



H'RAFGAS KINDER: HERSTELLUNG VON WAFFEN AUS SEESCHLANGENZÄHNEN FÜR DSA5

Eine Regelzusammenfassung (für DSA5)

erarbeitet von Jyivindar

© Jyivindar



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **“Das Schwarze Auge”** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

HERSTELLUNG VON WAFFEN AUS SEESCHLANGENZÄHNEN (FÜR D&A5)

VORBEREITUNG UND INFORMATION

Material „Seeschlangenzähne“ – allgemeine Informationen

- leicht gebogene, spitze Zähne
- bestehen aus besonders hartem Elfenbein
- graugelbe Farbe
- scharfe Innenkante
- die längsten Zähne erreichen einen Schritt Länge

Informationen zu den Zähnen zusammentragen

Die Spielleitung sollte vorab nochmals folgende Informationen zusammentragen, die für die weitere Bearbeitung sehr wichtig werden:

1. Wie viele Zähne hat die Gruppe erbeutet?
2. Länge der erbeuteten Seeschlangenzähne
 - Entweder durch Spielleitungsentscheid
 - Alternativ kann die Länge ausgewürfelt werden:
5W20 oder einem W100 in cm
Will man nicht riskieren, dass die Gruppe mit einer Hand voll Dolche antritt, empfehle ich sehr gnädige 3W20+40



Welches Handwerkstalent wird benötigt?

- **Holzbearbeitung**
- **bei Einfachen oder Komplexen Waffen möglicherweise auch Metallbearbeitung**

Was könnte ein Held herstellen?

- Primitive Waffen – kann jeder herstellen
- Einfache Waffen – benötigt die Sonderfertigkeit Waffenbau
- Komplexe Waffen – benötigt Sonderfertigkeit Waffenbau und das entsprechende Berufsgeheimnis

Besonderheiten und Gedanken zu der Auswahl der Waffen

- Hier ist eine Auswahl möglicher Waffen aufgeführt, die plausibel hergestellt werden könnten. **Flexible Waffen** wie Degen und Rapiere werden nicht genannt, da Seeschlangenzähne diese Eigenschaft nicht besitzen.
- Achtet auf die **Länge der Waffen**. Ein Langschwert ist z.B. nur bei sehr langen Zähnen möglich.

- **Sonderfall bei größeren Äxten** wie einer Orknase oder 2händigen Äxten: Diese würden theoretisch nur für die Klinge tatsächlich das Material benötigen. Aufgrund der deutlich komplexeren Fertigungsweise würde ich diese Proben bei allem was über ein kleines Beil hinausgeht erschweren und noch Metallbearbeitung fordern.
- **Hieb Waffen** wie der Morgenstern benötigen nur für den Kopf das Material, dennoch muss der Zahn eine entsprechende Dicke aufweisen um effektiv zu sein.
- **Reste** könnten zu Pfeilspitzen verarbeitet werden.
- Doch wie immer gilt: **Die Spielleitung hat das letzte Wort.**

VORSCHLÄGE ZU DENKBAREN WAFFEN, NACH KOMPLEXITÄT SORTIERT

Aufgrund der Natur der Zähne werden die gefertigten Klingen größtenteils **gebogen** sein (außer man feilt sehr viel ab). Daher habe ich die passenden Klingensorten als **Vorschlag** Fett markiert.

Primitive Waffen

Zähne bis 10cm: **Pfeil und Bolzenspitzen**, Schlagring

Zähne bis 30cm: Wurfspeer (Spitze), **Messer**, Beil, Holzspeer

Zähne bis 50cm: Katar, Dreschflegel und Kriegsflegel, Dschadra, Speer

Zähne bis 80cm: Keule, Knüppel, Hauswehr, **Gleve**

Zähne bis 100cm: **Sense, Sturmsense**

Einfache Waffen (benötigt Talent Waffenbau)

Zähne bis 10cm: Wurfstern

Zähne bis 30cm: Wurfmesser, Wurfdolch, kl. Bannschwert, Dolch, Linkhand

Zähne bis 50cm: Langdolch, Jagdmesser, Scheibendolch, Schwerer Dolch,

Waqqif, Orknase*, Streitaxt*, Rabenschnabel, Morgenstern etc. (mit Metallbearbeitung falls eine Kette hergestellt werden muss), Hellebarde

Zähne bis 80cm: **Sichel**, Streitkolben, Entermesser, **Khunchomer**, Kurzsword, **Schnitter**

Zähne bis 100cm: Langsword, Nachtwind, **Säbel**

Komplexe Waffen (benötigt Talent Waffenbau und Berufsgeheimnis)

Zähne bis 10cm:

Zähne bis 30cm: Basiliskenzunge

Zähne bis 50cm: Drachenzahn, Pike (Spitze), **Zweililien** (2 Zähne),

Zähne bis 80cm:

Zähne bis 100cm: **Amazonensäbel**

DIE HERSTELLUNGSPROBE

Herstellung von Pfeilspitzen

Keine Regel bekannt – hier würde ich dasselbe wie beim Zusammenbau empfehlen:
Eine einfache Erfolgsprobe auf *Holzbearbeitung* – pro QS eine Pfeil- oder Bolzenspitze.
Pro zwei Stunden ist eine Probe möglich.

Zusammenbau der Pfeile oder Bolzen

Nur möglich, wenn alle Materialien wie Federn, Holz, Leim, Fäden und Spitzen vorhanden sind.

Eine einfache Erfolgsprobe auf *Holzbearbeitung* – pro QS ein Pfeil oder Bolzen
Pro zwei Stunden ist eine Probe möglich.

Herstellung von Waffen

Es muss eine **Sammelprobe** abgelegt werden (Siehe Regelwerk, Seite 26)
Der Held hat max. 7 Versuche Zeit um eine Waffe zu fertigen. Bei simplen Varianten wie „ich binde den Zahn nur fest“ reicht meiner Meinung nach eine Probe.

Die Herstellungs-Sammelprobe:

- Der Spieler muss 10 QS in dem passenden, oben genannten Zeitraum schaffen (max. 7 Intervalle)
- Mislingt eine Probe, werden alle weiteren um 1 erschwert und die Probe kann nicht wiederholt werden
- Teilerfolg ist bei 6 QS – Bsp: die Klinge des Dolches ist grob geschliffen, der Griff fehlt noch.

Idee: Wenn die Spielerin die Waffe auf Beskan nicht fertigstellen kann und z.B. nur ein paar Lederstreifen um den Griff wickelt, dann scheinen mir Abzüge auf die Parade und Attacke angebracht

Was bedeutet das also in „Stunden“ ? - Immerhin bestimmt das auch die Dauer des Aufenthalts auf Beskan bzw. wartet Phileasson nicht 3 Wochen, bis ein prunkvolles Schwert hergestellt wurde.

Die Zeiten sind recht hoch angesetzt und gehen von einem richtigen Schmiedevorgang aus. Ich würde etwas runter gehen, immerhin muss man stundenlang schleifen.

Waffentyp	Dauer pro Probe	Dauer x7	Anpassung
Dolche	4 Stunden	max. 28 Stunden	max. 21 Stunden
Hieb Waffen	2 Stunden	max. 14 Stunden	max. 10 Stunden
Kettenwaffen	6 Stunden	max. 42 Stunden	max. 32 Stunden
Raufen	2 Stunden	max. 14 Stunden	max. 10 Stunden
Schwerter	1 Tag	max. 7 Tage	max. 5 Tage
Stangenwaffen	6 Stunden	max. 42 Stunden	max. 32h
Wurfwaffen	4 Stunden	max. 24 Stunden	max. 18 Stunden
Zweihandhieb Waffen	1 Tag	max. 7 Tage	max. 5 Tage

Änderungen der Probe durch das Material

Hier werden keine Werte oder Anpassungen in den bisherigen Büchern erwähnt. Somit gehe ich von einem komplett neutralen Material aus. Scharf schleifbar und beim bearbeiten gerade noch so handhabbar.

Material	Herstellung-Probe	Bruchfaktorwert
Seeschlangenzahn	+/-0	-1

Anpassungen durch das Material, wenn Metallteile verwendet werden müssen:

Material	Herstellung-Probe	Bruchfaktorwert
Maraskanstahl	+1	+1

Verbesserungen (benötigt Talent Waffenbau)

Will man die Zeit nutzen und die Waffe optimieren, so kann ein geübter Waffenschmied bis zu 2 Verbesserungen wählen – auch die gleichen.

Einzige Ausnahme: PA. Dieser Wert kann nur um +1 verbessert werden.

Denkt daran, dass die Erschwernisse für jeder der 7 möglichen Proben gilt, der Zeitfaktor ebenfalls. Es kann gut sein, dass große Verbesserungen regeltechnisch garnicht umsetzbar sind, da man nach ca. 1 Woche wieder aufbrechen muss.

Verbesserung	Herstellung-Probe	Zeitfaktor
+1 AT	-1	Intervall x 2
+1 PA	-2	Intervall x 3
+1 TP	-1	Intervall x 4
+1 Bruchfaktorwert	-1	Intervall x 1,5

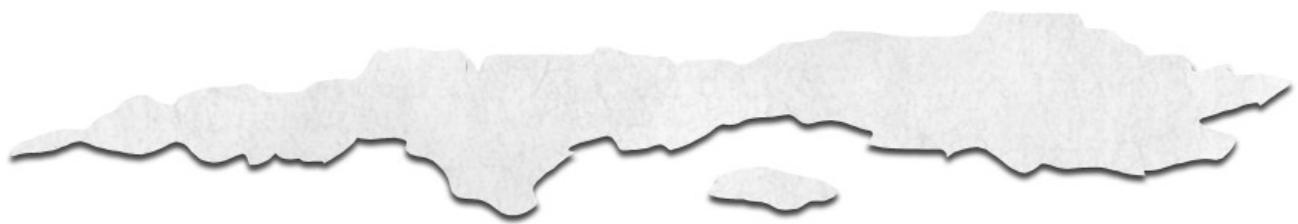
Mögliche weitere Erschwernisse durch Werkzeug

Weitere Probleme können sich durch fehlendes oder falsches Werkzeug ergeben.

Auf Beskan und den Schiffen müsste grundlegendes Holzbearbeitungswerkzeug auf jeden Fall vorhanden.

Sollte man vorher oder später mit der Arbeit beginnen und nicht das passende Werkzeug haben, können sämtliche Proben um -1 oder -2 erschwert werden.

Hier dürfte das Talent „Meister der Improvisation“ helfen, welches diesen Malus negiert.



BEISPIELE

Alrik will den 30cm langen Zahn zu einer einfachen Speerspitze schleifen. Er kennt sich grundlegend mit Holzbearbeitung aus (TaW von 4) und hat folgende Werte: FF 12 / GE13 / KK14

Er hat auf Beskan alles notwendige an Werkzeugen auftreiben können und beginnt die Arbeit von Grund auf.

Probe 1 : Würfe: 2 / 17 / 13 – 1 Punkt übrig - 1 QS, 6h Arbeit (1/10 QS gesamt)

Probe 2 : Würfe: 11 / 13 / 1 – 4 Punkte übrig - 2 QS, 6h Arbeit (3/10 QS gesamt)

Probe 3 : Würfe: 18 / 2 / 19 – Probe gescheitert – 0 QS - 6h Arbeit (3/10 QS gesamt). Ab jetzt sind alle Proben um -1 erschwert.

Probe 4 : 5 / 7 / 2 – locker geschafft trotz Erschwernis. 4 Punkte übrig - 2 QS, 6h Arbeit (5/10 QS gesamt)

Probe 5 : 13 / 10 / 14 – 3 Punkte übrig - 1 QS, 6h Arbeit (6/10 QS gesamt) – Die Speerspitze ist fertig. Fehlt noch der Stab und das Zusammensetzen.

Probe 6 : 19 / 3 / 11 - Probe gescheitert – 0 QS - 6h Arbeit (6/10 QS gesamt). Ab jetzt sind alle Proben erneut um -1 erschwert.

Probe 7 : 11 / 14 / 14 – Probe erneut gescheitert, es bleibt bei dem Teilerfolg. Der Stab ließ sich nicht wie gewollt anpassen und die Spitze anbringen. Vielleicht kann ihm jemand helfen?



Turin, zwergischer Waffenschmied blüht regelrecht bei der Aufgabe auf! Zwar ist es kein Metall, aber er will dennoch loslegen. Um richtig zu zeigen was in ihm steckt, versucht er den Zahn in ein Kurzschwert zu verwandeln und so scharf wie nur möglich zu schleifen (die Verbesserung +1AT).

Das bedeutet er braucht pro Probe 2 Tage und die Probe ist jedesmal um 1 erschwert. Seine Werte: TaW Holzbearbeitung 10, FF 14 / GE 12 / KK 15

Probe 1 : Würfe: 5 / 7 / 14 – 10 Punkte übrig - 4 QS, 2 Tage Arbeit (4/10 QS gesamt)

Probe 2 : Würfe: 14 / 14 / 7 – 6 Punkte übrig - 2 QS, 2 Tage Arbeit (6/10 QS gesamt) - die Klinge ist fast fertig

Probe 3 : Würfe: 1 / 9 / 2 – 10 Punkte übrig – 4 QS – 2 Tage Arbeit (10/10 QS gesamt).

Nach 6 Tagen schleifen, feilen und anpassen ist ein wahres Kunstwerk geschaffen worden. Das Kurzschwert ist ungewöhnlich gut geformt und liegt perfekt in der Hand. Gerade noch rechtzeitig, denn schon morgen geht es wieder aufs Meer hinaus.