aber wurde Kintsugi genannt und erhielt die Macht, was wahrhaft schön war und verloren ging, zu heilen und zu erneuern. Nach ihrem Vorbild werden noch heute in Kintai Schalen repariert und verzaubert.

—Erzählung aus Kintai

Kintsugi erfüllt den Tee, der in sie gegossen wird, mit der Gabe der Heilung. Wird der Tee in einer komplexen kintaischen Teezeremonie aus den richtigen Zutaten zubereitet (was mindestens eine halbe Stunde dauert und eine erfolgreiche Probe auf Diplomatie oder Edelhandwerk gegen Schwierigkeit 25 erfordert), wirkt der Tee bei einer Person wie die verstärkte Version des Zaubers Wiederherstellung. Alle Lebenspunkte werden geheilt, alle Zustände werden aufgehoben, die Folge von Angriffen sind, und alle Gifte und Krankheiten mit maximal Siechtum 2 werden geheilt. Dies ist nur einmal pro Tag möglich.

Harz, das in die Schale gegeben wird, wird zu magischem, goldschimmerndem Leim. Mit dem Leim können selbst vollständig zerstörte Gegenstände (keine Haltbarkeit mehr) wieder zusammengesetzt werden. Dies erfordert eine Edelhandwerk- oder Fingerfertigkeit-Probe gegen Schwierigkeit 25 bis 30, je nach Komplexität der Aufgabe – und viel Zeit. Ist die Probe erfolgreich, wird der Gegenstand vollständig wiederhergestellt, hat nun aber ein leicht mosaikartiges, goldschimmerndes Äußeres. Dies kann nur einmal pro Monat genutzt werden.

Kintsugi gewährt ihre Macht aber nur den Würdigen: Trinkt jemand aus der Schale, der unter Myurikos Augen nicht bestehen würde, so ist der scheinbar wundertätige Trank einfach nur Tee. Versucht eine solche Person, einen Gegenstand zu reparieren, so wirkt das Harz nicht.

Die Ewige Landkarte

Im Shahirat Aitushar erzählen die Geschichtenerzähler von einem Großmagier namens Zardosh Valadkhabeh, auch genannt der Falkenhüter, der vor langer Zeit in der Nähe Udurims wunderschöne Artefakte mit Zaubermaß und Alchemie schuf. Viele weitere Artefakte werden ihm in farukanischen Legenden zugeschrieben, auf die es Meisterdiebe und Diesbesilden abgesehen haben. Kundige wissen trotz dieser Geschichten, dass Zardoshs magische Werke immer einen Falken als Zeichen trugen.

Ein besonderes Stück seiner Werke ist die *Ewige Landkarte*, die er in seiner sagenumwobenen Falkenburg auf dem Prinzip von Geben und Nehmen herstellte. Es handelt sich um eine eingerollte Landkarte aus Rinderhaut, die auf den ersten Blick grob die Geografie sowie das Wegenetz und Städte von Lorakis zeigt. Mitten auf der Karte, direkt über Ioria, befindet sich ein Falke. Der Falke trägt eine Feder in seinen Krallen, und sobald der Betrachter sie berührt oder seine Aufmerksamkeit auf eine genaue Stelle der Karte richtet, dreht sich der Falke mit seinen grünen Augen ebenso dorthin. Dann verschärft sich die Region, die von Interesse ist und es verschwimmen jene, die nicht als wichtig für den Betrachter erscheinen. Sie kann eine immense Hilfe sein, um sich genau zu orientieren, denn das betrachtete Gebiet wird wie unter einer Lupe deutlich sichtbar – aber nur, wenn der Betrachter sich bemüht, mit der Feder des Falken und guter Tinte wichtige Landmarken wie Dörfer, Städte, Berge, Flüsse, Küstenverläufe, Untiefen im Meer oder ähnliche geografische Gegebenheiten, die die Karte noch nicht kennt, genau einzuleichen. Wer dies nicht tut, wird die Schattenseite der Ewigen Karte auf seinen Wanderungen zu spüren bekommen: Sie verwirrt den Betrachter, indem sie Flüsse, Straßenverläufe oder gar Küstenabschnitte komplett verändert.

Eine Anwendung der Ewigen Landkarte erfordert eine einfache Probe auf Arkane Kunde (Schwierigkeit 15). Die gezeigte Region bleibt solange im Detail erhalten, bis eine andere Region erwünscht wird. Jede weitere Anwendung erschwert die Schwierigkeit um 5 Punkte, jeder Eintrag und jede Aktualisierung des Abenteurers erleichtert die Probe um 1 Punkt.

Welche Regionen die Karte kennt und was genau als Region definiert wird, liegt bei dem Spielleiter. So kann beispielsweise eine Region ein Seegebiet samt Küstenstreifen umfassen, wenn hier ein früherer Pirat auf der Karte den Weg zu seinem Schatz eingezeichnet hat, oder ein ganzer Landstrich wird für Forscher interessanter, wenn auf der Karte noch eine Stadt eingetragen ist, die mittlerweile untergegangen ist.

Orkenbann

Das Königsschwert von Zwingard wurde genau wie die Lanze *Lindendorn* geschmiedet, um das damals junge Königreich vor den schlimmsten Feinden zu bewahren: Während Lindendorn gegen die Drachen gerichtet war, wurde Orkenbann gefertigt, um gegen die Orks zu streiten. Diese Aufgabe erfüllt die Mondstahlklinge nun seit mehreren Jahrhunderten.

Nur ein einziges Mal gelangte das Schwert in die Hände der Feinde. Das Streben nach Ruhm drängte den damals siegessicheren König Leodegar in die Blutgrasweite. Die letzten Kriege gegen die Orks wurden gewonnen, jetzt schien die Zeit zurückzuschlagen, das Hauptlager der Orks zu vernichten und die Brutmütter zu töten. Der Zug des Blutes scheiterte, König Leodegar mit seinen Silberlöwen fiel und die Klinge ging an die



Orks. Nur ein glücklicher Zufall – oder Fügung? – ergab, dass Orkenbann kurze Zeit später bei einem Gegenangriff der Orks zurück erbeutet werden konnte.

Welche Schrecken damals und womöglich noch heute in der Blutgrasweite hausten, weiß allein diese Klinge. Bislang behielt das Schwert sein Geheimnis für sich – zumindest hat seitdem kein König mehr den Versuch gewagt, erneut einen Feldzug in die Blutgrasweite zu starten. Ob das Schwert auf den richtigen Träger oder den richtigen Zeitpunkt wartet, wird die Zukunft zeigen, doch scheint Zwingard sich einig zu sein: Für einen erneuten Feldzug in die Blutgrasweite bedarf es eines Zeichens des Schwertes.

Waffe	Schaden	WGS	Attribute	Mindest-attribute
Orkenbann	1W6+6	8	BEW+STÄ	STÄ 3

Last: 2
Härte: 7
Merkmale: Wuchtig
Legendäre Kräfte: Fluch der Feinde 2 (Orks), Wissen der Ahnen
Besonderheiten: Mondstahlwaffe

Anhang III: Errata zu Splittermond: Die Regeln

Wie bereits im Vorwort erwähnt (siehe S. 5), werden mit diesem Buch einige Regeln aus *Splittermond: Die Regeln* erratiert. Mehr zu den Gründen für diese Änderungen finden Sie ebenfalls im Vorwort.

Ausweichen

Die Akrobatik-Meisterschaften *Ausweichen I* bis *III* war in ihrer alten Form gerade im Vergleich zu Trägern schwerer Rüstungen zu stark. In Kombination mit neuen Rüstungswerten (siehe unten) soll mit dieser Errata wieder eine Balance hergestellt werden. Die neuen Ausweichen-Meisterschaften ersetzen die alten vollständig. Darüber hinaus werden sie durch weitere neue Meisterschaften (*Antäuschen I-III, Agiler Rüstungsträger*) ergänzt.

Erläuterungen zu Ausweichen und Antäuschen

Zwei Einschränkungen der Meisterschaften *Ausweichen* und *Antäuschen* wollen wir an dieser Stelle genauer erläutern, um unnötige Diskussionen am Spieltisch zu vermeiden.

Die Boni von *Ausweichen* und *Antäuschen* gelten jeweils nur, wenn der Abenteurer ausreichend Platz zur Verfügung hat. Dies ist nur dann der Fall, wenn der Abenteurer nicht vollständig umgestellt oder in eine Ecke gedrängt ist. Er muss sich in mindestens eine Richtung selbstständig ungehindert bewegen können. Auch wer sich auf einem Reittier befindet, kann *Ausweichen* und *Antäuschen* also nicht nutzen (sofern er auf dem Tier sitzen möchte).

Für *Ausweichen* muss er sich des Angriffs bewusst sein und handeln können. Ist er zum Beispiel gefesselt, ringend, schlafend oder wird er überrascht, kann er diese Meisterschaft nicht nutzen.

Schwelle 1

Antäuschen I: Bei einer erfolgreichen *Aktiven Abwehr* mit der Fertigkeit *Akrobatik* erhält der Abenteurer 1 zusätzlichen Erfolgssgrad, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Diese Meisterschaft kommt nur zum Tragen, wenn Rüstungen, Schilde, Parierwaffen und sonstige Ausrüstung des Abenteurers eine Gesamt-Behinderung von 1 und einen *Tick-Zuschlag* von 0 nicht überschreiten. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder *Tick-Zuschlag* aus *Meisterschaften, Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*.

Ausweichen I: Die *Verteidigung* des Abenteurers erhöht sich um 2 Punkte, wenn er weder Rüstungen noch Schilde oder Parierwaffen trägt, er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Dieser Bonus reduziert sich, je nachdem, wie stark der Abenteurer belastet ist. Trägt er Ausrüstung mit einer Gesamt-Behinderung von maximal 1 und einem *Tick-Zuschlag* von 0, reduziert sich der Bonus auf 1 Punkt. Belastet ihn seine Ausrüstung noch stärker, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und *Tick-Zuschlag* werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe *Gegenstandsqualität* betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder *Tick-Zuschlag* aus *Meisterschaften, Zaubern* oder einer *Personalisierung*, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus *Zuständen*.

Schwelle 2

Antäuschen II: Der Bonus aus *Antäuschen I* steigt auf 2 Erfolgsgrade, sofern er ausreichend Platz zur Verfügung hat. Diese Meisterschaft kommt nur zum Tragen, wenn Rüstungen, Schilde, Parierwaffen und sonstige Ausrüstung des Abenteurers eine Gesamt-Behinderung von 0 und einen Tick-Zuschlag von 0 nicht überschreiten. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und Tick-Zuschlag werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe Gegenstandsqualität betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus Meisterschaften, Zaubern oder einer Personalisierung, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus Zuständen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Antäuschen I

Ausweichen II: Die Verteidigung des Abenteurers erhöht sich um 4 Punkte, wenn er weder Rüstungen noch Schilde oder Parierwaffen trägt, er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Dieser Bonus reduziert sich, je nachdem, wie stark der Abenteurer belastet ist. Trägt er Ausrüstung mit einer Gesamt-Behinderung von maximal 0 und einem Tick-Zuschlag von 0, reduziert sich der Bonus auf 2 Punkte. Belastet ihn seine Ausrüstung noch stärker, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und Tick-Zuschlag werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe Gegenstandsqualität betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus Meisterschaften, Zaubern oder einer Personalisierung, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus Zuständen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ausweichen I

der Abenteurer irgendwelche Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Dasselbe gilt für sonstige Ausrüstung mit Einfluss auf Behinderung oder Tick-Zuschlag. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und Tick-Zuschlag werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe Gegenstandsqualität betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus Meisterschaften, Zaubern oder einer Personalisierung, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus Zuständen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Antäuschen II

Ausweichen III: Die Verteidigung des Abenteurers erhöht sich um 6 Punkte, wenn er sich des Angriffs bewusst ist und ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht. Trägt der Abenteurer irgendwelche Rüstungen, Schilde oder Parierwaffen, kommt diese Meisterschaft nicht zum Tragen. Dasselbe gilt für sonstige Ausrüstung mit Einfluss auf Behinderung oder Tick-Zuschlag. Bei der Berechnung von Gesamt-Behinderung und Tick-Zuschlag werden nur die Werte der Ausrüstung sowie etwaige Verbesserungen durch hohe Gegenstandsqualität betrachtet. Andere Modifikationen, zum Beispiel Verringerungen von Behinderung oder Tick-Zuschlag aus Meisterschaften, Zaubern oder einer Personalisierung, kommen ebenso wenig zum Tragen wie temporäre Erhöhungen, zum Beispiel aus Zuständen. *Voraussetzung:* Meisterschaft Ausweichen II

Überarbeitete Werte für Rüstungen und Schilde

Im Zusammenspiel mit Ausweichen hat sich gezeigt, dass auch die Rüstungs- und Schildwerte in *Splittermond: Die Regeln* trotz aller Bemühungen nicht vollständig ausbalanciert sind. Die hier genannten Rüstungswerte ersetzen diejenigen in *Splittermond: Die Regeln* auf S. 188 vollständig. Die verwendeten neuen Merkmale sind auf S. 47 in diesem Buch erläutert. Eventuelle Mali durch diese Merkmale sind in die hier genannten Werte bereits eingerechnet.

Rüstungen

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindest-STÄ	Merkmale
Tuch, leicht	Kleinstadt	6 L	3	2	G	+1	0	0	0	0	-
Leder, leicht	Kleinstadt	9 L	3	3	G	+1	1	1	0	1	-
Leder, mittel	Kleinstadt	10 L	4	3	G	+2	1	2	0	1	Standfest
Leder, schwer	Kleinstadt	11 L	4	3	F	+3	0	0	1	1	-
Fell, mittel	Dorf	4 L	3	2	U	+1	2	0	1	1	Primitiv
Kette, leicht	Kleinstadt	12 L	4	6	G	+2	2	1	1	2	-
Kette, schwer	Kleinstadt	15 L	4	6	F	+3	2	3	2	2	Wattiert
Schuppe, schwer	Kleinstadt	20 L	5	7	F	+4	2	4	2	3	Wattiert
Platte, leicht	Großstadt	25 L	5	7	F	+3	1	2	1	3	Standfest
Platte, schwer	Großstadt	30 L	6	7	M	+4	4	3	3	4	-

Schilde

Name	Verfügbarkeit	Preis	Last	Härte	Komplexität	VTD+	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindestattr.	Merkmale
Buckler	Kleinstadt	4 L	2	6	G	+0	1	0	BEW 2	Defensiv 2
Lederschild	Kleinstadt	3 L	2	3	G	+1	1	1	STÄ 2	Defensiv 2
Rundschild	Kleinstadt	5 L	3	3	G	+2	2	0	STÄ 2	Defensiv 1
Großschild	Kleinstadt	7 L	4	5	F	+2	2	1	STÄ 3	Defensiv 2
Turmschild	Großstadt	12 L	5	7	F	+3	2	2	STÄ 4	Defensiv 1, Deckung

Kosten von Gegenständen und Alchemika

Die Spielerfahrung hat gezeigt, dass die in *Splittermond: Die Regeln* (S. 143) genutzten Multiplikatoren für Gegenstände bei hoher Gegenstandsqualität zu stark streuende Preise je nach Ausgangsgegenstand hervorrufen. Darüber hinaus sind Alchemika im Grundregelwerk als nur einmalig nutzbare Ressourcen zu teuer. Die folgenden neuen Kosten ersetzen entsprechend die in *Splittermond: Die Regeln* genannten Multiplikatoren vollständig.

Kosten verbesserter Gegenstände

Die Preise in der Liste (*Splittermond: Die Regeln*, S. 183) gelten für Gegenstände der normalen Qualität 0. Gegenstände mit höherer oder niedrigerer Qualität weichen in den Preisen ab: **Qualitätsstufe 1 und 2** kosten **je 15 Lunare Aufpreis**, **Qualitätsstufe 3 und 4** kosten **je 30 Lunare Aufpreis**, **Qualitätsstufe 5 und 6** kosten **je 60 Lunare Aufpreis**. **Qualitätsstufe 7** (und alle weiteren) kosten **je 75 Lunare Aufpreis**.

Bei negativer Gegenstandsqualität ziehen Sie **10% pro negativer Qualitätsstufe** ab.

Auf Basis dieser Änderungen entfällt weiterhin der zweite Spiegelstrich im Kasten *Zerschlissene Schuhe, trübe Juwelen* in *Splittermond: Die Regeln*, S. 145 (es gibt also keinen Grundpreis für gewöhnliche Gegenstände mehr).



Kosten von Alchemika

Alchemika sind Verbrauchsgüter und kosten daher weniger als übliche Gegenstände. Ein Alchemikum der **Qualität 0** kostet **5 Lunare** Grundpreis. **Qualitätsstufe 1 und 2** kosten **je 5 Lunare** Aufpreis, **Qualitätsstufe 3 und 4** kosten **je 10 Lunare** Aufpreis, **Qualitätsstufe 5 und 6** kosten **je 20 Lunare** Aufpreis. **Qualitätsstufe 7** (und alle weiteren) kosten **je 25 Lunare** Aufpreis.

Qualität	Gegenstände	Alchemika
Negative Qualität	-10% pro Stufe	–
0	+/- 0	5 L
1	+15 L	10 L
2	+30 L	15 L
3	+60 L	25 L
4	+90 L	35 L
5	+150 L	55 L
6	+210 L	75 L
je Stufe über 6	+75 L	+25 L

Neue Preise für Alchemika können sie den entsprechenden Abschnitten in diesem Buch (S. 70, 123/124) entnehmen. Diese ersetzen die Preise in *Splittermond: Die Regeln*, S. 191.

Kosten von Strukturgebern

Auch Strukturgeber (*Splittermond: Die Regeln*, S. 255) müssen im Rahmen dieser Errata an die neue Preisstruktur angepasst werden.

Artefaktqualität	Preis
1	+15 L
2	+30 L
3	+60 L
4	+90 L
5	+150 L
6	+210 L

Liste der Waffen und Rüstungen

Nahkampfwaffen

Name	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Kompl.	Schaden	WGS	Attribute	Mindest-attribute	Merkmale
Handgemenge										
Bichwa	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6	6	BEW+INT	BEW 2	Durchdringung (1), Kritisch (1)
Bundi	Kleinstadt	4 L	1	5	G	1W6+1	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Entwaffnungsschutz (2)
Dornenhandschuh	Großstadt	8 L	1	4	F	1W6	5	BEW+STÄ	STÄ 2	Defensiv (2), Entwaffnend (1), Parierwaffe (1)
Dornenhandschuh, freihändig	Großstadt	10 L	1	4	F	1W6	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Defensiv (2), Entwaffnend (2), Freihändig, Parierwaffe (1), Scharf (2)
Eimitzi-Dornen	Kleinstadt	7 L	0	7	G	1W6	5	BEW+INT	INT 3	Ablenkend (1)
Eisenarmschienen	Kleinstadt	6 L	1	7	G	1W6	7	INT+STÄ	STÄ 2	Defensiv (1), Exakt (1), Freihändig, Kritisch (1), Parierwaffe (0)
Faustdorn	Kleinstadt	2 L	0	7	G	1W6	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Durchdringung (1), Scharf (2)
Großer Kriegsfächer	Großstadt	15 L	2	6	G	1W10+3	10	BEW+INT	BEW 4, INT 3	Exakt (2), Kritisch (3), Zweihändig
Gzayai	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6	6	BEW+INT	BEW 2	Durchdringung (1), Kritisch (1)
Katar	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6+1	6	BEW+STÄ	BEW 2	Scharf (2)
Katzenkrallen	Kleinstadt	6 L	0	6	G	1W6	5	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Kritisch (1)
Kriegsfächer	Kleinstadt	12 L	1	5	G	1W6+2	8	BEW+INT	BEW 3, INT 2	Defensiv (1), Exakt (1), Kritisch (2), Parierwaffe (0)
Liandia	Großstadt	5 L	1	7	G	1W6+1	6	BEW+INT	INT 2	Defensiv (1), Entwaffnend (1), Parierwaffe (0)
Navirkrallen	Kleinstadt	4 L	1	7	G	1W6+3	8	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Kritisch (3), Scharf (3)
Panzerhandschuh	Großstadt	5 L	1	7	G	1W6+1	7	BEW+STÄ	STÄ 2	Defensiv (1), Entwaffnend (2), Freihändig, Parierwaffe (0)
Schlagring	Kleinstadt	7 L	1	6	U	1W6	5	BEW+STÄ	–	Scharf (2)
Schuhsporn	Großstadt	15 L	0	6	F	1W6	6	BEW+INT	BEW 2	Durchdringung (1), Freihändig
Sichel	Dorf	1 L	1	7	G	1W6-1	9	BEW+STÄ	–	Improvisiert, Scharf (2)
Steindorn	Dorf	50 T	0	5	U	1W6	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Durchdringung (1), Primitiv, Scharf (2)
Tigerfänger	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6	6	BEW+INT	BEW 2	Durchdringung (1), Kritisch (1)
Tigerklauen	Kleinstadt	3 L	1	5	G	1W6+1	6	BEW+STÄ	BEW 3	Kletterhilfe, Kritisch (1)
Waffenlos	–	–	–	–	–	1W6	5	BEW+STÄ	–	Entwaffnend (1), Freihändig, Stumpf, Umklammern



Name	Verfügб.	Preis	Last	Härte	Kompl.	Schaden	WGS	Attribute	Mindest-attribute	Merkmale
Klingenwaffen										
Anderthalbhänder	Großstadt	16 L	3	7	G	2W6	9	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 3	Scharf (3), Vielseitig
Breitschwert	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+4	9	BEW+STÄ	STÄ 3	Wuchtig
Dao	Kleinstadt	8 L	2	7	G	1W6+4	8	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Kritisch (1)
Dolch	Dorf	3 L	1	7	U	1W6+1	6	BEW+INT	–	Wurffähig
Dschiahn	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W10	8	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Exakt (1), Kritisch (2)
Entermesser	Kleinstadt	7 L	2	7	G	1W6+3	7	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Kritisch (1)
Falchion	Kleinstadt	8 L	2	7	G	1W6+5	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	–
Falkaa	Großstadt	14 L	2	7	G	1W6+3	7	BEW+INT	BEW 3, INT 2	Scharf (2)
Fulnisches Halbschwert	Metro-pole	15 L	2	7	A	1W6+4	8	BEW+INT	BEW 3	Teilbar(*)
Gabeldolch	Kleinstadt	8 L	1	7	G	1W6	6	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Defensiv (1), Durchdringung (1), Entwaffnend (1), Parierwaffe (0)
Haifischklinge	Großstadt	10 L	1	4	G	1W6	7	BEW+STÄ	STÄ 2	Durchdringung (3), Scharf (2)
Haumesser	Dorf	7 L	2	7	G	1W6	9	BEW+STÄ	STÄ 2	Improvisiert
Katana	Großstadt	18 L	2	7	F	1W10	9	BEW+INT	BEW 3, INT 2	Exakt (2), Vielseitig
Khopesh	Kleinstadt	6 L	2	6	G	1W10+1	7	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	Scharf (2)
Krummdolch	Kleinstadt	3 L	1	7	G	1W6+2	7	INT+STÄ	STÄ 2	–
Kurzschwert	Kleinstadt	8 L	2	7	G	1W6+2	7	BEW+INT	BEW 2	–
Langschwert	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+4	8	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Scharf (2)
Liara	Großstadt	16 L	3	7	F	1W6+2	8	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Durchdringung (1), Lange Waffe, Vielseitig
Maira	Großstadt	8 L	1	7	G	1W6+1	6	BEW+INT	BEW 3	Scharf (2)
Patalische Klingenaufst	Großstadt	5 L	1	7	F	1W6+1	7	INT+STÄ	INT 2, STÄ 2	Entwaffnungssimmunität, Durchdringung (1)
Patalisches Stoßschwert	Großstadt	14 L	2	7	F	1W6+4	9	BEW+STÄ	STÄ 3	Entwaffnungssimmunität, Durchdringung (1)
Pfauenfeder	Großstadt	16 L	4	7	F	2W6+4	10	BEW+INT	BEW 4, INT 2	Scharf (2), Wuchtig, Zweihändig
Reitersäbel	Kleinstadt	7 L	2	7	G	1W6+3	8	BEW+INT	INT 3	Reiterwaffe (2)
Ruahgarr-Klinge	Kleinstadt	14 L	3	7	G	2W6	10	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 4	Defensiv (1), Durchdringung (2), Kritisch (1), Vielseitig
Säbel	Kleinstadt	7 L	2	7	G	1W6+4	8	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Scharf (2)
Scheibendolch	Kleinstadt	5 L	1	7	G	1W6	6	INT+STÄ	STÄ 3	Durchdringung (2)
Schlängenzunge	Großstadt	4 L	1	6	G	1W6+2	7	BEW+INT	INT 3	–
Skavona	Kleinstadt	10 L	2	7	G	1W6+2	7	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Durchdringung (2)
Steinmesser	Dorf	1 L	2	3	U	1W6+1	6	BEW+INT	–	Primitiv
Tanto	Kleinstadt	4 L	1	7	G	1W6	6	BEW+STÄ	BEW 2	Exakt (1), Wurffähig
Tigerhaken-schwert	Großstadt	12 L	2	7	G	1W10+2	8	INT+STÄ	INT 2, STÄ 2	Entwaffnend (2)
Wakizashi	Kleinstadt	10 L	2	7	F	1W6+1	7	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Durchdringung (2), Exakt (1)
Wurfdolch	Dorf	2 L	1	7	U	1W6-1	8	BEW+INT	INT 2	Improvisiert, Wurffähig
Yonus-Sichel	Großstadt	20 L	4	7	F	2W6+4	10	INT+STÄ	INT 3, STÄ 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Zweihänder	Großstadt	20 L	4	7	F	2W6+4	12	INT+STÄ	INT 2, STÄ 4	Durchdringung (2), Lange Waffe, Scharf (3), Wuchtig, Zweihändig
Zweihandsäbel	Großstadt	16 L	4	7	F	2W6+5	11	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Scharf (2), Wuchtig, Zweihändig

Name	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Kompl.	Schaden	WGS	Attribute	Mindest-attribute	Merkmale
Hiebwaffen										
Bergbarde	Kleinstadt	18 L	3	6	G	2W6+5	11	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Bronzekeule	Kleinstadt	7 L	2	5	G	1W6+5	10	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 4	Wuchtig
Doppelaxt	Kleinstadt	18 L	4	5	G	3W6+4*	13	INT+STÄ	INT 3, STÄ 5	Durchdringung (2), Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig
Enterbeil	Kleinstadt	6 L	2	5	G	1W6+4	8	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Kletterhilfe
Keule	Dorf	1 L	2	3	U	1W6+2	7	KON+STÄ	STÄ 2	Primitiv
Kralle	Großstadt	4 L	2	4	U	1W10+2	9	BEW+STÄ	STÄ 3	Primitiv, Scharf (2)
Kriegsbeil	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+3	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	–
Kriegshammer	Kleinstadt	18 L	4	6	G	2W10+4	12	KON+STÄ	STÄ 5, KON 3	Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig,
Macuahuitl	Großstadt	12 L	3	4	G	2W6	8	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Kritisch (2), Primitiv
Reiterhammer	Kleinstadt	9 L	2	6	G	1W6+4	9	INT+KON	INT 3	Reiterwaffe (2)
Schlagstock	Dorf	2 L	1	3	U	1W6+2	6	BEW+STÄ	–	Stumpf
Spitzhacke	Dorf	4 L	3	5	U	3W6	14	KON+STÄ	KON 2, STÄ 3	Improvisiert, Primitiv, Wuchtig, Zweihändig
Spitzhammer	Kleinstadt	6 L	2	5	G	1W6+1	7	INT+STÄ	STÄ 2	Durchdringung (1), Kletterhilfe
Stabkeule	Kleinstadt	18 L	4	6	G	3W6+1	12	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	Durchdringung (1), Kritisch (2), Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Streitaxt	Kleinstadt	16 L	4	5	G	2W10+1	11	KON+STÄ	STÄ 3, KON 2	Scharf (2), Wuchtig, Zweihändig
Streithammer	Kleinstadt	16 L	3	6	G	2W6+3	11	KON+STÄ	STÄ 4, KON 2	Scharf (2), Vielseitig
Streitkolben	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W6+5	9	BEW+KON	BEW 2, STÄ 2	–
Stuhlbein, Flasche, Nudelholz	Dorf	–	1	1-2	U	1W6-1	9	BEW+STÄ	–	Improvisiert, Primitiv
Taiaha	Großstadt	14 L	4	4	G	1W10+3	10	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Doppelwaffe, Durchdringung (2), Exakt (1), Zweihändig
Valask	Großstadt	12 L	3	5	F	1W6	11	BEW+INT	BEW 2, INT 2	Exakt (1), Improvisiert, Kletterhilfe, Unauffällig (1), Vielseitig
Wurfbeil	Dorf	6 L	2	5	G	1W6+1	10	BEW+STÄ	STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig
Wurfhammer	Dorf	5 L	2	5	G	1W6+2	11	KON+STÄ	STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig
Zweihandkeule	Kleinstadt	13 L	4	4	G	2W10+4	14	KON+STÄ	KON 4, STÄ 5	Kritisch (3), Primitiv, Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig

*Erratum gegenüber *Splittermond: Die Regeln*.



Name	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Kompl.	Schaden	WGS	Attribute	Mindest-attribute	Merkmale
Stangenwaffen										
Bathlia	Großstadt	20 L	4	6	F	2W6+4	10	BEW+INT	BEW 4, INT 3	Defensiv (1), Doppelwaffe, Entwaffnend (1), Scharf (2), Zweihändig
Donnerkeule	Großstadt	16 L	4	4	G	3W6+3	13	INT+KON	INT 2, KON 4	Kritisch (2), Lange Waffe, Primitiv, Zweihändig
Doppelschwert	Großstadt	20 L	3	7	F	2W10	10	BEW+INT	BEW 4, INT 3	Doppelwaffe, Scharf (3), Zweihändig
Dreizack	Kleinstadt	14 L	3	5	G	2W10	10	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Entwaffnend (1), Lange Waffe, Scharf (3), Zweihändig,
Fulnisches Doppelschwert	Metro-pole	25 L	3	7	A	2W10+1	11	BEW+INT	BEW 4, INT 4	Doppelwaffe, Scharf (3), Teilbar, Zweihändig
Glefe	Kleinstadt	12 L	4	5	F	2W10+1	11	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Godenspeer	Kleinstadt	7 L	3	5	G	3W6	11	BEW + INT	BEW 2, INT 2	Kritisch (2), Lange Waffe, Scharf (2), Zweihändig
Hellebarde	Kleinstadt	18 L	4	5	F	3W6+3	12	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Hohlspeer	Metro-pole	25 L	3	3	A	1W6+1	10	BEW+INT	BEW 2, INT 4	Improvisiert
Holzspeer	Dorf	2 L	3	3	U	1W10+2	10	INT+BEW	–	Primitiv, Vielseitig
Kampfstab	Dorf	4 L	3	4	G	1W10+2	9	BEW+INT	–	Defensiv (2), Doppelwaffe, Lange Waffe, Zweihändig
Klingenstab	Kleinstadt	6 L	3	5	F	2W6	9	STÄ+INT	INT 4, STÄ 3	Durchdringung (1), Lange Waffe, Vielseitig
Lanze	Kleinstadt	16 L	4	3	G	2W10+1	15	KON+STÄ	STÄ 4, KON 4	Lange Waffe, Reiterwaffe (6), Scharf (3), Wuchtig, Zweihändig
Mondaxt	Großstadt	20 L	4	5	F	2W10+3	13	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 4	Kritisch 3, Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Naginata	Kleinstadt	12 L	4	5	F	2W6+4	11	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Kritisch (3), Lange Waffe, Scharf (3), Zweihändig
Sense	Dorf	3 L	3	4	G	3W6+1	14	BEW+KON	KON 3	Improvisiert, Lange Waffe, Primitiv, Zweihändig
Speer	Dorf	8 L	3	4	G	1W10+5	12	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Lange Waffe, Scharf (3), Vielseitig
Sturmsense	Dorf	4 L	4	5	U	2W10+4	13	BEW+KON	KON 3, BEW 3	Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Totenfänger	Metro-pole	12 L	3	4	F	2W10-1	14	INT+STÄ	INT 2, STÄ 2	Improvisiert, Lange Waffe, Umklammern, Wuchtig, Zweihändig
Valkyrja-Speer	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+2	8	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Wurffähig
Vangarasstab	Großstadt	14 L	4	5	F	3W6+1	13	BEW+STÄ	STÄ 4, BEW 3	Lange Waffe, Vielseitig, Wuchtig
Wundreißer	Metro-pole	16 L	3	4	G	2W10+3	13	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 4	Kritisch (2), Lange Waffe, Wuchtig, Zweihändig
Wurflanze	Kleinstadt	7 L	3	4	G	1W10	12	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 3	Exakt (2), Kritisch (1), Reiterwaffe (2), Vielseitig, Wurffähig, Wuchtig
Wurfspeer	Dorf	7 L	2	4	G	1W6+2	11	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Improvisiert, Wurffähig
Zackenspieß	Kleinstadt	16 L	3	5	F	1W6+5	11	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Durchdringung (2), Entwaffnend (1), Lange Waffe, Vielseitig
Zweiklingen	Großstadt	20 L	3	7	F	2W6+2	9	INT+STÄ	INT 3, STÄ 4	Doppelwaffe, Kritisch (3), Zweihändig

Name	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Kompl.	Schaden	WGS	Attribute	Mindest-attribute	Merkmale
Kettenwaffen										
Alira	Kleinstadt	4 L	2	3	G	1W6+1	7	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Ablenkend (1), Entwaffnend (1), Kritisch (2), Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich, Vielseitig
Dornenkette	Großstadt	15 L	3	6	F	1W10+2	8	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Ablenkend (1), Doppelwaffe, Entwaffnend (1), Kritisch (2), Umklammern, Zweihändig
Drachenfaust	Großstadt	14 L	3	6	G	2W10+2	12	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 3	Ablenkend (1), Lange Waffe, Scharf (3), Umklammern, Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig
Dreigliederstab	Kleinstadt	13 L	3	5	F	1W10+4	10	INT+STÄ	INT 4	Ablenkend (1), Doppelwaffe, Lange Waffe, Scharf (3), Zweihändig
Dreschflegel	Dorf	2 L	4	3	G	3W6+1	15	KON+STÄ	KON 2, STÄ 2	Improvisiert, Primitiv, Wuchtig, Zweihändig
Eisenpeitsche	Großstadt	12 L	2	5	F	1W6+4	9	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Ablenkend (1), Exakt (1), Kritisch (1), Scharf (2), Unhandlich
Kettenpeitsche	Großstadt	12 L	3	5	F	2W6+1	10	INT+STÄ	INT 3, STÄ 2	Kritisch (2), Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich, Vielseitig, Wuchtig
Kettensichel	Großstadt	12 L	2	6	F	1W10	8	BEW+INT	BEW 4, INT 2	Entwaffnend (2), Lange Waffe, Umklammern, Vielseitig
Kriegsflegel	Kleinstadt	10 L	4	4	G	2W10+4	14	KON+STÄ	KON 5, STÄ 5	Durchdringung (2), Wuchtig, Zweihändig
Morgenstern	Kleinstadt	9 L	2	6	G	1W10+5	10	BEW+KON	BEW 3, KON 3	Unhandlich
Peitsche	Dorf	1 L	2	1	U	1W10-2	15	BEW+INT	BEW 2	Entwaffnend (3), Improvisiert, Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich
Pudjari-Peitsche	Großstadt	12 L	2	2	G	1W10+2	10	BEW+INT	BEW 2	Entwaffnend (3), Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich
Urumi	Großstadt	14 L	2	6	M	1W6+5	9	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Ablenkend (1), Lange Waffe, Scharf (2), Unhandlich
Valkarr	Kleinstadt	5 L	3	4	U	1W6+1	6	BEW+STÄ	BEW 3, STÄ 2	Umklammern, Wurffähig
Zweigliederstab	Kleinstadt	12 L	2	5	G	1W6+1	8	INT+STÄ	INT 3	Ablenkend (1), Kritisch (3), Scharf (2), Vielseitig
Zweihand-morgenstern	Großstadt	20 L	4	6	G	2W10+3	13	BEW+KON	KON 5, STÄ 3	Durchdringung (3), Kritisch (1), Unhandlich, Wuchtig, Zweihändig



Fernkampfwaffen

Name	Verfüg.	Preis/ Munition	Last	Härte	Kompl.	Schaden	WGS	Attribute	Mindest- attribute	Merkmale	Reich- weite
Schusswaffen											
Albenbogen	Großstadt	16 L / 32 T	3	3	F	1W10+6	9	BEW+INT	BEW 3, INT 3	Durchdringung (2), Scharf (4), Zweihändig	35
Balester	Kleinstadt	15 L / 30 T	2	3	F	1W10+5	7	INT+WIL	INT 3, WIL 2	Kritisch (2), Zweihändig	8
Handarmbrust	Metropole	30 L / 25 T	2	4	A	1W6+3	7	INT+WIL	INT 2	Durchdringung (3)	8
Kurzbogen	Dorf	8 L / 16 T	2	3	U	1W10+1	6	BEW+INT	STÄ 1	Durchdringung (1), Scharf (2), Zweihändig	20
Langbogen	Kleinstadt	15 L / 30 T	3	3	G	1W10+8	10	INT+STÄ	STÄ 3	Durchdringung (1), Scharf (2), Zweihändig	35
Leichte Arm- brust	Kleinstadt	20 L / 40 T	3	3	F	2W6+6	10	INT+WIL	INT 2, STÄ 1	Durchdringung (4), Zweihändig	25
Reiterbogen	Kleinstadt	10 L / 20 T	3	3	G	1W10+4	8	INT+STÄ	INT 3, STÄ 2	Durchdringung (1), Reiterwaffe (0), Scharf (3), Zweihändig	25
Schleuder	Dorf	50 T / 1 T	1	1	U	1W6+4	6	BEW+INT	BEW 1	-	15
Schwere Armbrust	Kleinstadt	30 L / 60 T	4	4	M	3W6+4	22	INT+WIL	INT 2, STÄ 4	Durchdringung (6), Wuchtig, Zweihändig	30
Vargenbogen	Großstadt	20 L / 40 T	3	3	F	2W10+3	11	INT+STÄ	STÄ 5	Durchdringung (2), Scharf (3), Zweihändig	30
Wintholter Langbogen	Großstadt	16 L / 32 T	3	3	F	1W10+5	8	BEW+INT	INT 2, STÄ 2	Durchdringung (2), Kritisch (2), Scharf (2), Zweihändig	30
Wurfwaffen											
Chakram	Großstadt	8 L	2	7	G	2W6	5	STÄ+INT	STÄ 2	Scharf (2)	8
Dolch	Dorf	3 L	1	7	U	1W6-1	5	BEW+INT	-	Improvisiert, Nahkampftauglich	5
Großes Wurfholz	Kleinstadt	2 L	2	4	G	3W6+2	10	STÄ+KON	BEW 2, KON 3	Primitiv, Rückkeh- rend, Stumpf, Wucht- ig, Zweihändig	12
Speerschleuder	Kleinstadt	3 L	1	3	U	2W10+1	10	BEW+STÄ	STÄ 2, BEW 2	Durchdringung (2), Wuchtig, Zweihändig	15
Stein, Bierkrug, Stiefel	Dorf	-	1	1-4	U	1W6-2	6	INT+STÄ	-	Improvisiert, Primitiv	4
Stockschleuder	Kleinstadt	3 L	2	3	G	1W10+1	7	INT+STÄ	INT 3, STÄ 2	Exakt (1), Scharf (2)	12
Tanto	Kleinstadt	4 L	1	7	G	1W6	3	BEW+STÄ	BEW 2	Exakt (1), Nahkampftauglich	5
Valkarr	Kleinstadt	5 L	3	4	U	1W6+1	3	BEW+INT	BEW 2, INT 3	Nahkampftauglich, Umklammern	5
Valkyrja-Speer	Kleinstadt	8 L	2	5	G	1W10+2	7	BEW+STÄ	BEW 3, INT 3	Durchdringung (2), Nahkampftauglich	12
Wurfbeil	Dorf	6 L	2	5	G	1W6+4	5	BEW+STÄ	STÄ 2	Nahkampftauglich	5
Wurfdolch	Dorf	2 L	1	7	U	1W6+1	3	BEW+INT	INT 2	Nahkampftauglich	5
Wurfhammer	Dorf	5 L	2	5	G	1W6+5	6	BEW+STÄ	STÄ 2	Nahkampftauglich	5
Wurfholz	Kleinstadt	1 L	1	4	G	1W6+3	5	BEW+STÄ	BEW 3	Primitiv, Rückkeh- rend, Stumpf	10
Wurflanze	Kleinstadt	7 L	3	4	G	1W10+3	8	INT+STÄ	INT 2, STÄ 2	Durchdringung (1), Nahkampftauglich, Reiterwaffe (2), Wuchtig	8
Wurfpfeil	Kleinstadt	2 L	1	3	U	1W6	3	BEW+INT	INT 2	Durchdringung (1), Scharf (2)	8
Wurfspeer	Dorf	7 L	2	4	G	1W10+5	9	BEW+STÄ	BEW 2, STÄ 2	Durchdringung (2), Nahkampftauglich, Wuchtig	10
Wurfstern	Kleinstadt	3 L	1	7	G	1W6+2	4	BEW+INT	INT 2	-	5

Projektile

Name	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Kompl.	Schaden	Tick+	Besonderheiten		Reichweite
Pfeile und Bolzen										
Jagdpfeil	Dorf	x 1	-	-	G	normal	0	-		normal
Kriegspfeil	Kleinstadt	+3 L	-	-	G	normal	2	Für 1 EG: Blutend 1 (30 Ticks)		normal
Panzerspitze	Kleinstadt	+3 L	-	-	G	-1	0	Durchdringung 2		normal
Querschneider	Kleinstadt	+3 L	-	-	G	-1	0	Für 1 EG: Verwundet 1 (30 Ticks)		halbier
Feuerpfeile	Kleinstadt	+3 L	-	-	G	-2	3	Für 1 EG: Brennend 1 (30 Ticks)		normal
Galanskefta	Metropole	+6 L	-	-	A	normal	0	+2 auf Geschossmagie, +1 auf Durchschlagendes Geschoß		normal
Schleudergeschosse										
Bleikugel	Kleinstadt	30 T	-	-	U	+1	1	-		normal
Brandkugel	Großstadt	5 L	-	-	A	0	3	Bei Treffer: Kein Schaden, Brennend 2 (30 Ticks)		1 Ziel
Sprengkugel	Großstadt	10 L	-	-	A	0	3	Bei Treffer: Kein Schaden, Benommen 2 (30 Ticks)		2 m Radius

Rüstungen

Name	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindest-STÄ	Merkmale
Tuch, leicht	Kleinstadt	6 L	3	2	G	+1	0	0	0	0	-
Tuch, mittel	Kleinstadt	7 L	3	2	G	0	1	0	0	0	-
Tuch, schwer	Kleinstadt	8 L	3	2	G	+2	0	1	0	0	-
Leder, leicht	Kleinstadt	9 L	3	3	G	+1	1	1	0	1	-
Leder, mittel	Kleinstadt	10 L	4	3	G	+2	1	2	0	1	Standfest
Leder, schwer	Kleinstadt	11 L	4	3	F	+3	0	0	1	1	-
Fell, leicht	Dorf	3 L	2	2	U	0	2	1	0	1	Kälteschutz, Primitiv
Fell, mittel	Dorf	4 L	3	2	U	+1	2	0	1	1	Primitiv
Fell, schwer	Dorf	5 L	4	2	G	+2	2	2	1	2	Wattiert
Kette, leicht	Kleinstadt	12 L	4	6	G	+2	2	1	1	2	-
Kette, mittel	Kleinstadt	13 L	4	6	F	+2	4	2	1	2	Standfest
Kette, schwer	Kleinstadt	15 L	4	6	F	+3	2	3	2	2	Wattiert
Schuppe, leicht	Kleinstadt	16 L	4	7	G	+3	0	1	1	2	Standfest
Schuppe, mittel	Kleinstadt	18 L	5	7	F	+3	3	2	1	2	-
Schuppe, schwer	Kleinstadt	20 L	5	7	F	+4	2	4	2	3	Wattiert
Platte, leicht	Großstadt	25 L	5	7	F	+3	1	2	1	3	Standfest
Platte, mittel	Großstadt	27 L	5	7	F	+3	3	4	2	3	Wattiert
Platte, schwer	Großstadt	30 L	6	7	M	+4	4	3	3	4	-
Selenischer Rossharnisch	Metropole	35 L	8	7	M	-	4	-	-	-	-

Schilde

Schild	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Kompl.	VTD+	Behinderung	Tick-Zuschlag	Mindestattr.	Merkmale
Buckler	Kleinstadt	4 L	2	6	G	+0	1	0	BEW 2	Defensiv 2
Dreiecksschild	Kleinstadt	5 L	3	5	G	+1	2	1	STÄ 2	Defensiv 1
Großschild	Kleinstadt	7 L	4	5	F	+2	2	1	STÄ 3	Defensiv 2
Lederschild	Kleinstadt	3 L	2	3	G	+1	1	1	STÄ 2	Defensiv 2
Rundschild	Kleinstadt	5 L	3	3	G	+2	2	0	STÄ 2	Defensiv 1
Turmschild	Großstadt	12 L	5	7	F	+3	2	2	STÄ 4	Defensiv 1, Deckung

Liste der Ausrüstungsgegenstände und Dienstleistungen

Waffenzubehör

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Bogensehne	Dorf	50 T	0	0	-	-	G
Dolchscheide	Dorf	30 T	0	2	-	-	G
Köcher (leer)	Dorf	50 T	0	1	-	-	G
Sattelköcher	Kleinstadt	2 L	1	2	-	-	G
Scheide für Zweihandwaffe	Kleinstadt	90 T	1	1	-	-	G
Schleifstein	Dorf	50 T	0	4	-	-	U
Schwertscheide	Dorf	50 T	0	2	-	-	G
Verborgene Dolchscheide	Kleinstadt	2L	0	2	-	-	F
Waffenbürste	Dorf	30 T	1	3	-	-	U
Waffenpolitur	Kleinstadt	1 L	1	0	-	-	U
Waffengürtel							
Brustgürtel mit Dolchscheiden	Kleinstadt	2 L	0	1	-	-	G
Brustgürtel mit Pfeilköcher	Kleinstadt	2 L	0	1	-	-	G
Brustgürtel mit Tragebeutel	Kleinstadt	1 L	0	1	-	-	G
Waffengürtel, Arm	Großstadt	1 L	0	1	-	-	G
Waffengürtel, Bein	Großstadt	1 L	0	1	-	-	G
Waffengürtel, Hüfte	Kleinstadt	2 L	1	1	-	-	G
Waffengürtel, Rücken	Großstadt	2 L	1	1	-	-	G

Behältnisse

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Reisebehälter							
Brotbeutel (0,5 l)	Dorf	5 T	0	0	-	-	U
Geldbeutel (0,5 l)	Dorf	10 T	0	0	-	-	U
Gürteltasche (1 l)	Kleinstadt	50 T	0	1	-	-	U
Holzkästchen (5 l)	Dorf	1 L	1	2	-	-	U
Holzkoffer, verschließbar (20 l)	Kleinstadt	5 L	3	3	-	-	G
Leinensack	Dorf	10 T	1	1	-	-	U
Pulverhorn (30 cl)	Großstadt	50 T	0	2	-	-	G
Reisetruhe, verschließbar (30 l)	Kleinstadt	10 L	5-6	4	-	-	G
Rucksack (25 l)	Dorf	1 L	1	1	-	-	U
Seesack (25 l)	Dorf	80 T	1	1	-	-	G
Tragekorb (20 l)	Dorf	50 T	1	1	-	-	G
Trankbeutel	Kleinstadt	3 L	0	1	-	-	G
Umhängetasche (15 l)	Dorf	80 T	1	0	-	-	G
Behälter für Flüssigkeiten							
Fass (5 l)	Dorf	50 T	5	3	-	-	G
Feldflasche (0,5 l)	Kleinstadt	40 T	1	1	-	-	G
Holzimer (10 l)	Dorf	10 T	2	2	-	-	U
Phiole (4 cl)	Großstadt	1 L	0	0	-	-	G
Tiegel (20 cl)	Dorf	20 T	0	1	-	-	G
Tonkrug (2 l)	Dorf	10 T	1	1	-	-	U
Trinkhorn (0,5 l)	Dorf	10 T	0	2	-	-	G
Wasserschlauch (3 l)	Dorf	10 T	1	1	-	-	U
Dokumentenbehälter							
Behälter für 10 Rollen	Kleinstadt	1 L	1	1	-	-	G
Behälter für 25 Rollen	Kleinstadt	2 L	1	1	-	-	G
Behälter für 50 Rollen	Großstadt	3 L	1	1	-	-	G
verziert	Kleinstadt	+1 L	1	1	-	-	G
mit Geheimfach	Großstadt	+3 L	1	1	-	-	F
Schnellziehvariante	Metropole	+5 L	1	1	-	-	F

Werkzeug

Gegenstand	Verfüg.b.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Werkzeug zur Holzbearbeitung							
Schreinerwerkzeug (Satz)	Dorf	10 L	4	4	Handwerk	Holzbearbeitung	G
Baumsäge, zerlegbar	Dorf	4 L	3 (2)	5	–	–	G
Feile	Dorf	1 L	0	6	–	–	G
Hammer	Dorf	1 L	1	6	–	–	U
Handsäge	Dorf	2 L	1	6	–	–	G
Handbeil	Dorf	4 L	2	5	–	–	U
Handbohrer	Dorf	2 L	1	5	–	–	G
Holzfälleraxt	Dorf	6 L	3	5	–	–	G
Leim	Dorf	1 L	1	–	–	–	U
Nägel (50 Stück)	Dorf	50 T	1	6	–	–	U
Schnitzmesser	Dorf	2 L	1	6	–	–	G
Spaltaxt	Dorf	5 L	3	5	–	–	G
Stemmisenen	Dorf	1 L	1	7	–	–	U
Werkzeug für die Schmiedekunst							
Schmiedeausstattung (Satz)	Kleinstadt	30 L	6	7	Handwerk	Schmiedekunst	G
Amboss	Kleinstadt	5 L	7	7	–	–	G
Blasebalg	Kleinstadt	3 L	1	1	–	–	G
Gussform	Kleinstadt	3 L	2	6	–	–	G
Schmiedehammer	Kleinstadt	5 L	2	6	–	–	G
Schürhaken	Dorf	1 L	1	7	–	–	U
Zange	Dorf	3 L	1	6	–	–	U
Werkzeug für die Schneiderei und Lederverarbeitung							
Kürschnerwerkzeug (Satz)	Dorf	10 L	2	4	Jagdkunst	Verarbeitung	G
Sattlerwerkzeug (Satz)	Kleinstadt	10 L	2	4	Handwerk	Schneiderei	G
Schneiderwerkzeug (Satz)	Dorf	10 L	2	4	Handwerk	Schneiderei	G
Schusterwerkzeug (Satz)	Dorf	10 L	2	4	Handwerk	Schneiderei	G
Nadel und Faden	Dorf	10 T	0	6	–	–	U
Schere	Kleinstadt	1 L	1	6	–	–	G
Schneidermesser	Dorf	2 L	1	6	–	–	G
Webstuhl	Großstadt	10 L	7	3	–	–	F
Zollstock	Kleinstadt	50 T	1	2	–	–	G
Sonstiges Werkzeug							
Glasbläserwerkzeug (Satz)	Großstadt	20 L	4	5	Edelhandwerk	Glasbläserei	F
Gravurwerkzeug (Satz)	Großstadt	20 L	3	7	Edelhandwerk	Gravur	G
Steinmetzwerkzeug (Satz)	Kleinstadt	20 L	6	6	Handwerk	Steinbearbeitung	G
Tätowierwerkzeug (Satz)	Kleinstadt	20 L	2	6	Edelhandwerk	Tätowieren	G
Besen	Dorf	10 T	3	2	–	–	U
Fischermesser	Dorf	2 L	1	6	–	–	G
Flaschenzug	Dorf	1 L	1	3	–	–	G
Handspaten	Dorf	1 L	3	5	–	–	G
Jagdmesser	Dorf	2 L	1	6	–	–	G
Meißel	Dorf	1 L	2	7	–	–	U
Metallsäge	Kleinstadt	5 L	1	6	–	–	G
Pinzette	Kleinstadt	1 L	0	6	–	–	G
Rechen	Dorf	2 L	4	5	–	–	U
Schaufel	Dorf	2 L	4	5	–	–	G
Schlägel	Dorf	1 L	3	5	–	–	U
Sense	Dorf	3 L	4	5	–	–	G
Sichel	Dorf	1 L	2	5	–	–	G
Sieb	Dorf	1 L	1	3	–	–	G
Spaten	Dorf	1 L	3	5	–	–	G
Spitzhacke	Dorf	4 L	3	5	–	–	U
Vorschlaghammer	Dorf	2 L	4	5	–	–	U
Zwingen	Dorf	50 T	1	5	–	–	U

Tierbedarf

Gegenstand	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Werkzeug zur Holzbearbeitung							
Reiterzubehör (Satz)	Kleinstadt	10 L	5	3	Tierführung	Reiten	G
Futterbeutel	Dorf	10 T	1	2	–	–	U
Kardätsche	Dorf	30 T	1	3	–	–	G
Packsattel	Kleinstadt	3 L	5	3	–	–	G
Pferdedecke	Dorf	50 T	3	1	–	–	U
Reitgerte	Kleinstadt	2 L	1	2	–	–	G
Reitsattel	Dorf	3 L	4	3	–	–	G
Satteltaschen	Dorf	1 L	3	2	–	–	G
Scheuklappen	Dorf	1 L	0	1	–	–	U
Sporen	Kleinstadt	2 L	1	6	–	–	G
Steigbügel	Dorf	1 L	0	4	–	–	G
Striegel	Dorf	30 T	1	3	–	–	G
Zaumzeug/Zuggeschrirr	Dorf	1 L	1	2	–	–	G
Ausrüstung für die Tierdressur							
Dressurutensilien (Satz)	Kleinstadt	5 L	3	3	Tierführung	Abrichten	G
Dompteurgerte	Kleinstadt	2 L	1	2	–	–	G
Glöckchenbänder	Dorf	20 T	0	2	–	–	G
Halsband und Leine	Dorf	50 T	1	3	–	–	U
Maulkorb	Kleinstadt	1 L	0	3	–	–	G
Nasenring	Dorf	10 T	0	5	–	–	U
Raubtierpeitsche	Dorf	1 L	2	2	–	–	G
Stockschlinge	Kleinstadt	2 L	2	4	–	–	G
Tierkäfig, groß	Dorf	2 L	4+	5	–	–	G
Tierkäfig, klein	Dorf	1 L	2	5	–	–	G
Falknereiutensilien							
Falknerutensilien (Satz)	Kleinstadt	5 L	1	2	Tierführung	Abrichten	G
Beizbalg	Kleinstadt	50 T	0	2	–	–	U
Falkenmaske	Kleinstadt	1 L	0	2	–	–	G
Falknerhandschuh	Kleinstadt	3 L	1	2	–	–	G
Federspiel	Kleinstadt	50 T	0	2	–	–	U
Fallen für Kleinwild							
Bogenfalle	Dorf	20 T	1	2	Jagdkunst	Fallen stellen	G
Fangkäfig, groß	Kleinstadt	4 L	6	6	Jagdkunst	Fallen stellen	G
Fangkäfig, klein	Kleinstadt	2 L	4	6	Jagdkunst	Fallen stellen	G
Fangnetz	Dorf	60 T	2	1	Jagdkunst	Fallen stellen	G
Kastenfalle, groß	Dorf	2 L	6	3	Jagdkunst	Fallen stellen	F
Kastenfalle, klein	Dorf	90 T	4	3	Jagdkunst	Fallen stellen	F
Leimrute	Dorf	10 T	1	2	Jagdkunst	Fallen stellen	U
Rosshaarschlinge	Dorf	20 T	1	1	Jagdkunst	Fallen stellen	G
Schlageisen	Dorf	80 T	2	5	Jagdkunst	Fallen stellen	G
Fallen für Großwild							
Schlingfalle	Dorf	1 L	1	2	Jagdkunst	Fallen stellen	G
Tellereisen	Kleinstadt	2 L	3	6	Jagdkunst	Fallen stellen	F



Bekleidung

Gegenstand	Verfügbar.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Kopfbedeckungen							
Bastmütze	Dorf	10 T	1	1	-	-	U
Bundhaube	Dorf	10 T	0	0	-	-	G
Filzhut	Dorf	15 T	0	0	-	-	G
Gesichtsschleier	Dorf	20 T	0	0	-	-	G
Gugel	Dorf	15 T	0	1	-	-	G
Kopftuch	Dorf	10 T	0	0	-	-	U
Pelzkappe	Dorf	40 T	1	2	-	-	G
Stirnband	Dorf	10 T	0	0	-	-	U
Strohhut	Dorf	5 T	0	0	-	-	U
Gewänder (Satz)							
Adelskleidung	Großstadt	30 L+	3	0	Diplomatie	Umgangsformen	F
Bauernkleidung	Dorf	50 T	3	0	-	-	U
Festtagskleidung	Dorf	10 L	3	0	Diplomatie	Diverse	G
Gelehrtenkleidung	Kleinstadt	5 L	3	0	-	-	F
Handwerkerkleidung	Dorf	1 L	3	1	-	-	G
Höflingskleidung	Kleinstadt	20 L	3	0	Diplomatie	Umgangsformen	F
Künstlerkleidung	Kleinstadt	10 L	2	0	Darbietung	Diverse	G
Klerikale Kleidung	Kleinstadt	5 L	3	0	Diplomatie	Bekehren	F
Polarkleidung	Dorf	30 L	5	1	Zähigkeit	Kälte widerstehen	G
Prachtgewand	Kleinstadt	20 L	4	0	Diplomatie	Diverse	M
Reisekleidung	Dorf	2 L	3	1	Zähigkeit	Erschöpfung widerstehen	G
Seefahrerkleidung	Kleinstadt	3 L	3	0	-	-	G
Straßenkleidung	Dorf	1 L	3	0	-	-	U
Tanzgewand	Kleinstadt	5 L	2	0	Darbietung	Tanzen	G
Wildniskleidung	Dorf	3 L	3	1	Zähigkeit	Erschöpfung widerstehen	G
Winterkleidung	Dorf	8 L	4	1	Zähigkeit	Kälte widerstehen	U
Wüstenkleidung	Kleinstadt	8 L	3	0	Zähigkeit	Hitze widerstehen	G
Mäntel							
Cabanmantel	Kleinstadt	4 L	2	1	-	-	G
Kapuzenmantel	Dorf	2 L	2	1	-	-	G
Ledermantel	Kleinstadt	3 L	3	2	-	-	G
Lodenmantel	Dorf	2 L	2	1	-	-	G
Pelerine/Umhang	Dorf	1 L	1	1	-	-	G
Pelzmantel	Kleinstadt	5 L	3	2	-	-	G
Radmantel	Dorf	1 L	2	1	-	-	G
Wendemantel	Großstadt	15 L	3	1	-	-	F
Wollmantel	Dorf	1 L	2	1	-	-	G
Fußbekleidung							
Fellstiefel	Dorf	3 L	2	2	-	-	G
Galoschen	Kleinstadt	30 T	0	0	-	-	U
Hochseilschuhe	Kleinstadt	1 L	0	0	Akrobatik	Balancieren	G
Lederstiefel	Kleinstadt	2 L	1	1	-	-	G
Reiterstiefel	Kleinstadt	4 L	2	2	-	-	G
Sandalen	Dorf	50 T	0	0	-	-	U
Schnabelschuhe	Kleinstadt	1 L	1	1	-	-	G
Stoffschuhe	Dorf	50 T	0	0	-	-	U
Straßenschuhe	Dorf	1 L	1	1	-	-	G
Schmugglerstiefel	Kleinstadt	10 L	1	1	-	-	F
Schneeschuhe	Kleinstadt	10 L	2	2	-	-	G
Schlittschuhe	Großstadt	10 L	2	1	Akrobatik	Eislauf	G
Tanzschuhe	Kleinstadt	15 T	0	0	-	-	G
Trippen	Dorf	20 T	1	2	-	-	U

Unehrliche Berufe

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Diebeswerkzeug							
Einbruchswerkzeug (Satz)	Kleinstadt	20 L	4	6	Schlösser und Fallen	Schlösser öffnen	F
Diebesutensilien (Satz)	Kleinstadt	5 L	1	4	Fingerfertigkeit	Taschendiebstahl	G
Fallenwerkzeuge (Satz)	Kleinstadt	10 L	2	4	Schlösser und Fallen	Diverse	F
Brecheisen	Dorf	2 L	2	6	-	-	U
Dietriche	Kleinstadt	15L	1	6	-	-	F
Feile	Dorf	1 L	0	6	-	-	G
Fingerklinge	Kleinstadt	2 L	0	4	-	-	G
Sperrhaken	Kleinstadt	10 L	1	6	-	-	F
Türkeil	Kleinstadt	1L	2	6	-	-	U
Fälscherutensilien							
Fälscherwerkzeug (Satz)	Kleinstadt	20 L	0	0	Edelhandwerk	Kalligraphie, Gravur	F
Siegelrohling	Kleinstadt	2L	0	0	-	-	U
Siegelwachs	Kleinstadt	6T	0	0	-	-	U
Fesseln							
Fußschellen	Kleinstadt	7L	2	6	Diverse	Fesseln/Knoten	G
Handschellen	Kleinstadt	5L	1	6	Diverse	Fesseln/Knoten	G
Kette (2 m)	Kleinstadt	2L	1	6	-	-	G
mit einfachem Schloss	Kleinstadt	5 L	1	6	-	-	G
mit durchschnittlichem Schloss	Kleinstadt	10 L	1	6	-	-	G
mit gutem Schloss	Großstadt	15 L	1	7	-	-	F
mit herausragendem Schloss	Großstadt	20 L	1	7	-	-	M
Sonstiges							
Gezinkte Würfel	Kleinstadt	2 L	0	2	Fingerfertigkeit	Falschspiel	G
Horchhorn	Kleinstadt	2 L	1	2	-	-	G
Verkleidungen							
Verkleidungskiste (Satz)	Kleinstadt	10L	5	3	Redekunst	Verkleiden	G
Blase mit Tierblut	Dorf	50 T	1	1	-	-	-
Falscher Bart	Kleinstadt	50 T	0	1	-	-	G
Perücke	Kleinstadt	50 T	0	1	-	-	G
Plateauschuhe	Kleinstadt	1 L	1	2	-	-	G
Schminke	Kleinstadt	5 L	0	0	-	-	G
Wachs	Kleinstadt	2 L	0	1	-	-	G

Beleuchtung

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Lichtstufe	Reichweite	Kompl.
Leuchtmittel							
Asteria-Perlen	Metropole	3/5/10 L	0	2	-1	3 m	-
Blendlaterne	Dorf	2 L	2	3	-3	15 m	G
Fackel	Dorf	1 T	1	2	-3	10 m	U
Kerze, 5 Stück	Dorf	1T	1	0	-2	3 m	U
Kohlebecken	Dorf	5 L	4	6	-2	5 m	G
Laterne	Dorf	50 T	2	3	-3	15 m	G
Öllampe	Dorf	15 T	1	1	-2	3 m	G
Talglicht, 10 Stück	Dorf	1T	0	0	-2	1 m	U
Zündhilfen							
Feuerstein und Stahl	Dorf	15 T	0	4	-	-	U
Lampenöl, 12 Stunden	Dorf	20 T	0	-	-	-	-
Schwefelhölzer, 10 Stück	Großstadt	50 T	0	2	-	-	F
Zunderschachtel	Dorf	5 T	0	2	-	-	U

Reisebedarf und Nahrungsmittel

Gegenstand	Verfügbar.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Orientierung							
Astrolabium	Großstadt	50 L	5	4	Seefahrt	Navigation	M
Fernrohr	Metropole	40 L	1	4	Wahrnehmung	Sehen	M
Gradstock	Großstadt	5 L	1	3	–	–	F
Karten	Kleinstadt	5 L	0	0	Überleben	Wildnisführung	F
Kompass	Metropole	15 L	2	2	Diverse	Orientierung	A
Rast und Ruhe							
Hängematte	Kleinstadt	20 T	2	1	–	–	U
Jurte (8 Personen)	Kleinstadt	10 L	10	2	–	–	G
Königszelt (10 Personen)	Kleinstadt	25 L	12	2	–	–	G
Nomadenzelt (6 Personen)	Kleinstadt	5 L	8	1	–	–	G
Schlafsack	Kleinstadt	1 L	2	1	–	–	G
Zelt (pro Person)	Kleinstadt	1 L	4	1	–	–	G
Das leibliche Wohl							
Kochgeschirr (Satz)	Dorf	50 T	2	5	Diverse	Kochen	U
Angelhaken und Schnur	Dorf	30 T	0	3	–	–	U
Bier, Fässchen	Dorf	1 L	5	3	–	–	G
Bratspieß	Dorf	10 T	1	6	–	–	U
Essgeschirr und -besteck	Dorf	20 T	1	2	–	–	U
Gewürz, einfach	Dorf	10 T	0	1	–	–	–
Gewürz, teuer	Großstadt	3 L	0	1	–	–	–
Kessel (3 l)	Dorf	30 T	2	6	–	–	G
Likör, teuer, Flasche	Kleinstadt	5 L	1	2	–	–	F
Messer	Dorf	1 L	1	6	–	–	U
Pfanne	Dorf	20 T	1	6	–	–	G
Proviant (je Tagesration)	Dorf	10 T	1	0	–	–	–
Schnaps, einfach, Flasche	Dorf	50 T	1	2	–	–	G
Schwimmhilfen							
Schwimmblase	Dorf	30 T	1	2	–	–	U
Schwimmflossen	Kleinstadt	50 T	1	2	–	–	G

Ausrustung für Heiler

Gegenstand	Verfügbar.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Heilerbesteck (Satz)							
Heilerbesteck (Satz)	Großstadt	10 L	1	4	Heilkunde	Diverse	G
Knochensäge	Kleinstadt	3 L	1	6	–	–	G
Nadel und Faden	Dorf	10 T	0	6	–	–	U
Pinzette	Kleinstadt	1 L	0	6	–	–	G
Schröpfkopf	Kleinstadt	2 L	0	1	–	–	F
Skalpell	Kleinstadt	3 L	0	6	–	–	G
Verbandszeug	Dorf	10 T	0	0	–	–	U
Wundhaken	Kleinstadt	30 T	0	6	–	–	G
Literatur							
Fibel	Kleinstadt	15 L	1	1	Naturkunde	je nach Buch	F
Heilkräuter, Salben und Heiltränke							
Ausdauertrunk	Kleinstadt	5 L	0	–	heilt 1 Stufe des Zustands Erschöpft		
Essig	Dorf	10 T	0	–	negiert leicht negativen Umstand durch verschmutzte Umgebung		
Heilkraut	Dorf	50 T	0	0	1 Wirkung bis maximal Schwierigkeit +5, siehe <i>Die Regeln</i> , S. 125		
Heiltrank, leicht	Dorf	5 L	0	–	Heilung von 4 Lebenspunkten		
Heiltrank, stark	Kleinstadt	10 L	0	–	Heilung von 8 Lebenspunkten		
Heiltrank, sehr stark	Großstadt	15 L	0	–	Heilung von 12 Lebenspunkten		
Gegengift, leicht	Kleinstadt	5 L	0	–	bis Giftgrad 1		
Gegengift, mittel	Kleinstadt	10 L	0	–	bis Giftgrad 2		
Gegengift, stark	Kleinstadt	15 L	0	–	bis Giftgrad 3		
Gegengift, sehr stark	Großstadt	25 L	0	–	bis Giftgrad 4		
Kräuterverband	Dorf	50 T	0	0	negiert stark negativen Umstand durch verschmutzte Umgebung		
Wundsalbe	Dorf	50 T	0	–	negiert stark negativen Umstand durch verschmutzte Umgebung		

Ausrüstung für den Alchemisten

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Alchemistenkoffer (Satz)	Metropole	30 L	3	3	Alchemie	Diverse	F
Alchemistenhandschuhe	Kleinstadt	10 L	1	1	–	–	F
Alchemistenschürze	Kleinstadt	2 L	3	3	–	–	F
Atemmaske	Metropole	5 L	2	3	–	–	F
Glasphiole	Kleinstadt	1L	0	0	–	–	G
Öl, 0,5l	Dorf	20T	1	–	–	–	–
Alchemika							
Gegenstand	Verfüg.	Preis	Beschreibung				
Echsentrarr	Kleinstadt	10 L	Blut 2 / Benommen (Gift) / 5 Minuten				
Karmesintraum	Großstadt	10 L	Blut 4 / Schlafend (Gift) / 1 Stunde				
Klingenfett	Kleinstadt	5 L	Blut 1 / Blutend (Gift) / 60 Ticks				
Königsblut	Metropole	100 L	Einnahme 5 / Sterbend 3 (Gift) / 120 Ticks				
Rosentrunk	Großstadt	10 L	Einnahme 3 / Schlafend (Gift) / 5 Stunden				
Streunerweiß	Großstadt	10 L	Kontakt 4 / Geblendet (Gift) / 1 Stunde				

Schreibbedarf

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Beschreibstoffe							
Beutelbuch (leer)	Kleinstadt	6 L	1	2	–	–	G
Foliant (leer)	Großstadt	15 L	2	1	–	–	G
Leinwand	Kleinstadt	30 T	2	0	–	–	G
Papier, 10 Bögen	Kleinstadt	30 T	0	1	–	–	G
Papyrus, 10 Bögen	Kleinstadt	20 T	0	1	–	–	U
Pergament, 1 Bogen	Kleinstadt	10 T	0	0	–	–	U
Schreibtafel	Dorf	50 T	2	3	–	–	U
Schrifttrolle	Kleinstadt	2 L	1	1	–	–	G
Vademecum (leer)	Kleinstadt	5 L	1	1	–	–	U
Beschreibstoffe							
Schreibusensilien (Satz)	Kleinstadt	1 L	0	0	Edelhandwerk	Kalligraphie	G
Malerbedarf (Satz)	Kleinstadt	10 L	1	2	Edelhandwerk	Malerei	G
Eisengallustinte	Dorf	15 T	0	–	–	–	G
Federkiel	Dorf	5 T	0	1	–	–	U
Federmesser	Dorf	60 T	0	6	–	–	U
Griffel	Dorf	2 T	0	3	–	–	U
Kreide	Dorf	2 T	0	1	–	–	U
Kohlestifte	Dorf	2 T	0	1	–	–	U
Malfarben	Kleinstadt	50 T	1	0	–	–	G
Pinsel	Dorf	5 T	0	2	–	–	U
Rohrfeder	Dorf	5 T	0	1	–	–	U
Rohrfeder, Metall	Dorf	50 T	0	4	–	–	G
Sepiatinte	Großstadt	50 T	0	–	–	–	F
Tusche	Dorf	5 T	0	–	–	–	G



Kletterausrüstung

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Bergsteigerausrüstung (Satz)	Kleinstadt	12 L	5	3	Athletik	Klettern	G
Kletteraxt	Kleinstadt	6 L	2	5	–	–	G
Kletterhaken	Kleinstadt	50 T	1	6	–	–	U
Strickleiter, 5 m	Dorf	2 L	3	1	–	–	U
Wurfhaken	Kleinstadt	1 L	2	6	–	–	G
Seile							
Seil, 10 m	Dorf	1 L	1	1	–	–	U
Seil, Seide, 10 m	Großstadt	3 L	0	1	–	–	G
Seil, verstärkt, 10 m	Kleinstadt	2 L	2	1	–	–	G

Körperpflege

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Sauberkeit							
Aschelauge	Dorf	3 T	0	–	–	–	U
Bimsstein	Dorf	5 T	0	3	–	–	–
Bürste	Dorf	10 T	0	3	–	–	U
Duftöl	Kleinstadt	1 L	0	–	–	–	F
Hornfeile	Kleinstadt	1 L	0	6	–	–	G
Kamm	Dorf	5 T	0	3	–	–	U
Rasierklinge	Dorf	1 L	0	6	–	–	G
Schwamm	Kleinstadt	50 T	0	1	–	–	–
Seife	Kleinstadt	50 T	0	3	–	–	G
Kosmetik							
Kosmetikkoffer (Satz)	Kleinstadt	15 L	2	0	Diplomatie	Diverse	F
Körperfarben	Dorf	50 T	0	0	–	–	G
Schminke	Kleinstadt	5 L	0	0	–	–	G
Schmucknarbe	Dorf	30 T	–	–	–	–	G
Tätowierung	Dorf	50 T	–	–	–	–	G

Freizeit und Luxus

Gegenstand	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Brettspiel	Kleinstadt	50 T	1	2	–	–	U
Glasspiegel	Großstadt	10 L	2	0	–	–	F
Handspiegel	Kleinstadt	3 L	1	3	–	–	G
Jonglierball	Dorf	5 T	0	1	–	–	U
Kartenspiel	Dorf	15 T	0	0	–	–	U
Kristallspiegel	Metropole	20 L	2	0	–	–	M
Porzellanpuppe	Kleinstadt	5 L	1	2	–	–	G
Puppe	Dorf	5 T	0	2	–	–	U
Spiegel	Kleinstadt	3 L	2	0	–	–	G
Stundenglas/Sanduhr	Kleinstadt	1 L	0	1	–	–	G
Würfel	Dorf	5 T	0	2	–	–	U
Zinnfiguren	Kleinstadt	15 T	0	4	–	–	G

Freizeit und Luxus

Gegenstand	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Schmuck							
Arm- /Fußreif, Kupfer	Dorf	60 T	0	4	–	–	G
Arm- /Fußreif, Silber	Kleinstadt	2 L	0	4	–	–	G
Arm- /Fußreif, Gold	Großstadt	10 L	0	4	–	–	G
Diadem	Kleinstadt	3 L	0	2	–	–	F
Drachlingsschmuckstück	Metropole	30 L	0	4	–	–	–
Federschmuck	Dorf	30 T	0	1	–	–	G
Kette, Kupfer	Dorf	60 T	0	2	–	–	G
Kette, Silber	Kleinstadt	2 L	0	2	–	–	G
Kette, Gold	Großstadt	10 L	0	2	–	–	G
Ring, Kupfer	Dorf	50 T	0	4	–	–	G
Ring, Silber	Kleinstadt	150 T	0	4	–	–	G
Ring, Gold	Großstadt	8 L	0	4	–	–	G
Rauchbedarf							
Pfeife / Kimeru	Dorf	15 T	0	2	–	–	U
Tabak, einfache	Dorf	5 T	0	–	–	–	–
Tabak, Luxus	Kleinstadt	2 L	0	–	–	–	–
Wasserpfeife	Kleinstadt	5 L	2	2	–	–	G
Musikinstrumente							
Fiedel	Dorf	1 L	2	2	Darbietung	Saiteninstrumente	G
Flöte, besser	Dorf	50 T	0	2	Darbietung	Blasinstrumente	G
Flöte, einfach	Dorf	10 T	0	2	Darbietung	Saiteninstrumente	U
Handtrommel	Dorf	50 T	2	2	Darbietung	Schlaginstrumente	U
Horn	Dorf	1 L	1	2	Darbietung	Blasinstrumente	G
Laute / Ud	Kleinstadt	2 L	3	2	Darbietung	Saiteninstrumente	G
Leier	Dorf	1 L	2	2	Darbietung	Saiteninstrumente	G
Pauke	Kleinstadt	2 L	4	2	Darbietung	Schlaginstrumente	G
Schalmei	Kleinstadt	2 L	2	2	Darbietung	Blasinstrumente	G
Standharfe	Kleinstadt	15 L	6	3	Darbietung	Saiteninstrumente	F
Trompete / Mizmar	Kleinstadt	2 L	3	3	Darbietung	Blasinstrumente	G
Valiha	Metropole	5 L	3	3	Darbietung	Saiteninstrumente	G
Wahrsageutensilien							
Kristallkugel	Großstadt	15 L	1	1	Arkane Kunde	Wahrsagung	G
Orakelknochen	Kleinstadt	50 T	0	1	Arkane Kunde	Wahrsagung	U
Orakelteller	Kleinstadt	1 L	0	2	Arkane Kunde	Wahrsagung	U
Wahrsagebrett	Großstadt	3 L	1	2	Arkane Kunde	Wahrsagung	G

Fahrzeuge

Gegenstand	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Kompl.
Karren	Dorf	15 L	15	3	Tierführung	Fahrzeug lenken	F
Kutsche	Kleinstadt	200 L	30	4	Tierführung	Fahrzeug lenken	F
Pferdeschlitten	Kleinstadt	15 L	12	3	Tierführung	Fahrzeug lenken	F



Dienstleistungen

Dienstleistung	Verfüg.	Preis	Beispiele
Arbeiter (pro Tag)	Dorf	15 T	Tagelöhner
Bad	Dorf	10 T	–
Bote (pro Tag)	Kleinstadt	35 T	Berittener Kurier
Fährgebühr	–	10 T	–
Frisur / Rasur	Dorf	10 T	–
Gelehrter	Großstadt	150 T	Zauberkundiger, Baumeister
Getränk, einfach	Dorf	1 T	Bier, billiger Schnaps
Getränk, edel	Dorf	5 T	Wein, besserer Schnaps
Handwerker (einfach, pro Tag)*	Dorf	25 T	Dorfschmied, Geselle
Handwerker (Meister, pro Tag)*	Dorf/Kleinstadt	50 T	Waffenschmied, Schreiber
Heilung	Dorf/Kleinstadt	10 L	–
Mahlzeit, einfach	Dorf	3 T	Brot, Butter, Käse, Wurst
Mahlzeit, warm	Dorf	5 T	Fleischgericht
Mahlzeit, edel	Kleinstadt	1 L	mit Vorspeise und Dessert
Schiffsreise (pro Tag)	–	1 L	–
Söldner (pro Tag)	Kleinstadt	75 T	einfache Bewaffnung
Stall (pro Tag)	Dorf	5 T	nur Unterstellen des Pferdes
Stall (pro Tag)	Dorf	20 T	mit Versorgung
Übernachtung, einfach	Dorf	10 T	Gemeinschaftssaal
Übernachtung, normal	Kleinstadt	30 T	Mehrbettzimmer, einfaches Einzelzimmer
Übernachtung, edel	Kleinstadt	1 L	Luxuriöses Zimmer

*Für allgemeine Arbeiten. Konkrete Waren werden einfach über den Warenpreis gekauft.

Tiere

Tier	Verfüg.	Preis
Äffchen	Metropole	10 L
Esel	Dorf	15 L
Exotischer Vogel	Großstadt	15 L
Falke	Kleinstadt	10 L
Hund, einfacher Streuner	Dorf	50 T
Hund, Rassetier	Großstadt	30 L
Hund, Wach- oder Jagdhund	Dorf	5 L
Katze, Scheunenkatze	Dorf	50 T
Katze, Rassetier	Großstadt	30 L
Pferd	Dorf	50 L
Pferd, Rassetier	Großstadt	100 L
Pony	Dorf	25 L
Sperberdrache	Metropole	30 L



Index

A

Abenteuerausrüstung	80
Ablenkend	47, 92
Abrichten (Schwerpunkt)	56
Adelskleidung	58
Äffchen	127
Agiler Rüstungsträger	109
Akrobatik	61
Aktive Abwehr	48, 95
Albenbogen	32
Alchemie (Fertigkeit)	37, 71, 80, 85, 87, 88, 99
Alchemistenausrüstung	80
Alchemistenhandschuhe	71
Alchemistenkoffer (Satz)	70
Alchemistenschürze	71
Alira	15
Allgemeine Fertigkeit	102
Amboss	53
Amulett	77
Anderthalbhänder	19
Anführen (Fertigkeit)	90, 97
Angelhaken	68
Anleitung	87
Anleitungen erwerben	87
Anleitungen verstehen	88
Antäuschen	108, 109
Arbeiter	127
Arkane Kunde	73, 79, 103
Armreif	77
Artefakte verzaubern	97
Aschelauge	75
Asteria-Perlen	66
Astrolabium	67
Atemmaske	71
Attribute	6
Augenklappe	62
Aus Meisterhand	99
Ausdauertrunk	70
Ausrüstung für die Tierdressur	56
Ausrüstung für Reiter	55
Ausrüstungsbonus	48, 87, 94, 95, 99
Ausweichen	108, 109

B

Bad	127
Baderbesteck	69
Balancieren (Schwerpunkt)	61
Balester	32
Balsamkraut	69
Bannwaffe	103
Bastmütze	58
Bathlia	26

Bauabschnitte	86
Bauernkleidung	58
Baumsäge, zerlegbar	53
Befreien aus der Umklammerung	57
Behälter für Flüssigkeiten	51
Behältnisse	51
Behinderung	6, 92, 99
Beinwell	69
Beizbalg	56
Bekehren (Schwerpunkt)	58, 95
Bekleidung	57
Benommen (Zustand)	37
Bequem	92
Bereitmachen	37
Bergbarte	10
Bergsteigerausrüstung (Satz)	74
Beschatten	60
Beschlagene Lederrüstung	42
Beschränkung der Träger	102
Besen	54
Besondere Materialien	94, 100
Besondere Materialien verwenden	94
Besondere Projekte	35
Besondere Projektiler herstellen	35
Besondere Projektiler kaufen	35
Besondere Schadensart	102
Besonderheiten	49
Betrügerausrüstung	81
Beutelbuch	72
Bewegungsmagie	98
Bichwa	9
Bier	68
Bimsstein	75
Blase mit Tierblut	65
Blasebalg	53
Bleikugel	37
Bleikugel	37
Blendlaterne	66
Blutegel	69
Bogenfalle	57
Bogensehne	50
Bolzen	35
Bote	127
Brandkugel	37
Bratspieß	68
Brecheisen	63
Breitschwert	19
Brennend (Zustand)	36, 37
Brettspiel	76
Brigantine	43
Brillenhelm	45
Bronzekelle	10
Brotbeutel	51

Brustgürtel	50
Buckler	46
Bundhaube	58
Bundi	8
Bürste	75

C

Cabanmantel	60
Chakram	38
Chimäre	102
Chirurgenbesteck	69
Chitinrüstung	44

D

Dao	19
Darbietung (Fertigkeit)	58, 59, 79
Decke	67
Deckung	47, 92
Defensiv	47, 91, 92
Diadem	77
Diebes- und Einbruchswerzeug	62
Diebesutensilien (Satz)	63
Dietriche	63
Diplomatie (Fertigkeit)	58, 59, 76, 77
Djinnenseide	95
Dokumentenbehälter	52
Dolch	19
Dolchscheide	50
Dompteur (Meisterschaft)	98
Dompteurgerte	56
Donnerkeule	26
Doppelaxt	10
Doppelschwert	31
Doppelwaffe	47
Dornen	47, 92
Dornenhandschuh	7
Dornenkette	15
Drachenfaust	15
Drachenleder	96
Drachlingsschmuckstück	77
Dreiecksschild	46
Dreigliederstab	16
Dreizack	26
Dreschflegel	16
Dressurutensilien (Satz)	56
Druidenholz	95
Dschiahn	20
Du gehörst zu mir	97, 102
Duell (Sozialer Konflikt)	95
Duftöl	75
Durchdringung	47

E

Echsentarr	124
Edelhandwerk (Fertigkeit)	55, 63, 73, 81, 85, 87, 88, 89, 99
Effektiver Waffenschmied	85, 99
Eimitzi-Dornen	9
Einbruchswerkzeug (Satz)	63
Einstellung	95, 96
Eisenarmschienen	7
Eisengallustinte	73
Eisenhut	45
Eisenpeitsche	16
Elektrizitätsschaden	102
Empathie (Fertigkeit)	73, 103
Enterbeil	10
Entermesser	20
Entschlossenheit (Fertigkeit)	90, 102
Entwaffnend	47
Entwaffnungsmündigkeit	47
Entwaffnungsschutz	47, 91
Entzünden	66
Erhöhte Härte	90
Erhöhte Schadensreduktion	92
Erhöhter Waffenschaden	91
Elementarklinge	106
Errata	5
Erschöpft (Zustand)	70
Esel	127
Essgeschirr	68
Essig	70
Ewige Landkarte	107
Exakt	47, 91
Exotischer Vogel	127

F

Fachmann (Meisterschaft)	85, 88, 94, 99
Fackel	66
Fahrgebühr	127
Falchion	20
Falkaa	21
Falke	127
Falkenmaske	56
Falknerhandschuh	56
Falknerutensilien (Satz)	56
Fallen	56
Fallen entdecken	57
Fallen für Großwild	57
Fallen für Kleintiere	56
Fallen stellen	57
Fallenwerkzeuge (Satz)	63
Falscher Bart	65
Fälscherutensilien	63
Fälscherwerkzeug (Satz)	63
Falschspiel (Schwerpunkt)	64, 81
Fangkäfig	57
Fangnetz	57
Farukanischer Helm	45
Fass	51

Faustdorn	9
Federkiel	73
Federmesser	73
Federn von Calai	98
Federschmuck	77
Federspiel	56
Feengarn	95
Feenwesen	95
Feile	53, 63
Feinde (Ereignis)	96
Feldflasche	51
Fellrüstung, leicht	42
Fellrüstung, mittel	42
Fellrüstung, schwer	42
Fellrüstungen	42
Fellstiefel	60
Felsmagie	89
Felsschaden	102
Felswesen	102
Ferndistanz	47, 91, 95, 98
Fernrohr	67
Fertigkeitsbonus	90, 95, 97, 99
Fesseln/Knoten (Schwerpunkt)	64
Festtagskleidung	58
Feuermagie	89
Feuerpfeil	36
Feuerschaden	71, 102
Feuerstein und Stahl	66
Feuerwesen	102
Fibel	70
Fiedel	79
Filzhut	58
Fingerfertigkeit (Fertigkeit)	63, 64
Fingerklinge	63
Firnholz	96
Fischermesser	54
Flammende Rede (Schwerpunkt)	97
Flaschenzug	54
Flickenfittich	105
Flöte	79
Fluch der Feinde	102
Fokuspunkte	96
Foliant	72
Forscherausrüstung	81
Freihändig	48
Frisur	127
Fulnisches Doppelschwert	31
Fulnisches Halbschwert	21
Furcht widerstehen (Schwerpunkt)	90
Furchterregend	102
Fußbekleidung	60
Fußreif	77
Füßschellen	64
Futterbeutel	55
Gaberdolch	21
Galanskefta	36
Galoschen	60
Gambeson	41
Geblendet (Zustand)	62
Gegengift	70
Gegenseitige Beeinflussung	103
Gegenstand personalisieren	99
Gegenstand verwenden	48, 52, 66
Gegenstandsqualität	84, 85, 99
Gegenstandssätze	49
Gehärtet	47, 92
Geheime Gabe	97
Geheimfach	52, 61, 90
Geisterholz	95
Geisterwesen	102
Geistiger Widerstand	98, 102
Geldbeutel	51
Gelehrtenkleidung	58
Gelehrter	127
Geschichte und Mythen (Fertigkeit)	73
Geschmeide (Satz)	77
Geselle (Meisterschaft)	85, 86, 94
Gesichtsmaske	62
Gesichtsschleier	58
Gesten (Zauber)	64
Gesteppter Wappenrock	41
Getränk	127
Gewänder	58
Gewöhnliche Hölzer	96
Gewöhnliche Stoffe	95
Gewöhnlicher Stahl	98
Gewöhnliches Leder	97
Gewölbeforscherausrüstung	81
Gewürz	68
Gezinkte Würfel	64
Glasbläserei (Schwerpunkt)	55
Glasbläserwerkzeug (Satz)	55
Glasphiole	71
Glasspiegel	78
Glefe	27
Glöckchenbänder	56
Godenspeer	27
Götterstern	69
Göttliche Domäne	97
Gradstock	67
Gravur (Schwerpunkt)	55, 63, 81
Gravurwerkzeug (Satz)	55
Griffel	73
Großbulleleder	96
Große Handwerksprojekte	86
Großer Kriegsfächer	8
Großes Wurfholtz	39
Großprojekte	87
Großschild	46
Grundpreis	84, 86
Gugel	58
Gürtel	62
Gürteltasche	51
Gussform	53
Gzayai	8

G

H

Haifischklinge	21
Halsband	56
Halstuch/Schal	62
Halterung	92
Hammer	53
Handarmbrust	32
Handbeil	53
Handbohrer	53
Handel	85
Handgemengewaffen	7
Handsäge	53
Handschellen	64
Handspaten	54
Handspiegel	78
Handtrommel	79
Handwerk (Fertigkeit)	35, 36, 37, 53, 54, 55, 65, 85, 87
Handwerk verbessern (Zauber)	88, 96
Handwerker (Dienstleistung)	127
Handwerkerkleidung	58
Handwerksfertigkeiten	85
Hanf	69
Hängematte	67
Härte	6, 49, 96, 97, 98
Haumesser	21
Hautplatten von Targithan	98
Heilerausrüstung	82
Heilerbesteck (Satz)	69
Heilkraut	70
Heiltrank	70
Heilung (Dienstleistung)	127
Heimlichkeit	96
Helfende Hand (Zauber)	88
Hellebarde	27
Helme	45
Hemd	62
Herstellungsdauer	86
Herstellungsprozess	84
Hiebwaffen	10
Hitzestufe	58
Hochseilschuhe	61
Hochwertige Fertigung	90
Höflingskleidung	58
Hoher Drache	102
Hohes Drachenleder	97
Hohlspeer	28
Holunder	69
Holz formen (Zauber)	89
Holzbearbeitung (Schwerpunkt)	35, 36, 53, 87, 89
Holzbearbeitung verbessern (Zauber)	89
Holzeimer	51
Holzfälleraxt	53
Holzkästchen	51
Holzkoffer	51
Holzspeer	29
Holztafel	72

I, J

Horchhorn	64
Hören (Schwerpunkt)	64
Horn	79
Hornfeile	75
Hornspitze von Felsenhuf	98
Hose	62
Hund	127

Improvisation (Meisterschaft)	48
Improvisiert	48
Jadeeisen	97
Jagdkunst	57
Jagdmesser	54
Jagdpfeil	35
Jonglierball	125
Jurte	67

K

Kalligraphie (Schwerpunkt)	63, 73, 81
----------------------------	------------

Kälteschaden	71, 102
--------------	---------

Kälteschutz	90, 96
-------------	--------

Kältestufe	58
------------	----

Kamm	75
------	----

Kampfstab	28
-----------	----

Kapuzenmantel	60
---------------	----

Kardätsche	55
------------	----

Karmesintraum	124
---------------	-----

Karren	126
--------	-----

Karten	67
--------	----

Kartenspiel	76
-------------	----

Kastenfalle	57
-------------	----

Katana	22
--------	----

Katar	8
-------	---

Katze	127
-------	-----

Katzenkrallen	9
---------------	---

Kerze	65
-------	----

Kessel	68
--------	----

Kette (Fessel)	64
----------------	----

Kette (Schmuck)	77
-----------------	----

Kettenaxt	17
-----------	----

Kettenhaube	45
-------------	----

Kettenhemd	43
------------	----

Kettenpanzer	43
--------------	----

Kettenpeitsche	16
----------------	----

Kettenrüstung, leicht	43
-----------------------	----

Kettenrüstung, mittel	43
-----------------------	----

Kettenrüstung, schwer	43
-----------------------	----

Kettenrüstungen	42
-----------------	----

Kettensichel	17
--------------	----

Kettenwaffen	15
--------------	----

Keule	11
-------	----

Khopesh	22
---------	----

Kimeru	78
--------	----

Kintsugi	107
----------	-----

Klang des Schreckens	102
----------------------	-----

Kleid	62
-------	----

Kleidung, sonstige	62
--------------------	----

Klerikale Kleidung	58
--------------------	----

Kletterausrüstung	82
-------------------	----

Kletteraxt	74
------------	----

Kletterhaken	74
--------------	----

Kletterhilfe	48
--------------	----

Klettern (Schwerpunkt)	48, 74, 82
------------------------	------------

Klingenfett	124
-------------	-----

Klingenstab	27
-------------	----

Klingenwaffen	19
---------------	----

Knochensäge	69
-------------	----

Kochen (Schwerpunkt)	68, 80
----------------------	--------

Köcher	50
--------	----

Kochgeschirr (Satz)	68
---------------------	----

Kohlebecken	66
-------------	----

Kohlestifte	73
-------------	----

Komm in die Tasche	102
--------------------	-----

Kompass	67
---------	----

Komplexe Herstellung (Systemanpassung)	86
--	----

Komplexität	6, 49
-------------	-------

Königsblut	124
------------	-----

Königszelt	67
------------	----

Konstrukt	102
-----------	-----

Kopfbedeckungen	58
-----------------	----

Kopftuch	58
----------	----

Körperfarben	76
--------------	----

Körperlicher Widerstand	47, 71, 97
-------------------------	------------

Körpermalerei	76
---------------	----

Kosmetikkoffer (Satz)	76
-----------------------	----

Kosten von Alchemika	84
----------------------	----

Kosten von Projektilen	36, 84
------------------------	--------

Kraftakt (Schwerpunkt)	65
------------------------	----

Krakenleder	96
-------------	----

Kralle	11
--------	----

Kräuterverband	70
----------------	----

Kreaturen der Finsternis	97
--------------------------	----

Kreide	73
--------	----

Kriegsbeil	11
------------	----

Kriegsfächer	8
--------------	---

Kriegsflegel	16
--------------	----

Kriegshammer	11
--------------	----

Kriegspfeil	35
-------------	----

Kristallkugel	79
---------------	----

Kristallspiegel	78
-----------------	----

Kritisch	48, 92
----------	--------

Krummdolch	20
------------	----

Künstlerkleidung	58
------------------	----

Kürschnerwerkzeug (Satz)	54
--------------------------	----

Kurzbogen	32
-----------	----

Kurzschwert	22
-------------	----

Kutsche	126
---------	-----

L	
---	--

Lahm (Zustand)	64
----------------	----

Lamellenhelm	45
--------------	----

Lamellenpanzer	43
----------------	----

Lamellenrüstungen	43
-------------------	----

Lampenöl	66	Materialeigenschaften	94
Länderkunde (Fertigkeit)	73	Materialkosten	84, 86
Langbogen	33	Materialmeister	85, 99
Lange Waffe	48	Materialpreis	84
Langschwert	22	Materialqualität	84, 85
Lanze	28	Materialqualität	94, 100
Last	6, 49, 97, 98	Maulkorb	56
Laterne	66	Meißel	54
Laute	79	Meister (Meisterschaft)	85, 86, 89, 94
Lebenspunkte	70, 98	Meisterschaften	99
Lederhandschuhe	62	Meisterwerk (Meisterschaft)	85
Lederharnisch	42	Merkmal Deckung	92
Lederkürass	42	Merkmal Dornen	92
Ledermantel	60	Merkmal Ferndistanz	91
Lederrüstung, leicht	42	Merkmal Gehärtet	92
Lederrüstung, mittel	42	Merkmal Paarwaffe	91
Lederrüstung, schwer	42	Merkmal Schildwall	92
Lederrüstungen	42	Merkmal Stabil	92
Lederschild	46	Merkmal Standfestigkeit	92
Lederstiefel	60	Merkmal Treffsicher	91
Legendäre Kräfte	100, 102	Merkmal Wattiert	92
Legendäre Taten	101	Merkmale	6, 47
Leichte Armbrust	33	Merkmale für Rüstungen	47
Leier	79	Merkmale für Schilde	47
Leim	53	Merkmale für Waffen	47
Leimrute	57	Messer	68
Leine	56	Metall formen (Zauber)	89
Leinensack	51	Metallsäge	54
Leinenweste	62	Mieder	62
Leinwand	72	Mindestattribute	6
Lendenschurz	62	Mizmar	79
Liandia	8	Mondaxt	28
Liara	22	Mondstahl	97
Lichtschaden	102	Mondzeichen	97
Lichtverhältnisse	62	Monster	102
Lichtwesen	102	Moral (Schwerpunkt)	97
Liegend (Zustand)	61	Morgenstern	17
Likör	68	Motivation (Schwerpunkt)	90
Lindenblüten	69	Mutmacher	102
Lippenstift	76		
Lodenmantel	60		
Lösen aus dem Kampf	48		
Luft anhalten	98		
M			
Macuahuitl	12	Nachthemd	62
Magie im Handwerk	88	Nadel und Faden	54, 69
Mahiya-Blume	69	Nägel	53
Mahlzeit	127	Naginata	27
Maira	20	Nahkampftauglich	48
Malerbedarf (Satz)	73	Nahrungssuche	57
Malfarben	73	Nasalhelm	45
Manipulation (Sozialer Konflikt)	95	Nasenring	56
Mäntel	60	Naturkunde (Fertigkeit)	70, 82
Maskenhelm	45	Naturmagie	88, 89, 96, 97
Materialanteil	86	Naturwesen	96, 102
		Navirkrallen	9
		Niederer Drache	102
		Nomadenzelt	67
N			
O			
		Öl	71
		Öllampe	66
		Orakelknochen	79
		Orakelteller	79
		Ork	102
		Orkenbann	108
P			
		Paarwaffe	48, 91
		Packsattel	55
		Panzerhandschuh	7
		Panzerspitze	36
		Papier	72
		Papyrus	72
		Parierwaffe	48
		Patalische Klingenfaust	23
		Patalisches Stoßschwert	23
		Pauke	79
		Peitsche	17
		Pelerine/Umhang	60
		Pelzkappe	58
		Pelzmantel	60
		Pergament	72
		Personalisierungen	97, 99
		Persönlicher Schutz	102
		Perücke	65
		Pfanne	68
		Pfauenfeder	23
		Pfeife	78
		Pfeile	35
		Pferd	127
		Pferdedecke	55
		Pferdeschlitten	126
		Phiole	51
		Pinsel	73
		Pinzette	54, 69
		Plateauschuhe	65
		Plattenpanzer	44
		Plattenrüstung, leicht	44
		Plattenrüstung, mittel	44
		Plattenrüstung, schwer	44
		Polarkleidung	59
		Pony	127
		Porzellanpuppe	77
		Prachtgewand	59
		Preis	6, 49, 84
		Preis (besondere Materialien)	94
		Preis (Personalisierung)	99
		Primitiv	47, 48, 90
		Proviant	68
		Puder	76
		Pudjari-Peitsche	17
		Pulverhorn	51
		Puppe	77

Q

Qualitätsstufe	84
Querschneider	36

R

Radmantel	60
Rasierklinge	75
Rasur	127
Raubtierpeitsche	56
Rechen	54
Reduzierte Behinderung	92
Reduzierte Last	90
Reduzierte Waffengeschwindigkeit	91
Reduzierter Tick-Zuschlag	92
Reichweite	6
Reisebehälter	51
Reisekleidung	59
Reisetruhe	51
Reiten (Schwerpunkt)	55
Reiterbogen	33
Reiterhammer	12
Reiterkampf (Meisterschaft)	48
Reitersäbel	24
Reiterstiefel	60
Reiterwaffe	48
Reiterzubehör (Satz)	55
Reitgerte	55
Reitsattel	55
Relikte	100
Resonanz	97
Ring	77
Ringend	57
Ringpanzer	43
Ritterrüstung	44
Robust	103
Rock	62
Rohrfeder	73
Rosentrunk	124
Rosshaarschlange	57
Rossharnisch	44
Ruahgarr-Klinge	23
Rückkehrend	48
Rucksack	51
Rundschild	46
Rüstungen	41

S

Säbel	24
Salbei	69
Samthandschuhe	62
Sandalen	60
Sanddrachenleder	97
Sanduhr	78
Sanjha-Holz	95
Sattelköcher	

Satteltaschen	55	Schriftrollenbehälter	52
Sattlerwerkzeug (Satz)	54	Schröpfkopf	69
Säureschaden	102	Schuhsporn	7
Schaden	6, 92	Schuppen von Gottessohn	98
Schadensreduktion	6, 92	Schuppenpanzer	44
Schalenrüstung	43	Schuppenrüstung, leicht	43
Schaller	45	Schuppenrüstung, mittel	43
Schalmei	79	Schuppenrüstung, schwer	44
Scharf	48, 91	Schuppenrüstungen	43
Schattenschaden	102	Schürhaken	53
Schattenwesen	102	Schürze	62
Schaufel	54	Schusswaffen	32
Scheibendolch	20	Schusterwerkzeug (Satz)	54
Scheide für Zweihandwaffe	50	Schutz vor Feuerschaden	97
Schere	54	Schutz vor Schadensarten	91
Scheuklappen	55	Schwäche	97
Schicksalsmagie	89	Schwamm	75
Schiffsreise	127	Schwarzleder	96
Schild der Macht	102	Schwefelhölzer	66
Schildangriff	46	Schwere Armbrust	34
Schilde	46	Schwertscheide	50
Schildwall	47, 92	Schwieriges Gelände	61
Schlafsack	67	Schwimmblase	68
Schlageisen	57	Schwimmen (Fertigkeit)	68, 98
Schlägel	54	Schwimmflossen	68
Schlagring	8	Seefahrerkleidung	59
Schlagstock	12	Seesack	51
Schlammbeißer	66	Segen des Mondes	102
Schlängenzunge	24	Segnung des Relikts	85, 89
Schleifstein	50	Sehen (Schwerpunkt)	67
Schleuder	34	Seidenstrümpfe	62
Schleudergeschosse	37	Seife	75
Schlingfalle	57	Seil	74
Schlittschuhe	61	Selenischer Rossharnisch	44
Schlösser öffnen (Schwerpunkt)	63	Sense	29, 54
Schlösser und Fallen (Fertigkeit)	63, 65, 88	Sepiatinte	73
Schmiedeausstattung (Satz)	53	Sichel	9, 54
Schmiedehammer	53	Sieb	54
Schmiedekunst (Schwerpunkt)	35, 36, 53,	Siegelrohling	63
	87, 89, 94, 99	Siegelwachs	63
Schmiedekunst verbessern (Zauber)	89	Situationsbezogene Verbesserungen	102
Schminke	65, 76	Skalpell	69
Schmucknarbe	76	Skavona	24
Schmugglerstiefel	61	Söldner	127
Schmutzabweisend	90, 95	Sozialer Konflikt	95
Schnabelschuhe	60	Spaltaxt	53
Schnaps	68	Spangenhelm	45
Schneebrille	62	Sparfuchs (Meisterschaft)	86
Schneeschuhe	61	Spaten	54
Schneiderei (Schwerpunkt)	54, 86, 87, 95	Speer	29
Schneidermesser	54	Speerschleuder	38
Schneiderwerkzeug (Satz)	54	Sperberdrache	127
Schnellziehen	48	Sperrhaken	64
Schnitzmesser	53	Spiegel	78
Schreibtafel	72	Spinnenseide	95
Schreibutensilien (Satz)	73	Spitzhacke	12, 54
Schreinerwerkzeug (Satz)	53	Spitzhammer	12
Schriftrolle	72	Splittergaben	97, 103

Splitterpunkte	97, 102	Tick-Zuschlag	6, 41, 90, 92, 99	Verbesserte Exaktheit	91
Sporen	55	Tiegel	51	Verbesserte Schärfe	91
Sprengkugel	37	Tierbedarf	55	Verbesserter Entwaffnungsschutz	91
Sprinten	61	Tierführung (Fertigkeit)	44, 55, 56, 98	Verbesserter Kritischer Schaden	92
Stabil	47, 92	Tierkäfig	56	Verbessertes Ablenken	92
Stabkeule	13	Tigerfänger	8	Verbesserungen	49, 90
Stall (Dienstleistung)	127	Tigerhakenschwert	24	Verborgene Dolchscheide	50
Standfestigkeit	47, 92	Tigerklauen	9	Verfügbarkeit	6, 49
Standharfe	79	Todesmagie	96	Verkleidungskiste (Satz)	65
Stangenwaffen	26	Todgeweiht	102	Verschossene Projektilen	36
Stärke (Legendäre Kraft)	103	Tonkrug	51	Verstärkung (Mondzeichen)	97
Starker Wurfarm	48	Topfhelm	45	Verstärkung der Mondgaben	103
Stärkungsmagie	88, 89	Totenerz	97	Verwundet (Zustand)	36, 57
Steigbügel	55	Totenfänger	29	Viel hilft viel	103
Steigende Erfahrung (Relikte)	101	Tragekorb	51	Vielseitig	48
Steinbearbeitung (Schwerpunkt)	55, 89	Trankbeutel	52	Vorläufige Gegenstandsqualität	84
Steinbearbeitung verbessern (Zauber)	89	Treffsicher	48, 91	Vorschlaghammer	54
Steindorn	9	Trinkhorn	51	VTD+	6
Steinmesser	20	Trippen	60		
Steinmetzwerkzeug (Satz)	55	Trompete	79		
Stemmeisen	53	Tuchrüstung, leicht	41		
Steppengräberpanzer	98	Tuchrüstung, mittel	41		
Stirnband	58	Tuchrüstung, schwer	41		
Stockschleuder	38	Tuchrüstungen	41		
Stockschlinge	56	Tugend der Verbündeten	102		
Stoffschuhe	60	Türkeil	65		
Straßenkleidung	59	Turmschild	46		
Straßenkunde (Fertigkeit)	64	Tusche	73		
Straßenschuhe	60				
Streckenkarte	67				
Streitaxt	11				
Streithammer	13	Ü			
Streitkolben	13	Übernachtung	127		
Streunerweiß	124	Ud	79		
Strickleiter	75	Umgangsformen (Schwerpunkt)	58		
Striegel	55	Umgebungskarte	67		
Strohhut	58	Umhängetasche	51		
Stumpf	48	Umklemmern	48		
Stunden in der Werkstatt (Systemanpassung)	86	Unauffällig	90		
Stundenglas	78	Unehrliche Berufe	62		
Sturmsense	29	Ungewöhnlicher Fertigkeitsbonus	90		
Systemanpassungen	85	Unhandlich	48		
		Unterkleidung	62		
		Untoter	102		
		Urumi	18		
T					
Tabak	78	V			
Taiaha	13	Vademecum	72		
Talglicht	65	Valask	14		
Tanto	20	Valiha	79		
Tanzgewand	59	Valkarr	18		
Taschendiebstahl (Schwerpunkt)	63	Valkyrja-Speer	30		
Tätowieren (Schwerpunkt)	55	Vangarasstab	30		
Tätowierung	76	Vargenbogen	34		
Tätowierwerkzeug (Satz)	55	Verarbeitung (besondere Materialien)	94		
Teilbar	48	Verarbeitung (Schwerpunkt)	54		
Tellereisen	57	Verbandszeug	69		
Thaumarium	97	Verbesserte Defensive	91, 92		

Windwesen	102	Wurfholz	39	Zinnfiguren	77
Winterkleidung	59	Wurflanze	39	Zollstock	54
Wintholter Langbogen	33	Wurfpfeil	40	Zuflucht (Ressource)	87
Wisperholz	96	Wurfspeer	40	Zuggeschirr	55
Wissen der Ahnen	103	Wurfstern	40	Zunderschachtel	66
Wollfäustlinge	62	Wurfwaffen	38	Zündhilfen	66
Wollmantel	60	Wüstenkleidung	58	Zusammenstellungen	80
Wuchtig	48			Zweigliederstab	16
Wundhaken	69			Zweihänder	25
Wundreißer	30			Zweihändig	48
Wundsalbe	70			Zweihandkeule	14
Wurfbeil	38			Zweihandmorgenstern	17
Wurfdolch	39			Zweihandsäbel	23
Würfel	125			Zweiklingen	31
Wurffähig	48			Zwingen	54
Wurfhaken	75				
Wurfhammer	39				

X, Y, Z

Yonnus-Sichel	25		
Zackenspieß	31		
Zähigkeit (Fertigkeit)	59, 71		
Zange	53		
Zaumzeug	55		
Zelt	67		
Zerlegbar	91		



SPLITTERMOND

Mondstahlklingen – Ausrüstung & Handwerk in Lorakis



Das blitzende Schwert in der Hand eines Ritters, der Langbogen, der stets treffsicher das Herz eines Feindes durchbohrt, die uralte Axt, die von Generation zu Generation weitervererbt wird: Wenig bestimmt das Bild eines Helden mehr als die Waffe, die er führt. Auch für die Abenteurer auf Lorakis sind ihre Waffen und Rüstungen von großer Bedeutung. Sie entscheiden über Leben und Tod, ob man eine Gefahr überwindet oder an ihr scheitert.

Aber das ist nicht das Einzige, was wichtig ist: In der Einöde der Frostlande kann eine warme Decke den Unterschied zwischen Leben und Sterben bedeuten, eine einfache Fackel aus dem Labyrinth des Tiefdunkel herausführen, die Pinzette in der Hand des Chirurgen kann die giftigen Stacheln einer Brutwespe entfernen. Splittermond erzählt von kühnen und tapferen Abenteurern, aber sie alle brauchen ihr Handwerkszeug.

Diese Erweiterung für *Splittermond: Die Regeln* rückt die Ausrüstung eines Abenteurers in den Mittelpunkt. **Mondstahlklingen** enthält zahlreiche bekannte und neue Waffen und Rüstungen, stellt Ausrüstungsgegenstände für die unterschiedlichsten Zwecke vor und gibt den Spielern neue Mittel und Wege an die Hand, sie herzustellen. Es ist ein Kompendium lorakischen Kriegsgeräts und praktischer Ausrüstung, eine Spielhilfe mit weiteren Verbesserungen und neuen Detailregeln zu Handwerkskunst und besonderen Materialien, eine Auswahl sagenumwobener Gegenstände und ein Blick auf die legendären Kräfte, die *Relikten* innewohnen können.

Mit **Mondstahlklingen** kann ein Abenteurer genau das richtige Mittel finden, um die vor ihm liegenden Herausforderungen zu bestehen.

