

# Waffen

Inhalt	Seite
Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	1
Liste der Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	2
Fernkampfwaffen	5
Liste der Fernkampfwaffen	6
Liste der Munition für Fernkampfwaffen	7
Artilleriewaffen	8
Liste der Artilleriewaffen	9
Beschreibungen der Waffen	10

Waffen verursachen unterschiedlich viele TP. In den Formeln drückt sich das wie folgt aus:

- Beispiel Axt =  $6 / 9 / 9+W12$ 
  - o Erläuterung: Ein normaler TW bewirkt 6 TP, ein guter TW 9 TP und ein meisterhafter TW 9 + W12 TP.
- Beispiel Kanone (12-Pfünder) =  $15 (3 \times 3 \text{ m}) - 10 (5 \times 5 \text{ m}) - 5 \text{ TP } (7 \times 7 \text{ m})$ 
  - o Erläuterung: Der Treffer bewirkt unabhängig vom TW im Zentrum von  $3 \times 3 \text{ m}$  15 TP, im Streufeld von  $5 \times 5 \text{ m}$  10 TP und im Umkreis von  $7 \times 7 \text{ m}$  5 TP.

## 1. Nahkampfwaffen und Wurfwaffen

- **Nahkampf:** Nahkampf (NK) ist ein Talent und ist zugleich in den Kampfregeln die Bezeichnung für den unmittelbaren Kampf mit handhabbaren Waffen oder körperlichen Waffen, die vom Kämpfer aus zum Einsatz kommen.
  - o Als körperliche Waffen gelten auch Angriffe wie durch Tritte, Schläge, den Kopfnuss oder Budo-Kampfricks.
  - o Ab dem **Wert 18 im Talent NK** richtet der Treffer + W6 TP mehr an.
- **Klingewaffen:** Zu den Klingengewaffen gehören Hieb- und Stichwaffen, bzw. sämtliche scharfkantige Waffen, die ins Fleisch schneiden oder stechen. Hierzu zählen auch spitze und reißerische Waffen von Tieren.
  - o Einige Klingengewaffen (z. B. die Axt) werden als Schlagwaffen geführt. Die Auswirkungen sind jedoch in der Trefferliste unter Klingengewaffen aufgeführt.
- **Schlagwaffen:** Es handelt sich um stumpfe Waffen, bei der die Kraft des Schlags genutzt wird, um einen Schaden zu erzielen.
  - o Einige Waffen haben eine stumpfe oder spitze Seite (z. B. der Hammer). Die Auswirkungen sind darum in der Trefferliste unter Schlagwaffen oder Klingengewaffen zu finden, je nachdem mit welcher Seite man zuschlägt. Ein Hammer wird dennoch als Schlagwaffe geführt, auch wenn man mit der spitzen Seite zuschlägt.
- **Wurfwaffen:** Einige Waffen lassen sich werfen (z. B. Messer). Sofern es sich nicht um eine spezielle Wurfwaffe handelt, muss mit einem einfachen Würfelwurf ermittelt werden, ob der Stil oder die Klinge das Ziel erreicht. Würde man mit einem einfachen Messer werfen und es trifft lediglich der Stil, richtet das je nach TW,  $1 / 2 / 2+W6$  TP an.
- **ST 18:** Wer in ST einen Wert von mind. 18 hat, kann einen Powerschlag einsetzen, wodurch der Schlag um weitere W6 TP verstärkt wird. Hierfür muss zuvor der TW auf ST gelingen, der eine konzentrierte Kognition darstellt.

## 2. Liste der Nahkampfwaffen und Wurfaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in Schekel
Axt	Schweres Hackwerkzeug; 6 / 9 / 9+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden.	SCHLW	1 – 2 m	3 – 15
Beil / Wurfbeil	Leichtes Hackwerkzeug; 5 / 7 / 7+W12 TP; ein Wurfbeil trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt.	SCHLW WF	0 – 1 m geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP	2 – 10
Biss  (Kleintier / großes Tier)	Der Biss eines Kleintiers stammt von größeren Nagetieren oder kleinen Säugetieren; der Biss von größeren Tieren stammt von starken Hunden, Krokodilen, Pantheras, Werwölfen usw. Kleintier: 3 / 4 / 4+W12 TP; großes Tier: 4 / 6 / 6+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Bumerang	Wurfaffe aus Holz oder Knochen; 3 / 4 / 4+W6 TP; der Bumerang kehrt zum Werfer zurück.	WF	1 – 100 m	3 – 10
Dolch	Kurze mehrschneidige Stichaffe. 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	5 – 20
Ellbogen- schlag	Körperlicher Kampfeinsatz mit dem Ellbogen; muss konzentrierter Schlag sein; 2 / 3 / 3+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Enterhaken	Grappel, bestehend aus einem Seil und einer Dreizackkralle. Wird auf ein Ziel hin geschwungen; danach kann man an dem Seil hinaufklettern. Kann im Kampf auch geschwungen werden; 4 / 6 / 6+W6 TP.	SCHWW	0 – 15 m	3
Faustschlag	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Forke	Landwirtschaftliches Gabelwerkzeug; 6 / 7 / 7+W12 TP wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	1 – 5
Fußtritt	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Garotte	Strangulationsseil aus einem dünnem, aber reißfesten Seil; 2 TP / 3 TP und Schock / 3+W12 TP und 2 Schocks; je Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig; wird mit 2 Händen geführt.	FM + ST	0 – 1 m	1 – 5
Hammer	Werkzeug; 4 / 5 / 5+W6 oder 4 / 5 / 5+W12 TP; stumpfe Seite = Schlagaffe; spitze Seite = Klingenneaffe.	SCHLW	0 – 1 m	1
Harpune	Wurfspeer mit Widerhaken; geworfen oder gestochen: 4 / 6 / 6+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW WF FK	gestochen: 1 – 2 m; geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP.	5 – 18
Haumesser	Buschmesser; Machete; 5 / 6 / 6+W12 TP.	SCHLW	0 – 1 m	2 – 10
Hellebarde	Axtähnliche große Hieb- und Stichaffe; 6 / 10 / 10+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	SCHLW	2 – 3 m	30 – 40
Horn (Toron)	Horn eines kräftigen Tieres (Toron, Stier ...); 5 / 7 / 7+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Hufschlag (Toron)	Hufschlag eines Tieres (Toron, Pferd ...); 5 / 6 / 6+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Kette	Metallische mehrgliedrige Kette; 3 / 4 / 4+W6 TP; lange Kette wird mit 2 Händen geführt.	SCHWW	1 – 2 m oder 2 – 4 m	1 – 5
Knüppel	Hölzerne Schlagaffe; 4 / 5 / 5+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt.	SCHLW	1 m	/

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in Sckel
Kopfnuss	Mit dem eigenen Kopf zuschlagen; 2 / 3 / 3+W6 TP; 1 TP Selbstschaden.	NK	0 – 1 m	/
Kralle	Kralle eines starken Tieres (auch Avese, Panthera, Werwolf); 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Kurzschwert	Kleines Schwert mit kurzer Klinge (z. B. Sax); 5 / 7 / 7+W12 TP.	KLW	1 m	5 – 20
Kurzspeer	Kurze Speerwaffe; 4 / 7 / 7+W12 TP; kann beim Stechen mit einer Hand geführt werden.	KLW WF	1 – 2 m geworfen: 1 – 15 m	5 – 20
Kusarigama	Nihonische Kettenwaffe mit Sichel und Kugel; Sichel: 3 / 5 / 5+W12 TP; Kugel: 4 / 5 / 5+W6 TP; Kugel mit Stacheln: 4 / 6 / 6+W12 TP; (Kugel kann Stacheln besitzen); wird mit 2 Händen geführt.	KLW SCHWW	Sichel: 0 – 1 m Kette und Kugel: 1 – 2 m	10 – 15
Langschwert	Langes Schwert; 5 / 9 / 9+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf KLW – 2 WM.	KLW	1 – 3 m	30 – 50
Lanze / Speer	Lange Speerwaffe; Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; beim Tjostieren ist auch TW auf WS nötig, sonst – 2 WM.	KLW WF	2 – 3 m geworfen: 1 – 10 m	5 – 25
Messer / Wurfmesser	Handliche Klingenwaffe; Werkzeug; 3 / 5 / 5+W12 TP; ein Wurfmesser trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt.	KLW WF	0 – 1 m geworfen: 1 – 10 m	1 – 5
Morgenstern	Sternhammer mit Metallspitzen; 6 / 8 / 8+W12 TP.	SCHLW	1 m	10 – 20
Nunchaku	Nih. handhabbare Waffe (ehem. Dreschflegel); Holzstangen sind verbunden durch kurzes Seil; 3 / 4 / 4+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt.	SCHWW	0 – 1 m	2 – 3
Peitsche	Stab mit peitschendem Riemen; Lederriemen: 2 / 3 / 3+W12 TP; nach dem Peitschen ist eine Aktion zum Ausholen nötig.	SCHWW	1 – 2 m	Leder: 3 – 5
Prothese	Künstliche einfache Holzgliedmaße; 2 / 3 / 3+W6 TP; Handhabungen mit der Gliedmaße sind – 2 WM.	NK	0 – 1 m	6 – 10
Rabenschnabel	Reiter-Kriegshammer mit flacher und spitzer Seite; stumpfe Seite: 5 / 7 / 7+W6; spitze Seite: 5 / 7 / 7+W12. großer Rabenschnabel + 1 TP mehr; wird mit zwei Händen geführt (außer Oger)	SCHLW	kleiner Rabenschnabel: 1 m; großer Rabenschnabel: 1 – 2 m	klein: 15 groß: 20
Rammen	Körperlicher Einsatz; 1 / 2 / 2+W6 TP; der Geschubste gerät 1 m weit fort; Betroffener kann hin- oder irgendwo gegenfallen; (er erleidet dadurch erneut 1 oder W6 TP); (evtl. können Dinge aus seinen Händen fallen).	NK	1 m	/
Säbel	Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP.	KLW	1 m	10 – 30
Sai	Kurze gabelförmige Stichwaffe; kann gegnerisches Schwert brechen; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	5
Schere (Mantode)	Scherenarm der Mantode; Geschlagen: 5 / 6 / 6+W6 TP; Zerkneifen: 5 / 6 / 6+W12 TP.	NK FM	0 – 1 m	/

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in Sckel
Schild	Hölzerne oder stählerne Schutzwaffe; 2 / 3 / 3+W6 TP; kann auch zum Rammen genutzt werden; je nach Material besitzt er BS und RS.	NK	0 – 1 m	5 – 60
Schlagring	Metallische Handwaffe für den Faustschlag; 3 / 4 / 4+W6 TP; Handhabungen werden – 2 WM.	NK	0 – 1 m	1 – 2
Schnabel (Avese; Tier)	Großer Schnabel eines Vogelwesens; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Schürhaken / Kuhfuß	Eisenstange zum Feuerschüren; Nageleisen zum Aufstemmen bzw. zum Herausreißen von Metallnägeln; 4 / 5 / 5+W12 TP.	SCHLW	1 m	1
Schwanz	Schwanz eines Tieres; Schwanz eines Rätzen, Sauraners, Slingers: 2 / 3 / 3+W6 TP; Schwanz eines Dragoners: 3 / 4 / 4+W6 TP; Schwanz eines Krokonen: 4 / 5 / 5+W6 TP.	NK	1 m (Krokonen 2 m; Sauraner ab 50 Jahre 2 m)	/
Schwert	Klassische Hieb- und Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 m	15 – 50
Sense	Landwirtschaftliches Grasschneidegerät; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	2 – 10
Shuriken	Nihonischer Wurfstern; 3 / 5 / 5+W12 TP.	KLW WF	Nahkampf: 0 – 1 m; geworfen: 1 – 20 m, danach je m – 1 TP.	2 – 5
Skalpell	Kleine Metallklinge mit Griff für chirurgische Arbeiten; 2 / 3 / 3+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	1
Stein	Geschlagener oder geworfener Stein: 3 / 4 / 4+W6 TP	NK WF	geschlagen: 0 – 1 m; geworfen: 1 – 20 m, danach je m – 1 TP;	/
Stilett	Edle kurze Stichwaffe mit schlanker Klinge; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	1 – 2
Streitflegel	Flegelwaffe mit Kette und Metallkugeln mit Spitzen; 5 / 7 / 7+W12 TP.	SCHWW	1 – 2 m	20 – 30
Streit- hammer	Massiver, großer Kampfhammer; 6 / 7 / 7+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM.	SCHLW	1 – 2 m	40
Streitkolben	Stab mit gefächertem Metallkopf; 6 / 7 / 7+W6 TP.	SCHLW	1 m	20 – 30
Stuhlbein / Schlagstock	Hölzerne Schlagwaffe; 3 / 4 / 4+W6 TP.	SCHLW	1 m	Schlag- stock = 1,5
Würgen	Körperliche (oder magische) Würgeattacke; normale Attacke: 1 TP gute Attacke: 2 TP und Schock; meisterhafte Attacke: 2+W6 TP und 2 Schocks; je Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig.	ST	0 – 1 m	/

### 3. Fernkampfaffen

Als Fernkampfaffen gelten Donnerbüchsen (Schusswaffen), wie auch Pfeilwaffen (Blasrohr, Armbrust, Bogen).

- **Pfeilwaffen:** Es handelt sich um Armbrüste und Bögen, die Bolzen oder Pfeile verschießen.
  - Pfeilwaffen sind lautlos.
  - Pfeile können mit Giften oder auch brennend verschossen werden.
  - Dem Schuss eines Pfeils von einem Bogen kann man mit einem REFL-Wert von 18 ausweichen; jedoch nicht bei Armbrüsten.
  - Bögen können über Hindernisse hinwegschießen.
  - Zum Nachladen eines Bogens benötigt man 2+W6 Aktionen.
  - Zum Nachladen einer Armbrust benötigt man 3+W6 Aktionen.
- **Schleuder:** Schleudern sind Fernkampfaffen, die mit dem Talent SCHWW geführt werden, deren Auswirkungen werden in der Trefferliste aber in der Liste der Schlagwaffen geführt, weil sie Steine oder Kugeln verschießen.
  - Mit einer Schleuder wird die Munition geschleudert und dann aufs Ziel losgelassen. Bei einer Zwillie wird mit Hilfe eines flexiblen Spannseils der Stein abgeschossen.
  - Als Munition werden vorwiegend Tonkugeln oder Kieselsteine genutzt.
  - Dem Schuss einer Schleuder kann man nur mit einem REFL-Wert von 18 ausweichen.
  - Zum Nachladen benötigt man 2+W6 Aktionen, sofern die Munition griffbereit ist.
- **Donnerbüchse:** Handrohr, das mit zwei Händen geführt wird und Bleikugeln verschießt.
  - Donnerbüchsen werden nur in Panpolis für das dortige Heer hergestellt.
  - Donnerbüchsen müssen stets gereinigt werden, damit keine Querschläger entstehen.
  - Der Schuss mit einer Donnerbüchse ist ungenau und erhält – 2 WM.
  - Außerdem muss im Vorfeld der TW auf ST gelingen, sonst wird der Schuss um weitere – 2 WM.
  - Zum Nachladen benötigt man 3+W6 Aktionen.
  - Ein Zielen mit der Donnerbüchse ist nur möglich, wenn eine andere Person das Zünden übernimmt.
  - Wer erstmals mit einer Donnerbüchse hantiert, dem muss der TW auf WK gelingen.
- **Zum Nachladen:** Das Nachladen von Fernkampfaffen kostet 2 bis 3+W6 Aktionen. Die ersten Aktionen vor dem Plus müssen stattfinden, dann wird der W6 gewürfelt und der Spieler erfährt, wie viele Aktionen der Nachladevorgang noch dauern wird. Der Charakter kann dann entscheiden, ob er weiter nachladen will oder ob er das Nachladen aufgeben möchte.
  - Blasrohre und Bögen benötigen nur 2+W6 Aktionen zum Nachladen. Alle anderen Fernkampfaffen 3+W6 Aktionen.
  - Besitzt der Charakter in REFL einen Wert von 18, kostet das Nachladen eine Aktion weniger.
- **Querschläger:** Donnerbüchsen müssen stets gereinigt werden, damit keine Querschläger entstehen. Findet diese Reinigung nicht genügend statt, kann bei der Nutzung ein TW auf GL gefordert werden.
  - Missling der TW, entscheidet danach der W4:
    - 1 = Ein Querschläger schießt nach vorne-links;
    - 2 = Ein Querschläger schießt nach vorne;
    - 3 = Ein Querschläger schießt nach vorne-rechts.
    - 4 = Ein Querschläger schlägt durch die Waffe und verletzt den Schützen. Die Waffe ist danach zerstört. Der Schütze erhält einen normalen Treffer.
- **FK 18:** Besitzt man in FK den Wert 18, richtet der Treffer + W6 TP mehr an.
- **Ausweichen / Parieren:** Es gibt 3 Möglichkeiten, wie man einer FK-Waffe ausweichen, bzw. parieren kann:
  - Gegen-Schuss: Wenn man bereits eine Waffe auf den gegnerischen Schützen ausgerichtet hat, kann eine vorgezogene Impuls-Parade genutzt werden, um zeitgleich einen Schuss abzugeben. Dadurch können beide Kontrahenten Treffer erleiden.
  - Mit einem REFL-Wert von 18 kann man Pfeil- und Steinschusswaffen ausweichen, allerdings keinen Bolzen, die von Armbrüsten aus verschossen werden und keinen Schüssen von Donnerbüchsen.
  - Zauber Superagilität-Tempo: Der Magier kann allen Attacken ausweichen, die er kommen sieht.

#### 4. Liste der Fernkampfwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in Schemel
Armbrust	Abschussvorrichtung; Bolzenschuss; 5 / 8 / 8+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; im geladenen Zustand transportabel; 3+W6 Nachladeaktionen nötig; stark witterungsanfällig; Spannhilfe nötig.	FK	150 m,  danach je 10 m – 1 TP	40  Spannhilfe: 3
Blasrohr	Geräuscharme Betäubungs- und Tötungswaffe; Pfeil: 1 / 1 / 1+W6 TP; Kugel: 1 / 2 / 2+W6 TP; Pfeil kann mit Gift bestückt sein; muss mit 2 Händen geführt werden; 2+W6 Nachladeaktionen nötig.	MOT	1 – 10 m	2
Bola	Steinerne Kugel(n) an einem Band oder drei Bändern, die geschwungen und verschossen werden; 4 / 5 / 5+W6 TP; auch zum Einfangen von Tieren.	SCHWW	1 – 100 m,  danach je 10 m – 1 TP	2
Donnerbüchse	Feuerwaffe, das aus einem Rohr eine Bleikugel verschießt; 4 / 8 / 8+W20 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; TW wird – 2 WM; Rückstoß: wenn TW auf ST misslingt, dann weitere – 2 WM; Zündpulver ist witterungsanfällig; gelegentlich TW auf GL nötig; Zielen nur möglich, wenn eine andere Person zündet; erstmaliger Einsatz verlangt einen TW auf WK; 3+W6 Nachladeaktionen nötig.	FK	1 – 200 m,  danach je 10 m – 1 TP	20
Flachbogen	Einfacher Holzbogen mit Sehne; 3 / 5 / 5+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; 2+W6 Nachladeaktionen nötig, leicht witterungsanfällig.	FK	1 – 50 m,  danach je 10 m – 1 TP	10
Gastraphetes	Älteres Armbrust-Modell; Bolzenschuss; 4 / 7 / 7+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; im geladenen Zustand transportabel; 3+W6 Nachladeaktionen nötig; witterungsanfällig.	FK	1 – 100 m,  danach je 10 m – 1 TP	30
Langbogen	Großer stabförmig gebogener Bogen mit Sehne; 4 / 6 / 6+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; 2+W6 Nachladeaktionen nötig, leicht witterungsanfällig.	FK	1 – 200 m,  danach je 10 m – 1 TP	30
Reflexbogen	Gebogener Jagdbogen mit Sehne; 4 / 5 / 5+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; 2+W6 Nachladeaktionen nötig; stark witterungsanfällig.	FK	1 – 100 m,  danach je 10 m – 1 TP	20
Schleuder	Stein wird mithilfe von Seilenden und Lederhalterung geschwungen und verschossen; 4 / 5 / 5+W6 TP; 2+W6 Nachladeaktionen nötig.	SCHWW	1 – 50 m,  danach je 10 m – 1 TP	1



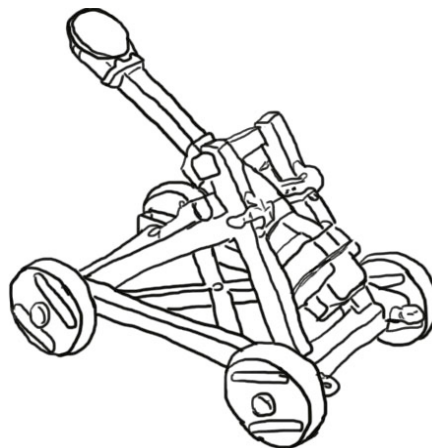
## 5. Liste Munition für Fernkampfaffen

Typ	Waffe	Beschreibung	Preis in Schekel
Bleikugel	Blasrohr Donnerbüchse Schleuder	Aus Blei hergestellte runde Kugel. Die Schmiedekunst gibt es nur in wenigen Kommunen. Blasrohr: 1 / 2 / 2+W6 TP Donnerbüchse: 4 / 8 / 8+W20 TP Schleuder: 4 / 5 / 5+W6 TP	0,20
Bolzen	Armbrust Gastraphetes	Kurzpfeil mit Stahlspitze. Armbrust: 5 / 8 / 8+W12 TP Gastraphetes: 4 / 7 / 7+W12 TP	1,00
Brandpfeil	Flachbogen Jagdbogen Langbogen	Pfeil, der in Erdöl oder Pech getränkt wird oder es wird ein brennbarer Lappen angehängt. Der Pfeil muss vor dem Schuss entzündet werden. Der Pfeil richtet seine entsprechenden TP an, die Flamme brennt aber weiter und richtet dort danach je Aktion – 1 TP an und kann Schreck verursachen. Die Flamme kann sich weiter ausbreiten. Der Pfeil hat nur noch die ½ seiner Reichweite.	Pechmenge: 0,20
Gift	Bolzen Pfeil	Ein Bolzen oder Pfeil kann mit Gift getränkt sein. Die Wirkung verfliegt an der Luft nach ca. 12 Std. Zur genauen Wirkung der Gifte, siehe unter „Gifte“! Es gibt folgende Gifte: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aurablut: Lähmungsgift aus dem Blut der Auraraupe. Es verursacht lokale oder vollständige Lähmung. Die Wirkung tritt nach einer ¼ Std. auf und wirkt 2W6 x ¼ Std. lang. Es kann tödlich sein.</li> <li>- Batrachogift: Gift von der Haut des Pfeilgiftfrosches. Es verursacht tödliche Krämpfe, in 2+W6 Min.</li> <li>- Maitogift: Gift aus Algenarten und Fischarten. Es verursacht Gesundheitsstörung. Eine hohe Dosis wirkt tödlich durch Atemlähmung und Herzversagen. Kleinste Mengen sind tödlich. Der Tod setzt nach 1 – 6 Std. ein.</li> <li>- Raner-Gift: Gift von Aranern, Sauranern und Slingern. Es wirkt lähmend auf Körperpartien und zu Ohnmacht führen. Die Wirkung beginnt innerhalb von 6 Sek.</li> <li>- Sutumgift: Gift aus der Sutum-Heckenpflanze. Es verursacht Husten und das Absterben von Haut. Es führt in wenigen Std. zum Tod. Kleinste Mengen sind ausreichend. Die Wirkung beginnt nach einer ¼ Std.</li> <li>- Tetrodogift: Gift einiger Meeresbewohner, wie Kugelfisch oder Igelfisch. Es verursacht die Lähmung der Skelettmuskulatur, Atemlähmung und Tod. Die Wirkung tritt nach 5 Min. ein und verschlimmert sich je 5 Min. Kleinste Mengen reichen aus.</li> </ul>	5 20 10 2 15 20
Pfeil mit Knochen- spitze	Blasrohr Flachbogen Jagdbogen Langbogen	Ein Pfeil besteht aus einer Spitze aus Knochen, einem Schaft und einer Befiederung, die zur Stabilisierung der Flugbahn dient. Blasrohr: 1 / 1 / 1+W6 TP. Flachbogen: 3 / 5 / 5+W12 TP. Reflexbogen: 4 / 5 / 5+W12 TP. Langbogen: 4 / 6 / 6+W12 TP.	0,50 0,80 1,00 1,20
Pfeil mit Stahlspitze	Flachbogen Reflexbogen Langbogen	Anstelle einer Knochen- spitze wurde eine geschmiedete Stahlspitze hergestellt. Flachbogen: 4 / 6 / 6+W12 TP. Reflexbogen: 5 / 6 / 6+W12 TP. Langbogen: 5 / 7 / 7+W12 TP.	1 1,20 1,50
Pfeil mit Silber- legierung	Flachbogen Reflexbogen Langbogen	Eine Pfeilspitze wurde mit Silber legiert, um den Kampf gegen Werwölfe und andere Para-Kreaturen aufzunehmen.	+ 0,50
Stein	Schleuder	4 / 5 / 5+W6 TP	/
Tonkugel	Blasrohr Schleuder	Blasrohr: 1 / 2 / 2+W6 TP Schleuder: 4 / 5 / 5+W6 TP	0,10

## 6. Artilleriewaffen

Artilleriewaffen sind große Waffen mit starker und weiträumiger Wirkung. Zu ihnen gehören Ballisten, Bliden, Katapulte und Kanonen.

- Die Erfindung der Kanone geht auf den Stadtstaat Panpolis zurück. Neben diesem ist nur das Küstenland Watterriek mit Kanonen ausgestattet, die sie durch den Handel von Panpolis bezogen haben und von denen sie auch das Schwarzpulver beziehen.
- **Detonationsräume:** Bei der Ermittlung der Trefferpunkte wird nicht zwischen normalen und guten TW unterschieden. Der Treffer richtet aber unterschiedliche Schäden zwischen Zentrum, Streufeld und Umfeld an. Die Wirkung der Detonation nimmt konzentrisch ab.
- **Nachladen:** Artilleriewaffen benötigen 3 + W6 Aktionen zum Nachladen. Die Ausnahme stellt die Blide dar, für die braucht man eine ½ Std.
- **Ungenauere Waffen:** Artilleriewaffen gelten in dieser Zeit immer als ungenaue Waffen. Der TW auf FK wird immer – 2 WM.
- **Waffenkunde:** Um eine Artilleriewaffe zu bedienen muss vor jedem Kampf der TW auf Waffenkunde gelingen, um die Waffe bedienen zu können. Wenn der Charakter diese Waffe jedoch erfolgreich bedient hat, ist das in Zukunft nicht mehr nötig.
- **Ausweichen / Parieren:**
  - Bliden und Katapulten kann man, sofern man das Geschoss kommen sieht, nur mit einem REFL-Wert von 18 ausweichen. Bei Ballisten und Kanonen ist das nicht möglich.
  - Mit der Psinetik Superagilität-Temp kann man allen Geschossen ausweichen, allerdings ist dabei zu berücksichtigen, dass die Detonation einen weiten Radius hat.





## 7. Liste der Artilleriewaffen

Waffe	Beschreibung	TP und Detonation	Reichweite	Preis in Schekel
Balliste	<p>Geschütz, das mit Kurbeltechnik einen Wurfspieß anzieht und dann abfeuert.</p> <p>Es wird vorrangig auf See gegen Wale eingesetzt (große Harpune). Es kann fest verankert, aber zu allen Seiten beweglich ausgeschwenkt werden oder wird auf Rädern transportiert.</p> <p>Nachladevorgang: 3+W6 Aktionen</p>	5 / 7 / 7+W12	<p>300 m,</p> <p>dann je 50 m – 1 TP</p>	400
Blide	<p>Massives Wurfgeschoss, das mit Kurbel, Seilen, Hebelarmprinzip, und einem massiven Gegengewicht einen massiven Stein oder eine Metallkugel oder auch feuriges Material, Kadaver oder Pestleichen auswirft.</p> <p>Es steht fest oder kann auf Rädern bewegt werden.</p> <p>Es ist eine Weiterentwicklung des Katapults, das allerdings schwer transportabel ist.</p> <p>Dient vor allem bei Belagerungen.</p> <p>Nachladevorgang: ½ Std.</p>	<p>30 – 20 – 10</p> <p>Zentrum: 5 x 5 m Streifeld: 7 x 7 m Umfeld: 9 x 9 m</p>	500 m	500
Kanone	<p>Geschütz, das flach eine Metallkugel ausschießt.</p> <p>Es wird dafür Schwarzpulver benötigt.</p> <p>Die Kanone existiert nur in Watterriek und Panpolis.</p> <p>Es wird auf einem Radgestell fortbewegt.</p> <p>Dient vor allem auf Schiffen und Burgen und schützt Küsten.</p> <p>Nachladevorgang: 3+W6 Aktionen; benötigt ca. 2 Personen.</p> <p>Querschläger möglich (gelegentlich TW auf GL nötig).</p>	<p>12-Pfänder: 15 – 10 – 5</p> <p>24-Pfänder: 20 – 15 – 10</p> <p>Zentrum: 3 x 3 m Streifeld: 5 x 5 m Umfeld: 7 x 7 m</p>	<p>500 m</p> <p>600 m</p>	<p>500 Kugel: 3</p> <p>600 Kugel: 5</p>
Katapult	<p>Wurfgeschoss, das mit einem Hebelarmprinzip einen massiven Stein oder eine Metallkugel auswirft.</p> <p>Es wird auf einem Radgestell fortbewegt.</p> <p>Dient vor allem auf Schiffen und Burgen und schützt Küsten.</p> <p>Nachladevorgang: 3+W6 Aktionen; benötigt ca. 2 Personen.</p>	<p>15 – 10 – 5</p> <p>Zentrum: 3 x 3 m Streifeld: 5 x 5 m Umfeld: 7 x 7 m</p>	300 m	400
Rammbock	<p>Holzstamm mit Rammkopf, der in einem Gerüst geschwungen wird, um Tore und Türen zu zerstören.</p> <p>Das Gerüst wird auf einem Radgestell fortbewegt.</p> <p>Nachladevorgang: 2 Aktionen, dann folgt der Zuschlag.</p> <p>Benötigt ca. 4 Personen.</p>	10	1 m	200

## 8. Beschreibung der Waffen

**Armbrust:** Es handelt sich um eine Feldarmbrust, die aus geklebten Holzteilen besteht (Compound) und mit Metallbeschlägen versehen ist. Die Armbrust lässt sich im gespannten Zustand transportieren. Mit der Armbrust werden flache Flugbahnen genutzt. Die Armbrust wird mit 2 Händen geführt. Eine Armbrust verschießt Bolzen. Nach 150 m verliert der Schuss alle 10 m – 1 TP. Zum Nachladen der Armbrust sind 3+W6 Aktionen nötig. Nach der 3. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen das Nachladen noch benötigt. Für die Armbrust muss eine Spannhilfe eingesetzt werden, also eine Vorrichtung, mit einem Flaschenzugsystem. Die Armbrust ist stark witterungsanfällig. Bei schwerem Regen löst sich das Holz in seine Bestandteile auf.

**Aurablut:** Giftstoff, mit dem ein Bolzen oder Pfeil betränkt sein kann. Es handelt sich um ein Lähmungsgift, das aus dem Blut der Auraraupe gewonnen wird. Auraraupen leben in den Höhlen des Roten Berges und ernähren sich dort von Schattengewächsen. Das Gift wurde von Dunkelelben entdeckt und wird in Blasrohren eingesetzt. Das Gift wirkt oral nach 1 Std und subkutan nach einer ¼ Std. und hat eine Wirkungsdauer von 2W6 x ¼ Std. Durch das Gift versagen die Bewegungsmuskeln. Hohe Konzentrate können zu sofortiger Lähmung führen. Bei geringer Menge (0,1 ml) finden lokale Lähmungen statt und REFL sinkt – 3. Außerdem kann der Betroffene ohnmächtig werden. Bei einer Dosierung von 0,5 ml wird der Vergiftete ohnmächtig. In beiden Fällen kann der Vergiftete auch sterben. Der Giftstoff hält an offener Luft 12 Std. lang an und verliert dann seine Wirkung. 5 ml = 5 Schekel.

**Axt:** Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung, mit einem stählernen Keil und einem aus Holz bestehenden Stiel. Die Axt ist wesentlich größer als das Beil und muss mit zwei Händen geführt werden. Die Axt hat eine Reichweite von 1 – 2 m. Die Axt wird mit dem Talent SCHLW geführt, in der Trefferliste ist das Ergebnis jedoch aus der Liste der Klingengewaffen zu entnehmen.

**Balliste:** Ein Geschütz, das auf einer rollenden Plattform transportiert oder fest montiert sein kann. Es ist auf einer Drehscheibe so montiert, dass es in alle Richtungen hin ausgerichtet werden kann. Die Balliste verschießt einen Wurfspieß. Unter Seeleuten wird es als große Harpune bezeichnet und wird vorwiegend zur Jagd gegen Wale eingesetzt. Mithilfe einer Kurbeltechnik wird der Wurfspieß angezogen und gespannt, bis er dann durch das Auslösen eines Hebels abgeschossen wird. Nach 300 Metern verliert der Schuss je 50 Meter – 1 TP. Die Reichweite ist also enorm groß. Für den Nachladevorgang werden 3 + W6 Aktionen benötigt. Nach den ersten 3 Aktionen erwürfelt der Spieler, wie viele Aktionen das Nachladen noch kostet. Der kann das Nachladen jederzeit beenden. Die Ergebnisse der Treffer finden sich in der Trefferliste unter den schweren Schusswaffen.

**Batrachogift:** Der Begriff leitet sich von „Frosch“ ab. Batrachogift ist eines der extremsten Gifte und wird aus der Haut des Pfeilgiftfrosches gewonnen. Es kann auf Bolzen und Pfeilen aufgetragen werden und wird vor allem für Blasrohr-Pfeile genutzt. Die Sauraner verwenden es häufig. Aus der Haut des Frosches kommen geringe Mengen an Gift zusammen, die aber schon für 6 Anwendungen, also 6 Vergiftungen ausreichen. Das Gift verursacht Krämpfe, Muskel- und Atemlähmungen, Herzversagen und Atemstillstand. An der Eintrittsstelle verursacht es sofort einen lokalen Schmerz und zusätzlich – 1 LE. Nach 2 + W6 Min. beginnt dann die vergiftende Wirkung. Je Min. erleidet der Vergiftete Krämpfe: – 3 LE und – 1 VIT. Gerät die LE in den kritischen Bereich wird der Vergiftete ohnmächtig. Sinkt die LE auf 0, stirbt der Vergiftete an Herzversagen und Atemstillstand. Es existiert kein Gegengift, darum wird der Betroffene an dem Gift sterben. Es gibt allerdings Berichte, dass Vergiftete durch ein anderes Gift, nämlich dem Tetrodogift aus dem Kugelfisch, von der tödlichen Vergiftung erlöst wurden. Dann leidet man allerdings an dem anderen Gift.

**Beil / Wurfbeil:** Das Beil ist die kleinere Form der Axt und dient ebenso als Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung. Im Kampf benötigt man für den Umgang mit dem Beil nur eine Hand. Beile können mit dem TW WF auch geworfen werden. Ein einfacher Würfelwurf entscheidet dann darüber, ob die Schneide, die stumpfe Seite oder der Stil das Ziel erreicht. Der Stil würde lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP verursachen, die stumpfe Seite wirkt wie ein Stein. Spezielle Wurfbeile treffen immer mit der Schneide. Eine geworfene Waffe, verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.

**Biss:** Ein Biss ist der Angriff eines Tieres. Ein kleiner Biss kann beispielsweise durch ein Nagetier, einer Katze o. ä. verursacht werden. Ein großer Biss stammt z. B. von einem starken Hund oder einem Krokonen, Panthera oder einem Werwolf. Bisse können Entzündungen oder Vergiftungen zur Folge haben können.

**Blasrohr:** Ein hohles, 1,20 – 2 m langes hölzernes Rohr, mit einem Lauf-Durchmesser von 16 mm. Das Blasrohr wird mit 2 Händen geführt und der kleine Pfeil wird durch ein konzentriertes Pusten aus dem Blasrohr geschossen. Zum Ausschießen des Pfeils ist ein TW auf MOT nötig. Der Pfeil kann mit einem Gift bestückt sein (siehe Munition!) Ein Blasrohr-Pfeil richtet 1 / 1 / 1+W6 TP an. Wird eine kleine Kugel anstelle eines Pfeils verwendet, richtet diese 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die Reichweite beträgt 10 m. Zum Nachladen werden 2 + W6 Aktionen benötigt. Nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen zum Nachladen nötig sind.

**Bleikugel:** Es handelt sich um eine geschmiedete runde Kugel aus Blei. Je nach Größe wird sie für Blasrohre, Schleudern oder auch für Donnerbüchsen verwendet. Die Schmiedekunst wird nur in wenigen Kommunen angeboten. In Panpolis findet sich die Schmiedekunst beispielsweise, weil auch nur hier die Donnerbüchsen hergestellt werden.

**Blide:** Größte und präzise Wurfwanne, die als Belagerungswanne eingesetzt werden kann. Sie ist eine später entstandene Variante des Katapults. Die Blide funktioniert nach dem Hebelarmprinzip, bei dem ein massives Gegengewicht auf der kurzen Armseite für die Beschleunigung des Gewichts auf der langen Armseite sorgt. Am Ende der langen Armseite befindet sich eine Schlinge, in der das Geschoss eingelegt wird. Das Gegengewicht wiegt über 10 Tonnen. Die Munition selbst kann 15 – 120 Kg schwer sein. Es handelt sich dabei um große Steine, in seltenen Fällen auch um eine Metallkugel. Die Kugeln sind meist abgeflacht, damit sie beim Anziehen der Schleuder nicht wegröllen. Alternativ können mit der Blide auch feuriges Material, Kadaver oder Pestleichen verschossen werden, um die Gegner einzuschüchtern, den Zielort zu verunreinigen oder zu infizieren. Das Geschoss hat bei einer 15 Kg-Munition eine Reichweite von 500 Metern. Artilleriewaffen gelten als ungenaue Waffen, darum wird der TW – 2 WM. Um eine Blide zu bedienen, muss im Vorfeld der TW auf Waffenkunde gelingen. Wer eine Blide schon einmal erfolgreich bedient hat, muss diesen TW nicht mehr ablegen. Zum Nachladen einer Blide sind 4 Personen nötig und es dauert eine ½ Std. Die Blide besteht aus Holz und kann auf einem Fuhrwerk transportiert werden. Sie kann vor Ort jedoch nicht flexibel, sondern nur statisch eingesetzt werden. Der Bau einer Blide lässt sich mit 12 Holzfällern in 2 – 3 Tagen ermöglichen. Zum Bau und zum Bedienen sind aber Facharbeiter nötig. Diese werden Blidenmeister genannt. Bliden werden nur in wenigen fortschrittlichen Städten, in hallenartigen Blidenhäuser hergestellt, wo sie auch gewartet und gelagert werden können.

**Bola:** Wurf- und Jagdwaffe, die vorwiegend von Negorianern eingesetzt wird. Sie funktioniert ähnlich wie eine Schleuder. Die Bola besteht aus drei Leinen, deren Enden zu einem dreiarmigen Stern zusammengeknotet sind. An den äußeren Enden der Leinen befindet sich ein eingeknoteter Stein. Die Bola wird geschwungen (Talent SCHWW) und dann abgeworfen. Die Gewichtsenden umgreifen das Ziel und fassen es dadurch. Meistens werden damit Tiere wie Rinder an ihren Beinen eingefangen. Es können damit aber auch Vögel eingefangen werden. Als Waffe im Kriegseinsatz besitzt die Bola nur eine Steinkugel. Die Bola wird in der Trefferliste als mittlere Schlagwanne geführt.

**Bolzen:** Geschossmunition für eine Armbrust oder eine Gastraphetes. Der Bolzen ist kürzer als ein Pfeil und hat eine geringere Reichweite. Dafür richtet der Bolzen einen höheren Schaden an. Die Zugkraft einer Armbrust oder eines Gastraphetes ist auch zu hoch, um damit Pfeile zu verschießen. Diese würden dadurch splintern. Mit einer Armbrust oder einer Gastraphetes lässt sich auch eine Metallrüstung durchschlagen. Ein Bolzen besitzt eine Stahlspitze.

**Brandpfeil:** Brennender Pfeil, der am Eintrittsort die Flamme verbreitet. Der Pfeil richtet am Ziel seine eigentlichen TP an, danach wirkt die Flamme. Wenn der Pfeil in ein Gebäude o. ä. geschossen wurde, wird nach der Kampfrunde mit einem W10 ermittelt, wohin sich die Flamme ausbreitet. Wird ein Mensch getroffen, hatte dieser durch den Treffer bereits TP verloren. Wenn er nun an der Reihe ist, verursacht die Flamme an dieser Körperpartie – 1 TP. Sofern der Betreffende keinen Schock verarbeiten muss, muss er nun einen TW auf MUT schaffen, um sich der Flamme zu stellen. Misslingt ihm der TW, erleidet er einen Schreck und flüchtet schreiend in irgendeine Richtung. Er wird nicht aufhören zu rennen, wenn er nicht gestoppt wird. Die Flammen werden ihn verzehren. Gelingt ihm jedoch der TW auf MUT, kann er seine Aktion nutzen und somit auch versuchen, die Flamme auszuklopfen. Hierfür muss ihm nur der TW auf MOT gelingen. Sollte ihm das Ausklopfen nicht gelingen, wird eine neue Körperpartie ermittelt, die in der nächsten Aktion auch brennt. Beide Flammen sind nun aktiv und können sich in der nächsten Aktion weiter ausbreiten. Ein herkömmlicher Pfeil wird zu einem Brandpfeil, indem die Spitze in Erdöl oder Pech getränkt wird oder indem ein brennender Lappen umgehängt wird. Dieser Vorgang ist jedoch nicht gefahrlos. Bei einem Lappen ist ein TW auf FM nötig, um sich nicht selbst dabei anzustecken. Der Pfeil muss vor dem Schuss entzündet werden. Wegen des Gewichts schafft der Pfeil nur noch die ½ seiner Reichweite. Brandpfeile können mit Flachbögen, Jagdbögen und Langbögen verschossen werden.

**Bumerang:** Sport-Wurfwanne aus Holz oder Knochen, die ursprünglich eingesetzt wird, um Früchte von Bäumen zu holen. Wird das Ziel verfehlt, kehrt der Bumerang zum Werfer zurück. Der Bumerang ist 3 Aktionen lang in der Luft (Fortflug, Umkehr, Rückflug). Mit der 4. Aktion fängt man den Bumerang (erneuter TW auf WF). Trifft der Bumerang ein Ziel, kehrt er nicht zurück.

**Dolch:** Kurze mehrschneidige Stichwanne. Will man einen Dolch werfen, muss ein einfacher Würfelwurf entscheiden, ob der Griff oder die Klinge am Ziel ankommt. Der geworfene Griff verursacht lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Wanne verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP. Für Nomas stellt der Dolch ein individuelles Symbol seiner Mannswurdung dar. Wenn der Noma zum erwachsenen Mann erhoben wird, wird ihm sein eigenst graziös verzierter Dolch feierlich überreicht. Der Noma behält diesen Dolch oft sein Leben lang bei sich. Dolche werden auch bei Ritualen verwendet.

**Donnerbüchse:** Diese Waffe wird als Feuerwaffe bezeichnet. Es handelt sich um ein geschmiedetes Handrohr aus Bronze, das eine Bleikugel verschießt. Diese Waffe existiert nur im Stadtstaat Panpolis und wird dort nur an spezielle Infanterieeinheiten ausgegeben. Die Rohrlänge beträgt 2 m und wiegt ca. 2 Kg. Vorne wird die Kugel eingeführt und ausgeschossen. Im hinteren Teil befindet sich eine Kammer, in der Schwarzpulver gefüllt wird. Dieses wird gezündet, wodurch das Geschoss austritt. Um die Donnerbüchse gut nutzen und transportieren zu können, befindet sich am Handrohr eine Holzstange. Die Donnerbüchse wird mit zwei Händen getragen und geführt. Wegen des Rückstoßes muss im Vorfeld ein TW auf ST gelingen, sonst wird der Schuss – 2 WM. Er wird ohnehin – 2 WM, da es sich um eine ungenaue Waffe handelt. Zum Nachladen der Waffe werden 3 + W6 Aktionen benötigt. Nach der 3. Aktion entscheidet der W6, wie viele weitere Aktionen noch nötig sind. Hilfreich ist es, wenn eine zweite Person die Zündung vornimmt, dann könnte der Schütze mit der Donnerbüchse auch zielen. Nach 200 Metern Reichweite nimmt die Stärke des Geschosses je 10 Meter um – 1 TP ab. Schwarzpulver ist in feuchter Umgebung witterungsanfällig, darum ist gelegentlich ein TW auf GL erforderlich. Wenn dieser TW misslingt, kann es zur Ladehemmung oder zum Querschläger kommen. In dem Fall entscheidet der W10:

- 1 = Ein Querschläger schießt nach vorne-links;
- 2 = Ein Querschläger schießt nach vorne;
- 3 = Ein Querschläger schießt nach vorne-rechts.
- 4 = Ladehemmung. Die Kugel hat wegen Ruß und Dreck den Lauf nicht verlassen. Die Waffe muss vor einer erneuten Nutzung gereinigt werden.
- 5 = Ein Querschläger schlägt durch die Waffe und verletzt den Schützen. Die Waffe ist danach zerstört. Der Schütze erhält einen normalen Treffer.
- 6 – 10 = Ladehemmung. Das Zündpulver hat nicht gezündet. Es ist feucht und muss ausgetauscht werden.

Zur Herstellung einer Donnerbüchse benötigt man in den Schmiedehäusern von Panpolis nur einen halben Tag. Die Möglichkeit der massenhaften und somit auch günstigen Herstellung macht die Produktion und Nutzung von Donnerbüchsen gegenüber Bogenschusswaffen lukrativ. Wer erstmals mit einer Donnerbüchse hantieren muss, dem muss der TW auf Waffenkunde gelingen.

**Ellbogenschlag:** Der Schlag mit dem Ellbogen löst einen höheren Schaden im Nahkampf an, als ein Schlag mit der Faust. Hierfür muss der TW auf NK gelingen. Der Angreifer muss vor dem Gegner stehen oder mit dem Rücken zum Gegner stehen und nach hinten schlagen. Um mit dem Ellbogen zuzuschlagen, muss der Angreifer zuvor eine Kognition opfern, um sich auf diesen Schlag zu konzentrieren.

**Enterhaken:** Auch Dreizack genannt. Es handelt sich um ein Grapnel mit einem 2 – 20 m langen Seil, an dessen Ende eine geschmiedete Dreizackkralle hängt. Will man den Enterhaken als Waffe einsetzen, kann man es mit dem Seil schwingen und dadurch Personen verletzen. Es wird dann mit dem TW auf SCHWW geführt. In den meisten Fällen wird es jedoch geschwungen und über den Rand einer Erhöhung geworfen oder an die Tagelage zu kapernden Schiffes, wo es sich dann festkrallt. Der Benutzer kann dann an dem Seil hochklettern.

**Faustschlag:** Schlag mit der Faust. Sofern der Angreifer nicht Budo beherrscht, kann er mit dem Faustschlag nicht unterhalb des Rumpfes treffen.

**Flachbogen:** Der Flachbogen ist die ursprünglichste Form des Bogens und ein reiner Holzbogen, bestehend aus einem biegsamen Stück (Selfbow). An beiden Enden ist eine Sehne gespannt, die aus Naturmaterial wie Flachs, Leinen, Tiersehnen oder Leder. Bögen verschießen Pfeile. Bögen werden mit zwei Händen geführt. Die Reichweite beträgt mind. 50 Meter, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 10 Meter um – 1 TP. Zum Nachladen des Bogens sind 2 + W6 Aktionen nötig. Nach dem 2. Nachladevorgang entscheidet der W6 über die Anzahl der weiteren Nachladeaktionen. Der Flachbogen ist für die Jagd ausgelegt, kommt aber auch im Krieg zum Einsatz. Die Pfeile bestehen aus Holz und die Pfeilspitze meist aus Feuerstein oder Knochen. Metallische Spitzen verursachen 1 TP zusätzlich, sind jedoch teurer. Mit Bögen können Pfeile über Objekte hinaus geschossen werden. Um dann ein Ziel zu treffen, ist jedoch ein Talentwert von 15 nötig. Der Flachbogen ist nur leicht witterungsanfällig, was ein Vorteil gegenüber dem stärkeren Reflexbogen ist.

**Forke:** Eigentliches Fang- und Gabelgerät beim Fischen oder Aufgabeln von Heu. Das gabelartige Gerät hat eine Stange mit drei oder mehreren Zinken. Die Forke muss im Kampf mit beiden Händen geführt werden. Die Forke kann geworfen werden. WF wird dann aber – 2 WM. Geworfen verliert die Forke nach 5 m je m – 1 TP.

**Fußtritt:** Tritt mit dem Fuß. Sofern der Angreifer nicht Budo beherrscht, kann er mit dem Fußtritt nur bis auf Höhe der Brust treffen.

**Garotte:** Die Garotte besteht aus einem Band (meistens Leder), an dessen Ende Holzstücke angebracht sind. Die Garotte wird zum Erdrosseln genutzt. Dabei wird das Band um den Hals des Opfers geschlungen und mit Hilfe der Holzstücke gezogen. Das Opfer soll am Abdrosseln ersticken. Das Umschlingen und Zuziehen der Garotte verlangt zwei Handlungen, die erst mit einem TW auf FM (zum Umschlingen des Gegners) und dann mit einem TW auf ST (zum Zuziehen) ausgeführt werden. Das Opfer erleidet dann bei einem normalen TW in LE – 2, bei einem guten TW in LE – 3 und einen Schock und bei einem meisterhaften TW in LE 3+W12 und 2 Schocks. Jede Aktion muss dem Opfer der TW auf GL gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Entweder stirbt das Opfer oder es wird ohnmächtig. Aber auch dann kann der Täter weiter zuziehen, so dass das Opfer stirbt. Die Garotte muss mit 2 Händen bedient werden.



**Gastraphetes:** Die Gastraphetes ist der Verläufer der Armbrust, die jedoch noch häufig anzutreffen ist, da sie auch einfacher hergestellt werden kann als eine Armbrust. Die Gastraphetes ist im Grunde aufgebaut wie eine Armbrust und ist ebenfalls ein Kompositbogen. Er hat vorne den Bogen und am hinteren Teil eine Holzschiene, mit einem Schaft. Zum Spannen wird das herausragende Ende der Gastraphetes auf den Boden abgesetzt und an eine hintere Stütze drückt der Schütze seinen Oberkörper und spannt die Sehne ein. Danach wird der Bolzen eingelegt. Durch die hohe Spannkraft hat die Gastraphetes eine größere Durchschlagskraft als ein einfacher Bogen und kann auch Metallrüstungen schaden. Auch wenn Bögen in ihrer Herstellung und Verwendung einfacher sind, hat die Gastraphetes den Vorteil, dass der Bolzen im gespannten Zustand gehalten werden kann. Die Gastraphetes bietet eine Reichweite von 100 Metern, danach reduziert sich die Stärke des Bolzens je 10 Meter um – 1 TP. Die Gastraphetes muss mit zwei Händen geführt werden. Sie benötigt 3 + W6 Aktionen zum Nachladen. Nach den ersten drei Aktionen wird mit dem W6 ermittelt, wie viele Nachladeaktionen noch nötig sind. Die Gastraphetes ist witterungsanfällig.

**Hammer:** Werkzeug, das zum Hämmern verwendet wird, oft zum Schlagen auf Nägeln, aber auch zur Bearbeitung von Metallformen oder zum Steinbildhauern oder Steinmetzen. Zum Kämpfen mit dem Hammer wird das Talent SCHLW genutzt. Würde im Kampf zuvor nicht angesagt mit welcher Seite man zuschlagen will, wird mit der stumpfen Metallkopfseite zugeschlagen. Sollte der Hammer geworfen werden, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der stumpfe Metallkopf, der spitze Metallkopf oder der Stil das Ziel erreicht. Sollte der Stil das Ziel erreichen, verursacht das lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Das Ergebnis wird in der Trefferliste beim stumpfen Metallkopf in der Liste der Schlagwaffe abgelesen, beim spitzen Metallkopf bei den Klingengewaffen.

**Harpune:** Eine Harpune ist zunächst ein schlanker Wurfspieß mit Widerhaken, der bei der Jagd auf größere Fische eingesetzt wird. Im Kampf muss die Harpune mit zwei Händen geführt werden. Die Harpune kann gestochen oder geworfen werden. Gestochen reicht die Harpune 1 – 2 m weit. Wird sie geworfen, verliert sie nach 10 m je m – 1 TP. Harpunen haben oft ein angehängtes Seil, um den Kontakt zum Ziel nicht zu verlieren. Die Fische werden samt der Harpune hervorgezogen. Oft leben die Fische noch und wehren sich gegen den Einsatz. Sie sind meistens jedoch zu schwach, um sich von den Widerhaken der Harpune zu lösen. Würde ein Humanoid die Harpune abbekommen, könnte er sich mit einem gelungenen TW auf ST von dem Widerhaken lösen. Er erleidet dadurch dann jedoch – W6 TP.

**Haumesser:** Das Haumesser ist ein Buschmesser und dient in tropischen Gebieten zum Zerschlagen von Holz und Blattwerk. Es wird auch als Machete bezeichnet. Bei manchen Völkern wird es oft auch als grausame Kampfmaschine eingesetzt, weil oft mehrere Schläge nötig sind, um ein Opfer hinzurichten. Der Umgang mit dem Haumesser muss mit dem Talent auf SCHLW ausgeführt werden. Das Ergebnis wird in der Trefferliste aber in der Rubrik Klingewaffe ermittelt.

**Hellebarde:** 2 m lange axtähnliche Hieb- und Stoßwaffe. Die obere Klinge entspricht einer Beilklinge, mit einer Metallspitze am Ende. Die Hellebarde wird häufig von Wächtern getragen. Die früheren Infanteristen, die mit Hellebarden in den Krieg ziehen, nennt man Pikeniere. Da Hellebarden teure geschmiedete Waffen sind, existieren sie vorwiegend nur in reichen Königreichen. Mit der Hellebarde kann man bis zu 3 m weit kämpfen. Die Hellebarde muss mit 2 Händen geführt werden. Hat der Träger der Hellebarde einen ST-Wert von unter 12, muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM. Die Hellebarde wird mit dem Talent SCHLW geführt. Das Ergebnis wird in der Trefferliste aus der Rubrik Klingengewaffen ermittelt.

**Horn:** Auswuchs aus Skleroprotein, meistens als spitzer harter und hohler Überzug über einen Knochenzapfen. Tiere wie Nashörner tragen Hörner. Toronen tragen Hörner. Hörner wachsen ihr Leben lang. Raubjäger machen Jagd auf solche Tiere, manche auch auf Toronen, um die Hörner teuer zu verkaufen. Das Horn besitzt + 6 BS und + 8 RS.

**Hufschlag:** Tritt mit dem Huf, z. B. von dem eines Pferdes. Auch der Toron kann mit seinem Huf zutreten.

**Kanone:** Eiserne Artilleriewaffe. Die Kanone ist ein aus Eisen geschmiedetes Rohr, in dem durch Lunte und Schießpulver eine gusseiserne Kugel (manchmal auch nur eine Steinkugel) ausgeschossen wird. Sie steht auf einer rollenden Lafette und lässt sich mittels Schildzapfen senkrecht schwenken. Wegen ihrer Witterungsanfälligkeit können Kanonen auch nach hinten losgehen, darum kann ab und an ein TW auf GL gefordert werden. Außerdem haben Kanonen einen bedeutsamen Rückschlag, darum darf man beim Abschuss nicht hinter einer Kanone stehen. Der Rückstoß richtet so viele TP an, wie ein Streitkolben. Der Ladevorgang, um Pulver einzuschütten, den Zündschwamm einzusetzen, die Kugel hineinrollen zu lassen, kostet 3+W6 Aktionen. Durch eine zweite Person, die beim Laden hilft, ist es eine Aktion weniger. Das Zünden kostet eine weitere Aktion und erfolgt mit Hilfe einer Fackel. Die 12-Pfünder haben eine Reichweite von 500 m und richten im Zentrum von 3 x 3 m 15 TP, im Streufeld von 5 x 5 m 10 TP und im Umfeld von 7 x 7 m 5 TP an. Die 24-Pfünder haben eine Reichweite von 600 m und richten im Zentrum von 3 x 3 m 20 TP, im Streufeld von 5 x 5 m 15 TP und im Umfeld von 7 x 7 m 10 TP an. Die Kanone ist eine neuartige Erfindung aus dem Königreich Panpolis. Panpolis hat durch Geschäfte mit dem Land Watteriek bzw. mit der dortigen Stadt Bookt Haven Geschäfte geführt und Kanonen an die Stadt geliefert. Somit existieren Kanonen zunächst nur in den Städten und Schiffen von Panpolis und Bookt Haven.

**Katapult:** Wurfmaschine, die Steine, Metallkugeln oder brennende Objekte auswirft. Der Ladevorgang, um die Artilleriewaffe mit Hilfe einer Kurbel zu laden und das Wurfobjekt einzulegen, kostet 3+W6 Aktionen. Durch eine zweite Person, die beim Laden hilft, ist es eine Aktion weniger. Durch Betätigung eines Hebels wird dann in einer weiteren Aktion der Schuss abgegeben. Katapulte haben eine Reichweite von 300 m. Im Zentrum von 3 x 3 m richten sie 15 TP an, im Streufeld von 5 x 5 m 10 TP und im Umfeld von 7 x 7 m 5 TP. Bei brennender Munition ist darauf zu achten, dass die Flammen weiter brennen und Bauwerke dadurch abbrennen können.

**Kette:** Die Kette, die eigentlich als Zugwerkzeug dient, kann auch als Schwungwaffe eingesetzt werden. Die Reichweite beträgt 2 m. Zum Schwingen sind entsprechende Aktionen nötig: 1. Auswirbeln (das ist bereits die Attacke); 2. Zurück wirbeln; 3. erneutes Auswirbeln (das wäre die nächste Attacke). Die zweite Aktion kann auch verwendet werden, um Gegner anzugreifen, die hinter oder neben einem stehen. Besonders große Ketten können 2 – 4 m weit wirken, können aber nur von extrem starken Personen (ST-Wert von mind. 18) genutzt werden und müssen dann mit zwei Händen geführt werden. Ein Oger kann sie auch mit einem ST-Wert von 15 und nur mit einer Hand nutzen. Ketten sind geschmiedete Werkzeuge, die nur in fortschrittlichen Königreichen hergestellt werden. Auf Schiffen werden sie für Anker verwendet.

**Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock:** Als Knüppel gelten alle breiteren Hölzer, die sich als Waffe verwenden lassen. Das können dicke Baumäste, harte Wurzeln sein, aber auch massive Knochen. Stuhlbeine lassen sich in jeder Kneipe finden und als Waffe einsetzen, wenn man sie erstmal abmontiert hat. Schlagstöcke sind aus Holz und werden in wenigen Städten von Ordnungshütern getragen. Dicke Knüppel werden mit 2 Händen geführt.

**Kopfnuss:** Der eigene Kopf wird gegen den Kopf des Gegners geschlagen. Der Angreifer erleidet dabei selbst immer 1 TP.

**Kralle:** Es handelt sich um die Krallen eines starken Tieres. Aber auch Avesen, gewandelte Pantheras und Werwölfe können ihre Krallen einsetzen.

**Kurzschwert:** Kleines Schwert mit kurzer Klinge, z. B. ein Sax.

**Kurzspeer:** Kurze Speerwaffe (ca. 1,10 – 1,20 m). Der Kurzspeer bietet den Vorteil, dass er mit einer Hand geführt werden kann. Somit ist die zweite Hand noch für einen Schild o. ä. frei. Wird mit dem Kurzspeer aber schwer hantiert, sollte man 2 Hände benutzen. Der Kurzspeer kann auch geworfen werden. Die geworfene Waffe verliert nach 15 m je m – 1 TP.

**Kusarigama:** Kettenwaffe, an der an einem Ende eine Sichel mit einem Griff befestigt ist und am anderen Ende eine Kugel oder eine Kugel mit Stacheln. Diese Waffe stellt eine Kombination aus Wurf-, Schnitt- und Kettenwaffe dar und ist vielseitig nutzbar; der Umgang muss jedoch erlernt sein. Kusarigamas sind Spezialwaffen im nihonischen Reich Shanlin. Die Sichel wird in der einen Hand gehalten, um sich damit gegen Angriffe des Gegners zu schützen. Das Zuschlagen mit der Sichel wird mit dem Talent Klingenschnelle ausgeführt. Die geraffte Kette wird mit der anderen Hand geführt, kreisend geschwungen und zur Attacke genutzt. Durch die Kette kann der Kusarigama auf eine Reichweite von bis zu 2 Metern eingesetzt werden. Kommt die Kette mit der Kugel am Ende zum Einsatz, was meistens der Fall ist, wird das Talent SCHWUNGEN verwendet. Das Zurückziehen der Kugel kostet eine Aktion. Aber zur Verteidigung kann parallel noch die Sichel genutzt werden. Zur Nutzung ist im Vorfeld die Kognition auf Beidhändigkeit nötig. Die Kette selbst kann außerdem zum Würgen eingesetzt werden, dann werden die Talente FM und ST eingesetzt (siehe Garotte!) Für das Kusarigama müssen 2 Hände eingesetzt werden.

**Langbogen:** 1,70 m hoher stabförmig geformter Holzbogen. An beiden Enden ist eine Sehne gespannt, die aus Naturmaterial wie Flachs, Leinen, Tiersehnen oder Leder. Bögen verschießen Pfeile. Bögen werden mit zwei Händen geführt. Die Reichweite beträgt mind. 200 Meter, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 10 Meter um – 1 TP. Zum Nachladen des Bogens sind 2 + W6 Aktionen nötig. Nach dem 2. Nachladevorgang entscheidet der W6 über die Anzahl der weiteren Nachladeaktionen. Die Pfeile bestehen aus Holz und die Pfeilspitze meist aus Feuerstein oder Knochen. Metallische Spitzen verursachen 1 TP zusätzlich, sind jedoch teurer. Mit Bögen können Pfeile über Objekte hinaus geschossen werden. Um dann ein Ziel zu treffen, ist jedoch ein Talentwert von 15 nötig. Der Langbogen ist leicht witterungsanfällig.

**Langschwert:** Sehr langes Schwert bzw. Hieb- oder Stichwaffe, mit einer Klinge von 1,25 m und einer Griffgröße von 15 – 25 cm. Das Langschwert wird mit 2 Händen geführt. Mit dem Langschwert erreicht man eine Reichweite von 1 – 3 m. Hat der Träger des Langschwertes einen ST-Wert von unter 12, muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird der TW auf KLW – 2 WM. Oger können es mit einer Hand führen. Durch ihre langen Arme erhöht sich die Reichweite zusätzlich um einen Meter. Die Reichweite ist auch bei Plantoiden gegeben, jedoch brauchen die zwei Hände, sofern sie nicht einen ST-Wert von mind. 18 haben.

**Lanze / Speer:** Stichwaffe, die bei Reiterturnieren (Tjost), aber auch bei der Infanterie zur Verteidigung gegen berittene Einheiten dient. Die Lanze ist eine aus Holz spitz zulaufende Stabwaffe, mit einer Länge von 2 – 3 m. Am Kopf des Speers ist meistens eine doppelseitige Klinge angebracht. Die Lanze bzw. der Speer wird mit 2 Händen geführt. Beim Tjostieren wird die Lanze mit einer Hand vor sich hergetragen und in der anderen Hand ein Schild gehalten, darum ist ein TW auf WS für die Beidhändigkeit nötig. Der geworfene Speer verliert nach 10 m je m – 1 TP.



**Maitogift:** Überaus tödliches Gift, das auf Bolzen oder Pfeilen aufgetragen werden kann. Das Gift kommt in Algen und Fischen der Tiefsee vor. Zu den Fischarten gehört z. B. der Doktorfisch. Maitogift gilt als eines der stärksten natürlichen Gifte. Geringste Mengen sind ausreichend und verursachen nach W6 Std. unterschiedliche Gesundheitsstörungen, wie Durchfall, Übelkeit, Bauchschmerzen, Erbrechen, Taubheitsgefühl, starkes Schwitzen, eine Veränderung des Kälte-Hitze-Empfindens, Juckreiz, Fieber, Schmerzen im Harnbereich oder Krämpfe. Eine tödliche Menge bewirkt wiederkehrende Symptome und nach 6 Std. Ohnmacht und Tod durch Atem- und Herzstillstand. Sollte man die Vergiftung überleben, treten weitere Nachwirkungen auf. Es existiert kein direktes Gegenmittel. Siehe hierzu auch bei Equipment unter „Giftstoffe“!

**Messer / Wurfmesser:** Das eigentliche Werkzeug und Haushaltsgerät kann auch als handliche Klingenwaffe eingesetzt werden. Wird das Messer geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob die Klinge oder der Griff das Ziel erreicht. Der Griff richtet nur 1 / 2 / 2+W6 TP an. Spezielle Wurfmesser erreichen ihr Ziel immer mit der Klinge. Das geworfene Messer verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP.

**Morgenstern:** Hieb- und Schlagwaffe mit einem ungefähr 50 cm langen Holzstab als Griff, an dessen Ende Metallstacheln eingearbeitet sind oder eine schwere Kugel mit Metallstacheln. Diese Waffe ist ein Abkömmling der Keule. Sie wird als Schlagwaffe geführt, das Ergebnis ist in der Trefferliste jedoch unter Klingenwaffen aufgeführt.

**Nunchaku:** Die japanischen Bauern haben diese Waffe aus dem Dreschflügel heraus entwickelt. Die oft gleichlangen Griffe sind aus Holz. Sie sind 30 cm lang und mit einem 10 – 15 cm langen Seil verbunden. Um den Nunchaku zu verwenden, müssen 2 Hände genutzt werden und zuvor muss eine Kognition genutzt werden, um die Beidhändigkeit zu aktivieren. Zum Kämpfen können verschiedene Aktionen erforderlich sein. Wird ein Griff fortgestoßen, benötigt man eine Aktion, um die Stange zurück in die Hand zu greifen, sofern das gewünscht ist. Werden im Kampf beide Hände eingesetzt, kann die gerade freie Hand keine anderen Aktionen ausführen.

**Peitsche:** Kurzer handlicher Stab, an dem ein Lederriemen befestigt ist. Sie setzt einen Schlag mit einem Knall frei. Um mit der Peitsche eine Person oder einen Gegenstand zu umschlingen, ist in SCHWW der Wert 15 erforderlich. Nachdem ein Gegenstand oder eine Person angepeitscht wurde, kann sie dann mit der nächsten Aktion (TW auf ST) herangezogen werden. Nach dem Peitschen ist immer eine Aktion zum Ausholen nötig.

**Pfeil:** Projektil, das in einen Bogen eingespannt oder in ein Blasrohr eingelegt wird. Ein Pfeil besteht aus einer Spitze, einem Schaft und einer Befiederung, die zur Stabilisierung der Flugbahn dient. Bögen können mit Pfeilen über Hindernisse hinweg schießen. Der Pfeil eines Blasrohres richtet 1 / 1 / 1+W6 TP an, der Pfeil eines Flachbogens 3 / 5 / 5+W12 TP, der Pfeil eines Reflexbogens 4 / 5 / 5+W12 TP und der Pfeil eines Langbogens 4 / 6 / 6+W12 TP.

- Besitzt der Pfeil eine Stahlspitze, erhält er + 1 TP zusätzlich.
- Ist der Pfeil mit Silber legiert, schadet er einigen Para-Kreaturen und Werwölfen auf besondere Weise. Diese regenerieren die TP dann nur noch täglich um je einen Punkt.

**Prothese:** Künstliche Ersatzgliedmaße aus Holz, die eine Person nach einem Unfall erhalten hat. Fehlt einem Charakter eine Körperpartie, erhält er auf alle TW, die mit dieser Handlung oder Bewegung zu tun hätten – 2 WM. Das Zuschlagen mit einer Prothese verursacht 1 TP mehr Schaden.

**Rabenschnabel:** Schlanker Kriegshammer, bestehend aus einem Schaft mit einem Hammerkopf, der auf der einen Seite abgeflacht und auf der anderen Seite spitz nach unten gebogen ist. Es ist eine geschmiedete Waffe, die von vermögenden und fortschrittlichen Königreichen im reitenden Heer eingesetzt wird. Kurze Rabenschnäbel können mit einer Hand geführt werden, die längeren Rabenschnäbel müssen mit 2 Händen geführt werden. Sofern nichts anderes angesagt wird, schlägt man mit der stumpfen Seite zu. Den Rabenschnabel gibt es auch in großer Ausführung, mit dem man bis zu 2 Meter weit zuschlagen kann. Er wird mit zwei Händen geführt, außer von Ogern. In der Trefferliste ist das Ergebnis bei den Schlagwaffen zu finden. Die spitze Seite findet sich in der Trefferliste unter den Klingewaffen. Der Rabenschnabel wird aber immer mit dem TW auf SCHLW geführt.

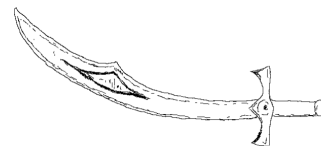
**Rammbock:** Vorrichtung aus einem Gerüst, in dem ein Holzstamm mit Seilen eingebunden ist, der mit einem Rammkopf versehen ist, der auch Widderkopf genannt wird. Der Holzstamm wird von mind. 4 Personen bedient. Er wird ausgeholt und mit dem Rammkopf gegen ein Hindernis geschwungen, nämlich gegen ein Tor oder eine Tür. Durch den Aufschlag können schwere Holzttore aufgeschlagen werden. Das Gerüst wird auf einem Radgestell fortbewegt und ist meistens mit einem hölzernen Dach versehen, um sich vor geworfenen Gegenständen und Pfeilen von oben zu schützen. So ein Dach hätte jedoch nur + 1 BS und + 2 RS. Der Rammbock wird in zwei Bewegungen nach hinten gezogen und dann mit der 3. Bewegung schlägt der Rammbock zu. Sollte jemand den Rammbock abkriegen, ist das Ergebnis des Treffers in der Trefferliste unter schweren Schlagwaffen abzulesen.

**Rammen:** Beim Rammen kollidiert jemand mit seinem Körper gegen den Körper einer anderen Person. Durch das Rammen wird der Betroffene 1 m weit fortgestoßen und erleidet bereits 1 / 2 / 2+W6 TP. Die betroffene Person kann dadurch zu Fall kommen, wenn ihr der TW auf MOT misslingt. Fällt die Person zu Boden, erleidet sie außerdem noch 1 TP. Wurde jemand so gerammt, dass er gegen eine Wand gestoßen wurde, verliert der Betroffene W6 TP. Die Person könnte auch gegen andere Personen gerammt werden, wodurch eine Kettenreaktion ausgelöst wird. In allen Fällen muss zusätzlich noch ein TW auf FM gemacht werden. Sollte dieser misslingen, verliert der Gerammte seine Dinge aus den Händen. Der Gerammte befindet sich nach dem Rammen ein Feld weiter und die Person, die gerammt hat, befindet sich danach auf dem Feld, wo der Gerammte ursprünglich stand.

**Raner-Gift:** Aufgetragen auf Bolzen oder Pfeilen bewirkt es eine Lähmung bei dem Verwundeten. Das Gift stammt von den humanoiden Rassen Araner, Sauraner und Slinger. Die Vergiftung wirkt schon in W6 Sek. Es verursacht dann – 1 LE und – 1 VIT und der Betroffene wird ohnmächtig. Es gibt kein Gegenmittel, aber der Betroffene wird nach W6 x ¼ Std. wieder wach

**Reflexbogen:** Jagdbogen und Nachfolger des Flachbogens. Er wird auch Recurvebogen genannt. Beim Reflexbogen sind die Bogenenden nach vorne gebogen, also zur Sehne bzw. zum Schützen abgewandt. Der Reflexbogen ist auch ein Kompositbogen. Das bedeutet, er besteht aus unterschiedlichen Schichten, nämlich aus Holz und Horn, die unter Dampf biegsam gemacht und dann zu einer Form verklebt und gebogen wurden. Durch die Krümmung der Bogenenden verhält sich die Bogensehne so, als ob sie kürzer wäre und erreicht dadurch eine höhere Spannkraft und somit auch mehr TP. Der Schütze steht dabei seitlich mit dem Bogen ausgerichtet. Der Reflexbogen verschießt Pfeile. Bögen werden mit zwei Händen geführt. Die Reichweite beträgt mind. 100 Meter, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 10 Meter um – 1 TP. Zum Nachladen des Bogens sind 2 + W6 Aktionen nötig. Nach dem 2. Nachladevorgang entscheidet der W6 über die Anzahl der weiteren Nachladeaktionen. Die Pfeile bestehen aus Holz und die Pfeilspitze meist aus Feuerstein oder Knochen. Metallische Spitzen verursachen 1 TP zusätzlich, sind jedoch teurer. Mit Bögen können Pfeile über Objekte hinaus geschossen werden. Um dann ein Ziel zu treffen, ist jedoch ein Talentwert von 15 nötig. Der Langbogen ist leicht witterungsanfällig. Kompositbögen sind sehr witterungsanfällig und lösen sich beispielsweise nach starkem Regen auf.

**Säbel:** Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe. Sie wurde im Mittelalter vor allem von Nomaden verwendet.



**Sai:** Nihonische gabelförmige kurze Klinge, die bei Block-, Schlag- und Stoßtechniken eingesetzt wird. Das Sai ähnelt einer Gabel, mit einer Mittelzinke, die dreimal so lang ist, wie die beiden äußeren Klingen. Das Sai ist ungefähr 50 cm lang. Nihonische Kämpfer nutzen häufig zwei Sai und tragen gelegentlich auch noch ein drittes Sai bei sich, sollten sie eines der Sai werfen. Mit dem Sai lassen sich Schwerter abblocken und einfangen. Ein Kämpfer kann eine Parade nutzen, um das gegnerische Schwert mit dem Sai abzufangen und dann mit einer nächsten Aktion das gegnerische Schwert brechen, indem mit dem anderen Sai dagegen geschlagen wird oder mit dem Fuß oder anders. Beim Brechen des Schwertes ist nicht entscheidend, wie gut welcher TW ausgeführt wurde. Für den Umgang mit dem Sai wird das Talent KLW genutzt. Wird das Sai geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob die Klinge oder der Griff das Ziel trifft. Trifft der Griff, verursacht das lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP.

**Schere der Mantode:** Der eine Arm der Mantode ist eine schwere Schere, mit der die Mantode Dinge knacken, bzw. zerkneifen oder stark zuschlagen kann. Das Zerkneifen wird mit dem Talent FM ausgeübt, das Zuschlagen mit dem Talent NK.

**Schild:** Schutzwaffe. Schilde bestehen aus Holz, Flechtwerk, Leder oder meistens aus Metall. Schilde tragen oft das Wappen ihrer Herolde. Um mit Schild und Waffe gleichzeitig zu hantieren, muss dem Träger im Vorfeld die Kognition auf das beidhändige Kämpfen gelingen. Mit Schilden kann man zuschlagen und rammen. Das wird dann mit einem TW auf SCHLW ausgeführt. Schilde gibt es in verschiedenen Formen und Größen:



- Der Buckler ist ein runder Faustschild, der vor allem zur Verteidigung genutzt wird. Er wird häufig aus Holz hergestellt und schützt Hand und Unterarm.
- Der Rundschild ist vor allem Ruderern auf Schiffen hilfreich. Er schützt Hand, den kompletten Arm und kann schützend vor den kompletten Torso gehalten werden.
- Der Dreieckschild ist eine neue Schildform, die aus dem Drachenschild entwickelt wurde. Der Dreieckschild ist flacher und kleiner und dadurch nicht so schwer. Gerade da, wo Beinschienen und Helme getragen werden, ist ein großer Schild nicht mehr so nötig. Der Dreieckschild schützt vom Oberkörper bis zum Glied.
- Der Drachenschild ist ein Langspitzschild, dessen untere Seite stark verlängert ist, um Reitern mehr Schutz zu bieten. Auch für Infanteristen ist der Drachenschild sinnvoller als der Rundschild, weil mit dem Drachenschild auch die Beine geschützt sind. Er schützt vom Bein bis zum Oberkörper oder wenn man ihn hochhält, vom Kopf bis zum Glied. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild – 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.
- Der Turmschild wird bei taktischen Kriegsmanövern eingesetzt. Er schützt vom Oberkörper bis hinunter zu den Beinen oder man stellt ihn ab, von den Füßen bis zum Bauch. Kniert man sich dahinter, kann man komplett verborgen sein. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild – 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.

Je nach Material haben Schilde unterschiedlichen BS und RS (siehe Rüstungen!) Will man mit dem Schild zuschlagen oder Rammen, bewirkt es als Schlagwaffe 2 / 3 / 3+W6 TP und wird auch mit dem TW SCHLW geführt.

**Schlagring:** Handwaffe aus einem Griff, durch den die Finger der Faust gesteckt werden und der Faustschlag dadurch einen höheren Schaden anrichten kann. Schlagringe bestehen aus Metall. Manche Völker stellten sie auch aus Holz her oder aus verflochtenen und versteiften Schüren, in denen Tierzähne angebracht sind. Metallische Schlagringe sind selten. Das Tragen von Gegenständen, wie auch der Einsatz von getragenen Waffen, wird beim Hantieren mit Schlagwaffen – 2 WM.

**Schleuder:** Fernkampf- und Abwehrwaffe, die ursprünglich zur Abwehr von Tieren eingesetzt wurde und immer noch wird. Sie besteht aus einem langen Streifen Leder, der in der Mitte eine kleine Ausbuchtung hat, in die ein Stein oder eine Blei- oder Tonkugel eingelegt wird. Der Schütze nimmt beide Enden in die Hand, schwingt sie und lässt schließlich ein Ende los, woraufhin das Geschoss fortfliegt. Die Schleuder wird mit dem Talent SCHWW geführt. Die Vorteile einer Schleuder sind der Preis bzw. die einfachen Materialien, das natürliche Auffinden der Geschosse, die Unempfindlichkeit der Waffe, der unauffällige und leichte Transport, die Handhabung mit nur einer Hand und die hohe Geschwindigkeit des Geschosses. Einem geschleuderten Geschoss kann man nur mit einem REFL-Wert von mind. 18 ausweichen. Der Nachteil ist allerdings die relativ geringe Durchschlagskraft. Nach 50 Metern reduziert sich die Stärke des Schusses je 10 Meter um – 1 TP. Zum Nachladen einer Schleuder sind 2+W6 Nachladeaktionen nötig. Nach der 2. Nachladeaktion ermittelt der Spieler, wie viele Nachladeaktionen noch nötig sind. Das Ergebnis des Treffers findet sich in der Trefferliste unter den mittleren Schlagwaffen.

**Schnabel:** Ein mit Hornschneiden überzogener Kiefer, der bei Tieren als auslaufendes Mundwerkzeug dient. Der Schnabel eines großen Tieres oder der des Avesen können einen entsprechenden Schaden anrichten. Der Einsatz des Schnabels geschieht mit dem Talent NK. Das Ergebnis in der Trefferliste findet sich unter Klingengewaffen.

**Schneiden (Manti-Arme):** Die Mantis besitzen Arme, an denen kleine, natürliche Klagen angebracht sind. Ihre Schneiden dienen der Jagd nach kleinen Säugetieren, aber auch zur Verteidigung. Mit den Schneiden können die Mantis auch metallische Klagen abwehren. Ein guter TW mit einem Schwert würde allerdings den normalen TW der Schneide überlegen sein und somit den Arm des Mantis schaden. Der Einsatz der Schneiden geschieht mit dem Talent NK. Das Ergebnis in der Trefferliste findet sich unter Klingengewaffen.

**Schürhaken / Kuhfuß:** Der Schürhaken ist eine Eisenstange zum Feuerschüren. Der Kuhfuß ist ein Nageleisen zum Herausreißen von Metallnägeln oder Aufbrechen von Gegenständen und Türen. Beide Werkzeuge haben die gleichen Werte.

**Schwanz:** Einige Reptiloiden, der Ratz und einige Tierarten können ihren Schwanz im Kampf einsetzen, wofür sie das Talent NK nutzen. Einige Schwänze haben höhere Reichweiten und man kann damit 2 Meter weit kämpfen. Sauraner, Slinger und Ratzen verursachen mit ihrem Schwanz 2 / 3 / 3+W6 TP, der Dragoner 3 / 4 / 4+W6 TP und der Krokon 4 / 5 / 5+W6 TP.

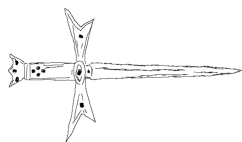
**Schwert:** Hieb- und Stichwaffe aus Metall. Wird häufig von Rittern getragen. Das Schwert wird mit 2 Händen geführt.

**Sense:** Landwirtschaftliches Grasschneidegerät, das zum Abschneiden von Gräsern eingesetzt wird. Die Sense wird mit zwei Händen geführt.

**Shuriken:** Wurfstern, die von nisonischen Ninjas eingesetzt wird. Nach einer Reichweite von 10 Metern verliert die Stärke des Wurfes je Meter – 1 TP.

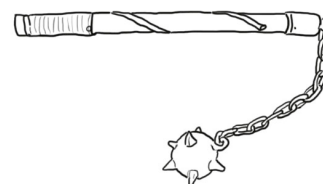
**Skalpell:** Medizinisches, feines Sezierbesteck für chirurgische Arbeiten. Im Kampf wird es mit dem Talent KLV geführt.

**Stein:** Ein Stein kann im Kampf eingesetzt werden, um direkt jemanden damit zu schlagen. Hierfür wird das Talent NK eingesetzt. Der Stein kann auch gegen jemanden geworfen werden. Hierfür wird das Talent WF genutzt. Ein geworfener Stein kann ca. 20 m weit geworfen werden, danach reduziert sich die Auswirkung je m – 1 TP. Wird ein Stein mit einer Schleuder verschossen, wird das Talent SCHWW genutzt.



**Stilet:** Kurze Stichwaffe mit scharfer Klinge. Sie dient beim Adel auch oft als schmückender Gegenstand und kann notfalls zur Verteidigung eingesetzt werden. Will man mit dem Stilet werfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der Griff oder die Klinge das Ziel erreicht. Der geworfene Griff richtet nur 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Einige Stilette sind mit Juwelen ausgeschmückt und besonders wertvoll.

**Streitflegel:** Hieb- und Stichwaffe, an dessen Griff eine Metallkette befestigt ist und an dessen Ende eine Eisenkugel oder Eisenstange hängt, die mit Metallstacheln versehen ist. Sie wurde aus dem bäuerlichen Flegel heraus für kriegerische Zwecke entwickelt.



**Streithammer:** Massiver großer Kampfhammer mit zwei breiten abgeflachten Seiten. Er muss mit 2 Händen geführt werden. Hat der Träger einen ST-Wert von unter 12, muss ihm im Vorfeld der TW auf ST gelingen, sonst wird sein TW auf SCHLW – 2 WM. Mit dem Streithammer kann man bis zu 2 m weit kämpfen. Oger können den Streithammer auch mit einer Hand führen. Außerdem erreichen sie durch ihre langen Arme 1 Meter mehr an Reichweite.

**Streitkolben:** Auch als Schlägel bekannt; ca. 90 cm langer Stab, der am oberen Ende einen gefächerten Metallkopf besitzt. Die Waffe wird in wohlhabenden Königreichen auch vom Reiterheer eingesetzt und manche kriegerisch-veranlagte Könige tragen den Streitkolben anstelle eines Zepters.



**Sutumgift:** Gift aus der Sutum-Heckenpflanze, die erst Husten bewirkt und allmählich zum Tod führen kann. Sie kann auf Bolzen und Pfeilen aufgetragen werden. Kleinste Mengen sind ausreichend, um eine Vergiftung zu bewirken. Das Sutumgift wirkt nach einer ¼ Std. und wirkt 10 Std. lang. Zunächst bekommt der Vergiftete Husten, dann erleidet er schwere Schmerzen und seine Haut stirbt an der lokalen Einstichstelle ab. Sofort und je ¼ Std. erleidet er – 1 LE und – 1 VIT. Ein Gegenmittel existiert nicht.

**Tetrogift:** Gift, das auf Bolzen und Pfeilen aufgetragen werden kann. Es reichen schon kleinste Mengen aus. Das Gift stammt von bestimmten Meerestieren, die in warmen Meeresräumen leben, wie z. B. den Kugelfisch. Das Gift wirkt lähmend und tödlich. Die erste Wirkung beginnt nach 5 Min. und verursacht Gefühlsstörungen in Mund und Rachen, Bauchschmerzen und Juckreiz. Nach weiteren 5 Min. treten motorische und visuelle Probleme auf, Kopfschmerzen und lokale Lähmungen. Nach weiteren 5 Min. folgen dann Heiserkeit, Schluckbeschwerden, Erbrechen und eine komplette Lähmung. Schließlich nach weiteren 5 Min. verlangsamt sich der Herzschlag, es treten Atemprobleme auf, es treten Krämpfe auf und schließlich kann der Betroffene sterben. Ein Gegenmittel bieten die Alraune, die Engelstrompete und die Schwarze Tollkirsche dar, aber dann wird man von diesen Stoffen vergiftet. Ansonsten existiert kein Gegenmittel. Siehe auch bei Equipment unter „Giftstoffe“!

**Tonkugel:** Aus Ton geformte Kugel, die als Munition in Blasrohren und Schleudern eingesetzt werden kann.

**Würgen:** Körperliche oder magische Würgeattacke gegen den Hals und damit gegen die Luftzufuhr einer Person, wodurch ein lautloser Angriff ermöglicht wird. Das Zudrücken muss mit 2 Händen vollzogen werden und kostet eine Bewegung. Alternativ kann man auch mit dem Budo-Kampfrick „Würgegriff“ mit einer Hand zudrücken. Der TW auf ST muss gelingen (beim Kampfrick der TW auf Budo). Der Gegner kann auf verschiedene Weise parieren, indem er sich z. B. einen Gegenstand greift und zuschlägt oder indem er den Angreifer wegschubst oder zuschlägt usw. Misslingt die Parade und die Attacke gelingt, erleidet das Opfer bei einem normalen TW – 1 LE, bei einem guten TW – 2 LE und eine Schock und bei einem meisterhaften TW – 2+W6 LE und 2 Schocks. Je Aktion, in der mind. eine gute Attacke stattfand, muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Durch den Zauber Telepathie-Proelium-Soffucant kann der Magier sein Opfer auch auf Entfernung magisch erwürgen. Das Opfer kann sich mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren.