

FRONTIER WAFFEN

Inhalt	Seite
Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	1
Liste der Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	2
Pfeil- und Schleuderwaffen	4
Liste der Pfeil- und Schleuderwaffen	5
Schusswaffen	6
Liste der Schusswaffen	10
Liste der Munition und Geräte	16
Artillerie- und Explosivwaffen	17
Liste der Artillerie- und Explosivwaffen	18
Beschreibung der Waffen	19

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 Dynamit = 20 TP (5 x 5 m) – 10 TP (7 x 7 m) – 5 TP (11 x 11 m)
 - o Erläuterung: Die Explosion bewirkt unabhängig vom TW im Zentrum von 5 x 5 m 20 TP, im Streufeld von 7 x 7 m 10 TP und im Umkreis von 11 x 11 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 Wurfaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Axt	Schweres Hackwerkzeug; 6 / 9 / 9+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden.	SCHLW	1 – 2 m	5,00
Bajonett	Messer als Gewehraufsatz; 4 / 5 / 5+W12 TP; wird am Gewehr mit 2 Händen geführt; ohne Gewehr wird der TW – 2 WM.	KLW	1 m	3,00
Baseball- schläger	Sport-Schlagwaffe aus Holz; existiert ab 1846; 5 / 6 / 6+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt, sonst – 2 WM.	SCHLW	1 m	2,50
Beil / Wurfbeil / Tomahawk	Leichtes Hackwerkzeug; 5 / 7 / 7+W12 TP; ein Wurfbeil trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt; Tomahawk ist das Kriegsbeil der Indianer.	SCHLW WF	1 m geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP	1,50 Wurfbeil: 4,50
Biss (Kleintier / großes Tier)	Der Biss eines Kleintiers stammt von größeren Nagetieren oder kleinen Säugetieren; der Biss von größeren Tieren stammt von starken Hunden oder Bären usw. Kleintier: 3 / 4 / 4+W12 TP; großes Tier: 4 / 6 / 6+W12 TP.	NK	1 m	/
Ellbogen- schlag	Körperlicher Kampfeinsatz mit dem Ellbogen; muss ein konzentrierter Schlag sein; 2 / 3 / 3+W6 TP.	NK (WS)	1 m	/
Faustschlag	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	1 m	/
Forke	Landwirtschaftliches Gabelwerkzeug; 5 / 6 / 6+W12 TP wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	5,00
Fußtritt	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	1 m	/
Garotte	Strangulationsseil, bestehend aus einem 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	2,50
Hammer	Werkzeug; 4 / 5 / 5+W6 oder 4 / 5 / 5+W12 TP; stumpfe Seite = Schlagwaffe; spitze Seite = Klingewaffe.	SCHLW	1 m	2,00
Horn	Horn eines kräftigen Tieres (z. B. eines Bullen); 5 / 7 / 7+W12 TP.	NK	1 m	2,50
Hufschlag	Hufschlag eines Pferdes; 5 / 6 / 6+W6 TP.	NK	1 m	/
Kampf- messer	Großes Militärmesser; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	1 m	5,00
Keule	Keule aus massivem Holz oder Knochen; große Keule wird mit 2 Händen geführt; kleine Keule: 3 / 4 / 4+W6 TP; große Keule: 4 / 5 / 5+W6 TP.	NK	1 m	Klein: 1,50 Groß: 2,00
Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock	Schlagwaffe aus Holz; 3 / 4 / 4+W6 TP.	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; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	1 m	/

...

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Kurzspeer	Kurze Speerwaffe; indianische Jagdwaffe; 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	3,00
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	1 m geworfen: 10 m	Ess- besteck: 1,50 Arbeits- messer: 3,00 Wurf- messer: 6,00
Peitsche	Stab mit peitschendem Lederriemen; 2 / 3 / 3+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
Prothese	Künstliche Gliedmaße; 2 / 3 / 3+W6 TP; einfach Prothese aus Holz verursacht - 2 WM und die ersten 2W6 Abenteuer zusätzlich - 2 WM; Metall-Prothese verursacht - 2 WM und die ersten W6 Abenteuer zusätzlich - 2 WM; extremer Einsatz kann - 1 LE fordern.	NK	1 m	Holz: 25,00 Metall: 75,00
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	/
Rasier- messer	Ausfaltbares Kurzmesser zum Rasieren; 2 / 4 / 4+W12 TP; (zum Rasieren wird das Talent FM genutzt)	KLW	1 m	2,50
Rohr	Metallstange, z. B. aus Abflussleitung oder Brückenmontur; 5 / 6 / 6+W6 TP.	SCHLW	1 m	7,00
Säbel	Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe; Kavalleriewaffe; 5 / 7 / 7+W12 TP.	KLW	1 m	10,00
Schild	Indianische Schutzwaffe aus Holz und Büffelleder; dient auch zeremoniellen Zwecken; schützt Körperpartien; kann auch zum Schlagen und Rammen genutzt werden: 2 / 3 / 3+W6 TP; der Schild aus Holz besitzt 2 BS und 4 RS.	SCHLW	1 m	Buckler: 5,00 Rund- schild: 10,00 Lang- schild: 20,00
Schlagring	Handwaffe für den Faustschlag; aus Holz, Schnüre, Zähne: 2 / 3 / 3+W6 TP; aus Metall: 3 / 4 / 4+W6 TP; sonstige Handhabungen werden - 2 WM.	NK	1 m	1,50 2,50
Schürhaken / Kuhfuß	Eisenstange zum Feuerschüren; Nageleisen zum Aufstemmen bzw. zum Herausreißen von Metallnägeln; 4 / 5 / 5+W12 TP.	SCHLW	1 m	2,00
Sense	Landwirtschaftliches Grasschneidegerät; 5 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	2 m	3,00
Skalpell	Kleine Metallklinge mit Griff für chirurgische Arbeiten; 2 / 3 / 3+W12 TP.	KLW	1 m	1,50

...

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Stein	Silizium-Brocken; 3 / 4 / 4+W6 TP	NK	geschlagen: 1 m;	/
		WF	geworfen: 10 m; danach je m – 1 TP;	
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.	2,50

3. Pfeil- und Schleuderwaffen

Pfeil- und Schleuderwaffen sind natürliche Fernkampfaffen.

- **Bögen:** Bögen verschießen Pfeile. Sie werden mit dem Talent „BW“ geführt. Auch die Zwillie wird mit diesem Talent 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, Schleuder und Zwillie:** 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.
 - Bei der Schleuder verbleibt der Stein am Zielort. Die Schleuder kann nachgeladen werden.
 - Die Zwillie existiert erst ab dem Jahr 1840 und wird in Amerika selten genutzt. Sie wird mit dem Talent „Bogen“ geführt. Sie verwendet Steine oder Kugeln.
 - In der Trefferliste findet sich die Bola unter Schlagwaffen, Schleuder und Zwillie finde sich Pfeil- und Schleuderwaffen.
- **Nachladen:** Das Laden der Bögen kostet 2 + W4 Sek., danach kann geschossen werden (außer bei der Bola). Bei Schleuderwaffen sind es 1 + W4 Sek.
 - 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 fallen unter diese Regel.
 - Auf den Wurf einer Bola kann man mit jedem Wert in REFL parieren.
 - Schleuder- und Zwillen-Munition fliegen schneller als 100 m/Sek. Auf solche Schüsse kann man zunächst nicht parieren.
 - Ausnahme: Beherrscht man den aktivieren Schamanen-Zauber „Puma-Bewegung“, kann man auf alle Schüsse parieren, wenn der TW auf REFL gelingt.

4. Liste der Pfeil- und Schleuderwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Bola	Wurfwanne, 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 vor Ort.	(MOT+) SCHWW	20 m; danach je m – 1 TP	2,50
Flachbogen	Langer Bogen aus Hickoryholz; Waffe der Woodland-Indianer; vor allem im kanadischen Raum; 3 / 6 / 6+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; Ladezeit: 2+W4 Sek.	BW	200 m; danach je m – 1 TP	5,00
Hornbogen	Sehr kurzer und leistungsfähiger Bogen; kompliziert aus Tierhorn hergestellt; ist selten und wird von Plains-Indianern genutzt; 4 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; Ladezeit: 2+W4 Sek.	BW	100 m; danach je m – 1 TP	20,00
Jagdbogen	Sehr kurzer Bogen aus Ebenholz; wird vorwiegend von kalifornischen Indianern genutzt; 3 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; Ladezeit: 2+W4 Sek.	BW	100 m; danach je m – 1 TP	10,00
Reiterbogen	Kurzer Bogen aus Hickoryholz; wird vorwiegend von Plains-Indianern genutzt; 4 / 6 / 6+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; Ladezeit: 2+W4 Sek.	BW	100 m; danach je m – 1 TP	15,00
Schleuder	Schleuderwanne, die einen Stein verschießt; stammt aus Südamerika und wird gelegentlich von südlich lebenden Indianern genutzt; 4 / 5 / 5+W20 TP; Doppelaktion möglich: erst schwingen, dann abwerfen; Ladezeit: 1+W4 Sek.	(MOT+) SCHWW	100 m; danach je m – 1 TP	2,00
Zwille	Y-förmiges Holzstück, mit einem aus Kautschuk hergestellten Gummi, mit dem ein Stein verschossen wird; europäische Erfindung ab 1840; wird äußerst selten in Amerika genutzt, vorrangig zum Ködern von Fischen; 4 / 5 / 5+W20 TP; Ladezeit: 1+W4 Sek.	BW	50 m; danach je m – 1 TP	5,00

- 1 Pfeil kostet 0,50 \$

5. Schusswaffen

Als Schusswaffen gelten Feuerwaffen, bei denen ein Projektil, meistens bestehend aus Bleikugeln, die von Papierhülsen oder metallischen Hülsen umgeben sein können, mithilfe von Treibmitteln, in der Regel Schwarzpulver, ausgeschossen wird.

- **Vorderlader:** Schusswaffen, bei denen das Projektil und die Treibladung von vorne durch die Mündung geladen werden. Dieser Waffentyp existiert bei Gewehren, Pistolen und Kanonen. Gewehre mit glatten Läufen oder Züge werden als Musketen bezeichnet.
 - Zum Laden wird zunächst die Treibladung (Schwarzpulver) eingefüllt, dann kommt ein Füllstoff dazu (ein Patch) und schließlich das Projektil, also die Kugel. Mit einem Ladestock wird die Ladung dann in den Lauf gestopft.
 - Für Vorderlader gibt es verschiedene Zündsysteme.
 - **Luntenzündung:** Bei diesem Zündsystem wird eine glimmende Lunte eingesetzt, die durch den Abzug in Position gebracht wird und schließlich die Treibladung zündet. Diese Zündtechnik existiert kaum noch.
 - Zuerst wird ein wenig Schwarzpulver in die Zündpfanne gegeben, die sich seitlich am Lauf der Waffe befindet.
 - Dann wird die Lunte angezündet und in den Luntenthaler eingespannt. Der Luntenthaler ist eine Art Klammer. Die Lunte glimmt kontinuierlich ab.
 - Nun wird der Abzug gespannt. Dadurch wird der Luntenthaler in Position gebracht.
 - Durch das Betätigen des Abzugs wird der Luntenthaler nach vorne bewegt und die glimmende Lunte in die Zündpfanne gedrückt.
 - Die Lunte zündet das Schwarzpulver in der Zündpfanne. Die entstehende Flamme gelangt durch ein Zündloch in den Hauptpulverraum, also zur Treibladung. Es kommt zur Explosion und das Projektil schießt aus dem Lauf.

Vorteile: Luntenzündungen sind einfach und kostengünstig. Und solange die Lunte glüht, ist sie auch bei Wind eine zuverlässige Zündung.
Nachteile: Lunte und Pulver sind bei schlechtem Wetter anfällig vor Feuchtigkeit. Das Vorbereiten und Laden der Waffe dauert lange. Und die glimmende Lunte kann den Schützen im Dunkeln leicht verraten.
 - **Radschloss:** Beim Radschloss reibt ein Metallrad gegen einen Feuerstein, wodurch die Funken erzeugt werden, die zur Explosion der Treibladung führen. Auch dieses System wird nur noch selten genutzt.
 - Zuerst wird das Metallrad durch einen Spannschlüssel gedreht und im Innern durch eine Feder gespannt.
 - Das Schwarzpulver wird dann in die Zündpfanne gegeben. Über die Zündpfanne wird ein Deckel geklappt, der das Pulver vor Feuchtigkeit und Verschütten schützt.
 - Dann wird ein Feuerstein am Hahn eingespannt. Der Hahn wird gespannt.
 - Durch Betätigung des Abzugs, wird die Sperre des Rades gelöst. Das Rad dreht sich gegen den Feuerstein. Dadurch werden Funken erzeugt, die in die Zündpfanne fallen und das Schwarzpulver entzünden. Die Flamme gelangt durch das Zündloch in den Hauptpulverraum zur Treibladung, wo es zur Explosion kommt und das Projektil ausgeschossen wird.

Vorteile: Gegenüber der Luntenzündung wird keine offene Flamme benötigt. Das Radschloss ist darum weniger anfälliger vor Feuchtigkeit und Wind. Das Zündpulver ist durch einen Deckel geschützt. Die Waffe ist darum schnell einsatzbereit.
Nachteile: Herstellung und Wartung sind technisch anspruchsvoll und teuer. Der Mechanismus verschleißt bei häufiger Nutzung.
 - **Steinschloss:** Das Steinschloss existiert seit dem 17. Jahrhundert. Es ist weitverbreitet und gilt als zuverlässig.
 - Das Schwarzpulver wird in die Zündpfanne gegeben. Mit einem Pfannendeckel wird die Zündpfanne geschlossen, um das Pulver zu schützen.
 - An dem Hahn ist ein Feuerstein angebracht. Der Hahn wird gespannt und in eine gespannte Position gebracht.
 - Durch Betätigung des Abzugs schlägt der Hahn mit dem Feuerstein gegen einen Schlagstahl, der sich am Pfannendeckel befindet. Die dadurch entstandenen Funken fallen in die Zündpfanne, wo der Zündstoff entzündet wird und daraufhin eine Flamme entsteht, die durch das Zündloch gelangt, in dem sich die Treibladung befindet. Durch die Explosion der Treibladung wird das Projektil ausgeschossen.

Vorteile: Das Steinschloss-System ist relativ zuverlässig und wenig witterungsanfällig, auch durch den Pfannendeckel, der das Zündpulver schützt. Das System ist einfacher zu warten und zu reparieren als das Radschloss.
Nachteile: Auch hier verschleiben der Feuerstein und der Schlagstahl bei regelmäßiger Nutzung. Es kommt gelegentlich zu Fehlzündungen, wenn der Feuerstein stumpf oder das Pulver feucht ist.

- **Perkussionszündung:** Bei der Perkussion schlägt der Hammer auf ein Zündhütchen, wodurch eine Zündung ausgelöst wird. Dieses System löst das Steinschloss im 19. Jahrhundert ab und trägt zur Verbreitung der Schusswaffen bei, auch unter Jägern.
 - Ein Perkussionshütchen wird auf ein Zündnippel (Piston) gesetzt. Das Perkussionshütchen ist eine kleine Metallkapsel, die mit explosivem Knallquecksilber gefüllt ist. Das Piston ist ein zylinderförmiges hohles Teil.
 - Der Hahn wird gespannt.
 - Wird der Abzug betätigt, schlägt der Hahn auf das Perkussionshütchen, wodurch das Zündmittel explodiert. Die Flamme gelangt durch das Piston und durch das Zündloch zum Treibmittel, wodurch es zur Explosion kommt und das Projektil ausgeschossen wird.



Vorteile: Die Perkussionszündung ist deutlich weniger witterungsanfällig. Der Zündprozess ist schneller und führt zu einer direkten Schussabgabe. Die Handhabung mit Zündkapseln ist sicherer. Es muss kein Schwarzpulver in eine Pflanze eingegeben werden.

Nachteile: Es sind Perkussionshütchen nötig. Wenn keine mehr vorhanden sind, lässt sich die Waffe nicht nutzen. Herstellung und Beschaffung der Perkussionshütchen sind teurer als Feuersteine oder Luntten.

- **Hinterlader:** Schusswaffen, bei denen das Projektil und die Treibladung von hinten, durch ein Verschlussystem in den Lauf geladen werden. Hinterlader lassen sich leichter und schneller bedienen als Vorderlader und sie sind sicherer und effizienter. Sie lösen die Vorderlader zunehmend ab. Für die Hinterlader werden Patronen genutzt, die das Zündmittel, die Treibladung und das Projektil in sich vereinen. Der Nachteil von Hinterladern ist die komplexe Wartung und das Gewicht der Waffen.
 - Patronen: Für die Hinterlader werden Patronen genutzt, die das Zündmittel, die Treibladung und das Projektil in sich vereinen.
 - Für Hinterlader gibt es verschiedene Verschlussysteme: Zylinderverschluss, Fallblockverschluss, Kipplaufverschluss, Schwenkverschluss oder Blockverschluss. Wichtig ist, dass sie Verschlussysteme haben, bei denen die Munition eingeladen wird. Häufig wird beim Schließen des Verschlussystems auch der Hahn gespannt.
- **Repetierwaffen:** Diese Schusswaffen ermöglichen es dem Schützen, mehrere Schüsse hintereinander abzufeuern, ohne jedes Mal manuell nachzuladen. Diese Waffen besitzen also Magazine mit mehreren Patronen. Dabei wird nach einem Schuss eine neue Patrone in das Patronenlager geführt. Bei Gewehren wird die Patrone eingeführt, sobald die Hülse ausgeworfen wurde. Bei Revolvern dreht sich die Trommel weiter und stellt die nächste Patrone bereit. Das erste zuverlässige Repetiergewehr war das Henry Rifle von 1860. Besonders bekannt wurden die Winchester-Gewehre ab 1866.
 - Das Repetieren erfolgt bei Gewehren durch einen Hebel, den man zieht. Dieser befindet sich unter dem Abzug. Er wird vor- und zurückgespannt, wodurch die Patrone nachgeladen und die leere Hülse ausgeworfen wird.
 - Bei Revolvern unterscheidet man zwischen Single-Action- und Double-Action-Systemen (siehe unten!)
- **Büchsen:** Als Büchsen bezeichnet man Gewehre, die einen längeren Lauf als Handfeuerwaffen haben, stärkere Munition verschießen und höhere Reichweiten erlangen können.
 - Die meisten Büchsen haben in ihrem Lauf kurvenartige Rillen, wodurch das Projektil einen Drall bekommt und die Flugbahn stabilisiert wird.
 - Büchsen gibt es in verschiedenen Ausführungen, nämlich als die alten Vorderlader, als Hinterlader und als Repetiergewehre.
 - Büchsen werden mit zwei Händen geführt.
 - Büchsen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Fehlzündungen und Querschläger entstehen. Zum Reinigen und Warten ist ein TW auf WK nötig.

- **Flinten:** Flinten sind Gewehr, die Schrotkugeln verschießen.
 - Es gibt unterschiedliche Kaliber, die in Gauge angegeben werden (z. B. 12/76 oder 20/76). Sie bestimmen die Größe des Laufs.
 - Es gibt unterschiedliche Munition für Flinten.
 - Buckshot: Es sind weniger Kugeln in der Patrone, dafür ist die Wirkung stärker. Beim Ziel trifft die Ladung 4x auf und zwar immer auf die gleiche Körperzone. Flinten mit Buckshot-Munition werden wegen des Rückstoßes – 2 WM.
 - Birdshot: Es sind mehr Kugeln in der Patrone, dafür ist die Wirkung schwächer. Beim Ziel trifft die Ladung 6x auf und zwar immer auf die gleiche Körperzone.
 - Slug: Die Kartusche trifft mit starker Wirkung einmalig auf.
 - Bei Streumunition (also Birdshot und Buckshot) wird zuerst die Körperzone ermittelt, auf die dann auch die anderen Treffer eingehen. Die Körperpartie muss dann für alle Projektile ermittelt werden.
 - Flinten haben zwar eine flächendeckende Wirkung, jedoch nur kurze Reichweiten.
 - Die alten Flinten sind Vorderlader. Inzwischen kommen auch Hinterlader auf den Markt, die wesentlich schneller geladen werden können. Beliebte sind auch die doppelläufigen Flinten.
 - Flinten werden mit zwei Händen geführt.
 - Flinten müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung und Querschläger entstehen.
 - Abgesägte Flinten passen in einen Holster und sind gut zu transportieren. Ihr Schuss wird aber – 2 WM, wenn die Waffe nur mit einer Hand geführt wird. Außerdem beträgt ihre Reichweite nur noch die Hälfte.

- **Pistolen:** Projektile Faustschusswaffen, die mit einer Hand geführt werden.
 - Pistolen werden im 19. Jahrhundert wenig genutzt, mit Ausnahme der Deringer. Pistolen werden von den Revolvern abgelöst.
 - Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
 - Der Schuss erzeugt nicht nur Lärm, sondern auch Funken- und Rauchbildung.
 - Zum Reinigen und Warten der Waffe ist ein TW auf Waffenkunde nötig.

- **Revolver:** Mehrschüssige Handfeuerwaffe. Es gab im 18. Jahrhundert bereits erste Revolver-Modelle, die sich jedoch nicht durchgesetzt haben. Seit 1836 sind die ersten gebräuchlichen Revolver in Amerika wieder auf dem Markt. Die ersten Revolver werden von Samuel Colt produziert, weshalb viele Revolver auch als Colts bezeichnet werden.
 - Revolver besitzen Trommeln, in denen Patronen eingelegt werden können.
 - Revolver sind Repetierwaffen, bei denen nach einem Schuss die nächste Patrone nachgeladen werden kann. Dafür gibt es zwei Systeme:
 - Single-Action: Der Schütze spannt den Hahn manuell, wodurch sich die Trommel weiterdreht und die nächste Patrone in Position bringt.
 - Double-Action: Durch das Betätigen des Abzugs wird der Hahn automatisch gespannt und die Trommel gleichzeitig weitergedreht. Es kann also direkt weitergeschossen werden, ohne den Hahn manuell zu spannen.
 - Nachdem die Trommel leereschossen ist, muss entweder die komplette Trommel gewechselt werden oder die Patronen werden ausgewechselt, je nach Modell.
 - Revolver sind unempfindlich, müssen selten gewartet werden und sind leicht zu reinigen. Selbst wenn mal eine Ladehemmung vorkommen sollte, lädt das Trommelsystem gleich die nächste Kugel nach.
 - Zum Reinigen und Warten der Waffe ist ein TW auf Waffenkunde nötig.

- **Kaliber:** Die Projektile der Schusswaffen haben unterschiedliche Größen, die in Kaliber angegeben werden. Beispielsweise entspricht Kaliber .60 dem Geschoss-Durchmesser von 0,60 Zoll, was etwa 15,24 mm entspricht. Es lässt sich nur die passende Kalibergröße in den jeweiligen Lauf einer Waffe einsetzen. Bei Schrotkugeln gibt es andere Bezeichnungen, z. B. 12/76. Die erste Zahl ist das Kaliber (Gauge; abgekürzt Ga) und beschreibt den Durchmesser des Laufs der Schrotflinte. Die hintere Zahl steht für die Patronenlänge, die in mm angegeben wird. Bei den hier angegebenen Schrotflinten spielt lediglich die Gauge-Zahl eine Rolle. Einige Waffen haben Spezial-Munition, die nur von wenigen anderen oder von gar keinen anderen Waffen genutzt werden können.

- **Munitionsarten:** Die Projektile haben unterschiedliche Arten:
 - RB = Round Ball: Kleine runde Bleikugeln, die in Vorderladern (Musketen) mit glatten Läufen und in Pistolen eingesetzt werden.
 - MB = Minie Ball: Eine konisch geformte Bleimunition mit einem hohlen Boden. Sie wird in fortschrittlichen Vorderladern genutzt. Sie bietet eine größere Genauigkeit und Durchschlagskraft als die Bleikugeln.
 - BP = Black Powder: Schwarzpulverpatrone; im Gehäuse befinden sich Schwarzpulver und Projektil.
 - R.B. = Rocket Ball: Projektil, das aus einer hohlen runden Bleikugel besteht, die mit Schwarzpulver gefüllt ist und am Boden befindet sich die Zündkapsel.
 - BB = Baby Bullet: Kleine Patronen, mit geringer Treibladung. Sie verursachen weniger Rückstoß und werden vor allem für die kleinen Taschenpistolen verwendet.
 - RF = Rim-Fire: Randfeuerpatrone, deren Zündsatz am Rande der Hülse liegt.
 - CF = Center-Fire: Zentralfeuerpatrone, deren Zündsatz zentral in der Hülse liegt.
 - SG = Shotgun: Schrotpatrone, bestehend aus vielen kleinen Blei-Schrotkugeln.
 - Birdshot: Kleine, kugelförmige Schrotkugeln, die eine große Fläche bedienen. Ideal für die Jagd auf Vögel und kleine Tiere. Die Schrotmunition trifft W6 x auf die Körperzone.
 - Buckshot: Größere Schrotkugeln, für die Jagd auf größere Tiere oder zur Selbstverteidigung. Die Schrotmunition trifft W4 x auf die Körperzone.
 - Slug-Munition: Massiver Geschosskörper für Flinten mit hoher Durchschlagskraft. Geeignet für die Jagd auf Wildtiere auf größere Entfernung.

- **Nachladen:** Das Nachladen von Waffen kann viel Zeit in Anspruch nehmen und hängt von der Komplexität der Ladesysteme ab. Nach dem abgeschlossenen Ladevorgang kann der Schuss erfolgen. Die Ladevorgänge dauern unterschiedlich lange, aber einige Ladevorgänge sind stets gleich:
 - Spannen eines Hahns = 1 Aktion
 - Repetieren einer Waffe = 1 Aktion
 - Laden einer einzelnen Patrone in eine Revolver-Trommel = W4 Sek.
 - Austausch einer Revolver-Trommel = 60 + W20 Sek.
 - Einsatz eines Zündhütchens / einer Zündkapsel = 1+W4 Sek.
 - Mit einem FM-Wert von mind. 18 dauert das Laden insgesamt nur halb so lange. (Es wird gerundet.)
 - Der Ladevorgang kann durch Doppelaktionen nicht schneller ausgeführt werden, aber das Spannen des Hahns oder das Repetieren eines Gewehres kann 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 entsprechend an TP. Möchte man über die effektive Reichweite hinaus ein Ziel treffen, wird der TW immer - 2 WM.

- **Ausweichen / Parieren:** Projektile von Schusswaffen fliegen über 100 m/Sek. schnell. Darauf kann man nur noch parieren, wenn man den Schamanen-Zauber „Puma-Bewegung“ aktiviert hat. Hierfür muss immer der TW auf REFL gelingen. Der Schamane muss den Schuss allerdings kommen sehen.
 - 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.

- **Ladehemmungen und Querschläger:** Büchsen und Pistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung (Fehlzündung) oder Querschläger entstehen. Findet diese Wartung nicht genügend statt, kann bei der Nutzung ein TW auf GL gefordert werden.
 - Missling der TW, entscheidet danach der W10:
 - 1 = Ein Querschläger schießt nach vorne-links;
 - 2 = Ein Querschläger schießt nach vorne;
 - 3 = Ein Querschläger schießt nach vorne-rechts.
 - 5 = Ein Querschläger schlägt durch die Waffe und verletzt den Schützen. Die Waffe ist danach zerstört. Der Schütze erhält einen normalen Treffer.
 - 4, 6 - 10 = Ladehemmung. Eine Kugel steckt im Lauf. In allen Fällen ist die Waffe danach nicht zu gebrauchen, bis sie gereinigt wurde.

- **Verwundungen:** Die Schusswaffen in dieser Zeit verschießen Bleikugeln. Eine Schusswunde kann darum eine Blutvergiftung (Sepsis) verursachen. Bei einer schweren Verwundung muss für den Verletzten darum ein TW auf VIT gemacht werden, um zu ermitteln, ob und wie schwer der Verletzte erkrankt sein könnte.

6. Liste der Schusswaffen

Pistolen				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Deringer Philadelphia	Kleine Taschenpistole; Herstellung ab 1852; Kaliber .41 BB; 4 / 7 / 7+W20 TP; Vorderlader; Single-Action-System: Hahn spannen; Perkussionssystem: Zündkapsel einsetzen; der Schuss wird – 2 WM; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	10,00
Derringer No. 1 - 3	Kleine Taschenpistolen; Herstellung ab 1852; Kaliber .41 BB; 4 / 7 / 7+W20 TP; Break-Action: Aufklappen zum Nachladen; Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Single-Action-System: Hahn spannen; der Schuss wird – 2 WM; Ziele über 5 m werden – 2 WM; Ladezeit: 30+W10 Sek.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	15,00
Double-Barrel-Derringer	Kleine Taschenpistolen mit 2 Läufen; Herstellung ab 1856; Kaliber .41 oder .44 BB; 4 / 7 / 7+W20 TP; Hinterlader; Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Single-Action-System: Hahn spannen; werden beide Hähne gespannt, finden beide Schüsse statt; der Schuss wird – 2 WM; Ladezeit je Lauf: 30+2W10 Sek.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	20,00
Hall Pistole	Hinterlader-Pistole; basierend auf das Hall Rifle; Herstellung: ab 1819; 4 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .52 RB; Kipplaufverschluss: Schwarzpulver und Patrone werden von hinten geladen; Steinschlosssystem mit Feuerstein; Perkussionssyst. ab 1841: Zündhütchen nötig. Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 30+W10 Sek.	SCH	30 m; danach je 10 m – 1 TP	25,00
Remington Double Derringer	Kleine Taschenpistole mit 2 Läufen; Herstellung ab 1866; Kaliber .41 RF; 4 / 7 / 7+W20 TP; Kipplaufmechanik; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit je Lauf: 30+W10 Sek.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	10,00
Sharps Pepperbox	Kleine Pistole; Hinterlader mit 4 Läufen; Herstellung ab 1859; Kaliber .22 R.B., 30 R.B. und ab 1866 .32 RF; 4 / 7 / 7+W20 TP; Hinterlader; Kipplaufmechanik; Single-Action-System: Hahn spannen; Perkussionssyst. (bis 1866): Zündkapsel nötig; der Schuss wird – 2 WM; Ladezeit: 30 Sek. und je Lauf + W10 Sek.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	15,00

...

Pistolen				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Volcanic-Pistole	Pistole mit 8 Schuss; Herstellung ab 1855; 4 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber: 31 BP Volcanic und .41 BP Volcanic; Vorderlader: Patronen in Röhrenmagazin laden; Repetiersystem: Ladehebel unterm Lauf; kein Spannen des Hahns nötig; gelegentlich TW auf GL, sonst Fehlzündung; Ladezeit je Patrone: 10+W10 Sek.	SCH	50 m; danach je 10 m – 1 TP	45,00 100 Patronen: 20,00

Revolver				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Beaumont-Adams-Revolver	Herstellung: ab 1851; 5 / 7 / 7+W20 TP; 5 Schuss; Kaliber .442 BP Adams und .450 Adams BP; Single-Action-System (bis 1858): Hahn spannen; Perkussionssystem (bis 1868): Zündhütchen; ab 1858 Double-Action-System; Ladezeit: 30+W10 Sek.	SCH	20 m; danach je m – 1 TP	20,00 Double-Action: 25,00
Bündel-Revolver Pepperbox	Vorläufer-Revolver mit Lauftrommel; Herstellung: ab den 1820ern; 4 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .31 BP und .36 BP; 6 Läufe mit einzusetzenden Zündkapseln; Trommel muss nach jedem Schuss manuell gedreht und Hahn gespannt werden; der Schuss wird – 2 WM; Waffe passt in keinen Holster; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	20 m; danach je m – 1 TP	20,00
Bündel-Revolver Pepperbox Allan	Vorläufer-Revolver mit Lauftrommel; Herstellung: ab 1830; 4 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .31 BP; 4 oder 6 Läufe mit einzusetzenden Zündkapseln; Double-Action-System; der Schuss wird – 2 WM; Waffe passt in keinen Holster; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	20 m; danach je m – 1 TP	4 Läufe: 25,00 6 Läufe: 30,00
Colt Dragoon	Herstellung: ab 1848; 5 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .44 BP; Magazin: 6 Schuss; Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 30+W10 Sek.	SCH	60 m; danach je m – 1 TP	30,00
Colt Modell 1860 Army	Herstellung: ab 1860; 5 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .44 RF; Magazin: 6 Schuss; Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Single-Action-System: Hahn spannen; Schüsse bis zu 25 m werden + 1 WM; Ladezeit: 30+W10 Sek.	SCH	50 m; danach je 10 m – 1 TP	15,00
Colt Navy	Herstellung: ab 1850; 5 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .36 BP; Magazin: 6 Schuss; Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 30+W10 Sek.	SCH	40 m; danach je m – 1 TP	25,00
Colt Pocket Percussion Revolver	Herstellung: ab 1836; weitere Modelle 1849 und 1855; 4 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .28 BP (1836), .31 BP (ab 1849); Magazin: 5 (1839) oder 6 Schuss (ab 1849); Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 30+W10 Sek.	SCH	20 m; danach je m – 1 TP	Mod. 1836 = 15,00 Mod. ab 1849 = 20,00

Revolver				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Colt Single Action Army (SAA) "Peace-maker"	Herstellung: ab 1873; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .45 Long Colt CF; auch .44 CF, .38 CF und .32 CF; sowie für .357 Magnum CF. (auch für Winchester-Munition geeignet); Magazin: 6 Schuss; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 10+W10 Sek.	SCH	20 m; danach je 10 m - 1 TP	20,00
Colt Walker	Herstellung: ab 1847; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .44 BP; Magazin: 6 Schuss; Schwarzpulver und Zündhütchen müssen beim Laden eingesetzt werden; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 60+W20 Sek.	SCH	20 m; danach je 10 m - 1 TP	30,00
Remington New Model Army	Herstellung: ab 1863; 5 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .44 BP; ab 1868 .44 RF; Magazin: 6 Schuss; Perkussionszünder: Zündhütchen nötig und Patronen und Schwarzpulver müssen von vorne geladen werden; ab 1868 ohne Perkussion, sondern RF-Patronen; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit bei Perkussionszünder: 30+W20 Sek.; Ladezeit mit RF-Patronen: 30+W10 Sek.	SCH	100 m; danach je 10 m - 1 TP	15,00 Ab 1868: 25,00
Smith & Wesson No. 1	Herstellung ab 1857; 5 / 6 / 6+W20 TP; Kaliber .22 RF; Magazin: 7 Schuss; Single-Action-System: Hahn spannen; leere Hülsen müssen einzeln entfernt werden; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	20 m; danach je 10 m - 1 TP	15,00
Smith & Wesson No. 2	Herstellung ab 1861; 5 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .32 RF; Magazin: 6 Schuss; Single-Action-System: Hahn spannen; leere Hülsen müssen einzeln entfernt werden; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	20 m; danach je 10 m - 1 TP	25,00
Smith & Wesson No. 1 ½	Herstellung ab 1865; 5 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .32 RF; ab 1878 .32 CF; Magazin: 5 Schuss; Single-Action-System: Hahn spannen; leere Hülsen müssen einzeln entfernt werden; Ladezeit: 30+W20 Sek.; ab 1878: 30+W10 Sek.	SCH	20 m; danach je 10 m - 1 TP	20,00
Smith & Wesson No. 3	Herstellung: Mod. American ab 1870, Mod. Russian ab 1871, Mod. Schofield ab 1875, Mod. New Model ab 1878; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber: 32 RF, .38 Winchester CF, .44 Henry RF, .44 S&W American CF, .44 Russian CF, .45 Schofield CF, .44 Winchester CF; Magazin: 6 Schuss; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 30+W10 Sek.	SCH	40 m; danach je 10 m - 1 TP	20,00
Smith & Wesson Mod. 1880 Double Action Revolver	Herstellung: ab 1880; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber: 32 S&W CF, .38 S&W CF und .44 S&W Russian CF; Magazin: 5 Schuss (für .32 und .38) und 6 Schuss (für .44); Double-Action-System; Ladezeit: 20+W10 Sek.	SCH	40 m; danach je 10 m - 1 TP	15,00

Büchsen				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Hall Rifle Mod. 1819	Hinterlader-Gewehr; Herstellung: ab 1819; 4 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .52 RB; Kipplaufverschluss; Schwarzpulver und Patrone werden von hinten eingeladen; Steinschlosssystem mit Feuerstein; Perkussionssystem ab 1841; Zündhütchen nötig; Single-Action-System: Hahn spannen; Modell ab 1833: im Hinterschaft ist Platz für Werkzeuge; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	100 m; danach je 10 m – 1 TP	25,00 Bajonett: 3
Hawken Rifle	Hinterlader-Gewehr; Herstellung: ab 1825; 4 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .50 R.B. und 58 R.B.; Unikate mit individueller Gestaltung; Vorderlader mit einem Schuss; Steinschlosssystem mit einem Feuerstein; Perkussionssystem (ab 1841) mit Zündhütchen; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 60+W20 Sek.	SCH	100 m; danach je 10 m – 1 TP	50,00
Henry Rifle	Hinterlader-Gewehr mit Repetiertechnik; Herstellung: ab 1862; 5 / 8 / 8+W20 Kaliber .44 RF Henry (spezielles Kaliber; auch für Winchester Mod. 1866 geeignet); Magazin: 15 Schuss; Repetiermechanismus durch Unterhebel; Nachladezeit je Patrone: 30+W4 Sek.	SCH	200 m; danach je 50 m – 1 TP.	60,00
Mississippi Rifle	Vorderlader-Gewehr; Einzellader; Herstellung: ab 1841; 4 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber: .54 R.B.; Treibladung, Projektil und Schusspflaster werden von vorne geladen; Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	200 m; danach je 10 m – 1 TP	25,00 Bajonett: 3,00
Sharps Rifle	Hinterlader-Gewehr; Einzellader; Herstellung: ab 1848; 4 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .52 BP; Perkussionssystem (bis 1859) mit Zündhütchen; Single-Action-System: Hahn spannen; Ladezeit: 20+W10 Sek.	SCH	400 m; danach je 10 m – 1 TP	35,00
Spencer Rifle	Hinterlader-Gewehr mit Repetiertechnik; Herstellung: ab 1860; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber: .52 RF (56-56 Spencer) und ab 1865 .50 RF (56-50 Spencer); (spezielles Kaliber für diese Waffe); Magazin: 7 Schuss; Repetiersystem um die leere Hülse auszuwerfen; zwischen den Schüssen muss der Hahn gespannt werden; Ladezeit 60+W20 Sek. Schnelllader mit Patronenkassette erhältlich; Ladezeit mit Schnelllader: 10+W10 Sek.	SCH	400 m; danach je 10 m – 1 TP	50,00 Schnell- lader: 2,00 Bajonett: 3,00
Springfield Mod. 1861	Vorderlader-Gewehr; Herstellung: ab 1861; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .58 BP; Vorderlader: Schwarzpulver und Kugel müssen von vorne eingeführt werden; Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	450 m; danach je 10 m – 1 TP	20,00 Bajonett: 3,00

...

Büchsen				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Springfield Mod. 1873 „Trapdoor“	Gewehr mit Trapdoor-Mechanismus; Herstellung: ab 1873; 5 / 9 / 9+W20 TP; Kaliber .45-70 Government CF (spezielles Kaliber; aber auch für Winchester 1876 und Gatling Gun II); kein Spannen des Hahns nötig; wegen Visier keine negativen WM über effektiver Reichweite; Ladezeit: 5+W10 Sek.	SCH	200 m; danach je 100 m – 1 TP	25,00 Bajonett: 3,00
Winchester Rifle Mod. 1866 „Winchester 66“ „Yellow Boy“	Hinterlader-Gewehr mit Repetiertechnik; Herstellung: ab 1866; 5 / 8 / 8+W20 TP; Magazin für 15 Schuss; Kaliber .44 RF Henry (spezielles Kaliber für Winchester- und Henry-Rifle); Repetiersystem durch Unterhebel; Ladezeit: 60+W20 Sek.	SCH	100 m; danach je 10 m – 1 TP	40,00
Winchester Rifle Mod. 1873	Hinterlader-Gewehr; Herstellung: ab 1873; 5 / 9 / 9+W20 TP; Magazin für 13 Schuss; .32-20 Winchester CF, 38-40 Winchester CF, .44-40 Winchester CF (spezielle Munition für Winchester-Gewehre und Colt Single Action Army). Repetiersystem durch Hebel unterm Lauf; wegen Visier keine negativen WM über effektiver Reichweite; Ladezeit: 60+W20 Sek.	SCH	250 m; danach je 50 m – 1 TP	50,00
Winchester Rifle Mod. 1876 „Centennial Rifle“ „Big Game Rifle“	Hinterlader-Gewehr mit Repetiertechnik; Herstellung: ab 1876; 6 / 9 / 9+W20 TP; Magazin für 8 oder 12 Schuss; 45-60 Winchester CF, .45-75 Winchester CF, .50-95 Winchester CF (spezielle Munition für Winchester-Gewehre); das Gewehr dient häufig zur Großwildjagd; Repetiersystem durch Unerhebel; wegen Visier keine negativen WM bei Zielen über effektiver Reichweite; Ladezeit: 30+W20 Sek.	SCH	250 m; danach je 50 m – 1 TP	8 Schuss: 65,00 12 Schuss: 70,00

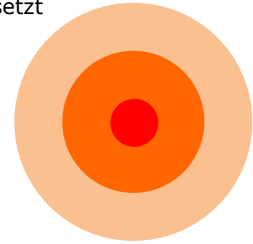
Flinten				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Colt Mod. 1883 Shotgun	Hinterlader mit Doppellauf; Herstellung: ab 1883; Kaliber: 10 und 12 Ga Birdshot: 4 / 7 / 7+W20 x W6 Buckshot: 5 / 8 / 8+W20 x W4; Schuss - 2 WM; Slug: 5 / 9 / 9+W20 Break-Action-Mechanismus; kein Hahn spannen; Doppelschuss möglich; Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Ladezeit pro Patrone: 10+W10 Sek.	SCH	Birdshot: 10 m; danach je 10 m - 1 TP Buckshot: 20 m; danach je 10 m - 1 TP Slug: 50 m; danach je 10 m - 1 TP	55,00
Parker Brothers Shotgun AAA und B	Hinterlader mit Doppellauf und Kipplaufsystem; Herstellung: ab 1860; ab 1868 auch günstige Modelle; Kaliber: 12, 16 und 20 Ga; ab 1868 auch 10 Ga; Birdshot: 3 / 6 / 6+W20 x W6 Buckshot: 4 / 7 / 7+W20 x W4; Schuss - 2 WM; Slug: 4 / 8 / 8+W20 Mod. AAA: luxuriöse Handwerkskunst; ein Abzug für jeden Lauf; Ladezeit pro Patrone: 10+W10 Sek.	SCH	Birdshot: 10 m; danach je 10 m - 1 TP Buckshot: 20 m; danach je 10 m - 1 TP Slug: 50 m; danach je 10 m - 1 TP	Mod. AAA: 200,00 Mod. B: 75,00
Parker Brothers Shotgun C	Hinterlader mit Doppellauf mit Kipplaufsystem; Herstellung ab 1872; Kaliber: 12, 16 und 20 Ga; Birdshot: 4 / 6 / 6+W20 x W6 Buckshot: 5 / 7 / 7+W20 x W4; Schuss - 2 WM; Slug: 5 / 8 / 8+W20 ein Abzug für jeden Lauf; Ladezeit pro Patrone: 5+W10 Sek.	SCH	Birdshot: 10 m; danach je 10 m - 1 TP Buckshot: 20 m; danach je 10 m - 1 TP Slug: 50 m; danach je 10 m - 1 TP	100,00
Sharps Breech-Loading Shotgun	Hinterlader; Einzellader; Herstellung: ab 1853; Kaliber: 10 Ga oder 12 Ga; Birdshot: 3 / 6 / 6+W20 x W6 Buckshot: 4 / 7 / 7+W20 x W4; Schuss - 2 WM; Slug: 4 / 8 / 8+W20 Perkussionssystem: Zündhütchen nötig; Single-Action: Hahn spannen; Ladezeit: 20+W10 Sek.	SCH	Birdshot: 10 m; danach je 10 m - 1 TP Buckshot: 20 m; danach je 10 m - 1 TP Slug: 50 m; danach je 10 m - 1 TP	55,00
Winchester Mod. 1887	Hinterlader mit Repetiersystem; Herstellung ab 1887; Kaliber: 12 Ga CF und 12 GA CF Magazin mit 7 Schuss; Birdshot: 4 / 6 / 6+W20 x W6 Buckshot: 5 / 7 / 7+W20 x W4; Schuss - 2 WM; Slug: 5 / 8 / 8+W20 Eine Aktion zum Repetieren mit Hebel; Ladezeit pro Patrone: 30+W20 Sek.	SCH	Birdshot: 10 m; danach je 10 m - 1 TP Buckshot: 20 m; danach je 10 m - 1 TP Slug: 50 m; danach je 10 m - 1 TP	30,00

7. Liste der Munition und Geräte

Bezeichnung	Informationen	Preis in \$
Baby Bullet (BB)	Kleine Patronen, mit geringer Treibladung. Sie verursachen weniger Rückstoß und werden vor allem für die kleinen Taschenpistolen verwendet.	100 Stück = 10,00
Bajonett	Stichwaffe, die an einem Gewehrlauf befestigt wird.	3,00
Birdshot	Kleine, kugelförmige Schrotkugeln, die eine große Fläche bedienen. Die Schrotmunition trifft W6 x auf die Körperzone.	50 Stück = 5,00
Black Powder (BP)	Patrone, in dessen Gehäuse sich das Schwarzpulver und das Projektil (Bleikugel) befindet.	100 Stück = 10,00
Buckshot	Größere kugelförmige Schrotkugeln, die auf eine Fläche wirkt. Die Schrotmunition trifft W4 x auf die Körperzone.	50 Stück = 7,50
Center-Fire (CF)	Zentralfeuerpatronen, deren Zündsatz in der Mitte der Hülse liegt.	100 Stück = 20,00
Feuerstein	Zündstein für Steinschloss-Waffen. Muss gelegentlich gewechselt werden.	10 Stück = 2,00
Holster	Tasche für Faustschusswaffe; wird als Gürtel oder am Oberkörper getragen; das Ziehen in einem Duell würde dadurch nicht negativ WM.	20,00 Verzierte Modelle: 50,00
Köcher	Transport-Behältnis für je 5 Pfeile oder Bolzen.	10,00
Minie Ball (MB)	Konisch geformte Bleimunition mit einem hohlen Boden.	100 Stück = 10,00
Patronengürtel	Wird um Hüfte oder Torso geschnallt und beherbergt 25 Patronen in kleinen Lederschlaufen.	3,00
Revolvertrommel	Patronenkammer für einen Revolver.	5,00
Rim-Fire (RF) (auch Volcanic)	Randfeuerpatrone, deren Zündsatz am Rande der Hülse liegt. Die Volcanic-Patrone ist eine spezielle Rim-Fire-Patrone.	100 Stück = 15,00 Volcanic: 100 Stück = 20,00
Rocket Ball (R. B.)	Projektil, das aus einer hohlen runden Bleikugel besteht, die mit Schwarzpulver gefüllt ist und am Boden befindet sich die Zündkapsel.	100 Stück = 10,00
Round Ball (RB)	Kleine runde Bleikugeln, die in Vorderladern (Musketen) mit glatten Läufen und in Pistolen eingesetzt werden.	100 Stück = 2,00
Schwarzpulver	Treibladung oder auch Zündladung, die in Waffen eingefügt wird. Für eine Treibladung in einer Schusswaffe benötigt man 2 g.	1 Kg = 1,00
Slug	Geschosskörper für Flinten; ohne Streuwirkung.	50 Stück = 10,00
Zündhütchen / -kapsel	Externe Anzündkomponente mit Zündstoff (Schwarzpulver). Es wird auf das Piston oder vor eine Patronenkammer auf- bzw. eingesetzt.	100 Stück = 1,00 ab 1861 = 2,00

7. 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:** Artilleriewaffen 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 die Waffe 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.
 - Auch zum Umgang mit Sprengstoffen ist das Talent Waffenkunde nötig. Hier benötigt man mind. den Wert 12.
- **Ausweichen / Parieren:** Dem Schuss einer Artilleriewaffe kann man nur mit dem aktivierten Schamanen-Zauber „Puma-Bewegung“ 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:** Dynamit und Sprenggelatine werden mit Zündlunten versehen, die je nach Länge der Schnur Zeit benötigen, bis es zur Explosion kommt.
- **Dauerschusswaffen:** Es existieren ab 1861 die Gatling Gun und die Union Repeating Gun, die Salven verschießen und bei späteren Modellen auch auf mehrere Ziele geschwenkt werden können. Bei diesen Artilleriewaffen entscheidet der TW über die Trefferpunkte. Zum Umgang mit Dauerschusswaffen, siehe bei den Kampfregeln!

8. Liste der Artillerie- und Explosivwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Brandflasche	Wurfbrandsatz aus Alkohol; 10 – 5 TP; gefährlicher Umgang fordert TW auf FM; Flammen brennen weiter: je Aktion – 1 TP.	WF	Explosion: Zentrum: 3 x 3 m, Streifeld: 5 x 5 m.	Spiritus: 0,75 Alkohol: 2,00
Dynamit	Sprengstoff-Stange; existiert ab 1868; 20 – 10 – 5 TP; Züandschnur nötig; explodiert bei kurzer Lunte nach dem Zünden in der 5. Sek.	WK (WF)	Explosion: Zentrum: 5 x 5 m, Streifeld: 7 x 7 m, Umfeld: 11 x 11 m.	2,00
Gatling Gun	Repetiergeschütz mit Dauerschuss; Herstellung: ab 1861 6 / 10 / 10+W20 TP; der Schuss wird generell – 2 WM; bei erster Nutzung der Waffe TW auf WK nötig; Magazin und Läufe: 6, 10 oder 12 (je Modell); Kaliber: .58 MB, .45-70 RF Government oder 50 RF (je Modell); Dauerschüsse: 3 – 5 (je Modell); Ladevorgang: meistens 3 Min. (je Modell); Modelle ab 1874 lassen sich schwenken.	Schuss (WK)	400 m; danach je 200 m – 1 TP	60,00 100 Patronen = 15,00
Kanone	Artillerie-Geschützwaaffe, die Kugeln verschießt; 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. ; Die Kanonen können auch Grapeshot-Schrot- Schrapnelle verschießen, die im gesamten Streifeld wirken: 7 TP x W4 im Zentrum und 5 TP x W4 im Streifeld.	FK (WK)	Reichweiten und Wirkungsraum:	
	1-Pfünder (Falkonett): 15 – 10 – 5 TP. Hinzu kommt pro Schuss 350 gr Schwarzpulver (= 0,35 \$) und die Kanonenkugel (= 1 \$)		1-Pfünder: 2.000 m; Zentrum: 3 x 3 m; Streifeld: 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 \$) und die Kanonenkugel (= 3 \$)		6-Pfünder: 3.000 m; Zentrum: 5 x 5 m; Streif.: 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 \$) und die Kanonenkugel (= 5 \$)		12-Pfünder: 5.000 m Zentrum: 7 x 7 m; Streif.: 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 \$) und die Kanonenkugel (= 20 \$)	30-Pfünder: 6.000 m Zentrum: 9 x 9 m; Streif.: 21 x 21 m; Umfeld: 71 x 71 m.	2.000,00		
Knallkörper	Pyrotechnischer Knallkörper; Superböller: 3 – 1 TP; Zündung durch Züandschnur; explodiert nach dem Zünden in der 5. Sek. ; Unzuverlässig (gelegentlich TW auf GL nötig); Querschläger möglich.	WF	Explosion: 1 x 1 m Querschläger: irgendwo auf 3 x 3 m	0,25
Spreng- gelatine	Sprengstoff aus gelatinisiertes Glycerintrinitrat; existiert ab 1876; 30 – 15 – 5 TP; äußerst gefährliche Herstellung; Züandschnur nötig.	FM (WF) (WK – 2 WM)	Explosion: Zentrum: 11 x 11 m, Streifeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	4,00

...

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Union Repeating Gun	Artillerie- und Dauerschusswaffe; Herstellung ab 1861; 5 / 9 / 9+W20 TP; Kaliber .56-56 (spezielles Kaliber); Dauerschuss: 1 Schuss je Aktion; Magazin: 7 Schuss; der Schuss wird generell – 2 WM; Gefahren: Fehlzündung, Rauch, Stichflamme; Schutz durch Metallplatte (+ 4 BS; + 6 RS); zur ersten Bedienung TW auf WK nötig; Magazinwechsel: 4+W6 Sek.; Laden eines Magazins: 60+W20 Sek.	SCH (WK)	150 m; danach je 10 m – 1 TP	60,00 Extra Rohr- magazin: 5,00 100 Patronen = 10,88

9. Beschreibung der Waffen

Axt: Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung, mit einem stählernen Keil und einem aus Holz bestehenden Stiel. Die Axt wird mit 2 Händen geführt 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.



Baby Bullet (BB): Kleine Patronen, mit geringer Treibladung. Sie verursachen weniger Rückstoß und werden vor allem für die kleinen Taschenpistolen verwendet. Eine Packung mit 100 Patronen kostet 10 \$.



Bajonett: Stichwaffe, die an einem Gewehrlauf befestigt wird. Sie kann auch abgenommen und wie ein Kampfmesser verwendet werden. Die altertümlichen Bajonette haben allerdings oft keinen Griff, um sie als Kampfmesser zu verwenden, darum wird der TW – 2 WM. Am Gewehr muss das Bajonett mit 2 Händen geführt werden.

Baseballschläger: Spezieller Schläger, der bei der Sportart Baseball eingesetzt wird. Baseball gibt es seit 1846. Der Baseballschläger besteht aus Holz. Er sollte mit zwei Händen geführt. Wird er mit nur einer Hand geführt, wird der TW – 2 WM.



Beaumont-Adams-Revolver:

- Herstellung: ab 1851.
- Entwickler: Robert Adams; später verbessert von Lieutenant Frederick E. B. Beaumont.
- Hersteller: London Armoury Company in England. Herstellung auch in Belgien; einige wenige Exemplare werden ab 1861 auch in Amerika von der Massachusetts Arms Company hergestellt.
- Trommel mit 5 Schuss;
- Kaliber .442 BP Adams und .450 Adams BP (spezielle Munition für diese Waffe).
- Die frühen Modelle nutzen Black-Powder-Patronen aus Schwärzpulver und Bleikugel. Sie werden durch ein Zündhütchen gezündet, die zuvor aufgesteckt werden müssen (Perkussionszündung). Modelle ab 1868 benötigen keine Zündhütchen mehr, weil die Patronen den Zündstoff enthalten.
- Die Trommel wird durch einen seitlichen Hebel gehalten und kann für das Laden und Entladen geschwenkt werden. Nach dem Ausklappen wird ein Ausstoßer betätigt, woraufhin die leeren Hülsen ausgestoßen werden. Danach kann die Trommel neu befüllt werden.
- Ab 1858 mit Double-Action-System; also kein Spannen des Hahns zwischen den Schüssen nötig. Durch den Schuss wird die Trommel gedreht und der Hahn automatisch gespannt. Ein manuelles Spannen ist aber weiterhin möglich.
- Bis 1868 werden Zündhütchen eingesetzt. Dies fordert je Zündhütchen 1+W4 Sek.
- Der Ladevorgang dauert 30 + W10 Sek.
- Das Laden einer einzigen Patrone würde W4 Sek. dauern.
- Der Revolver hat eine effektive Reichweite von 20 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.



Beil / Wurfbeil / Tomahawk: Das Beil ist die kleinere Form der Axt und dient als Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung. Ebenso kann sie gut im Kampf eingesetzt werden. Bei den Indianern wird das Kriegsbeil als Tomahawk bezeichnet. 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.



Birdshot: Kleine, kugelförmige Schrotkugeln, die eine große Fläche bedienen. Ideal für die Jagd auf Vögel und kleine Tiere. Die Schrotmunition trifft W6 x auf die Körperzone. Eine Packung mit 50 Stück kostet 5 \$

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 Bär. Bisse können Entzündungen oder Krankheiten zur Folge haben.

Black Powder (BP): Patrone, in dessen Gehäuse sich das Schwarzpulver und das Projektil (Bleikugel) befindet. Frühe Patronen bestanden aus Papier und Stoff, die späteren aus Messing oder Kupfer. Die Schüsse verursachen viel Rauch. Eine Packung mit 100 Patronen kostet 10 \$.

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 stammt aus Südamerika und wird selten von mexikanischen Viehhirten oder Indianern im südlichen Raum Nordamerikas genutzt. Sie wird eigentlich dafür genutzt, um durch den Wurf die Beine des Tieres zu umschlingen und das Tier dadurch zum Sturz zu bringen. Es kann natürlich auch als Waffe benutzt werden. Die Waffe 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 Metern 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.



Brandflasche: Wurfbrandsatz mit einer Flasche, die mit starkem Alkohol oder Spiritus 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, Straßenschlachten oder bei Guerillakämpfen 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.

Buckshot: Größere Schrotkugeln, für die Jagd auf größere Tiere oder zur Selbstverteidigung. Die Schrotmunition trifft W4 x auf die Körperzone. Eine Packung mit 50 Patronen kostet 7,50 \$.

Bündelrevolver Pepperbox:

- Die Pepperbox ist der Vorläufer der Revolver. Die ersten Modelle hatten noch Steinschlossmechanismen. Seit den frühen 1900ern werden sie mit Perkussionsmechanismus hergestellt, bei denen Zündhütchen verwendet werden, anstatt ein Feuerstein.
- Herstellung: ab den 1820ern
- Entwickler: Alexander Forsyth
- Hersteller: Royal Small Arms Factory (Enfield, England); Allan & Thurber (Massachusetts); ab 1836 Colt's Manufacturing Company (Connecticut) und andere.
- Kaliber: .31 BP und .36 BP.
- Der Bündelrevolver hat ein Bündel an Läufen, das komplett gedreht werden muss, bevor ein nächster Schuss stattfindet. Das Drehen erfolgt per Hand.
- Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden, was eine Aktion erfordert.
- Vor jedem Lauf muss ein Zündhütchen angebracht werden. Jedes Zündhütchen benötigt 1+W4 Sek.
- Zum Laden der Waffe, wird das Bündel vom Griffstück aufgeklappt. Die leeren Hülsen müssen entnommen und die neuen Patronen eingefüllt werden. Das Laden der Waffe dauert 30 + W20 Sek.
- Das Laden einer einzigen Patrone würde W4 Sek. dauern.
- Der Schuss ist ungenau und wird darum – 2 WM.
- Schießt man mit der Waffe auf ein Ziel, das über 20 Meter hinaus liegt, wird der Schuss erneut – 2 WM.
- Nach 20 Metern verliert der Schuss je Meter – 1 TP.
- Die Waffe ist zwar nicht groß, aber sie ist klobig und passt in einen Holster.

**Bündelrevolver Pepperbox Allan:**

- Zur Beschreibung, siehe oben, bei Bündelrevolver Pepperbox!
- Herstellung: ab 1830
- Entwickler: Ethan Allan und Leonard Thurber
- Hersteller: Allan & Thurber (Massachusetts)
- Die Waffe besitzt 4 oder 6 Läufe.
- Die Waffe besitzt ein Double-Action-System, bei dem zwischen den Schüssen nicht mehr der Hahn gespannt werden muss.

Center-Fire (CF): Zentralfeuerpatronen, deren Zündsatz in der Mitte der Hülse liegt. Eine Packung mit 100 Patronen kostet 20 \$.

Colt Dragoon: Revolver

- Herstellung: ab 1848
- Entwickler: Samuel Colt
- Hersteller: Colt's Patent Firearms Manufacturing Company (Hartford; Connecticut)
- „Dragoon“ leitet sich von der Kavallerie ab, für die das Modell entwickelt wurde. Es wird intensiv im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg eingesetzt. Das Modell wurde auch entwickelt, um die Mängel des Colt Walker zu beheben. Der Ladehebel fällt beim Schießen nicht mehr ab und es kommt zu weniger explosiven Fehlzündungen. Viele Colt Dragoons haben auf der Trommel Gravuren, die Kampf- oder Jagdszenen darstellen. Sie bestehen aus gehärtetem Stahl, mit Holzgriff, meistens aus Walnussholz. Unter dem Lauf befindet sich ein Ladehebel, der zum Laden der Waffe hilft.
- Kaliber: .44 BP.
- Die Trommel hat eine Kapazität von 6 Schuss.
- Single-Action-System: Zwischen den Schüssen muss der Hahn gespannt werden.
- Der Colt Dragoon arbeitet Perkussionszündung. Es müssen also Zündhütchen eingesetzt werden.
- Das Laden der Waffe dauert 30+W10 Sek.
- Das Laden einer einzigen Patrone würde W4 Sek. dauern.
- Vor jedem Lauf muss ein Zündhütchen angebracht werden. Jedes Zündhütchen benötigt 1+W4 Sek.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 60 Metern, danach reduziert sich der Schuss je Meter um – 1 TP.



Colt Modell 1860 Army: Revolver

- Herstellung: ab 1860
- Entwickler: Samuel Colt
- Hersteller: Colt's Patent Firearms Manufacturing Company (Hartford; Connecticut)
- Das Modell dient im Amerikanischen Bürgerkrieg den Unionstruppen als Standardwaffe. Die Waffe wird von vielen Gesetzeshütern und Outlaws genutzt, wie z. B. von Jesse und Frank James, Cole Younger, Wild Bill Hickok (in seinen späteren Jahren) oder John Wesley Hardin. Die Waffe besteht aus gehärtetem Stahl und besitzt einen Holzgriff, meist aus Walnussholz. Ein Ladehebel hilft beim Laden der Waffe. Die Produktion wird durchgängig nummeriert, was eine Identifikation erleichtert.
- Kaliber: .44 RF.
- Die Trommel hat eine Kapazität von 6 Schuss.
- Single-Action-System: Zwischen den Schüssen muss der Hahn gespannt werden.
- Der Colt Dragoon arbeitet Perkussionszündung. Es müssen also Zündhütchen eingesetzt werden.
- Das Laden der Waffe dauert 30+W10 Sek.
- Das Laden einer einzigen Patrone würde W4 Sek. dauern.
- Vor jedem Lauf muss ein Zündhütchen angebracht werden. Jedes Zündhütchen benötigt 1+W4 Sek.
- Die Trommel lässt sich komplett auswechseln. Das dauert aber 60+W20 Sek.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 50 Metern, danach reduziert sich der Schuss je Meter um – 1 TP.
- Bei Schüssen, die bis zu 25 Meter reichen, wird der TW auf SCH + 1 WM.

**Colt Navy: Revolver**

- Herstellung: ab 1839
- Entwickler: Samuel Colt
- Hersteller: Colt's Patent Firearms Manufacturing Company (Modelle bis 1847 in Paterson; New Jersey; dann Hartford; Connecticut)
- Die Bezeichnung „Navy“ bezieht sich auf den Einsatzbereich des Revolvers bei der US-Navy. Das erste Modell von 1839 trägt den kompletten Namen „Colt Paterson Navy“, benannt nach der Stadt Paterson, wo Colt seine erste Feuerwaffenfabrik errichtete. Das Modell „Colt 1851 Navy“ hatte einen etwas leichteren und handlicheren Griff und auffällige Gravuren auf der Trommel, mit maritimen Themen wie Ankern und Schiffen. Da beide Modelle noch kleine Probleme aufweisen, z. B., dass der Ladehebel bei einem Schuss abfallen kann oder dass explosive Fehlzündungen auftreten, wird das Modell „Colt 1861 Navy“ hergestellt, das eine verbesserte Waffentechnologie besitzt und einen leicht verkürzten Lauf und verbesserte Handhabung. Berühmte Männer, wie Wild Bill Hickok, Buffalo Bill, Doc Holliday, Ulysses Grant und viele Texas Ranger verwenden diesen Colt.
- Kaliber: .36 BP.
- Die Trommel hat eine Kapazität von 6 Schuss.
- Single-Action-System: Zwischen den Schüssen muss der Hahn gespannt werden.
- Der Colt Navy arbeitet Perkussionszündung. Es müssen also Zündhütchen eingesetzt werden.
- Das Laden der Waffe dauert 30+W10 Sek.
- Das Laden einer einzigen Patrone würde W4 Sek. dauern.
- Vor jedem Lauf muss ein Zündhütchen angebracht werden. Jedes Zündhütchen benötigt 1+W4 Sek.
- Die Trommel lässt sich komplett auswechseln. Das dauert aber 60+W20 Sek.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 40 Metern, danach reduziert sich der Schuss je Meter um – 1 TP.

**Colt Pocket Percussion Revolver:**

- Herstellung ab 1836.
- Entwickler: Samuel Colt
- Hersteller: Colt's Patent Firearms Manufacturing Company (Modelle bis 1847 in Paterson; New Jersey; dann Hartford; Connecticut)
- Dieser Colt war der erste, den Samuel Colt hergestellt hat. Die Bezeichnung „Paterson“ bezieht sich auf die Produktionsstätte in Paterson, New Jersey. 1849 und 1855 wurde es neu modelliert und verbessert. Pocket-Revolver sind etwas kleiner als andere Revolver und leicht zu tragen; auch als Gürtelrevolver. Das Laden der Patronen verlangt wegen der Größe ein wenig Fingerfertigkeit. Viele der Pocket-Revolver sind mit dekorativen Gravuren und Verzierungen versehen. Die Wells-Fargo-Transporteure verwenden gerne die Taschen-Revolver, ebenso viele Offiziere im Bürgerkrieg und auch Bloody Bill Anders, der Plünderer aus dem Bürgerkrieg.
- Kaliber: .28 BP (Modell 1836); .31 BP (Modell 1849 und 1855)
- Magazin: Trommel mit 5 Schuss (Modell 1836); 6 Schuss (Modell 1849 und 1855)
- Single-Action-System: Zwischen den Schüssen muss der Hahn gespannt werden.
- Der Colt Navy arbeitet Perkussionszündung. Es müssen also Zündhütchen eingesetzt werden.
- Das Laden der Waffe dauert 30+W10 Sek.
- Das Laden einer einzigen Patrone würde W4 Sek. dauern.
- Vor jedem Lauf muss ein Zündhütchen angebracht werden. Jedes Zündhütchen benötigt 1+W4 Sek.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 20 Metern, danach reduziert sich der Schuss je Meter um – 1 TP.



Colt Single Action Army: Revolver; auch bekannt als „Peacemaker“ und abgekürzt als „Colt SAA“.

- Herstellung: ab 1873
- Entwickler: William Mason und Charles Brinckerhoff Richards.
- Hersteller: Colt's Patent Firearms Manufacturing Company (Hartford; Connecticut)
- Der Revolver gilt als sehr präzise und zuverlässig und ist sehr beliebt. Er hat ein elegantes und robustes Design. Die ersten Modelle bestehen aus Schmiedeeisen, die späteren aus Stahl. Beim Hammer ist eine Sicherungsraste angebracht, um den Colt im geladenen Zustand zu tragen. Die Waffe wird ab Herstellung zur Standard-Dienstwaffe der US-Army. Bei der serienmäßigen Herstellung werden die Waffen individuell geprüft. Die Texas Rangers nutzten den Colt als erste. Vorteil ist für zivile Nutzer, so auch für viele Cowboys, dass das Kaliber .45 das gleiche wie für das Winchester-Gewehr ist.
- Kaliber: .44 CF und Long Colt CF, .38 CF, .32 CF und .357 Magnum CF. Spezielle Munition.
- Winchester-Gewehrmunition passt auch in diese Waffe.
- Magazin: Trommel mit 6 Schuss.
- Single-Action-System: Zwischen den Schüssen muss der Hahn gespannt werden.
- Das Laden der Waffe dauert 10+W10 Sek.
- Das Laden einer einzigen Patrone würde W4 Sek. dauern.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 20 Metern, danach reduziert sich der Schuss je 10 Meter um – 1 TP.



Colt Walker: Revolver; Vorderlader.

- Herstellung: ab 1847
- Entwickler: Samuel Colt; in Zusammenarbeit mit Cpt. Samuel Hamilton Walker.
- Hersteller: Colt's Patent Firearms Manufacturing Company (Hartford; Connecticut)
- Die Waffe ist nach Cpt. Walker von den Texas Rangers benannt, der an der Entwicklung mitwirkte. Der Revolver ist mit 2 Kg relativ schwer und beim Schuss kann der Ladehebel abfallen. Der Revolver ist aber auch sehr leistungsstark und die Geschosse haben eine hohe Durchschlagskraft. Wird der Hahn nur halb gezogen, lässt sich die Trommel drehen, wird er ganz angezogen, ist die Waffe schussbereit. Die Waffe kommt hauptsächlich im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg zum Einsatz und wird vor allem von Texas Rangers genutzt.
- Kaliber: .44 BP.
- Magazin: Trommel mit 6 Schuss.
- Vorderlader: Jede Kammer muss einzeln mit Schwarzpulver, Kugel und Zündhütchen geladen werden.
- Single-Action-System: Zwischen den Schüssen muss der Hahn gespannt werden.
- Das Laden der Waffe dauert 60+W20 Sek.
- Das Laden einer einzigen Kammer mit Schwarzpulver, Zündhütchen und Patrone dauert W20 Sek.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 20 Metern, danach reduziert sich der Schuss je 10 Meter um – 1 TP.



Colt Model 1883 Shotgun: Doppelläufige Schrotflinte.

- Herstellung: ab 1883.
- Entwickler: William Mason.
- Hersteller: Colt's Patent Firearms Manufacturing Company (Hartford; Connecticut).
- Die Flinte wird vor allem zur Jagd eingesetzt und gilt als robust und zuverlässig. Die beiden Läufe liegen Seite an Seite. Die Läufe bestehen aus hochwertigem Stahl. Der Schaft ist aus Walnussholz. Viele Modelle besitzen Gravuren und Verzierungen. Zum Laden wird ein Hebel oben auf der Waffe zur Seite gedrückt, dadurch wird der Verschluss entriegelt. Die Läufe werden dann nach unten aufgeklappt. Zum Auswerfen der leeren Hülsen wird eine Auswurfvorrichtung gedrückt. Die neuen Patronen werden nun eingelegt und die Waffe wird wieder geschlossen. Die Waffe kann beide Läufe nacheinander abfeuern. Der vordere Abzug ist für den rechten Lauf, der hintere für den linken. Es ist kein Spannen eines Hahns nötig. Um die Waffe im geladenen Zustand zu transportieren, wird ein Sicherheitsmechanismus nahe des Abzugs betätigt.
- Kaliber: 10 Gauge und 12 Gauge. Als Birdshot, Buckshot und Slug.
- Bei Schrotmunition (Bird- und Buckshot) trifft die Munition auf eine Körperzone. Für jedes getroffene Projektil muss der Treffer ermittelt.
- Perkussionssystem: Es müssen Zündhütchen eingelegt werden.
- Das Laden der Zündhütchen dauert 1+W4 Sek.
- Das Laden einer Patrone dauert 10+W10 Sek.
- Reichweite: Bei Birdshot-Munition 10 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Buckshot-Munition 20 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Slug-Munition 50 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.



Deringer Philadelphia: Kleine Taschenpistole.

- Herstellung: ab 1852.
- Entwickler: Henry Deringer.
- Hersteller: Henry Deringer, Philadelphia.
- Es handelt sich um eine einläufige Taschenpistole. Zum Laden wird eine Kugel von vorne in den Lauf geladen. Hinten wird ein Zündhütchen angebracht. Einige Modelle sind mit Gravuren und Verzierungen ausgestattet. Ihre Größe macht sie ideal für das Tragen in der Tasche oder unter der Kleidung. Mit so einer Waffe wird 1865 Präsident Abraham Lincoln von John Wilkes Booth ermordet. Weil Henry Deringer kein Patent auf die Waffe angemeldet hat, folgen bald weitere Modelle, häufig unter den Namen „Derringer“.
- Kaliber: .41 oder .44 BB.
- Vorderlader: Die Kugel und das Schwarzpulver müssen von vorne eingeladen werden.
- Perkussionssystem: Ein Zündhütchen muss in die Zündpfanne eingesetzt werden.
- Single-Shot mit einem Schuss.
- Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Wegen ihrer Ungenauigkeit und des Rückstoßes wird der Schuss generell – 2 WM.
- Pistolen müssen regelmäßig gewartet und gereinigt werden, sonst können Fehlzündungen und Querschläger entstehen. Zur Wartung ist ein TW auf WK nötig.
- Ladezeit für Zündhütchen, Schwarzpulver und Patrone: 30+W10 Sek.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 5 Metern. Danach reduziert sich der Schuss je Meter um – 1 TP.

**Derringer No. 1 - 3:** Kleine Taschenpistole.

- Herstellung: ab 1852
- Entwickler: Henry Deringer.
- Hersteller: Henry Deringer, Philadelphia.
- Es handelt sich um eine einläufige Taschenpistole und dem Nachfolgemodell der Derringer Philadelphia. Diese Pistole besitzt jedoch ein Break-Action-System. Henry Deringer entwickelte einige Jahre später auch die Derringer No. 2. Ab 1870 übernimmt Samuel Colt die Herstellung und entwickelt das Modell No. 3.
- Kaliber .41 und .44 BB.
- Break-Action-System: Die Waffe wird nach oben aufgeklappt und die Patrone eingeladen.
- Perkussionssystem: Ein Zündhütchen muss in die Zündpfanne eingesetzt werden.
- Single-Shot mit einem Schuss.
- Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Wegen ihrer Ungenauigkeit und des Rückstoßes wird der Schuss generell – 2 WM.
- Pistolen müssen regelmäßig gewartet und gereinigt werden, sonst können Fehlzündungen und Querschläger entstehen. Zur Wartung ist ein TW auf WK nötig.
- Ladezeit: 30+W10 Sek.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 5 Metern. Danach reduziert sich der Schuss je Meter um – 1 TP.

**Double-Barrel Derringer:** Kleine Taschenpistole mit zwei Läufen.

- Herstellung: ab 1856.
- Entwickler: Verschiedene
- Hersteller: Verschiedene
- Henry Deringer stellte das Modell No. 4 her, mit einem parallelen Doppellauf. Die Philadelphia Derringer Company stellte ebenfalls die zweiläufige Pistole her und auch Sharps & Hankins (auch Sitz in Philadelphia). Letztere erstellten ein Modell, das gut verarbeitet und präzise ist.
- Kaliber .41 oder .44 BB.
- Kipplaufsystem: Die Waffe wird aufgeklappt und die Patronen werden von oben eingelegt.
- Perkussionssystem: Zündkapseln müssen aufgelegt werden.
- Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Werden beide Hähne gespannt, werden dadurch beide Patronen abgefeuert. Sie treffen in die gleiche Körperzone. Die Körperpartie wird dann ermittelt.
- Wegen Ungenauigkeit und Rückstoß wird der Schuss generell – 2 WM.
- Pistolen müssen regelmäßig gewartet und gereinigt werden, sonst können Fehlzündungen und Querschläger entstehen. Zur Wartung ist ein TW auf WK nötig.
- Ladezeit: 30 Sek. je Patrone und Zündhüten + W10 Sek.
- Die Waffe hat eine Reichweite von 5 Metern. Danach reduziert sich der Schuss je Meter um – 1 TP.



Dynamit: Dynamit existiert ab dem Jahr 1868. Es ist ein Stoff, der aus Glycerintrinitrat gewonnen wird. Glycerintrinitrat ist äußerst instabil und gefährlich. Dynamit hingegen ist eine relativ gesicherte Version. Das Glycerintrinitrat wird in Kieselgur getränkt, einem weißen Pulver aus fossilen Kieselalgen. Die Dynamitstange hat eine zylindrische Form und besitzt ein festes Papier als Schutzhülle. In der Stange ist das Dynamit eingelagert, dem die Sprengkapsel vorliegt, die durch die Zündschnur gezündet wird. Die Dynamitstangen stellen immer ein gewisses Risiko dar. Kommen sie in eine feuchte Umgebung oder mit Wasser in Berührung, tritt das Glycerintrinitrat aus und sammelt sich unbemerkt in Senken oder Pfützen und kann dort Explosionen hervorrufen. Dynamit wird für gewerbliche Zwecke verwendet, zum Sprengen von Bergkuppen oder in Minenschächten. Die Dynamitstange ist 20 cm lang und hat einen Durchmesser von ungefähr 3 cm. Sie beinhaltet 1 Kg Sprengstoff.



Die Stange Dynamit richtet im Zentrum von 5 x 5 m 20 TP an, im Streufeld von 7 x 7 m 10 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 5 TP. Jede Stange Dynamit die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um 5 TP und erweitert den kompletten Wirkungsbereich jeweils um 1 x 1 Feld. Das Zentrum würde bei 2 Stangen Dynamit also 7 x 7 m betragen und 25 TP verursachen.

Im Bergbau wird dazu geraten, 20 Meter Sicherheitsabstand einzuhalten.

Wenn man eine Dynamitstange im Kampf einsetzt und wirft, muss zuvor die Lunte angezündet werden. Die kurze Zündschnur brennt in 4 Sekunden ab und in der 5. Aktion kommt es zur Explosion.

Zum Umgang mit Sprengstoff ist das Talent WK erforderlich, mind. mit einem Wert von 12. Bei der ersten Nutzung muss der TW auf WK gelingen, danach weiß der Spieler, wie Dynamit funktioniert. Misslingt der TW, kann das fatale Folgen haben.

Die Herstellung von Dynamit ist gefährlich. Der TW auf Chemie wird – 2 WM.

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.

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

Feuerstein: Spezielle Feuersteine werden in Steinschlosspistolen und -gewehren eingesetzt. Sie werden am Hahn montiert und lassen durch den Anschlag an der Feuerplatte einen Funken entstehen, der das Schwarzpulver in der Zündpfanne entzündet. Die daraus entstehende Flamme gerät durch ein Zündloch und erreicht dort das Schwarzpulver im Lauf. Diese Treibladung kommt zur Explosion, woraufhin das Projektil ausgeschossen wird. Feuersteine müssen immer mal wieder gewechselt werden. 10 Feuersteine kosten 2 \$.

Flachbogen: Langer Bogen mit guter Schusspräzision. Der Bogen wird aus Hickoryholz gefertigt. Er wird überwiegend von den Woodland-Indianern genutzt, vor allem im kanadischen Raum.

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. 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.



Gatling Gun: Erstes schnellfeuerndes Repetiergeschütz.

- Herstellung: November 1861.
- Entwickler: Richard Jordan Gatling.
- Hersteller: Gatling Gun Company, Indianapolis (Indiana).
- Ab 1865 übernimmt die Firma Colt die Herstellung.
- Die Gatling Gun kommt im Amerikanischen Bürgerkrieg erstmals zum Einsatz und entscheidet dadurch viele Schlachten. 1864 wird Typ II bei der Schlacht von Petersburg eingesetzt. Später kommt die Gatling Gun bei weiteren Militärkonflikten zum Einsatz kommt, so auch bei den Indianerkriegen. Überwiegend werden sie zur Verteidigung von Forts eingesetzt. 1876 lässt General Custer fünf Gatling Guns zurück, weil sie durch das unwegsame Gelände zu beschwerlich sind. Er verliert daraufhin die Schlacht am Little Bighorn, bei dem die Indianer ihn und die ganze Garnison vernichtend schlagen. Für den Einsatz einer Gatling Gun, zum Transport, Aufbau und Einsatz, setzt die Armee eine Mannschaft von 9 Soldaten ein: ein Sergeant, ein Korporal und sieben Privates.
- Zur Funktion: Eine Gatling Gun hat 6, 10 oder 12 Läufe, die durch eine Handkurbel rotiert werden. Im Zylindersystem wird ein Zylinder mit entsprechend vielen Patronen eingesetzt. Die Patronen werden durch das Rotieren nacheinander in die Läufe geladen und abgefeuert. Die leeren Hülsen werden dabei zugleich ausgeworfen. Nachdem die Patronen des Zylinders ausgeschossen wurden, muss ein neuer Zylinder eingesetzt werden und die Schüsse können fortgesetzt werden. Das Nachladen eines Zylinders nimmt einige Zeit in Anspruch.
- Modell Typ I: 1,08 m lang; 77 Kg schwer.
 - o Herstellung: ab 1861.
 - o Kaliber: .58 MB.
 - o Läufe: 6 oder 10.
 - o Dauerschuss: 3 Schüsse je Aktion.
 - o Ladezeit für ein Zylinder: 3 Min.
- Modell Typ II: 1,50 m lang; 130 Kg schwer.
 - o Herstellung: ab 1865.
 - o Kaliber: .45 RF Government und .50 RF Government.
 - o Läufe 6, 10 oder 12.
 - o Dauerschuss: 4 Schüsse je Aktion.
 - o Ladezeit für ein Zylinder: 3 Min.
- Modell Typ M1874: 1,52 m lang; 136 Kg schwer.
 - o Herstellung: ab 1871
 - o Kaliber: .45 RF Government.
 - o Läufe: 6 oder 10.
 - o Dauerschuss: 4 Schüsse je Aktion.
 - o Ladezeit für ein Zylinder: 3 Min.
 - o Schwenkmechanismus; horizontal (zweiter Soldat erforderlich).
- Modell Typ 1879: 1,52 m lang; 136 Kg schwer.
 - o Herstellung: ab 1879
 - o Kaliber: .45 RF Government.
 - o Läufe: 6, 10 oder 12.
 - o Dauerschuss: 4 Schüsse je Aktion.
 - o Ladezeit für ein Zylinder: 3 Min.
 - o Schwenkmechanismus; horizontal und vertikal (zweiter Soldat erforderlich).
- Modell Typ 1881: 1,68 m; 136 Kg schwer.
 - o Herstellung: ab 1881
 - o Kaliber: .45 RF Government.
 - o Läufe: 6, 10 oder 12.
 - o Dauerschuss: 5 Schüsse je Aktion.
 - o Ladezeit für ein Zylinder: 30+W20 Sek.
 - o Schwenkmechanismus; horizontal und vertikal (zweiter Soldat erforderlich).
- Eine Gatling-Gun ist nicht sehr zielgenau und verursacht Rauch, darum wird der TW generell – 2 WM.
- Die effektive Reichweite beträgt 400 Meter. Danach wird der Schuss je 200 Meter – 1 TP reduziert.
- Zum Umgang mit einer Gatling Gun muss zuvor (einmalig) der TW auf WK gelingen.
- Zum Warten und Reinigen der Waffe ist ebenfalls ein TW auf WK nötig.



Hall Pistole: Hinterlader-Pistole mit einem Schuss.

- Herstellung: ab 1819.
- Entwickler: John Hancock Hall.
- Hersteller: Harper's Ferry Armory, Harpers Ferry (Virginia).
- Die Pistole gehört zu einer der frühen Waffen mit Hinterladertechnik. Das macht sie für die Kavallerie und Infanterie in der Zeit bis 1860 wertvoll.
- Kaliber: .52 RB.
- Hinterlader: Die Waffe wird aufgeklappt und Schwarzpulver und Kugel werden von hinten geladen.
- Steinschloss bei frühen Modellen: Ein Feuerstein entzündet das Zündpulver.
- Perkussionssystem ab 1841: Ein Zündhütchen muss aufgesetzt werden.
- Hahn muss vor dem Schuss gespannt werden.
- Ladezeit: 30+W20 Sek.
- Die Pistole hat eine Reichweite von 30 Metern, danach reduziert sich der Schuss je 10 Meter um – 1 TP.

**Hall Rifle:** Hinterlader-Gewehr mit einem Schuss.

- Herstellung: ab 1819.
- Entwickler: John Hancock Hall.
- Hersteller: Harper's Ferry Armory, Harpers Ferry (Virginia).
- Das Gewehr gehört zu den frühen Waffen mit Hinterladertechnik. Es hat außerdem einen Blockverschluss, der nach oben oder zur Seite geöffnet wird, um die Munition zu laden. Das Gewehr wird von der US-Army im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg eingesetzt. Das Gewehr kann mit einem Bajonett aufgerüstet werden. Im Modell ab 1833 befindet sich im Hinterschaft Platz für Werkzeuge.
- Kaliber: .52 RB.
- Hinterlader: Die Waffe wird aufgeklappt und Schwarzpulver und Kugel werden von hinten geladen.
- Steinschloss bei frühen Modellen: Ein Feuerstein entzündet das Zündpulver.
- Perkussionssystem ab 1841: Ein Zündhütchen muss aufgesetzt werden.
- Hahn muss vor dem Schuss gespannt werden.
- Ladezeit: 30+W20 Sek.
- Die Pistole hat eine Reichweite von 100 Metern, danach reduziert sich der Schuss je 10 Meter um – 1 TP.

**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.

**Hawken Rifle:** Vorderlader-Gewehr mit einem Schuss.

- Herstellung: ab 1825.
- Entwickler: Jacob und Samuel Hawken.
- Hersteller: Hawken Brothers; St. Louis (Missouri).
- Das Gewehr gilt als robust und präzise. Die Gewehre werden individuell hergestellt, entsprechend der Bedürfnisse der Kunden. Im Jahr schafft das Unternehmen 100 Gewehre. Es ist bis in die 1870er beliebt bei Trappern, Pelzjägern und Pionieren. Es kommt aber auch in den Indianerkriegen und im Amerikanischen Bürgerkrieg zum Einsatz. Berühmte Pelzhändler und Trapper wie William Henry Ashley, Jim Bridger, Kit Carson und Jedediah Smith nutzen die Hawken-Gewehre. 1858 geht das Unternehmen an andere Eigentümer über, die weiterhin ihre Gewehre unter dem Namen Hawken betreiben. 1862 wird die Hawken Rifle Company dann verkauft und der Verkauf eingestellt. Die meisten der Waffen haben doppelte Abzüge. Der hinter Abzug der Waffe ist ein „Setz“-Abzug, eine Sicherung, die den Hammer festsetzt und den vorderen Zug bereitsetzt. Die Waffe lässt sich dann im gespannten Zustand transportieren. Der vordere Abzug ist dann sehr leicht auszulösen. Wird der Setz-Abzug nicht genutzt, muss der vordere Abzug etwas fester ausgelöst werden.
- Kaliber: .50 R.B und .58 R.B.
- Vorderlader: Schwarzpulver, Zündmittel und Kugel müssen von vorne in den Lauf geladen werden.
- Steinschloss bei frühen Modellen: Ein Feuerstein entzündet das Zündpulver.
- Perkussionssystem ab 1841: Ein Zündhütchen muss aufgesetzt werden.
- Hahn muss vor dem Schuss gespannt werden.
- Ladezeit: 60+W20 Sek.
- Das Gewehr hat eine Reichweite von 100 Metern, danach reduziert sich der Schuss je 10 Meter um – 1 TP.



Henry Rifle: Repetiergewehr mit 16 Schuss.

- Herstellung: ab 1862.
- Entwickler: Benjamin Tyler Henry.
- Hersteller: New Haven Arms Company, New Haven (Connecticut). Ab 1866 Winchester Repeating Arms Company (ebenfalls New Haven).
- Das Henry Rifle ist eines der ersten Repetiergewehre. Es wird im Amerikanischen Bürgerkrieg eingesetzt, vor allem von den Unionstruppen und wird daher als „Yankee-Gewehr“ bezeichnet. Auch in den späteren Indianerkriegen kommt es zum Einsatz. Das Model 1860 war das erste Modell. Das Model 1866 wird von Winchester fortgeführt und weiterentwickelt, auch unter dem Spitznamen „Yellow Boy“, wegen des Messing-Gehäuses. Das Gewehr verwendet Projektile, die mit einer Metallhülse umschlossen sind. In ihr befindet sich die Treibladung aus Schwarzpulver und die Zündladung aus Knackquecksilber.
- Kaliber: .44 RF Henry (spezielle Munition für dieses Gewehr; aber auch Verwendbar im Winchester Mod. 1866.)
- Magazin: Ein rohrförmiger Behälter unterm Lauf, mit 16 Schuss;
- Hinterlader: Die Patronen werden am hinteren Ende des Laufs eingeladen.
- Repetiersystem durch Unterhebel: Eine Aktion zum Repetieren vor jedem Schuss. Dabei wird die leere Hülse ausgestoßen. Wird zum Repetieren und Schießen eine Doppelaktion genutzt, wird beim Repetieren ein TW auf FM gemacht.
- Die Ladezeit beträgt mind. 30 Sek. plus W4 Sek. je Patrone.
- Das Gewehr hat eine Reichweite von 200 Metern, danach reduziert sich der Schuss je 50 Meter um – 1 TP.



Holster: Ein Holster ist eine Tasche mit Trageriemen oder Gürtel, in dem eine Faustfeuerwaffe eingesteckt werden kann. Das Holster kann um die Hüfte als Gürtel oder am Oberkörper getragen werden. Würde man in einem Schießduell eine Waffe ziehen, wird das Ziehen nicht negativ WM. Würde man eine Schusswaffe hingegen aus der Hose oder aus einem Gürtel herausziehen, würde das Ziehen – 2 WM.

Horn: Auswuchs aus Skleroprotein, meistens als spitzer harter und hohler Überzug über einen Knochenzapfen. Tiere wie Gabelböcke oder Stiere tragen Hörner. Hörner wachsen ihr Leben lang. Jäger machen Jagd auf solche Tiere, um die Hörner zu verkaufen. Indianer nutzen Hörner und stellen daraus Werkzeuge her. Das Horn besitzt + 4 BS und + 6 RS. Sticht ein Tier mit seinem Horn zu, so verursacht das 5 / 7 / 7+W12 TP.

Hornbogen: Der kürzeste und leistungsfähige Bogen der Indianer, der allerdings kompliziert herzustellen ist. Er wird in den westlichen Plains aus dem Horn eines Bighornschafs oder Wasserbüffels hergestellt. Die Tiersehnen werden mit Hautleim gestärkt. Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Das Nachladen eines Bogens dauert 2+W4 Aktionen. Der Hornbogen hat eine effektive Reichweite von 100 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.



Hufschlag: Tritt mit dem Huf eines Tieres, z. B. von dem eines Pferdes.

Jagdbogen: Sehr kurzer Bogen, der aus Eibe hergestellt wird. Die Sehnen sind ausgefaserte Tiersehnen, die mit Hautleim verstärkt sind. Der Bogen wird vorwiegend von kalifornischen Indianern genutzt. Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Das Nachladen eines Bogens dauert 2+W4 Aktionen. Der Jagdbogen hat eine effektive Reichweite von 100 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. Der Jagdbogen ist leicht witterungsanfällig.

Kampfmesser: Großes Messer, das von Trappern genutzt wird, ebenso wie von vielen Kriegerindianern, aber auch Soldaten können damit ausgestattet sein. 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. 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 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 die Luntenbecken 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 Herstellung: seit dem 16. / 17. Jh.
 - 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 Herstellung: seit dem 16. / 17. Jh.
 - 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)

Besonders bekannt ist das Modell 1841, das bei der Erkundung des Orgeon Trails genutzt wird. Es 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 und auf Schiffen 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.

Keule: Kriegsschläger aus massivem Holz oder Knochen. Die Keule wird häufig von Indianern verwendet.

Knallkörper: Pyrotechnischer Gegenstand, der aufgrund der Explosion seiner Pulverladung einen Knall von sich gibt. Knallkörper werden zu festlichen Aktivitäten verwendet. Meistens werden sie bei chinesischen Festen eingesetzt. Knallkörper sind von einer festen Papierhülle umhüllt und mit einem schwachen Explosivstoff gefüllt. Das enthaltene Schwarzpulver ist in geringen Mengen für den Brandeffekt zuständig. Anders als bei wirklichen Sprengstoffen detoniert der Knallkörper nicht, sondern die Hülle zerreißt. Durch den Abbrand des Schwarzpulvers verursacht der Druckanstieg nur diese so genannte Deflagration. Die Druckwelle erreicht dabei kaum die Überschallgeschwindigkeit. Der Knallkörper ist, neben dem Schwarzpulver, noch mit Ton und Erde gefüllt. Die Form des Knallkörpers ist zylindrisch. Um das Schwarzpulver zu entzünden, wird eine Zündschnur angezündet. Der Knallkörper zündet dann in der 5. Sek.

Ein Superböller kann durchaus Verletzungen verursachen und zumindest kleine Körperpartien, wie Finger abtrennen. Knallkörper sind oft unzuverlässig, vor allem, wenn sie lange gelagert wurden. Es gibt viele Blindgänger und Querschläger. Außerdem sind sie sehr feuchtigkeitsempfindlich. Die Unzuverlässigkeit mancher Böller kann einen TW auf GL fordern. Misslingt der TW, findet ein Querschläger statt. Der Superböller richtet im Zentrum 3 TP an und im Streufeld von 3 x 3 m 1 TP.

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 der Polizei verwendet.

Köcher: Aus Leder hergestelltes Behältnis, mit dem Pfeile oder Bolzen transportiert werden können. Der Köcher wird mit einem Lederrücken 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 starken Tieres.

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.

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. Kurzspeere werden häufig von Indianern verwendet.

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.

Minie Ball (MB): Eine konisch geformte Bleimunition mit einem hohlen Boden. Sie wird in fortschrittlichen Vorderladern genutzt. Sie bietet eine größere Genauigkeit und Durchschlagskraft als die Bleikugeln. Eine Packung mit 100 Stück kostet 10 \$.

Mississippi Rifle: Vorderlader-Gewehr mit Perkussionssystem und einem glatten Lauf.

- Herstellung: ab 1841.
- Entwickler: Eli Whitney Jr. und John Hancock Hall.
- Hersteller: United States Armory in Harpers Ferry Armory, Harpers Ferry (Virginia); ab 1844 von Springfield Armory, Springfield (Connecticut).
- Das Gewehr wird im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg und ist in der Zeit das Standardgewehr der US-Army. Im Amerikanischen Bürgerkrieg kommt es weiterhin zum Einsatz und wird dort vor allem von den Südstaatlern genutzt. Anders als viele andere Gewehre hat das Mississippi Rifle einen glatten Lauf. Es gilt als robust und zuverlässig. Dem Gewehr kann ein Bajonett angefügt werden.
- Kaliber: .54 R.B.
- Vorderlader: Treibladung, Projektil und Schusspflaster müssen durch die Mündung geladen werden.
- Perkussionssystem: Ein Zündhütchen muss auf das Piston gesetzt werden.
- Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Ladezeit: 30 + W20 Sek.
- Das Gewehr hat eine Reichweite von 200 Metern, danach reduziert sich der Schuss je 10 Meter um – 1 TP.



Parker Brothers Shotgun AAA und B: Doppelläufiges Schrotgewehr (Flinte).

- Herstellung: ab 1860 in luxuriöser Anfertigung; ab 1868 in günstiger Serienproduktion.
- Entwickler: Charles Parker und Söhne Dexter Parker und Wilbur Parker.
- Hersteller: Parker Brothers Company, Meriden (Connecticut).
- Das Modell AAA ist hochwertig, aus Damastahl gefertigt, mit einem Schaft aus Walnussholz und mit kunstvollen Verzierungen und Gravuren. Aufgrund ihrer luxuriösen Handwerkskunst werden diese Flinten äußerst teuer gehandelt und darum gerade in gehobenen Kreisen sehr begehrt. Die Flinte wird vor allem zur Jagd auf Kleinwild und Vögel eingesetzt. Die Waffe besitzt zwei Abzüge: Mit dem vorderen wird der rechte Lauf abgefeuert, mit dem hinteren der linke. Es muss kein Hahn vorher gespannt werden. Eine Sicherung am Abzug kann manuell betätigt werden, um die Waffe im geladenen Zustand sicher zu transportieren.
- Kaliber: 12, 16 oder 20 Gauge; CF-Munition, als Birdshot, Buckshot und Slug. Ab 1868 auch in Kaliber 10 Gauge.
- Bei Schrotmunition (Bird- und Buckshot) trifft die Munition auf eine Körperzone. Für jedes getroffene Projektil muss der Treffer ermittelt.
- Doppellauf, also mit zwei Schuss.
- Hinterlader mit Kipplaufsystem.
- Ladezeit pro Patrone: 10+W10 Sek.
- Reichweite: Bei Birdshot-Munition 10 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Buckshot-Munition 20 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Slug-Munition 50 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.



Parker Brothers Shotgun C Grade: Doppelläufiges Schrotgewehr (Flinte).

- Herstellung: ab 1872.
- Entwickler: Charles Parker und Söhne Dexter Parker und Wilbur Parker.
- Hersteller: Parker Brothers Company, Meriden (Connecticut).
- Auch das C-Modell ist hochwertig hergestellt, ebenfalls aus Damastahl und einem Schaft aus Walnussholz; und es besitzt Verzierungen und Gravuren. Ebenfalls besitzt die Waffe zwei Abzüge, mit der die Läufe jeweils bedient werden. Es muss kein Hahn vorher gespannt werden. Eine Sicherung am Abzug kann manuell betätigt werden, um die Waffe im geladenen Zustand sicher zu transportieren. Die Waffe ist zwar nicht so luxuriös geprägt wie das AAA-Modell und sie erlangt nicht die Reichweite wie das AAA- oder B-Modell, aber ihre Trefferstärke ist höher und die Ladezeit kürzer.
- Kaliber: 12, 16 oder 20 Gauge; CF-Munition, als Birdshot, Buckshot und Slug.
- Bei Schrotmunition (Bird- und Buckshot) trifft die Munition auf eine Körperzone. Für jedes getroffene Projektil muss der Treffer ermittelt.
- Doppellauf, also mit zwei Schuss.
- Hinterlader mit Kipplaufsystem.
- Ladezeit pro Patrone: 10+W10 Sek.
- Reichweite: Bei Birdshot-Munition 10 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Buckshot-Munition 20 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Slug-Munition 50 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

Patronengürtel: Gürtel, der um die Hüfte oder um den Torso geschnallt werden kann. Die kleinen Lederschlaufen können bis zu 25 Patronen beherbergen.

Peitsche: Kurzer handlicher Stab, an dem ein Lederriemen befestigt ist. Die Peitsche setzt einen Schlag in Überschall frei, daher kommt der laute Knall zustande. Im Allgemeinen schlägt man mit der Peitsche zu und zugleich schnell der Lederriemen zurück. Zur Handhabung nutzt man zwei Aktionen, nämlich ausholen und peitschen. Wird das in einer Doppelaktion durchgeführt, wird für das Ausholen ein TW auf MOT gemacht. 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. Dies kann auch mit einer Doppelaktion ausgeführt werden. Mit der Peitsche erlangt man eine Reichweite von bis zu 2 Meter.

Pfeil: Ein Pfeil ist die Munitionsart für einen Bogen. Er besteht aus einer Spitze, meist aus Stein oder Knochen, einem Schaft aus Holz und einer Befiederung, um die Flugbahn zu stabilisieren. Die Befiederung stammt meistens von Truthähnen. Pfeile haben gegenüber den Geschossen von Feuerwaffen die Vorteile, dass sie lautlos sind, günstiger in der Herstellung, dass das Nachladen schneller funktioniert und dass man über Hindernisse hinwegschießen kann. Sie richten allerdings auch nicht so viel Schaden an. Auf den Schuss eines Pfeils kann man nur parieren, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat. 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. Ein Pfeil kostet 0,50 \$.

Prothese: Künstliche Ersatzgliedmaße, die eine Person nach dem Verlust einer Gliedmaße erhalten kann. Sie wird mit Lederriemen am Körperstumpfen 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. Prothesen werden in der Regel aus Holz gefertigt. Es gibt aber auch Modelle aus Metall, die weniger anfällig sind.

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 Klingengewaffen.

Reiterbogen: Kurzer Bogen, der in der Mitte leicht vorgebogen ist. Die Sehnen sind ausgefaserte Tiersehnen, die mit Hautleim verstärkt sind. Der Bogen wird aus Hickoryholz gefertigt und vorwiegend von Plains-Indianern genutzt. Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Das Nachladen eines Bogens dauert 2+W4 Aktionen. Der Reiterbogen hat eine effektive Reichweite von 100 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.

Remington Double Derringer: Taschenpistole mit zwei Läufen.

- Herstellung: ab 1866.
- Entwickler: William H. Elliot.
- Hersteller: Remington Arms Company, Illion (New York).
- Die zwei Läufe dieser Derringer sind übereinander angeordnet. Beide Läufe werden nacheinander durch einen gemeinsamen Abzug ausgelöst. Wegen seiner Größe lässt sich die Waffe gut verstecken. Sie wird gerne von Spielern, Trickbetrügnern, Gentlemen und Bar-Damen genutzt.
- Kaliber: .41 RF.
- Kippmechanismus: Zum Laden werden die Läufe nach oben gekippt. Die Patronen werden dann eingeladen.
- Single-Action-System: Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden (eine Aktion).
- Soll ein Ziel über 5 Meter Reichweite getroffen werden, wird der Schuss – 2 WM.
- Die Waffe hat eine effektive Reichweite von 5 Metern, danach wird der Schuss je Meter – 1 TP reduziert.
- Die Ladezeit beträgt 30 Sek. plus W10 Sek. je Patrone.



Remington New Model Army: Revolver.

- Herstellung: ab 1863.
Ab 1868 ohne Perkussionssystem und mit Rim-Fire-Patronen.
- Entwickler: Fordyce Beals.
- Hersteller: Remington Arms Company.
- Dieser Revolver ist im Amerikanischen Bürgerkrieg einer der Hauptrevolver, der von den Unionstruppen verwendet wird. Er gilt als robust und zuverlässig. Wird der Hahn nur halb gezogen, lässt sich die Trommel drehen, wird er ganz angezogen, ist die Waffe schussbereit. Die Trommel lässt sich ausbauen. Die Waffe wird auch von Buffalo Bill, Wyatt Earp und Frank James genutzt.
- Kaliber: .44 BP; ab 1868 .44 RF.
- Vorderlader: Kugeln und Pulver müssen von vorne in die Trommel geladen werden.
- Single-Action-System: Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Perkussionssystem: In die Trommel müssen vor den Patronen Zündhütchen aufgesetzt werden. Ab 1868 wird das Perkussionssystem durch Aufschlagzündung mit Rim-Fire-Patronen abgelöst.
- Magazin: 6 Schuss in einer Trommel.
- Reichweite: 100 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit beim Perkussionssystem: 30+W20 Sek.
- Ladezeit bei Rim-Fire-Patronen: 30+W10 Sek.
- Austausch der Trommel: 60 + W20 Sek.



Revolvertrommel: Rotierendes Magazin mit mehreren Patronen. In einigen Revolvern können die Trommeln ausgebaut bzw. ausgetauscht werden. So ein Austausch dauert jedoch 60 + W20 Sek. Eine Trommel für einen Revolver kostet 5 \$.

Rim-Fire (RF): Randfeuerpatrone, deren Zündsatz am Rande der Hülse liegt. Eine Packung mit 100 Stück kostet 15 \$.

Rohr: Metallstange, z. B. aus einer Abflussleitung oder einer Brückenmontur. Zum Kämpfen wird das Talent SCHLW genutzt.

Rocket Ball (R.B.): Projektil, das aus einer hohlen runden Bleikugel besteht, die mit Schwarzpulver gefüllt ist und am Boden befindet sich die Zündkapsel. Eine Packung mit 100 Stück kostet 10 \$.

Round Ball (RB): Kleine runde Bleikugeln, die in Vorderladern (Musketen) mit glatten Läufen und in Pistolen eingesetzt werden. Eine Packung mit 100 Stück kostet 2 \$.

Säbel: Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe. Säbel werden vor allem von der leichten Kavallerie verwendet. Offiziere kleiden sich damit.



Schilde: Schilde dienen als Schutzwaffe gegen Hieb- und Stichwaffen und Wurfgeschosse, aber auch zu zeremoniellen Zwecken bei den Indianern (Medizinschild). Der Schild besteht aus Holz, Flechtwerk und Leder und wird häufig auch mit Flanell, Federn oder Skalps verziert. Skalps symbolisieren, dass der Träger des Schildes ein erfahrener Krieger ist, der schon Feinde getötet hat. Bärenhaare symbolisieren ihn als guten Jäger. Adlerfedern sollen dem Träger spirituelle Kräfte verleihen. Die Indianer glauben, dass der Schild im Kampf spirituelle, schützende Kräfte verleiht. Sie haben einen individuell hohen Wert und werden entsprechend der eigenen Vision hergestellt. Die Schilde werden gelegentlich bis zu einem Km vom Tipi entfernt versteckt; auch als eine Art spiritueller Revierschutz.

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 Paradowaffe 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. Der Schild besitzt + 2 BS und + 4 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.
- Langschild: Rechteckiger oder ovaler Schild, der vor allem von kriegerischen Reitern genutzt wird. Er schützt vom Oberkörper bis zum Glied.

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 und Zähne oder sind aus Metall angefertigt. Wird die Hand für eine andere Tätigkeit genutzt, während sie den Schlagring trägt, werden mögliche TW – 2 WM. Ein Schlagring aus Holz oder Flechtwerk und Zähnen verstärkt den Faustschlag um + 1 TP. Der metallische Schlagring verstärkt den Faustschlag um + 2 TP.



Schleuder: Fernkampf-Waffe, die von Viehhirten und Indianern genutzt wird, um wilde Tiere abzuwehren. Die Schleuder ist eine Waffe, die von südamerikanischen Indianern genutzt wird und in Nordamerika kaum bekannt ist oder genutzt wird. Dies kommt dann eher nur bei südlich lebenden Indianern vor. 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 können. 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 Fernkampf-Waffe 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 Aktionen nötig. Die Auswirkungen der Schleuder finden sich in der Trefferliste bei der Liste der Schlagwaffen.

Schürhaken: Der Schürhaken ist eine Eisenstange zum Feuerschüren.

Schwarzpulver: Schwarzpulver wird als Zündpulver oder Treibladung bei Gewehren 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. 1 Kg Schwarzpulver kostet 1 \$.

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

Sharps Breech-Loading Shotgun: Schrotgewehr (Flinte).

- Herstellung: ab 1853.
- Entwickler: Christian Sharps.
- Hersteller: Sharps Rifle Manufacturing Company, Hartford (Connecticut).
- Die Flinte gilt als zuverlässig, langleben und einfach zu handhaben und wird viel von Jägern und Siedlern genutzt. Ebenso wird sie von Polizeikräften genutzt.
- Kaliber: 10 Gauge und 12 Gauge, sowohl für Birdshot, Buckshot und Slug-Munition.
- Einzellader mit einem Schuss.
- Hinterlader durch Breech-Loading: Die Waffe wird zum Laden der Patrone aufgeklappt. Sie nutzt dafür einen Fallblockverschluss.
- Single-Action-System: Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Perkussionssystem: Zündhütchen müssen eingesetzt werden.
- Ladezeit für eine Patrone: 20+W10 Sek.
- Ladezeit für ein Zündhütchen: 1+W4 Sek.
- Bei Schrotmunition (Bird- und Buckshot) trifft die Munition auf eine Körperzone. Für jedes getroffene Projektil muss der Treffer ermittelt.
- Reichweite: Bei Birdshot-Munition 10 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Buckshot-Munition 20 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Slug-Munition 50 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.



Sharps Pepperbox: Mehrläufige kleine Pistole.

- Herstellung: ab 1859.
- Entwickler: Christian Sharps.
- Hersteller: Sharps Rifle Manufacturing Company, Hartford (Connecticut).
- Die Sharps Pepperbox ist vor allem bei Reisenden beliebt, gerade wegen ihrer Fähigkeit mehrere Schüsse abzugeben, ohne nachzuladen.
- Kaliber: .22 R.B., .30 R.B. und ab 1866 .32 RF.
- Bündel mit 4 Läufen, in einem rotierenden Block.
- Hinterlader: Zum Laden wird die Waffe hinten aufgeklappt. Jeder Lauf muss einzeln geladen werden.
- Perkussionssystem (bis 1866): Eine Zündkapsel muss vor jeden Lauf gesteckt werden.
- Ab 1866 werden Rim-Fire-Patronen verwendet.
- Single-Action-System: Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden. Dadurch wird der Block um einen Lauf weitergedreht.
- Wegen Ungenauigkeit und Rückschlag wird der Schuss generell – 2 WM.
- Soll ein Ziel getroffen werden, das über 5 Meter hinausliegt, wird der Schuss erneut – 2 WM.
- Reichweite: 5 Meter, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 30 Sek. und je Lauf + W10 Sek.

**Sharps Rifle:** Hinterlader-Gewehr.

- Herstellung: ab 1848.
- Entwickler: Christian Sharps.
- Hersteller: Zuerst Robbins & Lawrence Company, Windsor (Vermont), dann Sharps Rifle Manufacturing Company, Hartford (Connecticut).
- Das Gewehr ist auch bekannt als "First Model Sharps" oder „John Brown Model“, weil es der Abolitionist John Brown im Kampf gegen die Sklaverei nutzt.
- Kaliber: .52 BP.
- Hinterlader mit Breech-Loading-System: Das Gewehr wird hinten aufgeklappt und die Patrone wird eingeladen.
- Perkussionssystem (bis 1859): Ein Zündhütchen muss eingesetzt werden. Ab 1859 verwendet es BP-Patronen, die das Zündhütchen enthalten.
- Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Reichweite: 400 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit der Patrone: 20+W10 Sek.
- Ladezeit für die Zündkapsel: 1+W4 Sek. (bis 1859)



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

Slug-Munition: Massiver Geschosskörper für Flinten mit hoher Durchschlagskraft. Geeignet für die Jagd auf Wildtiere auf größere Entfernung. Bei dieser Munition wird kein Schrot gestreut. Eine Packung mit 50 Stück kostet 2 \$.

Smith & Wesson No. 1: Revolver.

- Herstellung: ab 1857.
- Entwickler: Horace Smith und Daniel B. Wesson.
- Hersteller: Smith & Wesson Company, Springfield (Massachusetts).
- Kaliber: .22 RF.
- Magazin: Trommel mit 7 Schuss. Zum Laden wird der Lauf nach oben geklappt (Top-Break).
- Die leeren Hülsen müssen per Hand entfernt werden oder die Trommel wird geschüttelt, woraufhin sie herausfallen. Die Trommel lässt sich auch ausmontieren.
- Single-Action-System: Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Reichweite: 20 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 30+W20 Sek.
- Ladezeit einer einzelnen Patrone: + W4 Sek.



Smith & Wesson No. 2 Army: Revolver.

- Herstellung: ab 1861.
- Entwickler: Horace Smith und Daniel B. Wesson.
- Hersteller: Smith & Wesson Company, Springfield (Massachusetts).
- Kaliber: .32 RF.
- Magazin: Trommel mit 6 Schuss. Zum Laden wird der Lauf nach oben geklappt (Top-Break).
- Die leeren Hülsen müssen per Hand entfernt werden oder die Trommel wird geschüttelt, woraufhin sie herausfallen. Die Trommel lässt sich auch ausmontieren.
- Single-Action-System: Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Reichweite: 20 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 30+W20 Sek.
- Ladezeit einer einzelnen Patrone: + W4 Sek.

**Smith & Wesson No. 1 ½:** Revolver.

- Herstellung: ab 1865.
- Entwickler: Horace Smith und Daniel B. Wesson.
- Hersteller: Smith & Wesson Company, Springfield (Massachusetts).
- Das Mod. No. 1 ½ stellt ein Zwischensystem zwischen No. 1 und 2 dar und ist vor allem für den Zivilmarkt konzipiert. Es ist kleiner als Modell 2, kompakter und auch günstiger.
- Kaliber: .32 RF; ab 1878 .32 CF.
- Magazin: Trommel mit 5 Schuss. Zum Laden wird der Lauf nach oben geklappt (Top-Break).
- Die leeren Hülsen müssen per Hand entfernt werden oder die Trommel wird geschüttelt, woraufhin sie herausfallen. Ab 1878 existiert ein Ausstoßer für die leeren Hülsen, wodurch das Laden ein wenig schneller verläuft. Die Trommel lässt sich auch ausmontieren.
- Single-Action-System: Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Reichweite: 20 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 30+W20 Sek.; ab 1878 30+W10 Sek.
- Ladezeit einer einzelnen Patrone: + W4 Sek.

**Smith & Wesson No. 3:** Revolver.

- Herstellung: ab 1870.
- Entwickler: Horace Smith und Daniel B. Wesson. Das Mod. Schofield wurde von Major George W. Schofield entwickelt.
- Hersteller: Smith & Wesson Company, Springfield (Massachusetts).
- Das Modell No. 3 hat verschiedene Varianten, die auch weltweit verkauft werden: Mod. American (ab 1870), Mod. Russian (ab 1871), Mod. Schofield (ab 1875) und Mod. New Model (ab 1878; auch verwendbar für die Winchester-Munition). Das Modell No. 3 hat einen Ausstoßmechanismus für die leeren Hülsen, wodurch das Laden schneller geht, als bei den Vorgängermodellen.
- Kaliber: .32 RF, .38 Winchester CF, .44 Henry RF, .44 S&W American CF, .44 Russian CF, .45 Schofield CF, .44 Winchester CF. Es handelt sich um spezielle Kaliber, die für diese Waffe und das jeweilige Modell geeignet sind.
- Magazin: Trommel mit 6 Schuss. Zum Laden wird der Lauf nach oben geklappt (Top-Break).
- Single-Action-System: Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Reichweite: 40 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 30+W10 Sek.
- Ladezeit einer einzelnen Patrone: + W4 Sek.

**Smith & Wesson Mod. 1880 Double Action Revolver:**

- Herstellung: ab 1880.
- Entwickler: Horace Smith und Daniel B. Wesson.
- Hersteller: Smith & Wesson Company, Springfield (Massachusetts).
- Die Hülsen werden beim Öffnen der Trommel automatisch ausgestoßen.
- Kaliber: .32 S&W CF, .38 S&W CF und .44 S&W Russian CF.
- Magazin: Trommel mit 5 Schuss (für .32 und .38)
- Magazin: Trommel mit 6 Schuss (für .44)
- Double-Action-System: Zwischen den Schüssen muss kein Hahn mehr gespannt werden. Single-Action ist aber weiterhin möglich. Die Wahl wird mit Hilfe eines Schalters geführt.
- Reichweite: 40 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 20+W10 Sek.
- Ladezeit einer einzelnen Patrone: + W4 Sek.



Spencer Rifle: Hinterlader-Gewehr mit Repetierttechnik.

- Herstellung: ab 1860.
- Entwickler: Christopher Miner Spencer.
- Hersteller: Spencer Repeating Rifle Company, Boston (Massachusetts).
- Die Waffe kommt aufgrund des Repetiersystems intensiv im Amerikanischen Bürgerkrieg zum Einsatz. Die speziell gefertigten Metallpatronen stellen jedoch logistische Herausforderungen dar. Nach dem Bürgerkrieg fällt die Nachfrage und die Produktion wird 1869 eingestellt. Am Spencer Rifle kann ein Bajonett angebracht werden.
- Kaliber: .52 RF (56-56 Spencer); ab 1865 .50 RF (56-50 Spencer); spezielle Munition für dies Gewehr.
- Magazin: 7 Schuss.
- Repetiersystem durch einen Hebel am Abzugsbügel. Dient jedoch nur dazu, die leere Hülse auszuwerfen.
- Das Spannen des Hahns ist vor jedem Schuss dennoch nötig.
- Reichweite: 400 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 60+W20 Sek.
- Ladezeit mit einem Schnelllader (einer gefüllten Patronenkassette): 10+W10 Sek.



Sprenggelatine: Sprenggelatine ist eines der stärksten Sprengstoffe und gehört zu den Dynamitsprengstoffen. Sprenggelatine besteht aus Glycerintrinitrat (Nitroglycerin) und Kollodiumwolle. 1876 wird sie erstmals von Alfred Nobel hergestellt. Die Sprenggelatine bildet eine gelatineartige, elastische, blassgelbliche Masse, die sich leicht biegen und mit dem Messer schneiden lässt. Der Vorteil gegenüber Dynamit ist, dass sie nicht durch Wasser anfällig ist. Wird der Sprenggelatine außerdem noch Kampfer beigemischt, ist sie auch gegen Druck unempfindlich, sogar vor Einschüssen. Allerdings ist die Herstellung wesentlich gefährlicher als bei Dynamit. Bei der Herstellung wird der TW auf Chemie – 4 WM.

Die Stange Dynamit mit Sprenggelatine richtet im Zentrum von 11 x 11 m 30 TP an, im Streufeld von 21 x 21 m 15 TP und im Umfeld von 31 x 31 m 5 TP. Jede Stange Dynamit die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um 5 TP und erweitert den kompletten Wirkungsbereich jeweils um 1 x 1 Feld. Das Zentrum würde bei 2 Stangen Dynamit also 13 x 13 m weit sein und 35 TP betragen.

Wenn man eine Dynamitstange im Kampf einsetzt und wirft, muss zuvor die Lunte angezündet werden. Die Explosion erfolgt dann in der 5. Aktion.

Zum Umgang mit Sprengstoff ist das Talent WK erforderlich, mind. mit einem Wert von 12. Bei der ersten Nutzung muss der TW auf WK gelingen, danach weiß der Spieler, wie der Sprengstoff funktioniert. Weil Sprenggelatine noch relativ unbekannt ist, wird der TW auf WS beim ersten Mal – 2 WM. Misslingt der TW, kann das fatale Folgen haben.

Springfield Mod. 1861: Vorderlader-Gewehr.

- Herstellung: ab 1861,
- Entwickler: Eli Whitney Jr., James H. Burton und Team.
- Hersteller: Springfield Armory, Springfield (Massachusetts) und Harpers Ferry Armory, Harpers Ferry (Virginia) und weitere Waffenhersteller.
- Das Gewehr wird für den Amerikanischen Bürgerkrieg hergestellt und von der Unions-Armee genutzt. Es wird wegen seiner Reichweite, Genauigkeit und Zuverlässigkeit sehr geschätzt. Ein Bajonett kann angebracht werden.
- Kaliber: .58 BP.
- Vorderlader: Die Patrone und das Schwarzpulver müssen von vorne in den Lauf eingesetzt werden.
- Perkussionszündung: Ein Zündhütchen muss eingesetzt werden.
- Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden.
- Reichweite: 450 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 30+W20 Sek.



Springfield Mod. 1873:

- Herstellung: ab 1873.
- Entwickler: Erskine S. Allin.
- Hersteller: Springfield Armory, Springfield (Massachusetts).
- Das Gewehr ist auch bekannt unter dem Namen „Springfield Trapdoor“. Trapdoor ist ein Mechanismus, bei dem der Lauf durch einen nach oben klappbaren Verschluss geöffnet wird. Dort hinein wird dann die Patrone geladen. Beim erneuten Öffnen wird die leere Hülle auch gleich wieder ausgestoßen. Die Waffe wird vor allem in den Indianerkriegen eingesetzt. Die Waffe kann ein Bajonett nutzen.
- Kaliber: .45-70 Government CF (spezielle Munition, die ansonsten nur bei der Gatling Gun Typ II und im Winchester Rifle Mod. 1876 genutzt wird).
- Trapdoor-Mechanismus zum Laden der Patrone.
- Das Spannen eines Hahns ist nicht mehr nötig.
- Durch ein verstellbares Visier wird der Schuss über die effektive Reichweite hinaus nicht negativ WM.
- Ladezeit: 5+W10 Sek.





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 Bogenwaffen genutzt.

Union Repeating Gun: Artilleriewaffe und Dauerschusswaffe.

- Herstellung: ab 1855, aber erst ab 1860 fertig hergestellt. Zum Einsatz kommt die Waffe erstmals 1861.
- Entwickler: Hiram Maxim.
- Hersteller:
- Ein Rohrmagazin beinhaltet die Patronen. Dieses Magazin wird am Trichter eingesetzt. Von dort aus werden die Patronen in richtiger Position in die Kammer befördert. Von der Kammer aus werden die Patronen nacheinander durch den Lauf hinausgeschossen. Der Mechanismus ist ein Repetiersystem, bei dem der Schütze einen Hebel bedient, den er runter und rauf bewegt. Dadurch wird die einzelne Patrone nachgeladen und die leere Hülse auch wieder ausgestoßen. Es kommt häufig zu Fehlzündungen, so dass manch eine Patrone nicht abgeschossen wird. Die Patrone dreht sich dann so lange in der Kammer weiter, bis sie verschossen wird. In der drehbaren Kammer ist aber immer nur Platz für eine Patrone. Der Lauf ist ein glattes Stahlrohr, das breiter ist als das Kaliber. Dadurch geht viel Gas während des Schusses verloren und es entwickelt sich auch viel Rauch, gelegentlich auch eine große Stichflamme, die zu den Seiten austritt. Die Union Repeating Gun wird auf einer Lafette transportiert. Auf Schiffen oder in Befestigungsanlagen sind sie auf Pivotsäulen montiert. Auf so einer schwenkbaren Plattform kann sie in alle Richtungen bewegt werden, auch nach oben. Sie kann aber nicht während des Schusses auf mehrere Ziele umgeschwenkt werden, sondern schießt nur auf ein Ziel. Die Waffe kommt im Amerikanischen Bürgerkrieg zum Einsatz und wird von der Union genutzt. Viele dieser Waffen fallen aber in die Hände der Konföderierten. Die Waffe ist 1 Meter lang und wiegt 60 Kg.
- Kaliber: .56-56 BP (spezielles Kaliber für diese Waffe).
- Magazin: Das Rohrmagazin fasst 7 Schuss.
- Repetiersystem: Durch Hebel (Auf- und Abbewegung).
- Dauerschuss: Pro Aktion wird ein Schuss freigegeben.
- Wegen der Ungenauigkeit wird der Schuss generell – 2 WM.
- Das Laden eines Rohrmagazins dauert 60+W20 Sek. Es kann aber ja auch ein fertiges Magazin genutzt werden.
- Das Einsetzen des Rohrmagazins dauert 4+W6 Sek.
- Gerätschaften und Schütze sind durch eine Metallplatte geschützt, wodurch der Schütze zumindest unterhalb des Halses geschützt ist. Metall hat + 4 Barrierschutz und + 6 Rüstungsschutz.
- Wegen der starken Rauchentwicklung ist ein Zielen nicht möglich.
- Bei jedem Einsatz eines Magazins muss der TW auf GL gelingen, sonst findet bei einer Patrone eine Fehlzündung statt und der Schuss setzt eine Aktion lang aus. Welche Patrone das ist, ermittelt der SM mit dem W6. Es handelt sich um die 2. – 7. Patrone.
- Wer direkt neben der Waffe steht, kann von einer Stichflamme erwischt werden. Hier kann ein TW auf GL gefordert werden. Eine Stichflamme richtet 5 TP an.
- Wer erstmals so eine Waffe bedient, dem muss der TW auf WK gelingen. Wenn das gelingt, kennt sich die Person künftig mit dieser Waffe aus.
- Zum Reinigen und zur Wartung der Waffe ist ebenfalls und immer ein TW auf WK nötig.
- Reichweite: 150 m, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.



Volcanic-Pistole: Repetierpistole mit 8 Schuss.

- Herstellung: ab 1855.
- Entwickler: Oliver Winchester und Jonathan Lewis.
- Hersteller: Volcanic Repeating Arms Company, New Haven (Connecticut).
- Die Waffe ist gering verbreitet, überwiegend bei Waffenliebhabern oder Sicherheitskräften. Sie weist auch gelegentliche Probleme in ihrer Zuverlässigkeit auf. 1859 wird die Herstellung eingestellt und es wurden nur wenige tausend Stück verkauft.
- Kaliber: .31 BP Volcanic (Mod. No. 1) und .41 BP Volcanic (Mod. No. 2)
Es handelt sich um spezielle Munition für diese Waffe.
- Magazin: 8 Schuss.
- Vorderlader: Die Patronen werden von vorne in ein Röhrenmagazin unter den Lauf geladen.
- Repetiersystem durch einen Unterhebel unter dem Abzug.
- Reichweite: 50 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.
- Ladezeit: 60 + W20 Sek.
- Gelegentlich kann ein TW auf GL gefordert werden; es könnte eine Fehlzündung auftreten.

**Winchester Rifle Mod. 1866:** Repetier-Gewehr.

- Herstellung: ab 1866.
- Entwickler: Benjamin Tyler Henry und Oliver Winchester.
- Hersteller: Winchester Repeating Arms Company, New Haven (Connecticut).
- Das Gewehr wird auch einfach kurz „Winchester 66“ oder auch „Yellow Boy“ genannt. Es ist eine Weiterentwicklung des Henry Rifle. Es besitzt aber nun ein geschlossenes Röhrenmagazin, das von hinten durch eine seitlich angebrachte Ladeklappe geladen wird. Ein Sicherungsschalter kann genutzt werden, um das im gespannten Zustand gefahrlos zu transportieren.
- Kaliber: .44 RF Henry (spezielle Munition für Winchester-Gewehre und Henry Rifle).
- Magazin: 15 Schuss.
- Hinterlader: Die Patronen werden von hinten in ein Röhrenmagazin unter den Lauf geladen.
- Repetiersystem durch einen Unterhebel unter dem Abzug.
- Ladezeit: 60 + W20 Sek.
- Reichweite: 100 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

**Winchester Rifle Mod. 1873:** Repetier-Gewehr.

- Herstellung: ab 1873.
- Entwickler: John Moses Browning.
- Hersteller: Winchester Repeating Arms Company, New Haven (Connecticut).
- Das Modell 1873 ist eine Weiterentwicklung des Mod. 1866; siehe dort! Das Gewehr wird von Cowboys, Soldaten und Gesetzeshütern genutzt und wird bezeichnet, als „das Gewehr, das den Westen gewann“.
- Kaliber: .32-20 Winchester CF, .38-40 Winchester CF, .44-40 Winchester CF (spezielle Munition für Winchester-Gewehre).
- Magazin: 13 Schuss.
- Hinterlader: Die Patronen werden von hinten in ein Röhrenmagazin unter den Lauf geladen.
- Repetiersystem durch einen Unterhebel unter dem Abzug.
- Ladezeit: 60 + W20 Sek.
- Reichweite: 250 Meter, danach wird der Schuss je 50 Meter um – 1 TP reduziert.

Winchester Rifle Mod. 1876: Repetier-Gewehr.

- Herstellung: ab 1876.
- Entwickler: John Moses Browning.
- Hersteller: Winchester Repeating Arms Company, New Haven (Connecticut).
- Dieses beliebte Modell wird gerne für die Jagd auf Großwild und bei militärischen Konflikten eingesetzt. Es wird auch als „Centennial Rifle“ bezeichnet, weil es zum 100. Jahrestag der amerikanischen Unabhängigkeit eingeführt wurde.
- Kaliber: .45-60 Winchester CF, .45-75 Winchester CF, .50-95 Winchester CF (spezielle Munition für Winchester-Gewehre).
- Magazin: 8 oder 12 Schuss.
- Hinterlader: Die Patronen werden von hinten in ein Röhrenmagazin unter den Lauf geladen.
- Repetiersystem durch einen Unterhebel unter dem Abzug.
- Ladezeit: 30 + W20 Sek.
- Wegen des Visiers erhalten die Schüsse über ihre effektive Reichweite keine negativen WM.
- Reichweite: 250 Meter, danach wird der Schuss je 50 Meter um – 1 TP reduziert.

Winchester Mod. 1887 Shotgun: Schrotflinte mit Repetiersystem.

- Herstellung: ab 1887.
- Entwickler: John Moses Browning.
- Hersteller: Winchester Repeating Arms Company, New Haven (Connecticut).
- Die Techniken sind die ähnlichen wie bei den übrigen Winchester-Gewehren.
- Kaliber: 10 Ga CF und 12 Ga CF (für Birdshot, Buckshot und Slug)
- Magazin: 7 Schuss.
- Repetiersystem durch einen Unterhebel unter dem Abzug.
- Ladezeit: 30 + W20 Sek.
- Bei Schrotmunition (Bird- und Buckshot) trifft die Munition auf eine Körperzone. Für jedes getroffene Projektil muss der Treffer ermittelt.
- Reichweite: Bei Birdshot-Munition 10 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Buckshot-Munition 20 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Bei Slug-Munition 50 Meter, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.



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 chinesischen 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.



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.

Zwille: Y-förmiges Holzstück, mit einem aus Kautschuk hergestellten Gummi, mit dem ein Stein aus einem Einlegeriemen verschossen wird. Dies ist eine Erfindung, die in Europa erst ab 1840 auftritt. In Amerika wird sie sehr selten genutzt. Die Zwille wird genutzt, um Köder beim Fischen auszuschießen. Für die Zwille wird das Talent Bogenwaffen genutzt. Der Ladevorgang beträgt 1+W4 Aktionen. Die Reichweite beträgt 50 Meter, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert. Die Auswirkungen der Zwille finden sich in der Trefferliste unter Schlagwaffen. Der Schuss aus einer Zwille ließe sich nicht mit einem einfachen TW auf REFL parieren.

Zündhütchen / -kapseln: Externe Anzündkomponente, die auf ein Piston oder vor einer Kammer mit einer Patrone aufgesetzt wird. Es enthält Zündstoff aus Schwarzpulver. Durch den Aufschlag des Kolbens (Perkussion) kommt es zu einer kleinen Explosion, wodurch die Flamme durch ein Zündloch an eine Treibladung oder direkt an die Treibladung der Patrone kommt und dadurch der Schuss ausgelöst wird. Eine Packung Zündhütchen oder -kapseln mit 100 Stück kosten 1 \$. Ab 1861 kosten sie 2 \$.