

Memoria
Myrana
DAS MYRANOR-FANZINE

MYRANISCHES ARSENAL

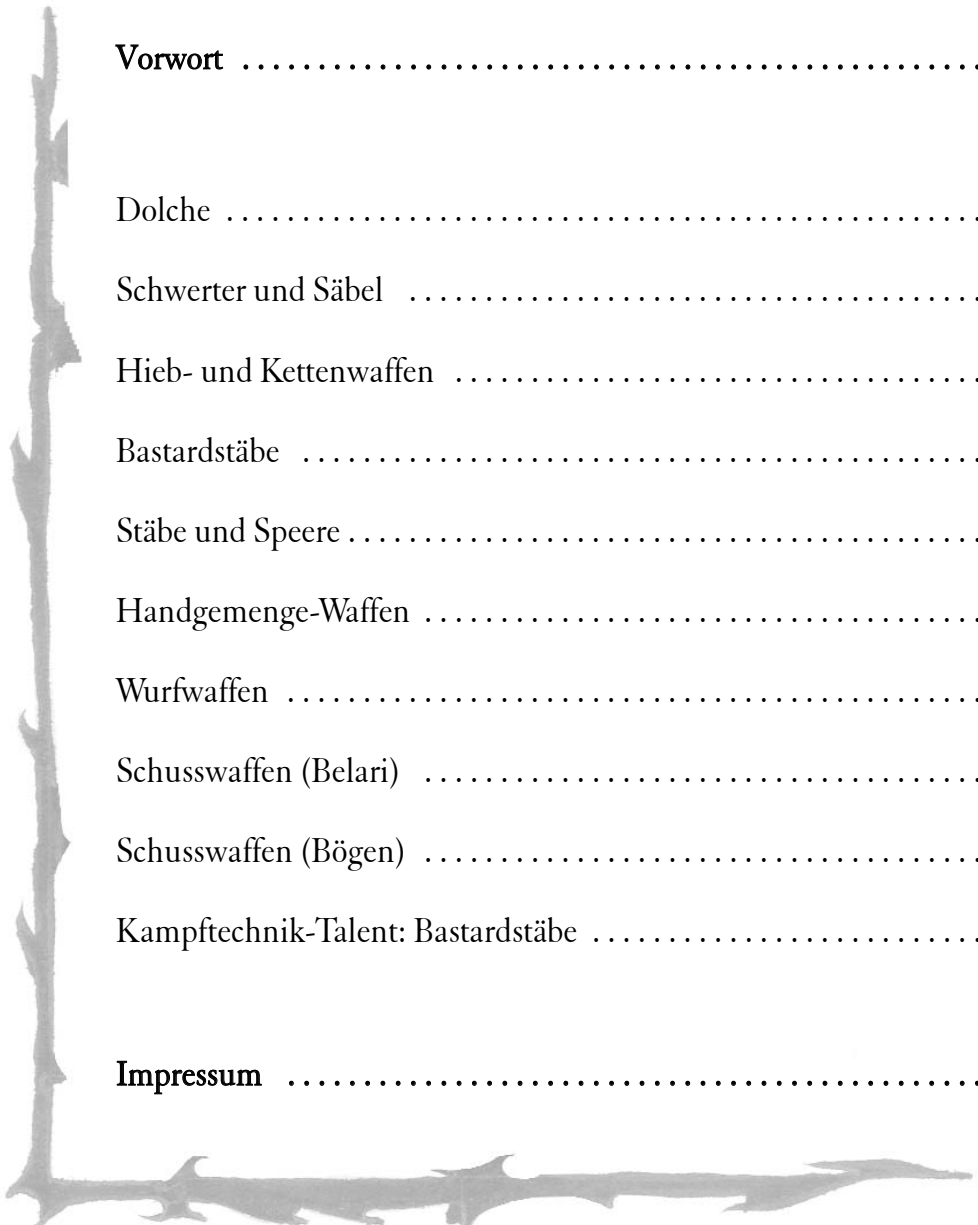


©Xamaril
2004



ÍNHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	1
Dolche	2
Schwerter und Säbel	4
Hieb- und Kettenwaffen	6
Bastardstäbe	8
Stäbe und Speere	11
Handgemenge-Waffen	15
Wurfwaffen	17
Schusswaffen (Belari)	18
Schusswaffen (Bögen)	20
Kampftechnik-Talent: Bastardstäbe	22
Impressum	23





VORWORT

Die folgenden Seiten widmen sich der Anpassung der Waffen der Myranor-Basisbox an das aktuelle DSA4 Regel- und Kampfsystem, das in der offiziellen Box "Schwerter und Helden" und der Spielhilfe "Aventurisches Arsenal" ausführlich behandelt wird.

Es handelt sich beim "Myranischen Arsenal" um eine inoffizielle Spielhilfe, die von aktuellen und zukünftigen offiziellen Angaben abweichen kann.

Aus urheberrechtlichen Gründen werden hier nur jene Waffenwerte angegeben, die tatsächlich einer Anpassung an DSA4 bedürfen. Die hier fehlenden Angaben wie TP, BF, Länge und Preis wurden nicht verändert können daher einfach den offiziellen Werken "Wege nach Myranor" und "Handelsfürsten & Wüstenkrieger" entnommen werden.

Die Werte der in Myranor und Aventurien identische Waffen, wie die der Armbrust, können einfach den DSA4 Publikationen entnommen werden. Die Beschreibungen der einzelnen Waffen lehnen sich an die Kurzbeschreibungen der Waffen aus "Wege nach Myranor" S.101 und S.106 an.

Bei allen genannten Waffen und deren Werten handelt es sich stets um das übliche "Basismodell", ohne persönliche Anpassungen oder Verbesserungen.

Es ist allerdings anzumerken, dass es bei der recht hohen Entwicklung der myranischen Technomantie nicht unüblich ist, Waffen auf technomantische Weise zu verbessern und zu verzaubern. Dies kostet zu meist jedoch enorme Summen und bedarf zudem eines entsprechenden Fachwissens, so dass solche Waffen

außerhalb des Optimatenstandes selten zu finden sind. Anregungen zu myranischen Artefakten finden sie in der offiziellen Spielhilfe "Myranische Mysterien" S. 80 ff.

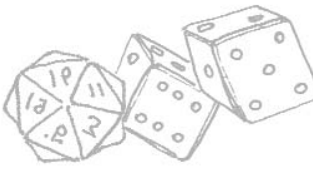
An dieser Stelle sein auch noch einmal ausdrücklich Alexander Hoffmann für die Konvertierung der Waffenwerte, sowie Bernadett Wunden und Renè Littek für die Illustrationen gedankt.

Meinungen, Kritik und Fragen zum "Myranischen Arsenal" sind uns selbstverständlich jederzeit willkommen! Kontaktadressen findet ihr auf unserer Webseite:

www.memoria.myrana.de

Ich wünsche euch viel Vergnügen mit dem "Myranischen Arsenal"!

Benjamin Filitz, Chefredakteur



DOLCHE

Chak

TP/KK: 12/5
WM: -1/-1
INI: -1
DK: H
Bem.: -
Talente: Dolche oder Säbel
Besonderheiten: siehe Waqqif
WfM: siehe Waqqif

Selten sieht man einen Abishai ohne sein Chak, ein langes Messer, das häufig in Verbindung mit kleinen Rund- und Faustschilden eingesetzt wird.

In vielen imperialen Städten genießt das Chak einen Ruf als Meuchlerwaffe, was wohl am stets verummten und geheimnisvollen Auftreten der Abishai liegt.

Garmesh

TP/KK: 12/4
WM: 0/-1
INI: 0
DK: H
Bem.: -
Talente: Dolche
Besonderheiten: siehe Schwerer Dolch
WfM: siehe Schwerer Dolch

Dieser „Allzweckdolch“ ist bei den bansumitischen Völkern genauso verbreitet, wie der Phugion im imperialen Norden.

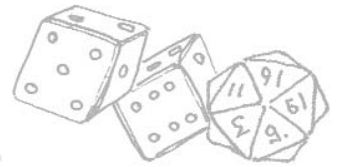
Dieser Krummdolch ist dem aventurischen Waqqif recht ähnlich und findet im Süden Myranors vom Brotmesser bis hin zur Meuchelwaffe Verwendung. Er ist eine der

gängigsten Waffen der Karoufi und wird auch für allerlei Alltagsaufgaben zweckentfremdet.

Haifänger

TP/KK: 12/4
WM: 0/-1
INI: 0
DK: HN
Bem.: -
Talente: Dolche
Besonderheiten: siehe Langdolch
WfM: siehe Langdolch

Der Haifänger ist auf den ersten Blick kaum von einem gewöhnlichen Langdolch zu unterscheiden. Er ist lediglich für den Kampf unter Wasser optimiert, hat meist schärfere Klingen und ist etwas anders ausbalanciert, als ein normaler Dolch. Zu finden ist er hauptsächlich in den Küsten- und Sumpfgebieten Myranors.



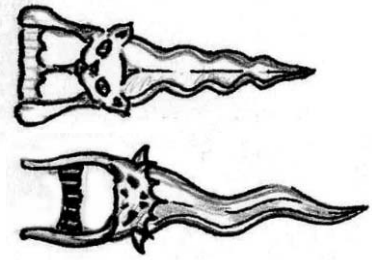
TP/KK: 12/4
WM: 0/-1
INI: -1
DK: H
Bem.: -
Talente: Dolche
Besonderheiten: siehe Basiliskenzunge
WfM: siehe Basiliskenzunge

TP/KK: 12/4
WM: 0/0-1
INI: 0
DK: H
Bem.: -
Talente: Dolche
Besonderheiten: siehe Schwerer Dolch
WfM: siehe Schwerer Dolch

TP/KK: 12/4
WM: 0/0
INI: 0
DK: H
Bem.: -
Talente: Dolche
Besonderheiten: siehe Langdolch
WfM: siehe Langdolch

Karsh

Beim Karsh handelt es sich um einen Stoss- oder Schlagdolch, dessen Griff quer zur flammenförmigen Klinge angebracht ist. Er stammt aus Makshapuram und ist vor allem bei den Amaunir beliebt.



Phugion

Phugion (Pl. Phugien) ist eine Sammelbezeichnung für myranische Dolche. Meist ist aber der schwere Offiziersdolch der Myrmidonen gemeint, der häufig keinerlei Parierstange besitzt.

Su'Run

Zusammen mit dem Su'Thalun und dem Su'Arka gehört dieser Ritualdolch zu den gebräuchlichsten Ritualgegenständen Era'Sumus. Er wird ausschließlich an Geweihte vergeben und findet sowohl bei diversen kultischen, als auch bei magischen Handlungen Verwendung.



SCHWERTER UND SÄBEL

TP/KK: 11/4
WM: 0/0
INI: +1
DK: N
Bem.: -
Talente: Säbel
Besonderheiten: siehe Amazonensäbel
WfM: siehe Amazonensäbel

Chrattac-Krummschwert

Das Chrattac-Krummschwert ist ein großes, vielfach gezacktes Schwert das einen äußerst gefährlichen Eindruck macht und die böartige Aura der geheimnisvollen Chrattac eindrucksvoll untermauert.

Die Griffe der Chrattac-Krummschwerter sind allerdings derart geformt, dass es für Nicht-Chrattac unmöglich ist, ein Chrattac-

Schwert im Kampf zu führen. Einige wagemutige Konstrukteure sollen es allerdings schon versucht haben, den Griff der Schwerter zu modifizieren oder gänzlich zu ersetzen, so dass er auch von Nicht-Chrattac verwendet werden kann: Bisher wohl ohne nennenswerten Erfolg.



Lev'thas-Klinge

Diese Waffe entstammt der Insel Era'Sumu. Ihre Klinge ist leicht gebogen, aber an beiden Seiten geschärft.

Die Lev'thas Klinge ist im Imperium nur selten anzutreffen und nur wenige verstehen sich darauf, eine dieser edlen Klingen effektiv zu führen. Selbst auf Era'Sumu sind Lev'thas Klingen fast ausschließlich in den Reihen von Lev'thas Speeren und einiger anderer ausgebildeter Krieger zu finden.

Vierorts wird man müde belächelt werden, wenn man mit einem solchen vermeintlichen „Käsemesser“ in den Kampf zieht.

TP/KK: 11/4
WM: 0/0
INI: 0
DK: N
Bem.: -
Talente: Schwerter oder Fechtwaffen
Besonderheiten: siehe Langschwert
WfM: siehe Langschwert

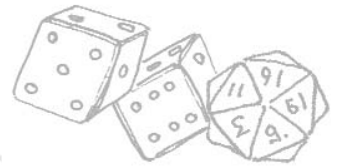
Phasganon

Das Phasganon ist ein langes Schwert mit gerader Klinge.

Es ist eine der wenigen Waffen Myranors, die den aventurischen Fechtwaffen ähnelt und wird fast wie ein Rapier gehandhabt.



TP/KK: 11/4
WM: 0/0
INI: 0
DK: N
Bem.: -
Talente: Schwerter oder Fechtwaffen
Besonderheiten: siehe Rapier
WfM: siehe Rapier



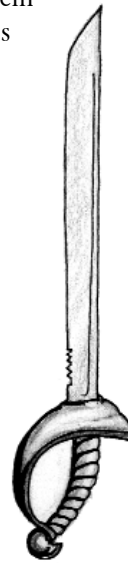
Serovermesser

TP/KK: 12/4
WM: 0/0
INI: 0
DK: N
Bem.: -
Talente: Säbel
Besonderheiten: siehe Entermesser
WfM: siehe Entermesser

Das Serovermesser ist ein klassisches Entermesser, das selten mit gezielten Schnitten oder Stichen geführt wird, sondern bei groben Schlägen seine Wirkung am besten entfalten kann.

Der Griff wird häufig mit einem Schutzbügel versehen, der die Hand im Kampf schützen soll.

Zuweilen sieht man auch Exemplare, deren Klinge zusätzlich mit einer Art „Sägeblatt“ versehen ist. Der praktische Nutzen ist allerdings recht gering und so dient diese Ausschmückung



wohl eher der Abschreckung, denn der Effektivität.

Serovermesser findet man fast überall im und auch außerhalb des Imperiums, vor allem aber bei Seefahrern wie den Serovern, den Abishai oder auch den Hjal-dingern.

TP/KK: 12/3
WM: 0/0
INI: 0
DK: N
Bem.: -
Talente: Säbel
Besonderheiten: siehe Khunchomer
WfM: siehe Khunchomer

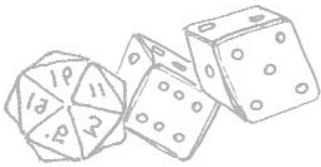
Spälter

Dieser, dem aventurischen Khunchomer recht ähnliche Krummsäbel, ist in und um die Nakarmar recht beliebt.

TP/KK: 12/4
WM: 0/0
INI: +1
DK: N
Bem.: -
Talente: Schwerter oder Säbel
Besonderheiten: siehe Säbel
WfM: siehe Säbel

Spathu

Der Spathu ist ein einfacher, sehr verbreiteter Reitersäbel.



HIEB- UND KETTENWAFFEN

TP/KK: 11/4

WM: -1/-1

INI: -1

DK: HN

Bem.: -

Talente: Hieb Waffen

Besonderheiten: siehe Keule

WfM: siehe Keule

bei zweihändiger Führung:

TP/KK: 12/4

WM: 0/-1

INI: 0

DK: NS

Bem.: z

Talente: Zweihandhieb Waffen

Besonderheiten: siehe

Echsische Axt

WfM: siehe Echsische Axt

bei einhändiger Führung

(ab KK 15+):

TP/KK: 13/5

WM: 0/-2

INI: -1

DK: N

Bem.: -

Talente: Hieb Waffen

Besonderheiten: siehe

Echsische Axt

WfM: siehe Echsische Axt

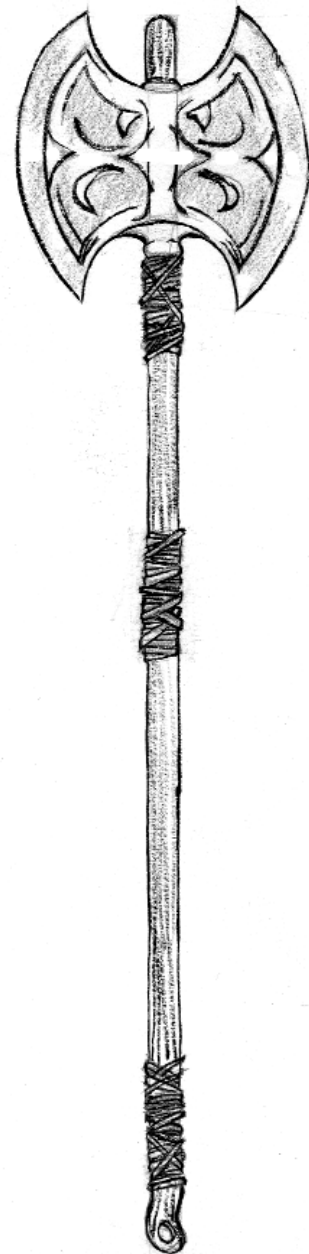
Friedensstifter

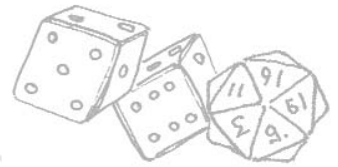
Der Friedensstifter ist ein einfacher, kurzer Knüppel oder Schlagstock, der meist noch mit einigen Metallbändern oder Beschlägen verstärkt wurde. Man findet sie im gesamten Imperium, denn sie sind einfach zu gebrauchen und kosten wenig, was sie vor allem bei Zivilisten zu einer beliebten Selbstverteidigungswaffe macht.

In Gebieten wie der Magokratie Xarxaron, in denen auch die Freien nur wenige Rechte genießen, ist der Friedensstifter oft die einzige Waffe, die keinerlei Restriktionen unterworfen ist.

Reiteraxt

In Myranor findet man diese langstieligen Äxte fast bei allen Völkern und Kulturen, die den Reiterkampf praktizieren. Sie ähnelt sehr den aventurischen Echsensäxten, ihr Blatt ist jedoch meist deutlich kürzer.





bei zweihändiger Führung:

TP/KK: 12/3

WM: 0/-1

INI: 0

DK: NS

Bem.: z

Talente: Zweihandhiebaffen

Besonderheiten: siehe
Streitkolben

WfM: siehe Streitkolben

oder bei einhändiger Führung
(ab KK 15+):

TP/KK: 13/4

WM: 0/-2

INI: -1

DK: N

Bem.: -

Talente: Hiebaffen

Besonderheiten: siehe
Streitkolben

WfM: siehe Streitkolben

Stabkeule

Die vielfältigen Stabkeulen entstammen einer ähnlichen Tradition wie die myranischen Bastardstäbe: An einem langen Stab ist ein Keulenkopf angebracht, der je nach Rasse, Volk und Waffenträger verschiedenste Formen annehmen kann. Von einfachen, aber effektiven Metallbeschlägen bis hin zu kunstvoll gestalteten Figuren oder sogar vergoldeten Schädeln sind der Phantasie dort keine Grenzen gesetzt.

Die brutale Zerstörungskraft der Stabkeule macht sie besonders bei den Leonir und den Barumun zu einer beliebten Waffe.

Hornissenstachel

Der Hornissenstachel ist eine einfache Kettenwaffe, die allerdings den Hektagu vorbehalten ist und innerhalb der Myriaden als eine Art Rang- oder Ehrenabzeichen fungiert. Er ähnelt dem aventurischen Kettenstab, ist aber bisweilen auch mit kurzen Klingen anstelle eines zweiten Griffes ausgestattet.

TP/KK: 13/4

WM: +1/0

INI: +2

DK: HN

Bem.: z

Talente: Kettenstab

Besonderheiten: siehe
Kettenstab

WfM: siehe Kettenstab

Skorpionsstachel

Der Skorpionsstachel ist die myranische Variante des Morgensternes: Eine Kette verbindet einen kurzen Griff und einen rautenförmigen Ende, das mit vier, selten auch sechs oder acht Klingen bestückt ist.

Skorpionsstachel werden häufig in Verbindung mit einem Schild geführt, womit sich der Kämpfer vor dem manchmal unkontrollierbaren zurückschwingen der Kette schützen kann.



TP/KK: 14/2

WM: -1/-2

INI: -1

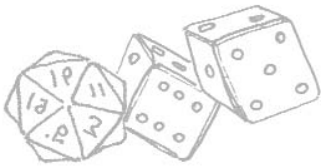
DK: N

Bem.: -

Talente: Kettenaffen

Besonderheiten: siehe
Morgenstern

WfM: siehe Morgenstern



BASTARDSTÄBE

bei einhändiger Führung
(ab KK 15+):

TP/KK: 13/5

WM: 0/-2

INI: -1

DK: N

Bem.: -

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe
Bastardstäbe

WM: siehe Bastardstäbe

bei zweihändiger Führung:

TP/KK: 12/4

WM: 0/-1

INI: 0

DK: NS

Bem.: z

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe
Bastardstäbe

WM: siehe Bastardstäbe

Chu'Ur

Das Chu'Ur gleicht zwar einer herkömmlichen Hellebarde, ist mit etwa einem Schritt Länge aber recht kurz, weshalb es eher den Bastardwaffen zuzurechnen ist.

Die Ban Bargui verwenden diese Waffen nicht nur im Nahkampf, sondern auch im Reiterkampf.

bei zweihändiger Führung:

TP/KK: 12/4

WM: 0/0

INI: 0

DK: NS

Bem.: z

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe
Bastardstäbe

WM: siehe Bastardstäbe

bei einhändiger Führung
(ab KK 15+):

TP/KK: 13/5

WM: 0/-1

INI: -1

DK: N

Bem.: -

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe
Bastardstäbe

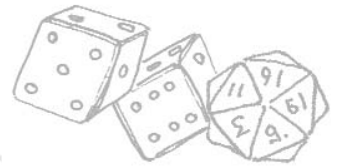
WM: siehe Bastardstäbe

Dreach

Der Dreach zählt zu den Bastardstäben und ähnelt dem aventurischen Schnitter, ist allerdings um einiges länger als dieser.

Ursprünglich entstammen sie den Ban Bagui, sind aber auch im Imperium bei vielen Kämpfern und Söldnern recht beliebt, da sie einfach zu handhaben sind.





Dur Lamach

bei zweihändiger Führung:

TP/KK: 12/4

WM: +1/-1

INI: +1

DK: NS

Bem.: z

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe Bastardstäbe

WfM: siehe Bastardstäbe

bei einhändiger Führung

(ab KK 15+):

TP/KK: 13/4 (Knauf)

TP/KK: 13/5

WM: -1/-2

INI: 0

DK: N

Bem.: -

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe Bastardstäbe

WfM: siehe Bastardstäbe

Hierbei handelt es sich um einen doppelt geschwungenen Bastardstab, bei dem an einem gebogenen Holzschaft eine gegenteilig geschwungene und gleichlange Klinge befestigt ist. In der Mitte ist die Waffe mit Metall- oder Bambusstreben verstärkt und mit Leder umwickelt, um dem Kämpfer einen besseren Halt zu gewährleisten. Am Schaftende befindet sich ein, als Gegengewicht dienender Metallknauf.

Diese Waffe ist in Eshbathmar und in der Umgebung der Nakramar gebräuchlich.

Meist finden sich nur profane Waffen im Umlauf. Verbesserte Versionen der Waffe, die verschwenkerisch verziert sind, befinden sich nur im Besitz der Tempelgarde Eshbathmars und gelten als unverkäuflich.



Kentema

bei zweihändiger Führung:

TP/KK: 12/4

WM: 0/0

INI: +1

DK: NS

Bem.: z

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe Bastardstäbe

WfM: siehe Bastardstäbe

bei einhändiger Führung (ab

KK 15+):

TP/KK: 13/5

WM: 0/-1

INI: 0

DK: N

Bem.: -

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe Bastardstäbe

WfM: siehe Bastardstäbe

Die Waffe der Myrmidonen. Die Waffe des Imperiums.

Fast die gesamte Infanterie der imperialen Truppen ist mit dieser Bastardwaffe ausgestattet, deren Besonderheit die große Dreikantklinge darstellt. Die gelungene Synthese zwischen Infanteriewaffe und leicht zu führender Nahkampfwaffe ist nicht zuletzt für die vielen Erfolge des Imperiums auf dem Schlachtfeld verantwortlich, auch wenn die großen Tage der Myrmidonen wohl inzwischen gezählt sind.

Da Kentemen in riesigen Stückzahlen hergestellt werden, sind sie relativ günstig zu bekommen und überall im Imperium verfügbar.





bei zweihändiger Führung:

TP/KK: 14/2

WM: 0/0

INI: 0

DK: NS

Bem.: z

Talente: Bastardstäbe

Besonderheiten: siehe Bastardstäbe

WfM: siehe Bastardstäbe

bei einhändiger Führung (ab KK 15+):

TP/KK: 15/3

WM: 0/-2

INI: -1

DK: N

Bem.: -

Talente: Bastardstäbe

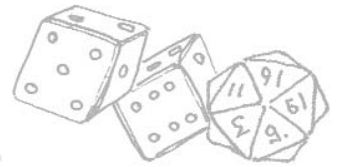
Besonderheiten: siehe Bastardstäbe

WfM: siehe Bastardstäbe

Schwertlanze

Schwertlanzen sind mit bis zu zwei Schritt Länge die größten gebräuchlichen Bastardwaffen, weshalb sie häufig auch im Reiterkampf eingesetzt werden.

Im Nahkampf finden sie in der Nakamar und vor allem bei den Leonir Verwendung, die meisten Menschen ziehen der Schwertlanze allerdings die kürzeren Bastardwaffen vor.



SPEERE UND STÄBE

TP/KK: 11/4
WM: 0/-1
INI: -1
DK: P
Bem.: z
Talente: Speere oder
Infanteriewaffen
Besonderheiten: siehe
Stoßspeer
WfM: siehe Stoßspeer

TP/KK: 12/4
WM: 0/-1
INI: -1
DK: S
Bem.: z w
Talente: Speere
Besonderheiten: siehe (Elf.)
Jagdspieß
WfM: siehe (Elf.) Jagdspieß

TP/KK: 13/3
WM: 0/-2
INI: 0
DK: S
Bem.: z
Talente: Infanteriewaffen oder
Speer
Besonderheiten: siehe Partisane
WfM: siehe Partisane

Ashariel-Lanze

Dieser leichte und recht lange Speer entstammt dem Volk der geflügelten und wird von ihnen sowohl im Nahkampf, als auch im Luftkampf eingesetzt.

In den Händen anderer Völker sind Ashariel-Lanzen kaum zu finden, denn im Vergleich zu anderen Speeren sind sie recht teuer und schwer zu beschaffen. Es gilt allerdings bei so manchem Honoraten

als erstrebenswert, die eigene Wand mit einer echten Ashariel-Lanze zu schmücken.

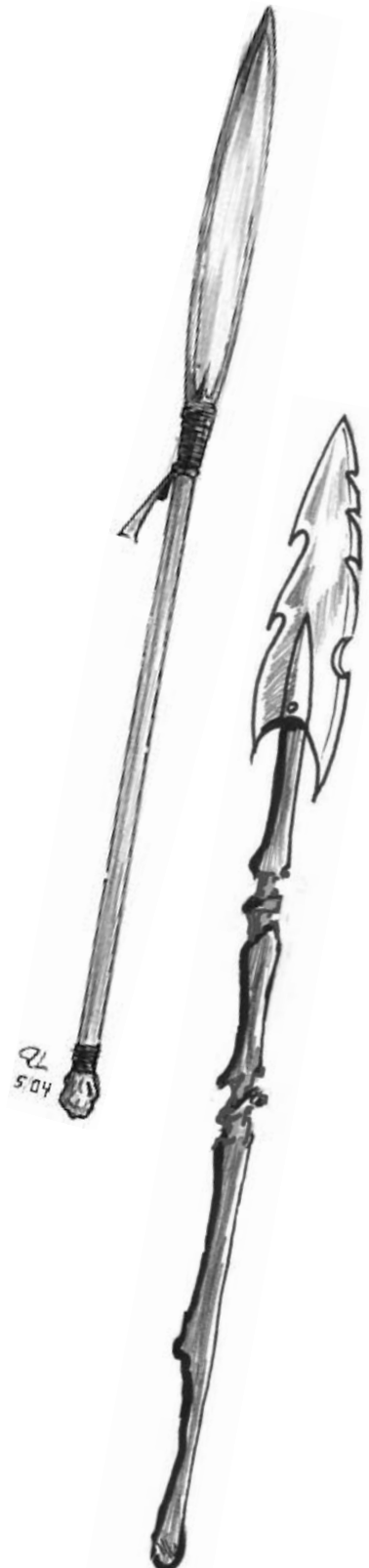
Caprodos

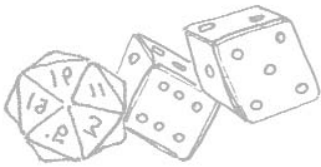
Der lange Stossspeer mit der auffällig breiten Spitze hat sich vor allem bei der Jagd vielfach bewährt, und so ist es nicht verwunderlich, dass man ihn in ganz Myranor in den Händen vieler (Großwild-)Jäger vorfindet. Selbstverständlich greifen auch Söldner gerne auf den robusten und effektive Caprodos zurück.

Chrattac-Speer

Ähnlich den Chrattac-Krummschwertern sind auch diese Waffen speziell mit speziellen Griffen versehen, die an die Gliedmassen der Chrattac angepasst wurden. So ist es auch bei den Chrattac-Speeren unmöglich, dass sie von einem Nicht-Chrattac im Kampf verwendet werden können.

Das Blatt der Chrattac-Speere gleicht dem der Caprodoren, ist allerdings zusätzlich mit abschreckend wirkenden Zacken versehen.





TP/KK: 12/4
WM: 0/-2
INI: -1
DK: S
Bem.: z w
Talente: Speere
Besonderheiten: siehe Speer
WfM: siehe Speer

TP/KK: 12/4
WM: 0/-2
INI: -1
DK: S
Bem.: z w
Talente: Speere
Besonderheiten: siehe Speer
WfM: siehe Speer

TP/KK: 12/4
WM: 0/-2
INI: -1
DK: S
Bem.: z w
Talente: Speere
Besonderheiten: siehe Speer
WfM: siehe Speer

TP/KK: 12/5
WM: -1/-3
INI: 0
DK: S
Bem.: z w
Talente: Speere
Besonderheiten: siehe
Holzspeer
WfM: siehe Holzspeer

Doros

Ein recht gewöhnlicher und weit verbreiteter Speer.

Allerdings gibt es vielerlei Geschichten von tapferen Helden die einsam, nur mit dem Doros bewaffnet, ganze Armeen von Daydral, Chrattac oder Drachen besiegt haben. Und wenn man ein paar Pekunos springen lässt, so kann

man vielleicht auch erfahren, wo die Waffe eines solch legendären Helden zu finden ist.

Fischforke

Die Fischforke ist eine zwei- bis vierzackige Forke, deren Spitzen gelegentlich mit Wiederhaken versehen sind.

Ursprünglich zum Fischfang geschaffen, wird sie mitunter auch im Unterwasserkampf eingesetzt und ist in Küstenregionen und bei den Risso und Loualil recht beliebt.

Knochenspeer

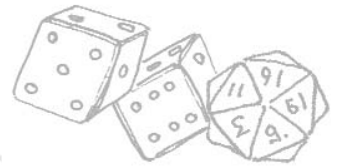
Dieser einhändige Speer stammt aus der Narkarmar und besitzt eine aus Knochen geschnitzte Spitze.

Pardir-Speer

Zum Pardir-Speer gibt es wenig zu sagen. Es handelt sich hierbei um einen einfachen, Holzspeer, der manchmal auch mit einer kurzen Metallspitze versehen ist.

Viele Pardir führen stets mehrere solcher Speere mit sich und setzen sie sowohl im Nahkampf, als auch zum Wurf auf kurze Distanzen ein.





TP/KK: 14/4
WM: -1/-2
INI: -2
DK: P
Bem.: z
Talente: Speere oder
Infanteriewaffen
Besonderheiten: siehe Pike
WfM: siehe Pike

TP/KK: 14/4
WM: -1/-2
INI: -1
DK: SP
Bem.: z
Talente: Speere oder
Infanteriewaffen
Besonderheiten: siehe Pike. Der
Stoßdorn verursacht unter
dem Talent Speere geführt
1W+6 TP.
Die Attacke ist in diesem Fall
um 3 Punkte erschwert, ge-
nauso wie die darauf folgende
Parade.
WfM: siehe Pike

TP/KK: 12/4
WM: 0/0
INI: +1
DK: NS
Bem.: z
Talente: Stäbe
Besonderheiten: siehe
Kampfstab
WfM: siehe Kampfstab

Rossmetzger

Diese überlange Infanteriewaffe trägt ihren Namen "Rossmetzger" nicht zu unrecht: Sie ist die Standartwaffe der Ekemeten, der imperialen Pikeniere. Mit ihrem seitlichen Haken eignet sie sich vorzüglich dazu, Tier und Reiter zu Fall zu bringen. Im Kampf Mann gegen Mann, oder gar im Nahkampf ist sie allerdings kaum sinnvoll zu gebrauchen.

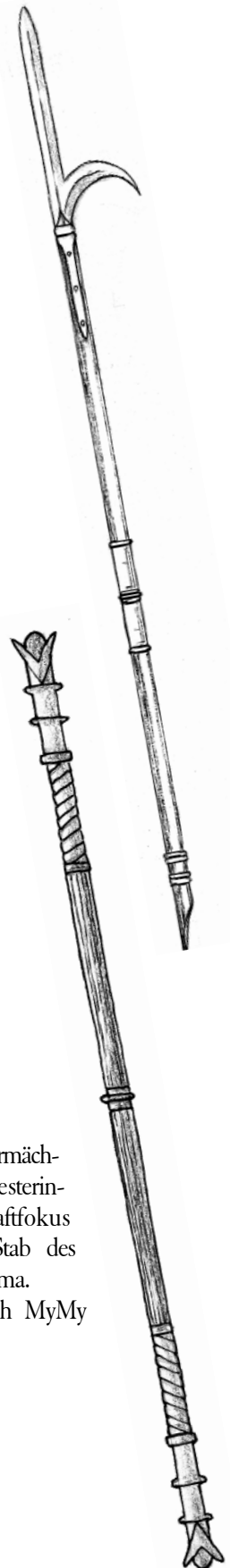
Ruakar

Ein dem Rossmetzger ähnelnder Speiß, der mit seiner langen Klinge auch für Hiebe geeignet ist und an dessen Klingentrückseite - exakt wie beim Rossmetzger - eine weitere, kürzere und gebogene, Klinge absteht. Vor der Klinge befindet sich, wie bei einem Rapier, ein Schutzbügel für die Hand des Kämpfers, an dem auch eine Sicherungsleine (um nicht von einem Sandsegler während des Kampfes zu stürzen) befestigt werden kann. Das Schaftende weist einen Dorn auf, mit dem die Waffe wie ein Speer geführt wird. Der Ruakar ist sehr lang und deshalb auch im Kampf gegen Skarabäenkämpfer in der Nakramar zu verwenden. Die Waffe findet bevorzugt auf Sandseglern Verwendung

Su'Arka

Der Su'Arka gleicht einem gewöhnlichen Kampfstab, ist aber häufig metallbeschlagen und zudem reich mit kultischen Zeichen und Symbolen verziert. Ähnlich dem Su'Talun ist auch der Su'Arka eine kultische Waffe, die nicht frei verkäuflich ist, sondern im Kult der Satu Verwendung findet. Die Priesterinnen der Satu erhalten den Su'Arka, zusammen mit dem Su'Run, bei ihrer Weihe und dient

den zaubermächtigen Priesterinnen als Kraftfokus und als Stab des Hauses Icema. (Siehe auch MyMy S.49-51)





TP/KK: 12/4

WM: 0/-3

INI: -1

DK: S

Bem.: -

Talente: Speere

Besonderheiten: siehe Dschadra

WfM: siehe Dschadra

Su'Talun

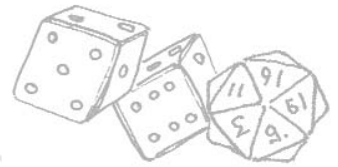
Dieser erasumische Speer ist herkömmliche Waffe, sondern ein Ritualspeer der Lev'tha-Geweihtenschaft.

Zusammen mit dem Su'Run dient er den männlichen Geweihten Era'Sumus als Waffe, aber auch als magischer Fokus und lässt sich zudem mit verschiedenen Zaubern belegen. (siehe MyMy S. 51-52)

Ein Su'Talun ist käuflich nicht zu

erwerben und dient fast ausschließlich kultischen Zwecken, wodurch man ihn außerhalb Era'Sumus so gut wie nie zu Gesicht bekommt. Es erscheint logisch, dass in bestimmten Kreisen horrenden Summen dafür geboten werden, einem der wenigen auf dem Festland befindlichen erasumischen Krieger ihren Su'Talun "abzunehmen".





HANDGEMENGGE-WAFFEN

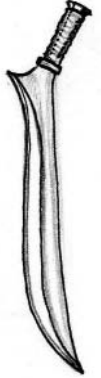
Drepani (Paar)

TP/KK: 11/3
WM: 0/0
INI: -1
DK: H
Bem.: -
Talente: Handgemengewaffe (Raufen) / Parierwaffen (SP)
Besonderheiten: siehe Panzerarm
WfM: siehe Panzerarm

Diese merkwürdigen Krumdolche sind ausschließlich paarweise anzutreffen. Die Klinge ist gebogen, sehr breit und nur an einer Seite geschärft. Durch den abgelenkten Griff gestaltet sich der Kampf mit diesen Waffen zuweilen schwierig, allerdings ist es dadurch möglich, die Waffe zum Parieren an den Unterarm anzulegen, und den Schlag so gleichsam mit dem Arm zu parieren. Bei einem geübten Kämpfer wirkt es fast so, als wären

Waffen und Person miteinander verschmolzen und die Drepani lediglich eine Erweiterung seiner natürlichen Arme.

Besonders häufig kann man die Drepani in den Händen der Amaunir, aber auch in denen der Vesai und Neristu finden. Selbst mit Drepani bewaffnete Pardin sollen schon gesehen worden sein.



Katzenkrallen

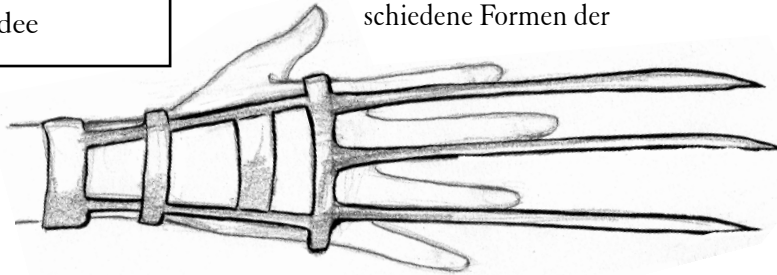
TP/KK: 12/4
WM: 0/-2
INI: 0
DK: H
Bem.: -
Talente: Handgemengewaffe (Raufen)
Besonderheiten: siehe Orchidee
WfM: siehe Orchidee

Katzenkrallen bestehen aus einem langen gepanzerten Handschuh, der mit vier dünnen, leicht gebogenen Klingen ausgestattet ist, welche die ausgefahrenen Krallen einer Katze nachahmen.

Verbreitet sind sie vor allem in den Arenen Myranors, aber auch die Ashariel haben verschiedene Formen der

Katzenkrallen entwickelt.

Die feliden Rassen haben solche Waffen selbstverständlich nicht nötig, und blicken meist mit gewisser Verachtung auf die naiven Imitate ihrer natürlichen Krallen.



Unterarmklingen

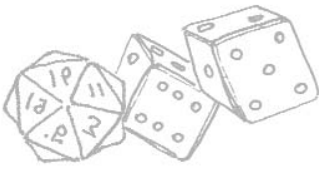
TP/KK: 12/3
WM: 0/0
INI: -1
DK: H
Bem.: -
Talente: Handgemengewaffe (Raufen) / Parierwaffen (SP)
Besonderheiten: siehe Panzerarm
WfM: siehe Panzerarm

Diese Klingen werden mit Lederriemen so auf den Unterarm des Trägers geschnallt, dass sie ein Stück über die geballte Faust hinausragen.

Unterarmklingen sind eine beliebte Waffe bei Schlägern und zwielichtigen Gesellen, die ihren Argumenten etwas mehr Nachdruck verleihen wollen, aber auch bei den Ashariel finden sie in leicht ver-

änderten Formen Verwendung (siehe auch Katzenkrallen).

Die Chratatc setzen ebenfalls vielfach Unterarmklingen ein, wobei diese dann chratatc-typisch mit wilden Zacken versehen sind.



TP/KK: 12/4
WM: -1/-1
INI: 0
DK: HN
Bem.: -
Talente: Handgemengewaffe (Raufen)
Besonderheiten: Eine Schwanzwaffe kann mit dem waffenlosen Manöver Schwanzschlag eingesetzt werden. Die Waffe erzeugt im waffenlosen Kampf echte TP, selbes gilt auch für den bewaffneten Nahkampf. Bei Paraden gegen Waffen gilt ein Schwanzwaffenkämpfer als unbewaffnet.
WfM: siehe Veteranenhand

Schwanzwaffen

Alle intelligenten, schwanztragenden Spezies kennen eine Form der Schwanzwaffe, auch wenn die genaue Gestalt mitunter variiert.

Am häufigsten ist wohl die Variante einer schlanken, beidseitig geschärften Klinge, die auf den Schwanz aufgesteckt und mit Lederriemen fixiert wird. Keulen-

ähnliche Schwanzwaffen, die ähnlich einem Morgenstern mit diversen Zacken oder Nägeln bewehrt sind, sind seltener zu finden, aber besonders bei den Leonir recht beliebt.

Wer hat sich eigentlich diesen Schwanzhieb-Quatsch einfallen lassen?



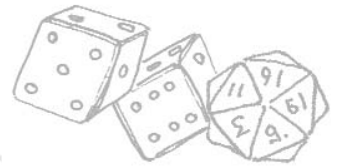
TP/KK: 13/3
WM: -1/-2
INI: 0
DK: H
Bem.: -
Talente: Handgemengewaffe (Raufen)
Besonderheiten: siehe Orchidee
WfM: siehe Orchidee

Tighrirkralle

Diese verruchte Meuchlerwaffe stammt aus Makshapuram und ähnelt der Katzenkralle, jedoch sind hier die meist giftgetränkten Klingen geschickt innerhalb des Handschuhes versteckt und werden erst kurz vor dem Angriff durch eine Sprungfedermechanik ausgefahren.

Der Besitz und Gebrauch solcher Waffen ist fast überall im Imperium

nicht gestattet, doch mit etwas Geduld lässt sich in jeder größeren Stadt ein Händler finden, der gegen entsprechende Bezahlung eine Tighrirkralle organisieren kann.



WURFWAFFEN

Bola

Die Bola ist identisch mit der Aventurischen Fledermaus, und wird auch in Myranor vor allem in Steppengebieten zur Jagd eingesetzt. (siehe MBK S. 94, AA S.88)



Flügelspeer

Dieser Wurfspieß wird bei verschiedenen Steppenvölkern, vor allem aber den Leonir, häufig verwendet. Seine Besonderheit ist das breite Blatt und die kurzen "Tragflügel" die seitlich angebracht

sind. Diese dienen dabei vor allem der Stabilisierung der Flugbahn, erlauben aber auch höhere Reichweiten, als bei einem gewöhnlichen Wurfspieß.

Talente: Wurfspieße
Besonderheiten: siehe Wurfspieß
WfM: siehe Wurfspieß

Klingenbumerang

Die Kanten dieser aus der Nakamar stammenden, gebogenen Wurfhölzer sind mit Metallstreifen oder Klingen versehen.

Im Gegensatz zu den bei Vorführungen beliebten Übungsbumerangs kehren Klingenbumerangs glücklicherweise nicht zu ihrem Werfer zurück, denn ein solches Kunststück könnte ange-

sichts der scharfen Kanten leicht tödlich enden.

Da ein Bumerang keine gerade Flugbahn beschreibt ist es nur nach ausreichender Übung möglich, überhaupt ein Ziel zu treffen; in dichtem Dschungel oder in Städten ist es selbst für einen meisterlichen Werfer nahezu unmöglich, den Bumerang an sein Ziel zu führen.

Talente: Diskus
Besonderheiten: siehe Kampfdiskus
WfM: siehe Kampfdiskus

Nandoros

Nandoren sind kurze und recht schwere Wurfspieße, die vollständig aus Metall bestehen und sinnvoll nur auf kurze oder Mittlere Distanzen einsetzbar sind.

Verwendung finden sie in einigen wenigen Myriaden oder regionalen Infanterieeinheiten.

Talente: Wurfspieße
Besonderheiten: siehe Wurfspieß
WfM: siehe Wurfspieß



SCHUSSWAFFEN (BELARI)

Belari

Faust-Bela

Laden: 2 Aktionen

Talente: Armbrust

Besonderheiten: siehe Balestrina

WfM: siehe Balestrina

Leichte-Bela

Laden: 4 Aktionen

Talente: Armbrust

Besonderheiten: siehe Balestra

WfM: siehe Balestra

Schwere-Bela

Laden: 30 Aktionen

Talente: Armbrust

Besonderheiten: siehe Arbalette

WfM: siehe Arbalette

Scharfschützen-Bela

Laden: 30 Aktionen

Talente: Armbrust

Besonderheiten: siehe Arbalette

WfM: siehe Arbalette

Belari sind sowohl beim Militär, als auch bei Söldnern und Abenteurern beliebte und weit verbreitete Torsionswaffe.

Um den Lauf der Bela sind vier Karetanfedern angeordnet, die an der Mündung befestigt sind und durch einen Ladestock oder einen Griff am Lauf gespannt werden. Nachdem ein Bolzen eingelegt wurde lässt ihn ein einfacher Auslösungsmechanismus aus dem Lauf herausschießen.

Belari gibt es in verschiedenen Größen und Ausführungen:

Die **Faust-Bela** ist klein, leicht und durch einen Griff am Lauf schnell zu spannen, hat allerdings nur eine geringe Reichweite. Sie ist bei den Amaunir sehr beliebt; da man sie leicht verstecken kann findet man sie aber auch bei Dieben und Meuchelmördern.

Leichte und schwere Belari werden mittels eines Ladestockes gespannt und sind zwar um einiges größer,

als Faust-Belari, aber auch deutlich effektiver. Zudem kann man ein Machira als Bajonett an den Lauf dieser Belari anbringen. Leichte Belari gehören zur Standartausrüstung eines jeden Myrmidonens, schwere Belari werden bei den Ekemeten und den Tokeden verwendet.

Die sehr seltenen und ungemein teuren **Scharfschützen-Belari** sind den schweren Belari recht ähnlich, allerdings werden sie aus hochwertigeren Werkstoffen gefertigt und mit einer Visiervorrichtung versehen. Scharfschützen-Belari werden nur von wenigen Elitetruppen eingesetzt und sind auf dem freien Markt kaum anzutreffen.

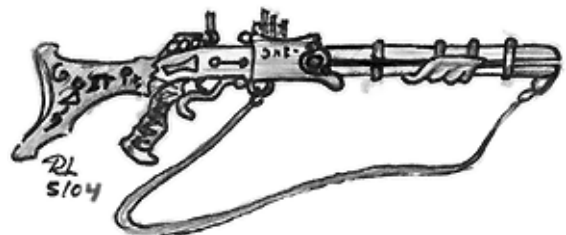
Alle Belari sind zwar recht einfach in der Handhabung, bedürfen aufgrund ihrer Feder- und Auslösungsmechanik allerdings einer regelmäßigen Pflege.



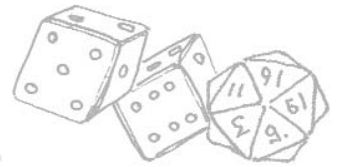
Faust-Bela



Leichte Bela



Scharfschützen-Bela



Harpunen

Faust-Harpune

Laden: 15 Aktionen

Talente: Armbrust

Besonderheiten: siehe Leichte Armbrust

WfM: siehe Leichte Armbrust

Harpunengewehr

Laden: 30 Aktionen

Talente: Armbrust

Besonderheiten: siehe Windenarmbrust

WfM: siehe Windenarmbrust

Diese Waffen ähneln in Bau und Funktionsweise zwar den Belari, wurden aber speziell für den Unterwasserkampf entwickelt.

Auch die Bolzen der Faust-Harpune und die kurzen Speere des Harpunengewehrs sind für den Einsatz im Wasser geformt.

Harpunengewehre werden im Gegensatz zu leichten oder schweren Belari nur selten mit einem Ladestock gespannt, meist werden an der Waffe montierte Hebel oder Winden genutzt.

Außerhalb des Wassers verlieren alle Harpunen an Reichweite und Durchschlagskraft.

Springdorn

Laden: 2 Aktionen

Talente: Armbrust

Besonderheiten: siehe Balestrina

WfM: siehe Balestrina

Der Springdorn ist eine Trickwaffe der Amaunir und Neristu, die aufgrund der besonderen Anatomie dieser Rassen auch ausschließlich ihnen verwendet werden kann.

Es handelt sich dabei um eine am Unterarm getragene Bela-Variante, deren Auslöser durch Anspannung

des vierten Fingers der Amaunir und Neristu aktiviert wird. Als Munition dient eine kurzer Vollmetall-Pfeil, der mitunter auch vergiftet ist. Größter Nachteil des Springdornes ist die extrem kurze Reichweite, die kaum über 5 Schritt hinausreicht.



SCHUSSWAFFEN (BÖGEN)

Laden: 4 Aktionen
Talente: Bogen
Besonderheiten: siehe Langbogen
WfM: siehe Langbogen

Laden: 3 Aktionen
Talente: Bogen
Besonderheiten: siehe Elfenbogen
WfM: siehe Elfenbogen

Laden: 3 Aktionen
Talente: Bogen
Besonderheiten: siehe Elfenbogen
WfM: siehe Elfenbogen

Laden: 2 Aktionen
Talente: Armbrust
Besonderheiten: siehe Balestrina
WfM: siehe Balestrina

Eshbati-Langbogen

Diese Langbögen stammen aus den Eshbathi der Narkarmar, und werden häufig vom Streitwagen aus eingesetzt; dies jedoch meistens zur Jagd. Die verwendeten Pfeile sind oft mit Knochenspitzen versehen, um kostbares Metall zu sparen.

Hornbogen der Ban Bargui

Wie der Name bereits sagt, stammt dieser Bogen von den Ban-Bagui. Er besteht allerdings nur zum Teil aus Horn, hauptsächlich werden für den Bau verschiedene Insektenrohstoffe benutzt, wodurch der Bogen ein recht uneinheitliches und wildes Aussehen bekommt.

Kentori-Bogen

Kurz gesagt: Kentori-Bögen gehören zu den besten Bögen Myranors. Sie werden nur aus den edelsten Materialien gefertigt, die im Norden des Kontinentes zu finden sind und erzielen unglaublich hohe Reichweiten, die nur noch von einer

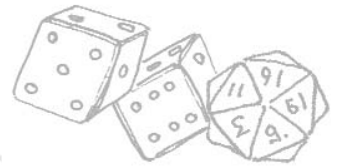
Kreuz-Bela

Der Name Kreuz-Bela mag etwas irritierend sein, denn hier handelt es sich nicht um eine Variante der Bela, sondern um eine Armbrust. Statt eines Metallbogens finden hier zwei Metallbögen Verwendung, die über kreuz angeordnet sind.



Scharfschützen-Bela übertroffen werden können. Auf kurze Entfernungen reichen sie allerdings nicht ganz an die Durchschlagskraft der Ban Bargui-Hornbögen heran.

Zu finden ist die Kreuz-Bela fast ausschließlich bei den Abishai, die meisten anderen Völker nutzen stattdessen normale Armbrüste oder Belari.



Sholai-Kurzbogen

Laden: 2 Aktionen
Talente: Bogen
Besonderheiten: siehe Kurzbogen
WfM: siehe Kurzbogen

Die Sholai haben diesen Kompositbogen entwickelt, der zwar nicht besonders ästhetisch ist, aber an die Temperaturen der Narkarmar bestens angepasst ist. Selbst die Sehne kann größter Hitze ausgesetzt sein, ohne an Spannkraft und Elastizität zu verlieren.

Ausserhalb der Narkarmar sind Sholai-Kurzbögen nur selten zu finden.

Windzunge

Laden: 3 Aktionen
Talente: Bogen
Besonderheiten: siehe Kompositbogen
WfM: siehe Kompositbogen

Ein in Eshbathmar und Umgebung verbreiteter Kompositbogen. Er ist meist bei den ortsansässigen Truppen und auf Sandseglern anzutreffen. Der Bogen ähnelt dem der Sholai, ist jedoch etwas länger. Diese Waffengattung entspringt

einer Verarbeitung aus Fischbein (und) oder Ghaalhorn und verfügt über eine beachtliche Durchschlagskraft.



KAMPFTECHNIK TALENT: BASTARDSTÄBE

Bastardstäbe (Bewaffneter Nahkampf)

Um den in Myranor weit verbreiteten Bastardstäben gerecht zu werden, führen wir hier das Kampftalent "Bastardstäbe" ein.

eBE: -2

Verwandte Fertigkeiten:

Infanteriewaffen, Stäbe (aventurisch: Zweihandhieb Waffen)

Mit diesem Talent

zu führende Waffen:

Dreach, Dur Lamach, Kentema, Schnitter, Schwertlanze

Besonderheiten:

Die genannten Waffen können zweihändig nach Belieben in den Distanzklassen Stangenwaffen und Nahkampf verwendet werden. Die Kampftechnik des Bastardstabes kann sowohl einhändig wie auch zweihändig ausgeführt werden.

Mögliche Manöver:

Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Formations-Parade, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingenschwall, Klingenschwall, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

WM:

Erlaubt: INI+1; WM +1/+1; Boni bei folgenden Manövern: Befreiungsschlag, Entwaffnen, Klingenschwall, Klingenschwall, Windmühle; Ermöglicht: Hammerschlag, Knaufschlag, Todesstoß;

Erschwerung der Entwaffnung des Waffenmeisters (erschwert um +2)

Steigern: E

Impressum

Das "Myranische Arsenal" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen „Das Schwarze Auge“ und „Myranor“.

Herausgeber: Benjamin Filitz
Kleine Klausstr. 6, 06108 Halle
Email: yemeth@memoria.myrana.de

Chefredakteur: Benjamin Filitz
Lektorat: Johannes Borgwardt, Memoria Myrana Team
Layout: Bernadette Wunden, Benjamin Filitz
Illustrationen: Bernadette Wunden (Titel, S. 5, 6, 8, 11u, 12, 14r, 15, 16, 17),
René Littek (S. 3, 4, 7, 9, 11o, 13, 14l, 17, 18, 23)
Texte: Benjamin Filitz, Alexander Hoffmann
Waffenkonvertierungen: Alexander Hoffmann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf Memoria Myrana jedoch ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei der Redaktion und den jeweiligen Autoren.

"Das Schwarze Auge", "Aventurien" und "Myranor" sind eingetragene Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und den Welten "Aventurien" und "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

© 2004 by Memoria Myrana

