

# Waffen

Inhalt	Seite
Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	1
Liste der Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	2
Fernkampfwaffen	5
Liste der Fernkampfwaffen	6
Liste für Munition und Geräte	7
Artillerie- und Explosivwaffen	8
Liste der Artillerie- und Explosivwaffen	9
Beschreibung 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 (1-Pfünder; Falkonett) =  $15 (3 \times 3 \text{ m}) - 10 (5 \times 5 \text{ m}) - 5 \text{ TP } (7 \times 7 \text{ m})$ 
  - 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 körperliche Waffen, die vom Kämpfer aus zum Einsatz kommen.
  - o Als körperliche Waffen gelten auch Angriffe wie durch Tritte, Schläge, den Kopfnuss oder Kampfkunst-Angriffe.
- **Klingenwaffen:** Zu den Klingenwaffen 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 Klingenwaffen (z. B. die Axt) werden als Schlagwaffen geführt. Die Auswirkungen sind jedoch in der Trefferliste unter Klingenwaffen aufgeführt.
- **Schlagwaffen:** Es handelt sich um stumpfe Waffen, bei der die Kraft des Schlages 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 Klingenwaffen 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 beispielsweise mit einem einfachen Messer werfen und es trifft lediglich der Stil, richtet das je nach TW,  $1 / 2 / 2 + W6$  TP an.
- **ST-Wert:** Wer in ST einen Wert von mind. 15 hat, kann einen Powerschlag oder Powerwurf einsetzen, wodurch der Schlag oder der Wurf verstärkt wird. Hierfür muss zuvor der TW auf ST gelingen, der eine konzentrierte Kognition darstellt.
  - o Ab dem Wert 15 richtet der Powerschlag  $+ W4$  TP mehr an,
  - o ab dem Wert 18 richtet er  $+ W6$  TP mehr an.
- **Talentwerte 15 und 18:** Die Kampftalente (auch WF) richten ab dem Wert  $15 + 1$  TP mehr an und ab dem Wert  $18 + W6$  TP.

## 2. Liste der Nahkampfwaffen und Wurfwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in Sckel
Axt	Schweres Hackwerkzeug; 6 / 9 / 9+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden (außer von Ogern und Plantoiden).	SCHLW	2 m	5,00
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	1 m geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP	2,00 Wurfbeil: 5,00
Biss (Kleintier / großes Tier)	Der Biss eines Kleintiers stammt von größeren Nagetieren oder kleinen Säugetieren; der Biss von größeren Tieren stammt von starken Hunden, Pantheras, Werwölfen usw. Kleintier: 3 / 4 / 4+W12 TP; großes Tier: 4 / 6 / 6+W12 TP.	NK	1 m	/
Bumerang	Wurfwaffe aus Holz oder Knochen; 3 / 4 / 4+W6 TP; negorianische Waffe; der Bumerang kehrt zum Werfer zurück.	WF	100 m	5,00
Degen	Auf den Stich ausgelegte Klingen-Sportwaffe; 3 / 4 / 4+W12 TP.	KLW	1 m	20,00
Dolch	Kurze mehrschneidige Stichwaffe; 4 / 6 / 6+W12 TP; wird auch als Ritualwerkzeug genutzt; Sammlerstücke können weitaus teurer sein.	KLW	1 m	5,00
Ellbogen- schlag	Körperlicher Kampfeinsatz mit dem Ellbogen; muss ein konzentrierter Schlag sein; 2 / 3 / 3+W6 TP.	NK (WS)	1 m	/
Enterhaken	Dreizack-Grapnel zum Erklimmen von Hindernissen oder zum Hinüberschwingen auf andere Schiffe; als Waffe geschwungen: 4 / 6 / 6+W6 TP	SCHWW	Im Kampf: 3 m	7,50
Faustschlag	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	1 m	/
Forke	Landwirtschaftliches Gabelwerkzeug; 5 / 6 / 6+W12 TP wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden).	KLW	1 – 2 m	5,00
Fußtritt	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	1 m	/
Garotte	Strangulationsseil, bestehend aus einem dünnen Seil mit zwei Enden mit Handschlingen; 2 TP / 3 TP und Schock / 3+W12 TP und 2 Schocks; Doppelaktion mit TW auf MOT und ST; je Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig; wird mit 2 Händen geführt.	MOT + ST	1 m	2,00
Gladiatoren- netz	Netz, das mit Steinkugeln erschwert ist; es wird auf einen Gegner zugeworfen, um ihn zu umschlingen; der Werfer hält das Netz weiterhin an Halteseilen fest und kann den Eingefangenen somit zu Fall bringen, wenn er ihn zieht; kann mit einer Hand geführt werden, dann – 2 WM.	(MOT) + SCHWW	3 m	3,00
Hammer	Werkzeug; 4 / 5 / 5+W6 oder 4 / 5 / 5+W12 TP; stumpfe Seite = Schlagwaffe; spitze Seite = Klingenwaffe.	SCHLW	1 m	2,00
Haumesser	Buschmesser; Machete; 5 / 7 / 7+W12 TP.	SCHLW	1 m	3,00
Hellebarde	Axtähnliche große Hiebwaffe; 6 / 10 / 10+W12 TP; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM; wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden).	SCHLW	2 m	35,00

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in Schekel
Horn	Horn eines kräftigen Tieres (z. B. eines Bullen oder eines Toronen); 5 / 7 / 7+W12 TP.	NK	1 m	/
Hufschlag	Hufschlag eines Tieres (z. B. eines Pferdes oder eines Toronen); 5 / 6 / 6+W6 TP.	NK	1 m	/
Kampfmesser	Großes Militärmesser; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	1 m	4,00
Kette	Metallische mehrgliedrige Kette; 3 / 4 / 4+W6 TP; lange Kette wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden).	SCHWW	1 – 2 m oder 2 – 4 m	2,00 4,00
Keule	Keule aus massivem Holz oder Knochen; große Keule wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden); kleine Keule: 3 / 4 / 4+W6 TP; große Keule: 4 / 5 / 5+W6 TP.	SCHLW	1 m	Klein: 1,50 Groß: 2,00
Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock	Schlagwaffe aus Holz; 3 / 4 / 4+W6 TP; Schlagstock dient als Schutzwaffe für Wärter.	SCHLW	1 m	Schlag- stock: 2,50
Kopfnuss	Mit dem eigenen Kopf zuschlagen; 2 / 3 / 3+W6 TP; 1 TP Selbstschaden.	NK	1 m	/
Kralle	Kralle eines starken Tieres oder Hornkralle; 3 / 5 / 5+W12 TP; Tierkrallen wären z. B. Avese, Panthera, Werwolf; das Tragen einer Hornkralle an der Hand wird – 2 WM.	NK	1 m	/ Horn- kralle: 5,00
Kurzschwert	Kleines Schwert mit kurzer Klinge (z. B. Sax); 4 / 7 / 7+W12 TP.	KLW	1 m	10,00
Kurzspeer	Kurze Speerwaffe; 4 / 7 / 7+W12 TP; kann beim Stechen mit einer Hand geführt werden.	KLW WF	2 m geworfen: 15 m; danach je m – 1 TP	15,00
Kusarigama	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; wird mit 2 Händen geführt; nihonische Kampf­waffe.	KLW SCHWW (MOT)	Sichel: 1 m Kette und Kugel: 2 m	20,00
Langschwert	Langes Schwert; 5 / 9 / 9+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden); bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst – 2 WM.	KLW	2 m	30,00
Lanze / Speer	Lange Speerwaffe; Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden); bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst – 2 WM; wird bei der Sportart Tjost eingesetzt.	KLW WF	2 m Geworfen: 10 m; danach je m – 1 TP	20,00
Messer / Wurfmesser	Handliche Kling­en­waffe; 3 / 5 / 5+W12 TP; ein Wurf­messer trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite auf­kommt.	KLW WF	1 m geworfen: 1 – 10 m	Arbeits- messer: 2,50 Wurf- messer: 3,00
Morgenstern	Archaischer Sternhammer mit Metallspitzen; 6 / 8 / 8+W12 TP.	SCHLW	1 m	15,00
Nunchaku	Handhabbare Waffe (ehem. Dresch­flegel); Holz­stangen verbunden durch kurze Kette; Holz­stangen: 4 / 5 / 5+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt; nihonische Kampf­waffe.	SCHWW	1 m	2,50
Peitsche	Stab mit peitschendem Riemen; Lederriemen: 2 / 3 / 3+W12 TP; Lederriemen mit Geißel: 3 / 4 / 4+W12 TP; nötige Aktionen: Ausholen und peitschen; auch als Doppelaktion möglich, dann TW auf MOT und SCHWW; ab dem Wert 15 lassen sich auch Objekte zu sich heranziehen (in einer nächsten Aktion).	(MOT+) SCHWW	2 m	5,00 Mit Geißel: 10,00

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in Sckel
Prothese	Künstliche Gliedmaße; 2 / 3 / 3+W6 TP; Prothese aus Holz verursacht – 2 WM und die ersten 2W6 Abenteuer zusätzlich – 2 WM; extremer Einsatz kann – 1 LE fordern.	NK	1 m	100,00
Rabenschnabel	Reiter-Kriegshammer mit flacher und spitzer Seite; stumpfe Seite: 5 / 7 / 7+W6 TP; spitze Seite: 5 / 7 / 7+W12 TP; großer Rabenschnabel: 6 / 8 / 8+W6 oder +W12 TP; großer Rabenschnabel wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden).	SCHLW	kleiner Rabenschnabel: 1 m großer Rabenschnabel: 2 m	klein: 15,00 groß: 20,00
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	/
Rasiermesser	Ausfaltbares Kurzmesser zum Rasieren; 2 / 4 / 4+W12 TP; (zum Rasieren wird das Talent FM genutzt).	KLW	1 m	1,00
Säbel	Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe; 5 / 7 / 7+W12 TP.	KLW	1 m	15,00
Sai	Kurze gabelförmige Stichwaffe; kann gegnerisches Schwert brechen; 4 / 6 / 6+W12 TP; nihonische Kampfswaffe.	KLW	1 m	5,00
Schere (Mantode)	Scherenarm der Mantode; zugeschlagen: 3 / 4 / 4+W6 TP; geschnitten: 5 / 6 / 6+W12 TP.	NK	1 m	/
Schild	Hölzerne oder metallische Schutzwaffe; 2 / 3 / 3+W6 TP; kann auch zum Rammen (als Schlagwaffe) genutzt werden; je nach Material besitzt er BS und RS.	SCHLW	1 m	5,00 – 30,00
Schlagring	Handwaffe aus Holz oder Knochen für den Faustschlag; 2 / 3 / 3+W6 TP; Handhabungen werden – 2 WM.	NK	1 m	2,00
Schnabel (Avese)	Großer Schnabel eines Vogelwesens; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	1 m	/
Schneiden (Manti-Arme)	Klingenartigen Arme einer Manti; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	1 m	/
Schürhaken	Eisenstange zum Feuerschüren; 4 / 5 / 5+W12 TP.	SCHLW	1 m	3,00
Schwanz	Schwanz eines großen Tieres oder eines Humanoiden; 2 / 3 / 3+W6 TP (Sauraner, Slinger, Ratz); 3 / 4 / 4+W6 TP (Dragone); 4 / 5 / 5+W6 TP (Krokon).	NK	1 m (einige Humanoiden auch weiter)	/
Schwert	Klassische Hieb- und Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; sollte mit 2 Händen geführt werden; wenn mit einer Hand, muss der TW auf ST gelingen, sonst wird die Handhabung – 2 WM.	KLW	1 m	15,00
Sense	Landwirtschaftliches Grasschneidegerät; 5 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	2 m	5,00
Shuriken	Wurfstern; 3 / 5 / 5+W12 TP; Nihonische Kampfswaffe.	KLW WF	Nahkampf: 1 m; geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP.	3,00
Skalpelle	Kleine Metallklinge mit Griff für chirurgische Arbeiten; 2 / 3 / 3+W12 TP; zum Operieren wird das Talent FM verwendet.	KLW (FM)	1 m	1,00
Stein	Silizium-Brocken; 3 / 4 / 4+W6 TP.	NK WF	geschlagen: 1 m; geworfen: 10 m; danach je m – 1 TP;	/

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in Schekel
Stilet	Kurze Stichwaffe mit schlanker Klinge (Rarität); 4 / 6 / 6+W12 TP; Sammlerstücke können weitaus teurer sein.	KLW	1 m	5,00
Streitflegel	Flegelwaffe mit Kette und Metallkugeln mit Spitzen; 6 / 8 / 8+W12 TP.	SCHWW	2 m	15,00
Streit- hammer	Massiver, großer Kampfhammer; 6 / 7 / 7+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden); bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst - 2 WM.	SCHLW	2 m	40,00
Streitkolben	Stab mit gefächertem Metallkopf; 5 / 7 / 7+W6 TP.	SCHLW	1 - 2 m	10,00
Würgen	Körperliche Würgeattacke; normale Attacke: 1 TP gute Attacke: 2 TP und Schock; meisterhafte Attacke: 2+W6 TP und 2 Schocks; je Aktion muss dem Opfer, ab einer guten Attacke, der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig.	ST	1 m	/
Wurfspeer	Kurzer Wurfspeer; mit Seil zum Einholen; wird zum Angeln genutzt; 4 / 6 / 6+W12 TP	NK WF	1 m. 10 m; danach je m - 1 TP.	10,00

### 3. Fernkampfaffen

- **Bögen:** Bögen verschießen Pfeile. Sie werden mit dem Talent „FK“ geführt.
  - Pfeilwaffen sind lautlos.
  - Ab dem Wert 12 kann der Charakter Bögen ohne Armschutz nutzen, ansonsten erleidet er beim Schießen durch die Sehne am Halte-Arm - 1 TP.
  - Ab dem Wert 12 kann der Charakter über Hindernisse hinwegschießen und somit dahinterliegende Ziele treffen.
  - Pfeile können auch brennend verschossen werden. Beim Anzünden eines Brandpfeiles, wird der in Pech getränkte Pfeil ins Feuer gehalten, nachdem er bereits im Bogen eingespannt ist. Es ist also eine neue und weitere Aktion nötig, bevor der Pfeil dann abgeschossen werden kann.
- **Bola und Schleuder:** Fernkampfaffen, mit denen Kugeln oder Steine geschleudert oder verschossen werden.
  - Bei der Bola und bei der Schleuder wird die Waffe erst in der Luft geschleudert und in der nächsten Aktion dann fortgeschleudert (TW auf SCHWW). Dies ist auch in einer Doppelaktion möglich. Dann wird erst ein TW auf MOT ausgeführt, dann der TW auf SCHWW. Möchte man Zielen, macht man das in einer Doppelaktion während des Schleuderns, also TW auf SINN und MOT und in der nächsten Aktion wird die Waffe bzw. die Munition fortgeschleudert.
  - Bei der Bola sind die Steine eingebettet. Die Bola verbleibt am Zielort.
  - Die Schleuder verschießt Steine oder Tonkugeln. Das Projektil verbleibt am Zielort.
  - In der Trefferliste findet sich die Bola unter den Schlagaffen, die Schleuder findet sich unter Pfeil- und Schleuderaffen.
- **Blasrohr:** Durch einen hohlen Stab wird ein kleiner Pfeil oder eine Kugel ausgepustet.
  - Das Blasrohr wird mit zwei Händen gehalten.
  - Ausgepustet wird der Pfeil (oder die Kugel) mit dem TW auf MOT.
  - Die Pfeile können mit Gift getränkt sein.
- **Arkebuse:** Die Arkebuse ist eine Feuerwaffe, ein sogenanntes Feuerrohr, das Munition mit Hilfe von Schwarzpulver verschießt. Diese Erfindung und der Einsatz sind einzigartig im Königreich Panpolis.
  - Der Ladevorgang ist aufwändig und dauert 30+W20 Sek.

- **Nachladen:**
  - Die Ladezeiten sind unterschiedlich.
  - Mit einem FM-Wert von mind. 18 dauert das Laden insgesamt nur halb so lange (es wird gerundet).
  - Nach den verbindlichen ersten Aktionen (vor dem Plus) ermittelt der Spieler mit dem W4, wie viele Aktionen der Ladevorgang noch dauert. Der Spieler kann sich dann auch entscheiden, den Ladevorgang abubrechen.
  - Der Ladevorgang kann durch Doppelaktionen nicht schneller ausgeführt werden, aber die letzte Aktion des Ladens kann dadurch mit einem Schuss kombiniert werden.
  
- **Talentwerte 15 und 18:** Die Kampftalente richten ab dem Wert 15 + 1 TP mehr an und ab dem Wert 18 + W6 TP.
  
- **Reichweite:** Die angegebene Reichweite ist die effektive Reichweite. Der Schuss verliert danach je m – 1 TP.
  
- **Ausweichen / Parieren:** Auf Schüssen von Fernkampfwaffen kann man nur parieren, wenn diese unter 100 m/Sek. schnell sind und der Parierende in REFL mind. den Wert 18 hat. Hierfür muss zunächst der TW auf REFL gelingen und dann der entsprechende TW, mit dem auf den Schuss reagiert werden soll.
  - Pfeilschüssen von Bögen und Pfeil- und Kugelschüssen von Blasrohren fallen unter diese Regel.
  - Auf den Wurf einer Bola kann man mit jedem Wert in REFL parieren.
  - Schleuder-Munition und Armbrust-Bolzen fliegen schneller als 100 m/Sek. Auf solche Schüsse kann man zunächst nicht parieren.
  - Ausnahme: Beherrscht man die aktivierten Zauber der „Superagilität“, kann man auf alle Schüsse parieren, wenn der TW auf REFL gelingt.

#### 4. Liste der Fernkampfwaffe

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Arkebuse	Feuerwaffe; nur in Panpolis; 4 / 8 / 8+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; TW wird – 2 WM; Rückstoß: wenn TW auf ST misslingt, dann weitere – 2 WM; lässt sich nicht mit REFL parieren; witterungsanfällig; gelegentlich TW auf GL nötig; der Treffer durch diese Waffe kann eine Blutvergiftung auslösen; Ladezeit: 30+W20 Sek.	FK	100 m,  danach je 10 m – 1 TP	100,00
Feld-Armbrust	Größere Militär-Armbrust; nur in technisch fortschrittlichen Ländern; 5 / 8 / 8+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; im geladenen Zustand transportabel; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 30+W20 Sek.	FK	100 m,  danach je 20 m – 1 TP	150,00
Blasrohr	Geräuscharme Betäubungswaffe; dient eigentlich zur Vogeljagd; Pfeil: 1 / 1 / 1+W6 TP; Kugel: 1 / 2 / 2+W6 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; lässt sich ab REFL 18 parieren; Ladezeit: 1+W4 Sek.	MOT	10 m	5,00
Bola	Wurfwaffe, eigentlich zum Fangen von Tieren; drei Seile mit eingebundenen Steinen; 4 / 5 / 5+W6 TP; Doppelaktion möglich: erst schwingen, dann abwerfen; die Bola umschlingt das Objekt und verbleibt dort; auf die Bola kann man parieren.	(MOT+) SCHWW	20 m; danach je m – 1 TP	3,00

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in €
Flachbogen	Langer Bogen; 3 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; lässt sich ab REFL 18 parieren; Ladezeit: 2+W4 Sek.	FK	200 m; danach je m – 1 TP	25,00
Hand-Armbrust	Kleine, handgroße Armbrust; 3 / 5 / 5+W12 TP; wird mit einer Hand geführt; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 20 + W20 Sek.	FK	40 m; danach je 2 m – 1 TP	40,00
Jagd-Armbrust	Armbrust für den Jagd- und Kampfgebrauch; 4 / 7 / 7+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; im geladenen Zustand transportabel; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 20+W10 Sek.	FK	50 m; danach je 10 m – 1 TP	65,00
Jagdbogen	Kurzer Recurve-Bogen; 4 / 6 / 6+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; lässt sich ab REFL 18 parieren; Ladezeit: 2+W4 Sek.	FK	100 m; danach je m – 1 TP	50,00
Schleuder	Schleuderwaffe, die einen Stein verschießt; 4 / 5 / 5+W20 TP; Doppelaktion möglich: erst schwingen, dann abwerfen; lässt sich nicht mit REFL parieren; Ladezeit: 1+W4 Sek.	(MOT+) SCHWW	100 m; danach je m – 1 TP	2,00

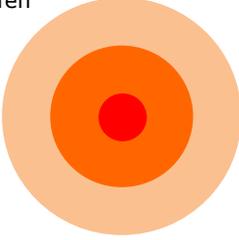
## 5. Liste für Munition und Geräte

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Bolzen	Armbrust	Geschoss für Armbrust.	
		3 / 5 / 5+W12 TP bei der Handarmbrust	1,00
		4 / 7 / 7+W12 TP bei der Jagdarmbrust	1,50
		5 / 8 / 8+W12 TP bei einer Feldarmbrust	2,00
Brandpfeil	Pfeil	Pfeil wird in Pech getränkt oder es wird ihm ein brennbarer Lappen angehängt; der Pfeil muss vor dem Schuss entzündet werden; Pfeil richtet seine entsprechenden TP an; die Flamme richtet dort danach je Aktion – 1 TP an; Flamme verlangt TW auf MUT (Schreck); um sie auszuklopfen, ist ein TW auf MOT nötig; sonst breitet sich die Flamme danach weiter aus; Pfeil hat nur noch die ½ der Reichweite.	/  1 l Pech: 5,00
Gift	Bolzen / Pfeil	Ein Bolzen oder Pfeil kann mit Gift getränkt sein. Die Wirkung verflüchtigt sich nach ca. 12 Std. an der Luft. Zur genauen Beschreibung, siehe „Equipment“, „Pharmazeutika“!	
		- Aurablut: Gift der Auraraupe. Verursacht lokale oder vollständige Lähmungen. Wirk nach einer ¼ Std.; W6 x ½ Std. lang.	100 Mikrog.: 50,00
		- Batrachotoxin (BTX): Gift vom Pfeilgiftfrosch. Verursacht schwere Krämpfe und Lähmungen. Wirkt in W6 Min.; tödliche Wirkung.	170 Mikrog.: 100,00
		- Ghulgift: Nervengift des Ghuls. Verursacht sekundendenschnelle Lähmung. Wirkt in 3 + W6 Sek. und W4 Std. lang	200 Mikrog.: 50,00
		- Maitotoxin: Nervengift aus Algen und Fischen. Verursacht Übelkeit, Erbrechen, Fieber, Ohnmacht und schließlich Tod. Wirkt in 6 Std.; tödliche dann nach weiteren W6 Std.	80 Mikrog.: 100,00
		- Raner-Toxin: Neurotoxin von Aranern, Sauranern und Slingern. Verursacht lähmende Körperpartien und Ohnmacht. Wirkt in W6 Sek.	200 Mikrog.: 20,00

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sutumgift: Gift aus der Sutum-Heckenpflanze. Verursacht Husten, Zellabsterben und evtl. Tod. Wirkt in ¼ Std., kontinuierlich, 10 Std. lang.</li> <li>- Tetrodotoxin: Nervengift von Meeresbewohnern. Verursacht Nervenlähmung, Atemlähmung und Tod. Wirkt in 5 Min., kontinuierlich tödlich.</li> </ul>	10 Mikrogr.: 20,00  800 Mikrogr.: 200,00
Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Köcher	Behälter für Bolzen oder Pfeile	Der Köcher wird mit Hilfe einer Trageschleife um den Körper oder am Gürtel getragen. Meistens besteht er aus Leder. Es passen 5 Bolzen oder 5 Pfeile hinein.	5,00
Kugel	Munition für Blasrohr oder Arkebuse	Kleine Kugel aus Ton oder Blei. 1 / 2 / 2+W6 TP bei einem Blasrohr (aus Ton); 4 / 8 / 8+W20 TP bei einer Arkebuse (aus Blei).	Für Blasrohr: 0,20 Für Arkebuse: 0,50
Schwarzpulver	Treib- und Zündladung für Arkebuse und Kanonen	Für die Treibladung einer Arkebuse benötigt man 2 g Schwarzpulver. Für eine Kanone benötigt man bei ... <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1-Pfünder: 350 g Schwarzpulver</li> <li>- 6-Pfünder: 1.200 g Schwarzpulver</li> <li>- 12-Pfünder: 2.300 g Schwarzpulver</li> <li>- 30-Pfünder: 5.700 g Schwarzpulver</li> </ul>	1 Kg = 5,00
Pfeil	Blasrohr / Bogen	Bestehend aus einer Spitze, einem Schaft und einer Befiederung. Die Befiederung stabilisiert die Flugbahn. 1 / 1 / 1+W6 TP bei einem Blasrohr 3 / 7 / 7+W12 TP bei einem Flachbogen 4 / 6 / 6+W12 TP bei einem Jagdbogen	Für Blasrohr 0,50  Für Bögen: 1,00
Silberlegierung	Bolzen, Pfeil	Versilberte Bolzen oder Pfeile werden bei der Jagd auf Werwölfe eingesetzt.	+ 2,00
Stein	Munition für Schleuder	Siliziumhaltiger Kiesel.	/

## 8. Artillerie- und Explosivwaffen

Artilleriewaffen sind große installierte großkalibrige Waffen, mit starker und oft weiträumiger Wirkung. Als Explosivwaffen gelten hingegen auch Stoffe mit explosiver Wirkung, die als Waffen eingesetzt werden können.

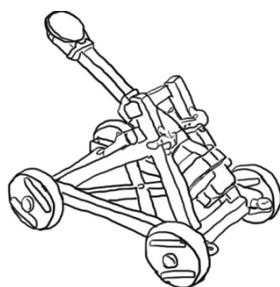
- **Detonationsräume:** Bei Explosivwaffen wird bei der Ermittlung der Trefferpunkte nicht zwischen normalen und guten TW unterschieden. Der Treffer richtet aber unterschiedliche Schäden zwischen Zentrum, Streufeld und Umfeld an. Die Wirkung der Detonation nimmt konzentrisch ab.
 
- **Nachladen:** Das Laden von Artilleriewaffen kostet mehrere Aktionen. Danach kann geschossen werden.
  - Die Dauer des Ladens ist bei Artilleriewaffen unterschiedlich und hängt von der Komplexität der Ladesysteme ab.
  - Doppelaktionen verringern nicht die Anzahl der Ladeaktionen, lassen sich schließlich aber mit dem Schießen der Artilleriewaffe kombinieren.
- **Reichweite:** Die angegebene Reichweite von Artilleriewaffen ist die effektive Reichweite. Der Schuss verliert danach entsprechend an TP.
- **Ladehemmungen und Querschläger:** Dies gilt nur für die modernen Kanonen, die in Panpolis und Watteriek existieren. Kanonen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung oder explosive Fehlzündung entstehen. Findet diese Wartung nicht genügend statt, kann bei der Nutzung ein TW auf GL gefordert werden.
  - Missling der TW, entscheidet danach der W6:
    - 1 – 3 = Ladehemmung: Die Kugel steckt im Lauf. Die Waffe kommt nicht zum Einsatz.
    - 4 – 6 = Explosive Fehlzündung: Der Schuss oder die Explosion richtet sich gegen die Waffe selbst und somit auch gegen den Schützen und seine Umgebung.

- **Waffenkunde:** Zum Umgang, Reinigen und Warten ist das Talent WK nötig. Um eine Artilleriewaffe bedienen zu können, muss zuvor ein TW auf WK gemacht werden. Danach beherrscht man für immer diese Waffe. Zum Auseinandernehmen und Reinigen muss allerdings immer wieder der TW auf WK gemacht werden.
  - Zum Umgang mit Sprengstoffen ist ebenfalls das Talent Waffenkunde nötig. Hier muss man sich spezialisiert haben und mind. den Wert 15 haben. Naturkunde wäre dafür auch nötig.
- **Ausweichen / Parieren:** Dem Schuss einer Artilleriewaffe kann man nur mit der aktivierten Psinetik Superagilität parieren. Hierfür muss dann der TW auf REFL gelingen und danach auf das Talent der entsprechenden Parade.
- **Schallknall:** Der unerwartete Knalleffekt von Sprengstoffen verursacht einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Dies ist nicht der Fall, wenn die Personen bereits einem Gefecht ausgesetzt sind. Sollte sich eine Person aber mind. im Streufeld einer Explosion befinden, muss der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet die Person eine vorübergehende Taubheit.
- **Zündmechanismus von Sprengstoff:** Die modernen Kanonen werden mit Lunten gezündet, die einige Sekunden Zeit brauchen, bis sie das Zündmittel erreichen und es dann zur Explosion kommt. Auch wenn man eine Brandflasche anzündet, hat man noch einige Sekunden Zeit, bis sich das hochprozentige Alkohol entzündet.

## 9. Liste der Artillerie- und Explosivwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Balliste	Armbrustähnliche Wurfmaschine, die Speer oder Stein verschießt; relativ präzise; 10 / 15 / 15+W12 TP Ladezeit: 20 + W20 Sek.	FK  (WK)	300 m; danach je 10 m – 1 TP	250,00
Brandflasche	Wurfbrandsatz aus hochprozentigem Alkohol oder Flammöl; 10 – 5 TP; gefährlicher Umgang fordert TW auf FM; Flammen brennen weiter: je Aktion – 1 TP.	WF	Explosion: Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 5 x 5 m.	2,00
Kanone	Artillerie-Geschützwaaffe, die Kugeln verschießt; diese existieren nur in Panpolis und Watterriek; der Schuss wird generell – 2 WM; es besteht Explosivgefahr, wenn verdreht oder im Dauereinsatz; dann TW auf GL nötig; Ladezeit des Rohrs: 60+W20 Sek.; Ladezeit des Luntenschlosses: 20+W10 Sek.	FK  (WK)	Reichweiten und Wirkungsraum:	
	1-Pfünder (Falkonett): 15 – 10 – 5 TP. Hinzu kommt pro Schuss 350 gr Schwarzpulver (= 0,35 Schekel) und die Kanonenkugel (= 1 Schekel)		1-Pfünder: 2.000 m; Zentrum: 3 x 3 m; Streufeld: 5 x 5 m; Umfeld: 11 x 11 m.	350,00
	6-Pfünder (Falkaune): 20 – 10 – 5 TP. Hinzu kommt pro Schuss 1.200 gr Schwarzpulver (= 1,20 Schekel) und die Kanonenkugel (= 3 Schekel)		6-Pfünder: 3.000 m; Zentrum: 5 x 5 m; Streuf.: 11 x 11 m; Umfeld: 21 x 21 m.	750,00
	12-Pfünder (Berghaubitze): 25 – 15 – 5 TP. Hinzu kommt pro Schuss 2.300 gr Schwarzpulver (= 2,30 Schekel) und die Kanonenkugel (= 5 Schekel); nicht für Schiffe geeignet.		12-Pfünder: 5.000 m Zentrum: 7 x 7 m; Streuf.: 15 x 15 m; Umfeld: 31 x 31 m.	1.000,00
30-Pfünder (Parott): 30 – 20 – 10 TP. Hinzu kommt pro Schuss 5.700 gr Schwarzpulver (= 5,70 Schekel) und die Kanonenkugel (= 20 Schekel); nicht für Schiffe geeignet; nur in Panpolis vorhanden).	30-Pfünder: 6.000 m Zentrum: 9 x 9 m; Streuf.: 21 x 21 m; Umfeld: 71 x 71 m.	2.000,00		

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Katapult	Schleuderwaffe, mit der Steine verschossen werden; es kann damit auch Brandmaterial oder anderes verschossen werden; 15 – 10 – 5 TP; der Schuss wird generell – 2 WM; Ladezeit: 5 + W10 Min.	FK  (WK)	Effektive Reichweite: 150 m; Max. Reichweite: 250 m, dann – 2 WM; Auswirkung: Zentrum: 3 x 3 m; Streufeld: 5 x 5 m; Umfeld: 7 x 7 m.	200,00
Trebuchet	Leistungsstarkes Katapult mit Hebelarmsystem und schwerem Gegengewicht; es werden damit Steine verschossen; es kann auch Brandmaterial oder anderes Material verschossen werden; 20 – 10 – 5 TP; existiert nur in wenig fortschrittlichen Staaten; der Schuss wird generell – 2 WM; nicht für Schiffe geeignet; Ladezeit: 30 + W20 Min.	FK  (WK)	Effektive Reichweite: 200 m; darüber hinaus – 2 WM; max. Reichweite: 300 m.	500,00



## Beschreibung der Waffen

**Arkebuse:** Es handelt sich um eine Feuerwaffe, bei dem der glatte Lauf eines Rohres mit Treibladung und Projektil durch die Mündung geladen wird. Das hintere Ende des Laufs ist fest verschlossen und verfügt über ein kleines Zündloch, durch das mit einem Luntenschloss ein erzeugter Funke die Treibladung mit Schwarzpulver zündet. Diese Technik wird als Vorderlader bezeichnet. Die Arkebuse ist der Nachfolger der Hakenbüchse, die wiederum das Nachfolgemodell des Handrohrs ist, das auch als Donnerbüchse bezeichnet wird. Die Arkebuse ist die erste Feuerwaffe, die ein Luntenschloss verwendet. Zuvor wurden Lunten noch von Hand in das Zündloch geführt. Die Arkebuse ist zudem die erste wirklich handhabbare Feuerwaffe, die auch von Reitern genutzt werden kann.

Beim Befüllen des Rohres muss der Schütze die genaue Menge an Schwarzpulver abmessen oder er verwendet ein Pulverhorn. Danach wird die Bleikugel in den Lauf gesteckt. Häufig wird ein Stück Stoff oder Papier eingefügt, damit die Kugel fest auf dem Pulver liegt. Mit einem Ladestock wird dann nachgedrückt. Anschließend wird eine kleine Menge Schwarzpulver in die Zündpfanne neben dem Lauf gestreut. Die Zündpfanne wird danach wieder geschlossen, um das Pulver vor Wind und Feuchtigkeit zu schützen. Der Schütze verwendet nun eine brennende Lunte in Form einer langsam brennenden Zündschnur, die am Abzugsmechanismus eingelegt ist. Durch die Betätigung des Abzugsmechanismus entzündet die Lunte das Zündpulver, das wiederum das Treibmittel im Lauf in Brand setzt und die Bleikugel verschießt.

Die verschossene Eisenkugel hat einen Durchmesser von 20 mm und hat eine effektive Reichweite von 200 m. Nach 100 m verliert der Schuss je 10 m – 1 TP. Die Waffe richtet 4 / 8 / 8+W12 TP an und kann bei einem guten Treffer eine Ritterrüstung durchschlagen.

Die Handhabung der Waffe ist schwer. Zum einen wiegt die Arkebuse 5 Kg und zum anderen hat sie einen starken Rückstoß. Die Handhabung wird darum – 2 WM; außerdem wird sie um weitere – 2 WM, wenn der TW auf ST misslingt, wegen des starken Rückstoßes. Die Waffe muss sie mit 2 Händen geführt werden. Der Schuss einer Arkebuse kann nicht mit dem Talent REFL pariert werden. Das Pulver leidet bei Wind und Nässe. Wegen ihrer Witterungsanfälligkeit können Arkebusen Querschläger erleiden, darum kann ab und an ein TW auf GL gefordert werden.

Zum Nachladen der Arkebuse sind 30+W20 Aktionen nötig. Nach den 30 Sek. wird die weitere Dauer zum Nachladen ermittelt. Der Schütze kann das Nachladen jederzeit abbrechen.

Der Treffer einer Bleikugel verursacht nicht nur TP, sondern kann auch eine Bleivergiftung zur Folge haben (siehe Krankheiten!)



**Axt:** Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung, mit einem stählernen Keil und einem aus Holz bestehenden Stiel. Die Axt wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern und Plantoiden) und hat eine Reichweite von bis zu 2 m. Die Axt wird mit dem Talent SCHLW geführt, in der Trefferliste ist das Ergebnis jedoch aus der Liste der Klingenwaffen zu entnehmen.



**Balliste:** Armbrustähnliche, überdimensional große Wurfmaschine, die als Belagerungswaffe genutzt wird. Sie verschießt Bolzen, die eigentlich Speere sind oder Steine. Die Arme des armbrustähnlichen Mechanismus werden von Seilen gespannt. Zum Spannen der Seile wird eine Kurbel oder Seilwinde verwendet. Der speerartige Bolzen oder Stein wird in die Führungsschiene gelegt und mit enormer Kraft ausgeschossen. Gegenüber anderen Belagerungswaffen ist die Balliste relativ präzise. Es fallen keine negativen WM an. Zum Nachladen sind mehrere Personen erforderlich. Der Ladevorgang dauert 20 + W20 Sek. Um erstmals eine Balliste zu bedienen, muss zuvor der TW auf WK gelingen. Die Munition hat eine Reichweite von 300 m, danach reduziert sich der Schuss je 10 m um - 1 TP.

**Beil / Wurfbeil:** Das Beil ist die kleinere Form der Axt und dient als Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung. Ebenso kann sie gut im Kampf eingesetzt werden. 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 laut Trefferliste wie ein Schlagstock wirken, die stumpfe Seite 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 Panthera oder einem Werwolf. Bisse können Entzündungen und Erreger zur Folge haben können.

**Blasrohr:** Blasrohre bestehen aus einem hölzernen Rohr und sind ca. 1,20 - 2 m lang. Der Durchmesser beträgt optimal 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 Tonkugel anstelle eines Pfeils verwendet, richtet diese 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die Reichweite mit dem Blasrohr beträgt 10 m. Der Ladevorgang dauert 1 + W4 Sek. Nach der 1. Sek. werden die weiteren Sek. zum Nachladen ermittelt. Dem Angriff eines Blasrohrs kann man mit einem REFL-Wert von 18 parieren. Das Blasrohr ist eine Jagdwaffe, die auch bei heimlichen Angriffen dienen kann.

**Bola:** Drei Leinen, die zu einem dreiarmligen Stern zusammengeknotet sind und am äußeren Ende jeder Leine befindet sich ein eingebundener Stein oder Lederbeutel mit Stein. Die Bola wird als Schwungwaffe geführt. Sie wird eigentlich dafür genutzt, um durch den Wurf die Beine eines Tieres zu umschlingen und das Tier dadurch zum Sturz zu bringen. Es kann natürlich auch als Waffe benutzt werden. Die Bola muss erst mit einer Aktion geschwungen und dann in einer nächsten Aktion geworfen werden. Will man dafür eine Doppelaktion nutzen, wird das Schwingen mit dem TW auf MOT ausgeführt und das Auswerfen dann mit dem TW SCHWW. Die Bola umschlingt das Objekt und verbleibt vor Ort. Nach 20 m nimmt die Wucht des Treffers je Meter um - 1 TP ab. Die Bola fliegt unter 100 m/Sek. schnell. Es ist darum möglich dem Wurf einer Bola zu parieren. Die Auswirkungen der Bola finden sich in der Trefferliste bei der Liste der Schlagwaffen.



**Bolzen:** Kurzer und stabiler Pfeil, der bei einer Armbrust verwendet wird.

**Brandflasche:** Wurfbrandsatz mit einer Flasche, die mit starkem Alkohol oder Flammöl gefüllt ist. Aus dem Kopf der Flasche hängt ein Lappen, der angezündet wird. Der Brandsatz wird dann fortgeworfen und kommt dann beim Aufschlag in Brand. Der Wurfbrandsatz kommt häufig bei Krawallen und Straßenschlachten zum Einsatz. Das Anzünden des Brandsatzes ist gefährlich und fordert einen TW auf FM. Misslingt dieser TW, geht

die Brandflasche in der eigenen Hand hoch. Die Brandexplosion verursacht im Zentrum von 3 x 3 m 10 TP und im Streufeld von 5 x 5 m 5 TP. Die Flammen brennen bei betreffenden Personen und Gegenständen weiter. Anhand der Trefferliste wird ermittelt, welche Körperpartie und somit auch welche Körperzone betroffen ist. Wer im Zentrum steht, bei dem brennt eine ganze Körperzone. Wer im Streufeld steht, bei dem brennt eine Körperpartie. Wenn die brennende Person in der Kampfliste dann wieder an der Reihe ist, erleidet sie je Kampfrunde durch die brennende Flamme – 1 LE. Dann muss ihr der TW auf MUT gelingen, um nicht vor den eigenen Flammen panisch davonzurennen. Gelingt ihr der TW auf MUT, kann sich die Person den Flammen stellen und je Aktion mit einem TW auf MOT versuchen, eine Flamme auszuklopfen. Wenn die Flamme noch brennt, wird sie sich in der nächsten Kampfrunde vermehrt haben und eine weitere Flamme greift eine weitere Körperpartie an.

**Brandpfeil:** Brennender Pfeil, der am Eintrittsort eine 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 Humanoid 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 Betroffene 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 und brennend in irgendeine Richtung. Gelingt ihm jedoch der TW auf MUT, kann er seine Aktion nutzen, um 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 Pfeil wird zu einem Brandpfeil, in dem 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.

**Bumerang:** Sport-Wurf-Waffe aus Holz oder Knochen, die eigentlich eingesetzt wird, um Früchte von Bäumen zu holen. Wird das Ziel verfehlt, kehrt der Bumerang zum Werfer zurück. Trifft der Bumerang ein Ziel, kehrt er nicht zurück. Wenn der Bumerang sein Ziel verfehlt hat und weiterfliegt, kann der Werfer seinen Bumerang in der 3. Sek. wieder fangen. Hierfür ist ein erneuter TW auf WF nötig. Der Bumerang hat eine Reichweite von 100 m. Die Waffe wird vor allem von Negorianern verwendet.

**Degen:** Elastische Stichwaffe, die vor allem von Offizieren getragen wird und bei deren sportlichen Belangen eingesetzt wird.

**Dolch:** Kurze mehrschneidige Stichwaffe. Dolche sind oft Waffen mit Individualitätswert und werden auch bei Ritualen verwendet. 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. Will man einen Dolch werfen, muss ein einfacher Würfelwurf entscheiden, ob der Griff oder die Klinge beim Ziel ankommt. Der geworfene Griff verursacht lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.

**Ellbogenschlag:** Der Schlag mit dem Ellbogen löst einen höheren Schaden im Nahkampf an, als ein Schlag mit der Faust. Hierfür muss sich der Angreifer auf den Schlag konzentrieren. Es kann sich darum um eine Doppelaktion handeln, bei der dann zuerst ein TW auf WS nötig ist. Dann folgt der TW auf NK. Der Angreifer muss vor dem Gegner stehen oder mit dem Rücken zum Gegner stehen und nach hinten schlagen.

**Enterhaken:** Auch als Grapnel bezeichnet. Es ist ein Dreizack-Enterhaken mit einem 2 – 20 m langen Seil, das dazu verwendet wird, Mauern zu erklimmen oder sich von einem Schiff zum anderen hinüber zu schwingen. 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 und richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an. Es kann auch mit einer Balliste ausgeschossen werden. In den meisten Fällen wird es jedoch geschwungen und über den Rand einer Erhöhung geworfen, wo es sich dann festkrallt. Der Benutzer kann sich dann an dem Seil hochziehen (TW Klettern). Nutzt man es, um von einem Schiff auf ein anderes hinüber zu schwingen, z. B. bei einer Enterung, muss der Enterhaken erst geschwungen, dann geworfen werden und danach schwingt man sich mit dem Seil hinüber, wofür ein TW auf ST gelingen muss. Der Enterhaken kann 10 m weit geschleudert fortgeworfen werden. Im direkten Nahkampf kann man es 3 m weit schwingen.

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

**Feldarmbrust:** Es handelt sich um eine große Armbrust, die aus massivem Holz besteht 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 100 m verliert der Schuss alle 20 m – 1 TP. Zum Nachladen der Armbrust sind 30 + W20 Sek. nötig. Nach

den ersten 30 Sek. ermittelt der Spieler, wie viele Sek. das Nachladen noch benötigt. Zum Nachladen ist Spannwerkzeug nötig. Dem Schuss einer Armbrust kann man nicht mit einem einfachen TW auf REFL parieren. Die Feldarmbrust existiert nur in wenigen fortschrittlichen Ländern.

**Flachbogen:** Langer Bogen mit guter Schusspräzision. Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Zum Nachladen sind 2+W4 Sek nötig. Nach der 2. Sek. wird ermittelt, wie viele weitere Sek. zum Nachladen benötigt werden. Der Charakter kann den Nachladevorgang dann auch abbrechen. Der Pfeil hat eine effektive Reichweite von 200 Metern, danach wird der Schuss je Meter um - 1 TP reduziert. Ab dem Wert 12 kann der Charakter Bögen ohne Armschutz nutzen, ansonsten erleidet er beim Schießen durch die Sehne am Halte-Arm - 1 TP. Ab dem Wert 12 kann der Charakter über Hindernisse hinwegschießen und somit dahinterliegende Ziele treffen. Dem Schuss eines Pfeiles kann man nur parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat.



**Forke:** Fang- und Gabelgerät zum 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 (außer von Ogern und Plantoiden). Mit der Forke erreicht man im Kampf eine Reichweite von bis zu 2 Metern. 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 Kampfkunst beherrscht, kann er mit dem Fußtritt nur bis auf Höhe der Brust treffen.

**Garotte:** Mordinstrument; bestehend aus einem Band, an dessen Enden hölzerne Griffe oder Schlaufen liegen. Die Garotte wird rasch um den Hals des Opfers gelegt, dann wird mit den Griffen zugezogen und das Opfer dadurch erdrosselt. Zur Ausführung werden beide Hände eingesetzt und eine Doppelaktion wird durchgeführt. Dem Angreifer müssen für das Umschlingen und Heranziehen die TW auf MOT und ST gelingen. Das Opfer kann parieren, aber es hat die Schlinge bereits am Hals. Das Opfer könnte den Angreifer, der hinter ihm steht, mit dem Ellbogen schlagen oder nach hinten treten. Die TW auf REFL und NK werden - 4 WM, weil es eine Parade ins Ungewisse ist. Wenn die Parade gelingt und dem Angreifer schadet, muss der Angreifer vom Versuch des Erdrosselns ablassen. Wenn die Attacke aber gelingt, erleidet das Opfer, je nach TW, bei einer normalen Attacke - 2 LE, bei einer guten Attacke - 3 LE und einen Schock und bei einer meisterhaften Attacke - 3+W6 LE und zwei Schocks. Die Schocks verursachen immer auch - 1 VIT. Je Aktion, sofern es mind. ein guter TW war, muss dem Opfer außerdem ein TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Wird nach der Ohnmacht das Opfer weiter gewürgt, stirbt es.



**Gift:** Gifte sind im Ordner „Equipment“ genauer beschrieben und in der oberen Liste aufgeführt. Hier geht es um Gifte, deren Mengen genug sind, um mit ihnen Bolzen oder Pfeile zu tränken. Gifte verflüchtigen sich an der Luft meistens nach ca. 12 Std. und sind dann nicht mehr wirksam.

**Gladiatorennetz:** Dieses Fangnetz wird für Gladiatorenkämpfe verwendet. Es ist ein Netz, an dessen Enden Steinkugeln angebracht sind, um das Netz zu erschweren. Das Netz wird auf einen Gegner zugeworfen, um ihn damit zu umschlingen. Das Netz kann mit einer Hand gehalten werden, wodurch die folgenden Attacken jedoch - 2 WM werden. Das Netz wird dann geschwungen, mit einem TW auf SCHWW und in der nächsten Aktion auf das Opfer geworfen werden, das dadurch eingefangen wird, sofern er dem Wurf nicht ausweichen konnte. Mit seiner Hand hält der Werfer das Netz weiterhin an Halteseilen fest. Wenn er daran zieht, mit eine TW auf ST, kann er das eingefangene Opfer damit zu Fall bringen, sofern dessen Gegen-TW auf ST misslingt. Er kann den Umstand aber auch nutzen und mit einer weiteren Waffe angreifen, sofern er diese in seiner zweiten Hand hält. Der Werfer kann auch eine Doppelaktion nutzen, indem er das Netz schwingt und wirft. Dafür müssen ihm dann die TW auf MOT und SCHWW gelingen. Das Gladiatorennetz hat eine Reichweite von 3 m.

**Hammer:** Werkzeug, das zum Hämmern verwendet wird, oft zum Schlagen auf Nägeln, aber auch zur Bearbeitung von Kunstformen, z. B. bei Steinbildhauern oder Steinmetzen oder auch bei Metallarbeiten. Zum Kämpfen mit dem Hammer wird das



Talent SCHLW genutzt. Wurde im Kampf zuvor nicht angesagt mit welcher Seite man zuschlagen will, wird mit der stumpfen Metallkopfseite zugeschlagen. Die stumpfe Seite richtet 4 / 5 / 5+W6 TP an, die spitze Seite 4 / 5 / 5+W12 TP. In der Trefferliste findet sich die spitze Metallkopfseite in der Liste der Klingenwaffen. 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.

**Hand-Armbrust:** Kleine Armbrust, die mit einer Hand geführt wird und Bolzen verschießt, die 3 / 5 / 5+W12 TP verursachen. Die Hand-Armbrust ist leicht, aber witterungsanfällig. Ihr Einsatz kann mit einer Hand erfolgen. Sie hat eine Reichweite von 40 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 2 m – 1 TP. Zum Laden liegt die Armbrust in der einen Hand. Es sind 20 + W20 Sek. zum Laden erforderlich. Nach den ersten 20 Sek. wird die weitere Ladedauer ermittelt. Der Charakter kann den Ladevorgang dann auch abbrechen. Der Schuss mit der Hand-Armbrust kann nicht mit einem einfachen TW auf REFL pariert werden.

**Haumesser:** Das Haumesser ist ein Buschmesser und dient in tropischen Gebieten zum Zerschlagen von Holz und Blattwerk. Es wird auch als Machete bezeichnet. Es kann als grausame Kampfmaschine genutzt werden. Es gilt deshalb als grausam, weil häufig mehrere Schläge nötig sind, um ein Opfer hinzurichten. Der Umgang mit dem Haumesser wird mit dem Talent SCHLW geführt. Das Ergebnis ist in der Trefferliste aber in der Rubrik für Klingenwaffen geführt.

**Hellebarde:** 2 m lange axtähnliche Hieb- und Stoßwaffe. Die obere Klinge entspricht einer Beilklinge, mit einer Metallspitze am Ende. Die Hellebarde wurde häufig von Wächtern getragen. Die Infanteristen, die mit Hellebarden in den Krieg ziehen, nennt man Pikeniere. Mit der Hellebarde kann man bis zu 2 m weit kämpfen. Oger verwenden Hellebarden gelegentlich, weil sie diese mit einer Hand tragen können und sie aufgrund ihrer Armreichweite noch 1 m weiter ausrichten können. Auch Plantoiden können diese Waffe mit einer Hand führen. Die Hellebarde muss ansonsten mit zwei mit dem Talent SCHLW geführt werden. In der Trefferliste wird das Ergebnis allerdings aus der Rubrik Klingenwaffen ermittelt. Hat der Träger der Hellebarde einen ST-Wert von unter 12, muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird der TW – 2 WM.

**Horn:** Auswuchs aus Skleroprotein, meistens als spitzer harter und hohler Überzug über einen Knochenzapfen. Tiere wie Nashörner tragen Hörner. Auch Toronen tragen Hörner. Hörner wachsen ihr Leben lang. Raubjäger machen Jagd auf solche Tiere, um die Hörner teuer zu verkaufen. Raubjagd ist strafbar. Auch auf Toronen wurde immer wieder Jagd gemacht, um das Horn zu erlangen. Das Horn besitzt + 4 BS und + 6 RS. Sticht ein Tier mit seinem Horn zu, so verursacht das 5 / 7 / 7+W12 TP.

**Hufschlag:** Tritt mit dem Huf, z. B. von dem eines Pferdes oder eines Toronen.

**Jagd-Armbrust:** Handhabbare Armbrust für den Jagd- und Kampfgebrauch. Sie wird mit zwei Händen geführt und verschießt Bolzen. Mit einer Armbrust kann nicht über Hindernisse hinübergeschossen werden. Der Schuss einer Armbrust kann nicht mit einem einfachen TW auf REFL pariert werden. Der Ladevorgang der Armbrust benötigt 20 + W10 Sek. Nach den 20 Sek. muss die weitere Ladezeit ermittelt werden. Die Armbrust hat eine effektive Reichweite von 50 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 10 m um – 1 TP. Die Armbrust ist witterungsanfällig.

**Jagdbogen:** Sehr kurzer Bogen, der aus Eibe hergestellt wird. Die Sehnen sind ausgefaserte Tiersehnen, die mit Hautleim verstärkt sind. Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Das Nachladen eines Bogens dauert 2 + W4 Sek. Nach der 2. Sek. wird die weitere Ladezeit ermittelt. Der Jagdbogen hat eine effektive Reichweite von 100 m, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert. Ab dem Wert 12 kann der Charakter Bögen ohne Armschutz nutzen, ansonsten erleidet er beim Schießen durch die Sehne am Halte-Arm – 1 TP. Ab dem Wert 12 kann der Charakter über Hindernisse hinwegschießen und somit dahinterliegende Ziele treffen. Dem Schuss eines Pfeiles kann man nur parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat. Der Jagdbogen ist leicht witterungsanfällig.

**Kampfmesser:** Großes Messer, das von Waldläufern genutzt wird oder als Militärmesser zur Ausstattung einiger Soldaten gehört. Wird es geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der Stil oder die Klinge ankommt. Der Stil richtet lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP an.



**Kanone:** Schweres Geschütz mit einem aus Eisen geschmiedeten Rohr. Diese Waffe existiert nur in den Staaten Panpolis und Watterriek. Der Staat Watterriek erhielt seine Kanonen und das technische Wissen darüber von Panpolis. Die Kanone verschießt gusseiserne Kugeln. Kanonen gibt es in unterschiedlichen Größen. Die leichten Kanonen



können auf einer Lafette transportiert und von Soldaten oder Pferden gezogen werden. Für eine Kanone, die im Feld genutzt wird, wird meist auch eine Gruppe von 9 Soldaten eingesetzt. Die 1- und 6-Pfünder-Kanonen sind für Schiffe geeignet, die von beiden Staaten auch dafür eingesetzt werden. Die Kugeln werden in Pfund angegeben (1 Pfund = 454 gr.)

- Um eine Kanone zu nutzen, muss erstmals der TW auf Waffenkunde gelingen, sonst weiß man nicht, wie man eine Kanone bedient. Nach dem gelungenen TW weiß die Person dann stets damit umzugehen.
- Zum Schießen wird das Talent Schusswaffen genutzt. Der Schuss mit einer Kanone wird wegen ihrer Ungenauigkeit immer – 2 WM.
- Kanonen sind Vorderlader. Zuerst wird das Rohr mit dem Ladestab ausgewischt. Dann wird das Treibmittel eingelegt. Dabei handelt es sich um Schwarzpulver, das in Papier eingewickelt ist. Danach wird Dämmwolle in den Lauf geschoben und schließlich kommt die Kugel hinein. In das Luntenschloss wird nun das Zündpulver eingestreut. Dabei handelt es sich auch um Schwarzpulver. Mit einer Fackel oder einem Brenndocht wird das Zündpulver gezündet, das die Treibladung explodieren lässt und die Kugel wird ausgeschossen.
- Zum Laden der Kanone benötigt eine Person vorne am Rohr 60 + W20 Sek.
- Zum Laden des Luntenschlosses benötigt eine Person 20 + W10 Sek.
- Danach ist die Waffe schussbereit. Wenn das Luntenschloß gezündet wird, erfolgt danach der Schuss.
- Eine Kanone hat einen bedeutsamen Rückschlag, darum darf man beim Abschuss nicht hinter der Kanone stehen. Ein Rückstoß richtet 6 TP an, wie bei einem guten Treffer einer großen Schlagwaffe.
- Außerdem kann es bei feuchtem Schwarzpulver zu Fehlzündungen kommen oder die Treibladung explodiert nach hinten hinaus. Bei einem explosiven Fehlschlag bewirkt die Explosion auf 3 x 3 m 10 TP. Ein GL-Wurf ist dann nötig, wenn die Waffe nicht ordentlich gereinigt wurde oder sie dauerhaft im Einsatz ist.
- Die Kanonen können auch Grapeshot-Schrot-Schrapnelle verschießen, die im gesamten Streufeld wirken: 7 TP x W4 im Zentrum und 5 TP x W4 im Streufeld.

Modelle:

- Falkonett (1-Pfünder)
  - o Kaliber: 1-Pfünder.
  - o TP durch Kugel: 15 TP (3 x 3 m) – 10 TP (5 x 5 m) – 5 TP (11 x 11 m)
  - o Reichweite: 2.000 m.
  - o Nötige Menge an Schwarzpulver: 350 gr.
  - o Beweglich durch eine Lafette.
  - o Länge: 1,60 m; Gewicht: 105 Kg; zuzüglich Lafette.
- Falkaune (6-Pfünder)
  - o Kaliber: 6-Pfünder.
  - o TP durch Kugel: 20 TP (5 x 5 m) – 10 TP (11 x 11 m) – 5 TP (21 x 21 m)
  - o Reichweite: 3.000 m.
  - o Nötige Menge an Schwarzpulver: 1,2 Kg.
  - o Beweglich durch eine Lafette.
  - o Länge: 1,80 m; Gewicht: 120 Kg; zuzüglich Lafette.
- Berghaubitze (12-Pfünder)  
Die Berghaubitze lässt sich in drei Teile zerlegen und so leichter transportieren.
  - o Herstellung: seit dem 19. Jh.; spezielle Berghaubitze ab 1841
  - o Kaliber: 12-Pfünder.
  - o TP durch Kugel: 25 TP (7 x 7 m) – 15 TP (15 x 15 m) – 5 TP (31 x 31 m)
  - o Reichweite: 3.000 m
  - o Nötige Menge an Schwarzpulver: 2,3 Kg.
  - o Länge: 2 m; Gewicht: 100 Kg.
- Parott (30-Pfünder)  
Wird als Feldgeschütz, vor allem aber als Festungs- und Belagerungswaffe eingesetzt.
  - o Herstellung: seit dem 19. Jh.; speziell ab 1861
  - o Kaliber: 30-Pfünder.
  - o TP durch Kugel: 30 TP (9 x 9 m) – 20 TP (21 x 21 m) – 10 TP (71 x 71m)
  - o Reichweite: 6.000 m
  - o Nötige Menge an Schwarzpulver: 5,7 Kg.
  - o Länge: 2,20 m; Gewicht: 200 Kg.

**Katapult:** Schleuder- oder Wurfmaschine. Das Katapult ist ein aus Holz errichtetes Wurfgeschoss, das Steine, Brandsteine oder Kugeln fortschleudert. Es ist der Vorgänger der Balliste und der Kanone. Vermögende Regierungen besitzen solche Artilleriewaffen. Der Ladevorgang, um die Artilleriewaffe mit Hilfe einer Kurbel zu laden und das Wurfobjekt einzulegen, kostet 5 + W10 Min. Es sind dafür mehrere Personen nötig. Durch Betätigung eines Hebels wird dann der Schuss abgegeben. Der Schuss wird generell – 2 WM. Katapulte haben eine effektive Reichweite von 150 m, darüber hinaus wird der Schuss erneut – 2 WM. Die max. Reichweite beträgt 250 m. Im Zentrum von 3 x 3 m richtet das Katapult 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 je Aktion – 1 TP verursachen und Bauwerke weiter abbrennen lassen.

**Kette:** Die Kette, die eigentlich als Zugwerkzeug dient, kann auch als Schwungwaffe eingesetzt werden. Die Reichweite beträgt 2 oder bis zu 4 m. Eine 2 m lange Kette muss mit zwei Händen geführt werden (außer von Ogeren und Plantoiden). Die besonders langen Ketten, die bis zu 4 m weit reichen, können nur von extrem starken Humanoiden genutzt werden, z. B. von einem Oger oder Personen mit einem ST-Wert von mind. 18. Diese müssen die Kette dann aber auch mit zwei Händen führen. Im Kampf wird die Kette mit dem Talent SCHWW geführt. Die Waffe muss zuvor geschwungen werden, bevor damit zugeschlagen wird. Wird dafür eine Doppelaktion genutzt, kann dies in einer Aktion geschehen, allerdings sind dann zwei TW nötig, nämlich erst auf MOT und dann auf SCHWW.

**Keule:** Kriegsschläger aus massivem Holz oder Knochen. Große Keulen werden mit zwei Händen geführt (außer von Ogeren und Plantoiden) und richten im Kampf 1 TP mehr Schaden an.

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

**Köcher:** Aus Leder hergestelltes Behältnis, mit dem Pfeile oder Bolzen transportiert werden können. Der Köcher wird mit einem Lederriemen um den Körper getragen. In der Regel werden damit 5 Pfeile oder Bolzen transportiert.

**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 Tieres oder um die Krallen eines Avesen, Pantheras oder Werwolfs. Nihonische Krieger verwenden häufig auch künstliche Krallen aus Horn, die mit einem Bügel überm Handgelenk angebracht werden. Diese Krallen ragen über die Hand hinaus. Beim Tragen einer Hornkrallen werden weitere Handlungen mit der entsprechenden Hand – 2 WM.

**Kugel:** Kleine Kugel, die als Projektil genutzt wird, z. B. im Blasrohr oder als Munition einer Arkebuse. Die Kugel kann aus Ton oder Blei sein. Das Blasrohr richtet mit einer Kugel 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die Arkebuse richtet mit einer Bleikugel 4 / 8 / 8+W20 TP an. Die Bleikugeln der Arkebuse verursacht bei einer Verletzung evtl. auch eine Blutvergiftung. Kugeln können auch versilbert sein und schützen so beispielsweise vor Werwölfen.

**Kuhfuß:** Der Kuhfuß ist ein Nageleisen zum Herausreißen von Metallnägeln oder zum Aufstemmen oder Aufbrechen von Gegenständen und Türen. Er kann aber auch im Nahkampf als Schlagwaffe eingesetzt werden.

**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. Ein Kurzspeer reicht 2 Meter weit. Der Kurzspeer kann auch geworfen werden. Die geworfene Waffe verliert nach 15 m je m – 1 TP. Sauranische Krieger verwenden häufig den Kurzspeer.



**Prothese:** Künstliche Ersatzgliedmaße, die eine Person nach dem Verlust einer Gliedmaße erhalten kann. Die aus Holz gefertigte Prothese wird mit Lederriemen am Körperstumpfen und am Gelenk befestigt. Die ersten W6 Abenteuer kostet der Einsatz mit dieser künstlichen Gliedmaße bei entsprechenden Handlungen und Bewegungen noch – 4 WM (das gilt auch, wenn man die Prothese bei der Charaktererstellung als PM erhalten hat). Danach bleibt es dann nur noch bei – 2 WM. Das Zuschlagen mit einer Prothese verursacht 1 TP mehr Schaden. Anstrengende Bewegungen mit der Prothese können allerdings auch selbst – 1 LE verursachen.

**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. Er wurde für das reitende Heer entwickelt, weil er wesentlich leichter ist, als ein Streithammer. Kurze Rabenschnäbel können mit einer Hand geführt werden, die längeren Rabenschnäbel müssen mit zwei Händen geführt werden (außer von Ogern und Plantoiden). Sofern nichts anderes angesagt wird, schlägt man mit der stumpfen Seite zu. In der Trefferliste ist das Ergebnis bei den Schlagwaffen zu finden. Die spitze Seite findet sich in der Trefferliste unter den Klingenwaffen. Der Rabenschnabel wird aber immer mit dem TW auf SCHLW geführt. Zwerge verwenden diese Waffe häufig.

**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 gegen ein Objekt schlagen oder zu Fall kommen, wenn ihr die TW auf REFL und MOT misslingen. Fällt die Person zu Boden, erleidet sie erneut 1 TP. Stößt die Person gegen ein hartes Objekt, z. B. gegen eine Wand, erleidet sie W6 TP. Wenn die Person gegen eine andere Person geschubst wird, erleidet die Person nur 1 TP; aber die darauffolgende Person könnte ebenso einen Schaden erleiden. Immer wenn eine Person irgendwo gegen oder zu Boden fällt, muss außerdem ein TW auf FM gemacht werden. Wenn der TW misslingt, verliert die Person ihre Gegenstände aus ihren Händen.

**Rasiermesser:** Aufklappbares Kurzmesser, das zum Rasieren genutzt wird. Beim Rasieren verwendet man das TW FM. Beim Kämpfen verwendet man das Talent KLW. Das Ergebnis findet sich in der Trefferliste unter Klingenwaffen.

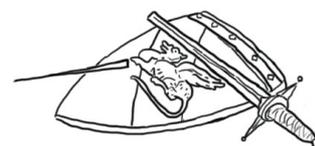
**Säbel:** Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe. Sie wird vor allem von Nomas verwendet. Viele Sammlerstücke finden sich im Besitz der Nomas.



**Sai:** Nihonisch geprägte gabelförmige kurze Klingenwaffe, 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. 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 kann. Die Mantode kann mit der Schere aber auch zuschlagen, was als Schlagwaffe gilt und mit dem Talent NK ausgeführt wird.

**Schilde:** Schilde dienen als Schutzwaffe gegen Hieb- und Stichwaffen und Wurfgeschosse. Der Schild besteht Holz, Flechtwerk und Leder oder aus Metall. Auch Hornpanzer werden als Schilde verwendet. Schilde tragen oft das Wappen ihrer Herolde. Der Schild wird mit dem Talent SCHLW geführt. Meistens wird er in der ungeübten Hand geführt, dann wird der TW beim Umgang mit dem Schild – 2 WM. Er lässt sich als Paradewaffe einsetzen, schützt aber auch direkt einige Körperpartien. Ebenso kann man mit einem Schild zuschlagen und ihn zum Rammen benutzen. Beim Zuschlagen und Rammen verursacht der Schild 2 / 3 / 3+W6 TP. Wird gleichzeitig eine andere Waffe verwendet und man will mit der Waffe und dem Schild gleichzeitig agieren, muss beidhändig gekämpft werden. Je nach Material haben Schilde unterschiedlichen BS und RS. Holz besitzt + 2 BS und + 4 RS, Horn + 4 BS und + 6 RS und Metall + 6 BS und + 8 RS. Vor und während des Kampfes sollte der Spieler mitteilen, wie sein Charakter seinen Schild hält und welche Körperpartien dadurch geschützt sein sollen. Schilde gibt es in unterschiedlichen Formen und Größen:



...

- Buckler: Runder Faustschild, der die Hand und den Unterarm schützt.
- Rundschild: Runder oder ovaler größerer Schild, der die Hand und den kompletten Arm schützt. Er kann auch gut schützend vor den Torso gehalten werden. Er wird gerne von Ruderern auf See genutzt.
- Dreieckschild: Dreieckig geformter, flacher und relativ kleiner Schild, der vom Oberkörper zum Glied schützt.
- Langspitzschild: Durch die untere verlängerte Seite schützt er vom Bein bis zum Oberkörper oder wenn man ihn hochhält, vom Kopf bis zum Glied. Er wird häufig von Infanteristen genutzt. Allerdings ist ein TW auf ST nötig und das dauerhafte Tragen kostet VIT.
- Turmschild: Er schützt vom Oberkörper bis hinunter zu den Beinen oder man stellt ihn ab, dann schützt er von den Füßen bis zum Bauch. Kniert man sich dahinter, kann man komplett verborgen sein. Das Tragen des Turmschildes verlangt einen TW auf ST und das dauerhafte Tragen kostet VIT.

**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 Holz, Schnüre oder Zähne oder Knochen. Wird die Hand für eine andere Tätigkeit genutzt, während man den Schlagring trägt, werden mögliche TW – 2 WM. Ein Schlagring aus Holz, Flechtwerk, Zähnen oder Knochen verstärkt den Faustschlag um + 1 TP.

**Schnabel:** Ein mit Hornschneiden überzogener Kiefer, der bei Tieren als auslaufendes Mundwerkzeug dient. Der Schnabel eines großen Vogels 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 Klingenwaffen.



**Schleuder:** Fernkampfswaffe, die häufig von Viehhirten genutzt wird, um wilde Tiere abzuwehren. Mit der Schleuder wird ein Stein verschossen, der zuvor in eine Leder- oder Holzmulde eingelegt wurde, die wiederum an zwei Seilen befestigt ist. Die Seile werden geschleudert und dann wird eines der Enden losgelassen, woraufhin der Stein auf sein Ziel zufliegt. Das Schwingen und das Abwerfen stellen eine Aktion dar, die aber auch mit einer Doppelaktion getätigt werden kann. In dem Fall muss für das Schleudern erst ein TW auf MOT gelingen und dann zum Ausschießen der TW auf SCHWW. Mit der Schleuder erreicht ein Stein die hohe Geschwindigkeit von über 100 m/Sek. Sie ist damit die schnellste natürliche Fernkampfswaffe und kann auch nicht von einer Person mit einem

REFL-Wert von 18 pariert werden. Die Schleuder hat eine effektive Reichweite von 100 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert. Zum Laden der Schleuder sind 1+W4 Sek nötig. Die Auswirkungen der Schleuder finden sich in der Trefferliste bei den Schlagwaffen.

**Schneiden (Manti-Arme):** Die Mantis besitzen Arme, an denen kleine, natürliche Klingen angebracht sind. Ihre Schneiden dienen der Jagd nach kleinen Säugetieren, aber auch zur Verteidigung. Mit den Schneiden können die Mantis auch metallische Klingen 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 Klingenwaffen.

**Schürhaken:** Der Schürhaken ist eine Eisenstange zum Feuerschüren.

**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 können damit mehr als 1 m 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.

**Schwarzpulver:** Schwarzpulver wird als Zündpulver oder Treibladung bei Arkebussen und Kanonen genutzt. Das Zündpulver kommt in die Luntentpfanne und die Treibladung wird in den Lauf gegeben. Im Lauf der Waffe wird zwischen Treibladung und dem Projektil noch ein Füllstoff platziert (Pflaster). Wenn das Zündpulver entzündet wird, schlägt die Explosion auf die Treibladung über und bringt das Projektil zum Ausschuss. Für eine Treibladung in einer Arkebuse benötigt man 2 Gramm Schwarzpulver. Für eine Kanone, je nach Größe, bei einer 1-Pfünder 350 g, bei einer 6-Pfünder 1.200 g, bei einer 12-Pfünder 2.300 g und bei einer 30-Pfünder 5.700 g.

**Schwert:** Klassische Hieb- und Stichwaffe. Das Schwert gehört zur Grundausstattung von Rittern. Das Schwert wird mit zwei Händen geführt (Oger und Plantoiden können es auch mit einer Hand führen). Führt man das Schwert mit einer Hand, muss der TW auf ST gelingen, sonst wird der Einsatz – 2 WM.

**Sense:** Landwirtschaftliches Grasschneidegerät, das zum Abschneiden von Gräsern eingesetzt wird. Die Sense wird mit zwei Händen geführt (außer von Ogeren und Plantoiden). Mit ihr hat man eine Reichweite von bis zu 2 Metern.

**Shuriken:** Wurfstern, der seinen Ursprung bei den nihonischen Schattenkriegern, den Ninjas hat. Nach einer Reichweite von 10 Metern verliert die Stärke des Wurfes je Meter – 1 TP.

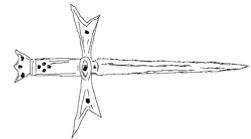
**Silberlegierung:** Bolzen oder Pfeile können versilbert werden. Dies kann zum einen dekorativ wirken, dient aber eigentlich zur Jagd auf Werwölfe und bestimmten anderen Para-Kreaturen. Werwölfe erleiden dadurch Schaden, der lange nicht regeneriert werden kann. Sie können dadurch zu Tode kommen.

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

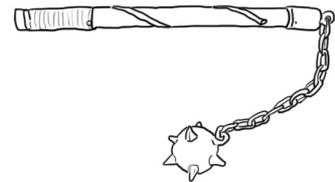


**Stein:** Ein Stein kann im Kampf eingesetzt werden, um direkt jemanden damit zu schlagen. Hierfür wird das Talent NK eingesetzt. Der Stein kann auch gegen jemanden geworfen werden. Hierfür wird das Talent WF genutzt. Wird ein Stein geworfen, verliert er nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Wird ein Stein mit einer Schleuder verschossen, wird das Talent SCHWW genutzt; wird ein Stein mit einer Zwillie verschossen, wird das Talent FK genutzt.

**Stilet:** Kurze Stichwaffe mit scharfer Klinge. Wird häufig vom Adel als schmückender Gegenstand getragen und kann notfalls auch 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. Stilette mit wertvollen Schmuckverzierungen, die vom Adel getragen werden, können sehr teuer sein.



**Streitflegel:** Hiebwaffe, 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 (außer von Ogeren und Plantoiden). 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. Wenn ein Oger den Streithammer führt, kommt er aufgrund der langen Arme sogar noch 1 m weiter.

**Streitkolben:** Auch als Schlägel bekannt; ca. 90 cm langer Stab, der am oberen Ende einen gefächerten Metallkopf besitzt. Die Waffe wird gelegentlich vom Reiterheer eingesetzt, in einigen Königreichen trägt ein König einen Streitkolben auch in edler Form als Zepter.



**Trebuchet:** Belagerungswaffe, mit dem große Steine, Brandmaterial und auch andere Materialien, auch infizierte Leichname und Kadaver über weitere Strecken und auch über hohe Burgmauern geschossen werden können. Oder das Projektil wird dafür verwendet, um Mauern zu zerstören. Das Trebuchet ist ein Katapult, das auf Hebelwirkung und Gegengewichtsmechanik basiert. Mit Hilfe eines langen Wurfarms wird das Projektil fortgeschleudert. Nur fortschrittliche Länder wie Panpolis, Szandorien, Shanlin und Kakara verfügen über solche Waffen. Sie werden in speziellen Zeughäusern hergestellt. Das Trebuchet ist nicht für Schiffe geeignet. Der Schuss mit dem Trebuchet wird generell – 2 WM. Zum Beladen sind mehrere Personen nötig. Die Ladezeit beträgt 30 + W20 Min. Zur Handhabung eines Trebuchets muss erstmals der

TW auf WK gelingen. Die effektive Reichweite des Trebuchets beträgt 200 m. Wird darüber hinaus auf ein Ziel geschossen wird der TW – 2 WM. Die max. Reichweite beträgt 300 m.

**Würgen:** Beim Erwürgen drückt der Täter mit seinen Händen den Hals des Opfers ab, wodurch das Opfer keine Luft mehr bekommt und erstickt. Das Erwürgen ermöglicht einen lautlosen Angriff. Das Zudrücken muss mit zwei Händen vollzogen werden. Es ist also eine Kognition auf Beidhändigkeit nötig und danach ein TW auf NK. Alternativ kann man mit dem Budo-Kampftrick „Würgegriff“ mit einer Hand zudrücken. Der Gegner kann auf verschiedene Weise parieren, indem er z. B. zuschlägt, seinen Gegner wegschubst usw. Misslingt die Parade, erleidet das Opfer je nach TW bei einer normalen Attacke – 1 LE, bei einer guten Attacke – 2 LE und einen Schock und bei einer meisterhaften Attacke – 2+W6 LE und zwei Schocks. Die Schocks verursachen immer auch – 1 VIT. Je Aktion, sofern es mind. ein guter TW war, muss ein TW auf LE gelingen, sonst wird das Opfer ohnmächtig. Wird nach der Ohnmacht des Opfers weiter gewürgt, stirbt das Opfer. Der Täter kann auch „Powerwürgen“ einsetzen, wenn er die Power-Attacke zuvor aktiviert hatte. Durch den Zauber Proelium-Suffocant kann der Magier sein Opfer auch auf Entfernung erwürgen.

**Wurfspeer:** Kurzer Wurfspeer, bestehend aus einem Speerende oder aus zwei Gabeln. Der Wurfspeer wird zum Fischen eingesetzt. Er kann geworfen werden und besitzt am Ende ein Seil, damit die Beute eingeholt werden kann. Wird der Wurfspeer geworfen, verliert der Wurf nach 10 Metern je Meter – 1 TP.