

Finsterland

STANGENWAFFEN

von Georg Pils

Die militärische Geschichte des Finsterlandes ist reich an sonderbaren und exotischen Mordinstrumenten. Über Jahrhunderte wurden die Schlachtfelder des Landes von Gewalthaufen beherrscht, also bewaffneten Gruppen von Söldnern, die mehr minder geordnet übereinander herfielen. Die Waffen dieser Truppen waren primitive Büchsen, Schwerter und Beile und die typischen Stangenwaffen. Von diesen gab es unzählige Sorten mit verschiedensten Einsatzbereichen. Die Handhabung jeder einzelnen war hochkomplex und musste mühsam eingelernt werden.

Die Waffen werden heute nur noch von traditionellen Stadtgarden und Geschichtsenthusiasten verwendet. Einen Waffenmeister finden, der einem die ursprünglichen Techniken vermittelt, kann ausgesprochen schwer sein.

Den Umgang mit einer solchen Waffe zu lernen, benötigt einen Lehrmeister. Man kann immer nur eine von ihnen tragen.

Alle Waffen haben dieselben Werte, sie unterscheiden sich durch die Zusatzregeln, die jeweils bei der Beschreibung angegeben sind.

Treffer	Parade	Schaden	Hände
eST+Prügeln	eWA+Prügeln	2 Würfel	2

DIE KASTILLER FACKEL

Das ist eine Stangenwaffe, die aus mehreren miteinander verflochtenen Spitzen besteht. Sie kann verwendet werden, um Gegner zu schlagen und zu stechen. Ein besonderer Nutzen des Dings besteht darin, dass die Spitzen aus sehr hartem Stahl gefertigt sind. Man kann sie einsetzen, um Soldaten, die Kettenhemden tragen, zu durchbohren, da die Spitzen die Ringe des Hemds sprengen. Die Form der Waffe inspirierte den Namen. Noch heute findet man sie im Abzeichen der Kastiller Stadtgarde.

Der erste Treffer gegen ein Ziel in einem Kampf senkt die Panzerung des Ziels um zwei Punkte. Dieser Effekt wirkt nicht auf magische Rüstungen und Fahrzeuge. Er hält bis zum Ende der Szene. Die Fähigkeit kann nur gegen ein Ziel pro Szene eingesetzt werden. Hat das Ziel keine Panzerung, wird die Fähigkeit nicht verbraucht und kann erneut eingesetzt werden.

DAS EISENFELDSCHER FÄUSTL

Es besteht aus einem kleinen, robusten Hämmerchen an einer langen Stange. Die Waffe wird verwendet, um Gegner auf Pferden niederzuschlagen oder ihre Reittiere zu töten. Die Waffe wurde von den Wehrbauern des Hauses Madjas entwickelt, um die Truppen von konkurrierenden Adelfamilien auszuschalten. Das Eisenfeldsche Fäustl war wohl für den Triumph dieser Familie ebenso verantwortlich wie dessen effektive Kavallerie. Heute ist das Fäustl verboten, da die Familie Madjas nach ihrer Machtergreifung sehr darauf bedacht war, die Basis ihres Sieges nicht zu gefährden. Die Waffe spielt natürlich aufgrund des technischen Fortschritts keine Rolle mehr, ist aber zum Symbol des Widerstandes gegen die Madjas geworden.

Trifft man einen berittenen Gegner mit dieser Waffe, kann dessen Reittier in dessen nächster Runde nicht angreifen und auch nicht zum Trampeln eingesetzt werden.

DAS LANGBLATT

Das Langblatt ist eine traditionelle Stangenwaffe aus dem Bracher Land. Sie besteht aus einer langen Klinge mit Querstange, die an einem Schaft befestigt ist. Sie wird zur Abwehr von Kavallerie verwendet, wurde aber ursprünglich zur Jagd auf große Bestien genutzt. Sie wurde auch von heldenhaften Abenteurern eingesetzt, um gegen mythische Bedrohungen wie Totmacher und Eisenmeister zu kämpfen. Das Langblatt kann nicht nur zum Stechen sondern auch zum Schneiden verwendet werden. Die Querstange verhindert, dass das Opfer entlang der Stange angreifen kann. Gleichzeitig ist die Waffe schwer zu verwenden und benötigt einige Erfahrung, um sinnvoll eingesetzt zu werden. Heute gibt es nur noch eine Handvoll Fechtschulen, die den Kampf mit diesem antiken Instrument lehren. Es gibt aber gerade unter Traditionalisten wieder ein gesteigertes Interesse, vor allem für Vorführungen und Veranstaltungen.

Trifft man mit dieser Waffe eine Bestie oder ein Monstrum und verursacht man mindestens einen Punkt Schaden, muss das Ziel mit einem seiner Angriffe in der nächsten Runde nach dem Charakter schlagen. Dabei verliert es zwei Würfel und benötigt einen zusätzlichen 10er, um einen kritischen Erfolg zu erzielen.

DER TÖTSENS

Der Tötsens ist eine traditionelle Infanteriewaffe der Blander Öde und des Löwensfeldes. Er besteht aus zwei Sensenklingen, die an eine Stange geschmiedet wurden. Die Waffe wird verwendet, um schwer gepanzerte Gegner zu stürzen und tot zu stechen. Sie galt als Waffe des einfachen Mannes, um sich gegen Invasoren aus Tarasien oder Banditen zu wehren, wurde aber auch verwendet, um Steuereintreiber und übermütige Adelige loszuwerden. An der Form des Tötsens kann man erkennen, dass das Löwensfeld immer schon recht reich gewesen sein muss, denn welcher Bauer hat schon zwei Sensen? Manche Tötsense wurden auch mit Sichel ergänzt. Die Waffen sind heute nur noch in Museen zu finden. Es ist verboten, sie in Gegenwart eines Adligen zu führen.

Erzielt man beim ersten Treffer gegen ein Ziel mehr Erfolge, als dieses (eGE+Koordination) hat, stürzt es zu Boden. Die Zahl der benötigten Erfolge wird um die Behinderung der Ausrüstung des Ziels gesenkt. Dieser Effekt wirkt nicht gegen große und riesige Ziele, sowie gegen Fahrzeuge.

DIE TARASISCHE SCHLINGE

Diese Waffe stammt aus dem Felsengard. Sie wurde ursprünglich von den Marinesoldaten des Kurfürstentums erfunden, um Gegner von erhöhten Stellungen herunter zu ziehen. Diese Waffen ähneln Haken an Stangen, wobei die Innenseite der Haken oft angeschärft oder mit Klingen ausgestattet sind. Sie können auch verwendet werden, um Kavalleristen von ihren Reittieren zu ziehen. Die Stangenwaffen tragen ihre Namen, weil man damit ursprünglich gegen Tarasische Piraten vorging.

In der Runde, in der der Träger der Waffe ein Feld betritt, kann er eines der Ziele darin als Aktion mit der Schlinge attackieren. Trifft er, verliert das Ziel alle Extrawürfel durch günstige Bedingungen beim Angreifen und Abwehren für den Rest der Szene.

DIE STURMKEULE

Die Sturmkeule ist eine Stangenwaffe, die aus einem mit Bleikugeln gefüllten Sack am Ende eines langen Holzstocks besteht. Sie wird noch heute von Banditen und Straßenräubern genutzt. Die Waffe ist leicht herzustellen und gegen jede Art von Feind wirksam, sogar gegen schwer gepanzerte Truppen. Die Sturmkeule stammt aus dem Westen des Eisenfeldes und wird dort vor allem von jenen verwendet, die sich keine besseren Waffen leisten können. Manche der Sturmkeulen haben angehängte Pfeifen, mit denen man einschüchternde Geräusche erzeugen kann.

In der ersten Runde eines Kampfes hat ein Kämpfer mit einer Sturmkeule zwei Würfel mehr bei Versuchen, seine Gegner einzuschüchtern. Dieser Effekt wirkt nur einmal pro Geschichte auf jeden Charakter.

DER CZERNAMOSTANER OHRLÖFFEL

Diese Stangenwaffe aus dem Bracher Land ähnelt einem breitköpfigen Speiß mit zwei abstehenden Spitzen, die ein Abrutschen der Waffe in der Wunde verhindern sollen. Der Kopf der Waffe ist hohl und beinhaltet ein Gewicht, das einerseits die Wucht der Waffe erhöht, andererseits beim Zuschlagen ein blechernes Scheppern von sich gibt. Ohrlöffelkämpfer tragen meistens wattierte Helme, um den Krach zu dämpfen. Das Instrument wurde ursprünglich erfunden, um Magier und Schamanen in kleinen Scharmützeln zu betäuben, da sich zu seiner Entstehungszeit kaum jemand an das Konkordat hielt. Ohrlöffel sind heute ausgesprochen selten und werden auch schon seit Generationen nicht mehr hergestellt.

Der erste magiebegabte Gegner, den man mit dieser Waffe trifft, verliert zwei Würfel auf Versuche, Zauber abzuwehren, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird.