

Dieses Handbuch ist ein Versuch, die Waffen und Rüstungen, die in den im Literaturverzeichnis aufgeführten Regelwerken, Artikeln und Nachschlagewerken auftauchen, zusammenzufassen, zu beschreiben, und sinnvoll zu ergänzen. Die spielerischen Grundregeln beziehen sich auf die zweite Auflage der AD et D Handbücher. Angefangen hat es 1988 aus dem Bedarf heraus einige Waffen klar zu definieren, denn unter einem Schwert konnte sich noch jeder Teilnehmer an einer Spielrunde etwas vorstellen. Eine Bardiche bewirkte aber schon ein großes Fragezeichen in den Gesichtern. Deutsche Wörterbücher und Lexika waren auch nicht sehr hilfreich, denn alles was mit Waffen zusammenhängt scheint systematisch eliminiert worden zu sein. So habe ich also angefangen zu recherchieren und meine Erkenntnisse zu Papier bringen. Seitdem wächst dieses Werk ständig, denn jedesmal wenn ich über eine Information stolpere die mir sinnvoll erscheint hier einzufließen, dann wird sie halt eingebaut, auch wenn dieser Teilaspekt noch nicht vollständig und erschöpfend abgehandelt werden kann. Dabei ist dieses Werk nach über 10 Jahren so angewachsen, daß es mit einem einfachen Regelwerk nicht mehr viel zu tun hat und dieses auch nicht ersetzen soll, sondern eher eine Fundgrube für Spielleiter darstellt. Spieler brauchen nur die Aspekte zu wissen die für ihre Spielfigur relevant sind.

Die Rüstungen, Waffen und Gegenstände beziehen sich, mit Ausnahme der magischen Versionen, die noch nicht alle gekennzeichnet sind, auf historische Vorbilder. Allerdings ist die Kennzeichnung der Epoche eines Gegenstandes oder einer Waffe noch nicht durchgängig. Trotzdem ist dieses Werk nicht nur für Rollenspieler von Wert, sondern kann auch einem Re-enactor des frühen Mittelalters von Nutzen sein.

Das Kampfsystem wurde um ein Großkampfsystem für Massenveranstaltungen ergänzt. Dieses Großkampfsystem berücksichtigt, anders als die mir bekannten Systeme, auch Deckung und Tarnung für verdeckten Kampf oder den Kampf aus einer befestigten Stellung. Leider gibt es dabei einiges zu rechnen, und der Spielleiter sollte sich einen Taschenrechner griffbereit hinlegen. Alle mir bekannten Großkampfsysteme waren nur für eine offene Feldschlacht und nicht für eine belagerte Festung spielbar.

Das Magie-System von AD et D ist überdacht worden und neu in Arten der Magie unterteilt worden.

Das Fertigkeitensystem ist neu überarbeitet worden und an den Diebesfertigkeiten angelehnt. D.h. man bekommt keine Fertigkeiten durch Aufstieg in der Stufe und man bekommt auch keine Erfahrungspunkte für die Anwendung der Fertigkeiten, sondern Fertigkeiten sind notwendig für das Rollenspiel und in der Grundstufe von einem Meister gegen Lehrgeld erlernbar. Verbessern

kann man seine Fertigkeiten nur durch erfolgreiche und häufige Anwendung dieser Fertigkeit | Trainingseffekt. Die Arten der Fertigkeiten orientiert sich an historischen Berufen, ist aber, wenn es mir sinnvoll erschien durch aktuelle Fertigkeiten ergänzt worden. Ein Beispiel für so eine Ergänzung ist die Fertigkeit Klettern, die sich an den aktuellen Stil des Freikletterns anlehnt. Auch das im Kapitel Ausrüstung für diese Fertigkeit verfügbare Material entspricht dem aktuellen Material. Es ist zwar in historischer Zeit geklettert worden, aber ich halte den aktuellen Kletterstil, besonders die Sicherungstechnik, für so wichtig, daß sich ein Spieler, der sich mit der Fertigkeit Klettern beschäftigt, aktuelle Sicherungstechniken lernen | und möglicherweise auch anwenden | kann. Andere Fertigkeiten orientieren sich an historischen Fertigkeiten und sind, soweit ich dies ermitteln konnte beschrieben worden. Viele Fertigkeiten sind in Vergessenheit geraten oder es gibt nur dürftiges Material darüber. Wenn ein geneigter Leser weiterführende Hinweise hat, sollte er sie mir durchaus zur Kenntnis reichen.

Im Kapitel Ausrüstung bin ich auch so einen Kompromiß: eingegangen. Im wesentlichen habe ich dort historisch belegte Ausrüstungsgegenstände aufgenommen, habe diese aber durch aktuelle Ausrüstungsgegenstände erweitert, wenn mir dies sinnvoll erschien. So geschehen etwa bei der Kletterausrüstung | Sicherungsmittel | und bei der Survivalausrüstung, die zur Anregung den aktuellen Stand repräsentiert. Ich halte dabei den informativen Nutzen für z.B. eigene Unternehmungen des Spielers | wenn er sich schon mit einer nutzbaren Fertigkeit auseinandersetzt | für wichtiger als die historische Belegbarkeit. So wird ein Charakter auf keinen Fall im Spiel ein Schweizer Offiziersmesser erwerben können, sich aber im entsprechenden Absatz anregen lassen können, was man dringend braucht, und was man gut gebrauchen, und wie man dies substituieren könnte.

Im vorletzten Kapitel ist ein Abgaben und Steuersystem eingeführt worden, welches das Rollenspiel etwas realitätsnäher machen soll. Denn schon immer hat die öffentliche Hand die Hand aufgehoben und Verbände haben ihre Beiträge erhoben. Außerdem ergeben sich daraus neue Spielaspekte, wie z.B. der Erwerb von Privilegien und Freibriefen, oder Steuerhinterziehung und Schmuggel!

Besonders hervorheben möchte ich noch, daß es dringend notwendig ist sich mit dem Charakter den man spielen möchte, sowie den Fertigkeiten, Ausrüstungsgegenständen und Waffen die man besitzt, auseinanderzusetzen. Tut man dies nicht, so kommt Frust beim Spieler und Spielleiter auf und die Runde bricht leicht auseinander. Ich habe mir Mühe gegeben alles zu definieren und glaube es ist nicht zuviel verlangt, wenn sich der Spieler die seinen Charakter betreffenden Passagen wenigstens mal durchliest. Weiterfüh-

rende Kenntnisse sind immer von Vorteil. Gerade bei den Fertigkeiten ist es besonders wichtig, daß der Spieler begreift, was der Charakter macht. Im Kapitel 16 findet man noch wertvolle Hinweise auf Spieltaktik, Arbeitsteilung und kooperatives Verhalten, das auch im richtigen Leben brauchbar ist.

Nun zum Problem Bilder. Ein Bild sagt mehr wie tausend Worte, und ich muß zugeben ich liebe Bilder in Dokumentationen. Allerdings ist ein Bild auch eine nicht zu vernachlässigende Datenmenge. Hier einige Beispiele der Datenmenge in einem Photo. Ein Dokumentenfilm hat eine Auflösungsfähigkeit von 350 Linien pro mm in schwarz oder weiß (Agfaortho 25), also 700 Pixel pro mm bei einer Farbtiefe von 1 Bit. Dies ergibt bei Kleinbildformat (24mm x 36mm) ein Datenvolumen von 604800 Bit, ungefähr 75 kByte. Beim Mittelformat (60mm x 60mm) sind es dann rund 310 kByte. Ein hochauflösender Schwarz/Weiß Film wie der Agfapan 25 kann dann schon 200 Linien pro mm in Graustufen auflösen. Hier die Rechnung bei Kleinbild: 400 Pixel mit einer Farbtiefe von 8 Bit ergibt 345 kByte (Mittelformat 1,4 MByte). Ein gut auflösender Diafilm schafft dies dann in real Color und benötigt die vierfache Datenmenge. In diesen Auflösungen kann man dann jede Stempelmarke auf einer Klinge identifizieren, aber es wird sich kaum einer diese Datenmenge per Modem runterladen. Hier muß man den Kompromiß zwischen der noch vertretbaren Datenmenge und einer brauchbaren Bildqualität finden. Ich habe mich jetzt entschlossen stimmungsvolle Photos von z.B. den Wikingertagen in schwarz-weiß mit einer Auflösung von 300 Pixel pro Inch zu scannen und so aufzubereiten, daß eine Auflösung von ca 70 Pixel pro Inch mit 256 Graustufen in der Dokumentation verwendet wird. Hier werden zwar schräge Linien zu kleinen Treppen und kleine Details saufen ab, aber ein Bildschirm gibt in der Regel nicht mehr her und Postscript mit 300 Pixel per Inch in Graustufen gedruckt gibt die Graustufen sowieso nur in einem Raster von einer 4 x 4 Matrix wieder. Hier sind wir wieder bei einer Auflösung von 75 Pixel pro Inch.

Geplant sind noch schwarz-weiß Photos von verschiedenen Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Da es an sich so gedacht ist, dieses Handbuch einmal runterzuladen und auszudrucken und nicht als Online-Referenz zum blättern am Rechner zu gebrauchen, halte ich die Datenmenge für noch vertretbar.

Zur Zeit gibt es im Werk wenig grundsätzlich Neues. Ich beschränke mich im Moment auf Korrekturen und Ergänzungen. Mehr Zeit und Aufwand betreibe ich um meinem Rechtschreib-Überwachungsprogramm meinen Wortschatz in der neuen deutschen Rechtschreibung beizubiegen. Dies kostet unglaublich viel Zeit und der Text ist noch eine muntere Mischung aus alten und neuen Regeln mit einigen durchgeschlüpften Tippfehlern. Zumindest funktionieren schon die

neuen Trennregeln.

Nun zum leidigen Thema Copyright. Die wenigen Regeln die aus Regelwerken (unter Wahrung der Zitierregeln) übernommen worden sind, unterliegen dem Copyright der entsprechenden Verlage. Will man nach diesen Regeln spielen, dann ist es zwingend notwendig diese Regelwerke zu besitzen. So sehe ich auch keine Verletzung dieser Rechte. Dieses Werk ist eher als Ergänzung zu diesen Regelwerken zu sehen und stellt in dieser Form, Gliederung und Zusammenstellung mein geistiges Eigentum dar. Die Benutzung dieses Werkes stelle ich nach der Public-Domain Idee für die nichtkommerzielle Benutzung frei. Also dieses Handbuch darf von dieser Quelle (um Updates sicherzustellen) frei kopiert und benutzt werden, solange dies vollständig geschieht und das Erscheinungsbild und der Inhalt nicht verändert werden.

Dies bedeutet allerdings nicht, daß ich auf mein Urheberrecht verzichte und auf Plagiate (die mir schon in bei anderen Werken untergekommen sind) reagiere ich sauer und mit rechtlichen Schritten.

im Juni 1999, Tobst-Hartmut Lüddecke



Inhaltsverzeichnis

1 Rüstungen	17
1.1 Körperschutz	17
1.2 Kopfschutz	24
1.3 Schild	28
2 Waffen	31
2.1 Qualitätswaffen	31
2.2 Waffenaktionen	32
2.3 Waffenfähigkeit	34
2.4 Dolch	35
2.5 Messer	37
2.6 Rapier	49
2.7 Degen	50
2.8 Säbel	52
2.9 Kurzsword	55
2.10 Langsword	56
2.11 japanische Schwerter	58
2.12 Zertrümmerungswaffen	61
2.13 Äxte	64
2.14 Stangenwaffen, Spieße und Lanzen	73
2.15 Stab	77
2.16 Speer	80
2.17 Wurfgeschosse	81
2.18 Schusswaffen	82
2.19 Geschosse	87
2.20 Geschütz	91
2.21 Fanggeräte	94
2.22 magische Einzelstücke	94

3 Ausrüstung	101
3.1 Beleuchtung	101
3.2 Camping	104
3.3 Feuer	109
3.4 Kletterausrüstung	111
3.5 Kochutensilien	113
3.6 Körperpflege und Kosmetik	115
3.7 Orientierung	115
3.8 Pflegemittel	121
3.9 Pyrotechnik	124
3.10 Schiffe	124
3.11 Schmuck	130
3.12 Schreibzeug	133
3.13 Schuhe	139
3.14 Survival-Kit	140
3.15 Transportbehälter	222
3.16 Werkstoffe	226
3.17 Werkzeug	231
3.18 Wintersport	236
3.19 Zahlungsmittel	237
3.20 Zaubertrank	238
3.21 magische Einzelstücke	239
4 Kampfstil	243
4.1 Einwaffenstil	243
4.2 Zweihandstil	244
4.3 Waffe/Schild Stil	244
4.4 Zweiwaffenstil	245
4.5 Beidhändig	245
4.6 Spanischer Fechtstil	245
4.7 Italienischer Fechtstil	246
4.8 Boxen	246
4.9 Ringen	246
4.10 waffenloser Kampf (Martial Arts)	247

5	Großkampfsystem	249
5.1	Initiative	249
5.2	Trefferwurf	249
5.3	Schadenswurf	250
6	Arten der Magie	253
6.1	Magie des Wissens	253
6.2	Magie der Natur	254
6.3	Magie der Kraft	254
6.4	Magie des Schaffens	254
6.5	Magie des Glaubens	255
6.6	Magieschulen	255
7	Charakter-Rassen	257
7.1	Elf / Elb (altnordisch Alfar)	257
7.2	Gnom	258
7.3	Halbelf	259
7.4	Halbork	260
7.5	Hobbit / Halfling / Wicht (altnordisch Vøettir)	261
7.6	Mensch (Human)	262
7.7	Zwerg (Dwarf)	262
8	Charakter-Klassen	265
8.1	Klassen der Kämpfer	265
8.2	Spezialisierungen der Kämpfer	267
8.3	Klassen der Spitzbuben (Rogue)	291
8.4	Spezialisierung der Spitzbuben	295
8.5	Zauberer (Wizard)	304
8.6	Priester (Priest)	317
9	Götter und Priester	321
9.1	Götter der Forgotten Realms	321
9.2	nordische Götter	325
9.3	keltische Götter	344
9.4	Götter der Elfen	353
9.5	Götter der Hobbits	354
9.6	Götter der Zwerge	360
9.7	Druide	361
9.8	Schamane	361

10 neues Fertigkeitsystem	363
11 neue Fertigkeiten	365
11.1 Alchemie	365
11.2 Analyse	366
11.3 Astrologie	366
11.4 Astronomie	367
11.5 Ausdauer	368
11.6 Bauchreden (Ventriloquism)	368
11.7 Beobachtung (Observation)	368
11.8 Bergbau (mining skill)	369
11.9 Bergsteigen	369
11.10 Bogenschnitzen	371
11.11 Botanik	372
11.12 Bootsbau	372
11.13 Bootskunde (Boating)	373
11.14 Buchbinden	373
11.15 Dressur	374
11.16 Edelsteinschleifen	374
11.17 Fährtsensuche	375
11.18 Fälschen	375
11.19 Fallen finden	375
11.20 Fallen stellen	376
11.21 Feuer machen	376
11.22 Fischen	377
11.23 Gesang	377
11.24 Gesteinskunde	378
11.25 Geologie	379
11.26 Glasmachen	380
11.27 Glasschmelzen	380
11.28 Glücksspiel	380
11.29 Handeln	381
11.30 Heilen	381
11.31 Heraldik	382
11.32 Hydrologie	382
11.33 Information beschaffen (Gather Intelligence)	383
11.34 Jagen	383

11.35 Jonglieren	384
11.36 Klettern	384
11.37 Kochen	385
11.38 Konstruieren	387
11.39 Korbflechten	388
11.40 Kräuterkunde	388
11.41 Kriegskunst	390
11.42 Kunsthandwerk	390
11.43 Kutschieren	391
11.44 Laufen	391
11.45 Lesen und Schreiben	391
11.46 Lippen lesen	393
11.47 Metallkunde	393
11.48 Musizieren	393
11.49 Navigation	394
11.50 Orientierung	394
11.51 Pathologie	394
11.52 Pilzkunde	395
11.53 Plündern (Looting)	395
11.54 Reiten	396
11.55 Religionskunde	396
11.56 Runenkunde	397
11.57 Sagenkunde	397
11.58 Sattlern	398
11.59 Schiffbau	399
11.60 Schleichen	399
11.61 Schlingen legen	400
11.62 Schlossern (Locksmithing)	400
11.63 Schlösser öffnen	401
11.64 Schmieden	401
11.65 Schneeschuhlauf	407
11.66 Schnitzen	408
11.67 Schriftkunde	408
11.68 Schwertfegen	415
11.69 Schwimmen	416
11.70 Seefahrtskunde	417

11.71 Seilkunde	417
11.72 Skilauf	418
11.73 Sprachen	418
11.74 Springen	420
11.75 Spurenlesen	421
11.76 Steinmetzen	421
11.77 Stimmen imitieren (Voice Mimicry)	422
11.78 Survival	422
11.79 Tanzen	423
11.80 Taschendiebstahl	424
11.81 Tauchen	424
11.82 Tierhaltung	424
11.83 Tierkunde	425
11.84 Tierstimmen (Animal Noise)	425
11.85 Tischlern	425
11.86 Töpfern	426
11.87 Verfolgen (Trailing)	427
11.88 Verstecken	427
11.89 Wachsamkeit (Alertness)	427
11.90 Weben	428
11.91 Wetterkunde	428
11.92 Zauberkunde	429
11.93 Zimmern	430
12 Fertigkeiten mit Sonderregelungen	431
12.1 Beschwatzen (Fast-Talking)	431
12.2 Betteln (Begging)	432
12.3 Einschüchterung (Intimidation)	432
12.4 Geschichten erzählen (Fortune Telling)	433
13 Steine	435
13.1 Edelsteine	435
13.2 Schmucksteine	439
13.3 Ioun Steine	446

14 Steuern und Kosten	451
14.1 Vermögenssteuer	451
14.2 Zoll	451
14.3 Kirchensteuer	451
14.4 Gildenbeiträge	452
14.5 Adel und Lehenswesen	453
14.6 Bezeichnungen der Magiers	460
14.7 Bezeichnungen nordischer Priester	460
15 Erfahrungspunkte	463
15.1 Kampf	463
15.2 Situation	463
15.3 Ideen	463
15.4 Rätsel	463
15.5 Gegenstände	464
15.6 Fertigkeiten	464
15.7 Magie	464
16 Tips und Tricks	465
16.1 Fertigkeiten	465
16.2 Spieltaktik	465

Tabellenverzeichnis

1.1 Rüstungen	23
2.1 Dolche	38
2.2 Messer	49
2.3 Rapiere, Degen und Säbel	56
2.4 Schwerter	57
2.5 japanische Schwerter und Dolche	61
2.6 Zertrümmerungswaffen und Äxte	72
2.7 Stangenwaffen	78
2.8 Speere	81
2.9 Wurfgeschosse	82
2.10 Schußwaffen	87
2.11 Fanggeräte	94
3.1 Deklination der Sonne	116
3.2 Windrichtungen der Windrose	120
3.3 Schuhe	140
5.1 DT und DAC	250
5.2 Deckungsmodifikation	250
8.1 Zaubersprüche des Barden	292
8.2 Zaubersprüche des Schatzsuchers	294
8.3 THAC0	320
11.1 astrologische und astronomische Symbole	367
11.2 Majuskeln und Runen	412
11.3 Majuskeln und Runen	413
11.4 Minuskeln und Runen	414
11.5 Minuskeln und Runen	415
11.6 Zahlen und Runen	415

12.1 Modifikationen des Beschwatzens	431
14.1 militärische Dienstgrade 1 (in Arbeit)	461
14.2 militärische Dienstgrade 2 (in Arbeit)	462

Abbildungsverzeichnis

1.1	Spangenhelm	26
1.2	Sturmhaube	27
2.1	Dolch	36
2.2	deutsche Klassiker	39
2.3	Bowiemesser	40
2.4	Fingermesser	41
2.5	Hippe	42
2.6	Kukri	43
2.7	Puukko	45
2.8	Sax	46
2.9	Scherper	47
2.10	Skinner	48
2.11	Scimitar	54
2.12	Tanto	62
2.13	Skeggox	65
2.14	Forstaxt	67
2.15	Forstaxt, amerikanische Form	68
2.16	Tischlerbeil	70
2.17	Zimmermannsaxt	71
2.18	Speerspitze	73
2.19	Pfeile 1	89
2.20	Pfeile 2	90
3.1	Harzer Frosch	102
3.2	Pyramidenzelt	105
3.3	Tipi	106
3.4	Wikingerzelt	107
3.5	Wikingerzelt	108

3.6	Feuerstein, Stahl und Zunder	110
3.7	Kessel	114
3.8	Kartenwinkelmesser	118
3.9	Bug eines Knorr	127
3.10	Blick in ein Knorr	128
3.11	slawisches Handelsschiff	130
3.12	Beil	182
3.13	Jagdmesser	185
3.14	Militärmesser	186
3.15	Klappmesser (Buck)	187
3.16	Klappmesser (Opinel)	188
3.17	moderne Klappmesser	189
3.18	Al Mar Klappmesser	190
3.19	Gürteltasche	224
11.1	Bogenschnitzer	371
11.2	Fischer	378
11.3	Fischer	379
11.4	Kochen	385
11.5	Backen	386
11.6	Sattler	398
11.7	Waffenschmied 1	402
11.8	Waffenschmied 2	403
11.9	Waffenschmied 1	404
11.10	Silberschmiedin	405
11.11	Holzschnitzer	408
11.12	Holzschnitzer	409
11.13	Holzschnitzer	410
11.14	Hornschnitzer	411
11.15	Tischler	426
11.16	Weberin	428
11.17	Spinnerin	429
12.1	Krieger	433

Kapitel 1

Rüstungen

1.1 Körperschutz

Bänderpanzer : (Banded Armor) ist ein Brustpanzer aus horizontalen Stangen oder Schienen. Diese geraden oder gebogenen Stangen sind waagrecht und parallel in einer oder zwei Gruppen vor der Brust angeordnet und können aus verschiedensten Material sein. Bei den Irokesen besteht dieser Brustpanzer aus aufgezogenen Röhrenknochen (Geflügelschenkel). In Europa war dieser Schutz in der Regel aus Metall und fand noch bis zum letzten Jahrhundert bei den Ulanen Verwendung. Der Bänderpanzer ist leicht, und beeinträchtigt nicht die Bewegungsfreiheit und bietet brauchbaren Schutz gegen alle Waffeneinwirkungen im Brustbereich. Eine Variation des Bänderpanzers gab es bei den römischen Legionären. Dieser Bänderpanzer war ein aus gebogenen, horizontalen Eisenschienen zusammengesetzter Brustpanzer, der in Gewicht und Behinderung aber nicht der Schutzwirkung dem Plattenpanzer (Cuirass) entspricht. Zu erklären ist dies aus fertigungstechnischen Gründen, denn große Metallplatten waren wesentlich schwieriger und teurer herzustellen als die kleineren Metallschienen. Plattenpanzer waren also in der römischen Legion den Offizieren vorbehalten.

Lorica Segmentata : römischer Bänderpanzer aus dem 1. Jahrhundert n.Chr. Sie besteht aus 3 bis 8 horizontalen, überlappenden Blechstreifen, die auf einem Lederkoller von den Achselhöhlen bis zur Hüfte aufgenietet sind. Die Schultern werden von 3 bis 6 Achselschienen geschützt.

Beschlagenes Lederwams : Das beschlagene Lederwams (Studded Leather Armor) ist eine mit Beschlagelten versehene und teilweise gepolsterte Rüstung aus derbem, aber nicht gehärtetem Leder. Diese Rüstung bietet einen gewissen Schutz gegen die Einwirkung von allen Waffentypen und beeinträchtigt etwas die Bewegungsfreiheit und es kann einem darin recht warm werden. Wie sich so etwas trägt kann man einfach nachvollziehen, wenn man sich enge Motorrad-Klamotten aus Leder mit Protektoren an einem warmen Sommertag anzieht und ein paar 100m zu Fuß geht.

Dieser Rüstungstyp war weit verbreitet und fand schon Anwendung zur Zeit der Völkerwanderung bis zum 30-jährigen Krieg.

Faciae : Derbe Lederriemen die bei Gladiatoren um die Beine gebunden werden. Diese Lederriemen werden direkt auf die Haut gebunden und sind natürlich nicht mit Stiefeln zu kombinieren.

Kettenhemd : oder Ringelpanzer (Chain Mail) ist ursprünglich eine Erfindung der Kelten aus dem 3. Jahrhundert vor Chr.¹. Diese keltischen Kettenhemden sind etwa so lang wie ein

¹siehe [Jam98, S.77]

Minirock und ärmellos. Die Schultern sind doppelt, etwa wie eine Pelerine. Bald wurden diese Kettenhemden von römischen Legionären übernommen und in späterer Zeit durch einen Brustpanzer (Plattenpanzer, Cuirass oder Bänderpanzer) ergänzt.

Im frühen Mittelalter wurde das Kettenhemd hauptsächlich als Basis-Schutz der Ritter und Knappen eingesetzt. Es war in der Regel ein Schlupfhemd mit halben Arm und einer integrierten oder ergänzten Kapuze (Coif). Von Rittern wurde es unter der anderen Rüstung (z.B. Plattenpanzer) getragen. Knappen waren normalerweise nur mit Kettenhemd, offenem Helm und Schild geschützt. Über dem Kettenhemd wurde von Knappen ein Hemd mit den heraldischen Farben bzw. dem Wappen des Ritters getragen. Das Kettenhemd bietet einen guten Schutz gegen Hieb Waffen, einen gewissen Schutz gegen Stich Waffen und keinen Schutz gegen Zertrümmerungswaffen wie dem Morgenstern, dafür schränkt es, mit Ausnahme des beträchtlichen Gewichtes, die Bewegungsfreiheit nicht ein. Ergänzt wurde das Kettenhemd bei einem Ritter durch einen geschlossenen Topfhelm und bei einem Knappen durch einen offenen Schalenhelm (Hirnhäube). Um den Schutz gegen Zertrümmerungswaffen und den Tragekomfort (scheuern und drücken) zu erhöhen wurde unter dem Kettenhemd eine Form des wattierten Waffenrockes getragen.

Elven Chain : (Fantasy) Leichtes Kettenhemd (typisch ist das halbe Gewicht eines Kettenhemdes aus menschlicher Fertigung), welches unter der normalen Kleidung getragen werden kann ohne zu behindern. Diese Rüstung kann auch von Dieben oder Magiern getragen werden, ohne deren Fähigkeiten nennenswert einzuschränken. *Nachteil*: In der Regel nur für Elfen bzw. Halbelfen gefertigt. Die AC-Modifikation beträgt -5. Ein magisches Kettenhemd aus elfischer Produktion² hat praktisch kein Gewicht und behindert in keiner Weise. Die AC-Modifikation beträgt dann -10. So eine Rüstung ist ein gut gehüteter Schatz und äußerst selten.

Drow Chain : (Fantasy) Das Kettenhemd der Drow³ besteht aus einem schwarzen, feinen Metallgeflecht in der Form einer Tunika. Diese Rüstung behindert in keiner Weise. Das Material ist eine geheimnisvolle, magische Legierung mit Adamanite und verträgt kein Tageslicht. Dieses Kettenhemd hat einen magischen Bonus von +1 bis +5 (AC-Modifikation -6 bis -10). Wird die Rüstung dem direkten Tageslicht ausgesetzt, geht der magische Bonus *sofort* verloren, außerdem zerfällt die Rüstung nach 1d12+8 Tagen nach der Einwirkung des Tageslichtes. Wird die Rüstung nicht dem Tageslicht ausgesetzt, dann verliert die Rüstung ihre magische Wirkung nach 14 Tagen und der Zerfall beginnt, es sei denn die Rüstung wird durch eine Drow-Priesterin vor diesem Zeitraum wieder aktiviert.

Hauberk : Kettenhemd der Ritter des 11. Jahrhunderts und der orientalischen Krieger. Es ist knielang mit Kapuze und langen Ärmeln mit Handschuhen. Der wesentliche Unterschied zum Kettenhemd ist der, dass eine Kettenkapuze (Coif oder Healsbeorg) in das Kettenhemd integriert ist. Der Hauberk kann mit Armschienen und einer Schädelplatte verstärkt sein und somit einen Übergang zur Plattenrüstung bilden.

Lorica Hamata : (lateinisch) römischer Kettenpanzer aus dem 1. Jahrhundert nach Chr.

Lorikion : (griechisch) knielanges (Infanterie) oder hinten geschlitztes, knöchellanges (Kavallerie) byzantinisches Kettenhemd mit rundem Halsausschnitt und Ellbogenlangen Ärmeln aus dem 4. bis 14. Jahrhundert nach Chr.

Ringelpanzer : (mittelhochdeutsch Brünne) tailenloses, Oberschenkellanges Kettenhemd mit langen Ärmeln und eingearbeiteten Fausthandschuhen und einer Kapuze (mittelhochdeutsch Hersenir). Der Ringelpanzer besteht aus ca. 200.000 vernieteten oder verschweißten Ringen und hat ein Gewicht von 12-15kg. Über dem Ringelpanzer wird ein ärmelloser Waffenrock mit den heraldischen Farben getragen. Unter der Kapuze wird eine Hirnhäube getragen und die Beine werden mit einem Panzerstrumpf (Beinlinge aus dem gleichen Kettengeflecht) geschützt.

²siehe [BCP+ 91]

³siehe [BCP+ 91]

Kote : Kombination aus Armschienen und Kampfhandschuhen der Samurai. Diese Armschienen sind nur nach vorn gepanzert und werden unter der Kleidung getragen.

Vorteil: Sie sind ein Schild-Ersatz und können nicht aus der Hand geschlagen werden. Kote ermöglicht dem Träger mit beiden Händen zu kämpfen ohne (naja mit mehr Gewicht am Arm) ihn zu behindern.

Kriegsharnisch : dies ist die Ritterrüstung für den Feldzug und nicht für den Turnierplatz. Sie ist leichter und wesentlich beweglicher als der Prunkharnisch. Die Arm- und Beinschienen bestehen aus auf Leder montierten Geschüben, die die Bewegungsfreiheit kaum einschränken und der Helm (oft ein Kesselhelm) gewährt eine bessere Übersicht⁴. Unter dem Kriegsharnisch wird ein Kettenhemd oder ein Hauberk getragen und die ganze Rüstung wiegt etwa 25kg. Zum Vergleich, ein moderner Infanterist trägt eine Ausrüstung von 10kg bis 25kg und springt damit aus einem Flugzeug oder einem Hubschrauber ab.

Feldküriss : (ab 1525) kompletter Reiterharnisch, bestehend aus einem Mantelhelm oder einer Sturmhaube, Kragen, Brustplatte mit Beintaschen oder Schößen, Rücken, Schultern, Achseln, Schwebescheiben, Armzeugen, Handschuhen, Diechlingen und Unterbeinzeugen.

Lamellenpanzer : (13. bis 14. Jahrhundert) oder Brigandine Die Brigandine besteht aus mehreren Lagen Tuch und Leder, zwischen denen kleine Metallplättchen eingearbeitet sind. An den Gelenken werden weniger Metallplättchen verwendet, um die Bewegungsfreiheit zu ermöglichen, dadurch sind die Gelenke stärker gefährdet. Die Konstruktion eines schwedischer Lamellenpanzer ist in [Rei91] abgebildet. Dies ist ein Schlachtfeldfund von der Insel Wisby aus dem Jahre 1361. Auf der Innenseite einer hüftlangen Lederweste sind 550 mittelgroße rechteckige Platten auf Stoß mit mehreren Nieten befestigt.

Lederpanzer : Das Kernstück des Lederpanzers (Leather Armor) ist ein Brustpanzer aus in Öl gekochtem und vor der Aushärtung modelliertem Leders, der Oberkörper und Schultern bedeckt. Ergänzt wird dieser Brustpanzer noch durch gleich gefertigte Unterarmschienen. Der Rest des Körpers wird durch normale Lederkleidung geschützt. Vom Stil entspricht diese Rüstung dem Plattenpanzer im antiken Griechenland. Der Lederpanzer ist aber leichter und billiger als der Plattenpanzer bei brauchbarem Schutz gegen alle Waffentypen.

Lederrüstung : (Hide Armor) besteht aus mehreren Lagen dicken Leders. Sie ist steif und und schränkt die Bewegungsfreiheit beträchtlich ein und bietet nur mäßigen Schutz gegen Hieb Waffen.

Manicae : Derbe Lederriemen die bei Gladiatoren um Hände und Arme gebunden werden. Der Vorteil ist, es gibt keine Anpassungsprobleme und die Manicae sind auch als Boxhandschuhe zu gebrauchen. Nachteil, man kann ja mal mit Boxhandschuhen versuchen eine Falle zu entschärfen oder eine Wand zu erklettern.

Plattenpanzer : (Field Plate Armor) besteht aus Brustpanzer und Armschienen aus solidem Blech. Eine Art der Rüstung die sich sehr lange gehalten hat. Die antiken Griechen hatten schon Brustpanzer aus Bronze und im letzten Jahrhundert hatten die Kürassiere (Panzerreiter) noch Brustpanzer (Cuirass oder Kürass) aus hochwertigem Stahl. Der Brustpanzer bedeckt den Oberkörper vom Hals bis zur Hüfte und ist ärmellos. Ergänzt wird der Brustpanzer durch Arm- und Beinschienen aber die Gelenke mussten frei bleiben (antikes Griechenland und Rom). Um nun auch die Gelenke zu schützen wurde ein Kettenhemd unter dem Plattenpanzer getragen (frühes Mittelalter und Kreuzzüge). Dabei addiert sich der Schutz des Plattenpanzers mit dem des Kettenhemdes, allerdings auch das Gewicht und die Beeinträchtigung der Bewegungsfreiheit. Der Plattenpanzer bietet guten Schutz gegen alle Waffeneinwirkungen, er ist aber schwer und beeinträchtigt die Bewegungsfreiheit des Körpers.

⁴Abbildungen und Gewichtsangaben siehe [Sch95a]

Kürass : Der Kürass⁵ ist ein Brustpanzer aus ca. 2,7mm dickem Stahl von guter Qualität der mit Rosshaar und Leinen gefüttert ist. Durch diesen Panzer gehen weder Hiebe noch schwere Armbrustbolzen, noch Musketenkugeln. Allerdings ist er mit 20kg (allein im Brustbereich) recht schwer und es wird daher auf Arm- und Beinschienen verzichtet. Ein Träger dieses Kürasses ist also im Bereich des Rumpfes unverwundbar. Ergänzt wird der Kürass durch einen Hummerschwanzhelm.

Plattenpanzer (Mithril) : Dieser Plattenpanzer ist leichter (ca. halbes Gewicht) und stabiler als ein Plattenpanzer aus Stahl. Allerdings stellt dieser Panzer einen beträchtlichen Materialwert da und ist schon ein lohnendes Beutestück.

Plattenpanzer (Zwerg) : Sehr stabiler und schwerer Plattenpanzer der Zwerge. Andere Rassen werden diese Rüstung kaum passend finden.

Plattenharnisch : (engl. Field Plate Armor, ab 1375) besteht aus einem Ringelpanzer auf den zusätzlich Eisen- bzw. Stahlplatten einzeln mit Lederriemen aufgeschnallt wurden. Gebräuchlich sind dabei ein Kürass, kleinere Platten als Schulterabdeckung, Armteile und Beinteile (Diechling und Beinröhre). Eine frühe Form ist von 1375 (Konrad von Limburg, [Vul97a]) dokumentiert. Um 1390 war dann der Plattenpanzer *state of art* und wurde in Deutschland mit der Hundsgugel kombiniert. Ein Plattenharnisch wiegt zwischen 15kg und 20kg und engt stark ein (es sollen schon Ritter im Kampf durch die Einengung erstickt sein).

Prunkharnisch : (14. bis zur Mitte des 17. Jahrhundert)⁶ oder Turnierharnisch (Full Plate) ist eine komplette Ritterrüstung für Turniere und Repräsentationen. Dieser Harnisch hat nur wenig Gemeinsamkeit mit dem Kriegsharnisch.

Der Brustpanzer wird durch Arm- und Beinschienen, Gelenkstücke und Geschübe, sowie einem geschlossenen Stechhelm ergänzt. Dadurch wird der gesamte Körper und Extremitäten (bedingt) gegen alle Arten von Waffeneinwirkungen geschützt. Dieser Schutz bewirkt aber auch eine starke Beeinträchtigung der Bewegung.

Der Harnisch musste *auf Maß* gefertigt werden und war in der Regel durch Stichelungen, Ätzungen (mit Salpetersäure oder Essigsäure) und Einlegearbeiten (Tauschierung aus Gold und/oder Silber) verziert und daher *sehr teuer*⁷ und ein Statussymbol. Tragen durfte ein Harnisch, wer ihn bezahlen konnte. Es stand also auch einem reichen Bürger offen einen Harnisch zu tragen, aber zum Turnier war nur ein Mann von Adel zugelassen.

Ein effektiver Kampf ist nur mit der Lanze möglich, für jeden anderen Kampfstil ist man doch etwas langsam und hat nur eine reelle Chance, wenn der Gegner auch einen Harnisch trägt. Bemerkenswert am Harnisch sind noch gewisse Verstärkungen und Abweisungsbleche die einen Lanzenangriff ableiten sollen⁸.

Der Prunkharnisch ist schwer und wenn man damit ins Wasser fällt, geht man damit unter wie ein Stein. Das Blech lässt sich aus Gründen des Gewichts nicht besonders dick fertigen, und so hat man doch eine Chance mit einer schweren Armbrust oder einem Luzerner Hammer den Träger eines Prunkharnisches zu bekämpfen.

Küriss : ist die älteste Form des kompletten Reiterharnisches aus dem 15. Jahrhundert. Der Küriss besteht aus einem geschlossenen Visierhelm, dem Kragen, der Brust mit Beintaschen, dem Rücken, der Achseln bzw. Schultern, sowie den Arm und Beinzeugen.

Rennzeug : Spezialharnisch aus der zweiten Hälfte des 15. Jahrhundert für das Rennen (eine Form des ritterlichen Turniers). Diese Rüstung besteht aus einem Rennhut (ähnlich einer Schaller mit Visier), dem Rennbart (bis tief auf die Brust reichender starrer Kinnschutz), der Rennbrust (starker Brust-Kürass) mit Rasthaken (einer an der Rennbrust verschraubten Lanzenauflage), dem Magenblech (Zwischenstück zu den),

⁵siehe [Sch93a]

⁶siehe [BBQ92]

⁷schöne Beispiele findet man in [Wei95]

⁸siehe [Sch93b]

Bauchstreifen mit starren Schößen (Geschübe im Bereich zwischen Taille und Oberschenkel), der Renntarsche (teilweise montiertes Schild vor der linken Schulter) und der Dilge (einem montiertem, kleinen Schild für die rechte Schulter).

Stechzeug : (Ende 15. Jahrhundert, Anfang 16. Jahrhundert) Spezialharnisch für das Gestech (eine Form des ritterlichen Turniers). Das Stechzeug besteht aus: verschraubtem Stechhelm, Achseln mit Schwebescheiben, Stechbrust, Stechtarsche, Rüsthaken, Rasthaken, Stecharm mit Stauche, Stechtatze, Brechscheibe, Rücken, Schwänzel und Bauchstreifen mit Schößen.

spätgotischer Harnisch :

Renaissance-Harnisch :

Ringpanzer : Der Rüstungstyp Ringpanzer (Ring Mail) ist historisch umstritten und ist möglicherweise eine Verwechslung mit dem Ringelpanzer. Er soll aus einer Lederrüstung mit aufgesetzten bzw. aufgenähten Ringen oder aus mit Lederschlaufen verbundenen Ringen bestehen und ein Vorläufer des Kettenhemdes sein⁹.

Schienenpanzer : (Splint Mail) ist eine Rüstung aus senkrecht und parallel angeordneten Stangen. Der Schienenpanzer kam in unterschiedlicher Ausprägung, aus verschiedenen Materialien in diversen Kulturkreisen vor. Im frühen Ägypten gab es diesen Rüstungstyp als Brustpanzer und Unterarmschienen mit Stangen aus Bronze. Bei den Hethitern war dann der Brustpanzer und die Armschienen schon aus Streifen von Flacheisen.

In Mittelamerika (Maya und Azteken) gab es einen Schienenpanzer als Brustpanzer mit Ober- und Unterarmschienen sowie Beinschienen mit Stangen aus Hartholz oder Edelmetall. In Japan gab es Unterarmschienen aus Bandstahl. Sie stellen hier die Ausnahme dar, weil sie platzsparend und geräuscharm *unter* der Kleidung getragen werden konnten und damit prädestiniert für Ninjas waren und das äquivalent zu den Kote der Samurai und damit als Ersatz für einen Schild fungierten. Der Schienenpanzer ist genauso schwer und sperrig wie ein Plattenpanzer und ist als Vorläufer des Plattenpanzers anzusehen. Nachteil des Schienenpanzers ist der, dass die Gelenke ungeschützt bleiben mussten um überhaupt eine Bewegung zu ermöglichen.

Der Schienenpanzer wurde hauptsächlich in der Zeit hergestellt, in der es fertigungstechnisch große Probleme bereitete größere Metallplatten herzustellen.

Podopsellon : byzantinischer Beinschutz aus dem 4.-10. Jahrhundert. Er besteht aus Leder oder wattiertem Filz mit aufgesetzten, senkrechten Eisenschienen und reicht vom Knöchel bis zum Knie.

Schuppenpanzer : Die Schuppenrüstung (Scale Mail) besteht aus einem Schlupfhemd und einer Hose aus Leder mit schindelartig aufgesetzten Schuppen aus Metall. Die Schuppenrüstung wurde hauptsächlich im frühen bis mittlerem Mittelalter verwendet. Sie beeinträchtigt nicht in der Bewegungsfreiheit und bietet guten Schutz gegen Hieb Waffen, guten Schutz gegen Stiche von vorn oder oben, aber schlechten Schutz gegen Stiche von unten¹⁰ oder Einwirkung von Zertrümmerungswaffen.

Karacena Husarska : (polnisch) Schuppenpanzer polnischer Husaren aus der Mitte des 17. Jahrhunderts.

Klibanion : (griechisch) byzantinischer Schuppenpanzer aus dem 6. bis 10. Jahrhundert. Entspricht im Wesentlichen der Lorica Squamata, ist allerdings nur hüftlang und wird bei der Infanterie durch einen entsprechenden knielangen und bei der Kavallerie durch einen knöchellangen, hinten geschlitzten Rock ergänzt. Die Ärmel (Manikion) reichen bis zum Ellenbogen. Der Unterarm wird dann mit Armschienen (Manikellion) aus Eisen, dickem, beschlagenen Rindsleder, Holz oder dickem Stoff geschützt.

⁹Abbildung siehe [Gue94]

¹⁰siehe die Sage von Dietrich von Bern

Lorica Squamata/Lorica Plumata : ist ein römischer Schuppenpanzer aus dem 1. Jahrhundert. Ein bis zur Mitte der Oberschenkel reichender Lederkoller mit kurzen Ärmeln und rundem Halsausschnitt ist mit 1,5mm bis 1,8mm dicken rechteckigen oder runden Schuppen aus Eisenblech oder Bronzeblech besetzt. Die Schuppen sind auf das Leder aufgenietet und untereinander durch ein Loch an der Oberseite der Schuppen mit Draht verbunden. Das Gewicht beträgt ca. 13kg. Die unterschiedlichen Namen kommen von der unterschiedlichen Anordnung der Schuppen, die entweder Ähnlichkeit mit Fischschuppen (squamae) oder mit Vogelfedern (plumae) haben können.

Waffenrock : (ab 1150 bis 1450) Tunika die über der Rüstung getragen wird, um die heraldischen Farben und Symbole zu zeigen und um die Rüstung vor Witterungseinflüssen wie Kälte, Regen oder starker Hitze durch Sonnenstrahlen zu schützen.

Wattierter Waffenrock : der wattierte Waffenrock (Padded Armor) ist ein einfacher Körperschutz aus mehreren ausgestopften textilen Lagen. Dieser Rüstungstyp war sehr beliebt bei Söldnern im 30-jährigen Krieg (billig) und bei arabischen Wüstenkriegern (Isolation gegen die nächtliche Kälte und tägliche Hitze). Der wattierte Waffenrock bietet brauchbaren Schutz gegen Zertrümmerungswaffen, bedingten Schutz gegen Hieb Waffen und geringen Schutz gegen Stichwaffen. Dieser Rüstungstyp ist sehr warm und nicht sehr haltbar (Schweiß, Schmutz und Ungeziefer).

Rüstung	Art	AC-Mod.	Speed	Gewicht	Wert	Klettermod.
Keine Rüstung		0	0	0	0	+10%
Watt. Waffenr.	kompl.	-2	2	5kg	4G	-30%
Lederrüstung	kompl.	-4	7	15kg	15G	%
Lederpanzer	kompl. Brustpz.	-2 -1	4 1	12,5kg	5G	-30% -20%
Beschl. Leder	Jacke	-3	2	12,5kg	20G	-30%
	Weste	-1	0	8kg		-5%
Ringpanzer	kompl.	-3	3	15kg	100G	%
Kettenhemd	kompl.	-5	4	7,5kg	75G	-30%
Elven Chain	kompl.	-5	1	kg	G	-20%
Drow Chain	kompl.	-6	1	kg		-20%
Hauberk	kompl.	-6	5	10kg	160G	-50%
Lamellenpanzer	kompl.	-4	5	17,5kg	120G	-40%
Schuppenpanzer	kompl.	-4	3	20kg	120G	-30%
Bänderpanzer	kompl. Eisen	-6	6	17,5kg	200G	-40%
	Brust Eisen	-3	1	kg		-5%
	Brust Knochen	-1	1	2kg		-5%
Schienenpanzer	kompl. Eisen	-6	7	20kg	80G	-40%
	kompl. Bronze	-5	7	kg	50G	-40%
	kompl. Holz	-3	7	kg	20G	-40%
	Brust Eisen	-3	3	kg		-20%
	Brust Bronze	-2	3	kg		-20%
	kompl. Arm	-1	1	kg		-5%
	beide Beine	-1	2	kg		-10%
beide Unterarme	-1	1	1kg		0%	
Plattenpanzer	kompl. Eisen	-7	7	30kg	2000G	-65%
	kompl. Bronze	-6	7	22,5kg	400G	-65%
Pp.(Zwerg)	kompl. Eisen	-8	7	40kg		-70%
Kriegsharnisch	komplett			25kg		
Kürass	nur Rumpf	-18	4	20kg	5000G	-45%
Plattenrüstung	komplett	-8	8	35kg	5000G	-65%
Prunkharnisch	komplett	-9	9	38kg	10000G	-65%
Manicae	komplett	-1	0	0,5kg		-85%
Faciae	komplett	-1	0	0,5kg		-30%
Kote	komplett	-1	1	1,5kg		-30%

Tabelle 1.1: Rüstungen

1.2 Kopfschutz

Armet : (mhd. Helmlin) italienischer Visierhelm des 15. Jahrhunderts. Der Armet besteht aus einer Helmglocke mit breiten Backenstücken, die an Scharnieren befestigt sind und sich zum zweiteiligen verschließen und im Nacken über der Stielscheibe im Nacken verschnallen lassen. Dieses Kinnreiff wird dann noch durch einen vorgeschallten Bart verstärkt.

Zusätzlich hat der Armet ein kantiges, vorstehendes Visier mit horizontalem Sehschlitz. Aus dem Armet entwickelte sich der Geschlossene Helm, der Deutsche Visierhelm und der Mantelhelm.

Bacinet : westeuropäischer Visierhelm des 15. Jahrhunderts. Der Grand Bacinet besteht aus einer Beckenhaube die in einen starren Kragen ausläuft, einem Kinnreiff und einem vorgewölbtem, stark gelochtem Rundvisier mit horizontalem Sehschlitz.

Barbata / Celata : (engl. Barbute Helmet) ist ein bis zum Hals reichender Helm mit einem T-förmigem oder Y-förmigem Ausschnitt für Nase und Augen (15. Jahrhundert).

Beckenhaube/Kesselhaube : (mhd. Beckelhuben, engl. Sallet. 14. Jahrhundert) oder Dieser Helmtyp hat eine spitz zulaufende Helmglocke die bis in den Nacken reicht, aber das Gesicht frei läßt. Die Beckenhaube ist der Nachfolger der Hirnhaube. Teilweise findet man auch Beckenhauben mit einer zusätzlich montierten Nasenschiene oder einem kleinen Klappvisier.

Birnhelm : (frz. Cabasset) ist ein französischer Infanteriehelm des 16. Jahrhunderts. Der Birnhelm ist unter spanischem Einfluss entstanden und hat eine hohe spitzbogige Helmglocke die in einer umgelegten Scheitelspitze endet. Zusätzlich hat der Birnhelm eine dem Eisenhut ähnelnde, gerade, breite Krempe.

Capacete : ist die spanische Variante des Morion ohne Helmkamm und mit der spitzbogiger Helmglocke des Birnhelms. Dies ist der Helm der Fußtruppen der Konquistadoren und nicht wie in vielen Filmen zu sehen ist der Morion.

Eisenhut : (engl. Deep Kettle Hat)

Hummerschwanzhelm : Schalenhelm aus Stahl mit Sichtschirm und einem beweglichen Nackenschutz in der Form eines Hummerschwanzes. Oft ist dieser Helm auch durch ein Wangenschutz in ähnlicher Konstruktion wie der Nackenschutz ergänzt. Dieser Helm hatte lange Verwendung in der Reiterei (Kürassiere) und ist oft mit einem Pferdeschwanz verziert.

Hundsgugel : (mhd. Huntskappen, engl. Hound Kull, 14. Jahrhundert) Dies ist eine Erweiterung der Beckenhaube mit einem spitzzulaufenden (hundsgesichtigen) Visier an horizontalen Drehbolzen. Dieser Helm wurde zum Plattenharnisch getragen. Anekdote am Rande: der traditionelle militärische Gruß soll daher stammen, dass Ritter, wenn sie sich untereinander verständigen, oder Befehle erteilen wollten, mit einer Hand das Klappvisier oben halten mussten.

keltische Helme : ab ca. 400 vor Chr. konnten die Kelten Helme aus Eisen herstellen. In der Regel stark ornamentarisch verziert und mit Gold belegt.¹¹

400 vor Chr. : ausgesprochen spritze Form.

300 vor Chr. : konisch spitz mit Verzierungen auf der Helmspitze (z.B. ein Adler, Rabe usw.) oder an den Seiten (Horn, Geweih, Flügel). Diese Form ist gar nicht so weit von Asterix entfernt und hier ist das Gehörn an den Helmen zu finden und nicht bei den Wikingern.

¹¹siehe [Jam98, S.76f]

200 vor Chr. : die konische Form wird runder, Verzierungen reduzieren sich auf Pickel und Knöpfe wie bei preußischen Pickelhauben des 19. Jahrhunderts. Wangenklappen kommen hinzu.

100 vor Chr. : die Form wird rund und bekommt einen Rand bis zur *Kriegsmelone* in der Form eines Bowlers mit Wangenklappen.

ab Chr. Geburt : Formen verschmelzen mit römischen Helmformen.

Kesselhelm : in Böhmen und Deutschland des 14. bis 16. Jahrhunderts weit verbreiteter Helm zum Kriegsharnisch. Dieser Helmtyp umschließt den Kopf und Nacken in einer runden, geschwungenen Form, wobei das Gesicht frei bleibt. Ergänzt wurde der Helm oft durch ein Klappvisier und einen Kinn- und Halsschutz, wobei der Kinn- und Halsschutz nicht mit dem Helm verbunden war, um den Kopf ungehindert drehen zu können¹².

Kübelhelm : Nachfolgemodell des Topfhelmes im 13. und 14. Jahrhundert. Der Helm ist oben etwas abgerundeter als der Topfhelm und reicht bis auf die Schultern.

Mantelhelm : (16. Jahrhundert)

Morion : hutförmiger Infanteriehelm des 16. Jahrhunderts mit einem hohen Kamm und einer sichelförmig geschwungenen Krempe. Diese Helmart findet heute noch bei der Schweizer Garde des Papstes Verwendung.

Pickelhaube : Lederhelm der Infanterie mit einem Pickel (ursprünglich Stoßwaffe) oben auf dem Helm. Dieser Helm fand noch in Deutschland Verwendung bis zum Anfang des 1. Weltkriegs.

Schalenhelm/Hirnhaube : ist eine einfache getriebene halbkugelförmige Blechplatte die über die Schädeldecke gestülpt wird. Die Hirnhaube wurde oft zu einem Kettenhemd und auch unter einer Kettenhemdkapuze oder unter einem Kübelhelm getragen. Dieser Helm ist allerdings die Grundform für diverse andere Helme.

Schaller : (engl. German Sallet) ist eine Weiterentwicklung des Schalenhelms mit einem langen, spitz auslaufenden, angesetztem Nackenschutz und einem Halbvisier. Der Sehschlitz wird durch den Zwischenraum zwischen Helm und Visier gebildet. Ergänzt wird die Schaller durch den *Bart* (engl. Bevor) , einem Harnishteil der die untere Gesichtshälfte und den Hals schützt (15. Jahrhundert). Dieser Helmtyp ist sowohl bei der Kavallerie als auch bei der Infanterie zu finden.

Schützenhaube : (16. Jahrhundert)

Spangenhelm :

ostgotischer Spangenhelm. Helmtyp des 6. Jahrhunderts bestehend aus einem eisernen Stirnreif auf dem vier oder 6 T-förmige Kupfer- oder Bronzestreben sitzen, die sich in konischer Wölbung mit einer runden Scheitelplatte vereinigen. Zwischen den Streben befinden sich eiserne Füllplatten. Geschwungene Wangenklappen und ein Nackenschutz aus Ringgeflecht hängen vom Stirnreif herab.¹³

Die Dekoration zeigt sarmatischen und persischen Einfluss, mit deren Kultur die Ostgoten zur Zeit der Völkerwanderung Verbindung hatten¹⁴

1. Modell : zusammengesetzter Schalenhelm. Dieser Helm besteht aus einer kreisförmigen Stahlschiene in der Form eines Stirnbandes und zwei halbkreisförmige Stahlschienen die verkreuzt über den Kopf laufen. In den freien Flächen ist getriebenes Stahlblech vernietet. Diese Helmform war im frühen Mittelalter (5. bis 11. Jahrhundert) vor allem bei den Sachsen und Franken weit verbreitet.

¹²Abbildungen siehe [Sch95a]

¹³siehe z.B. Seite 26

¹⁴siehe [Küh92]



Abbildung 1.1: gotischer Spangenhelm 6. Jahrhundert, mit fehlenden Wangenklappen. Sammlung: Zeughaus, Deutsches Historisches Museum, Berlin. Quelle des Bildes: www.dhm.de, mit freundlicher Genehmigung.

2. Modell : bürgerlicher Helm zum Prunkharnisch im 14. und 15. Jahrhundert. Dieser Helm entspricht im wesentlichen dem Stechhelm (Turnierhelm) der Adeligen bis zum Ritter, allerdings wird der Gesichtsschutz durch senkrechte Streben, den Spangen gebildet. Diese Spangen sind entweder fest montiert oder in einem Klappvisier angebracht. Da sich nun auch reiche Bürger und Händler einen Prunkharnisch leisten konnten wurde die Visierform als Statussymbol verwendet. Der Spangenhelm bietet eine bessere Sicht als ein Stechhelm, aber einen geringeren Schutz bei einem Lanzenangriff oder Turnier (bei dem ein Bürgerlicher sowieso nicht teilnehmen durfte).

Stechhelm : Nachfolgemodell des Kübelhelms als schwerer Turnierhelm im 14. und 15. Jahrhundert. Dies ist der Helm (mit und ohne Klappvisier) dem man von einem Prunkharnisch kennt. Der Helm wird am Harnisch fest verschnallt oder verschraubt und ist nicht beweglich. Der Sehschlitz ist horizontal angeordnet (als Statussymbol im Kontrast zum 2. Modell des Spangenhelms).

Strohhut : typisch sächsische Kopfbedeckung im 9. bis 13. Jahrhundert. Selbst Otto der Große zählte seine Truppenstärke in Strohhüten¹⁵. Meine Verblüffung bei der Vorstellung eines Strohhutes als kriegsmäßige Kopfbedeckung war zunächst sehr groß, bei näherer Überlegung und der Erfahrung, dass Truppenbewegungen ein wesentlicher Bestandteil der Kriegsführung waren und sind, kann ich mir die Vorzüge die ein Strohhut bei sommerlichen Märschen und Ritten bietet durchaus vorstellen. Leider konnte ich die genaue Form dieser Strohhüte noch nicht ermitteln.

¹⁵siehe [Wie98]

Sturmhaube : ist ein Infanteriehelm der Pikeniere des 16.-17. Jahrhunderts. Die Grundform entspricht der Beckenhaube. Hinzu kommt ein Helmkegel, ein Augenschirm und Wangenklappen. Der hintere, untere Rand des Helms ist schräg abgesetzt und läuft in einen Nackenschutz aus. Dieser Helm wird in Verbindung mit einem Bart zum Feldküriss oder Harnasch getragen.

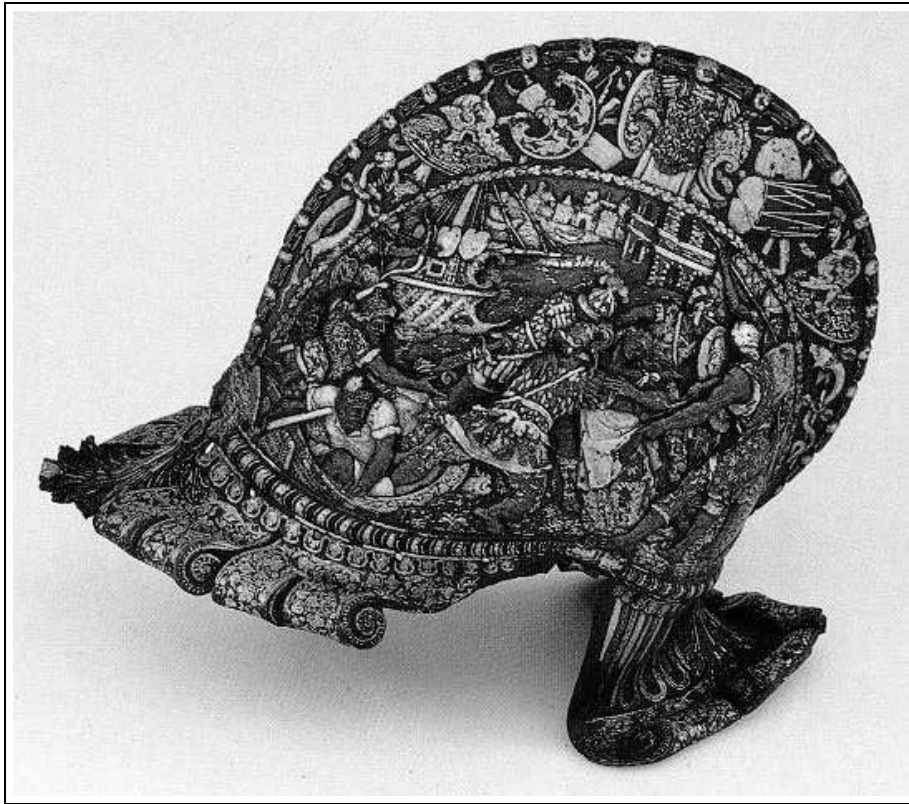


Abbildung 1.2: Sturmhaube von 1563, aus der ehemaligen Sammlung des Prinzen von Preußen. Sammlung: Zeughaus, Deutsches Historisches Museum, Berlin. Quelle des Bildes: www.dhm.de, mit freundlicher Genehmigung.

Sturmhut : oder Eisenhut (engl. Kettle Hat) ist ein Schalenhelm aus Stahl mit einer breiten Stahlkrempe. Dieser Helm war im frühen Mittelalter bei den Knappen und Fußtruppen bis zum englischen Stahlhelm des 2. Weltkriegs gebräuchlich.

Topfhelm : Helm der Ritter des 12. und 13. Jahrhunderts mit teilweise abenteuerlichen Verzierungen aus Hörnern, Geweihen, Flügeln, Federbusch, Federköcher usw. Dieser Helm hat in etwa die Form eines umgedrehten Eimers mit Sehschlitzen und Atemlöchern schützt nur das Gesicht und den Kopf. Hals und Nacken müssen zusätzlich durch eine Kettenhemdkapuze (Coif) geschützt werden. Um die Hitze abzuwehren war der Topfhelm oft noch durch eine Helmdecke (eine Art Mantel) in den heraldischen Farben des Ritters ergänzt.

Tschako : Lederhelm mit Sichtschirm. War bei der Jägertruppe, Linieninfanterie und später bei der Polizei (bis zur Berliner Polizei der 60. Jahre dieses Jahrhunderts, dann allerdings aus Kunststoff) gebräuchlich.

Tschapka : (Czapka) Lederhelm der Ulanen. Ursprünglich war die Tschapka eine stabile Mütze die am Deckel in ein Viereck auslief. Daraus hat sich dann ein Lederhelm mit einem viereckigen Deckel entwickelt, wobei das Verbindungsstück zwischen Kopfteil und Deckel immer dünner wurde.

Wikingerhelm : spitz zulaufender Schalenhelm der oft durch durch einen Nasenschutz (einstellbarer verschraubter Bügel über der Nase) oder einem Jochbeinschutz (Brille) ergänzt wurde. Falsch hingegen ist die weit bekannte Form mit den großen Stierhörnern (dessen Erscheinungsbild durch Wagners Opern verbreitet wurde). Dieser Helm fand, wenn überhaupt, nur für Repräsentations- oder Kultzwecke bei Jarlen Verwendung. Im Kampf Mann gegen Mann ist so etwas eher hinderlich und Stierhörner kann man besser als Trinkgefäße (aus dem gemeinsam Bier wie aus einem „Stiefel“ getrunken wird) oder Signalhörner verwenden.

1.3 Schild

Dreieckschild : (12. bis 14. Jahrhundert) Nachfolgemodell des Normannenschildes aus Holz mit Lederbezug. Dieser Schild hat keinen Schildbuckel mehr, sondern zur Schildfessel noch zwei Trageschlaufen in die der Unterarm gesteckt wird. Die Form des Schildes hat eine gerade Oberkante und zwei geschwungene Seitenkanten (wie ein Normannenschild). Auf dem Lederbezug entstehen die ersten heraldischen Motive.

Manesseschild : (Deutschland 13. Jahrhundert) Dreieckschild aus Eisenblech mit heraldischer Bemalung. Die Oberkante ist leicht eingerundet und die Außenkanten stark ausgerundet.

Normannenschild : Reiterschild aus dem 11. Jahrhundert und Weiterentwicklung des Rundschildes. Dieser Schild hat eine lange mandelförmige Form um die ganze linke Seite des Reiters abzudecken und ist zusätzlich mit einer Schildfessel (einer Riemenschlinge die um den Hals gelegt wird) ausgestattet um das Gewicht des Schildes vom Arm zu nehmen, vor Verlust zu schützen und den Schild leichter handhaben zu können. Diese Schildfessel beeinträchtigt allerdings auch die Bewegungsfreiheit des Schildes und macht den Schild zu einem *passiven* Schutz für den Rumpf (kaum Pariermöglichkeiten).

Abbildungen dieses Schildtyps sind in ausreichender Form auf dem Teppich von Bayeux. Allerdings habe ich noch keine gesicherten Quellen über das Material gefunden. Ich habe einzelne Repliken aus Schichten von Rohhaut oder gekochtem Leder gesehen, aber noch kein Original.

Pavese : (ital. 13. Jahrhundert) rechteckiger Metallschild mit stark hervorgewölbtem Längsgrat hinter dem sich der Griff befindet. Die Pavese ist ein Infanterieschild die auch von Bogen- und Armbrustschützen verwendet wurde. Aus der Pavese hat sich auch eine bis zu 2m hohe Version des Setzschildes entwickelt.

Rondache : (engl. Buckler) oder Faustschild kleiner, runder, buckliger Parierschild aus Metall mit einem Durchmesser von 30cm bis 40cm. Dieses Schild fand Verwendung vom frühen Mittelalter bis tief in die Renaissance. Es wird zum zusätzlichen Parieren mit der linken Hand verwendet, wenn in der rechten Hand eine einhändige Hieb oder Stichwaffe (Schwert, Rapier oder Säbel) geführt wird. Eine ähnliche Funktion wie die Rondache hatte der Linkehanddolch (Maingauche).

Rundschild : runder Schild mit einem Durchmesser von ca. 1 Meter, aus kreuzverarbeiteten (verleimten ?) Lindenholz (evtl. mit Fell-, oder Lederbespannung), mit einem Buckel aus Metall in der Mitte als Abdeckung des Griffes und als zusätzlichen Handschutz. Eventuell ist auch der Schildrand mit Metall beschlagen. Gewicht ist allerdings ein wichtiger Parameter, denn dieser Schild ist ein *aktiver* Schutz mit diversen Pariermöglichkeiten gegen Hieb- und Stichwaffen, anfliegenden Pfeilen und Speeren und sonstigen guten Sachen die belagerte Burgbewohnern ihren ungebeten Gästen auf den Kopf zu werfen pflegen.

Dieser Schild wurde aus dem weichen Lindenholz gefertigt, damit er nicht bei einem Aufprall von Speeren oder Pfeilen splittert, sondern die Geschosse wie in einer Dartscheibe steckenbleiben und ggf. wiederverwendet werden können.

Versuche im Landesmuseum Schleswig-Holstein haben ergeben, dass ein vergleichbarer Eichenschild nach mehreren Speertreffern splitterte und zerbrach und ein Lindenholzschild noch voll tauglich war. Allerdings hält so ein Schild auch keine größere Anzahl von Axttreffern aus. Mit all diesen Vor- und Nachteilen war dieser Schildtyp bei Sachsen und Wikingern bis zum 12. Jahrhundert sehr beliebt.

Wikingerschild : Kriegerschild, Variation des Rundschildes aus kreuzverleimten Lindensperrholz mit einer Bespannung aus rotgerbtem Rindsleder bzw. rot gefärbtem, gekochtem Leder. Der Schildrand ist mit Blech beschlagen. Dieser Schild ist aufwändiger gefertigt als der normale Rundschild, der bei Bauern usw. gebräuchlich war.

Setzschild : oder Sturmwand ist eine mobile Deckung aus Holz oder Eisenblech. Dieser Schild ist rechteckig und hat fast Körpergröße und eine Aufstellvorrichtung. Er ist z.B. bei Schützen mit einer schweren Armbrust gebräuchlich, der den Setzschild in der Stellung aufstellt und dahinter geschützt vor feindlichen Fernwaffen seine Armbrust nachladen kann.

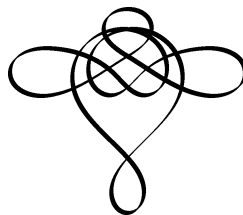
Targe : kleiner Rundschild aus kreuzverleimtem Eichenholz und Tannenholz mit ebener Oberfläche aus dünnem Messingblech oder Ochsenhaut. Das Targe wird in der Faust als aktive Abwehrwaffe gehalten. Der Durchmesser beträgt 40cm bis 50cm. Dieser Schild war bei Schotten und Iren bis ins 18. Jahrhundert im Gefecht gebräuchlich. Bei den Schotten wurde zusätzlich in der Schildhand der Dirk gehalten. Das Targe ist zu klein um Schutz gegen Fernwaffen zu geben, aber schnell genug um den Hieb eines Schwertes zu parieren.

Tartsche : (14. und 15. Jahrhundert von arab. darāka = Schild) Schild aus Eisenblech mit einem Ausschnitt auf der rechten Seite zum Einlegen der Lanze (Speerruhe) und Längsgraten zur Versteifung. Dieser Schild hat zunächst eine ovale Form und wandelt sich in späterer Zeit zu einer rechteckigen Form.

Turmschild :

Turnierschild / Stechtartsche : (Ende 15. Jahrhundert) ist eine Variation der Tartsche aus Ungarn mit einer asymmetrischen Form in der Art eines Flügels.

U-Schild : (Spanien Mitte 13. Jahrhundert) U-formiger Schild aus Eisenblech mit heraldischer Bemalung. Die Konstruktion entspricht dem Dreieckschild.



Kapitel 2

Waffen

2.1 Qualitätswaffen

magische Waffen : Optionen für magische Waffen+x sind Entscheidung des Spielleiters und werden hier nicht berücksichtigt. Aufgeführte Waffen +1 sind Waffen meisterhafter Fertigung mit festgelegten Eigenschaften. Diese Option hat keine magische Wirkung auf entsprechende Monster. Nicht näher spezifizierte magische Waffen+x haben den Bonus x auf den Trefferwurf und auf den Schadenswurf und nicht auf die Waffengeschwindigkeit. Waffen aus Silber haben gewisse Vorteile gegenüber Untoten und Wermonstern, aber Nachteile gegenüber normalen Gegnern, denn Silber ist wesentlich weicher als Stahl und somit nicht sehr schnitthaltig. Wird eine Hieb- oder Stichwaffe aus Silber gegen eine Stahlrüstung eingesetzt, dann ist sie hinterher stumpf und unbrauchbar. Zertrümmerungswaffen aus Silber verformen sich und werden auch sehr schnell unbrauchbar. Waffen magisch verstärken zu lassen lohnt sich nur bei feinen oder meisterhaften Waffen. Der magische Bonus durch die Verzauberung addiert sich auf die bestehenden Boni. Alle Waffen ab einem Bonus von +2 haben einen eigenen Namen. Waffen +3 und +4 können noch in Kleinserie (bis 10) mit gleichen Eigenschaften gefertigt worden sein. Waffen ab einem Bonus von +5 sind Einzelstücke mit individuellen Eigenschaften und einer individuellen Geschichte.

feine Waffen : haben einen +1 Bonus auf *eine* Eigenschaft wie Waffengeschwindigkeit, Treffer oder Schaden. Die Herstellung von feinen Waffen erfordert die entsprechende Fertigkeit und das entsprechende Werkzeug, aber kein besonderes Material. Beispiel: Ein Waffenschmied mit der Fertigkeiten der Waffenschmiedekunst und dem entsprechenden Werkzeug kann eine feine Waffe herstellen, indem er *vorher* die gewünschte Eigenschaft festlegt und *nach* der Herstellung (doppelte Herstellungszeit) einen Prüfwurf auf die Fertigkeit Waffenschmieden/2 macht. Hat der Prüfwurf geklappt, dann hat diese Waffe diese Eigenschaft. Hat der Prüfwurf auf Waffenschmieden/2 nicht geklappt, aber der Prüfwurf auf Waffenschmieden hat geklappt, dann ist es eine ganz normale Waffe. Ging der Prüfwurf total daneben, dann hat der Charakter halt nur Schrott produziert. Für die Herstellung von feinen Bögen gilt entsprechendes. Der Hersteller muss die Fertigkeit des Bogenschnittens haben und das entsprechende Werkzeug. Das Ziel der Verbesserung kann entweder eine größere Abzugsleistung entsprechend der Stärke des Anwenders (z.B. Odysseus Bogen, den nur Odysseus spannen konnte) oder eine bessere Zielgenauigkeit durch präzise Fertigung (Treffer +1) sein. Soll der Bogen entsprechend der Stärke des Anwenders gefertigt werden, dann geht der Stärkebonus des Anwenders in den Schaden ein. Soll die Zielgenauigkeit verbessert werden, dann gibt es einen Trefferbonus +1 und eine weitere Zielentfernung (Scharfschützenbogen). Verifiziert wird die gewünschte Eigenschaft durch den entsprechenden Prüfwurf (Bogenschnitzen/2 ergibt den feinen Bogen, Bogenschnitzen ergibt einen normalen Bogen).

Meisterstücke : haben mehrere zusätzliche Boni. Die Herstellung erfordert aber eine ausreichende Fertigkeit (Prüfwurf auf Fertigkeit/4), feines Werkzeug und ausgezeichnetes Grundmaterial (z.B. Damaszener-Stahl, blauer Toledostahl, Adamanite oder Mithril) denn aus Schrott lässt sich kein Meisterschwert und aus einem frischem Ast kein Meisterbogen herstellen.

Beispiel: Ein Schmied will einen meisterhaften Säbel aus Damaszener-Stahl herstellen. Er braucht dazu Damaszener-Stahl, eine Kollektion gut ausgewogener Hämmer, einen guten Amboss und eine gut zu temperierende Esse und die Fertigkeiten Waffenschmieden und Schwertfegen in ausreichender Punktzahl. Für die Herstellung von Damaszener-Stahl braucht er aber zusätzlich noch die Fertigkeiten Metallkunde und Damaszener-Stahl und einen Prüfwurf nach der Herstellung des Rohmaterials. Die Fertigkeit Damaszener-Stahl kann er aber nur von einem Schmied gelernt haben der diese Fertigkeit besitzt und die Fertigkeit Metallkunde muss er z.B. von einem Alchimisten oder einem metallkundigen Zwerg gelernt haben (ähnliches gilt für Lagenstahl und Toledostahl). Die Herstellung dauert doppelt so lange wie für eine normale Waffe plus der Zeit für die Herstellung des Rohmaterials. Nach der Herstellung des Säbels wird ein Prüfwurf auf Waffenschmieden/4 gemacht. Klappt der Prüfwurf, dann ist es ein Meisterstück. Geht der Prüfwurf auf Waffenschmieden/4 daneben, reicht der Prüfwurf aber für eine feine Waffe (Waffenschmieden/2), dann ist es eine feine Waffe aus dem verwendeten Rohmaterial. Jetzt muss noch der Prüfwurf auf Schwertfegen klappen und die Waffe ist ein Meisterstück.

Entsprechendes gilt für einen meisterhaften Bogen. Ein meisterhafter Bogen ist für die Stärke des Anwenders gefertigt und hat eine größere Zielgenauigkeit durch seine präzise Fertigung. Die Herstellung bedingt ausgesuchtes Material für den Bogen (gut abgelagertes astfreies Eschenholz, Eibenholz, ausgesuchte Geweihstangen oder z.B. einen ausgesuchten Knochen aus einer Drachenschwinge), ausgesuchtes Material für die Bogensehne (Katzendarm, Rosshaar geflochtenes Frauenhaar oder Seide), feines Schnitzwerkzeug, die Fertigkeit eines Bogenschnitzers und die doppelte Herstellungszeit. Verifiziert wird das Meisterstück durch den Prüfwurf auf Bogenschnitzen/4. Geht der Prüfwurf auf Bogenschnitzen/4 daneben, reicht es aber für Bogenschnitzen/2, dann ist es ein feiner Bogen mit einer der gewünschten Eigenschaften (1d2). Geht der Prüfwurf so daneben, dass es nicht einmal für einen Prüfwurf auf Bogenschnitzen reicht, kann der Charakter das verwendete Material entsorgen.

Allerdings setzt ein Meisterstück *nicht* voraus, dass alle Arbeitsgänge von der gleichen Person ausgeführt werden. Arbeitsteilung ist durchaus machbar. So ist es durchaus möglich z.B. einen entsprechenden Rohling von einem entsprechend befähigtem Zwerg zu erwerben, daraus von einem Meisterschmied eine meisterhafte Waffe fertigen zu lassen, einen qualifizierten Schwertfeger die Endbearbeitung überlassen, sowie einem erleuchteten Priester oder einem kundigen Magier die Waffe zwecks Segnung oder magischer Steigerung vorlegen. Allerdings sollte man sich *vorher* über die Reputation und das Honorar der am Entstehungsprozess beteiligten Personen sicher sein, denn jeder ist am eigenen Geldbeutel interessiert und kann bei Unfähigkeit das ganze Produkt versauen.

2.2 Waffenaktionen

Abwehrbonus : Der Abwehrbonus eines Gegenstandes (Waffe oder Schild) geht bei Gebrauch dieses Gegenstandes in den Rüstungsklassenwert (AC) ein. Je niedriger dieser Wert ist, desto schwerer kann der Charakter von einem Gegner getroffen werden.

Beispiel : Ein Charakter hat durch seine Rüstung einen AC von 4 und er kämpft im Nahkampf mit seinem Rapier+2 (Abwehrbonus +2). Folglich ist er im Nahkampf schwerer zu treffen, dadurch sinkt sein AC auf 2 (4-2). Dieser Bonus geht aber nicht auf seinen AC ein wenn das Rapier in der Scheide steckt, oder wenn er beschossen wird.

2. Beispiel : Ein bestimmtes Schild hat einen Abwehrbonus von 2. Solange der Charakter das Schild trägt senkt es seinen AC generell um 2. Dies gilt nicht, wenn der Charakter das Schild auf den Rücken geschlallt hat und mit einer zweihändigen Waffe kämpft.

Schadensbonus : Durch Stärke und Spezialisierung erhält der Charakter einen Schadensbonus. Der Schadensbonus einer magischen Waffe ist bereits in den Tabellen berücksichtigt. Nach einem erfolgreichen Treffer würfelt der Spieler mit dem durch die Waffe spezifizierten Würfel den Schaden aus und addiert den Schadensbonus der Stärke und der Spezialisierung. Der Fähigkeitenzuschlag ergibt +2 für jeden Extraslot (Spezialisierung).

Trefferbonus : Durch Stärke, Geschicklichkeit, Spezialisierung und die Eigenschaften der gebrauchten Waffe erhält der Charakter einen Trefferbonus. Soll ein Treffer gewürfelt werden, so würfelt der Spieler mit einem 20-seitigen Würfel und addiert seinen Trefferbonus.

Beispiel : der Charakter hat durch seine Stärke einen Trefferbonus von 2, durch seine Spezialisierung einen Bonus von 1 und durch seine Waffe einen Trefferbonus von 3. Der Spieler würfelt eine 19, $(19+2+1+3)$ und hat also einen Angriffswurf von 25 mit dem sich auch ein Drache gut treffen lässt.

Waffengeschwindigkeit : sagt aus, wie schnell (oder langsam) eine Waffe zu handhaben ist. Eine große, schwere und sperrige Waffe hat eine größere Zahl (und ist damit langsamer) als eine kleine, leichte Waffe. Die Waffengeschwindigkeit wird zum Initiativwurf addiert. Da der Spieler mit der kleinsten Zahl anfängt, wird so der Verlangsamung durch eine Waffe Rechnung getragen.

Angriff mit Nahkampfwaffen : Der Angriff wird vor dem Initiativwurf angesagt. Dann werden 3 Sachen gewürfelt:

Initiativwurf die Reihenfolge der Aktionen wird durch den Initiativwurf bestimmt, wobei die kleinste ermittelte Zahl anfängt.

$$Initiative = 1d10 + Ruestung + Waffengeschwindigkeit - Geschicklichkeitsbonus$$

Magische Eigenschaften gehen in der Regel nicht in die Waffengeschwindigkeit ein (auf jeden Fall in der entsprechenden Tabelle nachsehen oder der Spielleiter befragen).

Trefferwurf der Gegner ist getroffen wenn folgende Bedingung erfüllt ist:

$$1d20 + Nahkampfbonus \geq THAC0 - AC(Gegner)$$

Der Nahkampfbonus ermittelt sich aus:

Trefferbonus : der Waffe (siehe entsprechende Tabelle)

Magiebonus : bei magischen Waffen (mit Spielleiter zu klären)

Fähigkeitenbonus : bzw. Spezialistenbonus bei gelernten Waffen oder Malus bei ungelerten Waffen entsprechend der Charakterklasse. Für Multiclass-Charaktere gilt der jeweils beste Wert.

-2 : ungelerte Waffe für Krieger

-5 : ungelerte Waffe für Magier

-3 : ungelerte Waffe für Priester und Spitzbuben

0 : für einmal gelernte Waffenfertigkeit bei allen Charakterklassen

+1 : für jede zusätzlich gelernte Waffenfertigkeit (Spezialistenbonus). Allerdings sind die Grenzen der Spezialisierung bei den einzelnen Charakterklassen zu beachten.

Stärkebonus : der den entsprechenden Tabellen für die Stärkeattribute der Charakter zu entnehmen ist.

Schadenswurf : ist mit dem Trefferwurf getroffen worden, dann wird der verursachte Schaden mit den der Waffe entsprechenden Würfeln wie folgt ermittelt:

$$\text{Schaden} = \text{Schadenswürfel} + \text{Stärkebonus} + \text{Fähigkeitenbonus} + \text{Magiebonus}$$

Angriff mit Schusswaffen : Der Angriff wird vor dem Initiativwurf angesagt. Dann werden 3 Sachen ausgewürfelt:

Initiativwurf : wie beim Angriff mit Nahkampfwaffen und die kleinste Zahl fängt an:

$$\text{Initiative} = 1d10 + \text{Waffengeschwindigkeit} - \text{Geschicklichkeitsbonus}$$

Trefferwurf :

$$1d20 + \text{Schussbonus} \geq THAC0 - AC(\text{Gegner})$$

Der Schussbonus ermittelt sich aus dem Trefferbonus des Geschosses plus dem Magiebonus bei magischen Waffen plus den Fähigkeiten (Malus bei ungelerten Waffen und Bonus bei spezialisierten Waffen) plus dem Geschicklichkeitsbonus der den entsprechenden Tabellen für die Geschicklichkeits-Attribute der Charakter zu entnehmen ist.

Schadenswurf : Schaden entsprechend der Geschoss-Würfel. Bei speziell für die Stärke eines Charakters gefertigten Bögen kommt noch der Stärkebonus hinzu.

Abwehr mit Nahkampfwaffen oder Schild : Grundsätzlich können nur Nahkampfwaffen oder geworfene Waffen abgewehrt werden. Es wird statt dem Initiativwurf *angesagt*, dass und *womit* eine Abwehr gemacht werden soll. Wenn der Gegner angreift wird ein Trefferwurf mit dem 20er Würfel genau wie beim Angriff gemacht und der Abwehrbonus auf den Wurf addiert. Hätte dieser Wurf ausgereicht um den Gegner zu treffen, dann ist die Abwehr geglückt und der Gegner hat nicht getroffen. Es wird kein Schaden mehr gewürfelt. Ein Schild hat einen Abwehrbonus von +2. Unterarmschienen (massiv oder Stahlstangen) bzw. Kote haben einen Abwehrbonus von +2 gegen Hieb Waffen.

Abwehr mit Schusswaffen : In einer Notsituation kann eine Abwehr mit einer Schusswaffe (Bogen oder Armbrust) gemacht werden. Nachteil: Ist die Abwehr erfolgreich, dann ist die Schusswaffe für immer ruiniert.

Entwaffnen des Gegners : Grundsätzlich können nur Waffen dem Gegner aus der Hand geschlagen werden, die *einhändig* geführt werden. Der Entschluss muss *vor* dem Initiativwurf angesagt werden. Auf die Initiative wird +1 aufgeschlagen und von dem Trefferwurf -4 abgezogen. Reicht der Trefferwurf um den Gegner zu treffen, dann ist er entwaffnet. Es wird kein Schaden mehr gewürfelt.

2.3 Waffenfähigkeit

Um mit einer Waffe umgehen zu können, muss der Charakter eine Waffenfähigkeit auf diese spezielle Waffe verwenden. Damit kann er noch nicht mit den anderen Waffen dieser Gruppe umgehen und muss bei den anderen Waffen den entsprechenden Malus hinnehmen.

Nahkampfwaffen-Spezialisierung : Jeder Charakter kann sich auf Nahkampfwaffen spezialisieren, indem er eine Extrawaffenfähigkeit auf diese Waffe legt. Vorteil, er erhält einen Trefferbonus von +1 und einen Schadensbonus von +2 auf diese Waffe und kann mit anderen Waffen dieser Gruppe umgehen (kein Bonus). Kämpfer können sich weiter spezialisieren und erhalten für jede Extrawaffenfähigkeit den Trefferbonus von +1 und den Schadensbonus von +2, andere Berufsgruppen können sich nur einfach spezialisieren. Eine Extraspezialisierung ist für neu gewürfelte Charaktere nicht möglich. Die Waffengruppen sind:

Axt : Streitaxt, Kriegsbeil.

Fechtklinge : Degen, Dolch, Messer, Main-Gauche, Rapier, Säbel, Kurzschwert.

Lange Klinge : alle Langschwerter und Bidenhänder.

Speer : Harpune, Wurfspieß, Speer, Langspeer, Dreizack.

Stangenwaffe : alle Arten von Stangenwaffen.

Zertrümmerungswaffe : Keule, Kriegshammer, Morgenstern, Rabenschnabel für Reiter, Streithammer, Streitkolben, Streitkolben für Reiter,

Schusswaffen-Spezialisierung : Um mit einer Schusswaffe umgehen zu können, muss der Charakter eine Waffenfähigkeit auf eine spezielle Schusswaffe legen. Die Spezialisierung erfordert 3 Waffenfähigkeiten. Eine weitere Spezialisierung ist nicht möglich. Die Spezialisierung bringt eine Kernschussweite mit einem Trefferbonus von +2. Die Kernschussweite für Armbrüste beträgt 2m-10m und für Bögen 2m-20m. Ist die Waffe geladen, kann der spezialisierte Schütze sofort, ohne Initiative zu würfeln, feuern. Ein spezialisierter Schütze kann auch mit allen anderen Waffen dieser Gruppe umgehen, d.h. ist er auf einen Bogen spezialisiert, kann er mit allen anderen Bogentypen umgehen, bzw. ist er auf einen Armbrusttyp spezialisiert, dann beherrscht er auch die anderen Armbrusttypen.

Armbrust : Handarmbrust, leichte Armbrust und schwere Armbrust.

Bogen : Daikyu, Hankyu, Kompositbogen, Compoundbogen, Kurzbogen und Langbogen.

2.4 Dolch

Dolche sind reine Stichwaffen und nicht alle Typen können zum parieren verwendet werden. Das Hauptmerkmal eines Dolches ist die Spitze die ausgeprägt ist und im Achsmittelpunkt liegt. Der Dolch hat mindestens zwei Schneiden (zwei, drei oder vier) oder nur eine Spitze (Stilet, Devils Dart) ohne Schneiden.

Bronzedolch : Normaler Dolch aus Bronze. Durch das weichere Material ist dieser Dolch nicht sehr scharf zu halten und hat eine größere Bruchwahrscheinlichkeit. Es wird geringerer Schaden verursacht als von einem Stahldolch.

Enterdolch : Der Griff des Dolches besteht aus dunkel gebeiztem Holz, das Stichblatt aus 2mm dünnem Messing (64 * 27mm) und die Dreikantklinge ist 171mm lang. Das Gewicht ist 130 Gramm (205 Gramm mit Scheide). Der Enterdolch ist die 2. Nahkampfwaffe der französischen Seesoldaten¹.

Hirschfänger : Dolchartiges Jagdmesser der Hochwildjäger zum Abfangen (Gnadenstoß) des gejagten Hirsches (hinter dem Schulterblatt ins Herz). Da das Jagen von Hochwild (Hirschen) nur den Landesherrn oder dazu ermächtigten Jägern, oder Förstern, vorbehalten war, wurde diese Waffe auch nur von diesem Personenkreis getragen. Der Hirschfänger war dadurch nicht nur eine Waffe, sondern auch ein Statussymbol. Seit 1634 ist der Hirschfänger auch die traditionelle Seitenwaffe (Seitengewehr) der Jägertruppe (mit einer genauen Reglementierung der Ausstattung je nach Dienstgrad). Die Klinge des Hirschfängers hat eine Länge von 25-35cm und eine Hohlkehle und somit einen anderen Schliff als ein Dolch, aber die gleiche Wirkung. Die Griffhülse besteht in der Regel aus Hirschhorn, Holz oder Elfenbein. Die Parierstange ist kürzer als bei einem Dolch, wobei ein Ende nach innen und ein Ende nach außen gebogen ist und an den Breitseiten jeweils ein nach vorn weisendes Fangblatt (ähnlich einem Stichblatt). Der Hirschfänger ist keine Wurfwaffe, sondern ausschließlich eine Stichwaffe von oft sehr guter Qualität (Damaszener-Stahl).²

¹siehe [Sch94b]

²Abbildungen in [Sac89, S.160, 168] und [Rau81, S.65, 66, 68, 69, 72]



Abbildung 2.1: moderne Dolche. Von oben: Wings Integradolch, Klinge: rostfrei, Griff: Hirschhorn. Schlieper Ranger Boot, Klinge: stainless, Griff: Holz. Sammlung: Lüddecke

Hirschfänger+1 : Meisterhaft aus Damaszener-Stahl gefertigter Hirschfänger. Diese Waffe hat das gleiche Gewicht und Waffengeschwindigkeit wie die Normalausführung. Sie ist aber spitzer und schärfer, sowie bruchfester als der normale Hirschfänger und hat daher einen Trefferbonus weil sie Hindernisse besser durchdringen kann und eine größere Schadenswahrscheinlichkeit.

Jambiya :(Kandschar, Handschar, Kummya, Dschenbie) Krummdolch arabisch, persisch, indischem Ursprungs. Diese Waffe hat eine gekrümmte Dolchklinge mit einem ausgeprägtem Mittelgrat und einen I-förmigen Griff. Sie ist oft reich verziert mit Gold und Edelsteinen und aus Damaststahl³

Kindschal : Der Kindschal ist ein georgischer Dolch mit gerader Klinge, ohne Parierstange, mit einem verzierten Griff aus Metall. Die Klinge ist doppelschneidig mit einer Blutrinne in der Mitte oder gegenläufig etwas von der Mitte versetzt und in der Regel aus Damaszener-Stahl⁴. Auffällig ist auch die verzierte Scheide aus Metall.

Knochendolch : Dolch aus spitz angeschliffenen Knochen oder Geweihstangen. Diese Waffe hat keine Pariermöglichkeit und kommt in niedrigen Kulturstufen vor. Beim Einsatz dieser Waffen muss der Spieler mit dem Schadenswurf einen Bruchwurf mit einem 6er Würfel machen. Wird eine 1 oder 2 gewürfelt, dann bricht die Waffe.

Parierdolch : (Main-gauche) Langer Dolch mit einem Handschutz ähnlich dem Entermesser, oder eine breite Parierstange wie bei einem Schwert. Diese Waffe ist die Typische zweite Waffe eines europäischen Freibeuters. Zusammen mit dem Entermesser wurde diese Waffe im Zweiwaffenstil verwendet.

Peshkabz : ist persisch, arabischen Ursprungs und auch in Indien verbreitet. Der Peshkabz hat eine zweimal gebogene, S-förmige Klinge, die einseitig als Dolchmesser oder doppelseitig als Dolch angeschliffen ist. Ein weiteres Merkmal ist die sich unter dem Griff im kurzen

³Abbildungen [FB91, 156, 162, 163, 168]

⁴Abbildung [Sac89, S.96]

Bogen verjüngende Klinge. Beim Dolchmesser ist der Rücken so vertstärkt, dass das Klingprofil ein T bildet. Der Griff ist etwas unsymmetrisch und der Knauf hat eine Schnabelform⁵.

Stahldolch : Normaler Dolch aus Stahl mit zwei Schneiden und Parierstange.

Stahldolch +1 : (Fantasy) Ein meisterhaft gefertigter Dolch ist aus besserem Stahl und dadurch schärfer und bruchfester. Er verursacht dadurch einen höheren Schaden, ist aber weder leichter noch schneller. Er kann wie der normale Dolch als Stichwaffe eingesetzt oder geworfen werden. Er ist besser ausbalanciert und erhält beim Werfen ein +1 Trefferbonus.

Steindolch : Dolch aus spitz angeschliffenen Feuerstein. Diese Waffe hat keine Möglichkeit eine Hieb- oder Stichwaffe zu parieren. Sie kommt in niedrigen Kulturstufen vor. Beim Einsatz dieser Waffen muss der Spieler mit dem Schadenswurf einen Bruchwurf mit einem 6-seitigen Würfel machen. Wird eine 1 gewürfelt, dann bricht die Waffe.

Stilet : Schlanker Dolch aus Stahl mit einer Hohlkehle, einer Parierstange aber ohne Schneiden. Diese Waffe hinterlässt keine äußeren Blutungen, denn die runden Kanten dehnen die Haut nur. Nach dem Herausziehen des Stiletts schließt sich die Wunde wieder. Hauptanwendung der Waffe ist das unauffällige und schnelle Töten oder als zweite Waffe eines Rapierschleifers (ital. Stil). Variationen des Stiletts haben eine Rund- oder Dreikantklinge (siehe auch Panzerbrecher auf Seite 50)

Stilet +1 : (Fantasy) Ein meisterhaft angefertigtes Stilet (z.B. blauer Toledostahl) ist in der Regel leichter, schneller und bruchfester als ein normales Stilet, es verursacht aber keinen höheren Schaden.

Stoßdolch : Stabiler Dolch mit T-förmig angebrachten Griff, aber ohne Parierstange. Dieser Dolch lässt eine große Kraftentfaltung beim Stoß zu, lässt sich aber nicht als Fernwaffe einsetzen. Die Bruchmöglichkeit ist durch seine stabile Form äußerst unwahrscheinlich. Ist die Scheide des Stoßdolches an der Brust, oder am Oberschenkel fest angebracht, dann kann in einer Runde die Waffe gezogen und verwendet werden.

Teufelsnadel : (Devils Dart) Kleines Stilet ohne Parierstange mit dreieckiger Klinge. Vorteil dieses Stiletts ist seine schlanke Form und seine Bruchfestigkeit. Er wird in einer eingenähten Scheide verdeckt im Ärmel getragen und ist schwer bei einer Durchsuchung zu finden. Teufelsnadeln sind nicht zu kaufen, und man kann davon ausgehen, dass man von einem Schmied bei der Nachfrage schief angesehen wird. Teufelsnadeln werden von Diebes- und Assassinen-Gilden für Kommandounternehmen an Mitglieder ausgegeben. Nichtmitglieder können nur auf Beute hoffen und entsprechende Feinde *gut* durchsuchen.

2.5 Messer

Messer sind Hieb-, Schneid- und Stichwaffen. Sie haben eine Schneide und unterschiedliche Arten von Spitzen. Das Messer ist das vielseitigste und älteste noch gebräuchliche Werkzeug der Menschheit. Allein wenn man bedenkt, dass man bis vor ca. 200 Jahren bei einer Einladung, oder im Gasthaus kein Besteck gestellt bekommen hat, sondern jeder sein persönliches Messer als Messer *und* Gabel verwendet hat, wird die tägliche Notwendigkeit eines Messers deutlich (mal ganz von allen anderen Anwendungsmöglichkeiten abgesehen). *Das Universalmesser* gibt es nicht, und so sind die Messertypen teilweise stark für eine Anwendung konstruiert (z.B. ein Skalpell oder ein Hirschfänger) oder die Konstruktion versucht eine Reihe von Anwendungen abzudecken und geht dabei einige Kompromisse ein (z.B. ein Jagdmesser mit dem man Wild abnicken, zerwirken und abhäuten kann, es aber auch als Fahrtenmesser für die Brotzeit verwenden kann).

⁵Abbildungen [FB91, 158, 159]

Dolche	Wert	kg	Abw	Tref	Geschw	Bruch	Schaden		K-entf.		
Knochendolch	1S	0,5	-3	0	2	1,2 1d6	1d2	1d2	10	20	30
Steindolch	2S	0,5	-3	0	2	1 1d6	1d3	1d2	10	20	30
Bronzedolch	1G	0,5	0	0	2	3*1	1d3	1d3	10	20	30
Stahldoch	2G	0,5	0	0	2	5*1	1d4	1d3	10	20	30
Stahldolch+1	12G	0,5	0	+1	2	-	1d4+1	1d4	10	20	30
Stahldolch+2	300G	0,5	0	+2	2	-	1d6	1d4+1	10	20	30
Stahldolch+3	700G	0,5	0	+3	2	-	1d6+1	1d6	10	20	30
Stoßdolch	2G	0,5	-2	+2	2	-	1d6	1d6	0	-	-
Stilett	5G	0,5	0	+2	2	5*1	1d3	1d2	10	20	30
Stilett+1	20G	0,2	+1	+3	1	-	1d3	1d2	10	20	30
Stilett+2	500G	0,2	+2	+4	0	-	1d3	1d2	10	20	30
Teufelsnadel	-	0,1	-3	+2	1	-	1d2	1d2	10	20	30
Hirschfänger	2G	0,5	0	0	2	-	1d4+1	1d4	0	-	-
Parierdolch	3G	1	+1	0	2	5*1	1d4	1d3	0	-	-
Kindschal	2G	0,5	0	0	2	5*1	1d4+1	1d4	0	-	-
Kindschal +1D	120G	0,5	0	+1	2	-	1d6	1d6	0	-	-
Jambiya	3G	0,5	0	0	2	5+1	1d4	1d4	0	-	-
Jambiya +1D	130G	0,5	0	+1	2	-	1d6	1d6	0	-	-

Tabelle 2.1: Dolche

Messer die hauptsächlich der Merkmale und der Anwendung des Dolches folgen, aber nur eine Schneide besitzen nennt man Dolchmesser⁶. Ein typischer Vertreter der Dolchmesser ist der schottische Dirk.

Aufbruchklinge : stark spezialisiertes Jagdmesser für das Ausnehmen der Jagdbeute. Die Klinge dieses Messers hat eine runde, stumpfe Spitze und ist leicht gebogen mit der Schneide an der Innenseite der Biegung. Durch diese Konstruktion soll erreicht werden, dass die Bauchdecke aufgeschnitten werden kann ohne das Gedärm anzuschärfen (anzuschneiden) und damit eine fürchterliche Sauerei verhindern.

Bauernwehr / Hauswehr : Messer der deutschen Bauern im 15. und 16. Jahrhundert mit einer einschneidigen 20cm bis 30cm langen, geraden Klinge mit Mittel- oder niedriger Spitze. Auf der breit ausgeschmiedeten Angel wurden Griffschalen aus Holz oder Hirschhorn genietet. Ein einfacher Bügel (in unterschiedlicher Form und Ausprägung) dient als Handschutz. Einige Literaturquellen bezeichnen diese Bauernwehr als Nachfolger des germanischen Sax oder als Vorläufer des amerikanischen Bowiemessers. Meiner Meinung nach hat das deutsche Bajonett aus dem 1. Weltkrieg sehr große Ähnlichkeit mit einer Bauern- bzw. Hauswehr.

Brotzeitmesser / Schmiermesser / Speckmesser : ist ein Messer, dessen primäre Aufgabe es ist beim Essen zu helfen. Dazu braucht man keinen Handschutz und keine dicke Klinge. Was nun von einer Person bevorzugt wird ist stark von der Region und der Diät abhängig. Hervorheben möchte ich hierbei allerdings das Schmiermesser mit Buckelklinge das ich für unübertroffen halte um Brotaufstrich auf einer Stulle zu verteilen und das Aufschnitt- oder Speckmesser mit dem hervorragend dünne Scheiben vom Schinken, vom Speck oder von einer Wurst abzuschneiden sind.

Bowiemesser : Gut ausbalanciertes Jagd- und Kampfmesser mit der typischen konkaven Ausparung zur Spitze und einer 20cm bis 58cm langen Klinge. Dieser Messertyp wird Jim Bowie zugeschrieben, der dieses Messer (der Legende nach) beim Schmied Black vor der Schlacht um Alamo (1836) mit Design-Vorgaben in Auftrag gegeben haben, und das aus Meteoriten-Eisen gefertigt sein soll⁷. Allerdings besaß Jim Bowie mindestens 12 große

⁶siehe [FB91]

⁷siehe [Wel83]



Abbildung 2.2: deutsche Klassiker. Von oben: Zwei Klappmesser in deutscher Tradition. Eins meiner ersten Stücke in der Sammlung (vor ca. 30 Jahren gekauft), Klinge: Carbonstahl (gestempelt Solingen), Griff: Palisander, und ein Klappmesser von den Gebrüder Berns aus Solingen (Otter, seit 1887), Klinge: C60W, handgeschmiedet, Griff: Knochen. Speckmesser wie man es auch auf einer mittelalterlichen Tafel finden konnte von Robert Herder (Windmühle), Stahl: Carbon, Griff: Hainbuche, mit Kapescheholz gefärbt und geölt und ein typisches Schmiermesser mit Buckelklinge von Robert Herder (Windmühle), Klinge: Carbonstahl, Griff: Kirschbaumholz, geölt. Sammlung: Lüddecke

Kampfmesser (mit unterschiedlichen Spitzen z.B. Grootspitze und Pandurspitze). Welches dieser Messer er nun bei Alamo geführt haben soll ist unbekannt, da dieses Messer nach der Schlacht verloren ging⁸.

Gebräuchlich waren eigentlich Jagdnicker mit Mittelspitze und mit einer Klingenlänge von 10cm bis 20cm aus deutscher oder englischer Produktion. Auf den Goldfeldern in Kalifornien und in den Südstaaten kamen dann die Messer mit der Pandurspitze und einer Klingenlänge von 20cm bis 30cm und einem Parierelement auf beiden Griffseiten in Mode. Diese Messer wurden dann als Bowiemesser bezeichnet und in der Regel in Sheffield gefertigt. Sonderformen entstanden dann noch im amerikanischen Sezessionskrieg mit einem D-Griff und einer Klingenlänge um die 50cm die von der Konföderierten Armee als Seitengewehr geführt wurden.

Die Spitze des Bowiemessers nennt man Pandurspitze (da die Panduren an ihren Säbeln in der Regel so eine Spitze hatten) Clip-Point oder Entenschnabelspitze. Da nun Jim Bowie zum amerikanischen Nationalhelden wurde, wurde nun auch das ihm zugeschriebene Messer zum amerikanischen Relikt (obwohl es durchaus vorher Messer mit Pandurspitze gab) und es gibt kaum einen Reenactor des Wilden Westens der kein Bowiemesser trägt. Natürlich ist auch das Kampfmesser des U.S.Marine Corps ein Bowiemesser. Der Begriff Bowiemesser hat sich dann auf alle Jagdmesser mit Pandurspitze ausgedehnt. Das Bowie-

⁸siehe [Rec96a]

messer ist sowohl eine Hieb- als auch Stichwaffe. In den Fähigkeiten steht es einem Dolch in nichts nach. Es kann sogar besser geworfen werden und erhält dabei einen Trefferbonus von +1. Im Spiel ist ein Bowiemesser halt ein Jagdmesser mit einer Klingenlänge von 20cm bis 30cm und einer Pandurspitze und hat die gleichen Schadenswerte wie ein Sax oder eine Bauernwehr.



Abbildung 2.3: Bowiemesser. Von oben: Buck Woodman, Klinge: 425M, Beschläge: Dural, Griff: Ebonit. Kampfmesser US Marine Corps, Griff: Lederscheiben. Puma-Werke Johann Wilhelm Lauterjung seit 1769 (Puma) 6030 Alaskan, Klinge: New Stainless keen cutting steel (was auch immer sich hinter dieser Herstellerbezeichnung verbirgt), Beschläge: Messing, Griff: Holz. Sammlung: Lüddecke

Dirk : Typisches schottisches Dolchmesser. Dieses Kampfmesser hat eine spitze Nickerklinge bzw. die Form eines Dolches, ist aber nur an einer Seite angeschliffen. Der Dirk ist ca. 40-60cm lang. Der Griff hat keinen Handschutz. Geführt wurde der Dirk von den Schotten in der Schildhand hinter dem Targe (kleines Rundschild) als zweite Waffe zu einem Broadsword oder Backsword.

Falcata : ist ein kopflastiges, leicht sichelförmiges Haumesser spanischen Ursprungs mit einer Klingenlänge von ca. 43cm bis 50cm. Dieses Haumesser wird bei Homer als Machaira und bei Seneca als Espadas falcatas erwähnt⁹. Mit den Eroberungszügen Alexanders ist dieser Messertyp nach Asien gekommen und das Falcata wird als Vorbild für den türkischen Yatagan, der Flissa der Kabylen, sowie Kukri der Nepalesen angesehen.

Faschinenmesser : stabiles Haumesser mit einer Grootspitze (Schneide bis zum Klingenrücken hochgezogen) und einem Sägerücken. Das Faschinenmesser war neben der Axt das Werkzeug der frühen Pioniertruppen. Es ist praktisch ein Prototyp einiger heutiger Survivalmesser. Natürlich ist das Faschinenmesser auch das Werkzeug um Faschinen herzustellen.

⁹siehe [Rei91]

Faschinen sind ca. 25cm bis 35cm dicke und 3m bis 4m lange Bündel aus dünnen Zweigen die mit gedrehten Weidenruten (Wieden) oder mit Draht zu langen Würsten gebündelt werden. Die Faschinen wurden in diversen Arten von Befestigungen verwendet. Faschinen dienten z.B. zur Befestigung von Batterien, Brustwehren und Gräben, zur Abdeckung von Erdbunkern usw., sowie zur Herstellung von Wegen in sumpfigen Gelände.

Fingermesser : kleines Messer ohne Handschutz für feine Arbeiten mit einer ca. 3 cm bis 6cm langen, scharfen Klinge (in unterschiedlichen Klingensformen). Dieses Messer kann man zum Runenritzen, Gemüseputzen oder als Not-Skalpell einsetzen. Will man das Fingermesser als Waffe einsetzen, dann muss man schon so empfindliche Stellen wie die Halsschlagader treffen. Fingermesser sind in Skandinavien noch heute als Taschenmesser gebräuchlich.



Abbildung 2.4: moderne Fingermesser mit Droppoint-Klingen. Von oben: Schlieper Traveller, Stahl: Stainless, Backen: Neusilber, Griff: Elfenbeinmikata. Schlieper Eagle Claw, Stahl: Stainless, Backen: Neusilber, Griff: Büffelknochen. Haller Stahlwarenhaus, Stahl: 440, Griff: braunes Mikata. Magnum (Vertrieb), Fukuta, Japan (Hersteller) Buffalo I, Stahl: 440B, Backen: Neusilber, Griff: Büffelhorn. Sammlung: Lüddecke

Hippe : Dies ist das typische Gärtnermesser (Druiden usw.). Die Klinge ist leicht sichelförmig und ca. 7,5cm lang und an der Spitze ca 3,5cm breit. Der Griff besteht aus geöltem Buchenholz und ist ca. 10cm lang. Als Stichwaffe ist die Hippe völlig unbrauchbar, da die Spitze deutlich unter der Schneide liegt.

Jagdmesser : Oberbegriff aller Messer mit einer 10cm–25cm langen stabilen Klinge. Dabei ist es



Abbildung 2.5: Zwei Hippen und ein Okuliermesser als Klappmesser (von oben: Rogers seit 1682, Stahl: Carbon, handgeschmiedet, Griffschalen: Palisander. Herbertz Gärtnermesser, Stahl: rostfrei, Griffschalen: Holz. Herbertz Comè, Griff: Kunststoff). Sammlung: Lüddecke

gleichgültig ob das Messer eine Grootspitze¹⁰, Nickerspitze¹¹, Droppointspitze¹², Dolchspitze¹³, Pandurspitze¹⁴, oder Skinnerspitze¹⁵ hat.

Knochenmesser : Messer aus spitz und scharf angeschliffenen Knochen oder Geweihstangen. Diese Waffe hat keine Pariermöglichkeit und kommt in niedrigen Kulturstufen vor. Beim Einsatz dieser Waffe muss der Spieler mit dem Schadenswurf einen Bruchwurf mit einem 6er Würfel machen. Wird eine 1 oder 2 gewürfelt, dann bricht die Waffe.

Kukri :

Mehrzweckmesser aus Nepal.

Leuku / Lapinleuku : Lappenmesser bzw. lappländisches Jagdmesser. Dieses Messer hat Ähnlichkeit mit dem Puukko, aber eine wesentlich breitere 14cm bis 26cm lange Klinge mit Grootspitze. Der Griff ist zylindrisch mit einem flachen Scheibenknauf.

¹⁰Grootspitze = gerade Spitze = gerader Rücken und einer Schneide die zum Rücken aufschwingt

¹¹Nickerspitze = Mittelspitze = symmetrische, lanzettenförmige Spitze im Klängenmittelpunkt mit abgerundetem Rücken

¹²Droppointspitze = niedrige Spitze = Spitzenachse ca. ein Drittel vom Rücken aus gesehen, sonst wie Nickerspitze

¹³Dolchspitze = wie Nickerspitze, allerdings mit scharfem Rücken im Spitzenbereich

¹⁴Pandurspitze = Entenschnabelspitze = durchgebogene Spitze = Spitze im Klängenmittelpunkt mit konkavem, abgerundeten oder geschärften Ausschnitt am Rücken

¹⁵Skinnerspitze = erhöhte Spitze = Spitze die leicht aufschwingt und über dem Klängenrücken liegt



Abbildung 2.6: Kukri, oben das aus Blattfedern handgeschmiedete Original aus Nepal und unten ein Exemplar für Touristen aus Indien. Sammlung Lüddecke.

Machete : Langes Haumesser mit einem Schwerpunkt der weit vorn liegt. Dieses Messer kann als Werkzeug eingesetzt werden, um sich einen Weg durch das Unterholz zu bahnen, oder als Ersatz für ein Beil dienen. Die Machete kann auch als Hiebwaffe gebraucht, aber nicht geworfen werden. Sehr verbreitet ist dieses Haumesser in Südamerika, und dient dort als Universalwerkzeug.

Nicker : Messer mit einer Schneide und einer symmetrischen Klinge mit einer Mittelspitze in der Achsverlängerung. Allerdings ist die Rückenseite der Klinge nur abgerundet. Die stabile Klinge ist 10-25cm lang und hat die Form der heutigen Jagdnicker. Angeschossenes Wild kann damit durch einen Stich zwischen den letzten Halswirbel und dem Kopf getötet (abgenickt) und zerwirkt werden.

Parang : Der Parang ist ein S-förmiges Haumesser mit einer Schwertschneide mit Rückenschneide. Die größte Besonderheit dieses Messers ist der unterschiedliche Schliff der Schneide der ineinander übergeht. Vor dem Griff geht die Schneide mit einem Hohlschliff wie eine Hippe nach unten, dann geht die Schneide wieder säbelförmig mit einem balligen Beilschliff nach vorn und mündet mit einem geraden Schliff in einer Schwertschneide. Also kann man in dem Bereich vor dem Griff scharf schneiden und mit dem vorderen Bereich wie mit einem Handbeil Holz usw. hacken. Diese Art von Messer wird in [Wis94] zusammen mit einem Jagdmesser als ideale Survivalausrüstung angesehen (allerdings sehe ich den großen Unterschied zu einem Waidbesteck oder der von amerikanischen Grenzern bevorzugten Kombination Jagdmesser und Handbeil/Tomahawk nicht).

Peshkabz : ist persisch, arabischen Ursprungs und auch in Indien verbreitet. Der Peshkabz hat eine zweimal gebogene, S-förmige Klinge, die einseitig als Dolchmesser oder doppelseitig als Dolch angeschliffen ist. Ein weiteres Merkmal ist die sich unter dem Griff im kurzen Bogen verjüngende Klinge. Beim Dolchmesser ist der Rücken so verstärkt, dass das Klin-

genprofil ein T bildet. Der Griff ist etwas unsymmetrisch und der Knauf hat eine Schnabelform¹⁶.

Praxe : Waidmesser mit ca. 40cm langer, 20cm breiter, schwerer Klinge und fast stumpfer Grootspitze. Dieses Messer mutet wie eine Kreuzung zwischen Machete und Küchenbeil an. Die Hauptaufgabe ist auch die des Standhauers (praktisch eine Macheten-Aufgabe) und des Zerwirken des Wildes (wie mit einem Schlachter- oder Küchenbeil).

Puukko : finnisches Mehrzweckmesser. Der Name *Puukko* kommt von finnisch *Puu* (Holz) und bezeichnet ein Messer zur Holzbearbeitung¹⁷, also ein Werkzeug zum Anspitzen von Bleistiften bis zum Schneiden von Kleinholz zum Starten eines Lagerfeuers. Natürlich ist es auch dazu da, die Jagdbeute zu versorgen und gefangenen Fisch bratfertig zu machen. Getragen wurde und wird das Puukko von Frauen, Männern und Kindern (die ihr erstes Puukko zum 6. Geburtstag bekommen).

Die Klinge ist 6cm bis 15cm lang, ca. 2cm schmal und hat eine Grootspitze. Bei der Klingengänge unterscheidet man 3 Gruppen:

- Klingengänge 5/8, Griffänge 8/8 (nach dem goldenen Schnitt) mit einem Schliff von 28 bis 29 Grad ist das eigentliche Puukko.
- Klingengänge gleich Griffänge ergibt ein Jagdmesser.
- Klingengänge größer als Griffänge ergibt eine Waffe nach dem finnischen Sprichwort: *wenn die Zeiten unruhig sind, werden die Klänge länger*. In diese Gruppe gehört das Sissipuukko, das Kampfmesser der heutigen finnischen Armee. Ein Sonderfall ist das Bärenmesser mit einer Klingengänge von ca. 25cm.

Das Puukko hat keine Parielemente und eine Köcherscheide. Der Griff ist an der Klingenseite mit einer Blechmanschette verstärkt und der Knauf ist schnabelförmig. Oft findet man zwei gegenüber auf der Klinge verlaufende Blutrillen um das Gewicht zu reduzieren und die Klinge steifer zu machen. Das Fehlen einer Parierstange hat mit dem *finnischen Jägerstich* eine eigene Stichtechnik bewirkt. Bei dieser Technik hält man den Griff zwischen Zeigefinger und Mittelfinger und stützt der Knauf auf dem Daumenballen ab, dadurch kann die Hand nicht auf die Klinge rutschen und man kann fast die Energie eines Stoßdolches entwickeln. Wenn man jetzt noch genau die richtigen Stellen zum Zustecken kennt (z.B. beim Menschen unter dem Solarplexus, leicht nach oben gerichtet), kann das Puukko zum gefährlichen Kampfmesser werden (finnische Kommandounternehmen im 2. Weltkrieg habe nachts mit Skiern bis zu 100km zurückgelegt und lautlos mit dem Puukko ganze russische Stellungen erobert).

Material:

Klinge : hauptsächlich Carbonstahl, einige Hersteller wie Martinii verwenden rostfreien Stahl

Griff : (finn. *pää*) Birkenholz, geschichtete Birkenrinde (ähnlich einem Ledergriff), Rentierknochen, Rentiergeweih, Apfelbaumholz oder Eberesche. Die Oberfläche wird geölt und gewachst oder klar lackiert.

Scheide : (finn. *tuppi*) Köcherscheide aus Leder oder Leder kombiniert mit Fell, Holz oder Rentierknochen.

Sax / Handsax :

Der Sax ist das typische germanische Mehrzweck- und Kampfmesser. Er ist die zweite leichtere Waffe des Germanen aus Ost- und Nordeuropa (schwere Waffe ist die Streitaxt) und so charakteristisch, dass diese Waffe für einige Stämme namensgebend war (Sachsen). Der Sax war lange im Gebrauch, von der Römerzeit, über das Mittelalter, bis zu den Bauernkriegen. Im 6. Jahrhundert wurde der Sax in der ursprünglichen, lanzettenförmigen

¹⁶Abbildungen [FB91, 158, 159]

¹⁷siehe [Eic97]



Abbildung 2.7: Puukko. Von oben: Martiini Puukko, Klinge: Inox, Griff: Birkenholz. Martiini Fischmesser (Filettierklinge), Klinge: Inox, Griff: Birkenholz. Haimo Roselli Puukko, Klinge: Carbonstahl, handgeschmiedet, Griff: Birkenholz geölt. Sammlung: Lüddecke

Klingenform von den Franken übernommen¹⁸. Im 7. Jahrhundert bildeten sich dann regional unterschiedliche Klingenformen und Klingengrößen heraus (siehe auch Skramasax und Langsax). Im Mittelalter war das Tragen von Schwertern den Adeligen vorbehalten. Ein Sax und eine Axt konnte aber keinem Bauern verwehrt werden. Hier sehe ich die Entwicklung vom Sax zur Bauernwehr oder Hauswehr.

Die Klinge des Sax ist einschneidig und lanzettenförmig bis gerade. Die Länge der Saxklinge ist etwa 30cm bis 40cm (7,5cm bis 35cm laut [Lev91]). Klingen sind in ausreichender Zahl belegt. Sächsische Klingen haben in der Regel eine Mittelspitze, fränkische Klingen eine niedrige Spitze (etwa unteres Drittel) und skandinavische Versionen eine Grootspitze (ähnlich wie es beim Lapinleuku noch erhalten geblieben ist). Dies bedeutet allerdings nicht, dass die Formen regional beschränkt waren, da ein reger Austausch durch Handel (z.B. umfangreicher Export von fränkischen Klingen trotz Verbotes von Karl dem großen und seinen Nachfolgern) und Beutestücken normal war. Das Problem ist allerdings die Heftung. Wie gesagt, Klingen sind in ausreichender Zahl belegt. Der Griff ist auch in etwa durch die Angelform bestimmt. Problematisch ist allerdings die Zwinge bzw. der Handschutz für die es kaum Belege, trotz des langen Verbreitungszeitraumes, gibt. Ich habe einige Zeichnungen in [Har93] und [BMN95] gefunden und kann nicht beurteilen in wie weit diese repräsentativ sind. Bei diesen Zeichnungen besitzt der eine Sax eine runde, oder ovale Stichplatte die in den Griff übergeht oder diesen etwas überragt. Einige Abbildungen von Kriegerern mit einem Sax deuten auf eine Köcherscheide hin. Dabei kommt dann nur eine Zwinge (ähnlich dem Lappenmesser) oder eine runde Stichplatte die kaum über den Griff hinausreicht in Frage. Spätere Erscheinungsformen wie die Hauswehr oder Bauernwehr weisen dann einen Fingerschutz oder einen kleinen S-förmigen Handschutz auf.

¹⁸siehe [BMN95]

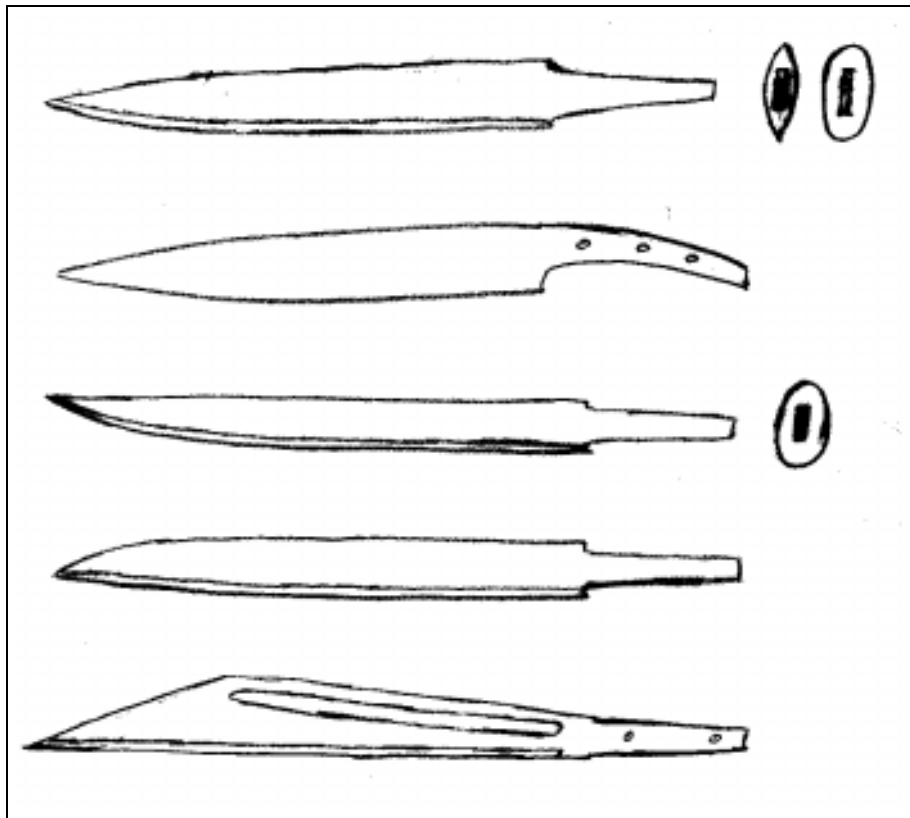


Abbildung 2.8: Sax-Klingen von oben: Grundform, Fundstück bei Haithabu, skandinavische Grundform, fränkische Grundform, Fundstück im Süden Englands

Die Griffhülse besteht in der Regel aus Holz (leider nicht näher spezifiziert), Knochen, Fischbein (Walknochen), (Walroß)-Elfenbein, oder Hirschhorn (selten, da große Stücke gebraucht werden). Der Griff ist asymmetrisch und läuft in einen dicken, runden Knauf aus, oder hat einen zwiebel förmigen Knauf aus Metall¹⁹. Ein verdickter Knauf ist bei Messern die als Haumesser verwendet werden sollen sinnvoll, damit die Hand nicht so leicht abrutscht. Außerdem kann man mit so einem Griff das Messer besser ziehen. Wichtig halte ich eine Fangriemenöse wie sie auch ein in [Sac89] auf einem Steinrelief abgebildeter Sax aufweist. Der Klingenquerschnitt ist entweder dreieckig oder leicht ballig. Den balligen Querschnitt²⁰ halte ich für ein Haumesser für besonders gut geeignet, damit sich die Klinge nicht festfrisst. Etwas mehr Informationen gibt es in [BMN95] zur Scheide: Diese besteht aus zwei langen Holzhälften in die die Klingenkontour eingearbeitet ist. In diese Kontour werden nicht entfettete Fellstreifen eingesetzt (mit dem Strich zur Spritze bzw. zum Ort) um die Klinge zu halten und gleichzeitig die Klinge mit dem im Fell enthaltenen Lanolin einzufetten und zu polieren. Diese Holzscheide wird dann in eine gefaltete Lederscheide eingesetzt. Die Lederscheide wird oben, am Klingenrücken zusammengenäht und mit Bronzenieten vernietet. Die Bronzenieten sind oft an der Schauseite verziert, versilbert und/oder vergoldet. Am Gürtel sind oft paarige Ösenbeschläge für die fast waagerechte Aufhängung der Saxscheide auf der linken Seite angebracht.

Scherper : Arbeitsmesser der Bergleute. Dieses Messer wird hauptsächlich dafür verwendet um Hammer- und Schlegelstiele zurecht zu schneiden oder eine Brotzeit zu machen und ist weniger eine Waffe. Die Klinge ist 8cm bis 11cm lang und ca. 2,5cm breit und hat eine gerade Schneide. Der Rücken ist vorn in einem Bogen nach unten gezogen, dass die Spitze auf der Höhe der Schneide liegt (und damit nicht als Stichwaffe taugt). Der Griff besteht

¹⁹siehe [Wel94] und [Har93]

²⁰siehe [Sac89]

aus einer geölten Holzhülse (Buchenholz, Buchsbaumholz, Palisanderholz usw.) und ist ca. 10cm lang und hat einen Durchmesser von ca. 2,5cm.



Abbildung 2.9: Scherper. Von oben: Burgvogel Scherper, Klinge: Rostfrei, Griff: Palisander. Scherper, Klinge: Carbonstahl, Griff: Buchenholz. Sammlung Lüddecke

Skin Doo : Typisches schottisches Kampfmesser. Dieses Kampfmesser hat eine spitze Klinge mit lang gezogener Mittelspitze bzw. die Form eines Dolches, ist aber nur an einer Seite angeschliffen. Die Klinge ist ca. 15-25cm lang. Der Griff hat keinen Handschutz. Getragen wird die Waffe zum Kilt im rechten Strumpf. Oft wird dieses Kampfmesser zu den Dolchen gerechnet, obwohl es nur eine Schneide hat.

Skinner : stark spezialisiertes Jagdmesser mit einer deutlich erhöhten (hochgezogenen) Spitze, also einer Spitze die deutlich über dem Klingenträger liegt. Dieses Messer ist ein typisches Werkzeug der Trapper und Pelzjäger für das Abhäuten (skinnen) und Zerwirken der Jagdbeute. Die Schneide dieses Messers ist gebogen, und die Spitze hochgezogen, um beim Abhäuten der Jagdbeute das (wertvolle) Fell nicht durch einen Stich zu beschädigen. Wird mit einem anderen Jagdmesser ein Fell abgezogen, dann sollte ein Fähigkeitencheck auf Geschicklichkeit gemacht werden, ob das Fell brauchbar ist. Ein Dolch, oder ein Tanto ist für diese Aufgabe völlig ungeeignet. Dieses Messer ist also einer Person zuzuordnen, die von der Jagdbeute lebt, und Tierhäute für den Eigenbedarf, oder dem Verkauf verwertet. Die Person ist also ein Ranger, ein Wildniskrieger, oder ein Dieb vom Typ eines Robin Hood. Der Nachteil dieses Messers ist ein Treffermalus und keine Fernwirkung durch die hochgezogene Spitze.

Skramasax : *Wunden schlagendes Messer*, (einschneidiges Hiebmesser) reine Kampfversion des Sax der Sachsen und Wikinger vom 8. bis 15 Jahrhundert mit einer Klingenslänge von 50cm bis 75cm. Das Skramasax entspricht weitgehend dem germanischen Sax und unterscheidet sich im wesentlichen nur in den Verzierungen und der Größe (wuchtiger und länger als der Sax). Der Griff ist in der Regel aus Holz, Knochen oder Hirschhorn gefertigt und oft verziert (leider habe ich von der Heftung keine Bildbelege und kann nur die Beschreibung wiedergeben). Die Scheide ist aus gefaltetem Leder. In einigen ursprünglich amerikanischen Büchern wird der Skramasax zu den Kurzschwertern gerechnet (aber in der angelsächsischen Literatur ist ja fast alles, was größer als ein Bowiemesser ist, ein Schwert).



Abbildung 2.10: Zwei Skinner als Klappmesser (beide Schlieper), Sammlung: Lüddecke

Springmesser : (Death Knife) Messer bei dem die Klinge verborgen ist und auf Knopfdruck vorn herauspringt. Vorteil: Die Klinge ist verborgen und das Messer läßt sich leichter transportieren und tarnen. Die Klinge läßt sich auch in Gegenständen einbauen, die nicht nach Messer aussehen²¹.

Stahlmesser : Normales Messer aus Stahl. Dieses Messer hat eine ca. 10cm lange Klinge in der Form eines Fahrtenmessers.

Standhauer : heute eher weniger gebräuchliches Jagdmesser. Der Standhauer hat eine schwere Klinge in der Form eines Bowiemessers mit einem Griff und Parierelement ähnlich eines Hirschfängers. Dieses Messer soll sowohl die Funktion des Hirschfängers (Abfangen von Hochwild) und die des Waidblattes (Hacken von Knochen und Ästen) übernehmen. Der Name kommt vom Freihauen eines Standes für die Jagd. In der Vergangenheit war der Standhauer so beliebt, dass z.B. Hermann Löns diesem Jagdmesser eine eigene Geschichte gewidmet hat.

Steinmesser : Messer aus spitz und scharf angeschliffenen Feuerstein. Diese Waffe hat keine Pariermöglichkeit und kommt in niedrigen Kulturstufen vor. Beim Einsatz dieser Waffen

²¹siehe [???89, S.100]

muss der Spieler mit dem Schadenswurf einen Bruchwurf mit einem 6er Würfel machen. Wird eine 1 gewürfelt, dann bricht die Waffe.

Waidblatt / Weidblatt : schweres, vorderlastiges Haumesser mit einer Länge von ca. 35cm und einem Gewicht von gut 500 Gramm. Dieses Messer ist für die grobe Arbeit bei der Jagd und als Beil-Ersatz gedacht und hat genug Wucht um dicke Äste und Knochen zu durchtrennen. Das Waidblatt gibt es auch zusammen mit einem Nicker als Waidbesteck, wobei auf die Scheide des Waidblattes eine kleinere Scheide für den Nicker aufgesetzt ist.

Wikingermesser : Messer mit kurzer stabiler Klinge und einem runden, tonnenförmigen Birkenholzgriff ohne Parierelement. Dieses Messer ist mehr ein Werkzeug als eine Waffe und eher ein etwas größeres Fingermesser. Ein Replik dieses Messertyps ist von der Firma Helle vor einigen Jahren zum Firmenjubiläum hergestellt worden (leider war meine Kaufentscheidung zu langsam).

Messer	Wert	kg	Abw	Tref	Geschw	Bruch	Schaden		K-entf.		
Bauernwehr	10G	1	0	+1	2	5*1	1d4	1d4	10	20	30
Bowiemesser	10G	1	0	+1	2	5*1	1d4	1d4	10	20	30
Bronzemesser	2S	0,5	0	0	2	3*1	1d2	1d2	10	20	30
Fingermesser	5S	0,1	0	0	1	5*1	1d2	1d2	0	-	-
Jagdmesser	1G	0,5	0	0	2	5*1	1d4	1d3	10	20	30
Knochenm.	3K	0,2	-4	0	2	1,2 1d6	1d2	1d2	10	20	30
Machete	1G	1,5	0	0	3	5*1	1d6	1d4	0	-	-
Sax	12G	1,3	0	0	2	5*1	1d4	1d4	10	20	30
Sax +1	100G	1,3	0	+1	2	10*1	1d4+1	1d4+1	10	20	30
Sax +1D	450G	1	0	+2	2	-	1d4+1	1d4+1	10	20	30
Scramasax	20G	1	0	0	3	5*1	1d6	1d6	0	-	-
Springmesser	12G	0,5	0	+1	2	5*1	1d3	1d2	0	-	-
Skin Doo	10G	0,5	-2	0	2	5*1	1d4	1d4	10	20	30
Skinner	1G	0,5	0	-1	2	5*1	1d3	1d2	0	-	-
Steinmesser	5K	0,2	-4	0	2	1 1d6	1d2	1d2	10	20	30
Stahlmesser	7S	0,3	0	0	2	5*1	1d3	1d2	10	20	30
Waidblatt	20G	0,5	0	0	3	5*1	1d4+1	1d4+1	0	-	-
Wikingermesser	5S	0,2	-2	0	1	5*1	1d2	1d2	10	20	30

Tabelle 2.2: Messer

2.6 Rapier

(15. bis 17. Jahrhundert) Das Rapier ist eine leichte, schlanke und schwertförmige Stichwaffe mit einer Fehlschärfe (Ricasso) vor der Parierstange und zwei Fingerringe vor der Parierstange. Ergänzt wird der in der Regel verzierte Handschutz durch zusätzliche Bügel oder Schalen. Die Klinge ist schmaler als die des Degens und nur zum Stoß geeignet, obwohl der Kriegseinsatz auch stabilere Klingen kennt, sind die zu Zivilkleidung getragene Rapiere mit dünneren Klingen bestückt.

Das Rapier wird in der Regel von darauf spezialisierten Kämpfern zusammen mit dem Stilet in der Zweiwaffenstil verwendet. Das Rapier ist so ausbalanciert, dass der Schwerpunkt der Waffe ca. 5cm vor dem Handschutz liegt, und dadurch leicht gedreht werden kann. Dies wird dadurch erreicht, dass das Gewicht der leichten Klinge durch einen schweren Griff/Handschutz kompensiert wird.

Beim Fechten wird der Zeigefinger (oder Zeigefinger und Mittelfinger) vor der Parierstange plaziert, dass der Fechter einen festeren Halt an der Waffe hat, aber der Zeigefinger immer noch durch den 2. Handschutz (Fingerringe) geschützt ist. Die Klinge ist etwa 70cm lang.

Florett : leichteste Version des Rapiers ohne Schneiden und nur für den Stoß geeignet²².

Panzerbrecher : (ab 2. Hälfte des 13. JH.) Pörschwert (dt.) Estoc (frz.) Tuck (engl.) Stocco (ital.) Stabiles Rapier mit runder oder dreieckiger Klinge und Parierstange zum durchstoßen von Rüstungen.

Rapier +1 : Ein meisterhaft gefertigtes Rapier ist in der Regel aus biegsamen, blauen Toledostahl und leichter bzw. schneller als ein normales Rapier. Es ist bruchfest und der Handschutz reich verziert. Es verursacht aber keinen größeren Schaden.

2.7 Degen

(16. bis 20. Jahrhundert) Mit dem Blick auf die Klinge — der meiner Meinung wichtigste Teil einer Hieb- und Stichwaffe — habe ich lange gerätselt, was nun einen Degen von einem Rapier, einem geraden Säbel, oder einem leichten Schärpen-Schwert unterscheidet. Verwirrung kam auch auf, als ich als Degen klassifizierte Waffen mit Schwertklingen und geraden Säbelklingen in einer Gruppe und aus einem Zeitalter, ja selbst in der Verwendung in einer Militär-Einheit fand.

Des Rätsels Lösung: Nicht die Klinge, sondern die Montur (Griff mit Handschutz) ist das wichtige, klassifizierende Merkmal. Die Klinge ist auswechselbar und wurde auch als eher zweitrangig beurteilt. Darauf gekommen bin ich durch das Buch [CCH⁺94]. Dort wird ein Tagebucheintrag eines jungen Rechtsanwaltes aus dem 17. Jahrhundert erwähnt, der sich finanziell für ein silbernes Degengefäß verausgabte und den Erwerb der Klinge und Scheide auf später verschoben hatte, da er das Statussymbol des Degengefäßes als höher bewertete, als den Besitz einer gebrauchstüchtigen Waffe.

Degengefäß und Fechtstil ist neu zu beschreiben!

Degen +1 : (Fantasy) Ein meisterhaft gefertigter Degen ist in der Regel aus bruchfestem Damaszener-Stahl und schärfer als ein normaler Degen. Er ist nicht schneller, verursacht aber mehr Schaden.

Haudegen / Infanterie-Degen / Musketier-Degen : kurzer, dem Schwert ähnlicher, stabiler Degen mit einem stumpfen Rücken, bzw. einer geraden Säbelklinge und einem geraden Griff oder Säbelgriff. Mit diesem Seitengewehr waren Musketiere und Infanterie in einigen Jahrhunderten ausgerüstet. Meiner Meinung besteht ein engeres Verwandtschaftsverhältnis zwischen einem Haudegen und dem Katzbalger eines Pikeniers oder Landsknechtes als zwischen einem Haudegen und einem Rapier. Das Erscheinungsbild entspricht in keiner Weise den langen, dünnen Rapiere, mit denen sich die 3 Musketiere in fast allen mir bekannten Verfilmungen durch das Leben fochten.

Typische Maße sind:

- Gesamtlänge: ca. 75cm
- Klingenlänge: ca. 62cm
- Klingebreite: ca. 4cm
- Gewicht: ca. 920g ohne Scheide und 1100g mit Scheide

Infanterie-Offiziers-Degen / IOD : dieser Degen war in den letzten 3 Jahrhunderten ein Statussymbol und die Seitenwaffe der Infanterie-Offiziere (IOD = Infanterie Offiziers Degen).

Interessant ist in diesem Zusammenhang das Portepe. Dies ist die verzierte Kordel am Griff eines IOD oder eines Kavalleriesäbels, die als Fangriemen verwendet, indem sie über das Handgelenk gezogen wurde. Bei der Kavallerie spricht man dabei von einem Faustriemen und bei der Infanterie von einem Troddel. Der Abschluss der Kordel ist oft in

²² Abbildungen siehe [ES94]

der Form einer Eichel ausgeführt und diente mit einem Farbschlüssel als Zugehörigkeitszeichen zu einer Dienstgrad-Gruppe (Gold für Generale, Silber für Offiziere, Bronze für Unteroffiziere) und Farben je nach Bataillons- und Kompanie-Farben. In der preußischen Armee des 19. Jahrhunderts war dies

1. Weiß
2. Rot
3. Gelb
4. Blau
5. Grün
6. Braun

für jeden Verband einer Einheit. Diese Farben fanden sich auch auf den Schulterklappen wieder.

Mehr zum Portepeee kann man in [Hla98] nachlesen.

Da nun Soldaten ab Dienstgrad Feldwebel befugt waren, einen IOD zu führen, prägte sich der Ausdruck „Unteroffizier mit Portepeee“.

Abgesehen von der Jägertruppe (bei der auch der Hirschfänger in der dem Dienstgrad entsprechenden Ausführung als Seitengewehr getragen wurde) sind Offiziere und Unteroffiziere mit Portepeee der Infanterie nicht zu Fuss, sondern mit dem Pferd von A nach B gezogen. Da konnte dann auch das Seitengewehr etwas länger ausfallen, da es nicht ständig zwischen den Beinen baumelte. Abgesehen davon ist das Seitengewehr deutlich komfortabler, wenn es leichter ausfällt. Die Konsequenz, die Klinge fiel länger, schmaler und leichter aus als der Haudegen für die Mannschaften und Unteroffiziere ohne Portepeee.

Typische Maße sind:

- Gesamtlänge: ca. 93cm bis 97cm
- Klingenlänge: ca. 78cm bis 83cm
- Klingebreite: ca. 23mm bis 28mm
- Gewicht: ca. 630g bis 880g ohne Scheide und 970g bis 1330g mit Scheide

Pallasch : Der Pallasch²³ ist die Hauptwaffe der *schweren* Kavallerie des 16.–19. Jahrhunderts. Der Pallasch entwickelte sich aus dem ungarischen Sattelschwert mit Namen *Pallos* und kommt als langes zweischneidiges Reitschwert und als langer einschneidiger Haudegen vor. Die Einordnung fällt etwas schwer und die englischen und französischen Bezeichnungen sind auch nicht sehr hilfreich. So heißt der Pallasch auf englisch: *Heavy Cavalry Sword* und französisch: *Sabre de la Cavalerie de Ligne*. Auf jeden Fall hat der Pallasch eine lange Klinge (84cm bis 116cm²⁴, einen korbformigen, oder muschelförmigen Handschutz, oder eine runde, gelochten, oder herzförmige Parierplatte, die in einem D-förmigen Bügel nach hinten ausläuft. Eine Besonderheit — und damit sicheres Erkennungszeichen — ist der Daumenring im Griff, der ein Überbleibsel früherer Reitschwerter ist. Die Spitze kann eine Grootspitze, Mittelspitze oder eine beilartige Spitze sein. Der Pallasch ist zwischen 1,1kg und 1,5kg schwer.

Ab dem 17. Jahrhundert wurden Pallasche militärisch reglementiert. Vor der Schlacht von Waterloo erhielten die Soldaten der Royal North British Dragoons die Erlaubnis, die beilartigen Spitzen ihrer M1796 Pallasche in richtige Mittelspitzen umzuschleifen. Die österreichische schwere Kavallerie war schon seit 1798 mit spitzen Haudegenklingen an ihren Pallaschen ausgerüstet.

Frühe Formen der preußischen, hessischen und sächsischen Pallasche hatten eine zweischneidige Schwertklinge und einem Korb als Handschutz²⁵.

²³siehe [Sch92b], [ES94] und [HS96]

²⁴siehe auch [HLR94, S.32-40]

²⁵siehe [Sch93a] und [HLR94]

Pappenheimer Degen : (Anfang 17. Jahrhundert) Der Name geht auf den eigenwilligen Reiterobersten im Dreißigjährigen Krieg Gottfried Heinrich Graf von Pappenheim (1594 - 1632) zurück. Die Klinge besteht aus einer schmalen, zweischneidigen Schwertklinge mit Mittelgrat, die sich gleichmäßig zur Spitze hin verjüngt. Das Heft besteht aus einer S-förmigen Parierstange, der links und rechts jeweils ein muschelförmiger Fingerschutz (zweiteilige Stichplatte) vorgelagert ist. Auf der nach hinten weisenden Seite der S-förmigen Parierstange zweigt ein D-förmiger Bügel ab, der zum großen kugelförmigen Knauf am Ende des geraden Griffes verläuft.

Raufdegen : militärischer Hieb- und Stoßdegen mit einer zweischneidigen langen, schmalen Schwertklinge und einer Parierstange mit verschlungenen zusätzlichen Schutzbügeln. Die Klassifikation fällt etwas schwer, denn in der englischsprachigen Literatur wird der Raufdegen als Sword angesprochen.

Schläger : leichter Degen ohne Spitze (rundes oder flaches Ort). Der Schläger hat sich schon früh in schlagenden Studentenschaften durchgesetzt. Zunächst hat sich Fechtunterricht mit dem Degen und Rapier an den ersten Hochschulen in Italien eingebürgert und dann Verbreitung an allen Hochschulen Europas gefunden. Sehr zum Leidwesen der herrschenden Klasse und der Rektoren übten sich nun auch bürgerliche Studenten im Fechten und ließen auch kein Duell aus. Nachdem sich Todesfälle bei Duellen in der Studentenschaft häuften wurde der Degen verboten. Nachdem dieses Verbot lange ignoriert wurde, wurde dann doch der Schläger statt dem Degen eingeführt und das Fechten auf ein streng geregeltes Hiebfechten beschränkt²⁶.

Zierdegen : leichter Stoßdegen mit einer leichten ovalen oder v-förmigen Klinge. Der Fechtstil ähnelt dem des Rapiers und in der englischsprachigen Literatur fällt der Zierdegen in die Gruppe der Rapiere. Gebräuchlich war der Zierdegen bei Hofe oder bei gesellschaftlichen Veranstaltungen bei denen man keine schwere Waffe tragen wollte, aber auf keinen Fall *nackt* ausging.

2.8 Säbel

Der Säbel ist eine leichte Hiebwaffe mit einem korb förmigem Handschutz, der einen Vorteil im parieren gibt und als eiserner Boxhandschuh verwendet werden kann. Er ist eine Waffe die von der Kavallerie bevorzugt wird (von oben einhauen) und zuerst im Orient auftrat und von den Ungarn nach Westeuropa gebracht wurde. Der Säbel wird in der Regel von darauf spezialisierten Kämpfern im Einwaffenstil ohne Schild verwendet.

Durch die gebogene Klinge wird die Schnittwirkung erhöht, aber der Säbel ist dadurch kaum als Stichwaffe zu gebrauchen. Der große Unterschied zum Schwert liegt darin, dass der Schwerpunkt der Klinge im vorderen Drittel liegt und so ein gezogener Schlag mit einer hohen Schnittwirkung möglich wird. Die Klingensformen können allerdings sehr stark variieren.

Entermesser : (Cutlass) Robuste Waffe mit einer Schneide und einem schalenförmigem Handschutz. Der gut ausgebildete Handschutz gibt einen Vorteil im parieren. Der Rücken der Waffe ist gerade und die Schneide ist gebogen. Das Entermesser ist die klassische Waffe europäischer Seeleute und Freibeuter, die diese Waffe im Zweiwaffenkampf zusammen mit einem Dolch oder Messer verwendet haben. Eine Eigenart des Griffes des Entermessers ist, dass der hintere Teil des Griffes wesentlich dicker ist, als der vordere Teil.

Entersäbel : (dt.), Sabre d'arbordage (frz.) ist die Nahkampfwaffe kontinentaleuropäischer (Frankreich, Holland, Deutschland) Seesoldaten. Die Klinge ist etwa 36 bis 40mm breit und 65 bis 69 cm lang und ist durch eine beidseitig ausgeschliffene breite Hohlbahn gut ausbalanciert. Das tellerartige Stichblatt geht in einen schalenförmigen Handschutz (aus

²⁶siehe [ES94] inkl. Abbildungen

Messing oder Stahl) über. Wegen des bauchigen Handschutzbleches hatte diese Waffe auch den Spitznamen *Suppenkelle*. Maße: Gesamtlänge 825mm, Klingenlänge 680mm, Grifflänge 135mm, Gefäßbreite 122 * 133mm, Klingebreite 37mm, Pfeilhöhe 12mm, Gewicht 1020 Gramm. Die Griffhilze (Griffhülse) ist entweder aus Holz und rund und geriffelt, glatt und kantig oder aus Leder mit Drahtwicklung²⁷.

Falchion : (engl., dt.), Malchus (dt.) Fauchon (frz.) Falcata (span.) ist eine schwertartige Waffe mit einer Schneide. Griff, Parierstange und Knauf entsprechen einem Langschwert. Die Klinge ist gerade und hat einen geraden Rücken. Allerdings verbreitert sich die Klinge nach vorn auf die ca. doppelte Breite wie am Heft und zieht sich dann nach oben zum Rücken (Grootspitze). Die Spitze liegt also am Klängenrücken. Durch diese vorderlastige Klängenform und der Schneidenform eines Spaltmessers hat das Falchion eine enorme Durchschlagskraft, ist aber kaum als Fecht- oder Stichwaffe brauchbar.

Kavalleriesäbel : Die Klinge ist etwa 80cm lang, ... schwer und um 10 Grad durchgebogen. ²⁸ Der Kavalleriesäbel ist die typische Waffe der *leichten* Kavallerie. Eines der letzten Gefechte, bei dem sich zwei Kavallerieeinheiten hauptsächlich mit dem Säbel bekämpft haben ist das Gefecht von Brandy Station im amerikanischen Bürgerkrieg²⁹. Das letzte Säbelgefecht hat übrigens in der Nacht vom 22. auf den 23 März 1945 stattgefunden. Bei diesem Gefecht eroberten Wehrmachts-Kosacken des 4. Kuban-Regiments unter Major Mach östlich des Plattensees mit dem Säbel eine feindliche Artilleriestellung und machten 450 Gefangene³⁰.

Kavalleriesäbel +1 : Ein meisterhaft angefertigter Säbel ist aus Damaststahl gefertigt. Die Herstellung war ein gut gehütetes Geheimnis der Schmiede, die diese Kunst beherrscht haben (und es sich bezahlen ließen). Der Damaststahl verleiht der Waffe eine große Schärfe bei guter Standzeit und absolute Bruchfestigkeit. Die Herstellung von Damaszenerstahl ist nur Schmieden möglich die diese Fertigkeit von einem kundigem Schmiedemeister gelernt haben.

Kavalleriesäbel +2 : Der Säbel +2 ist ein magisch gesteigerter, meisterhaft angefertigter Säbel. Die Steigerung wirkt auf die Waffengeschwindigkeit und auf den Schaden, aber nicht auf die Trefferwahrscheinlichkeit.

Kilidsch : Der Kilidsch ist ein kaum gekrümmter Säbel. Diese Waffe stammt von den Seldschuken, die im 11. Jahrhundert Byzanz stürzten und ein eigenes Reich gründeten. Von dort fand der Kilidsch Eingang in die arabische Welt und wird auch als arabisches Schwert bezeichnet (trotz Säbelgriff und einschneidiger Klinge). Die Klinge ist ca. 60cm bis 71 cm lang und in der Regel aus Damaststahl und hat eine Jelmanspitze (verbreiterte Klingenschwäche, also das untere Drittel des Blattes). Bei der Bewertung im Spiel liegen ausschließlich Meisterstücke aus Damaszenderstahl zu Grunde³¹.

Kunchomer : Länge 60cm

Langsax :: extra große Version des Sax. Der Langsax hat Abmessungen und Heftung des Wikingerswertes, aber die Klängenform und Klängenquerschnitt eines Saxes. Die Spitze ist in der Mehrzahl der Funde eine Grootspitze und in wenigen Fällen eine Mittelspitze. In der angelsächsischen Literatur (und deren Übersetzung) wird der Langsax (wie fast alle größeren Blankwaffen) zu den Schwertern gezählt. Ich habe den Langsax aufgrund der Größe und der einschneidigen Hiebklänge genauso wie das Entermesser und das Falchion bei den säbeln einsortiert.

Mamelukensäbel : Der Mamelukensäbel ist ägyptisch Ursprungs und in der Regel aus Damaststahl (Wootz).

²⁷siehe [Sch94b]

²⁸Abbildung [Sac89, S.166] und [ES94, S.10]

²⁹siehe [Brä93]

³⁰siehe [Wel94, S.19]

³¹Abbildungen siehe [Sac89, S.80], [Wel94], [Har93] und [SR95]

Die Bezeichnung geht auf die Mamelucken zurück, die bis zur Eroberung Ägyptens 1517 durch den türkischen Sultan Selim I, die Leibgarde des ägyptischen Herrschers und die Exekutive im ägyptischen Staat waren.

An der Spitze der leicht gebogenen Klinge des Mameluckensäbels ist an der Rückseite eine zweite Schneide angebracht. Dadurch hat dieser Säbel eine Schwertschärpe und ist sehr stark vorderlastig, was den gezogenen Schlag erhöht. Dieser Säbeltyp war im 17. Jahrhundert bei Offizieren der Kriegsmarine und der leichten Kavallerie sehr beliebt und wurde daher auch in Solingen (in Rosendamadast) gefertigt. Bei der Bewertung im Spiel liegen ausschließlich Meisterstücke aus Damaszenerstahl zu Grunde. Die Klinge ist etwa 1m lang, 4cm breit und um 5 Grad durchgebogen.³²

Scimitar / Schimitar / Shamshir / Seif / Talwar / Tulwar : Der Scimitar ist ein stark gebogener



Abbildung 2.11: moderner, kurzer und breiter Scimitar von Herbert, der zur Zeit von Desert-Shield als Surplus-Waffe in den Handel kam. Sammlung: Lüddecke

Säbel persischen Ursprungs. Allerdings sind babylonische Funde aus dem 3. Jahrtausend v. Chr. und ägyptische Funde aus dem Grab Amenemhet III (1842-1797 v. Chr.) mit gleicher Klingeform bekannt.³³

Der persische Name Shamshir bedeutet Löwenschweif, und die Bezeichnungen Scimitar und Schimitar leiten sich davon ab. Die starke gleichmäßige Rundung der Klinge erlaubt eine bequeme horizontale Trageweise am Wehrgehänge und ein schnelles Ziehen der Klinge. Allerdings ist die Kampfweise des Scimitars durch die starke Rundung als reine Hieb-Waffe beschränkt. Der Scimitar kommt mit mehreren Spitzenformen³⁴ vor, was bei mir zunächst zu Irritation geführt hat, aber diese Spitzen sind relativ unwichtig und die Klassifikation geschieht durch die Klingeform und die Pariermöglichkeit, die nur aus einer Parierstange o.ä. besteht.

Auch gibt es ein spezielles Modell des Scimitars für Hinrichtungen mit extra breiter Klinge. Dieses Modell für Scharfrichter stellt aber keine neue Familie da und ist durch das Gewicht auch für einen Kampf ungeeignet (bei dem Gewicht kann man sich leicht das Handgelenk brechen).

³²Abbildung [Sac89, S.167]

³³siehe [CCH+ 94]

³⁴Mittelspitze mit Rückenschneide (Schwertschärpe), Pandurspitze (Entenschnabelspitze wie bei einem Boviemesser, war an einem Scimitar schon bei den Hethitern im Gebrauch) und Grootspitze (hochgezogene Spitze)

Der Scimitar war weit verbreitet. Er wurde im osmanischem Reich, in Persien, bei den Kosaken (mit und ohne Handschutz), in Indien als Tulwar, bei den Seeräubern der Levante und den arabischen Kriegern gebraucht und ist in diesen Gegenden auch im Handel.

Die anderen deutschen Bezeichnungen Krummsäbel und Krummsword für das Scimitar sind leider sehr ungenau und können zur Verwechslung mit dem wesentlich leichteren und nicht so stark gebogenen Kavalleriesäbel (Sabre) führen.

Die in der Regel gute Damaszenerklinge war sehr beliebt und wurde im 18. Jahrhundert mit einem Wert von 8000 Silbertalern gehandelt³⁵.

Yatagan / Jatagan : Der Yatagan ist indischen Ursprungs und auffällig ist die sensenartige Krümmung der Schneide nach innen. Die Klinge ist etwa ... lang, ... schwer und um -5 Grad durchgebogen³⁶.

Eine starke Verbreitung fand der Yatagan im 19. Jahrhundert in Europa als überlanges Bajonett, da diese Form bei Schuß und beim Laden von Vorderladergewehren und im Nahkampf einen gewissen Vorteil gaben³⁷.

2.9 Kurzsword

Drusus : Kurzsword der Gladiatoren in besonderer Fertigung. Der Drusus ist speziell temperiert und hat dadurch eine größere Schnitthaltigkeit. Es kann sehr scharf geschliffen werden und verursacht dadurch größeren Schaden. Der Nachteil des Drusus ist der, damit es seinen Schadensbonus behält, muss es nach jedem Einsatz 1/2 Stunde geschärft werden (Fertigkeit Schwertfeigen). Wird der Drusus ausgeglüht (Lava, Drachenatem oder Schmiedefeuer), dann verliert er seine Härte und damit seine Optionen und ist ein normales Gladius. Ein kundiger Schmied kann einen Drusus bei einem Fertigkeitencheck auf feine Waffen herstellen. Der Drusus ist eine kurze Stichwaffe.

Gladius : römisches Kurzsword vom 2. Punischen Krieg bis zum 2. Jahrhundert n.Chr., danach wurde das Gladius vom Spatha verdrängt. Das Gladius hat eine 40cm bis 60cm lange, zweischneidige und gerade Klinge mit einer ausgeprägten Spitze. Der Knauf ist rund bis ellipsoid. Der Handschutz ist rund und nicht wesentlich breiter als die Klinge. Der Griff ist 12cm bis 18cm lang und die Griffhilze besitzt vier horizontale Rillen um den Halt zu verbessern. Das Gladius ist von der Konstruktion und der Kampftechnik der Legionäre eine Stoß- bzw. Stichwaffe und keine Hiebwaffe.

Katzbalger : Kurzsword der Landsknechte als zusätzliche Waffe zur Stangenwaffe oder Schußwaffe. Der Katzbalger hat eine kurze, breite zweischneidige Klinge und eine horizontal S-förmige Parierstange. Der Griff verbreitert sich zum Knauf und bietet einen guten Halt³⁸.

Keltisches Kurzsword : blattförmiges Kurzsword mit einer runden, verschiebbaren Parierscheibe. Bedingt durch die Form liegt der Schwerpunkt nicht in der Mitte, sondern weiter vorn. Dadurch hat man eine größere Hiebkraft, aber die Waffe ist träger (man kann damit eher wie mit einer Axt einschlagen, als elegant damit Fechten).

³⁵ Abbildungen siehe [Sac89, S.81, 200], [Wel94, S.46], [Har93] und [SR95]

³⁶ Abbildung [Sac89, S.79, 88, 199, 201]

³⁷ siehe [Sch96]

³⁸ Abbildung siehe [ES94]

Rapiere	Wert	kg	Abw.	Tref.	Geschw	Bruch	Schaden		K-stil
Florett									ein.
Panzerbrecher	15g	3,5	0	+1	5	-	1d6+1	1d8+1	ein.
Rapier	17g	2	+1	0	4	5*1	1d6+1	1d8+1	ein.
Rapier+1	170g	1,7	+1	+1	3	-	1d6+1	1d8+1	ein.
Rapier+2	650g	1,5	+2	+2	2	-	1d6+1	1d8+1	ein.
Rapier+3	1200g	1,5	+3	+3	1	-	1d6+1	1d8+1	ein.
Degen									
Degen	25g	2	+1	0	4	5*1	1d6+1	1d8+1	ein.
Degen+1	250g	2	+1	+1	4	-	1d8	1d10	ein.
Degen+2	750g	2	+1	+2	4	-	1d8+1	1d10+1	ein.
Degen+3	1500g	2	+1	+3	4	-	1d10	1d12	ein.
Haudegen									ein.
Pallasch	250G	1,2	+1	+1	4	5*1	2d4	1d6+1	ein.
Raufdegen									ein.
Schläger									ein.
Zierdegen									ein.
Säbel									
Entermesser	12G	2	+1	0	5	5*1	1d6	1d8	ein.
Entersäbel									ein.
Falchion	17G	4	0	0	5	5*1	1d6+1	2d4	ein.
Kavallerie~	17G	1,5	+1	+1	4	5*1	1d6+1	1d8+1	ein.
Kavallerie~+1	150G	1,5	+1	+2	4	-	1d10	1d12	ein.
Kavallerie~+2	500G	1,5	+1	+3	3	-	2d6+1	2d8	ein.
Kavallerie~+3	5000G	1,5	+1	+4	2	-	2d8	2d10	ein.
Kilidsch	700G	1,5	+2	0	3	-	2d6	2d6	ein.
Kunchomer						5*1			ein.
Malchus									ein.
Marmeluken~	850G	1,5				-	2d8	2d8	ein.
Scimitar	15G	2	0	0	5	5*1	1d8	1d8	ein.
Scimitar+1	150G	2	0	0	4	10*1	1d8+1	1d8+1	ein.
Scimitar+2	500G	2	0	+1	3	-	1d10	1d10	ein.
Scimitar+3	1500G	2	0	+2	2	-	1d10+1	1d10+1	ein.
Yatagan	800G	1,5					2d4	1d6	ein.

Tabelle 2.3: Rapiere, Degen und Säbel

2.10 Langschwert

Das europäische Langschwert hat in der Regel eine gerade, zweischneidige Klinge. Der Schwerpunkt dieser Waffe liegt etwa in der Mitte. Dadurch kann man mit dem Schwert gut zustoßen und einen wuchtigen Schlag ausführen. Der Fechtstil wird immer durch den Armschwung bestimmt und kann nicht wie bei einem Rapier oder Degen aus dem Handgelenk gedreht werden. Daher ist ein Schwert immer langsamer als Rapier.

Das Langschwert ist auch die typische Waffe des adligen Kriegers. Man muss mindestens ein Ritter sein um diese Waffe tragen zu dürfen. Erst mit der Schwertleite (Ritterschlag) erwirbt man das Recht ein Langschwert tragen zu dürfen. Ein Knappe trägt in der Regel ein Kurzsword oder Sax und ein Söldner einen Bidenhänder, aber kein Langschwert. Allerdings ist es auch nicht allzu schwer ein Ritter zu werden. Man muss sich halt seine Ausrüstung und ein Schlachtross leisten können, das waffenfähige Alter besitzen und sich bei einem Lehnsherren in einer bewaffneten Auseinandersetzung bewährt haben, dann kann man von einem Fürsten, Herzog, König oder Großmeister eines Ordens zum Ritter geschlagen werden.

Das Langschwert ist etwa 100cm lang und die Klinge etwa 80cm lang und etwa 35mm breit und

Schwerter	Wert	kg	Abw.	Tref.	Geschw	Bruch	Schaden		K-stil
Bastardschwert	25g	5	0	0	6	5*1	1d8	1d12	ein.
					8		2d4	2d8	zweih.
Bidenhänder	50g	7,5	0	0	10	5*1	1d10	3d6	zweih.
Breitschwert	10g	2	+1	0	5	5*1	2d4	1d6+1	ein.
Breitschwert+1	100g	2	+2	+1	5	10*1	2d4+1	1d8	ein.
Breitschwert+2	600g	2	+3	+2	5	10*1	2d4+2	1d10	ein.
Claymore	25g	5	0	0	8	5*1	2d4	2d8	zweih.
Claymore+1	200g	5	0	0	8	5*1	2d6	2d10	zweih.
Claymore(Zwerg)	*	5,5	0	0	7	10*1	2d4	2d6	zweih.
Drusus	50g	1,5	0	0	3	-	1d6+1	1d8+1	ein.
Flamberge	30g	10,5	0	+1	9	5*1	1d8+1	2d8	zweih.
Gladius	10g	1,5	0	0	3	5*1	1d6	1d8	ein.
Kelt. Kurzschw.	10g	1,5	0	0	4	5*1	1d8	1d8	ein.
Khopesh	10g	3,5	+1	0	9	5*1	2d4	1d6	ein.
Kurzschwert	10g	1,5	0	0	3	5*1	1d6	1d8	ein.
Langschwert	15g	1,1	0	0	5	5*1	1d8	1d12	ein.
Langschwert+1	150g	1	0	+1	5	10*1	1d8+1	1d12+1	ein.
Langschwert+2	500g	1	0	+2	5	-	1d10	1d12+2	ein.
Langschwert+3	1500g	1	0	+3	5	-	1d10+1	2d6+3	ein.

Tabelle 2.4: Schwerter

wiegt ca. 1,150kg³⁹.

Backsword : (Ende 16. bis 18. Jahrhundert) das schottische Backsword ist eine Variation des schottischen Broadsword mit einer einschneidigen Klinge und einem ausgeprägtem Korbgefäß⁴⁰. In Maßen und Gewicht entspricht es einem Haudegen (Degen und Schwert = engl. sword).

Bastardschwert : (ab 2. Hälfte 13. Jahrhundert) Gerades Langschwert mit zwei Schneiden. Das Bastardschwert ist ca. 1,30m lang, und ist damit länger als das Langschwert und kürzer als der Bidenhänder⁴¹. Der Griff ist so lang, dass das Schwert mit einer oder mit beiden Händen geführt werden kann. Die beiden möglichen Kampftechniken führen zu unterschiedlichen Modifikationen. Wird das Bastardschwert mit beiden Händen benutzt, dann kann natürlich nichts anderes (auch kein Schild) in der zweiten Hand gehalten werden. Typische Kampfstile sind entweder einhändig mit Schild oder zweihändig. Das Bastardschwert ist die typische Waffe der Söldner.

Bidenhänder : Gerades, brusthohes Schwert mit zwei Schneiden. Dieses Schwert kann nur mit beiden Händen als Hiebwaaffe geführt werden. Dadurch kann natürlich nichts anderes in den Händen gehalten werden. Der Bidenhänder wird in der Regel als einzige Waffe von einem Kämpfer verwendet der auf diese Waffe und auf diesen zweihändigen Kampfstil spezialisiert ist.

Breitschwert : Das Breitschwert⁴² hat eine Länge von ca. 90cm bis 110cm und hat eine breite, stabile Klinge. Das Breitschwert ist einhändig zu führen und ist fast ausschließlich als Hiebwaaffe gedacht. Das Breitschwert ist zu schwer um komplizierte Fechtmanöver auszuführen und eigentlich nur für die „haudrauf“ Kampftaktik gedacht. Variationen des Handschutzes gehen von der Parierstange, Parierstange plus Handmuschel bis zur Handschale. Mit Handschale hat das Breitschwert einen Abwehrbonus von +1. Das Breitschwert ist die typische Waffe der schweren Kavallerie vom 16. Jahrhundert bis zum 19. Jahrhundert⁴³.

³⁹Gewichtsangabe aus [Sch95a]

⁴⁰siehe auch [Gue95]

⁴¹Abbildung mit Daumenbügel [ES94, S.8f]

⁴²siehe auch [BCP⁺91, S. 98]

⁴³siehe dazu auch Pallasch

Broadsword : (Ende 16. bis 18. Jahrhundert) das schottische Breitschwert ist ein Haudegen mit einer zweischneidigen Klinge und einem ausgeprägtem Korbgefäß⁴⁴ (Degen und Schwert = engl. sword). Erhalten Stücke haben überwiegend Solinger Klingen mit schottischer Montierung.

Claymore : (15. - 16. Jahrhundert) Das Claymore⁴⁵ oder Schlachtschwert ist ein typisches Söldnerschwert mit schottischem Ursprung. Das Wort *Claymore* geht auf den gälischen Ausdruck „claidheamohmor“ zurück, der *großes Schwert* bedeutet. Das Claymore wird zweihändig geführt und hat eine 80cm bis 105cm lange, breite Klinge und eine Gesamtlänge von 1,25m bis 1,45m. Es ist also kürzer als ein Bidehänder, hat aber eine breitere, schwerere und stabilere Klinge.

Flamberge : Das Flamberge⁴⁶ ist ein schwerer Bidehänder mit einer geflammten, breiten Klinge, die sehr spitz ausläuft. Diese Waffe ist eine gute Hieb- und Stichwaffe. Sie ist eine typische Waffe der Ritter und Paladine, die in der Regel gegen gut gerüstete Gegner kämpfen. Durch das Gewicht von ca. 10,5kg und einer Länge von ca. 1,75m hat der Benutzer gute Chancen eine starke Rüstung zu durchschlagen oder zu durchstoßen, daher hat diese Waffe auch einen Trefferbonus von +1. Der Nachteil ist die Waffengeschwindigkeit von 9.

keltisches Langschwert : Keltische Langschwerter sind durchweg reine Hieb Waffen. Die Modelle der La-Tene Zeit (5. bis 3. Jahrhundert vor Chr.) waren kurz und breit. Danach im 2. bis 1. Jahrhundert vor Chr. wurden die Schwerter schlanker und länger (Klinge über 70cm lang und 4-5cm breit), hatten aber immer noch so gut wie kein Parierelement.

Das keltische Langschwert aus dem 9. Jahrhundert unterscheidet sich gravierend von den Schwertern aus dem Mittelmeerraum. Es ist charakteristisch für die Mentalität der Kelten: gedrungen, wuchtig und schwer. Das keltische Langschwert ist etwa 85cm lang und die Klinge etwa 65cm lang und etwa 6cm breit.

Khopesh : Altägyptisches Schwert mit einem 15cm langem Griff und einer 120cm langen Klinge die die ersten 60cm grade ist und dann in eine Sichel übergeht. Vorteil der Sichel ist, man kann damit eine andere Waffe fangen. Nachteil ist, die Waffe ist sehr träge.

Richtschwert : (16. bis 19. Jahrhundert) Das Richtschwert hat einen Bidehänder-Griff, der Handschutz ist entweder gerade (kreuzförmig) oder oval wie bei einem Katana. Auffällig ist die gerade Klinge, sie ist ca. 1m lang, 8cm breit und hat keine Spitze (wie abgeschnitten). Das recht schwere Schwert ist also zum Stechen völlig ungeeignet und dürfte in einem Kampf auch recht schwerfällig sein. Zu bewundern sind einige Richtschwerter im Museum für Hamburgische Geschichte und in [Wel94, S.26].

Schwerter gleichen Typs gab es als Ranginsignien der Admirale der schwedischen Marine im 17. und 18. Jahrhundert⁴⁷

Zwergen-Claymore : Das Zwergen-Claymore⁴⁸ ist die Variante dieses großen Schwertes, welche bei den Zwergen gebräuchlich ist. Dieses Schwert ist etwas kürzer (ca. 1,30m) als das normale Claymore, dafür aber schwerer und breiter. Dieses Schwert ist normalerweise nicht im Handel.

2.11 japanische Schwerter

Japanische Schwerter unterscheiden sich sehr stark in der Grundkonstruktion und Anwendung von Schwertern europäischer Fertigung. Sie haben bis auf das Ken alle nur eine Schneide. Diese Schneide hat in der Regel entweder einen sehr flachen, oder hohlen Schliff, dadurch sind

⁴⁴siehe auch [Gue95]

⁴⁵siehe auch [BCP⁺91, S. 98] und [Gue95]

⁴⁶siehe [Hay91]

⁴⁷siehe [Rei91, S.105f]

⁴⁸siehe [Hay91]

die japanischen Schwerter wesentlich schärfer als die europäischen Schwerter mit einem steilen, balligen Schliff. Durch diese Konstruktion eignen sich die japanischen Schwerter auch nicht für den europäischen Fechtstil, bei dem auf ein anderes Schwert, bzw. eine starke Rüstung eingedroschen wird. Dabei würden sie schnell schartig werden und ihre Schärfe verlieren. Ein Samurai ist auch in der Regel nicht so stark gepanzert wie ein europäischer Ritter, und dadurch gewandter aber leichter zu verletzen. Der Fechtstil mit diesen japanischen Waffen besteht auch aus Finten und Täuschungsmanövern, und wird ein Loch in der Deckung des Gegners gefunden, so wird ein vernichtender Schlag, nach Möglichkeit mit beiden Händen, ausgeführt.

Der Griff aller japanischer Schwerter ist so ausgelegt, dass die Waffe sowohl einhändig als auch zweihändig geführt werden kann. Diese Umstände bedeuten, dass für diese Schwerter eine eigene Waffenfertigkeit verwendet werden muss. Will man sich weiter über diesen Fechtstil informieren, sei auf die Fachliteratur der Kampfsportart Kendo verwiesen. Japanische Schwerter (Nihon-To),⁴⁹ also Daito, Wakizashi und Tanto durften nur von Samurai getragen werden und haben eine eigene Klassifikation die nicht mit der europäischen Klassifikation übereinstimmt.

Klassifikation nach Alter :

Kato : oder Koto sind alte Schwerter von 645 bis 1614 (also aus den japanischen Perioden Nara 645-794, Heian 794-1185, Kamakura 1185-1334, Muromachi 1334-1573 und Momoyama 1573-1614)

Shinto : alte Schwerter die zwischen 1614 und 1877, also in der friedlichen Edo-Periode (1614-1868) vor der Satsuma-Revolution hergestellt worden sind. Diese Schwerter sind weniger nach Funktionalität, sondern mehr nach ästhetischen Gesichtspunkten mit prunkvollen Verzierungen gefertigt worden.

Shinshinto : Schwerter die nach der Satsuma-Revolution 1877, aber vor dem 2. Weltkrieg hergestellt worden sind und in der Form den Koto-Schwertern entsprechen. Diese Art der Schwerter wurde zuerst vom Schmied Kawabe Suishinshi Masahide 1790 in Edo gefertigt.

Gunto : Schwerter aus der Massenproduktion während des 2. Weltkriegs.

Klassifikation nach Länge :

Daito : alle Schwerter mit Klingenslänge über 2 shaku (1 shaku = 30,3cm) also über 60cm. Zu dieser Gruppe gehört das Katana, das Tachi

Katana : Klassisches Kampfschwert des ländlichen Kriegeradels (Buke) bzw. der Samurai aus Lagenstahl. Es hat eine Schneide mit rasiermesserscharfem Hohl-schliff, ist leicht gebogen und hat eine runde Stichplatte (Tsuba). Der Griff ist so lang, dass es mit einer oder mit beiden Händen zu gebrauchen ist. Der Griff ist aus Holz mit Rochenhaut bezogen und mit Seidenbändern umwickelt. Das Katana wird mit der Schneide nach oben gesteckt im Gürtelband (Obi) getragen. Ronin besitzen nur das Katana, Samurai zusätzlich das Wakizashi. Katana und Wakizashi zusammen bilden ein Daisho (groß-Klein), also ein klassisches Waffenpaar in der Regel in gleicher Fertigung. Katanas sind sehr persönlich. Ein Samurai der sein Katana oder sein Wakizashi verloren hat, hat seine Ehre verloren. Dies ist auch im 35. Gesetz des Tokugawa Ieyasu geregelt: *Das Schwert ist die Seele des Samurai. Wer es verliert, ist entehrt und der strengsten Strafe verfallen.* Ein Katana oder ein Wakizashi ist nicht im Handel zu finden. Entweder erwirbt man ein Samuraischwert als Beutestück von einem *toten* Samurai, oder man bekommt einen Satz Schwerter als Belohnung von einem östlichen Lehnsherren. Diese Verleihung ist eine große Ehre und kommt einem Ritterschlag gleich, verpflichtet aber auch zu unbedingter Gefolgschaft. Das Katana ist etwa 100cm lang und die Klinge etwa 60cm bis 80cm lang.

⁴⁹siehe auch [Bir83]

Ken/Tsurugi : Klassische Schwertform chinesischen Ursprungs mit einer zweischneidigen, geraden Klinge mit beidseitig erhöhtem Grad und einer verbreiterten Spitze. Diese Form ist im chinesisch-buddhistischen Symbol des drachenum-schlungenen Schwertes überliefert. Diesen Schwerttyp findet man hauptsächlich bei uralten Schwertern für kultische oder repräsentative Zwecke. So gehört ein Ken zu den Reichsinsignien des Tenno (neben dem Spiegel und dem Juwel).

Militär-Katana : (Ende 19. Jahrhundert, 20. Jahrhundert) einfache, schmucklose Form des Tachi als Seitengewehr⁵⁰ der japanischen Offiziere.

Nodaichi : Längere, mannshohe Ausführung des Tachi für den ausschließlich zweihändigen Gebrauch von Spezialisten. Diese Waffe ist ausgesprochen selten. Trageweise auf dem Rücken.

Tachi : Das Tachi⁵¹ ist die höfische Prunkform des Schwertes. Es ist bis zu 1,20m lang mit einer 62cm bis 82cm langen, leicht konkaven Klinge. Es wird an einem Gehänge aus Seidenkordeln am Gürtelband wie ein Säbel getragen. Am Griffende und am Gehänge befinden sich Seidenquasten. Bei höfischen Festen und Staatsakten waren unterschiedliche Tachi in unterschiedlichen, prunkvollen Ausstattungen vorgeschrieben, z.B. ein *Gijo-no-tachi* für Feste und ein *Hejo-no-tachi* für Ratsversammlungen.

Eine weitere Unterscheidung ist noch am Griff zu sehen: Kuge⁵² hatten mit Rochenhaut bezogene, beschlagene Griffe. Hohe Vertreter der Buke⁵³, also Daimyo u.ä, hatten Tachi mit einem Griff ähnlich einem Katana, also mit Rochenhaut bezogen und einem Seidenband umwickelt.

Zum Tachi wurde ein Tanto (bis 1580 verdeckt, danach offen) getragen.

Shoto : alle Schwerter mit Klingenslänge zwischen 1 shaku (30,3cm) und 2 shaku, in der Regel 40cm bis 60cm. Zu dieser Gruppe gehört das Wakizashi und das Ninjato.

Ninjato : Schwert der Ninja mit einer viereckigen Stichplatte. Die Klinge des Ninjato ist gerade etwa 50cm lang (kürzer als die Repliken mit einer 65cm Klinge) und damit länger als das Wakizashi und kürzer als das Katana. Es hat eine Schneide mit rasiermesserscharfen Hohlschliff und ist aus Lagenstahl gefertigt. Das Ninjato wird auf dem Rücken getragen und stellt keine Behinderung dar. Es ist eine schnelle Hieb- und Stichwaffe. Das Ninjato ist nicht im Handel zu erhalten, da sie höchst illegal ist. Das Tragen von Schwertern ist nur Samurai erlaubt, und Ninja sind nun mal keine Samurai, und dann noch einen eigenen Schwerttyp zu verwenden ist eine Dreistigkeit gegenüber der herrschenden Samuraikaste. Diese Waffe wird nur an Mitglieder einer Ninjagilde ausgegeben und ist von Fremden nur von einem Ninja zu erbeuten.

Wakizashi : Kurzschwert der Samurai aus Lagenstahl. Das Wakizashi ist die kürzere Variante des Katana und wird von Samurai zusammen mit dem Katana im Zweiwaffenstil verwendet. Es hat eine runde Stichplatte (Tsuba) und eine leicht gebogene Klinge mit einer Schneide (Hohlschliff). Es kann sowohl als Hieb als auch als Stichwaffe verwendet werden. Es ist genauso wenig im Handel zu finden wie ein Katana. Das Wakizashi ist die Waffe des Samurai zur Verteidigung seiner Ehre und wird von Sonnenaufgang bis zum Sonnenuntergang am Mann getragen. Das Wakizashi ist auch die Waffe die beim Seppuko, dem rituellen Selbstmord eines entehrten Samurai, Verwendung findet. Das Wakizashi ist etwa 60cm bis 70cm lang und die Klinge etwa 40cm bis 50cm lang.

Tanto : alle Dolchmesser mit einer Klingenslänge bis 1 shaku (30,3cm) die die Merkmale eines Schwertes haben. Zu dieser Gruppe gehört das Hamidashi

⁵⁰an der Seite getragene militärische Blankwaffe, hat etwas mit Wehren und weniger mit Gewehr (Schusswaffe) zu tun. Allerdings kann ein Bajonett auch ein Seitengewehr sein, da es wenn es nicht aufgefpanzt ist, eine an der Seite getragene Blankwaffe ist.

⁵¹siehe [Sac89, S.54] und [Ick90]

⁵²Mitglieder der kaiserlichen Familie und hohe Beamte am kaiserlichen Hof

⁵³ländlicher Kriegsadel

Aikushi : Das Aikushi⁵⁴ (Haikushi, Kusungobu) ist ein großer, japanischer Dolch mit einer 20cm bis 30cm langen Klinge mit beidseitigem Hohlschliff aus Lagenstahl, ohne Stichplatte. Der Name Aikushi oder Haikushi bedeutet *Angenehmer Gefährte*. In der Literatur wird vom Aikushi als verdecktes Kurzschwert geschrieben, wobei alle Waffen der Klasse Tanto als Kurzschwerte angesprochen werden. Das Aikushi wurde von Personen jeglichen Standes (zum Teil illegal) verdeckt getragen und sowohl als Selbstverteidigungswaffe als auch für Attentate benutzt. In der Scheide befindet sich zusätzlich ein Kogai für die Klingenpolitur. Das Kogai, auch Schwertnadel genannt, ist eine Nadel aus sehr hartem Stahl mit Griff. Das Kogai wird über die Klingenoberfläche gerieben um die verschiedenen Lagen zu glätten und so eine Spiegelpolitur zu erreichen.

Hachiwara : schmales Aikushi mit einem zusätzlichem Klingenfänger am Rücken (ähnlich einer Main-gauche).

Hamidashi : Das Hamidashi⁵⁵ ist ein japanisches Kampfmesser ohne Stichplatte mit langgezogener Drop-Point Klinge aus Lagenstahl. In der Scheide befindet sich auch zusätzlich ein Kogai (Schwertnadel) für die Politur einer Schwert-, bzw Messerklinge.

Kwaiken : Bisher habe ich nur die Information, dass dies ein Dolchtyp (?) ist der Frauen aus dem Samuraistand bei Beginn der Pubertät für ihre Selbstverteidigung (begleitet von einigen Feierlichkeiten) verliehen wurde. Diese Waffe wurde ständig, versteckt getragen.

Tanto : Japanisches Kampfmesser mit Stichplatte (Tsuba) und leicht gebogener Klinge aus Lagenstahl und einer Schneide mit Hohlschliff. Im Prinzip sieht ein klassisches Tanto mit einer Klingenlänge von 25cm bis 30cm wie kürzeres Wakizashi aus. Charakteristisch bei Tantos neuerer Fertigung ist die Spitze, die eigentlich eine vordere Schneide im Winkel von ca. 45 Grad zur eigentlichen Schneide ist, und der Wegfall der Tsuba. Das stabile Tanto kann als Hieb- und Stichwaffe verwendet, aber nicht geworfen werden. Es wird hin und wieder exportiert und kann evtl. von Seeleuten in Hafenkneipen oder fahrenden Händlern in einer Karawanserail unter der Hand erworben werden.

japanische Schwerter	kg	Abw.	Tref.	Geschw	Bruch	Schaden		K-stil
Aikuchi	0,7	-1	0	2	10*1	1d6+1	1d6	ein.
Hamidashi	0,7	-1	0	2	-	1d4+1	1d4	ein.
Katana	3	0	0	4	10*1	1d10	1d12	ein.
						2d6	2d8	zweih.
Ninjato	2,5	0	0	3	10*1	1d8+1	1d8+1	ein.
						2d6	2d6	zweih.
Nodaichi	7	0	0	9	10*1	2d6	3d6	zweih.
Tachi	2,5	0	0	4	6*1	1d8	1d10	ein.
						2d4	2d6	zweih.
Tanto	1	-1	0	2	-	1d6	1d6	ein.
Tanto+1	1	0	+1	2	-	1d6+1	1d6+1	ein.
Wakizashi	1,5	0	0	3	10*1	1d8	1d8	ein.

Tabelle 2.5: japanische Schwerter und Dolche

2.12 Zertrümmerungswaffen

Dreschflegel : (engl. Footman's flail) Der Dreschflegel ist eigentlich ein Handgerät zum Ausdreschen von Getreide, wurde aber auch zur Zeit der Bauernkriege als Zertrümmerungs-

⁵⁴siehe [Sac89, S.55]

⁵⁵siehe [Sac89, S.55]

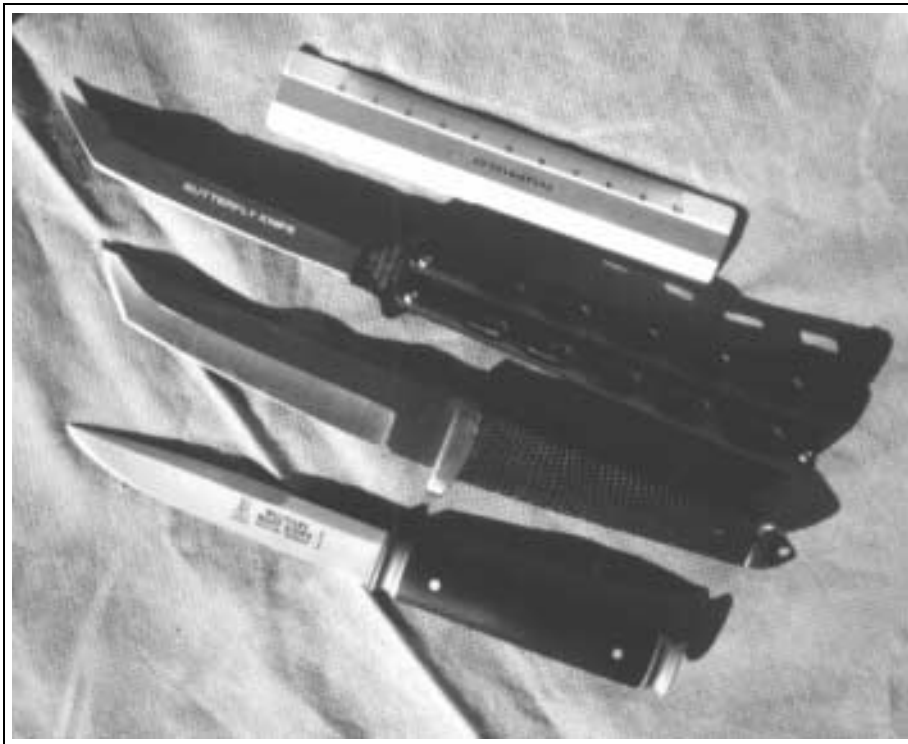


Abbildung 2.12: moderne Tantos. Von oben: Hertz Butterfly-Tanto, Klinge: 440, Griff: Metall. Tanto, Griff: Gummi. Wingen Military Boot Knife mit einer an ein Aikushi angelehnten Klingeform. Stahl: rostfrei, Griff: Nylon. Sammlung: Lüddecke

waffe eingesetzt. Der Flegel besteht aus einem ca. 1,5m langem Stiel, der Handhabe und einem ca. 50cm langem Knüppel, dem Schlägel. Handhabe und Schlägel sind mit Lederriemen miteinander verbunden. Für den Einsatz im Kampf wurde der Schlägel durch Eisenbeschläge verstärkt.

Flegel : (engl. Horseman's flail, ab 12. bis 17. Jahrhundert) Der Flegel ist ein Zwischending zwischen Morgenstern und Dreschflegel. Der Stiel besteht aus einem ca. 5cm dickem, eisenbeschlagenem Hartholzstab, und ist ca. 60cm lang. Der Schlägel besteht aus einer gezackten, ca. 40cm langen Eisenstange. Handhabe und Schlägel sind mit einer Kette verbunden. Die Größe dieser Waffe erlaubt es, sie zusätzlich an einer Sattelhalterung als Reservewaffe, ähnlich einem Streitkolben, mitzuführen.

Kette : Einfache Eisenkette.

Keule : (Club) Normale Keule aus Holz. Die Keule kann leicht hergestellt werden, indem man einen jungen Baum inklusive Wurzelansatz dazu verwendet. Größe und Dicke der Keule kann in Abhängigkeit von der Stärke und Größe des Verwenders stark schwanken.

Kriegshammer : (Warhammer) Hammer mit einem runden oder viereckigem, schlanken aber langen Kopf und einem ca. 60cm langen Metallstiel.

Manrikugusari : Japanische Kampfkette mit pilzförmigen, massiven Stahlgriffen an den Enden. Diese Waffe wird als Zertrümmerungswaffe oder als Abwehrwaffe eingesetzt. Mit dieser Waffe kann ein spezialisierter Kämpfer auch leicht seinen Gegner entwaffnen.

Morgenstern : (engl. Morning Star, ab 13. Jahrhundert) Etwa 50cm langer, stabiler Stab an dem über eine ca. 30cm lange Kette eine mit Zacken versehene Eisenkugel befestigt ist.

Morgenstern, doppelt : Variation des Morgensterns mit zwei Ketten an einem Ende, an denen sich jeweils eine gezackte Eisenkugel befindet⁵⁶. Die beiden Eisenkugeln sind jeweils

⁵⁶siehe [Hay91]

kleiner als die Eisenkugel an einem Morgenstern mit einer Kugel. Diese kleineren Kugeln verursachen also auch jeweils einen kleineren Schaden, aber es können mit einem Angriff zwei Kugeln treffen. Es muss also für jede einzelne Kugel der Treffer und der Schaden gewürfelt werden. Die Waffe ist aber schwieriger zu handhaben und kann nur zweihändig gebraucht werden. Für jede Kugel die nicht getroffen hat, muss auf Eigentreffer gewürfelt werden.

Morgenstern, dreifach : (Ochsenherde) Variation des Morgensterns mit drei Ketten und drei Kugeln⁵⁷. Die Handhabung entspricht der Handhabung des doppelten Morgensterns, nur halt für drei Kugeln.

Nunchaku : Zwei ca. 40cm lange Hartholzstäbe die mit einem Riemen oder einer Kette an jeweils einem Ende verbunden sind. Die Handhabung erfordert eine spezielle Waffenfähigkeit.

Rabenschnabel für Reiter : Variation des Streithammers für Reiter. Am Ende des Hammerkopfes kann sich eine Dolchspitze befinden und auf der einen Hammerseite befindet sich ein Hammerkopf, auf der anderen Seite eine Spitze⁵⁸. Mit der Dolchspitze kann ein Schaden von 1d3 verursacht werden, sonst entspricht die Waffengeschwindigkeit und der Schaden dem Streithammer für Reiter.

Sai : Stahlstab mit einer langen nach vorn gebogenen Parierstange. Diese Waffe ist primär für die Abwehr von Hieb Waffen bestimmt. Der Hieb kann mit Hilfe der überbetonten Parierstange aufgefangen werden und der Gegner entwaffnet werden. Ursprünglich ist der Sai als bäuerliche Waffe aus einer abgesägten dreizackigen Mistgabel entstanden.

Streithammer für Fußvolk : Hammer mit einem Holzstiel, der etwa mit einem heutigen Vorschlaghammer zu vergleichen ist.

Streithammer für Reiter : Kürzere Ausführung des Kriegshammers mit einem ca. 50cm langen Metallstiel und einen runden langen Kopf der an den runden Schlagflächen leicht pilzförmig ausläuft. Am Ende des Stiels befindet sich in der Regel eine Handschlaufe.

Streitkolben für Fußvolk : (Mace) Etwa 1m lange Keule deren Ende in Eisen gefaßt ist und mit ca. 10cm langen Eisendornen beschlagen ist. Dies ist eine typische Waffe der Bauernkriege, sie ist einfach und billig herzustellen und wen es trifft, den haut es um.

Streitkolben für Reiter : Etwa 50cm lange Eisenstange deren Ende verdickt und gezackt ist. Diese Waffe war eine Reservewaffe der Ritter, die sich noch leicht in einer Halterung am Sattel mitführen läßt. Diese Waffe hat sich später zu einem Statussymbol für Feldherren entwickelt. Aus dem Streitkolben für Reiter haben sich z.B. das Zepter und der Marschallstab entwickelt.

Brabantbengel : Streitkolben der aus einer ca. 50cm langen Eisenstange besteht und an der Spitze eine fest montierte, gezackte Eisenkugel besitzt. Ein Zacken in der Achsverlängerung ist so stark ausgeprägt, dass er als Stichwaffe mit einem Schaden wie ein Dolch verwendet werden kann.

Kaktusblüte : Streitkolben der aus einer ca. 50cm langen Eisenstange besteht, wobei die Spitze sternförmig verdickt und ausgezackt ist. Mit etwas Phantasie hat diese Spitze eine Ähnlichkeit mit einer Kaktus- oder Muskatblüte.

Tonfa : japanische und chinesischer Schlagstock mit einem rechthöckrig angesetztem Griff. Diese bäuerliche Waffe ist aus einem abgesägtem Sensenstiel entstanden. Die Schlag- und Abwehreigenschaften haben sich so gut bewährt, dass moderne Schlagstöcke der Polizei diese Form aufweisen.

⁵⁷siehe [Hay91]

⁵⁸siehe Abbildung [BCP+91, S. 106]

2.13 Äxte

Zunächst einmal eine Definition: Ein Beil ist vom Gewicht und der Stiellänge für den Gebrauch mit einer Hand gemacht. Eine Axt ist vom Gewicht und der Stiellänge ausschliesslich für den beidhändigen Gebrauch. Allerdings gibt es auch Zwitterformen wo dies nicht ganz klar ist. Diese Zwischengrößen sind für den einen ein großes Beil und für den anderen eine kleine Axt, je nachdem wie er diese/s Werkzeug/Waffe führen würde. Ein Beispiel dafür ist das Tomahawk. Vom Gewicht her ist es ein Beil und von der Stiellänge wäre es eine Axt. Wenn man sich dann noch die Kampftechnik mit einem Tomahawk ansieht, dann gibt es Manöver mit einer Hand und Manöver mit zwei Händen. Es findet also hier ständig der Übergang von Beil zur Axt und wieder zum Beil statt.

Weitere Unterscheidungsmerkmale sind Schneidenform und Anschliff⁵⁹. Hier hängt es davon ab, ob die Schneide relativ klein oder groß zum bearbeitenden Stück ist. Konvexe Schneiden findet man z.B. an einer Forstaxt und einem Jagdbeil, gerade Schneiden an einem Tischlerbeil und einem Schlachterbeil, konkave Schneiden an einer Scharfrichteraxt oder einer Helebarde.

Nun kommen wir zur Nomenklatur der Axt (des Beils).⁶⁰

Auge/Öhr : das Loch im Eisen in dem der Stiel befestigt wird. Es gibt runde, ovale und ballig-dreieckige Augen.

Blatt : Vorderteil des Eisens, das die Schneide trägt, im Gegensatz zum Haupt.

Eisen : die ganze Axtklinge, also die Axt ohne Stiel.

Fase : der Anschliff der Schneide. Die Fase bestimmt, für welches Schnittgut die Axt, bzw. das Beil bestimmt ist:

- stumpfer Schneidwinkel, stark ballig: ist zum Hacken und Spalten von Hartholz.
- mittlerer Schneidwinkel, etwas ballig: ist zum Hacken und Spalten von Weichholz.
- spitzer Schneidwinkel (25° bis 30°) gerade: ist zum Schnitzen (Tischlerbeil) und Schneiden und Zerteilen (Jagdbeil, Schlachterbeil).
- spitzer Schneidwinkel, Hohlschliff: ist Blödsinn für ein Beil oder eine Axt.

Ferse : untere, dem Stiel zugewandte Ecke der Schneide.

Gleitstück : Mittelteil des Stiels, wo die Führhand hin- und her gleiten kann.

Hang : Winkel zwischen Schneide und Stiel. Der Hang kann parallel sein, oder so geneigt, dass die Ferse dichter am Stiel ist als die Zehe, sonst scheidet die Axt nicht.

Haupt : hinterer Teil des Eisens, also Haus und Nacken, im Gegensatz zum Blatt.

Haus : der Teil des Eisens der das Auge umschliesst.

Kappe/Nacken : Rückseite der Axt, also der Schneide gegenüber liegende Teil. Dieser Teil sollte in der Regel nicht als Hammer verwendet werden, da dieser Teil der Axt nicht gehärtet ist und sich dadurch das Auge verzieht. Es sei denn die Kappe ist wie bei einem Gipserbeil, oder Spalthammer, extra als Hammer ausgeformt.

Keil : Befestigungsteil aus Hartholz oder Metall für den Stiel im Auge.

Knauf : unterer Abschluss des Stiels

Ohr : links und rechts, nach unten verlängerte Teile des Hauses für eine Steigerung der Seitenstabilität.

⁵⁹siehe [Ber96]

⁶⁰siehe auch [Bot97]

Schneide : geschärfter, also wirksamer Teil der Axt

Stiel : Griffstück. In der Regel aus Hickory, Esche, Eibe, Hainbuche, Ahorn, Akazie, Vogelbeere, Elsbeere, Kirsche, Apfel, Pflaume. Selten Rotbuche oder Eiche.⁶¹ Der Stiel wird am besten aus einem geviertelten Stamm zugeschnitten. Eigene Versuche mit einem in der dicke passenden Ast haben leider nur Längsrisse im Stiel entlang der Maserung eingebracht.

Wange : linke und rechte Seite des Blattes.

Zeh : obere, dem Stiel gegenüber liegende Ecke der Schneide.

Noch etwas zur Handhabung. Weder ein Beil, noch eine Axt ist ein Keil auf deren Rückseite man mit einem Vorschlaghammer schlagen sollte. Dafür sind sie nicht gemacht und das Auge für die Schäftung würde deformiert und beschädigt werden. Ein normales Beil oder eine normale Axt sind kein Vorschlaghammer. Nur Beile und Äxte mit einer extra als Hammer ausgeformten Nacken (z.B. ein Gipserbeil) sollten als Hammer gebraucht werden, sonst ist auch mit einer Deformation des Auges zu rechnen. Will man z.B. mit einer Forstaxt einen Baumstamm zerteilen oder einen dicken Ast abhacken, dann sind immer Schlag und Gegenschlag auszuführen. D.h. es bringt nichts wenn man immer im 90°Winkel auf den Stamm eindrischt, sondern man sollte den Winkel abwechselnd nach links und rechts variieren und so Holzkeile entfernen.

Bärtige Axt/Skeggox : (6. bis 10. Jahrhundert) Streitaxt und Werkzeug. Diese Axt wird in unter-



Abbildung 2.13: Bärtige Axt und Jagdmesser, handgeschmiedet von Heimo Roselli. Sammlung Lüddecke.

⁶¹siehe auch [Bot97, S. 128]

schiedlichen Quellen, unterschiedlichen Kulturkreisen und unterschiedlichen Zeiten zugeordnet. So ist in [BMN95, S.60] eine Bärtige Axt zusammen mit einer Franziska abgebildet, die beide auf das Ende des 6. Jahrhunderts datiert werden und als fränkisch eingeordnet werden. In [Rei91] ist die Zeichnung eines fast gleichen Axtkopfes, dort ist die Axt dann normannischen (Wikinger) Ursprungs aus dem 9. Jahrhundert. Meiner Meinung nach sollte man dies nicht allzu verbissen sehen, da rege Handelsbeziehungen innerhalb ganz Europas bestanden. Es ist auch belegt, dass viele Klingen von Wikingerschwertern fränkischen Ursprungs sind. In Edda-Liedern und Skalden-Gedichten wird von Helmen und Lanzen spitzen aus Poitou und von Schwertern aus Solingen und Köln berichtet.⁶²

Warum sollte dieser Austausch nicht auch mit Axtköpfen geschehen sein und auf diesem Wege auch Gebrauchsmusterformen ausgetauscht worden sein. Zumindest scheint es so, dass dieser Axt-Typ zunächst in Franken modern war und die Axt durch bessere Schwerter als Waffe verdrängt wurde (Gräberfunde), aber bei Sachsen und Wikingern länger im Gebrauch war (Entwicklungsverzögerung in der Waffentechnik?).

Die namensgebende Besonderheit dieser einschneidigen Axt ist die lang nach unten auslaufende Schneide (dem Bart). Der Axtkopf ist mit einer Blattlänge von ca. 15cm kaum größer als der Kopf eines heutigen Forstbeils, allerdings ist die Schneide durch den Bart wesentlich länger. Die Bärtige Axt wird durch das Ei-runde oder ovale Loch wie eine Hacke geschäftet (dickes Ende nach oben). Für den geraden Axtstiel kommen Hainbuche (Weißbuche), Esche, Eiche, und Eibe in Frage. Die Länge des Axtstiels richtet sich nach dem Besitzer und sollte etwa Schulterbreite plus eine Handbreite betragen damit die Pariermöglichkeiten und die Durchschlagskraft optimiert werden können. Durch die starke konstruktive Ähnlichkeit der Skeggox mit dem Tomahawk (Schäftung, Gewicht und Maße) gehe ich davon aus, dass Kampftechnik und Verwendung der Bärtigen Axt auch stark dem Tomahawk ähnelt (für die es noch ausreichend Belege gibt).

Verschiedene Belege lassen auf verschiedene Herstellungsformen schliessen:

umgelegter Flachstahl : man nehme ein Stück Flachstahl, schmiede das Ende zu einem Auge um und das umgelegte Ende mit der Seite (Wange) zum Blatt zusammen. Nun wird das vordere Stück um ca. 90 Grad nach unten umgebogen und daraus die Schneide ballig ausgeschmiedet. Nun wird der Beilkopf gerichtet (in eine symmetrische Form gebracht) und die Schneide gehärtet und angeschliffen. Jetzt ist der Axtkopf fertig für die Schäftung.

Sandwich-Technik : Stahl war zu der Zeit knapp und damit teuer. Zudem ist es nicht notwendig das ganze Eisen aus Stahl zu fertigen und Schweissverbindungen von Stahl und Eisen waren sehr gebräuchlich⁶³, also liegt es nahe auch ein Axt-Eisen aus mehreren Materialien anzufertigen. Also es geht los: Es wird ein Stück Flacheisen so umgeschmiedet, dass das Haupt (mit Auge, Haus und Nacken) und der hintere Teil des Blattes mit zwei Wangen entsteht. Diese Wangen werden noch nicht zusammengeschweisst, sondern es wird senkrecht dazu ein Stück Klingenstahl dazwischen eingesetzt, welches den vorderen Teil des Blattes mit Bart und Schneide bilden soll. Nun werden die eisernen Wangen mit dem Klingenstahl zu einem einfachen Lagenstahl feuerverschweisst. Danach wird das ganze Stück in Form gebracht, gerichtet und geschliffen.

Vorschuh-Technik :⁶⁴ zunächst wird wie bei der Methode *umgelegter Flachstahl* ein Axt-eisen aus *Flacheisen* hergestellt. Dann wird ein Stück Klingenstahl zu einem V gefaltet und auf die Schneide feuerverschweisst. Dieses Verfahren ist einfach und günstig und wurde daher noch bis zum Anfang des 20. Jahrhundert praktiziert. So eine Axt läßt sich auch einfach wieder aufarbeiten, denn im Bedarfsfall wird die Axt wieder *aufgestahlt*, also eine neue Schneide aus einem V-Stahl auf die alte Schneide geschweisst.

⁶² siehe [Bugoj, S.241]

⁶³ siehe auch Lagenstahl und Damaststahl

⁶⁴ siehe auch [Bot97]

Breitaxt : oder Dänenaxt ist eine große Streitaxt mit einem Schaft von 1,20m bis 1,50m Länge und einer Schneidenlänge von 22cm bis 45cm. Die Breitaxt ist von unten wie eine Hacke geschäftet. Dieser Axttyp kam bei den Wikingern im späten 10. Jahrhundert in Mode und wurde von wohlhabenden Kriegern geführt⁶⁵. Eine Replik läßt sich aus einer Wiedehopfhaut herstellen, die in der Klinge und in der Schäftung der Breitaxt entspricht und auf der Rückseite eine Hacke hat. Diese Hacke sägt man ab und modifiziert die Schafthülse, und schon hat man eine Breitaxt der Wikinger.

Bergbarte : der Kopf der Streitaxt der harzer Bergleute (Standardwaffe) geht in der Form schon in Richtung Bartaxt. Die untere Kante ist genauso wie die Schneide gerade. Die obere Kante ist stark nach oben geschwungen, so dass das der Zeh (obere Ecke der Schneide) eine Spitze bildet. Der Stiel ist ca 1m lang und zur Verstärkung mit Metallstreifen beschlagen.

Dechsel / Dixel / Querbeil : Axt mit einer quer angebrachten Schneide. Dies ist ein traditionelles Werkzeug von Schiffszimmerleuten.

Forstaxt : dies ist die traditionelle Axtform die man in Deutschland in jedem Gartencenter, Baumarkt oder Heimwerkermarkt findet. Allerdings gibt es da große Qualitätsunterschiede und für eine brauchbare Forstaxt muss man schon ca. DM 100,00 anlegen. Die Forstaxt ist das Werkzeug zum Fällen und Entasten von Bäumen und zum Hacken von frischem Holz. Bei den Formen gibt es regionale Unterschiede.



Abbildung 2.14: Forstaxt, handgeschmiedet von Kjell-Ake Sjölund, Gränsfors Bruk. Sammlung Lüddecke.

⁶⁵siehe [Lev91]

Amerikanische Form :⁶⁶ oder auch Ohio-Form oder Yankee-Axt⁶⁷, an anderen Stellen ka-



Abbildung 2.15: Forstaxt amerikanische Form, geschmiedet in Deutschland mit amerikanischem Stiel im Vertrieb eines schwedischen Konzerns. Sammlung Lüddecke.

nadische Form⁶⁸ Auge: oval, Haus und Blatt sind in etwa gleich hoch, Nacken: lang und schmal.

Bayerische Form :⁶⁹

Berliner Form :⁷⁰ Auge: dreieckig-ballig,

Brasilianische Form :⁷¹ Auge: oval,

Harzer Form :⁷²

Rheinische Form :⁷³

Sibierische Form :⁷⁴

In der Regel ist die Schneide leicht gewölbt und die Fase stark ballig. Der Stiel einer handelsüblichen Forstaxt ist ca. 65cm bis 75cm lang. Optimal ist der Stiel einer Forstaxt, wenn

⁶⁶siehe [Ber96, S.6]

⁶⁷siehe [Ber96]

⁶⁸siehe [Bot97, S. 108]

⁶⁹siehe [Bot97]

⁷⁰siehe [Bot97]

⁷¹siehe [Ber96, S.6]

⁷²siehe [Bot97]

⁷³siehe [Bot97]

⁷⁴siehe [Ber96]

man das Eisen in die Hand nimmt und der Knauf bis zum Schultergelenk reicht. Eine ganz normale Forstaxt wiegt ca. 1,2kg bis 1,5kg.

Die Bedeutung dieses Werkzeuges kann man sich nur vor Augen halten, wenn man den hohen Bedarf an Brennholz, Bauholz und Tischlerholz berücksichtigt. Mit Brennholz wurde geheizt, gekocht, gegrillt, geräuchert, Bier gebraut, Schnaps gebrannt, Salz gesiedet, Holzkohle hergestellt und noch vieles mehr. All dieses Holz musste gefällt oder zumindest gesucht, aber auf alle Fälle zugerichtet und gehackt werden. Hinzu kommt noch der hohe Bedarf an Bauholz und man erkennt den Wert einer guten Forstaxt in der Zeit bevor es Motorsägen, Zentralheizungen und Elektroherde gab.

Forstbeil : kleinere und leichtere Ausgabe der Forstaxt für den einhändigen Gebrauch. Die Form ist gleich und die Stiellänge beträgt ca. 35cm bis 50cm und das Gewicht beträgt ca. 0,6kg bis 1,0kg.

Franziska : wurffähiges Kriegsbeil der Franken.

Jagdbeil : kleines, leichtes Beil mit einer mittleren, konvexen Schneide und einer geraden Fase. Es soll so leicht sein, dass es bei der Jagd mitgeführt werden kann, und so scharf und stabil sein, dass man damit die Jagdbeute zerteilen kann (das Schloss öffnen und Gelenke zerteilen). Die Schneide ist auch so scharf und gebogen, dass man mit dem Beil einen Skinner ersetzen kann und die Jagdbeute, ähnlich wie mit einem Häutemesser der Eskimo, aus der Decke schlagen kann. Die Abbildung eines Jagdbeils (Globetrotter Wildnisbeil) findet man auf Seite 182.

Kriegsbeil : (Hand or throwing axe) Beil mit einer Schneide in unterschiedlichen Formen. Die Erscheinungsform reicht von der fränkischen Franziska über das indianische Tomahawk bis zum heutigen Haushaltsbeil.

Spaltaxt : Spezialaxt zum Spalten (Hacken) von frischem Holz. Der Axtkopf ist gerade, mit einer geraden, balligen Schneide und er hat einen Rücken. Dieser Rücken ist ein beidseitiger Grad der entlang des Axtkopfes (90° zur Schneide) läuft und den Axtkopf in der Mitte verdickt und stabilisiert. Der Stiel ist gerade und ca. 75cm lang. Die ganze Axt wiegt ca. 2,2kg.

Streitaxt : (Battle Axe) Zweischneidige Axt von etwa dem Format einer canadischen Holzfälleraxt. Die beiden Schneiden sind rund und geschwungen. Der Stiel ist ca. 1m lang.

Streitaxt, friesisch : der Kopf einer friesischen Streitaxt ist lang und schmal mit *einer* abgerundeten Schneide. Durch die schmale Schneide hat die Streitaxt eine große Durchschlagskraft und kann durch den langen Kopf tiefer eindringen, aber auch leichter stecken bleiben. Eine heutige Spaltaxt kommt einer friesischen Streitaxt recht nahe.

Streitaxt, sächsisch : etwas breitere und kürzere Version der friesischen Streitaxt. Wenn man sich eine heute (in Norddeutschland) im Handel erhältliche einschneidige Forstaxt mit zusätzlichen Beschlägen am Stiel vorstellt, kommt man einer sächsischen Streitaxt sehr nahe. Allerdings ist das Auge der sächsischen Streitaxt etwa so rund wie bei einem Hammer und nicht so lang und dünn wie bei einer heutigen Forstaxt. Die Streitaxt war für die Sachsen genauso wie der Sax die Standardbewaffnung, wie Universalwerkzeug. Mit dieser Axt kann man Bäume fällen, Hütten bauen, aber auch den Feinden den Schädel einschlagen. So hatte eine Axt für einen Sachsen einen höheren Gebrauchswert als das wesentlich teurere Langschwert (welches eher bei professionellen Kriegern zu finden war).

Streithacke : liegt in der Größe zwischen Kriegsbeil und Streitaxt. Sie kann einhändig und beidhändig geführt werden. Der Kopf der Streithacke ist etwa dreieckig, also mit einer geraden Schneide und die Unterkante des Kopfes bildet etwa einen rechten Winkel zum Stiel. Die Oberkante des Kopfes hat etwa einen Winkel von 45 Grad zum Stiel und läuft zusammen mit der Schneide in eine Spitze von 45 Grad aus. Oft ist der Stiel noch zusätzlich mit Federn (Flacheisen) verstärkt.



Abbildung 2.16: oben Tischlerbeil, handgeschmiedet von Lennart Petterson, Gränsfors Bruk. Unten altes Forstbeil mit neuem Schaft. Sammlung Lüddecke.

Tischlerbeil :

Beil mit einer langen, geraden Schneide mit gerader Fase. Dadurch entsteht eine dünne Hiebfläche mit der sich leicht hartes, trockenes Holz zurichten lässt. Auf Seite 426 kann man sehen, wie mit einem Tischlerbeil ein Hockerbein bearbeitet wird. Der Kopf eines Tischlerbeils ist ca. 1kg schwer und der gerade Stiel ist um 50cm lang.

Tomahawk : zur Vollständigkeit hier auch das Tomahawk (Delaware: Hau Ihn um). Es ist ein aus der Kriegskeule entwickeltes Kriegsbeil. Die entsprechende Kriegskeule ist ein mit Rohhaut umwickelter, gerader Schaft, an dessen dicken Ende ein eiförmiger Stein befestigt ist. Durch Handelskontakt wurde dann ein spezieller Beilkopf erworben und ähnlich geschäftet. Also der klassische Tomahawk sieht wie folgt aus. Der Beilkopf ist aus einem Stück Flachstahl geschmiedet, wobei das eine Ende zu einer runden, oder ovalen Öse geformt worden ist und das andere Ende flach ausgeschmiedet ist und so eine breitere Schneide bekommen hat. Geschäftet wird dieser Beilkopf von unten (wie eine Hacke und nicht wie ein Beil oder Hammer von oben) an einem geraden Ast oder jungem Baum (dickeres Ende oben). Die Länge des Schaftes hat mindestens die Breite der Schultern des Verwenders. Fixiert wird der Beilkopf dann mit einer Schaftwicklung aus Rohhaut oder mit Ziernägeln. Das Tomahawk kann mit Erfolg geworfen werden und zum Parieren verwendet werden, indem die zweite Hand hinter den Beilkopf gelegt wird und man mit der Mitte des Schaftes einen Hieb abfängt. Ein weiterer Vorteil des Tomahawks ist das geringe Gewicht mit doch einer guten Durchschlagskraft. Aber gerade das Gewicht hat es bei Indianern, Trappern und Waldläufern zum stetigen Begleiter gemacht. Eine Renaissance hat das Tomahawk im Vietnam-Krieg erlebt, wo das Tomahawk zu einer weit verbreiteten

Surplus (selbst zu erwerbenden aber offiziell sanktionierten) Nahkampfwaffe für leichte motorisierte Verbände (z.B. Ontos) wurde. Bei dieser Gelegenheit entstanden dann auch Vorschriften über die Kampftechnik mit Tomahawk.

Zimmermannsaxt :



Abbildung 2.17: Zimmermannsaxt Modell 1900, handgeschmiedet von Lennart Petterson, Gränsfors Bruk. Sammlung Lüddecke.

schwere Axt (ca. 1,6kg) mit langer, leicht konkaver Schneide (ca. 18cm) zum Zurichten und Behauen von Planken und Stämmen für z.B. Dachstühle, Blockhütten oder Schiffe. Dieser Typ einer Axt hat sich von der Wikingerzeit bis heute kaum verändert⁷⁵. Von der Zimmermannsaxt gibt es zum Schutz der Finger auch asymmetrische Formen für das seitliche Behauen von Stämmen.

⁷⁵siehe auch Teppich von Bayeux, [Ber95] und [Ber96]

Waffe	Wert	Gew	Abw	Tref	Sp	Bruch	Schaden		Kampfentf.		
Dreschflegel	15g	7,5	0	0	7	5*1	1d6+1	2d4	0	-	-
Flegel	8g	2,5	0	0	6	5*1	1d4+1	1d4+1	0	-	-
Kette	5s	1,5	+1	0	5	-	1d4+1	1d4	0	-	-
Keule	-	1,5	0	0	4	5*1	1d6	1d3	10	20	30
Kriegshammer	2G	3	0	0	4	5*1	1d4+1	1d4	10	20	30
Kriegshammer+1		3	0	+1	4	-	1d6	1d4+1	10	20	30
Kriegshammer+2		3	0	+2	4	-	1d6+1	1d6	10	20	30
Kriegshammer+3		3	0	+3	4		2d4	1d6+1	10	20	30
Manrikugusari	2G	2,5	+2	0	6	-	1d4+1	1d4	0	-	-
Morgenstern	10G	6	0	0	7	5*1	2d4	1d6+1	0	-	-
Morgenstern (2)	35G	8	0	+1	8	10*1	2*1d4+1	2*1d4	0	-	-
Morgenstern (3)	40G	8	0	+1	8	10*1	3*1d4	3*1d3	0	-	-
Nunchaku	1G	1,5		0	3	5*1	1d6	1d6	0	-	-
Rabenschn.(kav)	10G	3	0	0	5	10*1	1d4+1	1d4	0	-	-
- Schnabel							1d6	1d4	0	-	-
- Spitze							1d3	1d3	0	-	-
Rabenschn.+1		3	0	+1	5	-	1d6	1d4+1	0	-	-
- Schnabel							1d6+1	1d4+1	0	-	-
- Spitze							1d4	1d4	0	-	-
Rabenschn.+2		3	0	+2	5	-	1d6+1	1d6	0	-	-
- Schnabel							1d8	1d6	0	-	-
- Spitze							1d4+1	1d4+1	0	-	-
Rabenschn.+3		3	0	+3	5	-	1d8	1d6+1	0	-	-
- Schnabel							1d8+1	1d6+1	0	-	-
- Spitze							1d6	1d6	0	-	-
Sai	3s	1	+1	0	2	-	1d4	1d2	0	-	-
Streithammer(inf)	8g	3	0	0	7	5*1	1d6+1	2d4	10	20	30
Streithammer(kav)	7g	2	0	0	5	5*1	1d4+1	1d4	10	20	30
Streitkolben(inf)	8g	5	0	0	7	5*1	1d6+1	1d6	0	-	-
Streitkolben(kav)	5g	3	0	0	6	5*1	1d6	1d4	0	-	-
Streitaxt	5g	3,5	0	0	7	5*1	1d8	1d8	0	-	-
Kriegsbeil	1g	2,5	0	0	4	5*1	1d6	1d4	10	20	30

Tabelle 2.6: Zertrümmerungswaffen und Äxte

2.14 Stangenwaffen, Spieße und Lanzen

Neben dem Messer sind Speere und Spieße die ältesten Waffen der Menschheit. So wurde in Niedersachsen ein Speer aus Eibenholz mit feuergehärteter Spitze in einem Mammut-Skelett gefunden — oder handelt es sich um einen Spieß, denn ich bezweifle, dass durch einen Wurf mit einem angespitzten Holzstab ein tödlicher Treffer bei einem Dickhäuter wie ein Mammut zu erzielen ist, wahrscheinlicher ist ein abgestützter Einsatz als Spieß. Alter ca. 100.000 Jahre.

Doch was ist der Unterschied zwischen einem Speer, einem Spieß und einer Lanze? Meiner Meinung in erster Linie der Gebrauch, und da geht die Einordnung in der Literatur schon arg durcheinander.

Ein Speer wird geworfen und ist damit weg. Ein Spieß ist eine Infanterie- oder Jagdwaffe und wird gestoßen, dabei gut festgehalten, und kann so mehrfach verwendet werden. Eine Lanze ist eine Kavalleriewaffe und im Prinzip eine Sonderform des Spießes.

Führen wir uns also einen Krieger zur Zeit der Völkerwanderung, oder im frühen Mittelalter vor Augen. Welche Waffen führte er? Laut der Mehrzahl der Literaturquellen: Schild, Axt oder Schwert, Dolch oder Sax, Speer! Also im Zweifelsfall *ein* Wurf. Dieser Speer hatte nicht nur die größte Reichweite, sondern auch eine Spitze von ähnlich guter Qualität wie sein Schwert, oder sein Sax. Meiner Ansicht ist dies nicht plausibel, sondern nur damit zu erklären, dass es sich nicht um einen Speer, sondern um einen Spieß handelt! Darauf gekommen bin ich durch eine Abbildung in [Jam98] von einem mit einem *Speer* kämpfenden Kelten, der seinen *Speer* natürlich als Spieß gebraucht hat.



Abbildung 2.18: Speerspitze aus Damaststahl, handgeschmiedet von Martin Barkmann. Sammlung Lüddecke.

Jetzt können wir auch die Entwicklungsrichtungen der Stangenwaffen besser verstehen. Da gibt es Spieße der Infanterie die entweder auf die Reichweite optimiert waren wie die Pike, oder mehr auf Stabilität und Handhabbarkeit getrimmt waren wie die Kurzgewehre. Das gleich gilt für die Lanzen der Kavallerie. Auf der einen Seite die langen und schwer zu führenden Lanzen

der Ritter — mit der lange vor dem Ziel ausgerichtet und der erste Stoß sitzen mußte — und den leichten Lanzen der Ulanen, mit denen man auch fechten konnte.

Aus der Anwendungsform resultiert auch das verwendete Material. Die langen Lanzen der Ritter und die Piken der Landsknechte waren aus leichtem Tannenholz. Kurze, stabile Gewehre wie der Ahlspeiß hatten einen Schaft aus dem festen und schweren Eichenholz, wobei es schwer ist lange, gerade rissfreie Stücke von Eichenholz zu bekommen, wahrscheinlich nur aus frisch gespaltenen Stammteilen. Wahrscheinlich war auch Esche und Hainbuche als Schaftmaterial (ähnlich wie bei landwirtschaftlichen Geräten) stark im Gebrauch. In [Qua97] wird von jungen Stämmen aus speziellen Baumschulen für Saufedern und Bärenspeißen berichtet. Bei den Ulanenlanzen aus dem 19. Jahrhundert konnte man dann Bambus und Leichtmetallrohr finden.

Der Speiß ist also eine Waffe die nachweislich von ca. 100.000 vor Chr. bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts (2. Weltkrieg) im Gebrauch war.

Die andere Gruppe der Stangenwaffen sind überdimensionierte Äxte und Hieb Waffen wie die Bartaxt, die Helmbarte, die Glefte und die Kriegssense. Die logische Folge war dann der Versuch Lanze und Axt zu kombinieren und die Hellebarde ist nur eine Folge dieser Verschmelzungen.

2.14.1 Langspeiß

Pike : 3,5-6m langer Speiß mit einer drei- oder vierkantigen Spitze. Die Pike war zur Zeit des 30-jährigen Krieges eine sehr effektive Infanterie-Waffe gegen die Kavallerie. Eine größere Gruppe von Pikenieren konnten so einen Reiterangriff zum Stehen bringen und dann mit Kurzschertern weiter kämpfen. Diese Waffe verursacht doppelten Schaden wenn sie am Boden abgestützt wird und gegen einen anstürmenden Reiter eingesetzt wird. In diesem Fall muss aber auch ein Bruchwurf mit einem 6er Würfel beim Schadenswurf gemacht werden.

2.14.2 Kurzwgehre

Kürzere Stangenwaffen mit einer Länge von ca. 2m bis 3m. Diese Kurzwgehre (Hellebarden, Partisanen, Glefte usw. wurden ab dem 16. Jahrhundert⁷⁶ zu Statussymbolen von Offizieren und Unteroffizieren und Repräsentationswaffen von Leibgarden militärischer Führer und feudaler Herrscher — und damit immer protziger und monströser.

Ahlspeiß : (engl. Awl pike, 15. bis 16. Jahrhundert) ca. 2m langer Speiß der zur Hälfte aus einer dreikantigen oder vierkantigen Stoßklinge mit einer runden Stichplatte und zur anderen Hälfte aus einem starken Holzschafte besteht.

Ango : (fränkisch, 2. Hälfte 5. Jahrhundert bis Ende 6. Jahrhundert) Der Ango ist ein Widerhaken-Speiß mittlerer Größe mit einem langen, schlanken Eisenschafte (ca. 90cm), einer geschlitzten Tülle und Widerhaken an der Spitze. In der Tülle steckt ein kurzer Holzschafte, sodass der Ango auf eine Gesamtlänge von ca. 2m kommt. Der Speiß wird im Nahkampf gestoßen oder geworfen. Körpertreffer machen den Gegner kampfunfähig (da die Spritze im Kampf nicht wieder entfernt werden kann) und Schildtreffer machen den Schild durch das Gewicht und die Sperrigkeit des Ango unbrauchbar.

Bärenspeiß : Variation der Saufeder mit festem Knebel aus Eisen und langen, den Schaft und die Tülle verstärkenden Federn (Eisenbeschläge).

Bartaxt : (Bardiche, Berdische) Diese Stangenwaffe ist eine Verlängerung einer Streitaxt. D.h. eine Streitaxt mit einer extrem langen Schneide ist an einem 1,60m bis 2,20m langen Schaft doppelt — am unteren Ende der Schneide und an der Mitte des Axtkopfes — montiert. Das obere Ende der Schneide kann als Lanzenspitze verwendet werden. Diese Stangenwaffe war vor allen Dingen in Russland gebräuchlich.

⁷⁶siehe auch [HLR94]

Gabelsense / Fauchard-fork : Kombination aus Kriegssense und Kriegsgabel. Hier wurde der Versuch gemacht aus landwirtschaftlichen Werkzeugen eine Art Hellebarde zu machen. Typische Waffe der Bauernkriege.

Glefe : (Glaive) Die Glefe ist eine 2,60m bis 3,20m lange Stangenwaffe mit einer breiten, einschneidigen, säbelartigen Klinge oft mit Pandurspitze (Entenschnabelspitze wie bei einem Bowie mit Rückenschneide). Diese Klinge ist oft nach außen gebogen um die Schnittwirkung zu erhöhen. Ansonsten ist die Glefe eng verwandt mit der Kuse. Die Glefe ist auch, wie die Kuse, die Basis für andere Kombinationswaffen (z.B. mit einem Haken an der Rückseite).

Glaive-Guisarme : Diese Kombinationswaffe besteht aus einer Glefe bei der sich an der Rückseite der Klinge ein Haken befindet. Dieser Haken soll dazu dienen angreifende Reiter vom Pferd zu holen. Ansonsten ist diese Waffe eng verwandt mit dem Rossschinder.

Hakensense / Hook Fauchard : Diese Kombinationswaffe besteht aus einer Kriegssense bei der unterhalb der Sense an der Rückseite der Klinge ein Haken angebracht ist um die Wirkung einer Guisarme zu erzielen. Dieser Haken soll dazu dienen angreifende Reiter vom Pferd zu holen oder Faschinen einzureißen.

Hellebarde : (engl. Halberd, ital. Roncone, ab Mitte 13. Jahrhundert) Die Hellebarde ist ca. 2,50m lang und hat eine Spitze die aus einem Stück geschmiedet ist und aus einer Axt, einer Speerspitze in der Achsverlängerung und einer Spitze oder einem Haken an der Rückseite der Axt besteht. Die Hellebarde ist die bevorzugte Waffe der Leibgarden und der Schweizer Söldner.

Helmbarde : (schweiz. Halparte, engl. Guisarme-Voulge, ab 13. Jahrhundert) Diese Kombinationswaffe besteht aus einer Helmbarte, an der zusätzlich an der Rückseite der Axt eine Spitze, oder ein Haken angebracht ist. Die Helmbarde ist der Vorläufer der Hellebarde.

Helmbarte : (engl. Voulge) Stangenwaffe mit einer breiten Axt deren Schneide halbkreisförmig nach oben in eine Spitze ausläuft. Die Spitze ist also an der Seite, und nicht in der Achsverlängerung. Die Helmbarte wird auch als Lochaber Axt⁷⁷ bezeichnet.

Knebelspieß / Ranseur : Kurzgewehr mit einer kreuzförmigen Spitze, also je eine Spitze in der Achsverlängerung, sowie links und rechts und das Ganze aus einem Stück. Die Dimensionen dieser Stangenwaffe entsprechen in etwa der einer Hellebarde. Laut [Qua97, S.5] wurde der Knebelspieß in der 1. Hälfte des 16. Jahrhunderts auch als Jagdwaffe und laut Berichten über den Schmalkaldischen Krieg auch als Reiterwaffe (Lanze) eingesetzt.

Korseke : (ital. Corsesca, 15. bis 16. Jahrhundert) stammt vom mehrspitzigen Spieß des frühen Mittelalters ab und ist ca 3m lang. Die Korseke besteht in der Mitte aus einer langen, durch einen ausgeprägten Mittelgrat versteiften Stoßklinge und an der Seite zwei kleineren Spitzen, die im Winkel von ca. 45 Grad zur Mittelspitze stehen, oder im Bogen nach vorne auslaufen. Bei einigen Formen können die Seitenklingen auch geschwungen zu Haken auslaufen (Friauler Spieß).

Kriegsgabel : (Fork, engl. Military fork, 15. bis 19. Jahrhundert) Umgeschmiedete Mistgabel die an einem 2,5-3m langem Stab befestigt wurde. Diese Waffe wirkt wie ein Spieß bzw. Dreizack und war zur Zeit der Bauernkriege eine weit verbreitete Waffe, da sie sich leicht herstellen ließ. Speziell hergestellte Forken aus dem 15. bis 19. Jahrhundert haben oft eine zum Haken gebogene, oder geteilte zu zwei Haken auf beiden Seiten gebogene Mittelzinke. Dieser Haken sollte dazu dienen Faschinen und Schanzkörbe einzureißen oder Reiter aus dem Sattel zu ziehen. Eine Anekdote ist in [Rei91] zu finden. Danach haben die Grenadiere des französischen Régiment Dauphin 1691 österreichische Kriegsgabeln erbeutet. Die Sergeanten dieses Regimentes haben dann bis 1816 diese Forken statt Hellebarden geführt.

⁷⁷Abbildung siehe [Gue95]

Kriegssense / Fauchard : Umgeschmiedete Sense die an einer 2,5 – 3m langen Stange gerade befestigt wurde. Diese Waffe hat keine Stoßwirkung aber eine brauchbare Hiebwirkung und lässt sich ähnlich einer Kuse oder Glefe einsetzen. Auch dies ist eine typische Waffe der Bauernkriege.

Kuse / Breschenmesser : Die Kuse ist eine 2,60m bis 3,20m lange Stangenwaffe mit einer breiten, einschneidigen Klinge (ähnlich einem großen dreieckigem Kochmesser).

Luzerner Hammer/Mordaxt : (ab Mitte 14. Jahrhundert) Diese Stangenwaffe ist ca. 3,20m lang und besteht aus einem Kriegshammer, einer langen Lanzenspitze und einer langen, breiten Spitze (Hacke), oder einem Beil an der Rückseite des Hammers. Die Lanzenspitze wird wie ein Ahlspieß und der Rest wie ein Rabenschnabel verwendet. Die Spitze ist aus einem Stück geschmiedet. Der Luzerner Hammer ist eine typische Landsknechtswaffe. Diese Waffe ist also professionellen Infanteristen und Söldnern zuzurechnen.

Ochsenzunge : oder Ochsenzungen-Partisane ist eine Partisane bzw. ein Spieß mit einer langen Spitze in der Form eines Schwertes.

Partisane : Die Partisane ist ein ca. 2,5m langer Spieß mit einer großen, breiten Spitze an deren Basis zwei kleinere Klingen sind. Die Hauptspitze in der Achsverlängerung und die beiden kleineren Spitzen (die in der Regel in einem Winkel von 45 Grad stehen) sind aus einem Stück geschmiedet. Als reine Stichwaffe kann die Partisane, ähnlich dem Ahlspieß in dichter Formation eingesetzt werden. Hauptsächlich findet man die Partisane aber (ähnlich der Hellebarde) in der Hand von Wachen.

Pilum : Das Pilum ist der traditionelle Spieß der römischen Legionäre. Es ist etwa 1,80m lang und besteht im oberen Viertel aus einer schlanken Eisenstange, die in eine Vierkantspitze ausläuft⁷⁸. Bei einem starken Aufprall verbiegt sich diese Eisenstange sehr leicht und wird für den Kampf unbrauchbar.

Rabenschnabel / Bec de corbin : Diese Stangenwaffe hat eine Spitze, die aus einem Kriegshammer, einer kleinen Speerspitze und einer langen Spitze (Haue) an der Rückseite des Hammers besteht. Die Waffe ist ca. 2,60m lang und speziell für den Einsatz gegen Plattenpanzer und Harnische gedacht. Die Spitze wird durch den Panzer geschlagen, wobei der rückseitige Hammer die Durchschlagkraft erhöht. Ist der Gegner dann verletzt, kann er mit der Speerspitze erledigt werden. Diese Waffe braucht viel Platz um ihre Wirkung zu entfalten. Eine Variation mit gleichem Namen ist für Reiter gedacht. Die Konstruktion des Kopfes ist gleich, jedoch kleiner und leichter. Der Stiel des Rabenschnabels für Reiter ist ca. 50 cm lang und diese Variation ist in der Gruppe der Streithämmer zu finden.

Rossschinder : Diese Waffe ist eine Weiterentwicklung der Kuse. Der Rossschinder hat eine schwere einschneidige Messerklinge an einem 2-2,4m langem Schaft. An der Rückseite der Klinge befindet sich im Winkel von ca. 90 Grad ein langer spitzer Dorn oder eine Dolchspitze. Die Waffe ist vielseitig einsetzbar, die Handhabung erfordert aber wie bei allen Stangenwaffen viel Platz.

Saufeder : Die Saufeder ist eine Jagdwaffe für die Wildschweinjagd. Sie ist ein ca. 1,60m bis 2m langer, stabiler Spieß mit einer sehr stabilen, großen, blattförmigen Spitze (ca. drei mal so groß wie eine normale Lanzenspitze). Der Holzschaft besteht aus einem ca. 6cm dicken Stamm eines jungen Baumes der in speziellen Baumschulen gezogen worden ist. Durch Ritzungen in der Rinde wurde der Baum zu dichtem Astaustrieb animiert. Diese Astansätze hat man stehen lassen und den Stamm zusätzlich mit Lederstreifen umflochten um die Griffigkeit zu erhöhen⁷⁹.

Vorn am Stamm, hinter der Tülle der Spitze ist bei einer Saufeder ein Knebel aus Holz, Knochen, oder einer Geweihstange gebunden. Dieser Knebel soll das Eindringen der Waffe begrenzen.

⁷⁸siehe [Pen92]

⁷⁹siehe [Qua97]

Die Saufeder ist einem Jäger zuzuordnen, kommt aber auch als verzierte Prunkwaffe in der Leibgarde von Herrschern — statt einer Partisane — vor. Die Saufeder kann entweder mit beiden Händen oder abgestützt — das Opfer auflaufen lassen — verwendet werden. Das Gewicht der Saufeder liegt bei ca. 3kg.

Stangenbeil / Guisarme : Stangenwaffe mit einer starken Klinge in Form eines Hakens an der Spitze. Dieses Gerät ist ursprünglich ein Werkzeug zum Beschneiden von Bäumen. Das Stangenbeil ist einfach zu handhaben, aber als Waffe nicht sehr wirksam.

2.14.3 asiatische Kurzgewehre

Kwon Do : Diese Waffe ist die ca. 2m lange chinesische Version der Glaive-Guisarme. An der Basis der Spitze befindet sich zusätzlich eine runde Parierplatte. Die Spitze an der Rückseite der Klinge befindet sich im vorderen Drittel und ist schräg nach vorn gerichtet. Durch die Parierplatte und die schräg nach vorn gerichtete Spitze kann man mit dem Kwon Do besser parieren als mit einer Glaive-Guisarme. Diese Spitze hat aber den Nachteil, dass im abgestützten Gebrauch die Klinge nicht weiter eindringen kann, und dadurch den Schaden nicht erhöht.

Naginata : Die Naginata⁸⁰ ist eine 2m bis 2,5m lange Stangenwaffe mit einer Spitze ähnlich einem Wakizashi. Diese Waffe ist die bevorzugte Waffe der östlichen, weiblichen Krieger. In Japan hing früher immer eine Naginata über dem Eingang, damit sich auch die Hausfrau im Notfall gegen unliebsame Besucher wehren konnte. Bei einem Brand wurde die Naginata auch ähnlich einer Feuerwehrraxt verwendet. Jede Hausfrau in Japan hatte Grundkenntnis im Umgang mit dieser Waffe.

2.14.4 Lanzen

2.14.5 noch nicht zugeordnete Stangenwaffen

Enterhaken : Der Enterhaken ist eine ca. 2,5m bis 3m lange Stangenwaffe, bzw. Werkzeug der Seeleute. Der Enterhaken hat eine – aus einem Stück geschmiedete – dornenartige Spitze kombiniert mit einem ausgeprägten großen, runden Haken. Dieses Gerät kann als Gaff verwendet dazu dienen Sachen aufzufischen und andere Boote/Schiffe ranzuholen oder abzustoßen. In einem Seegefecht wird mit mehreren Enterhaken die Prise rangeholt um sie zu stürmen und gegnerische Seeleute werden mit dem Enterhaken wie mit einer Guisarme bekämpft.

2.15 Stab

Zauberstäbe haben in der Regel 19+1d6 Ladungen.

Bergstock : Stabiler, ca 1,80m langer Wanderstock mit Eisenspitze. Der Bergstock erleichtert das Bergwandern, verbessert das Gleichgewicht und kann auch als Kampfstab verwendet werden.

Rilantaver's Stab : Der begnadete Zauberer Rilantaver lebte in der Nähe der Sea of Fallen Stars. Sein Erbe⁸¹ besteht aus einigen Sprüchen mit beeindruckendem Effekt, aber geringer Stärke und den von Ihm hergestellten Stäben. Einige dieser Stäbe sind in Amn und Star mantle aufgetaucht.

⁸⁰siehe [Al189, S.101]

⁸¹siehe [Gre91]

Waffe	Wert	Gew	Abw	Tref	Geschw	Bruch	Schaden		Kampfstil
Ahlspeer	5g	6	0	0	13	5*1 1 1d6	1d6 2d6	1d12 3d6	zweih. abgest.
Bartaxt	7g	6	0	0	9	5*1	2d4	2d6	zweih.
Enterhaken	5g	4	0	0	8	5*1	2d4	1d8	zweih.
Gabelsense	8g	4,5	0	0	8	5*1	1d8	1d10	zweih.
Glefe	6g	4	0	0	8	5*1 1 1d6	1d6 1d6	1d10 2d10	zweih. abgest.
Hakensense	10g	4	0	0	9	5*1	1d4	1d4	zweih.
Hellebarde	10g	7,5	0	0	9	5*1	1d10	2d6	zweih.
Helmbarde	8g	7,5	0	0	10	5*1	2d4	2d4	zweih.
Helmbarte	5g	6	0	0	10	5*1	2d4	2d4	zweih.
Knebelspieß	6g	3,5	0	0	8	5*1 1 1d6	2d4 4d4	2d4 4d4	zweih. abgest.
Korseke	5g	3,5	0	0	8	5*1 1 1d6	1d6+1 2d6+2	2d6 4d6	zweih. abgest.
Kriegsgabel	5g	3,5	0	0	7	5*1 1 1d6	1d8 1d8	2d4 4d4	zweih. abgest.
Kriegssense	5g	3,5	0	0	8	5*1	1d6	1d8	zweih.
Kwon Do	10g	5	+1	0	9	5*1	2d4	2d6	zweih.
Luzerner Hammer	7g	7,5	0	0	9	5*1	2d4	1d6	zweih.
Partisane	10g	4	0	0	9	5*1 1 1d6	1d6 2d6	1d6+1 2d6+2	zweih. abgest.
Pilum									zweih.
Rabenschnabel	8g	5	0	0	9	5*1	1d8	1d6	zweih.
Rossschinder	7g	7,5	0	0	10	5*1	2d4	1d10	zweih.
Saufeder	15g	4	0	0	7	5*1 1 1d6	1d8 2d8	3d4 2d10	zweih. abgest.
Schwertbeil	10g	5	0	0	9	5*1 1 1d6	2d4 2d4	2d6 4d6	zweih. abgest.
Stangenbeil	5g	4	0	0	8	5*1	2d4	1d8	zweih.
Naginata	8g	5	0	0	7	5*1 1 1d6	1d8 2d8	1d10 2d10	zweih. abgest.

Tabelle 2.7: Stangenwaffen

Rilantaver's Stab bewirkt automatisch einen Schutz von +3 auf Rettungswürfe und die Rüstungsklasse bei allen Personen (max. 6) die diesen Stab festhalten. Der Stab bewirkt auch auf Kommando ein „detect magic“ in einem Radius von 6 Metern. Die Wirkung kann aber nur von den Personen wahrgenommen werden, die den Stab in der Hand halten. Diese Eigenschaft kostet keine Ladungen und kann jederzeit angewendet werden. Der Stab bietet auch die Möglichkeit der Telekinese. Dazu muss das Objekt (max 500kg) mit dem Stab berührt werden und der Zauber aktiviert werden. Der Effekt entspricht dem Zauberspruch des 5. Grades „Telekinesis“ und kostet 3 Ladungen + 1 Ladung pro Wirkungsrunde. Die Wirkung kann mit dem Willen beendet werden. In jeder Runde kann ein unwilliger Gegner einen Rettungswurf gegen Zauber machen. Nach dieser Handlung ist der Zauberer für 4 Runden handlungsunfähig.

Stab des Mondlichtes : Stäbe des Mondlichtes (Staff of moonglow)⁸² sind oft in den Händen von Harfnern (Harpers) und Elfen aus der Stadt Silvermoon zu finden. Diese Stäbe können von allen intelligenten Rassen und Klassen verwendet werden. Der Stab des Mondlichtes ist in einer mond hellen Nacht eine +4 Waffe. Bei Neumond oder in einer Nacht mit bedecktem Himmel eine +1 Waffe und bei Tag oder in geschlossenen Räumen, bzw. unter Tage hat dieser Stab keinen Bonus. Der Stab des Mondlichtes gilt als heilige Waffe und er-

⁸²siehe [Gre91]

zeugt bei Untoten den doppelten Schaden. Der verursachte Schaden ist ein Feuerschaden und z.B. Trolle können diesen Schaden nicht regenerieren.

Auf Kosten einer Ladung kann der Stab die priesterlichen Zaubersprüche *pass without trace*, *find the path* und *free action*. Außerdem kann der Stab auf Kosten von einer Ladung pro Runde in einem hellen, blauweißem Licht (10m Radius) leuchten. Innerhalb des Leuchtradius kann ein *ring of shooting star* lokalisiert werden, Untote haben ein Angriffsmalus von -3 und alle magischen Objekte haben ein bernsteinfarbenes Elmsfeuer.

Auf Kosten zweier Ladungen kann ein Gegner zum *bleiben* gezwungen werden. Wird ein Gegner mit dem Stab und dieser vorher angekündigten Eigenschaft getroffen, so kann er in dieser und der nächsten Runde weder teleportieren, noch die Sphäre oder Dimension wechseln. Gegen diese Eigenschaft gibt es keinen Rettungswurf. Nichtmagische Kreaturen werden verlangsamt.

Stab der Nacht : (Staff of night)⁸³

Stab der Schlacht : Dieser Stab⁸⁴ ist ein magischer Stab+3, der von keiner Klinge beschädigt werden kann. Die magische Geschwindigkeit ermöglicht es dem Benutzer in jeder Kampfrunde als erster zu agieren und zieht alle (magischen) Geschosse an, die dann gefahrlos zu Boden fallen, oder deren Energie absorbiert wird. Wird ein Angriffswurf mit 20 oder höher gemacht, muss der Gegner einen Geschicklichkeitswurf (4d6) auf Entwaffnung machen. Wird der Prüfwurf versagt, dann fliegt die Waffe in einen Umkreis von 3+1d3 Meter.

Alle 6 Runden kann der Stab den Spruch „repel“ in einem Umkreis von 3 Metern bewirken. Dieser Spruch kostet 2 Ladungen.

Einmal pro Tag kann der Stab den Spruch *thunderstrike* auf ein getroffenes Opfer bewirken. Diese Aktion muss vorher angekündigt werden und verfällt, wenn der Gegner nicht getroffen wurde. Diese Aktion kostet 8 Ladungen.

Stab des Schreibens : Das eine Ende des Stabes des Schreibens (Staff of scrivening)⁸⁵ überträgt jeden geschriebenen Zauberspruch auf eine beliebige andere Fläche. Dabei ist es egal, welche Zauberstufe, oder welcher Magieschule der Anwender hat oder angehört. Ein Übertragungsvorgang kostet zwei Ladungen plus einer Ladung pro Runde und es werden keine anderen Schreibutensilien benötigt. Der Kopiervorgang dauert 4 Runden. In der ersten Runde muss die Informationsquelle mit der Spitze berührt werden. In der zweiten Runde muss der Stab zur Zielfläche bewegt werden und in der dritten und vierten Runde muss die Zielfläche mit der Spitze berührt werden. Dabei muss der Anwender den Stab mit der bloßen Hand fest halten. Wird der Vorgang in dieser Zeit unterbrochen, sind die Ladungen verloren und es ist keine Kopie vorhanden. Mit dem Stab kann auch der Spruch *Read magic* auf Kosten einer Ladung pro Runde ausgeführt werden. Wird beim Kopiervorgang eine Schutzglyphe ausgelöst, so absorbiert der Stab die Wirkung auf Kosten von 6 Ladungen pro Sprucheffekt.

Stab der Sicht : (Staff of vision)⁸⁶

Stab der Stille : Mit dem Stab der Stille (Staff of silence)⁸⁷ kann man in einem Radius von 4 Metern auf Kosten einer Ladung eine magische Stille erzeugen. Diese Stille kann mit dem Willen sofort eingeschaltet werden und dauert so lange, bis diese Stille mit dem Willen wieder abgeschaltet wird. Diese Stille schluckt alle Geräusche, die von der, den Stab tragenden Person ausgeht, bzw. von Personen ausgeht, die sich im Radius von 4 Metern um den Stab befinden. Also, Schritte werden von anderen nicht vernommen und Zaubersprüche werden von anderen Personen nicht gehört, sind aber wirkungsvoll.

⁸³siehe [Gre91]

⁸⁴siehe [Gre91]

⁸⁵siehe [Gre91]

⁸⁶siehe [Gre91]

⁸⁷siehe [Gre91]

Eine andere Variation dieser Magie kann auch auf Kosten einer Ladung erzeugt werden. Die magische Taubheit. Damit kann der Träger des Stabes auf magische Weise nichts hören. Dieses schützt den Träger vor der Wirkungen magischer Geräusche. Diese Wirkung beschränkt sich auf dem Träger und kann nicht auf andere Personen ausgedehnt werden.

Einmal pro Tag kann auf Kosten einer Ladung der absorbierte Schall freigelassen werden. Dieser Schall geht konisch von einem Ende des Stabes aus. Die Reichweite des Schalls beträgt 20 Meter und hat am Ende einen Durchmesser von 10 Metern. Hörfähige Personen bzw. Monster, die sich in diesem Bereich befinden werden für 2d20 Runden taub und können für 1d6 Runden bewusstlos werden (Rettungswurf gegen Gift), außerdem nehmen alle Personen und Gegenstände einen Schaden von 2d12 hin (Rettungswurf gegen Zaubersprüche ergibt den halben Schaden). Jede Person, die den Prüfwurf auf Geschicklichkeit nicht schafft, wird umgeworfen. Die Aktivierung geschieht sofort mit dem Willen. Der Stab kann mit Lärm nicht überladen werden.

Stab der Wunder : Der Stab der Wunder (Staff of miracles)⁸⁸ muss vom Träger mit der bloßen Hand umfaßt werden und die Funktion muss laut und deutlich geäußert werden. Wenn der Stab aktiviert wird, leuchtet er in einem hellen blauweißem Licht. Stäbe der Wunder wurden früher in Myth Drannor hergestellt, und es wird gesagt, dass dort noch welche zu finden sind.

Jederzeit kann der Stab der Wunder auf Kosten von 4 Ladungen alle Rettungswürfe der den Stab berührenden Personen (max. 4) um 4 erhöhen.

Einmal in 24 Stunden kann der Stab der Wunder auf Kosten von 6 Ladungen heilen (wie der Priesterspruch der 6. Stufe).

Einmal in 24 Stunden kann der Stab der Wunder auf Kosten von 6 Ladungen den Tod eines Charakters verzögern. Der Charakter wird magisch für 7 Turns auf einem Hitpoint gehalten (egal wie schwer die Verletzungen sind) und muss in dieser Zeit ausreichend geheilt werden.

Einmal in 66 Tagen kann der Stab der Wunder auf Kosten von 12 Ladungen einen Wunsch (wie der Zauberspruch *limited wish* der 7. Stufe) erfüllen. Wird die Frist nicht eingehalten, dann geschieht nichts, aber die Ladungen werden verbraucht.

2.16 Speer

Speere sind im Gegensatz zu Lanzen in der Regel wie Geschosse *Einwegwaffen*. Ausnahmen sind dabei der Dreizack und die mit einem Seil gesicherte Harpune, bei diesen Waffen ist damit zu rechnen sie nach erfolgreicher Jagd wieder zurück zu haben. Ein Speer kann wohl auch zur Jagd verwendet werden, ist aber in erster Linie eine Waffe die nach der Verwendung verloren ist.

Hier wird ein wirtschaftlicher Aspekt deutlich: Der Einsatz der Waffe muss sich lohnen, also einen entsprechenden Kosten-Nutzen Faktor haben.

Beispiele: Im 2. Weltkrieg kostete ein Torpedo ca. 30.000 Goldmark. Der Einsatz lohnte sich also nur, wenn berechnete Chancen bestanden ein gegnerisches Schiff — am Besten Kriegsschiff — zu versenken. Oder noch aktueller: Der Wert einer Milan-Panzerabwehrrakete entspricht einem neuen Golf GTI. Der Einsatz rechtfertigt sich also nur bei einer guten Wahrscheinlichkeit einen gegnerischen Kampfpanzer zu knacken.

Zurück zum Speer, um in der Kosten-Nutzen-Relation zu bleiben (Ziel: Mensch oder Tier) rechnet sich nur eine einfache Bauart mit simpler Eisenspitze, dafür aber eine Massenproduktion. Bessere und aufwendigere Macharten würde ich eindeutig unter Lanzen einordnen.

⁸⁸siehe [Gre91]

Dreizack / Trident : Klassische Harpune aus dem Mittelmeerraum mit drei nach vorn wirkenden Spitzen (mit und ohne Widerhaken). Diese Waffe ist auch gebräuchlich bei einem Gladiatortyp der zusätzlich mit einem Netz bewaffnet ist.

Harpune : Die Harpune ist die Jagdwaffe der Robben- und Walfänger die wie ein Speer gehandhabt wird. Es gibt dabei zwei Typen. Einmal einen Speer mit einer lösbaren Spitze mit einem einseitigen Widerhaken. An dieser Spitze ist ein Seil befestigt. Dies verhindert das Abbrechen des Schaftes. Zum Zweiten gibt es eine leichtere und kürzere Version mit mehreren kleineren Widerhaken und ein Seil am Schaft für die Jagd aus Kajaks.

Speer :

Wurfspieß : (Javelin)

Waffe	Wert	kg	Geschw	Schaden		K-entf.		
Speer	8s	2,5	6	1d6	1d8	10	10	30
Harpune	20g	3	7	1d4+1	1d6+1	10	20	30
Dreizack	15g	2,5	7	1d6+1	3d4	0	10	20
Wurfspieß	5s	1	4	1d4	1d4	20	40	60

Tabelle 2.8: Speere

2.17 Wurfgeschosse

Bombe : Vorläufer der Sprenghandgranate. Die Bombe besteht aus einer hohlen Tonkugel von ca 15cm Durchmesser. Diese Tonkugel ist mit Schwarzpulver gefüllt und hat ein oder zwei Öffnungen für eine Zündschnur. Bei der Version mit zwei Öffnungen wird eine Zündschnur durchgeführt und an beiden Enden angesteckt. Es gibt auch Variationen, bei der in das Tongehäuse eine Schleuder-Schleife eingearbeitet ist. Diese Art der Bombe ist so charakteristisch, dass selbst heute noch jeder Anarchist in einer Karikatur mit so einer Bombe abgebildet wird.

Brandbombe : Variation der Bombe mit einer Füllung aus Griechischem Feuer und einer geringeren Wandstärke, da das Gefäß beim Aufprall zerschellen soll und so das griechische Feuer sich ausbreiten soll.

Brandflasche : Heute noch beliebte Variation der Brandbombe (Molotow-Cocktail). Die Brandflasche besteht aus einer Flasche (Glas oder Ton) mit einer Füllung aus Leicht- und Schwerölen (z.B. Motorenöl mit Diesel und Benzin bzw. Lampenöl mit Terpentin und einem dickflüssigen und klebrigen Öl). In die Öffnung wird ein Lappen gesteckt und angezündet. Nun wird die Brandflasche so auf das Ziel geworfen, dass die Flasche zerschellt und das Ziel in Brand setzt.

Schrapnell : Vorläufer der Splitterhandgranate. Bei dieser Variation der Bombe wird mit dem Schwarzpulver kleiner Metall-Schrott wie Nägel u.ä eingefüllt. Dieser Schrott fliegt dann bei der Explosion als Splitter mit durch die Gegend. Kampffernung ca. 20m mit starker Gefährdung des Verwenders durch die Splitterwirkung, daher ist es gesünder Schrapnells mit einer Arcuballista zu verschießen.

Wurfpfeil : (Dart) Wurfaffe der Ninja in der Form eines großen spitzen Nagels mit einem Büschel am Ende um die Flugbahn zu stabilisieren. Der eigentliche Schaden ist recht gering, allerdings kommt normal noch ein Giftschaden hinzu, der nach einem versägten Prüfwurf gegen Gift sich voll entfalten kann.

Wurfstern : (Shuriken) Wurfwaffe der Ninja in Form einer Scheibe mit mehreren scharfen Spitzen. Der eigentliche Schaden ist recht gering, allerdings kommt normal noch ein Giftscha-den hinzu, der nach einem versägten Prüfwurf gegen Gift sich voll entfalten kann.

Waffe	Wert	Gew.kg	Geschw	Bruch	Schaden		Kampfentf.		
Bombe							10	20	30
Brandbombe							10	20	30
Brandflasche							10	20	30
Schrapnell					10d4	10d4	10	20	30
Wurfpfeil	2s	0,050	2		1d3	1d3	10	20	30
Wurfsterne	3s	0,125	2		1d4	1d4	10	20	30

Tabelle 2.9: Wurfgeschosse

2.18 Schusswaffen

Armbrust : Die Armbrust zählt zu den ältesten Schusswaffen. Sie wurde schon im 12. Jahrhundert vor Chr. in China eingesetzt. Und im 5. Jahrhundert vor Chr. war die leichte Armbrust in China die Standardwaffe von ganzen Truppengattungen⁸⁹. Die Bezeichnung Armbrust (auch Armborst) stammt von der römischen Bezeichnung *arcuballista* (Bogenwurfmaschine). Die Hauptverbreitung der Armbrust in Europa (als Weiterentwicklung des Handbogens) ist das 10. bis 16. Jahrhundert. Die Armbrust ermöglicht ein leichteres Zielen und hat eine höhere Durchschlagskraft, so dass mit einer schweren Armbrust (Abzugsenergie ca 400kg) auf einer Kampffentfernung von 50m bis 200m ein Harnisch oder Helm durchschlagen werden konnte. Der Bogen der Armbrust besteht aus Holz, Horn⁹⁰ oder aus Stahl. Allerdings wird für das Spannen einer Armbrust ein gewisser Kraftaufwand benötigt. Dies war auch ein Grund, warum im späten Mittelalter die Muskete eingeführt wurde. Eine Muskete hat eine wesentlich geringere Durchschlagskraft, eine geringere Kampffentfernung und eine geringere Zielsicherheit, aber benötigt keinen Kraftaufwand zum Laden. Damit nun ein Armbrustschütze die richtige Kraft entwickeln kann, braucht er gute Verpflegung (übrigens die Palastwache am Buckingham Palast heißt heute noch Beefeater). Gute Verpflegung kostet Geld. Da nun die Soldaten einer Burg freie Kost und Logis hatten, machte sich dieser Kostenfaktor bemerkbar und ein Burgherr konnte statt einem Armbrustschützen 10 Musketiere unterhalten.

Auswirkung auf das Rollenspiel: Ein Armbrustschütze (leichte und schwere Armbrust) muss mindestens eine Stärke von 16 haben.

Die Armbrustbolzen werden entweder in Bolzenköchern am Gürtel oder in Transportkisten transportiert.

Handarmbrust : Alle Armbrüste verschießen Bolzen des entsprechenden Typs. Die Handarmbrust ist eine kleine Armbrust die wie eine Pistole mit einer Hand verwendet werden kann. Die Sehne wird mit beiden Händen gespannt. Die Geschossenergie ist kleiner als die des Bogens.

leichte Armbrust : Die leichte Armbrust ist wie ein Gewehr und muss mit beiden Händen bedient werden. Die Sehne wird mittels eines Hebels oder einer Winde gespannt, wobei die Armbrust mit der einen Hand festgehalten wird und mit der anderen Hand der Hebel bedient wird. Die Abzugskraft liegt bei ca. 80 bis 180 kg. Die leichte Armbrust gibt es als Stegreif-Armbrust und als Jagdarmbrust mit Schaftbacke (Schulterstütze). Bei der Stegreif-Armbrust besteht das Ende der Waffe aus einem Stock unter dem sich ein Bügel zum Auslösen befindet.

⁸⁹siehe [Sun88]

⁹⁰siehe Kompositbogen

leichte Armbrust, doppelt : Die doppelte Armbrust⁹¹ ist eine leichte Armbrust mit zwei Bögen, die mit einem Spannvorgang aktiviert werden können. Ein Kämpfer, der mit dieser Waffe vertraut ist kann in einer Runde zwei Bolzen abschießen und bekommt den normalen Bonus einer normalen leichten Armbrust. Ein spezialisierter Kämpfer ab der 13. Stufe kann zu Beginn einer Kampfrunde beide Bolzen abschießen und am Ende der Kampfrunde nachladen. Ein Charakter der nicht mit einer leichten Armbrust vertraut ist kann nur einen Bolzen pro Runde verschießen und muss in der dritten Runde die komplette Waffe nachladen. Die Waffenfähigkeit für die doppelte leichte Armbrust ist die gleiche wie für die leichte Armbrust. Diese Waffe ist sehr selten und wird nur von spezialisierten Menschen und Zwergen gefertigt.

leichte Armbrust, Magazin : Die leichte Armbrust mit Magazin ist eine Kuriosität, aber historisch belegt. Auf der leichten Armbrust ist eine Vorratsbox mit Bolzen montiert. Wenn ein Bolzen in der Geschossbahn liegt, oder die Armbrust entspannt ist, so ist die Box gesperrt. Wenn die Armbrust mit einem Hebel gespannt wird, fällt ein Bolzen automatisch in die Geschossbahn und ist dadurch sofort scharf. Allerdings stelle ich mir das Zielen mit einem oben montiertem Kasten doch recht schwer vor.

Schnepper : (Kugelarmbrust, Kugelschnepper, Anfang 16. Jahrhundert) Variation der leichten Armbrust zum Verschießen von Kugeln. Dieser Armbrusttyp hat eine verbesserte Zieleinrichtung und eine Backenstütze. Die Zieleinrichtung besteht vorn aus einer Gabel aus zwei senkrecht stehenden Zapfen zwischen denen eine justierbare Perle aufgehängt ist und hinten aus einer rechteckigen Platte mit einer Reihe von Bohrungen als Sehlöcher⁹². Dieser Armbrusttyp ist eher ein Sportgerät und Jagdwaffe als eine Kriegswaffe.

schwere Armbrust : Die schwere Armbrust ist wie ein schweres Gewehr und hat eine große Zugkraft (ca. 400kg bis 850kg). Mit dieser Geschossenergie (87,5 bis 116 Joule)⁹³ konnte aus einer Kampffernung von bis 200m ein Harnisch durchschlagen werden. Allerdings ist dies kein Wunder an Geschossenergie denn mit einem Revolver 44.Magnum und einem 6 Zoll Lauf erreicht man eine kinetische Energie von 1000 Joule, allerdings braucht man in Deutschland für Rohrwaffen mit einer Geschossenergie von über 4,5 Joule einen Waffenberechtigungsschein. Aber 87,5 Joule bei einer Abzugskraft von 400kg, einem Bolzen von 70 Gramm und einer v_0 von 50 Meter pro Sekunde sind schon ganz beachtlich. Zum nachrechnen:

$$1 \text{ Joule} = \frac{1 \text{ kgm}^2}{\text{s}^2}$$

$$W_{kin} = \frac{mv^2}{2}$$

Nachteil ist die geringe Schussfolge gegenüber dem Bogen. An der Mündung der schweren Armbrust befindet sich ein ca. 15cm breiter, ovaler Ring, der beim Ladevorgang auf den Boden abgestützt und mit dem Fuß fixiert wird. Die Sehne wird dann mit einer eingebauten Winde gespannt, dadurch hat die schwere Armbrust lange Ladezeiten und kann nur einmal in 2 Runden abgefeuert werden. Die schwere Armbrust muss mit 2 Händen bedient werden und beim Schuss am besten aufgestützt werden.

schwere Armbrust auf Lafette : Die schwere Armbrust auf Lafette hat die doppelte Kampffernung wie eine in der Hand gehaltene schwere Armbrust. Der Nachteil ist allerdings die Bedienungszeit. So braucht der Charakter eine komplette Kampfrunde um die Lafette jeweils auf das Ziel auszurichten, und kann erst am Anfang der 2. Runde schießen. Allerdings macht nur die Verwendung von weit reichenden Bolzen wie Kriegsbolzen, Brandbolzen und Scheibenbolzen Sinn. An Lafetten gibt es zwei Typen.

⁹¹siehe [Hay91]

⁹²siehe [Rei91, S.106]

⁹³siehe [Rec94]

Drehkranzlafette : Diese Lafette ist ein fest montiertes, einbeiniges Stativ mit einem Drehkranz und einem Neigungsgelenk. Auf diesem Stativ ist nun die schwere Armbrust montiert und kann um 360 Grad gedreht und um 90 Grad (-45 Grad bis 45 Grad) geschwenkt werden. Denkbar ist so eine Lafette in Befestigungsanlagen, Belagerungsmaschinen, Kriegsschiffen usw.

Schlittenlafette : Diese Lafette besteht aus einem Schlitten (der als Rucksackgestell getragen werden kann) und einem Neigungsgelenk. Auf dieser Schlittenlafette kann die schwere Armbrust montiert werden und von einem dahinter liegenden Schützen bedient werden. Diese Lafette kann man bei Scharfschützen finden. Dazu wird die Armbrust geladen, aus der Deckung geschoben, ausgerichtet, geschossen und wieder in der Deckung geladen. Wer die MG-Lafette der heutigen Jägertruppe kennt, kann sich eine gute Vorstellung von der Schlittenlafette machen.

Turbo-Armbrust : Dieser Armbrusttyp ist nicht historisch, sondern in diesem Jahr (1995) neu erfunden⁹⁴. Ich halte dieses Teil aber für so interessant, um damit hier zu zeigen was möglich ist. Also bei dieser Armbrust ist der Bogen starr, und an den beiden Enden sind jeweils senkrecht ein Bogen drehbar angebracht. Jeweils an der Mitte der Sehne der einzelnen Bögen ist die eigentliche Abzugssehne befestigt. Dadurch erhält das Geschoss die vierfache Energie der einzelnen Bögen und kommt dabei bei vollem Auszug auf eine Geschossenergie von 500 Joule. Im Test wurde die Abzugslänge begrenzt und dadurch nur 375 Joule ausgenutzt (zum Vergleich, ein Geschoss aus einer 38 Special kommt auf eine Anfangsgeschossenergie von 360 Joule). Bei dieser Konstruktion kann man sogar nachrechnen. Wenn m die Pfeilmasse und v die Geschwindigkeit ist, so gilt:⁹⁵

$$e = \frac{m * v^2}{2}$$

Bei der Turbo-Armbrust mit den Einzelbögen bleibt die Virtualmasse M nahezu gleich und ob man nun einen schweren oder leichten Pfeil nimmt, gilt die Formel:⁹⁶

$$M = \frac{\left(\frac{v_1}{v_2}\right)^2 * m_1 - m_2}{1 - \left(\frac{v_1}{v_2}\right)}$$

Daraus ergibt sich dann die relative Pfeilgeschwindigkeit je nach Gewicht des Pfeiles:⁹⁷

$$\frac{v}{V} = \sqrt[2]{\frac{1}{\frac{m}{M} + 1}}$$

Wobei der Grenzwert die Leerabzugsgeschwindigkeit V ist.

Bogen :

Compoundbogen : Beim Compoundbogen wird die Sehne nach dem Flaschenzugprinzip mehrfach umgelenkt, und damit die Wirkung des Bogens verlängert. Das Material des Bogens kann stärker ausfallen, weil die Zugkraft durch das Flaschenzugprinzip in einen längeren Weg gewandelt wird. Als Summe hat ein Compoundbogen die gleichen Eigenschaften wie ein Langbogen, aber die Abmessungen eines Kurzbogens.

Daikyu : Langbogen der Samurai⁹⁸. Dieser Bogen ist ca 2,1m lang und kann nur die extra langen Spezialpfeile verschießen. Der Handgriff ist nicht wie bei den anderen Bögen in der Mitte, sondern im unteren Drittel, so dass der Bogen auch im Knien, oder vom Rücken eines Pferdes abgefeuert werden kann. Der Daikyu wird nicht exportiert, ist aber in östlichen Regionen leicht zu beschaffen. Wenn ein westlicher Bogenmacher

⁹⁴siehe [Eic95]

⁹⁵[Eic95]

⁹⁶[Eic95]

⁹⁷[Eic95]

⁹⁸siehe [All89, S.101]

einen Daikyu erfolgreich herstellen will, muss er diese Fertigkeit von einem östlichen Bogenmacher gelernt haben.

Hankyu : Kurzbogen der Ninja. Dieser Bogen entspricht in den Abmessungen und der Wirkung dem normalen Kurzbogen.

Kompositbogen : (Composit bow) Der Kompositkurzbogen unterscheidet sich vom normalen Kurzbogen darin, dass er aus mehreren Materialien zusammengesetzt ist. So gibt es eine Variationen aus Geweihen oder eine mit an einem Holzgriff angebrachten Metallfedern. Sehr verbreitet war auch der Hornbogen, der aus verleimten und verzahnten Hornstäben sowie Sehnen besteht. Der Vorteil des Hornbogens sind hervorragende Schießergebnisse bei trockenem Wetter. Der Nachteil ist der hohe Preis (man braucht für einen Hornbogen die Achillsehnen von ca. 55 Rindern) und bei feuchtem Wetter kann man die Schießergebnisse vergessen. Schon in den Grabbeigaben von Tut-ench-amun sind Kompositbögen zu finden. Mit Kurzbögen können nur Jagdpfeile (Flugpfeil, Flight arrow) verschossen werden.

Kurzbogen : (Short bow) Kleiner Bogen aus Holz für die Jagd und dem Einsatz auf einem Reittier. Mit Kurzbögen können nur Jagdpfeile (Flugpfeil, Flight arrow) verschossen werden. Die Zugkraft liegt etwa bei 30kg.

indianischer Kurzbogen : in [Ols76] ist eine Bauanleitung für einen Kurzbogen der nordamerikanischen Steppenindianern. Da der Autor diese klassische Bauanleitung direkt am Ursprung gelernt hat, ist dies eine gute Quelle, wie man so etwas machen kann und in ähnlicher Form möglicherweise auch früher hier in Europa gemacht haben könnte.

Also man braucht einen oder besser mehrere, in der Mitte ca. 5cm bis 6cm dicke, junge Bäume (es ist besser mehrere Rohlinge zu haben). Olsen empfiehlt da Mountain Mahogany (?)(Cercocarpus), Esche (Fraxinus), Service Berry (?)(Amelanchier) oder Chokecherry (?)(Prunus). Die Rohlinge werden dann abgelägt auf die Länge von den Fingerspitzen des seitlich ausgesteckten, rechten Armes, bis zum Ende der linken Schulter des zukünftigen Verwenders. Nach einer anderen Quelle von der Zehenspitze bis zum Hüftknochen.

Nun werden die Rohlinge entrindet und über Nacht an einem kühlen Ort gelagert. Nach einer Lagerung von mindestens 6 Stunden wird der natürliche Bogen des Rohlings ermittelt, indem man ein Ende auf den Boden stellt und mit einem Fuss fixiert und das andere Ende senkrecht mit der linken Hand festhält. Mit der rechten Hand greift man in die Mitte des Rohlings und prüft in welche Richtung sich der Rohling am Besten und verwindungslosesten biegen lässt. Dies wird jetzt die Richtung des Bogens.

Jetzt wird der Bogen getrimmt, indem in langen Strichen die beiden Enden dünner geschabt werden. Danach wird der Rohling wieder einige Tage im Rauchfang abgelagert und dann feuergehärtet, indem das Holz über starker Glut bewegt wird, ohne dass die Oberfläche anbrennt. Nach dem Feuerhärten wird das Holz wiederholt mit Fett oder Öl eingerieben, bis das Holz nichts mehr absorbieren kann. Jetzt können die Enden noch weiter ausgeformt werden, um noch elastischer zu werden und die Sehne zu halten. Ist diese Arbeit fertig, werden die Enden mit nasser Sehne umwickelt und Kiefernharz verklebt. Wenn die Sehne ausgehärtet ist, kann der Bogen mit Sehne gespannt werden. In diesem Fall ist die Bogensehne wörtlich zu nehmen.

Die Bogensehne wird aus getrockneter, zerfaserter, wieder angefeuchtet Sehne hergestellt. Zunächst wird mit Zeigefinger und Daumen aus einigen feuchten Fasern ein Faden gedreht, bzw. gesponnen. Um diesen Faden wird ein anderer Faden schraubenförmig gewickelt. Darum wird dann in anderer Richtung ein weiter Faden gewickelt, dass die Wicklungen über Kreuz liegen. Diese Prozedur wird so lange wiederholt, bis die gewünschte Dicke erreicht ist. Danach werden die Enden verspleisst und mit Speichel die Oberfläche glatt gerieben. Die Sehne muss jetzt in leicht gespannter Position austrocknen. Beim Trocknungsprozess kleben dann die feuchten Sehnenfasern zusammen.

Langbogen : (Long bow) Der Langbogen ist ein starker bis zu 1,80m langer Bogen aus einem Stück Eschenholz (englischer Langbogen) oder Eibenholz (Wikingerbogen). Er hat eine große Reichweite und große Durchschlagskraft. Dieser Bogen kann aber nur im Stehen gebraucht werden.

Die Bedeutung des Langbogens wird durch historische Beispiele deutlich: Englische Langbogenschützen haben massierte Angriffe von gut gepanzerten französischen Rittern bei Crécy (1346) und bei Azincourt (1415) komplett zusammengeschossen und damit die Schlachten entschieden.

Mit Langbögen können sowohl Jagdpfeile als auch die schwereren Kriegspfeile verschossen werden.

Steckbogen : (Folding Bow) Zerlegbarer Kurzbogen⁹⁹. Dieser Bogen besteht aus zwei Teilen, die mit einer Steckhülse (wie bei einer Angelrute) verbunden werden können. Vorteil: der Bogen lässt sich im zerlegten Zustand leicht und getarnt transportieren. Nachteil: Vor dem Einsatz muss er erst zusammengesetzt und die Sehne gespannt werden. Außerdem hat dieser Bogen eine geringere Schusskraft als ein normaler Kurzbogen.

Feuerwaffe : sind Waffen die mit Schwarzpulver als Treibmittel arbeiten. Diese Waffen haben eine geringe Reichweite, eine geringe Treffergenauigkeit und eine brauchbare Durchschlagskraft. Allerdings benötigen sie eine intensive Pflege¹⁰⁰. Daher kann diese Waffe nur alle 3 Runden gefeuert werden (1. Runde feuern, 2. Runde durchziehen also grobe Reinigung und 3. Runde laden). Nach ca. 10 Schuss benötigt die Waffe eine Grundreinigung, sonst steigt die Wahrscheinlichkeit eines Versagers oder eine Rohrkrepiers stark an. Die Feuerwaffen sind also nur auf Grund von wirtschaftlichen Gesichtspunkten zu empfehlen¹⁰¹.

Büchse : (rifle) Sammelbezeichnung für eine Langwaffe mit die ein Projektil verschießt.

Flinte : (shotgun) Sammelbezeichnung für eine Langwaffe die Schrot verschießt.

Gewehr : lange Feuerwaffe mit einer Schulterstütze und einer Schäftung die bis zum halben Lauf reicht und als Handschutz dient. Der Begriff Gewehr sagt nur etwas über die Länge und das Zündsystem (Steinschlossgewehr, Radschlossgewehr) aber nichts über das Geschoss aus (Büchse, Flinte = Schrotgewehr). Einigen Quellen zufolge zeichnet ein Gewehr der gezogene Lauf im Gegensatz zur Muskete mit glattem Lauf aus.

Hakenbüchse : (Arquebuse, Hackbut, Harquebus) leichtere und kürzere Version der Muskete mit einem glatten Lauf und einem Kaliber zwischen 10 und 12mm und Luntenzündung. Die Hakenbüchse hat vorn einen Haken um den Rückstoß an einer Brustwehr o.ä abzufangen und ist als Nachfolger der Handkanone und Vorläufer des Karabiners zu betrachten und wurde am Bandolier getragen.

Handkanone : (ab 2. Hälfte 14. Jahrhundert bis 15. Jahrhundert) Sie besteht aus einem kurzen bis mittellangem Rohr aus Gussbronze oder Eisen mit Zündloch und einem Haken zum abfangen des Rückstoßes (z.B. einhaken an einer Mauerbrüstung) und einem geraden Schaft aus Holz oder einer Eisenstange. Dies ist der Vorläufer der Hakenbüchse.

Karabiner : (Carabine, Carabiner, Carapiner, Carabinier) kurze Version des Gewehrs bzw. Weiterentwicklung der Hakenbüchse mit Radschloss, für den Gebrauch von Kavalleristen speziell Dragonern (mit Sattelschuh bzw. scabbard) und speziellen Infanteristen den Carabinieri¹⁰² die diesen Karabiner zusätzlich zu den normalen Nahkampfwaffen am Schulterriemen, dem Bandolier¹⁰³ über den Rücken geschlungen tragen.

⁹⁹siehe [???89, S.101]

¹⁰⁰siehe [MS94]

¹⁰¹siehe dazu auch Armbrust

¹⁰²siehe [Emb94a]

¹⁰³siehe [Emb95]

Muskete : Schweres Gewehr mit glattem Lauf und Luntenzündung. Zum Schuss wird die Muskete auf eine Gabel gestellt. Kaliber so um die 12 bis 15mm. Aufgestellt wurden größere Verbände von Musketieren (Infanterie mit der Muskete als Hauptwaffe) vor allen aus Kostengründen (siehe schwere Armbrust).

Stutzen : speziell geschäftete Version des Karabiners. Also der Schaft geht bis zur Mündung und umschließt und schützt den Lauf vollständig. Diese Waffe war z.B. bei Gamsjägern bzw. Gebirgsjägern sehr beliebt, da sie so wenig wie möglich beim Klettern und in unwegsamem Gelände durch die geringe Größe behindert und auch mal einen Stoß vertragen kann ohne gleich um die Ecke zu schießen.

Steinschleuder : Die Steinschleuder besteht aus einer kleinen Ledertasche mit zwei gleich langen Riemen an beiden Seiten. In diese Tasche wird ein Stein oder eine Kugel gelegt und dann diese Tasche mit den Riemen über dem Kopf geschwungen. Der Abschuss erfolgt, indem in Zielrichtung ein Riemen losgelassen wird, sich dadurch die Tasche öffnet, und das Geschoss durch die Fliehkraft die Schwungbahn verlässt.

Waffe	Wert	Gew	RoF	Sp	Geschoss	Schaden		Kampfentf.m			
Steinschleuder	5c	0,05	1	6	Stein	1d4	1d4	40	80	160	
					Stahlkugel	1d4+1	1d6+1	50	100	200	
					Silberkugel	1d4+1	1d6+1	50	100	200	
					Bleikugel	1d6	1d8	50	100	200	
Kurzbogen	30g	1	2	7	Jagd Pfeil	1d6	1d6	50	100	150	
Kompositbogen	75g	1	2	6	Jagd Pfeil	1d6	1d6	50	100	180	
Compoundbogen	120g	1,5	2	7	Jagd Pfeil	1d6	1d6	70	140	210	
					Kriegspfeil	1d8	1d8	50	100	170	
Langbogen	75g	1,5	2	8	Jagd Pfeil	1d6	1d6	70	140	210	
					Kriegspf	1d8	1d8	50	100	170	
Daikyu	100g	1,5	2	7	Daikyupf	1d8	1d6	70	140	210	
Steckbogen	45g	1	2	7	Jagd pfeil	1d6-1	1d6-1	40	80	130	
Handarmbrust	300g	1,5	1	5	kl Bolzen	1d3	1d2	20	40	60	
leichte Armbrust	35g	3,5	1	7	le Bolzen	1d4	1d4	60	120	180	
doppelte Armbrust	60g	4	2	7	le Bolzen	2*1d4	2*1d4	60	110	170	
schwere Armbrust			7	1/2	10	Kriegsb	1d4+1	1d6+1	80	160	240
			7	1/2	10	Brandb	1d4	1d4	80	160	240
			7	1/2	10	Harnischb	1d6	1d8	50	100	120
			7	1/2	10	Heulb	1d3	1d3	100	200	280
			7	1/2	10	Jagdb	1d6	1d8	50	100	150
			7	1/2	10	Gabelb	1d8	1d10	30	60	90
			7	1/2	10	Prallb	1d3	1d2	100	200	280
			7	1/2	10	Barb	1d8	1d12	30	60	90
Hakenbüchse	500g	5	1/3	15	Scheibenb	1d4	1d4	100	200	300	
Muskete	700g	10	1/3	17		1d12	1d12	50	100	150	

Tabelle 2.10: Schußwaffen

2.19 Geschosse

Armbrustbolzen : Es gibt Armbrustbolzen für die jeweiligen Armbrusttypen. Ein Bolzen für eine Handarmbrust ist ca 10cm lang. Ein Bolzen für eine leichte Armbrust ist ca. 30cm lang und hat den Schwerpunkt im vorderen Drittel. Ein Bolzen für eine schwere Armbrust ist ca. 40cm lang und hat den Schwerpunkt im vorderen Viertel. Ein Armbrustbolzen besteht aus dem **Bolzeneisen** (der Spitze), dem **Zain** (dem Holzschäft mit Marke) und der

Befiederung. Das Bolzeneisen besteht aus dem Blatt (der eigentlichen Spitze) und der Tülle (Aufsteckbefestigung) oder dem Dorn (Einsteckbefestigung)¹⁰⁴. Die Befiederung ist aus Pergament, Kupferplättchen, Federn, Holz, Leder oder Elfenbein gefertigt. Durch leichte Verdrehung der Befiederung wird dem Bolzen ein Drall verliehen, der die Treffsicherheit und die Durchschlagskraft erhöht.

Bartbolzeneisen : Bolzeneisen für die Jagd auf großwild. Das Bolzeneisen wiegt ca. 100g und hat eine flache, ca. 8cm breite, dreieckige Spitze. Die Schußentfernung ist ähnlich gering wie beim Gabelbolzeneisen. Allerdings gibt es einen Treffermalus von -2 auf Rüstungen ab Kettenhemd.

Brandbolzeneisen : Das Bolzeneisen ist 13cm bis 18cm lang und 30g bis 35g schwer. Das lange, schlanke Bolzeneisen hat eine Widerhakenspitze. Zwischen Spitze und Tülle wird eine Brandmasse aus Harz, Öl und Schwefel befestigt. Vor dem Abschluß wird die Brandmasse entzündet und anschließend auf hölzerne Befestigungen und Schindeldächern abgefeuert. Die Widerhaken verhindern dann das Abrutschen.

Gabelbolzeneisen : Dieses Bolzeneisen hat eine flache und scharfe Doppelspitze und ist ca. 100g schwer. Die Schußentfernung ist geringer, allerdings schlägt dieser Bolzentyp tiefe, bis zu 10cm breite Wunden. Allerdings gibt es einen Treffermalus von -2 auf Rüstungen ab Kettenhemd.

Gothisches Kriegsbolzeneisen : Das Bolzeneisen ist 5cm bis 8cm lang und 25g bis 40g schwer. Das Eisen besitzt eine Vierkantspitze und wirkt plump und eingezogen. Die Tülle ist innen kegelförmig mit einem Durchmesser von ca. 15mm. Der quadratische Querschnitt des Blattes verleiht dem Bolzeneisen eine hohe Festigkeit (Wiederverwendbarkeit) und Durchschlagskraft.

Harnischbolzeneisen : Das Bolzeneisen ist 5cm bis 8cm lang und 30g bis 40g schwer. Das scharf zugeschliffene, schlanke Dreieckblatt wird speziell zum Durchschlagen von Rüstungen eingesetzt und hat einen Trefferbonus von +2 auf Plattenrüstungen und Prunkharnische bis zu einer Kampferfernung von 100m.

Heulbolzeneisen : Durch die Anordnung von Löchern im Bolzeneisen wird ein schrill heulendes Fluggeräusch erzielt. Dieser Heulton kann für Signalzwecke, oder zum Entnerven des Gegners oder dessen Pferd eingesetzt werden.

Holzbolzen : Nicht wiederverwendbarer Armbrustbolzen aus Hartholz. Die Größe ist entsprechend dem Armbrusttyp. Ist der Bolzen verschossen, dann bricht er immer, ob das Ziel getroffen wurde, oder nicht. Holzbolzen sollen gut gegen Vampire helfen. Der Schaden bei normalen Gegnern ist Armbrustbolzen -1, bei Vampiren Armbrustbolzen +2.

Holzbolzen, geweiht : Ein Armbrustbolzen gegen Vampire und andere Untote. Die Eigenschaften des Holzbolzens werden durch Weihung verstärkt. Der Schaden entspricht dem Holzbolzen plus dem von Weihwasser (+1d6+1).

Jagdbolzeneisen : Dieses Bolzeneisen das gleiche Gewicht und Länge eines gothischen Kriegsbolzeneisens, allerdings ist das Blatt lanzettenförmig mit einem Mittelgrat. Dieser Bolzentyp erzeugt tiefe Schnittwunden. Allerdings gibt es einen Treffermalus von -2 auf Rüstungen ab Kettenhemd.

Prallbolzeneisen : Bolzeneisen mit den Maßen und dem Gewicht des gothischen Kriegsbolzeneisens. Allerdings hat dieses Bolzeneisen eine flache, abgerundete Spitze. Dieser Bolzentyp wird für die Jagd auf Vögel und Hasen verwendet, um das Tier zu töten ohne es zu zerfetzen.

Scheibenbolzeneisen : Bolzeneisen mit dem Gewicht eines gothischen Kriegsbolzeneisens, allerdings mit einer runden kegelförmigen Spitze in der Form eines Geschosses aus einem G3-Gewehr.

¹⁰⁴siehe [Str91]

Silberbolzeneisen : Spezieller Armbrustbolzen mit einer Silberspitze gegen Wermonster. Das Bolzeneisen ist aus Silber und hat die Form eines gothischen Kriegsbolzeneisens. Wird der Silberbolzen gegen normale Gegner eingesetzt, dann entspricht der Schaden einem Armbrustbolzen aus Stahl mit einer Bruchwahrscheinlichkeit von einer 1 auf einem 1d6. Wird ein Wermonster (Werwolf, Wertiger etc.) getroffen, dann ist der Schaden wie bei einem Armbrustbolzen aus Stahl.

Pfeil : Pfeile sind durchweg für einen bestimmten Bogen gefertigt. Also es muss die Auszugsweite des Bogens in der Pfeillänge und die Abzugsenergie in der Pfeildicke berücksichtigt werden. Dies bedeutet also auch, dass ein Pfeil für einen Kurzbogen nicht vernünftig auf einem Langbogen verschossen werden kann. Auch muss der Schaft eines Pfeils für einen Bogen mit einer Abzugsenergie von 40kg deutlich stabiler sein als für einen Bogen mit einer Abzugsenergie von 10 Pfund, sonst gibt es Kleinholz.



Abbildung 2.19: Ausgestellte Pfeile (1), Wikingertagen 1996 in Schleswig

Pfeilspitzen gibt es aus Stein, Knochen, Holz oder Eisen. Die Pfeilspitzen aus Metall werden aus Eisen geschmiedet und nicht gehärtet, damit sie beim Aufprall nicht abbrechen. Zur Schäftung gibt es zwei Typen: Spitzen mit Angel und Spitzen mit Tülle. Spitzen mit Angel sind leichter zu schmieden, werden in das Pfeilende eingesetzt und mit Pech verklebt. Danach wird das Pfeilende mit Band oder Draht umwickelt und auch mit Pech verklebt. Bei Spitzen mit Tülle wird das Pfeilende in die Tülle eingepaßt und dann mit Pech verklebt.

Anker : (Grapple) Spezialpfeilspitze die aus einem kleinen Dreizackanker besteht. Dieser Anker hat einen Durchmesser von ca. 7cm und eine Befestigungsmöglichkeit für



Abbildung 2.20: Ausgestellte Pfeile (2), Wikingertagen 1996 in Schleswig

ein dünnes Seil. Dieser verschießbare Anker erhöht die Kletterfähigkeit um +10% an Wänden und Baumästen und um +5% bei anderen Gelegenheiten¹⁰⁵.

Breitspitze : lanzettenförmige Universalpfeilspitze mit einer Länge von ca. 85mm plus einer Tülle von ca. 45mm Länge, einer Breite von ca. 15mm und einer Dicke von ca. 2,5mm. Auf der einen Seite ist ein Mittelgrad ausgeschmiedet, die andere Seite ist flach (läßt sich nicht anders schmieden, aber man kann die flache Seite entsprechend symmetrisch anschleifen). Die Schmiedezeit beträgt ca. 20 bis 30 Minuten und ein Handabzug der Schneiden mit Stein dauert über eine Stunde. Die Breitspitze ist also durchaus ein Objekt mit dem man sorgfältig umgehen sollte um sie mehrfach verwenden zu können.

Gabelspitze : flache scharfe Doppelspitze (siehe Gabelbolzeneisen 88) für die Jagd auf Kleinwild.

Kreuzschneider : spezielle Kriegspfeilspitze¹⁰⁶ für den Einsatz gegen Kettenrüstungen. Diese Pfeilspitze hat ein langes, schlankes, gedrehtes Blatt, dass sich bei einem Aufprall in das Kettenhemd eindreht. Ein Pfeil mit einem Kreuzschneider hat einen Trefferbonus von +2 gegen Kettenrüstungen.

Panzerbrecher : (Pfriemspitze) diese Pfeilspitze besteht aus einem ca. 65mm langen und ca. 6mm dicken Vierkant plus einer ca. 55mm langen Tülle. Diese Spitze ist dafür hergestellt, um vor allen Dingen Kettenhemden zu durchschlagen. Ein weiterer Vorteil:

¹⁰⁵siehe [???89, S.96]

¹⁰⁶siehe[ElsoJ, S.43]

diese Spitze ist in ca. 10 Minuten geschmiedet und in weiteren 10 Minuten mit einem Stein per Handabzug angespitzt.

Silberspitze : beliebige Form der Pfeilspitzen mit den entsprechenden Vor- und Nachteilen aus reinem Silber gefertigt. Wird ein Pfeil mit einer Silberspitze gegen normale Gegner eingesetzt, dann ist der Schaden wie bei einer Spitze aus Eisen mit einer Bruchwahrscheinlichkeit von 1 auf 1d6. Wird er gegen Wermonster eingesetzt, dann ist die Wirkung entsprechend dem Typ der Spitze.

Vogelbolzen : runde stumpfe Spitze (siehe Prallbolzeneisen 88) für die Jagd auf Vögel und Hasen (um das Fleisch nicht zu zerfetzen).

indianischer Pfeil (Komanche) : die Spitze ist bei einem Jagdpfeil senkrecht in der gleichen Richtung wie die Bogensehne, um besser zwischen den senkrechten Rippen von einem Bison oder einem Reh durchdringen zu können. Die Spitze von einem Kriegspfeil steht waagrecht, im rechten Winkel zur Bogensehne, um besser zwischen den waagerechten Rippen eines Menschen durchdringen zu können.

Der Schaft des Pfeils besteht aus geräuchertem Hartriegel und weist 4 Blutrinnen auf. Die Befiederung besteht aus individuell gefärbten Truthahnfedern.

Schleuderkugeln :

Bleikugel : Geschoss mit der größten Durchschlagskraft. Schon die römischen Legionäre waren mit Bleikugel für ihre Schleudern ausgerüstet¹⁰⁷.

Eisenkugel : Eisenkugel mit einem Durchmesser von ca. 2,5cm die als Geschoss für die Steinschleuder Verwendung findet. Die Eisenkugel ist zielgenauer und hat eine größere Durchschlagskraft als ein normaler runder Stein. Wermonster und Vampire sind mit einer Eisenkugel nicht zu verletzen. Bleikugeln erfüllen allerdings besser den gleichen Zweck und sind billiger und einfacher herzustellen.

Silberkugel : Geschoss für eine Steinschleuder. Die Silberkugel hat im Prinzip die gleichen Eigenschaften, nur ist sie teurer als eine Eisenkugel. Die Silberkugel hat aber Vorteile beim Einsatz gegen Wermonster (Werwölfe, Wertiger usw.). Wird ein normaler Gegner mit einer Silberkugel getroffen dann gelten die Regeln der Eisenkugel. Wird ein Wermonster getroffen, dann wird Schaden der Eisenkugel zugrunde gelegt, denn Wermonster sind nicht mit einem Stein oder einer Eisenkugel zu verletzen.

Steinkugel : Mittelgroßer rundgeschliffener Kieselstein. Dieser Stein lässt sich leicht an Steinstränden beschaffen. Der Stein sollte keine Ecken und Kanten besitzen damit er sich nicht in der Steinschleuder verhakt und eine brauchbare Flugbahn besitzt. Durch Variationen in Größe und Gewicht ist die Zielgenauigkeit nicht so gut wie bei Eisenkugeln oder Bleikugeln. Wermonster und Vampire sind mit einem Stein nicht zu verletzen.

2.20 Geschütz

mechanisches Geschütz :

Arcuballista : Kombination aus Ballista und Wurfgeschütz. Für die Geschoßenergie wird ein großer Bogen verwendet, der allerdings nicht direkt auf ein Geschoß wirkt, sondern einen Hebel mit einem großen Löffel antreibt. In diesem Löffel liegt dann das Geschoß und wird zum Ziel geschleudert. Dieses Geschütz wird dazu verwendet um Steine, Bomben, Schrapnells, Brandbomben oder Brandsätze ballistisch zu verschießen.

¹⁰⁷siehe [Sch92d] und [Pen92]

Ballista/Bankarmbrust : Übergroße Armbrust auf einer Lafette die Bolzen in Speergröße im Direktfeuer verschießt. Urkundlich wurde eine von Archimedis konstruierte Bankarmbrust bei der Verteidigung Syracus gegen die Römer 211 v.Chr. eingesetzt.

Blide/Tribok/Trebuchet : Die Blide, der Tribok oder das Trebuchet¹⁰⁸ ist eigentlich ein großer Hebel mit einem schweren Gegengewicht (großer Stein oder Sack/Kiste mit Steinen oder Sandsäcken) an der kurzen Seite und ein Löffel, ein offener kleiner Sack oder eine große Steinschleuder am langen Ende. Bei diesem Geschütz wird die Schwerkraft als Antriebsenergie genutzt.

Die Bezeichnung Blide und Tribok gehen auch in zeitgenössischen Quellen wild durcheinander. Laut [Hel98] ist ein Tribok die Version mit festem Gegengewicht und Prallschlag. Eine Blide ist in dieser Quelle die Version mit einem beweglichen, durchschwingenden Gegengewicht.

Das lange Ende wird mit einer Winde nach unten gezogen und ein Geschöß in den Löffel eingelegt. Dann wird die Sicherung am Löffel ausgehakt (dafür sind unterschiedliche Mechaniken denkbar) und das Gewicht am anderen Ende setzt den Löffel in eine Kreisbewegung, bis das Gewicht abrupt durch eine Begrenzung (Prallplatte oder Fußboden) gebremst wird und das Geschöß auf einen ballistischen Weg gebracht wird. Die späteren Versionen (Bliden) verwendeten auf der Geschößseite das Prinzip der Steinschleuder und auf der kurzen Seite ein bewegliches Gegengewicht, welches durchschwingt. Damit konnte die Geschößenergie gesteigert werden und die Schußgenauigkeit erhöht werden (weil das Geschütz nicht durch den Prallschlag dejustiert wurde). Der größte bekannte Tribok mit Prallschlag konnte mit einem Hebelarm von 15m und einem Gegengewicht von 9000kg ein 136kg schweres Geschöß 275m weit schleudern. Der größte durchschwingende Typ (laut [CEFS95]) hatte einen 20m Hebelarm und schleuderte ein Geschöß von einer halben Tonne 180m weit, bei einer Treffergenauigkeit von 6m mal 6m. Eine Rekonstruktion einer Blide nach dem technischen Stand vom Anfang des 16. Jahrhunderts steht in der Burg Runneburg¹⁰⁹. Diese Blide ist 18m hoch und 30 Tonnen schwer. Sie hat eine Kampffernung von 300m mit 80kg schweren Steinkugeln in einem Streukreis von 6m. Die Schußfrequenz ist mit einer Bedienungsmannschaft von 8 kräftigen Männern ein Schuß pro Stunde.

Die Blide wurde zwischen dem 5. und 3. Jahrhundert v.Chr. in China erfunden und erreichte den Mittelmeerraum im 6. Jahrhundert n.Chr. Die erste Erwähnung einer Blide in Deutschland ist von 1212. Sie wurde bei der Belagerung der Burg Runneburg des abtrünnigen Landgrafen Hermann I. von Thüringen durch die Truppen Kaiser Otto IV. benutzt.

Der letzte bekannte militärische Einsatz der Blide war bei der Belagerung Tenochtitláns (Mexiko City) 1521 durch Hernando Cortez. Ende des 6. Jahrhunderts bis zum Anfang des 14. Jahrhundert wurde die Blide stark von islamischen Ingenieuren weiterentwickelt (bewegliches Gegengewicht) und so zur Hauptwaffe der islamischen Eroberungen.

Nicht nur Steine wurden mit der Bide verschleudert, sondern z.B. auch 1345/1346 (1346/47 laut [Hel98]) Pestkadaver bei der Belagerung des genuesischen Stützpunktes Kaffa auf der Halbinsel Krim durch die Mongolen. Die Pest wurde dann von dort über die sizilianische Hafenstadt Messina nach ganz Europa verschleppt und hatte 25 Millionen Tote (ein Drittel der Bevölkerung Europas) zur Folge.

Mit der Blide wurden auch schon mal unliebsame Bürgermeister aus einer Stadt befördert.

Onager/Torsionskatapult : Die Antriebsenergie des Onager wird aus einem Hebel bezogen der in einem gedrehten Sehnenstrang steckt. Der Maximalwert ist ein 22kg schweres Geschöß (Stein, Brandsatz usw.) der 365m weit geschleudert wird. Der Name Onager (Wildesel) stammt von den Römern die der Prallschlag des Hebels auf die Begrenzungsplatte an einen auskeilenden Wildesel erinnern haben soll.

¹⁰⁸siehe [CEFS95]

¹⁰⁹siehe [Hel98]

Rutte/Federkatapult : Bei der Rutte wird die Antriebsenergie aus der Federkraft des Wurfarms abgeleitet. Die maximale Schußweite beträgt 150m. Es sind zwei Schußarten bekannt. Einmal wird eine oder zwei Kugeln geschleudert (Konstruktionszeichnung von Leonardo da Vinci in „Il Codice Atlantico“)¹¹⁰ oder der Hebelarm schlägt auf einen gerichteten Speer (Konstruktionszeichnung in „Dictionaire Raisonné de l'Architecture Francaise“)¹¹¹.

Torsionsballiste : Diese Variation der Ballista funktioniert im Prinzip wie die Ballista, allerdings wird die Antriebsenergie nicht aus einem großen Bogen bezogen, sondern es sind zwei Hebel mit Torsionssehnen vorhanden. Diese Art der Ballista kann grösser gebaut werden als die Bankarmbrust. Der Maximalwert ist ein 4,5kg schwerer Speer der 420m weit geschossen wurde¹¹².

Schwarzpulvergeschütz : Die ersten historischen, europäischen Quellen von einem Schwarzpulvergeschütz sind von 1325. Dabei handelt es sich um einen *pot de fer* (Feuertopf) bzw. um ein *rimbaud*. Dieser Feuertopf ist eine vasenförmige Bombe, bei der das bolzenartige Geschoß aus der Mündung herauschaut¹¹³. 1339 sind aus diesen Feuertöpfen in Frankreich schon Orgelgeschütze gebaut worden. Der erste dokumentierte Einsatz von Feldschlangen ist von 1346 bei der Schlacht von Crécy. Bei dieser Schlacht ist das französische Ritterheer von englischen Langbogenschützen und englischen Feldschlangen mit zwei Pfund Stein- und Eisenkugeln total zusammengeschossen worden. Allerdings hatten diese frühen Schwarzpulvergeschütze den Nachteile der geringen Schußfolge, die geringe Zielgenauigkeit und die Neigung zu Rohrkrepiern (bedingt durch die schlechte Fertigungstechnik). Bis zum Ende des 15. Jahrhunderts rechnete man noch alle Feuerwaffen, von der Kanone bis zur Hakebüchse zur Artillerie, bei der auch Bürgerliche Karriere machen konnten und die Stückmeister (Geschützmeister) stellten eine eigene hochbezahlte Gilde dar.

Bombarde : (Mörser) kurzes dickes Kanonenrohr aus gegossener Bronze (wie ein Topf) aus dem Steine oder Eisenkugeln im ballistischen Steilfeuer verschossen werden. Geringe Reichweite, aber enorme Durchschlagskraft durch die große verschossene Masse. Montiert ist die Bombarde in der Regel auf einer Schlittenlafette oder großen Platte.

Feldschlange : kleine bis mittlere Kanone aus Bronze mit einer Fahrlafette. Die Feldschlange ist die mobile Kanone für das Direktfeuer (klassische Abbildungen von Kanonen im Felde mit großen Rädern sind in der Regel Abbildungen von Feldschlangen)

Kanone : (ab Mitte 14. Jahrhundert) fest montierte Kanonen in allen Grössen. Diese Kanonen sind entweder unbeweglich montiert wie z.B. das Buggeschütz einer Galeere das starr in Richtung des Rammsporns zeigt und aus geringer Entfernung abgefeuert wird, oder kippbar auf einer Lafette mit vier kleinen Rädern montiert (Schiffsgeschütze für eine Breitseite auf einer Galeone oder in einer Befestigungsanlage). Die kleinen Räder sind dazu da um die Kanone zum Laden zurückzuziehen und zum Schuß wieder in die Geschützluke oder Schießscharte zu schieben und damit in Stellung zu bringen. Die älteren Kanonen sind durchweg aus Bronze gegossen. Ab Mitte des 15. Jahrhunderts auch aus Schmiedeeisen. Der älteste Fund einer Bronzekanone ist aus Schweden ohne genaue Datierung. Die Konstruktion entspricht aber den Aufzeichnungen von Walter de Milement von 1326/27.

¹¹⁰siehe [Har93]

¹¹¹siehe [Har93]

¹¹²siehe [Har93]

¹¹³siehe [Sch95a]

2.21 Fanggeräte

Bola : Bola¹¹⁴ sind drei, an einem Riemen oder Seil befestigte Kugeln. Die Seile sind wie ein Y verknotet und an jedem Ende befindet sich eine Kugel. Der durch diese Waffe verursachte Schaden ist gering, die beabsichtigte Wirkung dieser Waffe ist aber auch das Ziel zu fesseln und damit kampfunfähig zu machen, bzw. einzufangen. Ist ein Charakter mit einer Bola getroffen, dann ist er für eine komplette Kampfrunde gefesselt und muss einen Prüfwurf auf Stärke machen um freizukommen. Mißlingt der Prüfwurf, dann kann er es eine Runde später erneut probieren (sofern er dann noch dazu in der Lage ist). Außerdem muss ein Prüfwurf auf Geschicklichkeit -3 gemacht werden, ob er hingefallen ist. Die Waffenfähigkeit um mit Bolas umgehen zu können ist mit keiner andern Waffenfähigkeit verwandt und muss speziell gelernt werden. Spezialisierung ist ganz normal möglich.

Lasso : ca. 10 Meter langes Seil aus Hanf oder geflochtenen Lederriemen. An einem Ende befindet sich ein Gleitring oder Ösenknoten wie ein Pahlsteg der ein leichtes und schnelles Zusammensiehen einer Schlinge gewährleistet. Normalerweise ist das Lasso das Werkzeug der Viehhirten (von Lappen bis Cowboys) zum Einfangen der Tiere.

Netz : ca. 2 bis 3 Meter Durchmesser mit beschwerten Kanten. Dieses Netz wird über das zu fangende Objekt (ob Fisch oder Gegner) mit einem Schwung geworfen und dann das Objekt entsprechend weiterbehandelt. Als Waffe wird das Netz von Ninjas und einem speziellen Gladiatorentyp, der mit Netz und Dreizack bewaffnet ist, verwendet.

Wurfanker : (Grapples) Wurfanker mit drei oder vier Armen. Sitzt der Anker fest, dann kann man am Seil hochklettern und erhält einen Kletterbonus von +40%.

Waffe	Wert	Gew.	Speed	Schaden		Kampffernung		
Bolas	5s	1	8	1d3	1d2	30m	60m	90m
Lasso	5s	1,5	10	0	0	10m	20m	30m
Netz	5g	5	10	0	0	10m	20m	30m
Wurfanker	3g	1	8	1d3	1d2	10m	20m	30m

Tabelle 2.11: Fanggeräte

2.22 magische Einzelstücke

Amber : Jagdmesser +5

Material : die Droppoint-Klinge ist aus Damaststahl. Der Handschutz und der Knauf sind aus Bronze mit eingezähten Runen. Das Griffmaterial ist heller, milchiger Bernstein.

Hersteller :

Eigenschaft : Treffer +5, Schaden 1d4+5/1d4+5, Waffengeschwindigkeit 1. Amber ist ein hervorragendes Jagdmesser und erfüllt alle diese Eigenschaften hervorragend. Amber hat die Seele einer eitlen Frau (Gesinnung chaotisch neutral) und die magische Eigenschaft, wenn es immer sehr gut gepflegt wird (sauber und scharf, sowie mit kostbaren Pflegeölen behandelt wird) den Besitzer zu lohnender Beute (Jagdbeute und versteckten Schätzen) hinzuziehen. Dieses hinzuziehen ist wörtlich zu nehmen, denn Amber übt einen leichten Druck auf die am Griff haltende Hand aus, bis die Hand in die Richtung zeigt. Nach dem Finden der Beute will Amber geputzt werden, sonst ist Amber bis zum nächsten ausgiebigen Pflegetermin beleidigt. Ist Amber beleidigt, so ist außer mit Trotz, mit gefährlichen Fehlinformationen und mit Schaden für den Besitzer zu rechnen.

¹¹⁴siehe [All89, S.96]

Historie :

Balmung : Langschwert +6

Material : Damast mit Mithril.

Hersteller : unbekannt

Eigenschaft : Treffer +6, Schaden 2d6+6/2d8+8.

Historie : Balmung¹¹⁵ ist das Schwert des letzten Nibelungenkönigs (Zwerg). Nach dem Tod des Königs ist Siegfried auf zweifelhafte Weise durch Streit zwischen den Erben in den Besitz dieser Waffe (und des Nibelungenschatzes) gekommen. Nach dem Tod von Siegfried war die Waffe im Besitz des Hagen von Tronje. Nach der Rache der Witwe Siegfrieds kam Balmung in den Besitz von Attila dem Hunnenkönig. Es wird berichtet, dass die Waffe dann auf Raubzügen verloren ging.

Bluttrinker : Dolch +4

Material : Integraldolch (Klinge, Handschutz und Griff aus einem Stück) aus Mithril. In den Griff ist poliertes Hirschhorn eingelegt.

Hersteller : unbekannt, aber unverkennbar Zwergenarbeit mit einer magischen Steigerung durch einen menschlichen Zauberer, der offensichtlich seine Konkurrentinnen gehaßt hat.

Eigenschaft : Treffer +6 gegen lebende Gegner und Treffer -4 gegen Untote, Schaden 1d8/1d8, Waffengeschwindigkeit 0. Bluttrinker liebt es in warmes, lebendes Fleisch einzudringen und haßt es in totes Fleisch zu stechen. Ganz besonders liebt es das Fleisch von mächtigen, bösen, weiblichen Gegnern und hat da noch einen zusätzlichen Trefferbonus von +2 (also +8).

Historie :

Drachentrotz : Rundschild +3, gegen temperierten Drachenatem +5

Material : Rundschild aus Eichenholz. Außen ist der Schild mit dem Leder eines roten Drachen bezogen. Schildmitte und Schildrand sind mit Bronze beschlagen. Auf dem Schildrand ist umlaufend in Wikingerrunen *Drachentrotz* graviert.

Hersteller : unbekannt, aber die Herkunft ist sicher bei den Wikingern zu suchen.

Eigenschaft : Drachentrotz ist ein guter Schild gegen alle Arten von Nahkampfwaffen, aber die Spezialität ist der besondere Schutz gegen temperierten Drachenatem (Feueratem, Eisatem). Dieser besondere Schutz wirkt auch gegen ähnliche Magie (Feuerball, Eissturm u.ä). Gegen Säureangriffe und Giftgasangriffe gibt es *keinen* Abwehr- oder AC-Bonus.

Historie : unbekannt

Falkenklinge : Schimtar +2 mit einer magische Geschwindigkeitssteigerung

Material : die Klinge ist aus Damaststahl, der Handschutz ist aus Bronze und die Griffhilfe ist aus Holz und mit Schlangenhaut bezogen. Der Knauf ist aus Bronze und stellt einen Falkenkopf dar. Auf der Klinge ist mit Silber eine Falkenkrallen tauschiert.

Hersteller : Der Hersteller ist namentlich nicht bekannt, doch sind 5 Exemplare der Falkenklinge mit identischen Eigenschaften in der Assassinengilde in Calimport aufgetaucht, was die Vermutung nahe legt, dass der Hersteller Jassir ben Mudrak ist. Jassir ben Mudrak war Meisterschmied, Meisterassassine, Nekromane, Taumaturg und Chef der großen Assassinengilde in Calimport. Er hat sich selbst und seine Leibgarde (Halca) mit persönlich gefertigten und magisch gesteigerten Waffen ausgerüstet.

Eigenschaft : Treffer +2, Schaden +2, Waffengeschwindigkeit -1 !!

¹¹⁵siehe Nibelungensage

Historie : 5 Assassinen der Leibgarde des Jassir ben Mudrak waren mit Falkenklingen ausgerüstet um blitzartig zuschlagen zu können und ihren Herrscher zu schützen. Nach dem natürlichen Tod von Jassir ben Mudrak hat sich die Leibgarde aufgelöst (der neue Chef hatte seine eigenen Leute) und da die Waffen das persönliche Eigentum der Assassinen sind, haben sich die Falkenklingen mit den Bodyguards verstreut. Es ist somit möglich, dass noch die eine oder andere Falkenklinge bei einem Erben rumliegt, der die Eigenschaften der Waffe nicht kennt.

Gonds heilige Lanze : Lanzenspitze +10

Material : Mithril mit einem eingeschmiedeten Blitz.

Hersteller : Gond

Eigenschaft : Treffer +10, Schaden 1d10+10 +Blitz.

Historie : Es wird berichtet, dass Gond diese Waffe selbst geschmiedet haben soll um seine Anhänger zu schützen. Er hat in das Mithril einen Blitz eingeschmiedet. Bei einem Treffer kommt zu dem normalen Schaden noch der Schaden eines Blitzes hinzu (ähnlich dem Zauberspruch). Diese Waffe kann nur gefahrlos von einem Paladin Gonds oder einem Krieger mit einem starken Glauben an Gond geführt werden. Ist dies nicht der Fall, so nimmt der Gegner den Schaden der Lanzenspitze und der Verwender den Schaden des Blitzes. Es wird vermutet, dass die Priesterschaft Gonds in der Stadt Waterdeep diese Waffe als Reliquie besitzt.

Luchszahn : Jadgnicker +3

Material : Nickerklinge mit Platterl aus Mithril. Handschutz aus Silber und Griffschalen aus Hirschhorn. Die Scheide ist aus grünem Leder.

Hersteller :

Eigenschaft : Waffengeschwindigkeit 0, Treffer +3 und der Gegner muss bei jedem Treffer einen Rettungswurf gegen kritische Treffer (Todesmagie) machen.

Historie :

Meisterhammer : Schmiedehammer +8

Material : der Hammerkopf besteht aus magisch gesteigertem Mithril und wiegt ca. 1kg. Der Stiel besteht aus Eichenholz. Dieser Hammer sieht aus wie ein normaler Hammer, hat aber Innschriften in Runen auf beiden Seitenflächen. Auf der linken Seite steht Wieland und auf der rechten Seite Meisterschmied.

Hersteller : Wieland der Schmied.

Eigenschaft : Treffer +8, Schaden 1d4+12 gegen alle Arten von Metallrüstungen. Sonst Treffer +4 und Schaden 1d4+4. Waffen, Werkzeuge und Rüstungen die mit diesem Hammer geschmiedet werden, haben damit einen Basisbonus von +20%. Dieser Bonus akkumuliert mit anderen Boni durch die verschiedenen Schmiedefertigkeiten (max. 99%) und Material, außerdem kann das geschmiedete Stück noch magisch gesteigert werden (Priester, Thaumaturg). Der Verwender dieses Werkzeuges fühlt sich berufen immer perfekte Meisterstücke herzustellen, mit anderen Ergebnissen gibt er sich nicht zufrieden und schmiedet solange an dem Stück (jeweils mit der entsprechenden Herstellungszeit), bis es ein Meisterstück wird (vorher läßt ihn das Projekt nicht los). Für erfolgreiche Meisterstücke gibt es die doppelten Erfahrungspunkte (10 mal erfolgreiche Anwendung bringt +2%).

Historie : Wieland hat sich diesen Hammer während seiner Fortbildung bei den Zwergen hergestellt. Dieser Hammer ist in erster Linie Werkzeug. Die Wirkung als Waffe ist eher ein Abfallprodukt und beruht auf der gesteigerten Fähigkeit Metall zu verformen, also auch wenn es sein muss Rüstungen zu zerdeppern (kalt zu verformen) mit entsprechender Wirkung auf den Rüstungsträger.

Mimung : Breitschwert +7

Material : Klinge aus magisch gesteigertem blauen Toledostahl, Handschutz aus Damaststahl mit Mithril.

Hersteller : Wieland der Schmied.

Eigenschaft : Treffer +7, gegen kleine und mittlere Ziele ist der Schaden 2d4+7 und bei einer gewürfelten, natürlichen 17 bis 20 ist der Kopf des Gegners ab. Bei großen Gegnern ist der Schaden 2d8 und bei einer gewürfelten, natürlichen 17 bis 20 wird der Schaden verdoppelt.

Historie : Mimung ist das Gesellenstück von Wieland¹¹⁶, dass er nach seiner Lehrzeit bei Mimer in der Nähe von Toledo geschmiedet hat. Mimer hat Wieland danach zu den Zwergen geschickt, da er an dieser Waffe sah, dass er Wieland nichts mehr beibringen konnte. Wieland hat diese Waffe sein Leben lang geführt. Nach seinem Tod ist diese Waffe verschollen.

Mondklinge : Langschwert +4

Material : eine unbekannte magische Mithrillegierung

Hersteller : unbekannte Meister der Mondelfen

Eigenschaft : Treffer +4 und Schaden +4, sowie nicht näher definierte magische Eigenschaften in der Abhängigkeit der Vorbesitzer. Diese Waffe besitzt eine eigene kritische Persönlichkeit, wobei der rechtmäßige Besitzer (siehe Historie) eine gute oder neutrale Gesinnung haben muss. Wandelt sich diese Gesinnung in eine Böse, so brennt die Mondklinge aus und verliert ihre magischen Eigenschaften.

Historie : Von diesem magischen Langschwert der Mondelfen¹¹⁷ sind 7 Exemplare gefertigt worden, wobei garantiert 3 Mondklingen ihre magischen Eigenschaften verloren haben. Dieses Schwert kann in der Regel nur vererbt werden. Allerdings kann natürlich, wenn der Besitzer tot ist, der Finder der Erbe sein. Dieses Schwert kann aber nur von einem Erben berührt werden, in dem Elfenblut fließt (Elf oder Halbelf). Hat das Schwert erst einmal seinen neuen Besitzer akzeptiert, so kann das Schwert nicht mehr von seinem Besitzer getrennt werden und keine andere Person kann dieses Schwert, ohne ernsthaften Schaden zu nehmen, berühren. Jeder Besitzer kann dem Schwert dauerhaft eine magische Eigenschaft verleihen (nach Wunsch, aber angemessen), die dann eine zusätzliche Fähigkeit des Schwertes ist.

Vorteil : Eine Mondklinge hat in der Regel 1d10 (1 bis 9, wird eine 10 gewürfelt, dann ist die Mondklinge ausgebrannt) Vorbesitzer und entsprechend viele magische Eigenschaften. Die bisherigen Eigenschaften sind die freie Wahl des Spielleiters und müssen vom Spieler erst ermittelt werden.

Nachteil : Die Akzeptanz des neuen Besitzers durch die Mondklinge ist kritisch. Das Schwert kann im Falle des Nichtakzeptierens sich gegen den Finder wenden, oder wenn der neue Eigentümer des Schwertes vom Schwert zwar als rechtmäßig akzeptiert wird, aber für unwürdig befunden wird, so erlöschen unwiderrufflich alle magischen Eigenschaften.

Panzerknacker : schwere Armbrust +4

Material : Präzisionsarmbrust aus Mithril in Leichtbauweise (halbes Gewicht einer normalen schweren Armbrust). Abzugsmechanik, Bogen und Laufschiene sind eine absolute Präzisionsarbeit. Der Rahmen hat Bohrungen für die Gewichtersparnis. Unter dem Rahmen befindet sich ein Schnellverschluss für eine Lafette. Normal wird diese Waffe in einem speziell gefertigtem Lederkoffer transportiert um sie vor schädlichen Umwelteinflüssen und Stößen zu schützen.

Hersteller : Kasimir der Zwerg.

¹¹⁶siehe Wielandsage

¹¹⁷vgl. [Cun91]

Eigenschaft : Treffer +4, doppelte Durchschlagskraft und doppelter Schaden. ROF einer leichten Armbrust.

Historie : Kasimir der Zwerg ist ein berühmter Armbrustschütze, der sich auf die Herstellung und Anwendung von schweren Armbrüsten spezialisiert hat. Er hat hervorragende Kenntnisse in Metallkunde, Konstruktion, Schlossern und Waffenschmieden. Bemerkenswert sind seine Abzugs- und Spannmechaniken (Seitenspannhebel für schnelles Spannen). Vom Panzerknacker sind 4 identische Exemplare gefertigt worden und von einem hohen Priester Claggedins gesegnet worden. Panzerknacker muss immer sauber und gepflegt gehalten werden, sonst kann es zu Versagern und Fehlschüssen kommen.

Seelensucher : Steindolch +2¹¹⁸

Material : Die Klinge ist aus Obsidian und ca 20cm lang und 4cm breit. Der Griff ist aus versteinertem Elfenbein. Der Handschutz und der Knauf sind aus Gold mit eingelegten Runen aus schwarzem Onyx. Dieser Dolch befindet sich in der Regel in einer kleinen Schachtel aus Elfenbein, die mit mit Seide gefüttert ist und goldene Beschläge hat.

Hersteller : ein unbekannter Künstler der Nomaden in der großen Sand See.

Eigenschaft : Trefferbonus +2, Schadensbonus +5. Bei jedem Treffer mit einer natürlichen 20 muss der Verletzte einen Rettungswurf gegen Todesmagie machen. Reicht der Rettungswurf nicht aus, so wird seine *Seele gestohlen* und er stirbt sofort und kann nicht wiederbelebt werden. Außerdem hat diese Waffe die magische Fähigkeiten *detect evil/good* (entsprechend dem Zauberspuch) im Radius von 20m und *detect magic* (entsprechend dem Zauberspruch) auf Willen auszulösen. Diese Waffe hat eine eigene Persönlichkeit mit einer Intelligenz von 17, einem Ego von 16 und einer chaotisch bösen Gesinnung. Die Waffe kann mit dem Verwender sprechen und hat einen großen Einfluss auf den Anwender möglichst viele Seelen von möglichst mächtigen Opfern zu *stehlen*. Hat der Anwender eine andere Gesinnung als die Waffe, muss er bei jeder Anwendung einen Schaden von 1d6 hinnehmen.

Historie : Es gab eine Zeit in der in den Höhlen des Untergrundes eine grauenvolle Schlacht zwischen abgrundbösen Kreaturen geschlagen wurde. Die Gefallenen dieser Schlacht wurden in einem magischen Lavastrom verbrannt und es bildete sich ein extra großes Stück Obsidian. Dieses Stück Obsidian kam in einem Lavabrocken bei einem Vulkanausbruch in der großen Sand See ans Tageslicht. Nomaden fanden dieses Stück und ein Künstler der Steinbearbeitung machte daraus diese Waffe. Aus der Wüste kam diese Waffe zu den Handelsposten. Ein Waffensammler aus Waterdeep lies diese Waffe erwerben, aber sie erreichte ihn nie, da die Karawane überfallen wurde. Aus gut unterrichteten Kreisen ist zu erfahren, dass dieser Dolch auf dem schwarzen Markt von Waterdeep oder Skullport aufgetaucht sein soll. Weiterhin ist bekannt, dass die Priesterschaften mehrerer guter Götter, eine Assassinen Gilde und vier Abenteurergruppen fieberhaft auf der Suche nach dieser Waffe sind, um sie entweder zu nutzen oder zu zerstören.

Titanos : Kurzsword +6

Material : magisch gesteigerte Bronze. Auf der Klinge ist der Name der Waffe in griechischen Buchstaben eingraviert.

Hersteller : unbekannt.

Eigenschaft : Treffer +6+Stärkebonus, Schaden 1d6+6+Stärkebonus geben kleine und mittlere Ziele und 1d8+6+Stärkebonus gegen große Ziele. Wird diese Waffe geführt, so steigert sie die Stärke um 6, was in der Regel Auswirkungen auf Treffer und Schaden haben sollte. Der Verwender dieser Waffe fühlt sich unbesiegbar und greift immer den größten und stärksten Gegner an.

¹¹⁸siehe [Rod92]

Historie : Es wird vermutet, dass diese Waffe von einem der Titanen geführt wurde. Die Eigenschaft der Waffe wurde durch das schmucklose und eher schäbige Erscheinungsbild der Waffe verkannt und ist hie und da wieder bei einfachen Kriegerern aufgetaucht. Über den momentanen Verbleib dieser Waffe gibt es keine genauen Angaben.

Vampir : Jambiya +2

Material : Die Klinge ist aus schwarz brüniertem Wootz-Damast. Knauf und Handschutz sind aus Bronze. Im Knauf ist ein rund geschliffener schwarzer Onyx gefasst. Der Griff besteht aus fossilem Elfenbein.

Hersteller : unbekannt, es wird aber vermutet, dass dieser Jambiya von dem Nekromanen und Meisterassassinen Jassir ben Mudrak gefertigt worden ist, der Großmeister einer Assassinengilde in Calimport gewesen ist.

Eigenschaft : Dieser Jambiya transferiert die Lebensenergie des verursachten Schadens. Die Hälfte der Energie nimmt die Waffe selbst in Anspruch, die andere Hälfte wird an den Verwender der Waffe übertragen (sofern er den Jambiya fest am Griff hält und noch HP aufnehmen kann). Also, wenn ein Schaden von 6 HP verursacht wird, nimmt Vampir 3 HP auf und gibt 3 HP als Regenerationsenergie an den Verwender ab. Doch *Achtung*: Lebensenergie kann nur von *lebenden* Gegnern abgezapft werden. Wird diese Waffe gegen Untote oder tote Materie gebraucht, so holt sich Vampir seinen Anteil der Lebensenergie vom Verwender! Die Waffe selbst zeigt keine Persönlichkeit und es wird angenommen, dass die Gesinnung der Waffe neutral ist.

Historie : Es ist überliefert, dass Jassir ben Mudrak diese Waffe benutzt hat um an die Spitze der Assassinengilde zu gelangen (um spektakuläre Aufträge auszuführen und lästige Konkurrenz zu beseitigen). Nach seinem natürlichen Tod ist die Waffe verschwunden, es ist aber wahrscheinlich, dass sich ein Assassin aus dem Umfeld des Jassir ben Mudrak die Waffe unter den Nagel gerissen hat.

Viper : Stilett +2

Material : Die Klinge und die Parierstange sind aus blauem Toledostahl und die Griffhilze ist aus Ebenholz mit der Haut einer schwarzen Sandviper bezogen.

Hersteller : Die Klinge ist von normaler menschlicher Fertigung, allerdings ist die Klinge von dem hohen Schlagenschamanen Xonon geweiht worden und hat dadurch besondere magische Eigenschaften.

Eigenschaft : Viper hat die Waffengeschwindigkeit 0 und bei einem natürlichen Trefferwurf von 18 oder 19 muss das Opfer einen Rettungswurf gegen Gift machen. Klappt der Rettungswurf, dann nimmt es nur den normalen Schaden eines Stiletts hin, klappt der Rettungswurf nicht, dann kommt ein Giftschaden von 1d20 pro Runde hinzu (es sei denn es wird sofort ein Serum gegen den Biß einer Viper verabreicht). Bei einer natürlich gewürfelten 20 hilft kein Rettungswurf. Ein kleiner Seiteneffekt dieser Waffe ist der, dass sich alle Schlangen im Umkreis von dem Träger der Waffe magisch angezogen fühlen und mit dem Besitzer der Waffe auf Tuchfühlung gehen wollen. Solange der Besitzer von Viper die Waffe am Körper trägt sind ihm die Schlangen freundlich gesinnt. Also man darf sich als Besitzer dieser Waffe nicht wundern, wenn man nach einer im Freien verbrachten Nacht alle Schlangen im Umkreis in und an seinem Schlafsack wiederfindet. Wenn man die Waffe am Körper trägt droht einem aber keine Gefahr. Wenn nicht, sollte man sich nicht zu hastig bewegen. Auch empfiehlt es sich immer seine Stiefel vor dem Anziehen auszukippen (auch die freundlichste Schlange mag es nicht breitgequetscht zu werden).

Historie :

Werfeder : Saufeder +2 (+4 gegen Wermonster)

Material : Die Lanzenspitze dieser Saufeder ist ein Damast aus Mithril und Sterlingsilber und hat dadurch die Stärke einer Mithrilspitze und die für Wermonster ungesunden Eigenschaften einer Silberspitze. Der Schaft ist aus geweihtem Eschenholz.

Hersteller : Die Spitze hat der Zwerg Kasimir gefertigt, der Schaft wurde vom Ranger und Druiden L'Draven hinzugefügt und die ganze Waffe von ihm magisch gesteigert. Bei der magischen Aufladung der Waffe ist der Haß L'Dravens gegen Wermonster auf die Waffe übergegangen, und diesem Haß kann sich kein Besitzer von Werfeder entziehen.

Eigenschaft : Der Besitzer von Werfeder fühlt sich gedrängt Wermonster zu jagen und zu vernichten, da in ihm ein unbändiger Haß gegen Wehrmonster aufsteigt. Stößt der Besitzer von Werfeder auf eine Fährte oder auf Anzeichen des Vorkommens von Wermonstern, dann gibt es für ihn kein Halten mehr und nichts anderes ist mehr für ihn wichtig. Waffengeschwindigkeit 7, Treffer +2 und +4 gegen Wemonster, Schaden 1d10/3d6 bzw. 1d12/3d6+2 gegen Wermonster und abgestützt 2d10/2d12 und 2d12/2d12+2 gegen Wermonster.

Historie : Werfeder gehörte dem Ranger und Druiden L'Draven, der sich die Jagd auf die *unnatürlichen* Wehrmonster zur Lebensaufgabe gemacht hat. Nach seiner Auffassung stören Wermonster und speziell Werwölfe das Gleichgewicht der Natur und müssen vernichtet werden.

??? : Katana

Material : Lagenstahl, 420 Schichten mit einer schwarz lackierten Scheide mit einem Emblem eines roten Drachen. Das Tzuba stellt einen verschlungenen Drachen dar.

Hersteller : Muramasa

Eigenschaft : In dieses Katana ist ein Ikiryu eingeschmiedet. Ein Ikiryu ist ein böser Geist der aus bösen Gedanken und bösen Wünschen entstanden bzw. heraufbeschworen ist und Macht über Menschen ausüben kann. In diesem Fall entfaltet der Ikiryu seine Macht wenn die Klinge gezogen wird. Dabei fällt die Umgebungstemperatur im Umkreis von 30m um 20 Grad und der Anwender verfällt in einen Bluttausch, der ähnlich wie eine Berserkerwut wirkt.

Der Stärkewert und der Geschicklichkeitswert springen auf 19 und der Charakter will alles abschlagen, was sich ihm in den Weg stellt. Dabei nimmt der Anwender eigenen Schaden nicht wahr. Der Charakter nimmt nur noch Anweisungen und Befehle von Personen an denen er einen Treueeid geleistet hat und ist selbst von dieser Person schwer zu beeinflussen oder zu stoppen.

Historie :



Kapitel 3

Ausrüstung

Jeder braucht seine persönlichen Gegenstände, sprich Ausrüstung, die dann noch für spezielle Unternehmungen erweitert werden müssen.

3.1 Beleuchtung

Blendlaterne : (Bullseye Lantern) Die Blendlaterne ist in der Basiskonstruktion mit der normalen Laterne zu vergleichen. Der Unterschied liegt im Windschutz. Entweder sind bei der Konstruktion der 4 Glasscheiben 3 dieser Scheiben durch stark reflektierende Platten (aus Silber oder mit Silber belegt aber auch aus poliertem Messing) ersetzt, so dass das Licht nur nach vorn austreten kann und an den anderen Wänden reflektiert wird, oder der hintere Bereich ist gleich als Halbkreis ausgelegt. Außerdem gibt es noch eine Konstruktion, bei der hinter einem Zylinder aus Glas ein metallener Hohlspiegel angebracht ist. Die Blendlaterne spendet Licht nach vorn bis zu einer Entfernung von 15m und einem Winkel von 90°. Die Blendlaterne mit Hohlspiegel hat nach vorn einen Scheinwerferkegel mit der etwa 3-fachen Beleuchtungsstärke der normalen Laterne und an den Seiten (links und rechts) die normale Beleuchtungsstärke einer normalen Laterne bzw. Kerze (vom Autor getestet und in einer Entfernung von 1m nachgemessen).

Fackel : (Torch) Gemeint ist eine Pechfackel. Sie ist ca 40cm lang und mit in Pech, Fett, Wachs oder Holzteer getränktem Sackleinen umwickelt, wobei ein Griff freigelassen wurde. Sie kann Licht im Umkreis von 20m spenden (auch am Boden und an der Decke). Sie kann auch in zugigen Gängen und beim Gehen gebraucht werden, allerdings rußt, räuchert und tropft sie und ein Handschutz ist angebracht. Außerdem sind Fackeln sperrig und schwer.

Grubenlampe : oder das Geleucht ist eine Öllampe mit einem ca. 8mm dickem Docht ohne Windschutz oder Glas. Das Material ist entweder verzinntes bzw. brüniertes Eisenblech oder Messing.

Kleine Geschichte zum Material. Der Bergmann war für sein Geleucht selbst verantwortlich und musste es aus der eigenen Tasche bezahlen. Daher war die Grubenlampe des normalen Bergmanns aus Eisenblech. Die Bergbeamten hatten nicht nur mehr Geld in der Tasche, sondern führten unter Tage auch Messungen mit dem Kompass durch und konnten so keine Lampe aus einem magnetischen Material gebrauchen (Missweisung). Schnell wurde also aus dem Material des Geleuchtes ein Statussymbol.

Die Beleuchtungsstärke entspricht der einer Kerze. Die Flamme lässt sich aber durch den dicken Docht nicht so leicht wie eine Kerze ausblasen. Charakteristisch für eine Grubenlampe ist die oben befestigte Aufhängevorrichtung mit einem großen Haken.

Harzer Frosch : diese Grubenlampe besteht aus einer flachen Schale mit Deckel und vorn an der Oberseite ist ein Dochthalter angebracht. Diese Schale (Ölbehälter) ist entweder rund, wobei der Dochthalter vorn angesetzt ist, oder dreieckig, wobei in der vorderen Ecke der Dochthalter ist. Von einem mir bekannten Sammler von Geleuchten habe ich mir erklären lassen, dass eigentlich nur die dreieckige Form im Harz anzusiedeln sei und so als Harzer Frosch zu bezeichnen ist. Die runde Form mit der angesetzten Tülle sei eher in Westfalen anzusiedeln.

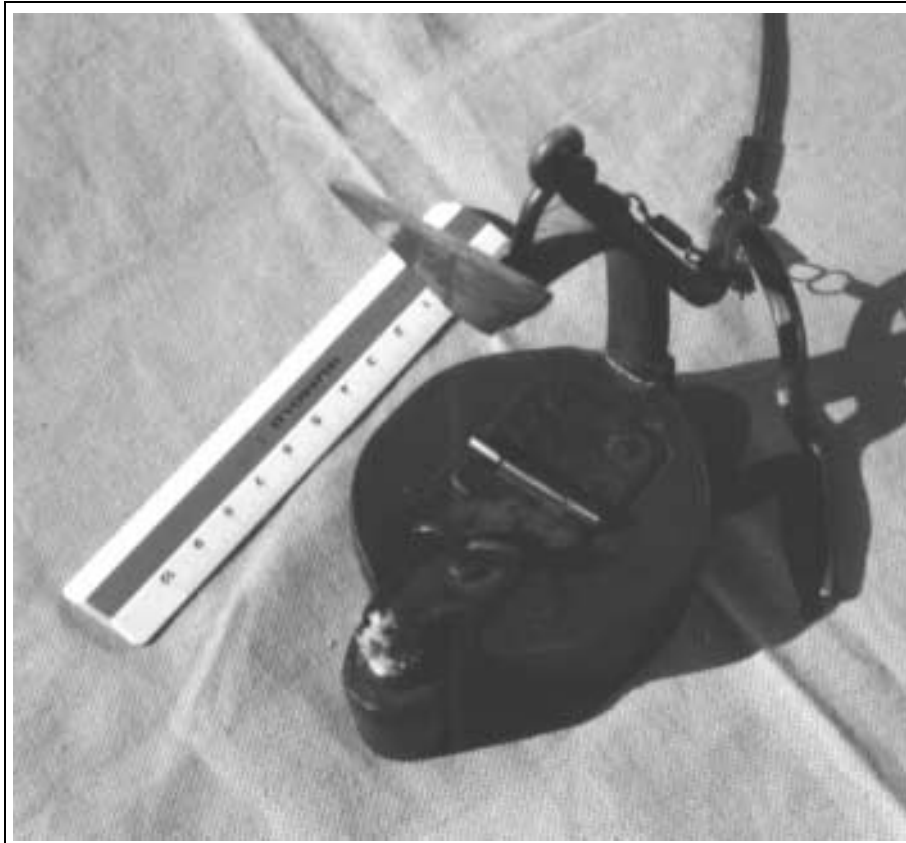


Abbildung 3.1: Harzer Frosch, oder doch aus Westfalen? Sammlung: Lüddecke

Die Deckel des Ölbehälters — wenn überhaupt vorhanden — können unterschiedliche Formen haben, wobei Klappdeckel mit Knebelverschluss oder Schiebedeckel überwiegen. Hinten an der Lampe ist ein gebogener Bügel angebracht. Das andere Ende des Bügels liegt über dem Schwerpunkt der Lampe. An diesem Bügel ist ein kleiner Reflektor und ein Gelenk mit einem großen Haken (ca. 10cm Durchmesser) angebracht. Dieser Haken kann dann irgendwo im Gebälk der Grube aufgehängt werden. Dieses Geleucht stammt wie der Name schon sagt aus dem Harz.

Staßfurter Birne : im Prinzip funktioniert diese Grubenlampe wie ein Harzer Frosch, nur hat sie die charakteristische Form von einem Ei oder einer Birne und einen angesetzten Dochthalter in der Form einer Tülle einer Kaffeekanne. Die Herkunft dieser Grubenlampe ist der Kali-Bergbau in Staßfurt (Sachsen-Anhalt).

Kerze : Die Kerze hat im windstillen Zustand (gehalten oder in einem Kerzenhalter) die Beleuchtungsleistung einer Laterne. Sie ist auch der Brennstoff einer Kerzenlaterne. Allerdings ist die Kerze ohne Windschutz genauso *brauchbar* wie eine Lampe. Bei starker Kälte funktioniert die Kerze nicht, weil das Wachs nicht schmilzt. Aber unter normalen Umständen kann eine ca. 4cm dicke Kerze 4 bis 8 Stunden Licht liefern.

Bei Wikingern ist der Gebrauch der Kerze ab Mitte des 10. Jahrhunderts belegt, denn im Gedicht des Skalden Kornmakk Ogmundarson wird zum ersten Mal eine *Kerti* beschrieben.¹

Bienenwachskerze : Bienenwachs ist ein knappes und damit teures Produkt. Einerseits darf man den Bienen nicht zuviel Bienenwachs wegnehmen (sonst geht die Honig-Produktion in den Keller) und andererseits wird das Wachs auch für andere Produkte wie Pflegemittel und Imprägniermittel für Kleidung und Zeltplanen benötigt. Bienenwachskerzen waren im frühen Mittelalter durchaus bekannt, aber ein teurer Luxusgegenstand. Bienenwachs hat die besten Brenneigenschaften aller Kerzen-Arten und verbreitet einen angenehmen Honigduft. Eine Leuchterkerze aus Bienenwachs hat eine Brenndauer von ca. 9 Stunden und heutzutage einen Preis von ca. DM 9,00 (also noch heute ein Luxusartikel).

Ceresin-Kerze : Kerze aus Ceresin²

Paraffinkerze : Paraffin ist ein billiges Erdölprodukt. Heutige, billige Kerzen sind in der Regel aus Paraffin.

Stearinkerze : Stearin ist ein Brennstoff der aus Kokosfett, Rizinusöl oder Palmöl gewonnen wird. Wie man an den Rohstoffen sieht, ist eine Stearinkerze kein Produkt des Mittelalters. Stearin ist ein schlechter Wärmeleiter, daher brennt eine Stearinkerze mit einem hohen Rand und bei Kälte sehr schlecht. Bei Zimmertemperatur brennt eine Stearinkerze rußfrei und geruchsneutral mit einer hellen klaren Flamme. Eine Leuchterkerze aus Stearin kostet heute etwa DM 3,00 und brennt ca. 7 Stunden.

Unschlittkerze/Talglicht : Dies sind die Gebrauchskerzen des Mittelalters. Sie werden aus tierischem Fett (z.B. Rindertalg) hergestellt. Sie können ranzig werden. Sie werden bei Wärme schnell weich, tropfen sehr stark und brennen mit einer leicht rußigen Flamme. Der Geruch kann seine Herkunft nicht verbergen, aber der Preis war auch für den einfachen Bürger bezahlbar. Allerdings wurde trotzdem damit geheizt und um Licht zu sparen wurde in der Morgendämmerung aufgestanden und zur Abenddämmerung (mit den Hühnern) zu Bett gegangen.

Kienspanhalter : ein Kienspan ist ein Holzspan aus fettem, d.h. harzreichem Holz oder mit Fett getränktem Holz. Der Kienspan wird entweder als Feueranzünder oder als Kerzen-Ersatz verwendet. Allerdings hat ein Kienspan eine verhältnismäßig kurze Brenndauer und muss daher oft ersetzt werden. Wird der Kienspan als Kerzen-Ersatz verwendet, gibt es einen Halter in der Konstruktion ähnlich einem Kerzenhalter mit einer Klemmvorrichtung um den Span zu halten.

Lampe : Mit der Lampe ist die normale Öllampe (aus Ton oder Metall) ohne Windschutz und ohne Aufhängevorrichtung gemeint. Sie hat im windstillen Zustand die gleiche Beleuchtungsleistung wie eine Laterne. Allerdings dürfte es schwer fallen im Gehen oder in einem zugigen Gang diese Lampe zweckentsprechend einzusetzen. Als Brennstoff können mehr oder weniger alle Öle und Fette (mit unterschiedlicher Beleuchtungsstärke und Geruchsbelästigung) dienen. Andere Bezeichnungen sind auch Tranfunzel und Trankrüsel.

Laterne : (Hooded Lantern) Die Laterne³ gibt es als Kerzenlaterne und als Öllaterne. Um die Beleuchtungsquelle ist ein Windschutz aus Glas. Dieser Windschutz ist entweder ein Glaszylinder oder vier Scheiben aus Glas die in einem Rahmen eingesetzt sind. Der Verbrauch der Öllaterne liegt bei 12 Stunden pro Liter Öl. Die Laterne spendet Licht in einem Umkreis von 10 Metern, leuchtet aber nicht den Boden aus. Fallgruben und Löcher im Fußboden sind kaum zu entdecken und schon gar nicht auszuleuchten (wie der Autor auch einmal schmerzhaft mit zwei angeknacksten Rippen erfahren musste).

¹siehe [Bugoj, S.243]

²siehe Ceresin Seite 121

³siehe auch [BCP⁺91, S. 114]

Scheinwerfer : (Beacon Lantern) Große Blendlaterne für Fahrzeuge (Kutschen und Schiffe). Die Konstruktion entspricht der der Blendlaterne. Die Ausmaße (etwa die Größe eines Schinkens) und das Gewicht gestatten nur eine fest montierte Verwendung. Der Scheinwerfer spendet Licht nach vorn bis zu einer Entfernung von 50m und einem Winkel von 90°.

3.2 Camping

Basha / Sonnensegel : eine rechteckiges Segeltuch oder eine Zeltplane wird horizontal aufgespannt und ergibt so ein Flachdach als Sonnen- oder Regenschutz. Diese Verwendung der Zeltplane ergibt eine maximale Ausnutzung der Fläche. Wird das Sonnensegel als Regenschutz verwendet, so sollte es so niedrig wie möglich aufgespannt werden und in der Mitte etwas aufgestellt werden was die Plane etwas hoch drückt, damit das Regenwasser besser abläuft. Diese Mittelstütze darf aber nicht zu spitz oder scharfkantig sein, damit die nasse Zeltplane nicht beschädigt wird. Wird die Plane hoch genug aufgespannt, kann man darunter auch kochen oder grillen.

Bettrolle : besteht aus zwei bis drei dicken, filzigen Wolldecken (sogenannten Pferddecken). Wer bei der Bundeswehr war, oder in einer Alpenvereinshütte übernachtet hat, kennt diese Decken. Dies ist das normale Bettzeug der Soldaten, Söldner und Waldläufer. Wenn die Bettrolle nicht gebraucht wird, wird sie zusammengerollt und auf den Tornister oder hinter den Sattel geschnallt. Der Gebrauch der Bettrolle ist ganz einfach: eine (wenn man hat zwei) Decke legt man auf den Boden und mit der anderen deckt man sich zu. Die Bettrolle ist für den Gebrauch in moderatem Klima, unter 0°C wird es damit doch schon etwas kalt. Etwas mehr Luxus hat man, legt man statt der Decke ein großes Schaffell (die klassische Isomatte) auf den Boden, nur lässt sich diese Version nicht mehr auf einen Tornister schnallen, sondern es wird schon ein beachtliches Bündel (wenn man aber genug Möglichkeiten für den Transport hat, ist es durchaus zu überlegen). Wie gehabt, man muss immer zwischen Komfort und Transport (Schleppen!!) abwägen. Will man mit der Bettrolle im Freien übernachten, dann empfiehlt es sich, sich zusätzlich in eine Zeltplane oder in einen wetterfesten Poncho einzuwickeln, bzw die Bettrolle zu einer Sturmrolle zu konvertieren.

Feldbett : zerlegbarer Bettrahmen aus Holz mit Riemen oder Tuchbespannung und kurzen Beinen. Gewicht ca. 20kg.

Kohte / Kote : Pfadfinder-Zelt aus 4 5-eckigen Kohtenplanen (Kohtenblättern). Die Konstruktion ist der lappländischen Kotta angelehnt, obwohl es entfernt an ein indianisches Tipi erinnert. Diese Zelt-Konstruktion ermöglicht es, im Innern des Zeltes ein kleines Lagerfeuer zu betreiben. Der Aufbau lässt sich in etwa so beschreiben: Die 4 5-eckigen Kohtenplanen werden so miteinander verlascht, dass in etwa eine Pyramide ohne Spitze entsteht. In diese offene Spitze wird ein Holzkreuz befestigt. Außen an der Pyramide wird ein A-förmiges Holzgerüst aufgestellt und verspannt. Die Zeltplanen werden am Boden mit Heringen kreisförmig befestigt und das Holzkreuz in der Spitze wird zur Spitze des A-förmigen Gerüsts hochgezogen bis das Zelt stramm steht. Über das Holzkreuz kommt nun eine kleine 4-eckige Abdeckplane die so verspannt werden sollte, dass eine Öffnung zur Lee-Seite zeigt, damit Rauch aus dem Zelt abgesaugt wird.

Neuerdings (Stand Dezember 1997) gibt es auch eine Hightech Kote mit dem Namen *Tana* von der norwegischen Firma HelSport. Dieses Tana gibt es in 3 Größen: 4-6, 8-10 und 12-14 Personen.

Kotta / Lavvo / Gamme : ist die traditionelle Unterkunft der Lappen bzw. Samen, und lässt sich schon bei steinzeitlichen Rentierjägern⁴ nachweisen. Es gibt eine Sommer-Kotta und eine

⁴siehe auch Sammlung Museum Schloss Gottorf/Schleswig und [Ahr90, S.70f]

Winter-Kotta. Die Basiskonstruktion ist dabei gleich: Zunächst werden mit einem Parallel-Bund 3 oder 4 Stangen an der Spitze verbunden und zu einem 3-Bein, bzw. 4-Bein aufgestellt. Dann werden zusätzliche Stangen in die Zwischenräume gestellt, bis ein kreisförmiger Grundriss entsteht. Die senkrecht stehenden Stangen werden nun mit horizontalen Zweigen grob verflochten.

Die Winter-Kotta, oder Gamme, wird jetzt mit Gras-Soden gedeckt, bis sie einem kleinen Gras-Hügel mit einem kleinen Eingang und einem Rauchloch an der Spitze gleicht.

Die Sommer-Kotta, oder Lavvo, wird traditionell mit Rentier-Häuten und in neuer Zeit mit Segeltuch gedeckt und hat bis auf die Art des Rauchloches meiner Meinung nach eine gewisse Verwandtschaft mit dem Tipi der Steppen-Indianer.

Pyramidenzelt : Zelt mit einer Mittelstange und einer Bespannung aus gewachstem oder geteertem Segeltuch. Das Gewicht beträgt etwa 60kg bis 70kg und ein Packpferd oder Muli ist damit schon gut beladen. Das Zelt hat etwa eine Höhe von 2 Metern und eine Grundfläche von 4 bis 9qm. Das Zelt ist nicht sehr sturmfest aber bei z.B. Turnieren sehr gebräuchlich.



Abbildung 3.2: Pyramidenzelt bei einem Re-enactment in Speyer 1997. Foto: IG Wolf (mit freundlicher Genehmigung)

Schlafsack : Bettzeug für extreme Temperaturen. Das klassische Modell besteht aus zu einem Sack zusammengenähten Rentier- oder Robbenfellen, wobei das Fell *innen* ist. Bei Rentierfellen oder Karibufellen sollte man laut [Kep96] die Felle vom September verwenden, da die Winterfelle zu zottelig sind.

Mit diesem Schlafsack kann man sich auch bei richtigen Minustemperaturen wohl fühlen. Übrigens das Wort *Ajungilak* (Label eines Schlafsack-Herstellers) bedeutet *wohl fühlen* in der Sprache der Inuit (Eskimo).

Sturmrolle : Variation der Bettrolle, bestehend aus zwei Wolldecken und einer ca. 2,50m mal 5m großen imprägnierten (gewachsten) Zeltplane. An den beiden kurzen Seiten befindet sich ein Verschlussmechanismus aus Ösen und Schlaufen oder Karabinerhaken.

Die Zeltplane wird also einmal gefaltet und verlascht auf den Boden gelegt und dort hinein kommen die beiden Decken, wobei man sich auf die eine Decke legt und sich mit der anderen Decke zudeckt. Diese Sturmrolle kann man als Vorläufer des Biwaksackes betrachten und war z.B. bei Cowboys im Norden von Amerika sehr gebräuchlich⁵. Eine Variation

⁵siehe [Bog94]

kann man sich auch einfach aus 2 rechteckigen Zeltplanen herstellen. Ein entsprechender Vorschlag ist in [Hau80] als *Schlafsack* zu finden.

Tipi / Tıpee / Wigwam : ist das klassische Zelt der nordamerikanischen Steppenindianer. Ein Bauplan eines klassischen Tipis ist in [SA96b] zu finden. Als Gestänge benötigt man 15 gerade Stangen aus Nadelholz. Die Länge sollte 6m betragen und dabei unten mindestens 10cm und oben mindesten 4cm dick sein. 3 der Stangen werden mit einem Parallel-Bund verbunden und zu einem 3-Bein aufgestellt. Die weiteren Stangen werden dann so an der Spitze angelehnt, dass ein kreisförmiger Grundriss von ca. 4,20m entsteht. Nun wird eine Zeltplane in der Form eines Halbkreises (die traditionell aus Büffelhäuten bestand) um diesen Kegel gelegt und mit Knebel verlascht. Die Besonderheit der Zeltplane sind der ca. 90cm große, kreisrunde Ausschnitt des Eingangs und die Wind-Ohren der Rauchklappe, die mit zwei zusätzlichen Stäben individuell eingestellt werden kann.



Abbildung 3.3: Tipi beim *Racesburg Wylag* in Ratzeburg 1997. Foto: Lüddecke

In einigen militärischen Vorschriften findet man auch den Vorschlag des Fallschirm-Tipis, oder Para-Tipis. Abbildungen dazu findet man auch in [Bog94]. Mein Kommentar dazu: Bannig auffällig und nicht die ideale Unterkunft bei möglicher Feindberührung.

Wickiup :⁶ indianische Version einer Kotta. Der Bau ist wie folgt: Man mache sich aus drei langen Stangen ein Dreibein mit einer stabilen Verlaschung. An das aufgestellte Dreibein werden weitere Stangen gestellt, dass ein kreisförmiger Grundriss — wie bei einem Tipi

⁶siehe [Ols76]

— entsteht. Nun werden die Stangen mit dünneren Zweigen und Ästen verflochten. Auf dieses Geflecht kommt dann die Deckschicht aus dem verfügbaren Material wie bei einem Windschirm, also z.B. Tannenzweige, Grassoden usw. Bei Winterbehausungen oder der indianischen Schwitzhütte (Sweat lodge, Sauna ohne Rauchabzug für gesundheitliche und rituelle Zwecke) wird das Wickiup doppelwandig gebaut und der Raum zwischen den Geflechten wird mit gepresstem Heu ausgefüllt. Beheizt wird so eine Schwitzhütte mit heißen Steinen, die durch den kleinen Eingang in eine dafür vorgesehene Erdkühle gerollt werden. Laut [Ols76] soll ein an einem Lagerfeuer erhitzter Stein so eine Sweat Lodge für mehrere Stunden beheizen.

Ein ähnliche Hüttenkonstruktion findet man auch in [Ahr90, S.73ff] in Rekonstruktionen europäischer, mesolithischer Hütten. Bei diesen Hütten werden, gemäß Grabungsbefunden, Birken und Erlenstämme als Stangen und Haselruten als Flechtwerk verwendet.

Wikingerzelt : das Gestänge besteht aus zwei gleichseitigen Dreiecken aus Brettern und 3 Rundhölzern, wobei jeweils ein Rundholz durch eine Bohrung in einer Ecke des Dreiecks gesteckt wird und in der Nut verkeilt wird. Die Rundhölzer sind so lang, dass in etwa eine quadratische Grundfläche entsteht. Über die Firststange wird die Zeltplane aus Segeltuch gelegt und an den beiden Basisstangen verspannt. Die Stirnseiten werden durch 2 Plattendreiecke gebildet, so das ein senkrechter Schlitz entsteht der durch verstärkte Löcher und Seilschlaufen verlascht werden kann. Die Bretterenden an der Firstseite sind oft mit Schnitzereien von Tierköpfen (Drache, Pferd o. ä.) verziert.



Abbildung 3.4: Wikingerzelt, Wikingertage 1996/Schleswig

Windschirm / Schrägdach / Lean-to / Feuerwand : Der Windschirm soll zu den ältesten Unterkünten der Menschheit zählen⁷ und ist in jedem Survivalhandbuch zu finden. Er ist denkbar einfach herzustellen: Man nehme zwei senkrechte Stützen und befestige darauf eine horizontale Firststange. Dann werden Stangen schräg vom Erdboden zur Firststange aufgelegt (natürlich auf der Luv-Seite, der windzugewandten Seite). Was in fast allen Survivalhandbüchern vergessen wird, der Winkel zum Erdboden muss größer 45° sein (ca. 50° ist ok) damit das Dach auch dicht wird. Also wenn die Sparren stehen, werden weitere

⁷siehe [Ahr90]



Abbildung 3.5: Wikingierzelt, Wikingertage 1996/Schleswig

Querstangen (Pfetten) angebracht und dann das Dach gedeckt. Gut ist dazu Stroh, Schilf, Tannenzweige, Zweige mit Grassoden, Palmenblätter o.ä. Eigene Erfahrungen mit Tannenzweigen (Ast nach oben) sind erfolgreich verlaufen. In einigen Survivalhandbüchern findet man noch eigenwillige Laubkonstruktionen. Deutlich vereinfachen kann man die Angelegenheit wenn man eine Zeltplane oder einen Poncho hat. Dann braucht man nur noch zwei Stützen, ein paar Heringe und etwas Leine und fertig ist das Schrägdach. Seine volle Wirkung entfaltet das Schrägdach, wenn davor (auf der Lee-Seite, der windabgewandten Seite) ein kleines Lagerfeuer oder Kochfeuer brennt. Die Version mit der Zeltplane (nicht Poncho) ist auch das ideale Küchenzelt in dem man geschützt vor Wind und Regen kochen oder grillen kann. Eine deutliche Komfortsteigerung hat man, wenn man auch die dreieckigen Seitenwände verschließt und hinter dem Feuer eine Wand oder ein zweites Schrägdach als Wärmereflektor errichtet. Aus 3 Windschirmen in einer Hufeisenform kann man sich einen Feuerhof bauen, indem 3 Personen recht komfortabel untergebracht sind.

Zeltplane / Tarp : ca. 4qm (2m x 2m) große, feste, imprägnierte Plane aus Segeltuch (Baumwolle, Leinen oder Hanf) mit umlaufenden Befestigungsmöglichkeiten (Kauschen und Laschen, Knöpfe und Knopflöcher oder Druckknöpfe). Mit dieser Plane kann man sich einen Windschirm (Schrägdach) oder ein Hauszelt (Spitzdach) herstellen, sofern man ein paar Stangen und Abspannleinen zur Verfügung hat. Sind in einer Gruppe mehrere gleiche Zeltplanen, so gibt es viele Konstruktionsmöglichkeiten für Gruppenzelte. Viele Anregungen kann man in [Hau80], [Got95], [SA96a] und [SA96b] zu finden, auf die ich hier nicht weiter eingehen möchte.

Vorteil : Zelte aus Zeltplanen kann man zerlegen und auf das Gepäck der Gruppe verteilen. Zeltplanen sind einzeln verwendbar oder lassen sich zu unterschiedlichen Konstruktionen kombinieren. Mit Zeltplanen lassen sich Zelte konstruieren in denen man Feuer machen kann.

Nachteil : Zelte aus Zeltplanen sind in der Regel langsam und kompliziert aufzubauen und haben keinen Boden.

3.3 Feuer

Brennglas und Zunder : der Vollständigkeit halber die bequemste Art Feuer zu machen außer Feuerzeug und Streichhölzer. Man nehme eine Lupe und fixiere den Brennpunkt auf das Brennmaterial. Auf jeden Fall habe ich mir so mit einem 120mm Cameraobjektiv binnen 10 Sekunden eine Zigarette angesteckt.

Variation: man nehme statt einer Lupe einen Hohlspiegel. Das gleiche Experiment mit einem Rasierspiegel dauerte keine 4 Sekunden und die Zigarette brannte.

Feuerbohrer : dieses Teil findet man in jedem Buch über die Steinzeit und fast jedem Survival Handbuch. Man nehme also ein Brettchen mit einer Mulde aus weichem Holz und ein Stück Rundholz aus möglichst hartem Holz. Neben der Mulde wird Zunder angehäufelt. Nun gilt es das Stück Rundholz möglichst schnell in der Mulde zu drehen um Reibungshitze zu erzeugen. Dies kann man mit beiden Handflächen machen oder besser mit einem Bogen, wobei die Bogensehne einmal um das Rundholz gelegt wird und zur Fixierung und für einen höheren Andruck der obere Teil des Rundholzes mit einem zweiten Brettchen oder einem Stein mit Mulde gehalten wird. Ehrlich gesagt eine mühselige Methode die guten Zunder und reichlich Übung erfordert.

Feuerreibe : Eine Methode die ich im Fernsehen gesehen habe und die verblüffend einfach aussah. Dazu nehme man ein Stück Rundholz und eine lange, trockene Pflanzenfaser (dünne Liane o.ä). Man mache also ein Zunderhäufchen, lege darüber das Rundholz, ziehe die Pflanzenfaser unter dem Rundholz hindurch, dass sie über dem Zunderhäufchen liegt und stelle den Fuß auf das Rundholz. Nun nehme man die Enden der Faser in je eine Hand und ziehe die Faser mit etwas Zug möglichst schnell hin und her, bis die Reibungshitze den Zunder entflammt.

Feuerstein, Schlagstein und Zunder : Preisgünstige Methode zum Feuer machen. Man schlägt mit einem Feuerstein Funken in ein trockenes Zunderhäufchen und versucht durch anblasen dieses Häufchen zum Brennen zu bewegen. Feuersteine kann man entweder selbst suchen (wenn man die Fertigkeit Gesteinskunde besitzt) oder käuflich erwerben (in manchen Gegenden kann Feuerstein Mangelware und dadurch auch ein gutes Handelsgut sein. Z.B. an der Ostseeküste kann man sich damit totschießen und in den Kalkalpen hat man gar keine Chance einen zu finden). Modifikationen siehe Fertigkeit Feuer machen (S. 376).

Feuerstein, Pyrit und Zunder : diese Kombination ist schon die Luxusausführung eines Feuerzeuges wie der Ötzi-Fund belegt⁸. Ötzi's Feuerzeug bestand schon vor 5000 Jahren aus Feuerstein, Pyrit und echtem Zunderschwamm (lat. *Fomes fomentarius*). Pyrit (FeS_2 , Schwefelkies, Eisenkies) ist ein häufiges Erzmineral und von der Jungsteinzeit bis zum frühen Mittelalter für seine funkensprühenden Eigenschaften (griech. *pyrites* = funkensprühend) sehr beliebt. Zunderschwamm ist ein Baumpilz, der an alten, abgestorbenen Buchenstämmen vorkommt und eine Struktur und Konsistenz zwischen korkiger Baumrinde und Torf hat.

Feuerstein, Stahl und Zunder : einfacher und handfreundlicher als mit zwei Steinen Funken zu schlagen ist es den Feuerstein in einer Hand zu halten und mit dem Feuerstahl Funken zu schlagen. Der Feuerstahl ist ein in etwa nierenförmig geschmiedeter und gehärteter Vierkantstahl von ca. 95mm Länge, ca. 35mm Breite und ca. 5mm Dicke. Der Feuerstahl wird mit Daumen und Zeigefinger an der Innenseite angefaßt und die lande leicht gebogene Seite wird an der Kante des Feuersteins vorbeigeschlagen. Dabei werden durch die rauhe Oberfläche des Stahls feine Funken an der Feuersteinkante erzeugt, die dann den Zunder entzünden sollen. Die beste Wirkung erzielt man mit scharfkantigen, ganz dunkelgrauen, fast schwarzen Feuersteinen (die sich auch am besten zuschlagen lassen). Das gleiche Prinzip findet man auch bei einem Steinschloß einer Schußwaffe und im SAS Survival Pack mit Gasanzünderfeuerstein (extra groß) und einem Stück eines Eisensägeblattes wieder.

⁸siehe [Eng96]



Abbildung 3.6: Feuerstein, Stahl und Zunder (Baumrinde, echter Feuerschwamm und morsches Weidenholz), Sammlung: Lüddecke

Luntenfeuerzeug : Mechanisierte Form der Methode Feuerstein und Zunder. Ein Feuerstein ist an einem Radschloss befestigt. Dieses Radschloss ist ein Rad mit der Oberfläche einer Feile. Wenn das Radschloss schnell gedreht wird, reibt es am Feuerstein und es werden Funken auf die Lunte gesprüht. Die Lunte wird dann durch anblasen zum Glühen gebracht. Die Lunte besteht aus Hanf oder Papier und ist mit Salpetersäure getränkt und getrocknet. Die Lunte glimmt leichter als Zunder, ist aber nur durch einen Alchimisten zu beziehen. Modifikationen siehe Fertigkeit Feuer machen (S. 376).

Streichholz : oder Zündholz

Schwefelhölzer : wurden 1830 erfunden und in Deutschland 1907 wegen der leichten Selbstentzündung und der hohen Giftigkeit (durch den weißen Phosphor) verboten. Die Zündmasse besteht aus Schwefel (oder Antimonsulfit), weißem Phosphor und Kaliumchlorat.

Sicherheitszündholz : wurden 1848 in Schweden erfunden, industriell hergestellt (und damit erschwinglich) und allgemein eingeführt. Die Zündmasse am Streichholzkopf besteht aus Kaliumchlorat (oder Kaliumdichlorat), Antimonsulfit und Schwefel. Die Reibfläche (die bei Sicherheitszündhölzern zur Zündung notwendig ist) besteht aus Glaspulver, Antimonsulfit und rotem Phosphor.

Tauchhölzer : erste bekannte Form der Zündhölzer (leider habe ich das genaue Jahr der

Erfindung noch nicht ermittelt). Die Zündmasse besteht aus Zucker, Schwefel und Kaliumchlorat. Sie wurden durch Eintauchen in mit Schwefelsäure getränktem Asbest entzündet.

Überallzünder : die Zündmasse besteht aus Sulfophosphit und Kaliumchlorat. Damit die Streichhölzer nicht nachglühen, sind sie mit Ammoniumsulfat imprägniert. Auch hier habe ich keine Jahreszahl der Erfindung, aber sie ist deutlich später als die der Schwefelhölzer.

Fantasy : Streichhölzer, die mit den heutigen Kaminhölzern und Überallzündern zu vergleichen sind. Zu beziehen sind sie nur über einen kundigen Alchimisten (nicht ganz billig). Modifikationen siehe Fertigkeit Feuer machen (S. 376).

Zunder : ist das a und o bei jeder Art von Feuermachen. Einfach gesagt ist es ein leicht entzündlicher Stoff der mit Funken oder durch Reibungshitze entflammt werden kann. So gesehen könnte man auch Schießpulver, einen Benzin getränkten Docht oder eine Lunte des Luntfeuerzeugs als Zunder bezeichnen. Im Prinzip ist es das auch, aber hier wollen wir natürliche Quellen von Zunder betrachten: man sammle also leicht zu trocknende Pflanzenteile, zerfasere diese und bewahre diesen Stoff trocken in einer Zunderbüchse auf. Solche Pflanzenteile sind Moos, Flechten, Birkenrinde, Baumpilze (speziell Zunderschwamm), morsches Holz (getrocknetet morsches Weidenholz ist wie getrockneter Holzschaum), Pompesel (Rohrkolben, Schilfkolben), Flugsamen (Löwenzahn, Distel), Baumrinde von der man mit einem Messer Späne und dünne Locken abhobeln kann, usw. (wenn jemand gute Erfahrungen mit einem anderen natürlichen Stoff gemacht hat, kann er es mir bitte mitteilen).

3.4 Kletterausrüstung

Einige der in dieser Auflistung auftauchenden Gegenstände sind zwar erst in den letzten 30 Jahren am Markt aufgetaucht, aber ich habe sie trotzdem hier aufgenommen. Sie sind in der Regel einfach herzustellen, machen das Klettern zwar nicht unbedingt einfacher, aber deutlich sicherer. Ich halte es also in diesem Fall für sehr sinnvoll diese Sicherungsmittel mit in das Rollenspiel einzubeziehen. Ein Spieler der sich mit dieser Fertigkeit befaßt, wird damit in etwa der heutigen Sicherheitsstand vorgestellt und damit seinem Charakter die Gelegenheit gegeben deutlich Schadenspunkte zu vermeiden.

Abseilachter : Doppelter Metallring in der Form einer 8. Mit diesem Gerät kann man in Verbindung mit einem Klettergeschirr, einem Karabinerhaken und einem Bergseil sich bequem und gefahrlos am Seil herunterlassen (abseilen). Dieses Gerät gibt es im Spiel aus Stahl (ca 0,5kg) oder aus Adamanite (100g), in der realen Gegenwart aus geschmiedetem Aluminium (100g bis 150g).

Eisbeil : Das Eisbeil ist ca. 50cm lang und eine kurze Ausführung des Eispickels (mit Haue und Pickel) oder eine lange Ausführung des Eishammers (mit Haue und Hammer). Mit der Haue kann man sich z.B. im Eis verankern und mit dem Pickel Stufen ins Eis schlagen. Mit einem Hammerkopf kann man Sicherungshaken in den Fels oder Eispins ins Eis einschlagen. Als Waffe kann man das Eisbeil im Notfall ähnlich eines Rabenschnabels für Reiter verwenden (Speed 5, Dam 1d4/1d4).

Eishammer : Spezialhammer (ca. 30cm) mit einer Haue und einem Hammerkopf. Mit der Haue kann man sich z.B. im Eis verankern und mit dem Hammerkopf Sicherungshaken im Fels und Eispins im Eis einschlagen. Als Waffe kann man den Eishammer im Notfall ähnlich eines Rabenschnabels für Reiter verwenden (Speed 4, Dam 1d3/1d3).

Eispickel : Stabiler, ca 1m langer Wanderstock mit Eisenspitze an der einen Seite und Haue und Pickel an der anderen Seite. Mit dem Pickel kann man sich z.B. im Eis verankern und mit der waagerechten Haue Stufen ins Eis schlagen. Als Waffe kann man den Eispickel (engl. Iceaxe) im Notfall ähnlich einer Streitaxt verwenden (Speed 6, Dam 1d6/1d6).

Eispin : Der Eispin ist ähnlich der Eisschraube. Er besteht aus einem Rohr mit einer Außenrifelung und einer angeschliffenen Spitze. Am Ende befindet sich eine Lasche mit Bohrung. Der Eispin wird mit einem Hammer ins Eis geschlagen und ähnlich der Eisschraube verwendet.

Nachteil : geringere Haltekraft als die Eisschraube, Verformung durch Einschlagen und größerer Aufwand des Entfernen aus dem Eis.

Vorteil : Billiger und leichtere Verfügbarkeit (einfachere Bauart).

Eisschrauben : Eisschrauben bestehen aus einem Rohr auf dem sich außen ein grobes Gewinde befindet. An der Spitze ist ein Fräskopf und am Ende eine Lasche mit Bohrung für einen Karabinerhaken. Die Eisschraube wird ins Eis als Sicherungsmittel eingeschraubt. Dabei fräst sich die Schraube ins Eis und drückt das ausgefräste Material durch das Rohr nach außen. Eine gut gesetzte Eisschraube hat eine Haltekraft von über einer Tonne, allerdings kann sie durch lange Belastung oder durch Sonneneinstrahlung ausschmelzen. Nach der Verwendung kann die Eisschraube dann leicht wieder ausgeschraubt werden. In der realen Gegenwart gibt es Eisschrauben aus Stahl, Titanal und Titan.

Karabinerhaken : Großer Karabinerhaken (Stahl 250g, Adamanite 50g) mit dem man ein Kletterseil an einem Mauerhaken, Klemmkeil oder Eisschraube befestigen kann. Für die Ersteinigung einer steilen Wand sollte man mindestens 5 Karabinerhaken besitzen.

Klemmkeil : Ein Klemmkeil ist ein Metallkeil (unterschiedliche Größen) an einer Schnur oder an einem Draht. Der Klemmkeil wird zur Verankerung in einen Fels- oder Mauerriss gelegt. Die Funktion ist die gleiche des Mauerhakens, aber Klemmkeile lassen sich leicht durch den nachsteigenden Kletterer wieder entfernen und später weiterverwenden. Die Ankerwirkung eines richtig gelegten Klemmkeils beträgt 80%.

Klettergeschirr : Das Klettergeschirr (Harness)⁹ ist ein System aus Lederriemen um Oberschenkel, Becken und Brustkorb. Das Klettergeschirr ist Bedingung für einen verletzungsfreien Sturz ins Seil. Wird eine Person im Klettergeschirr abgeseilt, oder an der Wand fixiert, dann bleibt die Aktionsfreiheit erhalten. Der übliche Preis beträgt 8 Gold. Durch die Tatsache, dass üblicherweise alle Kletterutensilien griffbereit am Klettergeschirr eingehängt sind, reduziert sich die Fertigkeit Schleichen um 15% (klappern).

Kletterseil : ca. 5cm dickes und 40m langes Hanfseil oder 1,5cm dickes Seidenseil. Das Kletterseil dient zur Sicherung und erleichtert der nachsteigenden Person das Klettern (+40%). Mit dem Kletterseil kann man sich selbst oder eine andere Person gefahrlos abseilen.

Mauerhaken : Großer, dicker Stahl Nagel mit Öse. Der Mauerhaken wird mit einem Hammer in einen Felsriss oder eine Mauerfuge geschlagen und wird als Verankerung für ein Kletterseil oder einer Strickleiter verwendet. Stürzt der vorsteigende Kletterer ab, so stürzt er nur bis zur letzten Verankerung (plus der Fallhöhe bis zum Haken). Die Ankerwirkung eines richtig eingeschlagenen Mauerhaken beträgt 95%. Der Mauerhaken ist aber schwer wieder zu entfernen (rausschlagen).

Steigeisen : Steigeisen (Crampons)¹⁰ sind Unterschnallsohlen aus gezacktem Metall. Sie verbessern die Möglichkeit der Fortbewegung auf Schnee, Eis und Holz (Klettern auf Holz +15%) (Stahl: 2kg, 4 Gold, Mithril: 200g, 500 Gold). Wird jemand mit Steigeisen getreten, kann ein Schaden von 1d2 verursacht werden. Für andere Anwendungsfälle sind die Steigeisen nicht geeignet.

⁹siehe [BCP+ 91, S.114]

¹⁰siehe [BCP+ 91, S.111]

Steigklemme : Klemmgerät um an einem Fixseil aufzusteigen. Mit diesem Gerät zusammen mit Klettergeschirr hat ein Nachsteiger am Seil einen Bonus von +75%. Der Wert ist ca. 150 Gold.

3.5 Kochutensilien

Bratspieße : sind im Prinzip große Schaschlikspieße aus Eisen. Hierfür gibt es reichlich Belegexemplare vom 6. Jahrhundert vor Chr.¹¹ bis zum 20. Jahrhundert nach Chr.

Chowder : (14. bis 20. Jahrhundert)¹² von franz. Chaudière ist ein ein großer runder Kessel mit drei Beinchen. Er ist aus Schmiedeeisen oder Gusseisen und kann einfach in die Glut eines Feuers gestellt werden. Er ist *der* Kochtopf für die gleichnamigen (Fisch-) Eintöpfe.

Feuerböcke/Feuereisen : Auflagestäbe für Pfannen und Bratspieße aus Eisen. Diese Stäbe haben entweder eigene Füße (Feuerböcke) oder werden auf die Kante bzw. Begrenzung der Feuerstelle (Feuereisen) gelegt. Belegexemplare gibt es von der Hallstadtzeit¹³ (6. Jahrhundert vor Chr.) bis zum 20. Jahrhundert nach Chr.¹⁴.

Förtchenpfanne : Pfanne mit in der Regel 7 halbkugeligen Vertiefungen. Die genaue Datierung fällt schwer und ich habe so eine Pfanne schon aus Bronze (gegossen), Kupfer (geschmiedet) und Gusseisen gesehen. Belegexemplare gibt es jedenfalls aus dem 18. und 19. Jahrhundert in bäuerlichen Haushalten. Vorteil so einer Pfanne ist die Herstellung mehrerer Portionen mit einem relativ geringen Fettverbrauch.

Grapen : (12. bis 20. Jahrhundert, *grapen*, *gropen* = aushölen) ist ein enger norddeutscher Verwandter des Chowder. Die Konstruktion, die drei Beinchen und die Funktion sind gleich, nur wurde ein Grapen seit etwa 1150 wie eine Glocke aus Bronze gegossen. Zusätzlich zu den Beinchen besitzt der Grapen einen starken Bügel, an dem man ihn an einer Kochkette, oder am Kesselhaken über ein Feuer hängen kann.

Holländischer Backofen :¹⁵ (engl. Dutch Camp Oven, nicht zu Verwechseln mit Dutch Oven, denn dies ist nur ein schwerer Topf aus Gusseisen, 14. bis 20. Jahrhundert) ist ein doppelter, länglicher Topf mit jeweils vier Beinchen und einem Rahmen. Also jede Hälfte kann für sich wie ein Chowder in die Glut eines Feuers gestellt werden und als Kochtopf dienen. Der Clou an der Sache ist aber, dass der 2. Topf als Deckel über der Topf gestülpt und oben drauf Glut geschichtet werden kann, die durch den Rahmen nicht hinunterfällt. Nun hat man einen Backofen in dem man in der Glut eines Lagerfeuers z.B. Brot backen kann. Das Material ist entweder Schmiedeeisen oder Gusseisen. Eine Variation des Dutch oven ist ein Chowder mit einem dicken, gut abschließenden, suppentellerförmigen, gusseisernen Deckel. In diesen Deckel wird dann wie gehabt Glut gefüllt.

Kessel : großer halbkugelförmiger oder runder¹⁶ Topf mit Bügel, der über das Feuer gehängt wird. Diese Hängetopfform war schon bei den Etruskern¹⁷ im 6. Jahrhundert vor Chr. gebräuchlich und hat sich bis ins 19. Jahrhundert nach Chr. gehalten. Variiert hat nur das verwendete Material. Lange wurde gegossene Bronze, geschmiedetes Eisen oder geschmiedetes Kupfer verwendet. Ab ca. 50 vor Chr. sind Kessel aus gegossenem Messing¹⁸ belegt. Ab dem 17. Jahrhundert kamen Kessel aus Kupfer mit verzinnem Innenraum¹⁹ (gegen Geschmacksveränderungen) in Mode und das 19. Jahrhundert brachte Kessel aus Gusseisen.

¹¹siehe [Dol76]

¹²siehe [EE89]

¹³siehe [Dol76]

¹⁴siehe [Kep96]

¹⁵siehe [Jac93]

¹⁶siehe auch [Pea95, S.9]

¹⁷siehe [Dol76]

¹⁸siehe [Dol76]

¹⁹siehe [Dol76]



Abbildung 3.7: Kessel mit für Wikinger typische Halterung, *Racesburg Wylag* in Ratzeburg 1997. Foto: Lüddecke

Pfanne : die Form ist in etwa die gleiche wie heute, allerdings ist das Material aus dickem, geschmiedetem Eisen mit angeschmiedetem Griff. So eine klassische, handgeschmiedete Pfanne ist heute noch im Manufaktumkatalog²⁰ zu finden.

Waffeleisen : eine genaue Datierung habe ich noch nicht feststellen können, aber bei Manufaktum habe ich ein Waffeleisen gefunden (gekauft und mit einem Hintergedanken meiner Frau geschenkt) welches sonst nur in Museen (mindestens 150 Jahre alt) zu sehen ist. Es besteht aus zwei geformten Gusseisenplatten die mit einem Scharnier verbunden sind. Auf der Gegenseite des Scharniers befinden sich an jeder Platte je eine Eisenstange mit einem Ringabschluß. Diese Eisenstangen bilden den Griff. Dieses Waffeleisen kann in einem Kochring über offenem Feuer oder Kohleofen (aber genauso gut auf einer elektrischen Kochplatte) getrieben werden. Dazu werden die gemusterten Innenseiten eingefettet (z.B. mit einer Speckschwarte oder mit Butterschmalz) und etwas Waffelteig auf die untere Platte gefüllt und die obere Platte zugeklappt. Nach einer angemessenen Zeit (ausprobieren, hängt von der Hitze der Kochstelle ab) wird das ganze Waffeleisen umgedreht und die Waffel von der anderen Seite fertiggebacken.

²⁰siehe [Hoo94b] oder [Hoo95]

3.6 Körperpflege und Kosmetik

Dies ist ein sehr schwer zu recherchierendes Thema, da es scheinbar kein Gebiet des allgemeinen Interesses ist. Die mir verfügbaren Daten sind leider noch sehr lückenhaft, aber hier ein Anfang.

Bay-Rum : nicht aus dem Mittelalter, aber ein schöner Klassiker aus der Kolonialzeit. Bay-Rum ist ein After-Shave, bestehend aus feinem Rum der über Bay-Beeren destilliert worden ist. Bay-Rum hat eine hautpflegende Eigenschaft, ist desinfizierend und hat einen angenehmen Geruch nach Gewürznelken (meine Einkaufsquelle ist Manufakturum).

Kämme : sind in ausreichender Zahl in allen Kulturkreisen belegt. Beliebtes Material ist Geweih, Knochen, Horn, Fischbein und Holz. Der regelmässige Gebrauch von möglichst feinen Kämmen war nicht nur eine Frage der Eitelkeit, sondern auch ein Mittel das Ungeziefer (Läuse und Flöhe) in Schach zu halten.

Melkfett : ein weiteres Hautschutzmittel aus Fett (noch zu klären welcher Art) und Ringelblumenextrakt (*Calendula officinalis*). Das Melkfett schützt die Haut vor Austrocknung, Kälte- und Nässeschäden und wird natürlich — wie der Name schon sagt — zur Euterpflege der milchgebenden Haustiere verwendet.

Neo-Ballistol : Auf Basis von Ballistol optimiertes Spezialöl für die Wundversorgung. Bei täglicher Anwendung an Narben, Wundschorf, Entzündungen und Insektenstichen wird der Heilerfolg gesteigert. Allerdings kann ich die nachgesagte Kraft von Neo-Ballistol Schwangerschaftsstreifen zu verhindern nicht bestätigen.

Öle : Hautöle aus Mandelöl, Olivenöl usw. mit oder ohne Duftzusätze sind seit der Antike vor allen Dingen im Mittelmeerraum belegt. Als klassisches Sonnenschutzmittel fungiert eine 50% zu 50% Mischung aus Olivenöl und Zitronensaft (zur Not geht auch Distelöl mit Weinessig — getestet). Allerdings darf man sich auch keine Wunder erhoffen und für den europäischen Büromenschen, der in die Karibik fliegt und sich dann stundenlang in der Sonne grillt, ist nicht einmal ein Sonnenschutzmittel mit Lichtschutzfaktor 20 ausreichend.

Pinzette : diverse Ausgrabungen belegen, daß eine Pinzette zu den normalen Utensilien der Körperpflege zu zählen ist. Diese Pinzette diente als Splitterpinzette und zur Entfernung von Hautunreinheiten (Pickel).

Rasiermesser : sieht man griechische und römische Abbildungen, dann muss ein Rasiermesser allgemein im Gebrauch gewesen sein. Ausgrabungen in Pompeji haben auch Rasiermesser zu tage gebracht die in der Konstruktion sich von den Rasiermessern die man heutzutage kaufen kann kaum unterscheiden.

Schminke : auf jeden Fall im antiken Ägypten, Griechenland und Rom belegt. Inwieweit Schminke im mittelalterlichen Europa zu finden ist, ist noch zu prüfen.

Seife : es muss noch ermittelt werden ab wann es genau Seife gibt.

3.7 Orientierung

Armillarsphäre : astronomisches Gerät im Altertum und Mittelalter. Es besteht aus mehreren, miteinander — teils fest, teils drehbar — verbundenen, mit Gradeinteilungen versehenen Kreisen. Mit diesen Kreisen wird der Horizont, der Meridian, der Himmelsäquator und die Ekliptik eingestellt. Zur Beobachtung gibt es dann noch eine Visiereinrichtung. Dieses Instrument ist weniger ein Navigationshilfsmittel, als ein Werkzeug der Astronomen und Astrologen.

Tag	Jan.	Feb.	Mar.	Apr.	Mai	Jun.	Jul.	Aug.	Sep.	Okt.	Nov.	Dez.
1	S23,1	S17,5	S 7,7	N 4,4	N15,0	N22,0	N23,1	N18,1	N 8,4	S 3,1	S14,3	S21,8
2	23,0	17,2	7,3	4,8	15,3	22,1	23,1	17,9	8,1	3,4	14,6	21,9
3	22,9	16,9	6,9	5,2	15,6	22,3	23,0	17,6	7,7	3,8	15,0	22,1
4	22,9	16,6	6,6	5,6	15,9	22,4	22,9	17,3	7,3	4,2	15,3	22,2
5	22,8	16,3	6,2	5,9	16,2	22,5	22,8	17,1	7,0	4,6	15,6	22,3
6	S22,7	S16,0	S 5,8	N 6,3	N16,4	N22,6	N22,7	N16,8	N 6,6	S 5,0	S15,9	S22,5
7	22,5	15,7	5,4	6,7	16,7	22,7	22,6	16,5	6,2	5,4	16,2	22,6
8	22,4	15,4	5,0	7,1	17,0	22,8	22,5	16,3	5,8	5,7	16,5	22,7
9	22,3	15,1	4,6	7,4	17,3	22,9	22,4	16,0	5,5	6,1	16,8	22,8
10	22,2	14,8	4,2	7,8	17,5	23,0	22,3	15,7	5,1	6,5	17,1	22,9
11	S22,0	S14,5	S 3,8	N 8,2	N17,8	N23,1	N22,2	N15,4	N 4,7	S 6,9	S17,3	S23,0
12	21,9	14,1	3,5	8,6	18,0	23,1	22,0	15,1	4,3	7,3	17,6	23,1
13	21,7	13,8	3,1	8,9	18,3	23,2	21,9	14,8	3,9	7,6	17,9	23,1
14	21,5	13,5	2,7	9,3	18,5	23,2	21,7	14,5	3,6	8,0	18,1	23,2
15	21,4	13,1	2,3	9,6	18,8	23,3	21,6	14,2	3,2	8,4	18,4	23,3
16	S21,2	S12,8	S 1,9	N10,0	N19,0	N23,3	N21,4	N13,9	N 2,8	S 8,8	S18,7	S23,3
17	21,0	12,4	1,5	10,4	19,2	23,4	21,3	13,5	2,4	9,1	18,9	23,3
18	20,8	12,1	1,1	10,7	19,5	23,4	21,1	13,2	2,0	9,5	19,1	23,4
19	20,6	11,7	0,7	11,1	19,7	23,4	20,9	12,9	1,6	9,9	19,4	23,4
20	20,4	11,4	0,3	11,4	19,9	23,4	20,7	12,6	1,2	10,2	19,6	23,4
21	S20,2	S11,0	N 0,1	N11,7	N20,1	N23,4	N20,5	N12,2	N 0,8	S10,6	S19,8	S23,4
22	20,0	10,7	0,5	12,1	20,3	23,4	20,4	11,9	0,5	10,9	20,1	23,4
23	19,8	10,3	0,9	12,4	20,5	23,4	20,2	11,6	N 0,1	11,3	20,3	23,4
24	19,5	9,9	1,3	12,7	20,7	23,4	20,0	11,2	S 0,3	11,6	20,5	23,4
25	19,3	9,6	1,7	13,1	20,9	23,4	19,7	10,9	0,7	12,0	20,7	23,4
26	S19,0	S 9,2	N 2,1	N13,4	N21,1	N23,4	N19,5	N10,5	S 1,1	S12,3	S20,9	S23,4
27	18,8	8,8	2,5	13,7	21,2	23,3	19,3	10,2	1,5	12,7	21,1	23,3
28	18,5	8,5	2,9	14,0	21,4	23,3	19,1	9,8	1,9	13,0	21,3	23,3
29	18,3	8,1	3,2	14,4	21,6	23,3	18,8	9,5	2,3	13,3	21,4	23,3
30	18,0		3,6	14,7	21,7	23,2	18,6	9,1	2,7	13,7	21,6	23,2
31	S17,7		N 4,0		N21,9		N18,4	N 8,8		S14,0		S23,1

Tabelle 3.1: Deklination der Sonne (in Grad und Zehntelgrad, zur Umrechnung in Bogenminuten die Zehntelgrad mal 6 nehmen) Quelle: [Bos94]

Astrolabium : das Astrolabium²¹ ist ein Winkel, bzw. Höhenmessgerät. Es besteht aus einem Vollkreis mit Gradeinteilung (bei größeren Geräten eine Auflösung von einem halben Grad) und einem auf der Achse montiertem Doppelzeiger mit Visiereinrichtung. Das Astrolabium wird nun senkrecht an der oberen Befestigungsöse gehalten (das Gewicht des massiven Messings hält das Gerät schon lotrecht) und mit der Visiereinrichtung die Sonne im Zenit (also wenn die Sonne den kürzesten Schatten wirft) oder der Polarstern (steht immer über dem 90. nördlichen Breitengrad) angepeilt und dadurch die Höhe bestimmt. Aus diesen Angaben läßt sich dann mit der Deklinations-Tabelle der Sonne die geographische Breite berechnen.

Beispiel : Am 1. Juni steht die Sonne im Zenit (12:00 Ortszeit, nicht Zeitzone oder Sommerzeit) genau über dem 22. nördlichen Breitengrad. Befindet man sich also auf diesem Breitengrad, dann ist der Winkel des Horizonts zur Sonne genau 90° und die Sonne wirft keinen Schatten. Steht die Sonne nun nördlich zum Betrachter und wirft einen Schatten nach Süden, dann befindet man sich südlich vom 22. nördlichem Breitengrad. Hat man nun eine Winkeldifferenz von z.B. 5° gemessen (Sonne — Horizont 85°), dann befindet man sich 5 Breitengrade südlicher, also in unserem Beispiel auf dem 17. nördlichem Breitengrad. Die Entfernung zwischen zwei Breitengraden ent-

²¹Abbildung siehe [Hum80, S.94]

spricht etwa 111km. Anders ausgedrückt, unter optimalen Bedingungen kann man theoretisch eine Genauigkeit von ca. 60km erreichen.

Allerdings steht in Europa die Sonne im Zenit immer im Süden, denn der nördliche Wendekreis befindet sich ca. auf der Breite Havanna (Kuba), Assuan (Ägypten) und Kanton (China). Der südliche Wendekreis befindet sich ca. auf der Breite S. Paulo (Brasilien), Wal-fischbay (Südwestafrika) und Alice Springs (Australien). Zum Vergleich, Hamburg hat die Breite $53\frac{1}{2}N$ und der Polarkreis $66\frac{1}{2}N$ oder S. Natürlich kann man mit dem Astrolabium auch in der Astronomie und der Astrologie die Höhe bzw. Winkel der Sterne zum Horizont bestimmen.

Jakobsstab : In der Antike (in Griechenland) und im Mittelalter gebräuchlicher astronomischer Winkelmesser in der Form eines T²². Das Querstück des T ist verschiebbar und auf dem Längsstück ist eine Skala. Man peilt nun mit der Achse einen Referenzpunkt (z.B. den Horizont) und mit einem Schenkel den Meßpunkt (z.B. die Sonne) an indem man den Schenkel verschiebt bis der Meßpunkt auf der Kante liegt. Danach kann man auf der Skala den Winkel ablesen. Mit dieser Winkelangabe und der Deklinations-Tabelle der Sonne kann man wie mit dem Astrolabium die geografische Breite bestimmen. Weiterhin wurde dieses Instrument auch dazu verwendet um die Abstände von Sternen und Planeten für astronomische oder astrologische Zwecke zu bestimmen. Für sehr große oder sehr kleine Winkel gibt es für den Jakobsstab auswechselbare T-Stücke in unterschiedlicher Länge.

Kartenwinkelmesser :

Vollkreis mit einer Gradeinteilung in Schritten von einem oder einem halben Grad. Ausschnitte im Kreis erlauben einen Blick auf die Karte. Im Kreismittelpunkt ist entweder ein Lineal oder ein Faden befestigt. Der Kartenwinkelmesser wird nun auf der Karte am Ausgangspunkt (aktuelle Position) horizontal (z.B. an einer Parallelen des Breitengrades) ausgerichtet und mit dem Lineal oder Faden der Zielpunkt angelaufen. Dann kann man auf der Skala den kartographischen Winkel ablesen. Um nun den Kompasskurs zu bestimmen muss man diesen Wert um die Deklination (Mißweisung des magnetischem Nordpols zum kartographischen Nordpol, also der Winkel zwischen magnetisch Nord und Gitternord) berichtigen. Dieser Winkel ist dann der anzusteuernde Kurswinkel bzw. die Marschzahl. Eine andere Methode ist die Ausrichtung an den Senkrechten Linien. Wenn man nun auf der Karte die magnetischen Nordlinien einzeichnet und den Kartenwinkelmesser danach ausrichtet, dann erspart man sich die Korrektur. Zur Information, die Deklination ist in Rostock 0°, in Hamburg so klein, dass man die Korrektur vernachlässigen kann, aber auf Island muss man z.B. schon um die 15° berücksichtigen. Der Kartenwinkelmesser sollte die gleiche Maßeinheit wie der verwendete Kompass haben. Beispiel: Kompassrose, 360° (Grad), 400 gon, Artilleriepromille mit 6400' (Strich Nato) bzw. 6000' (Finland, Warschauer Pakt), oder 40' (Peilscheibe der Wikinger).

Kompassanhänger : Anhänger aus Magnesit an einem dünnen Seidenfaden. Magnesit ist ein natürlicher Magnet aus Griechenland. Die Form des Anhängers ist in der Regel ein Fisch, wobei der Kopf des Fisches nach magnetisch Nord zeigt. Kompassanhänger waren um das Jahr 1000 nachweislich bei Wikingern und seefahrenden Arabern gebräuchlich.

Kompassdose : Handtellergröße Messing- oder Elfenbeindose²³ in der sich auf dem Boden eine Windrose befindet und in der Mitte eine Nadel montiert ist. Auf dieser Nadel befindet sich eine Kompassnadel. Man braucht sich also nur eine gröbere Version eines modernen, ungedämpften Marschkompasses vorzustellen. Diese Dose muss absolut waagrecht und ruhig gehalten werden und mindestens 5m von Eisenteilen (Rüstungen, Waffen usw.) entfernt sein um die Richtung durch magnetisch Nord zu bestimmen. Diese Art von Kompass wird zum ersten mal von Alexander Nerckam (einem Mönch) im 13. Jahrhundert beschrieben.

²²Abbildung siehe [Hum80, S.94]

²³Abbildung siehe [Hum80, S.93]

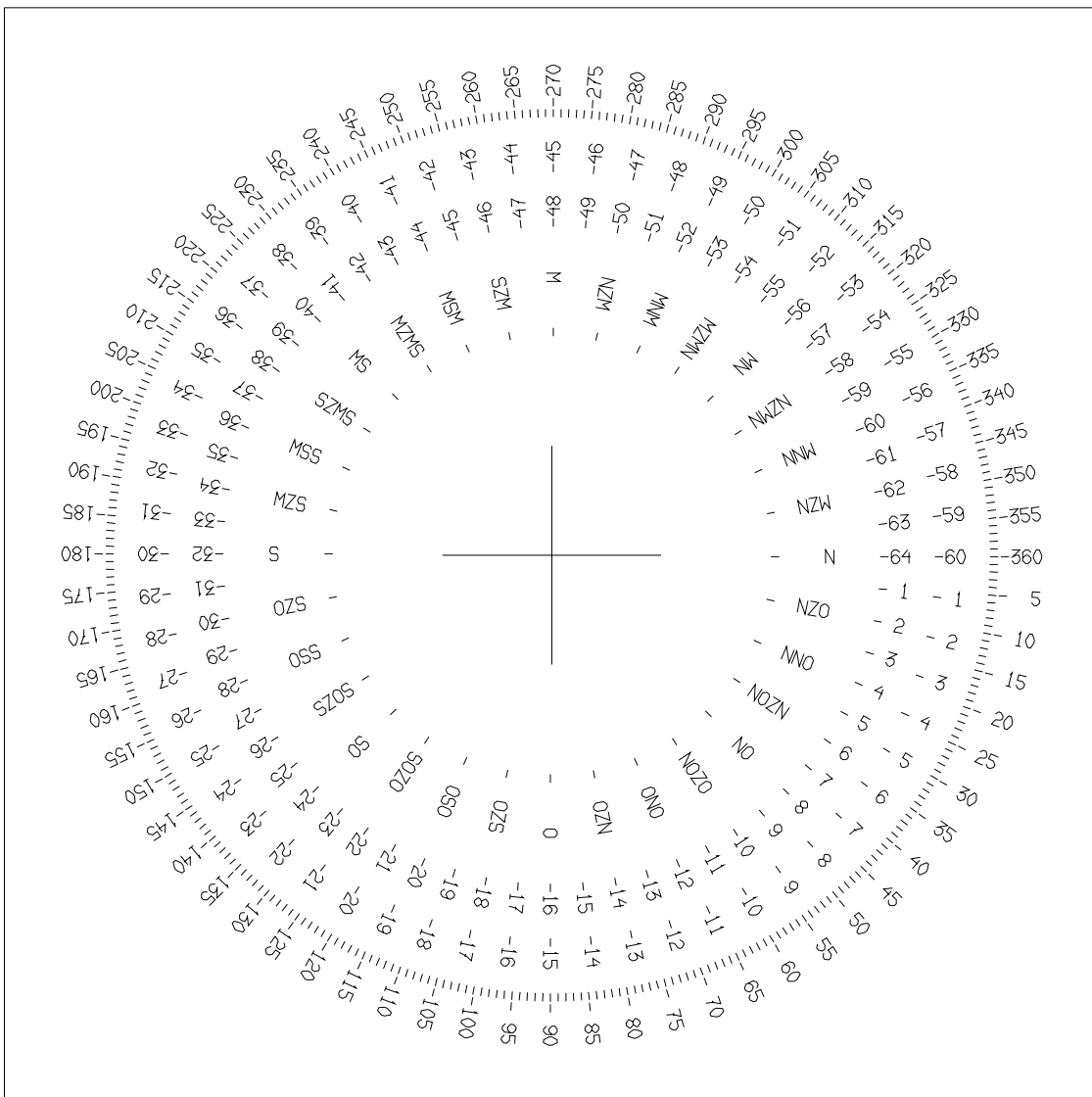


Abbildung 3.8: Kartenwinkelmesser mit Windrose, Artilleriepromille und 360 Grad

Peilscheibe : Runde Holzscheibe mit einer gleichmäßigen eingekerbten Skala am Rand mit 32 Unterteilungen²⁴. Zum Vergleich: eine komplette Windrose hat auch 32 Unterteilungen und moderne Kompass haben eine 360°-Teilung in Fünferschritten (macht 72 Unterteilungen) oder Artilleriepromille mit 60(00)-oder 64(00)-²⁵.

In der Mitte der Peilscheibe ist ein Loch, durch das ein kegelförmiger Stab geschoben wird. Mit diesem Gerät wird dann nachts der Polarstern und der Kurs über die Linie Mast-Bug angepeilt. Der Winkel wird dann an den Kerben abgezählt. Nun kann man bestimmen welchen Kurs in Bezug auf astronomisch Nord man eingeschlagen hat.

Eine weitere geniale Eigenschaft ist erst in [BCPP97] entschlüsselt worden. Die Peilscheibe hat auch Markierungen (Gnomon-Kurven, Gnomon = griech. Schattenstab) für den Gebrauch der Peilscheibe als Sonnenkompass. Diese Gnomon-Kurven sind die Schatten-Verläufe für Tage im Zeitraum Tagundnachtgleiche — Sommersonnenwende — Tagundnachtgleiche für etwa den 60. Breitengrad. Wenn man den Tag weiß, braucht man nur die Schattenlänge auf der Gnomon-Kurve einzustellen und hat dann die Himmelsrichtungen

²⁴siehe Abbildung eines Segmentes einer Peilscheibe aus dem Nationalmuseet, Kopenhagen in [Wer80, S.55] und [BCPP97, S.180]

²⁵siehe [Lin91]

und die Kursschätzung in einer Genauigkeit mit einem Fehler von $\pm 5^\circ$.

Diese Peilscheibe war eins der gebräuchlichsten Navigationsinstrumente der Wikinger. In klaren Nächten wurde der Polarstern als Referenzpunkt benutzt und am Tage oder bei Nebel wurde ein Kompassanhänger über die Peilscheibe gehalten.

Schwimmkompass : Magnetisierte Stahlnadel die auf einem Korkplättchen montiert ist. Läßt man nun dieses Korkplättchen in einem mit Wasser gefülltem Gefäß (z.B. einer Tasse) frei schwimmen, richtet sich die Nadel nach magnetisch Nord aus. Dies ist die erste Art von Kompass und wurde schon im Jahre 2500 v.Chr. also vor rund *4500 Jahren* in China nachweislich erfunden.

Stechzirkel : ist ein Zirkel mit zwei Spitzen. Dieser Zirkel wird in der Regel dazu verwendet eine Entfernung auf einer Karte abzugreifen und mit dem Maßstab der Karte zu vergleichen, um die tatsächliche Entfernung festzustellen. Bei größeren Entfernungen wird ein handlicher Bereich des Maßstabs mit dem Zirkel abgegriffen und damit die Entfernung auf der Karte abgeschrieben, indem man die eine Spitze des Zirkels auf den Anfangspunkt setzt — den anderen Schenkel des Zirkels auf einen Zwischenpunkt setzt — den Schwerpunkt auf den neuen Punkt legt — den Zirkel dreht und diesen Punkt als neuen Anfangspunkt nimmt. Die einzelnen Schritte werden gezählt und mit der vom Maßstab abgegriffenen Entfernung multipliziert.

Strichplatte : eine Strichplatte ist in fast allen militärischen Ferngläsern eingebaut. Damit kann man, wenn die Breite eines Objektes bekannt ist die Entfernung des Objektes abschätzen, oder wenn die Entfernung des Objektes bekannt ist die Ausdehnung des Objektes bestimmen.

$$\frac{\text{Strichzahl} * \text{Entfernung}[m]}{1000} = \text{Breite}[m]$$

oder

$$\frac{\text{Breite}[m]}{\text{Strichzahl}} = \text{Entfernung}[m]$$

Den gleichen Effekt kann man aber auch mit einem Lineal mit einer Strichteilung von 10 Strich = 5mm erreichen. Dazu hält man dieses Lineal in einem Abstand von 50cm vom Auge und peilt darüber das Ziel an. Um diesen Abstand schnell und exakt einhalten zu können, bohrt man ein kleines Loch in die Mitte des Lineals und befestigt darin einen dünnen Faden. In den Faden macht man im Abstand von 50cm einen kleinen Knoten. Diesen Knoten hält man dann mit der einen Hand vor das Auge und mit der anderen Hand das Lineal und peilt darüber das Objekt an.

Quadrant : Viertelkreis mit einer Visiereinrichtung für die Höhenmessung²⁶. Genauer gesagt eine Holz- oder Messingplatte mit zwei geraden Schenkeln im rechten Winkel und einer runden Kante. Auf dieser runden Kante ist eine Gradeinteilung eingraviert und an der Spitze zwischen den Schenkeln ist ein Pendel befestigt. Die Visiereinrichtung ist an einem geraden Schenkel montiert. Peilt man nun die Sonne im Zenit oder den Polarstern mit der Visiereinrichtung an, so kann man die Höhe durch das Pendel und die Gradeinteilung ablesen und daraus mit einem entsprechendem Tabellenwerk die geographische Breite berechnen (Sonne im Bezug zur Deklinations-Tabelle und Polarstern im Bezug zum Nordpol). Genauer ist allerdings der Jakobsstab oder das Astrolabium. Das Prinzip des Quadranten ist noch heute in einigen modernen Marschkompassen wie dem Recta DP6²⁷, Silva 15 TD-CL oder der guten Bezaud Boussole wiederzufinden. So ein Kompass hat ein Pendel an der Trägernadel der Kompassnadel befestigt. Nimmt man nun den Kompass hochkant und peilt die Höhe über die normale Visiereinrichtung an, so zeigt das Pendel die Steigung in Grad an. Allerdings ist die Genauigkeit durch die Größe der Skala eingeschränkt und man kann nur auf ein bis zwei Grad genau ablesen.

²⁶Abbildung siehe [Hum80, S.95]

²⁷siehe [Rec]

Quadranten sind auch die klassischen Geräte der Artillerie für die Einstellung der Schußentfernung durch die Neigung des Rohrs für den ballistischen Schuß. Hier hat sich nicht viel verändert — von den ersten Kanonen bis zu einem modernen Mörser oder Granatwerfer.

Windrose : Runde Holzscheibe auf der die Himmelsrichtungen Nord, Ost, Süd und West, sowie die Unterteilungen NO, SO, SW, NW, NNO, ONO, OSO, SSO, SSW, WSW, WNW und NNW eingetragen sind. Im Zusammenhang mit einer Kompassnadel kann so die magnetische Himmelsrichtung bestimmt werden. Allerdings nur in 16 Unterteilungen (dafür aber dekorativ). Spätere Windrosen haben jeweils noch eine Unterteilung dazwischen, also 32 Unterteilungen.

N	Nord
NzO	Nord zu Ost
NNO	Nord Nord Ost
NOzN	Nord Ost zu Nord
NO	Nord Ost
NOzO	Nord Ost zu Ost
ONO	Ost Nord Ost
OzN	Ost zu Nord
O	Ost
OzS	Ost zu Süd
OSO	Ost Süd Ost
SOzO	Süd Ost zu Ost
SO	Süd Ost
SOzS	Süd Ost zu Süd
SSO	Süd Süd Ost
SzO	Süd zu Ost
S	Süd
SzW	Süd zu West
SSW	Süd Süd West
SWzS	Süd West zu Süd
SW	Süd West
SWzW	Süd West zu West
WSW	West Süd West
SzW	Süd zu West
W	West
WzN	West zu Nord
WNW	West Nord West
NWzW	Nord West zu West
NW	Nord West
NWzN	Nord West zu Nord
NNW	Nord Nord West
NzW	Nord zu West

Tabelle 3.2: Windrichtungen der Windrose

Winkelmesser : ist dazu da einen Winkel zwischen Karte und Kompass zu transferieren. Dazu gibt es Winkelmesser in den unterschiedlichen Bauformen. Die einfachste Form, die man heute noch im Baugewerbe findet, besteht aus zwei Linealen die mit einem Drehgelenk am Ende verbunden sind. Mit diesen beiden Linealen stellt man den Winkel auf der Karte ein und überträgt ihn direkt auf den Kompass, oder anders herum. Diese Art wird im Prinzip noch heute bei Kartenkompassen verwendet. So ein Kartenkompass hat eine durchsichtige Kompassdose mit Nordlinien. Die Grundplatte besteht aus einem Lineal. Das Lineal wird mit dem Anfangspunkt auf den Startpunkt und mit der Kante auf den Zielpunkt gelegt.

Danach werden die Nordlinien der Kompassdose so gedreht, bis sie mit den Nordlinien auf der Karte deckungsgleich sind. Jetzt braucht man sich nur noch in Richtung des Lineals zu bewegen. Bei einem Marsch-, Peil- oder Schiffskompass geht es dann nicht ganz so einfach (oder man hat einen Kompass der sowohl als Marsch- und als Kartenkompass zu verwenden ist). Also nehmen wir einen Schiffskompass an, bei dem der Steuermann einen Kurs vorgegeben bekommt. Da haben sich zwei Bauformen durchgesetzt. Einmal ein Dreieck in der Art eines Geodreiecks mit einem Halbkreis und der dem Kompass entsprechenden Skaleneinteilung. Die Basis des Dreiecks legt man zwischen Anfangs- und Endpunkt auf die Karte und liest den Wert anhand der Nordlinien auf der Karte ab (und korrigiert den Wert um die Deklination). Die andere Bauform ist der Vollkreis des Kartenwinkelmessers (siehe 3.7) mit der entsprechenden Kompass-Skala.

3.8 Pflegemittel

Ballistol : Spezialöl für die Wundversorgung und die Pflege der Ausrüstung. Bei der Anwendung an Narben, Wundschorf und Entzündungen wird der Heilerfolg gesteigert. Leder wird geschmeidig und imprägniert. Metall geschützt gegen Rost und Mechaniken bleiben gangbar. Ein Freund pflegt damit auch den Panzer seiner Landschildkröten.

Bienenwachs : Grundbestandteil einiger Pflegemittel und Imprägniermittel für wetterfeste Kleidung und Planen, sowie Hauptbestandteil von Kerzen. Dieses Produkt ist allerdings ein recht wertvolles Produkt, weil es recht knapp ist. Einerseits darf man den Bienen nicht zuviel wegnehmen (sonst geht die wichtige Honigproduktion – der Hauptsüßstoff – in den Keller und andererseits besteht ein hoher Bedarf.

Bimsmehl : Ein Bimsstein oder Bimsmehl ist ein Schleif- und Poliermittel für Metall, Porzellan, Holz, Marmor, Pergament usw.

Bohnerwachs/Antik-Wachs : Mischung aus Bienenwachs und Terpentin (aus dem Harz der Terpentin-Kiefer) zur Pflege und Versiegelung von Holzoberflächen.

Ceresin : (Zeresin, lat. Cera alba mineralis) ist eine weiße, wachsartige Masse (natürliches Hartparaffin) aus gereinigtem Erdwachs. Erdwachs (Ozokerit, Bergtalg, Bergwachs, Montanwachs) ist eine Art verharztes Erdöl, das z.B. in Galizien und am Kaspischen Meer im Tagebau gewonnen wird. Ceresin wird für hochwertige Kerzen, Bohnerwachs, Wachstücher, Polituren, Stiefelwachs und als Ersatzstoff für Bienenwachs verwendet.

Edelbonit :

Hammeltalg : Hauptbestandteil des Lederfettes zur Pflege von Sätteln und Pferdegeschirr. Hammeltalg wird gewonnen indem Hammelfett ausgelassen (ausgebraten) wird und im heißen Zustand einige imprägnierende (z.B. Bienenwachs) und den Geruch verbessernde Substanzen zugefügt werden. Was jeweils zugefügt wird ist das Geheimnis des jeweiligen Herstellers.

Hirschtalg : Hauptbestandteil einiger Wund- und Hautpflegemittel. Es wird aus ausgelassenem Hirschfett gewonnen und es werden je nach Hersteller noch Kräuterextrakte untergemischt die z.B. entzündungshemmende Wirkung haben (z.B. Kamillenextrakt und Rosmarienöl). Hirschtalg wirkt z.B. gut bei Hornhaut, rissigen Händen, Scheuerstellen usw.

Holzteer : Nebenprodukt bei der Herstellung von Holzkohle, oder Ziel der Produktion in einer Teergrube oder im Doppeltopfverfahren. Diese Verfahren aus dem frühen Mittelalter werden ausführlich in [KT96b], [KT96a] und [TK96] beschrieben.

Holzteer ist ein preiswertes Surrogat für Bienenwachs als Imprägniermittel für Wetterkleidung (Teerjacken der Seeleute), in Lederpflegemitteln (Stiefelwachs) und Brennstoff (Fackeln).

Hornöl : Pflegemittel für Gegenstände aus Horn (Kämme, Messergriffe usw). Die Zusammensetzung dieses Öls ist mir leider nicht bekannt. Es dient dazu das Horn geschmeidig zu halten und Sprödigkeit, Risse sowie Schrumpfung zu verhindern.

Klauenfett, Klauenöl : (lat. Axungia pedum tauri, frz. Huile de pieds, engl. neatsfoot´s oil)²⁸ ist ein weißliches, hellgelbes, dickflüssiges Öl. Klauenfett wird nicht ranzig und verharzt nicht. Es ist daher als Schmiermittel für feine Mechanik geeignet. Klauenfett wird gewonnen, indem Klauen von Rindern, Hammeln und Schweinen im Wasser ausgekocht werden und das Fett abgeschöpft wird.

Lederfett : Fettmischung, um das Leder weich, geschmeidig und wasserabweisend zu machen. Nimmt man allerdings zu viel und zu häufig Lederfett, so wird das Leder schwammig. Oft ist klassisches Lederfett auf Basis von Hammeltalg, Fischtran oder Robbentran

Lederseife : oder Sattelseife ist eine spezielle, überfettete Seife zur Reinigung von Ledersachen wie Sattelzeug usw. Nach der Anwendung sollte das Leder unbedingt mit Lederfett neu eingefettet werden.

Ein Rezept für Lederseife nach [AAB⁺98]:

- 1 $\frac{1}{2}$ Liter Wasser
- 1 Stück Kernseife
- $\frac{1}{4}$ Liter Bienenwachs
- 120ml Klauenfett

Die geraspelte Kernseife im Wasser auf kleiner Flamme zu Seifenlauge verkochen. Das Bienenwachs im Wasserbad verflüssigen und mit dem Klauenfett vermischen und in die Seifenlauge langsam einrühren. Danach die Mischung unter Rühren langsam einkochen und die dickflüssige Lösung in Portionsbehälter füllen und erkalten lassen.

Leinöl : ist das klassische Imprägniermittel für Holz (Gewehr- und Armbrust-Schäfte, Messergriffe und Schnitzereien an Bord von Schiffen). Bei größeren Objekten wird es mehrfach heiß aufgetragen und wenn es erkaltet und eingezogen ist, auf Seidenglanz poliert. Kleinere Objekte wie Messergriffe werden einfach eine Zeit lang in heißem Leinöl eingeweicht, getrocknet und poliert. Leinöl ist somit ein Vorläufer von Schaftol. Leinöl riecht im erhitzten und wieder erkalteten Zustand verdächtig nach Ölfarbe. Dies ist auch richtig, denn Leinöl ist die Grundlage von Leinölfirnis. Leinölfirnis ist wiederum die Grundlage für klassische Ölfarben.

Leinölfirnis : Lasur auf Basis von Leinöl. Dieses Mittel wird hergestellt, indem Leinöl mit Sikkativen (noch zu klären welche Stoffe sich dahinter verbergen) gekocht wird. Leinölfirnis wird kalt als Anstrich mit einem Pinsel oder Ballen verwendet und hat eine Trocknungszeit von ca. 24 Stunden. Die Lagerung des Werkstückes und des Werkzeuges nach der Bearbeitung sollte sorgfältig und überwacht erfolgen, da Leinölfirnis in der Trocknungsphase sich selbst entzünden kann (besonders achtlos weggeworfene, mit Leinölfirnis getränkte Ballen sind anfällig).

Pech : Produkt der Destillation von Steinkohle, Braunkohle und Holzteer. Eigenschaften: schwarz bis bräunlich, zäh, klebrig, brennbar. Daher ist es vielseitig verwendbar: als Kleber (z.B. Pfeilspitzen, Befiederung, Schäftung usw.), zur Isolation gegen Feuchtigkeit (Abdichtung von Schiffen, Dächern usw.), als Brennstoff (Pechfackeln), sowie als Waffe indem siedendes Pech durch Pechnasen (Erker mit Abfluss an mittelalterlichen Burgen) auf angreifende Feinde gegossen wurde.

Pech wurde auch im frühen Mittelalter — auch von Heinrich *dem Vogler* — als Kleber zum Vogelfang eingesetzt. Ein Vogel der sich auf eine klebrige, mit Pech bestrichene Rute setzte, war dann ein *Pechvogel*.

²⁸siehe auch [BD96]

Fass-Pech : weißes Pech aus Fichtenharz zum Abdichten von Bierfässern.

Schuster-Pech, schwarz : Pech aus Holzteer zum Abdichten und Kleben der Zwischensohlen und zur Imprägnierung von Schusterzwirn bzw. des Pechdraht.

Schuster-Pech, braun : Mischung aus Harz, Bienenwachs und Paraffin²⁹. Die Mischung wird zusammen unter rühren erhitzt und zur Abkühlung in kaltes Wasser gegossen. Die kurz abgekühlte Masse wird zu einem Klumpen in Form einer Rolle geknetet, durch die ein Faden (Leinen oder Hanf) gezogen werden kann. Das genaue Mischungsverhältnis ist leider nicht bekannt.

Schaftol : Imprägniermittel und Pflegemittel für Holz (Gewehr- und Armbrust-Schäfte, Messergriffe).

Stiefelwachs :

- Wilmas Stiefelwachs (traditionelle schwedische Mischung) aus Bienenwachs, Teer aus Tannenzapfen, Tannenharz, Birkenöl und natürlichen Fetten. Diese etwas feste Paste riecht zwar etwas nach Teer, zieht aber recht gut ins Leder ein (besonders wenn man das behandelte Leder an einen warmen Ofen — nicht über 40°C— oder in die Sonne stellt) und imprägniert die Oberfläche.
- traditionelles norwegisches Rezept in [Kep96]
 - 2 Teile Holzteer (Kiefer)
 - 3 Teile Lebertran (Dorschleber)

Die Mischung wird zusammen gekocht und wird heiß auf das Leder aufgetragen. Danach soll das Leder monatelang wasserdicht sein.

- Rezept aus Recreation, April 1911 in [Kep96]
 - 6 Teile Kokosfett
 - 1 Teil Bienenwachs
 - 1 Teil Talg
 - 1 Teil Klauenfett (engl. neatsfoot's oil),

Die Mischung wird zusammen gekocht und wird heiß auf das Leder aufgetragen.

- Rezept aus [KüroJ]. Man schmilzt zusammen:
 - 2 Teile Fischtran
 - 1 Teil Bienenwachs
 - 1 Teil Terpentin
 - Kienruß um der Mischung die schwarze Farbe zu geben.

Talkum :

Teak-Öl : Mischung aus Alkydharz, Leinölfirnis, Reinigungsbenzin und Sikkativen. Der Name kommt daher, dass dieses Mittel besonders gut geeignet ist angegrautes Teakholz zu pflegen. Es wird mit einem Ballen aufgetragen und hat eine Trocknungszeit von ca. 6 bis 18 Stunden.

Tripel : lat. Terra Tripoletan. Bei Tripolis gewonnene Mineralerde aus extra feiner Kieselsäure, Ton und Eisenoxyd. Dies Tripel ist ein unübertroffenes Putz- und Poliermittel für Glas und Edelsteine.

Wiener Kalk : Feine, reine Kalkerde für die kratzfreie Politur und Reinigung von Metalloberflächen. Die Anwendung ist ganz einfach, man nehme einen feuchten Lappen und streue etwas Wiener Kalk darauf und poliere damit das Metall. Solange sich keine starken Rostflächen auf der Metalloberfläche befinden, wird die Oberfläche wie *gewienert*, so blank.

Eine heutige Alternative für die Politur von Stahl und Eisen kann Stahlfix von Yankee Polish mit einem feuchten Lappen sein.

²⁹siehe [VM99]

3.9 Pyrotechnik

Griechisches Feuer : Mischung aus Erdöl, Schwefel, Harz und gebrannten Kalk (Pech und Schwefel). Diese Melange klebt und brennt auch auf dem Wasser und ist ein Vorläufer des Napalm.

Schwarzpulver : Schwarzpulver wurde zuerst 1242 von Roger Bacon in einem Mischungsverhältnis von 1 Teil Schwefel, 6 Teilen Salpeter und 2 Teilen Holzkohle beschrieben. Diese Beschreibung hat Roger Bacon dann 1267 veröffentlicht. Dieses Mischungsverhältnis wurde dann 1275 von Marcus Graecus und Albertus Magnus auf die heutige Mischung von 75% Salpeter, 10% Schwefel und 15% Holzkohle verbessert. Ein weiteres Mischungsverhältnis gibt Montauban im 14. Jahrhundert mit 22 Teile Salpeter, 4 Teile Schwefel und 5 Teile Holzkohle an. Schwarzpulver ist das Treibmittel für Feuerwaffen (Musketen, Hakenbüchsen usw.) Bomben (Granaten)³⁰ und Raketen. Schwarzpulver hat sehr starke und ätzende Rückstände bei Feuerwaffen, daher müssen Feuerwaffen nach jedem Schuss gereinigt werden und nach ca. 10 Schuss einer Grundreinigung unterzogen werden³¹.

3.10 Schiffe

Bireme : Weiterentwicklung der Monoreme mit 2 Ruderdecks versetzt übereinander und etwa halber Schiffslänge der Monoreme plus einem Mast mit einem kleinen Rahsegel als Hilfssegel. Durch die geringere Länge ist die Bireme wendiger als die Monoreme bei gleicher Schubkraft.

Besatzung : 50 Ruderer

Kulturkreis :

Maße :

Geschwindigkeit :

Drachenboot / Drakkar / Langschiff : Das Drachenboot ist das Kriegsschiff der Wikinger. Es hat einen Mast, Rahsegel und 42 bis 48 Riemen. Dieses Schiff dient als schneller Truppentransporter oder als Kriegsschiff. Die Kampfaktik zur See ist ausschließlich das Entern. Mit einem Tiefgang von ca. 1m ist es äußerst beweglich und durch die Schindelbauweise (geklinkerte Bordwände) sehr hochseetüchtig. Die Planken wurden ausschließlich, gespalten und gebeilt und nicht gesägt. Sie waren dadurch haltbarer als gesägte Planken und haben sich auch nicht so leicht verzogen. Gesteuert wird das Drachenboot durch ein Seitenruder an Steuerbord.

Besatzung : 42 bis 48 Ruderer

Kulturkreis : Wikinger.

Maße : 28m bis 30m Länge, 3m Breite, 20 Tonnen Verdrängung bei einem Tiefgang von 1m³².

Nutzlast : 9 Tonnen.

Geschwindigkeit :

- in der Literatur: Reisegeschwindigkeit gerudert 6 bis 7 Knoten, Spitzengeschwindigkeit gesegelt 20 Knoten.
- Bestätigte Geschwindigkeiten des Langschiffes Helge Ask³³:

³⁰siehe [Sch94a]

³¹siehe [MS94]

³²siehe [ElsoJ, S.118] und [Wer80]

³³<http://www.iau.dtu.dk/~lh/helge/helge.html>

Segeln : 6-8 Knoten bei gutem Wind, 9 Knoten normale Spitzengeschwindigkeit, 12 Knoten bisher erreichte Höchstgeschwindigkeit

Rudern : 4 Knoten bis zu 15 Minuten, 3 Knoten bis zu einer Stunde, 2 Knoten über einen ganzen Tag

Galeasse : übergroße Galeere mit 2 bis 3 Masten und ca. 400 Ruderern. Die Ruderer sitzen in Viererreihen und je 4 Ruderer bedienen einen großen Riemen. Vorn am Bug ist ein Geschützdeck mit in der Mitte einer großen, fest montierten Kanone mit Wirkung in Richtung des Rammorns und an den Seiten kleinere Drehbrassen die nach vorn und zur Seite wirken können. Kampftaktik und Seetüchtigkeit entsprechen der Galeere, wobei die Galeasse träger als die Galeere ist und bei Seegang noch mehr Probleme hat.

Besatzung : 400 Ruderer

Kulturkreis : Mittelmeerraum

Maße :

Geschwindigkeit :

Galeere : Die Galeere ist das klassische Kriegsschiff des Mittelmeerraums mit einem Mast. Im Kampf oder bei ungünstigem Wind wird die Galeere von ca. 72 Ruderern angetrieben die nebeneinander in Dreierreihen sitzen und jeder einen Riemen bedienen.

Die Kampftaktik besteht im Rammen des gegnerischen Schiffes mit dem vorn etwas oberhalb der Wasserlinie montierten Rammsporn und dem Entern des Schiffes. Der Rammsporn ist etwas oberhalb der Wasserlinie angebracht um das Schiff in Steuer-Manövern nicht durch Verlängerung des Unterwasserkörpers zu behindern. Vorteil der Dreierreihen gegenüber den 3 Etagen der Trireme ist die Einsatzfähigkeit aller Ruderer bei jedem Wetter in der die Galeere operieren kann und das Rudern in Schichten bei längeren Reisen.

Galeeren wurden auch als Geleitschutz für Konvois eingesetzt und konnten bei gutem achterlichen Wind mit dem großen Lateinsegel bis zu 12 Knoten segeln. Bei schlechtem Wetter und Seegang ist die Galeere völlig ungeeignet.

Bis zum 13. Jahrhundert hat die Galeere ein Seitenruder an Steuerbord, oder zwei Seitenruder (Steuerbord und Backbord). Später wird ein Heckruder als Steuerruder verwendet, weil die Seitenruder leicht brechen.

Besatzung :

Kulturkreis : Mittelmeerraum speziell Venezianer.

Maße : 40m Länge und 5m Breite und 200 Tonnen Verdrängung.

Geschwindigkeit : Reisegeschwindigkeit mit in Schichten geruderten 3 Knoten, Rammgeschwindigkeit 7 Knoten (kurzzeitig unter einer halben Stunde mit Erholungszeit) und mit gutem achterlichen Wind bis zu gesegelten 12 Knoten³⁴.

Galeone :

Besatzung :

Kulturkreis :

Maße :

Geschwindigkeit :

Karacke : ist das Handelsschiff im Mittelmeerraum. Es ist ein rundes Schiff mit Rahsegel oder Lateinsegel, Seitenruder und Vorder- und Achterkastell. Das Längen-Seiten-Verhältnis ist etwa 3 zu 1. Die Unterwasserlinie der Karacke entspricht in etwa der eines Ei. Die Bordwände sind kraweelgebaut.³⁵ Als Truppentransporter³⁶ kann die Karacke 100 Mann plus Ausrüstung befördern (ohne Seeleute).

³⁴siehe [Thu81, S.92]

³⁵Bei bei kraweelgebauten Bordwänden werden die Planken auf Stoß verarbeitet und auf das Spantengerüst genagelt. Die Fugen zwischen den Planken sind kalfatert, also mit Werk und Teer abgedichtet werden.

³⁶wie beim neuen Kreuzer mit dem französischen König Ludwig IX 1286 verwendet

Besatzung : 40 Seeleute
Kulturkreis : Mittelmeerraum
Maße : 600 Tonnen Verdrängung
Geschwindigkeit :

Karavelle : ist ein Handels- und Entdecker-Schiff des 15. und 16. Jahrhunderts³⁷. Die Karavelle vereinigt die Vorteile der Karacke mit denen der Kogge. Also der Schiffskörper ist kraewelgebaut und hat den runden Bug einer Karacke und das gerade Heck einer Kogge mit einem Heckruder. Der Unterwasserkörper ist in den vorderen beiden Dritteln rund und läuft nach hinten zum Heckruder spitz aus. Die Karavelle hat in der Regel 3 Masten, wobei die vorderen beiden Masten entweder mit Lateinersegeln oder mit Rahsegeln getakelt sind. Diese Takelung läßt sich sogar bei der Karavelle unterwegs ändern um z.B. vorherrschende Winde wie den Passat besser ausnutzen zu können. Der hintere kleine Mast hat immer ein Lateinsegel. Mit solchen Schiffen sind Kapitäne wie Bartolomeu Dias, Vasco da Gama und Christoph Kolumbus auf Entdeckungsreise gefahren.

Besatzung : 25 Seeleute
Kulturkreis : Mittelmeerraum
Maße : am Beispiel der Niña, Länge 21m, Breite 7m, Ladung 51 Tonnen im 2,7m langen Laderaum plus 4 Tonnen auf dem Schiff verteilt.
Geschwindigkeit : Spitzengeschwindigkeit mit Rahsegel und achterlichem Wind 11 Knoten.

Karfi : Kleines Kriegsschiff der Wikinger. In der Länge etwas kleiner als ein Knorr und das Längen-Breiten-Verhältnis liegt zwischen Drakkar und Knorr.

Besatzung :
Kulturkreis : Wikinger.
Maße : ca. 18m Länge, ca. 2,60m Breite, Tiefgang unter 1m.
Nutzlast :
Geschwindigkeit :

Knorr / Knarr : Extrem hochseetüchtiges Handelsschiff der Wikinger. Die Konstruktion und Besegelung entspricht der des Drachenbootes mit einem anderen Längen-Breiten-Verhältnis und mehr Freibord. Eine originalgetreue Rekonstruktion eines Knorr hat seine Seetüchtigkeit bei einer Weltumsegelung im Treibeis und in einem Hurrikan unter Beweis gestellt. Ein teilweise restauriertes Knorr steht im Wikinger-Museum in Haithabu (Heddeby) bei Schleswig.

Besatzung : 8 bis 15 Seeleute
Kulturkreis : Wikinger.
Maße : 24m bis 26m Länge, 5,70m Breite, 40 Tonnen Verdrängung bei einem Tiefgang von 1,5m.
Nutzlast : 20 bis 24 Tonnen
Geschwindigkeit : Segel-Geschwindigkeit 11 Knoten.

Kogge : Die Kogge ist das Handelsschiff der Hanse im Nord- und Ostseeraum³⁸. Sie ist langsam, kann aber viel transportieren (bis ca. 10 mal soviel wie die Konkurrenz mit einem Knorr) und ist der erste Schiffstyp mit Heckruder (das nicht so leicht bricht wie ein Seitenruder).

³⁷Abbildungen siehe [Hum80, S.48f]

³⁸Abbildung siehe [Hum80, S.47]



Abbildung 3.9: Bug eines Knorr mit Blick Richtung Haithabu, aufgenommen bei den Wikingertagen 1996 in Schleswig

Durch die Konstruktion mit Heckruder können größere und schwerere Schiffe gebaut werden. Die Kogge besteht aus einem flachen Boden, der bei Ebbe oder ins Flachwasser gezogen auf dem Grund stehen kann (Schlickrutscher) mit hohen, steilen, geklinkerten³⁹ Bordwänden. Charakteristisch ist auch der steile, gerade Steven. Vom Erscheinungsbild ähnelt die Kogge einer breitgedrückten Tonne mit Mast, Vorder- und Achterkastell.

Besatzung : 20 Mann, wobei nicht unbedingt alle zum Segeln, aber doch für die Verteidigung z.B. gegen Piraten (Klaus Störtebeker u.a.) benötigt werden.

Kulturkreis : Sachsen, Friesen

Maße : (120 Tonnen Kogge) 23,5m lang, 7,5m breit und 7,5m hoch⁴⁰.

Nutzlast : 120 bis 200 Tonnen, entspricht bei einem Einsatz als Truppentransporter (Kreuzzüge) 375 Personen mit Gepäck (Ausrüstung und Verpflegung für ein Jahr)

Geschwindigkeit : 2 bis 3 Knoten

³⁹bei geklinkerten Bordwänden überlappen sich die Planken, dadurch sind die Wände stabiler und selbst dichtend. Wenn ein geklinkertes Boot oder Schiff Wasser zieht, quellen die Planken auf und dichten die Fuge ab.

⁴⁰siehe [Zim93, S.55f]



Abbildung 3.10: Blick in ein Knorr, aufgenommen bei den Wikingertagen 1996 in Schleswig

Monoreme : ist der Urtyp der Galeere. Die Monoreme hat keinen Mast und wird ausschließlich gerudert. Die Ruderer sitzen auf einer Ebene und in Einzelreihen. Die Kampfaktik ist das Rammen mit dem unter der Wasserlinie angebrachten Rammsporn. Bei der Seeschlacht von Salamis ist auch die Taktik angewandt worden über die gegnerischen Riemen zu laufen, um die gegnerischen Schiffe manövrierunfähig zu machen.

Besatzung : 50 Ruderer

Kulturkreis : Mittelmeerraum

Maße :

Geschwindigkeit :

Polyreme : Riesenversion der Trireme, also mehr als 3 Ruderdecks. Dieser Schiffstyp hat sich nicht bewährt, da die Polyreme zu unhandlich, zu schwer zu manövrieren und zu träge ist⁴¹.

Besatzung : bis zu 4000 Mann.

⁴¹siehe [Thu82]

Kulturkreis : Mittelmeerraum

Maße :

Geschwindigkeit :

sächsisches Handelsschiff : Ein restauriertes Exemplar steht in der Nydam-Halle des Landesmuseums Schleswig-Holstein in Schleswig.

Besatzung :

Kulturkreis : Sachsen zur Zeit der Wikinger

Maße :

Nutzlast :

Geschwindigkeit :

Operationsgebiet : Ostsee und Nordsee

Konstruktionsmerkmale :

slawisches Handelsschiff : und Seeräuberschiff. Von Vorteil bei den Seeräuber-Aktivitäten ist der geringe Tiefgang für den Rückzug in flache, verdeckte Küstenstreifen (die für Koggen unpassierbar sind). Eine originalgetreue Rekonstruktion liegt im Wall-Museum, Oldenburg/Holstein.

Besatzung : 4 bis 5 Seeleute plus ggf. Kriegsmannschaft

Kulturkreis : Slawen im Gebiet des heutigen Ostholstein (Wagrier), Mecklenburg (Abotriten, Kessinger), Insel Rügen (Ranen) bis Vorpommern (Circipanen) zur Zeit der Wikinger (9. bis 12. Jahrhundert)

Maße : 9,5m Länge, 2,5m Breite bis 14m Länge und 3,4m Breite. Tiefgang im beladenen Zustand 30cm bis 58cm.

Nutzlast : 5 bis 10 Tonnen

Geschwindigkeit : keine Angaben

Operationsgebiet : Ostseeraum zu den gleichen Handelsplätzen wie die Wikinger

Konstruktionsmerkmale : ähnlich wie ein Knorr, allerdings mit einer anderen Spantenkonstruktion und dünnerer, verklinkerter Beplankung

Trireme : oder Triäre ist ein Galeerentyp mit einem Mast mit Lateinersegel und 3 versetzten Ruderdecks übereinander, in der jeweils eine Reihe Ruderer sitzt. Das unterste Ruderdeck ist knapp über der Wasserlinie und wird bei Seegang mit Lederklappen verschlossen. Die Ruderer auf dem obersten Ruderdeck rudern über Ausleger aus denen sie ihre Riemen rausheben können. Diese Ruderer werden auch Lanzelotti genannt, weil ihre Riemen scharf angeschliffene Metallblätter haben und die Riemen im Nahkampf als Lanzen oder Sensen gebraucht werden. Die Kampftechnik besteht aus dem Rammen des gegnerischen Schiffes mit dem unter der Wasserlinie angebrachten oder ausfahrbaren Rammsporn, einem Einsatz der Lanzelotti und einem Entern. Zum Rammen sind zwei Manöver gebräuchlich:

diecplus : dichtes Hindurchfahren durch die feindlichen Linien um die gegnerischen Riemen zu zerstören und das gegnerische Schiff damit manövrierunfähig zu machen und dann in Ruhe zu rammen.

deriplus : das gegnerische Schiff zu Umfahren und von hinten zu rammen. Diese Taktik wird gern bei einer Übermacht der eigenen Kräfte gemacht, wobei ein Teil der Flotte die feindlichen Schiffe in Gefechte verstrickt und der andere Teil die Schiffe umfährt und von hinten angreift.



Abbildung 3.11: Blick in ein slawisches Handelsschiff, aufgenommen im Wallringmuseum Oldenburg/Holstein 1996

Dieser Schiffstyp war im Mittelmeer als Kriegsschiff über 700 Jahre (500 v. Chr. bis 200 n. Chr.) Rückgrad aller Flotten und hat sich bis ins Mittelalter (1300 n. Chr) gehalten. Der Schwachpunkt dieses Schiffes liegt in der geringen Hochseetauglichkeit des Schiffes durch das runde Unterschiff und die Kopflastigkeit die das Schiff bei starkem Seegang oder starkem Seitenwind leicht zum Kentern gebracht haben.

Besatzung : 170 Ruderer, 5 Offiziere, 25 Seeleute und einige Seesoldaten.

Kulturkreis : Mittelmeerraum

Maße : 36m Länge, 4m Breite, 2,6m Tiefgang

Geschwindigkeit :

3.11 Schmuck

3.11.1 Ende römische Zeit (bis ca. 400)

3.11.2 Merowingerzeit (482-768)

Schmucksteine :

- Almandin eine dunkelrote bis rotbraune Granat-Variation aus Albanda in Kleinasien (mugelig oder glatt geschliffen). Der Lateinische Name *carbunculus alabandicus* wurde von Plinius in Anlehnung an den Fundort geprägt. Daraus entwickelten sich die im Mittelalter gebräuchliche Bezeichnungen: Almandin oder Karfunkelstein. Dieser Granat war seit Ende der römischen Zeit im Mittelalter einer der beliebtesten Schmucksteine.
- Almandinglas, ein mit Goldblech hinterlegtes granat- oder rubinrotes Glas

Frauenschmuck :

- Goldbracteaten (einseitig geprägtes Goldblech) als Anhänger und Amulett, von reichen Frauen als Halsschmuck getragen.
- Silberbracteaten

Männerschmuck :

- Gürtel mit silbertauschierten Schnallen, Riemenzungen und Gürtelgarnituren (3-teilig, ab 2. Viertel des 7. Jahrhunderts 4-teilig) für die Schwert- und Saxaufhängung aus Eisen oder Bronze.
- Sporen, silbertauschierte Sporen aus Eisen (ab Ende 7. Jahrhundert) als Kennzeichen des Ritters.

3.11.3 Karolingerzeit (768-)**3.11.4 Wikingerzeit (793-1103)**

Dies beschreibt die Zeit der 2. Hälfte des 8. Jahrhunderts (archäologisch) bzw. das Jahr 793 (historisch) — mit dem Überfall auf das Kloster Lindisfarne — bis zum Anfang des 12. Jahrhunderts und der Christianisierung Skandinaviens — 1056 wurde Skalholt Bischofssitz auf Island, 1103 wurde Lund Erzbischof für ganz Skandinavien und 1125 wurde Gardar Bischof auf Grönland.

Die Kulturkreise der Nordmänner (Dänen, Norweger, Schweden) sind nicht isoliert zu betrachten, denn es gab auch regen kulturellen und wirtschaftlichen Austausch mit Sachsen und Slawen. Wikinger hatten Kolonien in Amerika (Vinland = Neufundland, Grabungsbefunde in L'Anse-aux-Meadows), Grönland, Island, Irland, England, Frankreich, Sizilien, Polen und Russland (Nowgorod, Kiev). Wikinger unterhielten rege Handelsbeziehungen mit dem Kalifat von Cordoba (heute Südspanien), mit Karthago, Byzanz, Ägypten, Damaskus, Bagdad, Basra, Persien, Samarkand (Seidenstraße) und Bulgarien. Alle diese Beziehungen brachten Einflüsse, Gewinne und Importprodukte. Gerade diese von der katholischen Kirche ungebremsten Aktivitäten machen die Wikingerzeit aus. Das auch mal das eine oder andere kaum befestigte Kloster und die eine oder andere Stadt geplündert worden ist, ist nur ein Abfallprodukt. Aber gerade diese Begleiterscheinungen sind besonders von der überlieferten Geschichtsschreibung durch die katholische Kirche angekreidet worden.

Metalle :

Gold : Hohlperlen, Halsketten aus rundgeflochtenen Golddraht⁴²

Silber : Hohlperlen, Ringe, Armreifen, Mantelspangen, Armbänder und Halsketten aus rundgeflochtenen Silberdraht⁴³

Bronze : Broschen, Fibeln, Mantelspangen, Ringe, Gürtelschnallen, Gürtelenden,

Kupfer : Broschen, Fibeln

Messing : Anhänger, Beschläge

Schmucksteine :

Bergkristall : Perlen aus kugelig oder 14-seitig geschliffenem, durchbohrten oder in Silber gefassten Bergkristall für Ketten usw.⁴⁴

Bernstein : Perlen, Ringe, geschnitzte Anhänger

Gagat : Ringe und figürliche Anhänger

⁴²siehe [Mar94, S.47]

⁴³siehe [Mar94, S.46f]

⁴⁴siehe auch [Wer80], [Pea95] und [Mar94]

Karneol : Perlen aus kugelig⁴⁵, tonnenförmig oder 14-seitig⁴⁶ geschliffenem und durchbohrtem Karneol aus der Kaukasusregion, standen hoch im Kurs.

Sonstige :

Knochen und Fischbein : Gürtelschnallen, Gürtelenden, Mantelspange, Armreifen

Frauenschmuck :

- Amulette sind aus Silber, Bronze, Messing, Kupfer, geschnitztem Bernstein, geschnitztem Walrosselfenbein oder geschnitztem Knochen gebräuchlich. Selten kommen auch Amulette in Gold vor. Amulette werden an einer Kette, oder einem Lederband als Halskette oder am Gürtel getragen. Oft sind auch mehrere Amulette an einer Kette vertreten und die Kette ist zusätzlich mit Perlen aus Bernstein, Karneol, Bergkristall, und/oder Hohlperlen aus Silber verziert.
 - Schlüssel, an den Gürtel gebunden dokumentieren den Stand der Hausherrin mit Schlüsselgewalt. Sie sind aber auch ein Symbol der Schutzgöttin des Haushaltes und der Ehe Fria oder Frigga.
 - Windelbaby, ist nicht nur ein Ausdruck eines Kinderwunsches, und der Wunsch nach einem erfüllten Sexualleben, sondern auch der Fruchtbarkeitsgöttin Freya.
 - Seeschneckengehäuse ist auch ein Talisman für die Sexualität.
- Halsketten aus farbigen Glasperlen, Bernsteinperlen, Hohlperlen aus Silber oder Gold, kugeligen oder tonnenförmigen Karneolperlen, oder Bergkristall-Perlen.
- Ringe aus Gold, Silber, Bronze, Bernstein oder farbigem Glas.

Männerschmuck :

- Amulette sind aus Silber, Bronze, Messing, Kupfer, geschnitztem Bernstein, geschnitztem Walrosselfenbein oder geschnitztem Knochen gebräuchlich. Selten kommen auch Amulette in Gold vor. Amulette werden an einer Kette, oder einem Lederband als Halskette oder am Gürtel getragen. Oft sind auch mehrere Amulette an einer Kette vertreten und die Kette ist zusätzlich mit Perlen aus Bernstein, Karneol, Bergkristall, und/oder Hohlperlen aus Silber verziert.
 - Pferd oder Pferdekopf als Symbol für Odin's Sleipnir als allgemeiner Glücksbringer und Talisman für Wohlstand. Zwei gekreuzte Pferdeköpfe findet man noch heute am First eines niedersächsischen Bauernhauses.
 - Thor's Hammer Mjölmir, dokumentiert eine Anhängerschaft Thors und soll auch eine Schutzwirkung auf Reisen bewirken und ist damit eins der häufigsten Anhänger. Mjölmir ist auch ein Symbol Rechtschaffenheit und Rechtskraft. Noch heute findet man Hammer bei Richtern, Versteigerungen und Grundsteinlegungen und es wird durch 3 Hammerschläge Rechtskraft verliehen.
 - Lanzen- bzw. Speerspitze ist das Zeichen Odins. Anhänger Odins sind eigentlich nur bei Führungspersonlichkeiten wie Jarle usw. zu finden.
 - Stiefel ist das Zeichen Loki's. Loki ist dafür bekannt das größte Schlitzohr in Asgard zu sein, aber seinen Anhängern gegenüber soll er auch ausgesprochen großzügig sein.
 - Walküre mit Trinkhorn als Symbol Freya's
- Gürtelschnallen aus Silber, Bronze, Fischbein oder Knochen.
- Mantelspangen aus Silber, Bronze, Fischbein oder Knochen.
- Ziernieten aus Bronze mit einer ornamentierten, oft vergoldeten oder versilberten Schau-Seite an Wehrgehängen, Sax- oder Dolchscheiden.

⁴⁵siehe auch [Wer80]

⁴⁶siehe auch [Pea95, S.21], [Wer80]

3.12 Schreibzeug

3.12.1 Schreibgeräte

Bambusfeder : Geschnitzte Feder aus einem dünnen Bambusrohr. Der Gebrauch entspricht dem Federkiel. Die Bambusfeder ist allerdings haltbarer und härter, hält aber nicht soviel Tinte wie ein Federkiel.

Bandzugfeder : Metallfeder aus dünnem Bandstahl. Die Konstruktion entspricht im wesentlichen der heutigen Füllhalterfeder. Die Bandzugfeder wird in einem Federhalter befestigt und ist sehr haltbar, allerdings durch den feinmechanischen Aufwand eines Feinschmiedes nicht ganz billig. Allerdings ist die Feder recht hart und es gibt damit Probleme z.B. auf Papyrus zu schreiben. Die Stahlfeder ist eine Entwicklung einer späteren Epoche, und kommt für das Rollenspiel **nicht** in Frage. Die erste Erwähnung der Erfindung einer Stahlfeder ist von Johannes Janssen, Bürgermeister von Aachen, im Jahr 1748⁴⁷.

Bleistift : Griffel aus Graphitschiefer der irrtümlich für Blei gehalten wurde. 1664 wurde im Tonschiefergebirge im englischen Cumberland eine Graphitgrube mit so feinem Material entdeckt, dass daraus feine Stifte in einem Holzmantel hergestellt werden konnten. Dies ist die Geburtsstunde des modernen Bleistiftes. Allerdings ist dieses natürliche Material brüchiger als moderne Polymerminen. Echte Bleistifte bekommt man noch von der Firma Derwent aus Cumberland.

Bronzefeder : Metallfeder aus Bronze in der Art und Weise der Bandzugfeder. Dieser Federtyp hat bereits einen modernen Längsschlitz und wurde bei Ausgrabungen des 79 n. Chr. zerstörtem Pompeji gefunden⁴⁸. Dieser Federtyp war im Vergleich mit dem Federkiel sehr teuer und so blieb ihr Gebrauch auf wenige Einzelstücke beschränkt.

Federkiel : Angeschnittener Kiel einer Gänsefeder. Preisgünstig und daher das Standard-schreibgerät des Mittelalters. Allerdings muss die Spitze oft mit dem Federmesser nach-geschnitten und in heißem Sand gehärtet werden. Die angeschnittene Spitze wird in die Tinte getaucht, dabei saugt sich das poröse Innere der Feder voll und gibt die Tinte dann langsam wieder ab. Vorteil, die Feder ist recht weich und man kann auf allen Schreibma-terialien damit schreiben.

Griffel : Der Griffel ist ein spitzes Gerät (ähnlich einer Reißnadel) um Schriftzeichen in eine Wachstafel oder eine Tontafel zu ritzen.

Rötelstift : Schreib- und Zeichenstift in der Art des Bleistiftes, allerdings mit einer Mine aus Eisenoxydton (Farberde aus Eisenoxyd, Eisenhydroxyd, Goethid, Eisenglanz und Tonmi-neralien). Die Farbe ist rotbraun.

Rohrfeder : Geschnitzte Feder aus einem Schilfrohr. Der Gebrauch entspricht dem Federkiel, die Rohrfeder ist allerdings nicht sehr haltbar. Sie wurde hauptsächlich dafür verwendet um auf Papyrus zu schreiben.

Schreibpinsel : Der Schreibpinsel besteht aus einem dünnen Bambusrohr, in dem harte Borsten befestigt sind, die spitz zugeschnitten sind. Mit diesem Pinsel wird chinesische oder japanische Tusche verarbeitet. Beim Schreiben muss dieser Pinsel ohne Druck senkrecht gehalten werden. Besonders gut lassen sich mit diesem Schreibgerät gezogene Striche (chi-nesische Schriftzeichen) verarbeiten.

Sepiastift : Schreibstift und Zeichenstift in der Art des Bleistiftes, allerdings mit einer Mine aus Gemisch von Ton und getrockneter Tintenfisch-tinte. Die Farbe ist schwarzbraun.

Silberstift : Griffel aus reinem Silber. Der Gebrauch entspricht etwa einem Graphitstift der Gra-dation 4H und härter.

⁴⁷siehe [Sch89, S.54]

⁴⁸siehe [Lam92, S.16]

Tuschepinsel : Pinsel in unterschiedlichen Stärken mit weichen Dachs- oder Rotmarderhaaren zum Ausmalen, Illustrieren oder Vergolden.

Zeichenkohle : Dünne Stäbe aus Holzkohle. Mit diesen Stäben kann man zeichnen und schreiben, allerdings muss das Dokument hinterher mit Firnis behandelt werden, um es wischfest zu machen.

3.12.2 Schreibmaterial

Büttenpapier : Dickes Papier aus gemahlener, gestampfter und gebleichter Baumrinde mit einem Anteil von zersetzten Lumpen.

Papyrus : Grobes Papier aus geflochtenen und verleimten Schilfblättern.

Pergament : Pergament wird aus ungegerbten, dünnen Tierhäuten hergestellt und ist der Standardschriftträger des frühen Mittelalters. Die Archivierung erfordert allerdings einen gewissen Aufwand, denn Schimmel und Ratten sorgen gern für die Vernichtung.

Reispapier : Feines Papier aus zerstampftem und gebleichtem Reisstroh.

Schiefertafel : eine in einen Holzrahmen gepaßte Schieferplatte, in etwa der Größe eines Din A5 Blattes. Beschrieben wird diese Tafel mit Kreidestückchen und kann mit einem nassen Tuch oder Schwamm wieder gereinigt werden. Dieses heute noch erhältliche Teil eignet sich zum üben und für Notizen.

Tontafel : Billige Lehmplatte, in die Geschäftsaufzeichnungen usw. mit einem Griffel geritzt werden. Diese Tontafeln werden nach der Beschriftung getrocknet und sind danach gut archivierbar.

Wachstafel : Dicke Schicht aus Bienenwachs in einem flachen Kästchen. In diese Wachsschicht werden mit einem Griffel Nachrichten und Notizen geritzt.

3.12.3 Siegellack

Wichtige Dokumente wurden seit der Antike nicht — bzw. nicht nur — unterschrieben, sondern gesiegelt. Dies wurde nicht wie heute gestempelt, sondern mit einem Petschaft oder Siegelring in warmes Wachs oder Siegellack gedrückt. Neben Petschaft und Siegelring gab es noch Rollsiegel. In Japan und China hat das persönliche Siegel noch heute mehr Gewicht als eine Unterschrift.

Das Siegel hat aber nicht nur die Funktion einer Unterschrift, sondern zeigt auch an, ob eine petschierte (versiegelte) Botschaft erbrochen (unrechtmäßig geöffnet) worden ist.

Da Siegel nun so wichtig waren, wurde nach haltbarerem Material als Wachs gesucht und Siegellack verwendet.

Hier nun ein Rezept für Siegellack aus [KüroJ]:

Folgende Teile werden vorsichtig unter Umrühren geschmolzen:

- 5 Teile gelbes Wachs (Bienenwachs)
- 1 Teil Carmanbawachs⁴⁹
- 5 Teile Mennige
- 2 Teile Schlämmkreide

⁴⁹Wahrscheinlich ist Karnaubawachs (siehe auch [BD96]) gemeint. Dies ist ein pflanzliches Wachs der in Nordbrasilien wachsenden Wachspalme (*Copernicia cerifera*). In der Mischung mit Bienenwachs oder Fetten wird die Schmelztemperatur stark erhöht und die Oberfläche wird glatter und spröder.

3.12.4 Tinte

Tinte ist eine Lösung mit einem Farbstoff, der in die Fasern des zu beschreibenden Materials eindringt.

Ätztinte : zum beschreiben von Eisen, Kupfer und Messing⁵⁰.

- 20g Kupfersulfat
- 10g Gummi arabicum
- 5g Essig
- 5g Lampenschwarz
- 60g Wasser

Eisengallustinte : Die Eisengallustinte ist eine Lösung aus Tannin, Gallussäure, Eisen II Sulfat und organischen Farbstoffen. Diese Tinte fließt blauschwarz und wird später durch Oxydation des Eisensalzes schwarz. Die Gallussäure (Trioxibenzoessäure) und das Tannin wird als Tee aus Galläpfeln (an Eichenblättern) gewonnen. Sie ist in heißem Wasser löslich und kristallisiert in farblosen Nadeln aus.

Anmerkung : diese Tinte darf nur mit Federn und nicht mit Füllern verwendet werden und ist dokumentenecht. D.h. wichtige Dokumente wurden im Mittelalter grundsätzlich mit Eisengallustinte auf Pergament erstellt. Eisengallustinte kann man vom Hersteller Abraxas z.B. bei Manufakturum 30ml für ca. DM 21,00 erwerben.

Dornentinte : laut Theophilus (11. Jahrhundert in „De diversis artibus“): Wenn Du Tinte machen willst, dann schneide im April oder Mai, bevor Knospen oder Blätter ausgetrieben sind, einige Zweige vom Prunus spinosa (je nach Übersetzung: Weißdorn, Schwarzdorn oder Schlehe). Mache daraus Bündel und lasse sie im Schatten für 3 bis 4 Wochen trocknen. Dann nehme man ein Brett und einen Holzhammer und schlage darauf die Rinde von den Zweigen ab. Tue diese Rinde sofort in ein mit Wasser gefülltes Fässchen und lasse es 8 Tage stehen, bis sich der Saft aus der Rinde im Wasser gelöst hat. Nun schüttele nach und nach dieses Wasser in eine saubere Pfanne oder einen sauberen Kessel und koche es. Von Zeit zu Zeit kann man auch Rindenstückchen mitkochen, damit auch der noch nicht gelöste Saft mit auskocht. Nachdem nun diese Rindenstückchen ausgekocht sind, entferne sie und wiederhole diesen Vorgang mit den anderen Rindenstückchen. Nachdem dieses getan ist und sich das Wasser auf ein Drittel reduziert hat, fülle diese Lösung in eine kleinere Pfanne und koche solange bis sie dickflüssig und schwarz wird. Sei dabei absolut vorsichtig und gebe kein Wasser dazu. Wenn die Lösung eindickt, fülle sie in einen kleineren Topf um und gebe ein Drittel reinen Wein dazu. Koche nun solange bis sich eine Haut bildet. Dann nehme den Topf vom Feuer und stelle ihn in die Sonne, bis sich die schwarze Tinte von den roten Schlieren löst. Als nächstes nehme eine sauber genähte Tasche aus Pergament mit einer Blase drinnen und fülle dort die Tinte ein. Die Tasche wird nun in die Sonne gehängt bis die Tinte komplett getrocknet ist. Wann immer man Tinte braucht, kann man etwas von der trockenen Tinte nehmen und mit Wein über einem kleinen Feuer lösen und dazu etwas grünes Vitriol (Eisensulfat) geben und damit schreiben. Wenn durch Unachtsamkeit die Tinte nicht schwarz genug geworden ist, dann erhitze man im Feuer einen fingerdicken Eisenstab, bis das er rotglühend ist, und halte ihn sofort in die Tinte.

Anmerkung : Diese Tinte ist natürlich nicht für Füllfederhalter geeignet. Sie hat eine dunkel-grau-braune Farbe und ist als Dornentinte vom Hersteller Obernburger Schreibwerkstatt bei Manufakturum 25ml für ca. DM 24,00 zu haben.

⁵⁰[Sch89, S.79]

Krapptinte : Die Krappwurzel (lat. Radix rubiae tinctorum, frz. Garance, engl. Madder) ist ein, seit dem Altertum bei Griechen und Römern bekannter, pflanzlicher, roter Farbstoff. Ursprünglich stammt diese Pflanze aus dem Orient, wurde aber schon im Mittelalter im großen Stil in Europa angebaut. Die Krappwurzel war dann neben Indigo bis ins 19. Jahrhundert einer der wichtigsten pflanzlichen Farbstoffe. Krapptinte ist eine Lösung aus der Krappwurzel, Gummi arabicum und Wasser.

Anmerkung : Diese Tinte hat eine rubinrote Farbe und ist vom Hersteller Obernburger Schreibwerkstatt bei Manufakturum 25ml für DM 19,50 zu haben.

Pilztinte : hier ein klassisches Rezept: Man sammle einige Schopftintlinge (*Corprinus comatus*) und tue sie in einen glasierten Tontopf. Diesen Topf stelle man für einige Tage an einen warmen Ort bis sich die Pilze verflüssigt haben. Die Flüssigkeit wird dann in einem Topf gekocht, bis sie zur Hälfte reduziert ist. Nun ist die Tinte gebrauchsfertig.

Anmerkung : Diese Tinte ist einfach herzustellen, aber nicht sehr lichtbeständig und damit nicht dokumentenecht.

Sepiatinte : Dunkelbraunes Pigment aus den Sepiadrüsen des Tintenfisches. Die chemische Zusammensetzung dieses Pigments ist bisher nicht bekannt. Sepia wird seit dem 18. Jahrhundert hauptsächlich für Federzeichnungen verwendet.

Anmerkung : diese Tinte ist vom Hersteller Obernburger Schreibwerkstatt bei Manufakturum zum unglaublichen Preis von DM 84,00 für 25ml zu bekommen.

schwarze Tinte : nach einem Rezept aus [KüroJ]

- 6 Quart Schnee- oder Regenwasser
- 1 Quart Weinessig
- $\frac{1}{4}$ Quart Branntwein
- $\frac{3}{4}$ Pfund beste, schwarze, zerstoßene Galläpfel
- etwas Salz

Diese Mischung lässt man 14 Tage ziehen und schüttelt sie täglich. Dann wird sie durch ein Tuch gefiltert und gibt folgende Teile dazu:

- $\frac{3}{4}$ Pfund grünes Vitriol
- $\frac{3}{4}$ Pfund Gummi arabicum

Purpurtinte : Dunkelrotes Pigment aus der Purpurschnecke. Aus einer dieser Meeresschnecken kann nur ein Tropfen Pigment gewonnen werden, daher ist dieser Farbstoff sehr wertvoll und ein Statussymbol (Purpurmantel mit Hermelinkragen ist das Statussymbol von Kaisern und Königen). Schrift mit dieser Tinte kann man auch zusammen mit Schrift aus Pigmenttusche in Luxusausgaben von wertvollen Büchern finden. Das Purpurpigment ist bei der Gewinnung farblos und wird später durch Oxydation dunkelrot bis violett.

Rosentinte, schwarz :

Rosentinte, rot :

Auffrischer : Zum Schluss der Tinten-Rezepte eine Lösung um verblasste Eisengallustinte auf Pergamenten wieder aufzufrischen und damit wieder richtig lesbar zu machen. Das Rezept stammt aus [KüroJ].

Man kocht:

- 1 Teil pulverisierte Galläpfel
- 8 Teile Wasser

und gibt nach dem erkalten

- 8 Teile Weingeist

hinzu. Mit dieser Lösung kann man dann mit einem Pinsel dünn das Pergament bestreichen und die Schrift wird wieder lesbarer.

3.12.5 Tusche

Tusche ist eine Lösung aus einem Pigment und einem Bindemittel (Gummiarabikum, Baumharz, Eiweiß oder Eigelb), welches sich um die Fasern des zu beschreibenden Materials klebt. Tusche gibt es als gebrauchsfertige Lösung (Chinatusche) oder als festen Block, von dem erst mit Wasser eine Lösung hergestellt werden muss.

Antimongelb : Künstliches Mineralpigment, dass durch Glühen von Bleioxyd mit Antimonoxyd erzeugt wird. Es verträgt sich mit allen Pigmenten und Bindemitteln. Die Farbe reicht von hellgelb bis rötliches Dottergelb.

Auripigment : Natürliches Mineralpigment aus Schwefelarsen. Als Bindemittel kann Kirschgummi und Eiweiß verwendet werden. Achtung! Hochgiftig und die Einnahme oder das Einatmen des Stabes ist tödlich. Die Farbe ist Rauschrot.

Azurit : Natürliches Pigment aus Kupfersulfiden. Es kann als Verwitterungsprodukt in Buntsandstein vorkommen. Es ist recht teuer, da es in selten in reiner, brauchbarer Form vorkommt. Als Bindemittel kann Kirschgummi verwendet werden. Die Farbe ist Azurblau.

Beinschwarz : Schwarz aus verkohlten Knochen. Der Knochen wird zerkleinert und in einem geschlossenen Metallgefäß unter Luftabschluss verkohlt, bis der Knochen zu reinem Kohlenstoff zerfallen ist. Beinschwarz ist mit dem Elfenbeinschwarz zu vergleichen, aber nicht von der Qualität wie Elfenbeinschwarz.

Bleigelb : Künstliches Mineralpigment aus geglühtem Bleioxyd. Achtung! Giftig. Die Farbe ist Königsgelb.

Bleiweiß : Hochgiftiges, deckendes, weißes Pigment. Es kommt natürlich in Krems an der Donau vor, läßt sich aber auch leicht herstellen.

Herstellungsverfahren aus dem 8. Jahrhundert. Blei wird in einem glasierten Tontopf mit Weinessig eingelegt und 6 Monate in einer Grube mit Pferdemist und Obstabfällen gelagert. Danach ist das metallische Blei zu kohlen-saurem Blei zerfallen. Das Blei wird entnommen, gewaschen, getrocknet und gemahlen. Das Bleiweiß wird dann mit Eiweiß verarbeitet.

Caeruleum : Künstliches Mineralpigment aus geschmolzenem Sand, Soda, Kalk und Kupferoxyd. Die Farbe ist ägyptischblau bzw. Türkis.

Chinatusche : Die Chinatusche bzw. das Skriptol ist eine tiefschwarze, unauslöschbare, gebrauchsfertige Tusche, die auf Basis von Lampenruß hergestellt wird.

Eichenrindenschwarz : Pigment aus unter Luftabschluß verkohlter Eichenrinde. Die Farbe ist ein warmes Schwarzbraun.

Elfenbeinschwarz : Tiefschwarz aus unter Luftabschluss verkohltem Elfenbein⁵¹. Die Elfenbeinreste werden zerkleinert und in einem geschlossenen Metallgefäß unter Luftabschluss verkohlt, bis das Elfenbein zu reinem Kohlenstoff zerfallen ist. Elfenbeinschwarz ist samtig, tiefschwarz, besitzt gute Deckkraft und läßt sich mit allen Bindemitteln verarbeiten.

Grünspan : Künstliches Mineralpigment aus Kupferspänen mit Essigsäure. Es kann mit allen Bindemitteln verarbeitet werden. Achtung! Hochgiftig. Die Farbe ist Kupfergrün.

⁵¹siehe [Sch89, S.89]

Indigo : Natürliches pflanzliches Pigment. Es wird durch ein Einweichen und einer Vergärung der Blätter der Indigopflanze gewonnen. Diese Brühe wird dann gekocht und getrocknet. Bei der Anwendung von Bindemitteln muss Vorsicht geübt werden, da der Farbstoff nach Orange umschlagen kann. Die Farbe ist ein tiefes Blau und dürfte durch Bluejeans hinlänglich bekannt sein.

Japantusche : Diese Tusche ist ähnlich wie die chinesische Tusche auf der Basis von öluß hergestellt. Dieser Ruß ist mit Gummiarabikum als Bindemittel gemischt und kommt als Block in den Handel. Diese Tusche wird mit etwas Wasser im Tuschestein verrieben und wird dann mit einem Schreibpinsel oder einer Bambusfeder verarbeitet.

Karmin : Organischer Farbstoff aus den Cochenillenläusen der Fackeldiesteln. Schlechtes Deckungsvermögen und schlechte Lichtbeständigkeit.

Königsblau : Künstliches Mineralpigment aus der Verschmelzung von Speiskobald, Glanzkobald, Quarz und Pottasche. Dieses Kobalddglas wird gemahlen und ist mit allen Bindemitteln zu verwenden. Diese Tusche sollte man nicht mit der heutigen Tinte gleichen Namens verwechseln, denn diese Tinte ist ein Anilinfarbstoff und damit ein Produkt des 20. Jahrhunderts.

Kohlschwarz : Pigment aus unter Luftabschluß verkohlten Kohlblättern. Die Farbe ist ein warmes Schwarzbraun. Dieser Farbstoff findet noch heute starke Anwendung in der Kosmetik, so ist z.B. in Kajalstiften und Maskaratusche dieses Pigment als Hauptbestandteil enthalten.

Korkscharz : Pigment aus unter Luftabschluß verkohltem Kork. Die Farbe ist ein warmes Braunschwarz. Leute die bei der Armee waren sollten diesen Farbstoff kennen, denn in der Grundausbildung wird damit gern eine Gesichtstarnung vorgenommen.

Krapp-Karmin : Natürliches Pigment aus der getrockneten Wurzel der Krapp-Pflanze (*Rubia tinctorum* oder *Rubia peregrina*). Läßt sich hervorragend mit Zinnober verarbeiten und ergibt zusammen ein sattes Rot.

Lapislazuli : Lapislazuli⁵² ist ein natürliches Mineralpigment, welches aus reinen dunkelblauen Lapislazuli (Halbedelstein) gewonnen wird, indem der Stein erhitzt und dann mit Essigsäure abgeschreckt wird. Um die blauen Teile von den übrigen Bestandteilen zu trennen, wurde (nach einer Rezeptur von Cennino Cennini 1437) das Pulver mit einem Harzwachsgemisch in warmer Lauge verknetet. Da die Zubereitung dieses natürlichen Ultramarins teure Rohstoffe und sehr viel Arbeit erforderte, waren schon zu Dürers Zeiten zwei Gramm dieses Pigmentes einen (Gold-) Dukaten wert. Lapislazuli ist mit allen Bindemitteln verwendbar.

Malachit : Natürliches Pigment aus dem gemahlenem Halbedelstein. Es war schon in der Antike sehr beliebt und läßt sich mit wässrigen Bindemitteln verarbeiten. Es ist mäßig deckend und hat gute Lasureigenschaften. Die Farbe ist Kupfergrün.

Mandelkernschwarz : Pigment aus unter Luftabschluß verkohlten Mandelkernen. Die Farbe ist ein warmes Schwarzbraun.

Mennige : Künstliches Mineralpigment aus geglühtem Bleiweiß. Menige verträgt sich nicht mit Kadmiumgelb, Zinnober oder Ultramarinblau (wird schwarz). Achtung! Giftig. Die Farbe ist Saturnrot (Orangerot).

Ocker : Natürliches, goldgelbes Erdpigment. Dieses Witterungsprodukt aus eisenhaltigem Gestein läßt sich mit allen Bindemitteln verarbeiten und ist einer der ältesten Farbstoffe der Menschheitsgeschichte.

Ocker, gebrannt : Ocker läßt sich durch glühen in jede gewünschte rotbraune Nuance tönen.

⁵²siehe [Sch89, S.88]

Pfirsichkernschwarz : Braunschwarz aus verkohlten Pfirsichkernen.

Rebenschwartz : Schwarz aus verkohlten, verdorrten Rebstöcken. Der Rebstock wird zerkleinert und in einem geschlossenen Metallgefäß unter Luftabschluß verkohlt.

Scharlach : Organischer Farbstoff aus einer Schildlaus, die an südeuropäischen Eichen lebt.

Schwerspat : Natürliches Mineralpigment. Das weiße Pulver reflektiert das Licht fast 100% und läßt sich mit allen Bindemitteln verwenden.

Siena : Natürliches, ockerähnliches Erdpigment.

Siena, gebrannt : Künstliches Erdpigment aus Siena. Die Farbe schlägt beim Brennen nach rotbraun um.

Umra, gebrannt : Künstliches Erdpigment aus gebrannter Umra (hoher Manganoxydanteil). Die Farbe ist Rehbraun. Dieses Pigment hat ein gutes Deckvermögen und läßt sich mit allen Bindemitteln verarbeiten.

Veroneser Braun : Künstliches Erdpigment aus gebranntem grünen Eisenoxydul. Durch den Brennvorgang wandelt sich das grüne Eisenoxydul in rotes Eisenoxydul.

Weidenschwarz : Pigment aus unter Luftabschluß verkohlten Weidenzweigen. Die Farbe ist ein warmes Schwarzbraun.

Zinnober : Natürliches Mineralpigment aus Quecksilbersulfid. Es hat ein gutes Deckvermögen und läßt sich mit allen Bindemitteln verarbeiten. Die Farbe ist Zinnoberrot (warmes Dunkelrot).

3.12.6 Tuschestein

Stein aus Schiefer mit einer runden, oder uferartigen Mulde, in dem die Japantusche eingerieben, und dann mit etwas Wasser verdünnt wird. Das Ufer, bzw. der flache Rand dient zum Abstreifen des Schreibgerätes.

3.13 Schuhe

Gut sitzende Spezialschuhe können einige Fähigkeiten deutlich beeinflussen. Dies setzt aber die richtige Größe und eine gute Pflege voraus.

Bergstiefel : Feste Schnürstiefel mit griffiger Sohle. Diese Stiefel sind auch Bedingung für die Verwendung von Steigeisen. Diese Stiefel steigern die Kletterfähigkeit in Geröll, Eis und Schnee um 10% (Maximum 95%) und sind auch für feuchten Untergrund geeignet. Sie sind auch als feste Wanderstiefel zu gebrauchen. Auch ein Krähenfuß dringt nicht so leicht durch die dicke, oft mit Nägeln und Eisenbeschlägen verstärkte Sohle.

Elfenstiefel : Weiche hohe Stiefel, die die Schleichfähigkeit um 65% (Maximum 95%) erhöhen. Diese Stiefel sind magisch gesteigerte Sonderanfertigungen der Elfen und können in der Regel auch nur von Elfen, Halbelfen oder Menschen getragen werden, es sei denn sie wurden auf Maß für eine spezielle Person gefertigt. Bedingt durch die weiche Sohle ist die Haltbarkeit eingeschränkt und diese Stiefel sind zu schade um sie auf einem normalen Wanderweg abzulatschen. Außerdem sind diese Stiefel zu weich um zusätzlichen Halt beim Reiten zu bieten.

Kampfstiefel : Feste beschlagene Knobelbecher. Sie bieten 10% Schutz bei Fußfallen, stellen keine Schwachstelle bei einer Rüstung dar und sind sowohl für lange Fußmärsche als auch zum Reiten geeignet. Schleichen und Klettern ist mit diesen Stiefel allerdings schwer möglich (-15%).

Kletterschuhe : Schmale, enge Schnürschuhe mit glatter aber griffiger Sohle. Diese Schuhe steigern die Kletterfähigkeit auf trockenem Untergrund um 25% (Maximum 95%) und die Schleichfähigkeit um 10% (Maximum 95%). Sie sind aber für längere Fußmärsche oder für glitschigen Untergrund nicht geeignet und bieten auch keinen Schutz bei Fallen.

Reitstiefel : Hohe feste Stulpenstiefel die relativ eng geschnitten sind und eine glatte Sohle sowie einen festen Schaft haben. Der feste Schaft bietet zusätzlichen Halt beim Reiten. Die Reitfähigkeit wird um 5% (Maximum 95%) erhöht, aber diese Stiefel sind für lange Fußmärsche oder Klettereien (-10%) nicht geeignet.

Seestiefel : Wasserfeste, robuste Stulpenstiefel mit griffiger Sohle die guten Halt an Deck eines Schiffes bieten und nasse Füße verhindern.

Spinnenschuhe : Kletterschuhe, deren Tauglichkeit permanent magisch (Spinnenklettern) erhöht worden ist. Klettern + 65% und Schleichen +25% aber nur bis zum Maximum von jeweils 95%. Ansonsten gilt das Gleiche wie für normale Kletterschuhe.

Wanderstiefel : Hohe, bequeme Stulpenstiefel mit einer festen Sohle und weicher Stulpe. Mit gut eingelaufenen Wanderstiefeln kann man stundenlang ermüdungsfrei wandern. Die Stulpe ist aber zu weich um zusätzlichen Halt beim Reiten zu bieten.

Art	Klettern	Schleichen	Reiten	Wandern	Schutz
Bergstiefel	+10%	-5%	-15%	+15%	+5%
Elfenstiefel	+5%	+65%	0%	0%	0%
Kampfstiefel	-15%	-15%	+5%	+10%	+20%
Kletterschuhe	+25%	+10%	-20%	-35%	-15%
Reitstiefel	-10%	-5%	+10%	-5%	+5%
Seestiefel	-10%	-10%	0%	+5%	+10%
Spinnenschuhe	+65%	+25%	-20%	-35%	-15%
Wanderstiefel	-5%	-5%	0%	+30%	+5%

Tabelle 3.3: Schuhe

3.14 Survival-Kit

Ein Survival-Kit ist das nützlichste Minimum in ein oder mehreren Päckchen gepackt. Dieses Kit sollte so klein sein, dass es tatsächlich immer dabei ist. Hier sind kleine Schachteln üblich die in die Tasche einer Weste oder Jacke passen. Wenn dies zu sehr aufträgt, macht man mehrere, kleinere Päckchen daraus und verteilt diese in unterschiedlichen Taschen. Der nächste Schritt ist eine Survival (Gürtel-) Tasche oder ein Survival-Gürtel. Hier kann man dann schon mehr unterbringen und daran befestigen und hat immer noch alles am Mann. Der nächste Schritt ist die persönliche Ausrüstung die im Rucksack und am Körper noch tragbar ist. Die Luxusausführung ist dann die Fahrzeugausstattung (Auto, Boot oder Flugzeug), bei der es nicht mehr so auf Gewicht und Volumen ankommt. Im Umkehrsinn sollte alles so gegliedert sein, dass ein Unglück nicht zum Verlust der gesamten Ausrüstung führt. Beispiel: ist das Boot gekentert und die Boots-ausrüstung weg, sollte man noch seine persönliche Ausstattung mit Rucksack haben. Ist auch der Rucksack weg, sollte man noch auf die Gürteltasche oder den Survival-Gürtel zurückgreifen können. Ist auch dieser abhanden gekommen, muss man auf das Survival-Kit zurückgreifen. Ist man praktisch Nackt, dann hilft nur noch das Improvisationstalent. Hat man auch dies nicht, dann sollte man sich einsargen lassen.

Sein persönliches Survival-Kit bzw. die persönliche Ausrüstung sollte sich jeder individuell und nach Verfügbarkeit zusammenstellen und Redundanz berücksichtigen. Man sollte also elementar wichtige Dinge mehrfach dabei haben. Beispiel: Einen Präzisionskompass für den normalen Gebrauch und einen kleinen, einfachen — aber voll tauglichen — Kompass (also nicht der aus dem Kaugummiautomaten) im Survival-Kit der bei Verlust oder Beschädigung einspringen kann.

Ein Survival-Kit sollten möglichst kompakt und vielseitig sein, dass man es im Bedarfsfall auch dabei hat und es einem bei möglichst vielen Situation weiterhelfen kann. Hier einige der heutigen Kits bzw. persönliche Ausrüstungen zur Anregung:

3.14.1 Victorinox Survival-Kit

zunächst das kompakteste Kit

Gürteltasche : kompakte Ledertasche 10cm x 10cm x 3,5cm in der alle folgenden Artikel Platz finden.

SwissChamp : Spitzenmodell des Schweizer Offiziersmessers mit folgenden Funktionen:

- große Klinge
- kleine Klinge
- Korkenzieher
- Dosenöffner mit kleinem Schraubenzieher
- Kapselheber mit großem Schraubenzieher und Drahtabisolierer
- Stech-Bohr-Nähahle
- Pinzette
- Zahnstocher
- Schere
- Mehrzweckhaken
- Holzsäge
- Fischentschupper mit Angelhakenlöser und Maßstab in cm und Zoll
- Nagelfeile mit Metallfeile, Nagelreiniger und Metallsäge
- feiner Schraubenzieher
- Holzmeissel
- kleine Kombizange mit Drahtschneider
- Kreuzschraubenzieher
- Lupe
- Kugelschreibermine
- Stecknadel
- Uhrmacherschraubenzieher

Zusatzausstattung :

- Abziehstein
- Druckbleistift
- Notizpapier
- Knotenanleitung
- Anleitung für Notsignale

- Heftpflaster
- Nähnadeln (2) mit schwarzem und weißem Faden
- Streichhölzer (8)
- Sicherheitsnadeln (2)
- Nylonschnur (3m)
- Signalspiegel
- Signalpfeife
- Mini-Taschenlampe, Maglite Solitaire
- Maßstab in cm und Zoll mit
 - Minikompaß von Recta
 - Lupe
 - Wasserwaage
 - Thermometer in C und F
- kleines Angelset
- Kamm
- Ersatzpinzette (1)
- Ersatzzahnstocher (2)

3.14.2 Survival-Kits nach Boger

Zusammenstellung laut Jan Boger⁵³.

Basisausführung :

Taschen und Behälter :

- Aufbewahrungsbehälter, in Plastikbeuteln verschweist in den Taschen einer Weste (USAF Rettungsweste, Anglerweste, Photoweste) oder eines Hüftgürtels (damit ist natürlich ein Materialgürtel und kein Korsett gemeint) verstaut.
- Kochtopf, Aluminiumbox (Brotbüchse) oder Safty-Box.
- Wassertransportbehälter, faltbarer Ein-Liter-Container mit Schraubverschluß.

Unterkunft :

- Schutz, Isolations-Rettungsdecke

Werkzeug :

- Jagdmesser, Buck Klappmesser und kompatible oder Martini Lappenmesser
- Taschenmesser, schweizer Offiziersmesser
- Taschensäge, Drahtsäge

Kochen, Essen und Trinken :

- Notvorrat, Bouillonwürfel
- Teebeutel, mindestens 5 Beutel mit verschiedenen Kräutertees.
- Notnahrung, Schokolade, Energieriegel, Compact-Nahrung aus dem Seenotbereich.

Körperpflege :

Orientierung :

Bekleidung :

⁵³siehe [Bog94]

- Kopfschutz, Pudelmütze aus Wolle (gegen Kälte) und Dschungelhut aus Segeltuch (gegen Sonne und Regen).

Signalausrüstung :

- Taschenlampe, klein, leicht, lichtstark wie Tekna-Lite2 und Ersatzbatterien.
- Signalspiegel aus Metall
- Morsezeichentabelle
- Signalpfeife aus Metall
- Signalsterne mit Abschlußstift

Apotheke :**Instrumente :**

- Rasierklinge
- Nadel und Faden
- Splitterpinzette

Verbandsmaterial :

- Heftpflaster
- Mullkompressen oder Mullbinde
- Leukoplast, breit (1 Rolle)
- drei elastische Klammern

Medikamente :

- Aspirin-Tabletten
- Durchfallmittel
- Jodtinktur
- Lippenstift
- Wasserentkeimungstabletten, 25-50 Micropur.

Vermischtes :

- Angelhaken, 5 Stück in verschiedenen Größen mit Senkblei.
- Baumaterialien, 100m Nylonschnur, 10m Gärtnerdraht, 50m Angelsehne.
- Feuer, 50 - 100 wasserfeste Sturmhölzer in Filmdose verpackt und Esbit-Tabletten.
- Plastikschlauch, 25-30cm zum Ansaugen von Flüssigkeiten.
- Schreibzeug, Bleistift und Notizblock.

Fahrzeugausstattung :**Taschen und Behälter :**

- Transporttasche: BW-Sturmgepäcktasche mit außen angebrachtem Messer und Stablampe.
- Wasserkanister: min. 5 Liter Faltkanister.

Unterkunft :

- Rettungsdecken, zwei Alu-Foliendecken
- Wolldecke, 2m mal 1,80m aus Armeebeständen als Schlafsackersatz (auf keinen Fall die kleinen, dünnen Deckchen aus dem Kaufhaus oder dem Autozubehörhandel).

Werkzeug :

- Messer, stabiles, feststehendes Messer wie z.B. das Glock oder das KCB70 Kampfmesser.
- Kombiwerkzeug oder Handbeil, Säge und Klappspaten.
- Schaufel, leichte Schaufel mit großem Blatt als Schnee- und Sandschaufel.

Kochen, Essen und Trinken :

- BW-Besteck
- BW-Kochgeschirr.
- Kocher
 - Esbitkocher mit Esbittabletten oder
 - Firestar- bzw. Sternokocher (Büchse gefüllt mit Brennstoff-Gelee).
- Nahrungsmittel: eine Flasche Mineralwasser, zwei Konservendosen (z.B. Corned Beef), Teebeutel, Instantkaffee, Coffeemate, Zucker und Salz, Brühwürfel, Schokoriegel, Schoka-Cola-Büchsen, Büchsenbrot,

Körperpflege :

- keine Angaben

Orientierung :

- keine Angaben

Bekleidung :

- Handschuhe, robuste Arbeitshandschuhe.
- Kopfschutz, gemäß den Kriterien des Basis-Sets.
- Poncho, militärisches Modell mit umgenähten Kanten und ösen, als Regenschutz, Schlafsacküberzug, Behelfszelt, Windschutz und Krankentrage.

Signalausrüstung :

- Stab-Taschenlampe, mit Reservebatterien, griffbereit untergebracht.
- Signalgeräte: Warnblinklampe, Signalfackeln und Signalaraketen mit Abschußgerät.

Apotheke :

- Wasserentkeimung: Micropur-Tabletten

Vermischtes :

- Schreibzeug: Bleistift und Notizblock.
- Seil: neben dem Abschleppseil des Fahrzeugs noch jeweils mindesten 10m Nylonschnur, Draht und Nylonsehne.
- Plastikschläuche, ein langer, dicker zum Ansaugen von Brennstoff aus dem Tank und ein kurzer, dünner für das Ansaugen von Trinkflüssigkeiten.
- Streichhölzer, mindestens 2 Packungen (wasserdicht verpackt) und einige Teelichter.
- Taschenofen, mindestens 2 Taschenöfen mit ausreichend Brennstäben.
- Wasserentkeimung: Katadyn Taschenfilter.

3.14.3 Survival Kit laut Nehberg

Rüdiger Nehberg oder auch Sir Vival sollte in Deutschland als *der* Survival-Experte bekannt sein. Er empfiehlt in seinen Büchern folgende Zusammenstellung⁵⁴ für seinen Überlebensgürtel und ergänzt den medizinischen Bedarf in [Neh93b] (hier nicht aufgeführt).

überlebensgürtel : bestehend aus

- Gürtel z.B. Bundeswehirkoppel
- 1m 8mm Reepschnur. Hiermit und je einem Loch links und rechts des Koppelschlusses kann man sich einen behelfsmäßigen Klettergurt machen.
- Portemonnaie
- 30m 6mm Reepschnur als behelfsmäßiges Bergseil

⁵⁴siehe [Neh82], [Neh93c], [Neh95],[Neh93a] und [Neh98]

- Mini-Taschenlampe, z.B. Mini-Maglite
- Kampfmesser z.B. Glock, das Kampfmesser des österreichischen Bundesheeres.
- Revolver mit Halfter
- Plastikfolie 4m x 2m als Notzelt
- Poncho
- Müllsack
- einige Plastiktüten, z.B. Gefrierbeutel
- Arbeitshandschuhe
- Kartentasche
- Landkarte
- Sternkarte
- Schweizer Offiziersmesser
- Gürteltasche, z.B. kleine Kampftasche der Bundeswehr
- Schraubkarabiner, auch als behelmsmäßiges Abseilgerät.
- Reflexstreifen mit Klettverschluß, wenn man gesehen werden will und abnehmen, wenn man sich tarnen will.
- Plastikschraubdose
- Erste Hilfe

Instrumente :

- Erste-Hilfe-Fibel
- Arterien-Staubinde
- Rasierklinge als Ersatzskalpell
- Spritzen mit Nadeln
- Pinzette, z.B. Chirurgenpinzette
- medizinisches Nähzeug
- Nagelfeile
- Schere

Verbandsmaterial :

- Mullbinde
- Rettungsdecke
- Elastikbinde
- Dreieckstuch
- Pflaster, Meterware
- Tape, z.B. Leukoplast und/oder Tesaband
- Tampons, neben dem eigentlichen Zweck ist ein Tampon noch komprimierte Wundwatte und Zunder.
- Sicherheitsnadeln

Medikamente :

- Desinfektionsmittel z.B. Merfen Orange
- Pfefferminzöl z.B. japanisches Heilpflanzenöl gegen Erkältungskrankheiten (Einreiben oder Inhalieren) und gegen Kopfschmerzen (Einreiben)
- Antibiotika
- Schmerztabletten
- Schlaftabletten
- Narkotikum für lokale Betäubung
- Dopingmittel z.B. Captagon

- Hallo-Wach Tabletten, z.B. Pervitin
- Gift, z.B. Zyankali
- Insektenschutzmittel
- Wasseraufbereiter z.B. Micropur
- Kondome, außer für den eigentlichen Gebrauch auch gut um etwas wasserdicht einzupacken, ca. 1 Liter Wasser zu transportieren oder mit Luft gefüllt als Auftriebskörper.
- Edelstahlbox als wasserdichter Container und Minikochtopf
- Einwegfeuerzeug
- Sturmstreichhölzer
- Mini-Radio
- Trillerpfeife
- Briefmarken
- Notizpapier
- Kugelschreibermine
- Bleistift
- Foto eines lieben Menschen oder des ärgsten Feindes für die psychische Aufrüstung.
- 2 Komponenten-Kleber
- 10 Ledernieten
- Nähnadeln und Zwirn
- Universal-Survival-Werkzeug
- Holzsägeblatt
- Eisensägeblatt
- Dreiecksfeile
- Stahlsägeband
- Fischnetz
- Angel
- Korken, auch als Pose für die Angel, oder angebrannt als Tarnkorke für die Gesichtstarnung.
- Mini-Leuchtstab
- 20m Kunststoffbindfaden
- 20m Perlonseil, z.B. Zeltschnur
- Bindedraht, z.B. Blumendraht
- Faltflasche
- Filterstrohhalm
- 1m Aquarium-Schlauch, 5mm - 10mm Durchmesser
- Nylonbeutel
- Lupe
- Sonnenbrille
- Teelicht
- Signalgeber mit Leuchtmunition
- Vokabelliste
- Morsezeichen-Alphabet
- Impfausweis
- Inhaltsverzeichnis

3.14.4 Survival-Kits der U.S. Air Force

Survival Kits für Piloten laut Watkins Aviation Catalog⁵⁵. Diese Kits werden von den Piloten in einer Weste am Mann getragen.

Medical Kit :

- 10 Aspirin
- 10 Durchfalltabletten
- 50 Wasserentkeimungstabletten
- 1 Tube Sonnenschutzmittel
- 1 Tube Augentropfen
- 1 Stück Seife
- 1 wasserdichter Behälter
- 1 Mullbinde
- 1 Rolle Klebeband
- 2 Elastikbinden

General Kit :

- 2 Signalraketen
- 1 faltbare Wasserflasche
- 5 Sicherheitsnadeln
- 1 Pinzette
- 1 Mosquito-Netz für den Kopf
- 6 Streifen Kaugummi
- 1 Sortiment Schokoladenriegel
- 1 Armbandkompass mit Armband und Schnur
- 1 Satz Feuerstarter
- 1 Rasiermesser
- 1 Signalspiegel
- 1 Rettungssignal (Blinklicht?)
- 1 Rettungsanleitung
- 1 Signalanleitung
- 1 medizinische Anleitung

Parachute Kit : Survival Paket im Geschirr des Rettungsfallschirms

- wasserfeste Streichhölzer
- Feuerstarter
- Kompass
- Klappmesser
- Angelhaken mit Vorfach
- Nadeln
- Wasserbehälter
- Anleitung

⁵⁵siehe [GC95]

3.14.5 Survival Kits nach Wiseman

John Wiseman war fast 3 Jahrzehnte Survival-Ausbilder beim SAS (Special Air Service = englische Spezialeinheit für weltweite Kommandounternehmen). Er empfiehlt folgende Zusammenstellung⁵⁶

Survival-Kit für urbane Gebiete ⁵⁷:

- Nadel und Faden
- Sicherheitsnadeln
- Splitter-Pinzette
- kleine Schere
- Schmerztabletten (Aspirin oder Paracetamol)
- Lupe
- Pflaster
- Trillerpfeife
- Skalpellklinge
- Mini-Taschenlampe
- Bleistift
- Notizpapier
- Telefonkarte
- Kleingeld
- Geldscheine (genug um mit einem Taxi zu fahren)

Survival-Kit für die Wildnis :

- Blechschachtel in etwa in der Größe einer 100g Tabakdose. Diese Schachtel wird mit Klebeband wasserdicht gemacht und bietet Platz für die folgenden Artikel.
- Steichhölzer (überallzündend)
- kleine Kerze
- Feuerstein
- Eisensägeblatt, Stück mit dem man außer Sägen auch in Verbindung mit dem Feuerstein Funken schlagen kann.
- Lupe zur Vergrößerung und als Brennglas
- Nadel und Faden
- Angelhaken, Sehne und Blei
- Mini-Kompass
- Beta Light, selbstleuchtender Kristall in der Größe einer Münze. Anmerkung (Lueddecke): Beta-Light besteht aus einer durchsichtigen, innen mit einer Phosphorschicht belegten Kapsel. Diese Phosphorschicht leuchtet hellgrün und entspricht in etwa der Leuchtschicht einer schwarz/weißen Bildröhre. Die Phosphorschicht wird durch radioaktives Tritium angeregt. Das Tritium hat eine Halbwertszeit von ca. 12 Jahren. Früher ist man recht sorglos mit Tritium umgegangen und es war in Leuchtfarbmarkierungen auf Uhren, den Skalen und Bedieninstrumenten von Funkgeräten und den Anzeigeinstrumenten von KFZ zu finden. Mitte bis Ende der 80er Jahre wurde die Gesundheitsschädlichkeit der radioaktiven Strahlung von Tritium erkannt und es verschwand vom Markt. Sogar bei der Bundeswehr wurden in dieser Zeit diese Leuchtbeschriftungen von den Geräten entsorgt.

⁵⁶siehe [Wis94], [Wis93] und [Wis91]

⁵⁷siehe [Wis91]

- 1m stabiler Messingdraht mit dem man auch Schlingen legen kann
- Schmerzmittel, z.B. Codein-Phosphat
- Durchfallmittel, z.B. Immodium
- Antibiotika z.B. Tetracycline
- Antihistamin z.B. Pirion oder Benadryl
- Wasseraufbereiter z.B. Micropur
- Anti-Malaria Tabletten
- Kaliumpermanganat mit Wasser in einer hellrosa Mischung wirkt es als Sterilisationsmittel. In einer kräftig rosa Mischung wirkt es als Desinfektionsmittel und in einer dunkelroten Mischung wirkt es auch gegen Fußpilz.
- 2 Skalpellklingen
- einige Schmetterlingspflaster um Wunden statt nähen zu verschließen.
- Pflaster, Sortiment fertig konfektionierter Pflaster
- 2 Kondome, außer für den eigentlichen Gebrauch auch gut um etwas wasserdicht einzupacken, ca. 1 Liter Wasser zu transportieren oder mit Luft gefüllt als Auftriebskörper.

Survival-Tasche :

- stabile Gürteltasche in die alle folgenden Artikel verstaut werden sollen
- Aluminium-Schachtel z.B. eine Brot-Schachtel als Behälter für den folgenden Kleinkram und als Kochgeschirr
- Esbit-Kocher mit Esbit
- Mini-Taschenlampe z.B. Mini-Maglite mit Ersatzbirne und Ersatzbatterien
- Signalgeber mit Leuchtmunition
- Markierungstuch ca. 30cm x 2m aus fluorizierendem Material
- Extrapack Streichhölzer in einem wasserdichtem Behälter
- Teebeutel mit Zucker
- Notration
- Schokolade
- Salz
- Elektrolyt
- Haemostat, chirurgische Klammer. Kann man dazu verwenden eine Ader abzuklemmen, eine Nadel beim Wundnähen zu halten oder um etwas zu fixieren.
- Biwaksack oder Rettungsfolie
- einige durchsichtige Plastiktüten z.B. Gefriertüten
- Jagdmesser mit durchgehendem Erl, rundem Holzgriff und Knaufverschraubung. Kein sogenanntes Survivalmesser mit Hohlheft und Kompass im Griff, denn das Hohlheft kann abbrechen und der Kompass ist nach dem ersten härterem Einsatz, wie z.B. Holzhacken, hinüber. Außerdem, wenn das Messer weg ist, ist auch das Survival-Kit im Hohlheft weg.

Klappmesser : stabiles Klappmesser mit Klingensicherung (wie z.B. Buck) sollte immer dabei sein.

Taschenmesser : wie ein schweizer Offiziersmesser ist ein zusätzlicher, prima Werkzeugkasten, aber als Messer hat das Klappmesser höhere Priorität.

Parang : als Universalwerkzeug

3.14.6 persönliche Ausrüstung nach Alpin-Lehrplan

Die Alpin-Lehrpläne⁵⁸ berücksichtigen auch Survivalsituationen im Gebirge.

Taschen und Behälter :

- Rucksack, schmale, mittelhohe Konstruktion mit Innengestell oder ohne Gestell.

Unterkunft :

- Biwaksack

Werkzeug :

- ?

Kochen, Essen und Trinken :

- Trinkflasche, z.B. Alu mit Schraubverschluß

Körperpflege :

- ?

Orientierung :

- Gebietsführer, Anstiegsblätter, AV-Führer, Kletterführer, Auswahlführer und/oder Notizen und zusammengestellte Fotokopien der wichtigsten Informationen.
- Höhenmesser
- Kompass
- Landkarte: Spezialkarten im Maßstab 1:50.000 oder besser 1:25.000

Bekleidung :

- Bergstiefel, je nach Vorhaben zusätzlich Kletterschuhe
- Handschuhe aus gewalkter Wolle nach Möglichkeit noch zusätzlich überhandschuhe aus wasserfestem Material
- Hemd mit guter Bewegungsfreiheit, warm und schweißsaugend
- Hose mit guter Bewegungsfreiheit und strapazierfähigem, elastischem und schnell trocknendem Stoff, z.B. Mischgewebe aus Wolle und Kunstfaser. Jeans sind völlig ungeeignet.
- Kopfbedeckung
 - Kälteschutz, z.B. Strickmütze aus Wolle
 - Sonnenschutz, z.B. breitkrempiger Hut
 - Steinschlagschutz, z.B. Bergsteigerhelm
- Pullover mittlerer Stärke mit hohem Kragen
- Strümpfe, glatt, passend, weich, warm und knielang
- Wetterkleidung: Anorak und überhose aus wasserdichtem, winddichtem, atmungsaktivem Material.

Signalausrüstung :

- ?

Apotheke :

⁵⁸siehe [SZ82] und [FH86]

- Instrumente:
- Verbandsmaterial:
 - Verbandspäckchen, groß (2)
 - Verbandspäckchen, klein (2)
 - Elastikbinde, 10cm breit (1)
 - Mullbinde (2)
 - sterile Wundauflage
 - Pflaster, z.B. Hansaplast
 - Heftpflaster, z.B. Leukoplast
 - Dreieckstuch (1)
- Medikamente:
 - Schmerzmittel, z.B. Thomapyrin, Gelonida
 - Erschöpfungsmittel, z.B. Cardiazoltraubenzucker, Glycoramin
 - Verstopfungsmittel, z.B. Dulcolax
 - Durchfallmittel, z.B. Kohlekompressen
 - Grippemittel, z.B. Novalgin-Chinin
 - Augentropfen, z.B. Visadron, Chibro-Uvelin
 - Wunddesinfektionsmittel, z.B. Kodan Tinktur Forte
 - Sonnencreme mit hohem Lichtschutzfaktor
 - Lippenstift mit hohem Lichtschutzfaktor

Vermischtes :

- Stirnlampe, Taschenlampe mit Stirnteil plus Ersatzbatterie und Ersatzbirne
- Sonnenbrille

3.14.7 persönliche Ausrüstung nach Boswell

Zusammenstellung im US Army Survival Handbuch⁵⁹.

überlebenausrüstung : pro Person

- Tragegestellrucksack (Nylon) in dem alle folgenden Artikel verstaut werden sollen.
- Daunenschlafsack (in kaltem Klima)
- Hängematte (in den Tropen)
- Leichtzelt oder Zeltbahn/Regenplane
- Regenanzug (leicht und zusammenrollbar)
- Hut mit breiter Krempe (heißes Klima)
- Wollmütze (kaltes Klima)
- 2 Paar Handschuhe (kaltes Klima)
- 2 Satz Unterwäsche und Strümpfe
- Fischnetz, etwa 1,20m Kantenlänge und zusammenrollbar
- Streichhölzer, wasserfeste überallzündend
- Dynamo-Taschenlampe (wasserdicht)
- Kerze (Licht und flüssiges Wachs für einige Reparaturarbeiten)
- Feueranzünder

⁵⁹siehe [Bos94, S.239ff]

- Toilettpapier
- Insektenschutzmittel
- Sonnenschutzmittel
- Sonnenbrille
- Signalspiegel
- 2 Rauchsignale
- 2 Leuchtsignale
- Kompass
- topographische Karten des Gebietes
- Wasserentkeimungstabletten
- Angelhaken (2 Dutzend in verschiedenen Größen)
- 15m Angelsehne (25kg Belastbarkeit)
- Messingringe
- 7,5m Draht (für Fallen usw.)
- Schweizer Offiziersmesser
- Nadel und Faden
- 7,5m Fallschirmleine oder andere hochbelastbare Nylonleine
- Feile für den Grundschliff der Axt und andere Arbeiten
- feiner Schleifstein zum Abziehen von Messer und Axt
- Axt oder mindestens ein Beil
- Klappsäge, leicht zu verpacken und fest genug um auch Baumstämme zu zersägen
- Brühwürfel
- Schokolade
- 1qm Alufolie (Rettungsfolie)
- antiseptische Creme
- Notizblock
- Bleistift

Erste-Hilfe-Ausrüstung : (scheint eine San-Kiste für eine Zugstärke oder Expeditionsgruppe zu sein — Anm. Lüddecke)

Munitionskiste : weiß gestrichen und mit rotem Kreuz versehen (als Container für die folgenden Artikel)

Plastiktüten : mit Reißverschluß als Einzelverpackungen

Instrumente :

- Rasierklinge
- Pinzette
- Schlangenbißausrüstung

Verbandsmaterial :

- Wundauflagen (ca. 10cm x 17cm) oder steril versiegelte Verbandspäckchen
- Kompressen und Bandagen (5cm x 5cm), 4 Streifen
- Mullbinde (7,5cm x 6m)
- 3 Mullbinden (5cm x 6m)
- 3 Mullbinden (2,5cm x 6m)
- Musselinverbandstuch (90cm x 130cm)
- Vaselinegaze (7,5cm x 65cm), 3 Streifen

- Pflaster (2,5cm x 1m), 100 Streifen
- Heftpflaster (2cm x 7,5cm), 300 Streifen
- Elastische Binden

Medikamente :

- Augenspülung und Verband
- Salmiakgeist, Ampullen, $\frac{1}{3}cc$, 10 Einheiten
- Polyvinylpyrrolidon-Jod-Lösung, nicht eisenhaltig, 10 prozentig, 14,8cc
- Natriumchlorid-Natriumbicarbonat-Mischung. 1 Paket (4,5g), entspricht 4 Mineralsalztabletten plus 2 Natriumbicarbonattabletten oder $\frac{1}{2}$ Teelöffel Salz plus $\frac{1}{4}$ Teelöffel Backpulver auf 1 Liter kaltes Wasser. Diese Lösung wird bei Verbrennungen und Blutverlust langsam getrunken um den Wiederaufbau von Körperflüssigkeiten und -salzen zu unterstützen.
- Ethylchloridspray
- kleine Dose Fußpuder für die Blasenprophylaxe.
- Plastikflasche Aspirin gegen kleinere Schmerzen.
- Paspertin gegen Kinetose (Reisekrankheit)
- Vomex A Zäpfchen gegen Übelkeit und Erbrechen
- Tabletten gegen Magensäure bei Verdauungsstörungen
- Diarrhöe-Opiumtinktur
- Narkotikum gegen größere Schmerzen
- Lösung 1% Phenol, 1% Menthol und 1%Hydrokortison gegen Insektenstich, Nesseln, Reizung durch Giftsumach usw.
- Knoblauchextrakt (aus dem Reformhaus) zur Abwehr von Moskitos und anderen beißenden Insekten
- Salztabletten (in der Wüste)
- Anti-Malaria-Tabletten (im Dschungel)
- Wasserentkeimungstabletten
- keimtötende Seife
- Sonnenschutz-Lotion
- Sonnenschutz-Lippenstift
- Cortison-Aerosol-Spray gegen Sonnenbrand
- NN-Diäthyl-Metatoluamid 40% gegen Insekten

Anwendungshinweise und Inhaltsverzeichnis :

Waffen : pro Person

- Messer mit schwerer ca. 15cm langer Klinge
- Büchseflinte, Gewehr mit einem Schrotlauf Kaliber .410 (Kampffernung 20–25m) und einem Kugellauf Kaliber .22 (Kampffernung 50m) mit Reinigungsgerät und ausreichend Munition.

3.14.8 persönliche Ausrüstung laut Bundeswehr

soweit der Autor sich an seine eigene Bundeswehrzeit erinnern kann und im Reibert fündig geworden ist. (wird gerade überarbeitet)

Survival-Kit (Pi-Päckchen) : Trageweise in einer Beintasche (links). Das Pi(onier)-Päckchen ist vom Soldaten selbst zu beschaffen und zusammenzustellen.

- Dose z.B. Seifenbehälter oder Tabakdose als Aufbewahrungsort für die folgenden Artikel

- Bleistift
- Notizpapier
- Kerze (vorzugsweise Teelicht)
- Bindfaden
- Sicherheitsnadeln
- kleine Nägel
- Korken, angebrannt als *Tarnkorken* für die Gesichtstarnung. Auch als Pose für eine Angel, oder mit etwas Scheuerpulver hervorragend dazu geeignet Rost (von einer Waffe) zu entfernen.
- Streichhölzer
- Kreide oder Wachskreide

persönliche Ausrüstung :

Bekleidung :

- Hemd
- Hose, lang (Gebirgsjäger: Kniebund) aus Baumwolle (Frühling, Sommer, Herbst) oder Moleskin (Winter)
- Hosenträger
- Jacke aus Baumwolle (Frühling, Sommer, Herbst) oder Moleskin (Winter)
- Kampfstiefel (Knobelbecher, Springerstiefel oder Bergstiefel)
- Kopfbedeckung (Schiffchen, Baret, Wintermütze oder Stahlhelm)
- Parka (optional)
- Pullover (optional)
- überhandschuhe, Trageweise in der Beintasche (rechts).
- Unterhemd
- Unterhose, lang oder kurz, je nach Jahreszeit

Unterkunft :

Werkzeuge :

- Kampfmesser, Trageweise am Koppel.
- Klappspaten, auch als Hacke einstellbar und als Behelfsbeil nutzbar. Trageweise am Koppel je nach Truppengattung (Jägertruppe an der linken Seite mit Stiel nach unten, Panzergrenadiere am Rücken mit Stiel nach oben, Fernmeldetruppe in der großen Kampftasche usw.).
- Taschenmesser, Trageweise in einer Hosentasche

Kochen, Essen und Trinken :

Beleuchtung :

- BW-Taschenlampe (optional) mit Abblendschieber, rotem und grünem Farbfilter. Trageweise: angeknöpft am Parka oder der Kampfjacke.

Körperpflege :

Orientierung :

- Fernglas (optional) Steiner 6x30 (Feldbeobachtung) oder 10x50 (Luftraumbeobachtung)
- Kompass (optional), Modell Breithaupt mit 64(00) Strich Teilung. Trageweise in der rechten Brusttasche mit Sicherungsschnur an der Schulterklappe.

Signalmittel :

Signalpfeife, Trageweise in der Brusttasche (links) mit Sicherungsschnur bzw. Kordel an der Schulterklappe. Die Signalpfeife ist auf eigene Kosten zu beschaffen.

Medizinische Versorgung :

- Atropin, 2 Spritzautomaten für Verwundungs-Schock oder Gasvergiftung. Trageweise in der Brusttasche (rechts, wird nur im Ernstfall ausgegeben).
- Dreieckstuch, als Schutzverband, zum Abbinden, zum Ruhigstellen(z.B. Armschlinge) aber auch gut als Halstuch oder Kopftuch oder Schweißband zu verwenden. Auch ist dieses Tuch eine saubere Unterlage für die Kleinteile beim Waffenreinigen. Trageweise in einer Beintasche.
- Gehörschutzstopfen, Trageweise in der Brusttasche (links).
- Verbandspäckchen, klein. Mullbinde mit 2 Kompressen, für Schußwunden und kleinere und mittlere Schnittwunden. Wasserdicht eingeschweißt. Trageweise in der Brusttasche (links).
- Verbandspäckchen, groß. große Binde für Brandwunden und größere Verletzungen. Wasserdicht eingeschweißt. Trageweise in der Beintasche (links).

Vermischtes :

- Mückenschleier, Trageweise in der Beintasche (rechts).
- Schutz- und Sonnenbrille (Nato-BH), recht unbrauchbare Folienbrille mit Gummizug. Trageweise in der Brusttasche (links).
- Papiere, Truppenausweis, Führerschein, Impfbuch, DIN A6 Notizbuch, Bleistift und Kugelschreiber. Trageweise in der Innentasche.

Waffen :**kleine Kampftasche :****Bekleidung :**

- Ersatzsocken

Unterkunft :**Werkzeuge :****Kochen, Essen und Trinken :**

- Kochgeschirr
- Feldeßbesteck
- Esbitkocher mit Esbit

Beleuchtung :**Körperpflege :**

- Handtuch

Orientierung :**Signalmittel :****Medizinische Versorgung :****Vermischtes :**

- Nähzeug
- Schuhputzzeug
- Waffenreinigungszeug mit einer kleinen Flasche Waffenöl.

Waffen :

- Ersatzmagazin

große Kampftasche :**Bekleidung :****Unterkunft :**

- Schlafsack (oben aufgeschnallt),

- Zeltplane (im Deckel),
- Zeltgestänge (in der Vordertasche)

Werkzeuge :**Kochen, Essen und Trinken :**

- EPA (Einmannpackung), Verpflegung für einen Tag mit
 - Fertiggerichte (2),
 - Dosen verschiedene Wurst- oder Fleischsorten (2),
 - Pakete Hartkeks (2),
 - Pakete Konfitüren (2),
 - Pakete Kaffee-Extrakt (2),
 - Pakete Tee-Extrakt oder Teebeutel (2),
 - Fruchtgetränkpulver (2),
 - Pakete Zucker (4),
 - Paket Salz (1),
 - Paket Kaffeeweißer (1),
 - Wasseraufbereitungstabletten (4),
 - Kaugummi (2 Streifen oder Dragees),
 - Brief Streichhölzer (1),
 - Blatt Mehrzweckpapier (2)
 - Plastiktüte (1).

Allerdings kann ich nicht mehr erinnern welche Fertiggerichte und welche Wurstwaren in welchen Typen verpackt ist. Wenn diese Information mir wieder zugänglich ist wird sie hier nachgetragen.

Typ I :

Typ II :

Typ III :

Typ IV : Gulasch mit Kartoffeln, italienisches Nudelgericht.

Beleuchtung :

Körperpflege :

Orientierung :

Signalmittel :

Medizinische Versorgung :

Kleinkram :

Vermischtes :

Waffen :

ABC-Schutztasche :

- ABC-Schutzmaske (Gasmasken mit Aktivkohlefilter)
- ABC-Schutzplane (feste Kunststoff-Plane)
- Dekontaminationssatz (Tupfer, Neutralisierungspulver usw.)

3.14.9 persönliche Ausrüstung eines Bogenschützen

Liste der persönlichen Gegenstände eines mittelmäßig begüterten Bogenschützen⁶⁰ um 1520.

Taschen :

⁶⁰book of housekeeping (1523) in [EH94]

- Gürteltasche
- Mantelsack
- Tasche (Satteltasche oder Gepäckrolle)

Werkzeuge :

- Ahle
- Federmesser
- Fingerhut
- Messer
- Nadeln und Faden
- Schusterzwirn

Kochen, Essen und Trinken : ?**Körperpflege :**

- Kamm

Bekleidung :

- Halstuch
- Handschuhe
- Hut
- Kapuze
- Koppel oder Waffengurt
- Nachtmütze
- Schuhe
- Taschentuch
- Umhang, Mantel der auch als Decke verwendet werden kann

Signalausrüstung :

- Horn

Waffen :

- Bogen
- Dolch
- Pfeile
- Schild
- Schwert
- Speer

Sonstiges :

- Armschienen
- Bogensehne
- Bücher
- Pergament
- Pfeilspitzen
- Pferdebürste

- Pferdedecke
- Radierer (Radiermesser)
- Schreibfeder
- Schreibpapier
- Schuhanzieher
- Sporen
- Siegelwachs
- Tinte
- Zaumzeug

3.14.10 persönliche Ausrüstung laut Kephart

Horace Kephart⁶¹ (1862-1931) (noch nicht fertig)

persönliche Ausrüstung bei Wanderungen im Sommer :

Taschen und Behälter :

- Duluth Pack Sack (eine Art Kreuzung zwischen Tornister und Rucksack, heute wohl eher ein großer Tagesrucksack oder Kletterrucksack)
- Brotbeutel
- Kissen-Tasche (wahrscheinlich ein Beutel den man z.B. mit einem Pullover zum Kopfkissen ausstopfen kann).

Unterkunft :

- Zeltplane 7 x 9ft \approx 2,20m x 2,75m
- Mosquito-Netz 68 x 72in \approx 1,70m x 1,80m
- Wolldecke

Werkzeug :

- Taschenmesser
- feststehendes Messer mit Scheide am Gürtel
- Tomahawk
- Seitenschneider
- Karborund-Schleifstein

Kochen, Essen und Trinken :

- Feldflasche (1 Liter) aus Aluminium mit Filzbezug und einer passenden Gürteltasche aus imprägniertem Segeltuch. Der Filzbezug wird zur Kühlung angefeuchtet und die Gürteltasche aus imprägniertem Segeltuch soll verhüten, dass man sich die Hose feucht macht und der Filzbezug zu schnell abscheuert. Achtung, unbeschichtete Alu-Flaschen sind nicht für alkoholische Getränke geeignet. Laut Kephart wird Whisky darin so schwarz wie Tinte.
- Wassersack (2 Liter) aus gummiertem Segeltuch. Dies ist der Zusatzbehälter für trockene Gebiete und Bergtouren. In feuchten Waldgebieten mit genug Quellen kann der Wassersack leer und aufgerollt im Rucksack verbleiben.
- kleine Aluminium-Pfanne (8 5/8 inch \approx 22cm Durchmesser) mit extra Tasche, in der auch der Teller und das Besteck verstaut wird.
- Aluminium-Schachtel (2 mal, je 1 Liter) in extra Tasche.
- Teller
- Blechtasse (nahtlos)

⁶¹siehe [Kep96]

- Gabel
- Teelöffel
- Geschirrtuch
- Ration für 2 Tage. Die Verpflegung ist fast durchweg dehydrierte Nahrung mit einem Maximum an Nährwert und einem Minimum an Gewicht.
 - Brot oder Backmischung (1 Pfund \approx 500g) in wasserdichtem Beutel. Kephart empfiehlt für die Backmischung 2 Teile Weizenmehl, 1 Teil Maismehl, etwas Eipulver und etwas Backpulver. Gebacken werden kann das Brot als *Jonny-Cake* bzw. Bannock in der Pfanne.
 - Zerealien (8 Unzen \approx 250g) in wasserdichtem Beutel.
 - Milchpulver (4 Unzen \approx 100g, entspricht 1/2 Liter Milch)
 - Butter (4 Unzen etwa 1/2 Stück Butter) in einer Blechdose
 - durchwachsener Speck (12 Unzen \approx 350g) geschnitten in Wachspapier (Butterbrotpapier)
 - Käse (4 Unzen \approx 100g) am Stück, in Wachspapier.
 - Eipulver (3 Unzen \approx 85g, entspricht 9 Eiern)
 - Rosinen (4 Unzen \approx 100g) im Beutel
 - Backobst, z.B. getrocknete Aprikosen, oder Backpflaumen (4 Unzen \approx 100g) im Beutel.
 - Zucker (6 Unzen \approx 170g) im Beutel.
 - Schokolade (4 Unzen \approx 100g) in Wachspapier.
 - Kaffee, gemahlen (2 Unzen \approx 50g) im Beutel.
 - Tee (1 Unze = 28,35g) im Beutel.
 - Salz (2 Unzen \approx 50g) in einem Bambusrohr mit Korken, der mit Klebeband gesichert wird. Diese Art des Transports wird von Kephart empfohlen, weil Salz Feuchtigkeit zieht, Metall zum Rosten bringt, und Bambus erstaunlich leicht und stabil ist.

Körperpflege :

- Kamm
- Zahnbürste
- Taschenspiegel
- Seife in wasserdichtem Beutel, eingerollt in einem kleinen Handtuch und mit Gummibändern fixiert.
- Talkumpulver in wasserdichtem Beutel
- Klopapier

Orientierung :

- Karte mit Schutzhülle
- Kompass
- Uhr

Bekleidung :

- Unterhemd (2) aus dünner Wolle
- lange Unterhose (2) aus dünner Wolle
- Socken (2 Paar) aus dicker Wolle
- Armee-Hemd dicker Baumwolle oder Flannel
- Lederhemd
- Halstuch (27 x 27 inch) aus Seide
- Hose aus Khaki mit Hosenträgerknöpfen
- Hosenträger
- Ledergürtel, schmal

- Armee-Schuhe, genagelt mit konischen, ungarischen Nägeln.
- Armee-Leggings aus Canvas
- Filzhut mit mittelbreiter Krempe und Schweißband
- großes Taschentuch oder Kopftuch
- gummiertes Cape

Signal-ausrüstung :

Apotheke :

- Fliegenmittel in Taschenöler
- Erste Hilfe Kit

Vermischtes :

- Taschenetui mit
 - Heftzwecken (3)
 - kleiner Schere
 - Nähnadeln
 - Segeltuchnadel
 - Ahle
 - 2 Ledernadeln
 - Zwirn auf einer Karte
 - Faden für Segeltuch
 - Knöpfe
 - Sicherheitsnadeln
 - Pferdedecken-Pins
 - Angelsehne
 - Angelhaken
 - Angelblei
 - Schlingendraht
 - Gummiband
 - Schubänder
- Nägel, 1/2 Dutzend lange Nägel und 1/2 Dutzend kleine Nägel.
- Musselin (1qm)
- starke Schnur in extra Tasche
- Taschenkalender
- Notizbuch
- Bleistift
- Portemonnaie
- Streichhölzer (50) in einer wasserdichten Box in einer eigenen Gürteltasche aus Leder.
- Streichhölzer in einer Blechschachtel mit Klebeband wasserdicht verklebt.
- elektrischer Gasanzünder, flach mit runden Ecken.
- Streichhölzer in einer flachen, wasserdichten Box als Reserve in der Hosentasche.
- Tabak und Pfeife

persönliche Ausrüstung bei Unternehmungen mit Last-Tieren oder Booten :

Taschen und Behälter :

- Seesack (3 feet x 12 inch)
- Brotbeutel
- kleine Packtaschen

Unterkunft :

Werkzeug :

- Beil
- Jagdmesser mit 4 1/2 Zoll Klinge
- Taschenmesser

Kochen, Essen und Trinken :**Körperpflege :**

- Stück Seife (am besten Teerseife) in einer geölten Seidentasche, oder in einem gummierten Tabaksbeutel damit es nicht klappert (Anmerkung Lüddecke: heute wohl eher eine kleine Plastiktüte)
- kleines Frotteehandtuch
- Taschenspiegel, nicht nur für kosmetische Zwecke, sondern auch zur Inspektion des Mundes und des Halses und zur Entfernung von Fremdkörpern aus dem Auge.
- Zahnbürste und Zahnpasta
- Kamm

Orientierung :

- Kompass mit Schutzdeckel und Richtungspfeil, Sicherungsschnur und extra Tasche
- Taschenuhr mit Schutzdeckel
- Topographische Karten
- Kartentasche

Bekleidung :**Signalausrüstung :**

- Pfeife (army's officers whistle)
- Taschenlampe
- 2-3 Signalpatronen

Apotheke :

- militärisches, versiegeltes Verbandspäckchen
- Dreieckstuch
- Blechschachtel (Tabak-Box) mit
 - Pflaster (mehrere)
 - Fingerverband
 - Gaze-Kompressen (3 x 3 inch)
 - Mullbinde
 - Jod-Ampullen 3 1/2% in einer Holzschachtel
 - Cascara Tabletten (?)
 - intestinal antiseptic
 - Aspirin
 - Kaliumpermanganat
 - Strichnin (?)
 - Verbandwatte, auch zum auspolzern der Schachtel
 - Klebeband zum fixieren und zum wasserdichten Verkleben der Schachtel

Vermischtes :

- Schreibzeug
 - Notizbuch und Schreibpapier mit Kästchen-Linierung (besser für Kartenskizzen)
 - Briefumschläge aus Leinen (?)

- Stange Siegelack
- Füllfederhalter
- Flasche Tinte
- Bleistift
- einige größere Gummibänder
- Kalender mit Mondphasen und Dämmerungszeiten, an der Küste mit Gezeitenkalender
- Streichholzschachtel (wasserdicht)
- Streichhölzer, mit einer Mischung aus Schell-Lack und Alkohol wasserfest gemacht. Hält besser als Paraffin oder Kollodium.
- dicker Kerzenstummel als Feuerstarter
- Sonnenbrille mit gelben oder braunen Gläsern, auch als Schutz vor Insekten
- Ersatzbrille für Brillenträger
- Reparatur-Kit
 - Schere, klein, scharf, spitz
 - Splitterpinzette mit Spitze, zum Entfernen von Splintern, zum Preparieren von Fliegenhaken (Kunstfliegen zum Angeln), zur Entfernung von Speiseresten zwischen den Zähnen
 - Zahnseide, zur Zahnpflege und für Notreparaturen
 - Klebestreifen
 - einige Nähnadeln
 - gewachster Zwirn (1 Karte)
 - einige Ersatzknöpfe
 - einige Sicherheitsnadeln
 - einige starke Gummibänder
 - Ersatzschuhbänder
 - starker Bindfaden (1 Knäuel)
 - Kupferdraht (ca. 2ft)
 - Angelschnur
 - Angelhaken (1 Sortiment)
 - Elritzen-Haken (spezielle Angelhaken)
 - einige Pfeifenreiniger, damit kann man nicht nur Pfeifen reinigen
- Camera, klein mit schnellem Verschluß für die Andenken und Abenteuerbelege. Dazu sollte die Camera am besten griffbereit in einer Gürteltasche stecken und nicht vor dem Bauch rumbummeln.
- Fernglas, klein und handlich mit einer Vergrößerung von 6-8fach und einer mittleren Dämmerungsleistung.

leichte Camp-Ausrüstung : jeder sollte eine komplette, autarke Ausrüstung besitzen und sich bei der Auswahl drei Gedanken vor Augen führen:

- einen Berganstieg in bulliger Mittagshitze der Augustsonne
- einen Weg durchs Dickicht
- eine kalte, regnerische Nacht

dazwischen ist dann der Kompromiss in Gewicht, Sperrigkeit und Komfort zu finden. Auf jeden Fall sollte jedes Ausrüstungsteil einzeln getestet sein und die beste Qualität haben die man sich leisten kann.

Taschen und Behälter :

Unterkunft :

- Moskitonetz, um sich und seine Verpflegung vor Insekten zu schützen.

Werkzeug :

- Axt, 3 bis 3 1/2 Pfund schwer mit einem Stiel von 36 Zoll. Ein guter Hacker ist mit der Qualität, der Heftung und dem Hang einer Axt genauso penibel, wie ein guter Schütze mit der Balance seines Gewehrs. Natürlich gehört die Axt in eine Schutzhülle aus gutem Leder um Unfälle und Beschädigung anderer Ausrüstungsgegenstände zu vermeiden. Man kann seinen letzten Dollar verleihen, aber verleihe niemals eine Axt, es sei denn man ist wirklich 100% sicher, dass der Freund auch wirklich damit umgehen kann.
- kleiner Spaten mit abnehmbarem Stiel oder Schanzwerkzeug (Anmerkung Lüddecke: heute wohl eher ein Klappspaten).
- kleine Laubsäge, Stichsäge oder Klappsäge die auch Nägel sägen kann (Anmerkung Lüddecke: eine PUK-Säge mit Klappgriff kommt dieser Anforderung wohl am nächsten).
- kleine Kombizange aus bestem Stahl mit einem Seitenschneider der ohne Probleme die widerhakenbesetzte Spitze eines eingerissenen Angelhakens abkneifen kann.
- Schärffeile (nur mit diagonalem Hieb und nicht mit gekreuztem Hieb) und ein feiner Karborund-Stein (Siliziumkarbid) um die Axt und die anderen Schneidwerkzeuge immer scharf zu halten.

Kochen, Essen und Trinken : hier hängt der Komfort stark davon ab, ob man zu Fuß, mit einem Packtier oder mit einem Kanu (ohne große Portagen) unterwegs ist.

- faltgrill oder Feuereisen. Feuereisen sind zwei Flacheisen (24 x 1 1/2 x 1/8 Zoll) die über Kreuz über die Glut gelegt werden können, am Feuerrand auf Holzblöcken oder Begrenzungssteinen aufliegen und so eine Standfläche für einen Topf oder eine Pfanne bilden.

Körperpflege :

Orientierung :

Bekleidung :

Signalausrüstung :

- Horn. Ein kleines Jagdhorn ist im Wald ein hervorragendes Signalmittel. Es trägt weit und die Signale sind unmißverständlich (Anmerkung Lüddecke: sofern allen der verwendete Signal-Code bekannt und vertraut ist).

Apotheke :

- Rolle medizinisches Klebeband (Anmerkung Lüddecke: Leukoplast), damit kann man den Schnitt im Finger, genauso wie die Blasen an den Füßen abkleben und schützen. Außerdem dient es zur Schnellreparatur von kleinen Dingen, da es auf fast jeder Oberfläche klebt. Man kann damit eine Schachtel wasserdicht abkleben, einen kleinen Riss im Kanu flicken und die angebrochene Spitze einer Angelrute verstärken und, und, und ...

Vermischtes :

- kleine Gepäckwaage (Federwaage) für die Gewichtsbeschränkung denn: *A pair of scales are good things to have at hand when one is making up his packs. Scales of another kind will then fall from his eyes.*⁶²
- die ganz persönliche Kleinigkeit. Jeder schwört auf ein ganz persönliches Ausrüstungsstück. Dabei werden Teile von erfahrenen Outdoorern aufgezählt wie ein Stück Kolophonium, eine Maultrommel, ein Derringer, ein Wecker usw. Alles im Prinzip recht nutzlose Dinge, aber ein Talisman, ein *Medizin* und ein Schutz vor *koosy-oonek*⁶³.

⁶²Horace Kephart in [Kep96]

⁶³Eskimo: Verhexung bzw. die Koblode die unsere Pfeifen verstecken, das letzte Streichholz klauen, oder gerade dann für Regen sorgen wenn man angeln gehen will

- Gummilösung (Anmerkung Lüddecke: Fahrrad-Flickzeug) zum Flickern von Löchern im Zelt, im Kanu usw. Gummilösung dick auf ein Stück Segeltuch auftragen und auf das Loch aufkleben. Danach mit einem heißen Stück Metall oder einem heißen Stein aufpressen (vulkanisieren).
- Flickern. einige Flickern aus Segeltuch, Leder, Rohhaut usw.
- Zahnseide. Sie ist recht reißfest, dauerhaft, bereits gewachst und recht wasserfest, also der beste Faden.
- Laterne. Herkömmliche Petroleumlampen (Stall-Laternen) sind undicht und ausgelaufenes Petroleum macht die gesamte Verpflegung ungenießbar. Karbit ist leicht zu tragen und Acetylen-Lampen lassen sich leicht zünden und brennt lange und hell. Eine kleine Kerzenlaterne ist die leichteste Lösung.
- Seil. Eine Länge geflochtenes, leichtes Seil (Anmerkung Lüddecke: heute wohl 20m Halbseil — entspricht 9mm Kletterseil in Kernmantelstruktur — als Minimum).
- Schnur. Eine Rolle starke Schnur
- Gummibänder, einige breite Gummibänder.

Gruppen-Ausrüstung für 4 Personen : laut Kephart ist dies die ideale Stärke für Outdoor-Aktivitäten.

Taschen und Behälter :

Unterkunft :

Werkzeug :

Kochen, Essen und Trinken :

- große eiserne Bratpfanne (besser als zwei kleine Pfannen)
- Schüssel, in einer Größe in der man Teig anrühren kann, aber auch Teller abwischen kann.
- großer Topf mit Deckel für Eintöpfe
- mittlerer Topf mit Ausgiesser in dem auch heisses Wasser zubereitet werden soll und damit auch einen Wasserkessel ersetzt
- kleiner Topf für Gemüse usw. (Anmerkung Lüddecke: Kephart scheint kein Vegetarier gewesen zu sein).
- Kaffee-Topf der gleichzeitig Kaffee-Kanne ist
- 6 Teller, ein Teller pro Person und 2 Teller als Servierplatten.
- 4 Tassen, groß genug um auch als Suppentassen und Müslischüsseln brauchbar zu sein.
- 4 Bestecksätze (Messer, Gabel, Löffel, Teelöffel)
- 1 Reflektor-Ofen, faltbar
- 1 Korkenzieher
- 1 Dosenöffner
- einige Geschirrtücher
- 1 Rolle Brotpapier
- Geschirr-Reinigungsmittel
- 1 Kochkette mit S-Haken

Körperpflege :

Orientierung :

Bekleidung :

Signalausrüstung :

Apotheke :

Vermischtes :

3.14.11 persönliche Ausrüstung laut Lapp

Volker Lapp gibt Expeditionseminare, entwickelt und handelt mit Ausrüstungsgegenständen. Er ist geprüfter Wanderreitführer, Jäger und Hundeführer. Seinen Ruf hat er allerdings in der Survival-Szene ruiniert, nachdem er 1984 im brasilianischen Urwald an der Camel Trophy teilgenommen hat und (diesen Blödsinn) auch noch gewonnen hat. Nichts desto trotz sind in seinem Buch⁶⁴ recht gute Tips und besonders der medizinische Teil ist empfehlenswert.

Apotheke :

Instrumente :

- Splitter-Pinzette (1)
- chirurgische Pinzette (1)
- Schere (1)
- Einwegspritze (2/5/10ml)
- Injektionsnadeln (10 verschiedener Dicke)
- Infusionsbesteck (2)
- Sicherheitsnadeln (1 Sortiment)
- Skalpell-Klingen (3 verschiedene)
- sterile Punktionskanüle (1)
- Fieberthermometer (1, stabile Ausführung)
- Neugeborenen-Thermometer (1)

Verbandsmaterial :

- Pflaster-Streifen
- Chirurgische Wundpflaster (Butterfly)
- sterile Verbandspäckchen (2)
- sterile Brandwundenverbandspäckchen (2)
- sterile Kompressen (2)
- Mullbinden (2)
- Elastikbinde (1)
- Peha-Haftbinde (1)
- Wundauflege (z.B. Fucidine)
- Brandwundenverband (1 z.B. Metalline)
- Dreieckstuch (1)
- wasserfestes Heftpflaster
- Augenklappe (1)

Medikamente :

Allergie :

- Gel mit Antihistaminikum (z.B. Soventol-Gel)
- Creme mit Cortison (z.B. Soventol H-Creme)
- Antihistaminikum Tabletten (z.B. Tavegil-Tabletten)
- Cortison-Tabletten (z.B. Decortin 50mg Tabletten)

Augenerkrankungen :

- antibiotische Augensalbe (z.B. Refobacin)
- antibiotikafrei Augentropfen (z.B. Yxin)

Bauchschmerzen und Kolik : krampflösendes Schmerzmittel (z.B. Buscopan plus)

Durchfall : Immodium Kapseln

⁶⁴[Lap96]

- Fieber** : fiebersenkendes Schmerzmittel (z.B. Acetylsalicylsäure = Aspirin, Paracetamol)
- starker Flüssigkeitsverlust** : Elektrolyte (z.B. Oralpädon-Tabletten)
- grippaler Infekt** : Acetylsalicylsäure, Halslutschtabletten
- Hautpilz** : Canesten-Creme
- Husten und Schnupfen** : Codipront-Kapseln, Nasentropfen (z.B. Otrivin)
- bakterielle Infektionen** : Antibiotika oder Sulfonamide (z.B. Megacillin, Doxycyclin, Bactrim forte)
- Insektenschutzmittel** : Körperlösung (z.B. Autan)
- Magenverstimmung, Sodbrennen** : säurebindende Lutschtabletten (z.B. Gelusil Lac Tabletten)
- Ohrenscherzen** : z.B. Otalgan Tropfen
- Prellungen, Verstauchungen, Blutergüsse** : z.B. Voltaren Emulgel
- Schmerzen, einfache** : Acetylsalicylsäure (z.B. Aspirin), Paracetamol.
- Schmerzen, mittlere** : Gelonida Tabletten, Voltaren Tabletten
- Schmerzen, starke** : Tramal Tropfen, Valoron Kapseln
- Seekrankheit** : Scopoderm Pflaster
- Sonnenbrand** : siehe Allergie
- übelkeit** : Vomex A-Zäpfchen
- Wunden** : Desinfektionsmittel (1 Tupfampulle) und desinfizierende Salben (z.B. Braunovidon Salbe, Betsodona Salbe)
- Zahndefekte, herausgefallene Plomben** : Cavit

3.14.12 persönliche Ausrüstung laut Jobst-Hartmut Lüddecke

Die hier beschriebene Ausrüstung ist eine Aufzählung der Gegenstände, die das Leben draußen komfortabel gestaltet können. Sie sind keine Bedingung. Wenn man bedenkt, dass z.B. Eingeborene in Südamerika oder auf Neuguinea mit einer Machete gut ausgerüstet sind — oder die Aborigines in Australien sich nicht einmal damit abschleppen — und alles mit ihren Fertigkeiten substituieren, dann hat man eine Vorstellung, wo die Prioritäten zu setzen sind: in den *Fertigkeiten* in der Natur zu (über-)leben. Diese Erkenntnis findet man in allen Literaturquellen, die sich mit dem Leben draußen beschäftigen, wieder.

Ob man es nun Survival, Leben in der Wildnis, Trekking, Bergsteigen, Outdoor, Backpacking, Hiking, Einzelkampf oder Pfadfinden nennt, es sind immer die gleichen Fertigkeiten.

Es ist auch egal ob die Motivation zur Beschäftigung mit dieser Materie militärisch oder durch die Freizeit bedingt ist. Oft ist dies auch nicht genau zu klären und es verschwimmt. Ein Beispiel dafür ist die Pfadfinderbewegung. Sie wurde von Oberst Baden Powell gegründet, weil er mit seiner Truppe, die nicht in diesen Outdoor-skills ausgebildet war im Burenkrieg arge Schlapfen hinnehmen musste. Erst der Einsatz von Kolonial-Truppen aus Australien und Kanada (die solche Fertigkeiten von Kindesbeinen an kannten) brachten Erfolge. So kam Baden Powell auf die Idee mit der Pfadfinderbewegung Jugendliche im Prinzip paramilitärisch in Survival auszubilden. Das Ergebnis ist eine durchaus positive Freizeitbeschäftigung (jedenfalls besser als Videospiele und Fernsehen).

Die Tätigkeit und das Ergebnis ist auch gleich, ob man nun seine Spuren der Anwesenheit in der Natur aus militärischen oder aus ökologischen Gründen beseitigt. Wichtig ist, es gibt viele Quellen sich mit solchen Fertigkeiten vertraut zu machen und man sollte keine Berührungängste zu militärischen Vorschriften oder Experten haben⁶⁵.

Neuerdings wird in USA zwischen Survival und Backpacking unterschieden. Dabei soll Backpacking abhängig von der Ausrüstung und Survival abhängig von den Fertigkeiten sein. Also

⁶⁵siehe auch Boswell, Wiseman und McManners

beim Survival soll man mit nichts als dem Wissen und Improvisationstalent ausgerüstet sein und Backpacking erfordert ein Maximum an Ausrüstung um ein Maximum an Anforderung zu über/erleben. Dies halte ich beides für an den Haaren herbeigezogen. Natürlich muss man sich mit den elementaren Fertigkeiten auskennen und es nützt die beste Ausrüstung nichts, wenn man nicht damit umgehen kann. Wahrscheinlich bin ich zu sehr Pragmatiker und halte es für besser mir ein anständiges Messer auf einer Tour einzustecken, als bei erster Notwendigkeit ein Stein- oder Knochenmesser herstellen zu müssen. Ich halte viel mehr von Trainingseinlagen und Sicherheitsreserven.

Beispiel: Im Klettergarten bei guten Verhältnissen gehe ich schon mal an den Rand meines Könnens — bei einer alpinen Tour gehe ich bewusst 2 Schwierigkeitsstufen runter um Reserven für schlechte Verhältnisse und unvorhergesehene Schwierigkeiten zu haben. Wer bei guten Verhältnissen mit Feuerstein und Zunder ein Lagerfeuer machen kann — kann auch bei schlechten Verhältnissen, wenn es darauf ankommt, ein Lagerfeuer mit Streichhölzern anzünden.

Hier nun die Empfehlungen des Autors: Angefangen hat das Interesse für Survival und experimentelle Archäologie bei mir lange bevor diese Begriffe in Deutschland belegt waren. Ein Schlüssel dabei war das Buch: *Die Reise in die Vergangenheit Bd.I* von Hans Eberling. Dieses Buch wurde in der Schule 1968, ich war 12 Jahre, im Geschichtsunterricht behandelt. In diesem Buch waren nun Unterkünfte, Waffen und Werkzeug von der Steinzeit bis zur Eisenzeit und aus verschiedenen Kulturkreisen abgebildet und beschrieben.

Die nächste Randbedingung war der Jahrescampingplatz meiner Eltern an der Ostsee mit Wäldern und Feldern im Hinterland. Also habe ich an der Ostsee aus großen Feuersteinen Faustkeile und Steinbeile geklopft, die aber leider nie den Fertigungsgrad der Abbildungen im Buch erreichten. Also habe ich mich auf Metall verlegt und mir aus Nägeln — mit Hilfe einer Lötlampe, Hammer und einem kleinen Amboss — Pfeilspitzen mit Angel geschmiedet und aus einem alten Beitel eine Speerspitze geschliffen (die ich vorsichtshalber lieber *nicht* meinen Eltern gezeigt habe) und bin damit mit anderen Kindern durch die Wälder gestreift (wir waren dann in der Phantasie die großen Jäger, mal Indianer, mal Ritter und mal lies Tarzan grüßen).

Einige Anfertigungsversuche von Bögen waren nicht der Hit (jetzt weis ich es war das falsche, viel zu frische Holz). Erfolgreicher waren da die Konstruktionen einiger Unterschlüpfе und Baumhäuser, die allerdings die Nagelbestände meines Vaters pfundweise verringert haben.

Einen gewissen Einfluss muss ich auch Rüdiger Nehberg zusprechen (obwohl ich mich nie lange mit ihm unterhalten habe). Die Sache war so, als Schüler musste ich auf dem Weg zur Schule in Wandsbek-Gartenstadt (eine U-Bahnstation in Hamburg) umsteigen. Neben der Bushaltestelle war ein Schreibwaren-Geschäft mit einer Nehberg-Ecke. In dieser Schaufenster-Ecke waren die neuesten Bücher mit Autogramm (damals gerade *Drei Mann, ein Boot, der Blaue Nil*) und Presseberichte über Nehberg's spektakuläre Aktionen. Diese Berichte waren mein Lieblings-Zeitvertreib in der Wartezeit auf den Bus. Die Krönung dieser Sache war dann, man brauchte beim Schreibwaren-Laden nur einmal um die Ecke gehen und konnte bei eben diesem Abenteuerer Kuchen kaufen — einfach unglaublich für einen Jugendlichen. Aber Spinnen stehen immer noch nicht auf meinem Speiseplan. Allerdings sind die beiden zerlesensten Bücher die ich besitze Nehberg's *Survival. Die Kunst zu überleben* und mein Survival-Handbuch im Studium *Bartsch: Mathematische Formeln* (beide schon mehrfach geklebt und mit Tesafilm repariert).

Den nächsten Schub brachte dann die Bundeswehrzeit und ein eigenes Einkommen, welches dann eigene Unternehmungen ermöglicht hat. In der Grundausbildung, Unteroffiziersausbildung, Einzelkämpferlehrgang, Winterkampfausbildung (übrigens alle im Winter) konnte ich dann ohne Probleme im Wald aus dem Vollen schöpfen und mit Klappspaten und Tannenzweigen Kampfstände mit Unterschlupf, Unterschlüpfе, Tannenzweighütten, Schneehöhlen usw. bauen und testen.

Bei diversen Unternehmungen (Kanutouren, Bergtouren, 4 Jahre Bundeswehr mit Einsätzen im europäischen NATO-Bereich als Forward Air Controller und Ausbilder von Unteroffizieren in *grünen* Fertigkeiten sowie 16 Jahre lang jährliche Reserveübungen bei der Jägertruppe) habe ich dann weitere Erfahrung gesammelt und mich auch durch Veröffentlichungen inspirieren lassen.

Dabei habe ich allerdings auch ein — für den Geldbeutel ungesundes — Interesse für pfiffige Ausrüstungsgegenstände entwickelt. Wenn man bedenkt, dass auf einer etwas extremen Bergtour der Rucksack ca. 12kg (für mich noch im Komfort-Bereich) und als Maximum ein Fünftel des normalen Körpergewichts (die Pfunde zuviel sind zwar Energie-Reserven, aber auch Gepäck) wiegen sollte, und dabei alle Notwendigkeiten von Verpflegung, Kleidung, Orientierung und Kletter/Eisrüstung abdecken sollte, dann kommt nur das Beste und Leichteste in Frage (und das hat leider seinen Preis).

Weil ich am falschen Ende gespart habe, bin ich auf diesem Wege leider oft zum Ausrüstungstester geworden. Viel Lehrgeld habe ich z.B. für Rucksäcke gezahlt. So ist der aktuelle Rucksack der 9. Rucksack in Folge, aber die letzten beiden: Bach Specialist mit 65+15 Litern und Bach Kletterrucksack mit 33 Litern, je nach Unternehmung, scheinen es jetzt zu sein (naja der Specialist könnte noch zwei Pickelschlaufen vertragen). Der Rest (angefangen beim Außengestellrucksack) war Lehrgeld und für den summierten Preis hätte ich gleich in der höchsten Preisklasse einsteigen können.

Zur Vorratshaltung: Alle Gegenstände sollte regelmäßig und rechtzeitig vor jeder Unternehmung überprüft und ergänzt werden. Sollten Sachen entnommen werden, so sind diese bei der ersten Gelegenheit zu ergänzen (und nicht erst wenn alles verbraucht ist und man es garantiert dann braucht). In der Regel schlägt Murphy voll zu — hat man alles dabei, dann braucht man es in der Regel nicht — fehlt etwas, dann braucht man es garantiert!

Anmerken möchte ich noch einmal, dass ich meine *Survival*-Erfahrungen im wesentlichen im europäischen Raum in relativ kurz begrenzten Zeiten (halt einige Wochen, was ein Urlaub oder Bundeswehr-Lehrgang so hergibt) erworben habe. Dies spiegelt sich auch in der Auswahl der empfohlenen Gegenstände wieder. Ich habe keine Arktis-, Tropen-, Wüsten- oder Langzeit-Erfahrungen, dort gelten andere Randbedingungen. Eis kenne ich im wesentlichen von alpinen Gletschern. Tropischen Regenwald kenne ich nur aus dem Gewächshaus des Botanischen Institutes und einen Hauch von Wüste kenne ich nur aus Dalmatien und der Dune de Pilat. Die Lebensmittel habe ich immer im wesentlichen auf die Tour mitgenommen. Natürlich sind der eine oder andere Pilz, das eine oder andere Kräutlein mit in den Kochtopf gewandert, auch Baumrindenbrot ist mir geläufig. Es gab auch Zeiten, da waren Fischzüge (und nicht nur Wurmbaden) an Wochenenden angesagt. Ich kann aber nicht behaupten aus dem Land und von der Jagd gelebt zu haben. Wenn man also eine Art Langzeit-Survival vorhat, dann ist die Nahrungsbeschaffung ein zentrales Problem, welches vorher gelöst werden will.⁶⁶ Aber beim Ausflug oder Urlaub im Wald, im Gebirge und auf dem Wasser kann man schon genug lebensgefährliche Fehler machen.

Survival-Kit, klein : (Taschenbox) bei mindestens einer Tagestour in einer Tasche z.B. Seitentasche der Hose oder einer Brusttasche. Bestehend aus:

Box : z.B. Coghlan's Trailbox (10cm x 9cm x 3cm im Nieren-Format)⁶⁷ (ggf. mit Tape wasserdicht abkleben), „Witz Keep-It-Safe“ (wasserdichte Kunststoffschachtel im Format einer Zigarettenschachtel⁶⁸, eine 100g Tabaksdose, Bonbondose oder eine flache Seifendose.

Erste-Hilfe :

Instrumente :

- Greifpinzette, z.B. nicht zu billige, präzise Augenbrauenpinzette, um größere Splitter zu entfernen und für diverse andere Zwecke.
- Splitterpinzette, sehr spitze Pinzette, am Besten Chirurgenqualität, z.B. Rubis Point von Manufaktum. Damit kann man kleine, feine Splitter, Stacheln vom Seeigel, vom Kaktus oder von der Brombeerranke zuverlässig entfernen.

⁶⁶ Anregungen und Erfahrungsberichte findet man z.B. in [Ber95] für ein Leben in einer Blockhütte in Nordamerika, oder in [Mar96b] für ein lesenswertes Langzeit-Überleben in der Namib-Wüste. Der Kampf ums Überleben im nordcanadischen Eisschild (Atabaska, Barrens) ist sehr anschaulich in [Wal94] und [Mow56] beschrieben.

⁶⁷siehe [Den95]

⁶⁸siehe [Den95]

- Zeckenzange z.B. von Manufaktum. Dieses Modell ist aus Metall und arbeitet nach dem gleichen Prinzip ist aber kleiner als die Version von Globetrotter (habe ich als Backup im Erste Hilfe Pack). Laut Spiegel-TV vom 4. Juli 1999 ist in Deutschland jede 2. Zecke mit Borrelien und jede 8. Zecke mit dem FSME-Erreger verseucht. Also Zecken schnell und schonend entfernen, ohne sie breit zu drücken.
- Hautschere, spitz, scharf und klein, um Blasen, eingerissene Haut usw. zu versorgen. Auch hier zählt es sich aus eine Präzisionsschere zu wählen, auch wenn man für den Preis von einer Schere woanders ein ganzes Nageletui bekommt. Wenn man die Hautschere nicht zweckentfremdet, ist sie eine Investition fürs Leben. Meine Hautschere ist vom Hersteller Rubis (Hersteller chirurgischer Instrumente) und kaufen kann man sie z.B. bei Manufaktum.
- Nagelschere, spitz, scharf und klein, oder Nagelclip um eingerissene und zu lange Nägel zu versorgen. So trivial es klingt, aber auf Wanderungen kann dies zum Problem werden.
- Nagelfeile, klein und spitz, eingerissene Nägel zu versorgen und als Sonde für diverse andere Aufgaben. Ich empfehle die rein mechanische Version die es bei Manufaktum gibt (nicht die billigen mit Saphier- oder Diamandstaub belegten Dinger).
- Miniklappmesser als Ersatz für ein Skalpell z.B. Gerber Microlight oder Winchester P124

Verbandsmaterial :

- Pflaster (ca. 25cm), Meterware, keine konfektionierten Pflaster (die halten nicht wenn es darauf ankommt), in einer kleinen Plastiktüte mit Reißverschluss.

Medikamente :

- Desinfektionsmittel im Schraubröhrchen, z.B. Kodan Tinktur Forte
- Durchfallmittel, Immodium (2-4) und Kohletabletten (2-4) in Blisterpackung
- Elektrolyt (1 Tüte), z.B. Elotrans. Ist gut bei totaler Erschöpfung nach stark schweißtreibenden Aktivitäten oder bei Mineralienverlust durch Durchfall.
- Lippenstift, z.B. Ilrido oder Tschamba-Fii mit möglichst hohem Sonnenschutzfaktor
- Schmerzmittel, 2 Aspirin in Blisterpackung

Ersatzteile :

- Ersatz-Docht für Zippo-Feuerzeug
- Feuersteine, z.B. Zippo Feuersteinspender mit 6 kleinen Feuersteinen für das Feuerzeug.

Bastelmaterial :

- Kondome (2), außer für den eigentlichen Gebrauch auch gut um etwas wasserdicht oder staubdicht einzupacken (im Golfkrieg wurden Kondome als Mündungsschutz (!) für die Gewehre verwendet), ca. 1 Liter Wasser zu transportieren oder mit Luft gefüllt als Auftriebskörper verwendbar.
- Messingdraht (3m 0,6mm) vom Baumarkt
- Schlüsselringe (2-5) Durchmesser ca 8mm-14mm

Werkzeug :

- Eisensägeblatt, ein Stück von ca. 8cm, am Besten das Endstück mit der Öse und der Zahnung nach vorn zeigend. Die Bruchstelle kann man im 45° Winkel abbrechen und anschleifen. Dieses Eisensägeblatt kann man als Säge, zusammen mit dem Feuerstein als Anzünder und mit der angeschliffenen Bruchstelle als Messerspitze verwenden.

- Feuerstein (1), groß für Gasanzünder (bekommt man in guten Eisenwaren- und Werkzeugläden für ca. DM 0,30). Damit hat man zusammen mit dem Sägeblatt *Flint und Stahl* zu Funken schlagen. Damit man den Feuerstein nicht so leicht verliert, kann man eine Kabelöse an einer Seite aufquetschen oder anlöten und einen Faden daran anbinden.
- Leatherman micra (zusammengeklappt 6cm x 2cm x 1cm) bestehend aus:
 - Schere mit 2cm langer gerader Schneide
 - Pinzette (naja, wir haben ja noch die anderen Präzisionspinzetten im Pack)
 - Phillips Schraubenzieher
 - Uhrmacherschraubenzieher (ca. 1,5mm passend für Brillenbügel) mit Flaschenöffner
 - Messer mit 4cm Klinge
 - Schraubenzieher 5mm
 - Nagelreiniger mit Nagelfeile (auch hier haben wir eine bessere Version im Pack)
- Universal Survival Werkzeug in Scheckkartengröße (optional), z.B. Herbertz Campingwerkzeug Nr. 615000. Ob es nun lebensnotwendig ist, sei dahingestellt (gebraucht habe ich es bis jetzt sehr selten), auf jeden Fall bietet es viel für eine Scheckkarte, es besteht aus:
 - Messerschneide (naja !)
 - Schraubenschlüssel 6,7,8,10mm
 - Schraubenzieher 3mm
 - Schraubenzieher 5mm
 - Dosenöffner
 - Nagelbohrer
 - Säge (naja !)
 - Nagelfeile, scheinbar hat der Hersteller mit dieser Ecke nichts besseres anzufangen gewußt. Bei entsprechendem Bedarf greife ich doch lieber auf die o.a. Nagelfeile zurück.
 - Flaschenöffner
 - cm-Maß (scheint ja überall drauf zu sein)
 - Behelfskompass (Kompasspendel)
 - Signalspiegel (naja !)

Survival-Kit, groß : (Mehrzwecktasche) im Rucksack

Tasche : Cordura- oder Nylontasche mit Reißverschluss und Steckfächern (z.B. Mountain-sport, Tatonka oder Eagle Creek)

Werkzeug :

- Leatherman Tool: zusammengeklappt 10cm x 3cm x 1cm in lederner Gürteltasche.
 - Kombizange mit Spitzzange, Greifzange und Drahtschneider. Sie ist besonders nützlich, um z.B. einen Topf aus einem Lagerfeuer zu angeln — ohne sich die Finger zu verbrennen — etwas zu reparieren usw. So habe ich z.B. schon damit im Gebirge meine Steigeisen justiert.
 - Messer
 - Ahle
 - großer Schraubenzieher
 - mittlerer Schraubenzieher
 - kleiner Schraubenzieher
 - Kreuzschraubenzieher

- Dosen und Flaschenöffner
- Metallfeile, mittel/fein. Sie ist kein Spielzeug und wurde schon unterwegs dazu verwendet Eisgeräte nachzuschärfen.
- Maßstab 19cm und 8Zoll

Ich besitze ein Leatherman aber vergleichbare Tools gibt es noch von Buck, Gerber, Schrade, SOG und Victorinox⁶⁹. Tests findet man in [SR94c] und [Hel96].

- Park Tool MT1: (optional) kleiner Schraubenschlüssel (110mm x 35mm x 8mm) mit folgenden Funktionen:
 - Schraubendreher 5mm
 - Inbusschlüssel 3mm, 4mm, 5mm, 6mm, 8mm
 - Ringschlüssel 8mm, 9mm, 10mm
- Der Frosch: (optional) ein weiteres Tool in der Größe einer Scheckkarte.
 - Schraubendreher Kreuz 1
 - Inbusschlüssel 4mm (Ikea-Möbel)
 - Schraubendreher Pozi 2 (Spax-Schrauben)
 - Ringschlüssel 8mm
 - Ringschlüssel Vierkant 5mm (Heizkörper-Entlüfter)
 - Maulschlüssel 10mm
 - Maulschlüssel 8mm
 - Nagelzieher
 - Kapselheber
 - Schlüsselfläche (Maulschlüssel-Flanken) 22mm (mit welchem Hebel soll man damit eine 22mm Mutter bewegen?)
 - Schlüsselfläche 17mm (erscheint mir recht theoretisch, denn die Flanken erscheinen mir recht kurz)
 - Klingensfläche außen (eher ein Keil als ein Messer)
 - Klingensfläche innen
 - Schraubendreher 4mm
 - Schraubendreher 6mm
- Maulschlüssel: (optional) 5/16 Zoll und 7/16 Zoll für Coleman Kocher und Laternen.
- Stahlbandsäge: reicht vollkommen um z.B. einen Ast abzusägen um sich etwas daraus zu basteln. Für umfangreiches Feuerholz ist sie aber ungeeignet.

Ersatzteile :

- Dichtung für Trinkflasche (Sigg), 1 mal. Wenn man keine hat, neigen sie dazu zu verschwinden, seit ich eine Ersatz-Dichtung dabei habe, habe ich keine mehr abschreiben müssen (komisch!?!?).
- Ersatzbrille, bei mir eine Nickelbrille (Gasmaskenbrille) mit Sportbügeln und phototropen Gläsern (damit auch Sonnenbrille) in Blechetui
- Brillenband: Sicherungsband für eine Brille. Sehr wichtig für Brillenträger, denn Brillen neigen dazu besonders gern zu rutschen, wenn man keine Hand frei hat (wenn man z.B. in der Wand hängt).
- Ersatz-Schuhbänder für Bergstiefel. Ohne kann es echt gefährlich werden. Wenn man keinen Halt im Schuh hat, ist der Absturz vorprogrammiert. Allerdings kann man sich auch mit Fallschirmleine oder dünner Reepschnur behelfen. Dazu noch ein Tip der Royal Marines⁷⁰, mit Silikon oder Wachs imprägnierte Schnürsenkel gefrieren bei Kälte nicht so leicht, lassen sich leichter öffnen und brechen nicht im gefrorenen Zustand.

⁶⁹siehe auch [DLBL98, S.476f]

⁷⁰siehe [Dar98, S.15]

- kleine Plastikschaubdose (Matchbox) gefüllt mit
 - Nadeln, mindestens zwei Nähadeln und eine Ledernadel in der Größe um damit Zwirn nähen zu können.
 - Ersatzbirne für Mini-Maglite
 - Ersatzbirne für Stirnlampe
 - rotes Glas für Mini-Maglite, denn rotes Licht beeinträchtigt im Dunkeln nicht so stark die Nachtsichtfähigkeit, ausserdem wird es in der Regel auch als Haltesignal verstanden.
 - gelbes bzw. orangefarbenes Glas für Mini-Maglite, denn gelbes bzw. orangefarbenes Licht ist in angelsächsischen Ländern die Signalfarbe für Notfälle. In Deutschland wird blinkendes, gelbes Licht in der Regel als Warnsignal erkannt.
 - Watte, gegen klappern und für andere Zwecke

Bastelmaterial :

- Reepschnur, 10m lang und 4mm oder 5mm dick ist der ultimative Bindfaden, der von der Wäscheleine bis zum Puzikknoten (um an einem Seil aufzusteigen) einsetzbar ist. 4mm dicke Reepschnur hat eine Reißfestigkeit von 360 daN⁷¹ (kg) und kostet ca. DM 1,00 pro Meter bei Globetrotter⁷². 5mm dicke Reepschnur hat eine Reißfestigkeit von 530 daN⁷³ (kg) und kostet ca. DM 1,50 pro Meter bei Globetrotter⁷⁴.
- US-Fallschirmleine (ISW nylon braided parachute cord) ist eine Alternative oder Ergänzung zur Reepschnur und ist in der Länge von 50 Fuss (16m) bei Rärer für DM 5,60 zu haben. Diese Fallschirmleine hat eine ähnliche Kernmantel-Konstruktion wie Reepschnur und eine Reißfestigkeit von 550 lbs⁷⁵ (231 daN), einen Durchmesser von 1/8 Zoll (3,2mm) und ist etwas weicher wie Reepschnur. Sie lässt sich dadurch fester verzurren als Reepschnur, aber die Knoten gehen auch schwerer wieder auf.
- Zeltabspannleine fertig konfektioniert mit Spanndreieck. Ich bin mir immer noch nicht schlüssig, welche Länge nun am vielseitigsten ist. Sind es 4m oder reichen 3m. Ich habe den Kompromiss gewählt und 2 Leinen in der Länge 4m und 2 Leinen in der Länge 3m eingepackt. Diese Leinen sind hauptsächlich dazu da ein Zelt zu sichern, eine Zeltplane z.B. als Kochzelt aufzuspannen, eine Wäscheleine zu spannen usw. Man braucht ja nicht immer gleich die teure Reepschnur oder Fallschirmleine zu verheizen.
- Gummiringe mindestens 4 Stück. Entweder fertige Neoprene-Ringe (klein und teuer) oder geschnittener Autoschlauch (ca. 2cm bis 3cm breit mit dem Messer geschnitten, damit keine Absätze für Risse entstehen. Groß und haltbar). Diese Ringe sind die Versicherung nasser Zeltplanen gegen Risse und mit den Gummiringen lässt sich manches verlaschen. Mit den großen Gummiringen aus Autoschlauch kann man auch hervorragend aufgerollte Isomatten und aufgerollte Zeltplanen fixieren und sie erfüllen damit einen doppelten Zweck. Die Gummiringe sind auch die Zeltversicherung bei Sturm. Sturm-Erfahrungen mit meinem Nordlandzelt haben ergeben, dass eine Abspannung ohne Gummiringe die Heringe bei Windstärke 7, mit kurzen Gummiringen (Konfektionsware mit Haken und Garnumspannung) bei Windstärke 8 (geschehen auf Fehmarn) aus dem Boden gezogen haben. Das gleiche Zelt mit den gleichen Heringen stand mit Gummiringen aus einem Autoschlauch, ungeschützt bei Windstärke 12 (geschehen auf einem Campingplatz in der Nähe von St. Jean des Luc an der frz. Atlantikküste). Der gleiche Sturm hatte die meisten Zelte weggefetzt und einige Wohnwagen zerlegt. Also Leute packt Gummiringe ein. Wer noch mehr Ermutigung

⁷¹nach der strengen UIAA Meßmethode

⁷²siehe [Den96a]

⁷³nach der strengen UIAA Meßmethode

⁷⁴siehe [Den96a]

⁷⁵nach Herstellerangaben

braucht, sollte den Zelt-Test *vom Winde verweht, der erste Zelt-Windkanal-Test der Welt* in Outdoor 5/1997 lesen.

- Tesaband, 1 Rolle (gelb). Es gibt immer viel zu tapen und gute Sichtbarkeit erleichtert das Wiederfinden. Normales Isolierband hat sich nicht bewährt.
- Zwirn, 1 Stern (schwarz oder weiss). Nadel und Faden ist wichtiger als man denkt. So sind mir schon einmal bei einer Gletschertour die Nähte vom Rucksack (Hayler) aufgegangen (war wohl in Taiwan mit der heißen Nadel genäht). Mal ganz abgesehen von dem halben Dutzend Hosen die ich im Gebirge schon wiederholt zerrissen habe.
- Schiebeknoten (2)
- Packriemen mit Klemmverschluss, 2mal

Sonstiges :

- Kugelschreiber, hier kommt das billige Werbegeschenk zu Ehren.
- Insektenschutzmittel, z.B. Djungel-Olja (kann allerdings die Kleidung angreifen) oder Djungel-Deo. Auch Zitronenöl und Pfefferminzöl haben sich schon demotivierend für Insekten erwiesen.
- Gehörschutzstopfen im Plastiketui, 4 Stück (für eine ungestörte Nachtruhe im Matrazenlager) z.B. LärmSTOPP von Beiersdorf. Reserven beachten, auch diese Dinger neigen dazu des Nachts zu verschwinden.
- Schlafbrille, z.B. Relags von Globetrotter, wenn Licht an — Licht aus — in einer Berghütte die Nachtruhe raubt, oder wenn man mal tagsüber ruhig schlafen möchte.
- Streichhölzer (wasserfest) in KB-Filmdose
- Streichhölzer (Sturmhölzer) in KB-Filmdose
- Streichhölzer (Überallzündler) in einer wasserdichten Streichholzdose aus Metall. KB-Filmdose aus Kunststoff scheinen hier eine chemische Reaktion mit der Zündmasse einzugehen und die Filmdose wird weich und riecht nach faulen Eiern (Schwefelwasserstoff).
- Streichhölzer, BCB Lifeboat Matches, wasserfeste und windfeste Sturmstreichhölzer (25 Stück in einer Dose, DM 4,00 bei Globetrotter) dies ist dann die letzte Reserve wenn nichts mehr geht.
- Salz in KB-Filmdose mit Coghlan's Streudeckel (Globetrotter). Der Streudeckel paßt wegen einer kleinen Bördelung am Rand am Besten auf Kodak-Filmdosen.
- Pfeffer in KB-Filmdose mit Streudeckel (siehe Salz).
- Ministatif (Kupplung Camera-Eispickel) in KB-Filmdose für das Gipfel-Foto
- Mini-Zahnputzset

Bekleidung : ist die am weitesten unterschätzte Survivalausrüstung. Wenn man sich mal die Erfahrungen des Sicherheitskreises des DAV⁷⁶ und Erkenntnisse im Wassersport⁷⁷ genauer ansieht, sind Unterkühlung (Erfrierung) und Erschöpfung die häufigsten Ursachen für tödliche Unfälle in der Natur (wer erschöpft ist macht die blödsinnigsten Fehler). Selbst Kleinkindern im Kindergartenalter sollte man die Grundfertigkeiten beibringen (z.B. warum man sich nicht auf den kalten Boden setzen sollte, warum man eine Mütze aufsetzen sollte usw.) damit sie der Gefahr der Unterkühlung begegnen können.⁷⁸

Gerade bei einem Wettersturz, der im Gebirge und in nördlichen Breiten leicht vorkommen kann, kann die Temperatur innerhalb von wenigen Stunden locker um 30°C abfallen. Dann wird aus Hochsommer Winter. So eine Situation habe ich in den Alpen schon einmal Mitte Juli erlebt, da wurde aus einem Sommertag mit +25°C, Winter mit -5°C und einer geschlossenen Schneedecke bis runter auf eine Höhe von 1000m. Eine beheizbare Schutzhütte kann dann aber noch Wegstunden entfernt sein. Diese Wegstunden ziehen sich dann

⁷⁶siehe [Sch95b]

⁷⁷siehe [Mas87]

⁷⁸empfehlenswerte Anregungen findet man in [Pol94]

noch in die Länge, weil der Weg auf einen Schlag 2 Schwierigkeitsstufen schwerer oder gar unpassierbar wird und man befindet sich plötzlich in einer echten Survival-Situation. Wenn man dann *nicht* in den Rucksack greifen und warme Schutzkleidung anziehen kann, hat man echt schlechte Karten, denn man kühlt rapide aus, wird schnell erschöpft und müde und hat schlechte Chancen den Tag zu überleben. Also sollte man genug und zweckmäßige Kleidung immer dabei haben. Bewährt hat sich das *Zwiebelsystem*. Dies ist ein Schichtensystem, welches locker (um möglichst viele isolierende Luftschichten zu halten) übereinander paßt und genau an das Wetter angepaßt werden kann (nicht zu viel, um keinen Hitzestau zu bekommen und nicht zu wenig um nicht auszukühlen). Diese Schichten fangen mit trockener Funktions-Unterwäsche an (und nicht mit der durchgeschwitzten Baumwollunterwäsche), darüber eine Deckschicht (Hemd und Hose), darüber eine oder mehrere Wärmeschichten (mittlerer Pullover plus evtl. eine Jacke und eine Unterziehhose) und dann eine Wind- und wasserfeste Wetterschicht (Regenjacke und Regenhose). Ergänzt werden sollte diese Kleidung durch eine Mütze — der Kopf ist das Körperteil mit dem größten Wärmeverlust, der Körper kann 60% seiner Wärme über Hals und Kopf abgeben — Halstuch und Handschuhen.

Anorak : gegen Wind und Nässe aber unbedingt atmungsaktiv (sonst ist man mit Anorak durch Schweiß feuchter als durch Regen ohne Anorak). Material entweder klassisch in gewachster Baumwolle, oder High-Tec aus Goretex oder Jeantex T-3000. Meine Goretex-Jacke von Berghaus hat sich seit über 10 Jahren sehr gut bewährt⁷⁹. Jeantex T-3000 ist wesentlich billiger und weicher als 3-Lagen Goretex und hat sich bei meiner Frau zunächst ganz gut bewährt. Nach 3 Jahren Gebrauch löste sich aber die Beschichtung auf. Eine Vorlage der Jacke beim Hersteller erbrachte die Antwort, dass Schweiß, Hautfett und Kosmetika die Beschichtung zersetzen würden und nach 3 Jahren das Ende der Nutzungszeit erreicht wäre⁸⁰. Kleine Materialkunde:

gewachste Baumwolle : gibt es in zwei Verarbeitungen. Entweder wird der Stoff gewebt und dann mit heißem Wachs behandelt (Barbour, Fjäll Raven), oder der Faden wird gewachst und dann das Tuch gewebt (Kakadu Traders, Drizabone, Ventile). Oft wird so ein Anorak in Tarnfarben angeboten (tannengrün: Barbour, olivbraun: Kakadu Traders). Gewachste Baumwolle ist sehr robust und atmungsaktiv, aber bei Dauerbefeuchtung wird es klamm im Anorak. Bei starker Kälte wird das Tuch steif wie ein Brett.

Goretex : ist eine gestretchte Teflonfolie, die durch die Dehnung ultrafeine Poren erhält (ca. 1.000.000.000 Poren pro cm^2). Durch diese Poren kann Wasserdampf entweichen, aber keine Wassertropfen (durch die Oberflächenspannung) eindringen. Diese Goretex-Folie wird 2- oder 3-lagig mit textilem Trägermaterial — wie Rippstop-Nylon — verarbeitet. Goretex funktioniert allerdings nur wenn die Umgebungstemperatur über dem Gefrierpunkt liegt (sonst vereisen die Poren) und ein deutliches Gefälle zwischen Körpertemperatur und Umgebungstemperatur liegt.

mikroporöse Polyurethan-Beschichtung : ist ein weiteres Verfahren normales, textiles Trägermaterial wasserdicht zu machen und atmungsaktiv zu erhalten (Jeantex T-3000, Microshed, Triple Point, HydroDry, Texapore, Entrant). Das Funktionsprinzip entspricht in etwa dem des Goretex.

Mikrofaser : ist ein Gewebe aus feinsten Polyester- oder Polyamid-Fäden die mit ca. 8000 Fäden pro cm^2 extrem dicht gewebt sind (Sympatex, Pertex, Tactel) und Wassertropfen an der Oberfläche abperlen. Mikrofaser ist aber nicht wasserdicht.

Handschuhe : die besten Erfahrungen habe ich mit Schladminger Fingerhandschuhen gemacht, die ich zusätzlich imprägniert habe. Diese Handschuhe bestehen aus dicker, verfilzter und nicht entfetteter Wolle und sind in der Handfläche mit Ziegenleder besetzt.

⁷⁹es hat sich in der Zeit nur innen der Abklebestreifen der Nähte an einigen Stellen gelöst

⁸⁰laut Brief vom 15. Mai 1998 mit der Bearbeitungs-Nummer 10053

Hemd : ich bevorzuge ein Patagonia Canvas Hemd aus schwerem und dichtem Segeltuch, welches wirklich lang geschnitten ist und damit den Nieren- und Ischias-Bereich gut verpackt.

Hose : sollte genug Bewegungsfreiheit bieten, hoch genug geschnitten sein und nicht im Schritt scheuern. Ich habe gute Erfahrung mit einer nicht zu engen Bundesweehr Hose (lang oder Kniebund) gemacht, die ich zusätzlich mit (nicht all zu viel) Bienenwachs (von Fjäll Raven) durch einbügeln imprägniert habe. Man kann allerdings für so eine Hose auch wesentlich mehr Geld ausgeben. Eine Jeans ist jedenfalls zu eng und scheuert auf langen Wanderungen.

Jacke : z.B. Polartec 200, Polartec 300 oder dicht gestrickte Wolle. Die Jacke sollte locker über den Pullover passen.

Mütze : als Kälteschutz kommt eine Pudelmütze aus Wolle, Polartec 300 o.ä (z.B. Watch Cap von Bridgdale dem Zulieferer der britischen Armee, oder nach MIL-C-16472F von der U.S.Army, die Lappenkappe von Jack Wolfskin, oder der Lowe Fleece Atka Hat) zu Ehren.

Als Sonnenschutz tut es eine Baseball-Kappe mit Luftlöchern.

Den besten Wetterschutz (Sonne, Regen, Kälte) bietet ein breitkrempliger, imprägnierter Filzhut, allerdings ist der Hut auch die sperrigste Lösung.

Poncho : (optional) hat gravierende Vorteile und Nachteile und so will es wohl erwogen sein, ob ein Poncho für die geplante Aktion sinnvoll ist oder nicht. Entscheidet man sich für einen Poncho, dann ist man am besten mit einer militärischen Version bedient.

Vorteile :

- Regenschutz vom Kopf bis zu den Knien.
- kann eine Zeltplane in einigen Anwendungen wie Basha oder Lean-to ersetzen.
- Tarn-Effekt bei militärischen Ponchos der zu bemerkenswerten Wildbeobachtungen führen kann. Mir ist es bei einer Bergwanderung passiert, dass ich bei Nieselregen mit einem Militärponcho bekleidet zwischen einer Latschenkiefergruppe durchkam und mich zwischen einer Herde Gamsen wiederfand. Ich bin daraufhin ruhig stehengeblieben und die Gamsen ließen sich in einer Entfernung von ca. 10m nicht stören.

Nachteile :

- ist nicht atmungsaktiv und kann Kondenswasser bilden.
- ist nicht feuerfest und darf nicht über Feuer gespannt werden (kein Küchenzelt).
- im Gebirge gibt es Behinderungen da die Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist und die Sicht auf die Füße genommen ist (man sieht nicht wo man hintritt!).
- großer Windwiderstand und Anfälligkeit für Thermik (aufsteigende Luftströmung). So ist ein Poncho bei Gegenwind im Kanu oder auf dem Fahrrad völlig unbrauchbar. Hoher Windwiderstand ist auch gefährlich bei Gratwanderungen mit Seitenwind.
Ich habe im Gebirge auch einen überzeugten Poncho-Anwender an einem Kamin erlebt der hilflos wie eine Tulpe dastand, weil aufsteigende Winde unter seinen leichten, gelben Poncho gefahren sind und der am Hals befestigte Poncho nach oben über seinem Kopf flatterte.
- unangenehmer Geruch bei militärischen Ponchos durch das Infrarot-feste Imprägniermittel.

Pullover : sollte immer dabei sein, z.B. Polartec 200 oder 300 oder ein mitteldicker Pullover aus Wolle (siehe Materialkunde bei der Unterwäsche). Auf jeden Fall sollte der Pullover lang genug geschnitten und nicht zu eng sein.

Socken : ein sehr wichtiges, oft vernachlässigtes Kleidungsstück. Mit den falschen Socken oder Strümpfen kann man sich schnell die Füße kaputt laufen, und die Tour ist gelaufen. Also hier eine kleine Warenkunde: trägt man lange Hosen, dann reichen Socken, trägt man Kniebundhosen (die durchaus ihre Vorzüge haben), dann sollte man lange Strümpfe die über das Knie reichen dabei haben. Als Material kommt nur Wolle oder zumindest ein hoher Wollanteil in Frage. Die Beschaffenheit sollte glatt (blos keine Zopfmuster), möglichst verfilzt (wie die Schladminger Wollsocken) und möglichst dick sein um viel Fußschweiß aufzunehmen und als Polster für mögliche Druckstellen dienen. Baumwollsocken (Tennissocken) oder Kunstfasersocken sollte man möglichst vergessen. Die größte Gefahr bei falschen Socken und falscher Fußbehandlung ist ein Immersionsfuß (Schützengrabenfuß, Reisfuß). Kurz gesagt, bei feuchten Füßen weicht die Haut auf und angestrengte Füße schwellen an. Dies öffnet dann Tür und Tor für Scheuer- und Druckstellen. Werden dann keine Behandlungsmaßnahmen eingeleitet, kommt es zu Entzündungen im ganzen Fuß. Durch Immersionsfüße sind in Vietnam mehr Soldaten ausgefallen wie durch Schießfallen und Landminen⁸¹. Die einfache Form habe ich auch schon bei einigen Bergtouren kennengelernt. Wenn man rechtzeitig (etwa nach einem halben Tag) bei einer Rast die Füße versorgt, z.B. in einem Gletscherbach (ohne Seife!) wäscht, und richtig trocknen lässt, Scheuerstellen mit Leukoplast abklebt und frische Socken anzieht, dann sollte die Wanderung ungetrübt verlaufen.

Stiefel : sind nicht nur meiner Meinung nach der wichtigste Ausrüstungsgegenstand. Es gibt leider kein Schuhwerk für jede Gelegenheit und so muss man entscheiden welches Schuhwerk für die geplante Unternehmung am besten geeignet ist, oder ob man sogar mehrere Treter mitführen muss.

In den überwiegenden Fällen ist als Material Leder vorzuziehen. Leder ist bei richtiger Pflege fast wasserdicht und atmungsaktiv und es läßt sich einlaufen (es paßt sich der Fussform an, eine Druckstelle in einem Cordura-Schuh oder einem Schalenbergstiefel bleibt eine Druckstelle). Zusätzliche Verarbeitung von z.B. Goretex oder Sympatex halte ich für überflüssigen, teuren Firlefanz der zudem noch die Lederpflege behindert. Laut [Kum93] wird mit diesen zusätzlichen Folien die Atmungsaktivität eingebüßt. Goretex, Sympatex usw. sind bei Jacken, Hosen usw. ein echter Fortschritt, bei Lederschuhen ist es Quatsch. Abweichungen vom Leder als Schuhmaterial sind nur bei Dschungelstiefeln, schweren Schalenbergstiefeln (z.B. Asolo) und Sandalen (z.B. Teva) ein Fortschritt.

Trekkingstiefel : leichte Bergstiefel die für die Ebene, Bergpfade und leichte Kletterpassagen (I-II) tauglich sind. Die Grenzen sind bei Schnee und Eis gesetzt für die Trekkingstiefel nicht mehr angesagt sind. Um das geringe Gewicht von 1,2kg bis 2,0kg zu erreichen und trotzdem einigermaßen Stabilität zu bieten, sind Trekkingstiefel aus vielen Teilen mit unterschiedlicher Materialstärke und vielen Nähten zusammengesetzt (mögliche Leckstellen und Scheuerstellen).

Bergstiefel (mittel) : 1,5kg - 2,5kg mit Oberleder aus Spalt- oder Juchtenleder mit wenig Nähten und einer steifen Sohle. Der Stiefel geht etwas über die Knöchel und die Gehbewegung wird über die Knöchelbewegung durchgeführt. Diese Stiefel sind für Bergpfade, Geröllfelder und Schneefelder geeignet.

Bergstiefel (schwer) : 2kg - 3kg, höhere und steifere Version der Bergstiefel. Diese Stiefel sind steigeisenfest und bieten mehr Halt. Dadurch wird die Anwendung auf Gletscher und Steileis erweitert. In dieser Klasse gibt es gute Stiefel aus Leder und Schalenstiefel aus Kunststoff.

Kletterschuhe : dies sind die Schuhe für die Felsklettern und sonst nichts. Sie sind oben wie Turnschuhe oder Boxerstiefel geschnitten, haben aber eine steife, glatte Sohle mit hoher Kantenstabilität. Diese Sohle ermöglicht Halt auf schmalen Leisten und Reibungskletterei. Das Verkäufermärchen Kletterschuhe ein bis zwei

⁸¹siehe [Bos94]

Nummern zu klein zu kaufen ist Blödsinn!! Kletterschuhe kauft man genau passend, so dass man barfuß genau an die Spitze stößt.

Springerstiefel : bzw. Kampfstiefel der Bundeswehr sind ideal für das Flachland und für Sprünge. Der wesentliche Unterschied zu Bergstiefeln ist der: Springerstiefel sind steif im Knöchelbereich und weich in der Sohle. Bergstiefel sind starr in der Sohle und beweglich im Knöchelbereich. D.h. die Gehbewegung beim Springerstiefel erfolgt durch das Fußabrollen. Geht man mit Springerstiefeln bergauf, geht man die ganze Zeit auf dem Vorderfuß und über kurz oder lang qualmt der Wadenmuskel. Dies habe ich bei meiner ersten eigenen Gipfeltour selbst getestet. Bei der zweiten Bergtour hatte ich dann Bergstiefel!

Überhose : gegen Wind und Nässe aber atmungsaktiv sollte sie sein. Entweder klassisch aus gewachster Baumwolle oder High-Tec aus Goretex, Jeantex T3000.

Unterziehhose : im Schnitt einer Jogginghose aus z.B. Polartec 200 wenn es kalt wird.

Unterwäsche : mindestens 1 Satz zum wechseln. Baumwolle hat sich nicht bewährt, da sie den Schweiß aufsaugt und im feuchten Zustand saukalt ist. Wolle (z.B. Medima) wärmt auch wenn sie feucht ist, trocknet aber auch sehr schwer und hat einen stolzen Preis. Bewährt hat sich Polartec 100 (North Face, Wolfskin, Patagonia) allerdings nur im Schichtensystem, wobei die Schicht über der Unterwäsche den Schweiß weiter nach außen (zum Verdampfen) transportiert (sonst schmort man im eigenen Saft). Helly Hansen allerdings kratzt und scheuert. Vielversprechend ist auch das neue Gewebe von ODLO, bei dem die Vorteile von Polartec mit den Vorteilen der Wolle kombiniert werden (allerdings habe ich es noch nicht getestet).

Rucksäcke und Taschen :

- Bach Specialist Innengestellrucksack mit einer Kapazität von 65l+15l. Dies ist mein Rucksack für Mehrtagestouren.
- Bach Kletterrucksack, Kapazität 33l für Klettertouren und Tagestouren.

Unterkunft :

Biwaksack : ist ein Wetterschutzsack in der Form eines Schlafsacks und gehört in jeden Rucksack. Wenn man einen Schlafsack dabei hat, kann man den Biwaksack drüberziehen und so ohne Zelt wettergeschützt übernachten. Wenn man keinen Schlafsack dabei hat, ist die Nacht immer noch erträglich wenn man Pullover, Unterziehhose und dicke Socken anzieht. Der Biwaksack kann auch eine Rettungsfolie ersetzen, wenn man darin einen Verletzten wettergeschützt (Schutz vor Auskühlung) aufbewahrt. Gut bewährt hat sich der Biwaksack Ajungilak Greveling (Globetrotter), bei dem die untere Hälfte kunststoffbeschichtet (wasserdicht) ist und die obere Hälfte aus imprägnierter Baumwolle (spritzwasserfest aber atmungsaktiv) besteht. Sollte man keinen Biwaksack im Gepäck haben, ist es unbedingt notwendig eine Rettungsfolie dabei zu haben.

Isomatte : nicht zu dünn, damit man einigermaßen komfortabel und warm schlafen kann. Die Isomatte sollte aus geschlossenem Schaum, wie Evazote sein. Hat man keine Isomatte, dann sollte man sich wenigstens ein Bett aus Tannenzweigen bauen.

Schlafsack : sollte bei Unternehmungen ab einer großen Tagestour dabei sein. Mit einer großen Tagestour ist eine Tour gemeint, die wirklich über einen Tag geht und wenn etwas schief läuft ein Biwak notwendig macht (immer Reserven einkalkulieren). An Material bevorzuge ich Kunststoff (z.B. Quallofill) mit einer Komfort-Temperatur von -15°C auch wenn Daunenschlafsäcke bei gleicher Wärmeleistung ein geringeres Gewicht haben. Aber Daunen haben den gravierenden Nachteil, wenn sie feucht werden, dann klumpen sie und haben überhaupt keine Wärmeleistung mehr. Diese Feuchtigkeit muss nicht unbedingt von außen kommen, denn der Körper verdunstet im Schlaf 1 bis 2 Liter Schweiß die dann zum großen Teil im Schlafsack sind. Wenn dann der Schlafsack am Morgen nicht ausgiebig gelüftet (getrocknet) wird, bleibt die

Feuchtigkeit bis zur nächsten Nacht im Schlafsack und das neue Verdunstungswasser der Nacht kommt hinzu und senkt die Wärmeleistung bis man nur noch besagte Klumpen hat. Quallofil (Hohlfaser) hingegen ist leicht (fast wie eine Daune), hat eine hohe Bauschfähigkeit und nimmt kaum Feuchtigkeit auf (und trocknet entsprechend schnell). Eine natürliche Hohlfaser habe ich mal bei einem norwegischen Schlafsack kennengelernt — Rentierhaare. Außer dem höheren Gewicht hatte dieser Schlafsack die gleichen Vorteile wie ein Quallofil-Schlafsack. Übrigens bei den Eskimo sind die Schlafsäcke aus Robben- oder Rentierfell (mit dem Fell natürlich innen).

Schlafsack-Inlett : ist hygienischer bei längeren Touren, und man braucht den Schlafsack nicht so oft zu waschen. Entweder nimmt man ein genau passendes Inlett (z.B. Cocoon von Globetrotter) oder einfach einen Jugendherbergs- bzw. DAV-Schlafsack (bekommt man auch günstig bei diesen Organisationen).

Zelt : auf Zeltplätzen und bei etwas unkomfortablen Witterungsverhältnissen braucht man so eine mobile Unterkunft. Hier muss man sich mal wieder zwischen Komfort und Gewicht/Volumen entscheiden. Ich besitze mehrere Zelte für unterschiedliche Bedingungen.

- Komfort am Beispiel meines Nordland K5. Dies ist ein Hauszelt (typische Form wie ein A, kein Steilwandzelt) mit einer Grundfläche von 2m x 2,5m. Das Material ist dickes verzwirntes Segeltuch. Dazu gibt es ein Überzelt mit einer Grundfläche von 3m x 4m aus dem gleichen Material. In diesem Zelt habe ich schon bei tiefsten Temperaturen ungestört übernachtet (ein 10l Wasserkanister war am Morgen ein Eisblock) und Biskaya-Stürme mit nur einem leichten Wackeln der Zeltbahn überstanden (der Hersteller Nordland hatte für seine Zelte Windstärke 13 garantiert). Schwitzwasser ist bei dem atmungsaktiven Segeltuch kein Problem. Mit einem eingespielten 2-Personen Team ist das Zelt in 10 Minuten aufgebaut. Das Zelt habe ich 1974(!) gekauft und es ist noch fast wie neu. Jetzt zum Nachteil: den Hersteller gibt es seit über 15 Jahren nicht mehr (er hat den Modewechsel vom Zelt zum Wohnwagen nicht überlebt) aber vergleichbare Zelte habe ich beim Hersteller Strohmeyer gesehen. Das Zelt wiegt über 40kg und der halbe Kofferraum eines Autos ist damit voll.
- Gewicht/Volumen: das andere Extrem ist mein Salewa Sierra Leone L Kuppelzelt. Es hat zwei Apsiden und bietet mit einer Grundfläche von 2,10m x 2,95m 2 Personen mit Gepäck ausreichend Platz. Es wiegt nur 3,2kg und hat ein Packmass von 20cm x 53cm. Vergleichbare Zelte gibt es von MountainSport, VauDe und Northface. Nachteil: das Außenzelt ist nicht atmungsaktiv und man sollte unbedingt 2 Apsiden wählen um gut durchlüften zu können. Man kann in diesem Zelt nicht kochen und das Material ist hitzeempfindlich (in Spanien sind mir bei 42°C im Schatten die Nahtabkleber abgegangen). Diese leichten Zelte besitzen keine Sturmleisten (gedoppelte Kante auf halber Höhe mit Kauschen in regelmäßigen Abständen zur Aufnahme von Abspannleinen) und sind nicht sturmfest.

Zeltplane/Tarp : auch hier muss man zwischen Komfort, Gewicht, Haltbarkeit und Preis unterscheiden. Entweder nimmt man die ganz leichte Lösung und spannt eine Rettungsdecke, oder einen Poncho auf, oder man nimmt ein Tarp. Hier kann man sich wieder zwischen Kunststoff oder Segeltuch entscheiden. Kunststoff ist leicht aber hitzeempfindlich. Die Billiglösung ist eine mit Gewebe verstärkte Abdeckplane mit stabilen Kauschringen. So etwas bekommt man z.B. als Unterlegplatten für Zeltböden oder im Baumarkt. Die Luxuslösung ist ein konfektioniertes Tarp aus Rippstopp-Nylon oder anderem Stoff hochpreisiger Leichtgewichtszelte. Segeltuch ist schwerer aber man kann darunter kochen und grillen. Will man also nur ein Sonnensegel oder einen Regenschutz haben, reicht Kunststoff. Braucht man ein zusätzliches Kochzelt (als Lean-To) weil man nur ein kleines Leichtzelt dabei hat und es stürmt und regnet, dann sollte man unbedingt Segeltuch wählen (siehe auch Abschnitt Camping).

Günstig sind im Moment rechteckige Zeltplanen aus ehemaligen NVA-Beständen zu bekommen. Was man alles mit solchen Zeltplanen anstellen kann, kann man nicht nur im Abschnitt Camping, sondern auch in [SA96a], [SA96b] und [Hau80] nachlesen.

Variationen konfektionierter Zeltplanen:

- Dreiecksplane
 - Zeltplane der französischen Fremdenlegion
- Rechtecksplane
 - Zeltplane der ehemaligen Nationalen Volksarmee (ca. 18,- DM). Sie ist 178cm mal 182cm groß, ist rundum knöpfbar, hat in jeder Ecke eine Kausche und jeweils in der Mitte eine Schlaufe.
 - Rechteckzeltplane der Pfadfinder. Sie ist 165cm mal 165cm groß und lässt sich mit anderen Rechteckzeltplanen und Kothenplanen zu einer Jurte kombinieren.
- Trapezplane
 - Bundeswehrtzeltplane. Sie besteht aus einem Rechteck von 135cm mal 210cm plus 2 angenähten dreieckigen Apsislappen. Die Plane ist oben und an der Apsis zu einem Hauszelt knöpfbar. In [Got95] sind einige Anregungen für Kombinationsmöglichkeiten. Ich konnte mich allerdings nicht während meiner 4-jährigen aktiven Dienstzeit mit dieser Zeltplane anfreunden und habe sie in der Grundausbildung zusammengefaltet in der Deckeltasche der großen Kampftasche verschwinden lassen und sie dort erst bei der Entlassung wieder rausgeholt. Ich habe dieses Zelt als einfach zu klein und zu beengt empfunden. Bei Übernachtungen habe ich entweder ganz auf ein Dach verzichtet, oder in und unter Fahrzeugen oder natürlichen Deckungen geschlafen, oder mir ein Basha oder Lean-to mit der ABC-Schutzplane (einer olivgrünen, stabilen Plastikplane) gebaut.
- Fünfecksplane
 - Kothenplane eine Pfadfinderzeltes. Maße: oben 60cm, Seiten: je 250cm und die beiden Basisseiten: je 165cm. Die Masse dieses Zeltes sind eher für Halbwüchsige (eben Pfadfinder, die bestimmt eine Menge Spaß mit so einem Zelt haben können), als für ausgewachsene Personen geeignet.

Werkzeuge :

Ästungssäge : z.B. die ARS Turbocut Faltsäge (gibt es bei Globetrotter) für den Zuschnitt von Ästen und Stangen bis zu einem Durchmesser von ca. 10cm.

Feuerzeug : z.B. Zippo (zündet wirklich bei starkem Wind), immer in der Hosentasche. Zur Not tut es aber auch ein neues, großes Einwegfeuerzeug (das aber Probleme mit dem Wind hat). Der Nachteil des Zippo ist allerdings die Tatsache, dass sich das Benzin bei längerem Nichtgebrauch von selbst verflüchtigt.

Handbeil : über die Notwendigkeit eines Beiles gibt es in der Literatur unterschiedliche Auffassung. In der britischen Literatur werden Haumesser bevorzugt (ein Parang bei [Wis94], [Sch92a], [SR94a], oder ein nepalesischer Kukri bei [McM96a]), in Südamerika dominiert die Machete und in Nordamerika und Skandinavien wird die Kombination Handbeil und Jagdmesser vorgezogen⁸². In Kontinental-Europa ist die Meinung nicht klar ausgebildet. In Deutschland wird die Notwendigkeit entweder übersehen (bei der Bundeswehr soll z.B. der Klappspaten als Not-Beil erhalten), oder auch Haumesser bevorzugt wie es die jagdliche Kollektion von z.B. Puma wieder spiegelt die zahlreiche Haumesser (Standhauer, Praxen usw.) enthält. Nimmt man hingegen die klassische Ausrüstung so findet man schon beim Ötzi vor 5000 Jahren die Kombination Beil und Messer. Auch germanische Stämme wie Friesen, Sachsen usw. bevorzugten die Kombination Beil bzw. Axt und Messer. Mit den ersten Siedlern in Nordamerika kam sofort die Einführung des Messers und Axtkopfes aus Stahl (der dann als Tomahawk seinen Siegeszug antrat) welche bei Trappern und Indianern zum wichtigsten Handelsgut aufstiegen. Bei den Pfadfindern⁸³ gehört selbstverständlich

⁸²siehe auch [Bog94] und [Rau81]

⁸³siehe auch [SA96a], [SA96b] und [Got95]

ein Beil, neben dem Messer, zur persönlichen Ausrüstung und eine Axt zur Gruppenausrüstung.

Lange Rede kurzer Sinn: Ich halte ein Beil bei einer Person aus Gründen des Gewichts für optional und bei einer Gruppe bis 3 Personen für notwendig. 2 Beile sind für eine Gruppe bis zu 10 Personen völlig ausreichend. Allerdings folge ich auch der Auffassung von Kephart, dass man ein Beil, oder eine Axt, genau so wenig verleiht wie einen guten Füller. Damit ist also klar, wer in der Gruppe Kleinholz macht.

Nachtrag: die Jägerschaft in Deutschland scheint sich jetzt auch für ein Handbeil zum Zerwirken der Jagdbeute und für die Arbeiten im Revier entschieden zu haben⁸⁴.

- billiges Haushaltsbeil, das Angebot aus dem Baumarkt für DM 5,- Made in China. Solche Klängen sind aus billigem Material und schlecht gehärtet (wo soll auch sonst der Preis herkommen). Am besten Finger weg! Ich habe schon einen Unfall mit so einem Beil miterlebt, bei dem sich bei normalem Gebrauch ein Metallsplitter gelöst hat und wie ein Granatsplitter sich ein Ziel in der anderen Hand gesucht hat — die das Hackgut hielt. Das Ergebnis war dann eine Operation in der Unfallklinik.
- Fiskars Campingbeil, ca. 500g, Klinge Carbon RC58, Griff GFK-Polyamid (bruchfest, säurebeständig). Der Hersteller ist die Firma Wilhelm Boos jr. GmbH & Co in Solingen die zur Fiskars Gruppe gehört. Das Beil ist extrem kopflastig was eine äußerst effektive Arbeit zulässt (ich war erstaunt, was dieses kleine Beil für eine Wirkung hat). Die TH Tampere will auch herausgefunden haben, dass die Fiskars Universalaxt (gleiche Konstruktion aber höhere Gewichtsklasse) eine bis zu 30% effektivere Arbeit zulässt als andere Äxte. Diese Konstruktion hat den Preis als einer der 10 Besten Produkte des Jahres 1994 vom Industrie Forum Design Hannover erhalten. Ich halte das Erscheinungsbild für potthässlich, aber die Funktion ist *der Hammer*. Allerdings ist der Schneidenschutz sehr sperrig und nicht besonders zuverlässig. Eine Lederscheide oder zumindest ein Gummischutz ähnlich einem Eispickelschutz wäre praktischer.
- Gipserbeil, leichtes Handbeil kombiniert mit Hammerkopf und Stiel aus Metall aus dem Baumarkt (mittlere Preisklasse). Dieses Beil kann gute Dienste leisten wenn man keine Probleme mit dem Gewicht des Gepäcks hat. Dieser Beiltyp wird auch von der Feuerwehr verwendet. Ich habe eins in meiner Werkzeugtasche im Auto. Einen Schneidenschutz, bzw. eine Scheide muss man sich extra besorgen, oder selbst anfertigen.
- Gränsfors Forstbeil / kleine Forstaxt, dies ist ein Forstbeil aus geschmiedetem Stahl und einem ca. 50cm langen Holzstiel.⁸⁵ Das Forstbeil wiegt ca. 1kg und hat den richtigen Bums. Für einen großen und kräftigen Menschen ist es ein Beil, für Hänflinge eine Axt. Vom Gewicht und von den Maßen ist es vergleichbar mit einem Eisgerät und an den entsprechenden Halterungen am Rucksack noch durchaus tragbar. Für Unternehmungen bei denen reichlich Kleinholz gebraucht wird oder der kleine Holzfäller-Lehrgang zu erwarten ist — ist dies das richtige Werkzeug (für den großen Holzfäller-Kurs ist dann allerdings die schwere Brigade notwendig). Zum handgeschmiedeten Forstbeil von der Gränsfors Bruks AB, wird als zusätzlicher Pluspunkt eine Scheide aus dickem, vegetabil gegerbten und genieten Leder mitgeliefert.
- Pfadfinderbeil, kleines Integral-Beil mit Griffschalen aus Holz und einer Schraubenzieher-Klinge am Griff-Ende. Dieses Teil taucht immer wieder im Sortiment besonders militärisch orientierter Ausrüster auf. Das Erscheinungsbild täuscht allerdings über die tatsächliche Nützlichkeit dieses kleinen Beiles. Schon vor 30 Jahren habe ich damit schlechte Erfahrungen gemacht (siehe Eingangs erwähnten Wohnungsbau). Der Kopf des Beiles ist zu klein für ernsthafte Arbeiten und der Schraubenzieher am Griff-Ende reißt die Hand auf wenn die Hand beim

⁸⁴siehe Ausrüstungsliste in [Klo96]

⁸⁵siehe auch [Ber96]

Hacken zwangsläufig nach hinten rutscht. Auch in Büchern für Pfadfinder⁸⁶ wird von diesem Produkt dringend abgeraten.

- Sandvik Beil. Sandvik ist genauso wie Fiskars ein skandinavischer Eisenwaren-Konzern auf Expansionskurs. Die traditionellen schwedischen Erzeuger werden durch weitere aufgekaufte Hersteller von Qualitätsprodukten ergänzt (z.B. wurde der renommierte deutsche Werkzeughersteller Belzer von Sandvik aufgekauft) und die Rechnung scheint aufzugehen. Für Qualitätsprodukte zu einem vernünftigen Preis scheint es immer noch einen Markt zu geben. Selbst im Baumarkt habe ich solche Sandvik Beile Und Äxte in verschiedenen Gewichtsklassen entdeckt (Stand Ende 1998 bei Max Bahr, allerdings nicht zu DM 5,- das Stück). Aber Achtung: Es gibt Sandvik-Beile aus der *Profi-Line* und ohne weitere Bezeichnung. Der Preis liegt für ein 600g Beil bei ca. DM 28,- und bei einem 600g-Beil aus der *Profi-Line* bei ca. DM 46,- (beide Made in Germany). Oberflächlich betrachtet war bei der *Profi-Line* der Kopf schlanker, dafür höher (Richtung kanadischer Form und Schäftung), der Schaft aus Hickory lag gut in der Hand und war sorgfältiger verkeilt. Die Form und Schäftung der billigeren Serie geht in Richtung *Rheinische Form*. Beim Stahl kann ich bei oberflächlicher Betrachtung keine Unterschiede feststellen und über die Legierung und Härtung habe ich keine weiteren Informationen.
- Wildnisbeil, von Globetrotter ca. 500g. Klinge aus 440er Stahl mit geschwungenem Holzgriff. Das Erscheinungsbild ist eine Wucht (siehe S. 182), aber die Spaltwirkung ist gering. Das Wildnisbeil erfüllt eigentlich alle Kriterien eines Jagdbeils⁸⁷. Es ist besser dazu geeignet große Jagdbeute zu zerteilen und zerwirken oder als Skinner-Ersatz das Wild aus der Decke zu schlagen, als damit Holz für ein Lagerfeuer zu hacken. Zum Lieferumfang gehört eine kräftige Lederscheide die sich am Gürtel befestigen lässt.

Jagdmesser : mit 10cm bis 15cm langer (länger ist Ballast) stabiler Klinge mit breiten, glatten Seiten (mit einer schmalen Hohlschliff-Klinge oder mit ausgeprägten Blutrillen lässt sich schlecht eine Stulle schmieren).

Vorteil : ein feststehendes Jagdmesser ist stabiler und größer als ein Klappmesser und lässt sich leichter reinigen. Je nach Anbringung der Scheide ist es schnell gezogen und sofort einsatzbereit.

Nachteil : es ist sperriger als ein Klappmesser und daher oft nicht zur Hand. Je nach Region kommt es nicht so gut mit einem feststehendem Messer am Gürtel herumzulaufen. Ein Klappmesser in einer kleinen Scheide am Gürtel oder in der Hosen- oder Jackentasche fällt weniger dumm auf.

Über diesem Absatz steht auch ausdrücklich *Jagdmesser* und nicht Fahrtenmesser oder Kampfmesser.

Ein Fahrtenmesser hat etwa die gleichen Abmessungen wie ein Jagdmesser und liegt in einer Preisklasse von ca. 40,00-120,00DM und irgendwo muss der Preis herkommen, also wird irgendwo gespart, meistens beim Klingenmaterial. Hier findet man entweder billigen, wenig schnitthaltigen Stahl oder die Klinge ist kartondünn oder die Klinge ist mit einem wenig stabilen Kurzerl montiert (oft nicht zu sehen, da der Griff angegossen ist). Auf jeden Fall sollte man sein Geld nicht dafür verschwenden. Ein Markt ist für Fahrtenmesser wahrscheinlich nur darin zu sehen, dass ein jugendlicher Pfadfinder in der Regel von seinen Eltern eine rote Karte bekommt, wenn er das Bedürfnis nach einem teuren Jagdmesser formuliert.

Brauchbare Jagdmesser kann man schon ab 70,00DM bekommen. Hier sind die Messer von Martini/Finland und Helle/Norwegen hervorzuheben. Wenn man diese Messer nicht zweckentfremdet⁸⁸ (nicht als Brecheisen oder Nagelzieher missbraucht oder kein Draht damit durchhackt) und über leichten Pfusch bei der Griffmontage

⁸⁶siehe [Got95]

⁸⁷siehe auch Seite 69

⁸⁸siehe [LR92]



Abbildung 3.12: Fiskars Campingbeil und Globetrotter Wildnisbeil, Sammlung: Lüddecke

hinweg sieht, dann sind sie durch ihr hervorragendes Preis/Leistungsverhältnis in Erwägung zu ziehen. So ist z.B. das Filetmesser von Martinii (siehe S.45) eins meiner viel gebrauchten Lieblingsmesser. Damit kann man hervorragend Fische filetieren, Lachsschnitzel herstellen oder Fleisch vom Knochen lösen.

Gute Jagdmesser liegen in einer Preis-Klassen von 160,00-500,00DM und sind damit eine echte Investition. Sie haben in der Regel einen guten Stahl und eine Klinge mit einer Dicke von 4mm-7mm und sind mit einem stabilen Platterl montiert. Hier kann ich folgende Hersteller empfehlen: Al Mar/USA, Buck/USA, Cold Steel/USA, Fiskars/Finnland, Gerber/USA, Haller Stahlwaren/Deutschland, Puma-Werke/Deutschland, Haimo Roselli/Finnland, Schlieper/Deutschland (gibt es nicht mehr), Anton Wingen/Deutschland (gibt es auch nicht mehr).

Kampfmesser sind in der Regel deutlich größer als Jagdmesser und die unterschiedlichen Armeen haben stark differierende Auffassungen in der Ausstattung. So sind das Sissipuukko (Hersteller Fiskars, siehe S. 186) der finnischen Armee und das Kampfmesser der österreichischen Armee (Hersteller Glock und von Rüdiger Nehberg empfohlen) sehr stabil und mit einer Klinglänge von 165mm und einer sehr stabilen

Ausführung gut brauchbar für unsere Anwendungen. Das Bundeswehr Kampfmesser (siehe S.186) ist ein besseres Fahrtenmesser und das Bowiemesser des US Marine Corps⁸⁹ (siehe S.40) ist so sperrig, dass es immer im Weg ist.

Verstaut wird das Messer im Deckfach des Rucksacks, sonst ist es zu sperrig. Praktisch ist auch eine Trageweise am Schultergurt des Rucksacks (mit Tape befestigt, habe ich bei US Marine Corps gesehen, die ihr Kampfmesser so am Koppeltragegestell befestigt haben) oder in der Seitentasche einer Hose. Am Gürtel gibt es Probleme mit dem Beckengurt des Rucksacks oder einem Klettergurt (in einigen Ländern wie Holland, Frankreich und England auch mit den Ordnungshütern. Allerdings geht es auch anders: In Finnland oder Norwegen wird man für reichlich bescheuert gehalten, wenn man *kein* anständiges Messer dabei hat).

Nachtrag zum Waffenrecht: im Rahmen der Dunblane-Histerie ist im britischen Königreich ein neues Waffengesetz ab 1.1.1997 in Kraft. Dieses besagt, dass jedes feststehende Messer, jedes feststellbare Klappmesser und jedes Klappmesser mit einer Klinge Länge von mehr als 3 Zoll unter das Waffengesetz fallen. Weiterhin fallen unter das Waffengesetz alle Beile und Äxte, Rasiermesser und Rasierklingen (!). Ausgenommen sind Rasierklingen die in Kunststoff gefaßt sind (Quelle Visier Januar 1997).

muss jetzt jeder Koch und jede Hausfrau in Großbritannien einen Waffenschein beantragen???

Das Klingenmaterial gibt immer Stoff für Diskussionen. Einerseits ist ein guter Karbonstahl in Schnitthaltigkeit, Schärfe und Bruchfestigkeit durch einen rostfreien Stahl nicht zu überbieten, andererseits ist dieses Material sehr pflegeintensiv. Nach *jedem* Gebrauch ist so ein Messer *sofort* zu reinigen und einzuölen. Selbst während des Gebrauches (z.B. beim Schneiden von Zwiebeln) läuft Karbonstahl sofort an und muss mit Wiener Kalk o.ä. poliert werden. Diesen Pflege-Stress hat man bei guten rostfreien Stählen (440B, 440C, ATS34) nicht, allerdings muss man dann öfter zum Schleifstein greifen. Ein Kompromiss ist ein rostträger Stahl wie z.B. 425M (der von Buck verwendet wird) der nur eine einfache Pflege braucht und recht schnitthaltig ist.

Nachtrag: in [Den96b] wird jetzt das Martiini Fischmesser für DM 39,50 und das Pfadfinder für DM 49,00 jeweils mit einem Griff aus Kautschuk angeboten. Ich würde allerdings lieber jeweils DM 10,00 drauflegen und die Version mit Holzgriff⁹⁰ nehmen. Jetzt sehe ich ein paar Worte zum Griff-Material angebracht. Griffe aus Gummi und Kautschuk liegen zwar zunächst gut in der Hand, werden aber mit der Zeit unangenehm matschig und klebrig (was nur bedingt mit einer periodischen Pflege mit Talkum hinausgeschoben werden kann).

Ebonit (bei der günstigeren Serie von Buck) ist nichts weiter, als schwarzes Phenolharz (aus dem auch Montblanc die Füller fertigt) und man fragt sich ständig wo die neuen Kratzer herkommen.

Griffe aus Lederstreifen (z.B. Kampfmesser der US-Marines) sind billig und werden sehr schnell unansehnlich.

Hirschhorn soll vielfach den jagdlichen Touch geben und wird oft in der gehobenen Preisklasse verarbeitet. Nur das verwendete Hirschhorn hat wenig mit der hiesigen Jagd zu tun, denn es stammt von indischen Sambarhirschen. Die Oberfläche ist oft rauh belassen und kann Blasen bei der Arbeit einbringen und das Hirschhorn muss mit Hornöl regelmäßig gepflegt werden, sonst platzt oder schrumpft es.

Griffe aus Horn oder Knochen vom Büffel, Elch oder Ren sind sehr dekorativ, teuer und benötigen auch Hornöl. Sie sind eher Sammlerstücke als Gebrauchsmesser.

Griffe aus Holz lassen sich sehr gut anatomisch anpassen und es wird eine breite Palette von Harthölzern verwendet. Ein Blick in meine Sammlung zeigt: Birke, Bubishi⁹¹, Buche, Buchsbaum, Eiche, Esche, Hainbuche, Kirschbaum, Olive, Palisander, Magnolie, Mahagoni, Nussbaum und Thuja (Lebensbaum).

⁸⁹ die Geschichte dieses Messers findet man in [Rec97b]

⁹⁰ siehe [Den96a]

⁹¹ eines der härtesten Hölzer der Welt aus Kamerun

Es gibt aber auch Herstellerbezeichnungen wie Cocobolo-Holz und Pakkaholz. Cocobolo ist aber kein exotisches Tropenholz, sondern druckimprägnierte Birke und Pakkaholz ist ein mit Harz getränktes Schichtholz ähnlich dem Holz-Micarta (siehe unten).

Bei Griffen aus Naturholz kommt es in erster Linie auf die Oberflächenbehandlung an. Es gibt lackierte und geölte Holzgriffe. Bei lackierten Holzgriffen kann der Lack abplatzen und die Sache wird unansehnlich. Mein Lösungsvorschlag: Den Lack mit feinem Schmirgelpapier entfernen und das Holz mit Schaftol oder ähnlichem einölen. Dabei kommen wir dann zu dem geöltem Holzgriff der einfach mit Öl (klassisch mit heißem Leinöl) imprägniert worden ist und die Zeichnung des Holzes schön hervorhebt. In der Regel braucht der Griff dann nur hin und wieder etwas Schaftol. Sollte das Messer einmal in der Geschirrspülmaschine gelandet sein (was Gift für schöne Holzgriffe ist), kann man den Griff mit Schaftol und feinem Schmirgelpapier wieder restaurieren.

Ein anderes schönes Material ist Micarta. Das Basismaterial ist ein hitzefestes und säurefestes Harz. Mit diesem Harz kann man diverse Materialien tränken und dann durch Schichtung Blöcke bilden. So gibt es Elfenbein-Micarta (aus weißem oder elfenbeinfarbenem Papier), Moos-Micarta (aus grünem Filz), Leinen-Micarta (aus grobem Gewebe) und Holz-Micarta (aus dünnem Furnierholz). Die Griffe aus Micarta sind sehr robust und brauchen keine Pflege.

Klappmesser : z.B. Buck Hunter, Buck Ranger, Buck Duke, Buck Crosslock⁹² (alle 425M-Stahl, siehe S.187) oder Winchester P107 Jagdklappmesser (440C-Stahl, siehe S.187). So etwas sollte man immer dabei haben, entweder in der Hosentasche oder in einer Gürteltasche. Hat man für handfesterer Aufgaben ein Jagdmesser dabei, dann hat sich für normale Aufgaben wie Essenszubereitung auch ein Nontron⁹³ oder Opinel Klappmesser bewährt. Ein Opinel ist sehr preiswert zu erwerben und mit Carbonstahl Klinge oder rostfreier Klinge im Handel (siehe S.188).

Große Vorsicht ist bei Springmessern⁹⁴ geboten, denn Spring und Fallmesser sind in Deutschland laut §37 Waffengesetz ein verbotener Gegenstand. Eine Ausnahme wird in der *Ausnahmegenehmigung der Allgemeinen Verwaltungsvorschrift zum Waffengesetz für taschenmesserähnliche Spring- und Fallmesser* definiert. Dies bedeutet eine maximale nutzbare Klingenslänge von 85mm und eine Mindestbreite von 14% der Klingenslänge in der Klingensmitte. Außerdem darf die Klinge nicht zweiseitig geschliffen sein.

Ein generelle Verbot für Spring- und Fallmesser mit Androhung von Haftstrafen gibt es in den Niederlanden, in Belgien, in Luxemburg, in der Schweiz und in Großbritannien.

Klappspaten : ist ein äußerst nützliches Werkzeug das aber auch sein Gewicht hat. Natürlich kann man sich bei Bedarf einen Grabstock schnitzen, bequemer und schneller ist aber ein Klappspaten. Daher halte ich einen Klappspaten für eine Person mit Rucksack für optional und um Gewicht und Platz zu sparen kann als notdürftiger Ersatz eine *stabile* Pflanzschaufel dienen. Bei einer Gruppe von 2 bis 3 Personen oder in einer Fahrzeugausstattung sollte ein Klappspaten mitgeführt werden. Allerdings sind bei einer Gruppe von bis zu 10 Personen — die keine umfangreichen Schanzarbeiten und keinen Bau einer Feldebefestigung vorhaben — auch nicht mehr wie 2 Klappspaten notwendig.

Der Klappspaten ist hervorragend dazu geeignet organische Abfälle und Stoffwechselprodukte⁹⁵ zu vergraben⁹⁶, Unterschlüpfen zu bauen, Feuerstellen anzulegen und zu beseitigen, Drainagegräben um ein Zelt anzulegen und wieder zuzuschütten, Fahrspuren (aufgerissene Grasdecke) zu beseitigen, festgefahrenen Fahrzeuge

⁹²Test in [Rec95]

⁹³siehe auch [Rec97a]

⁹⁴siehe [Rec96b]

⁹⁵wer Anregungen braucht, sollte: „how to shit in the woods“ lesen oder bei Mode-Touren in den Bergen mal aufmerksam links und rechts schauen, da kommt man sich oft vor wie auf dem Weg zum Monte Schiss

⁹⁶sofern es der Naturparkstatus zulässt



Abbildung 3.13: Jagdmesser. Von oben: Puma Jagdnicker nach Frevert, Klinge: Inox, gesenkgeschmiedet, Beschläge: Neusilber, Griff: Hirschhorn. Schlieper Outdoor Classic, Klinge: Stainless, Beschläge: Neusilber, Griff: Schichtholz. Herbertz, Klinge: Damast 17 Lagen, Beschläge: Neusilber, Griff: Moosmikata. Sammlung: Lüddecke

(Schnee, Schlamm, Sand) wieder in Gang zu kriegen usw.

- Bundeswehr-Klappspaten, alter Typ mit Hacke und Holzgriff. Ist im gebrauchten Zustand für ca. DM 25,- zu bekommen, allerdings sollte man genau auf den Zustand achten (Schweißstellen, Risse im Griff)
- Camping-Klappspaten, aus der Campingabteilung von Karstadt war sein Geld nicht wert. Nach der ersten Grabung war das Blatt stumpf und nach dem ersten Einsatz im Schnee war die Mechanik eingerostet.
- Glock Feldspaten, Modell österr. Bundesheer. Hervorragendes Teil mit Teleskopstiel und Säge für ca. DM 70,- bei Globetrotter zu bekommen.
- NVA-Klappspaten, das Klappspatenmodell der NVA Fallschirmjäger (fast baugleich mit dem Wehrmachtmodell) kann man im depotneuen Zustand mit Segeltuchtasche für ca. DM 20,- in Military-Shops bekommen.
- Pflanzschaufel, stabiles, geschmiedetes Profi-Gerät auswählen und nicht die Kinderschaufel aus dem Baumarkt nehmen (die wird garantiert beim ersten Grabungsversuch in festem Boden abknicken). Mit Exemplaren aus Kunststoff oder



Abbildung 3.14: Militärmesser. Von oben: Bundeswehirkampfmesser alter Typ (Bundeswehr oder Herbertz), Klinge: DIN X45CROV15, Griff: Kunststoff. Finnisches Sissipuuikko (Fiskars), Klinge: Carbonstahl, Griff: Gummi. BW Fallschirmjägersmesser (hier Fallmesser mit einer kürzeren, zivil zugelassenen Klinge). Sammlung: Lüddecke

mit Klappgriff habe ich auch meine Probleme. Meine Pflanzschaufel ist von der Firma Förster geschmiedet und bei Manufactum zu bekommen.

Victorinox-Survival-Kit : s.o. in der Aktentasche, am Gürtel oder im Rucksack.

Kochen, Essen und Trinken : oder auch *ohne Mampf keinen Kampf*

Essbesteck : die Minimal-Ausführung ist ein Löffel, denn ein Messer sollte man ja mit dem Jagdmesser dabei haben. Zur Not kann man sich auch ein Paar Essstäbchen schnitzen (mit Gebrauch von Essstäbchen habe ich während eines Manövers einmal eine Irritation bei einem General ausgelöst). Mehr Luxus bietet das Feldessbesteck der Bundeswehr bei dem auch ein wirklich brauchbarer Dosenöffner dabei ist. Dieses Essbesteck gibt es nicht nur auf dem Versorgungsweg sondern auch bei Globetrotter.

Kocher : nach einem Lagerfeuer ist meiner Erfahrung nach ein Benzinkocher wie der Coleman Peak1 ideal. Ein Gaskocher gibt bei Kälte und geringem Druck (im Gebirge) seinen Geist auf (ich habe schon mal in einer Höhe von 2800m und einer Temperatur um 0°C eine ganze Kartusche leer gebrannt und hatte immer noch keinen warmen



Abbildung 3.15: Klappmesser (Buck). Von oben: Winchester P107, Klinge: 440, Backen: Neusilber, Griff: Pakkaholz. Buck 500 Duke, Klinge: 425M, Backen: Edelstahl, Griff: Holz. Buck 110 Folding Hunter, Klinge: 425M, Backen: Messing, Griff: Palisander. Buck 112 Folding Ranger, Klinge: 425M, Backen: Messing, Griff: Palisander. Buck 180-D1 CrossLock Hunter, Klinge: 425M, Griff: Elastomer. Sammlung: Lüddecke

Tee!!). Petroleumkocher sind ein echter Akt bis sie sauber brennen. Spiritus kann mich mit seinem geringen Brennwert und hohem Verbrauch auch nicht überzeugen. Außerdem ist bei einem Benzinkocher die Brennstoffbeschaffung kein Problem, denn der Peak1 brummt prima mit Bleifreibenzin (auch wenn Reinigungsbenzin vom Hersteller vorgeschrieben ist) und mit der Beschaffung von anderen Brennstoffen wie Spiritus und Petroleum habe ich im Ausland schon Abenteuer erlebt.⁹⁷

Topfset : der ineinander verpackt werden kann z.B. Trangia.

- großer Kochtopf mit Deckel
- mittlerer Kochtopf mit Deckel
- kleiner Wasserkessel
- kleine Bratpfanne mit Klappgriff (nicht unbedingt notwendig, zur Not kann man auch im Topf braten)

⁹⁷siehe auch [Col], [Hof94], [Mar95] und [Den94, S.132]



Abbildung 3.16: Klappmesser (Opinel). Von oben: Opinel No.8, Klinge: Carbonstahl, Griff: Buchenholz. Nontron Catalane, Klinge: Carbonstahl, Griff: Buchsbaumholz. Opinel Fischfiliermesser No.8, Klinge: rostfreier Federstahl, Griff: gebeiztes Hartholz. Opinel Hippe, Klinge: Carbonstahl, Griff: Buchenholz. Opinel No.8, Klinge: Inox, Griff: Buchenholz. Sammlung: Lüddecke

- Topfzange, macht aus einem gängigen Henkeltopf eine gut handhabbare Kasserolle.

oder

- Bundeswehr-Kochgeschirr, kleiner und leichter als ein Topfset, aber auch schwerer zu reinigen und i.d.R. nur für eine Person ausreichend. Es besteht aus einem großen, nierenförmigen Topf, einem kleineren Topf als Einsatz und einem verriegelbaren Deckel mit Stil, der als Bratpfanne tauglich ist. Allerdings geht beim Gebrauch die olivfarbene Lackierung schnell drauf und man sollte das Kochgeschirr gut verpacken. Am besten verpackt man das BW-Kochgeschirr in einer kleinen Kampftasche von der Bundeswehr. Diese kleine Kampftasche ist dafür konstruiert und nimmt auch das Zubehör auf.

Trinkflaschen : zusammen mindestens 3 Liter, z.B. Sigg (beschichtet) oder Markill Alferan mit Thermohüllen (isoliert und schützt vor Beulen) und auch in Kombination mit einer Edelstahl Thermosflasche, z.B. Aladdin-Stanley oder Hot Stuff. Gut bewährt hat

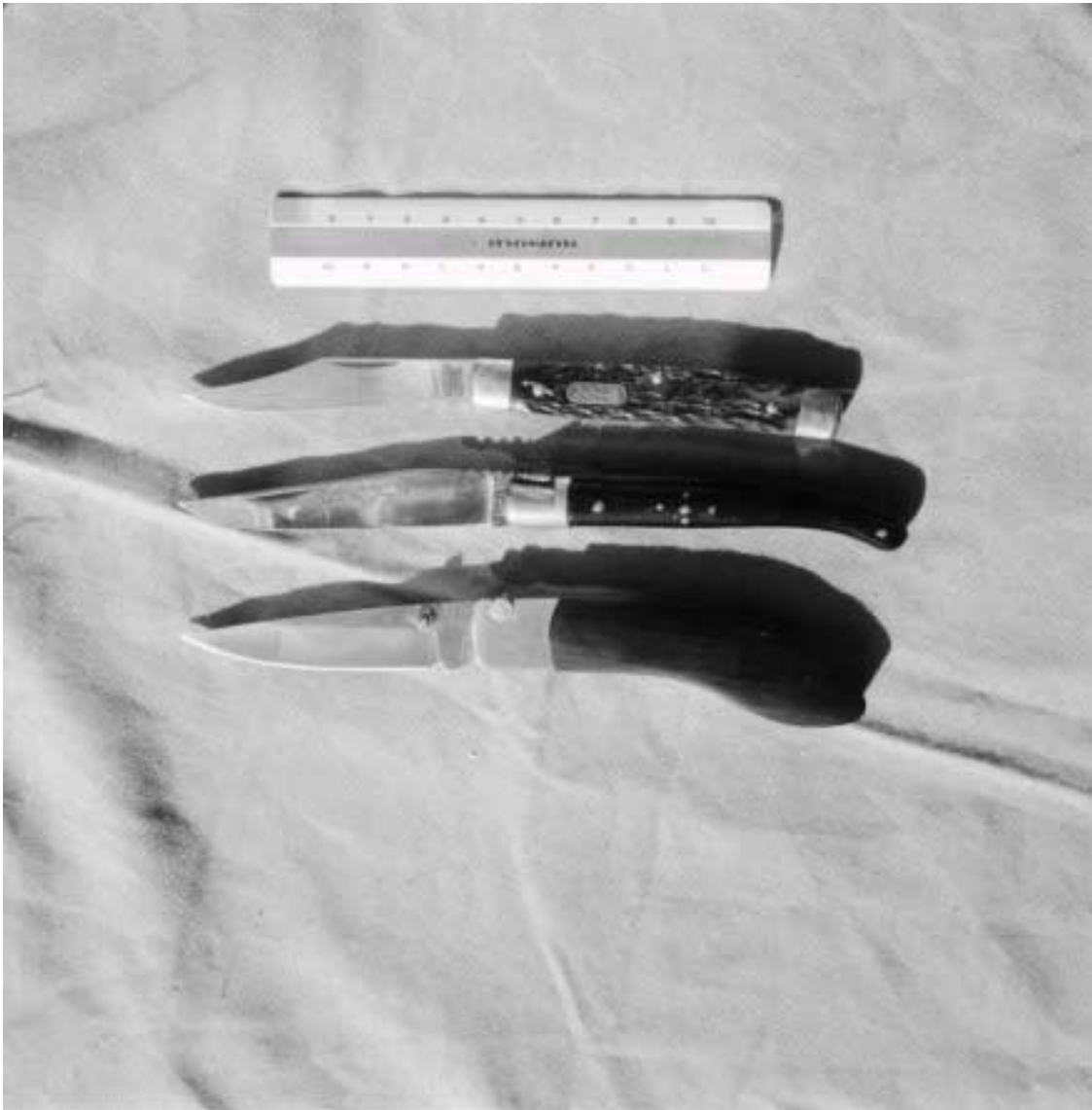


Abbildung 3.17: moderne Klappmesser. Von oben: Damastmesser, Laguiole, Einhandmesser, Sammlung: Lüddecke

sich auch das Feldflaschen-Modell (0,75l) des I. Weltkriegs mit Filzbezug, welches in modernisierter, von innen beschichteter Form von Jünger hergestellt, bei Globetrotter zu kaufen und bei Pfadfindern sehr beliebt ist. Der Vorteil bei der Feldflasche mit Filzbezug ist der, man macht den Filzbezug feucht und hängt die Feldflasche außen am Rucksack an. Durch die Verdunstung entsteht Kälte. Auch an heißen Tagen bleibt der Inhalt der Flasche durch die Verdunstungskälte angenehm kühl.

Eine wirklich preiswerte (70 Pfennig Pfand) und taugliche Alternative bietet noch die 1 Liter PET-Flasche von Coca-Cola, Fanta und Sprite. Sie ist wirklich stabil (unkaputtbar) und ausreichend dicht.

Ich habe mich (trotz Empfehlung in diversen Literaturquellen) erst schrittweise an diese Menge herangetastet (immerhin ist ein Liter Wasser 1kg Gepäck plus Flasche) aber lernen müssen, dass 3 Liter Flüssigkeit die *minimale* Tagesration für einen erwachsenen Menschen ist. Wenn man stark schweißtreibende Aktivitäten vorhat, muss man diesen Flüssigkeitsverbrauch *hinzurechnen*. Bei Bergtouren über 3000m Höhe hat man einen größeren Wasserverbrauch über die Atmung und sofort verdampfenden Schweiß, ein erwachsener Mensch braucht dann 6 Liter Wasser pro Tag. Bei



Abbildung 3.18: modernes Kampfmesser von Al Mar als ultraleichte Klappmesserausführung, Sammlung: Lüddecke

Extremsituationen kann der Wasserbedarf bis zu 15 Liter pro Tag ansteigen.⁹⁸

Führt man dem Körper nicht genug Flüssigkeit zu, kommt ganz schnell ein Wüstengefühl auf und man trägt seine Zunge als dicken roten Schlipf und der Kreislauf reagiert auf den Flüssigkeitsmangel mit Erschöpfung, Schwindelgefühl, Kopfschmerz und Halluzinationen (andere Symptome sind: starker Durst, Juckreiz und dunkler Urin). Im Gebirge wird zudem die Anfälligkeit für die Höhenkrankheit begünstigt. Abgesehen davon, dass dieser Zustand sich schon selbst lebensbedrohend entwickeln kann, macht man in diesem Zustand leicht lebensgefährliche Fehler.

Für einen zivilisierten Mitteleuropäer klingt dies alles recht abenteuerlich, aber ich kann aus eigener Erfahrung sagen, man kann schon nach einem Tag ohne Wasser soweit sein. Ich hatte bei einer Gebirgsüberschreitung Probleme mit dem Meniskus (falsche Gehtechnik und zu viel Gepäck). Daher ging alles wesentlich langsamer vorwärts als geplant. Der Rückweg war weiter als das Ziel und die Wasserration (2 Liter pro Tag) war am Mittag verbraucht. Wasser liess sich nicht finden und das Biwak am Abend war noch ganz ok. Am nächsten Morgen klebte die Zunge schon am Gaumen. Am späten Vormittag hörte ich schon überall Wasser rauschen und Bäche plätschern. Der Weg ging noch langsamer voran. Am Nachmittag habe ich dann Wasser gefun-

⁹⁸vgl. [Lap96]

den. Dort habe ich dann zwei Tage campiert und das weitere Vorhaben abgebrochen und den nächsten Abstieg gewählt.

Militärmedizinische Forschungen haben ergeben, dass es unmöglich ist den Körper durch strenge Wasserrationierung an einen geringeren Flüssigkeitsbedarf zu gewöhnen.⁹⁹ Bekommt der Körper nicht genug Wasser, dann sinkt die Leistungsfähigkeit und die Erholungsfähigkeit nimmt ab.

Fazit: Auch bei einer Tagestour muss man ausreichend Reserven berücksichtigen (und ich kann die Touristen nicht verstehen die mit Halbschuhen und mit nur einer Coladose in die Berge gehen).

Trinkwasseraufbereitung : Der Genuß von Gletscherwasser und Quellwasser hat mir im Hochgebirge noch nie geschadet und was in vielen Bergdörfern aus der Leitung kommt, hat Mineralwasserqualität. Aber da hört es dann schon auf.

Beispiele: Nach einer schweißtreibenden Bergtour habe ich einige Becher Wasser aus einem klar aussehendem Bach getrunken. Der dritte Becher schmeckte dabei schon arg nach Kuh (die ersten beiden Becher wurden vor Durst erst gar nicht von den Geschmacksknospen geprüft). Siehe da, bei genauerem hinsehen war ca 300m oberhalb eine Alm auszumachen. Der nächste Tag brachte dann auch längere Sitzungen auf dem WC ein.

Ein sorgloses Glas (Zisternen-)Wasser im Mittelmeerraum brachte meiner Mutter einmal eine einwöchige Angina ein.

Die Kapitel über Amöben-Ruhr, Bilharziose usw. in Büchern wie [Neh93b] haben für mich einen größeren Horror-Effekt als über den Bildschirm tapernde Zombies.

Fazit: Trinkwasseraufbereitung ist ein wesentlicher Punkt. Hier einige Lösungsmöglichkeiten.

- Mineralwasser aus Flaschen, dies ist meine Standardprozedur in wärmeren Gefilden wie im Mittelmeerraum mit guten Versorgungsmöglichkeiten.
- Wasser abkochen, (min. 10 Minuten) dies ist umständlich und brennstoffaufwendig. Wenn man sich nicht gerade sowieso einen Tee o.ä. kochen möchte — unterbleibt es in der Regel.
- Wasserentkeimungstabletten (BW), haben den Charakter von Hallenbadwasser. Dosierung und Einwirkzeit beachten, außerdem schmeckt kein Tee oder Kaffee der mit diesem Wasser zubereitet wird.
- Wasserentkeimungstabletten (Micropur), Dosierung und Einwirkzeit beachten. Teuer, dafür nicht so ein starkes Hallenbadflair.
- Keramikfilter, sofort einsetzbar ohne offensichtliche Geschmacksveränderung. Soll laut Hersteller (z.B. Katadyn) zuverlässig alle Mikroorganismen ausfiltern. Keramikfilter wirken allerdings nicht gegen chemische Verunreinigungen. Hoher Preis, hohe Kapazität, für mich die 1. Wahl.
- Aktivkohlefilter, sofort einsetzbar mit Geschmacksverbesserung. Ausgefiltert werden große Mikroorganismen wie Amöben usw., einige chemische Verunreinigungen sowie radioaktiver Staub. Natürlich kann man damit kein Salzwasser zu Trinkwasser verwandeln und nicht jede Bakterie wird ausgefiltert. Preislich im Vergleich zum Keramikfilter die Hälfte, aber eine deutlich geringere Kapazität und damit der teurere Filter. Für mich die 2. Wahl (besonders wegen der geringeren Zuverlässigkeit gegen Bakterien).

Trinkwassersack : bei Mehrtagestouren ist ein Wassersack mit einer Füllmenge von ca. 5 Litern (z.B. Ortlieb) eine gute Ergänzung zu den Trinkflaschen. Der Wassersack nimmt kaum Platz weg und man kann ihn bei passender Gelegenheit unterwegs füllen und hat dann genug Reserven für Camp-Aktivitäten. Allerdings verlangt der Wassersack einen sanften Umgang. Ein Bekannter hat einmal einen nagelneuen Wassersack (von mir) vom Kanu ans Ufer (ca. 2m) geworfen und er ist beim Aufprall

⁹⁹vgl. [Bos94] und [Wis94]

geplatzt wie eine Wasserbombe (Ersatz habe ich bis heute nicht bekommen, was nur wieder zeigt: Ausrüstung darf man nicht verleihen!).

Verpflegung : In diesem Absatz kommt es mir nicht auf die Joule- oder Kalorienzählerei an, sondern auf das angenehme Gefühl etwas schmackhaftes und warmes in den Magen zu bekommen und darauf, dass der Darm etwas zu tun hat. Ich halte es dabei nicht für tragisch, wenn ein normaler Mitteleuropäer, der bei seiner sitzenden Tätigkeit am Schreibtisch durchschnittlich 2500 Kalorien nun 12000 Kalorien pro Tag bei einer Bergtour verbraucht. Dies muss nicht unbedingt sofort mit Astronautenkonzentraten aufgefüllt werden, sondern ich halte es für durchaus angenehm wenn bei einem Aktivurlaub ein paar Kilo Winterspeck verbraucht werden. Dies ist allemal gesünder als sein Geld für irgendwelche *Light*-Produkte zu verplempern oder seine Gesundheit mit dubiosen Diäten zu gefährden. Solange die Flüssigkeitszufuhr¹⁰⁰ stimmt, bleibt man auch mit einer minimalen Nahrungszufuhr wochenlang leistungsfähig!

Dieser Absatz ist für Mehrtagestouren, mehrerer Personen und als Ergänzung zur Marschverpflegung gedacht. Man sollte auf jeden Fall *keine* Konserven (Blech oder Glas) mitschleppen. Mit Konserven schleppt man hauptsächlich Verpackung und Wasser. Die verwendete Verpflegung sollte haltbar, leicht, kompakt und sättigend sein. Dies ist in der Regel nur durch Trockennahrung oder Nahrungskonzentraten zu erreichen. Daher sollte am Lagerplatz ausreichend Wasser verfügbar sein, denn das für die Trockennahrung notwendige Wasser kann man nicht mitschleppen. Bei der Zubereitung von Trockengemüse und trockenen Fertiggerichten ist unbedingt die richtige Mindestmenge des Wassers zu bedenken, denn nimmt man bei der Zubereitung zuwenig Wasser, kann der Körper dehydrieren (austrocknen).

Wenn man diese Voraussetzungen nicht erfüllen kann, sollte man die Küche gleich zuhause lassen und entsprechen mehr Marschverpflegung einpacken (immer mit Reserven).

Je mehr Teilnehmer im Camp sind, desto mehr Luxus kann man sich leisten, denn die Küche und Verpflegung sollte immer auf mehrere Schultern verteilt werden. Allerdings habe ich auch noch keine brauchbare Lösung für Rucksack-taugliche Verpflegung für Zeiträume über einer Woche — ohne zwischenzeitliche Ergänzung — ohne knurrenden Magen — gefunden.

- Backobst (ungeschwefelt) bringt die notwendigen Ballaststoffe, ist ein netter Knabberkram und peppt ein Müsli richtig auf. Auch eingeweicht als Nachtisch nicht zu verachten.
- Brühwürfel. Eine heiße Brühe kann sehr schnell Appetit befriedigen und kaltes, schlechtes Wetter durch angenehme Magenwärme psychisch verbessern. Ausserdem sind Brühwürfel eine würzige Suppengrundlage. Diese kompakten Dinger sollte man auf Tour unbedingt dabei haben.
- Erbsensuppe aus geschälten Trockenerbsen, getrocknetem Suppengemüse und Räucherspeck. Kompakt gibt es die Erbsensuppe auch von Knorr als Erbswurst (ca. DM 2,50, aber schwer zu beschaffen) in der schon alles drin ist und die recht haltbar ist. Sie ist mit heißem Wasser angerührt in 1 Minute fertig. Ich bevorzuge dabei etwas weniger Wasser als die Angabe des Herstellers, dann ist die Suppe kräftiger und sämiger und abschmecken mit gebratenem Speck und gebratenen Zwiebeln. Eine Erbswurst war schon die deutsche Geheimwaffe im Krieg 1870/71.
- Gewürze nach eigenen Vorlieben. Sie lassen sich gut in alten Filmdosen verpacken und mit einem Etikett aus Tesaband versehen.
- Jola-Fleischkonserven (EG Vorräte) als Ausnahme vom Konserven-Bann und als Grundlage für einen Gruppeneintopf
 - Rindfleisch im eigenen Saft (400g) oder argentinisches Corned Beef.

¹⁰⁰siehe Trinkflaschen

- Schweinefleisch im eigenen Saft (400g), (Schmalzfleisch) auch als Brotaufstrich mit etwas Salz zu gebrauchen
- Kaffeepulver (instant) in großer Schraubflasche
- Kartoffelbrei (instant) z.B. Pfanni, läßt sich mit etwas Milchpulver und heißem Wasser in einen brauchbaren Magenfüller verwandeln.
- Knödel im Kochbeutel z.B. Pfanni (Kartoffel-, Semmel- und/oder Speckknödel) sind bei ausreichender Wasserversorgung durchaus tragbare Magenfüller und mit einer brauchbaren Soße nicht zu verachten.
- Knorr Fertiggerichte aus der Tüte wie Spaghetteria, RiziBizi und Hüttensnack. Alle sind angeblich 2 Portionen, es sind auch knapp 2 Teller, aber nur eine Person kann davon einigermaßen satt werden. Natürlich kann man keine geschmacklichen Höchstleistungen erwarten (allerdings für ein Essen aus der Tüte erstaunlich gut) und man sollte das Gericht etwas aufpeppen und nachwürzen, dann sind Preis und Gewicht akzeptabel. Man kann auch bei dem Nährwertgehalt nicht erwarten, daß der Magen lange damit zufrieden ist, aber wie gesagt die Grundlage ist o.k. und ich empfehle dazu etwas Fett und Eiweiß (einen Klacks Butter, ausgebratenen Speck, kleingeschnittenen Cabanossi oder was auch immer der Verpflegungsbeutel hergibt).
 - Käs Spätzle: Inhalt 165g, 1425KJ, 339Kcal, 13g Eiweiß, 44g Kohlenhydrate, 12g Fett.
 - Pasta al Gorgonzola: Inhalt 170g, zusätzlich wird ein halber Liter Wasser benötigt. 1460KJ, 348Kcal, 12g Eiweiß, 48g Kohlenhydrate, 12g Fett
 - Pasta Pomodoro Mozzarella: Inhalt 168g, zusätzlich wird ein halber Liter Wasser benötigt. 1270KJ, 300Kcal, 12g Eiweiß, 53g Kohlenhydrate, 4g Fett
 - Steinpilz Käse Reis: Inhalt 156g, 1270KJ, 301Kcal, 7g Eiweiß, 52g Kohlenhydrate, 7g Fett.
- Milchpulver in mittlerer Schraubflasche
- Müslimischung, nach eigenen Vorlieben selbst mischen, in den Fertigmischungen ist in der Regel jede Menge Zucker drin und an Nüssen wird gespart.
- Pemmikan (Metzmacher Cathay) ist ein von den Indianern abgegucktes Nahrungskonzentrat aus Rind- und Schweinefleisch, Schinken, Rind- und Schweinefett, Karotten, Porree, Sellerie, Pastinaken, Rot-, Weiß- und Blumenkohl, Wirsing, Soja, Bambus, Weizenkleie, Weizenkeimöl, Röstzwiebeln, schwarze Johannisbeeren, Heidelbeeren, Kräutern, Leinsamen, Senfkörner und Brennessel. Es gibt die Geschmacksvarianten Neutral, Röstzwiebeln, Knoblauch, Chili und Schinken. Diese Paste ist sehr haltbar und man kann sie als Brotaufstrich, Soßen- oder Suppengrundlage verwenden.
Das Geheimnis der langen Haltbarkeit dieses konzentrierten Lebensmittels, dass völlig ohne Konservierungsmittel auskommt, liegt laut Hersteller und Polar-Experten Karl-Josef Metzmacher (den ich bei einer Test- und Werbeveranstaltung von Globetrotter Ausrüstungen kennenlernen konnte) daran, dass die Paste absolut kein Wasser enthält. Alle Bestandteile sind getrocknet und dann mit Fett versetzt.
100g Cathay enthalten ca. 17g Eiweiß, 4g Kohlenhydrate, 50g Fett, 5g Mineralstoffe. Brennwert 2120kJ / 500kcal.
- Salz in kleiner Schraubflasche
- Speck, durchwachsen und gut geräuchert (nicht die Gummiqualität aus der Plastiktüte). Damit läßt sich gebraten viel zaubern.
- Speiseöl in kleiner Sigg-Flasche (am vielseitigsten sind Sonnenblumenöl und Erdnußöl mit denen man auch gut braten kann).
- Soja-Fleisch, z.B. Hensel (Reformhaus) nach Hackfleischart. Läßt sich eingeweicht in Klopse, Hackfleischsoßen usw. gut sättigend verarbeiten. Allerdings braucht man reichlich Gewürze um Geschmack reinzubekommen.

- Spaghetti, z.B. Mirakoli (alles kompakt dabei)
- Teebeutel (schwarzer Tee sowie Kräutertee und/oder Früchtetee)
- Tomatenmark (Tube)
- Zucker (z.B. brauner Rohrzucker) in kleiner Schraubflasche
- Zwiebeln, ob roh oder mit Speck gebraten sind sie immer eine willkommene Ergänzung.
- militärische Rationen z.B. EPA (ca. 1500g, ca. DM 9,80 bei Räer) und/oder US MRE (ca. 600g, ca. DM 9,80 bei Räer)
 - EPA, Einmannpackung, Zusammenstellung siehe Bundeswehr, leider habe ich vergessen welche Fertiggerichte und welcher Brotaufstrich in welchen Typen ist. Auf jeden Fall ist das schlimmste Fertiggericht Huhn in Weißweinsoße. Andere Fertiggerichte sind warm durchaus eßbar. Ich werde versuchen in dieser Richtung weiter zu ermitteln (hat ein Leser einen Tip?).
 - US MRE Typ 1, Meal Ready to Eat Typ 1 hat folgende Zusammenstellung:
 - * Schweinefleisch mit Reis und Barbecue-Soße (227g), recht würzig aber wenig.
 - * Apfelmus (128g)
 - * Traubengelee (28,35g)
 - * Getränkpulver Kirsch (34g)
 - * Getränkpulver Kakao (42,5g)
 - * Cracker (2 Stück)
 - * Tabasco (1 Flasche 1/8 Unze)
 - * Teelöffel aus Kunststoff
 - * Karamellrollen (2 mal 14g)
 - * Kaffeepulver (1 Portion)
 - * Kaffeeweißer (3g)
 - * Zucker (6g)
 - * Salz (4g)
 - * Kaugummi (2 Dragees)
 - * Streichhölzer (1 Brief)
 - * Erfrischungstuch
 - * Toilettpapier
 - US MRE Typ 3, Meal Ready to Eat Typ 3 hat folgende Zusammenstellung:
 - * Hühnereintopf (227g), eßbar, aber womit füllt man den anderen hohlen Zahn?
 - * Apfelmus (128g)
 - * Erdnußbutter (42,5g)
 - * Getränkpulver Kirsch (34g)
 - * Getränkpulver Kakao (42,5g)
 - * Cracker (2 Stück)
 - * Tabasco (1 Flasche 1/8 Unze)
 - * Teelöffel aus Kunststoff
 - * Karamellrollen (2 mal 14g)
 - * Kaffeepulver (1 Portion)
 - * Kaffeeweißer (3g)
 - * Zucker (6g)
 - * Salz (4g)
 - * Kaugummi (2 Dragees)
 - * Streichhölzer (1 Brief)

- * Erfrischungstuch
- * Toiletpapier

Marschverpflegung : für Tagestouren

- Berghaferl. Kleiner hoher Napf, der als Tasse oder als Müslischüssel genutzt werden kann.
- Blechschachtel. Sie ist leicht und die Verpflegung bleibt darin einigermaßen frisch (besser als in Plastik). Die Trangia-Brottschachtel (Globetrotter) läßt sich zur Not auch als Kochtopf verwenden.
- Brot z.B. Fladenbrot (Bannock oder vom Türken), schmeckt auch noch pappig und ohne Butter (die bei Wärme doch nur eher Öl gleicht und dazu neigt im Rucksack auszulaufen).
- Haushaltspapier, einige Blatt. Kann als Klopapier verwendet werden und auch den kleinen Abwasch sparen.
- Müsliriegel (z.B. Corny oder Kellogs), leicht, kompakt, sättigend. Wer auf die Mark nicht so schauen muss, dem sei auch Powerbar ans Herz gelegt.
 - Corny, Gewicht: 25g, Geschmacks-Varianten:
 - * Banane in Milkschokolade: 432KJ, 102Kcal, 1,5g Eiweiß, 16,3g Kohlenhydrate, 3,4g Fett,
 - * Cocos Crisp: 556KJ, 134Kcal,
 - * Fruchtig-Herb mit Cranberries: 440 KJ, 104Kcal, 1,6g Eiweiß, 18,4g Kohlenhydrate, 2,6g Fett
 - * Nüsse und Mandeln: 464KJ, 109Kcal, 1,9g Eiweiß, 15,1g Kohlenhydrate, 4,6g Fett
 - * Schoko: 471KJ, 111Kcal, 1,7g Eiweiß, 15,7g Kohlenhydrate, 4,6g Fett
 - Kellogs
 - PowerBar, Gewicht: 65g, Energiewert: 940 KJ, Geschmacks-Varianten: Schokolade, Wildfrucht, Apfel-Zimt, Banane, Malz-Nuß
- Obst wie z.B. ein Apfel o.ä. der diese Trockennahrung geschmacklich deutlich aufwertet.
- Plastiktüten, z.B. 2 Gefrierbeutel, um notfalls etwas sauber verpacken zu können.
- Salami und/oder hartgeräucherter tiroler Speck. Dieser Stoff ist haltbar, bringt die nötigen Kallorien und ist als Mineralienlieferant nicht zu unterschätzen (da kann man auf Isostar getrost pfeifen).

Beleuchtung :

- Minitaschenlampe: Mini MagLite mit Gürteltasche (z.B. AKAH oder MAG) und Ersatzbatterien. Die Mini Maglite ist stabil (aus Flugzeugaluminium) und sehr hell (Krypton-Birne). Sie ist mir zum treuen Begleiter geworden und für die vielen Anwendungen bei denen man einen Minischeinwerfer braucht gut zu Diensten gewesen. Im Heimbereich verwende ich Akkus, aber auf Tour sind Hochleistungsbatterien vorzuziehen, weil sie eine geringere Selbstentladung, eine geringere Kälteempfindlichkeit und eine höhere Kapazität haben.
- Taschenlampe (optional): MagLite Mono 3D, der große Bruder der Mini MagLite ist genauso stabil, heller, schwerer und leuchtet länger. Die MagLite Mono 3D (mit 3 Monozellen) ist ein echter Handscheinwerfer und so solide gebaut, dass sie als Keule verwendet werden kann.
- Stirnlampe: z.B. Petzl mit Ersatzbatterien im Rucksack. Die Stirnlampe ist eine getrennte Konstruktion mit Reflektor den man mit einem breiten Gummiband an der Stirn bzw. dem (Kletter-)Helm tragen kann. Das Batteriefach ist entweder als Tasche ausgelegt oder als Schachtel am Hinterkopf (Gegengewicht). In die Stirnlampe kann man entweder eine normale Glühbirne (geringe Lichtleistung, lange Leuchtdauer) oder eine Hallogenbirne (hohe Lichtleistung, kurze Leuchtdauer) einsetzen (es gibt

auch schon Stirnlampen zum umschalten). Der Vorteil der Stirnlampe ist, man hat Licht wo man hinschaut und die Hände frei.

- Kerzenlaterne: Big Oak oder Northern Lights (baugleich). Kleine zusammenschiebbare¹⁰¹ Kerzenlaterne mit einer pfiffigen Nachschiebemechanik für die dicke, lang brennende Kerze. Die Kerzen gibt es auch schon als Citronella-Kerzen, die durch ihren Duft Mücken fernhalten.
 - Vorteil: geringes Packmaß, lange Brenndauer
 - Nachteil: Kerzen funktionieren nicht bei großer Kälte, geringe Lichtleistung.
- Camping Gaz Kartuschenlampe (optional). Sie gibt es in verschiedenen Bauarten und Komfortstufen (mit Piezo-Zünder, Glasschutz usw.). Packmaße und Leistung entsprechen in etwa der Coleman Peak1.
 - Vorteil: kinderleichter Betrieb. Aufdrehen — anzünden — leuchtet. Kartuschen sind auf vielen Campingplätzen und in Baumärkten zu beschaffen. Es gibt auch kompatible Kartuschen von z.B. Plein Air, Coleman usw. (teilweise auch als Butan-Propan-Mischung die besser bei Kälte funktioniert).
 - Nachteil: geringe Kapazität (ca. 2-12 Stunden) der teuren (ca. DM 5,- bis DM 8,-) Kartuschen. Noch geringere Kapazität bei Kälte und im Gebirge. Zusätzlicher Müll den man zur Versorgung und zur Entsorgung mitschleppen muss.
- Coleman Peak 1: (optional) kleine Benzinlampe mit Druckvergasung. Die Packmaße (Höhe 23cm, Durchmesser 11cm) sind gerade noch rucksacktauglich (im gepolterten Coleman Transportbeutel).
 - Vorteil: die Lampe ist fast so leicht wie eine Gaslampe zu betreiben. Aufpumpen — halb aufdrehen — anzünden — leuchtet — wenn die Betriebstemperatur erreicht ist, kann man auch voll aufdrehen. Sie bietet max. 75 Watt Licht- und Heizleistung bei einer Brenndauer von 5 Stunden bei einer Tankkapazität von 0,25l Reinigungsbenzin (zur Not auch mit Bleifrei Benzin). Wird die Lampe nicht voll aufgedreht, dann leuchtet und heizt sie entsprechend länger.
 - Nachteil: 0,8Kg mehr Gepäck
- Coleman CL 1: (optional) große Benzinlampe mit Druckvergasung. Luxusversion für den Fahrzeugtransport in Kunststoff-Transportbox. Die Lampe hat eine Höhe von 30cm und einen Durchmesser von 13cm, dazu kommt dann noch die Kunststoff-Transportbox.
 - Vorteil: die Lampe ist mit dem leicht zu beschaffenden Brennstoff (an jeder Tankstelle) fast so leicht wie eine Gaslampe und so leicht wie die Coleman Peak1 zu betreiben. Sie bietet max. 165 Watt Licht- und Heizleistung bei einer Brenndauer von 8 Stunden bei einer Tankkapazität von 0,8l Bleifrei-Benzin (natürlich funktioniert auch das teurere Coleman Fuel). Wenn die Lampe nicht voll aufgedreht wird, dann reicht der Tank auch für 15 Stunden. Mit der Heizleistung ist ein Zelt schnell angenehm warm.
 - Nachteil: 1,5kg mehr sperriges Gepäck.
- Petromax 500: (optional) große Petroleumlampe mit Druckvergasung (Höhe 40cm). Luxusversion für den Fahrzeugtransport in Stahlblech- (Bundeswehr und DRK) oder Holz-Transportbox (im Handel erhältliche Zivilversion).
 - Vorteil: mit max. 400-500 Watt höchste Licht- und Heizleistung bei einer Brenndauer von 8 Stunden bei einer Tankkapazität von 1 Liter paraffinfreiem Petroleum.
 - Nachteil: mehr als 2,3kg mehr Gepäck, vor allen Dingen im Ausland schwer zu beschaffender Brennstoff (auf keinen Fall duftendes Lampenöl verwenden). Schwer anzuheizen und es wird zum Anheizen zusätzlich Spiritus als zweiter Brennstoff benötigt. Wenn die Petromax nicht ausreichend angeheizt ist, wirft

¹⁰¹dadurch Glasschutz und geringe Packmaß

sie Flammen und rußt sehr stark. Dieser Petroleumruß riecht auch sehr unangenehm. Nicht eingewiesene Personen sollten unbedingt wegen der Brandgefahr die Finger von der Lampe lassen! übrigens wenn der Drehzeiger nach oben zeigt ist die Lampe aus und nach rechts dreht man sie an.

Körperpflege :

- Faltschüssel (z.B. Ortlieb, gibt es bei Globetrotter). Eignet sich als transportables Waschbecken für alle Waschaktivitäten (Abwasch, Körperpflege, Kleiderwäsche).
- Handtuch (laut dem *hitchhikers guide to the galaxy* der wichtigste Ausrüstungsgegenstand)
- Kamm, vorzugsweise ein Hornkamm, der greift das Haar nicht an, nimmt Fett auf und läd sich nicht statisch auf
- Rasierzeug ist eine Frage des persönlichen Geschmacks. Für den einen gehört es zum Abenteuer den Bart wuchern zu lassen, der andere braucht seine tägliche Rasur für sein psychisches Wohlbefinden. Entscheidet man sich für die Rasur, dann kann man zwischen Trocken- und Naßrasur wählen. Für die Trockenrasur gibt es elektrische Rasierer mit Akku und mechanische Rasierer mit Uhrwerk oder Schwungradscheibe (hier wird man bei Kettner fündig). Bei der Naßrasur gibt es die volle Bandbreite vom Rasiermesser (echt Kult, dazu braucht man dann noch einen Rasierpinsel mit einer Besteckung aus Dachshaar — keine Schweinsborsten —, eine gute Rasierseife — z.B. Spezial Rasierseife Marke Gold-Dachs von der Firma Dittmar oder Almond von D.R.Harris, beide gibt es bei Manufaktum —, und einen Streichriemen für die optimale Schärfe) bis zum Einmalrasierer (leicht, billig, Müll). Wie gesagt alles eine Frage des Geschmacks und des Gewichtes.
- Spiegel. In diesem Fall halte ich einen Metallspiegel für geeignet. Wenn man einen Hohlspiegel wählt, hat man nicht nur einen Vergrößerungsspiegel, sondern auch einen Feueranzünder. Allerdings braucht nicht jeder einen Spiegel, soetwas ist ohne Probleme von mehreren Personen nutzbar.
- Waschlappen, erleichtert deutlich die Wäsche aus der Waschsüssel.
- Waschmittel für die Körperpflege. Für die Umwelt am besten und für den Geldbeutel am belastesten ist eine Fläschchen Umweltseife. Die zweitbeste Lösung ist ein Duschgel, welches sich auch als Shampoo verwenden läßt. Verpacken sollte man es am besten in einer verschraubbaren Laborflasche aus Kunststoff. Die Größe der Flasche richtet sich nach dem geplanten Verwendungszeitraum. Zur Not tut es aber auch ein Stück Seife in einer Seifendose.
- Waschmittel für die Handwäsche der Kleidungsstücke. Umweltseife, Rei in der Tube, oder ein flüssiges Waschmittelkonzentrat (z.B. Ariel Ultra) in einer verschraubbaren Laborflasche aus Kunststoff.
- Zahnbürste
- Zahnpasta

Orientierung :

- Tasche: kleiner Kulturbeutel oder Geldtasche in der alles kompakt untergebracht werden kann.
- Höhenmesser: z.B. Thommen Classic TX22 (das mechanische Referenzgerät bis 6000m das auch noch funktioniert wenn Batterien vor Kälte schlapp machen) für die Höhenmessung (Orientierung) und mit Barometer-Funktionen (Wetterbeurteilung) im Lederetui. Trageweise, wenn man ihn braucht an einer Schnur um den Hals gesichert in einer Brusttasche, sonst sicher in der Orientierungstasche. Dieser Höhenmesser hat eine Ablesegenauigkeit von 5m (wenn man ihn beim letzten bekannten Punkt justiert hat kann man von einer Genauigkeit von 10m ausgehen).
- Kartenmesser: empfohlene Modelle

- Eschenbach Landkartenmesser Nr. 6931: Maßstäbe 1:25.000, 1:50.000 und 1:100.000 auf der einen Seite rastbar und 1:150.000, 1:200.000, 1:300.000, 1:400.000, 1:600.000 und 1:750.000 auf der anderen Seite als Skala.
- Freiburger Präzisionsmechanik aus ehemaligem NVA Bestand (leicht und billig) mit Skalen für die Maßstäbe 1:600.000, 1:120.000, 1:30.000, 1:200.000, 1:100.000 und 1:50.000.
- Kartenwinkelmesser: empfohlene Modelle
 - Faber-Castell 807: Teilung 360° und 640(0)′, sowie Planzeiger 1:50.000, 1:200.000, 1:250.000 und Strichplatte, aber leider im Moment nicht mehr lieferbar.
 - Silva KWM1: Teilung 360° mit einstellbarer Deklination von 30°, sowie Planzeiger 1:25.000, 1:50.000, 1:63360 und alles in der Größe eines Kartenkompasses.
 - Winkelmesser: Vollkreis Winkelmesser (Teilung 360°, Durchmesser ca. 10cm). Zweitbilligste Lösung.
 - Kopie: verkleinerte Fotokopie auf Folie des Kartenwinkelmessers in Abschnitt 3.7 auf Seite 118. In der Mitte wird mit einer Nadel ein kleines Loch gestochen und ein ca. 40cm bis 50cm langer, schwarzer Zwirnsfaden von unten durchgezogen und mit einem Ende oben verknotet. Billigste Lösung.
- Kompass, trageweise wenn man ihn braucht, an einer Schnur um den Hals oder einer Schulterklappe gesichert in einer Brusttasche oder am Gürtel in einer speziellen Gürteltasche (z.B. Silva-Tasche) mit einer Sicherungsschnur am Gürtel, sonst sicher in der Orientierungstasche. Empfohlene Modelle:
 - Eschenbach Alpin, zur Zeit der vielseitigste Kompass auf dem Markt. Er besteht aus einem großen Kartenkompass mit Deklinationseinstellung, einer guten Visiereinrichtung, oben liegendem Spiegel, nachtleuchtenden Marken und Skalenring, cm-Skala, inch-Skala, Klinometer, Klinometerskala für 1:25000 und 1:50000 Karten, Planzeiger, Lupe, Umrechnungstabelle von Neigungswinkel in Prozentsteigung sowie Kreis- und Dreiecksschablone. Allerdings hat er auch seinen Preis. Verstauen lässt sich dieses Teil prima im Cordura-Etui von Silva.
 - Freiburger Präzisionsmechanik F58, interessanter Marchkompaß aus NVA Beständen mit elektischer Wirbelstromdämpfung die auch in einem schaukelndem Fahrzeug funktioniert. Vorteil: Kompass der Spitzenklasse zu einem Preis um DM 20,-. Nachteil: ungewohnte Artilleriepromille von 60′ des Warschauer Paktes.
 - Freiburger Präzisionsmechanik F73, flüssigkeitsgedämpfter Marschkompass aus NVA Beständen. Deklinationseinstellung von 40° West bis 40° Ost. Weltweite Inklinationen durch spezielle Nadelaufhängung. Vorteil: Kompass der Spitzenklasse zu einem Preis um DM 20,-. Nachteil: ungewohnte Artilleriepromille von 60′ des Warschauer Paktes.
 - Recta DP6, kleiner handlicher Peilkompass (kaum größer als eine Streichholzschachtel) mit unten liegendem Spiegel (seitenrichtige Darstellung) und Klinometer (Neigungswinkelmesser) sowie beliebige Deklinationseinstellung und Lederetui. Dieses Kompassmodell ist die erste Wahl wenn man viel zu Peilen hat und Hangneigungen beurteilen muss. Er ist aber nur bedingt für Kartenarbeit brauchbar (dafür hat man den Kartenwinkelmesser). Dieser Typ ist jetzt auch mit Turbo20-Nadel lieferbar und ist damit für alle Inklinationen tauglich.
 - Recta DO555 mit Turbo20, Kartenkompass ohne Deklinationseinstellung. Wenn man viel Kartenarbeit zu machen hat, dann ist dies der ideale Kompass, der zudem durch das Turbo20-System weltweit in allen Inklinationen einsetzbar ist und extrem kurze Einschwingzeiten hat. Er ist weiterhin ausgestattet mit einer großen Lupe, festen Maßstäben 1:10.000, 1:15.000 und aufklebbaren Maßstäben 1:15.000, 1:25.000, 1:50.000 und 1:100.000. Verpacken kann man diesen Kompass in dem Corduraetui von Silva (und der Silva Kartenwinkelmesser paßt noch mit rein).

- Stechzirkel, z.B. Aristo Navigationszirkel (für die schnelle Kartenarbeit). Für die Entfernungsmessung bei Wanderungen nicht unbedingt notwendig wenn man einen Kartenmesser mit dem richtigen Maßstab (entsprechend der Karte) hat. Allerdings ist der Stechzirkel auch zum Abgreifen der Höhenlinien tauglich und kann so helfen die Hangneigung zu beurteilen.
- Kilometerzähler, z.B. K&R fitty (muss nicht sein, aber es ist schon angenehm zu wissen wie weit man schon gelaufen ist, und wie weit es noch bis zum Ziel ist). Der Betrieb des Kilometerzählers setzt voraus, dass man genau seine Schrittlänge (nicht das Maß beim Schneider) bei Wanderungen kennt, denn diese Schrittlänge wird am Gerät eingestellt und bildet die Grundlage des Zählers.
- Gebietsführer, bei Bergtouren zwingend notwendig. Z.B. Alpenvereinsführer aus dem Rudolf Rother Verlag.
- Kartenmaterial, Aktuell und für Wanderungen, Bootsfahrten usw. im Maßstab 1:50.000 oder besser 1:25.000, für Radtouren reicht 1:100.000 und Autofahrten 1:250.000. Im Gebirge sind Alpenvereinskarten vorzuziehen. Gibt es für den entsprechenden Bereich keine Alpenvereinskarten, dann sind entweder topographische Karten oder militärische Karten die beste Wahl.
- Tide-Kalender an der Küste, besonders wenn man im Watt herumlaufen möchte.
- Uhr. Dies ist ein Diskussionsthema für sich. Hier kann man entscheiden ob man eine Taschenuhr (mit Schutzdeckel) oder eine Armbanduhr verwenden will (McManners empfiehlt die Verwendung einer Armbanduhr als Taschenuhr). Eine weitere Unterscheidung kann man noch zwischen einem elektronischen oder elektromechanischem Quarzwerk und einem mechanischem oder einem automatischem, mechanischem Uhrwerk treffen. Alle Möglichkeiten bieten enorme Vor- und Nachteile. Generell gilt: Eine Armbanduhr ist schnell im Zugriff, aber sehr exponiert für Beschädigungen (man denke nur an Klettertouren). Eine Taschenuhr (mit Deckel, ich habe schon ein Uhrglas von einer Taschenuhr eingedrückt) ist in der Regel sicher eingepackt, aber langsam im Zugriff. Mechanische Uhren sind recht zuverlässig (sofern man nicht die billigsten Dinger nimmt) und unabhängig (und wertbeständig, denn Feinmechanik wird nur teurer). Elektromechanische Quarzuhren gehen recht genau, sind aber abhängig von einer kälteempfindlichen Batterie. Elektronische Quarzuhren sind nicht nur abhängig von der Batterie, sondern die LCD-Anzeigen neigen auch dazu einzufrieren (oft sind solche Uhren dann noch Multifunktionselemente mit Kompass, Höhenmesser und was weiß ich noch alles, mit billigen Sensoren die eine Genauigkeit vortäuschen die nicht da ist).
- GPS, einige Bemerkungen zur Satellitennavigation GPS. Die zivilen GPS-Systeme sind vom DAV getestet worden und das Fazit ist: Ein GPS-System kann die Kombination Karte, Kompass und Höhenmesser nicht ersetzen. GPS zeigt nur den Standort in einer Genauigkeit von $\pm 100\text{m}$ an (dies mag auf See ausreichen, im Gebirge ist es zu wenig) und zeigt nicht die Richtung an.

Signalausrüstung :

- Signalgerät, mit 1 roten Leuchtkugel und 1 Rauchstrich Orange. Zusätzlich sollte noch andere Signalmunition verfügbar sein. Bei Leucht- und Rauchsignalen gilt international folgender Code:
 - 1 Stern rot (eine Leuchtkugel in rot) = Notfall (in der Nacht)
 - 1 Rauchstrich orange = Notfall (am Tage)
 - 1 Stern weiß = Verstanden, oder Hilfe unterwegs
 - 1 Stern grün = Entwarnung, oder zurück zum Ausgangspunkt
- Signalpfeife, z.B. ACME Siren, ACME Metropolitan Police, ACME Trillerpfeife oder die amerikanische Sergeanten-Pfeife (unbedingt eine Pfeife aus Metall wählen, Finger weg von billigen Pfeifen aus Plastik, es sei denn man erwartet extrem tiefe Temperaturen und will nicht mit den Lippen an der Pfeife festkleben). Eine sehr effektive

Ausnahme ist die Storm Signalpfeife die zwar aus Plastik (aber nicht billig) ist und wirklich Lärm macht (laut Globetrotter 94,7 Dezibel).

Leider gibt es nicht überall die gleichen akustischen Notsignale.

- im maritimen Bereich ist es das SOS mit 3 mal kurz, 3 mal lang und 3 mal kurz.
- im Forst ist es 1 mal kurz, 3 Sekunden warten, 2 mal kurz, 3 Sekunden warten, 1 mal kurz. Gleiches gilt mit Schüssen, also Schuss — 3 Sekunden warten — Schuss, Schuss — 3 Sekunden warten — Schuss.
- im Gebirge gilt das alpine Notsignal mit 6 Signalen in einer Minute (alle 10 Sekunden), 1 Minute warten und wieder 6 Signale in einer Minute. Diese Signale können akustische oder Lichtsignale sein.

Im Zweifelsfall wird SOS am besten verstanden.

- Signalspiegel, bzw. Helioscop um bei Sonnenschein auf sich aufmerksam machen zu können. Dabei kommt aber nur ein Signalspiegel U.S. Air Force Type (oder etwas kompatibles) in Frage (laut dem Hersteller Safesport Manufacturing Company in Denver: Der einzige Signalspiegel der wirklich funktioniert), der aus dem Survival-Pack der Piloten stammt und nicht der Schrott (einfacher Metallspiegel mit Bohrung in der Mitte) der bei deutschen Ausrüstern angeboten wird.

Also die Beschaffung gestaltet sich so schwierig, dass so ein Spiegel scheinbar nur bei amerikanischen Pilotenausrüstern zu bekommen ist. So ein Signalspiegel besteht aus zwei laminierten Spiegeln, wobei die Mitte jeweils ein Fresnellspiegel (halbdurchlässiger Spiegel) ist. In diesem Visier sieht man dann von der Sonne einen Leuchtpunkt der exakt auf den Punkt zeigt, wo das reflektierte Sonnenlicht hinzeigt. Während meiner Bundeswehrzeit konnte ich im Fliegerleitdienst so einen Signalspiegel ausgiebig testen und es war kein Problem einem Flugzeug auf ca. 4km direkt in die Kanzel zu blinken und so seine eigene Position (per Funk bestätigt) anzugeben. Verpacken lässt sich der ca. Scheck-Karten große Signalspiegel prima und sicher in einem „Witz Surf Safe“¹⁰².

Die übersetzte Gebrauchsanleitung:

1. Reflektiere das Sonnenlicht vom Spiegel auf eine nahegelegene Fläche (Rettungsflöß, Hand usw.).
2. Bringe den Spiegel langsam ans Auge und schaue durch das Visierloch. Dort wirst Du einen Lichtpunkt sehen, dies ist der Zielindikator (Zielpunkt).
3. Halte den Spiegel nahe am Auge und drehe und kippe den Spiegel so, dass der Zielpunkt auf dem Ziel liegt.
4. Selbst wenn kein Flugzeug oder Schiff in Sicht ist, schwenke den Horizont mit dem Zielpunkt ab, selbst bei dunstigem Wetter sind die Lichtspiegelungen viele Meilen zu sehen.

Ich empfehle folgende Typen:

- Safesport Manufacturing Company, Denver. U.S. Air Force Mark 3 Type 1. Dies ist die klassische Konstruktion aus Glasspiegeln. Er ist zwar nicht bruchfest und nicht ganz leicht, hat aber die beste Reflektionsleistung, den hellsten und deutlichsten Visierpunkt.
- Rescue Reflectors Inc, 220 E. Texas, Baytown, Texas 77520: Airforce Model 1 standard. Größe 2inch x 3inch, Preis etwa 12US\$. Dieser Spiegel entspricht in der Konstruktion und den Maßen dem U.S. Air Force Mark 3 Type 1, nur das verwendete Acryl-Glas ist leichter und bruchfester als das Original. Allerdings hat der Glasspiegel eine bessere Reflektionsleistung. Der Visierpunkt ist deutlich, aber nicht so hell und randscharf wie beim U.S. Air Force Type und erfordert daher eine etwas sorgfältigere Visierung.
- Rescue Reflectors: Coast Guard Model 5 standard. Größe 3inch x 5inch, Preis etwa 17US\$. Die Küstenwache schreibt für die Notausrüstung von Rettungsbooten

¹⁰²siehe [Den95]

eine etwas größere Spiegelfläche vor als die Luftwaffe. Die Konstruktion und die Eigenschaften entsprechen sonst dem Air Force Model 1 standard. Diesen Spiegel gibt es auch mit einem Schwimmring für die Trampeltiere die trotz Sicherungsschnur dazu neigen ihren Signalspiegel zu versenken.

Medizinische Versorgung :

Rucksack-Apotheke 1 : universelle Grundausrüstung mit Schwerpunkt Wundversorgung.

Erste-Hilfe-Tasche : in der alles kompakt und rucksackgerecht untergebracht werden kann, z.B. Mountainsport First Aid die sofort ins Auge fällt und auch als Gürteltasche getragen werden kann.

Instrumente :

- Aderklemme, Haemostat (optional), die Idee habe ich von Wiseman aufgegriffen und ein wirklich praktisches Teil kennengelernt. Es hat Ähnlichkeit mit einer Schere und funktioniert wie eine feststellbare Pinzette. Damit hat man praktisch die dritte Hand, die eine Pinzette festhält. Natürlich kann man im Notfall auch eine blutende Ader abklemmen (vorher desinfizieren). Gefunden habe ich so ein Teil nach langer Suche auf einem Flohmarkt an einem Stand mit diversen, neuen, chirurgischen Instrumenten.
- Latex-Handschuhe, 1 Paar
- Nadelhalter (optional), ein weiteres chirurgisches Instrument aus der gleichen Quelle wie die Aderklemme. Dieses Teil funktioniert wie eine feststellbare Spitzzange und ist wie der Name schon sagt originär dazu da die Nadel des chirurgischen Nähzeugs zu halten.
- Pinzette, z.B. präzise Augenbrauenpinzette (nicht den billigsten Schrott nehmen)
- Schere, klein und leicht, aber nicht das billigste Ding aus Blech. Braucht man halt um Pflaster und Binden zuzuschneiden. Gut bewährt hat sich eine Baselterschere in guter Qualität mit abgerundeten Spritzen.
- Zeckenzange (Globetrotter) um so ein Mistvieh so schnell wie möglich zu entfernen, da Zecken Überträger von FSME (einer speziellen Hirnhautentzündung und es besteht ein Risiko trotz Schutzimpfung!) und Borreliose (Fieber, Herzbeschwerden, Nervenstörungen, Lähmungen und später Rheuma. Gegen Borreliose gibt es erst seit 1997 in den USA eine Schutzimpfung, die allerdings noch nicht gegen alle Borreliose-Arten in Europa wirkt, da bleibt nur eine langwierige Behandlung mit Penicillin) sind. Die Anwendung der Zeckenzange soll ganz einfach sein (zum Glück noch nicht testen müssen!): Zange am Kopf ansetzen und einige male links drehen und die Zecke ist entfernt (Hoffentlich!).

Verbandsmaterial :

- Compeed Blasenpflaster auf Kautschukbasis, 1 Paket = 6 Stück mittlerer Größe
- Elastikbinde (1) mit 3 Klammern
- Kompressen (keimfrei verpackt) z.B. Sofratüll oder SV-Kompressen. Auf keinen Fall sollten Papiertaschentücher als Kompressen verwendet werden, da Papierfasern leicht in die Wunde eindringen und Entzündungen hervorrufen können. Bei BW-Verbandspäckchen sind Kompressen mit im Päckchen.
- Leukoplast, schmal (1 Rolle = 1,25cm * 5m) für Blasen an Finger und Zehen
- Leukoplast, breit (1 Rolle = 2,5cm * 5m) um Blasen abzukleben, Verbände zu fixieren usw. Noch einmal *Leukoplast* und kein Hansaplast und kein Leukosilk. Leukoplast, Hansaplast und Leukosilk sind Produkte des gleichen Herstellers (Beiersdorf) mit gleicher Verpackung aber nur mit Leukoplast kann man zuverlässig und haltbar Hautpartien abkleben. Auch Kaktusstacheln

soll man hervorragend mit Leukoplast entfernen können, indem man die gespickte Stelle mit Leukoplast abklebt und es danach langsam in der Gegenrichtung wieder abzieht.

- Leukotape, schmal (1 Rolle = 2cm * 10m) zur Fixierung von Verletzungen an Muskeln, Bändern und Gelenken, also zum Abkleben von Zerrungen, Verstauchungen usw. an Fingern (speziell bei Kletterern), Zehen, Knöcheln usw.
- Pflaster (Meterware). Keine Strips, denn die halten nicht wenn es darauf ankommt und richten mehr Schaden wie Nutzen an.
- Rettungsdecke, ist doch schneller und evtl. billiger zur Hand als ein Biwaksack
- Spenco Adhesive Knit (1 Paket = 2 Platten Tape) um Blasen und Scheuerstellen abzukleben. Dieses Material ist ähnlich dem Leukoplast und zusätzlich etwas elastisch. Eine Packung enthält zwei postkartengroße Platten die man sich bei Bedarf zuschneiden muss. Vorteil, bei großen Flächen gibt es keine Überlappungen und Druckstellen (sehr von Vorteil bei einer großen Blase unter der Fußsohle).
- Verbandspäckchen (mittel), mindestens 2, z.B. Verbandspäckchen, klein der Bundeswehr oder DIN 13151-M in Plastik verschweißt.
- Verbandspäckchen (groß) mindestens 2, z.B. DIN 13151-G in Plastik verschweißt. Diese Größe ist notwendig um einen Ellenbogen oder ein Knie zu verbinden. Das kleinere Verbandspäckchen hält nicht an den Gelenken. Habe ich selbst an verletzten Knien nach einem unfreiwilligen Abstieg vom Motorrad bei 50km getestet.
- Mini-Rettungsdecke, eine Seite Silber, eine Seite Gold. Soll eine Person gewärmt werden, dann wickelt man sie mit der goldenen Seite außen und der silbernen Seite innen ein. Die goldene Seite absorbiert Wärmestrahlung (von der Sonne) und die silberne Seite reflektiert Wärmestrahlung (vom Körper). Will man eine überhitzte Person kühlen, dann gilt innen Gold und außen Silber.

Medikamente :

- Durchfallmittel, z.B. Immodium 6 Kapseln (um den genervten Darm zu beruhigen) und Kohlekompressen (zur Entgiftung, wenn man etwas schlechtes gegessen hat) 6 Tabletten
- Elektrolyt (bei Durchfall und bei körperlicher Erschöpfung mit großem Flüssigkeitsverlust), z.B. 6 Tüten Elotrans
- Kamtilosan Konzentrat abgefüllt in eine 10g Flasche. für den Magen als Kammillentee, für die Halsentzündung mit warmen Wasser als Gurgelmittel, für Wunden, Entzündungen und offenen Blasen pur als Tupfer oder Umschlag und für Erkältungen zum Inhalieren mit heißem Wasser. Für die Wundversorgung bietet sich auch eine kleine Tube Kamtilosan-Salbe an. Die Salbe läßt sich besser auftragen und als Salbenverband verwenden. Auf jeden Fall habe ich gute Erfahrungen mit den Kamtilosan-Produkten gemacht. Ein entzündeter, großer Pickel auf der Nase (der sich bei jeder Nasenberührung schmerzhaft bemerkbar machte) war nach aufgetupftem Kamtilosan-Konzentrat nach zwei Tagen spurlos verschwunden und eine ca. 4cm große, offene Blase war nach der Versorgung mit Kamtilosan-Salbe und einem Pflaster nach drei Tagen verheilt.
- Latschenkieferöl (pinus montana, pinus pumillo) 10g Flasche, um z.B. Schnupfen zu heilen. Man nehme einfach einen Tropfen auf die Fingerspitze und reibe damit das Nasenloch ein. Wenn die Wirkung nachläßt wiederhole man die Prozedur. Auf jeden Fall werden die Schnupfenbakterien genervt ausziehen. Die Wirkung von Latschenkieferöl ist nicht nur als Hausmittel in den Alpenregionen belegt, sondern auch durch klinische Studien der Firma Allga Pharma GmbH untersucht.

Latschenkieferöl wird durch Wasserdampfdestillation der Nadeln gewonnen. Es enthält D-3-Caren, α -Pinen, β -Pinen und Camphen. Es hat eine keimhemmende Wirkung gegen Pilze und Bakterien. Der Hauptinhaltsstoff D-3-Caren aktiviert bei Hautkontakt eine Ausschüttung körpereigener Kortikoide aus der Nebennierenrinde und erzeugt so eine lokale Entzündungsabwehr. Die Inhaltsstoffe α -Pinen, β -Pinen und Camphen sind alle durchblutungsfördernd und führen so zu einer Mehrversorgung der behandelten Stelle und steigern dadurch die Regenerationsfähigkeit des Gewebes. All diese Effekte werden in der Medizin genutzt um entzündete Gelenke, Nerven und Gefäße äusserlich (im Zusammenhang mit Franzbrandwein) zu behandeln und bei erkälteten Nasenschleimhäuten und Bronchien entzündungshemmend den Schleim durch Inhalation zu lösen. Latschenkieferöl ist halt ein Wundermittel der Natur und gehört deswegen unbedingt in die Reiseapotheke.

- Pfefferminzöl (10g Flasche), gegen Kopfschmerzen und um Schnupfen zu lösen und gegen Stechinsekten. Man nehme einfach einen *kleinen* Tropfen auf die Fingerspitze und reibe damit das Nasenloch ein. Wenn die Nase plötzlich wie ein guter Kamin zieht und die Schleimhäute Beifall klatschen, dann hat man entweder keinen Schnupfen oder man hat zu viel genommen. Vorsichtig dosiert fängt jedenfalls jede verstopfte Nase an zu laufen. Wenn man sich die Schläfen mit dem Pfefferminzöl einreibt, hat man einen kühlenden Effekt, der auch gegen leichte Kopfschmerzen wirkt. Ein anderer Nebeneffekt ist die Wirkung von auf der Haut aufgetragenem Pfefferminzöl gegen Mücken- und Bremsenangriffe. Man kann wirklich beobachten wie diese angreifenden Plagegeister in einer Entfernung von ca. einem halben Meter schlagartig abdrehen. Allerdings hält die Wirkung erfahrungsgemäß nicht wesentlich länger wie zwei Stunden vor und die Anwendung geht stark in die Pfefferminzölbestände. Ein angreifender Bremsenschwarm kann einen aber zur Hysterie treiben, und da kann man sich mit Pfefferminzöl erst einmal zwei Stunden Ruhe verschaffen und das Angriffsgebiet nach Möglichkeit verlassen.
- Sonnenschutzmittel, z.B. 1 Tube Ilrido Plus oder Ilrido Ultra mit einem Sonnenschutzfaktor ≥ 12 (das ultimative Mittel gegen Gletscherbrand).
- Teebaumöl. Wahre Wunder verspricht T3 Teebaumöl First Aid. Es ist konfektioniert in einer verschraubbaren 11ml Alu-Flasche. Es ist erwiesen, dass Teebaumöl gegen Bakterien, Viren und Pilze hilft, allerdings sollte es dabei nicht mit anderen Mitteln kombiniert werden. Die Anwendungsbereiche sollen kleine Wunden, Blasen, Prellungen, kleine Verbrennungen, Sonnenbrand, Geschwüre, Pilzbefall, Zahnschmerzen und Insektenstiche sein. Dies habe ich alles noch nicht getestet, aber wenn es halb soviel hält wie die Werbung verspricht, dann gehört es in die Reiseapotheke (und wartet dort auch bei mir auf die ersten Testfälle)
- Wunddesinfektionsmittel, z.B. 1 Schraubröhrchen (6ml) Kodan Tinktur Forte, und/oder 10g Flasche mit Merfen Orange (muss man selbst umfüllen). Kodan Tinktur ist allerdings primär ein Hautdesinfektionsmittel mit einem hohen Alkoholgehalt. Daher zieht es ganz ordentlich bei einer Anwendung auf einer offenen Blase. Besser soll da Octenisept-Lösung vom gleichen Hersteller sein (noch nicht getestet).

Rucksackapotheke 2 : Ergänzungsausstattung für längere Familienunternehmungen

Erste-Hilfe-Tasche : in der alles kompakt und rucksackgerecht untergebracht werden kann, z.B. Mountainsport First Aid die sofort ins Auge fällt und auch als Gürteltasche getragen werden kann, oder Hayler Erste Hilfe, in der schon einige der folgenden Artikel drin sind.

Instrumente :

- Latexhandschuhe (1 Paar)

- Trillerpfeife (1)

Verbandsmaterial :

- Alkoholtupfer
- Kompressen (2) für die keimfreie Abdeckung von z.B. Schürfwunden.
- Mullbinde (1)
- Mundschutz, war halt schon drin
- Pflasterstreifen
- Sicherheitsnadeln (4) in unterschiedlicher Größe
- Verbandspäckchen, 1 mal mittel und 1 mal groß.

Medikamente :

- Aspirin 20 Tabletten. Schon die Schüler des Hippokrates verwendeten Weidenrindenextrakte bei Schmerzen und Fieber. 1828 gelang es dem Chemiker Andreas Bucher den fiebersenkenden und schmerzstillenden Wirkstoff zu isolieren. Er nannte diesen Wirkstoff Salicin (Weide = lat. Salix). Nicht nur in der Weide, sondern auch in der Pflanze Mädersüß (lat. Spirea ulmaria) kommt dieser Wirkstoff vor. Durch die Reaktion mit Sauerstoff wird aus Salicin Salicylsäure. Salicylsäure greift allerdings stark die Magenschleimhäute an. Der Chemiker Felix Hofmann behandelte dann die Salicylsäure mit Essigsäure und Acetylsäure und schaffte damit ein verträglicheres Medikament das den Namen Acetylsalicylsäure erhielt. Industriell wurde von der Firma Bayer der Stoff aus der Spirea ulmaria gewonnen und als Spirsäure bezeichnet. Aus der Bezeichnung Acetyl-Spirsäure wurde seit 1899 der Markenname Aspirin¹⁰³ der auch zu *aspera* (lat. Schmerzen) passt.

Aspirin bzw. Acetylsalicylsäure ist nicht nur das harmlose Mittel gegen Fieber und Kopfschmerzen. Es ist wesentlich vielseitiger, allerdings auch nicht harmlos. Die hauptsächliche Wirkung von Aspirin liegt darin, dass die Fließfähigkeit des Blutes dadurch erhöht wird, dass die Blutplättchen weniger zusammenkleben. Weiterhin werden Prostagladine gehemmt, die an Schmerzen und Entzündungen beteiligt sind. Dies kann man sich noch vielfältiger nutzbar machen, birgt aber auch Gefahren.

Anwendungsmöglichkeiten :

- Kopfschmerzen
- Fieber senken
- Blutpfropflöser. Aspirin wird dazu verwendet um prophylaktisch oder akut Blutpfropfen bei Herzinfarkten und Schlaganfällen zu lösen um die Durchblutung des geschädigten Bereiches zu verbessern und damit den Schaden zu verringern.¹⁰⁴
- Erfrierungen¹⁰⁵ um den Schaden durch Erfrierung so gering wie möglich zu halten, muss nach dem Auftauen in 37-40°C warmen Wasser die Durchblutung so gut wie möglich in Gang gebracht werden. Dazu muss nun die Fließfähigkeit des Blutes erhöht und die Gerinnbarkeit des Blutes herabgesetzt werden um den thrombotischen Verschluss der durch Kälte geschädigter Blutgefäße zu verringern und damit bleibenden Schaden des Gewebes zu verhindern. Dazu wird eine Aspirin-Tablette täglich in Kombination (wenn vorhanden) mit Heparin eingesetzt.

Gefahren :

- Magenbluten¹⁰⁶ besonders bei Überdosierung oder zu langer Anwendungzeit.

¹⁰³vgl. [All97]

¹⁰⁴siehe [All97]

¹⁰⁵siehe [Tho97]

¹⁰⁶siehe [Wis91]

- Mandelblutungen. Bei entzündeten Mandeln und nach Mandeloperationen darf kein Aspirin verabreicht werden, da es sonst zu starken Blutungen kommen kann.¹⁰⁷
- Augentropfen, z.B. 10ml Opthol-A (wenn man sich die Augen verblitzt hat oder Zug in die Augen bekommen hat)
- Durchfallmittel, Immodium 10 Kapseln
- Erkältungsmittel, z.B. 1 Tube Pinimenthol (handlicher als Wick Vaporup) zum Einreiben der Brust und des Rückens.
- Eucalyptusöl (10g Flasche) als Ergänzung zum Pfefferminzöl und Latschenkieferöl.
- Fettcreme, z.B. ph5 Eucerin 12ml (Probetube) für trockene, rissige Haut und Scheuerstellen. Wenn es Hirschtalg in kleineren Verpackungseinheiten geben würde, wäre dies meine erste Wahl. Bei hohem Bedarf und längeren Touren packe ich statt dessen eine Tube Hirschtalg oder Linola H-Fett ein.
- Franzbrandwein (15ml Probeflasche) für Zerrungen, Verspannungen und starkem Muskelkater.
- Flaschenreinigungstabletten oder Gebissreinigungstabletten (6 Stück) z.B. Kukident aktiv 3. Dieses Zeug ist nicht nur gut für die Dritten (Gott sei Dank brauch ich sie noch nicht dafür), sondern auch für die Grundreinigung von Wasserflaschen.
- Lippenbalsam mit hohem Lichtschutzfaktor (z.B. 16), hilft bei kaputten Lippen sowie bei verbranntem Nasenrücken und Ohrenkrempe.
- Magenmittel, Kompensan 20 Tabletten
- Melisengeist (15ml Probeflasche) für Nervosität, Kopfschmerzen, Magenbeschwerden, nervöse Herzbeschwerden, nervöse Schlafstörungen, Wetterfühligkeit, Erkältung, Nervenschmerzen, Muskelkater, Hexenschuss, Erschöpfung
- Paracetamol
- Wund- und Heilsalbe (50g), z.B. *Traumeel S*. Diese Salbe hilft bei Verletzungen aller Art, Schürfwunden, Verstauchung, Verrenkung, Prellung (selbst getestet), Blut- und Gelenkgüsse, Sehnenscheidenentzündung (selbst getestet), Schleimbeutelentzündung. Die Salbe ist auf pflanzlicher Basis und enthält u.a. Arnika, Ringelblume, Hamamelis, Echinacea, Kamille usw.
- Zugsalbe (1 Tube = 10g) z.B. Ilon Abszess-Salbe zur Entfernung von tief sitzenden, entzündeten Splittern, Dornen usw. die sich nicht mit der Splitterpinzette entfernen lassen. Bei mir habe ich immer alle Splitter mit der Pinzette entfernen können (auch wenn dabei etwas Haut auf der Strecke blieb). Bei meiner Frau und Tochter komme ich ohne Zugsalbe nicht aus.

Kleinkram :

Schuhlöffel : z.B. die klappbare Miniausgabe von Görz. Erleichtert das Leben, ist aber nicht zwingend notwendig.

Vermischtes :

Schuhputzzeug : oft vergessen, aber sehr wichtig ist das Schuhputzzeug, denn nasse oder harte Stiefel können einen Marsch zur Tortur machen. Die Minimalausstattung ist eine Dreckbürste, ein Putzlappen oder eine Eincremebürste, eine Polierbürste und Putzmittel (am besten farblos). Für Berg- und Wanderstiefel habe ich mit Collonil Biwax die besten Erfahrungen gemacht. Ich habe dabei einzelne Mittel vor längeren Gletschertouren bewußt verwendet. Das schlechteste Ergebnis hatte ich mit Froschfett (Lederfett von Erdal), denn nach 2 bis 3 Stunden hatte ich nasse Füße. Ein gutes

¹⁰⁷Veröffentlichung 1945 von R. Singer in [All97]

Ergebnis brachte die preiswerte Bundesweherschuhcreme (vom freundlichen Versorgungsfeldweibel oder aus dem Armee-Shop für ca. DM 3,50, auf Silikonbasis) mit knapp 2 Tagen trockene Füße, was vor allen Dingen auf den gut nahtdichtenden Effekt dieses Mittels zurückzuführen ist. Das bisher beste Ergebnis brachte Collonil Biwax (auf Fluorbasis) mit gut 3 Tagen trockenen Füßen (allerdings zu einem Schweinepreis für eine kleine Tube). Was ich noch mal ausprobieren werde ist Snow-Seal, Grangers G-Wax und Wilmas Stiefelwachs (rein ökologisch, zumindest für Gürtel, Messerscheiden und Gürteltaschen aus Leder schon jetzt zu empfehlen).

Waffen :

Pfefferspray : besteht aus Capsicum, dem scharfmachenden Bestandteil des Chilipfeffers. Dieser Extrakt ist wirkungsvoller und unschädlicher als CS oder CN. Abgesehen davon, dass im freien Handel erhältliches CS und CN soweit runterverdünnt ist, dass es garantiert keinen Schaden mehr anrichten kann und damit auch kaum eine *Mann-stopwirkung* mehr hat. Ausnahmen sind die entsprechenden Sprays bei der Polizei und der Bundeswehr. Pfeffer-Spray hat allerdings keine Zulassung in Deutschland und man macht sich bei der Anwendung gegen Personen einer Körperverletzung schuldig. Daher bekommt man diesen Spray im Handel nur als Abwehrspray gegen Kampfhunde usw. Die fehlende Zulassung in Deutschland ist ein Paradebeispiel der effektiven Arbeit deutscher Behörden, denn keine fühlt sich zuständig. Einerseits erfüllt Pfefferspray nicht die Merkmale einer Schuss- Hieb- oder Stichwaffe. Der Ansatz einer chemischen Waffe wurde auch abgelehnt, da es sich ja um ein Extrakt eines Gewürzes handelt. Die Zulassung als Lebensmittel wurde auch nicht erteilt, da dieser Spray schliesslich nicht zum Verzehr bestimmt ist — folglich passt Pfefferspray in keine Schublade und es wird keine Zulassung erteilt, aber es wird auch nicht verboten, es findet einfach nicht statt. Auf jeden Fall soll es sehr effektiv gegen Personen und wilde Tiere sein und selbst solche Personen stoppen die nicht mehr viel merken (Amokläufer, Horror-Trippler), sowie Kampfhunde oder Bären demotivieren.

Bergsteigen :

Grundausrüstung :

- Einfachseil, dies ist ein Bergseil mit ca. 11mm dicke und einer Belastbarkeit von mindestens 7 Normstürzen. Eine Imprägnierung ist von Vorteil. Die Länge sollte zwischen 40m und 60m liegen (50m ist Standard). Bei Felsklettern braucht man 1 Seil für jeweils eine Zweierseilschaft. Bei Gletschertouren gehen möglichst viele Leute an einem Seil.
- Brustgurt, möglichst genau passend gekauft. Verstellbare Brustgurte tragen auf, sind schwerer, können sich verstellen und sind wesentlich teurer. Natürlich sollte jeder seinen eigenen Brustgurt besitzen.
- Sitzgurt, hier nimmt man einen passenden Sportklettergurt, der nicht zu enge Beinschlaufen hat, denn er sollte mit Leggings, aber auch mit einer warmen Berg-hose mit überhose passen. Wenn dies Probleme macht, dann braucht man entweder 2 Sitzgurte oder 1 Sitzgurt mit verstellbaren Beinschlaufen. Meinen aktuellen Sitzgurt habe ich mit etwas Lieferzeit und einem kaum zu betonenden Preisaufschlag (Lieferkosten) auf Maß erworben und damit die beiden Vorgängermodelle — die trotz Verstellbarkeit immer irgendwie, irgendwo nicht richtig sitzen wollten — ersetzt.
- HMS Karabinerhaken (Schrauber), mindestens 1, besser 2 pro Person.
- Abseilachter, 1 pro Person
- Bandschlaufe, mindestens 2 pro Person, als Standschlaufe und für die Eigensicherung.

Klettersteige :

Felsklettern :

Gletschertouren :

Steileis :

3.14.13 persönliche Ausrüstung nach McManners

Hugh McManners ist der Autor der Bücher [McM96a] und [McM96b]. Er hat seine Erfahrungen in einer 16 jährigen Dienstzeit bei der britischen Royal Marines Commandos, als Survival-Ausbilder, Fallschirmjäger, Tauchlehrer und als Kommandeur der Schule für Dschungelkriegsführung in Belize, gesammelt.

Die Royal Marines Commando sind 1945 aus den Royal Marines — dem 200 Jahre älterem Vorbild der U.S. Marine Corps (Ledernacken) — den Commando Forces und den Scharfschützenverbänden (Lovat Scouts) der Army hervorgegangen. Die Royal Marines Commando sind nicht nur die Eisexperten der britischen Streitkräfte, sondern haben auch die intensivste Scharfschützen- und Einzelkämpferausbildung der NATO. Soetwas wie der zottelige Gilly-Dress ist das Markenzeichen dieser Scharfschützen. Auf jeden Fall ist dies ein Verband, von dem man einige Outdoor-Skills lernen kann. Weitere Einzelheiten über diese Scharfschützenausbildung kann man in [HS97] nachlesen.

Survival Kit :

- Tabaksdose
- Sicherheitsnadeln
- Messingdraht
- Angelschnur auf Haspel
- Angelhaken (4 kleine)
- Wirbel (2)
- Angelblei
- Signalspiegel (Metall mit Loch in der Mitte)
- Knopfkompaß
- Streichhölzer (Brief)
- Kerze (Stummel zum Feuer anzünden)
- Nadeln (2)
- Zwirn
- Knöpfe
- Brennglas
- Taschensäge
- Heftpflaster
- Antibiotika
- Wasserentkeimungstabletten
- Skalpellklinge
- Bleistift
- Salz (Plastiktüte mit Verschuß)
- Kaliumpermanganat (Filmdose)
- Plastiksack

Rucksäcke und Taschen :

- Rucksack, Innengestellrucksack, z.B. Berghaus
- Daypack
- Geldgürtel
- Waschbeutel

Unterkunft :

- Zelt mit Gestänge und Heringen
- Schlafsack
- Schlafsackinlet
- Biwaksack (engl. Bivvie Bag)
- Isoliermatte
- Rettungsdecke
- Zeltflicksatz
- Nähzeug

Werkzeuge :

- großes Messer, Kukri mit Lederscheide
- Taschenmesser, z.B. Victorinox in der Tasche mit einer Sicherungsschnur am Gürtel und ein Seglermesser mit einer Sicherungsschnur um den Hals
- Wetzstein (Wasserstein)

Kochen, Essen und Trinken :

- Kocher, entweder Kartuschenkocher (Husch), Benzin (Coleman Peak 1) oder Multifuel (Coleman Peak 1 Multifuel)
- wasserfeste Streichhölzer z.B. BCB Lifeboat Matches
- Brennstoff, entsprechend dem verwendeten Kocher
- Brennstoffbehälter
- Kocherzubehör
- Topfset
- Teller aus Kunststoff
- Schale oder tiefer Teller aus Kunststoff
- Besteck
- Becher aus Kunststoff
- Wasserfilter, z.B. Katadyn Taschenfilter
- Wasserentkeimungstabletten
- Wasserflaschen, z.B. Sigg, optional eine Thermosflasche aus Stahl (Alladin)
- Wassersack
- Dosenöffner
- Pfannenreiniger
- Plastiktüten und -säcke
- Nahrungsmittel

Körperpflege :

- Handtuch
- Waschlappen

- Sonnenschutzmittel
- Insektenschutzmittel
- Seife
- Zahnbürste
- Zahnpasta
- Lippenbalsam
- Lippenstift
- Shampoo
- Rasierer mit Klängen
- Klopapier

Orientierung :

- Kompass, z.B. Sylva Typ 4/54 Kartenkompaß mit Prismatik an einer Sicherungsschnur um den Hals
- Uhr, an einer Sicherungsschnur um den Hals
- Fernglas
- Karten in Plastikhülle
- Taschenlampe, z.B. MiniMaglite
- Ersatzbatterien

Reparaturen :

- Tabaksdose als Aufbewahrungsort
- Sicherheitsnadeln
- Fingerhut
- Näh- und Stopfgarn
- Knöpfe
- Kerze
- Näh- und Stopfnadeln
- Schere
- Stoff-Flicken
- Fahrrad-Flicken mit Gummilösung

Bekleidung : je nach Klima im Zwiebelsystem**Allgemein :**

- Unterwäsche
- Socken
- Stiefel (je nach Klima und Region)
- Gamaschen
- Turnschuhe
- Hose
- Hemd
- Jacke
- Kopfbedeckung
- Sonnenbrille
- Gürtel
- Poncho

tropische Gebiete :

- Baumwoll-Unterwäsche
- langärmeliges, reißfestes Baumwollhemd
- reißfeste Baumwollhose
- windabweisende Jacke
- Hut
- Moskito-Kopfnetz
- Moskito-Bettnetz
- Insektenschutzmittel
- Insektenschutzbänder
- Gürtel
- Sonnenbrille
- Dschungelstiefel

Wüstengebiete :

- Baumwoll-Unterwäsche
- langärmeliges Baumwollhemd
- Baumwollhose
- windabweisende Jacke
- Wüstenstiefel
- Sonnenbrille
- Hut
- Schal/Halstuch

polare Gebiete :

- Thermo-Unterwäsche
- dickes Hemd
- Faserpelz-Jacke
- Parka mit Kapuze
- gefütterte Trägerhose
- Innensocken aus Baumwolle
- Außensocken aus Wolle
- Innenschuhe
- schwere, isolierte Bergstiefel
- Unterziehhandschuhe
- warme Fäustlinge
- dicke überfäustlinge
- Kopfschutz und Sturmhaube
- Schutzbrille
- Gletscherbrille
- Schneeschuhe
- Steigeisen
- Langlauf-Ski
- Skistöcke
- Eispickel
- Eishammer

Signalausrüstung :

- Trillerpfeife
- Signalspiegel

- Schreibblock
- Bleistift und Kugelschreiber

Vermischtes :

- Kletterseil
- Karabinerhaken (Schrauber)
- Schnur und Bindfaden
- Kletterhelm
- Erste-Hilfe-Ausrüstung
 - Heftpflaster (konfektioniert)
 - Wundauflage (Gaze)
 - Mullbinde
 - Elastikbinde
 - Sicherheitsnadeln
 - Schmerzmittel
 - Kompressen
 - Dreieckstuch
 - Schere (beste Qualität mit abgerundeter Spitze)
 - antiseptische Salbe
 - Alkoholtupfer
 - Hühneraugenpflaster
 - Druckschutzfilz
- Sturmlaterne
- Vergrößerungsglas
- Flint und Stahl
- Esbitwürfel
- Einwegfeuerzeug

Extras :

- Taschenbücher
- Spiele
- Radio
- Funkgerät
- Kamera
- Filme
- Schwimmweste

3.14.14 persönliche Ausstattung bei der ehem. NVA

Hier die persönliche Ausrüstung bei der ehemals anderen Feldpostnummer (wie in [Hau80] beschrieben). Ausgenommen sind hier Waffen, Fernmeldegerät, ABC-Abwehrgerät und Zubehör.

Seitengewehr : am Koppel vorn links

Mehrzweckleuchte :

Doppelfernrohr : im entsprechenden Behälter

Kompass : in der linken Armtasche

Waffenreinigungsgerät : in der rechten Beintasche

Schutzumhang : in der Schutzmaskentasche

Sturmgepäck, Teil I : mit

- Unterwäsche, 1 Garnitur
- Wasch- und Rasierzeug
- Handtuch
- Eßbesteck
- Taschentücher
- Kochgeschirr
- Verpflegungssatz E (eiserne Ration) besteht aus 12 Kompaktriegel mit zusammen 7542 bis 8380 kJ (ca. 2000 kcal)
- Zeltbahnzubehör
- Schuhputzzeug
- Nähzeug
- 4 Kragenbinden (?)
- 2 Paar Socken
- Kopfschützer
- Zeltbahn

Sturmgepäck, Teil II : mit

- Pullover
- Einsatzgarnitur
- Dienstjacke und Hose (im Sommer), Felddienstanzug (im Winter)
- Wolldecke

Feldspaten : am Koppel hinten rechts zwischen Magazintasche und Feldflasche

Verbandsmittel : in der linken Beintasche

med. Schutzpäckchen : in der linken Beintasche

Karte, Skizzenblock und Farbstifte : in der rechten Beintasche

Feldflasche : am Koppel hinten zwischen Feldspaten und Schutzmaskentasche

Verpflegungssatz K :

- Wurstkonserven, 3 Dosen zu je 90g
- Schmalzfleischkonserve, 1 Dose zu 90g
- Tischfertiges Gericht, 1 Dose zu 400g
- Kekse, 2 Päckchen zu je 80g
- Weizenflachbrot, 1 Päckchen zu 100g
- Campingtee (Instant), 4 Beutel zu je 20g
- Süßwaren, 25g
- Salz, 1 Beutel zu 0,75g
- Wasserentkeimungstabletten, 10 Stück
- Hartbrennstoff, 3 Beutel
- Streichhölzer, 1 Brief
- Kochergestell, 1 Stück

3.14.15 persönliche Ausrüstung von ötzi

Survival vor 5000 Jahren in [Eng96].

Beil : Kupferklinge mit Eibenholzstiel. Die Klinge ist mit Birkenpech und Lederstreifen (Rohhaut) geschäftet.

Bogen : Rohling aus Eibe

Pfeilköcher :

- Pfeile, Schaft aus wolligem Schneeball, Spitze aus Feuerstein, Befiederung aus Federn, Birkenpech und Nesselfaden

Dolch : Feuersteinklinge mit Buchsbaumgriff

Gürteltasche : mit folgendem Inhalt

- Feuerstein, Pyrit und echter Zunderschwamm
- Klängenkratzer aus Feuerstein
- Bohrer aus Feuerstein
- Lamellenstücke aus Feuerstein (Skalpellklinge ?)
- Ahle aus Knochen
- Retuscheur. Bleistiftartiges Gerät zum Abdrücken kleiner Feuersteinsplitter aus Lindenholz mit eingelassenem Stift aus Hirschgeweih. Dient zur Feinbearbeitung und zum Schärfen von Feuersteingeräten.
- Bündel Lederriemchen mit gelochter Steinscheibe aus Dolomit.
- Birkenporlinge, antibiotisch wirksame Pilze.

Netz : aus geflochtenen Lederriemen

Rückentrage : Kraxe mit Ziegenfellposter und Befestigungsriemen aus Leder.

Eimer : zwei Stück aus Birkenrinde. Der eine Eimer ist mit Ahornblättern ausgepolstert und dient als Glutbehälter.

Kleidung :

- Mütze aus Bärenfell
- Jacke aus Streifen von Ziegenfell
- Lendenschurz mit Gürtel aus Ziegenleder
- Leggings aus Ziegenleder
- Strümpfe aus Gras, gehalten durch ein Netz
- Schuhe, Obermaterial Ziegenleder, Sohle aus Bärenleder
- Regenponcho aus Grasgeflecht

3.14.16 persönliche Ausrüstung eines Pfadfinders

nach [SA96a], [SA96b] und [Got95] (noch nicht fertig)

Allzeit Bereit Tasche (am Gürtel) :

- Erste Hilfe
 - Desinfizierstift

- Elastikbinde
- Hansaplast
- Verbandspäckchen
- Bastelmaterial
 - Bindfaden
 - Bindedraht
 - Sicherheitsnadeln
- Streichhölzer

Allzeit Bereit Packet (im Gepäck) :

- Erste Hilfe
 - Brandsalbe
 - Heftpflaster
 - Insektenstift
 - Kohletabletten
 - Leukoplast
 - Schmerztabletten
 - Verbandspäckchen
 - Watte
- Werkzeug
 - Nagelschere
 - Splitterpinzette
- Bastelmaterial und Flickzeug
 - Bindfaden
 - Bindedraht
 - Knöpfe
 - Nähgarn, eine Rolle, weiß
 - Nähnadeln, eine Kärtchen, inkl. Stopf- und Sattlernadel
 - Schusterzwirn, gewachst auf einen Pappröllchen
 - Sicherheitsnadeln
 - Stopfgarn, ein Knäuel zum Strümpfestopfen
- Vermischtes
 - Angelhaken
 - Angelschnur
 - Kerze
 - Schnürsenkel
 - Streichhölzer, gewachst

Taschen und Behälter :

- Tornister (Affe)
- Brustbeutel für Geld und Papiere
- Brotbeutel

Unterkunft :

- Schlafsack
- Schlafsack-Inlet oder Jugendherbergs-Schlafsack
- wasserdichte Unterlage

- Luftmatratze (optional)
- Zeltplane (Jurtenplane oder Rechteckplane)

Werkzeug :

- Beil (600g)
- Fahrtenmesser
- Klappspaten (optional)
- Säge (optional)
- Taschenmesser

Kochen, Essen und Trinken :

- Brotdose für Brot und Aufschnitt
- Butterdose oder Fett-Tube
- Essbesteck
- Feldflasche mit Trinkbecher
- Frühstücksbrett
- Geschirrhandtuch
- Kochgeschirr
- Provianttäschchen, 4 aus Leinen
- Teller

Körperpflege :

- Frotteehandtuch, normal, kein Badetuch
- Haarbürste (optional)
- Hautcreme
- Kamm, klein und stabil
- Kulturbeutel
- Nagelbürste
- Rasierzeug, soweit erforderlich, bestehend aus Nassrasierer, Rasierpinsel, eine Tube Rasiercreme oder Rasierseife
- Seife
- Taschenspiegel aus Metall
- Waschlappen
- Zahnbürste
- Zahnpasta, eine kleine Tube
- Zahnputzbecher aus Plastik

Orientierung :

- Fernglas (optional)
- Karte
- Kartentasche
- Marschkompass

Bekleidung :

- Anorak oder Wetterjacke

- Badezeug
- Barett oder Pudelmütze
- Fahrtenhemden, 2
- Gürtel
- Halstuch
- Kordhose, lang
- kurze Hose aus Leder
- Poncho (optional)
- Pullover, aus Wolle und nicht zu dick
- Schlafanzug (optional)
- Sportgarnitur
- Taschentücher, 3
- Turnschuhe aus Leder, für sportliche Aktivitäten und als Reserveschuhe
- Unterwäsche, 2 Garnituren
- Wanderstiefel
- Wollsocken, 3 Paar

Signal-ausrüstung :

- Taschenlampe

Apotheke :

- Instrumente:
- Verbandsmaterial:
- Medikamente:

Vermischtes :

- Putzbeutel
- Toilettenpapier
- Schreibzeug: Schreibpapier, Briefumschläge, Briefmarken, Ringbuch, Bleistift, Kugelschreiber, Radiergummi
- Tagebuch
- Liederbuch
- Lupe
- Fotoapparat (optional)
- Bindeschnur, 5m und ca. 5mm dick

Ausrüstung für Gruppen von 4 bis 8 Personen :

- Gruppenzelt aus Zeltbahnen, z.B. eine Kohte
- Hordentopf, 6 Liter mit Bezug, Griffzange, Kochkette und kleiner Schöpfkelle
- Säge, 1
- Klappspaten, 1
- Beile, 2. Die anderen Beile können dann zuhause bleiben.
- Apotheke, 1

3.14.17 persönliche Ausrüstung nach von Rhamm

siehe auch [Rha89], (noch nicht fertig)

Gürtel-Kit :

Taschen und Behälter :

- Gürteltasche

Unterkunft :

- Rettungsdecke

Werkzeug :

- Brennglas
- Feuerzeug (Gas-Einwegfeuerzeug)
- Jagdmesser (Puma White Hunter), direkt am Gürtel getragen.
- Mini-Beil (Buck), direkt am Gürtel getragen.
- Nähzeug
- Wetzstein

Kochen, Essen und Trinken :

- ?

Körperpflege :

- ?

Orientierung :

- Marschkompass

Bekleidung :

- ?

Signalausrüstung :

- ?

Apotheke :

- Instrumente:
- Verbandsmaterial: Mullbinde
- Medikamente: Jod

Vermischtes :

- Angelzeug
- Insektenschutz (Moskitonetz)

Rucksack-Kit :

Taschen und Behälter :

- Außengestellrucksack

Unterkunft :

- Mini-Zelt
- Schlafsack, z.B. Bundesweherschlafsack

Werkzeug :

- Beil, ca. 1kg Gesamtgewicht
- Holzbohrer
- Sägeblatt mit 2 Schlauchschellen. Daraus kann man sich eine Klappsäge bzw. Gestellsäge herstellen. Das Sägeblatt lässt sich am Besten aufgerollt im Kochtopf transportieren.

Kochen, Essen und Trinken :

- Besteck
- Faltkanister
- Kaffee
- Kochtopfset
- Notnahrung
- Salz
- Tee

Körperpflege :

- Toilettenartikel

Orientierung :

- ?

Bekleidung :

- Beinlinge, wasserdicht
- Fäustlinge
- Füßlinge
- Handschuhe
- Parka-Futter
- Poncho
- Pullover
- Socken
- Unterwäsche, kurz
- Unterwäsche, lang

Signalausrüstung :

- Dynamotaschenlampe mit Reservebirne
- Leuchtstab
- Signalspiegel, Metall

Apotheke :

- Instrumente:
- Verbandsmaterial: Verbandspäckchen
- Medikamente: sollen durch Kräuterkunde ersetzt werden und statt Kohlekompressen soll Holzkohle vom Lagerfeuer eingenommen werden.

Vermischtes :

- Pocket-Fisherman

Waffe :

- Gewehr Kaliber .308 mit Munition

3.14.18 persönliche Ausrüstung eines römischen Legionärs

persönlichen Gegenstände eines römischen Legionärs (ca. 40 n.Chr.)¹⁰⁸. Noch nicht fertig!

¹⁰⁸siehe auch [GHS96], [Jun97a] und [Jun97b]

3.14.18.1 Miles expeditus (gefechtmäßige Ausrüstung)

Kleidung :

- Tunika aus Leinen (0,55kg)¹⁰⁹
- Tunika aus Wollstoff (1,1kg)
- Caligae (genagelte Sandalen, 1,3kg)

Rüstung :

- Lorica Hamata (Kettenhemd, 8,3kg) später Lorica Segmentata, Offiziere: Lorica Squamata oder Lorica Plumata, später einen Kürass
- 2 Cingula militare (Waffengurt, 1,2kg)
- Helm (2,1kg)
- Schild ohne Überzug (9,65kg)

Waffen :

- Gladius (Schwert mit Scheide, 2,2kg)
- Pugio (Dolch mit Scheide, 1,1kg)
- Pilum (1,9kg)
- Hasta (Speer)

3.14.18.2 Miles impeditus (feldmarschmäßige Ausrüstung)

Bekleidung :

- Halstuch (*focale*)
- Paenula (Soldatenmantel), höhere Offiziere: Paludamentum (Feldherrenmantel)

Taschen :

- Mantelsack (*mantica*)
- Proviantnetz (*reticulum*) oder Brotbeutel aus Leinen mit Marschverpflegung aus gepökeltem Speck, Käse, Zwieback, Zwiebeln und Früchten der Saison
- Ledertasche (*pera*) für persönliche Kleinteile

Werkzeuge :

- Sichel, für die eigene Ernte bei passenden Gelegenheiten und die Beschaffung eines Schlafpolsters.
- kleiner Hammer (*malleus*) möglicherweise zum dengeln der Scharfen aus Waffen und Sichel.

Beleuchtung :

- Öllampe aus Ton (*lucerna*)

Kochgeschirr :

- Kochtopf (*situla*) in der Form eines Eimers aus Bronze. Gewicht 850g bis 1650g. Mit diesem Topf bzw. Eimer wurde gekocht, aber auch Wasser geholt.
- Kasserolle (*paterna*) aus Bronze in der Form ähnlich einem Berghaferl mit ca. 18cm Durchmesser und einem ca. 13cm langem Stiel. Dieses Teil kann man als Tasse, Schöpfkelle, Kochtopf, Pfanne, und Backform verwenden.

¹⁰⁹Gewichtsangaben siehe [Jun97a]

- Feldflasche (ampulla) aus verzinnem Eisen mit Bronze-Beschlägen und Korken. Das Gewicht ist ca. 1,250kg und der Inhalt ca. 1,3l posca (Gemisch aus Wasser und einem Spritzer Weinessig. Alternativ kommt auch ein Wasserbeutel ähnlich dem spanischen Wassersack in Frage.
- Fingermesser (cultellus) mit Griffschalen aus Bein oder Holz.
- Löffel

Körperpflege :

- Kamm aus Holz (pecten)

Kleinkram :

- Tücher
- Schüre
- Riemen

3.14.18.3 Tross für ein Contubernium (Gruppe von 8 Mann)

Transport :

- 1-2 Mulio (Maultreiber)
- 1 Muli mit Packsattel

Unterkunft :

- Zelt aus Leder, 1 für ein Contubernium (Zeltgemeinschaft von 8 Mann). Das Zelt hat eine Grundfläche von ca. 3m * 3m und eine Höhe in der Mitte von ca. 1,90m. Die von Junkelmann in [Jun97a] verwendete Rekonstruktion hatte mit Gestänge und Heringen ein Gewicht von ca. 40kg. In der Form und der Konstruktion ist dieses Zelt kaum anders als ein heutiges Hauszelt und mein K5 von Nordland sieht auch nicht anders aus.

Schanzzeug :

- Pilum murale (Schanzpfahl, 16 Stück a ca. 2,5kg)
- Korb (2), für den Transport von Erde und Grassoden.
- Dolabra (2-3), Axt mit einer Spitzhacke auf der Rückseite.
- Spaten (1) aus Holz mit einer Kante aus Metall.
- Rasenstecher (2) ähnlich einem Spaten mit kurzem Blatt und einer runden Schnittkante. Ausgestochene Grassoden, bzw. Rasenziegel (Caespites) spielten bei Befestigungen als Belag von Erdwällen, Geschützplattformen usw. eine wichtige Rolle.
- Seil (2-3)
- Kette (1)
- Säge
- Hacken (2)
- Vorschlaghammer (1)

Kochen, Essen und Trinken :

- Handmühle aus Stein (1 für eine Zeltgemeinschaft von 8 Mann)
- Material für den abendlichen Standardbrei *puls*. Hier das Rezept: 500g Weizenschrot (in der Handmühle von der Zeltgemeinschaft selbst zu mahlen), 2 Liter Wasser, 1/2 Esslöffel schwarzer Pfeffer, 1 Esslöffel Salz, 1 gehackte Zwiebel, 3 gehackte Knoblauchzehen, 50g Speck in Würfeln, 100g (getrocknetes) Rindfleisch in Würfeln. Kochzeit ca. 45 Minuten auf dem offenen Feuer.

Durch Cato überliefert ist auch Puls punica¹¹⁰: 500g eingeweichte Graupen, 1500g

¹¹⁰siehe [PD97]

Quark, 250g Honig und ein Ei.

3.14.19 Survival Bordausstattung kanadischer Buschpiloten

Die folgende Survival-Ausstattung ist in Kanada für alle Buschflugzeuge vorgeschrieben:¹¹¹

Kiste Lebensmittel :

- 10 Dosen Fleischkonserven
- 5 Dosen getrocknetes Gemüse
- 2 Dosen gekörnte Brühe
- 2 Dosen Kartoffeln
- 1 Dose Salz
- 1 Dose Pfeffer
- 5kg Haferflocken
- 60 Teebeutel
- 1kg Zucker
- 4 Packete Brühwürfel
- 24 Tüten Suppe
- 1kg Rosinen
- 1kg Milchpulver
- 1 Dose Instant-Kaffee
- 1 Packet Pfannkuchenmehl
- 1 Sack (25 Pfund) Weizenmehl
- 2 Dosen Backpulver
- 1 Dose Butter
- 1 Dose Hartkäse
- 1 Liter Mais-Sirup
- 250g Tabak mit 3 Päckchen Zigarettenpapier
- 1 Packet Spielkarten

Kiste Kochzubehör :

- 1 großer Kochtopf
- 1 kleiner Kochtopf
- 1 Bratpfanne
- 4 Tassen
- 4 Teller
- 4 Bestecke
- 1 Kompass
- 1 Signalspiegel
- 1 Jagdmesser
- 1 Dosenöffner
- 1 Packet Streichhölzer

¹¹¹siehe [EE89]

- 1 Dose Streichhölzer
- 2 Rollen Messingdraht
- 1 Stück Kernseife
- 6 Kerzen
- 6 Signalaraketen
- 3 Geschirrtücher
- Angelzeug, bestehend aus: 6 Vorfächer, 4 Blinker, 2 Posen, 1 Dose Haken in verschiedenen Größen, 2 Rollen Angelschnur, 1 Dose Senkblei

Kiste Sonstiges :

- 1 Axt mit Ersatzstiel
- 1 Beil
- 1 Bügelsäge
- 1 Schrotflinte mit Munition
- 1 Coleman Benzinkocher mit Treibstoff
- 1 Lenzpumpe für die Flugzeugschwimmer
- 1 Paar Watstiefel
- 1 kleines Zelt
- 1 Trichter mit Sieb
- 1 Verbandskasten
- 1 Schlafsack
- 1 Benzin-Heizöfchen mit 2 Gallonen Treibstoff
- 1 Klappanker
- diverse Seile

Winterzusatzrüstung :

- 1 Besen
- 1 Schaufel
- 1 Zeltplane zum Abdecken der Motoren
- 2 Paar Schneeschuhe
- 1 Blasebalg
- 1 Yukon-Ofen zum Zusammenklappen

3.15 Transportbehälter

Bolzenköcher : Die Armbrustbolzen werden in einem Köcher aus Holz am Gürtel getragen. Der Köcher ist aus Weichholz und mit Wildschwein- oder Dachsfell bespannt. Der Köcher hat Platz für ca. 8 Bolzen, wobei die Spitzen nach oben gelagert werden. Der Köcher wird mit einem Leder- oder Feldeckel verschlossen¹¹².

Brotbeutel/Haversack : Umhängetasche mit Schulterriemen.

¹¹²siehe [Str91]

Bündel : Das Bündel ist der billigste Transportbehälter für die Wanderschaft. Es besteht aus einem großen viereckigem Tuch und einem Stab. In das Tuch werden die Sachen eingeknotet, indem die diagonalen Ecken des Tuches miteinander verknotet werden. Unter die Knoten wird ein Stab gesteckt und der Stab wird über die Schulter gelegt und mit einem Arm festgehalten. Das Bündel ist dadurch nur für leichtes Wandergepäck zu gebrauchen und ein Arm ist damit belegt.

Carnier : traditionelle südfranzösische Verpflegungstasche. Die Tasche ist aus weichem Leder und hat in etwa die Form einer Kuriertasche mit den Maßen 40cm x 16cm x 28cm. Carniers waren die Kühltaschen früherer Zeiten, weil Speisen und Getränke in einer Tasche aus starken, aber atmendem Leder (3mm starkes, lohgegerbtes Saffian-Leder) lange frisch bleiben. Vorn sind noch drei runde Köcher mit Bandzug aufgesetzt in dem man prima Weinflaschen verstauen kann. Verschlossen wird die Tasche mit einem breiten Überwurfdeckel und getragen mit einem breiten Schulterriemen¹¹³.

Gepäckrolle : trommelförmige Tasche aus dickem, wetterfestem Leder. Die Gepäckrolle ist die traditionelle Tasche von auf Wanderschaft befindlichen Handwerksgesellen, sie läßt sich aber auch prima hinter einen Sattel schnallen. Die Maß sind etwa 53cm x 24cm. Der Deckel ist ca ein Viertel der Trommel und wird mit zwei Spannriemen die um die Trommel verlaufen, verschlossen¹¹⁴. In unseren Tagen haben auch Motorradfahrer die Gepäckrolle für sich entdeckt.

Gürteltasche : im gesamten Mittelalter gab es keine Hosentaschen, zudem wurde überwiegend Rock oder Kittel getragen. Der persönliche Kleinkram wurde also in am Gürtel befestigten Beuteln oder in der Gürteltasche getragen. Größe, Form und Verschluss der Gürteltasche kann stark variieren (von rund bis rechteckig). Das Material reicht von Leder bis Fell oder eine Mischung aus beidem (die traditionelle, schottische Gürteltasche zum Kilt ist z.B. aus Otterfell). Allen Gürteltaschen gemein sind die beiden Gürtelschlaufen auf der Rückseite der Tasche.

Hudson-Bay-Pack : interessante Variante des Bündels aus [Wis94]. Man benötigt ein quadratisches Tuch (vorzugsweise Segeltuch, z.B. eine zusammengefaltete Zeltplane) von ca. 1qm, zwei runde Kieselsteine und etwas Schnur. Die beiden Kieselsteine legt man auf die diagonalen Ecken und schlägt sie ein, dann rollt man seine Habe in das Tuch ein und bindet die Schnur an beiden Enden jeweils um einen im Tuch eingeschlagenen Kieselstein. Den so entstandenen Ring kann man dann mit der Schnur nach unten diagonal über die Schulter legen und hat noch beide Hände frei. Allerdings ist Kephart in [Kep96] von dieser Transportart nicht sonderlich begeistert, da sich nicht sehr viel in einem Hudson-Bay-Pack unterbringen läßt, die Schulter einseitig belastet wird und die Rolle dick am Körper aufrägt und dadurch die Bewegungsfreiheit beeinträchtigt.

Kiepe : Die Kiepe (engl. Basket, Pack Basket)¹¹⁵ ist ein halbrunder hoher Korb mit Schulterriemen und Deckel. Der obere Öffnungskranz ist wesentlich weiter als die untere Grundfläche. Die Kiepe ist für mittelschwere, sperrige Lasten gedacht und ist in der Landwirtschaft für den Erntetransport gebräuchlich. Sie ist relativ bequem zu tragen, schränkt aber die Bewegungsfreiheit ein. Die Kiepe ist nicht wetterfest (der Inhalt wird bei Regen sofort naß), hat aber ein relativ geringes Eigengewicht.

Kiste : Die Kiste ist die kleinere Version der Truhe und kann von einer Person entweder mit beiden Händen oder mit einer Kraxe auf dem Rücken getragen werden. Zwei Kisten können auch mit einem Packsattel auf einem Maulesel oder Pferd transportiert werden.

Kraxe : Die Kraxe, bzw. Tragegestell oder Packrahmen, hat die Form einer Leiter oder ist ein L-förmiges Gestell aus Holz. Sie besteht aus zwei Längsträgern, die ähnlich einer Leiter mit

¹¹³Abbildung siehe [Hoo94b, S.107]

¹¹⁴Abbildung siehe [Hoo94b, S.107]

¹¹⁵siehe auch [BCP⁺91, S. 110]



Abbildung 3.19: mittelalterliche Gürteltasche (auf Seite 398 kann man sehen wie sie entsteht), Sammlung: Lüddecke

Querstreben verbunden sind. An den Längsträgern sind Schultergurte und ein Beckengurt befestigt. An den Querträgern sind dann Rückenpolster eingeflochten. Am unteren Ende der L-förmigen Kraxe befindet sich eine Abstellfläche. Die Kraxe ist für den Transport von schweren Lasten gedacht und man kann an der Kraxe maximal zwei Kisten oder einen großen Sack (Größe etwa eines Sackes mit einem Zentner Kartoffeln) befestigen. Wer sich noch immer keine Kraxe vorstellen kann, sollte sich mal das Gestell eines modernen Außengestellrucksacks ansehen und sich das Gestell in Holz denken, oder in [Ber95] nachlesen wie man sich eine Kraxe aus Holz selbst anfertigen kann.

Kuriertasche : Rechteckige steife Ledertasche, etwas kleiner als ein Tornister mit einem breiten Schulterriemen, der diagonal über die Schulter getragen wird. Bezeichnend ist auch der breite Deckel, der über die gesamte Vorderseite der Tasche reicht und unten in der Mitte mit einer Schnalle oder Steckschlaufe verschlossen wird. Die Größe der Tasche ist etwa Din-A5 bis Din-A4.

Mantelsack : große, lederne Reisetasche in der Form einer großen verschließbaren Einkaufstasche. Im Mantelsack wurde die Wechselkleidung, der Mantel bzw. Umhang und der Reisproviant transportiert. Der Mantelsack ist der Vorläufer des Koffers.

Packsack :

Pfeilköcher : Köcher aus Leder, der auf dem Rücken getragen wird und einen schnellen Zugriff auf die Pfeile bietet. Dieser Köcher war in allen Kulturkreisen bekannt und für die Jagd gebräuchlich. Die Konstruktion variiert von einem Lederbeutel der an einem Versteifungsstab befestigt ist (ötzi) bis zu einer kreisrunden Hülle aus steifem Leder mit einer Bodenplatte. Die Kapazität eines Pfeilköchers beträgt bis zu 40 Pfeile. Für Kriegszüge wur-

de im Mittelalter allerdings der Pfeilsack wegen der größeren Kapazität und der besseren Transportierbarkeit verwendet.

Pfeilsack : Länglicher Leinensack mit einem Trageriemen und einer Schnur zum zuziehen. Dieser Pfeilsack war der normale Transportbehälter für den Pfeilvorrat im Mittelalter. Die Pfeile für den unmittelbaren Gebrauch wurden in den Gürtel oder den Boden gesteckt¹¹⁶.

Rucksack : Der Rucksack¹¹⁷ ist ein einfacher Leinen- oder Baumwollsack mit Schulterriemen oder Schulterbändern ohne Innengestell. Er ist billig, aber schwere oder sperrige Gegenstände in ihm zu transportieren kann sehr unangenehm werden. Es ist kein Tragegestell eingearbeitet und die Last zieht an den Schultern und der Inhalt drückt im Rücken. Der Preis beträgt etwa 4 Silber.

Seekiste : ursprünglich war die Seekiste gleichzeitig Ruderbank und Aufbewahrungsort der persönlichen Habe auf einem Knorr oder einer Kogge. Später wurde daraus ein Statussymbol und Zunftzeichen für Seeleute ab dem Rang eines Maates (einfache Seeleute hatten nur einen Seesack). Daraus ergibt sich auch eine aufwendige Fertigung dieser Kiste aus gewachsenen, ausgesuchten Hölzern (Kirschbaum, Mahagonie, Teak usw.) mit Einlegearbeiten und nach Möglichkeit Beschlägen und Eckenschonern aus Messing. So eine traditionell gefertigte Seekiste aus Kirschbaum ist in [Hoo94b, S.67] zu finden. Eine gute Seekiste musste auch stabil sein und ein gutes Schloß haben, denn sie war neben der mobilen, persönlichen Habe auch Aufbewahrungsort des Geldes und der wertvollen nautischen Instrumente. Gewicht ca. 18kg, Größe etwa 75 x 36 x 39cm, wobei die Bodenfläche etwas größer ist als der Deckel.

Seesack : verschnürbarer Sack aus gewachstem Segeltuch. Größe und Volumen (ca. 90 Liter) entsprechen den heutigen Seesäcken bei der Bundeswehr (nur halt nicht so schön olivgrün). Wer immer noch nicht weiß wie so ein Ding beschaffen ist, kann sich so einen traditionellen Seesack in [Hoo94b] ansehen.

Tornister/Knappsack/Ranzen : Der Tornister ist ein kleiner, stabiler Lederkoffer, oder ein mit z.B. Holz stabilisierter Segeltuchranzen mit zwei Schulterriemen. Die Größe und Form entspricht etwa einem Schulranzen oder dem *Affen* der Pfadfinder. Der Tornister ist das klassische Reisegepäck der Soldaten und Wanderer. In dem Tornister kann man das nötigste Reisegepäck unterbringen, eine Schlafdecke draufschnallen und ist trotzdem in der Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt, dass man noch marschieren und kämpfen kann. Allerdings geht auch nicht mehr rein wie in eine Aktentasche und das ganze Gewicht hängt an den beiden Schulterriemen. Vorteil des Tornisters ist der feste Rücken der ein Tragegestell entbehrlich macht und der Inhalt nicht so leicht durchdrückt. Ein Nachteil ist die geringe Kapazität. Darum müssen sperrige Teile außen am Tornister befestigt werden. Gerade die äußere Befestigung führt oft zu Verlust von Ausrüstungsgegenständen, Behinderung durch Verhaken der Gegenstände z.B. an Zweigen im Unterholz und ein Klappern das eine leise Gangart schwer macht.

Tragegeschirr : Noch eine Bündelvariation in [Kep96]. Dieses Tragegeschirr besteht aus einer Segeltuchplane und einem Trageriemensystem für Schulter und Stirn. In der Plane wird die Ausrüstung eingepackt und zu einem Paket verschnürt. An diesem Paket wird nun das Tragegeschirr befestigt, indem oben und unten um das Paket jeweils ein Riemen wie ein Gürtel geschnallt wird. Vorteil dieser Konstruktion ist die variable Größe. Nachteil, es muss alles komplett abgerödelt werden, wenn man an ein Ausrüstungsteil will.

Truhe : Die Truhe ist hier eine große abschließbare Kiste in einer minimalen Größe von 120cm x 60cm x 60cm. Der Deckel kann gerade oder gewölbt sein. An jeder Stirnseite befindet sich ein Handgriff. In der Truhe können Unterteilungsfächer und Einlegeschräben sein. Die Truhe ist der typische Aufbewahrungsort der gesamten persönlichen Habe. Transportiert werden kann die Truhe nur mit 2 Personen oder auf einem Wagen.

¹¹⁶siehe [Sch92c]

¹¹⁷siehe auch [BCP⁺91, S. 110]

3.16 Werkstoffe

Farben :

Walnussschalen : die grünen Walnussschalen sind ein dunkelbraunes Färbemittel für Holz, Textilien und Haare. Das Rezept ist wie folgt: Man nehme 3 Hände voll getrockneter Walnussschalen. Pulverisiere diese und übergieße das Pulver mit kochendem Wasser, bis es einen streichfähigen Brei ergibt. Diesem Brei setze man noch einen Spritzer Essig und einen Spritzer Pflanzenöl hinzu und lasse alles 15 Minuten ziehen. Fertig ist das Färbemittel und man lasse es mindestens 20 Minuten auf Haare oder Textilien einwirken, bevor man diese auswäscht.

Holz : wurde in der Regel grün, d.h. im frischen Zustand verarbeitet und passend ausgesucht. Wurde ein gebogenes Stück Holz benötigt, so hat man krummes Stück ausgesucht welches dem gesuchten Stück am nächsten kam. Auch wurde recht wenig gesägt, sondern das Holz in Bretter und Planken gespalten und dann gebeilt und eingepaßt. Dadurch hat sich das Holz kaum noch verzogen. Drechseln war auch schon bekannt und eine Drechselbank ist in [Lev92] abgebildet.

Ahorn : (engl. Maple)

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Teller, Schalen, Möbel
- Brennholz: mittelprächtigt, brennt schlecht an, aber lange und gleichmäßig. Liefert lang anhaltene Glut.

Apfelbaum :

- Eigenschaften: sehr hart, hellbraun, polierbar
- Anwendungen: Möbel, kleine Gegenstände, Griffe, Zauberstäbe

Birke : (lat. Betula alba)

- Eigenschaften: geringe Härte, leicht, zäh, quillt und fault leicht.
- Anwendungen: Messergriffe (finnischer Stil), Trinkbecher, Schüsseln, Möbel, die Rinde für Kanus, Schachteln und Messergriffe (siehe Puukko).
- Brennholz: mittelprächtigt, brennt auch im grünen Zustand gut an, liefert aber keine Glut.

Birnbaum : (lat. Pirus communis)

- Eigenschaften: fein, dicht, mittelhart, schwindet wenig
- Anwendungen: kleine und mittlere mechanische Holzkonstruktionen, Muskenschäfte

Buche :

- Blutbuche: (lat. Fagus silvatica f. purpurea) Variation der Rotbuche mit dunkelroten Blättern. Eigenschaften und Anwendungen entsprechen der Rotbuche.
- Rotbuche: (lat. Fagus silvatica)
 - Eigenschaften: Dichte:¹¹⁸ $0,72 \frac{g}{cm^3}$, Zugfestigkeit: $135 \frac{N}{mm^2}$ Druckfestigkeit: $62 \frac{N}{mm^2}$ Biegefestigkeit: $125 \frac{N}{mm^2}$, sehr hart, rötlich glänzend, läßt sich gut spalten, glatt bearbeiten und bekommt keine Risse. Allerdings wirft sich Rotbuchenholz leicht.
 - Anwendungen: landwirtschaftliche Geräte, Mühlwellen, Mühlräder, Teile in der Stellmacherei, große Löffel, Kochlöffel, Schaber, Wender, kleine und mittlere mechanische Holzkonstruktionen, Truhen, Kisten, Holzhammer
 - Brennholz: gut, brennt gut an, brennt lange und gleichmäßig und liefert lang anhaltene Glut

¹¹⁸Daten aus [JKS80]

- Weißbuche/Hainbuche/Hornbaum: (lat. *Carpinus betulus*)
 - Eigenschaften: weiß, sehr zäh, hart, kurzfasernig, schwer und dicht
 - Anwendungen: Axtstiele und Beilstiele (sächsische Tradition)¹¹⁹, Hobelgestelle, Rollen, Käbme, Werkzeughefte, Messergriffe (sächsischer Stil), Harckenkäbme¹²⁰, Wasserbauholz, kein Hochbauholz
 - Brennholz: mittelprächtigt

Buchsbaum : (lat. *Buxus sempervirens*, frz. Bénit, engl. Box wood)

- Eigenschaften: hart, dicht, haltbar
- Anwendungen: Messergriffe (bisher ältester Nachweis für diese Verwendung ist das Steinmesser von ötzi¹²¹), Drechslerarbeiten, Musikinstrumente (Flöten, Oboen), Holzschnitte.

Eberesche/Vogelbeere :

- Brennholz: schlecht

Eibe : (lat. *Taxus baccata* L.)

- Eigenschaften: ist giftigt und bitter durch Taxin, polierbar
- Anwendungen: Langbögen (Wikingerstil und Bogenfunde schon ab 2690 v. Chr.), Zauberstäbe (walisische Tradition), Speere (der älteste Waffenfund ist ein Eibenspeer mit feuergehärteter Spitze in einem Mammutskelett aus der Altsteinzeit ca. 100000 Jahre v. Chr. gefunden in Niedersachsen¹²²) Beilschäfte (der Schaft von ötzis Kupferbeil ist aus diesem Holz), Tischler- und Drechslerarbeiten

Eiche : (engl. Oak)

- Eigenschaften: Dichte:¹²³ $0,69 \frac{g}{cm^3}$, Zugfestigkeit: $90 \frac{N}{mm^2}$, Druckfestigkeit: $63 \frac{N}{mm^2}$, Biegefestigkeit: $100 \frac{N}{mm^2}$, schwer, widerstandsfähigt gegen Nässe und Fäulnis. Eichenholz ist sehr langporigt und schwer. Frisch geschlagenes Eichenholz ist ganz langsam zu trocknen, andernfalls reißt es sehr leicht entlang der Poren.
- Anwendungen: Zauberstäbe, Truhen, Kisten, Keulen, Schäfte von Piken, Möbel, Schiffbau, Mühlwellen, Bauholz (Fachwerk), Böttcherholz (Brandy-, Wein- und Bierfässer), Brunnenröhren, Resonanzböden, Reifenholz
- Brennholz: gut, brennt schwer an, wenn es brennt, brennt es sehr lange und entwickelt eine lang anhaltende, starke Glut

Erle/Ellernholz : nach nordischer Mythologie ist die erste Frau aus Erlenholz gefertigt.

- Eigenschaften: Erlenholz ist sehr widerstandsfähigt gegen Feuchtigkeit.
- Anwendungen: Das Holz aller Erlenarten eignet sich gut als Räucherholz, sowie zur Herstellung von Holzkohle. Diese Holzkohle ist von hoher Qualität und begehrter Rohstoff für die Herstellung von Schwarzpulver. Holzschuhe, Clogs (Schuhe, oben Leder, unten Holz), Trippen (Unterschnallsohlen in der Art von Klapperlatschen aus Holz um die nicht wasserdichten Ledersohlen bei schlechtem Wetter zu schonnen)
- Brennholz: schlecht, da es nur langsam glimmt
- Variationen:
 - Schwarzerle/Roterle/Else: (lat. *Alnus glutinosa*, frz. l'Anne commune, engl. Sticky aldertree).
 - * Eigenschaften: hellgelb bis goldgelb,
 - * Anwendungen: Geerntet wird hauptsächlich der üppige Stockausschlag (lange gerade Zweige und man kann jedes Jahr einschlagen ohne den

¹¹⁹siehe auch[Hei96]

¹²⁰siehe auch [Hei96]

¹²¹siehe [Mou94]

¹²²siehe [Rei91]

¹²³Daten aus [JKS80]

Baum abhacken zu müssen) der sich anbietet daraus Zauberstäbe, Musikinstrumente, Leisten und Stiele für Werkzeuge, Haus- und Gartengeräte herzustellen.

- Weißerle: (lat. *Alnus incana*)
 - * Eigenschaften:
 - * Anwendungen:
- Grünerle:
 - * Eigenschaften:
 - * Anwendungen:

Esche : (lat. *Fraxinus excelsior*, frz. *Frêne*, engl. Ash) nach nordischer Mythologie ist der erste Mann aus Eschenholz gefertigt.

- Eigenschaften: große Zähigkeit und Elastizität, bekommt nicht leicht Risse, dicht, hart, hellfarbig
- Anwendungen: Langbögen (englischer Stil), Beilstiele, Axtstiele, Harkenkämme¹²⁴, Schaufelstiele, Spatenstiele, Forkenstiele, Sensenbäume¹²⁵, Holzwerkzeuge, Hobel, Ruder, Deichseln

Faulbaum :

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Harkenbügel¹²⁶

Fichte : (lat. *Picea vulgaris*)

- Eigenschaften: Dichte:¹²⁷ $0,47 \frac{g}{cm^3}$, Zugfestigkeit: $90 \frac{N}{mm^2}$ Druckfestigkeit: $50 \frac{N}{mm^2}$ Biegefestigkeit: $78 \frac{N}{mm^2}$
- Anwendungen: Bauholz, Schiffbau, Resonanzböden, Harkenstiele¹²⁸

Haselnuß : (lat. *corylus avellana*) und Variation Lambertsnuß (lat. *corylus tubulosa*)

- Eigenschaften:
- Anwendungen: bedingt durch den geraden Stockausschlag, sind Haselnußbruten und Stäbe besonders gut geeignet um Pfeile, Wanderstäbe und vor allen Dingen Zauberstäbe (beste Qualität) daraus zu fertigen.

Kastanie : Variationen die nicht zur gleichen Familie gehören:

- Marone/echte Kastanie: (lat. *Castanea vesca*, frz. *Châtaignes Marons*, engl. Chestnuts)
 - Eigenschaften: gelblich braun und dunkel schattiert, gut polierbar. Es hat eine ähnliche Struktur wie Eichenholz, es quillt nicht und schwindet nicht. Es ist leicht und verwindungssteif, allerdings ist es oft rissig.
 - Anwendungen: Weinfässer, Wanderstöcke
- Roßkastanie: (lat. *Aesculus Hippocastanum*)
 - Eigenschaften: grobfaserig, weich und fault leicht.
 - Anwendungen: nicht als Bauholz geeignet.

Kiefer/Föhre : (lat. *Pinus*, engl. Pine)

- Eigenschaften: Dichte:¹²⁹ $0,52 \frac{g}{cm^3}$, Zugfestigkeit: $104 \frac{N}{mm^2}$ Druckfestigkeit: $55 \frac{N}{mm^2}$ Biegefestigkeit: $100 \frac{N}{mm^2}$ witterungsbeständig, schlecht spaltbar.
- Brennholz: mittelpfänglich, brennt gut an, entwickelt große Hitze, verbrennt schnell, rußt stark, springt und knackt durch den Harzgehalt. Liefert keine Glut

¹²⁴siehe auch [Hei96]

¹²⁵siehe auch [Hei96]

¹²⁶siehe auch [Hei96]

¹²⁷Daten aus [JKS80]

¹²⁸siehe auch [Hei96]

¹²⁹Daten aus [JKS80]

- europäische Variationen:
 - gemeine Kiefer: (lat. *Pinus silvestris*) Anwendung: Bauholz
 - Schwarzföhre: (lat. *Pinus laricio* var. *austriaca*)
 - Arvenholz/Zirbelkiefer/Zirbenkiefer: (lat. *Pinus cembra*) hat die Eigenschaft Getreideschädlinge wie Mehlwürmer usw. fernzuhalten. Also bietet sich dieses Material doch dazu an um Getreidebehälter und Getreidemühlen daraus herzustellen. Ein beliebtes Mitbringsel aus Tirol sind auch Schalen aus diesem Holz.
 - Latschenkiefer/Knieholz/Krummholz/Zwergkiefer: (lat. *Pinus pumilio*) Anwendung: Holzschnitzereien, Öl aus den Nadeln für diverse Heilzwecke.

Kirschbaum : (lat. *Prunus cerasus*)

- Eigenschaften: gelblich rot bis rotbraun, sehr fest, ziemlich hart, feinfaserig. Wird mit der Zeit blasser.
- Anwendungen: Tischlerholz, Messergriffe, Käämme¹³⁰

Lärche/Lerche : (lat. *Larix europaea*)

- Eigenschaften: harzreich, wirft sich wenig, wurmfest.
- Anwendungen: Bauholz für Land- und Wasserbauten, Mastbäume, Brennholz (ähnlich Fichte und Kiefer)

Linde : (engl. Basswood)

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Rundschilder (Wikingerstil), Schnitzereien, Schüsseln, Haushaltsgegenstände

Nußbaum/Walnuß : (lat. *Juglans regia*)

- Eigenschaften: gut polierfähiges Kernholz, sehr fest, dauerhaft
- Anwendungen: Bildschnitzereien, Drechslerarbeiten, Armbrustschäfte, Gewehr- schäfte, Axt- und Hammerstiele (aus Verschnitt und Resten)
- europäische Variationen: bei denen sich die Nüsse unterscheiden, das Holz aber die gleichen Eigenschaften und Anwendungen hat.
 - Blutnuß: die Nuß hat einen teilweise blutroten Kern.
 - Johannisnuß: die Nuß hat eine dünnere Schale und der Baum schlägt erst zu Johannis aus.
 - Pferdenuß: die Nuß ist doppelt so groß wie die echte Walnuß, aber weniger schmackhaft.
 - Steinnuß/Grübelnuß: die Nuß hat eine extra harte Schale.
- amerikanische Variationen: diese Hölzer kommen teilweise auch als Hickoryholz in den Handel
 - Butternuß/graue Walnuß: (lat. *Juglans cinerea*)
 - Schwarznuß: (lat. *Juglans nigra*)
- amerikanische Walnußgewächse:
 - Hickory: (lat. *carya alba*, *carya olivaeformis* und *carya porcina*) alle diese Variationen kommen als Hickoryholz in den Handel. Anwendung: Axt- und Hammerstiele

Palisander :

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Messergriffe

Pappel/Silberpappel/Zitterespe : (engl. Aspen Poplar)

¹³⁰siehe [Hoo94a]

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Brennholz, Pflöcke, Streichhölzer, Harkenzinken¹³¹,

Pflaumenbaum :

- Eigenschaften:
- Anwendungen:

Rosenholz : hat mit Rosen nichts zu tun, sondern ist brasilianisches Tropenholz mit einer roten Marmorierung.

- Eigenschaften:
- Anwendungen:

Schlehe :

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Zauberstäbe (irische Tradition)

Tanne : (lat. *Abies pectinata*)

- Eigenschaften: leicht spaltbar, wirft sich wenig
- Anwendungen: Bauholz, Tischler-, Drechsler- und Böttcherarbeiten, Resonanzholz, Schiffbau
- Variationen :
 - Hemlocktanne: (engl. Hemlock) Anwendung: Bauholz, Tee aus jungen Nadeln, öl aus ausgekochter Rinde zum Einreiben gegen rheumatische Erkrankungen und Rückenschmerzen¹³²

Ulme : (lat. *Ulmus*, engl. Elm)

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Kämmen¹³³, Langbögen (ältester Fund ca. 6000 v.Chr.¹³⁴), Möbel, Fässer, Tonnen, Käsekisten¹³⁵

Wacholder/Kaddigholz : (lat. *Juniperus communis*)

- Eigenschaften: weich, schwer zu spalten, dauerhaft, dicht, feinfaserig, aromatisch
- Anwendungen: Drechslerholz, Apothekerholz

Weide : (lat. *Salix*, frz. Saule, engl. Willow) geerntet werden hauptsächlich die einjährigen Triebe um daraus Körbe und Kiepen zu flechten, oder Faschinen herzustellen.

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Harkenzinken¹³⁶, Kohle für Schwarzpulver

Zeder :

- Eigenschaften:
- Anwendungen: Bleistifte, Mottenfeste Behälter für Wollkleidung (Motten machen einen Bogen um Zedernholz).

Horn :

- Hirschhorn/Hirschgeweih: (lat. *Cornu cervi*, frz. Corn de cerf, engl. Hartshorn)
 - Eigenschaften: besteht eigentlich aus Knochenmasse und damit die Eigenschaften von Knochen.
 - Anwendungen: Messergriffe, Knöpfe, Kämmen, Spielsteine
- Rentiergeweih:

¹³¹ siehe auch[Ber95]

¹³² siehe auch[Ber95]

¹³³ siehe [Hoo94a]

¹³⁴ siehe [Rei91]

¹³⁵ siehe auch[Ber95]

¹³⁶ siehe auch [Hei96]

- Eigenschaften: besteht eigentlich aus Knochenmasse und damit die Eigenschaften von Knochen.
- Anwendungen: Messergriffe, Messerscheiden
- Rinderhorn:
 - Eigenschaften:
 - Anwendungen: Trinkhörner, Signalhörner, Hornbögen (ältester Fund eines Kompositbogens aus Rinderhorn und Rindersehnen ist aus Sibirien, datiert auf ca. 3000 v.Chr.¹³⁷), Käämme, Knöpfe, kleine Löffel

Knochen : war und ist ein billiges und leicht zu bearbeitendes Material. Aus allen Knochenarten wurden Käämme, Schwertgriffe, Armbänder, Stempel zum Verzieren von Keramiken, Nadeln, Nadelbüchsen, Schlittschuhe, Würfel, Spielsteine, Löffel, Webschiffchen, Schachteln, Anhänger, Pendel, Spindeln, Siegel, Fingerhüte, Flöten, Messergriffe, Webrahmen, Schnallen, Schnurenden, Fibeln (Kleiderspangen), Äxte, Grabhacken, Gussformen, Goldschmiedehämmer und Goldschmiedeschraubstöcke hergestellt.

- Pferdeknochen:
- Rinderknochen: Falzbein (Buchbinderwerkzeug)
- Schafsknochen:
- Vogelknochen: Pfeifen
- Walknochen: auch Fischbein genannt wurde im letzten Jahrhundert noch für Korsettstangen und Kragenstäbchen verwendet. Aufgrund der verfügbaren Größe und der flachen Stücke war dieses Material sehr begehrt für Schwertgriffe und Scheiden, Schachteln und Schreibunterlagen.

Textilien :

Baumwolle : Im Mittelalter war Baumwolle ein Importprodukt aus dem Mittelmeerraum (speziell Ägypten) von untergeordneter Bedeutung.

Flachs/Leinen : neben Wolle das häufigste textile Produkt. Im Mittelalter war praktisch die gesamte Kleidung die heute aus Baumwolle hergestellt wird aus Leinen (von der Unterwäsche bis zum Hemd).

Hanf : Hanf wurde in Europa schon im Altertum angebaut. Die aus der Pflanze gewonnenen Fasern sind sehr scheuerfest, reißfest und wasserabweisend. Die im Mittelalter vorhandenen Arbeitsverfahren erlaubten aber nur die Verarbeitung der Hanffasern zu recht groben Tüchern. Folglich wurde Hanf hauptsächlich zu Segeltuch, Zeltplanen, Seilen, Schnüren (die heutige Paketschnur ist immer noch aus Hanf), Arbeitskleidung der Seeleute und später Uniformen der Infanterie verarbeitet. Übrigens wurde die Ur-Jeans von Levi Strauss auch aus Hanf hergestellt. Bis zum 2. Weltkrieg waren Sachen die heute aus Cordura hergestellt werden aus Hanf. Dazu zählen Seesäcke, Taschen, Koppelzeug, Magazintaschen, Gürteltaschen usw.

Seide : bis in die Neuzeit ist Seide ein aus China importiertes Luxusprodukt mit entsprechendem Prestigewert.

Wolle :

3.17 Werkzeug

Diebeswerkzeug : Diebeswerkzeug ist ein Werkzeugsatz um Schlösser zu öffnen. Dieser Werkzeugsatz besteht aus einem Satz Dietrichen, Schraubenziehern, Spionen, Schlüsselfeilen usw. Es ist auch empfehlenswert diesen Werkzeugsatz durch eine Spitzzange oder einen Fallenset zu erweitern. Ohne diesen Werkzeugsatz sehe ich kaum eine Möglichkeit Schlösser zu öffnen.

¹³⁷siehe [Rei91]

Chirurgenbesteck : Komplettes Chirurgenbesteck in sehr guter Qualität (verschiedene Skalpell, Pinzetten, Scheren usw.). Dieses Besteck ist Bedingung für die Entfernung von z.B. Pfeilen aus einer lebenden Person ohne dabei mehr Schaden zu verursachen oder das richtige Sezieren einer Leiche. Wert mindestens 100 Gold. Um dieses Werkzeug richtig scharf zu halten wird entweder ein Chirurgenstein (Black Arkansas) oder ein Keramik 8000 Schleifstein (sowie die Fertigkeit Schwertfeilen) benötigt.

Fallenset : Der Fallenset ist ein Werkzeugsatz um Fallen zu bauen und zu entschärfen. Dieser Werkzeugsatz besteht aus einer Greifzange, einer Spitzzange, einem Seitenschneider, Bindedraht, verschiedenen Holz- und Metallkeilen, einem 100g Hammer, sowie verschiedenen Haken und Schraubenziehern. Mit diesem Werkzeugsatz erhöht sich die Wahrscheinlichkeit eine Falle zu entschärfen um 15% (max. 95%).

Heilertasche : Umhängetasche aus Leder oder Segeltuch mit Verbandsmaterial¹³⁸ (Mullbinden und feste Binden), eine Splitterpinzette, eine Rolle Seide und zwei gebogene Goldnadeln (um Wunden zu nähen), sowie diverse Dosen für Heilkräuter und Salbengrundlage, einem Mörser (aus Stein oder Bronze) sowie einer Mischschale. Wert ca. 6 Gold. Ergänzt werden sollte die Heilertasche durch eine Feinwaage zum genauen Abwiegen von Kräutern usw. und einem Chirurgenbesteck für Eingriffe. Wirkung im Spiel: die Heilfähigkeit wird um +10% gesteigert.

Nähzeug : So profan es heute anmutet, aber Nadeln waren in vergangenen Zeiten eine teure Mangelware, denn eine kleine Nähnaht ist gar nicht so einfach herzustellen. Grobe Stopfnadeln sind schon eher in Heimarbeit aus Knochen- und Geweihsplintern herzustellen, aber Nähnahten sind eine Aufgabe für einen Feinschmied mit einem nicht zu unterschätzendem Arbeitsaufwand. Also das hier definierte Nähzeug besteht aus einem Nadelsortiment (Nähnahten und Stopfnadeln), einer Rolle Zwirn (gewachster Leinenfaden), Stopfgarn zum Strümpfen stopfen und ein paar Ersatzknöpfe (die auch schon einen gewissen Wert darstellen können). Wie wichtig es sein kann Nähzeug dabei zu haben kann ich aus eigener Erfahrung berichten, denn mir sind schon mal auf einem Gletscher die Nähte meines Rucksacks aufgegangen und bei einer Klettertour ist mir schon mal eine Hosennaht vom Knie bis zum Schritt aufgerissen (außer das mir evtl. jemand was abgucken konnte war es doch etwas kalt und sehr hinderlich, da ich oft mit dem Bein in der Hose und mit der Hose am Fels hängengeblieben bin). Man sollte also in der Lage sein seine Ausrüstung oder Kleidung, zur Not auch eine Fleischwunde wenigstens behelfsmäßig zu vernähen (meine Nähte gekommen auch bestimmt keinen Schönheitspreis, aber sie halten). Noch ein Tip, wenn man eine aufgerissene Ledernaht wieder schließen will empfiehlt es sich die alten Nahtlöcher zu nutzen und die Naht doppelt, mit einem Offset von einem Stich mit Zwirn zu nähen.

Schleifstein : Schleifsteine waren im Mittelalter ein wichtiges Handelsgut und recht wertvoll. So sind z.B. gute Schleifsteine, Abziehsteine oder Mühlsteine durch die ganze damals bekannte Welt transportiert worden. Ein Abziehstein ist von fast jedem, ob Bauer, Hausfrau oder Krieger mit am Gürtel in einer kleinen Ledertasche getragen worden. Sehr beliebt waren Wassersteine, wegen der leichten und billigen Verfügbarkeit des Gleitmittels (zur Not wurde auf den Stein gespuckt).

Abziehstahl : Der Abziehstahl ist ein runder, harter Stahl mit einer Oberfläche wie eine Feile mit der Wirkung quer zum Stahl. Der Abziehstahl ist weit verbreitet, aber *nicht* zu empfehlen. Man kann damit zwar billige Messer schnell scharf machen, aber der Schliff ist ungleichmäßig und von geringer Standzeit. Meiner Meinung nach kann man damit jede Schneide versauen.

Bimstein : auch ein Schleifstein, allerdings nicht um Stahl zu schleifen, sondern mit dem Bimstein oder Bimsteinmehl kann man weichere Oberflächen (z.B. von Pergamenten) glätten. Bimstein wird auch dazu verwendet überflüssige Hornhaut von Händen und Füßen abzuschleifen.

¹³⁸siehe [BCP+ 91, S.113]

Haihaut : ist ein schon im Altertum verwendetes, natürliches *Schmirgelpapier*. Auf eine Holzleiste geklebt hat man eine feine Raspel.

Ölstein : Schleifstein der zusammen mit Nelkenöl (Schärföl, zur Not auch Olivenöl) verwendet wird. Mit dem Öl wird der Abrieb am Stahl verringert und damit der Schliff feiner, außerdem wäscht das Öl den Abrieb aus den Poren des Steines (wenn man es nicht zu sparsam verwendet) und erhält so die Schleifwirkung des Steines. Wird der Ölstein trocken gebraucht, so setzen sich die Poren des Steines zu, der Stein wird ungleichmäßig abgenutzt und läßt sich nur *sehr schwer* wieder reinigen.

Wichita-Stein : Ölstein mittlerer Gradation für den Grundschliff. Der Wichita Ölstein ist hellgrau und mittelgrau marmoriert. Der Name verrät die Herkunft und es ist offensichtlich, dass dieser Stein im europäischen Mittelalter nicht verfügbar war (gilt natürlich auch für die Arkansas-Steine).

Soft Arkansas : Der Soft Arkansas ist weichste und gröbste Ölstein von den Novaculite-Steinen aus Arkansas. Er ist mehrfarbig und für den Vorschliff geeignet.

Hard Arkansas : Der Hard Arkansas Ölstein ist ein harter, feiner Schleifstein für den Feinschliff, und wird nur noch von dem Black Arkansas Ölstein in der Gradation übertroffen. Der Hard Arkansas ist hellgrau.

Black Arkansas : Der Black Arkansas Ölstein ist der feinste natürlich vorkommende Ölstein. Er besteht aus Novaculite (einer tief unter der Erdoberfläche unter hohem Druck und groß Hitze geformter Kieselerde) und ist härter als Stahl. Die zusammengesetzte Struktur des Novaculite hat eine einzigartige polierende und schleifende Wirkung. Allerdings ist dieses Material sehr selten und das einzige Vorkommen auf der Erde ist in Arkansas.

Mit diesem Stein und dem richtigen Schärföl bekommt man jedes Messer so scharf, dass man sich damit rasieren kann. Der Black Arkansas Ölstein ist, wie der Name schon sagt, schwarz (tiefschwarz bis antrazitgrau).

Streichriemen : ist ein breiter Riemen auch dickem Juchtenleder. Dieser Riemen dient dazu ein eine scharfe Schneide zu polieren und den Grad der Schneide aufzurichten. Die Hauptanwendung ist das Abziehen von Rasiermessern oder anderer kleiner Messer mit Hohlschliff. Das Verfahren geht wie folgt: Der Riemen wird gespannt, entweder auf einer entsprechenden Spannvorrichtung oder es wird ein Ende an der Wand befestigt und das andere Ende mit einer Hand straff gezogen. Dann wird die Rasiermesser Klinge flach auf das Leder aufgelegt und mit etwas Druck Richtung Klingle Rücken gezogen. Dann wird die Klinge umgedreht und nun in die andere Richtung gezogen. Diese Prozedur wird einige Striche wiederholt. Um die Polierwirkung zu erhöhen kann man auf der einen Seite des Streichriemens dünn Streichriemenpaste auftragen. Streichriemenpaste ist eine fettige Paste mit ultrafeinem Schleifmittel. Dann wird das Rasiermesser zunächst einige Striche auf der Seite mit Streichriemenpaste abgezogen, die Klinge abgewischt und der Streichriemen umgedreht und die Prozedur auf der sauberen Seite des Streichriemens wiederholt.

Wasserstein : Stein oder Keramik, bei der Wasser als Gleitmittel beim Schliff und als Reinigungsmittel für den Abrieb dient. Wasser hat eine geringere Gleitwirkung und so eine stärkere Schleifwirkung als Öl. Anders ausgedrückt, will man einen Schliff von der gleichen Güte erreichen, muss der Wasserstein wesentlich feinkörniger sein als ein Ölstein. Wassersteine und Keramiken sind in der Regel weicher als Ölsteine und haben dadurch einen stärkeren Verschleiß.

Buntsandstein : Relativ grober Schleifstein für den Grundschliff und um schnell Scharten aus Schwertern und Beilen rauszuschleifen. Der Buntsandstein ist auch als großer runder Stein mit einer Kurbel in einem Wasserbad gebräuchlich. Um das zu schleifende Teil richtig scharf zu bekommen, muss es mit feineren Steinen abgezogen werden.

Belgischer Brocken : Laut [Hoo94a] ist der Belgische Brocken der feinste und dichteste, natürlich vorkommende Sandstein. Laut [Hoo97] soll der Belgische Brocken

vulkanischen Ursprungs sein und aus einer schwarz-blauen Seite und einer hellen Seite bestehen. Die dunkle Seite soll Schiefer (für den Vorschleiff) und die helle Seite soll aus Granat (für den Feinschliff) sein.

Auf jeden Fall ist das einzige Vorkommen dieses Steins in Belgien. Wenn ich mir mein Exemplar des Belgischen Brockens betrachte, dann tippe ich auf Schiefer und Sandstein. Beides sind Sedimentgesteine die sich in diesem Fall offensichtlich in den Schichten abgewechselt haben und so optimal für einen Schleifstein mit zwei Gradationen brauchbar sind.

Kalksandstein : feiner, hellgrauer Kalksandstein aus Norwegen wurde schon in Haithabu zu handlichen Schleifsteinen (Schleifstab) konfektioniert und gehandelt (wie Ausgrabungen und Ausstellungen im Haithabu-Museum belegen).

Noch heute wird Kalksandstein im Dachstein in kleinen Steinbrüchen für Schleifscheiben abgebaut. In der dokumentarischen Serie *der letzte seines Standes* (vom Bayerischen Fernsehen) habe ich sehen können, wie ein großer Schleifstein für einen Schmied zunächst horizontal aus einer Schicht im Boden heraus gemeißelt wurde und dann die Schicht mit Keilen gelöst wurde. Zum Schluss wurde der bereits runde Stein in einer Art Drehbank rund gedreht und ausgewuchtet.

Keramik 800 : Gerader Schleifstein-Block aus Keramik für den Grundschliff. Die Zahl bedeutet 800 Körner pro Quadratzentimeter.

Keramik 1200 : Gerader Schleifstein-Block aus Keramik für den feinen Grundschliff.

Keramik 6000 : Gerader, feiner Schleifstein-Block aus Keramik zum Abziehen (Endschliff) von Schneidwerkzeugen.

Keramik 8000 : Gerader, ultrafeiner Schleifsteinblock aus Keramik zum Abziehen. Mit diesem Keramikschleifstein ist ein Spiegelschliff zu erreichen, mit dem man sich rasieren kann.

Schiefer : Ein Schieferstab als Abziehstein in einer Länge von 10cm bis 15cm, Breite 2cm bis 3cm und einer Dicke von 1cm bis 2cm mit einer Bohrung für eine Halteschnur ist durch zahlreiche Funde aus dem 9. bis 12. Jahrhundert bei Ausgrabungen in der Wagrierburg Starigard (Oldenburg/Holstein) belegt. Diese Stäbe sind ein Handelsgut aus dem Rheinland und waren zu der Zeit mit Sicherheit auch in anderen Regionen gebräuchlich.

Schmiedewerkzeug :

Amboß : Ambosse sind in allen heute bekannten Arten und Größen mit entsprechenden Einsätzen verfügbar. Es ist bei einem Transport besonderer Augenmerk auf die Größe und das Gewicht zu legen. Für einen Amboß gilt die Faustformel je größer das zu schmiedene Teil, desto größer der Amboß. Für Arbeiten des Plattners gibt es spezielle Einsätze die in das rechteckige Loch des Amboß gesteckt werden können. Diese Einsätze habe verschiedene Radien um Bleche gezielt verrunden und verformen zu können.

Esse : Stationäre Feuerstelle mit einer Blaseinrichtung um die Kohlen gezielt anblasen zu können und durch die Luftzufuhr die Temperatur zu regeln.

Hammer : Ein Schmiedehammer hat die Form eines heutigen Schlosserhammers mit einem Holzstiel. Die Gewichtsklassen gehen von 10 Gramm (für feine Goldschmiedearbeiten) bis 5 kg (für das Ausschmieden von Damaststählen). Ein normaler Hammer zum Schmieden von Waffen und Werkzeugen wiegt etwa 1 kg. Außerdem gibt es noch Spezialhämmer z.B. mit rundem Kopf um Rüstungen zu schmieden oder auszubelen.

Meissel : Meissel sind in allen heute bekannten Formen und Größen verfügbar.

Schnitzwerkzeug : Kompletter Satz von Schnitzmessern in guter Qualität. Diese Schnitzmesser sind die Voraussetzung für die Herstellung von z.B. einem meisterhaften Bogen. Wert ca. 50 Gold.

Werkzeug zur Holzbearbeitung : Holzbearbeitung war vom frühen Mittelalter bis zur Mitte des 18. Jahrhundert ein sehr wichtiges Gewerbe. In dieser Zeit hat sich das Werkzeug kaum verändert. Ein Beispiel dafür ist die Wippdrehbank. Die Konstruktion ist von der frühen Wikingerzeit¹³⁹ bis zum Ende des 19. Jahrhundert¹⁴⁰ gleich geblieben. Genauso wurde in beiden Fällen ein Löffelbohrer verwendet. Ein wesentlicher Unterschied ist die Lagerzeit der Werkstoffe. Im frühen Mittelalter wurde das Holz grün, als recht frisch, verarbeitet und in der Regel gespalten, gebeilt oder geschnitzt. Es wurde sehr großer Aufwand betrieben das richtige Rohmaterial auszusuchen. Hier wurde jeweils das für den Zweck optimale Holz und die entsprechende Form ausgesucht. D.h. hat man ein Bogenstück gebraucht, dann wurde ein entsprechend krummes Stück der gewünschten Holzart ausgesucht um möglichst wenig quer zur Faser arbeiten zu müssen. In neuerer Zeit wird das Holz abgelagert und zurechtgesägt. Ob dies immer ein Fortschritt ist wage ich zu bezweifeln.

Bohrer :

- Klingenbohrer
- Löffelbohrer (engl. spoon auger) ist in ausreichender Zahl hinreichend belegt. Löffelbohrer aus der Wikingerzeit sind im Museum Haithabu zu besichtigen und unterscheiden sich so gut wie gar nicht von den Löffelbohrern für Bohrwinden (Brustleiern) vom Anfang dieses Jahrhunderts. Sie bestehen vorn aus einem angeschliffenen Löffel in der Breite des gewünschten Lochdurchmessers und laufen am Heft in einen Vierkant aus.¹⁴¹ Allerdings gibt es für eine Brustleier keine Belege, da die Bohrer in der Wikingerzeit aus Holz gefertigt worden sind und vollständig verrottet sind. Auch die in [Mar94] abgebildete Bohrspindel ist nur eine Vermutung.
- Nagelbohrer
- Schlangenbohrer
- Schneckenbohrer
- Zentrumsbohrer

Bohrmaschinen :

- Bohrspindel
- Bohrwinde¹⁴²
- Dreule/Rennspindel

Dekupiersäge : aus der Wikingerzeit ist in [Mar94, S.43] abgebildet. Der Bügel hat die Form einer kleinen, heutigen Eisensäge mit einem Metalldorn der sich wie eine Feile in einem Holzgriff heften läßt. Das Sägeblatt mit einer feinen Zahnung ist an die Seite des Bügels genietet. Mit dieser Säge sind wahrscheinlich feine Holz- und Knochenarbeiten (Kämme usw.) bearbeitet worden. Möglich wäre auch eine Bearbeitung von weichen Metallen wie Silber, Kupfer usw.

Handbeil :

Klüpfel :¹⁴³

Spaltklinge :¹⁴⁴

Stichsäge : aus der Wikingerzeit ist in [Mar94, S.43] abgebildet. Sie hat die Form eines Brotmessers mit einer mittleren Zahnung für Holz.

Wippdrehbank : (engl. pole lathe)¹⁴⁵

Ziehklinge :

¹³⁹siehe [Lev92]

¹⁴⁰siehe [Hei96]

¹⁴¹siehe auch [Mar94], [Lev92] und [Hei96]

¹⁴²siehe auch [Hei96]

¹⁴³siehe auch [Hei96]

¹⁴⁴siehe auch [Hei96]

¹⁴⁵siehe auch [Hei96] und [Lev92]

Zugbank :

Zugmesser : Messer mit zwei abgewinkelten Griffen (an jedem Ende eins).¹⁴⁶

Zange : An Zangen kommen fast alle heute bekannten Formen vor. Ausgenommen sind Kombizangen, Wasserpumpenzangen mit Gleitgelenk und deren Abarten. Es sind also Kneifzangen, Greifzangen, Seitenschneider, Flachzangen, Spitzzangen usw. in verschiedenen Größen verfügbar. Bei der Beschaffung muss die Art der Zange und die Größe genau spezifiziert werden. Bei der Anwendung ist mit einer Plausibilitätsprüfung zu rechnen.

3.18 Wintersport

Schlittknochen : (8. bis 13. Jahrhundert)¹⁴⁷ Vorläufer der Schlittschuhe aus glatt geschliffenen Wildschweinknochen. Die Schlittknochen werden unter die Schuhe gebunden und man schiebt sich mit ein oder zwei Stäben (mit Eisenspitzen) ähnlich wie mit Langlaufskiern auf dem Eis vor.

Schneeschuhe : sind große Unterschnallsohlen aus Flechtwerk die dazu dienen die Auflagefläche deutlich zu vergrößern und dadurch das Einsinken im Schnee zu verhindern. Also die Größe der Schneeschuhe hängt vom Gewicht ab. In der Regel bestehen die Schneeschuhe aus einem Holzrahmen der mit Flechtwerk ausgefüllt wird. Dieses Flechtwerk kann z.B. aus Weidenzweige oder aus Lederriemen bestehen. Für den Rahmen eignen sich am besten etwa daumendicke Weidenzweige die geschält und gekocht und dann in Form gebracht werden. Für die Verwendung der Schneeschuhe braucht man die Fertigkeit Schneeschuhenlaufen und für die Anfertigung die Fertigkeit Korbflechten.

Bärentatze : Schneeschuh mit einem runden Rahmen in der Form eines Tellers. Diese Form eignet sich am besten in unwegsamem Gelände wie im Unterholz, da man damit ganz gut drehen kann. Allerdings ist die Größe recht beschränkt und man muss damit recht breitbeinig laufen (und gut aufpassen um nicht auf die Nase zu fliegen).

Biberschwanz : Schneeschuh mit einer langen ovalen Form. Der Rahmen wird aus einem langen etwa daumendicken Weidenzweig gebogen und die beiden Enden werden parallel zusammengebunden. In diese Schlaufe werden zwei Stege eingesetzt um den Abstand und damit die ovale Form zu erhalten. Der Rest wird mit Flechtwerk aus Lederriemen oder dünnen Weidenzweigen aufgefüllt. Beim Gehen schleifen die zusammengebundenen Enden hinten und helfen eine gerade Spur zu halten. Diese Form des Schneeschuhs kann man größer machen und es läßt sich auf offener Fläche leicht damit laufen.

Ski : in diesem Fall sind einfache Holzski ohne Stahlkanten gemeint. Also einfache Bretter mit einer hochgebogenen Spitze und einer Riemenbindung. Die Breite und die Anwendung liegt etwa zwischen den heutigen Langlaufski und den heutigen Hochtourenski. Es ist damit eine klassische Langlauftechnik und eine Abfahrt in der Telemarktechnik möglich. Eine Steigfähigkeit in der Langlauftechnik ist mit Steigfellen (untergebundene oder geklebte Felle mit dem Haarstrich nach hinten, also bei einer Bewegung nach vorn legen sich die Borsten an und bei einer Bewegung nach hinten stellen sich die Borsten auf) liegt auf einem Scheehang bis ca. 30°. Auf einem Eishang haben die Kanten der Ski und die Steigfelle keine Wirkung und man braucht Steigeisen. Für die Verwendung von Ski braucht man die Fertigkeit Skilauf und für die Anfertigung die Fertigkeit Tischlern.

¹⁴⁶siehe auch [Hei96]

¹⁴⁷siehe auch [Str96] und [BCPP97, S.74]

3.19 Zahlungsmittel

Neben dem Tauschhandel haben sich zunehmend der Handel mit Geld aus Edelmetallen durchgesetzt. Die Grundlage für den Wert bei Metallen ist das Gewicht. Nun kann man natürlich das Geld jedesmal abwiegen (dabei braucht man dann keine Wechselkurse) oder man nimmt geprägtes Metall (Münzen) für deren Güte und Gewichtsklasse eine Regierung garantiert. Gewichtsklassen sind 5 Gramm, 10 Gramm, 1 Unze, 4 Unzen.

Bronze :

Gold : Es ist sehr schwierig den Wert von Edelmetallen und die Kaufkraft von Goldmünzen zu beurteilen. Einige Beispiele von heutigen Goldmünzen. Es gibt 1 Unzen Goldmünzen wie den Golden Eagle, das Kaenguruh-Nugget, den Krügererrand und das Marple-Leaf. Alle sind so um die 600 DM wert. Den Golden Eagle gibt es dann noch in 1/2, 1/4, und 1/10 Stückelung mit entsprechender Abstufung des Wertes. Aber dies sagt noch nichts über die Kaufkraft aus. Das goldene 20 Mark-Stück Wilhelm II wird heute um die 150 DM gehandelt, aber mit so einem Goldstück konnte man sich in der Zeit von der Wehrpflicht freikaufen und ein Landarbeiter hat pro Tag 99 Pfennig verdient. Schwieriger ist da noch die Beurteilung der Kaufkraft von solchen Münzen im frühen Mittelalter.

Eine Feinunze Gold im Barren hat heute etwa einen Wert von 500 DM. Das Gold das im Spiel angenommen wird ist etwa 333 Gold und wird ein Wert von ca. 200 DM für die Unze angenommen. Also kommt man auf einen Umrechnungsfaktor von 1 Gramm Gold zu 10 Gramm Sterlingsilber, bei etwa der heutigen Kaufkraft.

Kupfer :

Platin : Platin war im Mittelalter unbekannt und wird im Spiel nicht verwendet.

Silber : eine Feinunze Sterlingsilber (925) hat etwa einen heutigen Wert von 20 DM. Silber war im Mittelalter das beliebteste Zahlungsmittel und hier ein Beispiel der Kaufkraft von Silber¹⁴⁸ zur Zeit der Wikinger:

1 Gramm : 10 Hühner

3 Gramm : 1kg Getreide oder ein einfaches Messer

5 Gramm : eine Schnalle

10 Gramm : Zaumzeug oder einen einfachen Mantel

15 Gramm : ein Schaf

20 Gramm : ein Paar Sporen

30 Gramm : ein Schwein

50 Gramm : eine Lanze

100 Gramm : eine Kuh

130 Gramm : ein Paar Steigbügel, ein einfaches Schwert, ein Schild mit Lanze oder einen einfachen Zugochsen

200 Gramm : eine Sklavin, ein gutes Schwert, einen guten Zugochsen

300 Gramm : ein Pferd oder einen Sklaven

400 Gramm : einen Helm

500 Gramm : ein feines Schwert mit Scheide

820 Gramm : ein Kettenhemd.

¹⁴⁸siehe [Elsol, S.96]

3.20 Zaubertrank

Bei Nebenwirkungen schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker.

Flugsalbe : Anwendungsdauer ca. 5 Runden, Wirkdauer ca. 20 Runden, Erholungsdauer ca. 15 Runden. Anwendung: Man entkleidet sich vollständig und salbt den ganzen Körper ein. Nachdem die Salbe eingewirkt ist, kann man z.B. auf einem Besenstiel, einem Geisbock oder einem Schwein durch die Luft fliegen. Nebenwirkung: Prüfwurf auf Gift.

Hersteller : Mechthilde

Farbe : grün

Geruch : ranzig

Grottentrunk : Wirkdauer ca. 2 Stunden, bzw. nach 3 Anwendungen permanent. Wirkung: +3 Dex, -3 Str. Die Hände verlängern sich um das Dreifache und werden geschickter und kraftloser. Die Augen und die Haut am ganzen Körper werden bleicher und lichtempfindlicher. Die Haut wird so sensitiv, dass Bewegungen im Umkreis von 1m wahrgenommen werden (diese Wirkung wird durch Kleidung entsprechend gedämpft).

Hersteller : El Asuf Mastibek

Farbe : umbra

Geruch : Kokos

Katzentrunk : +1 Dex, +20% Schleichen, +15% im Dunkeln sehen, +10% Klettern, -1 Wis, Allergie gegen Metall, Angst vor Wasser.

Hersteller : Magister Iaccil

Farbe : schwarzbraun

Geruch : Zibet

Knofelkons : Die Wirkung hält 5 Kampfrunden an. Alle Lebewesen halten den Knoblauchgestank im Umkreis von 5m nicht aus und flüchten auf Abstand. Im Umkreis von 10m können Vampire und Ghuls nicht herankommen. Befindet sich ein Vampir bei der Einnahme *im* Umkreis von 10m, so fällt er ins Koma.

Hersteller : Ilia Rogo

Farbe : weiß

Geruch : Knoblauch

magischer Senf : mit Merty's magischen Senf kann man 3 Runden nach der Einnahme für eine Runde wie ein roter Drache Feuer spucken (Schaden 3d6). Doch Achtung: man muss dabei langsam und vorsichtig Luft holen, sonst röstet man sich selbst. Ein Senftopf ergibt 8 Portionen.

Hersteller : Merty

Farbe : gelbbraun

Geruch : Senf

Magspeed : +2 Int, +2 Wis, +1 Char, halbe Lernzeit für Zaubersprüche, -3 Con, -2 Str, totaler Haarausfall, doppelte Erholungszeit der HP, große Kälteempfindlichkeit.

Hersteller : Al Dschabalu

Farbe : schwefelgelb

Geruch : blumig

Pick-Me-Up : Wundermittel gegen Magenverstimmungen und Folgen eines morgentlichen Katers. Ein Schnapsglas am Morgen von diesem Tonikum kann 1d6 hp von diesen Belastungen heilen.

Hersteller : D.R.Harris

Farbe : dunkelbraun

Geruch : Kräuterschnaps

Trolltrank : +3 Con, +1 Str, +10 HP, -2 Int, -1 Wis, -1 Char, Regeneration 1 HP pro Runde

Hersteller : Magister Iaccil

Farbe : dunkelgrau

Geruch : erdig

Yetitrnk : +3 Con, +1 Dex, +1 Str, absolute Kälteresistenz, -1 Int, -3 Char, Allergie gegen Metall, starke Körperbehaarung

Hersteller : Magister Iaccil

Farbe : gletschereisblau

Geruch : keiner

3.21 magische Einzelstücke

Kieselsteine : mit natürlichen Löchern. Die Kiesel sollten bevorzugt aus einem fließendem Gewässer wie einem Fluß oder aus dem Meer stammen. Eine abschirmende Wirkung gegen bösen Zauber haben diese Kiesel, wenn sie als Armband getragen werden. Ein Glück bringender Talisman wird daraus, wenn ein Stück Eisen (z.B. ein Schlüssel) angebunden wird und er in der Tasche getragen wird.

Eisenzahn : Magischer Meißel aus Adamniten aus Eisen und Stahl wie ein scharfes Messer Papier durchtrennt. Dieser Gegenstand ist ein Traum für jeden Dieb, da keine Eisenkette, kein Vorhängeschloß aus Stahl oder kein eiserner Beschlag mehr ein Hindernis darstellt. Das Wort Eisenzahl ist auf der Seite in magischen Runen eingraviert.

Heiliges Symbol : Das Heilige Symbol ist ein offen an einer Halskette getragenes Amulett der entsprechenden Glaubensrichtung. Dieses Amulett hat eine der Glaubensrichtung entsprechenden Schutzwirkung und ist für Priester ein unbedingtes Muss für einige magische Handlungen (z.B. Turn Undead). Dieses Amulett kann ganz normal gefertigt werden und muss dann von einem Priester dieser Glaubensrichtung gesegnet werden. Durch die Segnung erhält dieses Amulett einen magischen Bonus in Höhe der abgerundeten halben Stufe des segnenden Priesters (Prüfwurf auf Spruchfehlschlag und Religionskunde, ob der richtige Ritus eingehalten worden ist).

Hexenleiter : geflochtene Schnur aus bunten Fäden mit 9 — in gleichem Abstand eingeknoteten — Federn. Die Hexenleiter ist ein Magiefokus der Hexen, verstärkt die Zauberkraft und wird von jeder Hexe selbst gefertigt. Das Ritual der Anfertigung ist nicht bekannt.

Magierdolch : Der Magierdolch ist eines der magischen Utensilien die jeder Zauberer benötigt. Er ist weniger eine Waffe als ein Gebrauchsgegenstand für verschiedene Rituale (ähnlich der goldenen Sichel der Druiden). Jeder Magier schmiedet sich seinen Magierdolch selbst, und zwar in der Nacht in der der Mond im Jupiter steht. Beim Schmiedevorgang wird Weihrauch verbrannt. Nach dem Schmiedevorgang wird der Dolch (je nach Magieschule) so weit wie möglich magisch gesteigert. *Auswirkung im Spiel*: Zunächst wird ein Prüfwurf auf Astrologie gemacht, um den richtigen Termin zu ermitteln. Wird dann der richtige Termin eingehalten, dann genügt ein einfacher Prüfwurf auf Waffenschmieden und Zauberkunde, ob der Schmiedevorgang und das Ritual geklappt haben (wobei beide Prüfwürfe

klappen müssen). Wird der Termin nicht exakt eingehalten, dann muss beim Schmiedevorgang ein Prüfwurf auf ein Meisterstück klappen. Ist nun alles gutgegangen, dann hat der Magierdolch (entsprechend der Herstellung einer magischen Waffe) den magischen Bonus in der abgerundeten halben Stufe des Magiers¹⁴⁹. Die magische Steigerung erfolgt auf die Fertigkeiten Runenkunde und Schwertfegen, wobei bei erfolgreichen Prüfwürfen eine spezielle magische Eigenschaft dem Magierdolch verliehen werden kann. Der magische Bonus des Dolches wird dadurch aber nicht weiter erhöht¹⁵⁰.

Magierspiegel : Der Magierspiegel ist ein mit Edelsteinen verzierter, magischer Handspiegel für verschiedene Zwecke. Man kann damit Dämonen vertreiben (die vor ihrem eigenen Spiegelbild flüchten) oder damit magische Spionage betreiben (Katoptromantie). Normalerweise wird dieser Spiegel aus Silber oder mit Silber beschichtetem Kristall vom Magier selbst gefertigt und mit bestimmten magischen Eigenschaften individuell gesteigert (siehe dazu auch die magischen Eigenschaften bestimmter Edelsteine). Der Prüfwurf der Herstellung erfolgt auf Goldschmieden und Zauberkunde. Bei erfolgreichen Prüfwürfen hat der Zauberspiegel einen magischen Bonus in der abgerundeten halben Stufe des Zaubers. Die magische Steigerung hängt von der Art der Steigerung ab. Wird diese Steigerung durch Runen erzielt, dann erfolgt der Prüfwurf auf Runenkunde und Zauberkunde. Wird sie durch Edelsteine erreicht, dann ist sie abhängig von den magischen Eigenschaften der Edelsteine. Die magische Eigenschaft der Edelsteine hängt wiederum von der Art des Edelsteines ab und einem Prüfwurf auf Edelsteinschleifen und Zauberkunde. Bei erfolgreichen Prüfwürfen hat der Edelstein einen Magiebonus in der abgerundeten halben Stufe des Magiers. Dieser Magiebonus bewirkt den Verstärkungsfaktor bei Verwendung dieses Edelsteines als Magiefokus. Je nach Art des Edelsteines kann dies eine Steigerung der Wirkung oder eine Steigerung der Reichweite sein.

Beispiel: ein Granat kann ein Magiefokus für Zaubersprüche des Elementes Feuer sein. Ein Granat +2 kann die Wirkung solch eines Spruches verdoppeln, ein Granat +3 die Wirkung verdreifachen. Bedingung ist, dass sich der Zauberer eine Runde vor Anwendung dieses Spruches voll auf seinen Magiefokus konzentriert.

Opfermesser : ist das Gegenstück der Priester zum Magierdolch. Ein Sonderfall ist die goldene Sichel der Druiden, die diese Funktion übernimmt. Das Opfermesser kann entsprechend der Glaubensrichtung aus verschiedenen Grundmaterialien bestehen (Stein, Kupfer, Bronze, Stahl, Silber, Gold Edelstein usw.). Der Prüfwurf wird auf die entsprechende erzeugende Tätigkeit gemacht (wobei man sich auch das Opfermesser fertigen lassen kann) und danach wird es mit einer Segnung geweiht (+1 Steigerung). Bei der Segnung wird ein Prüfwurf auf Spruchfehlschlag und auf Religionskunde gemacht, ob der richtige Ritus eingehalten worden ist. Das Opfermesser kann auch vererbt werden und von jedem Besitzer zusätzlich geweiht werden (jeweils eine +1 Steigerung). Daher sind *alte* Opfermesser besonders magisch und ein Priester mit einem antiken Opfermesser seiner Glaubensrichtung hat einen großen Schatz.

Pfauenfeder : wichtige Komponente für den *Bösen Blick*.

Runenstäbe : sind ca. 10cm lange, flache Holzstäbe auf denen die einzelnen Runen eingraviert werden. Diese Runenstäbe werden dann auf eine saubere, weiße Decke geworfen und es wird dann aus der Anordnung und der Bedeutung der Runen versucht die Zukunft zu deuten (ähnlich dem Kartenlegen mit Tarot-Karten). Die Runenstäbe muss sich jeder Verwender selbst herstellen (Prüfwurf auf Runenkunde und Schnitzen). Das Basismaterial ist Holz von einem Fruchtbaum¹⁵¹ oder einer Buche¹⁵². Auf die Verwendung des Holzes einer Buche deutet auch der Ursprung des Wortes *Buchstabe* und die Tatsache hin, dass die Buche, wie die Eiche heilige Bäume waren. Die Stäbe werden mit einem magischen Messer oder Dolch geschnitzt und graviert. Der Prüfwurf erfolgt auf Runenkunde und

¹⁴⁹siehe dazu Fertigkeit Zauberkunde auf Seite 429

¹⁵⁰siehe dazu Fertigkeiten Runenkunde S. 397 und Zauberkunde S. 429

¹⁵¹siehe [Nac77]

¹⁵²siehe [ElsoJ] und [Fau90b]

auf Schnitzen. Magier verwenden dazu ihren Magierdolch und Priester ihr Opferrmesser. Bei erfolgreichen Prüfwürfen haben die Runenstäbe einen magischen Bonus in Höhe der abgerundeten halben Stufe des Priesters oder des Magiers.

Sargnagel : wichtige Komponente für Todesmagie.

Steinbeißer : Magischer Meißel aus Mithril der durch Stein wie Butter geht. Bei anderen Materialien funktioniert er wie ein normaler Meißel. Das Wort Steinbeißer ist auf der Seite in magischen Runen eingraviert.

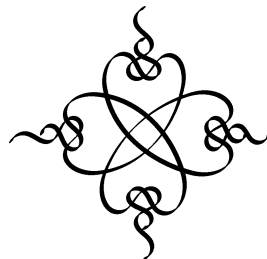
Totenschädel : wichtige Komponente für Beschwörungen.

Zauberstab : Der Zauberstab ist für Beschwörungen usw. für jeden Zauberer ein unverzichtbares Utensil und der Zauberstab ist die stärkste Waffe des Zauberers gegen Geister, Dämonen und Untoten (ähnlich dem heiligen Symbol eines Priesters). Seinen Zauberstab muss jeder Zauberer selbst herstellen. Als Material wird eine Rute vom Haselnussstrauch (beste Zauberstäbe), einer Erle, einer Eiche, eines Apfelbaums, einer Schlehe (irische Tradition) oder einer Eibe (walisische Tradition) verwendet. Die Rute muss von einem einzeln stehendem Strauch geschnitten werden der noch keine Früchte getragen hat.

Das Ritual geht wie folgt: In der ersten Nacht des zunehmenden Mondes in der Stunde vor dem Morgengrauen wird der Zweig mit dem Magierdolch mit einem Schnitt abgetrennt. Vorher muss der Magierdolch in Blut getaucht werden (von wem muss die Gesinnung bestimmen). Während der Zauberer den Schnitt ausführt muss er sich nach Osten wenden. Mit den ersten Strahlen der aufgehenden Sonne wird mit dem Magierdolch die Rinde abgeschält. Danach wird der Stab zusammen mit dem Magierdolch in ein Seidentuch gewickelt und so aufbewahrt¹⁵³.

Später können dann noch zusätzliche magische Eigenschaften durch entsprechende magische Rituale und Extras (z.B. magische Runen und speziell gefasste magische Edelsteine als Magiefokus) hinzugefügt werden.

Auswirkung im Spiel: Mit der Fertigkeit Astrologie muss der rechte Termin (12 mal im Jahr) ermittelt werden und das Ritual ausgeführt werden. Ob dieses Ritual nun geklappt hat bestimmt ein Prüfwurf auf Zauberkunde. Wenn alle Prüfwürfe erfolgreich waren, dann hat der Zauberstab einen Magiebonus in der abgerundeten Hälfte der Stufe des Zauberers.



¹⁵³siehe [AD90]

Kapitel 4

Kampfstil

Waffenfähigkeiten können nicht nur für einzelne Waffen verwendet werden, sondern auch auf einzelne Kampfstile. Das Basiswissen über die Kampfstile bei den einzelnen Charakterklassen sind:

Kämpfer : Einwaffenstil, Zweihandstil, Waffe/Schild-Stil, Zweiwaffenstil.

Priester : Einwaffenstil, Zweihandstil, Waffe/Schild-Stil.

Diebe : Einwaffenstil, Zweihandstil, Zweiwaffenstil.

Magier : Einwaffenstil, Zweihandstil.

Will ein Charakter einen Waffenstil ausüben, indem er kein Basiswissen verfügt, dann muss er zunächst dieses Basiswissen mit einer Waffenfähigkeit auf diesen Waffenstil erwerben. Die nachfolgenden Regeln gelten für zusätzliche Waffenfähigkeiten in diesen Waffenstilen, also Spezialisierung¹.

4.1 Einwaffenstil

Der Einwaffenstil bedeutet, dass nur mit einer einhändigen Waffe gekämpft wird.

Vorteil : Die zweite Hand ist frei um andere Sachen zu halten, zu ergreifen oder zu boxen.

Nachteil : Der Charakter erhält keinen AC-Bonus durch ein Schild.

Spezialisierung : Der Charakter erhält einen AC-Bonus von 1, wenn er eine gelernte Einhandwaffe führt. Das Maximum sind 2 Waffenfähigkeiten im Einwaffenstil. Der AC-Bonus beträgt dann 2.

¹siehe [All89, S.61]

4.2 Zweihandstil

Der Zweihandstil bedeutet, dass der Charakter besonders gut mit Waffen umgehen kann, deren Handhabung beide Hände erfordert.

Vorteil : Entwaffnungsmanöver gegen einen Charakter mit Zweihandstil bleiben wirkungslos. Der Zweihandstil macht den Charakter schneller bei der Verwendung von Zweihandwaffen und bewirkt einen größeren Schaden, wenn Einhandwaffen zweihändig verwendet werden (dies ist nur möglich wenn der Griff der Waffe dies zuläßt wie z.B bei einem Kriegshammer, einer Streitaxt oder einem Langschwert).

Nachteil : Es kann kein Schild in der zweiten Hand gehalten werden. Der Charakter kann also auch keinen AC-Bonus durch ein Schild erhalten.

Spezialisierung : Der Speedfaktor einer zweihändigen Waffe reduziert sich um 3. Einhändige Waffen die es zulassen zweihändig geführt zu werden erhalten einen Schadensbonus von +1. Es ist nur zulässig eine zusätzliche Waffenfähigkeit auf den Zweihandstil zu verwenden.

4.3 Waffe/Schild Stil

Dies ist die klassische Technik, bei der in der einen Hand eine einhändige Waffe geführt und in der anderen Hand ein Schild gehalten wird.

Vorteil : Der Charakter erhält den AC-Bonus des Schildes und kann in einer Kampfrunde eine Aktion mit dem Schild ausführen. Diese Aktionen sind:

Abwehr : es kann eine Abwehr mit dem Schild gemacht werden, und der Charakter erhält den Abwehrbonus des Schildes von +2 auf diese Aktion.

Schildstoß : Das Schild wird mit der Vorderseite gegen den Gegner geschlagen. Wird getroffen, dann wird ein Schaden von 1d3 plus Stärkebonus verursacht, aber der AC-Bonus des Schildes geht für den Rest der Runde verloren.

Schildsturm : Es wird nach einem Anlauf von mindestens 3m ein Schlag mit dem Schildes auf den Gegner ausgeführt und versucht den Gegner umzurennen. Es muss ein normaler Trefferwurf erfolgen. Ist getroffen worden, dann wird der Schaden wie beim Schildstoß berechnet, und zusätzlich muss der Gegner einen Geschicklichkeitscheck machen, ob ihn dieser Schlag umgehauen hat. Der Geschicklichkeitscheck wird mit einem 1d20 auf die Geschicklichkeit des Gegners ausgeführt. Modifikationen: +3 der Gegner bewegte sich auf den Angreifer zu, +3 der Gegner hatte einen festen Stand, -3 der Gegner wurde im Rücken getroffen, -3 der Gegner war nicht vorbereitet. Bei diesem Manöver geht der AC-Bonus des Schildes für den Rest der Runde verloren.

Nachteil : Der Charakter hat keine Hand für andere Aktionen frei.

Spezialisierung : Der Charakter erhält pro Runde zusätzlich die Möglichkeit für eine Aktion mit dem Schild mit einem Treffermalus von -2 auf Angriffe. Hat der Spieler zwei zusätzliche Waffenfähigkeiten auf diesen Stil verwendet, oder eine zusätzliche Waffenfähigkeit auf diesen Stil plus eine Waffenfähigkeit auf den Kampf mit beiden Händen verwendet, dann gibt es keinen Malus auf einen Angriff mit dem Schild².

²siehe [All89, S.64]

4.4 Zweiwaffenstil

Der Charakter kann mit zwei einhändigen Waffen gleichzeitig kämpfen, aber die Waffe in der zweiten Hand muss kleiner sein. Ranger erhalten diesen Waffenstil zusätzlich einmal als Bonus und müssen keinen Treffermalus hinnehmen. Verwenden Ranger eine zusätzliche Waffenfähigkeit auf diesen Stil, dann können sie zwei gleich große Waffen mit jeweils einem Trefferbonus von +1 oder eine längere Waffe mit einem Trefferbonus von +2 uneingeschränkt verwenden. Ein typischer Zweihandstil ist der italienische Stil mit einem Rapier in der einen und einem Stilet in der anderen Hand, oder der Piratenstil mit einem Entermesser und einer Main-Gauche³.

Vorteil : Der Charakter kann beide Waffen in einer Runde einsetzen und nach einer erfolgreichen Entwaffnung einer Waffe mit der zweiten Waffe weiterkämpfen.

Nachteil : Es kann kein Schild in der zweiten Hand gehalten werden. Der Charakter kann also auch keinen AC-Bonus durch ein Schild erhalten.

Spezialisierung : Hat der Charakter nur Basiswissen im Zwei-Waffen-Stil, dann erhält er einen Treffermalus von -2 auf die erste und -4 auf die zweite Waffe und mit der zweiten Waffe kann immer nur einmal angegreifen. Hat der Charakter eine Waffenfähigkeit im Zwei-Waffen-Stil, dann erhält er nur einen Treffermalus auf die zweite Waffe von -2, oder er kann zwei gleich große Waffen führen und erhält dann einen Treffermalus von -1 auf jede Waffe. Hat der Charakter das Maximum von zwei Waffenfähigkeiten auf diesen Stil verwendet oder einmal den Zweiwaffenstil plus einmal den Waffenstil Beidhändig, dann kann er beide Waffen uneingeschränkt ohne Malus verwenden.

4.5 Beidhändig

Verwendet ein Spieler eine Waffenfähigkeit auf beidhändigen Kampf, dann erhält er keinen zusätzlichen Angriff, er kann aber mit beiden Händen gleich kämpfen. D.h. er muss keinen Malus auf Aktionen mit der zweiten Hand hinnehmen und kann im Zweiwaffenstil mit zwei gleich großen Waffen kämpfen.

4.6 Spanischer Fechtstil

Der Charakter muss auf eine Waffe wie Rapier, Degen oder Säbel spezialisiert sein. Bei diesem Fechtstil⁴ steht der Körper des Charakters mit geschlossenen Beinen leicht vom Gegner abgewandt. Die linke Hand wird aus dem Weg nach unten gehalten und die rechte Hand hält die Waffe in Schulterhöhe auf den Gegner gerichtet. Die Abwehr besteht aus einer Kombination von schneller Bewegung und guter Kontrolle der Waffe.

Bedingung : Spezialisierung auf Rapier, Degen oder Säbel, Basiswissen im Einwaffenstil und 1 Slot

Vorteil : Pro Waffenslot auf diesen Stil gibt es einen AC-Bonus von -1, wenn der Charakter mit der entsprechenden Waffe in diesem Stil kämpft.

Nachteil : Dieser Stil ist nicht mit anderen Stilen kombinierbar (ausgenommen Einwaffenstil).

³siehe [Coo89, S.96] und [All89, S.64]

⁴siehe [Win92, S.62]

4.7 Italienischer Fechtstil

Bei diesem Fechtstil⁵ steht der Körper des Charakters mit der rechten Breitseite zum Gegner. Die Beine sind weit auseinander. Die Fechtklinge wird in Hüfthöhe mit leicht angewinkelten Ellenbogen in Richtung Gegner gehalten. Links an der vom Gegner abgewandten Seite wird die zweite Waffe in Ohrhöhe gehalten. Bei diesem Fechtstil werden die Aktionen des Gegners so lange gespiegelt, bis eine Öffnung in der Deckung wahrgenommen wird, dann wird zugestoßen. Die linke Waffe wird in der Regel zur Parade verwendet. Allerdings kann auch mit der linken Waffe angegriffen werden, wenn sich die Hauptwaffe in einer Parade verhakt hat.

Bedingung : Spezialisierung auf Degen oder Rapier, sowie Waffenfähigkeit auf Stilett oder Main-Gauche, Basiswissen im Zweiwaffenstil, 2 Slots.

Vorteil : Der Charakter kann von Gegnern mit kleinen oder mittleren Nahkampfwaffen nur angegriffen werden, wenn der Gegner die Initiative gewinnt. Außerdem erhält der Charakter, wenn er ein Stilett, Main-Gauche o.ä in der linken Hand hält eine zusätzliche Parieraktion pro Kampfrunde.

Nachteil : Dieser Stil kann nicht mit anderen Kampfstilen kombiniert werden (außer Zweiwaffenstil) und muss vorher angesagt werden.

4.8 Boxen

Basiswissen besitzt jeder Charakter. Die Verfahrensweise ist die:

- normaler Initiativwurf
- normaler Trefferwurf
- Aktionswurf mit einem 1d20⁶
- KO-wurf mit einem 1d100 (ko laut Liste)

Verwendet der Spieler eine Waffenfähigkeit auf Boxen, dann erhält er einen Angriffsbonus von +1, einen Schadensbonus von +1 und einen Bonus von +1 in der Trefferliste. Weitere Spezialisierungen sind möglich.

4.9 Ringen

Basiswissen besitzt jeder Charakter. Die Verfahrensweise ist die:

- normaler Initiativwurf
- normaler Trefferwurf
- Aktionswurf mit einem 1d20⁷
- KO-wurf mit einem 1d100 (ko laut Liste)

Verwendet der Spieler eine Waffenfähigkeit auf Ringen, dann erhält er einen Angriffsbonus von +1, einen Schadensbonus von +1, einen Bonus von +1 in der Trefferliste und einen Stärkebonus auf Festhalten. Weitere Spezialisierungen sind möglich.

⁵siehe [Win92, S.63]

⁶Schaden laut Liste [Coo89, S.97] plus Stärkebonus

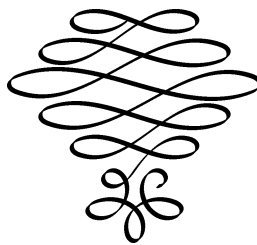
⁷Schaden laut Liste [Coo89, S.97] plus Stärkebonus

4.10 waffenloser Kampf (Martial Arts)

Waffenloser Kampf ist Nahkampf angelehnt an östliche Kampfsportarten. Basiswissen besitzt jeder Charakter. Die Verfahrensweise ist die:

- normaler Initiativwurf
- normaler Trefferwurf
- Aktionswurf mit einem 1d20⁸
- KO-wurf mit einem 1d100 (ko laut Liste)

Verwendet der Spieler eine Waffenfähigkeit auf waffenlosen Kampf, dann erhält er einen Angriffsbonus von +1, einen Schadensbonus von +1 und einen Bonus von +1 in der Trefferliste. Weitere Spezialisierungen sind möglich.



⁸Schaden laut Liste [All89, S.76] plus Stärkebonus

Kapitel 5

Großkampfsystem

Im Großkampfsystem muss man Einheiten mit gleicher Bewaffnung und gleicher Fähigkeit zusammenstellen und dann gemeinsam für diese Einheit würfeln.

5.1 Initiative

Die Initiative wird pro Einheit normal mit dem 10-seitigen Würfel ermittelt. Die kleinste Zahl fängt an.

5.2 Trefferwurf

Der Trefferwurf wird nicht mit dem 20-seitigen, sondern mit dem Prozentwürfel durchgeführt und mit den Modifikationen verrechnet. Diese Modifikationen sind die Zahl der eingesetzten Waffen (ZEW), der Durchschnitts-THAC0, der durchschnittliche AC des Gegeners (DAC) und die Deckungsmodifikation (DM).

$$Trefferwurf = ZEW * (AW + DT) * DAC * DM$$

Beispiel1 : 100 Bogenschützen mit einem THAC0 von 20 schießen auf eine Monsterhorde mit einem AC von 8, also einem DAC von 90%, ohne Deckung und als Angriffswurf wurde eine 65 gewürfelt.

$$Trefferwurf = 100 * (0,65 + 0) * 0,9 * 1,0 = 58,5 \approx 59$$

Es haben also 59 Pfeile getroffen.

Beispiel2 : 25 Armbrustschützen mit einem THAC0 von 18 schießen auf eine Einheit die hinter einer Brüstung steht. Die Zieleinheit ist also zu 75% gedeckt und hat einen AC von 7. Der Angriffswurf war 73.

$$Trefferwurf = 25 * (0,73 + 0,10) * 0,85 * 0,65 = 11,46 \approx 11$$

Es haben also 11 Bolzen getroffen.

ZEW : Zahl der eingesetzten Waffen entspricht der Anzahl der lebenden Mitglieder der Einheit.

AW : Angriffswurf wird in diesem Fall nicht mit dem 1d20, sondern mit dem Prozentwurf (1d100) ermittelt.

THAC0	DT	AC	DAC
20	0%	-10	0%
19	5%	-9	5%
18	10%	-8	10%
17	15%	-7	15%
16	20%	-6	20%
15	25%	-5	25%
14	30%	-4	30%
13	35%	-3	35%
12	40%	-2	40%
11	45%	-1	45%
10	50%	0	50%
9	55%	1	55%
8	60%	2	60%
7	65%	3	65%
6	70%	4	70%
5	75%	5	75%
4	80%	6	80%
3	85%	7	85%
2	90%	8	90%
1	95%	9	95%
0	100%	10	100%

Tabelle 5.1: DT und DAC

DT : Durchschnitts-THAC0 ist der durchschnittliche THAC0 der Mitglieder der Einheit in Prozen-
te umgerechnet.

DAC : Durchschnitts-AC ist der durchschnittliche AC Wert der Gegner umgerechnet in Prozen-
te.

DM : Deckungsmodifikation unterscheidet grundsätzlich zwischen Deckung (massiver Schutz)
und Tarnung (Sichtschutz). Steht z.B. eine Einheit hinter einem Schutzwall, dann hat sie
50% Deckung. Liegt die Einheit hinter dichtem Buschwerk, dann hat sie 75% Tarnung.
Unsichtbarkeit bietet 100% Tarnung, hat aber noch eine 65% Trefferwahrscheinlichkeit für
Zufallstreffer in einem Geschoßhagel. 75% Deckung bietet z.B. eine Brustwehr aus Stein.
100% Deckung bietet nur ein Bunker, verhindert aber auch eigenes Wirken. Schießscharten
in einer Mauer bieten 90% Deckung.

Deckung	DM	Tarnung	DM
25%	90%	25%	95%
50%	80%	50%	90%
75%	65%	75%	85%
90%	50%	90%	80%
100%	0%	100%	65%

Tabelle 5.2: Deckungsmodifikation

5.3 Schadenswurf

Es wird einmal mit dem Schadenswürfel der entsprechenden Waffe gewürfelt und der ermit-
telte Schaden mit der Anzahl der Treffer multipliziert. Dieser Schaden wird von den gesamten
Hitpoints der Gruppe abgezogen und an Hand der durchschnittlichen Zahl der Hitpoits die

Zahl der Gefallenen ermittelt. Die Gefallenen werden natürlich sofort von der Gruppenstärke abgezogen und es kann in der nächsten Runde nur der Rest agieren.

Gesamthitpoints : sind die Summe der Hitpoints der einzelnen Mitglieder einer Einheit.

Durchschnittshitpoints : sind die Gesamthitpoints geteilt durch die Anzahl der Mitglieder der Einheit. Diese Zahl ist die Basis für die Ermittlung der Gefallenen.

Beispiel : Die Gesamthitpoints einer 15 Mann starken Gruppe sind 150 und die Durchschnittshitpoints sind also 10. Die Einheit erleidet einen Schaden von 34 Hitpoints, dann hat die Einheit noch 116 Gesamthitpoints und nur noch 12 Mitglieder (116 geteilt durch Durchschnittshitpoints, aufgerundet) die in der nächsten Runde wirken können. Gegenrechnung: 34 Hitpoints geteilt durch Durchschnittshitpoints ergibt 3 Gefallene.

Kapitel 6

Arten der Magie

Die Arten der Magie, also die Quelle der Energie aus der ein Zauberer seine Kraft schöpft, um Magie zu verwenden, lässt sich nicht mischen. Der Spieler muss sich also entscheiden welche Quelle er anzapft. Es kann auch später nicht gewechselt werden. Allerdings kann mit den unterschiedlichen Magieformen auf unterschiedlichem Wege ein gleiches Ergebnis erzielt werden. Beispiel: Ein Thaumaturg kann eine magische Waffe herstellen, wenn er die entsprechenden Fähigkeiten besitzt. Ein Priester kann aber auch durch Segnen, ein Magier des Wissens durch ein entsprechendes Beschwörungsritual und ein Magier der Kraft durch Transformation seiner eigenen Energie eine Waffe magisch machen.

6.1 Magie des Wissens

Zauberer des Wissens üben Magie aus, indem sie durch Studium in ihrem Zauberbuch magische Energie akkumulieren. Dies setzt voraus, dass der Zauberer in den letzten 24 Stunden mindestens 6 Stunden an einem Stück gut geschlafen hat (nur 4 Stunden Schlaf erhöhen den Spruchfehlschlag um 30%) und sich in der Zwischenzeit nicht körperlich oder geistig ermüdend angestrengt hat. Hat der Zauberer also diese Konzentrationsfähigkeit, dann muss er sich für die Energie eines Spruches 10 Minuten auf sein Zauberbuch konzentrieren und darf in dieser Zeit nicht gestört werden. Ein Zauberspruch der zweiten Spruchstufe erfordert 20 Minuten und so weiter. Es ist nicht möglich die Energie die ein Spruch der zweiten Spruchstufe erfordert durch die Energie für zwei Sprüche der ersten Spruchstufe zu substituieren und umgekehrt. Das Maximum an Energie, die ein Zauberer aufnehmen kann, wird durch seine eigene Spruchstufe, Intelligenz und Weisheit begrenzt. Der allgemeine Magier kann dabei Sprüche aller Schulen aus seinem Zauberbuch lernen. Der Spezialist kann alle Sprüche seiner Schule entsprechend seiner Spruchstufe, Sprüche anderer verwandter Schulen bis zur Stufe die zwei Spruchstufen unter seinem aktuellem Spruchlevel liegen aus seinem Zauberbuch lernen. Diese Rituale bei der Anwendung dieser Energie kosten Zeit (Castingtime). Zaubersprüche können auch aus fremden Zauberbüchern und von Spruchrollen gelernt und übernommen werden. Dies ist die Art der Magie, in der man sich am leichtesten neue Zaubersprüche aneignen kann.

Vorteil: Zauberer dieser Magieart können mit entsprechendem Aufwand zusätzlich über Nichtwaffenfähigkeiten auch teilweise die Magie des Schaffens (Zauberkunde) erlernen.

Praktische Anwendung im Spiel. Der Magier muss seine Fähigkeit des Zauberns durch Studium seines Zauberbuches auffrischen. In einem ausgeschlafenen Zustand braucht ein Magier ungestörte 10 Minuten um einen 1. Level Spruch aufzufrischen. 20 Minuten für einen 2. Levelspruch, 30 Minuten für einen 3. Levelspruch und so weiter. Es muss nur angesagt werden welchen Level er auffrischen will. Ist also ein 1. Levelspruch aufgefrischt, kann er einen 1. Levelspruch aus seinem Zauberbuch gebrauchen. Zu berücksichtigen ist beim Gebrauch allerdings die Castingtime. Wird der Zauberer während dieser Castingtime z.B. durch Verwundung gestört, geschieht ein Chaos (Spielleiter).

6.2 Magie der Natur

Dies ist die Magieform der Hexen und Schamanen. Sie kann durch Überlieferung (Mentor) weitergegeben werden und mit dem Willen sofort aktiviert werden. Diese Magie schöpft ihre Kraft aus der Natur und kann nur in bestimmten Zeitintervallen wiederholt werden. Allerdings ist die Beschaffung von neuen Zaubersprüchen sehr schwierig, da diese neuen Sprüche nur von einem Mentor gelernt werden können. Das Lernen aus Zauberbüchern oder von Spruchrollen ist nicht möglich.

Praktische Anwendung im Spiel. Jeder Spruch dieser Magieform hat ein Refreshintervall in der sich der Spieler in freier Natur (oder speziellen Orten) aufhalten muss. Ist der Spruch aufgefrischt, kann er mit dem Willen und ohne Zauberkomponenten sofort, ohne Castingtime, aktiviert werden.

6.3 Magie der Kraft

Diese Magieform wandelt die geistige Kraft des Benutzers in Magie um. Sie verbraucht also die Substanz des Benutzers und kostet also Hitpoints. Diese Art der Magie wird auch Ψ =Kraft genannt. Sie wird mit dem Willen aktiviert und es werden keine Zauberkomponenten benötigt. Neue Zaubersprüche können nur durch Training der eigenen Kraft entwickelt werden. Diese Zaubersprüche können sich an denen im Regelwerk orientieren, erfordern aber jeweils eine eigene Entwicklungszeit mit dem entsprechenden Aufwand.

Praktische Anwendung im Spiel. Hat der Zauberer ungestört und gut 8 Stunden geschlafen, so hat er die Kraft für die Anzahl der Zaubersprüche, entsprechend seines Levels, zur Verfügung. Hat der Zauberer nur 6 Stunden geschlafen, so hat er nur die Kraft für 50% (abgerundet) der Sprüche entsprechend seines Levels. Jeder Spruch darüber hinaus kostet Substanz, also Hitpoints des Anwenders. Der Anwender kann so Magie bis zu seiner körperlichen Erschöpfung von 0 Hitpoints verwenden. Ein Zauberspruch des 1. Levels kostet 1 HP, ein Zauberspruch des 2. Levels kostet 2 HP usw.

6.4 Magie des Schaffens

Dies ist die Magieform der Thaumaturgen oder Alchimisten. Ein Thaumaturg schafft einen magischen Gegenstand mit dem er Magie ausüben kann. Dies kann ein Talisman mit einem Schutzzauber sein, ein magischer Ring, ein Runenstab oder ein Zauberstab sein. Der Gegenstand verbraucht sich ganz oder einen Teil seiner Ladung wenn die magische Eigenschaft aktiviert wird.

Vorteil: Zauberer dieser Art können durch ein Studium der Magie des Wissens zu dieser Art der Magie umschulen und die Fähigkeit der Magie des Schaffens behalten. Nach der Umschulung stagnieren die Fähigkeiten der Magie des Schaffens und der Zauberer fängt in der ersten Stufe der neuen Magieform an.

Praktische Anwendung im Spiel. Ein Zauberer dieser Magieform muss zunächst die für die Anwendung entsprechenden Nichtwaffenfähigkeiten, das Werkzeug und die benötigten Komponenten besitzen und kann dann mit der entsprechenden Zeit und einem Fähigkeitencheck auf die Fertigkeit und auf Spruchfehlschlag einen magischen Gegenstand herstellen. Bei der Herstellung wird die Anzahl der magischen Ladungen in diesem Gegenstand festgelegt. Der Gegenstand kann ohne Zeitverzögerung aktiviert werden und verbraucht die entsprechende Ladung. Runenstäbe haben jeweils nur eine Ladung und müssen bei der Aktivierung zerbrochen werden.

6.5 Magie des Glaubens

Magieform der Priester. Durch ihren festen Glauben und gottgefälligen Handlungen hat der Priester die Fähigkeit und die Kraft, Magie auszuüben. Dies geschieht entweder durch den Willen oder durch Gebet. Die Menge der Zaubersprüche hängt von der Stufe und der Intelligenz ab. Die Zaubersprüche der Hauptsphäre seines Gottes kosten die normale Kraft, die der Nebensphäre die doppelte Energie.

praktische Anwendung im Spiel. Der Priester erhält durch Meditation und Gebet seine göttliche, magische Energie. Ca 10 Minuten bringen die Energie für einen Spruch der ersten Stufe der Hauptsphäre seines Gottes. Diese Energiepunkte werden dem Spieler vom Spielleiter mitgeteilt. Entspricht die Anzahl der Energiepunkte nicht der erwarteten Menge, so sollte sich der Spieler mal überlegen, ob seine letzten Handlungen auch gottgefällig waren, oder ob sein heißer Draht durch ketzerische Handlungen gestört ist.

6.6 Magieschulen

Abschwörung : (abjuration)

Abwehr : (wards)

Aeromantie : (aeromancy)

Allgemein : (all)

Anrufung : (invocation)

Astral :

Astromantie : (astromancy) Weissagung mit Hilfe der Sterne

Beschwörung : (conjuraction)

Bewachung : (guardian)

Bezauberung : (charm)

Chiromantie : (cheiromancy, chiromancy) Handlesekunst. Mit dieser Magieschule kann man an Hand der Handlinien die Vergangenheit und die Zukunft eines Individuums bestimmen.

Elemente : (elemental)

Erschaffung : (creation)

Erweckung : (evocation)

Geomantie : (geomancy) Erdelementalismus. Ein Geomantist beschreitet die Schule des Erd-elementes. Er kann Kraft aus der Erde schöpfen, mit der Erde etwas anstellen, aber auch z.B. mit Wünschelruten etwas finden oder mit einem Pendel pflanzliche Lebensenergie feststellen. Desweiteren kann er aus Landschaftsbeschaffenheiten Weissagungen machen.

Heilung : (healing)

Heraufbeschwörung : (summoning)

Hydromantie : (hydromancy) Weissagung und magische Spionage mit Hilfe von Wasser und anderen Flüssigkeiten

Illusion :

Kampf : (combat)

Katoptromantie : ist eine magische Spionage mit Hilfe von Spiegeln.

Krieg : (war)

Kristallomantie : ist das Wahrsagen mit Hilfe von Kristallen, speziell einer Kristallkugel.

Nekromantie : Nekromantie ist die Erweckung von Toten (Skelette und Zombies) mit Hilfe von Leichenteilen oder der Asche von Toten. Desweiteren die Verbindungsaufnahme zu Seelen Verstorbener um Informationen zu beschaffen.

Oneiromantie : (oneiromancy) Weissagung mit Hilfe von Träumen

Pflanzen : (plant)

Pyromantie : (pyromancy) Weissagung mit Hilfe von Feuer

Recht : (law)

Schutz : (protection)

Sonne : (sun)

Spatulamantie : (spatulamancy)

Thaumaturgie : ist die Herstellung magischer Gegenstände mit denen dann Magie ausgeübt werden kann.

Tiere : (animal)

Veränderung : (alteration)

Verzauberung : (enchantment)

Weissagung : (divination)

Wetter : (weather)

Zeit : (time)

Kapitel 7

Charakter-Rassen

7.1 Elf / Elb (altnordisch Alfar)

Bonus :

Sprache : 1 elfische Sprache in Abhängigkeit von der Herkunft.

Geschicklichkeit : (Dex) +1

Bogenschnitzen : +15%

Jagen : +10%

Schleichen : +15%

Singen : Char * 5%

Tanzen : Dex * 5%

Resistenz : +90% gegen Charmsprüche und den Zauberspruch Schlaf

Trefferbonus : +1 auf Langbogen, Kurzbogen und alle Schwerter. Dieser Bonus wird nicht als Waffenfähigkeit angerechnet.

Schadensbonus : +1 auf alle Schwerter

Infrarotsicht : 20m

Versteckte Türen finden : 1-3 1d6

Geheimtüren finden : 1-2 1d6

Malus :

Konstitution : (Const) -1

Bergbau : -25%

Geologie : -20%

Konstruieren : -15%

Steinmetzen : -20%

Klasse Barde : versperrt

Klasse Dieb : Maximal-Level 12

Klasse Druiden : versperrt

Klasse Illusionist : versperrt

Klasse Kämpfer : Maximal-Level 12

Klasse Paladin : versperrt

Klasse Priester : Maximal-Level 12
Klasse Waldläufer : Maximal-Level 15
Klasse Zauberer : Maximal-Level 15
Alle Sprachpunkte : sofort auf die Sprachen Common, Elf, Gnom, Hobbit, Goblin, Hobgoblin, Orc oder Gnoll investieren
Treffermalus : -1 auf Zertrümmerungswaffen
Schadensmalus : -1 auf Zertrümmerungswaffen

7.2 Gnom

Bonus :

Intelligenz : +1
Sprache : Gnom
Bergbau : +30%
Beschwatzen : +10%
Edelsteinschleifen : Dex * 5%
Fallen finden : +15%
Gesteinskunde : Wis * 5%
Geologie : +50%
Konstruieren : +50%
Metallkunde : +15%
Pilzkunde : +40%, da Pilze ein wesentlicher Bestandteil der Nahrung der Gnome ist.
Steinmetzen : +20%
Rettungswurf : zusätzlicher Bonus auf alle Rettungswürfe (inkl. Gift) in Abhängigkeit von der Konstitution
 +1 bei Const 4—6
 +2 bei Const 7—10
 +3 bei Const 11—13
 +4 bei Const 14—17
 +5 bei Const 18—19
Trefferbonus : +1 bei Kobolden und Goblins
AC-Bonus : -4 bei Gnolls, Bugbears, Oger, Oger Magiern, Trollen, Giganten und Titanen
Steigung feststellen : 1–5 auf 1d6
Unsichere Wände, Decken und Böden entdecken : 1–7 auf 1d10
Tiefe unter Tage feststellen : 1–4 auf 1d6
Richtung unter Tage feststellen : 1–3 auf 1d6
Infrarotsicht : 20m

Vorteil :

Multiklassen : kann gleichzeitig in 2 Klassen sein

Malus :

Wissen : -1
Fischen : -20%

- Jagen** : -10%
Laufen : -10%
Reiten : -20%
Schleichen : -25%
Klasse Barde : versperrt
Klasse Dieb : Maximal-Level 13
Klasse Druiden : versperrt
Klasse Illusionist : Maximal-Level 15
Klasse Kämpfer : Maximal-Level 11 (außer Pionier, dort keine Beschränkung, sofern die Grundvoraussetzungen geschaffen werden)
Klasse Paladin : versperrt
Klasse Priester : Maximal-Level 9
Klasse Waldläufer : versperrt
Klasse Zauberer : versperrt (ausgenommen Illusionist s.o.)

7.3 Halbelf

Mischling aus Mensch und Elf.

Bonus :

- Sprache** : je eine menschliche und elfische Sprache in Abhängigkeit der Herkunft des jeweiligen Elternteils
Bogenschnitzen : +10%
Jagen : +5%
Laufen : +5%
Schleichen : +10%
Singen : Char * 3%
Resistenz : +30% gegen Schlaf- und Charm-Magie
Infrarotsicht : 10m
versteckte Türen finden : 1-3 auf 1d6
Geheimtüren finden : 1-2 auf 1d6
Trefferbonus : +1 auf Langbogen

Vorteil :

- Klasse Barde** : unbeschränkt
Multiklassen : Erlaubte Kombinationen sind:
- Priester-Kämpfer,
 - Druiden-Kämpfer,
 - Priester-Kämpfer-Magier,
 - Druiden-Kämpfer-Magier,
 - Priester-Waldläufer,
 - Druiden-Waldläufer,
 - Priester-Magier,
 - Druiden-Magier,

- Kämpfer–Magier,
- Kämpfer–Dieb,
- Kämpfer–Magier–Dieb,
- Magier–Dieb.

Malus :**Bergbau** : -15%**Geologie** : -10%**Konstruieren** : -10%**Steinmetzen** : -10%**Klasse Dieb** : Maximal-Level 12**Klasse Druiden** : Maximal-Level 9**Klasse Illusionist** : versperrt**Klasse Kämpfer** : Maximal-Level 14**Klasse Paladin** : versperrt**Klasse Priester** : Maximal-Level 14**Klasse Waldläufer** : Maximal-Level 16**Klasse Zauberer** : Maximal-Level 12**Sprachpunkte** : sofort auf Gnom, Hobbit, Goblin, Hobgoblin, Ork oder Gnoll verteilen

7.4 Halbork

Mischling aus Mensch und Ork.

Bonus :**Stärke** : (Str) +2**Konstitution** : (Con) +2**Sprache** : Ork, eine menschliche Sprache in Abhängigkeit der Herkunft des Elternteils**Ausdauer** : +15%**Bergbau** : +10%**Einschüchtern** : +10%**Laufen** : +10%**Trefferbonus** : +1 und Schadensbonus +1 auf alle Zertrümmerungswaffen**Vorteil :****Klasse Dieb** : unbeschränkt**Klasse Assassin** : unbeschränkt**Klasse Kopfgeldjäger** : unbeschränkt**Klasse Schläger** : unbeschränkt**Multiklassen** : Erlaubte Kombinationen sind:

- Priester(Todesgottheit)–Assassin,
- Priester(Diebesgottheit)–Dieb

Malus :

Geschicklichkeit : (Dex) -1
Wissen : (Wis) -1
Charisma : (Char) -2
Konstruieren : -20%
Reiten : -20%
Klasse Paladin : versperrt
Klasse Waldläufer : versperrt
Klasse Krieger : Maximal-Level 12
Klasse Magier : Maximal-Level 8
Klasse Priester : Maximal-Level 10

7.5 Hobbit / Halfling / Wicht (altnordisch Vøettir)

Bonus :

Geschicklichkeit : (Dex) +1
Sprache : Hobbit
Beschwätzen : +40%
Schleichen : +10%
Taschendiebstahl : +30%
Rettungswurf : zusätzlicher Bonus auf Rettungswürfe gegen Magie und gegen Gift in Abhängigkeit von der Konstitution
 +1 bei Const 4—6
 +2 bei Const 7—10
 +3 bei Const 11—13
 +4 bei Const 14—17
 +5 bei Const 18—19
Trefferbonus : +1 auf Schleudern und geworfene Waffen

Vorteil :

Klasse Dieb : unbeschränkt

Malus :

Stärke : (Str) -1
Bergbau : -10%
Laufen : -5%
Reiten : -10%
Klasse Barde : versperrt
Klasse Druiden : versperrt
Klasse Illusionist : versperrt
Klasse Kämpfer : Maximal-Level 9
Klasse Paladin : versperrt
Klasse Priester : Maximal-Level 8
Klasse Waldläufer : versperrt
Klasse Zauberer : versperrt

erlaubte Klassen : Priester, Kämpfer, Dieb, Kämpfer-Dieb

7.6 Mensch (Human)

Bonus :

Sprache : 1 in Abhängigkeit von der Herkunft

Laufen : +10%

Reiten : +5%

Vorteil :

Klassenbeschränkung : keine

Levelbeschränkung : keine

Malus : keine Multiklassen

7.7 Zwerg (Dwarf)

Bonus :

Sprache : Zwerg

Konstituion : (Const) +1

Bergbau : +40%

Edelsteinschleifen : Dex * 5%

Geologie : +50%

Gesteinskunde : Wis * 3%

Konstruieren : Int * 5%

Lesen und Schreiben mit Zwergenrunen : +70%, da alle alle Zwerge in ihrer Jugend mit den Zwergenrunen vertraut gemacht werden (Zwerge sind sehr stolz auf dieses Kulturgut).

Metallkunde : +20%

Pilzkunde : +50%, da Pilze ein wesentlicher Bestandteil der Nahrung der Zwerge ist (besonders in schlechten Zeiten und unter Tage).

Steinmetzen : +30%

Rettungswurf : zusätzlicher Bonus auf alle Rettungswürfe (inkl. Gift) in Abhängigkeit von der Konstitution

+1 bei Const 4—6

+2 bei Const 7—10

+3 bei Const 11—13

+4 bei Const 14—17

+5 bei Const 18—19

Trefferbonus : +1 bei Orks, Halborks, Goblins und Hobgoblins

AC-Bonus : -4 bei Oger, Trolle, Giganten und Titanen

Infrarotsicht : 20m

Steigung eines Ganges beurteilen : 1-5 auf 1d6

Tunnel und Passagen finden : 1-5 auf 1d6

Bewegliche Wände entdecken : 1-4 auf 1d6

Steinflallen und Fallgruben entdecken : 1-3 auf 1d6

Tiefe schätzen : 1–3 auf 1d6

Willen : +30% wegen sprichwörtlicher Dickköpfigkeit

Trefferbonus : +1 auf Streitaxt, Hammer und Rabenschnabel für Reiter und bei einer Stärke von mindestens 16 auf Armbrust

Schadensbonus : +1 auf Streitaxt, Hammer und Rabenschnabel für Reiter

Klasse Kämpfer : unbeschränkt

Malus :

Charisma : -1

Fischen : -25%

Jagen : -10%

Laufen : -5%

Reiten : -25%

Schleichen : -30%

Schwimmen : -40%

Klasse Barde : versperrt

Klasse Dieb : Maximal-Level 12

Klasse Druiden : versperrt

Klasse Illusionist : versperrt

Klasse Paladin : versperrt

Klasse Priester : Maximal-Level 10

Klasse Waldläufer : versperrt

Klasse Zauberer : versperrt

Spruchfehler : +20% bei der Benutzung magischer Gegenstände wie Ruten, Stäbe, Ringe, Amulette usw. Dies gilt nicht für Waffen oder Gegenstände klerikaler Natur.

Treffermalus : -1 auf Langschwerter (außer Zwergen-Claymore)

erlaubte Klassen : Priester, Kämpfer, Dieb, Kämpfer–Priester, Kämpfer–Dieb

Kapitel 8

Charakter-Klassen

8.1 Klassen der Kämpfer

8.1.1 Krieger (Fighter)

Der Krieger ist die Charakterklasse die vom Waffenhandwerk lebt. Er kann Soldat, Söldner aber auch Freibeuter, Pirat oder Raubritter sein.

Bedingung Mindestens Stärke 9

Vorteil :

- Einzige Charakterklasse in der eine weitergehende Spezialisierung der Waffenfähigkeiten (mehr als 2 Slots pro Waffe) möglich ist.
- unbeschränkter Gebrauch aller magischen Gegenstände.
- Krieger des 9. Levels können eine Armee aufstellen und versuchen ein eigenes Reich gründen oder eine Feldherren-Funktion einzunehmen (siehe Großkampfsystem).

Bonus : keiner

Nachteil : kann direkt keine Magie ausüben (nur über magische Gegenstände).

Malus keiner

bedingte Fertigkeiten :

empfohlene Fertigkeiten :

8.1.2 Waldläufer (Ranger)

Der Waldläufer ist ein Kämpfer mit leichtem Gepäck der im Wald von der Jagd lebt. Er trägt keine Rüstung, kann aber mit beiden Händen kämpfen, schleichen, Fallen legen (Trapper) und Fährten suchen (Scout) .

Bedingung :

Magieform : Magie der Natur

Vorteil :

Bonus :

Waffenfähigkeit : Beidhändig kämpfen

Fährtsuche : +50%,

Fallen stellen : +50%,

Pilzkunde : +25%

Schleichen : +40%,

Nachteil :

Malus : keine schweren Rüstungen

bedingte Fertigkeiten :

Jagen : 30%

Survival : 20%

empfohlene Fertigkeiten :**8.1.3 Paladin**

Der Paladin ist eine Sonderform des Kämpfers. Historisch war ein Paladin ein Angehöriger des Heldenkreises am Hofe Karls des Großen und ein ergebener Anhänger seines Kaisers. Im Spiel muss der Paladin gesetzestreu und gut sein. Man kann ihn sich als edlen (Ordens-)Ritter vorstellen der für das Gute kämpft. Aus diesem Grunde hat er auch in höheren Stufen etwas Zauberkraft der Priester.

Bedingung : Stärke 12, Konstitution 9, Wissen 13, Charisma 17, Mensch und eine gesetzestreue gute Gesinnung.

Magieform : Magie des Glaubens

Vorteil : siehe Bonus

Bonus :

- *detect evil* als normale Handlung in einer Runde im Umkreis von 20m.
- +2 auf alle Rettungswürfe
- Immunität gegen alle Arten von Seuchen und Krankheiten.
- Einmal Heilen durch *Handauflegen* pro Tag. Der zu heilende bekommt 2 * Level des Paladin Hitpoints zurück.
- Heilen von *Krankheiten*. 1 mal die Woche im 1–5 Level und 2 mal die Woche im 6–10 Level.
- *Bannkreis* von 3m. Alle bösen Kreaturen erhalten in diesem Radius einen Abzug von -1 auf ihren Treffer.
- Ein Paladin mit einem gezogenen heiligen Schwert hat einen *Bannkreis* von 10m gegen Magie bis zu seinem eigenen Level.
- Ein Paladin ab dem 3. Level hat die Fähigkeit *turn undead, devils and demons* entsprechend einem Priester des 1. Level.
- Ab dem 4. Level kann der Paladin sein Schlachtross finden. Dieses Schlachtross muss kein Pferd sein, aber einmal gefunden, hat dieses Reittier mit dem Paladin eine mentale Verbindung wie das Familiar des Magiers zu seinem Herren.

- Im 9. Level erlangt der Paladin das 1. Spruchlevel des Priesters.¹

Nachteil : siehe Malus

Malus :

- Der Paladin darf nicht mehr als 10 magische Gegenstände besitzen.
- Der Paladin darf keinen Reichtum anhäufen. Er darf nur soviel besitzen, wie er braucht um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Alles was darüber hinaus geht muss er seiner Kirche spenden.
- Der Paladin muss 10% seines Einkommens sofort opfern.
- Der Paladin darf vor dem 9. Level keine Gefolgschaft anheuern oder sich eine Burg bauen.
- Der Paladin darf nur gesetzestreue gute Gefolgsleute haben.

bedingte Fertigkeiten :

empfohlene Fertigkeiten :

8.2 Spezialisierungen der Kämpfer

8.2.1 Adelskrieger (Noble Warrior)

Dieser Kämpfertyp umfasst alle adeligen Krieger aus allen Kulturkreisen. Damit werden auch die adeligen Krieger erfaßt die nicht Ritter nach europäischem Vorbild oder Samurai sind. In diesem Fall sollte der Kulturkreis des Charakters genau definiert und berücksichtigt werden.

Bedingung : Str. 13, Con. 13

Oberklassen : Krieger, Palladin

Rassen : alle

Bonus :

Etikette : 70%,

Heraldik : 70%,

Reiten : 70%

Vorteil : Der Adelskrieger ist mindestens Ritter mit den entsprechenden Privilegien. Im eigenen Land hat der Adelskrieger das Richteramt und das Recht der ersten Nacht, sowie Anspruch auf Abgaben und Frohndiensten.

Nachteil : zu den Privilegien gehören auch entsprechende Verpflichtungen wie Schutz der Bevölkerung im eigenen Land und Gefolgschaftspflicht seinem Lehnsherren gegenüber.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Spezialisierung in eine Waffe seines Kulturkreises.

Geforderte Waffenfähigkeiten : entsprechend seines Kulturkreises.

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Blind kämpfen, Dressur, Glücksspiel, Jagen, Lokalgeschichte, Musizieren auf einem gewähltem Musikinstrument der Minnesänger, Schreiben und Lesen, Tanzen, Verfolgen

¹Die Progression ist [All89, Tabelle 17, Seite 28] zu entnehmen

8.2.2 Amazone

Die Amazone ist eine Kriegerin aus einer klassischen, rein weiblichen Nomadengesellschaft. Die Amazonen sind ein weibliches Steppenvolk. Sie sind Hirten und Jäger und in der Regel beritten. Die Nachkommenschaft wird durch männliche Kriegsgefangene geregelt, die nach dem Zeugungsakt vertrieben oder getötet wurden. Die Amazone dürfte große Schwierigkeiten in einer Abenteuergruppe haben.

Bedingung :

Oberklassen : Krieger, Waldläufer, Paladin

Rassen : Mensch, Elf, Halbelf, Gnom

Bonus :

Reiten : Dex * 3%,

Dressur : Int * 3%

Vorteil : Männliche Gegner unterhalb des 5. Levels unterschätzen Amazonen in der Regel, daher hat die Amazone einen Trefferbonus von +3 und einen Schadensbonus von +3 auf die erste Kampfrunde bei diesen Gegnern.

Nachteil : Probleme mit Männern und außerhalb ihrer Gesellschaft sind Amazonen so auffällig, dass sie kaum geheime Aktionen ausführen können.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Langbogen, Speer (nur auf diese Waffen ist eine Spezialisierung möglich)

Geforderte Waffenfähigkeiten : Äxte, Schwerter

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Bogenschnitzen, Jagen, Laufen, Rüstungsschmieden, Spurenlesen, Survival, Tierhaltung, Tierkunde,

8.2.3 Barbar (Barbarian)

Der Barbar ist der muskelbepackte Einzelgänger aus einem einfacheren Kulturkreis in einer zivilisierteren, dekadenteren Umgebung. Er ist mehr der ehrliche Typ (gut oder böse) der für Winkelzüge und Intrigen nichts übrig hat. Dies bedeutet nicht, dass er dumm ist und keine taktischen Züge machen kann.

Diesen Typ kann man sich als Wikinger oder Germanen zur Zeit der Völkerwanderung vorstellen. Auch Steppenkrieger können Barbaren sein.

Bedingung : Str. 15

Oberklassen : Krieger, Waldläufer, Paladin

Rassen : Menschen, Zwerge.

Bonus : Ausdauer (Con * 5%)

Vorteil : Spezialisierung auf alle Waffen möglich, Reaktionsangleichung +3.

Malus : Fertigkeit Etikette ist versperrt.

Nachteil : Probleme mit zivilisierten Fertigkeiten.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Langschwert, Streitaxt

Geforderte Waffenfähigkeiten : jede Art von Bögen, Kriegshammer, jede Art von Schwertern

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Bergsteigen, Blind kämpfen, Dressur, Fährtsuche, Feuer machen, Jagen, Kräuterkunde, Laufen, Orientierung, Reiten, Springen Survival, Spurenlesen, Tierhaltung, Wetterkunde,

8.2.4 Beast-Rider

Bedingung :

Oberklassen :

Rassen : alle außer Menschen

Bonus :

Dressur : Int * 3%,

Reiten : Dex * 3%,

Vorteil : Reaktionsangleichung +5 bei der Tierart seines Reittiers, telepathische Kontakt zu seinem Reittier

Nachteil : Reaktionsangleichung -3 bei Charakteren aus einem anderen Kulturkreis

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : Bastardschwert, Flegel, Kompositkurzbogen, Kurzbogen, Langschwert, Lanze, Speer, Streitkolben,

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Bergsteigen, Fährtsuche, Feuer machen, Heilen, Heilen von Tieren, Jagen, Orientierung, Schlingen legen, Spuren lesen, Survival, Tierhaltung, Tierkunde,

8.2.5 Berserker

Der Berserker ist ein Kämpfer, der sich in einen Kampfrausch (Berserkerwut) steigern kann. In dieser Berserkerwut ist er im Nahkampf kaum zu bremsen und gegen einige Arten der Magie recht resistent².

Bedingung : Stärke 15

Oberklassen : Krieger

Rassen : Menschen, Zwerge

Bonus :

Ausdauer : Con * 5%,

Reaktionsangleichung : +3,

Berserkerwut : Der Berserker benötigt 10 Kampfrunden, um sich in die Berserkerwut zu steigern. In diesen 10 Kampfrunden kann er allerdings ganz normal kämpfen.

Vorteile : der Berserkerwut

²siehe [All89, S.19-22]

Immunität : gegen die Zaubersprüche charm person, friends, hypnotism, sleep, irritation, ray of enfeeblement, geas

Immunität : gegen die Priestersprüche Command, charm person, charm mammal, enthral, cloak of bravery, symbol

Rettungswurf +4 : gegen die Zaubersprüche blindness, Tasha's uncontrollable hideous laughter, hold person, charm monster, confusion

Rettungswurf +4 : gegen die Priestersprüche hold person, hold animal

Zauberspruch fear : es wird ein normaler Rettungswurf gemacht. Mißlingt der Rettungswurf, so verraucht die Berserkerwut ohne weitere Konsequenzen.

Zauberspruch finger of death : Die Wirkung und der Schaden von 2d8+1 (wenn der Rettungswurf mißlingt) tritt erst ein, wenn der Charakter aus seiner Berserkerwut erwacht.

Ring und Boxen : halber Schaden und kein KO.

Bonus während der Berserkerwut : Angriffsbonus +1, Schadensbonus +3, Hitpointsbonus +5.

Nachteile : der Berserkerwut

Hitpoints : der Berserker nimmt keinen Schaden und keine Verwundung wahr. Dies bedeutet, der Spielleiter führt verdeckt Buch über den Schaden, den der Berserker im Kampf genommen hat. Erst **nach** der Berserkerwut wird der Charakter über seinen körperlichen Zustand informiert.

Nahkampf : in der Berserkerwut kann den Charakter nur im Nahkampf kämpfen.

Ziel : in der Berserkerwut bekämpft der Charakter den ihm nächsten Gegner. Liegt dieser Feind am Boden, nimmt er den nächsten in unmittelbarer Reichweite. Der Charakter kann sich nicht gezielt einen Gegner aussuchen.

Deckung : der Berserker kann keine Deckung vor Schußwaffeneinwirkung nehmen, da er sie nicht wahrnimmt.

Intelligenz : der Berserker kann Aktionen seiner Kameraden (z.B. ihn in eine Deckung ziehen) als feindlichen Akt interpretieren. In dieser Situation wird ein Intelligenzcheck mit einem 1d20 gemacht. Geht der Prüfwurf daneben, wird der Kamerad als Feind angesehen.

Priestersprüche : die Priestersprüche bless, cure light wounds, aid, cure serious wounds, cure critical wounds, heal und regenerate entfalten ihre Wirkung erst **nach** der Berserkerwut.

Nach der Berserkerwut : der Charakter verliert sofort seinen Hitpoint-Bonus von 5hp. Alle verzögerten Zaubersprüche entfalten ihre Wirkung und der Charakter kollabiert vor Erschöpfung für je eine Runde gemäß der Runden mit Berserkerwut.

Vorteil : siehe Bonus

Nachteil : Keine Rüstung die schwerer ist als ein Bänderpanzer

Bedingte Waffenfähigkeiten : nur Nahkampfwaffen

Geforderte Waffenfähigkeiten : nur Nahkampfwaffen

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Bergsteigen, Blind kämpfen, Dressur, Fährtenuche, Feuer machen, Jagen, Kräuterkunde, Laufen, Orientierung, Reiten, Schlingen legen, Survival, Verfolgen, Wetterkunde,

8.2.6 Dragoner

Die Dragoner³ sind im Prinzip berittene Infanterie (nicht Mensch, nicht Vieh, aufs Pferd gesetzte Infanterie). Sie sind ungepanzert und mit einer schweren Schußwaffe, Bajonett und Säbel oder Pallasch bewaffnet. Das Pferd dient nur dazu schnell von A nach B zu kommen, gekämpft wird dann abgesehen. Das klassische Beispiel von Dragonern sieht man in jedem Westen in der Form der US-Kavallerie. Die Dragoner sind als Vorläufer der heutigen Motorisierten Schützen bzw. der Panzergrenadiere zu betrachten. Schon Alexander der Große hat seine Dragoner mit der Bezeichnung *Dimachai* (Doppelkämpfer). Im 6. Jahrhundert entwickelte sich die Kampfweise der Dragoner — schneller Ritt bis kurz vor das feindliche Heerlager, Angriff zu Fuss, und Rückzug zu Pferd — im oströmischen Reich weiter. Im 30 Jährigen Krieg hat Gustav Adolf von Schweden neben seinen Kürassier-Verbänden größere Mengen von berittenen Schützen aufgestellt. Diese Dragoner waren wie die Infanterie gekleidet und mit Säbel, Axt und einer langen Muskete bewaffnet. Neben der Bewaffnung führten sie noch Schanzzeug mit. Andere Armeen probierten Verbände gemischt mit berittenen Musketieren und berittenen Pikenieren aus, die dann abgesehen kämpften. Im Laufe der Jahre bildete sich dann der Dragonertyp heraus, der beritten mit dem Säbel oder Pallasch, und abgesehen mit der Schusswaffe oder Bajonett, kämpft. Von der Struktur ist der Dragoner als mittlere Kavallerie zwischen den schweren Kürassieren und den leichten Ulanen oder Husaren anzusiedeln.

Bedingung : keine

Oberklassen : Krieger

Rassen : alle

Bonus : eine freie Schußwaffenfähigkeit

Vorteil : keiner

Nachteil : keiner

Bedingte Waffenfähigkeiten : eine adäquate Schusswaffe. Säbel oder eine andere vergleichbare Nahkampfswaffe.

Geforderte Waffenfähigkeiten :

Bedingte Fertigkeiten : Reiten 40%

Geforderte Fertigkeiten :

8.2.7 Draufgänger (Swashbuckler)

Der Draufgänger⁴ ist der gewitzte Stadtabenteurer vom Typ der *Drei Musketiere*. In der Stadt ist er nur leicht gepanzert und nur mit Dolch/Stilett und Rapier/Säbel bewaffnet. Dies hindert ihn allerdings nicht daran in einer Feldschlacht auch schwere Waffen und Rüstung zu verwenden. Er hält sich gern in Kneipen auf und steigt jedem hübschen Mädchen nach. Er ist der Lebenskünstler und verdient sein Geld als Abenteurer oder Söldner aber auch am Spieltisch. Typisch für den Draufgänger ist aber die leichte Panzerung, aufwendige Kleidung und seine schnelle Klinge.

Bedingung : Dex 13, Int 13

Oberklassen : Kämpfer, Paladin

Rassen : Mensch, Halbelf, Elf

³siehe auch [Hla95]

⁴siehe [All89, S.34]

Bonus :

2 Waffenfähigkeiten : die auf Stilett oder Parierdolch und Rapier oder Säbel verwendet werden müssen.

Etikette : Charisma * 5%

Vorteil : Trägt der Draufgänger keine, oder nur leichte Rüstung (max Leder), dann erhält er einen AC-Bonus von -2, da er sehr flink und schwer zu treffen ist. Außerdem erhält er eine Reaktionsangleichung von +2 auf das andere Geschlecht.

Nachteil : Der Draufgänger kommt dadurch, dass er gern trinkt und jedem Mädchen nachsteigt leicht in Schwierigkeiten.

Bedingte Waffenfähigkeiten : die Hälfte der Waffenfähigkeiten müssen auf Stilett oder Parierdolch und Rapier, Degen oder Säbel verwendet werden. Wenn er in allen 5 Waffen spezialisiert ist, können die Waffenfähigkeiten frei verwendet werden.

Geforderte Waffenfähigkeiten : Zwei-Waffen-Stil, spanischer Fechtstil, italienischer Fechtstil.

Bedingte Fertigkeiten : Etikette 30%

Geforderte Fertigkeiten : Blind Kämpfen, Fälschen, Glücksspiel, Heraldik, Jonglieren, künstlerische Fähigkeiten, Lesen und Schreiben, moderne Sprachen, Musizieren, Reiten, Schätzen, Seefahrtskunde, Seiltanz, Tanzen, Verkleiden,

8.2.8 Förster

Der Förster ist ein Mann des Waldes, der in der Regel Angestellter eines Adligen oder eines Magistrats ist. Er ist für die Hege und Pflege des Wildes und des Waldes zuständig.

Bedingung : Con. 14, Wis 12

Oberklassen : Krieger

Rassen : Mensch

Bonus :

+30% die frei auf die bedingten Fertigkeiten verteilt werden können.

Pilzkunde : +25%

Vorteil : In jeder Stufe jeweils +10% auf die Fertigkeiten Schleichen, Verstecken und Horchen.

Malus : in den ersten 3 Stufen dürfen keine Waffenfähigkeiten auf Fechtwaffen wie Säbel, Rapier oder Schwerter verwendet werden. Maximale Gefolgschaft sin 6 zweistufige Krieger (Förster).

Nachteil : Doppelter Preis für Fertigkeiten wie Lesen und Schreiben oder Etikette.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Spezialisierung auf Langbogen oder eine lange Feuerwaffe.

Geforderte Waffenfähigkeiten : Messer

Bedingte Fertigkeiten :

Botanik : 40%,

Fährtsuche : 40%,

Jagen : 30%

Schlingen legen : 10%,

Spuren lesen : 20%,

Tierkunde : 40%,

Wetterkunde : 30%,

Geforderte Fertigkeiten : Ausdauer, Feuer machen, Laufen, Survival

8.2.9 Gardist (Myrmidon)

Der Myrmidon ist der klassische Elitesoldat, der vorwiegend in Leibgarden von mächtigen Herrschern zu finden ist (z.B. Warägergarde⁵ in Byzanz).

Bedingung : Str. 12, Con. 12

Oberklassen : Krieger

Rassen : vorzugsweise Menschen

Bonus :

Sagenkunde : Wis * 4%,

Kriegskunst : Wis * 3%,

Feuer machen : Dex * 4%,

2 Waffenfähigkeiten : für eine Waffe also eine freie Waffenspezialisierung,

Vorteil : ein Privileg von seinem Patron.

Nachteil : Bedingungslose Gefolgschaft gegenüber seinem Herren.

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Ausdauer, Blind kämpfen, Bogenschnitzen, Heraldik, Kochen, Kutschieren, Lesen und Schreiben, Navigation, Reiten, Rüstungsschmieden, Schlingen legen, Schwimmen, Seefahrtskunde, Spuren lesen, Survival, Tierhaltung, Verkleiden, Waffenschmieden, Wetterkunde,

8.2.10 Gladiator

Der Gladiator ist an das römische Vorbild angelehnt. Er ist in der Regel ein versklavter Kriegsgefangener, der für Schaukämpfe intensiv im Nahkampf ausgebildet wird. Er kann zwar eine gewisse Berühmtheit erlangen, befindet sich aber sozial auf der untersten Stufe. Seine Freiheit kann er nur auf zwei Arten erlangen: Freilassung (Begnadigung oder Freikauf) oder Flucht. Nach der Freilassung kann er nicht weiter als Gladiator aufsteigen und diese Spezialisierung ruht. Beispiel eines Lebenslaufes: Der Krieger der 3. Stufe Xerxes wird bei einer Schlacht gefangen genommen und zum Gladiator versklavt. Er behält seine Boni als Krieger der 3. Stufe und fängt als Gladiator der 1. Stufe wieder an. Er erhält ein intensives Training als Gladiator und besteht auch diverse Schaukämpfe und steigt so bis zur 5. Stufe Gladiator auf. Danach hat er das Wohlwollen seines Herren erlangt und kann sich mit den Trinkgeldern die das Publikum aus Begeisterung in die Arena geworfen hat, freikaufen. Er ist jetzt also kein Gladiator mehr, behält aber seine Fähigkeiten. Jetzt versucht er als Söldner (Krieger der 3. Stufe plus den Fähigkeiten eines Gladiators der 5. Stufe) sein Geld zu verdienen. Sollte er wieder in Kriegsgefangenschaft geraten und wieder Gladiator werden, kann er sich wieder als Gladiator weiterentwickeln (was ja nicht unbedingt sein muss).

Berühmtes Vorbild ist Spartacus⁶, der als entfloherer Gladiator den Sklavenaufstand im alten

⁵siehe [Emb93a]

⁶siehe [Fas66]

Rom angeführt hat.

Bedingung : keine

Oberklassen : Krieger (allerdings sind im Vorleben alle Klassen denkbar)

Rassen : alle

Bonus :

eine freie Waffenspezialisierung : (2 Waffenfähigkeiten) auf eine der folgenden Waffen:
Cestus, Dolch, Drusus, Lasso, Netz, Dreizack oder Peitsche.

Kutschieren : 60%,

Taumeln : 70%

Vorteil : intensives Training

Nachteil : Der Gladiator ist unfrei in seiner Lebensgestaltung und so bekannt, dass er nichts heimlich machen kann.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Cestus, Dolch, Drusus, Lasso, Netz, Dreizack und Peitsche

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle Nahkampfwaffen

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Ausdauer, Blind kämpfen, Dressur, Etikette, Glücksspiel, Heilen, Reiten, Tierhaltung, Waffenschmieden

8.2.11 Husar

Der Husar⁷ gehört zur leichten Kavallerie vom frühen Mittelalter bis zum 2. Weltkrieg. Der Begriff Husar leitet sich vom ungarischen Wort für Zwanzig — Husz — ab. Nach altem ungarischen Recht musste jeder zwanzigste Bauer Wehrdienst leisten und die anderen 19 mussten ihn ausstatten und unterhalten. 1481 wurde diese Waffengattung vom ungarischen König Matthias I. Corvinus wie folgt beschrieben: *Equites levis armaturae, quos husarones appellamus...* (leichte, bewaffnete Reiter, die wir Husaren nennen)⁸. In der frühen Zeit (ca. 14. Jh.) waren Husaren mit Schwert oder Säbel und einer Lanze bewaffnet und mit einer Tarsche geschützt. Ein Husar des 16. Jahrhunderts trug Kettenhemd und Sturmhaube und kämpfte mit dem Säbel oder dem Haudegen. Spätere Husaren verzichteten dann ganz auf eine Rüstung und führten neben dem Säbel mehrere Pistolen und optional auch Arkebusen, Beile und Panzerstecher.

Der Husar im Spiel trägt in der Regel eine Pelzmütze und maximal einen Brustschutz von einem Bänderpanzer oder ein leichtes Kettenhemd. Er ist schnell und sehr beweglich. Klassische Beispiele gibt es reichlich, von Kosacken bis Einheiten in allen europäischen Armeen. Der Vorteil liegt in der leichten, großen Beweglichkeit (je leichter die Rüstung, umso besser). Der Husar kämpft mit dem Säbel.

Trägt er eine schwerere Rüstung, verliert er all seine Boni.

Bedingung : Dex. 16

Oberklassen : Krieger

Rassen : Menschen

Bonus : ein Streitroß, einen Säbel +1d4, Fertigkeit Reiten (Dex * 3%)

⁷Abbildungen siehe [Emb93f] und [Emb94c]

⁸siehe auch [Vul97c]

Vorteil :

- 1. Stufe : AC-Bonus -1 und Trefferbonus +1 auf Säbel
- 3. Stufe : Initiativ-Bonus -1
- 4. Stufe : Trefferbonus +2 auf Säbel
- 6. Stufe : Initiativ-Bonus -2
- 7. Stufe : AC-Bonus -2 und Trefferbonus +3 auf Säbel
- 9. Stufe : Initiativ-Bonus -3
- 10. Stufe : Trefferbonus +4 auf Säbel
- 12. Stufe : Initiativ-Bonus -4
- 13. Stufe : AC-Bonus -3 und Trefferbonus +5 auf Säbel
- 15. Stufe : Initiativ-Bonus -5
- 16. Stufe : Trefferbonus +6 auf Säbel
- 18. Stufe : Initiativ-Bonus -6
- 19. Stufe : AC-Bonus -4 und Trefferbonus +7 auf Säbel

Nachteil : Der Husar ist es gewohnt in seiner leichten Rüstung zu kämpfen und er verliert alle Boni, wenn er eine Rüstung, schwerer als ein Brustpanzer eines Bänderpanzers trägt.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Säbel (Spezialisierung), Kampf zu Pferd

Geforderte Waffenfähigkeiten : Kampftaktik, Dolch

Bedingte Fertigkeiten : Reiten 60%, Dressur 20%,

Geforderte Fertigkeiten :

8.2.12 Jäger

Der Jäger ist der Charakter, der von der Jagd lebt. Er kann zu Fuß oder zu Pferd agieren. Seine Spezialität sind seine Schießkünste und seine getarnten Aktionen.

Militärisch gesehen wird die Jägertruppe⁹ vom Mittelalter bis heute für Kommandoeinsätze verwendet. Dazu muss der Jäger sich leise, getarnt und frei bewegen können. Dies geht natürlich nicht mit einer scheppernden Rüstung und so ist für den Jäger maximal beschlagene, grüne oder braune Lederkleidung angemessen. Historische Beispiele sind z.B. die Leute von Robin Hood und die Scharfschützen im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg¹⁰, sowie die Jägertruppe des alten Fritz. Die Bedeutung der Jäger zeigt sich auch darin, dass in Preussen um 1750 für die Jägertruppe eigene Ausbildungsrichtlinien erarbeitet wurden, die sich gravierend von den menschenverachtenden Reglements der Linien-Infanterie unterschieden. Die Jäger sollten eigenständig und in Kleinkampfverbänden handeln können, wobei ein Schwerpunkt auf Survival und Scharfschiessen gelegt wurde. Die Uniform bestand in der Regel aus einem Ledertschako mit Tarnüberzug, grüner Stoffuniform und schwarzem Koppelzeug. Diese Waffengattung mit der Spezialausbildung hat sich so gut bewährt, dass die Ausbildungsrichtlinien auch in Großbritannien für das 43rd Regiment of Light Infanterie¹¹ und dem 95th Rifle-Regiment of Foot¹² übernommen wurden. Eine Sonderform der Jägertruppe entwickelte sich in Frankreich zur Zeit Napoleons, der Chasseur. Der Chasseur¹³ ist ein Jäger zu Pferde, der ausserdem mit einem Säbel bewaffnet ist und zusätzlich wie ein Husar kämpfen kann.

Trägt er eine schwerere Rüstung, verliert er all seine Boni.

⁹siehe [Emb93e] und [Emb93d]

¹⁰siehe [Emb94b]

¹¹siehe [Emb93c]

¹²siehe [Emb93d]

¹³siehe [Emb93b]

Bedingung : Dex. 15, Con. 14

Oberklassen : Krieger, Waldläufer

Rassen : Mensch, Elf, Halbelf

Bonus :

Waffenfähigkeit : auf eine waidgerechte Schusswaffe eigener Wahl, wie Langbogen oder leichte Armbrust.

Jagen : Int * 4%,

Fährtsuche : Int * 3%,

Pilzkunde : +30%

Survival : Int * 3%

Vorteil :

1. Stufe : AC-Bonus -1 und Trefferbonus +1 auf gewählte Schusswaffe

4. Stufe : AC-Bonus -2 und Trefferbonus +2 auf gewählte Schusswaffe

7. Stufe : AC-Bonus -3 und Trefferbonus +3 auf gewählte Schusswaffe

10. Stufe : AC-Bonus -4 und Trefferbonus +4 auf gewählte Schusswaffe

13. Stufe : AC-Bonus -5 und Trefferbonus +5 auf gewählte Schusswaffe

16. Stufe : AC-Bonus -6 und Trefferbonus +6 auf gewählte Schusswaffe

19. Stufe : AC-Bonus -7 und Trefferbonus +7 auf gewählte Schusswaffe

Nachteil : Der Jäger ist es gewohnt in seiner leichten Rüstung zu kämpfen und er verliert alle Boni, wenn er eine Rüstung, schwerer als eine beschlagene Lederrüstung trägt.

Bedingte Waffenfähigkeiten : gewählte Schusswaffe (Spezialisierung), Hirschfänger, Saufeder, Messer

Geforderte Waffenfähigkeiten : Beil, Axt, Sax, Säbel

Bedingte Fertigkeiten :

Fährtsuche : 60%,

Jagen : 70%

Lederverarbeitung : 40%,

Orientierung : 30%,

Spurenlesen : 40%,

Wetterkunde : 20%,

Geforderte Fertigkeiten : Bergsteigen, Fallen stellen, Reiten

8.2.13 Kürassier

Der Kürassier¹⁴ oder Panzerreiter bildet die schwere Kavallerie vom frühen Mittelalter bis zum 1. Weltkrieg.

Heinrich I beschloß im Jahre 926 Maßnahmen zur Sicherung des Reiches. Zuerst wurde unter freien benachbarten bäuerlichen Kriegerern jeder neunte Mann ausgewählt um auf einer Burg zu wohnen. Dort hatte Quartier und Vorratshaltung für die anderen 8 Männer (Familien) zu machen. Diese Acht hatten dann für den Neunten die Felder mit zu bestellen.¹⁵

¹⁴siehe [Sch93a]

¹⁵siehe [Wie98]

Mehrere freie Bauern (je nach Vermögen) hatten einen Panzerreiter auszustatten und zu unterhalten. Diese Panzerreiter wurden durch Scharmützel mit Slawen trainiert, bis sie zum Rückgrat der Armee Heinrichs I wurden. Mit diesen Panzerreitern war Heinrich dann in der Lage die Ungarn an der Unstrut zu schlagen (933) und den dänischen König Knuba zu besiegen (934) und die Reichsgrenzen bis nach Schleswig auszudehnen. Die gepanzerte Kavallerie war also zur schlachtentscheidenden Waffe geworden um nachdrücklich Reiterüberfälle der Awaren (Ungarn) im Reich und dänische Plünderungen von See auf Friesland zu verhindern.

Nachdem der Harnisch des Ritters keinen ausreichenden Schutz gegen schwere Armbrustbolzen und Musketenkugeln mehr bot, wurde der Brustpanzer stark verstärkt und zur Einsparung des Gewichts auf Arm und Beinschienen verzichtet. Um eine bessere Übersicht zu haben wurde auch auf einen Gesichtsschutz verzichtet. Der Kürassier trägt also in der Regel einen offenen Stahlhelm mit hummerschwanzartigem Nackenschutz und einen schweren Brustpanzer aus Stahl.

Dieser Brustpanzer, der Kürass (oder Cuirass) war aus ca. 2,7mm dickem Stahl und mit Rosshaar und Leinen gefüttert, sowie ca 20kg schwer. Durch diesen Panzer gingen weder Hiebe, noch Armbrustbolzen, noch Musketenkugeln durch. Die Kürassiere waren somit die Nachfolger der Ritter und die Vorläufer der Panzertruppe.

Historische Beispiele sind das Garde-du-Corps des preußischen Königs (mit schwarz lackierten Kürassen), die Schlachtenreiter Napoleons, die britische Household-Brigade und Horse Guards¹⁶, sowie das Leibregiment des russischen Zaren.

Nach dem Aufkommen leistungsfähiger Gewehre mit gezogenen Läufen wurde dann der Kürass abgelegt (Österreich 1860, Russland 1882, Deutschland 1888 und Frankreich Ende 1914). Zu bestaunen sind Kürassiere noch in London bei den Wach-Paraden der Horse-Guards (allerdings mit wesentlich leichteren Parade-Kürassen).

Bedingung : Str. 16, Con. 16

Oberklassen : Krieger

Rassen : Menschen

Bonus : ein Streitross, einen Kürass, einen Pallasch 1d4 und Reiten Dex * 3%

Vorteil :

- 1. Stufe : Trefferbonus +1 auf Pallasch
- 3. Stufe : Trefferbonus +2 auf Pallasch
- 5. Stufe : Trefferbonus +3 auf Pallasch
- 7. Stufe : Trefferbonus +4 auf Pallasch
- 9. Stufe : Trefferbonus +5 auf Pallasch
- 11. Stufe : Trefferbonus +6 auf Pallasch
- 13. Stufe : Trefferbonus +7 auf Pallasch
- 15. Stufe : Trefferbonus +8 auf Pallasch
- 17. Stufe : Trefferbonus +9 auf Pallasch
- 19. Stufe : Trefferbonus +10 auf Pallasch

Nachteil : Der Kürass ist so schwer, dass eine sinnvolle Aktion nur zu Pferde möglich ist. Fällt der Kürassier vom Pferde, so liegt er da wie eine auf den Rücken gedrehte Schildkröte.

Der Pallasch ist die Spezialwaffe des Kürassiers, und er muss die Hälfte seiner Waffenfähigkeiten auf den Pallasch verwenden.

¹⁶siehe [HS95]

Bedingte Waffenfähigkeiten : Pallasch (Spezialisierung), Kampf zu Pferd

Geforderte Waffenfähigkeiten : Kampftaktik

Bedingte Fertigkeiten : Reiten 70%, Dressur 20%

Geforderte Fertigkeiten :

8.2.14 Maure

Die Klasse der Mauren ist die der Südländer. Die Körpergröße liegt zwischen 1,60m und 1,80m (1,60 + 1d20), die Haarfarbe ist in der Regel schwarz und die Haut bräunlich bis oliv. Die Mauren sind ein Kulturvolk mit Händlern, Künstlern, Ärzten (Chirurgen), Astrologen und Magiern (Akademiker und Elementalisten).

Bedingung : Wis. 14

Oberklassen : alle

Rassen : Mensch

Bonus :

Astrologie 30% : Sobald diese Fertigkeit mit 30 Punkten erreicht wird, gibt es einem Bonus von +10%, also dann Astrologie 40%.

Beschwatzen : Int * 3%

Handeln 30% : Sobald diese Fertigkeit mit 30 Punkten erreicht wird, gibt es einem Bonus von +10%, also dann Handeln 40%.

Heilen 30% : Sobald diese Fertigkeit mit 30 Punkten erreicht wird, gibt es einem Bonus von +10%, also dann Heilen 40%.

Heilen 50% : +10% auf Pathologie.

Lesen und Schreiben 40% : Sobald diese Fertigkeit mit 40 Punkten erreicht wird, gibt es einem Bonus von +10%, also dann Lesen und Schreiben 50% und einen Bonus auf Schriftkunde von +10%.

Muttersprache : Maurisch

Vorteil : kann alle Rüstungen tragen, aber feine Roben werden bevorzugt.

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten :

Geforderte Waffenfähigkeiten : Jambiya, Kurzbogen, Scimitar,

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten :

8.2.15 Ninja

Die Ninja (verborgene Person)¹⁷ ist eine alte japanische Söldnerkaste, die bevorzugt für Kommandounternehmen und solche Aktionen verwendet wurden, wo der Ehrenkodex (Bushido) der Samurai im Wege stand. Die Ninja sind in straff organisierten Clans organisiert und in drei Klassen unterteilt: Die Jonin (Führer), die Chunin (Unterführer) und die Genin (Agenten). Ein Jonin verfügt über ein weit verzweigtes Informationsnetz und stellt Kontakt zu einem Daimyo (Fürsten) her um Aufträge zu erhalten. Diese Aufträge sind dann in der Regel vom Typ Spionage, Sabotage oder ein Anschlag auf den gegnerischen Führer. Die Notwendigkeit solcher Aktionen wird schon bei Sunzi¹⁸ hervorgehoben.

¹⁷siehe [SW94]

¹⁸[Sun88]

Bedingung :

Oberklassen : Krieger

Rassen : Mensch (japanischer und chinesischer Kulturkreis)

Bonus : es werden zusätzlich Diebesfertigkeiten mit einem 1d100 ausgewürfelt. Diese Punkte müssen dann auf die Fertigkeiten Klettern, Schlösser öffnen, Verstecken und Fallen finden verwendet werden.

Vorteil : Hat einige Diebesfertigkeiten

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten : Ninjato, Hankyu (Kurzbogen der Ninja), Shuriken

Geforderte Waffenfähigkeiten :

Bisento : stabiler Speer mit breiter Klinge ähnlich einer Saufeder,

Bo : etwa 1,80m langer Holzstab,

Fukiya : Blasrohr um vergiftete Pfeile zu verschießen

Hanbo : halber Bostab,

Jo : etwa 1,30m langer Holzstab,

Kaginawa : Seil mit Wurfanker, sowohl als Kletterhilfe, als auch um Reiter vom Pferd zu holen

Kusarifundo : etwa 1m lange Kette mit Bleigewichten an den Enden,

Kusarigama : Sichel mit vier Meter langer Kette und einem Bleigewicht am Ende,

Manrikugusari :

Naginata :

Netz :

Sai :

Shinobizue : hohler Wanderstab mit einer versteckten Kusarifundo,

Shikomizue : ein als ein Wanderstab getarntes Schwert ohne Stichblatt

Tanto :

Tonfa : Schlagstock mit rechtwinklich angesetztem Griff aus Hartholz

Tonki : kleine schmale Messer

Uzumebi : Landmine

Yari : Speer

Bedingte Fertigkeiten :

Ausdauer 40%, denn Ninja müssen bei jeder Witterung und über weite Strecken (Laufen) einsatzfähig sein.

Heilen 20%, um sich ggf. selbst medizinisch versorgen zu können.

Kräterkunde 40%, einerseits um sich selbst mit Medikamenten versorgen zu können und andererseits um die Waffen (mit Gift) aufpeppen zu können. So sind Schwertwunden mit einer Mischung aus Geißfußwurzel, schwarzer Kuherbse und Narzissenwurzel behandelt worden. Blutungen wurden mit einer Mischung aus dem Pulver von Paulownia-Blättern mit zerkauten Teeblätter gestillt. Waffengift besteht aus Arsen mit Hahnenfuß und Bilsenkraut mit etwas Gift aus einem Kugelfisch. Metsubushi (Blendpulver) besteht aus Sand, Asche und Pfeffer usw.

Laufen : 20%, denn gute Ninja haben einen Aktionsradius von bis zu 600km in 3 Tagen und zwar zu Fuß.

Survival : 20%

Geforderte Fertigkeiten : Aufmerksamkeit, Schwimmen, Tauchen, Verkleiden, Verfolgen

8.2.16 Piao shih

Der Piao shih¹⁹ ist der traditionelle orientalische Karawanenführer.

Bedingung : Str 15, Dex 15, Const 12, Int 12, Wis 12, Char 15 lawful good oder lawful neutral.

Oberklassen : Krieger

Rassen : Menschen

Bonus : 2 mal Wurfpeile,

Vorteil : 4 Waffenfähigkeiten plus 1 alle 2 Stufen, 4 Fertigkeiten plus 1 alle 2 Stufen. Erkennen von verkleideten Personen 15% + 5% pro Stufe. Kann die doppelte Menge an Sprachen lernen. Jede weitere 10% (über 50%) auf die Fertigkeit Reiten bringt einen AC-Bonus von 1 auf Kampf zu Pferde. Jede weitere Waffenfähigkeit auf Handwaffen bringt keinen Trefferbonus, aber einen AC-Bonus von 1 und eine +1% Wahrscheinlichkeit den Gegner sofort zu töten.

Nachteil : 1d8 für Hitpoints, Verwendung von Gift ist verboten, keine Rüstung schwerer als Lederrüstung,

Bedingte Waffenfähigkeiten : waffenloser Kampf,

Geforderte Waffenfähigkeiten :

Bedingte Fertigkeiten : Reiten 50%

Geforderte Fertigkeiten :

8.2.17 Pionier

Militärisch gesehen gehört der Pionier einer kampfunterstützenden Waffengattung mit großer Tradition an. Die Aufgabe des Pioniers ist es Hindernisse, Sperren und Befestigungen zu bauen, zu beseitigen und zu umgehen. Diese Aufgabe reicht vom Brücken- und Pontonbau bis zum Bau von Belagerungsmaschinen. Natürlich gehört dazu auch der Bau und das Entschärfen von Fallen. Eine weitere Spezialisierungsrichtung des Pioniers ist der Sappeur, dessen Spezialität der Stollenbau ist. Diese Stollen werden in der Regel unter gegnerische Befestigungen vorgetrieben, um entweder einen Zugang zu schaffen, oder um eine größere Bombe zu legen mit der man die Befestigung sammt Verteidigern in die Luft sprengen kann.

Bedingung : Str. 15, Wis 14, Dex 14

Oberklassen : Krieger

Rassen : alle aber vorzugsweise Menschen, Zwerge, Gnome bei denen diese Spezialisierung unbeschränkt ist.

Bonus : Fertigkeiten

Fallen finden : +10%

Schwimmen : +10%

Steinmetzen : +10%

Zimmern : +10%

3. Stufe : Konstruieren +10%

5. Stufe : Fallen stellen +10%

¹⁹siehe [Rav90]

- 7. Stufe** : Seilkunde +10%
- 9. Stufe** : Hydrologie +10%
- 11. Stufe** : Bomben bauen +10%
- 13. Stufe** : Kriegskunst +10%
- 15. Stufe** : Lesen und Schreiben +10%
- 17. Stufe** : Fertigkeit eigener Wahl +10%
- 19. Stufe** : Fertigkeit eigener Wahl +10%

Vorteil : Kann alle Arten von Rüstungen ohne Abzüge tragen. Allerdings muss man bei schweren Arbeiten mit einer schweren Rüstung mit einem Prüfwurf auf Konstitution rechnen.

Malus : am Anfang nur 2 Waffenfertigkeiten, die auf Axt und Faschinenmesser verwendet werden müssen.

Nachteil : der Pionier muss sich zunächst auf seine bedingten und geforderten Fertigkeiten konzentrieren bevor er andere Fertigkeiten kultiviert.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Axt und Faschinenmesser

Geforderte Waffenfähigkeiten : Spezialisierung Axt (mindestens 50% der vorhandenen Waffenfähigkeiten müssen auf die Axt verwendet werden).

Bedingte Fertigkeiten :

- Bergbau** : (um z.B. Stollen zu bauen)
- Fallen finden** : 20%
- Fallen stellen** : 15%
- Konstruieren** : 20%
- Steinmetzen** : 20%
- Zimmern** : 30%

Geforderte Fertigkeiten : Bootskunde, Seilkunde

8.2.18 Pirat

Der Pirat ist der Seekrieger, der in die eigene Tasche arbeitet. Er kann Pirat (unabhängig) oder Freibeuter bzw. Korsar (im Auftrag oder mit Kaperbrief einer Regierung) sein. Der Pirat oder Bukanier (von boucan, Räucherhaus) kämpft gegen alle und hat den Rest der Welt zum Feind. Der Freibeuter kämpft gegen die Feinde seiner Regierung. Er gibt seiner Regierung einen Teil seiner Beute ab und bekommt dafür die Legalisierung seiner Aktionen (Kaperbrief) und genießt Unterschlupf und Schutz. Der Herrscher ist an Freibeutern als freie Mitarbeiter interessiert um seinen Feinden zu schaden und etwas in seine eigene Tasche zu füllen. Allerdings haben Freibeuter nach Friedensverhandlungen schlechte Karten, da sie dann überflüssig und lästig werden. Historische Vorbilder für Piraten sind Klaus Störtebeker, Kapitän Blackbeard. Als Freibeuter sind Sir Francis Drake und Surcouf bekannt.

Der größte Unterschied zwischen Piraten und Korsaren liegt in der Organisationsform. Korsaren waren traditionell organisiert, wobei ein Kapitän seine Mannschaft wie Söldner mit Beuteversprechen anheuerte. Die Piraten hingegen lebten in einer Basisdemokratie, wobei sie ihre Offiziere nach deren Fertigkeiten und Führungsqualitäten gewählt haben²⁰. Diese Offiziere hatten dann fest definierte Aufgaben und Befugnisse mit der entsprechenden Befehlsgewalt.

²⁰siehe [Bot79]

Kapitän : der Kapitän bestimmte den Kurs und leitete das Gefecht, hatte aber kaum disziplinarische Befugnisse. Er war aber dafür verantwortlich, dass ausreichend Beute gemacht wurde.

Quartiermeister : war der Vertrauensmann der Besatzung. Er war verantwortlich für das Teilen der Beute und die Bestrafung von kleinen Vergehen. Größere Vergehen wurden durch ein gewähltes Gericht geahndet. Außerdem war der Quartiermeister der Kommandant des Beibootes.

Leutnant : Vertreter des Kapitäns, der erst bei Ausfall des Kapitäns die Pflichten des Kapitäns übernahm. Sonst hatte er keine besonderen Rechte.

Segelmeister : Navigator und Verantwortlicher für das Setzen der richtigen und optimalen Segel. Der Kapitän hat den groben Kurs vorgegeben und der Segelmeister hat den genauen, feinen Kurs ausgearbeitet und entsprechend den Wetterverhältnissen die optimalen Segel setzen lassen.

Bootsmann : Verantwortlicher für die Takelung, der Ausrüstung und der allgemeine Instandhaltung des Schiffes.

Geschützmeister : Verantwortlicher für die Instandhaltung der Geschütze, der Ausbildung der Bedienungsmannschaft und Kommandant über die Geschütze im Gefecht.

Schiffszimmermann : Verantwortlicher für die Instandhaltung des Schiffsrumpfes und der Masten. Im Gefecht und danach Assistent oder Vertreter des Schiffsarztes bei der Wundversorgung.

Segelmacher : Verantwortlicher für die Instandhaltung der Besegelung.

Schiffsarzt : Verantwortlicher für die medizinische Versorgung und die Vorratshaltung von Arzneimitteln.

Smutje : der Schiffskoch ist verantwortlich für die Zubereitung der Verpflegung und die Vorratshaltung von Nahrungsmitteln und Getränken. Alkohol durfte aber nur mit Zustimmung des Kapitäns ausgegeben werden.

Musiker : Verantwortlicher für die gute Laune der Besatzung und der psychologischen Kriegsführung. Außerdem war er das Maskottchen der Mannschaft, da es als Glück betrachtet wurde einen guten Musiker an Bord zu haben. Er gab durch seine Shanties als Vorsänger den Takt für die Arbeiten an, brachte die Mannschaft vor einem Gefecht in Stimmung, sollte dem Gegner durch Lärm verunsichern und die Mannschaft in Wartezeiten zerstreuen.

Schwere Rüstungen sind für den Seekrieg völlig ungeeignet, auch wenn man in Hollywoodfilmen oft Spanier mit einem Kürass sieht. Wenn man mit einer schweren Rüstung (Kürass) über Bord geht, sackt man ab wie ein Stein und da ist das Risiko einen Stich abzubekommen doch geringer. Die normalen Waffen der Piraten sind das Schwert (Typ Klaus Störtebeker), das Scimitar (Levante), das Rapier (Offiziere), das Entermesser (Mannschaften) sowie Enterhaken, Enterbeil und Geschütze (Ballista, Katapult und Kanone). Die schwere Armbrust wird auch gern auf Lafette und vom Mastkorb aus gebraucht.

Bedingung : Stärke 12, Konstitution 10 für normale Mannschaften, will der Charakter Offizier oder gar Kapitän werden, muss er auch die Bedingungen für Navigation (Orientierung 30%, Wetterkunde 30%) und Wetterkunde (Int 16, Wis 14) erfüllen und ausreichend Charisma besitzen. Ein Kapitän unter einem Navigationswert von 75% und Wetterkunde unter 60% dürfte arge Probleme haben. Er sollte auch sein Schiff (Seemannskunde) und seine schweren Waffen (Ballista, Katapult) so gut beherrschen, dass sie optimal einzusetzen weis.

Oberklassen : Krieger, Dieb

Rassen : alle außer Zwerge

Bonus :

Entermesser : 1 Waffenfähigkeit

Seefahrtskunde : 50%

Seilkunde : 30%

Vorteil : siehe Bonus.

Nachteil : keine schwere Rüstung, am Besten gar keine Rüstung. Als Pirat hat man mit dem Rest der Welt Probleme und als Korsar hat mit allen verfeindeten Mächten Probleme und muss auch den zuständigen Herrscher gut schmieren.

Bedingte Waffenfähigkeiten :

Entermesser : Spezialisierung, also 2 Waffenfähigkeiten

Enterhaken : 1 Waffenfähigkeit

Enterbeil : also Kriegsbeil für den Kampf und als Werkzeug um z.B. ein Seil durchzuhaaken.

Messer : als Universalwaffe (Messerkampf) und als Werkzeug.

Geforderte Waffenfähigkeiten : Ballista, Katapult, Rapier, schwere Armbrust, Schwert, Scimitar, Streitkolben für Reiter (Belegnagel)

Bedingte Fertigkeiten :

Beobachtung : 30%

Kampftaktik : 30%, für Kapitäne

Navigation : 30%, für Offiziere

Orientierung : 30%

Schwimmen : 40%

Seefahrtskunde : 70%

Wetterkunde : 30%, für Offiziere

Geforderte Fertigkeiten : Einschüchterung, Fischen, Glücksspiel, Kochen, Konstruieren, Plündern, Schmieden, Schwertfegen, Singen, Zimmern, Wachsamkeit,

8.2.19 Ritter (Cavalier)

Der Ritter²¹ ist der adlige Kämpfertyp nach europäischem Vorbild. Erst mit Erfindung des Steigbügels im 6. Jahrhundert in Byzanz und der Verbreitung in Europa im 8. Jahrhundert wurde es möglich mit schweren Waffen (Lanze) und schwerer Rüstung zu Pferde zu kämpfen. So bildete sich eine Kriegerkaste zu Pferde. Da nun die Familien damals recht kinderreich waren und nur der älteste Sohn erberechtigt war, bildeten sich fahrende Ritter, die in der Welt ihr Glück suchten. Auswirkungen auf das Spiel: der Spieler würfelt einmal mit dem 1d10. Würfelt er eine 1, so ist er der älteste Sohn und wird später Landesherr mit den entsprechenden Privilegien und Verpflichtungen. Der Erbtitel ergibt sich dann aus einem zweiten Würfeleergebnis (1d8): (1=Herzog, 2=Landgraf, 3=Markgraf, 4=Reichsgraf, 5=Graf, 6=Viscont, 7=Baron und 8=Freiherr) und es muss in der Vita das Lehen bestimmt werden. Bei anderen Würfeleergebnissen muss er sich selbst etwas aufbauen.

Der Ritter kämpft zu Pferde mit Lanze, Schwert (nach Wahl) und Streitkolben. Der Ritter des 10. Jahrhunderts trägt ein kurzärmeliges Kettenhemd und eine offene Helmschale mit Nasenschutz.

²¹siehe [Sch93b]

Im 11. Jahrhundert den Hauberk (knielanges Kettenhemd mit Kapuze und Armschienen) und einen geschlossenen Topfhelm und ab dem 12. Jahrhundert einen Prunkharnisch. Ab dem 14. Jahrhundert verliert der Ritter seine Bedeutung, da der betriebene Aufwand (Kosten gedeckt durch die Abgaben der Bevölkerung seines Lehens) nicht mehr mit der erbrachten Schutzwirkung durch den Ritter im Verhältnis stand. Es kam zur Landflucht und damit zur Verarmung der Ritter (einzige Einnahmequelle war das Auspressen der Bevölkerung, zu anderen Tätigkeiten außer dem Waffenhandwerk war sich der Ritter zu fein). Außerdem bot der Prunkharnisch keinen ausreichenden Schutz mehr gegen mechanische Waffen wie die schwere Armbrust und Söldner waren billiger und leichter zu führen.

Auswirkung auf das Spiel: Der Ritter trägt nach Möglichkeit einen Prunkharnisch. Er zieht eine normale Plattenrüstung einem magischen Bänderpanzer vor. Dieser Kämpfertyp kommt sowohl als fahrender Ritter der für das Gute kämpft (Paladin), als auch als normaler Burgherr oder Raubritter vor. Er muss sich im höfischen Leben und Minnedienst auskennen und besitzt in seinem Kulturkreis gewisse Privilegien wie z.B. das Recht auf freie Unterkunft (bei anderen adeligen Gastgebern). Er ist eigensinnig und leidet an Selbstüberschätzung.

Der Lebenslauf eines Ritters sieht wie folgt aus: Mit 7 Jahren Page, mit 15 Jahren Knappe und mit 21 Jahren durch die Schwertleite Ritter. Auswirkung auf das Spiel. Die Spielerfigur wird entsprechend des gewürfelten Alters eingestuft.

Die Grundausbildung eines Adligen bestand aus Reiten, Laufen, Springen, Werfen, Klettern, Schwimmen, Jagen und die Waffenausbildung in Schwert, Lanze und Streitkolben²². Dies hat natürlich zur Folge, dass alle Anfangspunkte auf diese Fertigkeiten und Waffenfähigkeiten verwendet werden müssen.

Die Waffenausbildung wird täglich trainiert und in häufigen Wettkämpfen, den Turnieren²³ überprüft. An Turnieren gibt es drei Arten:

Vorführung von Geschicklichkeit im Reiten und im Gebrauch der klassischen Waffen.

Simulation eines Reitergefechts mit stumpfen Waffen, wobei es darauf ankommt die eigenen Formationen zu halten und die Gegner abzudrängen und die gegnerische Formation zu zerschlagen.

Tjost den Zweikampf²⁴. Dabei gibt es wiederum zwei Arten

Gestech oder *juste à plaisance*²⁵ mit einer stumpfen Lanze, wobei es nur darauf ankommt, den Gegner aus dem Sattel zu werfen oder die eigene Lanze auf dem Schild des Gegners zu zerschmettern.

Rennen oder *juste à outrance*²⁶. Dabei wird zunächst mit scharfer Lanzenspitze gegeneinander geritten. Fällt dabei keine Entscheidung, dann wird mit dem Schwert oder dem Streitkolben gegeneinander gekämpft. Wenn dabei immer noch keine Entscheidung fällt, gibt es einen Ringkampf in voller Rüstung, bis eine Entscheidung fällt.

Bedingung : Str. 15, Dex. 15, Con. 15, Int 10, Wis. 10

Oberklassen : Paladin, Krieger

Rassen : Menschen, Elfen, Halbelfen

Bonus : ein Streitroß, Reiten (Dex * 3%), Etikette (Char * 3%)

Vorteil :

²²siehe [Vet91, S.73]

²³von altfrz. *tornoiier* = drehen

²⁴von frz. *juste* = gerecht oder lat. *iusta pugna* = gerechter Kampf

²⁵Zweikampf zum Vergnügen

²⁶Zweikampf bis aufs äußerste

- 1. Stufe** : Trefferbonus +1 auf Lanze
- 3. Stufe** : Trefferbonus +1 auf Schwert
- 5. Stufe** : Trefferbonus +1 auf Streitkolben für Reiter
- 7. Stufe** : Trefferbonus +2 auf Lanze
- 9. Stufe** : Trefferbonus +2 auf Schwert
- 11. Stufe** : Trefferbonus +2 auf Streitkolben für Reiter
- 13. Stufe** : Trefferbonus +3 auf Lanze
- 15. Stufe** : Trefferbonus +3 auf Schwert
- 17. Stufe** : Trefferbonus +3 auf Streitkolben für Reiter
- 19. Stufe** : Trefferbonus +4 auf Lanze
- Rettungswurf** : gegen Magie +4 und Immunität gegen den Zauberspruch *Furcht*
- Reaktionsangleichung** : +3 im eigenen Kulturkreis und das Recht auf freie Unterkunft.
- im eigenen Land** : (nach Antritt des Erbes) Richteramt, Recht der ersten Nacht, Anspruch auf Abgaben und Frohndiensten.

Nachteil :

- Reaktionsangleichung** : -3 bei Charakteren böser Gesinnung.
- Ehrenkodex** : gebietet immer einen Nahkampf in vorderster Reihe, Mann gegen Mann und zwar den Mächtigsten Gegner. Er muss die beste Rüstung besitzen die er sich leisten kann. Er leidet an maßloser Selbstüberschätzung.
- Schutzverpflichtung** : gegenüber der Bevölkerung im eigenen Land.
- Gefolgschaftspflicht** : gegenüber dem Lehnsherren.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Lanze, Schwert (Spezialisierung), Streitkolben für Reiter, Kampf zu Pferde.

Geforderte Waffenfähigkeiten : Dolch, leichte Armbrust, Kriegsbeil, Morgenstern, Waffe/Schild-Kampf, Speer, Wurfspieß

Bedingte Fertigkeiten : Reiten 70%, ansonsten sind alle Anfangspunkte auf die Fertigkeiten Laufen, Springen, Werfen, Klettern, Schwimmen und Jagen aufgeteilt werden.

Geforderte Fertigkeiten : Ausdauer, Blind kämpfen, Dressur, Heraldik, Lesen und Schreiben, Musikinstrument spielen, Tanzen, Tierhaltung

8.2.20 Sachse

Die Klasse der Sachsen ist der Typ der relativ sesshaften Germanen. Die Körpergröße liegt zwischen 1,60m bis 2m (1,60 + 4d10) und die Haarfarbe geht von Blond bis Braun. Die Standardwaffen sind der Sax (so typisch das daher die Namensgebung kommt) und die Streitaxt, wobei auch Schwerter nicht verschmäht werden. Sie leben von Ackerbau, Viehzucht im Wald oder in der Stadt und von Handel oder Handwerk. Als Krieger ist mit ihnen nicht gut Kirschen essen, sie können es dabei mit Wikingern durchaus aufnehmen und ihr Dickschädel ist durchaus mit dem der Zwerge zu vergleichen. Ihre Mythologie ist wie die der Wikinger nordisch und auch sonst haben sie mit den Wikingern viel gemeinsam, allerdings weniger auf dem seemännischem Gebiet. Ihre Schriftzeichen sind die Runen und ihre Sprache ist nordisch. Neben dem Ackerbau und der Viehzucht treiben die Sachsen noch einen schwunghaften Landhandel mit Rohstoffen wie Holz, Salz und Metallerzeugnissen der Zwerge (zu denen gute Kontakte bestehen). Magische Klassen außer der Hexen sind recht selten und werden auch mit Skepsis und Vorurteilen behandelt. Priester ausländischer Gottheiten werden auch nicht gern gesehen.

Bedingung : Str. 14, Const. 14

Oberklassen : Kämpfer, Hexer

Rassen : Mensch

Bonus :

Botanik : Wis * 3%

Tierhaltung : Wis * 5%,

Muttersprache : Nordisch.

Zimmern : Dex * 3%

Zwergisch : Wis * 3%

Vorteil : kann alle Rüstungen tragen, aber leichte Rüstungen werden bevorzugt.

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten : Spezialisierung auf Sax und Streitaxt

Geforderte Waffenfähigkeiten : Kurzschwert, Langschwert, Messer, Saufeder, Speer,

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Ausdauer, Bergbau, Handeln oder handwerkliche Fertigkeit, Kutschieren, Orientierung,

8.2.21 Samurai

Der Samurai²⁷ ist der japanische Ritterschicht. Er lebt nach einem strengen Ehrenkodex (Bushido) und in absolutem Gehorsam gegenüber seinem Lehnsherren. Als Gegenleistung hat der Samurai Privilegien und kann genauso absoluten Gehorsam von seinen Untergebenen einfordern. Ein Samurai ohne Lehnsherren nennt man Ronin. Der Ronin hat also keine Gehorsamspflicht, aber auch nicht die Privilegien eines Samurai. Ein Samurai kann jederzeit Ronin werden, wenn er seinen Herren verliert oder verstoßen wird und ein Ronin kann Samurai werden, wenn er einem Herren den Gehorsamseid leistet und der ihn in seine Dienste nimmt.

Bedingung : Str 13, Con 14, Wis 14 und gesetzestreue Gesinnung

Oberklassen :

Rassen : Mensch

Bonus : 2 extra Waffenfähigkeiten und die Fertigkeit Etikette (Char * 4%).

Vorteil : Der Samurai kann pro Stufe einmal pro Tag seine Kraft auf 18/00 für eine Runde steigern.

Nachteil : Der Samurai muss jeden Befehl seines Herren bedingungslos ausführen, sonst ist er entehrt und es wird erwartet, daß er Seppuku, den ritualen Selbstmord, begeht. Kann er sich davor drücken, dann ist er für immer Ronin.

Bedingte Waffenfähigkeiten : 2*Katana, 3*Daikyu,

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle östlichen Waffen und Kampfstile

Bedingte Fertigkeiten : Lesen und Schreiben 60%

Geforderte Fertigkeiten : Kalligraphie, Malen, Blind kämpfen, Laufen

²⁷siehe [All89, S.31]

8.2.22 Steppenreiter

Der Steppenreiter²⁸ ist dem mongolischen Krieger der Horde Dschingis Khans nachempfunden. Die Ausrüstung umfasst in der Regel pelzgefütterte Lederkleidung und einen Eisenhelm mit Nackenschutz. Er hat besondere Ausdauer und kämpft mit Kurzbogen und Säbel. Für den Kurzbogen verfügt er über ein Holster und für die Pfeile über einen Köcher.

Bedingung : Con. 16

Oberklassen : Krieger

Rassen : Menschen

Bonus : ein Streitroß, Reiten (Dex * 4%), Ausdauer (Con * 5%)

Vorteil :

- 1. Stufe : Trefferbonus +1 auf Kurzbogen
- 3. Stufe : Trefferbonus +1 auf Säbel
- 6. Stufe : Trefferbonus +2 auf Säbel
- 7. Stufe : Trefferbonus +2 auf Kurzbogen
- 9. Stufe : Trefferbonus +3 auf Säbel
- 12. Stufe : Trefferbonus +4 auf Säbel
- 13. Stufe : Trefferbonus +3 auf Kurzbogen
- 15. Stufe : Trefferbonus +5 auf Säbel
- 18. Stufe : Trefferbonus +6 auf Säbel
- 19. Stufe : Trefferbonus +4 auf Kurzbogen

Nachteil : Der Steppenreiter ist es gewohnt in seiner Lederkleidung zu kämpfen und er verliert alle Boni, wenn er eine Rüstung, schwerer als eine Lederrüstung trägt.

Er kann erst andere Waffen lernen, wenn er auf Kurzbogen und auf Säbel spezialisiert ist.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Kurzbogen (Spezialisierung), Säbel (Spezialisierung)

Geforderte Waffenfähigkeiten : Kampftaktik, Kampf zu Pferde, Dolch

Bedingte Fertigkeiten : Orientierung 40%, Reiten 70%

Geforderte Fertigkeiten : Ausdauer, Blind kämpfen, Dressur, Survival

8.2.23 Ulan

Der Ulan²⁹ ist der leichte Lanzenreiter vom frühen Mittelalter bis zum 2. Weltkrieg. Er trägt in der Regel einen Lederhelm (Tschapka) und maximal einen Brustschutz von einem Bänderpanzer (frühe und osmanische Ulanen das Kettenhemd). Der Ulan ist schnell und sehr beweglich. Der Begriff Ulan stammt von den Krim-Tataren bei denen der Begriff *Oghlani* „die Tapferen“ bedeutet und für die mit Lanzen bewaffneten und berittenen Leibwächter eines Herrschers gebraucht wurde. Von der Krim kam der Begriff und die Waffengattung ins osmanische Reich (ab Anfang des 15. Jahrhunderts stellten die Sipahi Oglan oder Spahi Oglan einen Teil der Garde eines Sultans)³⁰ und von da über Österreich nach Westeuropa. Der Vorteil der Ulanen gegenüber den anderen Kavalleriewaffengattungen besteht in der schnellen Beweglichkeit (durch eine leichte oder fehlende Rüstung) und die große Reichweite der ca. 3 Meter langen Lanze gegenüber

²⁸siehe [Emb92]

²⁹siehe auch Artikel [WS94]

³⁰siehe auch [Vul97b]

einem Pallasch oder einem Säbel. Nachteil ist allerdings die geringe Panzerung und die lange Lanze die einige Geschicklichkeit und viel Übung erfordert (die Mindestdienstzeit für preussische Ulanen betrug 3 Jahre). Der Ulan gebraucht seine Lanze nicht wie ein Ritter nur zum Stoß, sondern kann damit im Nahkampf richtig Fechten und auch Abwehrmanöver durchführen. Die Reservewaffe des Ulanen ist der gleiche Säbel wie der der Husaren.

Bedingung : Dex. 16

Oberklassen : Krieger

Rassen : Menschen

Bonus : ein Streitroß, eine Lanze +1d4, Reiten (Dex * 3%)

Vorteil :

- 1. Stufe : AC-Bonus -1 und Trefferbonus +1 auf Lanze
- 3. Stufe : Trefferbonus +2 auf Lanze
- 5. Stufe : Trefferbonus +3 auf Lanze
- 7. Stufe : AC-Bonus -2 und Trefferbonus +4 auf Lanze
- 9. Stufe : Trefferbonus +5 auf Lanze
- 11. Stufe : Trefferbonus +6 auf Lanze
- 13. Stufe : AC-Bonus -3 und Trefferbonus +7 auf Lanze
- 15. Stufe : Trefferbonus +8 auf Lanze
- 17. Stufe : Trefferbonus +9 auf Lanze
- 19. Stufe : AC-Bonus -4 und Trefferbonus +10 auf Lanze

Nachteil : Der Ulan ist es gewohnt in seiner leichten Rüstung zu kämpfen und er verliert alle Boni, wenn er eine Rüstung, schwerer als ein Bänderpanzer oder Kettenhemd trägt.

Die Lanze ist die Spezialwaffe des Ulanen, und er muss die Hälfte seiner Waffenfähigkeiten auf die Lanze verwenden.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Lanze (Spezialisierung), Kampf zu Pferde, Säbel.

Geforderte Waffenfähigkeiten : Kampftaktik, Kampf zu Pferd, Dolch, Säbel

Bedingte Fertigkeiten : Reiten 60%, Dressur 20%

Geforderte Fertigkeiten :

8.2.24 Wikinger

Die Klasse der Wikinger habe ich neu eingeführt, weil der Typ des Barbaren meiner Meinung mehr auf den Steppenbarbaren und nicht auf den Wikinger abzielt. Die Körpergröße wird auch abweichend vom Regelwerk mit 1,80m + 1d20 ermittelt. Der Wikinger ist auch in der Regel hellhäutig, blond und blauäugig. Der Wikinger kann zu Wasser und zu Land agieren. Er ist so der Typ des Entdeckers zu Wasser (Meer und Flüsse), aber auch des Marineinfantristen. Er kann sich tarnen und anschleichen, auch Bergsteigen um Hindernisse zu überwinden und ist ein Experte im Seefahren. Er muss sich bewegen können, und kann daher auch mit einer sperrigen Plattenrüstung nichts anfangen³¹. Außerdem hat er zu See Probleme mit schweren Rüstungen, er kann noch so gut Schwimmen, mit einer schweren Rüstung würde er auf See sein Leben riskieren. Daher trägt er nur leichte Rüstung (wenn überhaupt). Die Plünderungen und Raubzüge der

³¹siehe [Emb93h]

Wikinger sind so gefürchtet, dass er bei seinen Gegnern eine Panik auslösen kann. Der Wikinger hat sich durch Fernhandel, Raubzüge zur See oder als hochbezahlter Söldner oder Gardist sein Geld verdient³². Z.B. hatte der oströmische Kaiser im späten Byzanz eine Leibgarde aus Wikingern (der Warägergarde oder Warangergarde, von Warang dem Gefolgschaftseid) in ihrer traditionellen Ausrüstung. Dies zeigt auch, dass die Wikinger ihre eigenen Nahkampfwaffen beibehielten, aber bei Kleidung, Rüstungen und Schußwaffen flexibel waren³³. Daraus folgt, ein Wikinger mit einem Rapier oder einem Katana ist ein Ding der Unmöglichkeit. Allerdings haben Wikinger-Händler die weit herumgekommen sind, sich auch praktische Kleidung und Schußwaffen angeeignet³⁴ (Komposit- und Kurzbogen mit Pfeilköcher).

Die Macht der Wikinger beruht eindeutig auf der technischen Überlegenheit der Schiffe (Dra- chenboote und Knorr) und der Navigation³⁵. Die Schiffe waren schneller und vielseitiger als alle Konkurrenzprodukte. Sie hatten wenig Tiefgang und konnten so bis weit in die Flussläufe operieren und auch über Land auf Rollen transportiert werden. Die Wikinger navigierten auch mit einer Peilscheibe und Astronavigation auf hoher See im Gegensatz zu anderen seefahrenden Völkern die die Küstenschiffahrt betrieben. So hat es sich also angeboten Fernhandel mit hohem Profit zu betreiben und dabei die Seewege zu erkunden und kartographieren. Mit diesen Infor- mationen (Aufklärung) war es natürlich auch einfach schnelle Überfälle ohne die Gefahr der Verfolgung auf lukrative Ziele wie Klöster oder fremde Handelsstädte zu unternehmen. Sehr viel Atmosphäre vom Leben der Wikinger kann man in den historischen Romanen: [Ben98], [KL93b], [KL92], [KL93a] und [Han98] einfangen.

Bedingung : Str. 16

Oberklassen : Kämpfer (kein Waldläufer und auch kein Paladin)

Rassen : Mensch

Bonus : Seefahrtskunde (Wis * 4%), Muttersprache Nordisch.

Vorteil : Der Gegner hat, bei gleichem Zahlenverhältnis, eine 20% Chance von der Wikingere- rangst befallen zu werden (ähnlich dem Zauberspruch *Fear*). Multiklasse Krieger/Skalde ist bei der Schaffung des Charakters bei einem Charismawert von mindestens 14 möglich (nachträglich kann der Wikinger nicht mehr Skalde werden, da eine Person zum Skalden gebohren sein muss).

Nachteil : Reaktionsangleichung -3 bei Nichtwikingern, kann keine sperrigen Rüstungen wie Plattenpanzer oder Prunkharnisch tragen. Maximum sind Kettenhemd oder Schuppen- rüstung. Kann keine für ihn fremdartigen Nahkampfwaffen lernen, also keine Waffen wie Schimtar, Säbel, Rapier oder östliche Waffen.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Langschwert, Streitaxt, Kriegshammer, Speer

Geforderte Waffenfähigkeiten : Waffe/Schild-Stil, Langbogen, Sax

Bedingte Fertigkeiten : Handeln 20%, Navigation 35%, Schwimmen 50%,

Geforderte Fertigkeiten : Astronomie, Ausdauer, Bergsteigen, Bogenschnitzen, Bootsbau, Bootskunde, Einschüchtern, Fischen, Holzbearbeitung, Kriegskunst, moderne Sprachen, Orientierung, Plündern, Schätzen, Schiffbau, Seilkunde, Survival, Wachsamkeit,

³²siehe [Rec92]

³³siehe [Emb93a]

³⁴siehe [Emb93g]

³⁵siehe [Elsol] und [Wer80]

8.2.25 Wilder (Savage)

Der Wilde³⁶ kommt aus einer sehr niedrigen Kulturstufe. Zu Beginn einer Kampagne ist der Wilde auf der technologische Stufe der Steinzeit und kann erst im Rahmen des Abenteuers ausgefallene Fähigkeiten dazulernen.

Bedingung : Str 11, Con 15

Magieform : Magie der Natur

Oberklassen : Krieger, Waldläufer

Rassen : alle

Bonus :

Ausdauer : Con * 5%

Orientierung : Int * 4%

Survival : Int * 5%

Wetterkunde : Wis * 3%

Vorteil : Die Ausrüstung kann beliebig (auf Steinzeitniveau) ausgesucht werden. Außerdem hat der Wilde ein gewisses Zaubertalent und erhält pro Stufe einen Zauberspruch, den er einmal pro Tag anwenden kann. Diese Sprüche erfordern bei ihm keine Komponenten. Die Art der Magie ist also die Magie der Natur.

1. Stufe : Alarm

2. Stufe : Detect Magic

3. Stufe : Animal Friendship

4. Stufe : Detect Evil

5+ Stufe : Ein Spruch nach Wahl des Spielleiters

Nachteil : Der Wilde hat kein Geld. Trägt er Kleidung dann hat er ein Malus von -1 auf Schaden und Prüfwürfe. Trägt er eine Rüstung, dann beträgt dieser Malus -3 bis -5 je nach schwere der Rüstung.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Bogen, Keule, Messer, Speer

Geforderte Waffenfähigkeiten : Schleuder, Blasrohr, Wurfspieß

Bedingte Fertigkeiten :

Geforderte Fertigkeiten : Tierhaltung, Tierkunde, Abrichten von Tieren, Feuer machen, Fischen, Reiten, Schwimmen, Seilkunde, Bogenschnitzen, Jagen, Bergsteigen, Laufen, Schlingen legen, Spuren lesen, Heilen, Kräuterkunde, Lokalgeschichte, Religion, Springen, Seiltanz,

8.2.26 Wildniskrieger (Wilderness Warrior)

Der Wildniskrieger³⁷ ist kein Wilder, oder Barbar, stammt aber aus einer unwirtlichen Gegend wie z.B. einer Wüste, einer arktischen Region, einem Hochgebirge, einem Sumpfgebiet oder einem Dschungel. Dies bedeutet nicht, dass er auf einer niedrigen Kulturstufe stehen muss, aber mit Sicherheit hat er Eigenheiten in seinem Verhalten. Diese Eigenheiten müssen bei der Schaffung eines Charakters mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

³⁶siehe [All89, S.32]

³⁷siehe [All89, S.35]

Bedingung : Con 13

Oberklassen : Kämpfer, Waldläufer, Paladin

Rassen : alle, aber vorzugsweise Elfen, Gnome, Halblinge und Zwerge

Bonus :

Ausdauer : Con * 4%,

Survival : allgemein Int * 3%, Survival in seiner gewohnten Region Int * 5%.

Vorteil :

Nachteil : kennt sich nicht in den Gewohnheiten außerhalb seines Stammes aus. Anfänglicher Rüstungstyp nur aus der Heimatregion.

Bedingte Waffenfähigkeiten : zwei Waffen aus der Heimatregion, z.B stammt der Charakter aus einer arktischen Region, dann sind Speer und Harpune angemessen. Ein Wüstenkrieger kennt sich z.B. eher mit einem Schimtar und einem Kurzbogen aus.

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : abhängig von der Heimatregion

8.3 Klassen der Spitzbuben (Rogue)

8.3.1 Dieb

Der Dieb ist die Oberklasse von allen Personen die von illegaler Eigentumsverschiebung leben. In dieser Gruppe findet man alles vom Einbrecher über den Straßenräuber bis zum Hehler. Diese Profession erfordert eine gewisse Ausbildung, die man in der Regel in Diebesgilden erwerben kann und der mit einem zusätzlichen 1d100 Würfel für die Anfangspunkte der Diebesfertigkeiten Rechnung getragen wird. Diese Punkte können bei der Schaffung eines Charakters frei auf die Diebesfertigkeiten verteilt werden und erfahren dann bei der Spezialisierung eine Modifikation durch Bonus und Malus.

8.3.2 Barde

Der Barde ist der umherziehende Musiker. Er sieht die Eigentumsverhältnisse nicht ganz so eng und man kann ihn sowohl als Minnesänger auf Burgen (auch in entsprechenden Betten) oder auch in zwielichtigen Kneipen antreffen. Fertigkeiten wie Taschendiebstahl oder Klettern (im Zweifelsfall um einem eifersüchtigem Burgherrn zu entkommen) können dem Barden durchaus vertraut sein. In höheren Stufen kann er auch mit seiner Musik Magie ausüben. Also seine Art der Magie ist auf Gesang oder Spiel eines magischen Liedes (am besten mit einem magischen Instrument) beschränkt, allerdings braucht er dazu keine weiteren magischen Komponenten. Durch seine Art der Magie kann der Barde in der Regel nichts mit einem Zauberbuch eines Magiers anfangen aber auch Barden haben entsprechende Aufzeichnungen und die sind in der Regel in Bardenrunen auf einen Stab, Tafel oder Liederbuch verzeichnet. Zauberkunde ist auch notwendig um eigene magische Lieder zu entwickeln, die sich auch an Wirkungen von entsprechenden Zaubersprüchen anlehnen können, aber die bevorzugte Magieklasse ist Verzauberung (Enchantment).

Bedingung :

Rassen :

Bonus :

Diebesfertigkeiten : würfelt 1d50 Anfangspunkte auf Diebesfertigkeiten wie ein Dieb.

Sagenkunde : +25%

Zauberkraft : in höheren Stufen

Vorteil :

Malus :

Nachteil :

bedingte Waffenfähigkeiten :

geforderte Waffenfähigkeiten :

bedingte Fertigkeiten :

Gesang : 30%

Geschichten erzählen :

Musizieren : 40% auf einem transportablem Instrument

geforderte Fertigkeiten : Musizieren auf weiteren Instrumenten

Level	Z.-Stufe 1	Z.-Stufe 2	Z.-Stufe 3	Z.-Stufe 4	Z.-Stufe 5	Z.-Stufe 6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Tabelle 8.1: Zaubersprüche des Barden

8.3.3 Skalde

Dichter und Erzähler in der Wikinger-gesellschaft. Ansonsten entspricht der Skalde in Funktion und Erscheinungsbild dem Barden. Nach der Auffassung der Wikinger ist der Skalde kein Lehr-beruf, sondern jemand muss dazu geboren sein, und so kann es vorkommen, dass eine Person sowohl Krieger als auch Skalde sein kann.

Bedingung : Charisma 14

Rassen : Mensch (Wikinger)

Bonus :

Diebesfertigkeiten : würfelt 1d20 Anfangspunkte auf Diebesfertigkeiten wie ein Dieb.

Sagenkunde : +40%

Geschichten erzählen : +20%

Zauberkraft : in höheren Stufen

Vorteil : Multiklasse Krieger/Skalde möglich

Malus :

Nachteil :

bedingte Waffenfähigkeiten :

geforderte Waffenfähigkeiten :

bedingte Fertigkeiten :

Geschichten erzählen : 40%

geforderte Fertigkeiten :

8.3.4 Schatzsucher

Die Klasse der Schatzsucher ist neu vom Autor erdacht und geht auf Sagen von geheimnisvollen Schatzsuchern im frühen Mittelalter zurück³⁸. Diese Schatzsucher, auch Venizianer oder Walen genannt, waren Einzelgänger die unter einer Tarnung vorwiegend nach Bodenschätzen gesucht haben und diese heimlich den wohlhabenden, norditalienischen Städten zugeführt haben. Die Ausbeutung der Bodenschätze musste geheim von statten gehen, da die ortsansässigen Feudalherren natürlich kein Interesse daran hatten, dass etwas an ihrem Geldbeutel vorbei ging. Die Schatzsucher hatten also kein Schürfrecht und hatten auch keinen Zoll entrichtet. Spezialisiert waren sie auf Bodenschätze die nicht als solche zu erkennen waren und haben die Fundstellen in der Regel in einem Buch, dem Walenbuch, verzeichnet.

Als Tarnung kamen z.B. Berufe wie reisender Händler, reisender Arzt (Bader) oder Waldläufer in Frage. Sie mussten natürlich in der Lage sein diesen Beruf überzeugend darzustellen. Lebenswichtig war auch die Fähigkeit sich ohne eine Rüstung ihrer Haut zu wehren. Eine Rüstung oder schwere Waffen lassen sich kaum mit dem Tarnberuf vereinbaren also kommen nur die Waffenstile Einwaffenstil und Zweiwaffenstil in Frage. Diese Charakterklasse hat also Basiswissen in diesen beiden Kampfstilen und erhält einen Kampfstil nach Wahl als Spezialisierung.

Um den Beruf als Schatzsucher auszuüben muss der Charakter geologische, alchemistische, magische und diebische Fähigkeiten besitzen.

Nebenberuf : Händler, Bader

Magieform : Magie des Wissens, Magie der Natur, Magie der Kraft

Magieschulen : nur Divination

Rassen : Menschen, Zwerge

³⁸siehe [Sch87], [Wer90] und [Kol94]

Bonus : 3 Waffenstile aus Einwaffenstil oder Zweiwaffenstil, also 2 mal Einwaffenstil und 1 mal Zweiwaffenstil oder 1 mal Einwaffenstil und 2 mal Zweiwaffenstil. In der zweiten Kombination bietet sich noch als Erweiterung der italienische Fechtstil an, der dann aber aus den Basisfähigkeiten zu finanzieren ist.

Vorteil : Gute und abenteuerliche Einnahmequelle.

Nachteil : keine schweren Waffen oder schwere Rüstungen. Keine Multiklasse möglich. Es ist auch extrem ungesund sich von einem ortsansässigen Feudalherren schnappen zu lassen.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Dolch.

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle leichte Waffen wobei allerdings der dazustellende Stand zu berücksichtigen ist, so sind z.B. Langschwert, Rapier und Degen Waffen von Adelligen oder privilegierten Soldaten (ab Feldweibel) und nicht eines Händlers.

Bedingte Fertigkeiten :

Gesteinskunde : 50%,

Geologie : 35%,

Lesen und Schreiben : 35%,

Metallkunde : 35%,

Orientierung : 40%,

Verkleiden : 35%

Geforderte Fertigkeiten : Bergsteigen, Edelsteinschleifen, Heilkunde, Informationen sammeln, Kräuterkunde, Schätzen, Sagenkunde, Survival, Wachsamkeit, Zauberkunde,

Level	Z.-Stufe 1	Z.-Stufe 2	Z.-Stufe 3	Z.-Stufe 4	Z.-Stufe 5	Z.-Stufe 6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Tabelle 8.2: Zaubersprüche des Schatzsuchers

8.4 Spezialisierung der Spitzbuben

8.4.1 Akrobat (Acrobat)

Akrobaten leben von ihrer Show und davon, was sonst noch abfällt.

Bedingung : Str 12, Dex 14

Oberklassen : Barde, Dieb

Rassen : Mensch, Elf, Halbelf

Bonus :

Jonglieren : Dex * 4%,

Klettern : +5%

Schleichen : +5%

Seiltanz : Dex * 4%

Taschendiebstahl : +5%

Vorteil : siehe Bonus

Malus :

Schlösser öffnen : -5%

Fallen finden : -5%

Nachteil : siehe Malus

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten :

Geforderte Fertigkeiten :

8.4.2 Abenteurer

Prototyp des Alleskönners der halt auch gewisse Diebesfertigkeiten beherrscht. Er hat in der Regel die Gesinnung Gut oder Neutral und ist der Typ der gern von einer Abenteurergruppe mit auf Tour genommen wird.

Bedingung :

Oberklassen : alle

Rassen : alle

Bonus : kein

Vorteil : kein

Nachteil : kein

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : keine

8.4.3 Assassin

In allen Kulturkreisen gibt es Leute die gern andere Leute aus dem Weg haben wollen. Davon leben die Assassinen. Ursprünglich waren die Assassinen in einem Orden organisiert, der in der islamischen Welt das Gegengewicht zu den christlichen Ritterorden gebildet hatte. Die Hauptkampfkraft der Assassinen liegt in den Kommandounternehmen mit den jeweiligen gegnerischen Führern oder den gefährlichsten und einflußreichsten Feinden zum Ziel. Das Wort Assassin kommt von dem Begriff Haschaschin (Haschbruder), da die Assassinen in der Regel Haschisch bei einem Kommandounternehmen zwecks Enthemmung und Scheißbegalgefühl konsumiert haben (da der Rückzug in der Regel nicht gesichert war) und dadurch ohne Rücksicht auf die eigene Person durchschlagend agieren konnten.

Bedingung : Gesinnung neutral oder böse

Oberklassen : Dieb, Krieger (ohne Anfangspunkte in den Diebesfertigkeiten, aber erlernbaren Diebesfertigkeiten)

Rassen : Menschen (maurischer Kulturkreis), Halbelfen, Halbborks, Zwerge

Bonus :

Fallen finden : +5%

Gift identifizieren : pro Stufe in Abhängigkeit von der Intelligenz

Int 13-15 : +5%

Int 16-17 : +10%

Int 18-19 : +15%

Vorteil : keine Waffenbeschränkungen

Malus :

Sprachen lesen : -5%

Reaktionsangleichung : -4

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten : Spezialisierung auf Dolch

Geforderte Waffenfähigkeiten :

Bedingte Fertigkeiten :

Verfolgen : 50%

Verkleiden : 50%

Geforderte Fertigkeiten : Beobachten, Betteln, Fährtsuche, Kräuterkunde, Reiten, Spurenlesen, Stimmen imitieren. Wachsamkeit,

8.4.4 Bandit

Bedingung :

Oberklassen : Dieb

Rassen : alle

Bonus :

Fallen finden : +10%

Überraschung : Dex * 3%

Verstecken : +5%

Vorteil : siehe Bonus

Malus :

Klettern : -5%

Reaktionsangleichung : -2

Sprachen lesen : -5%

Taschendiebstal : -5%

Nachteil : siehe Malus

Bedingte Waffenfähigkeiten : Messer, eine Zertrümmerungswaffe

Geforderte Waffenfähigkeiten :

Bedingte Fertigkeiten :

Survival : 40%

Geforderte Fertigkeiten : Reiten, Schlingen legen, Schwimmen, Seilkunde, Tierhaltung, Tierkunde, Tierstimmen, Wachsamkeit,

8.4.5 Bettler

Bedingung :

Oberklassen :

Rassen : alle

Bonus :

Betteln : +30%

Taschendiebstahl : +10%,

Verstecken : +5%

Malus :

Fallen : finden und entschärfen -5%,

Schlösser öffnen : -5%,

Sprachen lesen : -5%

Vorteil :

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten :

Geforderte Waffenfähigkeiten :

Bedingte Fertigkeiten : Betteln 50%

Geforderte Fertigkeiten :

8.4.6 Kopfgeldjäger (Bounty Hunter)

Der Kopfgeldjäger ist ein rücksichtsloser Söldner und Einzelgänger der sich in allen Umgebungen zurechtfindet.

Bedingung : Str 11, Dex 11, Con 11, Int 11, Wis 11

Oberklassen : Dieb

Rassen : alle

Bonus :

Waffenfähigkeit : +1

Fallen : finden und entschärfen +5%

Verfolgen : +20%

Vorteil :

Malus :

Klettern : -5%,

Taschendiebstahl : keine Anfangspunkte

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten :

Geforderte Waffenfähigkeiten :

Bedingte Fertigkeiten : Fährtsuche 60%, Spurenlesen 20%, Verfolgung 40%

Geforderte Fertigkeiten : Beobachtung, Bootskunde, Feuer machen, Jagen, Kräuterkunde, Orientierung, Reiten, Schlingen legen, Survival, Tierhaltung, Tierkunde, Tierstimmen, Wachsamkeit,

8.4.7 Einbrecher (Burglar)

Bedingung :

Oberklassen : Dieb

Rassen : alle, aber bedingte Spezialisierungen z.B. Zwerge in Schlösser knacken.

Bonus :

Klettern : +5%

Schlösser öffnen : +5%,

Vorteil :

Malus :

Sprachen lesen : -5%

Taschendiebstahl : -5%,

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten : eine kleine Waffe

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle Diebeswaffen

Bedingte Fertigkeiten : Wachsamkeit 40%, Plündern 40%

Geforderte Fertigkeiten : Betteln, Informationen sammeln, Springen, Beobachtung, Seilkunde, Seiltanz, Tumbling

8.4.8 Taschendieb (Cutpurse)

Bedingung :

Oberklassen : Dieb

Rassen : Halbelfen, Halbflings

Bonus :

Taschendiebstahl : +10%

Vorteil : Einschätzen der Klasse und des Levels der Beute (DM macht verdeckt jeweils einen Check auf Beobachtung).

Malus :

Klettern : -5%,

Sprachen lesen : -5%,

Nachteil : wenig Respekt bei anderen Charakteren.

Bedingte Waffenfähigkeiten : eine kleine verdeckte Waffe (Dolch, Messer usw.)

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle Diebeswaffen

Bedingte Fertigkeiten : Beobachten 50%, Verfolgen 40%

Geforderte Fertigkeiten : Betteln, Informationen sammeln, Verfolgen (zusätzlich), Wachsamkeit.

8.4.9 Hehler (Fence)

Bedingung :

Oberklassen : Dieb

Rassen : alle, aber Spezialisierungen z.B. Zwerge und Gnome auf Edelsteine

Bonus :

Reaktionsangleichung : +3,

Schlösser öffnen : +5%,

Fallen : finden und entschärfen +5%

Sprachen lesen : +5%

Vorteil :

Malus :

Klettern : -5%,

Schleichen : -5%,

Verstecken : -5%,

Nachteil : Repressalien durch die Obrigkeit.

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle

Bedingte Fertigkeiten : Schätzen 50%, Informationen sammeln 40%

Geforderte Fertigkeiten : Wachsamkeit, Ausreden, Fälschen, Edelsteinschleifen, Lokalgeschichte, Beobachtung

8.4.10 Detektiv (Investigator)

Bedingung :

Oberklassen : Dieb

Rassen : Mensch, andere Rassen in entsprechender Umgebung möglich

Bonus : Horchen +5%

Vorteil :

Malus : Taschendiebstahl -5%

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten : eine kleine verdeckte Waffe

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle Diebeswaffen

Bedingte Fertigkeiten : Informationen sammeln 50%, Beobachtung 40%

Geforderte Fertigkeiten : Wachsamkeit, Schätzen, Verkleiden, Ausreden, Heraldik, Einschüchterung, Lokalgeschichte, moderne Sprachen, Lippen lesen, Religion, Verfolgen

8.4.11 Scout

Ein Scout ist ein Dieb, der als Einzelgänger in einer Wildnisumgebung agiert. Er ist das Pendant des Waldläufers ohne auf irgendwelche ethischen Grundwerte festgelegt zu sein.

Bedingung :

Oberklassen :

Rassen : Menschen, Halbelfen, Elfen, Zwerge

Bonus :

Elfen : Verstecken im Wald +15%,

Zwerge : Schleichen im Gebirge +15%

Schleichen : +10%

Pilzkunde : +25%

Verstecken : +10%

Vorteil :

Malus :

Fallen finden : -5%,

Horchen : -5%,

Klettern : -5%,

Schlösser öffnen : -5%,

Sprachen lesen : -5%

Taschendiebstahl : -5%,

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : normale Diebeswaffen

Bedingte Fertigkeiten : Fährtensuche 40%, Orientierung 60%, Spurenlesen 20%, Verfolgung 40%, Wachsamkeit 40%,

Geforderte Fertigkeiten : Beobachten, Bergsteigen, Bootskunde, Feuer machen, Fischen, Heraldik, Jagen, Kräuterkunde, Schlingen legen, Schwimmen, Seilkunde, Survival, Tierhaltung, Tierkunde, Tierstimmen, Wetterkunde.

8.4.12 Schmuggler

Der Schmuggler ist der Experte für Schleichwege und den illegalen Transport von Waren, wobei es egal ist ob der Transport illegal ist (um Zoll zu sparen) oder die Waren illegal sind (verbotene oder gestohlene Waren).

Bedingung : keine

Oberklassen : Dieb

Rassen : alle Rassen (keine Mischungen)

Bonus :

Horchen : +5%

Schleichen : +5%

Verstecken : +5%

Wachsamkeit : Dex * 3%

Vorteil :

Malus :

Fallen : finden und entschärfen -5%

Klettern : -5%

Taschendiebstahl : -5%

Nachteil : Die Anfangspunkte für Diebesfertigkeiten müssen für Horchen, Schleichen und Verstecken verwendet werden, wobei Horchen die Priorität hat.

Bedingte Waffenfähigkeiten keine

Geforderte Waffenfähigkeiten alle Diebeswaffen

Bedingte Fertigkeiten keine

Geforderte Fertigkeiten Ausreden, Beobachtung, Bootskunde, Fälschen, Informationen sammeln, Orientierung, Schätzen, Schwimmen, Seefahrt, Seilkunde, Tierhaltung, Tierstimmen, Verkleiden,

8.4.13 Spion (Spy)

Der Spion³⁹ ist das traditionelle Werkzeug um Informationen zu beschaffen. Er muss dazu verdeckt auftreten können und die Gepflogenheiten der auszuspionierenden Gruppe beherrschen. Der Spion wird entweder gegen andere Staaten, oder innerhalb einer schwer zu kontrollierenden Gruppe als *Under-Cover Agent* eingesetzt.

Bedingung : keine

Oberklassen : Dieb

Rassen : Elfen, Halbelfen, Menschen

Bonus : kein

Vorteil : kein

Nachteil : kein

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle Diebeswaffen

Bedingte Fertigkeiten :

Beobachtung : 50%,

Informationen beschaffen : 45%,

Verkleiden : 40%.

Geforderte Fertigkeiten : Betteln, Etikette, Fälschen, Heraldik, Lesen und Schreiben, Lippen lesen, Lokalgeschichte, Verfolgen, Wachsamkeit,

8.4.14 Draufgänger (Swashbuckler)

Der Draufgänger⁴⁰ ist der leichtlebige Stadtabenteurer der hinter dem anderen Geschlecht und leicht verdientem Geld her ist. Dieser Typus kommt sowohl in der Gruppe der Kämpfer, als auch in der Gruppe der Diebe vor. Beide Typen des Draufgängers sind äußerlich kaum zu unterscheiden. Der Hauptberuf des Draufgängers aus der Kämpfergruppe ist aber der des Kriegers und er kann auch in die Rolle eines schwer gepanzerten Kriegers schlüpfen. Der Hauptberuf des Draufgängers aus der Diebesgruppe ist der des charmanten Gauners, der zwar sein Rapier, Säbel oder Stilet wie ein Kämpfer beherrscht, aber sonst in erster Linie Dieb ist, und auch diese Fähigkeiten beherrscht.

Bedingung : Str 13, Dex 13, Int 13, Char 13

Oberklassen : Dieb

Rassen : Menschen, Halbelfen, Elfen, Hobbit

Bonus :

1 Waffenfähigkeit : die auf Degen, Rapier oder Säbel verwendet werden muss. Mit dieser Waffe hat er dann auch den THAC0 der entsprechenden Kämpferstufe. Allerdings ist auf den sozialen Status der Waffe zu achten.

Vorteil :

³⁹siehe [???89, S. 41]

⁴⁰siehe [???89, S. 41]

Reaktionsangleichung +2 : gegenüber dem anderen Geschlecht

Spezialisierung : die unbeschränkte Spezialisierung (wie der Kämpfer) ist auf einer langen Fechtwaffe (Rapier, Degen oder Säbel) und einem Dolchtyp möglich und gefordert.

Nachteil : leicht Ärger durch Wein, Weib und Gesang.

Bedingte Waffenfähigkeiten : die Hälfte der Waffenfähigkeiten ist auf die beiden Spezialwaffen zu verwenden. Also auf *eine* lange Fechtwaffe wie Rapier, Degen oder Säbel und *eine* kurze Stichwaffe wie Dolch, Stilet oder Main-Gauche.

Geforderte Waffenfähigkeiten : Zwei-Waffen-Stil, spanischer Fechtstil, italienischer Fechtstil.

Bedingte Fertigkeiten :

Etikette : 50%

Glücksspiel : 25%

Geforderte Fertigkeiten : Blind kämpfen, Einschüchtern, Reiten, Seiltanz, Verfolgen, Wachsamkeit,

8.4.15 Schwindler

[???89, S. 43]

Bedingung : Char 12

Oberklassen : Dieb

Rassen : alle

Bonus : Sprachen lesen +5%

Malus : Schlösser öffnen -5%

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : normale Diebeswaffen

Bedingte Fertigkeiten : Ausreden 50%

Geforderte Fertigkeiten : Bauchreden, Beobachtung, Etikette, Fälschen, Geschichten erzählen, Glücksspiel, Kunsthandwerk, Lokalgeschichte, Schätzen, Singen, Tanzen, Verkleiden, Wachsamkeit,

8.4.16 Schläger (Thug)

Bedingung : Str 12, Con 12

Oberklassen : Dieb

Rassen : Menschen und Halbmenschen

Bonus : +1 Waffenfähigkeit auf eine schwere Waffe, +1 auf Treffer.

Vorteil : kann alle Waffenfähigkeiten lernen (Kriegerwaffen 2 slots)

Nachteil : nur maximal 40 Anfangspunkte auf Diebesfähigkeiten

Bedingte Waffenfähigkeiten : eine schwere Waffe

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten :

Einschüchterung : 50%

Geforderte Fertigkeiten : Ausdauer, Plündern, Verfolgen, Wachsamkeit,

8.4.17 Sicherheitsmann (Troubleshooter)

Der Troubleshooter⁴¹ ist der Sicherheitsexperte. Er beherrscht die Diebesfähigkeiten um ein Objekt oder eine Gruppe vor Diebesaktivitäten zu schützen. Er ist in der Regel technisch begabt und testet ein Sicherheitssystem permanent auf Sicherheitslecks um diese offen zu legen und zu schließen.

Bedingung :

Oberklassen : Dieb

Rassen : Zwerg, Gnom

Bonus :

Schlösser öffnen : +5%

Fallen : finden und entschärfen +5%

Vorteil : Punkte für Diebesfertigkeiten

Malus :

Taschendiebstahl : -10%

Nachteil : keiner

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : alle Diebeswaffen

Bedingte Fertigkeiten :

Beobachtung : 50%

Geforderte Fertigkeiten : Ausreden, Fährtensuche, Informationen sammeln, Schlossern, Wachsamkeit.

8.5 Zauberer (Wizard)

Sprüche aus einer versperrten Schule bleiben dem Spezialisten verschlossen.

⁴¹siehe [???89, S. 44]

8.5.1 Akademiker (Academician)

Der Akademiker⁴² war lange Jahre Student an einer oder mehreren Magieschulen. Dies setzt voraus, dass er über ausreichendes Kapital verfügt hat. An diesen Magieschulen hatte er ausreichenden Zugang zu diversen Zaubersprüchen und hat dort sein Wissen so weit wie möglich erweitert. Die starke Konzentration auf sein Studium hat allerdings verhindert, dass sich der Akademiker in praktische Fähigkeiten und Waffenfähigkeiten fortgebildet hat. Daher sind auch Fertigkeiten wie Astrologie, Alte Sprachen, Sagenkunde usw. realistischer als Kochen, Schnitzen, Schmieden usw. Der Akademiker kann sich nun nach seinem Studium als Abenteurer rumtreiben um seinen Horizont zu erweitern oder später als Sage in einer Stadt niederlassen. Bevorzugte Schulen dieser Art der Zauberer sind Illusionisten, Beschwörer, Nekromantie und Alchemie und weniger die Naturverbundenheit wie Kräutermagie und Kräuterkunde⁴³. Zaubermeister dieser Sparte waren: Roger Bacon, Sömundur der Weise, Michael Scott und Doktor Faust⁴⁴.

Bedingung :

Magieform : Magie des Wissens

Magieschulen : alle

Rassen : alle

Bonus :

Lesen und Schreiben : Wis * 4%

Vorteil : Reaktionsangleichung +3, Int und Wis Check +1,

Malus Treffer -1 bei einem Angriff mit Handwaffen auf einen neuen Gegner.

Nachteil :

Grundkenntnisse in den Waffen : Dolch, Messer

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : Dolch, Messer, Schleuder

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : alte Sprachen, antike Geschichte, Astrologie, Etikette, Heraldik, Kunsthandwerk, Lokalgeschichte, moderne Sprachen, Zauberkunde.

8.5.2 Amazon Sorceress

Die Zauberinnen der Amazonen⁴⁵ sind eher Schamaninnen, denn Gelehrte. Sie sind relativ selten in der Gesellschaft der Amazonen und nehmen in der Regel wichtige Positionen als Feldherren oder Politikerin wahr. Die Gesellschaft der Amazonen besteht hauptsächlich aus weiblichen Kriegerinnen und alle haben die entsprechende Grundausbildung (daher auch die Waffenfähigkeiten). Männer (wenn überhaupt vorhanden) spielen nur eine untergeordnete Rolle oder sind versklavt.

Bedingung : Weiblich

⁴²siehe [Swa90, S.35]

⁴³siehe [AC91, S.66] und [Swa90, S.35]

⁴⁴[AC91, S.66]

⁴⁵vgl. [Swa90, S.36]

Magieform : Magie der Natur, Magie der Kraft

Magieschulen :

- Anrufung** : (invocation),
- Beschwörung** : (conjuraton),
- Erweckung** : (evocation),
- Heraufbeschwörung** : (summoning),
- Weissagen** : (divination),

Rassen : Menschen, Elfen, Halbelfen, Gnome

Bonus :

Mensch :

- Reiten** : 50%
- Dressur** : 50%
- Botanik** : 25% (für die entsprechende Region)

Elf :

- Ausdauer** : 50%
- Schlingen legen** : 50%
- Botanik** : 25% (für die entsprechende Region)

Halbelf :

- Ausdauer** : 25%
- Dressur** : 25%
- Reiten** : 25%
- Schlingen legen** : 25%
- Botanik** : 25% (für die entsprechende Region)

Gnom :

- Fährtensuche** : 50%
- Survival** : 50%
- Botanik** : 25% (für die entsprechende Region)

Vorteil : Amazonen werden in der Regel von Männern unterschätzt, daher haben sie einen Trefferbonus von +3 bei dem ersten Angriff.

Malus : Nekromantie und Illusion versperrt.

Nachteil : Amazonen sind außerhalb ihrer Gesellschaft so auffällig wie ein Mondkalb und werden mit entsprechenden Vorurteilen behandelt.

Grundkenntnisse in den Waffen : der geforderten Waffenfähigkeiten

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten :

- Menschen** : Speer, Langbogen
- Elfen** : Langbogen, Lasso
- Halbelfen** : Speer, Langbogen
- Gnome** : Kurzsword, Beil

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Bogenschnitzen, Führtensuche, Jagen, Laufen, Survival, Plattnern, Tierhaltung, Tierkunde,

8.5.3 Anagakok

Der Anagakok⁴⁶ ist ein Schamane in einer primitiven Gesellschaft mit dem Lebensraum in extremen klimatischen (arktischen) Bedingungen. Er ist der Mediziner und seine Aufgaben sind Heilen, Wetterbestimmung, Nahrungssuche (Beschwörung einer guten Jagd, Bestimmung eines guten Aussaattermines, Suche von Heilkräutern), Schutz und Weissagung. Auffällig ist auch sein etwas eigenwilliges Äußeres, welches außerhalb seines Kulturkreises etwas merkwürdig aufgenommen wird.

Historische Vorbilder sind die Schamanen der Eskimos, der Lappen und der Sibirier.

Bedingung : Konstitution 13

Magieform : Magie der Natur, Magie der Kraft

Magieschulen :

Abschwörung : (abjuration),

Anrufung : (invocation),

Erweckung : (evocation),

Veränderung : (alteration),

Verzauberung : (enchantment),

Weissagen : (divination),

Rassen : alle

Bonus :

Ausdauer : 50%

Botanik : arktisch 25%, subarktisch 25%

Survival : 50%

Wetterkunde : 50%

einmal pro Woche kann der Anagakok den Spruch *good fortune* auf sich selbst, und einer Anzahl von Charakteren (entsprechen seiner Stufe) anwenden (Beispiel: ein Anagakok der 4. Stufe kann diesen Spruch auf sich und 4 weiteren Personen anwenden). Dies bringt einen AC-Bonus von -1 für die Dauer von 4 Runden. Die Anwendung des Spruches zählt nicht mit in der Spruchkapazität und der Anagakok muss sich eine Runde auf den Spruch konzentrieren und dann auf die Gruppe zeigen.

Wetter : der Anagakok erleidet keinen Schaden und bekommt keine Abzüge durch die Wirkung von kaltem oder schlechtem Wetter. Diese Immunität bezieht sich auf natürliches Wetter und nicht auf die Sprüche *cone of cold* o.ä.

Vorteil : in der Beschreibung und den Boni bereits erwähnt.

Malus :

Magieschulen : Illusion und Nekromantie sind versperrt

Wetter : bei heißem Wetter (über 40 Grad Celsius) bekommt der Anagakok einen Abzug von -1 auf alle Treffer, Schadens und Rettungswürfe.

Reaktionsangleichung : -3 außerhalb seiner Kultur, auf Grund seiner eigenwilligen Erscheinung.

Nachteil : Am Anfang kann der Anagakok nur Ausrüstung und Waffen aus seinem Kulturkreis besitzen und benutzen.

⁴⁶vgl. [Swa90, S.38]

Grundkenntnisse in den Waffen : der geforderten Waffenfähigkeiten.

Bedingte Waffenfähigkeiten : eine der geforderten Waffenfähigkeiten unter Berücksichtigung seines Kulturkreises und seiner persönlichen Geschichte.

Geforderte Waffenfähigkeiten : Bogen (Kurzbogen oder Langbogen), Dolch, Dreizack, Harpune, Messer, Schleuder, Wurfspieß,

Bedingte Fertigkeiten :

Heilen : 40%

Kräuterkunde : 40%

Geforderte Fertigkeiten : Orientierung, Feuer machen, Reiten, Seilkunde, Schwimmen, Astrologie, Tierkunde, Jagen, Bergsteigen, Laufen, Schlingen legen,

8.5.4 Elementalist

Der Elementalist ist ein Zauberer, der sich auf die Manipulation der Elemente als Magieschulen spezialisiert hat.

Bedingung :

Magieform : Magie des Wissens, Magie der Kraft

Magieschulen :

Elemente : Feuer, Wasser, Luft oder Erde

Rassen : Mensch

Bonus :

Extraspruch : 1 pro Level aus dem Spezialgebiet.

Einmal pro Tag : kann ein Spruch so ausgeführt werden, als ob der Zauberer 1d4 Stufen höher wäre (ankündigen!).

Feuer : Feuer machen +30%

Wasser : Hydrologie +30%

Luft : Wetterkunde +30%

Erde : Geologie +30%

Vorteil :

Lernen : +25% des eigenen Elementes und +15% des benachbarten Elementes

Rettungswurf : +2 für Sprüche des eigenen Elementes und die Gegner haben -2 für Sprüche des eigenen Elementes.

Entwicklung : Sprüche des eigenen Elementes werden so entwickelt, als ob sie eine Stufe tiefer wären.

Herstellung : es können magische Gegenstände des eigenen Elementes der Stufe Spruchstufe-1 hergestellt werden (sofern der Prüfwurf auf Zauberkunde klappt).

Malus : Sprüche aus dem entgegengesetzten Element können nicht gelernt werden und keine magischen Gegenstände mit Magie aus dem entgegengesetzten Element benutzt werden.

Nachteil :

Rettungswurf : -2 bei Sprüchen aus anderen Elementen.

Lernen : -25% auf allgemeine Sprüche die nichts mit den Elementen zu tun haben

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : keine

8.5.5 Magier (Mage)

Der Magier ist der normale allround Zauberer, der von allen Magieschulen etwas kann, aber sich weder spezialisiert hat, noch sich später spezialisieren kann. Dafür hat dieser Beruf auch kaum Restriktionen und kann von vielen Rassen, auch als Nebenberuf ausgeübt werden.

Bedingung :

Magieform : Magie des Wissens, Magie der Natur, Magie der Kraft, Magie des Schaffens

Magieschulen : alle (keine Spezialisierung)

Rassen : alle

Bonus : keiner

Vorteil : kann Zaubersprüche aus allen Schulen bis zu seinem aktuellen Spruchlevel erlernen.

Malus : keiner

Nachteil : keine zusätzlichen Zaubersprüche oder andere Vorteile wie bei Spezialisten üblich ist.

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : von allen Fertigkeiten für Zauberer etwas.

8.5.6 Kriegszauberer (Militant Wizard)

Der Kriegszauberer⁴⁷ hat sich auf das Waffenhandwerk spezialisiert. Er ist praktisch die Artillerie in einer Truppe. Er ist in der Regel ein spezialisierter Söldner der in größeren Armeen gut Geld verdient. Er hat parallel eine Ausbildung als Zauberer und als Krieger genossen. Da die Ausbildung als Krieger auch eine Menge Zeit und Energie beansprucht hat hatte er nur Zugang zu *einer* Magieschule. Er hat auch in der Regel nicht die Zeit viele magische Experimente zu machen und neue Zaubersprüche zu entwickeln. Sein Interesse liegt auch auf dem Gebiet der wirkungsvollen Kampfprüche⁴⁸.

Bedingung :

Magieform : Magie des Wissens, Magie der Kraft

Magieschulen :

⁴⁷vgl. [Swa90, S.39]

⁴⁸[Swa90, S. 39]

Abschwörung : (abjuration),
Anrufung : (invocation),
Beschwörung : (conjunction),
Erweckung : (evocation),
Heraufbeschwörung : (summoning),
Nekromantie : (necromancy)
Veränderung : (alteration),

Rassen : alle

Bonus : Ausdauer (Con * 3%), +1 Waffenfähigkeit

Vorteil : kann aus allen Fertigkeiten für Zauber und Kämpfer wählen und kann auch schwere Waffen benutzen.

Malus kann nur Sprüche aus der gewählten Schule lernen.

versperrte Magieschulen :

Bezauberung : (charm),
Illusion :
Verzauberung : (enchantment),

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : Streitaxt, jede Art von Bögen, jede Art von Armbrüsten, Dolch, Speiß, Speer, Steinschleuder, jede Art von Schwertern, Kriegshammer.

Bedingte Fertigkeiten : keine

Geforderte Fertigkeiten : Alte Sprachen, Bergsteigen, Blind Kämpfen, Laufen, Orientierung, Reiten, Schlingenlegen, Spurenlesen, Schwimmen, Tierkunde,

8.5.7 Mystiker (Mystic)

Der Mystiker⁴⁹ ist ein exentrischer, in sich gekehrter Individualist, der nach der Weisheit und danach sucht, was die Welt im Innersten zusammenhält. Er sucht die Erleuchtung und die geistige Vervollkommnung und ist weniger auf die Erlangung von Macht aus. Er wird in der Regel einem Konflikt aus dem Weg gehen. Er wird auch nur in Notwehr ein Lebewesen töten. Er ist der Philosoph in einer kultivierten Gesellschaft, der lange Stunden in einsamen Studien verbringen kann. Wenn der Mystiker der Meinung ist, dass er seinen Horizont genug erweitert hat, kann er auch ohne weiteres das magische Interessengebiet wechseln und eine andere Spezialisierung einschlagen.

Bedingung : Wissen 13

Magieform : Magie der Kraft, Magie der Natur, Magie des Wissens

Magieschulen :

Bezauberung : (charm),
Illusion :
Verzauberung : (enchantment),

⁴⁹vgl. [Swa90, S.40]

Weissagung : (divination),

Rassen : alle

Bonus :

Astrologie : 50%

Religion : 50%

Vorteil :

feign death : Einmal pro Woche kann der Mystiker den Spruch *feign death* auf sich selbst anwenden. Dieser Spruch hat die Wirkung wie von einem Zauberer der 3. Stufe und eine Dauer von 24 Stunden. Der Mystiker muss sich dafür eine Runde konzentrieren und er benötigt keine Zauberutensilien.

spirit form : Einmal pro Woche kann der Geist des Mystikers seinen Körper auf Willen für maximal 24 Stunden verlassen. Der Geist hat die nebelige Form des Mystikers und kann unbegrenzt und ungehindert reisen, er kann selbst durch einen kleinen Riss oder durch ein Schlüsselloch durchdiffundieren. Der Geist kann nicht sprechen, nicht zaubern und nicht angreifen, aber alle Informationen in sich aufnehmen. Der Geist kann auch nicht angegriffen werden, nur der Zauberspruch *dispel magic* bewirkt eine sofortige Rückkehr des Geistes in seinen Körper. Der Körper liegt in der Zwischenzeit im Koma und ist allen Umwelteinflüssen ausgesetzt.

levitate self : Einmal pro Woche kann der Mystiker sich selbst für maximal eine Stunde in die Luft gehen lassen. Er kann dabei seine normale Ausrüstung tragen und sich auf Willen in der Geschwindigkeit von 10m pro Runde gerade nach oben oder unten, aber nicht in andere Richtungen, bewegen. Anders, als bei dem Spruch *levitation* gibt es keine Abzüge bei der Verwendung von Schußwaffen. Um den Spruch zu aktivieren, muss sich der Mystiker für eine Runde konzentrieren, und er benötigt keine Zauberutensilien. Sowie er Boden berührt, ist die Wirkung des Spruches vorbei und kann erst wieder in einer Woche angewendet werden.

Malus :

versperrte Magieschulen :

Anrufung : (invocation),

Beschwörung : (conjuraction),

Erweckung : (evocation),

Heraufbeschwörung : (summoning),

Nekromantie : (necromancy).

Nachteil : Der Mystiker muss täglich 2 Stunden, an einem Stück und immer zur gleichen Tageszeit, meditieren. Vorzugsweise jeden Morgen 2 Stunden nach Sonnenaufgang. Kann er nicht zu der Zeit meditieren, oder wird er gestört, so kann er nur die Anzahl der Sprüche speichern, die eine Zauberstufe unter seiner aktuellen Stufe liegen. Wird er am 2. Tag auch gestört, so geht es noch eine Zauberstufe runter.

Bedingte Waffenfähigkeiten : Dolch

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten :

Alchemie : 25%

Analyse : 25%

Botanik : 25%

Kräuterkunde : 30%

Lesen und Schreiben : 50%

Runenkunde : 25%

Schriftkunde : 25%

Zauberkunde : 25%

Geforderte Fertigkeiten : antike Sprachen, Etikette, Kunsthandwerk, moderne Sprachen, Sagenkunde, Sattlern, Steinmetzen, Tischlern, Töpfern,

8.5.8 Patrizier (Patrician)

Der Patrizier⁵⁰ ist der renommierte Zauberer (von adeliger Herkunft) in einer Stadt, der in der Regel zu den Honoratioren einer Stadt zählt. Daher ist er normalerweise stationär anzutreffen und trägt zur Verteidigung der Stadt bei und arbeitet auch oft als Alchimist. Er muss einen wirklich triftigen Grund haben um an Abenteuern teilzunehmen.

Bedingung : keine

Magieform : Magie des Wissens, Magie der Kraft, Magie des Schaffens

Magieschulen : alle außer Nekromantie

Rassen : alle entsprechend der Gesellschaft in der Stadt.

Bonus :

Etikette : 50%

Heraldik : 50%

Reiten : 30%

Gold : +150 Goldstücke für eine entsprechende Grundausstattung.

Vorteil : Reaktionsangleichung +3 bei allen Adeligen.

Malus :

versperrte Magieschule : Nekromantie

Nachteil : aufwendiger Lebensstil (nur vom Besten). Wenn er sich diesen Lebensstil nicht mehr leisten kann geht der Vorteil der Reaktionsangleichung verloren.

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : Dolch, Messer, Stab

Bedingte Fertigkeiten :

Reiten : 50%

Lesen und Schreiben : 50%

Geforderte Fertigkeiten : Tanzen, moderne Sprachen, Singen, Sagenkunde, Runenkunde, Schriftkunde, Antike Sprachen, Religion, Schätzen, Glücksspiel, Lokalgeschichte,

⁵⁰vgl. [Swa90, S.42]

8.5.9 Medizinmann (Savage Wizard)

Der Medizinman⁵¹ ist der Schamane tropischen und subtropischen Typs. Vorbilder sind die Medizinmänner in Zentralafrika und Südamerika.

Bedingung : Stärke 11, Konstitution 13

Magieform : Magie des Kraft, Magie der Natur

Magieschulen :

Anrufung : (invocation),

Beschwörung : (conjuraton),

Erweckung : (evocation),

Heraufbeschwörung : (summoning),

Nekromantie : (necromancy) Voodoo.

Rassen : alle

Bonus :

Ausdauer 25%

Biologie tropisch 25%

Biologie subtropisch 25%

Orientierung 25%

Survival 25%

Wetterkunde 25%

Vorteil : Einmal pro Woche eine der folgenden Besonderheiten. Diese Besonderheit wird bei der Erstellung des Charakters ausgewählt und kann dann nicht mehr gewechselt werden.

Talisman : der Medizinmann kann einen Talisman (Medizinbeutel) herstellen, der in der Regel aus einem mit speziellen Kräutern gefülltem Lederbeutel besteht, der um den Hals getragen wird. Dieser Talisman hat die permanente Wirkung des Spruches *protection from evil* für den Träger für die Dauer der Stufe des Medizinmannes in Tagen. Die Wirkung des Talismans kann durch den Spruch *dispel magic* permanent aufgehoben werden. Die Herstellung des Talismans dauert eine Stunde.

Voodoopuppe : der Medizinmann kann eine kleine Puppe aus Lehm herstellen, die ein bestimmtes Opfer repräsentiert. Dazu muss die Puppe mit einem Teil des Opfers, z.B. einem Haar oder einem Fingernagel, ausgestattet werden. Der Medizinmann kann nun z.B. mit einer Nadel an der Puppe 1d4 HP Schaden verursachen. Das Opfer erleidet den gleichen Schaden. Endgültiger Schaden durch z.B. Verbrennen erzeugt nur einmal 1d4 HP Schaden. Die Puppe zerfällt wenn sie mehr als 10 HP Schaden genommen hat, der Spruch *dispel magic* auf die Puppe angewendet wurde, oder die Puppe älter als eine Woche ist.

Omen : der Medizinmann kann ein Omen für eine Unternehmung befragen. Dazu wird einmal mit einem 1d10 gewürfelt und in folgende Tabelle geschaut:

1-2 : Schlechtes Omen. An diesem Tag sollte keine Aktion unternommen werden. Sollte dieses Omen ignoriert werden, so gibt für alle Gruppenmitglieder einen Abzug von -1 auf alle Trefferwürfe und Rettungswürfe, die Chance auf unfreundliche Gegner zu treffen verdoppelt sich und die Reaktionsangleichung sinkt um -3.

⁵¹vgl. [Swa90, S.43]

3-4 : Große Gefahr. die Chance auf unfreundliche Gegner zu treffen verdoppelt sich und die Reaktionsangleichung sinkt um -3. Die Gegner haben einen Trefferbonus von +1.

5-7 : Neutrales Omen, keine Veränderungen.

8-9 : Gutes Omen. Für den Rest des Tages steigt die Fortbewegungsrate um 50% und der AC-Bonus sinkt um -1.

10 : Bestes Omen. Alle Vorteile eines guten Omens und einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe.

Malus : Außerhalb des Stammes des Medizinmanns sinkt seine Reaktionsangleichung um -2. Spielercharaktere können sich verhalten wie sie wollen, denn sie können sich schnell an den Medizinmann gewöhnen. Die Fertigkeiten Heraldik und Etikette können nicht gelernt werden.

Nachteil : Der Medizinmann ist fest in seinen Stammesgebräuchen verwurzelt und tut sich schwer andere Fertigkeiten zu lernen.

Bedingte Waffenfähigkeiten : eine der geforderten Waffen, aber es können keine Waffen außer den geforderten Waffen gelernt werden.

Geforderte Waffenfähigkeiten : Speer, Blasrohr, Dolch, Messer, Schleuder, Machete, Bogen (Kurbogen oder Langbogen).

Bedingte Fertigkeiten :

Kräuterkunde 40%

Heilen 40%

Geforderte Fertigkeiten : Bergsteigen, Bogenschnitzen, Dressur, Fährtsuche, Feuer machen, Fischen, Jagen, Laufen, Religion, Schlingen legen, Schwimmen, Tierhaltung, Tierkunde,

8.5.10 Hexen (Witch, Warlock)

Historisch gesehen waren Hexen kundige Frauen (es gab auch einige wenige Hexer) die noch nach den alten Riten lebten und ein großes empirisches Wissen hatten. Damit waren sie der katholischen Kirche natürlich ein Dorn im Auge und wurden alle als *böse* angesehen und verfolgt. Den wenigen verbliebenen Quellen zufolge hatten Hexen gute Kräuterkenntnisse und konnten damit Krankheiten heilen, aber auch Gifte herstellen. Beispiele dafür sind die Verwendung von Spinnweben auf offenen Wunden (in den heutigen Tagen hat sich erwiesen das die Spinnenweben Antibiotika ähnlich Penicillin enthalten) aber auch Petersilienwurzeln um damit eine Fehlgeburt/Abtreibung einzuleiten (dies ist die Grundlage dafür das man Hexen Kindsopfer nachgesagt hat). Ein anderes Beispiel ist die Hexensalbe mit der Hexen auf einen Trip gehen konnten (halluzinogene Droge aus Fett und so schönen Sachen wie Bilsenkraut und Tollkirsche die über die Haut aufgenommen wird und Grundlage für den Flugmythos ist). Hexen haben auch den Zusammenhang zwischem dem Mondzyklus und der Menstruation erkannt und damit die unfruchtbaren Tage bestimmen können. Durch diese natürliche Geburtenkontrolle konnten sie in einer größeren sexuellen Freiheit leben (Grundlage für den Mythos der teuflischen Orgien und die katholische Kirche hat heute noch Probleme mit der Verhütung von ungewollten Schwangerschaften).

Besondere Termine für alte Riten waren (und sind noch heute im Kalender):

Carnival : 1. Januar. wurde mit Verkleidungen, hauptsächlich als Bullenkalb, gefeiert. Hexen haben neue Zaubersprüche entwickelt.

Ostern : der auf Equinox (Tagundnachtgleiche, 21. März) folgende Vollmond. Dieser Tag war der sächsischen Fruchtbarkeitsgöttin *Ostara* gewittmet, deren Fruchtbarkeitssymbole Eier und Hasen waren.

Walpurgisnacht : (Beltane) die Nacht vom 30. April auf den 1. Mai die den Frühlingsanfang und damit das neu entstehende Leben symbolisiert. Einer Quelle zufolge ist diese Nacht der teutonischen Erdmutter Walburg gewidmet, anderen Informationen zufolge haben sich die nordischen Götter Odin und Freya symbolisch, sexuell vereinigt und damit ein fruchtbares Jahr geschaffen. Begangen wurde diese Nacht an hohen Plätzen und Abbruchkannten mit einem weiten Blick ins Land (wie der Brocken/Bungsberg und der Hexentanzplatz im Harz oder der Hohenstein im Süntel) und es wurde getanzt und es Odin und Freya nachgemacht. Es wurden Freudenfeuer entzündet und es sollte Glück und Schutz vor dem Bösen für ein Jahr bringen wenn man über das Feuer sprang oder zwischen zwei Feuern durchging.

Litha : Solstice, Sommersonnenwende, 21. Juni, längster Tag

Erntedankfest : 1. August, dem Gott Lugh gewidmet

Equinox : Tagundnachtgleiche, 21. September

Sommerende : Halloween (Hollyday, Beginn der Ruhephase), Samhain (altirisch für Sommerende), 31. Oktober

Yule : Solstice, Wintersonnenwende, 21. Dezember an dem das Haus mit Tannengrün geschmückt wurde und stark (mit Kerzen) beleuchtet wurde. Übrigens sind die Nächte von 21. Dezember bis zum 27. Dezember gleich lang.

Rauhnächte : Raumnächte, 21. Dezember bis 6. Januar. In dieser Zeit fegte die *Wilde Jagd* (Dämonen) über den Himmel, Untote gingen um und so unerklärliche Sachen wie redende Tiere traten auf. Das Ende der Raumnächte ist übrigens der Dreikönigstag.

Im Spiel stellen Hexen⁵² eine besondere Klasse der Zauberinnen dar. Sie erhalten ihre Zaubersprüche *permanent* von einem höheren Wesen. D.h. sie erlernen einen Zauberspruch von einem Mentor. Dieser Zauberspruch braucht dann weder durch ein Studium im Zauberbuch erinnert, noch neu erbeten zu werden sondern ist immer präsent und kann in bestimmten Zeitintervallen verwendet werden. Dieser Vorteil wird durch die Schwierigkeit kompensiert solch einen Zauberspruch zu bekommen. Außerdem müssen Hexen einen starken Willen haben um bei dem übermächtigen Einfluß des Mentors eine eigene Persönlichkeit zu behalten. Hexen sind ähnlich normaler Dorfbewohner Analphabeten und hatten weniger ausgefeilte Zaubermethoden.

Bevorzugte Magieschulen sind Wettermagie, Kräutermagie und Dämonenbeschwörung⁵³.

Bedingung : Int 13, Wis 13, Const 13,

Magieform : Magie der Natur, Magie der Kraft

Magieschulen :

Beschwörung : (conjunction),

Chiromantie : Schicksal aus der Hand lesen

Nekromantie : (necromancy)

Verzauberung : (enchantment),

Rassen : alle

Bonus : Zaubersprüche im

1. Level : Magie entdecken (detect magic), magische Zeichen lesen (read magic)

3. Level : secure familiar (Vorzugsweise Katzen oder Raben)

⁵²[Swa90, S. 45]

⁵³[AC91, S. 99]

5. Level : Beruhigungsmittel brauen (brew calmative)

7. Level : Gift brauen (brew poison)

9. Level : Verführen (beguile)

11. Level : Hexensalbe herstellen (brew flying ointment)

13. Level : Verfluchen (witch's curse)

Biologie : +30%

Kräuterkunde : +40%

Pilzkunde : +40%

Zauberkunde : +40%

Vorteil : permanente Zaubersprüche

Malus : keine Waffenfähigkeiten

Nachteil : kein Multi-Class, kein Dual-Class, Reaktionsangleichung -3,

Bedingte Waffenfähigkeiten : keine

Geforderte Waffenfähigkeiten : keine

Bedingte Fertigkeiten :

Heilen 40%

Kräuterkunde 50%

Geforderte Fertigkeiten : Astrologie, Brauen, Heilen, Kochen, Kunsthandwerk, Moderne Sprachen, Religion, Wetterkunde,

8.5.10.1 Schwarze Hexen

Schwarze Hexen sind sklavische Werkzeuge einer bösen Macht, z.B. eines Dämonenfürsten. Der Mentor versorgt den schwarzen Hexer reichlich mit schwarzen Zaubersprüchen, erwartet dafür aber Gegenleistungen in Form von bedingungslosen Gehorsam, Opfern und Diensten. Die Aufträge des Mentors sind also ohne zu murren zu erledigen und es kann auch keine Gegenleistung erwartet werden.

Nachteil: Gesinnungswechsel sind fatal, denn der ehemalige Mentor wird alles daran setzen den Abtrünnigen zu vernichten.

Als Spielercharakter ist diese Klasse ungeeignet denn der schwarze Hexer wird in der Regel chaotisch böse handeln müssen.

8.5.10.2 Graue Hexen

Graue Hexen sind wesentlich freier als ihre weißen oder schwarzen Kollegen und sie kann alle Arten der Magie anwenden. Die graue Hexe hat aber einen großen Spruchfehlschlag bei der Verwendung von weißer oder schwarzer Magie. Allerdings steht die Magie der Natur und die Funktion als Schamanin (Kräuterweib) im gemäßigtem, moderatem Klima offen. Dabei muss aber durch die Fertigkeiten und der Magie der Natur diese Richtung ausgeprägt werden (Biologie, Kräuterkunde, Heilen, Brauen, Kochen, Alchemie, Zauberkunde usw.). In diesem Fall können auch eigene Zaubersprüche, Utensilien, Tränke usw. entwickelt werden (ein gutes Mittel eine individuelle Ausprägung eines Charakters zu erreichen). Allerdings sollte die Hexe das Attribut Wissen von mindestens 15 (Bedingung von Zauberkunde) haben, sonst ist sie echt in den Arsch gekniffen, denn ohne Zauberkunde kann sie keine eigenen Sprüche und Utensilien entwickeln.

Zwischen dem grauen Hexer und seinem Mentor besteht ein Entlohnungsprinzip. D.h. der graue Hexer kann seine Belohnung für einen Dienst, bzw. Auftrag im Vorwege aushandeln und nach Erledigung dieses Auftrages endet dieses Dienstverhältnis.

Nachteil: Der Mentor muss sich schon in einer Verlegenheit befinden um die Dienste dieses freien Mitarbeiters in Anspruch zu nehmen, und wird auch nur so wenig wie möglich bezahlen. Daher ist es relativ schwer für den grauen Hexer an seine Zaubersprüche zu kommen.

8.5.10.3 Weiße Hexen

Weißer Hexen unterstehen in der Regel guten Göttern oder mächtigen Erscheinungsformen und müssen auch deren Gesinnung haben. Weiße Hexen dürfen nur weiße Magie einsetzen und haben ein ähnliches Dienstverhältnis wie die schwarzen Hexen.

8.5.11 Wu Jen

Der Wu Jen ist der ostasiatische, als Einsiedler lebende, weise Zauberer.

Bedingung : Int 13, keine gesetzestreue Gesinnung

Magieform : Magie der Natur, Magie der Kraft

Magieschulen :

Beschwörung : (conjunction),

Veränderung : (alteration),

Anrufung : (invocation),

Rassen : Mensch

Bonus :

Vorteil :

Malus 1 zusätzliches Tabu in jedem 5. Level (1, 5, 10...)

Nachteil :

Bedingte Waffenfähigkeiten :

Geforderte Waffenfähigkeiten :

Bedingte Fertigkeiten :

Geforderte Fertigkeiten :

8.6 Priester (Priest)

Priester sind bestrebt ihrem Gott gefällige Taten zu vollbringen und die Anhängerschaft ihres Gottes zu vergrößern. Dafür bekommen sie von ihrem Gott die Fähigkeit Magie zu verwenden. Im Spiel kann der Spieler durch Gebete die magische Energie erbitten. War der Spieler gottgefällig, dann kann er in ca. 10 Minuten intensivem Gebet die Energie für einen Spruch der ersten Stufe aus der Hauptsphäre seines Gottes bekommen. Ein Spruch aus der Nebensphäre oder ein Spruch der zweiten Stufe aus der Hauptsphäre erfordert den doppelten, ununterbrochenen Aufwand. Sprüche die weder Hauptsphäre, noch Nebensphäre des Gottes sind, sind für den Priester unerreichbar. Natürlich kann der Priester nur soviel magische Energie aufnehmen wie es seine Spruchstufe, seine Intelligenz und seine Weisheit zulassen. War der Priester nicht gottgefällig, so kann die Verbindung des Priesters zu seinem Gott, und damit die Verleihung der magischen Energie gestört sein.

8.6.1 Mönch

Ein Mönch hat sein Leben ganz seinem Gott geweiht und lebt in einem Kloster. So ein Kloster ist in verschiedene Funktionsbereiche unterteilt.

Abt : ist der Chef eines Klosters. Dies muss nicht unbedingt ein Mönch, sondern kann auch ein Priester im Range eines Bischofs sein.

Prior : ist der Stellvertreter des Abtes und der eigentliche Leiter des Klosters. Der Prior wird von den Mönchen des Klosters gewählt.

Subprior : Stellvertreter des Priors.

Sakristan : ist verantwortlich für die Klosterkirche. Er hat sich um die Instandhaltung der Klosterkirche und um die Gottesdienste (Ablauf und Ausstattung) zu kümmern. Dazu hat Verfügungsgewalt über alle Meßgegenstände und Meßgewänder.

Cirkator : ist der Ordnungshüter im Kloster. Er hat auf die Einhaltung der Ordensregeln und der Disziplin im Kloster zu achten und kann Disziplinarstrafen verhängen.

Cellerar : ist der Kellermeister des Klosters und hat sich um die Versorgung des ganzen Klosters zu kümmern. Er hat Verfügungsrecht über alle Versorgungsgüter im Kloster. Dies umfaßt natürlich auch alle Getränke und Lebensmittel. Der Cellerar ist auch für die Beschaffung verantwortlich.

Infirmarius : zuständig für die Krankenpflege

Guardiam : Türwächter des Klosters. Er entscheidet wer ins Kloster rein und raus darf.

Novize : ist ein Schüler bzw. ein Mönch vor dem Gelübde.

8.6.2 Ordensritter

Hochmeister : Kommandant des deutschen Ritterordens (Ordo equitum teutonicorum). Entspricht dem Großmeister anderer Orden.

Großmeister : der Orden ist in einzelne Lehrstätten (Johanniter 7) eingeteilt. Der Kommandeur einer Lehrstätte ist der Großmeister.

Komtur : jede Lehrstätte ist in einzelne Ordensprovinzen eingeteilt. Der Kommandeur einer Ordensprovinz und/oder einer Ordensburg ist der Komtur.

Prior : jede Ordensprovinz ist in einzelne Bezirke unterteilt. Jeder Bezirk umfaßt ein Kloster oder eine Festung und das dazugehörige Umland. Der Kommandeur so einer Ordensfestung (Kloster) ist der Prior. Ausser dem Kommando ist der Prior gleichberechtigt und gleich ausgestattet wie die anderen Ordensritter⁵⁴.

Präzeptor : Vorsteher eines Ordenshauses (befestigter Versorgungspunkt, Stützpunkt, Unterkunft).

Ritter : ist ein Krieger des Ordens von adeliger Herkunft. Ein Ritter hat Anspruch auf 4 Pferde und 2 Pagen. Diese Pagen reiten auch auf den Pferden des Ritters. Ein Page führt das Ersatzpferd und der andere Page die Ausrüstung und Lanze des Ritters.

Sergeant : ist ein anerkannter Krieger des Ordens ohne Rittersporen (in der Regel von bürgerlicher Herkunft). Der Sergeant hat das Recht auf 2 Pferde und einen Pagen (der auf dem 2. Pferd reitet und sich um die Waffen und Ausrüstung kümmert).

⁵⁴siehe auch [Vul97a]

Page : in der Regel Anwärter auf einen Kriegerposten und Knappe.

Konnetabel : Kommandeur der Leibgarde eines Großmeisters. Siehe auch Konnetabel Seite 459.

Marschall : Stallmeister, siehe auch Marschall Seite 459.

Drapier : Bekleidungsmeister im Standort eines Ritterordens. Hier bekommt der Ordensritter z.B. seinen Claym — den Ordensmantel der über der Rüstung getragen wird.

8.6.3 Druiden

Druiden⁵⁵ sind die höchste Priesterstufe der Kelten. Sie sind gleichzeitig Priester der keltischen Götter, Magier, Seher und Ratgeber und die Ausbildung dauerte mindestens 20 Jahre. So konnte in der keltischen Gesellschaft kein König eine Entscheidung fällen ohne den Rat des obersten Druiden seines Reiches einzuholen und diesen Rat zu erwägen. Der oberste Druiden hatte auf einer Ratsversammlung eher das Recht des Wortes als der König, allerdings lag die Exekutive eindeutig beim König. Also König und Druiden stellten immer ein Doppelgespann da, der König als Regent und der Druiden als verpflichteter Ratgeber. So ein Doppelgespann tritt auch noch in der Artussage auf: Merlin als Königsmacher und Ratgeber und Artus als Regent.

In der keltischen Gesellschaft wurde nicht zwischen profanen, religiösen und magischen Aufgaben unterschieden und ein Druiden musste ein allumfassendes Wissen besitzen.

Druiden : (viel Wissender) ist der Priester ersten Ranges und Erzmagier, der Meister aller folgenden Kategorien zweiten Ranges ist.

Sencha : Geschichtsschreiber, Wahrer der historischen oder philosophischen Traditionen und der Heldensagen.

Brithem : Richter, Gesetzgeber und Botschafter.

Scelaige : Kenner der Epen und Mythen.

Cainte : Meister des magischen Gesangs für Invokationen zum Segnen, Verwünschen und Verfluchen.

Gutuater : (Vater des Wortes) Invokationen, Segenssprüche, Verwünschungen und Verfluchungen.

Liaig : Kräuterkundiger, Heiler, Chirurg und Spezialist magischer Heilrituale.

Cruitire : Harfenspieler dessen Musik magisch Weinen, Lachen, Schlafen und Sterben bewirken kann.

Deogbaire : Mundschenk und Brauer von Drogen und magischer Tränke.

Faith oder Vates : Spezialist für Weisagungen.

Barde : Volksdichter und Volkssänger ohne Druidenstatus der aber nach der Christianisierung Teilaufgaben eines Sencha, Scelaige und Cruitire übernommen hat.

⁵⁵siehe [Mar96a]

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Kämpfer	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Spitzb.	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10
Priester	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8	8	6
Zauberer	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14	14	13

Tabelle 8.3: THAC0

Kapitel 9

Götter und Priester

9.1 Götter der Forgotten Realms

9.1.1 Gond der Wunderbringer

Richtung : Kunst, Handwerk, Konstruktion

Symbol :

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Astral : ,

Elemente : (elemental) Feuer und Erde,

Kampf : (combat),

Schutz : (protection),

Sonne : (sun)

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Bewachung : (guardian),

Bezauberung : (charm),

Elemente : (elemental) Wasser und Luft

Heilung : (healing),

Priester :

Bedingung : Wis 14, Int 14, Dex 14

Rassen : Mensch

bedingte Waffen : keine

erlaubte Waffen : alle Zertrümmerungswaffen (Hammer bevorzugt), alle Stäbe und Feuerwaffen (wenn vorhanden).

erlaubte Rüstung : bis Plattenrüstung, aber keine Schilder.

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Konstituieren : 20%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Beschwätzen : +10%

Heilen : +20%

Lesen und Schreiben : +10%

Religionskunde : +20%

bei den folgenden Fertigkeiten gibt einen einmaligen Bonus, wenn die Fertigkeiten mit der entsprechenden Punktezahl erreicht werden.

Grobschmieden 30% : +20% auf Grobschmieden.

Konstruieren 30% : +20% auf Konstruieren.

Kunsth Handwerk 30% : +20% auf Kunsthandwerk.

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

Töpfern 30% : +20% auf Töpfern.

Waffenschmieden 30% : +20% auf Waffenschmieden.

Zimmern 30% : +20% auf Zimmern.

Vorteil : siehe Bonus

Nachteil : keine Macht über Untote

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser : Stahl

9.1.2 Mystra

Richtung : Magie

Symbol :

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Nebensphäre :

Priester :

Bedingung :

Rassen : Menschen

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Zauberkunde : 40%

Bonus :

Heilen : +20%

Lesen und Schreiben : +10%

Religionskunde : +10%

Zauberkunde : +20%

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser : Saphir

9.1.3 Torm

Richtung : Pflicht, Loyalität, Gehorsam

Symbol :

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Astral : ,

Beschwörung : (summoning),

Bewachung : (guardian),

Heilung : (healing),

Kampf : (combat),

Schutz : (protection),

Sonne : (sun)

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Bezauberung : (charm),

Elemente : (elemental) Feuer, Wasser, Erde, Luft

Nekromantie : (necromantic),

Wetter : (weather)

Priester :

Bedingung : Wis 15, Con 12

Rassen : Mensch

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung : alle Rüstungen

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Kriegskunst : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +20%

Kriegskunst : +20%

Vorteil :

Anhänger : wie mit Charisma 18,

Command : Zauberspruch Command einmal pro Tag auf Willen.

Schutz : doppelte Dauer von Schutzsprüchen.

Untote : Große Macht über Untote (doppelte Wirkung von Sprüchen wie *Turn Undead* usw.).

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.1.4 Tymora (Tyche)

Richtung : Abenteuer, Können, Glück

Symbol :

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Beschwörung : (summoning),

Bezauberung : (charm),

Erschaffung : (creation)

Heilung : (healing),

Nekromantie : (necromanic),

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Bewachung : (guardian),

Sonne : (sun)

Wetter : (weather)

Priester :

Bedingung : Wis 15, Dex 14

Rassen : Mensch

erlaubte Waffen : alle Zertrümmerungswaffen

erlaubte Rüstung : alle Rüstungen

bedingte Fertigkeiten :

Beschwatzen : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +20%

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

Vorteil : Einmal pro Tag kann ein beliebiger Wurf um 1 erhöht werden.

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2 nordische Götter

9.2.1 Aegir

oder Ägir ist der Meeresherr, seine Gattin *Ran*. Ran zieht die Ertrunkenen mit einem Netz in die Tiefe. Die Töchter von Aegir und Ran sind die Wellen.

Beinamen :

x :

Richtung :

Symbol :

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Bewachung : (guardian),

Weissagung : (divination),

Wetter : (weather) besonders ruhige See und Wind zum Segeln, aber auch Sturm und Unwetter.

Nebensphäre : keine

Familie : Riese

Priester :

Bedingung : Krieger und Schiffskapitän, Int 16, Wis 14 (Bedingung für Navigation)

Gesinnung : alle

Rassen :

erlaubte Waffen : alle

erlaubte Rüstung : keine Rüstungen aus Metall

bedingte Fertigkeiten :

Orientierung : 30%

Wetterkunde : 30%

Seefahrtskunde : 50%

Bonus :

1. Stufe : Priestersprüche der Hauptsphäre

10. Stufe : kann im Wasser atmen

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten : Aegir hat im herkömmlichen Sinne keine Priester. Wenn allerdings ein Krieger und Schiffskapitän ein treuer Anhänger Aegirs ist, so verleiht Aegir ihm die Macht die Sprüche aus seinen Hauptshären wie ein Priester zu gebrauchen. Der Charakter ist nach wie vor in der Klasse der Krieger und keine Dual- oder Multiklasse.

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.2 Baldur (Balder)

Beinamen :

x :

Richtung : Schönheit, Charisma, Frühling

Symbol :

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Bezauberung : (charm),

Heraufbeschwörung : (summoning)

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Familie : Ase

Wohnsitz : die Halle Breidablik (weithin glänzend) in Asgard.

Priester :

Bedingung : Charisma 16

Gesinnung : gut oder neutral

Rassen : Wikinger, Sachsen

erlaubte Waffen : alle

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Religionskunde : 30%

Bonus :

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

5. Stufe : der Charisma-Wert steigt auf 18

12. Stufe : Personen des anderen Geschlechts müssen einen Rettungswurf gegen Zaubersprüche machen, ob sie permanent dem Charme des Priesters erliegen (wie Zauberspruch Charm Person).

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten : Die Priester müssen alles für ihre Schönheit tun, aber auch das häßlichste Wesen mit Freundlichkeit und Zuvorkommenheit behandeln.

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.3 Bragi

Beinamen :

x :

Richtung : Musik, Gesang und Dichtkunst

Symbol : Harfe

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Bezauberung : (charm),

Heilung : (healing), speziell von Krankheiten

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Familie : Ase

Priester :

Bedingung : Muß alle Forderungen für Priester und Barden erfüllen.

Gesinnung : neutral oder gut

Rassen : Mensch (Wikinger und Sachsen)

erlaubte Waffen : Keule und Bogen

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Musizieren : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +30%

Geschichten erzählen : +40%

Sagenkunde : +40%

Multiklasse : die Multiklasse Priester und Barde ist in diesem Fall auch für Menschen erlaubt.

3. Stufe : absolutes Gedächtnis, kann alles wiedergeben was einmal gehört worden ist.

12. Stufe : Dominieren mit Gesang (wie Spruch: domination)

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten : die Priester müssen die Geschichte, Götter- und Heldensagen der Bevölkerung über Baladen und Gedichte vermitteln (über Generationen).

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.4 Forseti

Forseti ist der Sohn Baldurs und der Gott der Rechtsprechung. Er wacht darüber, dass die Richter den rechten Spruch finden und über den Frieden auf dem Thing.

Beinamen :

x :

Richtung : Rechtssprechung und Frieden auf dem Thing

Symbol : Axt

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Bezauberung : (charm),

Kampf : (combat),

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Familie : Ase

Wohnsitz : Die Halle Glitnir (lichtdurchschimmernder Glanz) in Asgard.

Priester :

Bedingung : Wissen 16

Gesinnung : gesetzestreu gut

Rassen : Menschen (Wikinger und Sachsen)

erlaubte Waffen : Schwert und Axt

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

5. Stufe : Erkennen einer Lüge (detect lie) kein Rettungswurf möglich

12. Stufe : einmal pro Woche kann der Priester Forseti um Rat fragen (Gottesentscheidung).

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten : Priester Forsetis sind oft Richter oder Ratgeber von Herrschern (die auch mit entsprechenden Befugnissen ausgestattet sein können). Sie müssen immer fair und nach bestem Wissen und Gewissen handeln.

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.5 Frey, Freyr, Frikko, Frauja Engus

Frey ist der Sohn von Niörd und Nerthus, sowie der Bruder von Freya. Seine Frau ist die Riesin Gerda. Er ist ein Sonnengott und zuständig für die Fruchtbarkeit auf den Feldern (durch wärmenden Sonnenschein und fruchtbaren Regen) und ist der Herr des Lichtelfenreiches. Er schlichtet Zank und Streit. Zwerge bauten ihm sein Schiff *Skinbladnis* mit dem er am Himmel segelt und die Wolken zerteilt und so schönes Wetter macht.

Frey besitzt auch den goldenen Eber *Gullinborsti*¹ der seinen Wagen zieht und ein Fruchtbarkeitssymbol ist.

Frey wohnt in Álfheimr.

Beinamen :

Freyr : Herr

Richtung : Sonne, Fruchtbarkeit der Felder, Schlichtung von Zank und Streit, Lust.

Symbol : Penis, goldener Keiler, Hakenkreuz (Sonnenrad, Sonnenkreis)

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Bezauberung : (charm),

Schutz : (protection),

Sonne : (sun),

Tiere : (animal),

Wetter : (weather) besonders Wärme, Wolken und Regen

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Familie : Wane

Priester :

Bedingung : Standard für Priester

Gesinnung : Gut

Rassen :

erlaubte Waffen : Schwert und Keule

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Beschwätzen : +30%

5. Stufe : charm horses

10. Stufe : dispel or call rain over one acre area per level

Vorteil :

Nachteil :

¹Goldborste siehe [Sim95]

Pflichten : Die Hauptaufgabe der Priester besteht darin Zank und Streit zu schlichten und Frieden zu stiften.

heilige Stätten :

kultische Termine :

22. Dezember : Das wichtigste Fest zu Ehren Freys ist das Julfest zur Wintersonnenwende. Dazu wird das Haus innen mit frischem Tannengrün und Äpfeln geschmückt und die ganze Nacht mit Fackeln und Kerzen beleuchtet. Als Symbol für den Jahreskreislauf und den Sonnenkreis werden Kränze aus immergrünen Pflanzen wie Tanne, Eibe oder Stechpalme gewunden und im Haus aufgehängt. Natürlich gibt es auch einen deftigen Festtagsbraten, vorzugsweise von einem Wildschwein.

Historisch gesehen wurden diese Bräuche von der christlichen Kirche assimiliert, oder was glaubt ihr was Adventskränze, Weihnachtsbäume, Weihnachtsbaumkugeln oder Weihnachtsbaumkerzen mit dem Jesu-Kind im Stall von Bethlehem zu tun haben.

Opfermesser :

9.2.6 Freya, Freyja, Frawi

Freya ist die Tochter von Niörd und Nerthus und die Schwester des Frey. Sie ist die Göttin der Liebe, Fruchtbarkeit und der Zauberkünste und außerdem die Anführerin der Walküren. In dieser Eigenschaft darf sie die Hälfte der auf dem Schlachtfeld gefallenen Helden beanspruchen (Odin bekommt die andere Hälfte). Natürlich sind alle Schildjungfrauen (weibliche Krieger) Anhängerinnen Freyas. Diese Schildjungfrauen haben gute Chancen nach einem Tod auf dem Schlachtfeld zu Walküren zu werden.

Die Himmelsburg Freyas ist daher gut gefüllt heißt daher *Folkwang*, *Folkvangr* und ihr Saal *Sessrúmnir*². Da Freya auch die Göttin der (geschlechtlichen) Liebe ist, kann man sich leicht ausrechnen welcher Art von Feten dort stattfinden. Es ist also durchaus eine Alternative zu Odins Saufgelagen und Kampfspielen.

Freya bewegt sich durch die Luft im Federkleid eines Falken. Wenn sie offiziell verreist, dann fährt sie mit einem kostbaren Wagen der von Katzen gezogen wird. Weiterhin besitzt Freya den Eber *Hildisvíni*³ auf dem sie auch reitet und das Halsband *Brisingamen*. Dieses Halsband wurde von den vier Zwergen *Alfrigg*, *Dvalinn*, *Berlingr* und *Grerr* geschmiedet. Als Lohn hat Freya mit jedem eine Nacht verbracht⁴. Die Eigenschaften dieses Halsbandes sind nicht eindeutig geklärt.

Beinamen :

Freyja : Frau, Herrin

Mardöll : Die das Meer Erleuchtende.

Hörn : Göttin der Flachsernte.

Gefn : altnordisch *Geberin*

Sýr : altnordisch *Sau* in Anlehnung an das Eber-Symbol.

Richtung : (geschlechtliche) Liebe und die daraus resultierende Fruchtbarkeit, Magie und Verführungskünste. Chefin der Walküren.

Symbol : Der Eber oder Eberkopf ist ein Fruchtbarkeitssymbol Freyas (in Anlehnung an den Eber *Hildisvíni*) und ihres Bruders Freys (in Anlehnung an den Eber *Gullinborsti*). Ein Trinkhorn tragende Walküre.

²der Vielsitzige

³Kampfschwein von altnordisch *Hildir* = Kampf, *Hildingr* = Krieger und *Svíni* = Schwein

⁴siehe [Sim95]

Hauptsphäre :**Allgemein** : (all),**Bezauberung** : (charm),**Chiromantie** : Handlesekunst**Erschaffung** : (creation)**Heilung** : (healing),**Nekromantie** : (necromantic) Erweckung und Kommando über Helden die auf dem Schlachtfeld gefallen sind. Merke: die Hälfte der auf dem Schlachtfeld gefallenen Helden gehören Freya in der Eigenschaft als Chefin der Walküren. Freya gibt ihren Priesterinnen die Macht diese Gefallenen in ihrem Sinne einzusetzen.**Tiere** : (animal),**Weissagung** : (divination),**Nebensphäre :****Familie** : Wane**Wohnsitz** : Folkwang**Priester :****Bedingung** : weiblich und Charisma 15**Gesinnung** : chaotisch**Rassen** : Wikinger, Sachsen, Zwerge**erlaubte Waffen** : Dolch**erlaubte Rüstung** : keine**bedingte Fertigkeiten** :**Religionskunde** : 30%**Bonus :****Heilen** : +30%**Zauberkunde** : +20%**3. Stufe** : Verwandlung (polymorph self) in ein Pferd und zurück.**6. Stufe** : Vorhersage der Zukunft eines Individuums mit einer Genauigkeit von 10% pro Stufe (Maximum 95%)**9. Stufe** : ab dieser Stufe kann in jeder Stufe ein *philter of love* hergestellt werden.**12. Stufe** : Verwandlung (polymorph self) in einen Falken und zurück.**Vorteil :****Nachteil :****Pflichten** : Die Priesterinnen Freyas sind alle *seithr* also Seherinnen, die im Land herumreisen und die Zukunft von Individuen deuten. Ausserdem sind sie als Liebesdienerinnen von Ehefrauen nicht gern gesehen. Diverse Hexen (Kräuterweiblein, Hagediesen) und Hebammen sind auch Anhängerinnen Freyas (mit eingeschränkten priesterlichen Fähigkeiten). Natürlich ist Freya auch die Schutzgöttin der lebenden Walküren: Der Schildmaidens oder Schildjungfrauen.**heilige Stätten** : hohe Berge (besonders mit Abbruchkanten und weiter Sicht) und einer Buchenbewaldung (Heiliger Hain). Historisch belegte Stätten sind im Harz der Hexentanzplatz, die Roßtrappe und der Brocken, im Süntel der Hohenstein sowie im Selter die Externsteine. Eine Besonderheit dieser heiligen Stätten ist die Option sich pro Besuch dieser Stätten einen Wunsch zu erbitten. Dieser Wunsch darf auf keinen Fall verraten werden und große Wünsche können schon recht lange dauern und sind

schon recht genau zu Formulieren, denn es ist nicht garantiert, dass der Wunsch in der Form verwirklicht wird wie man es sich gedacht hat.

Auch wurde auf Gerichtsplätzen der Freya gewitmete Baum, die Linde, gepflanzt, um die seherischen Fähigkeiten der Richter zu steigern, damit die reine Wahrheit ans Licht kommt.

kultische Termine :

30. April : Die Nacht auf den 1. Mai ist der wichtigste kultische Termin Freyas (Walpurgisnacht, Wolpersnacht, Tanz in den Mai). In dieser Nacht findet in der Vorstellung der Anhänger eine geschlechtliche Vereinigung Freyas mit Odin statt, wodurch ein fruchtbares Jahr gewährleistet wird. Diese Nacht wird von den Anhängern und Anhängerinnen feuchtfröhlich mit Opfern, Tanz und Gruppensex gefeiert. Kinder die bei dieser Veranstaltung entstanden sind werden als *Frohgezeugte* bezeichnet und hoch geachtet, denn jeder Mann der an der Fete teilgenommen hat könnte der Vater sein und diesen Kindern wird eine große magische Begabung und eine große Nähe zu den Göttern zugeschrieben.

Historisch wurde diese Fete von der christlichen Kirche gar nicht gern gesehen und verteufelt. Dieser Brauch hat sich aber besonders im Harz und in Schottland (schwer zugänglich und schwer zu kontrollieren) lange gehalten (und wurde dadurch Stoff für viele Hexensagen)⁵.

30. Oktober :

Opfermesser :

9.2.7 Frigg (Frija)

Beinamen :

x :

Richtung : eheliche Liebe, Freien, Haushalt, Schwangerschaft, Wolken

Symbol : Spinnrad

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Bezauberung : (charm),

Erschaffung : (creation)

Pflanzen : (plant),

Sonne : (sun),

Tiere : (animal),

Wetter : (weather) speziell Wolken und Sturm

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung : gesetzestreu

Rassen : Wikinger und Sachsen

⁵siehe [Wie90]

erlaubte Waffen : Dolch und Keule

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +30%

1. Stufe : detect lie auf Willen

10. Stufe : Heraufbeschwören eines Sturmes, der eine Runde anhält und bei allen ungeschützten Personen einen Schaden von 1d6 bewirkt.

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.8 Heimdall, Heimdallr

Heimdall ist der Gott der Dämmerung und der Wache. Er ist ein Sohn Odins und von neun Riesenschwestern. Heimdall wurde am Horizont geboren und mit der Stärke der Erde, der Feuchtigkeit des Meeres und der Wärme der Sonne großgezogen. Er kann zu jeder Tages- und Nachtzeit über 100km sehen und das Gras wachsen hören. Er bewacht die Regenbogenbrücke *Bifrost* zwischen Asgard und Midgard. Er trägt ein Blitzschwert und sein Alarmhorn *Gjallerhorn*. Heimdall ist ein erklärter Feind Lokis. Die Wohnung von Heimdall heißt *Himinbjorg*

Beinamen :

x :

Richtung : Gott der Dämmerung, des Sonnenaufgangs, der Wache und der Zauberrunen.

Symbol : Horn

Hauptspäre :

Allgemein : (all),

Bewachung : (guardian),

Heraufbeschwörung : (summoning)

Kampf : (combat),

Schutz : (protection),

Sonne : (sun),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung : Voraussetzungen für Krieger müssen erfüllt werden

Gesinnung : gesetzestreu

Rassen :**erlaubte Waffen :** Schwert und Speer**erlaubte Rüstung :** alle**bedingte Fertigkeiten :****Beschwätzen :** 40%**Lesen und Schreiben :** 40%**Religionskunde :** 30%**Bonus :****Heilen :** +20%**5. Stufe :** kann bei jedem Wetter, ob Tag oder Nacht mindestens 100m weit sehen.**10. Stufe :** nimmt jedes Geräusch im Umkreis von 500m wahr.**Vorteil :****Nachteil :****Pflichten :****heilige Stätten :** Brücken**Opfermesser :**

9.2.9 Hel, Halja, Frau Holle

Hel ist die Tochter von Loki und die Schwester von Fenris. Sie ist die Beherrscherin des Totenreiches *Niflheim*.

Zu Hel kommen die Menschen die den Stohtod (im Bett an Krankheit oder Altersschwäche) gestorben sind. Der Wohnsitz von Hel *Niflheim* (Nebelheim) ist unangenehm mit Nebel, Eis und Schnee. Niflheim hat also nichts mit der christlichen Hölle zu tun. Hel ist auch für Eis und Schnee verantwortlich und die Geschichten von Hel haben in den Märchen von der *Schneekönigin* und *Frau Holle* überlebt. Allerdings verfügt Hel auch über die Gegenmittel gegen Erkältungskrankheiten und der Holunder ist ihr heilige Baum/Busch. Ein Tee aus Holunderblüten oder ein Punsch aus Holunderbeeren war schon immer ein probates Mittel eine Erkältung auszuschwitzen.

Beinamen :**x :****Richtung :** Tod**Symbol :****Hauptsphäre :****Nebensphäre :****Familie :** Ase**Priester :****Bedingung :****Gesinnung :****Rassen :****erlaubte Waffen :****erlaubte Rüstung :**

bedingte Fertigkeiten :**Beschwätzen** : 40%**Religionskunde** : 30%**Bonus :****Heilen** : +20%**Vorteil :****Malus :****Nachteil :****Pflichten :****heilige Stätten** : Holunder**Opfermesser** :**9.2.10 Idun****Beinamen :****x :****Richtung :****Symbol :****Hauptsphäre :****Nebensphäre :****Familie :****Priester :****Bedingung :****Gesinnung :****Rassen :****erlaubte Waffen :****erlaubte Rüstung :****bedingte Fertigkeiten :****Beschwätzen** : 40%**Lesen und Schreiben** : 40%**Religionskunde** : 30%**Bonus :****Heilen** : +20%**Vorteil :****Nachteil :****Pflichten :****heilige Stätten** :**Opfermesser** :

9.2.11 Loki

Loki ist eine wunderliche Mischung aus Gut und Böse, aus Gott und Teufel in einer Person. Loki ist der Blutsbruder von Odin, tut den Asen aber auch eine Menge Böses an. Seine Frau *Sigyn* ist ein Bild ehelicher Treue und Liebe.

Beinamen :

x :

Richtung : Feuer, Zank und Streit

Symbol : Stiefel oder zwei Stiefel (einer rot, der andere schwarz)

Hauptspäre :

Allgemein : (all),
Bezauberung : (charm),
Elemente : (elemental) Feuer,
Erschaffung : (creation)
Heilung : (healing),
Heraufbeschwörung : (summoning)
Kampf : (combat),
Pflanzen : (plant),
Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Elemente : (elemental) Erde und Luft

Familie :

Priester :

Bedingung :
Gesinnung : auf keinen Fall gesetzestreu
Rassen : Wikinger, Sachsen
erlaubte Waffen : alle
erlaubte Rüstung : alle
bedingte Fertigkeiten :
Beschwätzen : 40%
Lesen und Schreiben : 40%
Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +20%
Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.
5. Stufe : Massensuggestion
12. Stufe : Shape Change

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten : Um eine große Anhängerschaft zu bekommen stellt Loki wenig Anforderungen an seine Priester und ist sehr großzügig mit seinen Gaben.

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.12 Nerthus

Nerthus ist die Göttin der Erde, der Fruchtbarkeit und des Schicksals. Sie ist die Schwester und Gattin von Njörd und die Mutter von Frey und Freya.

Beinamen :

x :

Richtung : Erde, Fruchtbarkeit und Schicksal

Symbol : Kahn

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Elemente : (elemental) Erde

Erschaffung : (creation)

Heilung : (healing),

Pflanzen : (plant),

Schutz : (protection),

Tiere : (animal),

Wetter : (weather) speziell gutes Wetter für Aussaat und Ernte

Nebensphäre :

Familie : Wane

Priester :

Bedingung : Standard

Gesinnung : neutral oder gut

Rassen :

erlaubte Waffen : Sense, Sichel, Flegel

erlaubte Rüstung : keine Metallrüstungen

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +25%

1. Stufe : Pflanzen zum wachsen und wuchern bringen

10. Stufe : Kontrolle des Wetters für Aussaat, Wachstum und Ernte.

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.13 Niörd (Njörd)

Niörd ist der Bruder und Gatte von Nerthus, sowie der Vater von Frey und Freya.

Beinamen :

x :

Richtung : Reichtum (durch Fischfang und Viehzucht), Wasser, Feuer, Wind (Sturm und günstiger Segelwind), Fruchtbarkeit und Fischfang.

Symbol :

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Elemente : (elemental) Feuer und Wasser

Erschaffung : (creation)

Heilung : (healing),

Schutz : (protection),

Tiere : (animal),

Wetter : (weather) speziell besänftigen oder herraufbeschwören eines Sturms und günstiger Segelwind. Die Wellen nennt man übrigens auch Niörds Töchter.

Nebensphäre :

Familie : Wane

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

Religionskunde : 30%

Bonus :

Fischen : +60%

Heilen : +20%

Tierhaltung : +40%

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.14 Odin, Wotan

Odin ist der Chef der nordischen Götter und der Herr des Speers (bzw. der Lanze). Er gilt als unbarmherzig gegen sich und andere und als launisch und ohne Mitleid. Er strebt nach Weisheit und dafür ist ihm jedes Mittel, auch List, Betrug und Wortbruch recht. So hat er z.B. ein Auge auf der Suche nach Weisheit geopfert und sich neun Nächte erhängt um das Geheimnis der Runen zu entdecken. Ihm sind alle Gefühle, bis zur Ekstase vertraut und unter seiner Leitung finden in Walhall immerwährende Kampfspiele zwischen den gefallenen Kriegern statt. Odin besitzt den Speer *Gugnir*⁶ und den Zauberring *Draupnir*, er reitet den achtbeinigen Hengst *Sleipnir*⁷ und seine beiden Raben *Hugin* und *Munin* begleiten ihn überall mit hin und tragen ihm Informationen aus aller Welt zu.

Odin ist selten froh, denn er weis zu viel.

Beinamen :

Fengr : Fang, Beute, Fänger (der Seelen der auf dem Schlachtfeld Gefallenen).

Grimr, Grímnir : der Maskierte

Hrósshársgrani : Rosshaarsbart (in Anspielung auf Odins besonderes Verhältnis zu Pferden).

Swafneis : Schlafbringer, Töter

Richtung : Krieg, Strategie, Taktik, Wissen, Weisheit, Dichtkunst, Inspiration, Zauberkunde, Erfindung, Heilkunst, Wut und Kraft.

Symbol : einäugiger Kopf, Speerspitze, Pferd oder Pferdekopf (in Anspielung auf Sleipnir). Dazu etwas Historie: Der Pferdekopf gilt auch heute noch als Glücksbringer und ist am First eines (nieder-)sächsischen Fachwerkhäuses zu finden. Auch galt ein Pferd als angemessenes Opfer für Odin bei besonderen Gelegenheiten (immerhin war ein Pferd ein wertvolles Reit- und Zuchtier und damit Waffe und Investitionsgut). Dabei standen Odin die Knochen und das Fell zu (in Anspielung auf die Wiedererweckung von Tieren wenn man Haut und Knochen besitzt). Das Fleisch wurde von der Opfergemeinde als heiliger Akt verzehrt (soweit ist auch ein Abendmahl symbolisch nicht davon entfernt). Dieses Treiben war natürlich der christlichen Kirche ein Dorn im Auge und Bonifatius, der im 8. Jahrhundert versuchte die *Heiden* im heutigen Deutschland zu *bekehren* korrespondierte deswegen mit den Päpsten Gregor III und Zacharias. Die Antwort Gregors⁸: *unter anderem hast du auch erwähnt, einige äßen wilde Pferde und sogar zahme Pferde. Unter keinen Umständen, heiliger Bruder, darfst du erlauben, daß dergleichen jemals geschieht. Erlege ihnen vielmehr um alles in der Welt eine angemessene Strafe auf, durch die du mit Christi Hilfe im stande bist, es zu verhindern. Denn dieses Tun ist unrein und verabscheuungswürdig.* Damit war in Deutschland ein Tabu geschaffen.

Auch der Rabe ist ein Symbol Odins und besonders auf Kriegszügen als Rabenbanner gebräuchlich. Selbst christliche Männer wie *Knut der Mächtige* oder der Orkney-Jarl *Sigard Lodvesson* (1014 gefallen) führten im Kriege den heiligen Vogel Odins im Banner.⁹

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Elemente : (elemental) Feuer, Wasser, Luft, Erde

Heilung : (healing),

⁶der Schwankende

⁷der Dahingleitende

⁸nach Marvin Harris: Wohlgeschmack und Widerwillen — die Rätsel der Nahrungstabus, Stuttgart 1988, zitiert in [PD97]

⁹siehe [Bugol, S.256]

Heraufbeschwörung : (summoning)

Kampf : (combat),

Schutz : (protection),

Tiere : (animal),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Familie : Ase

Wohnsitz : Die Halle Walaskjalf in Asgard.

Priester :

Bedingung : Als Priester Odins muss man mindestens Führer eines Stammes sein und den Kampf lieben, außerdem müssen alle Bedingungen für einen Krieger erfüllt sein. In einer Schlacht muss der Priester Odins immer in vorderster Front kämpfen.

Gesinnung :

Rassen : Wikinger, Sachsen

erlaubte Waffen : alle

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Kriegskunst : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +40%

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

1. Stufe pro Stufe ein Bonus-Hitpoint

10. Stufe gleicher THAC0 wie ein Krieger der gleichen Stufe.

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten : Berggipfel. Auf Gerichtsplätzen wurde die Esche, der Odin gewitmete Baum, gepflanzt, um den Richtern zu helfen ein weises Urteil zu fällen. Aus Eschenholz ist auch der Schaft von Odins Speer *Gugnir* und natürlich auch die Speerschäfte seiner Anhänger.

Opfermesser : Ein Speer mit Eschenholz-Schaft. Odin hat sich mit seinem Speer *Gugnir* bei seinem Selbstopfer verwundet. Ein Speerwurf über ein feindliches Heer weiht dieses dem Odin, das heisst, es werden keine Gefangenen gemacht, sondern alle zu Ehren Odins und zur Füllung Walhalls getötet.

9.2.15 Sif

Sif ist die Göttin der Geschicklichkeit, Fertigkeit und Meisterschaft, außerdem ist sie eine erstklassige Kriegerin. Sie ist mit Thor verheiratet. Loki hat ihr einmal einen bösen Streich gespielt und ihr alle Haare gestohlen, als Loki dann Ärger mit Thor bekam, wurde Loki dazu gezwungen die Haare durch Haare aus echtem Gold zu ersetzen, die wie normale Haare wachsen. Diese Haare wurden von einem Zwergenpaar hergestellt, die ermutigt durch ihren Erfolg danach Thors Hammer *Mjöllnir*, sowie Odins Speer *Gugnir* und Ring *Draupnir* geschmiedet haben. Sif hat die Macht einen Charakter um eine Stufe zu erheben (allerdings tut sie dies maximal einmal im Leben des Charakters).

Beinamen :

x :

Richtung : Geschicklichkeit, Fertigkeit und Meisterschaft

Symbol :

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Bezauberung : (charm),

Elemente : (elemental) Feuer, Wasser, Luft, Erde

Heraufbeschwörung : (summoning)

Kampf : (combat),

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung : gut

Rassen : Wikinger, Sachsen

erlaubte Waffen : alle

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +20%

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

5. Stufe ein Grundwert des Charakters wird um einen Punkt gesteigert (nach Wahl des Spielers, Geschicklichkeit ist aber empfohlen).

10. Stufe bei Erreichen der 10. Stufe steigt der Charakter direkt in die 11. Stufe auf.

Vorteil :

Nachteil : keiner

Pflichten : die Priester müssen in allen Dingen die sie tun das beste mögliche Ergebnis anstreben. Wenn sie verheiratet sind, müssen sie sich immer in den Grenzen der Bindung bewegen (Seitensprünge sind ein extremer Verstoß).

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.2.16 Thor, Donar

Thor¹⁰ ist der nordische Gott des Donners, Wetters und der Ernte (die natürlich vom Wetter abhängt). Außerdem hat er noch eine Reputation als Krieger. Mit seinem Willen kann Thor jeden Blitz (natürlich oder magisch) kontrollieren und er reist in einem fliegenden Wagen der von den zwei magischen Ziegenböcken *Tanngrisner* und *Tanngjost* gezogen wird. Wenn diese Ziegenböcke verwundet oder getötet werden, regenerieren sie wieder bis zum Morgengrauen (solange die Knochen heil und vollzählig sind). Mit seinem magischen Hammer *Mjöllnir* (für den man die Stärke 25 braucht) kann Thor jedes Objekt zerbrechen. Sein magischer Gürtel *Meginjarder* verleiht jedem Träger die Stärke von 25 und sein magischer Handschuh *Jarn Grieper* ermöglicht 3 Handlungen pro Runde. Thor erscheint als großer blonder Krieger mit einem spitzen, roten Bart. Er ist direkt, unkompliziert, laut und hat einen starken Appetit auf deftiges Essen und Trinken. Er ist verheiratet mit Sif (Göttin der Geschicklichkeit und Kunstfertigkeit). Außerdem hat Thor die Runen gefunden. Ein Omen von Thor wird in Runen oder dem Wetter (speziell Blitz und Donner oder Sturm) ausgedrückt.

Thor wird unter anderem auch von Händlern und Reisenden verehrt, die auf einer langen Handelsreise von seiner Gnade abhängig sind.

Thor ist auch der Patron der Rechtskraft und etwas wird mit drei Hammerschlägen rechtskräftig (der Brauch ist noch heute bei einer Versteigerungen und Grundsteinlegung üblich, auch ist der Hammerschlag bei Gericht zu finden).

Beinamen :

x :

Richtung : Blitz, Donner, Wind, Regen, Sonnenschein, Ernte und Rechtskraft

Symbol : Streithammer bzw. Thors Hammer Mjöllnir der als Talisman für den Schutz (besonders auf Reisen) getragen wurde.

Hauptspäre :

Allgemein : (all),

Bezauberung : (charm),

Elemente : (elemental) Feuer, Wasser, Luft, Erde

Kampf : (combat),

Schutz : (protection),

Sonne : (sun),

Wetter : (weather) besonders Regen, Blitz und Donner

Nebensphäre :

Familie : Ase

Wohnsitz : Die Halle Bilskirnir (spiegelnder Schild) in Asgard.

Priester :

Bedingung : Stärke 16, Tapferkeit, Trinkfestigkeit, Ehrlichkeit und Freundlichkeit.

Gesinnung : neutral oder gut

Rassen : Wikinger, Sachsen

erlaubte Waffen : Hammer

erlaubte Rüstung : jede

¹⁰siehe [WD90, S.176]

bedingte Fertigkeiten :**Beschwätzen** : 40%**Lesen und Schreiben** : 40%**Religionskunde** : 30%**Bonus :****Heilen** : +20%**Schriftkunde 40%** : +10% auf Fälschen.**Runenkunde** : 30% (sobald die Voraussetzungen für Runenkunde gegeben sind).**5. Stufe** : ein Priester kann es auf der Fläche von einem Hektar regnen lassen.**12. Stufe** : Blitzschlag auf Willen mit eine Wirkung von 1d4 * Stufe in jeder Runde.**Vorteil** : jeder Priester Thor hat in einer brenzligen Situation eine Chance von 2% pro Stufe, dass ihm Thor zur Hilfe kommt.**Nachteil** : wer gegen die Bedingungen verstößt verliert sofort seinen *heißen Draht*.**Pflichten** : Priester Thor müssen tapfer, freundlich und ehrlich Leben. Sie dürfen nur einer Herausforderung ausweichen die ihren sicheren Tod bedeuten würden.**heilige Stätten** : Berggipfel, alte Eichen — besonders nach einem Blitzschlag — und Ebereschen. Eichen auf Gerichtsplätzen sind Thor gewitmet und sollen genauso wie die Hammerschläge die Rechtskräftigkeit der Urteile untermauern.**Opfermesser :****9.2.17 Tyr, Ziu, Zio**

Tyr ist der Gott des Krieges und der Gerechtigkeit. Ihm ist der Dienstag gewitmet (altnord. Tysdagr, engl. Tuesday, dän.-norw. Tirsdag, schwed. Tisdag, ahd. Zîesdag von Zio).

Beinamen :**x** :**Richtung** : Krieg, Gerechtigkeit (Schutzherr des Thing)**Symbol** : Schwert**Hauptsphäre :****Allgemein** : (all),**Bewachung** : (guardian),**Heilung** : (healing),**Kampf** : (combat),**Krieg** : (war),**Schutz** : (protection),**Weissagung** : (divination),**Nebensphäre :****Familie** : Ase**Priester :****Bedingung** : alle Bedingungen für Krieger müssen erfüllt sein.**Gesinnung** : absolut gesetzestreu**Rassen** : Wikinger, Sachsen

erlaubte Waffen : Schwert

erlaubte Rüstung : alle normalen Rüstungen, aber keine magischen Rüstungen.

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +30%

1. Stufe : hold person auf Willen

10. Stufe : detect lie (immer aktiv)

15. Stufe : detect invisible (immer aktiv)

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten : Eintreten für Recht und Gesetz. Die Priester Tyrs sind oft Dual-Klasse Krieger/Priester

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.3 keltische Götter

9.3.1 Arduinna

Göttin des Krieges und der Jagd. Nach ihr sind die Ardennen benannt.

Beinamen :

x :

Richtung :

Symbol : Wildschwein

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

x :

Bonus :

x :

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

kultische Termine :

Opfermesser :

Opfer :

9.3.2 Artio

Die Bären-Göttin. Ihr Symbol ist der Bär, der gleichzeitig das Symbol der königlichen Herrschergewalt ist. Damit ist Artio die in einer Frau inkarnierte Herrschergewalt. Artio schenkt *die Freundschaft ihrer Lenden* allen Helden als Lohn für ihre Heldentaten. In der Artus-Sage entspricht *Guénièvre* der Artio.

Beinamen :

Matu :

Richtung :

Symbol : Bär

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

x :

Bonus :

x :

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

kultische Termine :

Opfermesser :

Opfer :

9.3.3 Brigit

Brigit ist Magierin, Prophetin, Kriegerin, Verführerin, Schutzgöttin der Dichter, Ärzte, Handwerker, Schmiede, Bronze gießer und Kriegerinnen. Schutzpatronin des Imbolc-Festes (1. Februar), der Viehherde, Poesie, Verwandlung und Kriegskunst. Initiationen in Kriegskunst, Magie und Sex geschehen im Namen Brigits.

Beinamen :

- Brigit** : Hoch und stark
- Belisama** : Die Strahlende.
- Boinn, Boyne, Boann** : Weiße Kuh.
- Eithue, Etaine** :
- Bobdh** : Krähe, da sich Brigit in einen Vogel verwandeln kann.
- Morrigan** : Große Königin
- Viviane** :
- Arianrod** : Silbernes Rad
- Melusine** :
- Epona** : Göttin der Pferde

Richtung :

Symbol :

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

- Bedingung** :
- Gesinnung** :
- Rassen** :
- erlaubte Waffen** :
- erlaubte Rüstung** :
- bedingte Fertigkeiten** :
- x** :
- Bonus** :
- x** :
- Vorteil** :
- Nachteil** :
- Pflichten** :
- heilige Stätten** :
- kultische Termine** :
- Opfermesser** :
- Opfer** :

9.3.4 Cerunos

Gott des Wohlstands

Beinamen :

Cerunos : Gott mit den Hörnern, Gott mit dem Hirschgeweih.

Oskar : Der die Hirsche liebt.

Richtung :

Symbol :

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

x :

Bonus :

x :

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

kultische Termine :

Opfermesser :

Opfer :

9.3.5 Dagda

Dagda ist ein Krieger der eine eiserne Keule besitzt. Wird jemand mit der einen Seite der Keule berührt, so stirbt er. Wird ein Toter mit der anderen Seite berührt, so wird er zum Leben erweckt. Dagda ist damit Herr über Leben und Tod.

Dagda besitzt eine Harfe, die nur er spielen kann, und die sich nach seinem Willen überall hinbewegen kann.

Dagda ist der Gott der Gefräßigkeit und er besitzt einen Kessel voll unerschöpflicher Nahrung. Er ist der Gott der Sexualität und der Herr über die Zeit. Dagda ist der Beherrscher des Feuers und der Tiere des Waldes. Er ist Seher, Druiden, Magier, Prophet, Harfenspieler, Dichter, Philosoph, Krieger, Herr des Schicksals, Gesetzgeber und Schutzherr der Verträge.

Beinamen :

Eochaid : Allmächtiger Vater

Richtung :

Symbol :

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

x :

Bonus :

x :

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

kultische Termine :

Opfermesser :

Opfer :

9.3.6 Diancecht

Gott der Heilkunde, Gesundheit, Kräuterkunde, Thermalkuren und Jugend. Er kann alle wieder heilen deren Kopf noch am Rumpf ist. In seinem heiligen Kessel kann er Todkranke wieder gesund und alte Gebrechliche wieder jung machen. Ausserdem ist er der Hüter der Heilquellen.

Beinamen :

Grannus : Der Sonnige

Belenos : Der Strahlende, der Glänzende

Richtung :

Symbol :

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :
Rassen :
erlaubte Waffen :
erlaubte Rüstung :
bedingte Fertigkeiten :
 x :
Bonus :
 x :
Vorteil :
Nachteil :
Pflichten :
heilige Stätten :
kultische Termine :
Opfermesser :
Opfer :

9.3.7 Govannon

Herr über das Feuer und der Metalle. Er ist der Lehrer der Schmiedekunst und des Verhaltens. Damit ist er auch für die Initiation junger Helden verantwortlich. Govannon schmiedet Meisterstücke mit 3 Hammerschlägen und verfügt über Zaubersprüche gegen Verwundungen.

Beinamen :
 x :
Richtung :
Symbol :
Hauptsphäre :
Nebensphäre :
Familie :
Priester :
 Bedingung :
 Gesinnung :
 Rassen :
 erlaubte Waffen :
 erlaubte Rüstung :
 bedingte Fertigkeiten :
 x :
 Bonus :
 x :
 Vorteil :
 Nachteil :
 Pflichten :
 heilige Stätten :
 kultische Termine :
 Opfermesser :
 Opfer :

9.3.8 Lug, Lugu, Lugos

Schutzgott des Handels und der Strassen. Lug ist Zimmermann, Schmied, Harfenspieler, Held, Dichter, Geschichtsschreiber, Magier, Arzt, Mundschnek und Taktiker.

Beinamen :

Samildanach : Herr aller Künste.

Lonnbeimenech : Der wütend Zuschlagende.

Lamfada : Der mit der langen Hand.

Grianainech : Leuchtend, hell, licht.

Richtung :

Symbol :

Hauptspäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

x :

Bonus :

x :

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

kultische Termine : jeweils 40 Tage nach Sonnenwenden (Solstice) und Tagundnachtgleichen (Equinox), also 1. November, 1. Februar, 1. Mai und 1. August.

Samain (1. November) ist der Winteranfang und gleichzeitig der erste Tag im Jahr. In der Nacht auf Samain, also der letzten Nacht im Jahr haben die Geister freien Ausgang und fordern ihr Recht auf Andenken und Speise. Diese Nacht ist Halloween.

Imbolc ist der 1. Februar und hat nur geringe Bedeutung.

Beltain (1. Mai, Feuer des Bel) wird mit Feuern und Fruchtbarkeitsriten begrüsst. Parallelen findet man in der Walpurgisnacht.

Lugnasad (1. August, Fest des Lug) hat dann wieder geringere Bedeutung.

Opfermesser :

Opfer :

9.3.9 Mananann

Er ist der Meeresgott mit seinem Wohnsitz auf der *Isle of Man*. Er ist auch der Schöpfer des Zauberspruches der die Götter unsichtbar macht und so den neugierigen Blicken der Menschen entzieht. Mananann besitzt magische Schweine die am Morgen nach dem Essen wieder lebendig und fett sind. Er ist auch der Gott des Mets und der Trunkenheit, aber auch des Gleichgewichtes und der Vermittlung.

Beinamen :

Manawyddan :

Mider :

Llyr, Lir : Herr der Wogen

Richtung :

Symbol :

Hauptsphäre : Meer

Nebensphäre : Met, Trunkenheit, Vermittlung, Gleichgewicht.

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

x :

Bonus :

x :

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

kultische Termine :

Opfermesser :

Opfer :

9.3.10 Nodens der Jäger, Nodons, Nuada

Nodens ist der Gott des Krieges, der Jagd und des Fischfangs.

Beinamen :

Tutatis, Teutatis : Vater des Stammes

Iovantucarus : Schutzherr der Jugend

Vellanus : Der Beste
Albiorix : Herr der Welt
Lucetius : Der Leuchtende
Smertrios : Gott des Segens, Gott des Verteilens
Segomo : Der den Sieg bringt

Richtung : Krieg, Jagd und Fischfang

Symbol :

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 30%

Heilen : 50%

Jagen : 50%

Religionskunde : 20%

Bonus :

Jagen : +30%

Heilen : +40%

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

kultische Termine :

Opfermesser : Jagdmesser

Opfer : Wildfleisch, Früchte und Blumen

9.3.11 Ogme, Ogimos

Gott der Beredsamkeit, der Konflikte mit List und seiner allgewaltigen Beredsamkeit löst und seine Feinde mit magischen Worten besiegt. Ogme ist der Erfinder der Ogam-Schrift.

Beinamen :

x :

Richtung :

Symbol :

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

x :

Bonus :

x :

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

kultische Termine :

Opfermesser :

Opfer :

9.4 Götter der Elfen

9.4.1 xx

Richtung :

Symbol :

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

Familie :

Priester :

Bedingung :

Gesinnung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +20%

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.5 Götter der Hobbits

9.5.1 Arvoreen der Verteidiger

Richtung : Krieg und Verteidigung

Symbol : Schwert und Rundschild

Hauptsphäre :

Abwehr : (wards),

Allgemein : (all),

Bewachung : (guardian),

Heilung : (healing),

Kampf : (combat),

Krieg : (war),

Recht : (law),

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Nekromantie : (necromantic)

Sonne : (sun),

Tiere : (animal),

Priester :

Bedingung : Stärke 12, Wissen 12

Gesinnung : gesetzestreu gut

Rassen : Hobbit

erlaubte Waffen : alle

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +20%

Turn undead : kann Untote mit sehr gutem Erfolg seinem Willen unterordnen.

Krieger : hat die gleichen Attribute wie ein Krieger der gleichen Stufe

5. Stufe : einmal pro Tag kann der Priester sich selbst plus 8 anderen Charaktern Mut einflößen. Der Effekt dauert eine Runde und bringt einen Bonus von +1 auf Angriff und alle Rettungswürfe.

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.5.2 Brandobaris, Meister der Tarnung

Richtung : Gott der Diebe und Abenteurer

Symbol : ein Hobbitfuß

Hauptspäre : chaos, travelers

Allgemein : (all),

Bezauberung : (charm),

Erschaffung : (creation)

Heilung : (healing),

Schutz : (protection),

Sonne : (sun),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Bewachung : (guardian),

Zeit : (time)

Priester :

Bedingung : Geschicklichkeit 16, Wissen 13

Gesinnung : nicht gesetzestreu und nicht böse

Rassen : Hobbits

erlaubte Waffen : alle Diebeswaffen

erlaubte Rüstung : Lederrüstung und kein Schild

bedingte Fertigkeiten :

Beschwatzen : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Multiklasse : Ein Priester hat die Fertigkeiten wie ein Multiklasse Dieb/Priester. Die Erfahrungspunkte werden nicht geteilt und die Fähigkeiten steigen gleichermaßen. Also ein Priester Brandobaris der 5 Stufe hat alle Fähigkeiten wie ein Priester der 5. Stufe und ein Dieb der 5. Stufe.

Haste : einmal pro Tag kann der Priester den Zauberspruch Haste auf Willen und ohne Nebenwirkungen auf sich selbst anwenden. Die Wirkung dauert 6 + Stufe des Priesters Runden.

3. Stufe : einmal pro Tag kann der Priester den Zauberspruch *blur* auf Willen anwenden.

6. Stufe : einmal pro Tag kann der Priester den Zauberspruch *fumble* auf Willen anwenden.

Vorteil :

Malus :

Turn undead : hat keine Wirkung

Diebesstufe : ist auf die 12. Stufe begrenzt. Ab der 12. Stufe gibt es keinen Zuwachs mehr in den Diebeseigenschaften mehr und der Priester kann nur noch in den Priesterstufen weiter aufsteigen.

Schriftrollen : Priester Brandobaris können keine Schriftrollen verwenden.

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.5.3 Cyrrollalee der Treue

Richtung : Freundschaft und Vertrauen

Symbol : offene Tür

Hauptsphäre :

Abwehr : (wards),

Allgemein : (all),

Bewachung : (guardian),

Bezauberung : (charm),

Erschaffung : (creation)

Heilung : (healing),

Recht : (law),

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Heraufbeschwörung : (summoning)

Sonne : (sun),

Priester :

Bedingung : Wissen 12, Charisma 13

Gesinnung : gesetzestreu gut

Rassen : Hobbit

erlaubte Waffen : alle Zertrümmerungswaffen

erlaubte Rüstung : Kettenhemd und Schild

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Turn undead :

Immunität : gegen enchantment und charm Sprüche

soothing word : einmal pro Tag auf Willen und hat eine Wirkung von 2 mal der Stufe des Priesters in Hitdice. Also ein Priester der 5. Stufe kann entweder 10 Charakter der 1. Stufe oder einen Charakter der 10. Stufe beruhigen.

5. Stufe : einmal Zauberspruch *prayer* pro Tag auf Willen.

11. Stufe : einmal Zauberspruch *symbol of persuasion* pro Woche auf Willen.

Vorteil :

Malus : Beichtgeheimnis, was einem Priester Cyrrollalee unter dem Siegel der Verschwiegenheit anvertraut worden ist, darf dieser unter keinen Umständen weitersagen oder verwerten.

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.5.4 Sheela Peryroyl die Weise

Richtung : Ackerbau, Natur und Wetter

Symbol : Gänseblume

Hauptsphäre :

Allgemein : (all),

Nebensphäre :

xx :

Priester :

Bedingung : Konstitution 12, Wissen 13

Gesinnung : Neutral

Rassen : Hobbit

erlaubte Waffen : Keule, Dolch, Flegel, Messer, Schleuder

erlaubte Rüstung : Leder, kein Schild

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +20%

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.5.5 Urogalan der Former

Richtung : Erde und Handwerk

Symbol : Faustkeil

Hauptsphäre : travellers,

Abwehr : (wards),

Allgemein : (all),

Elemente : (elemental) Erde und Feuer,

Heilung : (healing),

Kampf : (combat),

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Bewachung : (guardian),

Erschaffung : (creation)

Sonne : (sun),

Priester :

Bedingung : Wissen 13

Gesinnung : Neutral oder neutral gut

Rassen : Hobbits

erlaubte Waffen : Keule, Dolch, Beil, Streitkolben, Kurzschwert, Schleuder und Kriegshammer

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Identifikation : von allen magischen Gegenständen die mit Angabe von Eigenschaften und eventuell Flüchen. Diese Identifikation dauert 1 Runde wenn es ein Gegenstand des Erdelementes ist, sonst 3 Runden.

Rüstungsschmieden +20%

Schmieden : +20%

Brauen : +20%

Sattlern : +20%

Waffenschmieden +20%

6. Stufe : Immunität gegen petrification

10. Stufe : einmal pro Woche Zauberspruch *stone to flesh* auf Willen.

Heilen : +20%

Vorteil :

Malus :

turn undead : keine Wirkung

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.5.6 Yondalla die Versorgerin

Richtung : Hobbit Leben, Fruchtbarkeit, Schutz und Tod

Symbol : Ein nach unten spitzes Rundschild (Turnierschild)

Hauptsphäre :

Abwehr : (wards),

Allgemein : (all),

Astral :

Bewachung : (guardian),

Erschaffung : (creation)

Heilung : (healing),

Heraufbeschwörung : (summoning)

Nekromantie : (necromantic)

Recht : (law),

Schutz : (protection),

Weissagung : (divination),

Nebensphäre :

Kampf : (combat),

Sonne : (sun),

Priester :

Bedingung : Wissen 13

Gesinnung : gesetzestreu gut

Rassen : Hobbit

erlaubte Waffen : Priesterwaffen

erlaubte Rüstung : alle

bedingte Fertigkeiten :

Beschwätzen : 40%

Lesen und Schreiben : 40%

Religionskunde : 30%

Bonus :

Heilen : +20%

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

Vorteil :

Nachteil :

Pflichten :

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.6 Götter der Zwerge

9.6.1 Clangeddin Silverbeard

Clangeddin ist der Vater der Schlacht, der Heerführer der an der Spitze seiner Truppen steht. Er betrachtet den Krieg als einen Lebensweg, daher kommt auch das Zitat: *Krieg ist die Sternstunde der Zwerge*, welches auch oft von den Priestern Clangeddins verwendet wird. Clangeddin ist ein strenger und moralischer Gott und ein Sieg sollte fair und ehrlich erfochten sein. Üble Tricks, Feigheit und Verrat sind ihm ein Greul.

Richtung : Kriegsgott der Zwerge

Symbol : 2 gekreuzte Streitäxte

Hauptsphäre :

- Allgemein** : (all),
- Bewachung** : (guardian),
- Elemente** : (elemental) Erde,
- Kampf** : (combat),
- Krieg** : (war),
- Recht** : (law),
- Schutz** : (protection),

Nebensphäre :

- Abwehr** : (wards),
- Bezauberung** : (charm),
- Heilung** : (healing),

Priester :

Bedingung : Stärke 15, Gesinnung gesetzestreu, gut

Rassen : Zwerg

bedingte Waffen : Streitaxt

erlaubte Waffen : alle

erlaubte Rüstung : alle Metallrüstungen aber kein Schild

Bonus :

Heilen : +20%

Schriftkunde 40% : +10% auf Fälschen.

1. Stufe : der Spruch *command* kann 2 mal an Kriegstagen, also wenn sich der Priester im Kampf befindet, angewendet werden.

5. Stufe : der Spruch *strength* und er hat bei Priestern Clangeddins eine Steigerung der Stärke von 1d8 (wie bei Kriegern) zur Folge.

9. Stufe : einmal pro Tag kann ein Hieb mit einer Streitaxt einen 3fachen Schaden verursachen (ankündigen!).

Vorteil :

Malus : keiner

Nachteil :

Pflichten : die Priester müssen ständig auf einen Krieg vorbereitet sein. Sie müssen also ständig das Kriegshandwerk trainieren, sich in der Kriegskunst weiterbilden und eine Versorgung sicherstellen. Sie müssen bei jeder Gelegenheit Giganten angreifen.

heilige Stätten :

Opfermesser :

9.7 Druide

Richtung :

Bedingung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

Bonus :

Botanik : +35%

Heilen : +20%

Vorteil :

Malus :

Nachteil :

Hauptsphäre :

Nebensphäre :

heilige Stätten :

Opfermesser : goldene Sichel

9.8 Schamane

Der Schamane ist eine Zwitterform zwischen Priester und Zauberer (Hexe). Der Schamane schöpft seine Kraft aus dem Geist seines Totems. Diese Form der Magie ist mit der Magie der Natur eng verwandt nur wird diese Kraft durch das Wesen des Totems näher bestimmt. Totems sind Geister von allen Tierarten, die dann durch das Wesen dieser Tierart näher bestimmt werden. Mächtige Tiere haben in der Regel auch mächtige Totems. Der Schamane sucht sich nicht sein Totem aus, sondern wird von seinem Totem gerufen und muß von seinem Totem akzeptiert werden. Der Schamane sollte dann auch die gleiche Gesinnung wie sein Totem haben. Das Totem lehrt dem Schamanen dann in Trance und Meditation, ähnlich dem Mentor einer Hexe, seine Magie. Im Bedarfsfall kann dann das Totem zu Hilfe gerufen werden und der Schamane schöpft dann, ähnlich wie in einem Gebet, magische Kraft von seinem Totem. Weit verbreitet sind die Totems: Adler, Bär, Berglöwe und Wolf aber es sind alle Totemtiere denkbar (auch Reh oder Ratte). Es muß aber ein sehr mächtiger Schamane sein, der vom Totem Drache gerufen wird (fast unmöglich). Haben zwei Schamanen Zoff miteinander sind die Totems zu beachten, denn das Verhältnis der Kraft leitet sich vom Verhältnis der Totemtiere in der Natur ab. So sollte sich ein Schamane mit dem Totem Reh nicht unbedingt mit einem Schamanen mit dem Totem Wolf anlegen.

9.8.1 Rabe

Richtung :

Bedingung :

Rassen :

erlaubte Waffen :

erlaubte Rüstung :

Bonus :

Botanik : +35%

Heilen : +20%

Vorteil : abhängig vom Totem

Malus : abhängig vom Totem

Nachteil : abhängig vom Totem

Hauptsphäre : abhängig vom Totem

Nebensphäre : abhängig vom Totem

9.8.2 Fuchs

9.8.3 Schlange

9.8.4 Wolf

Kapitel 10

neues Fertigkeitensystem

Die im folgenden definierten Fertigkeiten sind ein Anhalt und eine Anregung ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Sollte man noch zusätzliche Fertigkeiten benötigen und die beabsichtigte Aktion wird nicht von anderen Fertigkeiten abgedeckt, so sollte man sich mit dem Spielleiter zusammensetzen und diese neue Fertigkeit definieren und zusätzlich ins Regelwerk aufnehmen. Auf jeden Fall gilt, *was man nicht gelernt hat, kann man nicht*, und Fertigkeiten sind die Würze im Rollenspiel. Man sollte aber Schwerpunkte in seinen Fertigkeiten legen, denn jemanden der alles nur ein wenig kann und nichts richtig nennt man Dilettant und „es ist wichtig, dass man sich in den verschiedenen Dingen hinlänglich übt, aber sich in **einer** Sache vervollkommnet“¹.

Prüfwurf : Bei dem neuen Fertigkeitensystem wird der **Prüfwurf mit einem d100** auf die Fertigkeitenspunkte durchgeführt. Beispiel: Der Charakter ist ein Zwerg und hat Bergbau mit 30% gelernt, hinzu kommt der Rassen-Bonus mit +40%. Der Charakter hat also die Fertigkeit Bergbau mit 70% (Maximum 99%). Der Zwerg baut einen Stollen und es wird ein Prüfwurf gemacht. Wird eine Zahl zwischen 1 und 70 gewürfelt, dann hat er einen prima, sicheren Stollen gebaut, eine Zahl zwischen 71 und 100 bedeutet der Stollen ist höchst unsicher und kann jederzeit einstürzen.

Anfangspunkte : Wird ein neuer Charakter ausgewürfelt, wird einmal mit einem d100 gewürfelt, um die anfänglichen Fertigkeitenspunkte zu ermitteln. Diese Fertigkeitenspunkte können dann vom Spieler frei auf Fertigkeiten, die seiner Charakterklasse zugänglich sind, verteilt werden. Allerdings sind zunächst die bedingten und dann die geforderten Fertigkeiten zu wählen. Später können dann beliebige Fertigkeiten gelernt werden, sofern man einen entsprechenden Lehrmeister findet. Allerdings sind dann für Fertigkeiten anderer Klassen entsprechende plausible Begründungen zu liefern. Nehmen Fertigkeiten einer speziellen Charakterklasse überhand, ist zu prüfen ob nicht ein Klassenwechsel stattgefunden hat. Beispiel: Ein Krieger spezialisiert sich mit einem Mal auf Diebesfertigkeiten, dann ist zu entscheiden, ob er eigentlich noch die Rolle eines Kriegers ausfüllt oder eigentlich schon die Rolle eines Diebes spielt. In diesem Fall wird ein Klassenwechsel oder eine Multiklasse (wenn möglich) vom Spielleiter angeordnet. Vor- und Nachteile einzelner Rassen sind schon durch Boni und Mali geregelt (Ich habe gewisse Probleme mir einen schleichenden Zwerg oder einen Bergbau betreibenden Elfen vorzustellen). Wenn der Spieler aber doch darauf besteht, muss er für seinen Charakter eben entsprechend viele Fertigkeitenspunkte investieren.

Erwerben von Fertigkeitenspunkten : Erfolgreicher Einsatz von Fertigkeiten um im Spiel weiterzukommen bringt **keine** Erfahrungspunkte sondern verbessert diese Fertigkeit. Also, wird eine Fertigkeit 10 mal erfolgreich angewendet, verbessert sich diese Fertigkeit um 1 Punkt (Trainingseffekt).

¹siehe [Mus93a] oder [Mus93b]

Hilft die Anwendung einer Fertigkeit dabei eine Situation zu meistern und dabei einen Kampf zu vermeiden (auch Orks wollen leben!) so gibt es die doppelten Erfahrungspunkte wie für den siegreichen Kampf. Denn „Krieg ist die Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln“² und man könnte es ja mal mit z.B. Einschüchterung oder Beschwatzen probieren.

Desweiteren kann man von einem Lehrmeister eine Fertigkeit lernen. Diese Lehrzeit kostet **Zeit** und **Geld**. Der Preis beträgt 100 Gold pro Fertigkeitenpunkt (allerdings gibt es auch Rabatte für Gildenmitglieder). Jeder gelernte Fertigkeitenpunkt wird durch ein Prüfwurf auf Geschicklichkeit oder Intelligenz (je nach Fertigkeit) verifiziert (wird eine 1 oder 2 gewürfelt, gibt es einen Bonuspunkt). Das Maximum der durch Lehrmeister zu erwerbenden Fertigkeitenpunkte sind 30 (ohne Bonuspunkte und für einige Fertigkeiten gibt es Sonderregelungen). Also ab 30 Punkten (ohne Bonuspunkte) muss man selbst trainieren. Das Maximum der zu erwerbenden Punkte sind 99, wird bei einem Prüfwurf eine 100 gewürfelt, dann geht es immer schief.

Lehrmeister : Ein Lehrmeister muss selbst 90 Fertigkeitenpunkte in der zu lehrenden Fertigkeit besitzen, um diese erfolgreich weitervermitteln zu können. Natürlich kann auch ein Spielercharakter unter diesen Bedingungen Lehrmeister sein und sich so Geld verdienen.

Diebesfertigkeiten : Bei der Erstellung eines Charakters aus der Klasse der Diebe wird einmal mit einem d100 (zusätzlich zu den Anfangspunkten) gewürfelt. Diese Punkte können dann frei auf Diebesfertigkeiten Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Fallen finden, Schleichen, Verstecken (hide in shadow), Horchen (detect noise) und Klettern (climb walls) verteilt werden. Hinzu kommen dann noch die Modifikationen aus Rassen und Grundwerten (Geschicklichkeit, Intelligenz usw.). Die Progression erfolgt dann aus der Anwendung (wie bei allen Fertigkeiten) und nicht aus der Stufe.

²[Cla91b]

Kapitel 11

neue Fertigkeiten

Die neuen Fertigkeiten sollen eine weitere Spezialisierung der Spielercharaktere zulassen. Der Prüfwurf wird jeweils vom Spielleiter *verdeckt* durchgeführt und ein entsprechendes Ergebnis dem Spieler mitgeteilt. D.h. war der Prüfwurf erfolgreich, dann wird der Einsatz der Fertigkeit später mit einer Verbesserung der Fertigkeit belohnt und eine richtige Information dem Spieler mitgeteilt. Ging der Prüfwurf daneben, dann wird eine verfälschte Information gegeben. Wiederholungen des Einsatzes der Fertigkeiten sind mit entsprechendem Zeitaufwand möglich, bringen aber nur einmal eine Verbesserung, können aber zur Verifizierung des Ergebnisses genutzt werden.

11.1 Alchemie

Mit der Fertigkeit Alchemie¹ kann man solche Dinge wie Rauchbomben, Schlafgas, magische Tränke, Griechisches Feuer, Drogen, (anorganisches) Gift, Kleber usw. herstellen. Auch wollen noch diverse chemische Substanzen erfunden werden. Hintergrundwissen mit Rezeptur und Herstellungsverfahren sind dabei sehr hilfreich, um dem Spielleiter eine neue Substanz mit ihrer Wirkung klarzumachen. Bei plausibler Rezeptur und erfolgreichem Prüfwurf kann man dann durchaus diesen *neuen* Stoff in der Ausrüstungsliste aufnehmen und gute Ideen bringen Erfahrungspunkte.

Charakterklasse : Zauberer

Bedingung : ein stationäres Labor für 5000 Goldstücke. Für jeweils weitere 1000 Goldstücke die in das Labor gesteckt werden gibt es einen Bonus von +10%.

Bonus :

40% Analyse +5%, Brauen +5%, Kräuterkunde +5%

60% Analyse +10%, Brauen +10%, Kräuterkunde +10%

80% Analyse +15%, Brauen +15%, Kräuterkunde +15%

Vorteil : es können Sachen wie Rauchbomben, Schlafgas, magische Tränke, Griechisches Feuer, Drogen, Gift, Kleber usw. hergestellt werden. Es können *neue* chemische Substanzen erfunden werden und im Zusammenhang mit Zauberkunde neue magische Substanzen entwickelt, sowie in der Kombination mit Analyse unbekannte Substanzen untersucht werden.

¹siehe [Men91]

Nachteil : diese Fertigkeit kann nur in einem stationären Labor praktiziert werden. Mißlungene Prüfwürfe bei der Herstellung geben chaotische Ergebnisse die nicht reproduziert werden können. Zur näheren Bestimmung wird ein zweiter Prüfwurf gemacht (historisches Beispiel: Es sollte Gold hergestellt werden und Porzellan ist entstanden). Allerdings muss der Charakter selbst herausfinden was er produziert hat und was er damit anfangen kann. Es können auch mißlungene Ergebnisse als Anhalt genommen werden um gezielt so etwas zu entwickeln (siehe Zauberkunde).

1 bis 10% : verwandtes nützliches Ergebnis

11 bis 20% : verwandtes gefährliches Ergebnis

21 bis 50% : unbrauchbarer Blödsinn

51 bis 60% : Explosion mit Gefährdung des Alchimisten

61 bis 65% : höchst ätzendes Ergebnis mit Gefährdung durch Berührung

66 bis 70% : höchst ätzendes Ergebnis mit Gefährdung durch Einatmen der Gase

71 bis 80% : Hochwirksames Blutgift (Wirkung bei Eindringen in den Blutkreislauf)

81 bis 90% : Hochwirksames Lebensmittelgift (Wirkung bei Trinken oder Essen).

91 bis 95% : neuartiges, nützliches Ergebnis.

96 bis 100% : beabsichtigtes Ergebnis mit der 1d4 fach gesteigerten Eigenschaft

11.2 Analyse

Mit dieser Fertigkeit für Zauberer und Alchimisten können mit der entsprechenden Ausrüstung die Bestandteile, sowie deren Menge, eines Stoffes (z.B. eines Trankes) analysiert werden. Diese Fertigkeit gibt keinen Aufschluß über die Verfahrensweise der Herstellung, aber man kann dann ja mit den Fertigkeiten Alchemie und Zauberkunde experimentieren.

Charakterklasse : Zauberer

Bedingung : es muss ein Alchimistenlabor zur Verfügung stehen.

Vorteil : es können die Inhaltsstoffe und deren Menge in einer unbekanntem Substanz bzw. eines unbekanntem Trankes, bestimmt werden. Es kann die Wirkung bestimmt werden.

Nachteil : diese Fertigkeit kann nur in einem stationären Alchimistenlabor ausgeübt werden. Mißlungene Prüfwürfe ergeben falsche Informationen. Wenn man genug von dem zu untersuchendem Material und Zeit besitzt kann man die Analyse so oft wiederholen bis gesicherte Ergebnisse vorliegen.

11.3 Astrologie

Diese Fertigkeit beschäftigt sich mit den Sternkonstellationen zwecks Schicksals- Charakter- und Zukunftsdeutung. Zu diesem Zweck muss die genaue Geburtszeit und der Geburtsort des zu untersuchenden Charakters feststehen. Es können auch allgemeine Betrachtungen darüber angestellt werden ob die Sterne für eine Unternehmung günstig stehen, auf jeden Fall kann man (wenn man schön allgemein orakelt²) prima gutgläubige Personen ausnehmen. Wenn man auch schon dabei ist die Sterne zu betrachten kann man diese Fertigkeit auch mit der Fertigkeit Astronomie verbinden und die Pfründe ist gesichert.

Charakterklasse : Priester, Zauberer

²siehe auch Fertigkeit Geschichten erzählen

Bedingung : Wissen 12

Bonus : keiner

Vorteil : siehe Beschreibung

Malus : keiner

Nachteil : keiner

Bedeutung	Symbol	Bedeutung	Symbol
Sonne	☼	Widder	♈
Vollmond	○	Stier	♉
Neumond	●	Zwilling	♊
	☾	Krebs	♋
	☽	Löwe	♌
Merkur	☿	Jungfrau	♍
Venus	♀	Waage	♎
Erde	♁	Skorpion	♏
Mars	♂	Schütze	♐
Jupiter	♃	Steinbock	♑
Saturn	♄	Wassermann	♒
Uranus	♅	Fische	♓
Neptun	♆	Konjunktion	♋♌
Pluto	♇	Opposition	♋♏

Tabelle 11.1: astrologische und astronomische Symbole

11.4 Astronomie

Diese Fertigkeit beschäftigt sich mit der Beobachtung von Sonne, Mond und Sternen zwecks Kalenderbestimmung oder der Astronavigation. Es ist z.B. äußerst wichtig, den genauen Termin für die Aussaat usw. zu bestimmen. Im antiken Ägypten wurde dazu z.B. das Auftauchen des Sirius am Horizont als Frühlingsbote gewertet. Die genaue Kenntnis des Kalenders, und damit wichtiger Termine (Aussaat, Ernte, Feten), war für Priester und Zauberer äußerst wichtig um ihre Machtposition zu festigen (und die Leute entsprechend abzuzocken). So wichtig immerhin, dass auch aufwendige Bauwerke wie z.B. Stonehenge (Sonnenkalender) sich rentiert haben. Auch für die nächtliche Navigation sind elementare Kenntnisse der Astronomie notwendig (z.B. sichere Auffindung und Bestimmung des Polarsterns).

Charakterklasse : Priester, Zauberer, Navigatoren

Bedingung : Wissen 12

Bonus :

40% +15% auf nächtliche Orientierung und nächtliche Navigation (bei klarem Wetter).

80% +30% auf nächtliche Orientierung und nächtliche Navigation (bei klarem Wetter).

Vorteil : Kalenderbestimmung

Malus : keiner

Nachteil : keiner

11.5 Ausdauer

Diese Fertigkeit besteht aus einem körperlichem Konditionstraining und dem Wissen über eine sinnvolle Krafteinteilung und eine Nahrungsrationierung. Mit dieser Fertigkeit kann man in bestimmten Situationen seine Kräfte effektiver und länger einsetzen, also länger durchhalten.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Con 14

Bonus : keiner

Vorteil : längere Ausdauer und somit keine (oder weniger) Abzüge durch Erschöpfung

Nachteil : keiner

11.6 Bauchreden (Ventriloquism)

Halt Bauchreden wie man es kennt. Man kann es auch prima dazu einsetzen um andere Leute zu verwirren.

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine

Bonus : keiner

Vorteil : Verwirrung anderer Leute

Nachteil : keiner

11.7 Beobachtung (Observation)

Mit dieser Fertigkeit³ kann der Spielercharakter wertvolle Detailinformationen bei einer Aktion mitbekommen (Prüfwurf durch Spielleiter). Hat der Charakter über 50% auf dieser Fertigkeit, dann bekommt einen Bonus von +1 auf das Finden von versteckten und geheimen Türen.

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine

Bonus : Finden versteckter und geheimer Türen +1 (ab 50%)

Vorteil : Erlangen von Detailinformationen.

Nachteil : keiner

³siehe [???89, S. 19]

11.8 Bergbau (mining skill)

Mit der Fertigkeit Bergbau kann man Stollen graben und sicher abstützen. Um nun auch Edelsteine und Erze aufzuspüren benötigt man die Fertigkeit Geologie. Bergbau umfaßt nur den Bau von Stollen und den Abbau von bereits gefundenen Erzen (Adern) usw. Allerdings hat der Charakter mit der Fertigkeit Bergbau Kenntnisse über die Bewetterung (Belüftungsschächte) und die Entwässerung (Stollen für das Abfließen oder Abpumpen von Wasseradern).

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine

Bonus :

Halbork +10%

Gnom +30%

Zwerg +40%

Vorteil : Bau von sicheren Stollen und Abbau von Erzen.

Nachteil : keiner

Malus :

Elf -25%

Halbelf -15%

Hobbit -10%

11.9 Bergsteigen

Das Bergsteigen ist das Klettern in Fels und Eis. Der Prüfwurf wird alle 10 Höhenmeter durchgeführt und auf den Prüfwurf die Schwierigkeitsstufe mal 5 addiert. Schwierigkeitsstufen gibt es von 1 bis 10, wobei man bei der Stufe 1 die Hände zur Hilfe nehmen muss um das Gleichgewicht zu halten und die Schwierigkeitsstufe 10 eine glatte Wand mit Überhang ist. Ab 30 Fertigkeitpunkten kann der Charakter so gut mit der Bergausrüstung umgehen, dass kein gesonderter Prüfwurf gemacht werden muss. Weiterhin kennt sich der Charakter in Schnee und Eis (Gletschern) aus. Schneefelder sind bis zu einer Hangneigung von 45 Grad ohne Eisgerät begehbar, wobei Steigeisen vorteilhaft, aber nicht dringend nötig sind. Eisfelder (Gletscher) mit einer Hangneigung von über 10 Grad sind ohne Steigeisen nicht machbar. Bis zu einer Neigung von 45 Grad reicht dann zusätzlich ein Eispickel oder Bergstock mit Eisenspitze (Stütztechnik). Über 45 Grad braucht man dann unbedingt Steigeisen mit Frontzacken und zwei Eisgeräte, vorzugsweise zwei Eisbeile (Vierpunktsicherung in Vierfüßlertechnik oder Raupentechnik).

Beispiel: Der Charakter hat 60 Fertigkeitpunkte und will eine Wand in der Schwierigkeitsstufe 4 klettern. Zunächst würfelt er eine 16, also $16+(4*5)=36$, also es klappt. Im zweiten Fall würfelt er eine 55, ergibt 75, also Absturz.

Eine Hauswand wird mit einer Schwierigkeitsstufe 5 veranschlagt.

Notwendige Ausrüstung für Eispletern: Feste Bergstiefel, Steigeisen, 1 Eispickel oder 2 Eisbeile (je nach Hangneigung), 5 Eisschrauben, 10 Karabinerhaken, 5 kurze Bandschlingen, 2 lange Bandschlingen, 50 Meter Bergseil, 1 Anseilgurt, 1 Abseilachter, Reepschnur und feste Handschuhe.

Für Felsklettern: Kletterschuhe, 10 Karabinerhaken, 1 Satz Klemmkeile (ca. 10 Stück unterschiedlicher Größe, gut zu recyceln) oder ausreichend Mauerhaken mit einem Hammer (Lärm

und arger Materialverschleiß), 5 kurze Bandschlingen, 2 lange Bandschlingen, 50m Bergseil, 1 Anseilgurt, 1 Abseilachter und Reepschnur.

Sicherungstechnik: Der Vorsteiger setzt Sicherungsmittel (Haken, Klemmkeile oder Eisschrauben). Auf dieses Setzen wird vom Spielleiter ein verdeckter, einfacher Prüfwurf gemacht (klappt der Prüfwurf, dann hält dieses Sicherungsmittel im Bedarfsfall). Ein zweiter Kletterer sichert das Seil von unten. Fällt nun der Vorsteiger, dann wird er von der letzten haltenden Sicherung aufgefangen. Also liegt die letzte Sicherung 2 Meter unter dem Vorsteiger, dann fällt er 4 Meter in sein Klettergeschirr (was nicht weiter tragisch ist). Fällt er 10 Meter, dann kann schon ein Schaden von 1d6 auftreten, fällt er dabei auf den Boden dann gibt es einen Schaden von 1d10. Bei jeweils 10 Metern multipliziert sich der Schaden, also ein Sturz von 20 Metern auf den Boden gibt einen Schaden von 10d10!! Also ausreichend Sicherungsmittel setzen. Der Nachsteiger hat es da besser, denn er wird kontinuierlich von oben vom Vorsteiger gesichert und kann höchstens 2 Meter (durch Seildehnung) ins Klettergeschirr fallen. Für den Nachsteiger ist es also nur eine Frage des Hochkommens, dafür soll er die Sicherungsmittel wieder einsammeln (bei Klemmkeilen und Eisschrauben kein Problem, Haken sind nicht einfach wieder herauszuschlagen).

Rückzug: erfolgt durch Abseilen mit dem doppelt genommenen Seil (halbe Seillänge aber abziehbar). Dazu kann man entweder den Dülfersitz (Seil unter dem einen Oberschenkel und dann über die andere Schulter — nicht sehr angenehm) oder ein an dem Klettergeschirr befestigtem Abseilgerät (wie dem Abseilachter — wesentlich angenehmer) machen. Zu beachten sind dabei die Seilenden die man dazu tunlichst mit einem dicken Achterknoten zusammenknotet. Denn ist das Seil zuende oder ein Seilende rutscht durch, dann — hui — geht es abwärts. Im Normalfall seilt man nicht ganz bis zum Ende (es sei denn es ist der Boden) ab, baut sich da mit Sicherungsmittel eine Selbstsicherung, zieht das (hoffentlich gesicherte) Seil ab und hängt die Seilschlaufe neu ein (wenn sich keine nette Sanduhr findet, muss man Sicherungsmittel, am besten Haken mit einer grossen Öse) zurücklassen und seilt die nächste Etappe ab. Wenn man alles richtig macht ist es ein gefahrloser Spaß, aber man darf nicht leichtsinnig werden und kein Material (Seil oder Abseilachter) verlieren.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Geschicklichkeit 9 und der Kletterer muss frei beweglich sein und Gefühl in Händen und Füßen haben (mit Kampfhandschuhen ist schlecht klettern).

Bonus : Die Fertigkeitpunkte, die über 25 überschießen werden voll bei der Fertigkeit Hauswände erklettern übernommen.

25% +x% Klettern +x%

30% Seilkunde +5%

Dex 16 bringt +5%,

Dex 17 bringt +10%,

Dex 18 bringt +20% und

Dex 19 bringt +40%.

Vorteil : Hindernisse, schwierige Passagen, sowie Fels- und Hauswände können überwunden werden. Allerdings ist eine gute Kletter- und Sicherungsausrüstung dringend zu empfehlen.

Malus : Für alle gibt es einen Abzug bei Mangel an Geschicklichkeit

Dex 12 bringt -5%,

Dex 11 bringt -10%,

Dex 10 bringt -15%,

Dex 9 bringt -20%.



Abbildung 11.1: Bogenschnitzer, Wikingertage 1996/Schleswig

11.10 Bogenschnitzen

Mit der Fertigkeit Bogenschnitzen können alle Arten von Bögen, Pfeilen und Bolzen (soweit Spitzen vorhanden sind) hergestellt werden. Der Prüfwurf für normale Bögen und Pfeile wird auf die Fertigkeit Bogenschnitzen gemacht. Feine Bögen und Meisterbögen benötigen ausgesuchtes Material und die doppelte Bearbeitungszeit. Der Prüfwurf für Meisterbögen erfolgt auf Bogenschnitzen/4 und für feine Bögen auf Bogenschnitzen/2. Entsprechendes gilt für Pfeile und Bolzen.

Charakterklasse : alle

Bedingung : geeignetes Rohmaterial und das richtige Schnitzwerkzeug.

Bonus :

Elfen erhalten einen Bonus von +15% und

Halbelfen von +10%.

Für alle gibt es einen Bonus in Abhängigkeit von der Geschicklichkeit.

Dex 16 = +5%,

Dex 17 = +10%,

Dex 18 = +20%,

Dex 19 = +30%

11.11 Botanik

Mit der Fertigkeit Botanik⁴ erhält der Charakter die Kenntnis über das Vorkommen, das Aussehen, der Wachstumszeit und der Früchte aller Pflanzen einer Region.

Charakterklasse : Priester, Waldläufer und Zauberer.

Bedingung : 1 Fertigkeit pro Region

Bonus : Ab 40 Fertigungspunkte gibt es jeweils +10 Fertigungspunkte auf die Fertigkeiten Landwirtschaft und Kräuterkunde (in der gelernten Region).

Druiden +35%,

Schamanen +25%

Vorteil : Identifikation aller Arten der Vegetation, sowie Kenntnis über das Vorkommen, das Aussehen, der Wachstumszeit und der Früchte aller Pflanzen einer Region.

Nachteil : Die Fertigkeit gilt jeweils nur für eine Region. Mögliche Regionen sind: arktisch, subarktisch, gemäßigt, subtropisch, tropisch und Wüste/Steppe. Braucht man diese Fertigkeit für mehrere Regionen, dann muss die Fertigkeit Botanik mehrfach, also jeweils ein mal pro Region gelernt werden.

11.12 Bootsbau

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter offene Boote bis zu einer Länge von 7m bauen und Boote reparieren.

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine

Bonus : keiner

Vorteil : Herstellung und Reparatur von Booten.

Nachteil : keiner

⁴siehe [Men91]

11.13 Bootskunde (Boating)

Mit dieser Fertigkeit⁵ kann ein Spielercharakter ein Boot durch schwierige Passagen, z.B. Wildwasser, steuern und in ruhigem Wasser das Boot mit seiner maximalen Geschwindigkeit bewegen.⁶ Wildwasser gibt es in den Schwierigkeitsstufen von 1 bis 7, wobei die Schwierigkeitsstufe mal 10 genommen wird und auf den Prüfwurf addiert wird.

Beispiel: Der Charakter hat 60 Fertigkeitpunkte und will eine Stromschnelle in der Schwierigkeitsstufe 4 befahren. Zunächst würfelt er eine 16, also $16 + (4 \cdot 10) = 56$, also es klappt gerade eben.

Charakterklasse : alle

Vorteil : Befahren von Stromschnellen, Wildwasser und Erreichen der maximalen Bootsgeschwindigkeit.

11.14 Buchbinden

Buchbinden ist die Herstellung von Büchern und allem was dazu gehört. Es kann also (Bütten-)Papier geschöpft werden, die Oberflächenbehandlung von Pergamenten vorgenommen werden, (Knochen- und Fisch-) Leim hergestellt werden und Einbände sowie Futterale für Rollen aus Holz, Textilien und gegerbtem Leder angefertigt werden. Natürlich können auch Bücher gebunden werden. Also ein nützlicher Beruf für alle Schreibkundigen, speziell Zauberer und Priester. In [Lab92] wird das Buchbinden wie folgt beschrieben: Man schneidet einige Bögen (Pergament oder Büttenpapier auf die doppelte Seitengröße und schiebt, je nach Dicke des Materials, 3 bis 6 Bögen ineinander und schneidet sie zurecht. Danach wird der Kniff perforiert und die jeweils unteren Bogenteile mit einem harten Gegenstand (wie ein Griffel, Falzbein oder Silberstift) auf bis zu 36 Zeilen liniert. Hinzu kommen noch der rechte und linke Rand, wobei am rechten Rand eine zweite Randmarkierung für Initialen hinzukommt. Dann wird auf einer Wachstafel in der aktuellen Seitengröße das Layout entwickelt und dann mit Tinte entsprechend auf die Seite abgeschrieben. Sind alle Seiten fertig beschrieben, dann wird das Heft wieder zusammengeschieben und am Buchrücken festgenäht. Danach werden die Deckseiten herausgerissen. Allerdings halte ich diese Verfahrensweise aufgrund der hohen Materialkosten und der hohen Materialverschwendung für unwahrscheinlich. Diese Verfahrensweise, ohne Ausriß, ist korrekt wenn beide Seiten des Materials gut beschrieben werden können. Alte Pergamente und altes Büttenpapier haben aber eine rauhe Seite, sodass nur eine Seite schön beschrieben werden kann, daher nehme ich an, dass die Seiten nur an einer Falzkante eingenäht werden.

Charakterklasse : Priester und Zauberer

Bedingung : keine

Bonus : keiner

Vorteil : Herstellung von Schreibmaterial, Büchern und Zubehör, und somit eine gute Einnahmequelle, denn Priester, Zauberer, Schreiber und Kaufleute sind immer knapp an Schreibmaterial.

Nachteil : keiner

⁵siehe [???89, S. 17]

⁶Weiterführende Informationen über diese Fertigkeit findet man in dem Buch [Mas87]

11.15 Dressur

Ausbildung von Tieren. Hiermit kann man seinem Tier bestimmte Verhaltensweisen beibringen. Es umfasst genauso die Ausbildung des Reitpferdes, wie das Abrichten eines Hundes (z.B. Spurensuche oder Apportieren). Diese Ausbildung umfasst zwei Prüfwürfe.

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine

Prüfwurf :

1. einmal mit einem d100 auf die Fertigkeit, ob die Ausbildung geklappt hat.
2. einmal mit einem d20 auf die Intelligenz des Tieres, ob es die Ausbildung kapiert hat.

Bonus : keiner

Vorteil : Ausbildung seines Tieres und damit eine Erweiterung der Fertigkeiten des Tieres.

Nachteil : keiner.

11.16 Edelsteinschleifen

Endbearbeitung und somit eine deutliche Wertsteigerung von Edelsteinen

Charakterklasse : alle

Bedingung : Dex 14 und die richtigen Schleifscheiben mit Steinhalter.

Bonus :

Gnome Dex * 5%,

Zwerge Dex * 5%.

Alle Rassen erhalten, nachdem sie 30% erworben haben einen Bonus in Abhängigkeit von der Geschicklichkeit

Dex 16 = +10%,

Dex 17 = +15%,

Dex 18 = +20%,

Dex 19 = +30%.

Vorteil : gute Geldquelle durch deutliche Wertsteigerung von Edelsteinen

Nachteil : bei mißlungenem Prüfwurf ist der Schliff versaut. Dadurch verliert der Edelstein 50% an Gewicht und Wert und muss neu geschliffen werden.

11.17 Fährtsensuche

Diese Fertigkeit definiert das Suchen von Spuren aller Art. Mit dieser Fertigkeit kann man bestimmte, bekannte Spuren finden und verfolgen. Allerdings kann nicht die Art der Spur oder Besonderheiten an der Spur festgestellt werden, dazu braucht man die Fertigkeit Spurenlesen.

Charakterklasse : Waldläufer, Jäger, Scout, Kopfgeldjäger

Bedingung :

Bonus : hat man die Fertigkeit Fährtsensuche zu einem gewissen Prozentsatz, dann gibt es einen Bonus auf die Fertigkeit Spurenlesen.

40% Spurenlesen +5%

50% Spurenlesen +10%

60% Spurenlesen +15%

70% Spurenlesen +20%

80% Spurenlesen +25%

90% Spurenlesen +30%

Vorteil : Finden und Verfolgen von bekannten Spuren

Nachteil : keiner

11.18 Fälschen

Anfertigung von falschen Urkunden, Freibriefen u.ä. Dazu benötigt man in der Regel das richtige Schreibmaterial, die richtige Tinte und ein entsprechendes Siegel. Es ist z.B. überliefert, dass die Päpste im Mittelalter eine Fälscherwerkstatt unterhalten haben, wo alte Papiere, Tinten und Siegel aufbewahrt wurden um später Eigentumsrechte und Privilegien bei Bedarf (falsch) zu dokumentieren (das Grundstück ist schon seit 300 Jahren unser Eigentum!).

Charakterklasse : Alle

Bedingung : Schriftkunde mit 40% und das richtige Basismaterial

Bonus : bestimmte Priester die nicht verpflichtet sind gesetzestreu zu sein erhalten einen Bonus von +10%.

Vorteil : Anfertigung von nützlichen und gewinnbringenden Papieren.

Nachteil : eine Menge Ärger wenn es schief geht.

11.19 Fallen finden

Diese Fertigkeit ist für klassische Mienensucher. Mit dieser Fertigkeit kann man, wenn man danach sucht, Fallen finden und Fallen entschärfen. Zum Entschärfen benötigt man dann das entsprechende Werkzeug (Fallenset), welches aber in einem gut sortierten Diebeswerkzeug enthalten sein sollte. Nützlich sind eine kleine (z.B. Spitzzange) und große Zange (z.B. Greifzange), ein Seitenschneider, ein kleines Messer (Fingermesser) und ein paar Haken (Zahnarztwerkzeug) und Keile (Holz und Metall).

Charakterklasse : alle, besonders Diebe

Bedingung : Dex 14 und geeignetes Werkzeug.

Bonus :

Gnome +15%

Vorteil : eine Menge Schaden von sich und seinen Kameraden abhalten, wenn man Fallen rechtzeitig findet und entschärft.

Nachteil : wenn man diese Fertigkeit beherrscht, wird man auch immer vorgeschickt um die Fallen zu suchen und zu entschärfen. Dann ist man auch immer die Person die die volle Wirkung abkriegt, wenn es schief geht.

11.20 Fallen stellen

Konstruktion und Aufbau von Fallen zur Jagd oder zur Sicherung. Wenn man recht gut in der Lage ist selbst Fallen zu stellen, gibt es einen Bonus auf das Finden und Entschärfen von Fallen die andere gestellt haben, weil man aus eigener Erfahrung die Plazierung und Funktionsweise der Falle beurteilen kann.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Int 14, Dex 14 und geeignetes Werkzeug z.B. ein Fallenset.

Bonus :

40% Fallen finden +5%

50% Fallen finden +10%

60% Fallen finden +15%

70% Fallen finden +20%

80% Fallen finden +25%

90% Fallen finden +30%

95% Fallen finden +40%

Vorteil : Fallenjagd und lokale Absicherung

Nachteil : keiner

11.21 Feuer machen

Die Wichtigkeit dieser Fertigkeit wird oft unterschätzt. Mit dieser Fertigkeit kann ein Feuer (z.B. Lagerfeuer) entfacht werden. Es wird dabei stark unterschieden, ob eine Flamme (z.B. zum Anzünden einer Lampe) oder ein Feuer gemacht wird, denn es ist schon ein Unterschied, ob man mit einem Streichholz eine Kerze anzündet, oder ein Lagerfeuer aus feuchtem Holz entfacht. Mit dieser Fertigkeit hat man Kenntnis über verschiedene Lagerfeuertypen. Es gibt z.B. das normale Lagerfeuer mit aufgerichtetem Holz zum Wärmen, ein Gitterfeuer zum Kochen oder ein Grubenfeuer zum Kochen und Backen (Barbecue) mit einer gewissen Sichttarnung. Man kann auch mit dieser Fertigkeit versuchen ohne Flamme, durch Reibungstechnik (bei feuchtem Material recht geringe Chancen) ein Feuer zu entfachen, allerdings gibt es auch mit einer hilfreichen Flamme noch genug Probleme. So gibt es also für Hilfsmittel gewisse Modifikationen (die nicht akkumulieren, aber der jeweils beste Wert zugrunde gelegt wird). Im Zweifelsfalle sollte man immer eine Zunderbüchse mit trockenem Moos und Birkenrinde in der Tasche haben.

Feuchtes Holz	-25%
Feuerstein und Zunder	+10%
Feuerstein, Zunder und Birkenrinde	+15%
Feuerstein, Zunder und Papier	+15%
Luntenfeuerzeug	+10%
Luntenfeuerzeug und Birkenrinde	+15%
Luntenfeuerzeug und Papier	+15%
Streichholz	+15%
Streichholz und Birkenrinde	+20%
Streichholz und Papier	+20%
Streichholz und Wachskerze	+25%
Streichholz und Lampenöl	+30%
Feuerfinger	+17%
Feuerfinger und Birkenrinde	+22%
Feuerfinger und Papier	+22%
Feuerfinger und Wachskerze	+27%
Feuerfinger und Lampenöl	+32%
Griechisches Öl	+40%

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine

Bonus : keiner

Vorteil : Prüfwurf kann durch den Spieler erfolgen. Modifikationen durch Hilfsmittel.

Malus : keiner

Nachteil : Modifikationen durch Brennmaterial

11.22 Fischen

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter mit Angel, Netz, Reuse und Harpune umgehen. Er hat Wissen über das Vorkommen von Fischarten und deren Köder. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter also Fische für den eigenen Magen oder Geldbeutel fangen.

Charakterklasse : alle

Bedingung : adäquates Fischfanggerät

Bonus : keiner

Vorteil : wenn ein Fisch da ist, und der Prüfwurf ist erfolgreich, wird der Fisch gefangen.

Malus :

Gnome -20%,

Zwerge -25%.

Nachteil : keiner

11.23 Gesang

Im Prinzip ist dies die gleiche Fertigkeit mit den gleichen Regeln wie die Fertigkeit Musizieren, nur das Instrument ist die eigene Stimme. Wichtig ist diese Fertigkeit für Barden und einige Typen von Magiern die einige Magiearten mit Ritualgesängen praktizieren.



Abbildung 11.2: Fischer, Wikingertage 1996/Schleswig

11.24 Gesteinskunde

Diese Fertigkeit kann von allen Charakterklassen gelernt werden. Mit dieser Fertigkeit kann man Steine und Mineralien identifizieren. Spielerfiguren ohne Gesteinskunde dürften in der Regel Probleme haben ungeschliffene Edelsteine als solche zu erkennen.

Charakterklasse : Alle

Bonus :

Gnom Wis * 5%,

Zwerg Wis * 3%

Wis 16 +5% (außer Gnom und Zwerg)

Wis 17 +10% (außer Gnom und Zwerg)

Wis 18 +20% (außer Gnom und Zwerg)

Wis 19 +40% (außer Gnom und Zwerg)



Abbildung 11.3: Fischer, Wikingertage 1996/Schleswig

Vorteil : Identifizierung von Gesteinen und Mineralien sowie die Einschätzung der Reinheit und des Wertes.

11.25 Geologie

Ein Charakter mit der Fertigkeit Geologie⁷ kennt sich mit Gesteinsformationen aus und kann auch auf Vorkommen von Edelsteinen und Metallen schliessen. Er kann aber einen gefundenen Edelstein oder Metall nicht sicher einschätzen, die Güte und Reinheit beurteilen oder den Wert bestimmen. Er kennt sich aber mit den Formationen und den Verhältnissen unter Tage aus und kann mögliche Erdbeben und vulkanische Aktivitäten beurteilen. Zwerge und Gnome sind mit den Grundlagen der Geologie vertraut und haben daher von Anfang an 50 Fertigkeitspunkte.

Charakterklasse : Alle

Bonus :

⁷siehe [Men91]

Gnom : +50%

Zwerg : +50%

40% Gesteinskunde +5%, Bergbau (mining skill) +10%

Vorteil : Identifikation verschiedener Gesteinsformationen und schließen auf Vorkommen verschiedener Gesteine und Mineralien. Außerdem können mit dieser Fertigkeit mögliche Erdbeben und vulkanische Aktivitäten festgestellt werden.

Malus :

Elf : -20%

Halbelf : -10%

11.26 Glasmachen

Ein Glasmacher oder Glasbläser stellt Haushaltsgegenstände, Kunstgegenstände und Schmuck aus Glas her. Im frühen Mittelalter waren Pokale aus dem Rheinland und Glasperlen und Ringe aus Wikinger-Werkstätten hoch bezahlte Handelsgüter.

Eine Spezialität ist *geschundenes* Glas. Glasmacher hatten und haben das Recht in ihren Arbeitspausen und nach Feierabend Glas für kleine, eigene, kreative Arbeiten aus dem Glasofen zu entnehmen — zu schinden. Damit wurde die Kreativität und Handfertigkeit des Glasmachers entwickelt und der angestellte Glasmacher hatte ein Geschenk für besondere Anlässe oder ein kleines Zubrot.

Das Glasmachen erfordert Glas in verschiedenen Qualitäten und Farben, einen Glasofen und diverse Werkzeuge für die Verarbeitung (z.B. Glaspfeife, Zangen, Scheren, Abstreifer und Formen).

11.27 Glasschmelzen

Ein Glasschmelzer stellt Glas als Rohmaterial her. Er kann mehrere Sorten Glas mit unterschiedlichen Eigenschaften in verschiedenen Farben herstellen. Die Rezepte für die Glas-Mischungen und die Farben sind streng gehütete Betriebsgeheimnisse die man nur von einem Glasschmelzer-Meister bekommen kann.

Das Glasschmelzen erfordert natürlich einen entsprechenden Ofen, sowie die notwendigen Mineralien.

11.28 Glücksspiel

Mit dieser Fertigkeit beherrscht der Charakter die Regeln aller gängigen Glücksspiele (Karten, Würfel usw.) und kann versuchen zu bluffen und falsch zu spielen. Bei einem Täuschungsversuch und einem Bluff-Versuch wird ein verdeckter Prüfwurf auf diese Fertigkeit durch den Spielleiter gemacht.

Charakterklasse : vorzugsweise Spitzbuben

Bedingung : Charisma 12

Bonus : keiner

Vorteil : mögliche Geldeinnahmequelle

Nachteil : kann bei vergeigtem Täuschungsversuch eine Menge Ärger geben und bei einem wenig erfolgreichem Bluff-Versuch richtig ins Geld gehen.

11.29 Handeln

Mit der Fertigkeit Handeln kann man den Wert der Ware beurteilen und um den Preis feilschen (Ankauf und Verkauf).

Charakterklasse : alle

Bedingung : Int 12, Wis 14

Bonus :

Wis 16 +10%,

Wis 17 +15%,

Wis 18 +20%,

Wis 19 +30%.

Vorteil : Man kann den Wert der Ware beurteilen und einen günstigen Preis aushandeln (im Einkauf liegt der Verdienst!).

Nachteil : keiner.

11.30 Heilen

Diese Fertigkeit umfasst die Wundversorgung und Krankenversorgung. Nur eine richtig versorgte Wunde kann pro Tag mit 1 HP heilen. Eine nicht versorgte Wunde kann sich leicht entzünden, aufbrechen usw., dabei ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, dass es schlimmer als besser wird. Zur Fertigkeit Heilen sollte man dringend noch die Fertigkeit Kräuterkunde ergänzen und eine Heilertasche mit Chirurgenbesteck besitzen⁸.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Geschicklichkeit 14

Bonus :

Priester +20%,

Dex 16 +10%,

Dex 17 +15%,

Dex 18 +20%,

Dex 19 +30%.

Vorteil : Wund und Krankenversorgung um den Heilungsprozess einzuleiten und beschleunigen.

Nachteil : keiner.

Anwendungsbeispiele :

Alaunstein : mit so einem Stein kann man Blutungen von Schnittwunden stillen und desinfizieren, außerdem kann man diesen Stein prima als Deo verwenden.

⁸weitere Informationen findet man in Erste Hilfe Büchern und in [Neh93b]

11.31 Heraldik

Die Heraldik ist die Fertigkeit der Wappenkunde. Mit dieser Fertigkeit hat man das Wissen über die Wappen, die Entstehungsgeschichte, die Zuordnung und die Bedeutung. Beherrscht man die Heraldik, kann man an Hand der heraldischen Farben und des Wappens erkennen mit wem man es zu tun hat. Ausserdem ist die Heraldik für die Erstellung eines Wappens unbedingt erforderlich. Zu einem gemalten Wappen gehört noch neben dem Schild (auf dem sich das eigentliche Wappen befindet und deren Form über die regionale Herkunft Auskunft gibt) noch Helm und Helmdecke. Der Helm gibt Auskunft, wann, wie und ob die Familie in den Adelsstand gehoben worden ist. Also ist der Helm ein Topfhelm, dann geht der Adel auf das 12. Jahrhundert zurück. Ein Kübelhelm signalisiert das 13. Jahrhundert und ein Stechhelm das 14. Jahrhundert oder später. Ein Spangenhelm wird bei einem Familienwappen eines freien, reichen Bürgers oder einer freien Stadt verwendet. Jetzt kommen noch Feinheiten durch die Richtung des Helmes. Nach vorn weisende Helme (Blickrichtung des Helms) zeigen alten Adel an, nach rechts weisende Helme zeigen neuen niederen Adel an und nach links weisende Helme zeigen eine Bastardlinie (Familie die ihren Adel auf die unehelichen Aktivitäten eines höheren Adligen zurückführen) an. Die Wappenfarben teilen sich in Metalle (gold = gelb und silber = weiß) und Farben (rot, blau, grün und schwarz), wobei nur Farben und Metalle aneinanderstoßen dürfen. Also die Farben schwarz, rot, gold sind heraldisch falsch, aber schwarzer Adler auf goldenem Grund ist o.k.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Wissen 14

Bonus : Für alle auf Grund des Wissen

Wis 16 +10%,

Wis 17 +15%,

Wis 18 +20%,

Wis 19 +30%.

Vorteil : Erstellung und Identifikation von Wappen und heraldischen Farben

Nachteil : keiner.

11.32 Hydrologie

Die ist die Kunde des Wassers. Mit dieser Fertigkeit kann man alle Informationen die das Wasser betreffen beurteilen so z.B. Wasser finden, Wasserkraft nutzen⁹, Be- und Entwässerung betreiben.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Wissen 15

Bonus : +15% bei Konstruktionen mit Wasserkraft.

Vorteil : Informationen über alle das Wasser betreffende Fragen und Anwendung der Kenntnisse.

Nachteil : keiner.

⁹siehe auch [Wöl87]

11.33 Information beschaffen (Gather Intelligence)

Dies ist die Fertigkeit¹⁰ gezielt bestimmte Informationen zu bekommen. Ist der Prüfwurf erfolgreich, dann bekommt die Spielerfigur eine spezielle Information über eine Person oder einen Ort (nach der er gesucht hat). Außerdem wird immer mit einem 10er Würfel ermittelt wieviel Bestechungsgeld (in Goldstücken) der Versuch gekostet hat.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Charisma 12

Bonus :

Spitzbuben +15%

Char 16 +5%

Char 17 +10%

Char 18 +20%

Char 19 +40%

Vorteil : gezielte Beschaffung von Informationen

Nachteil : die Beschaffung der Informationen geht bei jedem Versuch ins Geld

11.34 Jagen

Grundsätzlich gibt es drei Formen der Jagd (in der übrigens alle Adligen eine Grundausbildung haben)¹¹.

Pirsch : bei dieser Form der Jagd stöbert ein einzelner Jäger das Wild auf und schießt es mit einem Langbogen oder einer leichten Armbrust.

Parforce : ist die Hetzjagd zu Pferde und mit einer Hundemeute. Die Hundemeute stöbert das Wild auf und hetzt es müde. Die Jäger reiten zu Pferde und fangen nur das müde gehetzte und gestellte Wild ab (z.B. Hirsche mit dem Hirschfänger oder Wildschweine mit der Saufeder). Für jede Art des Wildes braucht man dann eine spezialisierte und speziell gezüchtete Hundemeute.

Beize : Jagd mit Greifvögeln auf Flugwild. Die Greifvögel leisten dabei die ganze Arbeit und der Jäger sieht nur zu. Am „nobelsten“ ist dabei die Jagd mit Falken auf Reiher (Reiherbeize).

Mit dieser definierten Fertigkeit ist nur die *Pirsch* gemeint. Damit kann der Charakter Wild aufspüren und erbeuten (sofern er eine ausreichende Waffenfähigkeit auf eine entsprechende Schußwaffe hat, es gelten dabei die Regeln für einen Kampf, also Trefferwurf und Schadenswurf), sowie gejagtes, angeschossenes Wild töten (Abfangen), richtig ausnehmen (Aufbrechen) ohne eine fürchterliche Sauerei anzustellen, richtig zerlegen (Zerwirken) und das Fell abziehen (Ausfahren)¹². Da er kundig im Zerlegen ist, umfaßt diese Fertigkeit auch die Fertigkeit Schlachten. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter also Wild für den eigenen Magen oder Geldbeutel jagen (oder sich entsprechenden Ärger einhandeln).

Charakterklasse : alle

¹⁰siehe [???89, S. 18]

¹¹siehe [Vet91, S.77]

¹²siehe dazu [FFK]

Bedingung : keine

Bonus :

Elfen +10%,

Halbelfen +5%.

Vorteil : wenn eine Beute da ist, und der Prüfwurf ist erfolgreich, wird es aufgespürt. Die Erbeutung wird mit den Waffenaktionen geregelt. Ausnehmen, abhäuten und zerteilen erfordern dann jeweils wieder einen Prüfwurf.

Malus :

Gnome -10%,

Zwerge -10%.

Nachteil : wenn die einzelnen Prüfwürfe daneben gehen, wird entweder kein Wild aufgespürt, das Fell oder das Fleisch vermurkst (Effekt bestimmt der Spielleiter).

11.35 Jonglieren

Jonglieren und kleine Kunststückchen wie man es von Gauklern kennt. Außerdem gibt es deutliche Vorteile beim Werfen und Fangen von allen kleinen bis mittleren Gegenständen (auch Waffen).

Charakterklasse : Spitzbuben

Bedingung : Geschicklichkeit 15

Bonus : ab 40% ein Vorteil im Werfen von kleinen Gegenständen und kleinen Waffen (z.B. Messer und Dolche). Die Kernweite entspricht dann der mittleren Kampferfernung und die lange Reichweite der mittleren Kampferfernung (mit den entsprechenden Trefferboni).

Vorteil : mögliche Geldeinnahmequelle und ein gutes Mittel um Aufmerksamkeit zu erregen. Außerdem ein deutlicher Vorteil beim Werfen und Fangen von Gegenständen (auch Waffen). Es kann z.B. ein Prüfwurf auf Jonglieren gemacht werden, ob ein geworfenes Messer aufgefangen werden kann.

Nachteil : keiner

11.36 Klettern

Mit Klettern ist in diesem Fall die Diebesfertigkeit des Ersteigens von Hauswänden und Mauern usw. gemeint. Dies ist sehr wichtig, wenn man illegal eindringen (Einbruch) oder abhauen (Ausbruch) will.

Der Prüfwurf wird alle 10m Wandstrecke gemacht.

Charakterklasse : Spitzbuben, alle mit Bersteigen über 25 Punkten.

Vorteil : Ersteigen und passieren von Mauern (Häuser, Stadtmauern usw.)

Bonus : für alle auf Grund der Geschicklichkeit

Dex 16 +5%,

Dex 17 +10%,

Dex 18 +20% und

Dex 19 +40%.

Nachteil : auf Rüstungsmodifikationen achten

Malus : für alle bei Mangel an Geschicklichkeit

Dex 9 -5%,

Dex 8 -10%,

Dex 7 -20%,

Dex 6 -40% usw.

11.37 Kochen



Abbildung 11.4: Köchin beim Zerteilen eines in Blättern gebackenen Fisches, Wikingertage 1996/Schleswig



Abbildung 11.5: Bäckerin, Wikingertage 1996/Schleswig

Die Fertigkeit Kochen¹³ umfasst alle Nahrungsmittel aufbereitenden und verarbeitenden Fertigkeiten wie Kochen, Backen, Pökeln, Räuchern und andere Arten der Zubereitung und Konservierung.

In der heutigen Tiefkühlgesellschaft sind einige Zubereitungs- und Konservierungsmethoden wirklich verblüffend. Als Beispiel hier ein rohes Ei. Kühl und trocken gelagert ist es etwa 2 Wochen genießbar. Unterbindet man hingegen die Luftdurchlässigkeit der Eierschale, so soll es bis zu 3 Monaten genießbar sein¹⁴. Um diesen Effekt zu erreichen kann man entweder das Ei mit Vaseline abreiben, lackieren, die Eier in einer Lösung aus 1 Teil gelöschtem Kalk und 8 Teilen Wasser einlegen, oder in feinem Salz einlegen¹⁵.

Desweiteren kennt sich ein guter Koch auch mit Kräutern aus. Gerade im Mittelalter wurde ein Kult mit den Gewürzen betrieben. Kräuter und Gewürze dienten nicht nur zur Verbesserung des Geschmacks, und als heilkräftige Hausmittel, sondern waren ein wichtiges Statussymbol¹⁶. Im Mittelalter wurden im Vergleich zur heutigen Küche viel mehr Gewürze verwendet, obwohl

¹³ein echter Lesespaß und Anregungen zu diesem Thema findet man in [EE89]

¹⁴siehe [Cla91a]

¹⁵Tips aus [Cla91a]

¹⁶siehe [RSS91] und [PD97]

viele Gewürze noch nicht bekannt waren. So fehlte z.B. die ganze Kapsikum-Familie von Chili bis Paprika. Natürlich gab es weder Vanille noch Kakao, aber wer kennt heute noch Kräuter wie Ysop und Portulak die in jedem Bauerngarten und Klostergarten zu finden waren.

Der Prüfwurf wird immer auf die Fertigkeit Kochen gemacht. Wenn man diese Fertigkeit nicht beherrscht, kann man nur Essen gehen oder fertige Nahrung kaufen (teuer, teuer). Empfehlenswert ist die Ergänzung dieser Fertigkeit durch die Fertigkeit Feuer machen. Ob man nun Grillen, Kochen, Backen, Braten oder Räuchern will, immer braucht man dazu das richtige Feuer. Ein Ausbau der Fertigkeit Kräuterkunde kann würztechnisch auch von Vorteil sein.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Wissen 10, die richtigen Gerätschaften und Gewürze (oft hat Salz große Bedeutung).

Bonus : bei

30% : +5% auf Kräuterkunde

Vorteil : Verarbeitung und Konservierung von Nahrungsmitteln (frisches Fleisch ist z.B. nur wenige Tage haltbar). Ein guter Koch ist in einer Abenteurergruppe von unschätzbarem psychologischen Wert.

Nachteil : Geht der Prüfwurf daneben, dann hat man z.B. ungenießbaren Fraß gekocht oder die Konservierung ging daneben und das Material ist vergammelt. Ein schlechter Koch kann in einer Abenteurergruppe alle Aggressionen auf sich ziehen und leicht ein Sündenbock werden.

11.38 Konstruieren

Konstruktion von kleinen und großen mechanischen Gegenständen inkl. Katapulten und Belagerungswaffen aber auch nützlicher Maschinen. Man kann viel mit Wind- und Wasserkraft machen¹⁷. In Holland sind ganze Landstriche mit Windkraft leergepumpt worden und die Wasserkunst im Berbau ist für Schmieden, Aufzüge, und als Pumpstationen gebraucht worden. Auch ist die Konstruktion von Häusern¹⁸ und Befestigungen nicht zu verachten.

Diese Fertigkeit umfasst nur die Konstruktion, zur Ausführung benötigt man die Fertigkeit Schlossern, Zimmern o.ä. Konstruieren ist die Bedingung für jegliche Erfindung und für ingenieurmäßiges Arbeiten. Also mit dieser Fertigkeit steht es dem Spieler frei neue Gegenstände zu erfinden oder bestehende Gegenstände zu verbessern.

Allerdings muss er diese Verbesserung dem Spielleiter (eine technische Skizze ist dabei sehr hilfreich) klarmachen und den Prüfwurf auf *Konstruieren* erfolgreich absolvieren, sowie einen Charakter finden der in der Lage ist diese Konstruktion zu fertigen (aber nur zu, gute Ideen bringen Erfahrungspunkte). Bei entsprechend guten Kenntnissen gibt es Boni auf die Fertigkeiten Schlossern und Fallen stellen.

Charakterklasse : Priester und Zauberer (alle Rassen) sowie Zwerge und Gnome (alle Klassen)

Bonus :

Gnome +50%.

Zwerge + Int * 5%.

Int 16 +5% (ausser Zwerge)

¹⁷siehe auch [Wöl87]

¹⁸siehe auch [Ahr90]

Int 17 +10% (ausser Zwerge)

Int 18 +15% (ausser Zwerge)

Int 19 +20% (ausser Zwerge)

40% Schlossern +5%, Fallen stellen +5%,

60% Schlossern +10%, Fallen stellen +10%,

80% Schlossern +15%, Fallen stellen +15%,

90% Schlossern +20%, Fallen stellen +20%.

Vorteil : es können neue Gegenstände erdacht und konstruiert werden, bzw. die Anleitung zum Bau von bekannten Gegenständen gegeben werden.

Nachteil : keiner

Malus :

Elf -15%

Halbelf -10%

Halbork -20%

11.39 Korbflechten

Mit der Fertigkeit Korbflechten kann man Körbe, Kiepen, Reusen und auch Füllungen von Fachwerkhäusern aus verschiedenen pflanzlichen Stoffen herstellen. Diese pflanzlichen Stoffe sind z.B. Weidenzweige, Stroh, Palmenzweige, Hanf oder Binsen.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Geschicklichkeit 10

Bonus : keiner

Vorteil : Herstellung von Körben, Kiepen, Taschen, Reusen usw.

Malus : keiner

Nachteil : keiner

11.40 Kräuterkunde

Die Kräuterkunde ist das Wissen über das Erscheinungsbild und die Wirkung der Kräuter (Heilkräuter, Gewürze, Gifte). Dieses Wissen umfasst nicht die Kenntnis über das Vorkommen und die Wachstumszeit dieser Kräuter, dazu benötigt man die Fertigkeit Botanik für die entsprechende Region. Die Kräuterkunde kann sowohl für die Verabreichung von Heilkräutern, als auch die Herstellung von pflanzlichen Giften verwendet werden (es kommt halt auf die Dosis an). Mißlungene Prüfwürfe können sich auf die falsche Dosierung, Anwendung oder falsche Kur beziehen. Gute Kenntnisse in der Kräuterkunde wertet aber auch die Kochkünste stark auf¹⁹.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Wissen 14

Bonus : ab Kräuterkunde

¹⁹siehe [BB83]

40% gibt es +10% auf die Fertigkeit Kochen

45% gibt es +15% auf die Fertigkeit Heilen.

Jeder deutliche Heilerfolg ergibt +1 Punkt auf Reaktionsangleichung (maximum = Charisma-Punkte)

Vorteil : Kenntnis über die Wirkung von Kräutern. Es können sowohl Arzeneimischungen (z.B. spezielle Tees und Salben) als auch spezielle pflanzliche Gifte hergestellt werden. Bei der erfolgreichen Anwendung von Arzeneimischungen wird der Heilerfolg um 1d4 gesteigert. Im Folgenden einige Anwendungsbeispiele²⁰:

Akne : Waschung mit Tee aus Walnußblättern.

Blasen an den Füßen : Blasen öffnen und mit Spitzwegerichmus belegen (antibiotisch und heilend).

Blutsauger lästige Blutsauger wie Mücken und Vampire kann man sich durch einen ausreichenden Genuß von rohem Knoblauch vom Hals halten. Allerdings leiden dann auch die sozialen Kontakte.

Blutungen : Um Blutungen zu stoppen kann man Schachtelhalm, Hirtentäschelkraut, Schafgarbe, Frauenmantel oder Silberweidenrinde zermusen und auf die Wunde legen und danach verbinden.

Durchfall : Einnahme von reiner Holzkohle oder Tee aus Walnußblättern oder Ulmenrinde²¹.

Erkältung : jede Menge frischen Knoblauch²² oder rohe Zwiebeln²³ essen. Auch die aromatische und desinfizierende Wirkung eines Tees aus Thymian soll gut gegen Husten und Erkältung sein²⁴.

Exeme : Waschung mit Tee aus Walnußblättern.

Fieber : Silberweidenrinde zermusen und auskochen. Den Sud dann trinken (sehr bitter)²⁵. Eine andere Möglichkeit ist ein Auszug aus frischer Zitronenmelisse. Dieser Trank soll auch gegen Schwindelgefühle und Menstruationsbeschwerden helfen²⁶.

Frostschäden : Waschung mit Tee aus Walnußblättern.

Husten : Inhalieren und trinken von Huflattichblütentee mit Pfefferminz- und Kamillente.

Insektenstiche : Schwellungen mit Zwiebelsaft oder Knoblauchsaff einreiben (abschwellend und lindernd).

Magenschleimhautentzündung : Tee aus Walnußblättern.

Schmerzen : Silberweidenrinde zermusen und auskochen. Den Sud dann trinken (sehr bitter).

Wundheilung : Wunde mit Spitzwegerichmus oder mit Kamillenteumschläge belegen²⁷ oder mit frischem Knoblauchsaff oder Knoblauchmus belegen²⁸.

Wurmkur : gegen Spul- und Madenwürmer. Auf nüchternen Magen einige grüne, halb-reife Walnüsse essen.

Zahnfleischentzündung : Spülung mit Tee aus Walnußblättern.

Malus : Bei jeder mißlungenen „Kräuterkur“ wird 1 Punkt von der Reaktionsangleichung abgezogen (Giftmischer)

²⁰siehe auch [Neh93c]

²¹siehe [Wis94]

²²[Wis94]

²³Hausmittel

²⁴siehe [Wis94]

²⁵siehe [Neh93c]

²⁶siehe [Wis94]

²⁷siehe [Neh93c]

²⁸siehe [Wis94]

Nachteil : Fehler können arge Probleme bereiten. Also ging der Prüfwurf daneben, dann wird noch einmal mit einem d100 gewürfelt um den Fehler zu ermitteln. Das Ergebnis ist dann wie folgt:

1–20% Dosierung zu gering, keine Wirkung

21%–40% Dosierung zu hoch, giftig also Rettungswurf gegen Gift

41%–60% falsche Kräuterkur, keine Wirkung

61%–70% falsche Kräuterkur, harmlose Nebenwirkung

71%–80% falsche Kräuterkur, unangenehme Nebenwirkung

81%–90% falsche Kräuterkur, schädliche Nebenwirkung, Rettungswurf gegen Gift

91%–95% falsche Kräuterkur, gefährliche Nebenwirkung, Rettungswurf gegen Gift

96%–100% falsche Kräuterkur, nützliche Nebenwirkung 1d4

11.41 Kriegskunst

Diese Fertigkeit ist die theoretische Ausbildung für Krieger. Sie umfaßt Strategie und Taktik, sowie Informationen über mögliche Feinde (deren Taktik und Kampfweise). Er kann sich also besser auf einen Kampf einstellen und kennt die Schwachpunkte.

Wirkung im Spiel: Bei einem erfolgreichen Prüfwurf auf Kriegskunst erhält der Charakter nähere Informationen über den Gegner, was er daraus macht ist seine Sache.

Charakterklasse : Krieger

Bedingung : Wissen 12

Bonus :

30% : bringt einen Trefferbonus von +1, weil er die Schwachstellen des Gegners kennt.

60% : Trefferbonus +2

90% : Trefferbonus +4

Vorteil : der Charakter kann Feinde (Monster) besser identifizieren und hat Kenntnis über deren Kampfweise (Taktik, Waffen und Verhalten) und kann seine Strategie und Taktik besser darauf einstellen.

Malus : keiner

Nachteil : keiner

11.42 Kunsthandwerk

Charakterklasse : alle

Bonus : keiner

Vorteil : Man kann Malen, Zeichnen, Kalligraphie (im Zusammenhang mit Schriftkunde), kleine Skulpturen und Plastiken herstellen.

Malus : keiner

Nachteil : keiner

11.43 Kutschieren

Kutschieren ist die Fertigkeit einen Wagen zu steuern und das Zugtier gezielt in eine Richtung mit der gewünschten Geschwindigkeit zu treiben. Dieser Wagen kann von beliebiger Konstruktion sein, also vom zweirädrigen Streitwagen bis zum großen Planwagen. Normale Zugtiere sind Pferde, Ochsen, Muli, Esel und Kamele. Außergewöhnliche Zugtiere geben einen Abzug von -10%.

Charakterklasse : Krieger

Bonus : keiner

Vorteil : Man kann einen Wagen steuern und das/die Zugtier/e gezielt in eine gewünschte Richtung mit einer gewünschten Geschwindigkeit bewegen.

Malus : keiner

Nachteil : keiner

11.44 Laufen

Diese Fertigkeit ist der Langstreckenlauf. Der Charakter kann seine Kräfte beim Laufen einteilen und kraftsparend laufen. Er kann so über lange Strecken ohne Erschöpfung laufen. Er kann damit Tiere bei der Jagd hetzen, schnell von A nach B kommen oder erfolgreich weglaufen. Vorbilder sind die afrikanischen Steppenkrieger (Massai) oder Marathonläufer.

Charakterklasse : alle Rassen, Krieger und Spitzbuben

Bonus :

Halbelf +5%,

Halbork +10%,

Mensch +10%,

Vorteil : langes kraftsparendes Laufen

Malus :

Gnom -10%,

Hobbit -5%,

Zwerg -5%,

Nachteil : keiner

11.45 Lesen und Schreiben

Ich glaube nicht, dass darüber viele Worte verwendet zu werden brauchen. Allerdings sollte man neben den Schriftzeichen, bei einer Buchstaben- und Silbenschrift (wie in diesem Buch oder Steno) die entsprechende Sprache sprechen. Bei einer Symbolschrift (z.B. Kanji) müssen die Bedeutungen der entsprechenden Symbole auswendig gelernt werden (so kann ein Japaner der die Symbole der Kanji Schrift kennt einen chinesischen Text lesen, ohne die chinesische Sprache zu beherrschen. Allerdings sollte er ca. 40000 Symbole kennen). Zum Schreiben benötigt

man selbstverständlich entsprechendes Schreibzeug, beschreibbares Material und eine Schreibunterlage. Hier kann man sich bei der entsprechenden Ausrüstung kundig machen. Die entsprechende Schrift die der Charakter lesen und schreiben kann ist von der Vergangenheit und der Herkunftsregion des Charakters abhängig. Steigerungen (mehrere Schriftarten) sind durch die Fertigkeiten Schriftkunde und Runenkunde möglich. Herstellung von einfachem Schreibmaterial wie das Zuschneiden eines Gänsekiels oder einer Rohrfeder sind in dieser Fertigkeit enthalten.

Charakterklasse : alle

Vorteil : Lesen und Schreiben in einer Schrift (Abhängig von Vergangenheit und Herkunft des Charakters).

Nachteil : zum Schreiben wird natürlich vernünftiges Schreibzeug benötigt.

11.45.1 Gaunerzinken

Die Gaunerzinken sind Symbole die von Spitzbuben an Örtlichkeiten angebracht werden um anderen Spitzbuben über diese Örtlichkeit Auskunft zu geben. Diese Gaunerzinken können darüber Auskunft geben, ob hier was zu holen ist, oder es besser ist zu Verschwinden, weil Gefahr lauert.

Charakterklasse : Spitzbuben

Bedingung : keine

Vorteil : Informationen über Örtlichkeiten.

Nachteil : keine Garantie über den Wahrheitsgehalt der Informationen.

11.45.2 Valenzeichen

Valenzeichen sind Symbole der Schatzsucher über Vorkommen und Örtlichkeiten von Bodenschätzen. Diese Valenzeichen werden im Valenbuch (persönliche Aufzeichnungen über bereits entdeckte und angezapfte Bodenschätze) und an der Örtlichkeit (zum leichteren Wiederfinden) verwendet.

Charakterklasse : Schatzsucher

Bedingung : keine, allerdings nützen die besten Hinweise nichts, wenn man den Wald vor lauter Bäumen nicht sieht, weil man den Bodenschatz nicht erkennen kann, da einem die Fertigkeit Gesteinskunde fehlt.

Vorteil : Informationen über Vorkommen und Örtlichkeiten von Bodenschätzen.

Nachteil : keine Garantie über den Wahrheitsgehalt der Informationen.

11.46 Lippen lesen

Mit der Fertigkeit Lippen lesen kann man bei einer Reichweite von 10m und einem direkten Sichtkontakt auf die Lippen des Sprechenden, bei erfolgreichem Prüfwurf 70% der Informationen interpretieren.

Charakterklasse : Spitzbuben

Bonus : keiner

Vorteil : Informationsbeschaffung ohne Hörkontakt.

Malus : keiner

Nachteil : keiner

11.47 Metallkunde

Mit dieser Fertigkeit, die allen Charakterklassen offen steht, kann man Metalle identifizieren und Legierungen herstellen und Erze verhütten. Mit Metallkunde hat man auch ein Grundwissen über Verarbeitungsprozesse. Soll z.B. Damaszenerstahl hergestellt werden, muss der Charakter Metallkunde besitzen und die Herstellung von Damazenerstahl kennen.

Charakterklasse : Alle

Bedingung : Zur Identifizierung keine, zur Herstellung muss die Fertigkeit des entsprechenden Schmiedens vorhanden sein.

Bonus :

Gnom : +15%

Zwerg : +20%

70% : hat der Charakter diesen Wert in Metallkunde erreicht, dann kann er die Thaumaturgie der Metalle entsprechend der 1. Stufe Magier erlernen (jeder Charakter, keine Multiklasse oder Dualklasse).

Vorteil : Identifikation, Legierung und Verhüttung von Metallen, sowie Basiswissen über Verarbeitungsprozesse.

Nachteil : keiner

11.48 Musizieren

Musik machen auf einem Instrument, diese Fertigkeit muss jeweils für ein Instrument neu erlernt werden. Wenn der Prüfwurf gelingt, wird angenehme Musik gemacht, aber wenn der Prüfwurf daneben geht, ist es nervige Katzenmusik und man kann sich die Folgen beim Barden in Asterix ansehen. Mögliche Instrumente sind:

Blockflöte :

Fanfare :

Harfe :

Horn :

Laute : Vorläufer von Gitarre und Mandoline und das Standardinstrument der Minnesänger.

Leier :

Lure :

Panflöte :

Querflöte :

11.49 Navigation

Der Charakter kann sich an den Sternen und dem Sonnenstand orientieren. Er kann mit Karte, Kompass und Peilstäben umgehen, sowie Meeresströmungen und Windverhältnisse beurteilen.

Charakterklasse : alle

Bedingung : das entsprechende Handwerkszeug und mindestens 40 Fertigungspunkte in Orientierung und 30 Fertigungspunkte in Wetterkunde.

Vorteil : Bestimmung von Richtungen und Standorten, Finden von Orten und Umgang mit Karte und Kompass sowie Orientierung an Hand der Sterne mit Korrektur der Einflüsse von Wind und Drift.

Nachteil : keiner

11.50 Orientierung

Der Charakter kann sich an den Sternen orientieren und er kann mit Karte und Kompass umgehen. Er kann dadurch die richtige Himmelsrichtung bestimmen und mit Karte den eigenen Standort feststellen, weiterhin kann er mit einer Karte bestimmte Orte finden und markante Geländepunkte bestimmen.

Charakterklasse : alle

Bedingung : das entsprechende Handwerkszeug

Vorteil : Bestimmung von Richtungen und Standorten, Finden von Orten und Umgang mit Karte und Kompass sowie Orientierung an Hand der Sterne.

Nachteil : keiner

11.51 Pathologie

Mit dieser Fertigkeit für Zauberer kann der Charakter sezieren, die Todesursache feststellen, Knochen und Organe identifizieren und haltbar aufbewahren.

Charakterklasse : Zauberer, Priester

Bedingung : das entsprechende Handwerkszeug, Chirurgenbesteck

Vorteil : Sezieren, Feststellung einer Todesursache, Identifikation und Konservierung von Knochen und Organen.

Nachteil : keiner

11.52 Pilzkunde

Die Pilzkunde umfasst die Identifikation von Pilzen bei gutem Licht (bei schlechtem Licht oder bei Infrarotsicht sinkt der Wert auf 10% des vorhandenen Wertes). Da sich die Ausbildung im wesentlichen auf die Anschauung bezieht, kann man in diesem Fall diese Fertigkeit bei einem Meister bis zu einem Wert von 4 * Wissen lernen. Pilze kann man in 4 Gruppen einteilen:

1–30% : Pilz ist eßbar

31–70% : Pilz ist ungenießbar.

71–90% : Pilz ist giftig.

91–100% : Pilz ist hochgiftig.

Es ist also zunächst verdeckt vom Spielleiter ein Prüfwurf auf die Fertigkeit des Spielers zu machen, ob der Pilz richtig identifiziert wurde, danach kann ein Wurf vom Spieler gemacht werden um den Pilz zu klassifizieren. Wenn allerdings ein Pilz in einer Pilzmalzeit falsch klassifiziert wurde, hat es eine Auswirkung auf das ganze Gericht. Ist ein ungenießbarer Pilz dabei, dann schmeckt alles zum Kotzen und die Nahrung kann entsorgt werden. Ist ein giftiger Pilz dabei, muss ein Rettungswurf gegen Gift gemacht werden. Klappt der Rettungswurf, dann gelten die Regeln für ungenießbare Pilze, ging er daneben, dann erkrankt der Charakter für 10 Tage (wenn nicht mit einer entsprechenden Heilkur gegengesteuert wird) und nimmt einen Schaden von 1d8 pro Tag hin. Ist der Pilz hochgiftig, dann gelten die Regeln für giftige Pilze, allerdings mit einem Schaden von 1d20 pro Tag.

Wenn man nun giftige Pilze identifiziert hat kann man auch gezielt damit Gifte mit der entsprechenden Wirkung herstellen (als Trank oder als Pfeilgift). Für die Jagd ist Pilzgift allerdings denkbar ungeeignet, da man es in der Nahrungskette mit aufnimmt. Eine besondere Anwendung ist die Verwendung bestimmter giftiger Pilze (Happy Mushrooms) für kultische Handlungen (ähnlich einem Peotl-Kaktus). Hierbei wird ein Prüfwurf entsprechend einer Kräuterkur gemacht.

Charakterklasse : alle

Bedingung : gutes Licht (sonst nur 10% des vorhandenen Wertes)

Bonus : kann bis zu Wissen * 4 von einem Meister gelernt werden.

Gnome : +40%

Zwerge : +50%

Vorteil : Nahrungsbeschaffung und Herstellung von Giften.

Nachteil : keiner

11.53 Plündern (Looting)

Mit dieser Fertigkeit²⁹ kann eine Spielerfigur die besten Stücke in der kürzesten Zeit an sich raffen.

Charakterklasse : Alle, aber bevorzugt Diebe

Bedingung : keine

Vorteil : Immer die besten Stücke einer Beute ergattern.

Nachteil : evtl. Ärger mit den Kumpanen.

²⁹siehe [???89, S. 19]

11.54 Reiten

Reiten ist die Fertigkeit sich sicher auf einem Reittier zu halten und es gezielt in eine Richtung zu bewegen. Mit Reittier sind hier normalen Reittiere wie Pferde, Mulis, Esel, Kamele usw. gemeint. Bei außergewöhnlichen Reittieren gibt es einen Abzug von -10%. Das Reiten auf fliegenden Reittieren (Drachen, Pegasi, Greife usw.) kann man erst lernen, wenn man das Reiten am Erdboden mit 50% beherrscht. Die über 50% gehenden Punkte gehen dann in die Fertigkeit des fliegenden Reitens ein.

Charakterklasse : alle

Bonus :

Mensch +5%,

Vorteil : Man kann sich sicher auf einem Reittier halten und es gezielt in eine gewünschte Richtung mit einer gewünschten Geschwindigkeit bewegen. Außerdem reitet man sich keinen *Wolf*.

Malus :

Gnom -20%,

Halbork -20%,

Hobbit -10%,

Zwerg -25%,

Nachteil : keiner

11.55 Religionskunde

Allgemeines Hintergrundwissen über die einzelnen Religionen, deren heilige Symbole und deren Riten. Außerdem wird vorausgesetzt, dass sich der Spieler ausgiebig mit Kapitel 9 beschäftigt hat.

Charakterklasse : Priester

Bedingung : Wissen 14

Bonus :

Paladin : +3% in jeder Stufe

Priester : +5% in jeder Stufe

Vorteil : Hintergrundwissen über die einzelnen Religionen, Riten, Symbole und Glaubensrichtungen.

Nachteil : keiner (Wissen ist Macht)

11.56 Runenkunde

Runenkunde ist die Fertigkeit mit der man magische Schriftzeichen lesen und verstehen kann (z.B. Übertragen einer magischen Schriftrolle), sowie magische Schriftrollen erstellen kann (Prüfwurf auf Runenkunde) oder Gegenstände magisch aufwerten kann (Prüfwurf auf Runenkunde und die erzeugende Tätigkeit). Der Gegenstand hat dann die mit Runenkunde angebrachte magische Eigenschaft, wobei der Zauberer in der Lage sein muss diese magische Eigenschaft durch einen Zauberspruch mit permanenter Wirkung zu erzeugen.

Charakterklasse : Magier und Priester

Bedingung : Der Charakter muss die Fertigkeit Schriftkunde mit 60 Fertigungspunkten und Lesen und Schreiben mit 85 Fertigungspunkten besitzen und die jeweilige Sprache mit 60 Fähigkeitepunkten sprechen, dann kann er magische Schriften in den jeweiligen Schriftzeichen lesen und schreiben. Außerdem kann er Gegenstände mit magischen Runen versehen (sofern er schnitzen, gravieren oder ätzen kann³⁰) und somit magisch aufwerten, oder magische Schriftrollen oder magische Runenstäbe (sofern er schnitzen kann) herstellen. Für alle erzeugenden Tätigkeit ist natürlich das richtige Werkzeug nötig und der Prüfwurf für die erzeugende Tätigkeit muss klappen. (beide Prüfwürfe müssen klappen, sonst wird es spannend).

Ein Versuch die Zukunft mit Runenstäben zu deuten ist auch immer hilfreich.

Bonus : Zukunftsdeutung mit Runenstäben.

Vorteil : Kann magische Schriften und Runenstäbe lesen und schreiben, sowie Gegenstände mit magischen Schriftzeichen aufwerten. Allerdings kann nur die Magie der aktuellen Klasse und der aktuellen Stufe begriffen oder verwendet werden.

Nachteil : keiner (Wissen ist Macht)

11.57 Sagenkunde

Die Sagenkunde ist das Wissen über historische Begebenheiten, Überlieferungen und Geschichten von Helden, Orten und magischen Gegenständen. Da Sagen einen wahren Kern haben und nur durch die Überlieferung leicht verfremdet wurden (in der Regel Übertreibung) ist dies eine wahre Quelle für Hintergrundinformationen.

Charakterklasse : Priester, Zauberer, Barden

Bedingung : Wissen 15

Bonus :

Priester : +10%

Zauberer : +15%

Barden : +25%

Vorteil : mit einem gewissen Filter ist die Sagenkunde eine Fundgrube für Hintergrundinformationen.

Nachteil : keiner, Wissen ist Macht.



Abbildung 11.6: Sattler beim Nähen einer Gürteltasche, Wikingertage 1996/Schleswig

11.58 Sattlern

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter Leder gerben und verarbeiten. Er kann z.B. Lederkleidung, Lederrüstungen, Taschen, Sättel und alle Arten von Beriemungen herstellen und reparieren. Ausserdem kann er Pergament herstellen.

Charakterklasse : alle

Vorteil : Leder herstellen und verarbeiten, sowie Ledersachen reparieren

Nachteil : bei mißlungenem Prüfwurf in der Herstellung ist das Rohmaterial versaut. Bei der Reparatur hat diese nicht geklappt.

³⁰siehe Schwertfegen auf Seite 415

11.59 Schiffbau

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Schiffe entsprechend seiner Herkunft (Kulturkreis) bauen und reparieren. Um einen Schiffstyp aus einem anderen Kulturkreis bauen oder reparieren zu können, muss er den Schiffbau in diesem Kulturkreis neu erlernen.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Bootsbau 30%

Bonus : keiner

Vorteil : Herstellung und Reparatur von Schiffen entsprechend seines Kulturkreises.

Cormyre : Galeere, Galeasse, Triere usw.

Maure : Drau

Sachse : Kogge

Shou : Dschunke

Wikinger : Drachenboot, Knorr

Nachteil : Schiffstypen sind an den Kulturkreis gekoppelt und diese Fertigkeit gilt nur jeweils für die Schiffstypen eines Kulturkreises.

11.60 Schleichen

Lautlose Fortbewegung zum Anschleichen oder Verkrümeln. Will man auf einem Reittier schleichen, so muss das Reittier diese Fertigkeit beherrschen (gute Dressur, aber recht unwahrscheinlich).

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine scheppernden Rüstungen usw. (Geräuschtarnung!)

Bonus :

Diebe entsprechend der gewürfelten Fertigungspunkte für Diebesfertigkeiten.

Einbrecher +5% und entsprechend der Fertigungspunkte für Diebesfertigkeiten,

Scouts +25%,

Ranger +25%

Jäger +25%,

Halbelfen +10%,

Hobbits +10%,

Elfen +15%,

Dex 16 +5%,

Dex 17 +10%,

Dex 18 +20% und

Dex 19 +40%.

Vorteil : es ist immer von Vorteil sich einer zweifelhaften Situation lautlos zu nähern.

Malus :

Zwerge -30%,
Gnome -25%.
Dex 9 -5%,
Dex 8 -10%,
Dex 7 -15% usw.

Nachteil : keiner

11.61 Schlingen legen

Nicht ganz waidgerechte Fallenjagd. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter alle Fallen auf Basis von Schlingen (aus Draht, Lederriemen und Seilen) herstellen. Er kennt sich auch mit den Grundverhaltensweisen von kleinen und mittleren Tieren (seine normale Beute) und deren Wildwechsel aus.

Charakterklasse : (Wild)Diebe, Waldläufer, Jäger, Scouts o.ä.

Bedingung : Geschicklichkeit 12 und Wissen 10

Bonus : keiner

Vorteil : lautlose Jagd auf kleine und mittlere Tiere, aber auch ein geeignetes Sicherungsmittel in freier Natur.

Nachteil : nicht ganz fair und nicht ganz fein, auf jeden Fall nicht waidgerecht. Ein gesetzestreuer Charakter braucht schon gewisse Rechtfertigungsgründe wie z.B. eine Survivalsituation.

11.62 Schlossern (Locksmithing)

Mit dieser Fertigkeit³¹ kennt sich die Spielerfigur mit Schlössern aus und kann sie herstellen (Prüfwurf), einschätzen (Prüfwurf) und bekommt sie leichter auf. Außerdem kann er auch beliebige andere kleine mechanische Konstruktionen nach Konstruktionsvorgaben herstellen.

Charakterklasse : alle

Bedingung :

Bonus :

40% Schlösser öffnen +10%,
50% Schlösser öffnen +15%,
60% Schlösser öffnen +20%,
70% Schlösser öffnen +25%,
80% Schlösser öffnen +30%,
90% Schlösser öffnen +35%,

Vorteil : herstellen, konstruieren und einschätzen von Schlössern

Nachteil : keiner

³¹siehe [???89, S. 19]

11.63 Schlösser öffnen

Knacken aller Art von Schlössern mit Dietrichen usw., also mit Anwendung von Geschicklichkeit und nicht mit roher Gewalt (dazu wird nur ein Prüfwurf auf Stärke gemacht, ob die Tür eingetreten wird, oder ein Vorhängeschloß zerbrochen wird).

Charakterklasse : Diebe

Bedingung : Geschicklichkeit 13

Bonus : keiner

Vorteil : offensichtlich

Nachteil : keiner

11.64 Schmieden

Damaszenerstahl : Damaszenerstahl oder Damaststahl wird durch feuerschweißen (schmieden bei Weißglut) von sehr harten und spröden Stahl mit weichem elastischem Stahl hergestellt. Der harte spröde Stahl ist sehr schnitthaltig kann aber leicht brechen (wie z.B. Eisensägeblätter) und der weiche elastische Stahl ist weitgehend bruchfest aber nicht sehr schnitthaltig (verbiegt eher als das er bricht). Durch das Zusammenfügen beim Schmiedevorgang werden nun beide Eigenschaften miteinander verknüpft, also Schärfe und Schnitthaltigkeit mit der Bruchfestigkeit. Dieser Schmiedevorgang erfordert nun eine genaue Temperatur, Sauberkeit und Sorgfalt. Ist die Temperatur zu hoch, dann erzeugt man eine Art Legierung und verliert die gewünschten Eigenschaften oder die Schichten glühen aus (verbrennen, verzundern). Ist die Temperatur zu niedrig, dann hält die Schweißung nicht und die Lagen platzen unter Last auseinander. Der Schmiedevorgang wird so lange wiederholt, bis man eine ausreichende Anzahl von Lagen erreicht hat (normal sind ca. 256 bis 3600 Lagen, wobei nur die harten Lagen gezählt werden). Der Wert steigt mit der Anzahl der Lagen. Beim Schmiedevorgang wird der Rohling noch verschieden verdreht, wobei verschiedene Muster entstehen (wilder Damast, kleine Rosen, große Rosen, Wellen usw.). Ein Sonderfall ist Wootzdamast der aus granuliertem Rohmaterial hergestellt und gegossen wird. Die Temperatur wird so gewählt, dass das Granulat nur an der Oberfläche schmilzt und damit verschweißt wird, aber der Kern die Eigenschaft behält.

Der älteste europäische Fund von einem Damaststahl ist ein Streifendamast aus Eisen Stahl aus dem 5 Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung (La Tene Fund) aus keltischer Werkstatt mit Bronzeauflage auf Griff und Knauf.

Besitzt eine Spielerfigur die Fertigkeiten Waffenschmieden und Metallkunde mit je 50 Fertigkeitpunkten, dann kann er die Herstellung von Damaszenerstahl lernen. Diese Fertigkeit kann vorher nicht gewählt werden. Die Spielerfigur muss also die Fertigkeit Metallkunde besitzen und im Spiel einen Lehrer für diese Fertigkeit finden. Damaszenerstahl ist bruchfest und schnitthaltig und kann für die Herstellung von meisterhaften Schwertern, Säbeln, Dolchen usw. verwendet werden.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Fertigkeiten Waffenschmieden und Metallkunde müssen bereits mit jeweils 50 Fertigkeitpunkten gelernt sein

Bonus :

30% Metallkunde +5%, Lagenstahl +5%

50% Metallkunde +10%, Lagenstahl +10%

70% Metallkunde +20%



Abbildung 11.7: Waffenschmied beim Schmieden einer Pfeilspitze (1), Wikingertage 1996/Schleswig

90% Metallkunde +40%

Vorteil : Herstellung von Damaszenerstahl

Nachteil : es muss ein spezieller Lehrmeister gefunden werden.

Goldschmieden : Herstellung von kleinen, feinen Gegenständen (in der Regel aus Edelmetall). In diesem Fall umfasst die Fertigkeit Goldschmieden auch die Fertigkeiten Silberschmieden und Feinschmieden.

Die Fertigkeit Goldschmieden benötigt man dazu um Schmuck usw. herzustellen und Edelsteine zu fassen.

Silberschmieden umfasst zusätzlich die Fertigkeit kleine Utensilien wie silberne Behälter (z.B. eine Pillendose), Geschirr (wie wäre es mit einer silbernen Teekanne) und Flaschen (ein silberner Flachmann mit einem geistigen Getränk sollte man bei Abenteuern immer dabei haben) herzustellen.

Mit Feinschmieden kann man dann noch aus allen Metallen feine Mechaniken herstellen, so ist z.B. der Feinschmied der Vorläufer des Uhrmachers und des Feinmechanikers.



Abbildung 11.8: Waffenschmied beim Schmieden einer Pfeilspitze (2), Wikingertage 1996/Schleswig

Man kann also mit diesen Fertigkeiten lüten, giessen und kleine Mechaniken herstellen, sowie Edelsteine fassen. Dazu ist natürlich auch feines Werkzeug notwendig (kleine Feilen, Laubsäge oder Dekupiersäge, Bohrer, Lötwerkzeug, Gieswerkzeug, kleine Hämmer usw.).

Charakterklasse : Alle

Bedingung : für jede Tätigkeit das richtige Werkzeug besitzen

Bonus : Besitzt man die Fertigkeit Goldschmieden mit 40 Fertigungspunkten, bekommt man +15 Punkte auf die Fertigkeit Schwertfegen.

Vorteil : Herstellung von Schmuck, Silberutensilien und feinen Mechaniken aus Metall

Nachteil : keiner

Grobschmieden : Grobe Schmiedearbeiten, wie z.B. einen Pflug herstellen und reparieren oder Hufeisen herstellen und Pferde beschlagen. Dies ist auch die Grundausbildung für die Fertigkeiten Waffenschmieden und Rüstungsschmieden.

Charakterklasse : Alle



Abbildung 11.9: Waffenschmied beim Schmieden einer Pfeilspitze (3), Wikingertage 1996/Schleswig

Bedingung : Stärke 12 und für jede Tätigkeit das richtige Werkzeug besitzen

Bonus : keiner

Vorteil : Herstellung und Reparatur von groben Metallarbeiten, Beschlagen von Hufen und Grundausbildung für Waffenschmieden und Rüstungsschmieden.

Nachteil : keiner

Kupferschmieden : ist die Fertigkeit um Kupfer, Messing und Bronze zu verarbeiten (giessen und schmieden) und solche Teile zu reparieren. In diesen Bereich fallen Kupferkessel, Bronzemörser, Bronzemesser (säurefester z.B. für Obstmesser), Bronzeschwerter (soll ja beim bekämpfen einiger Monster Vorteile bringen) und Bronzegeschütze (immer ein Prüfwurf auf ein Meisterstück).

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine bzw. das geeignete Werkzeug

Bonus :

30% : Metallkunde +5%



Abbildung 11.10: Silberschmiedin beim Zusammensetzen eines Armbands, Wikingertage 1996/Schleswig

50% : Metallkunde +10%

70% : Metallkunde +15%

90% : Metallkunde +20%

Vorteil : Herstellung und Reparatur von Kupfer- und Bronzegegenständen

Nachteil : es muss ein spezieller Lehrmeister gefunden werden.

Lagenstahl : hat im Prinzip die gleichen Eigenschaften wie Damaststahl und wird auch ähnlich hergestellt. Allerdings werden die Lagen nur zusammengeschiedet und dann gefaltet und nicht verdreht. Die Anzahl der Lagen (nur die harten Lagen werden gezählt) reicht von einer Lage (in der Mitte der harte Stahl, der außen jeweils von einer Lage weichen Stahls gehalten wird) bis zu 4 Millionen Lagen (erst in der heutigen Zeit mit Schutzgas möglich). Ein gutes Samuraischwert hat in etwa 2400 bis 3000 Lagen. Das Muster des Lagenstahls wird im Japanischen Hada genannt (Schichtmuster = Masame Hada, Wellenmuster = Ayasugi Hada, wildes Muster ähnlich dem wilden Damast = Itame Hada und ein verknotetes Muster = Mokume Hada). Übrigen der berühmte japanische Meisterschmied Masamoto hat in der Regel Schwerter mit Itame Hada in ca. 3500 Lagen geschmiedet.

Die Bedingungen für die Herstellung von Lagenstahl sind die gleichen wie für die Herstellung von Damaststahl. Die Kenntnis über die Herstellung von Lagenstahl ist z.B. Voraussetzung für die Herstellung von Samuraischwertern.

Charakterklasse : alle

Bedingung : die Fertigkeiten Waffenschmieden und Metallkunde müssen bereits mit jeweils 50 Fertigkeitpunkten gelernt sein

Bonus :

30% : Metallkunde +5%, Damaststahl +5%

50% : Metallkunde +10%, Damaststahl +10%

70% : Metallkunde +20%

90% : Metallkunde +40%

Vorteil : Herstellung von Lagenstahl

Nachteil : es muss ein spezieller Lehrmeister gefunden werden.

Rüstungsschmieden : (plattnern) Der Plattner hat sich auf Blecharbeiten spezialisiert. Er kann Stahlblech erzeugen und verarbeiten. Aus diesem Blech kann er Harnische, Blechschilder, getriebene Handschutze und Helme herstellen. Zu diesem Zweck benötigt er außer dem normalen Schmiedewerkzeug Blechscheren, Bohrer, Nietwerkzeug und eine Kollektion von Hämmern und Aufsätzen für den Ambos. Um einen Eindruck vom Werkzeug zu bekommen sollte man sich das Werkzeug zum Ausbeulen in einer Kraftfahrzeugwerkstatt mal ansehen (Parallelen sind unverkennbar). Ferner kennt sich der Plattner auch mit Leder aus, da sehr viele Bestandteile einer Rüstung (nicht nur bei der Lederrüstung) aus Leder bestehen. Sehr schöne Anregungen habe ich in [Wei95] gefunden, dort sind z.B. Geschübe (bewegliche Teile einer Rüstung) innen mit Teerlack versiegelt und mit Lederbalgen unterfüttert. Oft ist auch ein Brustharnisch mit Roßhaar gepolstert und die Rüstung mit Ätzarbeiten (Salpetersäure oder Essigsäure), Stichelungen oder Einlegearbeiten verziert. Folglich sollte sich ein Plattner auch damit auskennen und gewissen künstlerischen Sachverstand mitbringen.

Nürnberg und Innsbruck waren vom Mittelalter bis zum 30-jährigen Krieg *die* europäischen Zentren des Plattnerhandwerkes.

Charakterklasse : Krieger und Priester Gonds

Bedingung : für jede Tätigkeit das richtige Werkzeug besitzen und die Fertigkeit Grobschmieden mit 50 Fertigkeitpunkten.

Bonus : keiner

Vorteil : kann alle Arten von Rüstungen und Schilde herstellen und reparieren. Soll ein Meisterstück hergestellt werden, wird der doppelte Zeitaufwand benötigt und es muss vorher angekündigt werden.

Nachteil : keiner

Toledostahl : ist ein speziell legierter und temperierter Karbonstahl. Er ist schnitthaltig, biegsam, bruchfest und hat eine bläuliche Oberfläche. Das Material entspricht einem guten Federstahl, ist aber sehr anfällig für Rost und muss entsprechend gepflegt werden (einölen mit Waffenöl).

Die Bedingungen für die Herstellung von Toledostahl sind die gleichen wie für die Herstellung von Damaststahl. Die Kenntnis über die Herstellung von Toledostahl ist z.B. Voraussetzung für die Herstellung von meisterhaften Rapiere.

Charakterklasse : alle

Bedingung : die Fertigkeiten Waffenschmieden und Metallkunde müssen bereits mit jeweils 50 Fertigkeitpunkten gelernt sein

Bonus :

30% Metallkunde +10%

50% Metallkunde +20%

70% Metallkunde +40%

Vorteil : Herstellung von Toledostahl

Nachteil : es muss ein spezieller Lehrmeister gefunden werden.

Waffenschmieden : Herstellung von Metallwaffen aller Art. Da Waffen nun mal eine hohe Bruchfestigkeit und Schnitthaltigkeit haben sollten, muss man schon etwas mehr können als ein Hufeisen zu schmieden. Der Waffenschmied ist also der Experte für Waffen und merke: *nur wer Qualität kennt, kann Qualität beurteilen*. Also ein oft unterschätzter Seiteneffekt ist, der Waffenschmied kann Waffen *beurteilen und bewerten* (einfacher Prüfwurf auf die Fertigkeit Waffenschmieden). Nur ein Waffenschmied kann also sehen, ob eine gefundene oder zum Kauf angebotene Waffe polierter Schrott oder ein ungepflegtes Meisterstück ist. Diese Beurteilung umfaßt *nicht* die Beurteilung der magischen Eigenschaften (dafür muss man halt ausreichend magisch begabt und ausgebildet sein).

Charakterklasse : Krieger und Priester Gonds

Bedingung : für jede Tätigkeit das richtige Werkzeug besitzen und die Fertigkeit Grob-
schmieden mit 50 Fertigkeitpunkten.

Bonus :

70% : jeder Charakter mit diesem Wert kann die Thaumaturgie des Elementes Feuer
(keine Multiklasse oder Dualklasse) entsprechend der 1. Stufe Magier erlernen.

Vorteil : kann Waffen herstellen und reparieren. Soll ein Meisterstück hergestellt werden,
wird der doppelte Zeitaufwand benötigt und es muss vorher angekündigt werden.

Nachteil : keiner

11.65 Schneeschuhlauf

Charakterklasse : Krieger und Waldläufer

Bedingung : bei Charaktern aus arktischen und subarktischen Regionen keine Bedingungen.
Bei Charaktern aus anderen Regionen ein Lehrmeister bis 20 Punkte.

Bonus : bei Charaktern aus arktischen und subarktischen Regionen wirkt der Bonus sofort, bei
anderen Charakteren kommt der Bonus erst nach dem Erlernen von 20% hinzu.

Dex 10 : +5%

Dex 11 : +10%

Dex 12 : +15%

Dex 13 : +20%

Dex 14 : +25%

Dex 15 : +30%

Dex 16 : +35%

Dex 17 : +40%

Dex 18 : +45%

Dex 19 : +50%

Vorteil : problemlose Fortbewegung in hohem Schnee.

Nachteil : keiner

11.66 Schnitzen

11.66.1 Holzschnitzen



Abbildung 11.11: Holzschnitzer, Wikingertage 1996/Schleswig

11.66.2 Hornschnitzen

11.66.3 Knochenschnitzen

11.67 Schriftkunde

Wissen und Herstellung von (schönen) Schriftstücken in verschiedenen Schriftarten, Alphabeten und Sprachen.

Charakterklasse : Alle die Lesen und Schreiben können.



Abbildung 11.12: Holzschnitzer, Wikingertage 1996/Schleswig

Bedingung : Der Charakter muss die Fertigkeit Lesen und Schreiben mit 60 Fertigkeitspunkten besitzen und die jeweilige Sprache mit 40 Fertigkeitspunkten sprechen, dann kann er normale Schriften in den jeweiligen Sprachen lesen und schreiben.

Bonus : ab 30 Fertigkeitspunkten auf Schriftkunde gibt es +10 Fertigkeitspunkte auf Lesen und Schreiben.

Vorteil : Lesen und Schreiben vielfältiger Schriften und Inschriften

Nachteil : keiner



Abbildung 11.13: Holzschnitzer, Wikingertage 1996/Schleswig



Abbildung 11.14: Hornschnitzer, Wikingertage 1996/Schleswig

Tengwar	Elfenrunen nach Tolkien
Engwar	Alphabet im Stil der Elfenrunen
Futhark	alte germanische Runen
F.Rune	friesische und angelsächsische Runen
S.Rune	sächsische und Wikingerunen
Cirth	Zwergenrunen nach Tolkien
Bard	keltische Bardenrunen ³²
Unziale	altirische Unziale
Gothik	gothische Fraktur im Stil Guthenbergs

	Engwar	Futhark	F.Rune	S.Rune	Runenstab	Cirth	Bard	Gothik
A	ᵛ	ᚦ	ᚦ	ᚦ	Ase, Gott Wodan	ᚦ	^	ᚦ
B	ᵇ	ᚷ	ᚷ	ᚷ	Birkenzweig, junges Leben	—	∨	ᚷ
C	ᶜ	—	᚛	<	Fackel	—	<	᚛
D	ᵈ	ᚨ	ᚨ	ᚨ	heller Tag, heiliges Feuer, Gott Dag	—	>	ᚨ
E	ᵉ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	Pferd, Sonnen-Ross	ᚱ	∨	ᚱ
F	ᚼ	ᚼ	ᚼ	ᚼ	Vieh, Besitz	—	ᚼ	ᚼ
G	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚷ	Gabe	—	∨	ᚷ
H	ᵇ	᚛	᚛	᚛	Hagel, Verderben	—	᚛	᚛
I	ᶜ	—	—	—	Eis, schleichendes Unheil	—	—	—
J	ᶜ	ᚫ	—	ᚫ	Ernte, gutes Jahr	—	—	ᚫ
K	ᵏ	<	ᚫ	ᚫ	Krankheit, Geschwür, Kahn als Symbol der Göttin Nerthus	—	<	ᚫ
L	ᶜ	ᚱ	ᚱ	ᚱ	Wasser, Lauch	—	ᚱ	ᚱ
M	ᵇ	ᚨ	ᚨ	ᚨ	Mensch, Mann	—	∨	ᚨ
N	ᵈ	᚛	᚛	᚛	Not, Zwang, Name, Wesenheit, Unfreiheit	᚛	᚛	᚛
O	ᵋ	ᚨ	ᚦ	ᚨ	Boden, Erbe, festes Eigentum, Odal	ᚦ	◇	ᚦ
P	ᵍ	ᚫ	ᚫ	ᚫ	Fruchtbaum	—	ᚱ	ᚫ
Q	ᶜ	—	ᚫ	ᚫ		—	ᚫ	ᚫ
R	ᵈ	ᚫ	ᚫ	ᚫ	Reise, Gott Rigr (Liebe, Ordnung und Recht)	—	ᚫ	ᚫ
S	ᶜ	ᚫ	ᚫ	ᚫ	Sonne	<	ᚫ	ᚫ
T	ᵀ	ᚫ	ᚫ	ᚫ	Kriegsgott Tyr, Pfeil	—	ᚫ	ᚫ
U	ᵁ	ᚫ	ᚫ	ᚫ	Ur, Manneskraft, Größe	ᚫ	∨	ᚫ
V	ᵁ	—	—	^		—	ᚫ	ᚫ
W	ᵁ	ᚫ	ᚫ	ᚫ	Wonne, Freude, Herrlichkeit, Gott Ull	—	ᚫ	ᚫ
X	ᵁ	—	ᚫ	ᚫ		—	ᚫ	ᚫ
Y	ᶜ	—	ᚫ	ᚫ		—	ᚫ	ᚫ
Z	ᶜ	ᚫ	—	ᚫ	Abwehr, Elch, göttlicher Zwilling Dioskur	—	ᚫ	ᚫ
AA	—	—	—	ᚫ	Jahr	—	^	—
AE	—	—	ᚦ	ᚦ		—	—	—
AH	—	—	—	ᚫ	Jahr	—	^	—
AY	—	—	ᚫ	—		—	—	—

³²siehe [Fau90a]

Tabelle 11.3: Majuskeln und Runen								
	Engwar	Futhark	F.Rune	S.Rune	Runenstab	Cirth	Bard	Gothik
CH	—	—	—	—		—	↖	—
CK	—	—	—	ᚦ	Langbogen	—	—	—
EA	—	—	ᚦ	ᚦ		—	—	—
EE	—	—	—	ᚠ	Eibe, Zauberbaum	—	ᚠ	—
EH	—	—	—	ᚠ	Eibe, Zauberbaum	—	ᚠ	—
EI	—	ᚢ	—	—		—	—	—
EO	—	—	ᚢ	ᚠ		—	—	—
GE	—	—	—	ᚦ	Ger	—	—	—
GG	—	—	—	ᚦ		—	—	—
IO	—	—	ᚦ	ᚦ		—	—	—
LH	—	—	—	—		—	ᚠ	—
MH	—	—	—	—		—	ᚦ	—
MM	—	—	—	—		—	ᚦ	—
ND	—	—	—	—		—	ᚦ	—
NG	—	ᚦ	ᚦ	ᚦ	Fruchtbarkeit, Gott Ing	—	ᚦ	—
NH	—	—	—	—		—	ᚦ	—
NN	—	—	—	—		—	ᚦ	—
OE	—	—	ᚦ	—		—	ᚦ	—
OH	—	—	—	—		—	ᚦ	—
OO	—	—	—	—		—	ᚦ	—
RH	—	—	—	—		—	ᚦ	—
RR	—	—	—	ᚦ		—	—	—
ST	—	—	ᚦ	ᚦ		—	—	—
TH	—	ᚦ	ᚦ	ᚦ	Riese, Zorn, Unhold	—	ᚦ	—
TS	—	—	—	ᚦ		—	—	—
UE	—	—	—	ᚦ		—	ᚦ	—
UH	—	—	—	—		—	ᚦ	—
UU	—	—	—	—		—	ᚦ	—

Tabelle 11.4: Minuskeln und Runen							
	Tengwar	Engwar	S.Rune	Cirth	Bard	Unziale	Gothik
a			ᚠ	ᚦ	ᚱ	ɑ	ᚱ
b	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
c	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
d	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
e	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
f	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
g	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
h	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
i	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
j	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
k	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
l	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
m	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
n	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
o	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
p	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
q	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
r	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
s	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
t	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
u	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
v	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
w	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
x	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
y	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
z	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
aa	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ae	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ah	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ch	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ck	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ct	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
dh	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ea	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ee	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
eh	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
eo	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ge	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
gg	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
gh	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
ghw	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
gw	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
hw	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
hy	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
io	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
kh	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
khw	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
kw	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ
lh	ᚷ	ᚷ	ᚷ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚷ

Tabelle 11.5: Minuskeln und Runen							
	Tengwar	Engwar	S.Rune	Cirth	Bard	Unziale	Gothik
mb	—	—	—	𐌛	—	—	—
mh	—	—	—	—	𐌗	—	—
mm	—	—	—	—	𐌗𐌗	—	mm
nd	—	—	—	𐌛	𐌗	—	—
ng	𐌛	—	◊	𐌛	𐌗	—	—
ngw	—	—	—	𐌗	—	—	—
nj	—	—	—	𐌗	—	—	—
nh	—	—	—	—	𐌗	—	—
nn	—	—	—	—	𐌛	—	nn
nw	—	—	—	𐌗	—	—	—
oe	—	—	—	—	𐌗	—	œ
oh	—	—	—	—	◊	—	—
oo	—	—	—	—	◊	—	—
ps	—	—	—	𐌗	—	—	—
rh	—	—	—	𐌗	𐌗	—	—
rr	—	—	𐌗	—	—	—	—
sh	𐌗	—	—	𐌗	—	—	—
st	—	—	𐌛	—	—	—	st
th	𐌗	—	𐌗	—	𐌗	—	—
ts	—	—	𐌛	—	—	—	—
ue	—	—	𐌗	—	𐌗	—	—
uh	—	—	—	—	𐌗	—	—
uu	—	—	—	—	𐌗	—	—
zh	—	—	—	𐌗	—	—	—

	Tengwar	Engwar	S.Rune	Bard	Gothik
0		0	◊	—	0
1	𐌗	—	𐌗	𐌗	1
2	𐌗 𐌗	2	𐌗	𐌗	2
3	𐌗 𐌗 𐌗	3	𐌗	—	3
4	𐌗 𐌗 𐌗 𐌗	4	𐌗	◊	4
5	𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗	5	𐌗	𐌗	5
6	𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗	6	𐌗	𐌗	6
7	𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗	7	𐌗	𐌗	7
8	𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗	8	𐌗	𐌗	8
9	𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗 𐌗	9	—	𐌗	9
10	—	—	—	𐌗	—
11	—	—	—	𐌗	—
12	—	—	—	𐌗	—
13	—	—	—	𐌗	—
14	—	—	—	𐌗	—
15	—	—	—	𐌗	—
16	—	—	—	𐌗	—

Tabelle 11.6: Zahlen und Runen

11.68 Schwertfegen

Der Schwertfeger ist der Handwerker, der die Endbearbeitung (Feinschliff und Verzierungen) an Waffen vornimmt. Er kann mit dem richtigen Werkzeug gut schleifen, Verzierungen gravieren, ziselieren und auf der Klinge ätzen. Er kann tauschieren (Goldverzierungen in der Klinge)

und schöne Handschutze herstellen. Also diese Fertigkeit umfaßt zusätzlich die Fertigkeiten Klingenschleifen und Pliessen (Klingenpolitur) sowie Reiden (Griffmontage)

Für einen Feinschliff benötigt der Schwertfeger eine Kollektion von Öl- oder Wasserschleifsteinen. Mit einem groben Schleifstein wird erst einmal der Grundschliff gemacht. Die Steigung des Grundschliffes bestimmt die Standzeit der Klinge, also wie lange die Klinge scharf bleibt. Ein Rasiermesser hat einen Schleifwinkel von 18 Grad und ein Beil oder Schwert von 30 Grad. Nach dem Grundschliff wird schrittweise ein feinerer Stein gewählt, bis die Schneide einen Spiegelschliff hat. Mit den feineren Steinen wird in Schnittrichtung die Klinge abgezogen, wobei man entweder die Klinge schräg über den Stein zieht, als ob man eine feine Scheibe vom Stein abschneiden will, oder den Stein wie eine Feile über einzelne Klingensegmente schiebt. Auf jeden Fall sollte am Ende der Prozedur die Klinge einen gleichmäßigen geraden Schliff ohne Riefen und Scharten haben. Riefen und Scharten machen die Klinge zu einer Säge und nicht zu einer Schneide. Übrigens, wenn man von der Klinge wegschleift erhält man einen Grat der bei nächster Gelegenheit abbricht und die Klinge wieder stumpf macht. Auch eine Politur mit Wachs verdeckt nur die Riefen und bringt keine echte Schärfe.

Tauschierungen sind Verzierungen auf der Klinge mit Gold- oder Silberdraht. Auf der Klinge wird mit einem Stichel ein tiefer Kratzer erzeugt. In diesen Kratzer wird dann feiner Draht eingehämmert und die Klinge danach poliert. Der Repräsentationswert der Klinge wird dadurch erhöht, allerdings hat diese Verzierung keinen Einfluß auf den Gebrauchswert. Es ist auch gebräuchlich fehlerhafte Klingen stark zu tauschieren, um den Fehler im Stahl zu verdecken.

Korbformige Handschutze werden entweder aus Bronze oder Messing gegossen, aus verschweißten Stahlstäben zusammengesetzt, oder aus Blech getrieben. Der Schwerfegers stellt in der Regel gegossene Handschutze her. Die Schweißarbeit aus Stahlstäben ist eher etwas für einen Schmied und getriebene Handschutze etwas für einen Plattner (Rüstungsschmied).

Charakterklasse : Alle

Bedingung : für jede Tätigkeit das richtige Werkzeug besitzen

Vorteil : kann Waffen einen Feinschliff verpassen (Schaden +2 für einen Kampf), kann gravieren, tauschieren und ätzen (wenn zauberkundig und runenkundig auch magische Runen) und Bronze gießen.

Nachteil : keiner

11.69 Schwimmen

Schwimmen ist die Fertigkeit sich im Wasser ohne Kleidung und ohne Gepäck fortzubewegen. Die Maximalwerte beziehen sich auf die Dauer des Schwimmens in mindestens 16 Grad und maximal 35 Grad warmen Wassers. Der Prüfwurf auf die Fertigkeit erfolgt alle 10m. Bei kälterem Wasser wird alle 10m zusätzlich ein Prüfwurf auf die Konstitution minus der Gradzahl die die Wassertemperatur unter 16 Grad liegt gemacht. Also, ist das Wasser 11 Grad warm, dann erfolgt der Prüfwurf auf Konstitution-5. Wird dieser Prüfwurf versägt, dann wird der Charakter durch Unterkühlung Ohnmächtig. Entsprechend kann bei zu warmen Wasser eine Hitzeschock entstehen. Die Tragfähigkeit beim Schwimmen entspricht 10% der normalen Tragfähigkeit, sofern die Objekte nicht selbst schwimmen. Diese Einschränkung kann jeder im Selbstversuch nachvollziehen wenn er mal mit z.B. einem 10kg Gewicht Schwimmen geht.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Konstitution 10

Bonus : keiner

Vorteil : Überwindung von Hindernissen

Malus :

Zwerge : -40%

Nachteil : eingeschränkte Tragfähigkeit.

Maximalwerte :

Konstitution 20 : 4 Stunden Dauerschwimmen

Konstitution 19 : 3 Stunden 30 Minuten Dauerschwimmen

Konstitution 18 : 3 Stunden Dauerschwimmen

Konstitution 17 : 2 Stunden 30 Minuten Dauerschwimmen

Konstitution 16 : 2 Stunden Dauerschwimmen

Konstitution 15 : 1 Stunde 30 Minuten Dauerschwimmen

Konstitution 14 : 1 Stunde 15 Minuten Dauerschwimmen

Konstitution 13 : 1 Stunde Dauerschwimmen

Konstitution 12 : 45 Minuten Dauerschwimmen

Konstitution 11 : 30 Minuten Dauerschwimmen

Konstitution 10 : 15 Minuten Dauerschwimmen

11.70 Seefahrtskunde

Seefahrtskunde umfaßt alle seemännischen Fertigkeiten außer der Navigation. Mit der Seefahrtskunde kann man z.B. Rudern und Segeln, Segel setzen und ein Schiff steuern (nach Kursvorgabe).

Charakterklasse : Krieger

Bedingung : Stärke 10

Bonus : Bei Seefahrtskunde 50% gibt es einen Bonus auf Seilkunde von 10%.

Vorteil : Mit den Arbeiten an Bord eines Schiffes vertraut und kann ein Schiff handhaben.

Nachteil : keiner.

11.71 Seilkunde

Seilkunde umfaßt die Herstellung und den Gebrauch aller Art von Seilen. Mit dieser Fertigkeit kann man also Reepschlagen, Spleissen und alle Art von Knoten³³ und so etwas wie Seilbrücken bauen. Besonders wichtig ist diese Fertigkeit in der Seefahrt und beim Bergsteigen.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Dex 12%

Bonus : keiner

Vorteil : Herstellung und Reparatur von Seilen, sowie diverse Knoten

Nachteil : keiner

³³siehe auch [Owe95]

11.72 Skilauf

Skilauf im klassischen Langlaufstil und im Telemarkstil.

Charakterklasse : Krieger und Waldläufer

Bedingung : bei Charaktern aus arktischen und subarktischen Regionen keine Bedingungen.
Bei Charaktern aus anderen Regionen ein Lehrmeister bis 20 Punkte.

Bonus : bei Charaktern aus arktischen und subarktischen Regionen wirkt der Bonus sofort, bei anderen Charakteren kommt der Bonus erst nach dem Erlernen von 20% hinzu.

Dex 10 : +5%

Dex 11 : +10%

Dex 12 : +15%

Dex 13 : +20%

Dex 14 : +25%

Dex 15 : +30%

Dex 16 : +35%

Dex 17 : +40%

Dex 18 : +45%

Dex 19 : +50%

Vorteil : problemlose Fortbewegung und hohem Schee.

Nachteil : keiner

11.73 Sprachen

antike Sprachen : sind alte nur noch in Schriftform existierende Sprachen (vergleichbar mit Latein und Altgriechisch). Diese Fertigkeit ist notwendig für das Lesen von uralten Dokumenten. Diese Fertigkeit gilt jeweils für eine näher bestimmte antike Sprache. Über diesen Weg der Fertigkeiten können noch zusätzlich Sprachen gelernt werden (siehe moderne Sprachen). Allerdings muss jedesmal ein Prüfwurf gemacht werden, ob die Sprache auch verstanden wurde.

Charakterklasse : Priester, Zauberer

Bedingung : Wissen 12

Bonus : keiner

Vorteil : lesen von antiken Dokumenten (in Zusammenhang mit Schriftkunde)

Malus : keiner

Nachteil : keiner

Sprachen :

Althochelfisch :

Altmaurisch :

Altzwergisch :

moderne Sprachen : Moderne Sprachen sind alle Sprachen die zur Zeit irgendwo gesprochen werden. Diese Fertigkeit gilt jeweils für eine näher bestimmte Sprache. Über diesen Weg der Fertigkeiten können zusätzliche Sprachen gelernt werden. Allerdings muss jedesmal ein Prüfwurf gemacht werden, ob die Information in der Sprache auch verstanden wurde, also ob man selbst verstanden hat was der andere gesagt hat, oder der andere verstanden hat, was man von ihm will.

Charakterklasse : alle

Bedingung : keine

Bonus : die Muttersprache zu 99%

Vorteil : zusätzliche Kommunikationsmöglichkeiten

Malus : keiner

Nachteil : Die Anzahl der perfekt gelernten Sprachen beschränkt sich durch den Wert *maximale Sprachen*. Wird dieser Wert überschritten, können die zusätzlichen Sprachen nur bis zu einem Maximum von 65% gelernt werden.

Sprachen :

Bardisch : Geheimsprache der Barden, keine Muttersprache.

Common : allgemeine Handelssprache, diese Sprache ist zwischen allen Händlern gebräuchlich, ist aber keine Muttersprache.

Cormyrisch : allgemeine Sprache der Menschen in Cormyr und Umgebung.

Drow : allgemeine Sprache der Schwarzelfen (Drow).

Gnomisch : allgemeine Sprache der Gnome.

Goblinisch : allgemeine Sprache der Goblins. Recht schwer zu lernendes Kauderwelsch mit regionalen Unterschieden ohne Schriftform.

Grauelisch : allgemeine Sprache der Grauelven (größte Gruppe der Elfen).

Hobbitisch : allgemeine Sprache der Hobbits die sich in den Jahrhunderten kaum verändert hat.

Hochelfisch : allgemeine Sprache der gebildeten Elfen, diese Sprache kann nur Muttersprache in einem adligen Elfenhaushalt (Kaste der Hochelfen) sein.

50% ergibt einen Bonus von +10% auf Althochelfisch

70% ergibt einen Bonus von +15% auf Althochelfisch

90% ergibt einen Bonus von +20% auf Althochelfisch

Koboldisch : allgemeine Sprache der Kobolde die sich im Laufe der Zeit kaum verändert hat.

Maurisch : allgemeine Kultursprache der im Süden und Südwesten lebenden Menschen (z.B. Calimport). Diese Sprache hat sich in den Jahrhunderten stark verändert, allerdings gibt es z.B. in der großen Bibliothek von Calimport noch tausende von Pergamenten und Schriftrollen aus alter Zeit. Allerdings muss man anerkannter Historiker, Zauberer oder Priester sein um Zugang zu dieser Bibliothek zu erhalten.

50% ergibt einen Bonus von +10% auf Altmaurisch

70% ergibt einen Bonus von +15% auf Altmaurisch

90% ergibt einen Bonus von +20% auf Altmaurisch

Maztikisch : allgemeine Sprache der Eingeborenen in Maztika.

Mondelfisch : allgemeine Sprache der Mondelfen.

Nordisch : Sprache der im Norden lebenden Menschen (z.B. Wikinger). Diese Sprache hat sich zwar im Laufe der Zeit verändert, aber aus alter Zeit sind so gut wie keine Aufzeichnungen vorhanden. Die Sagen und Heldengeschichten wurden alle mündlich überliefert.

Orkisch : allgemeine Sprache der Orks.

Rockwelsch : Geheimsprache der Diebe.

Shou : allgemeine Sprache in Kara-Tur.

Tuigan : allgemeine Sprache der östlichen Steppenbarbaren (Goldene Horde)

Valenisch : Geheimsprache der Schatzsucher, keine Muttersprache.

Waldelfisch : allgemeine Sprache der Waldelfen.

Wasserelfisch : allgemeine Sprache der Aquatic Elfen.

Zwergisch : allgemeine Sprache der im Hochgebirge lebenden Zwerge.

50% ergibt einen Bonus von +10% auf Altwergisch

70% ergibt einen Bonus von +15% auf Altwergisch

90% ergibt einen Bonus von +20% auf Altwergisch

Zwergen Platt : allgemeine Sprache der in den Mittelgebirgen und in der Ebene lebenden Zwerge.

Sprachen lesen : Sparsame Version der Schriftkunde, die nur das Lesen umfasst. Sehr nützlich für Diebe um Hinweise zu erlangen.

Charakterklasse : Diebe die Lesen und Schreiben können.

Bedingung : Der Charakter muss die Fertigkeit Lesen und Schreiben mit 40 Fertigungspunkten besitzen und die jeweilige Sprache mit 30 Fertigungspunkten sprechen, dann kann er mit einem erfolgreiche Prüfwurf auf *Sprachen lesen* normale Schriften in der jeweiligen Sprache lesen und verstehen.

Bonus : keiner

Vorteil : Lesen vielfältiger Schriften und Inschriften

Nachteil : keiner

11.74 Springen

Die Fertigkeit Springen umfaßt alle Arten von Springen, also Weitsprung, Hochsprung und Runterspringen (ohne sich die Haxen zu brechen). Allerdings sind dieser Fertigkeit auch Grenzen gesetzt, dazu ein paar Maximalwerte, mit einem Weitsprung von 8,40m oder einem Hochsprung von 2,40m kann man Weltmeister werden und wenn man von über 7m runterspringt hat man doch arge Probleme diese Wucht zu kompensieren (alles Werte ohne Rüstung und ohne Ausrüstung). Mit Rüstung, Waffen und Ausrüstung gehen diese Werte dann sehr schnell in den Keller. Es wird zunächst ein Prüfwurf gemacht, ob der Sprung geklappt hat, und dann ein Prozentwurf auf den Maximalwert gemacht (z.B. 50% = 50% der maximalen Weite oder Höhe).

Charakterklasse : Krieger, Diebe

Bedingung : Stärke 10, Geschicklichkeit 10

Bonus : keiner

Vorteil : Überwindung von Hindernissen.

Nachteil : Abzug durch getragenes Gewicht in Bezug auf die maximale Tragfähigkeit (50% Tragelast = 50% der gewürfelten Weite oder Höhe). Sperrige Rüstungen haben zusätzlich den Abzug der Kletterfertigkeit.

Maximalwerte :

Stärke 20 : Weite 9m, Höhe 3m

Stärke 19 : Weite 8,5m, Höhe 2,5m

Stärke 18, 80-99% : Weite 8,40m, Höhe 2,40m

Stärke 18, 60-79% : Weite 8,30m, Höhe 2,30m

Stärke 18, 40-59% : Weite 8,20m, Höhe 2,20m

Stärke 18, 20-39% : Weite 8,10m, Höhe 2,10m

Stärke 18, 0-19% : Weite 8,00m, Höhe 2m

Stärke 18 : Weite 8m, Höhe 2m

Stärke 17 : Weite 7,5m, Höhe 1,90m

Stärke 16 : Weite 7m, Höhe 1,80m

Stärke 15 : Weite 6,5m, Höhe 1,70m

Stärke 14 : Weite 6m, Höhe 1,60m

Stärke 13 : Weite 5,5m, Höhe 1,50m

Stärke 12 : Weite 5m, Höhe 1,40m

Stärke 11 : Weite 4,5m, Höhe 1,30m

Stärke 10 : Weite 4m, Höhe 1,20m

11.75 Spurenlesen

Diese Fertigkeit definiert das Lesen und interpretieren von Spuren aller Art. Es kann z.B. Interpretiert werden welches Geschöpf diese Spur hinterlassen hat, wie alt die Spur ist und ob Besonderheiten vorliegen (Verletzung oder Traglasten usw.)

Charakterklasse : Ranger, Jäger, Scout u.ä.

Bedingung : Fährtsuche 30%

Bonus : keiner

Vorteil : lesen und interpretieren von Spuren

Nachteil : keiner

11.76 Steinmetzen

Ein Charakter mit der Fertigkeit Steinmetzen (laut Duden nennt man tatsächlich so die Arbeit eines Steinmetz) kann Steine bearbeiten und Steinkonstruktionen bauen. Die Bandbreite reicht von Bildhauerarbeiten bis Gewölbekonstruktionen und Geheimtüren. Durch diese Tätigkeit kann er natürlich auch die Arbeiten anderer Steinmetze besser beurteilen. Diese Tätigkeit liegt Zwergen wesentlich besser als Elfen.

Charakterklasse : Alle

Bonus :

Gnom +20%

Zwerg +30%

40% +1 auf das Finden von Steinfällen und steinernen Geheimtüren

80% +2 auf das Finden von Steinfällen und steinernen Geheimtüren

Vorteil : Bau und Beurteilung von Steinkonstruktionen und Bearbeitung von Steinen.

Malus :

Elf -20%

Halbelf -10%

11.77 Stimmen imitieren (Voice Mimicry)

Diese Fertigkeit³⁴ ist eine sinnvolle Ergänzung für die Fertigkeit sich zu verkleiden. Man kann eine bestimmte Stimme (Prüfwurf) oder einen Dialekt (Prüfwurf +10) nachmachen, und so glaubhaft eine Person darstellen. Ist der Prüfwurf erfolgreich, dann gibt es einen +5 Bonus auf die Verkleidung.

Charakterklasse : Alle

Vorteil : Imitation von bestimmten Stimmen und Dialekten kann die Verkleidung sinnvoll ergänzen.

Nachteil :

11.78 Survival

Aus eigener und mittelbarer Erfahrung kann ich sagen, dass man sehr schnell in eine Situation kommen kann in der Survivalkenntnisse gefragt sind. Dies braucht nicht immer spektakulär zu sein, man braucht sich nur allein oder in einer kleiner Gruppe in der freien Natur aufzuhalten und kleine Fehler zu machen, oder eine Situation falsch einzuschätzen. Dies kann fatale Folgen haben. Besondere Situationen sind medizinische Versorgung, Camp bzw. Unterschlupf, Ersatz von fehlender, verlorener oder defekter wichtiger Ausrüstung oder Flucht. Beispiele: Eine schlecht versorgte Blase an einer Hacke hat mich schon einen Bergurlaub gekostet, weil sich dadurch eine Lymphentzündung im Fuß ausgebreitet hat und aufgrund von Überlastung und falscher Gehtechnik saß ich schon einmal 4 Tage im Gebirge fest, weil ein Meniskus ausgeflippt ist (da kam schon wegen Wassermangel sehr schnell ein Wüstengefühl auf). In diesen Situationen mussten diese Kleinigkeiten erst einmal versorgt werden, dann musste ich mich auf irgend eine Art und Weise zu einem brauchbaren Lagerplatz zurückziehen (im 2. Fall mit Seil und einer Behelfskrücke) und dann so lange kampieren bis ein endgültiger Rückzug möglich war. Andere Beispiele sind Folgen von Wetterstürzen im Gebirge. So habe ich es erlebt, dass Wege plötzlich ohne Eisgeräte (die ich nicht dabei hatte) unpassierbar wurden oder Leute aus Mangel an brauchbarer Wetterkleidung fast erfrohren wären. Hier ist dann, wenn er keine Ausweichmöglichkeiten gibt, die Kreativität gefragt und man muss sich die fehlende Ausrüstung irgendwie behelfsmäßig aus den Rippen schneiden oder einen Unterschlupf finden und warten bis sich die Verhältnisse gebessert haben. Eine weitere Begebenheit habe ich mir erzählen lassen. Eine Gruppe von Höhlenforschern hatte die Wetterbedingungen falsch eingeschätzt und hatten plötzlich (weil es draußen stark geregnet hatte) starken Wassereinbruch in der Höhle. Aus dieser Situation sind sie dann durch eine schnelle Flucht unter Verlust der gesamten Ausrüstung knapp nur mit dem nackten Leben entronnen. Also die Kunst des Überlebens ist sehr wichtig und erfordert einen kühlen Kopf³⁵ (um die Situation richtig einzuschätzen und richtig darauf reagieren zu können), ein paar gute Ideen und etwas kreative Anwendung einiger Fertigkeiten um diese Extremsituationen besonders bei einem Verlust oder Mangel der Ausrüstung zu meistern.

Jetzt zur Definition dieser Fertigkeit: Der Charakter hat Wissen über die Anfertigung von Behelfsausrüstung und sinnvollen Verhaltensweisen um zu überleben. Hier ist die Kreativität des Spielers gefragt, denn ohne gute Ideen läuft bei Survival gar nichts. Der Prüfwurf ist dann die Frage ob der Charakter dann diese Ideen umsetzen kann. Bei der Herstellung von Behelfsausrüstung sind dann entsprechende handwerkliche Fertigkeiten von Vorteil, denn es kann ggf. der Prüfwurf auf diese Fertigkeiten gemacht werden. Sehr empfehlenswert ist auch ein Überlebensgürtel in dem die notwendigsten Sachen verstaut sind und den man nicht so leicht verlieren kann. In diesem Überlebensgürtel sollten sein: 1 robustes Jagdmesser, 1 kleines scharfes Finngermesser (auch als Skalpell zu gebrauchen), 1 Kompass, 1 Säge oder Sägeblatt, Schnur, 10m

³⁴siehe [???89, S. 21]

³⁵siehe [RM87]

Reepschnur oder Bergseil, 1 Karabienerhaken, Zunderbüchse mit Zunder, Streichhölzer oder Luntenfeuerzeug, Wickeldraht, ein paar kleine Nägel, Nadel und Faden (mir sind auch schon mal bei einer Bergtour die Nähte meines Rucksacks aufgegangen), 1 Feldflasche oder Wassersack (empfehlenswert sind 3 Liter Wasser pro Tag), Angelhaken mit Angelschnur, eine Speerspitze, ein paar Pfeilspitzen, ein kleines Gefäß mit Salz, 1 kleiner Bleistift und Papier, 1 kleiner Handspiegel, Verbandsmaterial sowie ein Wetzstein und eine kleine Zange. Alles sollte in einer robusten Gürteltasche fest am Gürtel verstaut werden³⁶. Nützlich sind noch ein kleines Handbeil oder eine Machete/Haumesser/Parang und ein Klappspaten und den Erfordernissen angebrachte Fertigkeiten.

Charakterklasse : Krieger, Spitzbuben

Bedingung : Konstitution 14, Wissen 14

Bonus : keiner

Vorteil : gute Überlebenschancen in Extremsituationen und bei Verlust der Ausrüstung (außerdem sehr gute Chance Erfahrungspunkte durch gute Ideen zu scheffeln)

Nachteil : keiner (allerdings wird die Kreativität des Spielers stark gefordert, denn ohne gute und plausible Ideen läuft bei Survival gar nichts).

geforderte Fertigkeiten :

Anfertigung von Behelfsausrüstung : Bogenschnitzen, Bootsbau (oder Kenntnisse ein Floß zu bauen), Konstruieren, Korbflechten (Behälter, Reusen, Schneeschuhe, Hut, Schild usw.), Zimmern

Camp : Feuer machen, Kochen, Bau von Behelfsunterkünften.

medizinische Versorgung : Heilen, Kräuterkunde, Chirurgie (Pathologie)

Nahrungsmittelbeschaffung : Botanik, Fallen stellen, Fischen, Jagen, Kräuterkunde, Pilzkunde

Überwindung von Hindernissen : Bergsteigen, Orientierung, Schwimmen, Schneeschuhlaufen, Seilkunde (Seilbrücke usw.)

11.79 Tanzen

Repräsentative Fertigkeit die bei gesellschaftlichen Verpflichtungen und beim Anbaggern des anderen Geschlechts von Vorteil sein kann.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Geschicklichkeit 13

Bonus : keiner

Vorteil : sehr nützlich bei gesellschaftlichen Verpflichtungen und zwischenmenschlichen Beziehungen.

Nachteil : keiner

³⁶Weitere Anregungen siehe [Neh82], [Neh93c] und [Wis94]

11.80 Taschendiebstahl

Grundfertigkeit aller Beutelschneider. Diese Fertigkeit benötigt zunächst eine Ausbildung von 20%, danach wird ein Bonus durch die Geschicklichkeit wirksam.

Charakterklasse : Diebe

Bedingung : Charakterklasse Dieb (Anfangspunkte) oder einen Meisterdieb als Ausbilder. Keine gesetzestreue Gesinnung.

Bonus :

Hobbit : +30%

Dex 16 bei gelernten 20% +5%

Dex 17 bei gelernten 20% +10%

Dex 18 bei gelernten 20% +20%

Dex 19 bei gelernten 20% +40%

Vorteil : billige Geldeinnahmequelle

Nachteil : eine Menge Ärger wenn man erwischt wird.

11.81 Tauchen

Charakterklasse : alle

Bedingung : Fertigkeit Schwimmen mit 40%

Bonus :

Vorteil :

Nachteil :

11.82 Tierhaltung

Wissen über die artgerechte Haltung von Tieren. Dies umfasst auch die Versorgung von Tieren (richtiges Futter und Pflege) und die Zucht.

Charakterklasse : Krieger, Spitzbuben, Magier mit speziellen Haustieren.

Bedingung : Konstitution 14

Bonus : keiner

Vorteil : Ein gut gepflegtes Reittier ist besser zu gebrauchen als ein ungepflegter Klepper, der nichts richtiges zu fressen bekommen hat. Auch andere Nutztiere danken eine gute Pflege.

Nachteil : keiner

11.83 Tierkunde

Wissen über die Verhaltensweisen von Tieren. Dazu gehören die Reaktionen von Tieren und das Revier.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Wissen 12

Bonus :

40% Jagen +5%

60% Jagen +10%

80% Jagen +20%

Vorteil : Durch das Wissen über die Verhaltensweisen von Tieren kann man deren Reaktion besser einschätzen und dadurch Ärger aus dem Weg gehen oder diese Tiere besser bejagen.

Nachteil : keiner

11.84 Tierstimmen (Animal Noise)

Der Spielercharakter kann Tierstimmen³⁷ nachmachen und erkennen (welches Tier oder ob es eine Nachahmung ist).

Charakterklasse : Waldläufer, Diebe, Jäger, Förster usw.

Bedingung : Wis 14

Vorteil : bessere Situationsbeurteilung. Es ist schon wichtig ob da ein Wolf heult, ob es doch ein Wehrwolf ist, oder sich Angreifer damit untereinander verständigen.

Nachteil : keiner

11.85 Tischlern

Tischlern oder auch Schreinern ist der Bau und die Reparatur von kleinen und mittleren Holzkonstruktionen. Dies kann der Bau oder Reparatur von Möbeln, Truhen, Kraxen aber auch von Armbrüsten (nach Konstruktionsvorgaben) sein. Der große Unterschied zum Zimmern besteht darin, dass alles etwas feiner, sorgfältiger und mit einer besseren Oberflächenbehandlung hergestellt wird.

Charakterklasse : Krieger, Priester, Diebe

Bedingung : Geschicklichkeit 14 und geeignetes Werkzeug.

Bonus : Bei Tischlern 40% gibt es einen Bonus auf Zimmern von 10%.

Vorteil : Herstellung und Reparatur von kleineren und mittleren Holzkonstruktionen.

Nachteil : keiner

³⁷siehe [???89, S. 16]



Abbildung 11.15: Tischler beim Zurichten eines Hockerbeins mit einem Tischlerbeil, Wikinger-
tage 1996/Schleswig

11.86 Töpfern

Herstellung aller denkbaren Geräte aus Ton (Töpfe, Vasen, Amphoren, Lampen usw.)

Charakterklasse : alle

Bedingung : Geschicklichkeit 10 und eine geeignete Brennmöglichkeit

Bonus : keiner

Vorteil : Herstellung irdener Geräte

Nachteil : keiner

Malus : keiner

11.87 Verfolgen (Trailing)

Hat ein Spielercharakter diese Fertigkeit³⁸, dann kann er bei erfolgreichem Prüfwurf (durch den Spielleiter) das Opfer unbemerkt verfolgen. Hat das Opfer die Fertigkeit Wachsamkeit, dann gibt es auf den Prüfwurf einen Malus von -25.

Charakterklasse : alle

Bonus : keiner

Vorteil : unbemerktes Verfolgen einer Person.

Nachteil : wird die Verfolgung bemerkt kann es zu unangenehmen Reaktionen des Verfolgten kommen.

11.88 Verstecken

Sehr nützliche Fertigkeit. Es ist in brenzligen Situationen, beim Raubzug und auf der Jagd immer nötig sich verbergen zu können. Diese Fertigkeit umfasst sowohl das Verstecken im Schatten (hide in shadow) als auch die Tarnung im Unterholz.

Charakterklasse : alle

Bedingung : Geschicklichkeit 12 und Wissen 10

Bonus : keiner

Vorteil : Verstecken in brenzligen Situationen und getarnte Aktionen.

Nachteil : keiner

11.89 Wachsamkeit (Alertness)

Mit dieser Fertigkeit³⁹ registriert der Charakter automatisch Störungen und wenn etwas nicht geheurer ist. Diese Fertigkeit verhütet, bzw. erschwert unliebsame Überraschungen.

Charakterklasse :

Bedingung :

Vorteil : automatische Registrierung von Störungen

Nachteil : keiner



Abbildung 11.16: Weberin beim Bandweben in der Plattentechnik, Wikingertage 1996/Schleswig

11.90 Weben

11.91 Wetterkunde

Der Charakter kann beurteilen wie das Wetter in unmittelbaren Zukunft wird. Er erkennt Anzeichen für Sturm, Regen, Gewitter und Wetterstürze. Er kann den Einfluß des Wetters beurteilen.⁴⁰

Charakterklasse : alle

Bedingung : Int 16 und Wis 14, sowie eine gute Beobachtungsgabe

Vorteil : Bestimmung und Beurteilung des Wetters

Nachteil : keiner

³⁸siehe [???89, S. 19]

³⁹siehe [???89, S. 16]

⁴⁰Umfassende Informationen zu dieser Fertigkeit findet man in dem Buch [Rot94]



Abbildung 11.17: Spinnerin, Wikingertage 1996/Schleswig

11.92 Zauberkunde

Grundbedingung für die Entwicklung neuer Zaubersprüche und magischer Gegenstände.

Der neue Zauberspruch wird erst vom Spielleiter in Bezug auf die Spruchstufe eingeschätzt (ob der Spieler überhaupt so einen starken Spruch entwickeln kann) und dann wird der Prüfwurf bei der Entwicklung verdeckt vom Spielleiter zunächst auf Zauberkunde und dann auf Spruchfehlschlag gemacht. Geht einer der beiden daneben wird es lustig. Warum es daneben ging, wird dem Spieler **nicht** mitgeteilt.

Bei der Herstellung magischer Gegenstände sind sowohl die erzeugende Tätigkeit, als auch die Fertigkeit Zauberkunde notwendig. Wenn beide Prüfwürfe klappen, dann hat der magische Gegenstand einen magischen Bonus in der Höhe der abgerundeten Hälfte der Stufe des Zauberers. Beispiel: Ein Magier will einen magischen Edelstein herstellen. Der Magier hat die Stufe 7. Er macht einen Prüfwurf auf Edelsteinschleifen und auf Zauberkunde. Haben beide Prüfwürfe geklappt, dann hat dieser Edelstein den magischen Bonus +3 und kann schon einen brauchbaren Magiefokus darstellen.

Der gleiche Zauberer will nun einen magischen Dolch herstellen. Jetzt muss der Prüfwurf für ein Meisterstück im Waffenschmieden und der Prüfwurf für Zauberkunde klappen.

Eine andere Möglichkeit eine Waffe magisch zu steigern ist: man nehme eine feine Waffe, ein Meisterstück oder eine magische Waffe und bringe mit den Fertigkeiten Schwertfegen und Runenkunde eine permanente magische Eigenschaft an der Waffe an. Diese Waffe ist dann aber immer noch die gleiche Waffe mit dem ursprünglichen Bonus (z.B. Meisterstück = Waffe +1) allerdings mit einer zusätzlichen speziellen magischen Eigenschaft. (Waffe +x +spezielle Eigenschaft). Natürlich können auch beide Verfahren kombiniert werden (wenn der Zauberer ausreichende Fertigkeiten besitzt).

Charakterklasse : Zauberer

Bedingung : Wissen 15

Bonus : keiner

Vorteil : Entwicklung neuer Zaubersprüche und magischer Gegenstände.

Nachteil : keiner

11.93 Zimmern

Zimmern ist der Bau die Reparatur von mittleren und großen Holzkonstruktionen. Dies kann der Bau oder die Reparatur von Kisten, Holzgerüsten, Holzhäusern aber auch Belagerungsmaschinen (nach Konstruktionsvorgaben), Geschützen (Balista und Katapulten nach Konstruktionsvorgaben), und Wasserrädern sein. Die Priorität hat die Funktion, also kann alles auch etwas grob sein, Hauptsache es erfüllt die Funktion und hält. Bei einem Gerüst oder Fachwerkhaus kommt es nicht darauf an, ob man sich einen Splitter in die Hand reißt, sondern dass es seinen Zweck erfüllt.

Charakterklasse : Krieger, Priester

Bedingung : Geschicklichkeit 12, Stärke 14, geeignetes Werkzeug und Konstruktionsvorgaben für anspruchsvollere Projekte.

Bonus :

Vorteil : Herstellung und Reparatur von mittleren und großen Holzkonstruktionen.

Nachteil : keiner.

Kapitel 12

Fertigkeiten mit Sonderregelungen

12.1 Beschwatzen (Fast-Talking)

Der Prüfwurf¹ wird mit einem 1d20 auf

$$\frac{\text{Fertigkeitspunkte}}{100} * Char + 1$$

durchgeführt. Kann ein Kampf durch Anwendung dieser Fertigkeit vermieden werden, gibt es die doppelten Erfahrungspunkte wie für einen siegreichen Kampf.

In Abhängigkeit von der Intelligenz und dem Wissen des Opfers kann dieses überredet, bzw. angeschwindelt werden. Beide Werte werden zusammengefaßt.

Int Opfer	Mod.	Wis Opfer	Mod.
3	-	3	+5
4-5	+3	4-5	+3
6-8	+1	6-8	+1
9-12	0	9-12	0
13-15	-1	13-15	-1
16-17	-2	16-17	-3
18	-3	18	-5
19	-5	19	-
20	-	20	-

Tabelle 12.1: Modifikationen des Beschwatzens

Beispiel: Das Opfer hat eine Intelligenz von 14 (-1) und ein Wissen von 5 (+3) und die Spielerfigur ein Charisma von 10. Daraus folgt $10-1+3=12$. Wird jetzt also ein Wert zwischen 1 und 12 gewürfelt, dann kauft das Opfer die Ausrede ab.

Charakterklasse :

Bedingung :

Prüfwurf :

Bonus :

Vorteil : doppelte Erfahrungspunkte, wenn ein Kampf durch Beschwatzen vermieden wird.

Nachteil :

¹siehe [???89, S. 17]

12.2 Betteln (Begging)

Diese Fertigkeit² hat zwei Aspekte. Erstens kann mit einem Prüfwurf ermittelt werden, ob der Spielercharakter glaubhaft einen Bettler darstellen kann und zweitens ob er mit Betteln Geld verdienen kann. Der zweite Fall wird durch die Umgebung beeinflusst. Also in der Wildniss kann man betteln vergessen. Auf dem Lande wird von Prüfwurf -7, in einem Dorf -5, in einer Kleinstadt -2 und in einer Großstadt nichts abgezogen. Klappt der Prüfwurf, dann gibt es eine Spende.

Beispiel: Eine Spielerfigur hat einen Charismawert von 12 und er bettelt in einem Dorf (-5). Der Prüfwurf ist also $12 - 5 = 7$. Wird eine 1 bis 7 auf einem 20er Würfel gewürfelt, dann bekommt er etwas.

Charakterklasse :

Bedingung :

Prüfwurf : Charisma

Bonus :

Vorteil :

Nachteil :

12.3 Einschüchterung (Intimidation)

Der Prüfwurf³ wird mit einem 1d20 auf

$$\frac{\text{Fertigkeitspunkte}}{100} * Str + 1$$

oder

$$\frac{\text{Fertigkeitspunkte}}{100} * Char + 1$$

durchgeführt. Kann ein Kampf durch Anwendung dieser Fertigkeit vermieden werden, gibt es die doppelten Erfahrungspunkte wie für einen siegreichen Kampf.

- Stärke: das Opfer wird durch mögliche unmittelbare Gewaltanwendung eingeschüchtert.
- Charisma: das Opfer wird durch mögliche spätere Konsequenzen eingeschüchtert. D.h. also, das Opfer hat Angst davor, was die Spielerfigur dem Opfer für ein Ei auf die Schiene nageln könnte.

Charakterklasse :

Bedingung :

Prüfwurf :

Bonus :

Vorteil : doppelte Erfahrungspunkte , wenn ein Kampf durch Einschüchterung vermieden wird.

Nachteil :



Abbildung 12.1: Krieger beim Geschichten erzählen, Wikingertage 1994/Schleswig

12.4 Geschichten erzählen (Fortune Telling)

[???89, S. 18] Prüfwurf auf Charisma +2

Ist der Prüfwurf erfolgreich, dann glaubt der Zuhörer, die ihm aufgetischte (falsche) Geschichte wäre wahr.

Charakterklasse :

Bedingung :

Prüfwurf :

Bonus :

Vorteil :

Nachteil :

²siehe [???89, S. 17]

³siehe [???89, S. 19]

Kapitel 13

Steine

13.1 Edelsteine

Edelsteine sind in der Regel klare Kristalle, die in verschiedene Edelsteinqualitäten unterschieden werden, die den Wert zusammen mit der Größe bestimmen. Die höchste Qualitätsstufe ist *lupenrein* (keine Einschlüsse mit einer Lupe erkennbar) mit einer gleichmäßigen Färbung. Die Wertunterschiede der einzelnen Qualitätsstufen sind gravierend. Beispiele: ein lupenreiner Diamant kann in einer bestimmten Größe ca. 10000 Mark wert sein, wobei ein Industriediamant (große Einschlüsse) in der gleichen Größe für ein paar hundert Mark zu bekommen ist. Man kann eine ganze Amethystdruse für ein paar hundert Mark bekommen, aber ein einzelner lupenreiner, gut durchfärbter Amethyst kann ein paar tausend Mark wert sein. Umfangreiche Informationen (auch magischer Art) findet man in [BB93], [ŠP87] und [BT93], wobei die Informationen magischer Art in [Kli93] doch zum größten Teil die Phantasie der Autorin zu sein scheinen (im Esoterik-Bereich gibt es halt reichlich unqualifizierten Mischmasch. Sollte besser als Fantasy verkauft werden!).

Die magische Stärke auf eine Person hängt auch von der Fassung bzw. Trageweise ab. So hat z.B. ein in einem Ring gefasster Edelstein die stärkste Wirkung. Darauf folgen dann eine Anstecknadel oder Fibel und dann ein Anhänger.

Amethyst : Er ist praktisch ein Bergkristall mit violetter Färbung.

Familie : Quarz

Formel : SiO_2 mit einer farbbestimmenden Beimengung aus kolloidalem Eisen und natürlicher radioaktiver Bestrahlung (kann ausbleichen)

Härte : 7

Dichte : 2,65

Farbe : klar violett bis klar dunkel-purpurrot

Wert : 9 Goldstücke pro Gramm in lupenreinem Zustand.

magische Eigenschaft : Der Amethyst verhindert, wenn er am Finger (Ring) getragen wird und in Silber gefaßt ist die Volltrunkenheit (griech. Amethystos: die Trunkenheit verhindernd). Als Amulett getragen bringt er Liebe und Glück in Beziehungskisten, Schutz vor Gift und guten Schlaf. Wenn der Amethyst in Zinn gefaßt ist, so ist er das Symbol des Jupiter und beschehrt allgemeinen Schutz.

Aquamarin : von *aqua marina* also Meerwasser.

Familie : Beryll

Formel : $Al_2Be_3[Si_6O_{18}]$

Härte : 7,5 – 8

Dichte : 2,63 – 2,80

Farbe : klar hellblau (Meerwasserblau)

Wert : 15 Goldstücke pro Gramm in lupenreinem Zustand.

magische Eigenschaft : mit einem Facettenschliff und einer Größe von mindestens 30 Gramm kann ein lupenreiner und magisch aufgeladener Aquamarin als Magiefokus für Sprüche des Elementes Wasser dienen (Steigerung der Wirkung).

Bergkristall :

Familie : Quarz

Formel : SiO_2

Härte : 7

Dichte :

Farbe : klar weiß

Wert : 8 Goldstücke pro Gramm.

magische Eigenschaft : Er ist das Symbol der reinen Seele und der Vorahnung. Als Amulett getragen (ungeschliffenes, klares Stück von mindestens 30 Gramm) bringt er eine 15% Wahrscheinlichkeit auf Vorahnungen bei guten Charakteren und bietet Schutz für innere Krankheiten. Als Kugel geschliffen und von mindestens einer Größe von 50 Gramm und magisch aufgeladen ist der Bergkristall als Magiefokus zwingendes Requisite für Wahrsager. Der Bergkristall ist der Glücksstein für das Sternzeichen Widder.

Beryll : ist eigentlich die Obergruppe der Edelsteine Smaragd, Aquamarin, Heliodor und Morganit. Im Prinzip ist der Beryll ein ganz heller Smaragd, so hell wie ein Aquamarin, allerdings mit einer hellgrünen Farbe.

Familie : Beryll

Formel : $Al_2Be_3[Si_6O_{18}]$

Härte : 7,5 – 8

Dichte :

Farbe : klar hellgrün

Wert : 15 Goldstücke pro Gramm geschliffen und lupenrein.

magische Eigenschaft : Als Amulett getragen (mindestens 5 Gramm) fördert er die Treue, steigert die Heilkraft, steigert die Seherkraft und schützt vor Gefahren und in Gold gefasst als Ring getragen steigert er die magische Kraft.

Citrin : Er ist praktisch ein Bergkristall mit zitronengelber (echter Citrin) bis gelblich brauner Färbung (falcher Citrin, der aus einem gebranntem Amethyst entsteht).

Familie : Quarz

Formel : SiO_2

Härte : 7

Dichte :

Farbe : klar zitronengelb.

Wert : 10 Goldstücke pro Gramm im lupenreinem Zustand.

magische Eigenschaft :

Diamand : Der Diamand besteht aus reinem kristallinen Kohlenstoff und hat die Härte 10. Ein Diamand wird Brilliant genannt, wenn er einen Brillantschliff (bestimmter Fasettenschliff) hat. Der Wert wird durch seine Reinheit (keine Einschlüsse) und sein Feuer (Glanz) bestimmt. Hat der Diamand ein weißes Feuer, dann ist es ein Wessel-Diamand und hat er ein blaues Feuer, dann ist es ein Blue-River-Diamand.

Familie : Diamand

Formel : C

Härte : 10

Dichte : 3,50 – 3,53

Farbe : klar weiß

Wert : ungeschliffen 10 Gold pro Karat, geschliffen und lupenrein 100 Gold pro Karat.

magische Eigenschaft : Als Amulett oder an einer Halskette getragen bietet der Diamand einen Schutz gegen böse Gedanken (Geisteskrankheiten) und fördert den Erhalt der Gesundheit. Rettungswurf gegen böse Gedanken (Zauber) +25% und gegen Krankheit +15% und ist der Glücksstein des Sternzeichens Krebs. Am Finger getragen und in Gold gefaßt schützt der Diamand vor Intrigen und ist ein Indikator für Gift (färbt sich dunkler).

Feueropal : Der Feueropal oder auch Goldopal ist ein klarer Opal mit einer intensiven orangen bis roten Färbung. Bei den Inkas war der Feueropal der Stein der Könige und durften nur von Mitgliedern des Herrscherhauses getragen werden.

Familie : Opal

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : klar orange bis klar rot mit einem typischen Opalschimmer.

Wert : 40 Goldstücke pro Gramm im lupenreinem Zustand.

magische Eigenschaft : Mit einem Facettenschliff kann ein mindestens 10 Gramm großes Stück als Magiefokus für Feuersprüche dienen (Steigerung der Reichweite). Praktisch dazu wäre dazu ein Ring in dem der Stein gefaßt ist.

Granat :

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : klar dunkelrot

Wert : 9 Goldstücke pro Gramm im lupenreinem Zustand.

magische Eigenschaft : als Kugel geschliffen kann ein mindestens 30 Gramm großes Stück, lupenrein und magisch aufgeladen ein Magiefokus für Zaubersprüche des Feuelements dienen (Steigerung der Wirkung). Mit einem Facettenschliff gibt der Granat eine Warnung vor ansteckenden Krankheiten (wird bei Gefahr dunkler). Als Amulett getragen bietet er Schutz vor dem *bösen Blick* und ist der Glücksstein für das Sternzeichen Löwe.

Heliodor : von *helion doron* also Geschenk der Sonne.

Familie : Beryll

Formel : $Al_2Be_3[Si_6O_{18}]$

Härte : 7,5 – 8

Dichte : 2,63 – 2,80

Farbe : klar hellgoldgelb bis klar gelblichgrün.

Wert : 15 Goldstücke pro Gramm in lupenreinem Zustand.

magische Eigenschaft :

Morganit :

Familie : Beryll

Formel : $Al_2Be_3[Si_6O_{18}]$ mit farbgebendem Zusatz von Cäsiumoxyd.

Härte : 7,5 – 8

Dichte : 2,63 – 2,80

Farbe : klar hellrosa

Wert : 15 Goldstücke pro Gramm in lupenreinem Zustand.

magische Eigenschaft :

Padparadscha : Übliche Schliffe sind der Treppenschliff

Familie : Korund

Formel : Al_2O_3 mit farbgebender Beimengung von Chrom (0,02%), Eisen (0,04%) und Vanadium.

Härte : 9

Dichte : 3,9 – 4,1

Farbe : klar rötlich bis orange gelb

Wert :

magische Eigenschaft :

Rauchtopas : Der Rauchtopas oder auch Rauchquarz gehört zur Familie der Quarze und somit besteht er aus Siliziumdioxid.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : klar braun

Wert : 6 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Mit einem Kugelschliff und einer Mindestgröße von 30 Gramm kann der Rauchquarz, sofern er lupenrein und magisch aufgeladen ist, als Magiefokus für Sprüche des Erdelementes dienen (Verstärkung der Sprüche).

Rubin : Übliche Schliffe sind der Brillantschliff und der Carbuchonschliff (halbrund).

Familie : Korund

Formel : Al_2O_3 mit farbgebender Beimengung von Chromoxyd (0,02% bis 0,1%)

Härte : 9

Dichte : 3,9 – 4,1

Farbe : klar rosa bis zu einem satten Rot, wobei die *taubenblutfarbenen* Steine mit 0,1% Chromoxyd am wertvollsten sind.

Wert : ungeschliffen 7 Gold pro Karat, geschliffen und lupenrein 70 Gold pro Karat.

magische Eigenschaft : Als Amulett schützt er vor bösen Versuchungen und stillt Blutungen. In Eisen gefaßt ist der Rubin das Symbol des Mars und beschert Kriegsglück.

Saphir : Übliche Schliffe sind der Brillantschliff und der Carbuchonschliff (halbrund).

Familie : Korund

Formel : Al_2O_3 mit farbgebender Beimengung von zweiwertigem Eisen und Titan.

Härte : 9

Dichte : 3,9 – 4,1

Farbe : klar hellblau (himmelblau, hellazur) bis klar dunkelblau (enzianblau, kornblumenblau).

Wert : ungeschliffen 6 Gold pro Karat, geschliffen und lupenrein 60 Gold pro Karat.

magische Eigenschaft : Als Amulett getragen bringt der hellblaue Saphir +5% auf das Finden von Reichtum und der dunkelblaue Saphir +5% auf die Loyalität der Anhänger. Alle Saphire steigern den Rettungswurf gegen Tod um 40%. Glückstein für das Sternzeichen Schütze.

Smaragd : Übliche Schliffe sind der Brillantschliff.

Familie : Beryll

Formel : $Al_2Be_3[Si_6O_{18}]$ mit farbbestimmender Beimengung von Chromoxyd Cr_2O_3

Härte : 7,5 – 8

Dichte : 2,63 – 2,80

Farbe : klar smaragdgrün (emerald)

Wert : ungeschliffen 9 Gold pro Karat, geschliffen und lupenrein 90 Gold pro Karat.

magische Eigenschaft : Als Amulett getragen bringt der Smaragd Heilung von Augenbeschwerden, Schutz vor Giftschlangen, schärft den Verstand (Int +1) und steigert den Einblick in die Zukunft. In Kupfer gefaßt ist der Smaragd das Symbol der Venus und bringt Glück in der Liebe. Glücksstein für das Sternzeichen Stier.

Turmalin :

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : klar grün

Wert : 15 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Der Turmalin wurde schon von den Kreuzrittern als Schutzamulett getragen. Als Amulett getragen bringt der Turmalin +5% auf Lebensfreude und +10% auf den Rettungswurf gegen mechanischen physischen Schaden.

13.2 Schmucksteine

Achat : Der Achat ist eine Abart des Chalzedons mit dünnen Lagen in unterschiedlicher Farbe. Der Achat kommt in Eruptivgestein vor und bildet eine eigene Familie. Zu dieser Familie gehören der Onyx (schwarz/weiß bis schwarz/grau), der Sardonyx (rot/weiß), der Bandachat, der Moosachat, der Wolkenachat und der Regenbogenachat.

Aventurin : Familie der Quarze und somit besteht er aus Siliziumdioxid.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : grün glitzernd

Wert : 5 Silberstücke pro Gramm.

magische Eigenschaft :

Bandachat : Familie der Achate. Das interessante Bandmuster in verschiedenen Farben kommt erst bei großen Stücken oder bei einem Scheibenschnitt zur Geltung.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : verschieden.

Wert : 5 Silberstücke pro Gramm.

magische Eigenschaft :

Bernstein : Der Bernstein besteht aus fossilem, versteinertem Baumharz und hat oft interessante Einschlüsse die den Wert steigern.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : honiggelb

Wert : 3 Goldstücke pro Gramm.

magische Eigenschaft : Als Halskette oder Armband getragen bewirkt Bernstein einen allgemeinen Schutz vor Beschwerden.

Chalzedon : Familie der Quarze und somit besteht er aus Siliziumdioxid bzw. aus amorpher Kieselsäure und bildet eine eigene Familie zu der in anderen Farben der Karneol, der Chrysopras, der Sarder und alle Achate gehören.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : hellblau oder in Schichten mit unterschiedlichen hellblau bis weiß Tönen.

Wert : 5 Silberstücke.

magische Eigenschaft :

Chrysopras : Familie des Chalzedon und somit besteht er aus Siliziumdioxid bzw. aus amorpher Kieselsäure.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : apfelgrün.

Wert : 5 Silberstücke.

magische Eigenschaft :

Falkenauge :

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe :

Wert : Gold pro Gramm

magische Eigenschaft :

Hämatit :

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe :

Wert : Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Mittel zum Blutstillen und Glücksstein für das Sternzeichen Wassermann.

Jade : Jade wird im fernen Osten als Talisman oder Amulett getragen. Jade gilt als Glücksstein und es wird eine Wirkung gegen Krankheiten nachgesagt. Bei einem Geschäftsabschluß in der Faust gehalten bewirkt Jade einen glücklichen und vorteilhaften Abschluß.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : grün, gelb, weiß, rosa, braun, violett oder schwarz.

Wert : 6 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Als Amulett oder Talisman getragen (min 10 Gramm Stück) Rettungswurf +10% gegen Krankheiten und +5% gegen andere Einwirkungen.

Jaspis : Der Jaspis gehört zur Familie der Quarze und somit besteht er aus Siliziumdioxid mit Beimengungen eines Opals. Er kommt in verschiedenen Farben vor.

Familie : Quarz mit Opalbeimengungen

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : schwarz (sehr sehr selten), grün (sehr selten), rot (Blutjaspis), braun, gelb, schwarz-weiß gestreift (Zebrajaspis) und braun-beige-taubenblau gemischt (Landschaftjaspis), weiß mit rotbraunen und braunen Flecken (Leopardenjaspis). Es können auch Mischungen aus grün, braun, gelb und rot vorkommen.

Wert : 4 bis 8 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Der Jaspis ist der Stein des Erdelementes und der Träger kann Kraft aus der Erde ziehen. Ein magisch aufgeladener Jaspis kann bei der Magie der Natur die Aufladezeit für Sprüche des Erdelementes deutlich verkürzen (geteilt durch die halbe Spruchstufe der Ladung) oder als Magiefokus in allen anderen Magieschulen die Wirkung für Sprüche des Erdelementes verstärken. Blutjaspis kann als Amulett getragen auch gut versorgte Verletzungen schneller heilen lassen (2HP pro Tag). Grüner Jaspis kann als Amulett getragen den Geschäften positiv beitragen und außer aus der Erde auch Kraft aus Pflanzen ziehen. Brauner und gelber Jaspis hat die beste Wirkung auf Erdelemente. Landschaftjaspis mit einem ca 50% Anteil von taubenblau teilt die typische Wirkung des Jaspis auf die Elemente Erde und Luft auf.

Karneol : Familie des Chalzedon und somit besteht er aus Siliziumdioxid bzw. aus amorpher Kieselsäure.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : gelb bis rot

Wert : 5 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Als Amulett getragen (min 10 Gramm Stück) +15% auf den Rettungswurf gegen Angst (auch Zauberspruch) und +5% auf den Rettungswurf gegen Depressionen.

Koralle :

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : weiß, rosa, rot, lachsrot

Wert : 5 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Als Halskette getragen verscheucht die rote und lachsrote Koralle Dämonen, lindert Krankheiten, schützt vor Alpträumen und dem bösen Blick.
Ein als Anhänger getragener roter Korallenast schützt vor Blutungen.

Lapilsatsuli :

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : blau mit goldenen Punkten

Wert : 20 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft :

Milchopal : Der Milchopal oder auch Milchquarz gehört wie alle Opale zur Familie der Quarze und besteht aus Siliziumdioxid mit Flüssigkeitseinschlüssen die den Stein trübe (weiß opak) machen.

Familie :

Formel :

Härte : 5,5

Dichte :

Farbe : weiß

Wert : 25 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Der Milchopal ist der Stein des Merkur und bringt als Amulett getragenen Handelsglück.

Mondstein : Der Mondstein ist die reinste Form eines Opal und er hat auch die Namen Wasseroopal oder Ceylon-Opal. Er hat einen silbrigen Lichtschein und eine Härte von 6.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : klar weiß

Wert : 30 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft :

Moosachat : Familie der Achate.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : grün

Wert : 5 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Als Talisman getragen (min 10 Gramm Stück) +5% auf Rettungswurf gegen Krankheiten. Schutz vor dem *bösen Blick*. Garant für eine reiche Ernte und Monatsstein für den Monat Mai und damit Glücksstein für im Zeichen des Stier Geborenen.

Moosopal : Opal mit dendritenhaften moosförmigen Einschlüssen.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe :

Wert : 28 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft :

Morion : Familie der Quarze und somit besteht er aus Siliziumdioxid.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe :

Wert : Gold pro Gramm

magische Eigenschaft :

Onyx : Familie der Achate. Der Onyx findet oft Verwendung in Siegelringen, wobei die Gravur (das Wappen u.ä) die andere Farbe hat. Z.B. die Oberfläche ist schwarz, dann ist die Gravur entsprechend der anderen Schicht hell. Nimmt man die helle Schicht als Oberfläche, dann ist die Gravur entsprechend schwarz. Schwarz-weißer Onyx kommt in der Natur nicht vor und ist eine Fälschung. Er besteht aus Achat der in eine Zuckerlösung eingelegt wird. Die porösere Schicht saugt sich dann mit der Zuckerlösung voll. Danach wird der Stein in Schwefelsäure gekocht. Dabei bleicht die eine Schicht aus und der Zucker in der anderen Schicht verkohlt und färbt diese Schicht schwarz. So ein künstlicher Onyx hat keine magischen Eigenschaften!

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : schwarz-grau, schwarz-graublau.

Wert : 5 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft : Der schwarze Onyx in Blei gefaßt ist das Symbol des Saturn und bringt Erfolg bei Bauvorhaben.

Prasem : Familie der Quarze und somit besteht er aus Siliziumdioxid.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe :

Wert : Gold pro Gramm

magische Eigenschaft :

Regenbogenachat :

Familie : Achat

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe :

Wert : Gold pro Gramm

magische Eigenschaft :

Rosenquarz : Familie der Quarze und somit besteht er aus Siliziumdioxid.

Familie :

Formel :

Härte :

Dichte :

Farbe : rosa

Wert : 5 Gold pro Gramm

magische Eigenschaft :

Saphirquarz : Familie der Quarze und somit besteht er aus Siliziumdioxid.

Familie :
Formel :
Härte :
Dichte :
Farbe : blau
Wert : 5 Gold pro Gramm
magische Eigenschaft :

Sarder : Familie des Chalzedon und somit besteht er aus Siliziumdioxid bzw. aus amorpher Kieselsäure.

Familie :
Formel :
Härte :
Dichte :
Farbe : braun
Wert : 3 Gold pro Gramm
magische Eigenschaft :

Sardonyx :

Familie : Achat
Formel :
Härte :
Dichte :
Farbe : rot-weiß
Wert : 5 Gold pro Gramm
magische Eigenschaft :

Tigerauge :

Familie :
Formel :
Härte :
Dichte :
Farbe : braun
Wert : 5 Gold pro Gramm
magische Eigenschaft :

Wolkenachat :

Familie :
Formel :
Härte :
Dichte :
Farbe :
Wert : Gold pro Gramm
magische Eigenschaft :

13.3 Ioun Steine

1 : Superversion eines Ioun Steins, doppelte Wirkung und noch einmal würfeln um den Stein zu ermitteln

Farbe : wird durch den zweiten Wurf bestimmt

Form : wird durch den zweiten Wurf bestimmt

2 : Verfluchte Version eines Ioun Steins mit gegenteiliger Wirkung. Noch einmal würfeln um den Stein zu ermitteln

Farbe : wird durch den zweiten Wurf bestimmt

Form : wird durch den zweiten Wurf bestimmt

3 : Der Benutzer kann auf Willen auf Wasser gehen

Farbe : blaßgelb

Form : Raute

4 : Der Benutzer kann auf Willen den Zauberspruch *airy water* in einem Radius von 3m aktivieren

Farbe : blaugrün

Form : Spindel

5 : Der Benutzer und 100kg seiner Ausrüstung können auf Willen für eine Stunde gasförmig werden (2d10 Ladungen, dann wird der Stein grau und wirkungslos)

Farbe : braun

Form : Rhombus

6 : +1 Bonus auf Geschicklichkeit (Maximum 18)

Farbe : dunkelrot

Form : Kugel

7 : +2 Bonus auf Stärke (ohne Beschränkung)

Farbe : elfenbein

Form : Würfel

8 : verbreitet auf Kommando Licht

Farbe : gelb

Form : Kugel

9 : Der Benutzer und 100kg seiner Ausrüstung können auf Willen für eine Stunde den Spruch *astral* anwenden. (2d10 Ladungen, dann wird der Stein grau und wirkungslos)

Farbe : gold

Form : Ellipsoid

10 : Ausgebrannter Ioun Stein

Farbe : grau

Form : beliebig

11 : +1 Bonus auf Rettungswurf gegen Gas

Farbe : grün

Form : Kugel

12 : Der Benutzer versteht alle gesprochenen Sprachen

Farbe : hellblau

Form : Prisma

13 : +1 Bonus auf Stärke (Maximum 18)

Farbe : hellblau

Form : Rhombus

14 : Werte wie +1 Erfahrungsstufe höher

Farbe : hellgrün

Form : Prisma

15 : Absorbiert Zaubersprüche bis zum 4. Level. Die Kapazität sind 40 mal 1. Level bzw. 10 mal 4. Level Sprüche, dann brennt der Stein aus und wird grau.

Farbe : hellviolett

Form : Ellipsoid

16 : Der Benutzer hat, wie mit dem magischen Ring *free action*.

Farbe : himmelblau

Form : Rhombus

17 : Der Benutzer kann nur von Waffen+2 oder Zaubersprüchen verwundet werden.

Farbe : kastanienbraun

Form : Stern

18 : 5% Bonus auf Magieresistenz. Das Maximum sind 25% durch 5 solcher Steine.

Farbe : klar

Form : Kugel

19 : Charakter kommt ohne Essen und Trinken aus.

Farbe : klar

Form : Spindel

20 : *spirit storage*. Im normalen Gebrauch hat der Stein keine Wirkung. Wird der Benutzer allerdings getötet, so geht die Seele in den Stein und der Charakter hat den Status von 1 Hp. Der Charakter kann dann mit normalen Heilsprüchen wieder restauriert werden.

Farbe : klar rosa

Form : Kugel

21 : Der Benutzer kann auf Willen den Zauberspruch *read magic*.

Farbe : kupfer

Form : Tetraeder

22 : Absorbiert Zaubersprüche bis zum 8. Level. Die Kapazität sind 80 mal 1. Level bzw. 10 mal 8. Level Sprüche, dann brennt der Stein aus und wird grau.

Farbe : violett/grün

Form : Ellipsoid

- 23** : einmal pro Tag kann sich der Benutzer auf Kommando mit 2d4+2 Hp heilen. (2d10 Ladungen, dann wird der Stein grau und wirkungslos).
- Farbe** : messing
Form : Raute
- 24** : Charakter kommt ohne Luft aus
- Farbe** : milchweiß
Form : Spindel
- 25** : +1 Bonus auf Wissen (Maximum 18)
- Farbe** : neonblau
Form : Kugel
- 26** : Widerstand gegen Zauber der auf den Geist geht, als wenn man einen Wissenswert von 20 hat.
- Farbe** : orange
Form : Würfel
- 27** : Regeneration von 1 HP pro Runde
- Farbe** : perlweiß
Form : Spindel
- 28** : Speichererweiterung von Sprüchen entsprechend 2d6 Levels
- Farbe** : purpur
Form : Prisma
- 29** : +1 Bonus auf Intelligenz (Maximum 18)
- Farbe** : purpur/blau
Form : Kugel
- 30** : Der Benutzer und 100kg seiner Ausrüstung können auf Willen für eine Stunde den Spruch *polymorph self* anwenden. (2d10 Ladungen, dann wird der Stein grau und wirkungslos).
- Farbe** : regenbogen
Form : Spindel
- 31** : Der Benutzer kann auf Willen den Zauberspruch *levitate*.
- Farbe** : regenbogen
Form : Ellipsoid
- 32** : +1 Bonus auf die Rüstungsklasse
- Farbe** : rosa
Form : Prisma
- 33** : +1 Bonus auf Konstitution (Maximum 18)
- Farbe** : rosa
Form : Rhombus
- 34** : +1 Bonus auf Charisma (ohne Beschränkung).

Farbe : rosa/grün

Form : Kugel

35 : +1 Bonus auf Rettungswurf gegen Feuer

Farbe : rot

Form : Stern

36 : Der Benutzer kann auf Willen ESP und bei einer Person im Umkreis von 10m die Gedanken lesen.

Farbe : rotbraun

Form : Würfel

37 : Infravision auf 20 Meter im Umkreis oder verdoppelt die Weite der existierenden Infravision.

Farbe : scharlachrot

Form : Prisma

38 : Schutz gegen Abzug der Lebensenergie von Vampiren, Spectren usw. (2d10 Ladungen, dann wird der Stein grau und wirkungslos)

Farbe : schwarz

Form : Tetraeder

39 : Sicht bei magischer Dunkelheit im Umkreis von 10m.

Farbe : schwarz

Form : Kugel

40 : Rettungswurf +1 gegen Angriffe durch Blickkontakt (Medusa, Basilisk usw.).

Farbe : Silber

Form : Würfel

41 : Der Benutzer und 100kg seiner Ausrüstung können auf Willen für eine Stunde ätherisch werden (2d10 Ladungen, dann wird der Stein grau und wirkungslos)

Farbe : Silber

Form : Zylinder

42 : negiert die Boni für Angriff von hinten auf den Benutzer.

Farbe : Silber

Form : Kugel

43 : +1 Bonus auf Rettungswurf gegen Elektrizität

Farbe : Silber

Form : Stab

44 : +1 Bonus auf Charisma bei der eigenen Rasse

Farbe : weiß

Form : Oktaeder

45 : +1 Bonus auf Rettungswurf gegen Säure

Farbe : weiß

Form : Tetraeder

46 : +1 Bonus auf Rettungswurf gegen Kälte

Farbe : weiß

Form : Stern

Kapitel 14

Steuern und Kosten

14.1 Vermögenssteuer

Jeder Bürger hat an den Landesherren des Landes in dem er lebt mindestens 10% seines Barvermögens und Einkommens (in diesem Lande) zu entrichten. Die genaue Höhe liegt im Ermessen des Landesherren der ja das Ausbeutungsrecht für dieses Land hat und selbst bestimmen kann wie hoch er seine Schutzgelder bzw. Steuern veranschlagt. Ausgenommen sind Adlige ab Ritter, die allerdings Waffen- und Gefolgschaftsdienste unendgeldlich an den Lehnsherren zu leisten haben. Hat ein Ritter diesen Titel und die damit verbundenen Privilegien in einem Land und lebt aber in einem anderen Land, so wird er in diesem Land wie ein ganz normaler Bürger behandelt.

14.2 Zoll

Reist ein Bürger von einem Land ins andere Land, so hat er auf seine Handelswaren (oder was dafür gehalten wird) 10% des Wertes zu entrichten. Dies gilt auch für freie Städte die Landesstatus haben. Freie Städte sind in der Regel mächtige Handelsstädte die nicht an der Regierung eines Adligen leiden, sondern von einem selbst gewähltem Senat regiert werden, allerdings muss eine freie Stadt sich schon mit einer eigenen Armee und Festungsanlage gegen Usurpationsversuche durch einen in der Nähe wohnenden Adligen erwehren können.

14.3 Kirchensteuer

Jeder hat 10% seines Einkommens pro Monat an seine Religionsgemeinschaft abzuführen. Damit hat er dann Anspruch auf unendgeldliche Leistungen durch diese Religionsgemeinschaft. Gehört eine Person keiner Religionsgemeinschaft an, so wird für eine vertretbare Leistung ein Monatsbeitrag veranschlagt. Gehört die Person einer Religionsgemeinschaft an und möchte von einer anderen Religionsgemeinschaft Leistungen in Anspruch nehmen, so ist dies Verhandlungssache in Abhängigkeit von den Religionsgemeinschaften untereinander. Priester einer Religionsgemeinschaft habe ihr gesamtes Vermögen abzuführen und bekommen von ihrem Vorgesetzten das für sie notwendige Kapital (nach Einschätzung des Vorgesetzten) zugewiesen.

14.4 Gildenbeiträge

Gilden sind Zusammenschlüsse und Organisationen unterschiedlicher Gruppen. Diese Zusammenschlüsse sind notwendig um überhaupt auf einen grünen Zweig zu kommen, denn die Macht und Rechte des einzelnen Individuums sind so gering, dass dieser Einzelne der Willkür aller anderen Gruppen ausgeliefert ist (es sei denn er ist König). Diese Organisationen sind jeweils auf ein gemeinsames Ziel ausgerichtet und dieses Ziel bestimmt die Struktur. Eine Handwerker Gilde bestimmt z.B. die Mindestpreise und sorgt für die Ausbildung und eine Händler Gilde teilt die Märkte auf und organisiert eine Art Bankwesen. Ähnliche Gruppierungen habe ich hier an dieser Stelle mit aufgenommen, also könnte man für die Überschrift Gilde auch Organisationen oder Interessenvertretungen einsetzen.

Jedes Mitglied einer Gilde hat in der Regel 15% seines Einkommens pro Monat an seine Gilde abzuführen (sofern nicht andere Regeln z.B. auf Provisionsbasis bestehen). Dafür hat das Mitglied Anspruch auf unendgeldliche Unterstützung durch diese Gilde bei gildenspezifischen Dingen und einen Preisnachlaß in spezifischen Ausbildungsfragen. Gildemeistern können von der Gilde Lehrlinge zugeteilt werden, wobei das Lehrgeld (der Lehrling hat für die Ausbildung zu zahlen und bekommt für seine Arbeit kein Gehalt) von der Gilde bestimmt wird. An Gilden gibt es:

Assassinenorden : religiös orientierte Organisation von Assassinen und Kriegeren ähnlich dem Ritterorden mit abweichendem kulturellem Hintergrund und Zielsetzungen.

Diebesgilde : die Diebesgilde bietet rechtliche Unterstützung für ihre Mitglieder und vermittelt lukrative Aktionen und Fortbildungsmöglichkeiten. Die Diebesgilde fordert auch Schutzgelder von allen Personen die nicht in mächtigen Gilden organisiert sind. Ist z.B. ein Schatz von einer selbstständigen Abenteurergruppe erbeutet worden, so fordert die Diebesgilde ihren Anteil von 25%. Wird dieses Schutzgeld nicht entrichtet, so bekämpft die Diebesgilde diese Gruppe, bis sie alles erbeutet. Allerdings legt sich die Diebesgilde nicht mit Mitgliedern von so starken Gilden wie der Magiergilde oder der stählernen Bruderschaft an.

Händlergilde : die wirtschaftliche Kontakte pflegt und bei der man Geld gegen Wechsel sicher hinterlegen kann. Diese Wechsel sind in jeder örtlichen Händlergilde einzulösen. Niederlassungen (Hansen) der Händlergilde findet man in jeder größeren Stadt und jedem Handelsplatz. Nichtmitglieder müssen mit Gebühren von 20% rechnen. Jeder Charakter der in einem nennenswerten Umfang Handel treibt sollte Mitglied sein, denn sonst kann er keine Zulassung als Händler bekommen und ihm sind dann alle Handelsplätze und Börsen versperrt. Mächtige Händlergilden haben sich in die *Munt* (Schutz) eines großen Lehnsherren wie König oder Herzog begeben und der Vorsitzende der Händlergilde ist dann gleichzeitig der Vogt (Steuereintreiber) des Lehnsherren. Der Vorteil des Händlers ist aber der, dass er einen Freibrief vom Lehnsherren bekommt und nur einmal im Reich bzw. Herzogtum Steuern (direkt und ohne Abzüge an den Lehnsherren) bezahlt und nicht von jedem Grafen oder Baron auf dem Handelsweg zur Kasse gebeten werden kann (der dann Ärger mit dem Lehnsherren bekommt). In diesem Fall sind dann die Steuern im (höheren) Gildenbeitrag enthalten und das Mitglied kann sich königlicher bzw. herzoglicher Händler nennen.

Magiergilde : in der jeder Magier Unterstützung finden kann und in der auch magische Studienplätze und Seminare für die magische Fortbildung angeboten werden. Auf jeden Fall ist die Magiergilde mit eigenen Universitäten der ideale Platz für einen Magier des Typs Akademiker.

Priester : sind in ihren Religionsgemeinschaften und Bruderschaften organisiert, die in ihrer Funktion einer mächtigen Gilde gleichkommen. Die Bruderschaft bietet Schutz und Ausbildung. Die Bruderschaften untereinander haben das gleiche Verhältnis wie die Götter

untereinander. Ist ein Gott mit dem anderen befreundet, so sind auch die Bruderschaften befreundet untereinander und behandeln die Mitglieder der anderen Bruderschaft mit einem Gegenseitigkeitsabkommen (gleiche Vorteile wie eigene Mitglieder). Mächtige Bruderschaften können auch ihre eigenen Truppen unterhalten (wie die schweizer Garde des Papstes) und Funktionäre der Bruderschaft können auch gleichzeitig weltliche Funktionen im adeligen Lehenswesen inne haben (Fürstbischof der gleichzeitig Bischof in der klerikalen Machtkette und Fürst in der weltlichen Lehenskette mit allen Rechten und Pflichten ist, es gibt auch keine bessere Position um die Leute auszubeuten).

Ritterorden : religiös orientierte Organisation von Kriegern mit eigener Hierarchie, Gesetzgebung und politischen wie wirtschaftlichen Interessen. Vorbilder sind die Tempelritter, Johanniter, Malteser und der Deutsche Ritterorden. Alle Mitglieder dieser Ritterorden tragen deutlich sichtbar ihre Kennzeichen der Mitgliedschaft. Diese Ritterorden sind gute Orte für nicht erberechtigte Krieger adeligen Geblüts um wirtschaftliche wie politische Karriere zu machen. Ein Komtur eines Ordens hat eine ähnliche Macht wie ein Markgraf und die Macht eines Großmeisters kann sich ein Fürst nur wünschen.

Schmiedegilde : in der man Mitglied sein muss um einen entsprechenden Lehrmeister für Gold- oder Waffenschmiedekunst zu finden. Diese Gilde ist in entsprechende Sparten für Gold-, Waffen- und Rüstungsschmiede eingeteilt. Außerdem umfaßt die Mitgliedschaft eine Art Krankenversicherung (kommt für normale, nicht magische, Heilungen auf).

stählerne Bruderschaft : Gilde der Krieger, Söldner und Assassinen. Bei dieser Gilde kann man Objektschutz, Geleitschutz oder Assassinen anheuern. Mitglieder dieser Gilde haben einen Ehrenkodex der den Erfolg oder das Geld zurück garantiert. Der Schutz richtet sich nach dem Wert des zu schützenden Gutes und beträgt 25%. Wird ein Assassin engagiert, dann macht er *einen* Versuch. Schlägt dieser Versuch fehl, dann gibt es das Geld zurück, allerdings setzt der Assassin sein ganzes Können ein, da sein Ansehen und sein Preis mit jedem Fehlschlag sinkt (der Preis wird durch seine Reputation bestimmt). Zu diesen Bedingungen können auch alle Krieger und Assassinen in diese Gilde eintreten. Die Gilde vermittelt spezifische Aufträge, bestimmt die Stärke des Kommandos und setzt den Anteil jedes Mitglieds des Kommandos nach der Reputation des Charakters fest. Ein Kommando erhält zwei fünftel und die Gilde drei fünftel des Preises (der Auftragspreis ist 25% des Wertes, das Kommando erhält 10% des Wertes und die Gilde bekommt 15% des Wertes). Wird ein Charakter bei der Ausführung eines Auftrages verwundet, so übernimmt die Gilde die vollständigen Heilungskosten. Bei Verstößen gegen die Regeln der Gilde hat die Gilde eine eigene Gerichtsbarkeit die einen Verstoß drakonisch ahndet.

Knappschaft : Gilde der Bergleute mit eigener Kranken- und Rentenversicherung.

Sippe : in bestimmten Kulturkreisen gibt es keine Gilden und der Machtfaktor wird durch die weit verzweigten Familien bestimmt. Diese Form der Sippe (Aett) ist besonders bei den Wikingern und einigen Zwergenc clans zu finden. Das Sippenoberhaupt (Jarl) ist dort ein kleiner König, der über die finanzielle Aufteilung, der Ausbildung und einen Kriegszug zu bestimmen hat. Außerdem wird Blutrache großgeschrieben (wenn ein Familienmitglied zu Schaden kommt oder die Familie beleidigt wird). Dieser Blutrache kann man nur durch eine großzügige Spende an die Sippe bzw. an den Clanchef oder durch ein Urteil des Thing entgehen. Eine andere Schlichtungsmöglichkeit ist der Holmgang, ein Duell auf Leben und Tod.

14.5 Adel und Lehenswesen

In der Regel besteht der Adel und das Lehenswesen aus einer Baumstruktur. Ein König verteilt (verleiht) sein Land (Lehen, Feudum daher Feudalherr) an seine Leute mit den entsprechenden Pflichten und Rechten. Die Pflichten sind entsprechende Gefolgschaftspflichten, also der Beliehene (Lehensmann) muss in seinen Möglichkeiten eine kampfbereite Truppe aufstellen und sich

selbst und diese Truppe dem König bei Bedarf zu Verfügung stellen und Tributzahlungen entrichten. Kommt der Beliehene diesen Verpflichtungen nicht im Sinne des Königs nach, so kann der König ihm das Lehen wieder wegnehmen (sofern der König auch genug Macht besitzt diese Anordnung durchzusetzen) und anderweitig verteilen.

14.5.1 europäischer Adel

Läuft alles im Sinne des Königs, so kann das Lehen mit den Rechten, Pflichten und Titel vererbt werden. Die Rechte des Lehens bestehen einerseits aus dem Ausbeutungsrecht des Lehens (also des Landes und der Leute in eigenem Ermessen), wobei das Lehen (wenn es groß genug ist) in weitere Lehen aufgeteilt werden kann (die kleinste Einheit ist ein Gut). Die Größe z.B. einer Grafschaft kann sich regional stark unterscheiden, so sind Grafschaften im sächsischen und normannischem (Wikinger) Einflußgebiet fast so groß wie ein Fürstentum im fränkischen Gebiet. (Grafschaft Kent in England oder die Grafschaft Okzitaniien in Südfrankreich die normannische Gebiet war im Vergleich zu einem Herzogtum Lichtenstein). Auch kann es sein, dass ein Herzog mit der Zeit mächtiger war als ein König und er dann dem König die Gefolgschaft verweigert hat (Herzog der Bretagne dem König von Frankreich oder der Herzog von Sachsen dem Kaiser des Deutschen Reiches). Mehrere Titel in Personalunion sind auch z.B. durch Erbfolge oder Eroberungen außerhalb der Reichsgrenzen möglich (König von Dänemark und Herzog von Schleswig und Holstein oder Markgraf von Brandenburg und König von Preussen). Der jeweilige Titel kann auch nur an eine Person vererbt werden, dies ist nicht zu verwechseln mit dem heutigen Gebrauch, wo z.B. Graf kein Titel mehr, sondern ein Namensbestandteil ist. Heute kann der Graf von X fünf Söhne haben, die dann alle den *Namen* Graf von X haben.

Kaiser : leitet sich von Caesar und somit vom Herrscher des römischen Reiches ab. Der Titel war auch damit verbunden sich in Rom zum Kaiser und damit Herrscher des römischen Reiches krönen zu lassen. Nur was war das römische Reich? Zunächst ist das römische Reich in zwei Reiche, dem römischen Reich mit der Hauptstadt Rom und dem oströmischen Reich mit der Hauptstadt Byzanz zerfallen. Diese Splitterung hat dann schon mal zwei Nachfolger Caesars und damit zwei Kaiser bewirkt. Viel später stellte sich noch die Frage was ist das römische Reich und so gab es einen Kaiser des heiligen römischen Reiches deutscher Nationen in Wien und einen Kaiser Napoleon der Italien erobert hatte in Paris. Auch durch eine Gründung des Deutschen Reiches 1871 durch den preußischen König und der damit verbundenen Krönung zum Kaiser ist der Kaiser in Wien keinesfalls seinen Titel Kaiser losgeworden. Spätere Bezeichnungen wie Kaiser von China oder Kaiser von Äthiopien sind dann auch nur Vergleiche der Machtverhältnisse und keine echten Titel. Ein Kaiser von Persien ist auch nur eine ungenaue Übersetzung des eigentlichen Titels Shah in Shah (König der Könige). Auf jeden Fall findet der Titel Kaiser hier im Spiel keine Verwendung.

König : Herr eines Reiches (Landes) und im Prinzip oberste Spitze des Lehensbaums. Da man sich aber das Mittelalter nicht als Regionalstaaten sondern aus einem Geflecht von Privatbesitztümern vorstellen muss, gab es durchaus Verflechtungen. Beispiele: Richard Löwenherz war König von England, aber auch durch seine Mutter Herzog von Aquitanien, durch seinen Vater Herzog der Normandie und durch Eroberung Herzog der Bretagne. So war er also, obwohl selbst König, im Prinzip Lehensmann des Königs von Frankreich¹. Im Heiligen römischen Reich deutscher Nationen gab es ähnliche Konstrukte. So war der Herzog von Schleswig auch König von Dänemark, der Markgraf von Brandenburg König von Preußen, der Herzog von Sachsen zeitweise König von Polen² usw. Dies bedeutet aber nicht, dass z.B. das Herzogtum Schleswig nun dänisch war, sondern dass das deutsche Herzogtum Schleswig auch der persönliche Besitz (inklusive Lehensverpflichtungen) des Königs von Dänemark war (diese Tatsache wird in vielen Geschichtsbüchern leicht oberflächlich behandelt und durcheinander gebracht).

¹siehe [Kino]

²siehe [Czo90]

Herzog : Der Titel des Herzogs stammt ursprünglich vom militärischem Dienstgrad Dux (lat. Führer) ab. So ein Dux war militärischer Kommandeur einer römischen Provinz mit 1+x Legionen (je nach Größe und Regierbarkeit der Provinz).

Im frühen Mittelalter war der Herzog, ähnlich dem Jarl, der gewählte militärische Führer eines Stammes. Beispiel: der Sachsen-Herzog war der Kommandeur aller Sachsen, der Bayern-Herzog führte die Bajuwaren an usw. Im ostfränkischem Reich (dem späteren Deutschen Reich) gab es die 4 Stämme: Sachsen, Franken, Bajuwaren (Bayern) und Alemannen (Schwaben) und damit 4 Herzöge.

Um so eine Position zu bekommen, war natürlich die eigene Hausmacht notwendig um die Macht dieser Position auch durchsetzen zu können. Außerdem setzte diese Struktur auf den freien Bauern-Krieger als Mitglied der übertragenen Großfamilie Stamm.

Im Frankenreich Karls des Großen bis Konrad I wurde (versucht) die Macht der Herzöge zu beschneiden und alle Macht auf den König bzw. Kaiser zu konzentrieren. Dies führte zu Machtkämpfen zwischen Herzögen und Kaiser und damit zu einer Selbstzerfleischung der Bevölkerungsgruppen im Reich mit einer Schwächung gegenüber dem äußeren Feinde (Hunneneinfälle).

In Deutschland trat mit dem Aufstieg des Sachsen-Herzogs Heinrich (der am Vogelherde) zum Kaiser Heinrich I, ein Wandel ein. Er gestand den Herzögen mehr Rechte (Erblichkeit, Investitur) und Unabhängigkeit zu, forderte dafür aber unbedingte Gefolgschaftspflicht. Er wurde damit *Primus inter Pares*, konnte aber die Spannungen im Reich beseitigen.

Fortan war nicht mehr der Stamm die Basis der Herzogenwürde, sondern das durch Lehen zugewiesene erbliche Gebiet mit den damit verbundenen Gefolgschaftspflichten.

Die anderen europäischen Bezeichnungen für einen Herzog leiten sich von Dux ab (engl. = Duke, ital. = Duca, frz. = Duc)

Im Lehensbaum ist dann ein Herzogtum ein wesentlicher Teil eines Reiches. Der Herzog im Mittelalter ist verpflichtet für den König eine Armee aufzustellen (ca. 50 Ritter mit Gefolge und eine beachtliche Zahl von Reisigen) und zu finanzieren sowie diese auch als Heerführer im Sinne des Königs zu führen. Im Herzogtum ist der Herzog ein absoluter Herrscher, denn es gibt keine Gewaltenteilung. Der Wille des Herzogs ist Gesetz und der Herzog ist gleichzeitig oberster Richter und Kommandeur seiner Truppen und damit die ausführende Gewalt.

Erzherzog : ist von 1359 bis 1918 der Titel der Prinzen des österreichischen Herrscherhauses (Habsburger), da aber in der Regel kaum Gebietsansprüche, Rechte und Pflichten mit diesem Titel verbunden waren ist es eigentlich eine leere Titelhülse.

Großherzog : vom Spätmittelalter bis zum 19. Jahrhundert koppelten sich die Titel allmählich von den Funktionen und Gebietsansprüchen ab und machten eine inflationäre Entwicklung durch. Ein Großherzog ist halt ein etwas besserer (oder mächtiger bzw. beim König beliebter) Herzog.

Jarl : ist das Oberhaupt einer großen Sippe (Aett) in der Wikingergesellschaft. Die gleiche Position wie ein Jarl hat ein Clan-Oberhaupt in Schottland und Irland. Je nach Größe bzw. Macht der Sippe kann ein Jarl die Macht eines Fürsten erreichen. Auf jeden Fall steht über einem Jarl nur ein König. Ein Jarl ist in der Sippe auch in der Regel ein Priester Odins. Andere Adelsstrukturen haben sich in der Wikingergesellschaft nur in normannischen Kolonien entwickelt.

In diesen Kolonien wie die Normandie, England, Okzitanien und Sizilien haben sich die Wikinger der dort vorhandenen Lehensgesellschaft angepasst und nur die entsprechenden Funktionen übernommen. So ist nach der Eroberung der Normandie der Wikingerführer Odo in einem Friedensvertrag mit dem König von Frankreich, Karl dem Einfältigen (diesen Beinamen hat er übrigens nach eben diesem Vertrag bekommen), Herzog der Normandie und damit Lehensmann des Königs von Frankreich geworden.

Laut [Bugoj] ist ein Jarl der lebenslang gewählte Kriegshäuptling eines Stammes und übt im Kriegsfall (oder Beutezug) die Funktion eines Herzogs aus. Jarl ist auch die Ableitung für das englische *earl* als Führer einer normannischen Grafschaft.

Fürst : kommt von althochdeutsch *furisto* „der Vorderste“ oder „der Erste“ und bezeichnet einen Lehnsherren. Im Mittelalter ist der Fürst eine Tätigkeitsbezeichnung (siehe Kurfürst), im 18. und 19. Jahrhundert wurde Fürst ein Titel zwischen Graf und Herzog. Wenn man sich dann auch das Fürstentum des Fürsten Bismarck, den Sachsenwald, ansieht, so ist es bestenfalls eine Baronie.

Kurfürst : ist ein Sonderfall. Der Kurfürst kann ein Herzog, Markgraf oder Erzbischof sein. Die Kurfürsten haben das Recht, wenn der König ausfällt und keinen akzeptablen Erben hinterläßt, einen neuen König (in der Regel aus den eigenen Reihen) zu wählen. Nach der 1356 vom Kaiser erlassenen „goldenen Bulle“ besaßen in Deutschland folgende 7 Fürsten die Kurwürde: Die Erzbischöfe von Köln, Mainz und Trier, der rheinische Pfalzgraf, der Markgraf von Brandenburg, der Herzog von Sachsen und der König von Böhmen.

Reichsfürst : ist ein direkter Lehensmann des Königs und Inhaber von Reichsämtern (Herzog, Markgraf, Kurfürst, Pfalzgraf) und eines Reichsfürstentums mit Sitz und Stimme im Fürstenrat.

Großfürst : eigentlich Rurik ist bis 1797 die Bezeichnung des Herrschers von Rußland. Ab 1797 hat der Rurik den Titel Zar angenommen und die Prinzen des Zarenhauses bekamen den Titel Großfürst (ähnlich den Erzherzögen in Österreich).

Graf : kommt von althochdeutsch *grawio* „der Befehlende“. In der Armee des römischen Reiches war ein *Comes* (lat. Begleiter — des Herzogs) ein Kommandeur ca. eines Bataillons bis eines Regimentes. Dieser Wortstamm ist dann auch in *Kommandeur* und in den anderen europäischen Bezeichnungen für Graf (engl. für nichtengl. Grafen = Count, engl. = Earl, ital. = Conte, frz. = Comte) Im Lehenswesen des Mittelalters war ein Graf zunächst Verwalter und Gerichtsherr von königlichen Liegenschaften oder Ländereien und Kommandeur der örtlichen Truppen. Später wurde er erblicher Lehensmann einer Grafschaft. Die Grafschaft ist ein wesentlicher Teil eines Herzogtums oder ein kleinerer Teil eines Reiches, dafür muss der Graf ein oder mehrere Bataillone (je nach Größe der Grafschaft) aufstellen, finanzieren und dem Herzog oder König zur Verfügung stellen. So ein Bataillon besteht aus ca. 30 bis 35 Rittern mit Gefolge und einer entsprechenden Menge von Reisigen (Landsknechten). Sonderfälle sind:

Deichgraf : ist kein Lehen oder Adelstitel sondern ein Beamter der für die Ausübung seiner Funktion entsprechende Machtbefugnisse und Instrumente zur Durchsetzung verliehen bekommen hat. Der Deichgraf ist verantwortlich für den Küstenschutz (Deiche) und hat die Befugnis Leute zu verknacken (bis zur Todesstrafe) die ihrer Verpflichtung bzw. ihres Anteils am Küstenschutz nicht ordentlich nachgekommen sind. Der Deichgraf kann je nach Gesellschaftsordnung gewählt oder vom Landesherren eingesetzt sein.

Freigraf : ist ein Graf, dessen Grafschaft zu keinem Reich gehört, der also keine Lehensverpflichtungen zu einem König oder Herzog hat. Beispiel: Burgund bestand im wesentlichen aus dem Herzogtum Burgund mit Lehensverpflichtungen gegenüber dem französischen König und der unabhängigen Freigrafenschaft Burgund ohne Verpflichtungen. Also ein Freigraf ist unabhängiger, absoluter Herrscher in einer eigenständigen Grafschaft.

Landgraf : ist ein fürstlicher Landesherr mit einer deutlich ausgedehnten Grafschaft. Im Range steht er zwischen einem Grafen und einem Herzog. Beispiel: Landgraf von Thüringen und Landgraf von Hessen.

Markgraf : (frz. Marquis) ist ein Reichsgraf der durch seine Grenzlage (Mark) besondere Aufgaben zum Schutz der Grenzen und damit des Reiches hat. Der Markgraf ist somit

militärischer Befehlshaber des Abschnittes der Reichsgrenze mit erweiterten Befugnissen für den Grenzschutz. Diese Befugnisse reichen an eine Herzoggewalt heran.

Pfalzgraf : ist der Vertreter der königlichen Rechte und der Verwalter einer Pfalz (einer von vielen Königssitzen, der Begriff Pfalz stammt von dem Begriff Palast ab und beinhaltet sowohl das Gebäude, als auch die ausgedehnten Ländereien drum herum die zur Versorgung des Palastes und des Hofstaates notwendig sind). In Abwesenheit des Königs ist der Pfalzgraf auch gegenüber Herzögen Vorgesetzter auf Grund besonderer Anordnung um die Interessen des Königs zu wahren.

Reichsgraf : der direkt dem König unterstellt ist, also Lehensmann des Königs und nicht eines Herzogs oder Fürsten ist.

Wikgraf : (engl. Bailiff) ist der Vertreter (Stadthalter) des Lehnsherren (Königs oder Herzogs) auf einem Handelsplatz. Der nordische Begriff *Wikgreifar* leitet sich vom angelsächsischen Begriff *wicgerēfar* bzw. *portgerēfar* ab, wobei *gerēfar* soviel wie *Bevollmächtigter* bedeutet und weniger mit dem althochdeutschen *Gravio* zu tun hat.

Wik — ursprünglich Bucht, wurde auf Handelsplätze ausgedehnt — ist noch heute in Ortsnamen wie *Schleswig*, *Bardowick*, *Brunswig*³, *Wyk bij Duurstede*⁴ oder *Kathamarsvik*⁵.

Von Wik als Handelsplatz leitet sich auch die Bezeichnung Wikinger als Händler ab. Die ist auch unabhängig davon ob der Händler nun Däne, Norweger, Schwede (Svea) oder Gote ist. Entsprechend ist das altnordische *vikingr* ein Handelszug. Im Gegensatz dazu steht das altnordische *leithangr* als Kriegszug (dän. norw. leding, altirisch laideng).

Der Wikgraf hat also die Pflicht für die Ruhe und Ordnung auf dem Handelsplatz sowie für die Zolleintreibung zu sorgen. Er hat einen bestimmten Satz der Zolleinnahmen an den Lehnsherren abzuführen. Von den überschießenden Einnahmen hat der Wikgraf seine Ordnungskräfte zu finanzieren und den Rest kann er behalten. Für die Durchsetzung stehen ihm seine selbst finanzierten Truppen und das Gerichtsrecht bereit. Wenn der Wikgraf seine Forderungen überzieht kann es allerdings vorkommen, dass der Handel an einem anderen Ort stattfindet und die Zolleinnahmen sinken und der Lehensherr ungehalten wird.

So ist es auch in der Geschichte vorgekommen dass die Hanse einen Handelboykott gegen die Stadt Brügge (Flandern) im Jahr 1280 und gegen die Stadt Bergen (Norwegen) im Jahr 1284 verhängt hat. Dadurch kam es in diesen Städten zu einem gravierenden Zollausfall und einem unerträglichen Versorgungsengpass, dass die Hanse mit neuen Privilegien und Steuererleichterungen aus diesem Handelskrieg hervorgegangen ist⁶.

In der ursprünglichen Form hat der Wikgraf eine Burg, an der in der Nähe ein unbefestigter Handelsplatz angegliedert ist. Diese Unterschiede sind dann in den Ortsbezeichnungen wiederzufinden (Beispiel: die Stadt London bestand früher aus Lundenburg und Lundenvik). Mit dem Anwachsen der Städte fiel dann der Wikgraf weg und die Funktionen wurden aufgeteilt. Also die Ordnungskräfte unterstanden dann der Stadtregierung und für die Zollabgaben sorgte der Vogt der in der Regel auch gleichzeitig Vorsitzender der Händlergilde war.

Viscont : hat im Prinzip eine Grafschaft in einer großen (normannischen) Grafschaft. Da nun der Lehnsherr ein Graf ist, kann nun der Lehensmann nicht auch ein Graf sein, daher dieser Titel. Auf jeden Fall ist das Lehen deutlich größer als eine Baronie.

Baron : französischer Adelstitel der im Prinzip dem Freiherren entspricht. Seit dem 16. Jahrhundert ist in Deutschland *Baron* die *Anrede* für einen Freiherren, aber kein selbstständiger Adelstitel.

³Braunschweig

⁴Provinz Utrecht, hatte im frühen MA die Bedeutung wie später Brügge, Antwerpen und Amsterdam

⁵Gotland

⁶siehe [Zim93]

Baronet : niedrigster, erblicher Adelstitel in England. Entspricht dem Freiherren.

Freiherr : niedrigster, erblicher Adelstitel verbunden mit einem erblichen Lehen von mindestens einem großes Gut und damit die Pflicht pro Gut eine Kompanie aufzustellen, zu finanzieren und dem Lehnsherren bei Bedarf zur Verfügung zu stellen.

von : sagt nur etwas über das Lehen und die Familienangehörigkeit aus. Also ein Graf nennt sich Graf von <Name der Grafschaft>, der Bruder oder der Sohn (solange er die Grafschaft und damit den Titel nicht geerbt hat) heißt dann nur von <Name der Grafschaft>. Entsprechendes gilt für alle Adelsstufen im Lehensbaum, also König von <Name des Reiches> bis Freiherr von <Name des Gutes>.

zu : ist kein Adelstitel sondern nur eine Ortsbezeichnung. Ein Graf kann eine Grafschaft A besitzen und seinen ständigen Wohnsitz auf dem Gut B haben, dann ist sein Titel Graf von A zu B. Funktionpersonal des Gutes kann aber auch die Ortbezeichnung *zu* im Namen führen. Meier zu B ist dann der Meister der Molkerei auf dem Gut B und Schmidt zu B ist der Schmied auf dem Gut B.

Ritter : ist kein erblicher Adelstitel und nicht mit einem Lehen verbunden. Ritter besagt nur, dass ein Lehensherr wie König oder Herzog die adelige Person (mindestens von) für würdig und waffenfähig befunden und zum Ritter geschlagen hat. Dies ist völlig unabhängig davon ob der Ritter später den Titel eines Freiherren oder Herzogs erbt. Wenn man aber sonst keinen Titel besitzt kann es doch ganz schick sein sich *Ritter von A* statt nur *von A* zu nennen.

Militärisch gesehen wurden in Gefolgschaftverpflichtungen nur Lanzen gezählt. So eine Lanze besteht aus einem Ritter mit seinem eigenen Troß (10 bis 30 Personen). Ein Ritter ist nicht nur mit seinem Knappen in Feld gezogen, sondern hatte auch seine Waffenträger, Pferdeknecht(e), Quartiermeister, Koch, Leibdiener, Sergeanten der die bewaffneten Knechte und/oder Landsknechte angeführt hat. Das gesamte Personal war natürlich bewaffnet und konnte sich seiner Haut wehren.

Junker : kommt von *junger Herr*. Der Junker ist ein junger Adelige ohne Ritterschlag.

14.5.2 japanischer Adel

Tenno : japanischer Kaiser/König.

Mikado : alte Bezeichnung japanischer Kaiser. Die Position des Mikado war zwar erblich, beinhaltete aber praktisch keine Macht, da die Exekutive und damit die militärische Macht in der Hand des Shōgun lag. Damit konnte der Kaiser zwar seine Meinung äußern, aber was gemacht wurde entschied der Shōgun.

Shōgun : japanischer Herzog bzw. der oberste Heerführer. Der Titel bedeutet genau: *Der gegen die Barbaren zieht* und wurde eigentlich nur einmal zur Zeit vom Kaiser verliehen. Der Shōgun war nicht nur der oberste Heerführer, sondern er hat auch alle Regierungsgeschäfte geleitet. In Zeiten von unklaren Machtverhältnissen hat es schon mal mehrere Shōgune gegeben.

Tairo : älterer und adeliger Berater des Shōgun bzw. des Shōgunats (der Regierung) und damit höchster Beamter.

Daimyō : japanischer Lehnsherr bzw. Fürst. Nur ein Daimyō konnte ein Han (Lehen) an einen Samurai vergeben.

Hatamoto : wörtlich *der am Fuß des Banners steht*. Adjudant eines Shōgun oder eines Daimyō.

Samurai : japanischer Ritter der durch ein Han (Lehen) und Treueeid an einen Daimyō (Lehnsherren) gebunden ist. Nur ein Samurai hat das Recht die zwei Schwerter zu tragen.

Bushi : alle Samurai (eigentlich Krieger) der *erblichen* Kriegerkaste (die dem Bushido, den Weg des Kriegers, also dem Ehrenkodex der Samurai, folgen).

Ashigaru : niedrigste nicht erbliche Kaste der Samurai, er ist zwar durch Anerkennung seines Lehensherren berechtigt die beiden Schwerter zu tragen, ist aber sonst aber ein Fußsoldat.

Ronin : japanischer Ritter ohne Lehnsherren, aber aus adeligen Familie.

14.5.3 Funktionspersonal

Nicht jeder der etwas zu sagen hatte war adelig, es gab auch wichtige Personen in ihrer Funktion.

Bauermeister : gewählter Gemeindevertreter der die Belange der Gemeinde bzw. des Dorfes gegenüber dem Landesherrn zu vertreten hatte. Er war außerdem zuständig für die Gemeindekasse, den Feuerschutz, die Flurgrenzen und die Rekruten (die in der Gemeinde ausgehoben wurden).

Kämmerer : adeliger Hofbeamter mit Verfügungsrecht bzw. Aufsichtspflicht über die Vorratswirtschaft und die Schatzkammer des Landesherrn. Etwa vergleichbar mit einem Wirtschafts- und Finanzminister.

Konnetabel : (adeliger) Haushofmeister und Kommandeur der Leibgarde eines Königs, Herzogs oder Großmeisters. Im Unterschied zum Pfalzgrafen, der am Standort eines Palastes verbleibt, zieht der Konnetabel immer mit seinem Herrscher mit und fungiert als Quartiermeister. Er sorgt also für Unterkunft, Verpflegung und Sicherheit seines Herrschers und des Hofstaates.

Marschall : eigentlich Pferdeknecht. An mittelalterlichen Höfen war der Marschall der Verantwortliche für den Stall und das Gestüt des Hofes. Dieses Amt gehörte zu den wichtigen Ämtern bei Hofe und wurde von einem hohen Adligen mit viel Prestige ausgeübt. Ab dem 30-jährigen Krieg wurde der Kommandeur einer Armee mit dem Titel bzw. Dienstgrad Marschall beliehen.

Meier : Verwalter der Milchwirtschaft (Tierhaltung und Molkerei also Meierei) auf einem Gut.

Reisiger : (Landsknecht) ist ein in der Regel infantristischer Söldner der für seine Ausbildung und Ausrüstung selbst zu sorgen hat und gegen Honorar (Sold oder Plünderungsrecht) Kriegsdienst (Feldzug, Burgschutz oder Ordnungskräfte) übernimmt. Der Reisige ist also im Unterschied zu bewaffneten Knechten (die im eigenen Land rekrutiert und ausgebildet wurden) freiberuflich tätig. Ein Reisiger konnte schon bis zum Hauptmann über andere Reisige aufsteigen, wurde aber bei Lehenverpflichtungen nicht mitgezählt.

Schulze : (Schultheiß) ist ein vom Landesherrn beauftragter Vorsteher einer Dorfgemeinde der auch für die Eintreibung der Steuer verantwortlich ist. Also die Schuld (Steuer) heischt (fordert).

Seneschall : (lat. senex = älterer Diener) adeliger Hofbeamter am fränkischen und später französischen Hof. Der Seneschall ist verantwortlich für die Verpflegung bei Hofe und führt Aufsicht über die königliche Tafel. Der Titel des Seneschalls war erblich und musste bei allen offiziellen Veranstaltungen ausgeübt werden.

Stallare : entspricht dem Marschall an den mittelalterlichen Höfen Dänemarks und Norwegens.

Truchseß : adeliger Hofbeamter am alten deutschen Hof, bzw. dem kaiserlichen Hof. In der Funktion entspricht der Truchseß dem Seneschall. Am kaiserlichen, deutschen Hof gehörte dieses Amt zu den *Erzämtern* und war somit mit besonderem Prestige behaftet.

Vogt : von lateinisch *advocatus*, „der Herbeigerufene“. Der Vogt ist ein vom Landesherren eingesetzter Verwalter einer Besitzung wie einer Burg, einem Kloster oder einem Territorium. Er hat das Gerichtsrecht und ist für die Steuereintreibung verantwortlich und muss dem Landesherren darüber vollständig Rechenschaft ablegen.

Burgvogt : Verwalter und Kommandeur einer Burg.

Deichvogt : im Prinzip ein Deichgraf aber mit vollständiger Rechenschaftspflicht gegenüber der Instanz die ihn eingesetzt hat.

Landvogt : Verwalter eines Landes bis zu einem Herzogtum. Ein Landvogt wurde in der Regel eingesetzt in Situationen in der sich der Landesherr nicht ausreichend um sein Land kümmern konnte. Dies kann z.B. sein, wenn ein König seine privaten Ländereien nicht aus der Hand geben wollte, aber vor lauter Regierungsgeschäften keine Zeit oder Lust hatte sich um alles zu kümmern, oder ein Herzog der im Felde stand, oder ein Landesherr einfach noch minderjährig war.

Schirmvogt : Schutzbeauftragter für eine Besitzung. Dies kam z.B. bei großen kirchlichen Besitzungen vor. In diesem Fall hat dann ein benachbarter Graf oder Herzog für z.B. ein Bistum (ohne eigene Armee) die Schutzfunktion (gegen Honorar) mit übernommen. Beispiel: der Graf von Regenstein war Chef in seiner Grafschaft und der Schirmvogt der Äbtissin von Quedlinburg⁷.

14.5.4 militärische Dienstgrade

Mehr Farbe im Spiel können auch Dienstgrade bringen. Dienstgrade findet man eigentlich in jeder Hierarchie wieder (Militär, Kirche usw.), doch merke, sie sind nur in dieser Hierarchie gültig und geben die Stufe in der Hühnerleiter wieder (auch wenn sie noch so klangvoll sind). In der modernen Zeit sind viele zusätzliche Zwischendienstgrade entstanden, so war die Abstufung im 30jährigem Krieg etwa Soldat, Korporal, Sergeant, Leutnant (Vertreter des Hauptmanns), Hauptmann, Major, Oberst, General, Generalissimo. In der Armee der römischen Republik gab es z.B. feste Dienstgrade wie Decurio, Centurio usw. aber auch politische Ämter mit militärischer Befehlsgewalt im Feldzug. Ein Tribun war z.B. ein gewählter Volksvertreter im Senat, der in einem Feldzug ein Kommando übernahm. Auch wurden im Senat der Magister militum (Feldherr und Oberkommandierender der Infanterie) und der Magister equitum (Oberkommandierender der römischen Kavallerie) für eine Kampagne aus den eigenen Reihen gewählt (dies konnte dann ein Konsul, ein Patrizier oder ein Tribun sein).

14.6 Bezeichnungen der Magiers

Adlatus : (lat.) Gehilfe, Lehrling

Adeptus : (lat.) Bewerber um Aufnahme in einen Geheimbund, bzw. um die Einweisung in eine Geheimlehre.

14.7 Bezeichnungen nordischer Priester

Gode : männlicher Priester

Gydja : (plural: Gydjur) weibliche Priesterin

Vølva : (plural: Vølvur): Stabträgerin, entspricht Seherin

Seidkona, Seithr : (plural. Seidkonur) Seherin, Zauberkundige

⁷siehe auch [Wol91]

Bundeswehr	Marine	Wehrmacht	Kavallerie	Jäger
Soldat Gefreiter Obergefreiter Hauptgefreiter Stabsgefreiter	Matrose Gefreiter Obergefreiter Hauptgefreiter Stabsgefreiter	Soldat Gefreiter Obergefreiter Hauptgefreiter	Reiter Gefreiter Korporal	Jäger
Unteroffizier Stabsunteroffizier Feldwebel Oberfeldwebel Hauptfeldwebel Stabsfeldwebel	Maat Obermaat Bootsmann Oberbootsmann Hauptbootsmann Stabsbootsmann	Unteroffizier Unterfeldwebel Feldwebel Oberfeldwebel Hauptfeldwebel	Sergeant Vizewachtmeister Wachtmeister	Oberjäger
Fahnenjunker Fähnrich Leutnant Oberleutnant Hauptmann Major Oberstleutnant Oberst Brigadegeneral Generalmajor Generalleutnant General	Seekadett Fähnrich Leutnant Oberleutnant Kapitänleutnant Korvettenkapitän Fregattenkapitän Kapitän Flottillenadmiral Konteradmiral Vizeadmiral Admiral	Fahnenjunker Fähnrich Leutnant Oberleutnant Hauptmann Major Oberstleutnant Oberst General Generaloberst Generalfeldmarschall	Kornett Sekondeleutnant Premierleutnant Rittmeister Major Oberstleutnant Oberst General	Leutnant Jägermeister Major Oberst General

Tabelle 14.1: militärische Dienstgrade 1 (in Arbeit)

Bundeswehr	30j.Krieg	Kreuzritter	römisches Reich
Soldat Gefreiter	Soldat		Miles gregarius Immunis
Unteroffizier Feldwebel Oberfeldwebel Hauptfeldwebel Stabsfeldwebel	Sergeant	Sergeant	Principalis Tesserarius Cornicularis
Fahnenjunker Fähnrich Leutnant Oberleutnant Hauptmann Major Oberstleutnant Oberst Brigadegeneral Generalmajor Generalleutnant General	Hauptmann Major Oberst General Generalissimo	 Komtur Komtur Großkomtur Großkomtur Großmeister	Signifer ⁸ Optio ⁹ Centurio ¹⁰ Hastus posterior ¹¹ Princeps posterior Pilus posterior Hastus ¹² Princeps Pilus Praefect Primipilus ¹³ Tribun ¹⁴ Comes ¹⁵ Dux Dux Magister militum

Tabelle 14.2: militärische Dienstgrade 2 (in Arbeit)

Kapitel 15

Erfahrungspunkte

15.1 Kampf

Im Kampf gibt es für jeden verursachten Schadenspunkt einen Erfahrungspunkt. Dabei ist es gleichgültig ob dieser Schaden durch Waffeneinwirkung oder durch Magie verursacht worden ist.

15.2 Situation

Wird eine kritische Situation ohne Kampf gemeistert (z.B. durch Anwendung von Fertigkeiten oder guten Ideen) gibt es die doppelten Erfahrungspunkte wie für einen siegreichen Kampf. Denn „Die grösste Leistung besteht darin, den Widerstand des Feindes ohne Kampf zu brechen“¹ und „jeder vermiedene Kampf ist ein gewonnener Kampf“².

15.3 Ideen

Wird eine Situation durch gute Ideen gemeistert oder das Rollenspiel belebt, gibt es Erfahrungspunkte im Ermessen des Spielleiters. Blödsinnige Ideen werden bei entsprechend niedrigem Intelligenz- und Wissenspunkten wie gutes Rollenspiel gewertet. Häufen sich blödsinnige Ideen bei einer hohen Intelligenz- oder Wissenspunktzahl, so ist zu Prüfen, ob die Intelligenz- und Wissenspunkte gerechtfertigt sind.

15.4 Rätsel

Für die erfolgreiche Lösung von Rätseln gibt es Erfahrungspunkte entsprechend der Schwierigkeit des Rätsels. Entsprechendes gilt auch für die Ermittlung der Eigenschaften eines (magischen) Gegenstandes.

¹[Sun88] 500 vor Chr.

²Leitsatz der Shaolin-Priester und damit des Kung Fu

15.5 Gegenstände

Für die Beschaffung (auch Fund) eines Gegenstandes gibt es Erfahrungspunkte entsprechend des Wertes dieses Gegenstandes. Sonderfall ist der Kauf eines Gegenstandes. In diesem Fall wird vom Wert des Gegenstandes der Kaufpreis abgezogen (Handeln lohnt sich also), in diesem Fall kann es also auch negative Erfahrungspunkte geben (die allerdings nur von zukünftigen Erfahrungspunkten abgezogen werden).

15.6 Fertigkeiten

Für die Anwendung von Fertigkeiten gibt im Normalfall keine Erfahrungspunkte. Fertigkeiten sind notwendig für das Rollenspiel und die Anwendung von Fertigkeiten kann nur diese Fertigkeiten verbessern.

Die Ausnahme ist die Anwendung von Fertigkeiten (z.B. Beschwatzen, Einschüchtern usw.) um einen Kampf zu vermeiden (doppelte Erfahrungspunkte wie für einen siegreichen Kampf) oder die Herstellung von Gegenständen (Erfahrungspunkte entsprechend des Wertes des Gegenstandes).

15.7 Magie

Für die Anwendung von Magie gibt es Erfahrungspunkte entsprechend der Natur der Sprüche. Anwendung von Magie ohne greifbaren Nutzen bringt keine Punkte.

Charmsprüche : Entsprechend der Anwendung von Fertigkeiten

Kampfsprüche : Entsprechend des verursachten Schadens

Schaffenssprüche : Entsprechend der Wertsteigerung des Gegenstandes

Kapitel 16

Tips und Tricks

16.1 Fertigkeiten

Ein Dilettant ist jemand, der von allem etwas, aber nichts richtig beherrscht. Dies gilt auch für das Rollenspiel. Es bringt nicht viel von vielen Fertigkeiten so um die 5% zu haben, denn wenn es darauf ankommt klappt es dann in der Regel nicht. Man sollte eher die Anfangspunkte nutzen um sich zu spezialisieren, also einige wenige für den Charakter plausible Fertigkeiten so weit wie möglich auszubauen und erst dann weitere nützliche Fertigkeiten nebenbei mit hochziehen. Es gibt zu viele Fertigkeiten, als dass ein einzelner Charakter alles perfekt beherrschen könnte. Also Arbeitsteilung und Teamwork ist angesagt, und nur in einem funktionierendem Team aus Mitgliedern mit unterschiedlichen Spezialisierungen hat der Charakter eine gute Überlebenschance (und ein befriedigendes Rollenspiel-Erlebnis).

Das gleiche gilt auch für Waffenfähigkeiten. Es bringt nicht viel, wenn z.B. ein Krieger mit vielen Waffen *etwas* umgehen kann, denn wenn es zur Sache geht, kämpft er mit einer (maximal 2) Waffe(n) und die sollte er so gut wie möglich und mit angebrachtem Stil beherrschen (sein Leben hängt davon ab). Wenn er tot ist fragt keiner mehr danach, ob er noch mit 10 anderen Waffen umgehen konnte. Auch historische Beispiele zeigen eine gleiche Gewichtung. So ist der eine Landsknecht auf einen Bidenhänder mit zweihändigem Kampf usw. spezialisiert und hat möglicherweise noch einen Dolch als Reservewaffe dabei, ein anderer hat sich auf eine Schußwaffe (z.B. schwere Armbrust) spezialisiert und für den Nahkampf einen Katzbalger dabei. Mehr wäre unnützlich und nur Ballast (man findet immer wieder Krieger in einem Rollenspiel mit einer Waffenkammer im Rucksack). Diese spezialisierte Waffe sollte auch die nach den Möglichkeiten des Charakters *beste* Qualität haben (was nützen 10 Reserveschwerter, wenn er mit *einem* guten Schwert den Kampf gewonnen hätte).

16.2 Spieltaktik

- An alle Spieler die plötzlich und ungewollt im Mittelpunkt von scheinbar undurchschaubaren Ereignissen stehen.
- Hast Du es satt planlos an den Schauplätzen des Geschehens herumzuirren?
- Möchtest Du endlich das Spielgeschehen selbst gestalten und nicht mehr auf die kleinen, dummen Tips des DM's angewiesen sein, die Dir doch nur das Gefühl vermitteln, selbst nichts zu raffen?
- Bist Du es leid, jeden Ort eines Dungeons mindestens dreimal zu durchlatschen, bevor Du — wenn überhaupt — die sagenhaften Schätze und Items findest, die der DM dort ausgelegt hat?

- Möchtest Du nunmehr für alle vorhersehbaren Eventualitäten richtig ausgerüstet sein, so dass Du Monstern, Hunger, Kälte, Hitze, Sturm und sonstigen schikanösen Einfällen des DM's nicht mehr hilflos ausgeliefert bist?
- Schlägt es Dir auf's Gemüt, dass Du ständig blind in die dümmsten Fallen tappst und dort maximalen Schaden erlangst?
- Möchtest Du einfach aus Deiner Situation das Beste machen und alle Schätze raffen, maximale Erfahrungspunkte ernten und alle Rätsel elegant lösen?

Dann beachte diese kleine Anleitung der Spieltaktik.

Wann immer sich die Party auf ein Abenteuer vorbereitet, eine Mission plant oder an einen neuen Platz kommt (Stadt, Burg oder was auch immer) sollten sich die PC's folgende Informationen (man kann nie genug davon haben) beschaffen ... und sie den anderen mitteilen.

Wie ist das Land belegen? Detaillierte Beschreibungen über die Gegend (eventuell auch Karten); dies hilft Strategie, Überfälle usw. auszuarbeiten.

Welche Kräfte läßt die Opposition antreten? Das können Details über die gegnerische Armee, die Befestigung einer Burg oder auch Gerüchte darüber sein, was die PC's in dem Dungeon vorfinden, dass sie erkunden wollen.

Geht in der Gegend etwas Befremdliches vor? Wenn es so ist, könnte es symptomatisch für etwas sein, was für die Charaktere wichtig ist. Hören die Einwohner z.B. Rumoren unter der Erde, dass vorher nicht da war? Dies könnte ein Indiz für einen Drachen sein... oder auf geheimen Bergbau hinweisen. Sind plötzlich viel Fremde in der Stadt? Dies könnte bedeuten, dass der Feind Spione eingeschleust hat, oder neue Krieger angeheuert hat, die durch die Stadt zu ihrem Bestimmungsort ziehen. Wann immer etwas Eigenartiges vor sich geht, sollten die Spieler die Ursachen herausfinden und sich darauf vorbereiten. Hört ein Krieger von solchen Dingen, sollte er sich mit Magiern und Priestern in Verbindung setzen, die ihre eigenen Möglichkeiten haben, die Ursachen herauszufinden.

Ist mit lokaler Hilfe zu rechnen? Können z.B. lokale Truppen ausgehoben werden, eine Bürgerwehr organisiert werden, um den Rücken freizuhalten. Wie steht der Lehnsherr dazu? Ist dies möglich und erfordert es die Situation, sollten die Spieler es tun.

Können lokale Experten angeheuert werden? Wenn die Mission die Spieler in eine Gegend führt, in der sich ein Einheimischer über die örtlichen Gegebenheiten besser auskennt, sollten die Spieler darauf zurückgreifen. Leute, die sich an Ort und Stelle auskennen, sind eine Quelle nützlicher Informationen.

Welche Ausrüstung braucht die Gruppe? Jede Situation und Aktion erfordert spezielle Ausrüstung (zu erklimmende Mauern, zu bekämpfende spezielle Monster, besonders zu überquerendes Gelände etc.). Es ist die Aufgabe eines Kriegers oder Rangers, sich darüber zu informieren und die benötigten Gegenstände zu besorgen.

Wie sind die Räume der PC's beschaffen? Egal, ob die Helden nun bei Freunden, in einer Herberge oder bei einem Adeligen oder Hahsherrn untergebracht sind, Krieger sollten die Räume in Hinblick auf die Verteidigungsmöglichkeiten untersuchen. Wieviele Ausgänge haben die Räume und sind sie zu verschließen? Diebe sollten die Räume auf Fluchtmöglichkeiten untersuchen. Gibt es Geheimtüren oder Geheimgänge? Gibt es einen Fluchtweg über das Dach? Sind Fallen zu entdecken?

Wie verhält sich die Bevölkerung? Ist sie Fremden gegenüber aufgeschlossen und hilfsbereit oder ablehnend? Wie sind die örtlichen Sitten, Gebräuche und Tabus?

Wie sind die örtlichen Gesetze? Wie lauten die Bestimmungen über das Tragen von Waffen, Anwendung von Magie etc.? Ist das verboten, sollten die Freunde darüber informiert werden und welche Repressalien sie bei Verstößen gegen die lokale Ordnung zu erwarten haben.

Welche Vegetation ist nutzbar? Was gibt es für essbare Pflanzen und was gibt es für Heilkräuter und Giftpflanzen?

Mit welchem Klima ist zu rechnen? Wie ist Tages- und Nachttemperatur? Welches Klima ist normal? Wie sind die Tages- und Nachtzeiten (wann wird es dunkel und wann wieder hell)? Wie steht es mit Gezeiten und Windverhältnissen?

Magier sollten sich informieren über: den geschichtlichen Hintergrund der aktuellen Situation, wie es dazu kam, welche Parteien daran beteiligt sind etc.. Diese unter Umständen wichtigen Details richtig beurteilen bzw. auswerten und vorbeugend die richtigen magischen Sprüche erlernen.

Priester können: in Erfahrung bringen, was die örtlichen Priester über die Situation denken. Gibt es z.B. eine Prophezeiung? Sie können ihre Götter um Hinweise oder besonderen Schutz bitten. Ein Priester ist bestens geeignet, den Proviant zu organisieren und sich nach speziellen Heiltränken umzusehen.

Diebe können: im wahrsten Sinne des Wortes ein Ohr auf die Straße legen. Meistens sagen die örtlichen Machthaber etwas anderes als der Mann auf der Straße. Er kann sich in Kneipen und dunklen Ecken herumtreiben, um so vielleicht heimliche Treffen belauschen zu können. Er vermag dadurch in Erfahrung zu bringen, ob und inwieweit die eigene Seite unterwandert ist. Auch kann er bestens beurteilen, ob es z.B. möglich und nötig ist einen Spion in das gegnerische Lager einzuschleusen.

Es sollten feste Verantwortungsbereiche (mit Vertreter) vergeben werden.

medizinische Versorgung : Wer ist zuständig für die Beschaffung von Heilmitteln und Verbandsmaterial? Wer ist im Notfall der Sanitäter?

Lebensmittel : Wer beschafft die Lebensmittel und wer ist der Koch?

Verständigung : Wer spricht die notwendigen Sprachen und ist gegebenenfalls Sprecher und Dolmetscher?

Orientierung : Wer ist der Scout oder Navigator und hat er ALL die notwendige Ausrüstung und Fertigkeiten?

Waffen : Wer ist der Waffenmeister der die Waffen beurteilt, beschafft, kombiniert, überprüft und wartet?

Spezialausrüstung : Wer beschafft notwendige Spezialausrüstung und kann auch damit umgehen? Dies kann durchaus entsprechend aufgeteilt werden.

Führung : Wer übernimmt in welchen Situationen die Führung? Wenn es darauf ankommt ist keine Zeit erst einen Konsenz zu finden. Ideal ist es wenn man die Aktion in Abschnitte unterteilen kann und dann jeweils die Spezialisten (unwidersprochen) die Führung übernehmen. Ist kein Spezialist dabei, sollte der Charakter mit der größten Erfahrung die Führung übernehmen. Eigentlich sollte es selbstverständlich sein, dass im Gebirge der führt der am Besten Bergsteigen kann, im Kampf der beste Krieger und wenn Magie oder Übersinnliches angesagt ist, der beste Magier oder Priester zu Zuge kommt und alle anderen sich seinem Urteil unterordnen.

Transportmöglichkeiten : Welche Möglichkeiten gibt es? Welche davon sind für die Aktion sinnvoll? Wer kümmert sich darum?

Dies sind natürlich nur Verallgemeinerungen; jeder Spielercharakter ist mit ihm eigenen Qualitäten und besonderen Fertigkeiten ausgestattet, die ihn für eine dieser Aufgaben geeignet erscheinen lassen. Auf jeden Fall sollte sich irgendeiner in der Gruppe um diese Dinge kümmern, denn sonst begibt sich die Gruppe in das Abenteuer nur mit dem Minimum an Informationen und Ausrüstung von dem, was sie sonst eigentlich haben könnte.

Literaturverzeichnis

- [???89] ???: *The Complete Thief's Handbook*. Lake Geneva : TSR, 1989 (Advanced Dungeons & Dragons 2. edition)
- [AAB⁺98] ANDERSON, Marty ; ARNOTT, Ann ; BRADSHAW, Pauline M. J. ; CERLIN, Therese Hoehlien ; CHRISTOPHER, Rita G. ; CHRISTOPHER, Thomas ; CLAYTON, Sarah ; DANNEN, Donna ; DANNEN, Kent ; FLEISCHER, Lothar ; HAMILTON, Gene ; HAMILTON, Katie ; HAMMER, Signe ; HARRIS, Lorna B. ; HENKENIUS, Merle ; HINKLE, Penny ; INGERSOLL, John H. ; JOHNSON, Peter H. ; KAPPLER, Arno ; LATHAM, Frank B. ; LUCENAY LEON, George de ; MOORE, Margaret ; NORTON, Boyd ; SCHEITHAUER, Ronald ; SILER, Cinda ; TENER, Elizabeth ; TRUINI, Joseph ; WAMSLEY, Frank X. ; YABLONKA, Jeff: *Man muss sich nur zu helfen wissen. Probleme des Alltags schnell und originell gelöst*. Stuttgart : Das Beste Reader's Digest, 1998. – 448 S. – ISBN 3-87070-7445
- [AC91] APPENZELLER, Tim ; CANTLAY, Donald D.: *Zauberer und Hexen*. Amsterdam : Time Life Bücher, 1991 (Verzauberte Welten). – ISBN 90-6182-851-1
- [AD90] ALLEN, Tony ; DUPONT, Ellen: *Die magischen Künste*. 2. Aufl. Amsterdam : Time Life Bücher, 1990 (Verzauberte Welten). – ISBN 90-6182-935-6
- [Ahr90] AHRENS, Claus: *Wiederaufgebaute Vorzeit. Archäologische Freilichtmuseen in Europa*. 1. Aufl. Neumünster : Karl Wachholtz Verlag, 1990. – 200 S. – ISBN 3-529-01838-4
- [All89] ALLSTON, Aaron: *The Complete Fighter's Handbook*. Lake Geneva : TSR, 1989 (Advanced Dungeons & Dragons 2. edition). – ISBN 0-88038-779-3
- [All97] ALLWANG, Martin: Acetylsalicylsäure. Evergreen mit natürlichen Vorfahren. In: *Apotheken Umschau* (1997), Februar, Nr. B2, S. 44f. – Über hundert Jahre alt ist die Acetylsalicylsäure. Und noch immer gibt es neue Erkenntnisse über diesen interessanten Wirkstoff
- [BB83] BRUNS, Bärbel ; BRUNS, Wolf: *Das kleine Buch der Küchenkräuter*. 1. Aufl. Münster : Verlag Wolfgang Hölker GmbH, 1983 (Hölkers kleine Küchenbibliothek). – 136 S
- [BB93] BAUER, Jaroslav ; BOUŠKA, Vladimír: *Edelsteinführer*. Hanau/Main : Verlag Werner Dausien, 1993. – 227 S. – ISBN 3-7684-2206-2
- [BBQ92] BOOCKMANN, Hartmut ; BURSCHEL, Peter ; QUAAS, Gerhard ; DEUTSCHES HISTORISCHES MUSEUM (Hrsg.): *Eisenkleider. Plattnerarbeiten aus drei Jahrhunderten aus der Sammlung des Deutschen Historischen Museums*. Berlin : Deutsches Historisches Museum, 1992 (Bausteine 7). – 130 S
- [BCP⁺91] BOUCHER, Grant ; CHRISTENSEN, Troy ; PICKENS, Jon ; TERRA, John ; DAVIS, Scott: *Arms and Equipment Guide*. Lake Geneva : TSR, 1991 (Advanced Dungeons & Dragons 2. edition). – ISBN 1-56076-109-1

- [BCPP97] BATEY, Colleen ; CLARKE, Helen ; PAGE, R.I. ; PRICE, Neil S ; GRAHAM-CAMPBELL, J. (Hrsg.): *Die Wikinger. Kunst, Geschichte und Lebensformen*. Augsburg : Bechtermünz Verlag im Weltbild Verlag GmbH, 1997 (Bildatlas der Weltkulturen). – 240 S. – ISBN 3-86047-789-7
- [BD96] BEYTHIEN, A. (Hrsg.) ; DRESSLER, Ernst (Hrsg.): *Merck's Warenlexikon für Handel, Industrie und Gewerbe*. Recklinghausen : Manuscriptum Verlagsbuchhandlung Thomas Hoof KG, 1996. – 555 S. – Nachdruck der 7. Auflage von 1920
- [Ben98] BENGTSOON, Frans G.: *Die Abenteuer des Röde Orm*. 16. Aufl. München : Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, Mai 1998. – 596 S. – schwedische Originalausgabe, Stockholm: 1941. – ISBN 3-423-20055-3
- [Ber95] BERGLUND, Berndt: *Outdoor Handbuch*. Bd. 22 : Leben in der Wildnis. 4. überarbeitete Aufl. Kronshagen : Conrad Stein Verlag, 1995. – 121 S. – ISBN 3-89392-122-2
- [Ber96] BERG, Elisabet (Hrsg.): *Das Buch der Äxte*. 1. Aufl. Gränsfors/Schweden : Gränsfors Bruks AB, 1996. – 36 S. – ISBN 91-970447-4-1
- [Bir83] BIRD, Craig: Nihon-To, Sword of the Samurai. In: *The Blade Magazine* X (1983), October, Nr. VI, S. 24-27
- [BMN95] BERTRAM, Marion ; MENGHIN, Wilfried ; NEUMAYER, Heino ; MUSEUM FÜR VOR- UND FRÜHGESCHICHTE, STAATLICHE MUSEEN ZU BERLIN, PREUSSISCHER KULTURBESITZ (Hrsg.): *Zaberns Bildbände zur Archäologie*. Bd. 28 : Merowingerzeit. Mainz : Verlag Philopp von Zabern, 1995. – 115 S. – ISBN 3-8053-1709-3
- [Bog94] BOGER, Jan: *Alles über SURVIVAL: Der große Überlebens-Digest*. 4. Aufl. Stuttgart : Pietsch Verlag, 1994. – ISBN 3-613-50025-6
- [Bos94] BOSWELL, John: *US Army Survival Handbuch. Die Hohe Schule des Überlebens*. 14. Aufl. Stuttgart : Pietsch Verlag, 1994. – 253 S. – The U.S. Armed Forces Survival Manual. – ISBN 3-87943-838-2
- [Bot79] BOTTING, Douglas: *Die Piraten*. 2. Aufl. Amsterdam : Time Life Bücher, 1979 (Die Seefahrer). – [Aus dem engl. übers. von Ursula-Maria Mössner]
- [Bot97] BOTHE, Carsten: *Das Messerbuch*. 1. Aufl. Braunschweig : Ventus Verlags-GmbH, 1997. – 168 S. – ISBN 3-932848-00-4
- [Brä93] BRÄUNLING, Andreas R.: Ein Offizier und Gentleman. Weil Heros von Borke wegen seiner Spielschulden aus der Preußen-Armee flog, konnten Amerikaner über seine Tänze in Frauenkleidern lachen. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1993), Juli, Nr. 7, S. 120-126. – Das Gefecht von Brandy Station, eine der letzten Schlachten, in der Reiter vor allem mit Säbeln kämpften. – ISSN 0933-4491
- [BT93] BAUER, Jaroslav ; TVRZ, František: *Der Kosmos-Mineralienführer. Mineralien * Gesteine * Edelsteine*. 5. Aufl. Stuttgart : Franckh'sche Verlagshandlung, W. Keller & Co, 1993. – 215 S. – Ein Bestimmungsbuch mit 576 Farbfotos. – ISBN 3-8112-1115-3
- [Bug0J] BUGGE, Alexander: *Die Wikinger. Bilder aus der nordischen Vergangenheit*. Unveränderte Neuauflage der Erstausgabe Lund 1904. Essen : Phaidon Verlag GmbH, o.J.. – 282 S. – ISBN 3-88851-229-X
- [CCH⁺94] COE, Michael D. ; CONNOLLY, Peter ; HARDING, Anthony ; HARRIS, Victor ; LAROC-CA, Donald J. ; NORTH, Anthony ; RICHARDSON, Thom ; SPRING, Christopher ; WILKINSON, Frederick: *Schwerter. Degen. Dolche. Kulturgeschichte der Blankwaffen*. 1. Aufl. Augsburg : Weltbild Verlag GmbH, 1994. – 238 S. – Übersetzung: W. M. Riegel. – ISBN 3-89350-817-1

- [CEFS95] CHEVEDDEN, Paul E. ; EIGENBROD, Les ; FOLEY, Vernard ; SOEDEL, Werner: Das Trebuchet - die mächtigste Waffe des Mittelalters. In: *Spektrum der Wissenschaft* 9 (1995), S. 80-86
- [Cla91a] CLARUS, Heidi: *Kochen an Bord. Rezepte und Tips für die anspruchsvolle Pantry*. Hamburg : Edition Maritim, 1991. - 168 S. - ISBN 3-89225-231-9
- [Cla91b] CLAUSEWITZ, Carl v.: *vom Kriege: hinterlassenes Werk - Ungekürzter Text -*. 3. Aufl. Frankfurt/M; Berlin : Ullstein, März 1991. - ISBN 3-548-34799-1
- [Col] Coleman Company, Inc. Minnesota Wichita, Kansas U.S.A.: *How to Use and Enjoy Your Lightweight Backpack Stove Model 400A701, Peak1*. - Firmenschrift
- [Coo89] COOK, David: *Player's Handbook*. Lake Geneva : TSR, 1989 (Advanced Dungeons & Dragons 2. edition). - ISBN 0-88038-716-5
- [Cun91] CUNNINGHAM, Elaine: *Forgotten Realms: The Harpers*. Bd. 2 : Elfshadow. 1st edition. Lake Geneva, WI : TSR Inc., October 1991. - 312 S. - ISBN 1-56076-117-2
- [Czo90] CZOK, Karl ; KOSSOK, Manfred (Hrsg.): *Am Hofe August des Starken*. 2. unveränderte Aufl. Leipzig : Edition Leipzig, 1990 (Herrscher, Höfe, Hintergründe). - 178 S. - ISBN 3-361-00268-0
- [Dar98] DARMAN, Peter: *Das Survival-Handbuch der Eliteeinheiten*. 1. Aufl. Stuttgart : Pietsch Verlage GmbH + Co, 1998. - 256 S. - ISBN 3-613-50301-8
- [Den94] DENARD, Klaus (Hrsg.): *Globetrotter Ausrüstung, Handbuch 1994*. Hamburg : Globetrotter Ausrüstung, Denard & Lechard GmbH, 1994. - 257 S. - Katalog
- [Den95] DENARD, Klaus (Hrsg.): *Globetrotter Ausrüstung, Handbuch 1995*. Hamburg : Globetrotter Ausrüstung, Denard & Lechard GmbH, 1995. - 305 S. - Katalog
- [Den96a] DENARD, Klaus (Hrsg.): *Globetrotter Ausrüstung, Handbuch 1996*. Hamburg : Globetrotter Ausrüstung, Denard & Lechard GmbH, 1996. - 368 S. - Katalog
- [Den96b] DENARD, Klaus (Hrsg.): *Winter 96/97*. Hamburg : Globetrotter Ausrüstung, Denard & Lechard GmbH, 1996. - 129 S. - Katalog
- [DLBL98] DENARD, Klaus (Hrsg.) ; LECHHART, Peter (Hrsg.) ; BARTMANN, Andreas (Hrsg.) ; LIPKE, Thomas (Hrsg.): *Globetrotter Ausrüstung, Handbuch 1998, Frühjahr/Sommer*. Hamburg : Globetrotter Ausrüstung, Denard & Lechard GmbH, 1998. - 512 S. - Katalog
- [Dol76] DOLZ, Renate: *Heyne Ratgeber Antiquitäten*. Bd. 4507 : Alter Hausrat. München : Wilhelm Heyne Verlag, 1976. - 192 S. - ISBN 3-453-41185-4
- [EE89] ENGEL, Brigitte ; ENGEL, Elmar: *Kanada Klassik*. Bd. 5 : Wildnis- und Abenteuer-Kochbuch. 1. Aufl. Herford : Busse Seewald, 1989. - Neubearbeitete und -bebilderte Ausgabe der 2. Auflage 1983. - ISBN 3-512-00898-4
- [EH94] EMBLETON, Gerry ; HOWE, John: *The Medieval Soldier. 15th Century Campaign Life Recreated in Colour Photographs*. 1. ed. London : Windrow & Greene Ltd., 1994. - 144 S. - ISBN 1-85915-036-5
- [Eic95] EICHSTÄDT, Ulrich: Durschlagende Wirkung. Ein Ingenieur erfindet die Armbrust neu und stellt alte Theorien auf den Kopf: Sein Turbo-Modell mit Doppelbögen und drei Sehnen bricht alle Rekorde. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Im Blickfeld* (1995), Oktober, Nr. 10, S. 138-141. - Eine Armbrust mit Doppel-Bögen bricht alle Rekorde. - ISSN 0933-4491

- [Eic97] EICHSTÄDT, Ulrich: Nordlichter. Finnlands Messermacher haben den traditionellen Puukko neu entdeckt: Aus den einstigen Allzweckmessern wurden wertvolle Sammlerstücke. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Hieb & Stich* (1997), März, Nr. 3, S. 58–63. – Finnische Puukko-Messer sind Allzweck-Werkzeuge und Sammlerstücke. – ISSN 0933–4491
- [ElsoJ] ELSNER, Hildegard ; ARCHÄOLOGISCHES LANDESMUSEUM DER CHRISTIAN ALBRECHTS UNIVERSITÄT (Hrsg.): *Wikinger Museum Haithabu: Schaufenster einer frühen Stadt*. Neumünster : Karl Wachholtz Verlag, [o.J.] (Wegweiser durch die Sammlung)
- [Emb92] EMBLETON, Gerry: Mongolei, Goldene Horde, Reiter, 1240. In: *Visier: Uniformkartei* (1992), August, Nr. 8, S. 75f. – ISSN 0933–4491
- [Emb93a] EMBLETON, Gerry: Byzanz, Waranger-Garde, Offizier ca. 1040. In: *Visier: Uniformkartei* (1993), Februar, Nr. 2, S. 83f. – ISSN 0933–4491
- [Emb93b] EMBLETON, Gerry: Frankreich, 92. Infanterie-Regiment, Chasseur 1780. In: *Visier: Uniformkartei* (1993), Juni, Nr. 6, S. 83f. – ISSN 0933–4491
- [Emb93c] EMBLETON, Gerry: Großbritannien, 43rd Regiment of Light Infantry, Offizier 1812. In: *Visier: Uniformkartei* (1993), Januar, Nr. 1, S. 83f. – ISSN 0933–4491
- [Emb93d] EMBLETON, Gerry: Großbritannien, 95th Rifle-Regiment of Foot, Rifleman, 1808. In: *Visier: Uniformkartei* (1993), Januar, Nr. 1, S. 83f. – ISSN 0933–4491
- [Emb93e] EMBLETON, Gerry: Großbritannien/Braunschweig, Infanteriebataillon von Barner, Jäger 1777. In: *Visier: Uniformkartei* (1993), November, Nr. 11, S. 83f. – ISSN 0933–4491
- [Emb93f] EMBLETON, Gerry: Rußland, Elisabethgrad-Husaren, Reiter 1812. In: *Visier: Uniformkartei* (1993), August, Nr. 8, S. 56f. – ISSN 0933–4491
- [Emb93g] EMBLETON, Gerry: Rußland, Rus-Krieger, 10. Jahrhundert. In: *Visier: Uniformkartei* (1993), September, Nr. 9, S. 83f. – ISSN 0933–4491
- [Emb93h] EMBLETON, Gerry: Wikinger-Krieger, 9. Jahrhundert. In: *Visier: Uniformkartei* (1993), Juli, Nr. 7, S. 83f. – ISSN 0933–4491
- [Emb94a] EMBLETON, Gerry: England, Englischer Bürgerkrieg, Carabinier, ca. 1643. In: *Visier: Uniformkartei* (1994), März, Nr. 3, S. 117f. – ISSN 0933–4491
- [Emb94b] EMBLETON, Gerry: Nordamerika, Rogers Rangers, Soldat 1758. In: *Visier: Uniformkartei* (1994), Juni, Nr. 6, S. 111f. – ISSN 0933–4491
- [Emb94c] EMBLETON, Gerry: Preußen, 1. Brandenburgisches Regiment, Husar, ca. 1809. In: *Visier: Uniformkartei* (1994), April, Nr. 4, S. 117f. – ISSN 0933–4491
- [Emb95] EMBLETON, Gerry: Karabiner-Bandolier, 17. Jahrhundert. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Uniformkartei* (1995), Juni, Nr. 6, S. 95f. – ISSN 0933–4491
- [Eng96] ENGELN, Henning: Ötzi. Wer er war, wie er lebte, wie er starb. In: *GEO* (1996), Oktober, Nr. 10, S. 68ff. – Jungsteinzeit: Die Welt des legendären „Ötzi“. Bericht nach 5 Jahren Forschung. – ISBN 3–570–19118–4
- [ES94] EICHSTÄDT, Ulrich ; SCHILLER, David Th.: Die edle Kunst. Früher war der bessere Fechter per Gottesurteil im Recht. Heute entscheiden elektronische Kontakte darüber, wer die Klagen am besten kreuzt. In: *Visier: Titelthema* (1994), September, Nr. 9, S. 6–21. – Wie sich das Fechten von der Selbstverteidigung zum Sport entwickelte. – ISSN 0933–4491
- [Fan96] FANSA, Mamoun (Hrsg.): *Experimentelle Archäologie im Museumsdorf Düppel*. 1. Aufl. Oldenburg : Isensee Verlag, 1996 (Neues aus dem Mittelalter). – 161 S. – ISBN 3–89598–385–3

- [Fas66] FAST, Howard: *Spartacus*. Wiesbaden : Rheinische Verlagsanstalt, 1966. – 361 S
- [Fau90a] FAULMANN, Carl: *Buch der Schrift*. Frankfurt am Main : Eichhorn, 1990. – [Reprint d. Ausg. Wien, kaiserl. - königl. Hof und Staatsdr., 1880.]. – ISBN 3-8218-1720-8
- [Fau90b] FAULMANN, Carl: *Illustrierte [Illustrierte] Geschichte der Schrift: populärwissenschaftliche Darstellung der Entstehung der Schrift, der Sprache und der Zahlen sowie der Schriftsysteme aller Völker der Erde*. Augsburg : Augustus-Verlag, 1990. – 640 S. – [Reprint nach d. Ausg. von 1880 im Hartlebens-Verl., Wien, Pest u. Leipzig]. – ISBN 3-8043-0143-6
- [FB91] FAKTOR, Zdeněk ; BOUZEK, Michael: *Messer und Dolche*. Hanau/Main : Verlag Werner Dausien, 1991. – 280 S. – [Aus dem Tschech. übers. von Walter Piverka]. – ISBN 3-7684-1141-9
- [FFK] FREVERT, W. ; FRANKENBERG, Oswald von ; KUJAWSKI, Olgierd Graf: *Abfangen, Aufbrechen, Ausfahren, Auswerfen*. Solingen: Puma – Werk. – 56 S
- [FH86] FUCHS, Hans ; HARDER, Gustav: *Alpin-Lehrplan*. Bd. 3 : Eisgehen – Eisklettern. 1. Aufl. München; Wien; Zürich : BLV Verlagsgesellschaft, 1986. – ISBN 3-405-11944-8
- [GC95] GAGE, Steve (Hrsg.) ; CRAIGO, Keith (Hrsg.): *Watkins Aviation, Catalog 95*. Dallas/TX : Watkins Aviation, 1995. – 47 S. – Katalog
- [GHS96] GUEST, Kenneth ; HLAWATSCH, Birgit ; SCHOLZEN, Reinhard: Sie kamen, sahen und siegten ... Die römischen Legionen waren die Elite-Einheiten der Antike. Ihr Marschschritt hallt bis in unsere Tage — militärisch und kulturell. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Titelthema* (1996), Dezember, Nr. 12, S. 6-24. – Lebendige Geschichte auf den Spuren der Römer. – ISSN 0933-4491
- [Got95] GOTTBURG, Hans von: *Fahrten, Ferne, Abenteuer: das neue Survival- und Fahrtenbuch für alle Pfadfinder, Waldläufer, Wildnisfahrer, Backpacker, Outdoorer und Globetrotter*. 7. Aufl. Reutlingen : Ensslin & Laiblin Verlag GmbH & Co. KG, 1995. – 258 S. – (Erstausgabe 1983) mit Fotos und Grafiken des Autors. – ISBN 3-7709-0538-5
- [Gre91] GREENWOOD, Ed: Elminster reveals the secrets of a dozen new magical staves from the FORGOTTEN REALMS setting. In: *Dragon Magazine, Bazaar of the Bizarre* (1991), September, Nr. 173
- [Gre96] GREINER-PETTER, Holger: *Familienurlaub in der Wildnis. Ausrüstung, Planung, Durchführung*. 1. Aufl. Suhl : Verlag Buchhaus Suhl, 1996. – 103 S. – ISBN 3-929730-11-1
- [Gue94] GUEST, Ken: Showbusiness, weil die Engländer Reenactments als Touristen-Attraktion entdeckt haben, müssen sie alle Jahre wieder eine schwere Niederlage mitansehen. In: *Visier: Im Blickfeld* (1994), Januar, Nr. 1, S. 32-35. – ISSN 0933-4491
- [Gue95] GUEST, Ken: Schotten dicht. Der Hilferuf ihres Prinzen kostete die schottischen Highlander die Existenz. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Geschichte & Geschichten* (1995), Mai, Nr. 5, S. 144-150. – Der Untergang der Highland-Schotten in der Schlacht von Culloden im Jahr 1746. – ISSN 0933-4491
- [Han98] HANSEN, Konrad: *Die Männer vom Meer. Wikinger-Saga*. 4. Aufl. München : Piper Verlag GmbH, April 1998. – 528 S. – ISBN 3-492-21727-3
- [Har93] HARDING, David (Hrsg.): *Waffen Enzyklopädie. 7000 Jahre Waffengeschichte, vom Faustkeil bis zum Cruise Missile*. 1. Aufl. Stuttgart : Motorbuch Verlag, 1993. – 333 S. – ISBN 3-613-01488-2
- [Hau80] HAUPTINSPEKTEUR DER NATIONALEN VOLKSARMEE (Hrsg.): *Handbuch Militärisches Grundwissen*. 9. Aufl. Berlin : Militärverlag der Deutschen Demokratischen Republik, 1980. – 574 S

- [Hay91] HAYES, Jordan C.: New Weapons For Old. In: *Dragon Magazine* (1991), May, Nr. 169, S. 10–14
- [Hei96] HEINE, Günther: *Schriften des Freilichtmuseums am Kiekeberg*. Bd. 20 : Harkenmacherei als bäuerlicher Nebenerwerb. Ehestorf : Freilichtmuseum am Kiekeberg, 1996. – 62 S. – ISBN 3–927521–21–3
- [Hel96] HELMES, Sven: In die Zange genommen. Unterschiedlichste Spielarten für die Hosentasche: Die neuen Mini-Werkzeuge glänzen mit zahlreichen Zusatzwerkzeugen. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Hieb & Stich* (1996), Dezember, Nr. 12, S. 142–145. – Neue Kombi-Werkzeuge — nicht nur für Hobby-Bastler. – ISSN 0933–4491
- [Hel98] HELMES, Sven: Am langen Arm. Sie verschoß Steine, Kadaver und sogar einen Bürgermeister: Die Blide galt als furchtbarste Waffe des Mittelalters. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Geschichte & Geschichten* (1998), Januar, Nr. 1, S. 154–159. – Sogar Bürgermeister wurden im Mittelalter mit Hilfer einer Blide befördert — aber anders, als ihnen lieb war.. – ISSN 0933–4491
- [Hla95] HLAWATSCH, Birgit: Auf hohen Rossen. Die Dragoner entwickelten sich im Laufe der Jahrhunderte vom Mädchen für alles zur gefürchteten Schlachten-Kavallerie. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Geschichte & Geschichten* (1995), März, Nr. 3, S. 138–142. – Von der berittenen Infanterie zur Kavallerie: Die Entwicklungsgeschichte der Dragoner. – ISSN 0933–4491
- [Hla98] HLAWATSCH, Birgit: Anhängsel. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Rock & Rüstung* (1998), Januar, Nr. 1, S. 130f. – Troddeln, Portepees und Faustriemen. – ISSN 0933–4491
- [HLR94] HILBERT, Klaus ; LISEWSKI, Eugen A. ; RICHMANN, Lothar ; MILITÄRHISTORISCHES MUSEUM DRESDEN, im Auftrag des Militärgeschichtlichen F. (Hrsg.): *Trag' diese Wehr zu Sachsens Ehr. Militärische Hieb- und Stichwaffen Sachsens von 1700 bis 1918 aus dem Bestand des Militärhistorischen Museums Dresden..* 1. Aufl. Berlin : Brandenburgisches Verlagshaus, 1994. – 108 S. – Fotos: Gerhard Thiede. – ISBN 3–89488–079–1
- [Hof94] HOFFMANN, Martin: Kocher: SIGG Firejet und MSR Whisperlite. In: *Outdoor: Praxis-report* (1994), Mai, Nr. 3, S. 100f. – Benzinkocher. – ISSN 0935–3366
- [Hoo94a] HOOFF, Thomas (Hrsg.): *Katalog Nr.6. Es gibt sie noch, die guten Dinge..* Marl : Manufactum, Hoof & Partner KG, 1994. – 144 S. – Katalog
- [Hoo94b] HOOFF, Thomas (Hrsg.): *Katalog Nr.7. Es gibt sie noch, die guten Dinge..* Marl : Manufactum, Hoof & Partner KG, 1994. – 160 S. – Katalog
- [Hoo95] HOOFF, Thomas (Hrsg.): *Katalog Nr.8. Es gibt sie noch, die guten Dinge..* Marl : Manufactum, Hoof & Partner KG, 1995. – 208 S. – Katalog
- [Hoo97] HOOFF, Thomas (Hrsg.): *Katalog Nr.10. Es gibt sie noch, die guten Dinge..* Marl : Manufactum, Hoof & Partner KG, 1997. – 328 S. – Katalog
- [HS95] HOOPER, Jim ; SCHILLER, David Th.: God save the Queen. Bei den britischen Horse Guards haben sich manche Pferde besser im Griff als die zugehörigen Reiter. In: *Visier: Titelthema* (1995), Februar, Nr. 2, S. 6–20. – Die wechselvolle Geschichte der Guards, der Hofgarde der britischen Queen. – ISSN 0933–4491
- [HS96] HELMS, Sven ; SCHILLER, David Th.: Lange Kerls. Napoleons Kürassierpallasche hinterließen auch beim Gegner bleibenden Eindruck — und das bis zum Ersten Weltkrieg. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Hieb & Stich* (1996), März, Nr. 3, S. 146–151. – Nicht nur die Kürassier-Pallasche, auch ihre Besitzer waren schlank und rank. – ISSN 0933–4491

- [HS97] HOOPER, Jim ; SCHILLER, David Th.: Per mare, per terram. Die Briten nahmen seit langem eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung des Scharfschützenwesens ein. Jetzt konnte ein VISIER-Mitarbeiter den berühmten Sniper Course der Royal Marines Commando besuchen. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Geschichte & Geschichten* (1997), Mai, Nr. 5, S. 104–116. – Die Sniper der Briten, einst und jetzt. Und wie die Bundeswehr das AW bekam.. – ISSN 0933–4491
- [Hum80] HUMBLE, Richard: *Die Entdecker*. 2. deutsche Aufl. Amsterdam : Time Life Bücher, 1980 (Die Seefahrer). – 176 S. – [Aus dem engl. übers. von Brigitte Sauerwein-Reznicek]. – ISBN keine
- [Ick90] ICKE-SCHWALBE, Lydia: *Das Schwert des Samurai. Exponate aus den Sammlungen des Staatlichen Museums für Völkerkunde zu Dresden und des Museums für Völkerkunde zu Leipzig*. 3. Aufl. Berlin : Brandenburgisches Verlagshaus, 1990. – 96 S. – 1. Auflage Militärverlag der Deutschen Demokratischen Republik (VEB) — Berlin, 1977. – ISBN 3–327–00735–7
- [Jac93] JACOBSEN, Cliff: *Outdoor Handbuch*. Bd. 8 : Kochen. 1. Aufl. Kiel : Conrad Stein Verlag, 1993. – 91 S. – ISBN 3–89392–107–9
- [Jam98] JAMES, Simon: *Das Zeitalter der Kelten. Die Welt eines geheimnisvollen Volkes*. 1. Aufl. Augsburg : Bechtermünz Verlag, 1998. – 191 S. – Lizenzausgabe der deutschen Ausgabe des ECON Verlag GmbH, Düsseldorf von 1996. – ISBN 3–8289–0663–X
- [JJKS80] JENTZSCH, Joachim (Hrsg.) ; JUNGE, Hans-Dieter (Hrsg.) ; KOHBLANCK, Günther (Hrsg.) ; SCHUBERT, Heinrich (Hrsg.): *Technik*. 1. Aufl. Leipzig : VEB Bibliographisches Institut, 1980 (Kleine Enzyklopädie). – Allg. Redaktionsschluß: Juni 1979
- [Jun97a] JUNKELMANN, Marcus: *Kulturgeschichte der antiken Welt*. Bd. 33 : Die Legionen des Augustus. Der römische Soldat im archäologischen Experiment. 7. durchgesehene Aufl. Mainz : Verlag Philipp von Zabern, 1997. – 313 S. – ISBN 3–8053–0996–8
- [Jun97b] JUNKELMANN, Marcus: *Kulturgeschichte der antiken Welt*. Bd. 75 : Panis militaris. Die Ernährung des römischen Soldaten oder der Grundstoff der Macht. 2. Aufl. Mainz : Verlag Philipp von Zabern, 1997. – 254 S. – Ausgezeichnet mit dem CERAM-Preis des Rheinischen Landesmuseums Bonn für das Archäologische Sachbuch 1997. – ISBN 3–8112–1059–9
- [Kep96] KEPHART, Horace: *Camping and Woodcraft. A Handbook for Vacation Campers and for Travelers in the Wilderness. Two Volumes in One*. 4. ed. Knoxville : The University of Tennessee Press, 1996. – 36 + 405 + 479 S. – A Facsimile Edition, with an Introduction by Jim Casada. Reprint. Originally published: New York: Macmillan, 1917. – ISBN 0–87049–556–9
- [KinoJ] KINKEL, Tanja: *Die Löwin von Aquitanien*. 1. Aufl. München : Wilhelm Goldmann Verlag, o.J.. – 457 S. – Originalausgabe, Goldmann 41158. – ISBN 3–442–41158–0
- [KL92] KÖSTER-LÖSCHE, Kari: *Das Drachenboot: ein Wikingerkrimi*. 1. Aufl. München : Ehrenwirth, 1992. – ISBN 3–431–03243–5
- [KL93a] KÖSTER-LÖSCHE, Kari: *Die Bronzefibel: ein Wikingerkrimi*. 1. München : Ehrenwirth, 1993. – ISBN 3–431–03306–7
- [KL93b] KÖSTER-LÖSCHE, Kari: *Der Thorshammer: ein Wikingerkrimi*. 3. Aufl. München : Ehrenwirth, 1993. – ISBN 3–431–03213–3
- [Kli93] KLINGER-RAATZ, Ursula: *Die Geheimnisse edler Steine. Eine Anleitung zur Aktivierung der 7 Energiezentren des Menschen mit Steinen, Kristallen & Mineralien*. 14. Aufl. Aitrang : Windpferd Verlagsgesellschaft mbH, 1993 (Schangrila). – ISBN 3–89385–016–3

- [Klo96] KLOTZ, Rüdiger (Hrsg.): *Wild und Hund Taschenkalender 1997. Der praktische Jagdbegleiter für das ganze Jahr*. Bd. 86. Hamburg : Paul Parey GmbH & Co, KG, 1996. – 352 S. – ISBN 3-490-13252-1
- [Kol94] KOLLREIDER-HOFBAUER, Maria: *Die schönsten Sagen Osttirols*. Neudruck der 1968 in Innsbruck erschienenen Auflage. Innsbruck : Antiquariat Gallus, 1994. – 272 S. – ISBN 3-900521-35-2
- [KüroJ] KÜRZ, Jutta: *Altbewährter Ratgeber für Haus und Hof*. Frechen : Komet, o.J.. – 141 S. – Edition Kock. – ISBN 3-933366-20-8
- [KT96a] KURZWEIL, Andreas ; TODTENHAUPT, Dieter: Chemische Technik im Mittelalter. In: *Experimentelle Archäologie im Museumsdorf Düppel* (siehe [Fan96]), S. 126-129. – ISBN 3-89598-385-3
- [KT96b] KURZWEIL, Andreas ; TODTENHAUPT, Dieter: Das Doppeltopf-Verfahren — eine rekonstruierte Methode zur Holzteergewinnung. In: *Experimentelle Archäologie im Museumsdorf Düppel* (siehe [Fan96]), S. 71-78. – ISBN 3-89598-385-3
- [Küh92] KÜHNEL, Harry (Hrsg.): *Bildwörterbuch der Kleidung und Rüstung. Vom Alten Orient bis zum ausgehenden Mittelalter*. 1. Aufl. Stuttgart : Alfred Kröner Verlag, 1992. – 334 S. – (Kröners Taschenausgabe; Bd. 453). – ISBN 3-520-45301-0
- [Kum93] KUMMER, Reinhard: *Outdoor Hanbuch*. Bd. 7 : Wildniswandern. Planen * Ausrüsten * Durchführen. 1. Aufl. Kiel : Conrad Stein Verlag, 1993. – 87 S. – ISBN 3-89392-108-7
- [Lab92] LABATT, Cloe: Pottery. In: WWW URL <http://www.ftech.net/~regia/manscrpt.htm> (1992), February, S. 4
- [Lam92] LAMBROU, Andreas: *Füllfederhalter. Ein Überblick über die Entstehungsgeschichte und die wichtigsten internationalen Marken*. München : Wilhelm Heyne Verlag, 1992 (Heyne Ratgeber Antiquitäten). – ISBN 3-453-05442-3
- [Lap96] LAPP, Volker: *Wie helfe ich mir draußen. Touren- und Expeditions-Ratgeber*. 3. Aufl. Stuttgart : Pietsch Verlag, 1996. – 207 S. – ISBN 3-613-50070-1
- [Lev91] LEVICK, Ben: Arms & Armour. In: WWW URL <http://www.ftech.net/~regia/arms.htm> (1991), August, S. 6
- [Lev92] LEVICK, Ben: Wood-Working. In: WWW URL <http://www.ftech.net/~regia/woodwork.htm> (1992), July, S. 4
- [Lin91] LINKE, Wolfgang: *Orientierung mit Karte und Kompaß: Grundwissen, Verfahren, Übungen*. 5. Aufl. Herford : BusseSeewald, 1991. – ISBN 3-512-03058-0
- [LR92] LINSENMAIER, Manfred ; RECKTENWALD, Matthias: Gut abgeschnitten. Outdoor-Messer hacken Holz, schälen Kartoffeln und glänzen trotzdem ohne Kratzer — so verspricht es die Werbung. Ob sie wirklich so hart im Nehmen sind, mußten 19 Messer beweisen. In: *Visier: Hieb & Stich* (1992), Juli, Nr. 7, S. 92-101. – ISSN 0933-4491
- [Mac77] MACHIAVELLI, Niccolò ; ZORN, Rudolf (Hrsg.): *Discorsi. Gedanken über Politik und Staatsführung – Dt. Gesamtausg.*. 2. verbesserte Aufl. Stuttgart : Alfred Kröner Verlag, 1977. – 471 S. – (Kröners Taschenausgabe; Bd. 377) »Discorsi sopra la prima deca di Tito Livio« übers. und eingeleitet von Rudolf Zorn. – ISBN 3-520-37702-0
- [Mac78] MACHIAVELLI, Niccolò ; ZORN, Rudolf (Hrsg.): *Der Fürst*. 6. Aufl. Stuttgart : Alfred Kröner Verlag, 1978. – 152 S. – (Kröners Taschenausgabe; Bd. 235) »Il principe« übers. und eingeleitet von Rudolf Zorn. – ISBN 3-520-23506-4
- [Mar94] MARGESON, Susan M.: *Wikinger*. Hildesheim : Gerstenberg Verlag, 1994 (Sehen, Staunen, Wissen). – 64 S. – Fotos von Peter Anderson. – ISBN 3-8067-4454-8

- [Mar95] MARSCHNER, Timo: Heiße Öfen. 8 Kocher im Test. In: *Rotpunkt: Praxisbericht* (1995), März, Nr. 2, S. 64–69. – Kocher. – ISSN 0935–3372
- [Mar96a] MARKALE, Jean: *Die Druiden. Gesellschaft und Götter der Kelten*. Augsburg : Weltbild Verlag GmbH, 1996. – 288 S. – ISBN 3–89350–438–9
- [Mar96b] MARTIN, Henno: *Wenn es Krieg gibt, gehen wir in die Wüste*. Überarbeitete Neuaufl. Hamburg : Abera Verlag Meyer & Co. KG, 1996 (Abera Te Mata). – 350 S. – ISBN 3–931567–25–7
- [Mas87] MASON, Bill ; GATZ, Arno (Hrsg.) ; ENGEL, Elmar (Hrsg.): *Die Kunst des Kanufahrens: Der Canadier*. 1. Aufl. Herford : Busse Seewald, 1987. – 235 S. – (Dt. Bearbeitung von Arno Gatz und Elmar Engel). – ISBN 3–512–00775–9
- [McM96a] MCMANNERS, Hugh: *Survival total. Das grosse Buch des Überlebens*. 2. Aufl. Stuttgart : Pietsch Verlag, 1996. – 192 S. – Orginaltitel: *The Complete Survival Manual*. – ISBN 3–613–50216–X
- [McM96b] MCMANNERS, Hugh: *Trekking kompakt*. 1. Aufl. Stuttgart : Pietsch Verlag, 1996. – 160 S. – Orginaltitel: *The Backpacker's Handbook*. – ISBN 3–613–50240–2
- [Men91] MENZIES, Gordon R.: Learn Something New Every Day. Ten new nonweapon proficiencies for the AD&D 2nd Edition game. In: *Dragon Magazine* (1991), May, Nr. 169, S. 20–22
- [Mou94] MOURET, Jean-Noël: *Messer Collection. Die exquisite Leidenschaft..* 1. Aufl. Rastatt : Neff Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 1994. – 142 S. – ISBN 3–8118–5354–6
- [Mow56] MOWAT, Farley: *Gefährten der Rentiere*. Stuttgart : Deutsche Verlags-Anstalt, 1956. – 319 S
- [MS94] MROSEK, Hartmut ; SCHILLER, David Th.: Echt ätzend. Wie reinigt man Vorderladerwaffen richtig? In: *Visier: know-how* (1994), Februar, Nr. 2, S. 122–125. – ISSN 0933–4491
- [Mus93a] MUSASHI, Miyamoto: *Das Buch der fünf Ringe*. 2. Auflage. Düsseldorf, Wien : ECON Taschenbuch–Verlag, 1993 (ECON–Sachbuch 26019). – 140 S. – [Aus dem Engl. übers. von Jürgen Bode]. – ISBN 3–612–26019–7
- [Mus93b] MUSASHI, Miyamoto ; RIEMANN, Gerhard (Hrsg.): *Das Buch der fünf Ringe*. München : Droemersch Verlagsanstalt Th Knaur Nachf., 1993. – 140 S. – ISBN 3–426–04129–4
- [Nac77] NACK, Emil: *Germanien, Länder und Völker der Germanen*. 2. Aufl. Wien, Heidelberg : Verlag Carl Ueberreuter, 1977. – ISBN 3–8000–3138–8
- [Neh82] NEHBERG, Rüdiger: *Die Kunst zu überleben – Survival*. 7. Aufl. Hamburg : Ernst Kabel Verlag GmbH, Februar 1982. – ISBN 3–921909–75–9
- [Neh93a] NEHBERG, Rüdiger: *Lets fetz: heute beginnt der Rest des Lebens*. Ungekürzte Ausg., 5. Aufl. Frankfurt/M; Berlin : Ullstein, 1993. – 297 S. – (Ullstein-Buch; Nr.34352: Ullstein-Sachbuch). – ISBN 3–548–34352–X
- [Neh93b] NEHBERG, Rüdiger: *Medizin Survival – Überleben ohne Arzt*. 4. Aufl. Hamburg : Ernst Kabel Verlag GmbH, 1993. – ISBN 3–8225–0036–6
- [Neh93c] NEHBERG, Rüdiger: *Survival–Faustregeln für Abenteuer mit Sinn*. 1. Aufl. Hamburg : Globetrotter Ausrüstungen, Denard und Lechhart GmbH, 1993
- [Neh95] NEHBERG, Rüdiger: *Abenteuer vor der Haustür. Die Begleit-Infos zur gleichnamigen Fernsehserie des ZDF*. 1. Aufl. Tübingen : Die Wortwerkstatt GmbH, 1995. – 44 S

- [Neh98] NEHBERG, Rüdiger: *Survival-Lexikon*. 1. Aufl. Hamburg : Kabel, 1998. – 356 S. – Zeichnungen von Julia Klaustermeyer. – ISBN 3-8225-0461-0
- [Ols76] OLSEN, Larry Dean: *Outdoor Survival Skills*. First Pocket Books printing. New York : Pocket Books, 1976. – 254 S. – entspricht der 4. Aufl. von Brigham Young University Press. – ISBN 0-671-72298-0
- [Owe95] OWEN, Peter: *Outdoor-Knotenfibel. Die 70 wichtigen Knoten Step by Step*. 1. deutsche Aufl. München : BLV Verlagsgesellschaft, 1995. – 140 S. – [Übers. aus dem Amerikan. von Gabriele Graf]. – ISBN 3-405-14779-4
- [PD97] PACZENSKY, Gert von ; DÜNNEBIER, Anna: *Kulturgeschichte des Essens und Trinkens*. 2. Aufl. München : btb Taschenbücher, 9 1997. – 640 S. – ISBN 3-442-72192-X
- [Pea95] PEARSON, Anne: *Die Wikinger*. Erlangen : Karl Müller Verlag, 1995 (Blick in die Geschichte). – 48 S. – ISBN 3-86070-186-X
- [Pen92] PENTERMANN, Hermann: Victor und Victoria, Archäologen fanden den Schauplatz der Römerschlacht. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1992), Januar, Nr. 1, S. 112-118. – ISSN 0933-4491
- [Pol94] POLITANO, Colleen: *Outdoor Hanbuch*. Bd. 14 : Allein im Wald. * Survival für Kinder *. 1. Aufl. Kronshagen : Conrad Stein Verlag, 1994. – 60 S. – ISBN 3-89392-114-1
- [Qua97] QUAAS, Gerhard ; DEUTSCHES HISTORISCHES MUSEUM (Hrsg.): *Jagdwaffen. Aus der Sammlung des Deutschen Historischen Museums*. Berlin : Deutsches Historisches Museum, 1997 (Magazin. Mitteilungen des Deutschen Historischen Museums 19). – 40 S. – ISBN 3-86102-016-5
- [Rau81] RAUSCH, Wolfgang: *Das Messer, Waffe und Werkzeug*. 2. Aufl. Stuttgart : Motorbuch Verlag, 1981. – ISBN 3-87943-638-X
- [Rav90] RAVITTS, Joseph R.: Born to Defend — The piao shih: a guardian character for Oriental AD&D games. In: *Dragon Magazine* (1990), December, Nr. 164
- [Rec] Recta. Biel/Switzerland: *Kompass-Brevier, Compass Handbook*. – Firmenschrift
- [Rec92] RECKTENWALD, Matthias: Die Einfalls-Reichen, die Wikingerschiffe beförderten Räuber und Mörder, Entdecker und Händler. Die meisten Reisenden waren von allem etwas. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1992), Dezember, Nr. 12, S. 121-126. – ISSN 0933-4491
- [Rec94] RECKTENWALD, Matthias: Schleuder-Waren. Der Papst verbot sie, und der Kaiser fürchtete sich vor ihr: Die Armbrust gehörte zu den stärksten Waffen der Geschichte — nicht nur in der Zeit des Mittelalters. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1994), März, Nr. 3, S. 126-134. – ISSN 0933-4491
- [Rec95] RECKTENWALD, Matthias: Kreuzweise. Die beiden Klingen der neuen Buck-Taschenmesser drehen sich zwar um die gleiche Achse, aber nicht in die gleiche Richtung. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Hieb & Stich* (1995), Juni, Nr. 6, S. 46-49. – Test: Bucks neues Klappmesser Crosslock. – ISSN 0933-4491
- [Rec96a] RECKTENWALD, Matthias: Ein scharfer Typ. Einem kampflustigen Abenteurer verdankt Amerika das Bowie-Messer, dessen Original im Freiheitskampf von Texas verloren ging. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Titelthema* (1996), Februar, Nr. 2, S. 6-21. – Die berühmtesten Klingen der Welt – Jim Bowie und seine Messer. – ISSN 0933-4491

- [Rec96b] RECKTENWALD, Matthias: Schnäppchen. Wie die unheilige Allianz von Rockern und Bürokraten eine traditionsreiche Gattung von Schneidwaren in Mißkredit bringen konnte, zeigt die Geschichte der Springer. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Hieb & Stich* (1996), Mai, Nr. 5, S. 100–110. – Springmesser werden salonfähig — ein Streifzug durch die Technik-Geschichte. – ISSN 0933–4491
- [Rec97a] RECKTENWALD, Matthias: Brennpunkte. Salbeiblatt und Karpfenschwanz — bei Nontron-Messern erinnern nicht nur die Namen der Einzelteile ans Essen. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Hieb & Stich* (1997), Februar, Nr. 2, S. 144–147. – Die französischen Nontron-Klappmesser sind seit fast 500 Jahren populär. – ISSN 0933–4491
- [Rec97b] RECKTENWALD, Matthias: Durch dick und dünn. Die 1219 C2 stand am Anfang des berühmtesten Militärmessers der Welt. Jetzt macht es sich startklar fürs dritte Jahrtausend. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Hieb & Stich* (1997), Mai, Nr. 5, S. 154–157. – Das Ka-Bar-Knife, der Stammvater der modernen Kampf- und Gebrauchsmesser.. – ISSN 0933–4491
- [Rei91] REID, William: *Buch der Waffen. Von der Steinzeit bis zur Gegenwart*. Sonderausgabe. München : Orbis Verlag für Publizistik GmbH, 1991. – 278 S. – ISBN 3–572–02098–0
- [Rha89] RHAMM, W. R. von: *Überlebenstraining: Ein Survival-Handbuch, Orientierung, Ernährung, Kleidung, Unterkunft*. 7. Aufl. Stuttgart : Pietsch Verlag, 1989. – 158 S. – ISBN 3–87943–777–7
- [RM87] RÖDER ; MINICH: *Psychologie des Überlebens: Überleben beginnt im Kopf*. Pietsch Verlag, 1987
- [Rod92] RODGERS, Charles: Not Another Magical Sword !?! Even the lowliest sword +1 should be unique. In: *Dragon Magazine* (1992), April, Nr. 180
- [Rot94] ROTH, Günter D.: *Wetterkunde für alle: Wolkenbilder und andere Wetterphänomene, Großwetterlagen, Wettersvorhersage*. 6., überarb. und aktualisierte Aufl. München; Wien; Zürich : BLV Verlagsgesellschaft mbH, 1994. – 287 S. – [Zeichn.: Barbara von Damnitz]. – ISBN 3–405–14608–9
- [RSS91] REDON, Odile ; SABBAN, Françoise ; SERVENTI, Silvano: *Die Kochkunst des Mittelalters. Wiederentdeckt für Genießer von heute*. Wiesbaden : Panorama Verlag, 1991. – 376 S. – ISBN 3–926642–14–9
- [SA96a] STRUNK, Piet ; ABELS, Jürgen: *Das grosse Abenteuer für junge Entdecker, Waldläufer und Pfadfinder*. Bd. 1. 16. Aufl. Marburg : Wenzel Verlag, 1996. – 197 S. – ISBN 3–88293–101–9
- [SA96b] STRUNK, Piet ; ABELS, Jürgen: *Das grosse Abenteuer für Waldläufer, Pfadfinder und Gruppen*. Bd. 2. 9. Aufl. Marburg : Wenzel Verlag, 1996. – 197 S. – ISBN 3–88293–001–2
- [Sac89] SACHSE, Manfred: *Damaszener Stahl, Mythos, Geschichte, Technik, Anwendung*. 1. Aufl. Bremerhaven : Wirtschaftsverlag NW, Verl. für Neue Wiss., 1989. – ISBN 3–88314–943–8
- [Sch87] SCHRAMM, Rudolf: *Venetianersagen von geheimnisvollen Schatzsuchern*. Leipzig : VEB Deutscher Verlag für Grundstoffindustrie, 1987. – ISBN 3–342–00109–7
- [Sch89] SCHENK, Andreas: *Kalligraphie, die stille Kunst eine Feder zu führen*. 2. Aufl. Aarau/Schweiz : AT Verlag, 1989. – ISBN 3–85502–375–1
- [Sch92a] SCHILLER, David Th.: Auf die krumme Tour. Beil, Spaten und Messer in einem: Überlebenskünstler John Wiseman schwört auf dreischneidige Klingen und präsentiert ein ungewöhnliches Survival-Messer. In: *Visier: Hieb & Stich* (1992), September, Nr. 9, S. 78–82. – ISSN 0933–4491

- [Sch92b] SCHILLER, David Th.: Prügel-Knaben, das englische Cavalry Sword 1796. In: *Visier: Sammeln & Selbermachen* (1992), Januar, Nr. 1, S. 98–99. – ISSN 0933–4491
- [Sch92c] SCHILLER, David Th.: Zeitreise GmbH. Der Brite Gerry Embleton – ein Militärhistoriker und Illustrator von internationalem Rang. Sein Credo: Geschichte wird lebendig im Alltag der kleinen Leute. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1992), März, Nr. 3, S. 107–111. – ISSN 0933–4491
- [Sch92d] SCHLÜTER, Wolfgang: Die Varus-Schlacht, neue Erkenntnisse zur Örtlichkeit. In: *Spektrum der Wissenschaft* 2 (1992), S. 40–49
- [Sch93a] SCHILLER, David Th.: Die Leibhaftigen, manch ein Kürassier ritt am Morgen stolz in die Schlacht und krabbelte am Abend hilflos wie eine auf den Rücken gedrehte Schildkröte nach Hause. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1993), Januar, Nr. 1, S. 121–126. – ISSN 0933–4491
- [Sch93b] SCHILLER, David Th.: Der Mann, den sie Pferd nannten. Ein geschickter ideologischer Schachzug der Kirche führte eine hoch zu Roß sitzende Kriegerkaste aus dem Mittelalter auf den Höhepunkt ihrer militärischen Karriere. In: *Visier: Titelthema* (1993), Juli, Nr. 7, S. 6–21. – ISSN 0933–4491
- [Sch94a] SCHILLER, David Th.: Die Knallköpfe. Am Prinzip der Handgranate änderte sich seit den mit Pech und Schwefel gefüllten Tonbomben des Mittelalters nicht viel. Aber die Werfer wurden zur Elite-Einheit. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1994), Januar, Nr. 1, S. 126–134. – ISSN 0933–4491
- [Sch94b] SCHILLER, David Th.: Die Suppenkellen. Die Enter-Blankwaffen von Napoleons Marine. In: *Visier: Hieb & Stich* (1994), Februar, Nr. 2, S. 100–104. – ISSN 0933–4491
- [Sch95a] SCHILLER, David Th.: Auf Hauen und Stechen. Im dramatischen 15. Jahrhundert öffnete sich das Tor zur Neuzeit. Mit dem Abstieg der Ritter entstand das moderne Militärwesen. In: *Visier: Das internationale Waffen-Magazin: Geschichte & Geschichten* (1995), September, Nr. 9, S. 148–159. – Mit dem Ende der Ritter begann das moderne Militärwesen. – ISSN 0933–4491
- [Sch95b] SCHUBERT, Pit ; DEUTSCHER ALPENVEREIN E.V. (Hrsg.): *Sicherheit und Risiko in Fels und Eis*. 2. aktualisierte Aufl. München : Bergverlag Rudolf Rother GmbH, 1995. – 272 S. – Erlebnisse und Ergebnisse aus 25 Jahren Sicherheitsforschung des Deutschen Alpenvereins. – ISBN 3–7633–6000–X
- [Sch96] SCHILLER, David Th.: In die Kurve gelegt. Furchterregend und fremdartig: Im 19. Jahrhundert gab es kaum ein Gewehr ohne den orientalischen Yatagan. In: *Visier: Das internationale Waffen-Magazin: Sammeln & Selbermachen* (1996), Januar, Nr. 1, S. 142–145. – Geschwungene Yatagan-Bajonette aus Frankreich machten in Europa die Runde. – ISSN 0933–4491
- [Sim95] SIMEK, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie*. Bd. 368. Zweite, ergänzte Auflage. Stuttgart : Alfred Kröner Verlag, 1995. – 550 S. – ISBN 3–520–36802–1
- [ŠP87] ŠVENCK, Jaroslav ; PROS, Ladislav: *Minerale*. Hanau/Main : Verlag Werner Dausien, 1987. – 224 S. – ISBN 3–7684–2641–6
- [SR94a] SCHILLER, David Th. ; RECKTENWALD, Matthias: Haumesser: Schwere Brigade. In: *Visier Special: Messer* (siehe [SR94b]), S. 70–71. – Trekking-Messer, Waidblätter und Macheten. – ISSN 0933–4491
- [SR94b] SCHILLER, David Th. (Hrsg.) ; RECKTENWALD, Matthias (Hrsg.): *Visier Special: Messer*. Stuttgart, Hamburg : VISIER Verlag GmbH, 1994. – 82 S. ISSN 0933–4491

- [SR94c] SCHILLER, David Th. ; RECKTENWALD, Matthias: Werkzeuge: Mehrzweck-Geräte. In: *Visier Special: Messer* (siehe [SR94b]), S. 36–37. – Lösen die Multi-Tools das Schweizer Offiziersmesser ab?. – ISSN 0933–4491
- [SR95] SCHMITZ, Jürgen ; RECKTENWALD, Matthias: Kolonial-Waren. Orientalische Blankwaffen prägten jahrhundertlang die Welt von Bengalen bis Bosnien und machten bei europäischen Militärs Mode. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Sammeln & Selbermachen* (1995), August, Nr. 8, S. 128–132. – Ein Streifzug durch die Geschichte orientalischer Blankwaffen. – ISSN 0933–4491
- [Str91] STROBL, Dr. M.: Spitz und scharf, Armbrustbolzen vom 13. bis 16. Jahrhundert. In: *Deutsches Waffen Journal* 4 (1991), S. 527–529
- [Str96] STRUVE, Karl W.: *Starigard — Oldenburg. Geschichte und archäologische Erforschung der slawischen Fürstentum in Wagrien*. 3. Aufl. Oldenburg in Holstein : Stiftung Oldenburger Wall e.V., 1996. – 206 S
- [Sun88] SUNZI ; CLAVELL, James (Hrsg.): *Die Kunst des Krieges*. München : Droemer Knauer, 1988. – ISBN 3–426–19245–4
- [SW94] SOLKA, Michael ; WAGNER, Gabriel: Nacht-Schwärmer. Angeblich konnten sie fliegen und übers Wasser gehen. Auf jeden Fall waren sie aber so gut, daß sie sich nicht einmal vor den Samurai fürchten mußten: die Ninja. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1994), Mai, Nr. 5, S. 130–138. – ISSN 0933–4491
- [Swa90] SWAN, Rick: *The Complete Wizard's Handbook*. Lake Geneva, WI : TSR Inc., 1990 (Advanced Dungeons & Dragons 2. edition). – ISBN 0–88038–838–2
- [SZ82] STURM, Günter ; ZINTL, Fritz: *Alpin-Lehrplan*. Bd. 2 : Felsklettern. 2. Aufl. München; Wien; Zürich : BLV Verlagsgesellschaft, 1982. – ISBN 3–405–12439–5
- [Tho97] THOMAS, Alfred: Erfrierungen — was tun? In: *Deutscher Alpenverein, Mitteilungen, Jugend am Berg: Bergmedizin* 49 (1997), Februar, Nr. 1, S. 34
- [Thu81] THUBRON, Colin: *Die Venezianer*. 1. Aufl. Amsterdam : Time Life Bücher, 1981 (Die Seefahrer). – [Aus dem engl. übers. von Christel Wiemken]. – ISBN 9–06–182–415–X
- [Thu82] THUBRON, Colin: *Die Seefahrer der Altertums*. 1. deutsche Aufl. Amsterdam : Time Life Bücher, 1982 (Die Seefahrer). – [Aus dem engl. übers. von Hartmut Adam]. – ISBN 9–06–182–410–9
- [TK96] TODTENHAUPT, Dieter ; KURZWEIL, Andreas: Teergrube oder Teermeiler? In: *Experimentelle Archäologie im Museumsdorf Düppel* (siehe [Fan96]), S. 136–146. – ISBN 3–89598–385–3
- [Vet91] VETTER, Klaus ; KOSSOK, Manfred (Hrsg.): *Am Hofe Wilhelms von Oranien*. Stuttgart : Deutsche Verlags-Anstalt, 1991 (Herrscher, Höfe, Hintergründe). – 163 S. – Lizenzausgabe, Copyright 1990 Edition Leipzig. – ISBN 3–421–06524–1
- [VM99] VASS, László ; MOLNÁR, Magda: *Herrenschuhe handgearbeitet*. Köln : Könemann Verlagsgesellschaft mbH, 1999. – 216 S. – ISBN 3–89508–111–6
- [Vul97a] VULSIĆ, Velimir: Prior des Johanniterordens um 1360. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Uniformkartei* (1997), Februar, Nr. 2, S. 129f. – ISSN 0933–4491
- [Vul97b] VULSIĆ, Velimir: Türkei, Spahi, 1. Hälfte 16. Jahrhundert. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Uniformkartei* (1997), Januar, Nr. 1, S. 127f. – ISSN 0933–4491
- [Vul97c] VULSIĆ, Velimir: Ungarn, Offizier der Husaren um 1600. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Uniformkartei* (1997), April, Nr. 4, S. 129f. – ISSN 0933–4491

- [Wal94] WALLIS, Velma: *Zwei alte Frauen. Eine Legende von Verrat und Tapferkeit*. 1. Aufl. Hamburg : Ingrid Klein Verlag GmbH, 1994. – 119 S. – ISBN 3-89521-017-X
- [WD90] WARD, James M. ; DENNING, Troy: *Legends & Lore*. Lake Geneva : TSR, 1990 (Advanced Dungeons & Dragons 2. edition). – ISBN 0-88038-844-7
- [Wei95] WEISSERT, Frank: Seines Glückes Schmied. Selbst in Hongkong weiß man es: Ein Schmied aus Thüringen beschwört mit seinen Waffen-Kopien das Mittelalter herauf. In: *Visier. Das internationale Waffen-Magazin: Sammeln & Selbermachen* (1995), Juli, Nr. 7, S. 130-135. – Reportage: Dieter Schulze aus Thüringen schmiedet Blankwaffen und Rüstungen. – ISSN 0933-4491
- [Wel83] WELLMAN, Paul: The Iron Mistress. In: *The Blade Magazine X* (1983), October, Nr. VI, S. 16-20. – Die Sage wie James Bowie zu seinem Messer kam
- [Wel94] WELAND, Gerald: *Blankwaffen. Ein internationales Brevier*. 1. Aufl. Stuttgart : Motorbuch Verlag, 1994. – 128 S. – ISBN 3-613-01575-7
- [Wer80] WERNICK, Robert: *Die Wikinger*. 1. Aufl. Amsterdam : Time Life Bücher, 1980 (Die Seefahrer). – [Aus dem engl. übers. von Brigitte Sauerwein-Reznicek]
- [Wer90] WERNER, Dietmar: *Bergmannssagen aus dem Harz*. 2. Aufl. Leipzig : VEB Deutscher Verlag für Grundstoffindustrie, 1990. – ISBN 3-342-00513-0
- [Wie90] WIESENMÜLLER, Hans-Joachim: *Um die Walpurgisnacht, Hexen, Teufel und Dämonen*. Quedlinburg : Druckhaus Quedlinburg, 1990 (Die schönsten Sagen aus dem Harz)
- [Wie98] WIES, Ernst W.: *Otto der Große. Kämpfer und Beter*. 3. Aufl. Esslingen, München : Bechtle, 1998. – 336 S. – ISBN 3-7628-0483-4
- [Win92] WINTER, Steve: *A Mighty Fortress, Campaign Sourcebook (Historical Reference)*. Lake Geneva : TSR, 1992 (Advanced Dungeons & Dragons 2. edition). – ISBN 1-56076-372-8
- [Wis91] WISEMAN, John: *The urban survival handbook*. 1. Aufl. Glasgow : Harvill/Harper Collins Publishers, 1991. – 320 S. – ISBN 0-00-272164-3
- [Wis93] WISEMAN, John: *SAS Survival Guide*. 1. Aufl. Glasgow : Harper Collins, 1993 (Collins Gem). – 384 S. – ISBN 0-00-470167-4
- [Wis94] WISEMAN, John: *The SAS survival handbook*. 19. Aufl. London : Harvill/Harper Collins Publishers, 1994. – 288 S. – ISBN 0-00-217185-6
- [Wöl87] WÖLFEL, Wilhelm: *Das Wasserrad, eine historische Betrachtung*. Berlin : VEB Verlag für Bauwesen, 1987. – ISBN 3-345-00195-0
- [Wol91] WOLFF, Julius: *Der Raubgraf. Eine Geschichte aus dem Harzgau*. Braunschweig : Verlag Michael Kuhle, 1991. – 368 S. – Unveränderter Nachdruck der Ausgabe Leipzig 1912
- [WS94] WANNER, Gerhard ; SCHILLER, David Th.: Bei der Stange bleiben. Polnische Lanzenreiter in Napoleons Armee lehrten Europa das Fürchten. Sie bestimmten aber auch ein Jahrhundert lang die militärische Mode. In: *Visier: Geschichte & Geschichten* (1994), Juli, Nr. 7, S. 128-135. – ISSN 0933-4491
- [Zim93] ZIMMERLING, Dieter: *Die Hanse, Handelsmacht im Zeichen der Kogge*. Bindlach : Gondrom Verlag, 1993. – Copyright Econ Verlag 1976. – ISBN 3-8112-1006-8

Index

Abwehr

- mit Schild, 244
- mit Schusswaffen, 34
- Nahkampf, 34

Abwehrbonus, 32

Adel

Europa

- Bailiff, *siehe* Wikgraf
- Baron, 457
- Baronet, 458
- Comes, *siehe* Graf
- Comte, *siehe* Graf
- Conte, *siehe* Graf
- Count, *siehe* Graf
- Deichgraf, 456
- Duc, *siehe* Herzog
- Duca, *siehe* Herzog
- Duke, *siehe* Herzog
- Dux, *siehe* Herzog
- Earl, *siehe* Graf
- Erzherzog, 455
- Fürst, 456
- Freigraf, 456
- Freiherr, 458
- Graf, 456
- Großherzog, 455
- Großfürst, 456
- Herzog, 455
- Jarl, 455
- Junker, 458
- König, 454
- Kaiser, 454
- Kurfürst, 456
- Landgraf, 456
- Markgraf, 456
- Pfalzgraf, 457
- Reichsfürst, 456
- Reichsgraf, 457
- Ritter, 458
- Rurik, *siehe* Großfürst
- Viscont, 457
- von, 458
- Wikgraf, 457
- Zar, *siehe* Großfürst
- zu, 458

Japan

Ashigaru, 459

- Bushi, 459
- Daimyō, 458
- Hatamoto, 458
- Mikado, 458
- Ronin, 459
- Samurai, 458
- Shōgun, 458
- Tairo, 458
- Tenno, 458

Angriff

- Nahkampf, 33
- Schusswaffen, 34

Apotheke

Instrument

- Arterien-Staubinde, 145
- Chirurgenpinzette, 145, 165, 168
- Einwegspritze, 165
- Erste-Hilfe-Fibel, 145
- Fieberthermometer, 165
- Gerber Microlight, 169
- Greifpinzette, 168
- Hautschere, 169
- Infusionsbesteck, 165
- Injektionsnadeln, 165
- Latexhandschuhe, 201, 203
- medizinisches Nähzeug, 145
- Nadel und Faden, 143
- Nagelclip, 169
- Nagelfeile, 145, 169
- Nagelschere, 169
- Neugeborenen-Thermometer, 165
- Pinzette, 152, 201
- Punktionskanüle, 165
- Rasierklinge, 143, 145, 152
- Schere, 145, 165, 201
- Schlangenbißausrüstung, 152
- Sicherheitsnadeln, 165
- Skalpell-Klingen, 165
- Splitterpinzette, 143, 165, 168
- Spritzen mit Nadeln, 145
- Trillerpfeife, 204
- Winchester P124, 169
- Zeckenzange, 201

Medikament

- Acetylsalicylsäure, 166, 205

- Anti-Malaria-Tabletten, 153
 Aspirin, 143, 147, 148, 153, 166, 169, 205
 Augenspülung, 153
 Autan, 166
 Bactrim forte, 166
 Benadryl, 149
 Betaisodona, 166
 Braunovidon, 166
 Buscopan plus, 165
 Canesten-Creme, 166
 Captagon, 145
 Cardiazoltraubenzucker, 151
 Cavit, 166
 Chibro-Uvelin, 151
 Codein-Phosphat, 149
 Codipront, 166
 Cortison-Aerosol-Spray, 153
 Decortin Tabletten, 165
 Diarrhöe-Opiumtinktur, 153
 Doxycyclin, 166
 Dulcolax, 151
 Elotrans, 169, 202
 Ethylchloridspray, 153
 Eucalyptusöl, 205
 Eucerin, 205
 Franzbrandwein, 205
 Fußpuder, 153
 Gelonida, 151, 166
 Gelusil Lac, 166
 Glycoramin, 151
 Hirschtalg, 205
 Ilon Abszess-Salbe, 205
 Ilrido, 169, 203
 Immodium, 149, 165, 169, 202, 205
 Jodtinktur, 143
 Kaliumpermanganat, 149
 Kammillosan, 202
 keimtötende Seife, 153
 Knoblauchextrakt, 153
 Kodan Tinktur Forte, 151, 169, 203
 Kohlekompressen, 151, 202
 Kohletabletten, 169
 Kompensan, 205
 Latschenkieferöl, 202
 Linola H-Fett, 205
 Lippenbalsam, 205
 Lippenstift, 143, 151, 153, 169
 Megacillin, 166
 Melissengeist, 205
 Merfen Orange, 145, 203
 Micropur, 143, 144, 146, 149
 Natriumchlorid-Natriumbicarbonat, 153
 NN-Diäthyl-Metatoluamid, 153
 Novalgin-Chinin, 151
 Octenisept-Lösung, 203
 Opthol-A, 205
 Oralpädon, 166
 Otagan, 166
 Otrivin, 166
 Paracetamol, 148, 166, 205
 Paspertin, 153
 Pervitin, 146
 Pfefferminzöl, 145, 203
 Phenol-Menthol-Hydrokortison, 153
 Pinimenthol, 205
 pinus montana, *siehe* Latschenkieferöl
 pinus pumillo, *siehe* Latschenkieferöl
 Pirion, 149
 Polyvinylpyrolidon-Jod-Lösung, 153
 Refobacin, 165
 Salmiakgeist, 153
 Salztabletten, 153
 Scopoderm, 166
 Sonnencreme, 151
 Sonnenschutzlotion, 153
 Soventol H-Creme, 165
 Soventol-Gel, 165
 Tavegil-Tabletten, 165
 Teebaumöl, 203
 Tetracycline, 149
 Thomapyrin, 151
 Tramal, 166
 Tschamba-Fii, 169
 Valoron, 166
 Visadron, 151
 Voltaren, 166
 Voltaren Emulgel, 166
 Vomex A, 153, 166
 Wasserentkeimungstabletten, 153
 Yxin, 165
 Zyankali, 146
 Verbandsmaterial
 Alkoholtupfer, 204, 211
 Augenklappe, 165
 Bandage, 152
 Brandwundenverband, 165
 Brandwundenverbandspäckchen, 155, 165
 Butterfly, 165
 Chirurgische Wundpflaster, 165
 Compeed Blasenpflaster, 201
 Dreieckstuch, 145, 151, 165, 211
 Druckschutzfilz, 211
 Elastikbinde, 145, 151, 153, 165, 201, 211
 Fucidine, 165
 Hühneraugenpflaster, 211
 Heftpflaster, 143, 151, 153, 165
 Klammern, 143

- Kompressen, 152, 165, 204, 211
 Kompressen, 201
 Leukoplast, 143, 145, 201, 202
 Leukotape, 202
 Metalline, 165
 Mullbinde, 143, 145, 151, 152, 165, 204, 211
 Mullkompressen, 143
 Mundschutz, 204
 Musselinverbandstuch, 152
 Peha-Haftbinde, 165
 Pflaster, 145, 151, 153, 169, 202, 211
 Pflaster-Streifen, 165
 Pflasterstreifen, 204
 Rettungsdecke, 145, 202
 Sicherheitsnadeln, 145, 204, 211
 Spenco Adhesive Knit, 202
 Tampons, 145
 Tape, 145
 Tesaband, 145
 Vaselinegaze, 152
 Verbandspäckchen, 151, 152, 155, 165, 202, 204
 Wundauflage, 151, 152, 165, 211
- Armbrust, 35, 82
 auf Lafette, 83
 doppelt, 83
 Hand~, 82
 Kugelarmbrust, *siehe* Schnepfer
 Kugelschnepfer, *siehe* Schnepfer
 leichte, 82
 mit Magazin, 83
 Schnepfer, 83
 schwere, 83
 Turbo, 84
- Ausrüstung, 101–241
 AW, 249
 Axt, 35, 64
 Bärtige Axt, 65
 Bergbarte, 67
 Breitaxt, 67
 Dechsel, 67
 Dixel, *siehe* Dechsel
 Forstaxt, 67
 Forstbeil, 69
 Franziska, 69
 Hand axe, *siehe* Kriegsbeil
 Jagdbeil, 69
 Kriegsbeil, 69
 Querbeil, *siehe* Dechsel
 Skeggox, *siehe* Bärtige Axt
 Spaltaxt, 69
 Streitaxt, 69
 friesisch, 69
 sächsisch, 69
 Streithacke, 69
- Throwing axe, *siehe* Kriegsbeil
 Tischlerbeil, 70
 Tomahawk, 70
 Zimmermannsaxt, 71
- Beleuchtung, 101–104
 Blendlaterne, 101
 Fackel, 101
 Geleucht, 101
 Grubenlampe, 101
 Harzer Frosch, 102
 Staßfurter Birne, 102
 Kerze, 102
 Kienspanhalter, 103
 Lampe, 103
 Laterne, 103
 Scheinwerfer, 104
 Tranfunzel, *siehe* Lampe
 Trankrüssel, *siehe* Lampe
- Bogen, 35
 Compound~, 84
 Daikyu, 84
 Hankyu, 85
 Komposit~, 85
 Kurz~, 85
 indianisch, 85
 Lang~, 86
 Steck~, 86
- Bola, 94
 Bolzen, 87
 Holz~, 88
 geweiht, 88
- Bolzeneisen
 Bart~, 88
 Brand~, 88
 Gabel~, 88
 Gothisches Kriegs~, 88
 Harnisch~, 88
 Heul~, 88
 Jagd~, 88
 Prall~, 88
 Scheiben~, 88
 Silber~, 89
- Camping, 104
 Basha, 104
 Bettrolle, 104
 Fallschirm-Tipi, *siehe* Tipi
 Feldbett, 104
 Feuerwand, *siehe* Windschirm
 Gamme, *siehe* Kotta
 Kohte, 104
 Kote, *siehe* Kohte
 Kotta, 104
 Lavvo, *siehe* Kotta
 Lean-to, *siehe* Windschirm

- Para-Tipi, *siehe* Tipi
 Pyramidenzelt, 105
 Schlafsack, 105
 Schrägdach, *siehe* Windschirm
 Sonnensegel, *siehe* Basha
 Sturmrolle, 105
 Tarp, *siehe* Zeltplane
 Tippee, *siehe* Tipi
 Tipi, 106
 Wickiup, 106
 Wigwam, *siehe* Tipi
 Wikingerzelt, 107
 Windschirm, 107
 Zeltplane, 108
- DAC, 249, 250
 Damaszener-Stahl, 32
 Deckungsmodifikation, 249
 Degen, 50
 - Haudegen, 50
 - Heavy Cavalary Sword, *siehe* Pallasch
 - Infanterie~, *siehe* Haudegen
 - Infanterie-Offiziers~, 50
 - Musketier~, *siehe* Haudegen
 - Pallasch, 51
 - Pappenheimer, 52
 - Raufdegen, 52
 - Sabre de la Cavalerie de Ligne, *siehe* Pallasch
 - Schläger, 52
 - Zierdegen, 52
- DM, *siehe* Deckungsmodifikation, 250
 Dolch, 35–37
 - Bronze~, 35
 - Dschenbie, *siehe* Jambiya
 - Enterdolch, 35
 - Handschar, *siehe* Jambiya
 - Hirschfänger, 35
 - Jambiya, 36
 - Kandschar, *siehe* Jambiya
 - Kindschal, 36
 - Knochen~, 36
 - Kummya, *siehe* Jambiya
 - Main-gauche, 36
 - Parier~, 36
 - Peshkabz, 36
 - Stahl~, 37
 - Stein~, 37
 - Stilett, 37
 - Stoß~, 37
 - Teufelsnadel, 37
- Dreizack, 81
 Druiden, 319
 - Barde, 319
 - Brithem, 319
 - Cainte, 319
 - Cruitire, 319
 - Deogbaire, 319
 - Faith, 319
 - Gutuater, 319
 - Liaig, 319
 - Scelaige, 319
 - Sencha, 319
 - Vates, *siehe* Faith
- DT, *siehe* Durchschnitts-THAC0, 250
 Durchschnitts-THAC0, 249
- Entwaffnung, 34
 Erfahrungspunkte, 463
 - Beschwätzen, 431
 - Einschüchterung, 432
 - Fertigkeiten, 363, 364, 464
 - Gegenstände, 464
 - Ideen, 463
 - Kampf, 463
 - Magie, 464
 - Rätsel, 463
 - Situation, 463
- Fanggeräte, 94
 Fechtklinge, 35
 Fertigkeit, 365–430
 - Alchemie, 365
 - Analyse, 366
 - Anfangspunkte, 363
 - antike Sprachen, 418
 - Astrologie, 366
 - Astronomie, 367
 - Ausdauer, 368
 - Backen, 386
 - Bauchreden, 368
 - Beobachtung, 368
 - Bergbau, 369
 - Bergsteigen, 369
 - Beschwätzen, 431
 - Betteln, 432
 - Bogenschnitzen, 371
 - Bootsbau, 372
 - Bootskunde, 373
 - Botanik, 372
 - Buchbinden, 373
 - Diebes~, 364
 - Dressur, 374
 - Edelsteinschleifen, 374
 - Einschüchterung, 432
 - Erwerb, 363
 - Fährtenuche, 375
 - Fälschen, 375
 - Fallen finden, 375
 - Fallen stellen, 376
 - Feuer machen, 376
 - Fischen, 377

- Geologie, 379
 Gesang, 377
 Geschichten erzählen, 433
 Gesteinskunde, 378
 Glücksspiel, 380
 Glasmachen, 380
 Glasschmelzen, 380
 Handeln, 381
 Heilen, 381
 Heraldik, 382
 Hydrologie, 382
 Information beschaffen, 383
 Jagen, 383
 Jonglieren, 384
 Klettern, 384
 Klingenschleifen, *siehe* Schwertfegen
 Kochen, 385
 Konstruieren, 387
 Korbflechten, 388
 Kräuterkunde, 388
 Kriegskunst, 390
 Kunsthandwerk, 390
 Kutschieren, 391
 Laufen, 391
 Lehrmeister, 364
 Lesen und Schreiben, 391
 Gaurerzinken, 392
 Valenzeichen, 392
 Lippen lesen, 393
 Metallkunde, 393
 moderne Sprachen, 419
 Musizieren, 393
 Navigation, 394
 Orientierung, 394
 Pathologie, 394
 Pilzkunde, 395
 Plündern, 395
 Plattnern, 406
 Pliessen, *siehe* Schwertfegen
 Pökeln, 386
 Prüfwurf, 363
 Räuchern, 386
 Reiden, *siehe* Schwertfegen
 Reiten, 396
 Religionskunde, 396
 Runenkunde, 397
 Sagenkunde, 397
 Sattlern, 398
 Schiffbau, 399
 Schlösser öffnen, 401
 Schlachten, 383
 Schleichen, 399
 Schlingen legen, 400
 Schlossern, 400
 Schmieden, 401
 Damaszenerstahl, 401
 Feinschmieden, *siehe* Goldschmieden
 Goldschmieden, 402
 Grobschmieden, 403
 Hufschmieden, *siehe* Grobschmieden
 Kupferschmieden, 404
 Lagenstahl, 405
 Rüstungs~, 406
 Silberschmieden, *siehe* Goldschmie-
 den
 Toledostahl, 406
 Waffen~, 407
 Schneeschuhlauf, 407
 Schnitzen, 408
 Schriftkunde, 408
 Schwertfegen, 415
 Schwimmen, 416
 Seefahrtskunde, 417
 Seilkunde, 417
 Skilauf, 418
 Sprachen, 418
 Sprachen lesen, 420
 Springen, 420
 Spurenlesen, 421
 Steinmetzen, 421
 Stimmen imitieren, 422
 Survival, 422
 Tanzen, 423
 Taschendiebstahl, 424
 Tauchen, 424
 Tauschieren, *siehe* Schwertfegen
 Tierhaltung, 424
 Tierkunde, 425
 Tierstimmen, 425
 Tischlern, 425
 Töpfern, 426
 Verfolgen, 427
 Verstecken, 427
 Wachsamkeit, 427
 Weben, 428
 Wetterkunde, 428
 Zauberkunde, 429
 Zimmern, 430
 Fertigkeitensystem, 363
 Feuer, 109–111
 Brennglas und Zunder, 109
 Feuerbohrer, 109
 Feuerreibe, 109
 Feuerstein, Pyrit und Zunder, 109
 Feuerstein, Schlagstein und Zunder,
 109
 Feuerstein, Stahl und Zunder, 109
 Luntfeuerzeug, 110
 Streichholz, 110
 Zündholz, *siehe* Streichholz
 Zunder, 111
 Feuerwaffe, 86

- Arquebuse, *siehe* Hakenbüchse
 Büchse, 86
 Carabine, *siehe* Karabiner
 Carabiner, *siehe* Karabiner
 Carabinier, *siehe* Karabiner
 Carapiner, *siehe* Karabiner
 Flinte, 86
 Gewehr, 86
 Hackbut, *siehe* Hakenbüchse
 Hakenbüchse, 86
 Handkanone, 86
 Harquebus, *siehe* Hakenbüchse
 Karabiner, 86
 Muskete, 87
 Stutzen, 87
- Funktionär
 Bauermeister, 459
 Burgvogt, 460
 Deichvogt, 460
 Kämmerer, 459
 Konnetabel, 459
 Landsknecht, 459
 Landvogt, 460
 Marschall, 459
 Meier, 459
 Reisiger, 459
 Schirmvogt, 460
 Schultheiß, 459
 Schulze, 459
 Seneschall, 459
 Senex, *siehe* Seneschall
 Stallare, 459
 Truchseß, 459
 Vogt, 460
- Ger, *siehe* Wurfspieß
 Geschütz, 91
 mechanisch, 91
 Arcuballista, 91
 Ballista, 92
 Bankarmbrust, 92
 Blide, 92
 Federkatapult, 93
 Onager, 92
 Rutte, 93
 Torsionsballiste, 93
 Torsionskatapult, 92
 Trebuchet, 92
 Tribok, 92
 Schwarzpulver, 93
 Bombarde, 93
 Feldschlange, 93
 Kanone, 93
 Mörser, 93
 Geschosse, 87–91
 Gilde, 452
- Assassinen~, 453
 Assassinenorden, 452
 Diebes~, 452
 Händler~, 452
 Knappschaft, 453
 Krieger~, 453
 Magier~, 452
 Priester~, 452
 Ritterorden, 453
 Söldner~, 453
 Schmiede~, 453
 Sippe, 453
- Götter
 Aegir, 325
 Arduinna, 344
 Artio, 345
 Arvoren, 354
 Balder, 326
 Baldur, 326
 Bragi, 327
 Brandobaris, 355
 Brigit, 346
 Cerunos, 347
 Clangeddin, 360
 Cyrrollalee, 356
 Dagda, 347
 Diancecht, 348
 Donar, 342
 Forseti, 328
 Frauja Engus, *siehe* Frey
 Frawi, *siehe* Freya
 Frey, 329
 Freya, 330
 Freyr, *siehe* Frey
 Frigg, 332
 Frija, 332
 Frikko, *siehe* Frey
 Gond, 321
 Govannon, 349
 Halja, *siehe* Hel
 Heimdall, 333
 Hel, 334
 Holle, *siehe* Hel
 Idun, 335
 Loki, 336
 Lug, 350
 Mananann, 351
 Mystra, 322
 Nerthus, 337
 Niörd, 338
 Njörd, *siehe* Niörd
 Nodens, 351
 Odin, 339
 Ogme, 352
 Sheela Peryroyl, 357
 Sif, 340

- Thor, 342
 Torm, 323
 Tyche, 324
 Tymora, 324
 Tyr, 343
 Urogalan, 358
 Wotan, *siehe* Odin
 xx, 353
 Yondalla, 359
 Ziu, 343
 Grapples, *siehe* Wurfanker
 Großkampfsystem, 249–251
 Initiative, 249
 Schadenswurf, 250
 Großkampfsystem
 Durchschnittshitpoints, 251
 Gesamthitpoints, 251
 Trefferwurf, 249
 Harpune, 81
 Helm
 Armet, 24
 Bacinet, 24
 Barbuta, 24
 Barbute Helmet, *siehe* Barbuta
 Bart, 25
 Beckelhuben, *siehe* Beckenhaube
 Beckenhaube, 24
 Bevor, *siehe* Bart
 Birnhelm, 24
 Cabasset, *siehe* Birnhelm
 Capacete, 24
 Celata, *siehe* Barbuta
 Czapka, *siehe* Tschapka
 Deep Kettle Hat, *siehe* Eisenhut
 Eisenhut, 24, *siehe* Sturmhut
 German Sallet, *siehe* Schaller
 Grand Bacinet, *siehe* Bacinet
 Helmlin, *siehe* Armet
 Hirnhäube, *siehe* Schalenhelm
 Hammerschwanzhelm, 24
 Hundsgugel, 24
 Huntskappen, *siehe* Hundsgugel
 Kübelhelm, 25
 keltische, 24
 Kesselhaube, *siehe* Beckenhaube
 Kesselhelm, 25
 Kettle Hat, *siehe* Sturmhut
 Mantelhelm, 25
 Morion, 25
 Pickelhaube, 25
 Sallet, *siehe* Beckenhaube
 Schützenhaube, 25
 Schalenhelm, 25
 Schaller, 25
 Spangenhelm, 25
 Stechhelm, 26
 Sturmhaube, 27
 Sturmhut, 27
 Topfhelm, 27
 Tschako, 27
 Tschapka, 27
 Wikinkerhelm, 28
 Herstellung
 Magierdolch, 239
 Magierspiegel, 240
 Runenstäbe, 240
 Zauberstab, 241
 Holz
 Abies pectinata, *siehe* Tanne
 Aesculus Hippocastanum, *siehe* Kastanie
 Ahorn, 226
 Alnus glutinosa, *siehe* Erle
 Alnus incana, *siehe* Erle
 Apfelbaum, 226
 Arvenholz, *siehe* Kiefer
 Ash, *siehe* Esche
 Aspen Popular, *siehe* Pappel
 Basswood, *siehe* Linde
 Betula alba, *siehe* Birke
 Birke, 226
 Birnbäum, 226
 Blutbuche, *siehe* Buche
 Blutnuß, *siehe* Nußbaum
 Box wood, *siehe* Buchsbaum
 Buche, 226
 Buchsbaum, 227
 Butternuß, *siehe* Nußbaum
 Buxux sempervirens, *siehe* Buchsbaum
 Bénit, *siehe* Buchsbaum
 Carpinus betulus, *siehe* Buche
 carya alba, *siehe* Nußbaum
 carya olivaeformis, *siehe* Nußbaum
 carya porcina, *siehe* Nußbaum
 Castanea vesca, *siehe* Kastanie
 Chestnuts, *siehe* Kastanie
 Châtaignes Marons, *siehe* Kastanie
 corylus avellana, *siehe* Haselnuß
 corylus tubulosa, *siehe* Haselnuß
 Eberesche, 227
 Eibe, 227
 Eiche, 227
 Ellernholz, *siehe* Erle
 Elm, *siehe* Ulme
 Else, *siehe* Erle
 Erle, 227
 Esche, 228
 Föhre, *siehe* Kiefer
 Fagus silvatica, *siehe* Buche
 Fagus silvatica f. purpurea, *siehe* Buche
 Faulbaum, 228

Fichte, 228
 Fraxinus excelsior, *siehe* Esche
 Frêne, *siehe* Esche
 Grübelnuß, *siehe* Nußbaum
 Grünerle, *siehe* Erle
 graue Walnuß, *siehe* Nußbaum
 Hainbuche, *siehe* Buche
 Haselnuß, 228
 Hemlocktanne, *siehe* Tanne
 Hemmlock, *siehe* Tanne
 Hickory, *siehe* Nußbaum
 Hornbaum, *siehe* Buche
 Johannisnuß, *siehe* Nußbaum
 Juglans cinerea, *siehe* Nußbaum
 Juglans nigra, *siehe* Nußbaum
 Juglans regia, *siehe* Nußbaum
 Kaddigholz, *siehe* Wacholder
 Kastanie, 228
 Kiefer, 228
 Kirschbaum, 229
 Knieholz, *siehe* Kiefer
 Krummholz, *siehe* Kiefer
 l'Anne commune, *siehe* Erle
 Lärche, 229
 Lambertsnuß, *siehe* Haselnuß
 Larix europaea, *siehe* Lärche
 Latschenkiefer, *siehe* Kiefer
 Lerche, *siehe* Lärche
 Linde, 229
 Maple, *siehe* Ahorn
 Marone, *siehe* Kastanie
 Nußbaum, 229
 Oak, *siehe* Eiche
 Palisander, 229
 Pappel, 229
 Pferdenuß, *siehe* Nußbaum
 Pflaumenbaum, 230
 Picea vulgaris, *siehe* Fichte
 Pine, *siehe* Kiefer
 Pinus, *siehe* Kiefer
 Pinus cembra, *siehe* Kiefer
 Pinus laricio var. austriaca, *siehe* Kiefer
 Pinus pumilio, *siehe* Kiefer
 Pinus silvestris, *siehe* Kiefer
 Pirus communis, *siehe* Birnbaum
 Prunus cerasus, *siehe* Kirschbaum
 Rosenholz, 230
 Rotbuche, *siehe* Buche
 Roterle, *siehe* Erle
 Roßkastanie, *siehe* Kastanie
 Salix, *siehe* Weide
 Saule, *siehe* Weide
 Schlehe, 230
 Schwarzerle, *siehe* Erle
 Schwarznuß, *siehe* Nußbaum
 Silberpappel, *siehe* Pappel

Steinnuß, *siehe* Nußbaum
 Sticky alder tree, *siehe* Erle
 Tanne, 230
 Taxus baccata L., *siehe* Eibe
 Ulme, 230
 Ulmus, *siehe* Ulme
 Vogelbeere, *siehe* Eberesche
 Wacholder, 230
 Walnuß, *siehe* Nußbaum
 Weide, 230
 Weißbuche, *siehe* Buche
 Weißerle, *siehe* Erle
 Willow, *siehe* Weide
 Zeder, 230
 Zirbelkiefer, *siehe* Kiefer
 Zirbenkiefer, *siehe* Kiefer
 Zitterespe, *siehe* Pappel
 Zwergkiefer, *siehe* Kiefer

Horn

Corn de cerf, *siehe* Hirschhorn
 Cornu cervi, *siehe* Hirschhorn
 Hartshorn, *siehe* Hirschhorn
 Hirschgeweih, *siehe* Hirschhorn
 Hirschhorn, 230
 Rentiergeweih, 230
 Rinderhorn, 231

japanische Waffen

Aikushi, 61
 Daisho, 59
 Hachiwara, 61
 Haikushi, *siehe* Aikushi
 Hamidashi, 61
 Katana, 59
 Ken, 60
 Kogai, 61
 Kusungbu, *siehe* Aikushi
 Kwaiken, 61
 Militär-Katana, 60
 Nihon-To, 59
 Ninjato, 60
 Nodaichi, 60
 Tachi, 60
 Tanto, 61
 Tsurugi, *siehe* Ken
 Wakizashi, 60

Javelin, *siehe* Wurfspieß

Körperpflege

Öle, 115
 Bay Rum, 115
 Kamm, 115
 Melkfett, 115
 Neo-Ballistol, 115
 Pinzette, 115
 Rasiermesser, 115

- Schminke, 115
 Seife, 115
- Kämpfer, 265
 Adelskrieger, 267
 Amazone, 268
 Barbar, 268
 Beast-Rider, 269
 Berserker, 269
 Buccaneer, *siehe* Pirat
 Cavalier, *siehe* Ritter
 Dragoner, 271
 Draufgänger, 271
 Fighter, *siehe* Krieger
 Förster, 272
 Gardist, 273
 Gladiator, 273
 Husar, 274
 Jäger, 275
 Korsar, *siehe* Pirat
 Krieger, 265
 Kürassier, 276
 Maure, 278
 Myrmidon, *siehe* Gardist
 Ninja, 278
 Noble Warrior, *siehe* Adelskrieger
 Paladin, 266
 Piao shih, 280
 Pionier, 280
 Pirat, 281
 Ranger, *siehe* Waldläufer
 Ritter, 283
 Sachse, 285
 Samurai, 286
 Sappeur, *siehe* Pionier
 Savage, *siehe* Wilder
 Scout, *siehe* Waldläufer
 Seeräuber, *siehe* Pirat
 Steppenreiter, 287
 Swashbuckler, *siehe* Draufgänger
 Trapper, *siehe* Waldläufer
 Ulan, 287
 Waldläufer, 265
 Wikinger, 288
 Wilder, 290
 Wildniskrieger, 290
- Kampfstil, 243–247
 Basiswissen, 243
 beidhändig, 245
 Boxen, 246
 Einwaffenstil, 243
 italienischer Fechtstil, 246
 Ringen, 246
 spanischer Fechtstil, 245
 Spezialisierung, 243
 Waffe/Schild ~, 244
 waffenloser Kampf, 247
 Zweihandstil, 244
 Zweiwaffenstil, 245
- Kletterausrüstung, 111–113
 Abseilachter, 111
 Eisbeil, 111
 Eishammer, 111
 Eispickel, 112
 Eispin, 112
 Eisschrauben, 112
 Karabinerhaken, 112
 Klemmkeil, 112
 Klettergeschirr, 112
 Kletterseil, 112
 Mauerhaken, 112
 Steigeisen, 112
 Steigklemme, 113
- Kochutensilien, 113
 Bratspieße, 113
 Chowder, 113
 Dutch Camp Oven, 113
 Förtchenpfanne, 113
 Feuerböcke, 113
 Grapen, 113
 Holländischer Backofen, 113
 Kessel, 113
 Pfanne, 114
 Waffeisen, 114
- Kogai, 61
- Kugel
 Blei~, 91
 Eisen~, 91
 Silber~, 91
 Stein~, 91
- lange Klinge, 35
 Lasso, 94
- Mönch, 318
 Abt, 318
 Cellerar, 318
 Cirkator, 318
 Guardiam, 318
 Infirmarius, 318
 Novize, 318
 Prior, 318
 Sakristan, 318
 Subprior, 318
- Magie
 Arten, 253
 der Kraft, 254
 der Natur, 254
 des Glaubens, 255
 des Schaffens, 254
 des Wissens, 253
 Priester, 317
- Magieschule

- abjuration, *siehe* Abschwörung
 Abschwörung, 255
 Abwehr, 255
 aeromancy, *siehe* Aeromantie
 Aeromantie, 255
 all, *siehe* Allgemein
 Allgemein, 255
 alteration, *siehe* Veränderung
 animal, *siehe* Tiere
 Anrufung, 255
 Astral, 255
 astromancy, *siehe* Astromantie
 Astromantie, 255
 Beschwörung, 255
 Bewachung, 255
 Bezauberung, 255
 charm, *siehe* Bezauberung
 cheiromancy, *siehe* Chiromantie
 chiromancy, *siehe* Chiromantie
 Chiromantie, 255
 combat, *siehe* Kampf
 conjuration, *siehe* Beschwörung
 creation, *siehe* Erschaffung
 divination, *siehe* Weissagung
 elemental, *siehe* Elemente
 Elemente, 255
 enchantment, *siehe* Verzauberung
 Erschaffung, 255
 Erweckung, 255
 evocation, *siehe* Erweckung
 geomancy, *siehe* Geomantie
 Geomantie, 255
 guardian, *siehe* Bewachung
 healing, *siehe* Heilung
 Heilung, 255
 Heraufbeschwörung, 255
 hydromancy, *siehe* Hydromantie
 Hydromantie, 255
 Illusion, 255
 invocation, *siehe* Anrufung
 Kampf, 256
 Katoptromantie, 256
 Krieg, 256
 Kristallomantie, 256
 law, *siehe* Recht
 Nekromantie, 256
 oneiromancy, *siehe* Oneiromantie
 Oneiromantie, 256
 Pflanzen, 256
 plant, *siehe* Pflanzen
 protection, *siehe* Schutz
 pyromancy, *siehe* Pyromantie
 Pyromantie, 256
 Recht, 256
 Schutz, 256
 Sonne, 256
 spatulamancy, *siehe* Spatulamantie
 Spatulamantie, 256
 summoning, *siehe* Heraufbeschwörung
 sun, *siehe* Sonne
 Thaumaturgie, 256
 Tiere, 256
 time, *siehe* Zeit
 Veränderung, 256
 Verzauberung, 256
 war, *siehe* Krieg
 wards, *siehe* Abwehr
 weather, *siehe* Wetter
 Weissagung, 256
 Wetter, 256
 Zeit, 256
 magische Einzelstücke
 ???, 100
 Amber, 94
 Balmung, 95
 Bluttrinker, 95
 Drachentrotz, 95
 Eisenzahn, 239
 Falkenklinge, 95
 Gonds heilige Lanze, 96
 Heiliges Symbol, 239
 Luchszahn, 96
 Magierdolch, 239
 Magierspiegel, 240
 Meisterhammer, 96
 Mimung, 97
 Mondklinge, 97
 Opfermesser, 240
 Panzerknacker, 97
 Runenstäbe, 240
 Seelensucher, 98
 Steinbeißer, 241
 Titanos, 98
 Vampir, 99
 Viper, 99
 Werfeder, 99
 Zauberstab, 241
 magische Steigerung
 durch Edelsteine, 240
 durch Runen, 240
 Magierspiegel, 240
 vom Magierdolch, 240
 vom Zauberstab, 241
 von Edelsteinen, 240
 Martial Arts, 247
 Messer, 37–49
 Aufbruchklinge, 38
 Bauernwehr, 38
 Bowie~, 38
 Brotzeitmesser, 38
 Dirk, 40
 Espadas falcatas, *siehe* Falcata

- Falcata, 40
 Faschinen~, 40
 Finger~, 41
 Handsax, *siehe* Sax
 Hauswehr, *siehe* Bauernwehr
 Hippe, 41
 Jagd~, 41
 Knochen~, 42
 Kukri, 42
 Lappinleuku, *siehe* Leuku
 Leuku, 42
 Machaira, *siehe* Falcata
 Machete, 43
 Nicker, 43
 Parang, 43
 Peshkabz, 43
 Praxe, 44
 Puukko, 44
 Sax, 44
 Scherper, 46
 Schmiermesser, *siehe* Brotzeitmesser
 Skin Doo, 47
 Skinner, 47
 Skramasax, 47
 Speckmesser, *siehe* Brotzeitmesser
 Spring~, 48
 Stahl~, 48
 Standhauer, 48
 Stein~, 48
 Waidbesteck, 49
 Waidblatt, 49
 Weidblatt, *siehe* Waidblatt
 Wikinger~, 49
- Netz, 94
- Ordensritter
- Drapier, 319
 - Großmeister, 318
 - Hochmeister, 318
 - Komtur, 318
 - Konnetabel, 319
 - Marschall, 319
 - Page, 319
 - Präzeptor, 318
 - Prior, 318
 - Ritter, 318
 - Sergeant, 318
- Orientierung, 115
- Armillarsphäre, 115
 - Astrolabium, 116
 - Gnomon-Kurven, *siehe* Peilscheibe
 - Jakobsstab, 117
 - Kartenwinkelmesser, 117
 - Kompassanhänger, 117
 - Kompassdose, 117
 - Peilscheibe, 118
 - Quadrant, 119
 - Schwimmkompass, 119
 - Sonnenkompass, *siehe* Peilscheibe
 - Stechzirkel, 119
 - Strichplatte, 119
 - Windrose, 120
 - Winkelmesser, 120
- Pfeilspitze
- Anker, 89
 - Breitspitze, 90
 - Gabelspitze, 90
 - Grapple, *siehe* Anker
 - Kreuzschneider, 90
 - Panzerbrecher, 90
 - Pfriemspitze, *siehe* Panzerbrecher
 - Silber~, 91
 - Universalpfeilspitze, *siehe* Breitspitze
 - Vogelbolzen, 91
- Pflegemittel, 121
- Antik-Wachs, *siehe* Bohnerwachs
 - Ballistol, 121
 - Bienenwachs, 121
 - Bismehl, 121
 - Bohnerwachs, 121
 - Ceresin, 121
 - Edelbonit, 121
 - Hammeltalk, 121
 - Hirschtalk, 121
 - Holzteer, 121
 - Hornöl, 122
 - Lederfett, 122
 - Lederseife, 122
 - Leinöl, 122
 - Leinölfirnis, 122
 - Pech, 122
 - Schaftol, 123
 - Stiefelwachs, 123
 - Talkum, 123
 - Teak-Öl, 123
 - Tripel, 123
 - Wiener Kalk, 123
- Priester, 317
- Arvoren, 354
 - Balder, 326
 - Baldur, 326
 - Bragi, 327
 - Brandobaris, 355
 - Clangeddin, 360
 - Cyrollalee, 356
 - Druide, 361
 - Forseti, 328
 - Frigg, 332
 - Frija, 332
 - Fuchs, 362

- Gond, 321
 Heimdall, 333
 Idun, 335
 Mystra, 322
 Rabe, 361
 Schamane, 361
 Schlange, 362
 Sheela Peryroyl, 357
 Sif, 340
 Torm, 323
 Tyche, 324
 Tymora, 324
 Urogalan, 358
 Wolf, 362
 xx, 353
 Yondalla, 359
- Pyrotechnik, 124
 Griechisches Feuer, 124
 Schwarzpulver, 124
- Rüstung
 Bänderpanzer, 17
 Banded Armor, *siehe* Bänderpanzer
 Beschlagenes Lederwams, 17
 Brünne, 18
 Brigandine, *siehe* Lamellenpanzer
 Chain Mail, *siehe* Kettenhemd
 Cuirass, 19
 Drow Chain, 18
 Elven Chain, 18
 Faciae, 17
 Feldküriss, 19
 Field Plate Armor, *siehe* Plattenharnisch
 Full Plate, *siehe* Prunkharnisch
 Hauberk, 18
 Hide Armor, *siehe* Lederrüstung
 Küriss, 20
 Karacena Husarska, 21
 Kettenhemd, 17
 Drow, 18
 Elf, 18
 Hauberk, 18
 Klibanion, 21
 Kote, 19
 Kriegsharnisch, 19
 Lamellenpanzer, 19
 Leather Armor, *siehe* Lederpanzer
 Lederpanzer, 19
 Lederrüstung, 19
 Lorica Hamata, 18
 Lorica Plumata, *siehe* Lorica Squamata
 Lorica Segmentata, 17
 Lorica Squamata, 22
 Lorikion, 18
 Manicae, 19
 Padded Armor, 22
 Plate Armor, *siehe* Plattenpanzer
 Plattenharnisch, 20
 Plattenpanzer, 19
 Kürass, 20
 Mithril, 20
 Zwerg, 20
 Prunkharnisch, 20
 Rennzeug, 20
 Ring Mail, *siehe* Ringpanzer
 Ringelpanzer, *siehe* Kettenhemd, 18
 Ringpanzer, 21
 Scale Mail, 21
 Schienenpanzer, 21
 Podopsellon, 21
 Schuppenpanzer, 21
 Splint Mail, 21
 Stechzeug, 21
 Studded Leather Armor, *siehe* Beschlagenes Lederwams
 Turnierharnisch, *siehe* Prunkharnisch
 Waffenrock, 22
 Wattierter Waffenrock, 22
- Rapier, 49
 Estoc, *siehe* Panzerbrecher
 Florett, 50
 Pörschwert, *siehe* Panzerbrecher
 Panzerbrecher, 50
 Stocco, *siehe* Panzerbrecher
 Tuck, *siehe* Panzerbrecher
- Rasse
 Dwarf, *siehe* Zwerg
 Elf, 257
 Gnom, 258
 Halbelf, 259
 Halbork, 260
 Halfling, *siehe* Hobbit
 Hobbit, 261
 Human, *siehe* Mensch
 Mensch, 262
 Zwerg, 262
- Rogue, *siehe* Spitzbube
- Säbel, 52
 Cutlass, 52
 Entermesser, 52
 Entersäbel, 52
 Falchion, 53
 Fauchon, *siehe* Falchion
 Jatagan, *siehe* Yatagan
 Kavallerie~, 53
 Kilidsch, 53
 Kunchomer, 53
 Langsax, 53
 Malchus, *siehe* Falchion
 Mameluken~, 53
 Sabre d'arbordage, *siehe* Entersäbel

- Schimtar, *siehe* Scimitar
 Scimitar, 54
 Seif, *siehe* Scimitar
 Shamshir, *siehe* Scimitar
 Talwar, *siehe* Scimitar
 Tulwar, *siehe* Scimitar
 Yatagan, 55
- Schadensbonus, 33
- Schiffe, 124
 Bireme, 124
 Drachenboot, 124
 Drakkar, *siehe* Drachenboot
 Galeasse, 125
 Galeere, 125
 Galeone, 125
 Karacke, 125
 Karavelle, 126
 Karfi, 126
 Knarr, *siehe* Knorr
 Knorr, 126
 Kogge, 126
 Langschiff, *siehe* Drachenboot
 Monoreme, 128
 Polyreme, 128
 sächsisches Handelsschiff, 129
 slawisches Handelsschiff, 129
 Trireme, 129
 Triere, 129
- Schild
 Buckler, *siehe* Rondache
 Dreieckschild, 28
 Faustschild, *siehe* Rondache
 Manesseschild, 28
 Normannenschild, 28
 Pavese, 28
 Rondache, 28
 Rundschild, 28
 Setzschild, 29
 Stechtartsche, *siehe* Turnierschild
 Sturmwand, *siehe* Setzschild
 Targe, 29
 Tartsche, 29
 Turmschild, 29
 Turnierschild, 29
 U-schild, 29
 Wikingerschild, *siehe* Rundschild
- Schildstoß, 244
 Schildsturm, 244
- Schmuck
 Almandin, 130
 Almandinglas, 130
 Gürtel, 131
 Goldbrateteen, 131
 Granat, 130
 Karfunkelstein, 130
 Silberbrateteen, 131
 Sporen, 131
- Schreibzeug, 133–139
 Ätztinte, 135
 Büttenpapier, 134
 Bambusfeder, 133
 Bandzugfeder, 133
 Bleistift, 133
 Bronzefeder, 133
 Dornentinte, 135
 Eisengallustinte, 135
 Federkiel, 133
 Griffel, 133
 Krapptinte, 136
 Papyrus, 134
 Pergament, 134
 Pilztinte, 136
 Purpurtinte, 136
 Röteltift, 133
 Reispapier, 134
 Rohrfeder, 133
 Rosentinte, rot, 136
 Rosentinte, schwarz, 136
 Schiefertafel, 134
 Schlehentinte, *siehe* Dornentinte
 Schreibpinsel, 133
 Schwarzdorntinte, *siehe* Dornentinte
 schwarze Tinte, 136
 Sepiastift, 133
 Sepiatinte, 136
 Silberstift, 133
 Tinte, 135
 Tontafel, 134
- Tusche
 Antimongelb, 137
 Auripigment, 137
 Azurit, 137
 Beinschwarz, 137
 Bleigelb, 137
 Bleiweiss, 137
 Caeruleum, 137
 China~, 137
 Eichenrindenschwarz, 137
 Elfenbeinschwarz, 137
 Grünspan, 137
 Indigo, 138
 Japan~, 138
 Karmin, 138
 Königsblau, 138
 Kohlschwarz, 138
 Korkscharz, 138
 Krapp-Karmin, 138
 Lapislazuli, 138
 Malachit, 138
 Mandelkernschwarz, 138
 Mennige, 138
 Ocker, 138

- Ocker, gebrannt, 138
 Pflirsichkernschwarz, 139
 Rebenschwarz, 139
 Scharlach, 139
 Schwerspat, 139
 Siena, 139
 Siena, gebrannt, 139
 Skriptol, 137
 Umbra, gebrannt, 139
 Veroneser Braun, 139
 Weidenschwarz, 139
 Zinnober, 139
 Tuschepinsel, 134
 Tuschestein, 139
 Wachstafel, 134
 Weißdornfarbe, *siehe* Dornentinte
 Zeichenkohle, 134
 Schuhe, 139–140
 Bergstiefel, 139
 Elfenstiefel, 139
 Kampfstiefel, 140
 Kletter~, 140
 Reitstiefel, 140
 Seestiefel, 140
 Spinnen~, 140
 Wanderstiefel, 140
 Schusswaffen, 82
 Schußwaffen, 87
 Schwarzpulver, 124
 Schwert
 Backsword, 57
 Bastard~, 57
 Bidenhänder, 57
 Breit~, 57
 Broadsword, 58
 Claymore, 58
 Zwerg, 58
 Drusus, 55
 Flamberge, 58
 Gladius, 55
 jap. ~, 58–61
 Katzbalger, 55
 Keltisches Kurz~, 55
 Khopesh, 58
 Kurz~, 55
 Lang~, 56–58
 keltisch, 58
 Richt~, 58
 Speer, 35, 80–81
 normaler, 81
 Spezialisierung
 Nahkampfwaffe, 34
 Schusswaffen, 35
 Sphäre, 317
 Haupt~, 317
 Neben~, 317
 Spitzbube, 291
 Abenteurer, 295
 Akrobat, 295
 Assassin, 296
 Bandit, 296
 Barde, 291
 Bettler, 297
 Bounty Hunter, *siehe* Kopfgeldjäger
 Burglar, *siehe* Einbrecher
 Cutpurse, *siehe* Taschendieb
 Detektiv, 300
 Dieb, 291
 Draufgänger, 302
 Einbrecher, 298
 Fence, *siehe* Hehler
 Hehler, 299
 Investigator, *siehe* Detektiv
 Kopfgeldjäger, 298
 Schatzsucher, 293
 Schläger, 303
 Schmuggler, 301
 Schwindler, 303
 Scout, 300
 Sicherheitsmann, 304
 Skalde, 292
 Spion, 302
 Taschendieb, 299
 Thug, *siehe* Schläger
 Troubleshooter, *siehe* Sicherheitsmann
 Stab, 77
 Bergstock, 77
 der Nacht, 79
 der Schlacht, 79
 der Sicht, 79
 der Stille, 79
 der Wunder, 80
 des Mondlichtes, 78
 des Schreibens, 79
 Rilantaver's, 77
 Stangenwaffe, 35
 Ahlspieß, 74
 Ango, 74
 Awl pike, *siehe* Ahlspieß
 Bardiche, *siehe* Bartaxt
 Bartaxt, 74
 Bec de corbin, *siehe* Rabenschnabel
 Berdische, *siehe* Bartaxt
 Breschenmesser, *siehe* Kuse
 Corsesca, *siehe* Korseke
 Enterhaken, 77
 Fauchard, *siehe* Kriegssense
 Fauchard-fork, *siehe* Gabelsense
 Forke, *siehe* Kriegsgabel
 Friauler Spieß, *siehe* Korseke
 Gabelsense, 75
 Glaive, *siehe* Glefe

- Glaive-Guisarme, 75
 Glefe, 75
 Guisarme, *siehe* Stangenbeil
 Guisarme-Voulge, *siehe* Helmbarde
 Hakensense, 75
 Halberd, *siehe* Hellebarde
 Halparte, *siehe* Helmbarde
 Hellebarde, 75
 Helmbarde, 75
 Helmbarte, 75
 Hook Fauchard, *siehe* Hakensense
 Knebelspieß, 75
 Korseke, 75
 Kriegsgabel, 75
 Kriegssense, 76
 Kuse, 76
 Kwon Do, 77
 Lochaber Axt, *siehe* Helmbarte
 Luzerner Hammer, 76
 Military fork, *siehe* Kriegsgabel
 Mordaxt, *siehe* Luzerner Hammer
 Naginata, 77
 Ochsenzunge, 76
 Partisane, 76
 Pike, 74
 Pilum, 76
 Rabenschnabel, 76
 Ranseur, *siehe* Knebelspieß
 Roncone, *siehe* Hellebarde
 Rossschinder, 76
 Saufeder, 76
 Stangenbeil, 77
 Voulge, *siehe* Helmbarte
- Stein**
 Achat, 439
 Almandin, 130
 Amethyst, 435
 Aquamarin, 435
 Aventurin, 439
 Bandachat, 440
 Bergkristall, 436
 Bernstein, 440
 Beryll, 436
 Chalzedon, 440
 Chrysopras, 440
 Citrin, 436
 Diamand, 437
 Edel~, 435
 Falkenauge, 441
 Feueropal, 437
 Granat, 130, 437
 Hämatit, 441
 Heliodor, 437
 Ioun, 446
 Jade, 441
 Jaspis, 441
 Blutjaspis, 441
 braun, 441
 gelb, 441
 Landschaftsjaspis, 441
 Leopardenjaspis, 441
 schwarz, 441
 Zebrajaspis, 441
 Karfunkelstein, 130
 Karneol, 442
 Koralle, 442
 Lapslatsuli, 442
 Milchopal, 442
 Mondstein, 443
 Moosachat, 443
 Moosopal, 443
 Morganit, 438
 Morion, 443
 Onyx, 444
 Padparadscha, 438
 Prasem, 444
 Rauchtupas, 438
 Regenbogenachat, 444
 Rosenquarz, 444
 Rubin, 438
 Saphir, 439
 Saphirquarz, 444
 Sarder, 445
 Sardonyx, 445
 Schmuck~, 439
 Smaragd, 439
 Tigerauge, 445
 Turmalin, 439
 Wolkenachat, 445
- Steinschleuder, 87
Steuer
 Gilde, 452
 Vermögens~, 451
 Zoll, 451
- Survival-Kit, 140**
 Alpin-Lehrplan, 150
 Bundeswehr, 153
 Buschpiloten, 221
 Lüddecke, 168
 Nehberg, 144
 Pfadfinder, 213
 Rhamm, 217
 U.S. Air Force, 147
 Victorinox, 141
 Wiseman, 148
- THAC0, 320**
Transportbehälter, 222–225
 Brotbeutel, 222
 Bündel, 223
 Carnier, 223
 Gürteltasche, 223

- Gepäckrolle, 223
 Haversack, *siehe* Brotbeutel
 Hudson-Bay-Pack, 223
 Kiepe, 223
 Kiste, 223
 Knappsack, *siehe* Tornister
 Kraxe, 223
 Kuriertasche, 224
 Mantelsack, 224
 Packrahmen, *siehe* Kraxe
 Packsack, 224
 Pfeilköcher, 224
 Pfeilsack, 222, 225
 Ranzen, *siehe* Tornister
 Rucksack, 225
 Seekiste, 225
 Seesack, 225
 Tornister, 225
 Tragegeschirr, 225
 Tragegestell, *siehe* Kraxe
 Truhe, 225
 Trefferbonus, 33
 Trident, *siehe* Dreizack
 Waffen
 feine, 31
 magische, 31
 Meisterstücke, 32
 Waffenfähigkeit, 34
 Waffengeschwindigkeit, 33
 Werkstoffe, 226–231
 Werkzeug, 231–236
 Amboß, 234
 Bohrer, 235
 Bohrmaschinen, 235
 Chirurgenbesteck, 232
 Diebeswerkzeug, 231
 Esse, 234
 Fallenset, 232
 Hammer, 234
 Handbeil, 235
 Heilertasche, 232
 Klumpf, 235
 Meissel, 234
 Nähzeug, 232
 Schleifstein, 232
 Abziehstahl, 232
 Belgischer Brocken, 233
 Bimstein, 232
 Black Arkansas, 233
 Buntsandstein, 233
 Chirurgenstein, 233
 Haihaut, 233
 Hard Arkansas, 233
 Kalksandstein, 234
 Keramik 1200, 234
 Keramik 6000, 234
 Keramik 800, 234
 Keramik 8000, 234
 Ölstein, 233
 Schiefer, 234
 Soft Arkansas, 233
 Streichriemen, 233
 Wasserstein, 233
 Witchita, 233
 Schmiede~, 234
 Schnitz~, 234
 Spaltklinge, 235
 Stichsäge, 235
 Wippdrehbank, 235
 Zange, 236
 Ziehklinge, 235
 Zugbank, 236
 Zugmesser, 236
 Wintersport, 236
 Schlittknochen, 236
 Schneeschuhe, 236
 Ski, 236
 Wizard, *siehe* Zauberer
 Wurfanker, 94
 Wurfgeschosse, 81–82
 Bombe, 81
 Brandbombe, 81
 Brandflasche, 81
 Dart, *siehe* Wurfpeil
 Schrapnell, 81
 Shuriken, *siehe* Wurfstern
 Wurfpeil, 81
 Wurfstern, 82
 Wurfspieß, 81
 Zahl eingesetzter Waffen, 249
 Zahlungsmittel, 237
 Bronze, 237
 Gold, 237
 Kupfer, 237
 Platin, 237
 Silber, 237
 Zauberer, 304
 Akademiker, 305
 Amazon Sorceress, 305
 Anagakok, 307
 Elementalist, 308
 Hexe, 314–317
 grau, 316
 schwarz, 316
 weiß, 317
 Kriegszauberer, 309
 Magier, 309
 Medizinmann, 313
 Militant Wizard, *siehe* Kriegszauberer
 Mystiker, 310

- Patrizier, 312
- Savage Wizard, *siehe* Mediziner
- Warlock, *siehe* Hexe
- Witch, *siehe* Hexe
- Wu Jen, 317
- Zaubertrank, 238
- Zertrümmerungswaffe, 35, 61–63
 - Club, *siehe* Keule
 - Dreschflegel, 61
 - Flegel, 62
 - Footman's flail, *siehe* Dreschflegel
 - Horseman's flail, *siehe* Flegel
 - Kette, 62
 - Keule, 62
 - Kriegshammer, 62
 - Mace, *siehe* Streitkolben
 - Manrikugusari, 62
 - Morgenstern, 62
 - doppelt, 62
 - dreifach, 63
 - Morning Star, *siehe* Morgenstern
 - Nunchaku, 63
 - Ochsenherde, 63
 - Rabenschnabel
 - Reiter, 63
 - Sai, 63
 - Streithammer
 - Fußvolk, 63
 - Reiter, 63
 - Streitkolben
 - Brabantbengel, 63
 - Fußvolk, 63
 - Kaktusblüte, 63
 - Reiter, 63
 - Tonfa, 63
 - Warhammer, *siehe* Kriegshammer
- ZEW, 249, *siehe* Zahl eingesetzter Waffen

Regel-Erweiterungen, Rüstungen, Waffen und Ausrüstung für Rollen-Spiele

Jobst-Hartmut Lüddecke

31. August 1999