

Scriptorium Aventuris

RITTER YETOS
WAFFENKAMMER



Scriptorium Aventuris



RITTER YETOS
WAFFENKAMMER



IMPRESSUM

Autor

Matthias Wiesner

Kontakt

matthias.wiesner@gmx.net

Lektorat

Matthias Wiesner

Korrekturen

Matthias Wiesner

Coverbild

Matthias Wiesner, Pixabay

Satz, Layout und Gestaltung

Matthias Wiesner

Innenillustrationen & Pläne

Scriptorium-Illustrationen

(so ziemlich alle Künstler. Großes Lob an euch!)

Disclaimer

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt.

DAS SCHWARZE AUGÉ und sein Logo sowie AVENTURIA, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

und ihre Logos sind eingetragene Marken von

Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern.

Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der

Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material,

dass durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist.

Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung
über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind

Copyright 2021 von Matthias Wiesner

und werden im Rahmen der Vereinbarung über

Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

Version / Datum / Auflage

Version 1.0 / 11.04.2021 / 1.Auflage

Mein herzlicher Dank gilt mir selber bahaha,
den Pflegern der Regel-Wiki und natürlich den Mitarbeitern von Ulisses, die mit ihrer Arbeit mein Hobby bereichern.

Vielen Dank an alle, die durch Aventurien streifen.



INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	4	Kugeln	21
Vorwort	8	Pfeile	21
Fernkampfwaffen	9	Steine	21
Armbrüste	10	Brandpfeile und -bolzen	21
Armbrüste im Nahkampf	10	Jagdpfeile und -bolzen	21
Armbrüst (im Nahkampf)	10	Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen	21
Handarmbrüst/ Balestrina (im Nahkampf)	10	Kriegspfeile und -bolzen	21
Angbarer Mauerwehr	10	Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen	21
Balestra	10	Pferde-Pfeile und -Bolzen	21
Balestrina	10	Sehenschneider-Pfeile und -Bolzen	21
Balläster-Armbrüst	10	Singende Pfeile und Bolzen	21
Eisenwalder	11	Stumpfe Pfeile und Bolzen	21
Handarmbrüst	11	Bolzen (Nahkampf)	21
Isenhager Armbrüst	11	Pfeil (Nahkampf)	21
Leichte Armbrüst	11	Besondere Munitionsarten	21
Mittelschwere Rotze	12	Nahkampfwaffen	22
Schwere Armbrüst	12	Waffen aus Holz	23
Waldwachter Armbrüst	12	Dolche	23
Windenarmbrüst	12	Albernischer Langdolch	23
Blasrohre	12	Bannschwert, klein	23
Blasrohre im Nahkampf	12	Basiliskenzunge	23
Blasrohr	12	Charib'Yzz-Dolch	23
Bögen	13	Dolch	23
Bögen im Nahkampf	13	Drachenzahn	24
Bogen (im Nahkampf)	13	Druidendolch aus Feuerstein	24
Albernischer Langbogen	13	Druidendolch aus Vulkanglas	24
Elfenbogen	13	Eberfänger	24
Kompositbogen	14	Elfendolch	24
Koscher Kurzbogen	14	Federmesser (i)	24
Kriegsbogen	14	Firunsmesser	25
Kurzbogen	14	Hakendolch	25
Langbogen	14	Jagdmesser	25
Nostrischer Langbogen	14	Katar	25
Diskusse	15	Knochendolch	25
Diskusse im Nahkampf	15	Langdolch	25
Diskus	15	Linkhand	26
Schleudern	15	Mengbilar	26
Fledermaus	15	Messer	26
Schleuder	15	Ogerfänger	26
Stabschleuder	15	Opferdolch	26
Windhager Schleuder	15	Scheibendolch	27
Wurfaffen	16	Schere (i)	27
Wurfaffen im Nahkampf	16	Schlachtermesser (i)	27
Apfel/Stein (i)	16	Schneiderschere (i)	27
Bierkrug (i)	16	Schwerer Dolch	27
Borndorn	16	Shakagra-Giftdolch	27
Efferdbart (2H)	16	Waqqif	27
Gaoraith (Albernisches Wurfbeil)	17	Windhager Drachmesser	27
Geschirr (i)	17	Fechtaffen	28
Granatapfel	17	Aleeza	28
Jonglierball (i)	17	Degen	28
Jonglierball mit Gewichten (i)	17	Florett	28
Magierkugel	17	Magierdegen	28
Schneidzahn	17	Rapier	29
Vase (i)	18	Stockdegen	29
Wurfbeil	18	Wolfsmesser	29
Wurfdolch	18	Fächer	29
Wurfkeule	18	Kriegsfächer	29
Wurfmesser	18	Hiebaffen	30
Wurfnetz	18	Angbarer Sappeursaxt	30
Wurfring, -scheibe, -stern	19	Beil/Handaxt (i)	30
Wurfspeer	19	Besen (i)	30
Zauber­kugel	19	Brabakbengel	30
Reguläre Munition	21	Bratspieß (i)	31
Bolzen	21	Brecheisen (i)	31
		Byakka	31
		Deichgabel (i)	31

Dornenkeule	31	Albernisches Langschwert	44
Druidensichel.....	31	Amazonensäbel	44
Elenviner Reiterhammer	32	Andergaster Langschwert	44
Fackel (i)	32	Arbach.....	44
Flasche (i)	32	Bannschwert, mittel	45
Fleischerbeil (i).....	32	Barbarenschwert.....	45
Flöte und ähnliche Instrumente (i).....	32	Breitschwert	45
Handspiegel (i).....	32	Brillanzwergisches Kurzschwert	45
Holzhammer (i)	32	Entermesser	45
Ingerimmshammer	33	Gratenfelser Malchus	45
Keule	33	Harbener Säbel	46
Knochenkeule	33	Haumesser.....	46
Knüppel	33	Hauswehr	46
Koscher Grevenstecken (i).....	34	Havener Messer.....	46
Laute und ähnliche Instrumente (i).....	34	Hirschfänger	46
Lindwurmschläger.....	34	Hügelzwergisches Kurzschwert	46
Lürer Lindwurmschläger	34	Khunchomer	47
Magierstab, kurz	35	Koscher Langschwert	47
Magierstab, mittel.....	35	Kurzschwert.....	47
Molokdeschnaja	35	Kusliker Säbel	47
Nudel-/Teigholz (i).....	35	Langschwert.....	47
Oger-Keule	35	Nachtwind.....	47
Orknase.....	35	Nordmärker Langschwert	48
Rabenschnabel.....	36	Nostrisches Langschwert.....	48
Schmiedehammer (i).....	36	Parazonium (zyklopäisches Kurzschwert).....	48
Schmiedewerkzeug (i).....	36	Robentöter	48
Senaloscher Sehnenschneider	36	Scimshar (tulamidisches Kurzschwert).....	48
Shakagra-Hammer	36	Seesäbel	48
Shillelagh (Wurzelholzkeule).....	37	Shakagra-Krummsäbel.....	48
Sichel (i).....	37	Shakagra-Schwert.....	49
Sonnenzepter	37	Sklaventod.....	49
Steinbeil.....	37	Säbel	49
Steinhammer	38	Turnierschwert	49
Streitaxt.....	38	Spießwaffen	49
Streitaxt der Streitenden Königreiche	38	Drachentöter (2H).....	49
Streitkolben	38	Pike (2H)	49
Streitkolben der Streitenden Königreiche.....	38	Stangenwaffen	50
Stuhl (i).....	38	Albenhuser Rossschinder (2H).....	50
Stuhlbein (i)	38	Avesstab (2H).....	50
Tisch (i).....	39	Berdysch (2H)	50
Torfgabel	39	Cruaghairm (Windhager Hakenaxt) (2H).....	50
Yeti-Keule.....	39	Dreizack (2H)	50
Zauberstecken, kurz	39	Dreschflegel (2H, i)	50
Zauberstecken, mittel	39	Dschadra (2H).....	50
Zwergenskraja	39	Efferdbart (2H).....	51
Kettenwaffen.....	40	Elfenspeer (2H).....	51
Geißel	40	Glefe (2H).....	51
Kette (i)	40	Gratenfelser Ahlspieß (2H).....	51
Kettenstab	40	Hakenspieß (2H).....	51
Morgenstern	40	Hellebarde (2H)	51
Ochsenherde (2H)	40	Hirtenstab (2H).....	52
Ogerschelle.....	40	Holzspeer (2H).....	52
Seife mit Tuch (i).....	40	Jagdspieß (2H)	52
Wurfhaken mit Kletterseil (i).....	41	Kampfstab (2H).....	52
Lanzen	41	Krakensilberspeer.....	52
Ferdoker Kriegslanze	41	Krakensilberstab	52
Kriegslanze.....	41	Kriegsflegel (2H).....	52
Turnierlanze	41	Magierstab, lang (2H)	53
Peitschen.....	42	Mistgabel (2H, i)	53
Fuhrmannspeitsche	42	Neckerdreizack (2H).....	53
Neunschwänzige	42	Neethaner Langaxt (2H).....	53
Neunschwänzige mit Metallstücken/Dornen	42	Nordmärker Mordaxt (2H)	53
Raufen	42	Pailos (2H).....	53
Orchidee	42	Partisane (2H).....	53
Panzerarm.....	42	Rimkur (2H).....	54
Schlagring	43	Saufeder (2H).....	54
Veteranenhand	43	Schnitter (2H)	54
Waffenlos.....	43	Sense (2H, i).....	54
Schwerter.....	44	Spealleagh (Windhager Sichelspeer) (2H, i)	54
Albernische Bauernwehr	44	Speer (2H).....	54
Albernisches Entermesser	44	Stoßspeer (2H).....	55

Sturmsense (2H).....	55	Gehärtete Pfeile und Bolzen.....	68
Tiefendorn (2H).....	55	Gute Federn.....	68
Usascoall (Albernische Speißaxt).....	55	Gürtelhalter.....	68
Wanderstab (2H).....	55		
Wurmspieß (2H).....	55	Waffenausrüstung.....	68
Xorloscher Wurmspieß (2H).....	56	Hüftköcher.....	69
Zauberstab aus Steineiche (2H).....	56	Improvisierte Brandpfeile und -bolzen.....	69
Zauberstecken, lang (2H).....	56	Köcher.....	69
Zweililien (2H).....	56	Lederriemen.....	69
Zweihandhieb Waffen.....	57	Lederschlaufe.....	69
Barbarenstreitaxt (2H).....	57	Munitionstasche.....	69
Brechstange (2H, i).....	57	Repetier-Magazin.....	69
Eisenhuetter Kriegshammer (2H).....	57	Scheide.....	69
Felsspalter (2H).....	57	Schwärzen.....	69
Gruufhai (2H).....	57	Waffenpflegeset.....	69
Holzfalleraxt (2H, i).....	58	Widerhaken-Pfeile und -Bolzen.....	69
Korspieß (2H).....	58	Fernkampftechniken.....	70
Kriegshammer (2H).....	58		
Magierkugel.....	58	Spezielle Regeln der Kampftechniken.....	70
Muroloscher Zwergenschlägel (2H).....	58	Nahkampftechniken.....	71
Shakagra-Kriegshammer (2H).....	58		
Spaten (2H, i).....	59	Rüstungen.....	72
Spitzhacke (2H, i).....	59	Helme.....	73
Stakaxt (2H, i).....	59	Baburiner Hut.....	73
Troll-Axt.....	59	Drachenhelm.....	73
Vorschlaghammer (2H, i).....	59	Flügelhelm.....	73
Waldwacher Felsspalter (2H).....	59	Gladiatorenhelm.....	73
Warunker Hammer (2H).....	60	Kettenhaube.....	73
Zauberkugel.....	60	Lederhelm.....	73
Zwergenschlägel.....	60	Maskenhelm.....	73
Zyklopen-Hammer.....	60	Morion.....	74
Zweihandschwerter.....	61	Schaller.....	74
Albernischer Anderthalbhänder (2H).....	61	Sturmhaube.....	74
Andergaster/Nostrianer (2H).....	61	Tellerhelm.....	74
Anderthalbhänder (2H).....	61	Tobrischer Hut.....	74
Bannschwert, groß (2H).....	61	Topfhelm.....	74
Bastardschwert (2H).....	61	Wolfshelm.....	74
Boronssichel (2H).....	61	Zwergenhelm.....	75
Doppelkhuichomer (2H).....	62	Einmalige Helme.....	75
Eichhafener/Harmlyner (2H).....	62	Dragenhelm.....	75
Großer Sklaventod (2H).....	62	Arten von Rüstungen.....	75
Richtschwert (2H, i).....	62	Arten von Rüstungen.....	75
Rondrakamm (2H).....	62	Normale Kleidung/Felle/Nackt.....	76
Turnierzweihänder (2H).....	63	Normale Kleidung/Felle/Nackt.....	76
Tuzakmesser (2H).....	63	Fellrüstung.....	76
Zweihänder (2H).....	63	Schwere Kleidung/Winterkleidung.....	77
Schilder.....	63	Schwere Kleidung/Winterkleidung.....	77
Amazonenschild.....	63	Ifirsmantel.....	77
Bock.....	63	Matrosenkleidung.....	77
Brillantzwergischer Buckler.....	63	Schuppengewand.....	77
Faustschild.....	64	Stoffrüstung, Gambeson.....	78
Großer Lederschild.....	64	Stoffrüstung.....	78
Großschild.....	64	Gambeson.....	78
Havener Buckler (Vollmetallbuckler).....	64	Koscher Gambeson.....	78
Holzschild.....	64	Tuchrüstung.....	78
Lederschild.....	65	Wattierter Waffenrock.....	78
Shakagra-Buckler.....	65	Knochenrüstung.....	78
Shakagra-Langschild.....	65	Knochenrüstung.....	78
Thorwalerschild.....	65	Lederrüstungen.....	79
Turmschild.....	65	Lederrüstung.....	79
Turnierschild.....	65	Eisenmantel.....	79
Verstärkter Holzschild.....	66	Fünflagenharnisch.....	79
Walschild.....	66	Gladiatorenrüstung.....	79
Einmalige Waffen.....	67	Havener Lederharnisch.....	79
Guldebrandt (Zweihandschwert).....	67	Hornrüstung.....	79
Opallöwin (Zweihandschwert).....	67	Iryanrüstung.....	80
Skorpionspieß (Stangenwaffen).....	67	Krötenhaut.....	80
Bolzenschuss-Torsionswaffe.....	68	Kurbul.....	81
Dornenspitze.....	68	Lederharnisch.....	81
Einkerbung.....	68	Lindwurmhaut.....	81
Gehänge.....	68		

Holzrüstungen	82
Holzrüstung	82
Hartholzarnisch	82
Mammutonpanzer	82
Kettenrüstungen	83
Kettenrüstung	83
Isnatoscher Kettengeflecht	83
Kettenhemd	84
Kettenweste	84
Langes Kettenhemd	84
Skorpionhemd	84
Spiegelpanzer	84
Schuppenrüstungen	85
Schuppenrüstung	85
Lamellar	85
Schuppenpanzer	85
Plattenrüstungen	86
Plattenrüstung	86
Albenhuser Plattenarnisch	86
Amazonenrüstung	86
Bronzearnisch	87
Kürass	87
Leichte Platte	87
Pantherrüstung	87
Reiterarnisch	87
Gestechrüstungen	88
Gestechrüstung	88
Garethter Platte	88
Nordmärker Ritterrüstung	89
Schwere Platte	89
Turnierrüstungen	89
Turnierrüstung	89
Rüstungsausstattung	90
Rüstungsausstattung	91
Rüstungspflegeset	91
Rüstungstacheln	91
Unterkleidung für Metallrüstungen	91

VORWORT

»Rondra zum Gruße, tapferer Rittersmann! Oder ließt dies Büchlein gar eine Rittersfrau? Ganz egal wie man Euch nun heißen mag, denn letzten Endes hat euch die Göttin selbst wohl am Schwertarme gepackt und hierher geführt. Sei es auf der Suche nach einem praktischen und kompakten Werke, in dem sich alle der Göttin gefälligen Rüstungen und Waffen finden lassen, oder ob Euch einfach nur Hesindes Neugier hier her trieb! Es spielt keine Rolle, denn Ihr seid letzten Endes beim selben Ziele gelandet. Der famosen Sammlung aventurischer Waffen und Rüstungen: Ritter Yetos Waffenkammer! Und wer nun anmerken möchte: „Heda, Schurke! Lautet es denn nicht Land auf und Land ab „Kaiser Retos Waffenkammer“, so solle er sich schämen, denn er kennt den tapferen Yeto Damotil nicht, seines Zeichens Edler Ritter zu Winhall, dem Ogerschlächter vom Rabenpass und Streiter für die Schwachen! Barden singen Verse seiner Taten von Thorwal bis Festum, vom Himmelsturm bis ins tief ins Land der Tulamiden. Von Maraskan bis Havena und weit darüber hinaus. Ja, wahrlich schämen solle er sich und sogleich der Göttin selbst einen Obulus entrichten und sich belehren lassen von den Großen Taten des weit gereisten, ehrbaren Mannes, dessen einziger Makel es sein mag, aus Nostrien zu stammen. Aber lasst es uns Ihm nachsehen, die Göttin Tsa war seiner in der Stunde der Geburt wohl nicht ganz so hold. Dafür war es Rondra, da sie ihn Zeit seines Lebens mit immer ausgefalleneren Werkzeugen der Kriegskunst ausstaffiert hat. Ein Hoch auf Ritter Yeto, unsere wandelnde Waffenkammer und das Vermächtnis, das er uns dadurch hinterlassen hat! Selbst, wenn er vehement behauptet, immernoch zu leben.« — Aus dem Lobgesang, Daerecs „des Glanzvollen“ von Crumold, Barde und Abenteurer bei dem Verkauf des Buches an einen überaus skeptischen Händler, neuzeitlich

Genug der lobenden Worte. Letzten Endes habt ihr eine Auflistung aller aktuell in der Wiki eingetragenen Rüstungen und Waffen vor euch. Ich wünsche euch viel Spaß, beim schnellen nachblättern, welche Waffe nun was macht, ohne sich auf andere Hilfsmittel verlassen zu müssen.

Wer will, kann sich dieses Buch auch in der Druck-optimierten Variante herunterladen. Hier habe ich extra einen 3mm Rand um das Buch stehen lassen.

Über Anmerkungen und Ideen würde ich mich freuen, denn ich werde definitiv nicht jeden Tag kontrollieren, ob schon neue Waffen eingepflegt wurden.



FERNKAMPFWAFFEN

»Der Bolzen deiner Armbrust löst sich mit einem laut singenden Geräusch der Sehne, gefolgt von einem Aufschrei des Räubers auf den du angelegt hattest. Blut spritzt aus der Wunde und beinahe hätte es ihn von den Füßen gerissen. Mit Schmerz verzerrtem Gesicht reißt er sich den Bolzen aus der Schulter und taumelt vor Wut schreiend auf dich zu. Was tust du?«

»Oh! Nah also ich lade nach und schieße gleich nochmal! Wie lange brauche ich dafür?«

»Lass mal eben sehen.. Ah hier. 8 Kampfrunden ungefähr.«

»Was? 8 Kampfrunden? Soll ich jetzt vor dem wegrennen oder was? In der Zeit zerlegt mich der Typ ja.«

»Na, aber du hast ihm ja schon einiges an Schaden verpasst. War ein schwerer Treffer und ja, du müsstest ihn wohl jetzt im Nahkampf angreifen.«

»Ach was Nahkampf! Ich hol aus und schmeiß ihm einfach die Armbrust volle Kanne ins Gesicht!«

»Öhm ja das wäre dann wohl ein Fernkampfangriff mit einer improvisierten Wurfwaffe. Aber von mir aus, roll einfach mal.«

»Hah! Ne Zwei!«

»*Seutz* ja, du triffst ihn wieder mit der Armbrust.«

— Neuer Spieler im Gespräch mit dem Meister, noch gar nicht so lange her



Armbrüste

Armbrüste im Nahkampf

Sollte eine Armbrust im Nahkampf verwendet werden wird sie als improvisierte Hiebwaaffe mit folgendem Profil verwendet:

Armbrust (im Nahkampf)								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Armbrust (2H, i)	1W6+2	KK 14	-2/-3	kurz	je n. Waffe	je n. Waffe	je n. Waffe	je n. Waffe

Handarmbrust/ Balestrina (im Nahkampf)								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Handarmbrust/ Balestrina (i)	1W6+1	KK 14	-2/-3	kurz	je n. Waffe	je n. Waffe	je n. Waffe	je n. Waffe

Anmerkung Bei einem Spiel mit Waffenbeschädigungen muss bei jedem Angriff eine Bruchfaktor-Probe erfolgen.

Angbarer Mauerwehr								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Angbarer Mauerwehr	1W6+2	1/12 Aktionen	10/30/50	Bolzen	3 Stein	70 HF	350 S	komp (3 AP)

Anmerkung Magazin (für 8 Schuss); 1 Aktion pro Schuss, 12 Aktionen, um das gesamte Magazin auszuwechseln.

Waffenvorteil: Bei Schüssen auf Distanz nah steigen die TP um 1 weiteren Punkte (also insgesamt 1W6+4, wenn der TP-Bonus für die Reichweite nah miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz mittel/weit sinken die TP um 1/2 Punkt/e (also insgesamt 1W6+1/1W6-1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Balestra								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Balestra	2W6+2	4 Aktionen	10/35/60	Kugeln	2,75 Stein	80 HF	200 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Die Abzüge für Schüsse auf Ziele der Größenkategorie klein und winzig sinken um 1.

Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 2 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.

Balestrina								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Balestrina	1W6+4	2 Aktionen	5/25/40	Kugeln	0,75 Stein	40 HF	120 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Die Abzüge für Schüsse auf Ziele der Größenkategorie klein und winzig sinken um 1.

Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 2 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.

Balläster-Armbrust								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Balläster-Armbrust	1W6+3	2 Aktionen	20/60/100	Kugel	0,75 Stn	80 HF	200 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: Auf einer kurzen Distanz von bis zu 5 Schritt verursacht der Balläster +2 TP. Gegen Vögel verursacht der Balläster +1 TP (gegen Vögel auf einer Distanz von 2 oder weniger Schritt also 1W6+7, wenn der TP-Bonus der Reichweite kurz miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 2 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.

Eisenwalder								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Eisenwalder	1W6+4	2/10 Aktionen	10/50/80	Bolzen	3,75 Stein	90 HF	500 S	komp (4 AP)
Anmerkung	Magazin (für 10 Schuss); 2 Aktionen pro Schuss, 10 Aktionen, um das gesamte Magazin auszuwechseln							

Waffenvorteil: Beim Zielen erhält der Schütze einen Bonus von 3 (jedoch wie üblich nur bis zu einem Maximum von 4).

Waffennachteil: Bei einer gewürfelten 20, egal ob der Patzer bestätigt wird oder nicht, kommt es zu einer schweren Ladehemmung. Der Schütze benötigt 3 Aktionen, um die Ladehemmung zu beseitigen. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, addieren sich diese Aktionen auf die Zeit für eine weitere erwürfelte Ladehemmung.

Handarmbrust								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Handarmbrust	1W6+3	3 Aktionen	5/25/40	Bolzen	0,75 Stein	40 HF	100 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: Auf einer kurzen Distanz von bis zu 2 Schritt verursacht die Handarmbrust +1 TP (also insgesamt 1W6+5, wenn der TP-Bonus für Reichweite kurz miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 1W6+1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Isenhager Armbrust								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Isenhager Armbrust	2W6+2	10 Aktionen	15/75/120	Bolzen	1,10 Stein	100 HF	100 S	einf

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber der Isenhager Armbrust in der Reichweite nah einen Malus von -2 RS.

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 2W6-1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Leichte Armbrust								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Leichte Armbrust	1W6+6	8 Aktionen	10/50/80	Bolzen	3,25 Stein	110 HF	180 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine



Mittelschwere Rotze

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Mittelschwere Rotze	3W20+3	50 Aktionen	50/200/800	Felsbrocken	-	-	8.000 S	-

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Schwere Armbrust

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schwere Armbrust	2W6+6	15 Aktionen	20/100/180	Bolzen	7,25 Stein	80 HF	360 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Bei Schüssen auf nahe Distanz steigen die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+8, wenn der TP-Bonus für Reichweite kurz miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+4, wenn der TP Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Waldwacher Armbrust

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Waldwacher Armbrust	2W6+6	14 Aktionen	15/75/120	Bolzen	6,5 Stein	65 HF	400 S	komp (4 AP)

Anmerkung: Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosswerge angehören.

Waffenvorteil: Bei Schüssen auf Distanz nah steigen die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+8, wenn der TP-Bonus für die Reichweite nah miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Wird eine Waldwacher Armbrust von Nichtzwerge geführt, erhält sie einen Malus von -2 auf FK und TP. Bei Schüssen auf die Distanz weit und bei Zielen mit RS 2 oder mehr sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 2W6+4, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Windenarmbrust

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Windenarmbrust	2W6+6	25 Aktionen	25/100/200	Bolzen	7,25 Stein	80 HF	450 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Bei Schüssen auf nahe Distanz steigen die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 2W6+9, wenn der TP-Bonus für die Reichweite kurz mit eingerechnet wird).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 2W6+3, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit mit eingerechnet wird).

Blasrohre

Blasrohre im Nahkampf

Sollte ein Blasrohr im Nahkampf verwendet werden wird er mit der Kampftechnik Hiebaffen geführt. Hierbei erhält es -2/-2 auf AT/PA und -2 TP, bis zu einem Minimum von 1 TP. Seine Reichweite beträgt kurz.

Blasrohr

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Blasrohr	1W2	2 Aktionen	5/20/40	Blasrohrpfeile	0,5 Stein	60 HF	40 S	prim

Anmerkung: Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Bögen

Bögen im Nahkampf

Sollte ein Bogen im Nahkampf verwendet werden wird er als improvisierte Hiebwaffe mit folgendem Profil verwendet:

Bogen (im Nahkampf)								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bogen (2H, i)	1W6+1	KK 14	-2/-3	mittel	je n. Waffe	je n. Waffe	je n. Waffe	je n. Waffe
Anmerkung	Bei einem Spiel mit Waffenbeschädigungen muss bei jedem Angriff eine Bruchfaktor-Probe erfolgen.							



Albernischer Langbogen

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Albernischer Langbogen	1W6+8	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stein	200 HF	80 S	einf

Waffenvorteil: Führt der Träger eines Albernischen Langbogens einen Ballistischen Schuss (siehe Aventurisches Kompendium Seite 151) aus, erhöht sich die Reichweite um 20 Schritt. Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Albernische Langbogen +1 TP an.

Waffennachteil: Es ist nicht möglich, einen Albernischen Langbogen vom Rücken eines Reittiers aus einzusetzen. In Wäldern, die als schwierige oder schlechtere Geländetypen eingestuft werden, erleiden Schützen mit dem Langbogen eine Erschwernis von 2 zusätzlich zu allen weiteren Modifikatoren des Schusses (siehe Regelwerk Seite 349).

Elfenbogen

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elfenbogen	1W6+5	1 Aktionen	50/100/200	Pfeile	0,5 Stein	180 HF	400 S	komp (5 AP)

Anmerkung Um den Elfenbogen zu erwerben, muss der Held einer elfischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Bei Benutzung eines Elfenbogens ist das Manöver Präziser Schuss um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird der Elfenbogen von Nichtelfen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf FK. Es ist nicht möglich, einen Elfenbogen vom Rücken eines Reittiers aus einzusetzen.

Kompositbogen

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kompositbogen	1W6+7	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stein	140 HF	160 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Die aus der Entfernung zum Ziel resultierende Erschwernis sinkt um 1 (nicht aber unter 0).

Waffennachteil: In Wäldern, die als schwierige oder schlechtere Geländetypen eingestuft werden (siehe Regelwerk Seite 349), erleiden Schützen mit dem Kompositbogen eine zusätzliche Erschwernis von 2.

Koscher Kurzbogen

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Koscher Kurzbogen	1W6+3	1 Aktion	10/50/80	Pfeile	0,4 Stein	110 HF	45 S	einf

Waffenvorteil: Beim Zielen (siehe Regelwerk Seite 242) erhöht sich die Erleichterung um insgesamt 1 (gleich wie lange man zielt).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 1W6+1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit miteingerechnet wird).

Kriegsbogen

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegsbogen	1W6+8	2 Aktionen	25/50/100	Pfeile	1 Stein	140 HF	100 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Auf eine Distanz von bis zu 50 Schritt richtet der Kriegsbogen +2 TP an.

Waffennachteil: Für jeden Punkt KK unter 16 sind die Proben auf FK um 1 erschwert.

Kurzbogen

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kurzbogen	1W6+4	1 Aktionen	10/50/80	Pfeile	0,5 Stein	130 HF	45 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Langbogen

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Langbogen	1W6+8	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stein	200 HF	80 S	einf

Waffenvorteil: Führt der Träger eines Langbogens einen Ballistischen Schuss (siehe Aventurisches Kompendium Seite 151) aus, entfällt die Erschwernis von -2.

Waffennachteil: Es ist nicht möglich, einen Langbogen vom Rücken eines Reittiers aus einzusetzen.

Nostrischer Langbogen

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Nostrischer Langbogen	1W6+8	2 Aktionen	20/120/180	Pfeile	1 Stein	200 HF	100 S	komp (3 AP)

Anmerkung Um den Nostrischen Langbogen einsetzen zu können, benötigt der Schütze eine KK von 14.

Waffenvorteil: Bei einer 1-3 auf 1W6 durchschlägt der Nostrische Langbogen auch bei einer gelungenen Schild-PA den Schild des Verteidigers und verursacht Schaden. Der Verteidiger addiert aber in diesem Fall den einfachen Schildbonus zu seinem RS.

Waffennachteil: In Wäldern, die als schwierige oder schlechtere Geländetypen eingestuft werden, erleiden Schützen mit dem Nostrischen Langbogen eine Erschwernis von 4 zusätzlich zu allen weiteren Modifikatoren des Schusses (siehe Regelwerk Seite 349). Der Nostrische Langbogen kann nicht vom Rücken eines Reittiers aus eingesetzt werden.

Diskusse

Diskus im Nahkampf

Sollte ein Diskus im Nahkampf verwendet werden wird er mit der Kampftechnik Raufen geführt. Hierbei erhält er -2/-2 auf AT/PA und -2 TP, bis zu einem Minimum von 1 TP. Seine Reichweite beträgt kurz.

Diskus	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Diskus	1W6+2	2 Aktionen	5/25/40	keine	0,75 Stein	30 HF	25 S	einf
Waffenvorteil: keine								
Waffennachteil: keine								

Schleudern

Fledermaus	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fledermaus	speziell	2 Aktionen	5/10/20	-	0,5 Stein	180 HF	400 S	prim
Anmerkung	Gegen den Angriff mit einer Fledermaus kann man sich nur mit einer Schilde-PA oder mit Ausweichen verteidigen. Misslingt dies, erleidet das Opfer bis zum Ende der nächsten KR den Status Liegend und Fixiert. Um sich von der Fledermaus zu befreien, ist 1 Aktion notwendig.							

Waffenvorteil: Solange das Opfer unter den Status Liegend und Fixiert leidet, sind alle weiteren Aktionen des Opfers um 1 erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Fledermaus von Nichtzwerge geführt, erhält sie einen Malus von -2 FK. Mit einer Fledermaus kann man nicht zielen (siehe Regelwerk Seite 242).

Schleuder	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steine	0,25 Stein	50 HF	5 S	prim
Waffenvorteil: keine								
Waffennachteil: keine								

Stabschleuder	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Stabschleuder	1W6+3	2 Aktionen	10/20/60	-	1 Stein	-	15 S	einf
Anmerkung	Stabschleudern lassen sich nicht vom Pferderücken aus einsetzen.							

Waffenvorteil: Beim Zielen (siehe Regelwerk Seite 242) erhöht sich die Erleichterung um insgesamt 1 (unabhängig davon, wie lange man zielt).

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz weit sinken die TP um 2 weitere Punkte (also insgesamt 1W6, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit mit eingerechnet wird).

Windhager Schleuder	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Windhager Schleuder	1W6+2	2 Aktionen	5/25/60	Steine	0,25 Stein	50 HF	5 S	prim
Anmerkung	Bei 0-1 Schritt verursachen Feuersteinsplitter +1 TP gegen Ziele mit RS 0, bei 2-3 Schritt verändern sich die TP nicht, bei 4+ Schritt sinken die TP um 1 gegen alle Ziele.							

Waffenvorteil: Wird ein Reiter von der Windhager Schleuder getroffen, und der Schuss richtet mindestens 1 SP an, muss er sofort eine Probe auf Reiten (Kampfmanöver) ablegen, bei deren Misslingen er vom Pferd fällt (für den Sturzschaden siehe Regelwerk Seite 304).

Waffennachteil: Bereits eine gewürfelte 19 bei FK erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt.

Wurfmaschinen

Wurfmaschinen im Nahkampf

Sollte eine Wurfmaschine im Nahkampf verwendet werden wird sie mit der Kampftechnik Dolche (z.B. Borndorn, Wurfdolch, Wurfscheibe o.ä.) oder Hiebmaschinen (Schneidzahn, Wurfaxt, o.ä.) geführt. Hierbei erhält er -2/-2 auf AT/PA und -2 TP, bis zu einem Minimum von 1 TP. Seine Reichweite beträgt kurz.

Wurfspeere im speziellen werden mit der Kampftechnik Stangenmaschinen geführt. Der Schaden sinkt von 2W6 auf 1W6, die TP steigen um +1 TP. Die Reichweite beträgt mittel.

Apfel/Stein (i)

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Apfel/Stein	1W3	1 Aktion	2/4/8	-	-	-	-	-

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Bierkrug (i)

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bierkrug (i)	1W3+1	1 Aktion	2/4/8	-	-	-	-	-

Anmerkung Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt.

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Borndorn

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Borndorn	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	-	0,75 Stein	45 HF	65 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Efferdbart (2H)

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Efferdbart (2H)	1W6+3	2 Aktionen	2/10/15	-	2 Stein	160 HF	100 S	einf

Anmerkung geweiht (Efferd), nur von Efferdgeweihten erwerbbar.

Waffenvorteil: Gegen Wesen, die über Tentakel oder Fangarme verfügen (z. B. Krakenmolch, Dekapus), richtet der Efferdbart +1 TP an. Die Abzüge für den Kampf im Wasser sinken um 2. Das Manöver Entwaffnen ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Efferdbart -2 TP an.



Gaorath (Albernisches Wurfbeil)

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gaorath (Albernisches Wurfbeil)	1W6+5	1 Aktionen	2/10/25		1,25 Stein	50 HF	100 S	einf

Anmerkung Proben auf FK sind um 1 erschwert.

Waffenvorteil: Bei Würfeln auf Distanz weit steigen die TP um 1. Der Malus von -1 TP aufgrund der weiten Distanz entfällt (siehe Regelwerk Seite 245).

Waffennachteil: Der Bonus von +1 TP aufgrund der kurzen Distanz entfällt (siehe Regelwerk Seite 245).

Geschirr (i)

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Geschirr (i)	1W3+1	1 Aktion	2/4/8	-	-	-	-	-

Anmerkung: Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt.

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Granatapfel

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Granatapfel	speziell	2 Aktionen	2/4/8	-	1 Stein	-	120 S	komp (10 AP)

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Jonglierball (i)

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Jonglierball (i)	1W3	1 Aktion	4/8/16	-	0,2 Stein	7 HF	0,5 S	einf

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Jonglierball mit Gewichten (i)

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Jonglierball mit Gewichten (i)	1W3+1	1 Aktion	2/4/6	-	0,3 Stein	7 HF	0,8 S	einf

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Magierkugel

	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Magierkugel	1W6+1	1 Aktion	3/6/9	2 Stein	10 HF	30 S	einf

Anmerkung Um die Magierkugel bei der Heldenschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.

Schneidzahn

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schneidzahn	1W6+4	1 Aktion	2/10/15	-	1 Stein	50 HF	80 S	einf

Waffenvorteil: Bei Ausführung des Manövers Wuchtiger Wurf (siehe Aventurisches Kompendium Seite 166) sinkt die Schadensschwelle um 1.

Waffennachteil: Fernkampfgriffe auf weite Distanz sind mit dem Schneidzahn um 1 zusätzlich erschwert.

Vase (i)								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Vase (i)	1W3+1	1 Aktion	2/4/8	-	-	-	-	-
Anmerkung		Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt						

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Wurfbeil								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfbeil	1W6+3	1 Aktion	2/10/15	-	0,75 Stein	40 HF	50 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								

Wurfdolch								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfdolch	1W6+1	1 Aktion	2/10/15	-	0,5 Stein	30 HF	45 S	einf
Waffenvorteil: keine Waffennachteil: keine								

Wurfkeule								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfkeule	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	-	1 Stein	50 HF	5 S	prim
Waffenvorteil: Wer durch eine Wurfkeule 6+ SP erleidet, muss eine Probe auf Körperbeherrschung (Balance) ablegen, bei Misslingen erhält er den Status Liegend. Die Probe ist für jeden SP über 6 um 1 erschwert. Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 und höher richtet die Wurfkeule -2 TP an.								

Wurfmesser								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfmesser	1W6+1	1 Aktion	2/5/10	-	0,5 Stein	30 HF	30 S	einf
Waffenvorteil: Das Manöver Präziser Schuss/Wurf ist um 1 erleichtert. Waffennachteil: Bei Zielen in über 5 Schritt Distanz richtet das Wurfmesser -1 TP an (also insgesamt 1W6-1, wenn der TP-Malus für die Reichweite weit mit eingerechnet wird).								

Wurfnetz								
	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfnetz	keine	1 Aktion	1/3/5	-	2 Stein	350 HF	35 S	prim
Anmerkung		Statt TP zu verursachen erleidet das Opfer den Status Fixiert, bis durch eine Sammelprobe auf Körperbeherrschung (Entwinden) das Netz gelöst oder die Strukturpunkte des Seils (10 Strukturpunkte) mit einer scharfen Waffe auf 0 gesenkt wurden. Für jede reguläre Aktion kann der Held eine Probe auf Körperbeherrschung ablegen. Waffen, die über eine längere Reichweite als kurz verfügen, richten beim Zerschneiden nur halbe TP an.						

Waffenvorteil: Einem Wurfnetz kann man nur ausweichen, eine Parade mit dem Schild ist nicht möglich.
Waffennachteil: Bei einem Patzer fesselt sich der Schleuderer selbst und erleidet alle Auswirkungen des Wurfnetzes.

Wurfring, -scheibe, -stern

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfring, -scheibe, -stern	1W6+1	1 Aktion	2/10/15	-	0,25 Stein	10 HF	30 S	einf

Waffenvorteil:

Wurfstern: Ein Wurfstern bleibt im Körper des Gegners stecken, wenn 6+ SP bei einem Treffer erzielt wurden. Bis zum Ende der nächsten KR erleidet der Getroffene einen Abzug von 1 auf AT, PA, AW und FK.

Wurfring: Der Wurfring richtet +1 TP gegen Humanoide mit RS 0 an.

Wurfscheibe: Die Probe auf FK wird um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Bereits eine gewürfelte 19 beim Fernkampf erfordert einen Bestätigungswurf dafür, ob es zu einem Patzer kommt.

Wurfspeer

	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfspeer	2W6+2	2 Aktionen	5/25/40	-	0,75 Stein	110 HF	40 S	prim

Waffenvorteil: Wer durch einen Wurfspeer 10+ SP erleidet, muss eine Probe auf Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) ablegen, bei Misslingen erhält er den Status Liegend. Die Probe ist um jeden SP über 10 um 1 erschwert.

Waffennachteil: Das Manöver Schnellladen kann mit Wurfspeeren nicht ausgeführt werden.

Zauberkegel

	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zauberkegel	1W6+1	1 Aktion	3/6/9	2 Stein	10 HF	30 S	prim

Anmerkung Um die Kugel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.



MUNITION



»Du erkennst in der Ferne tatsächlich einen Wachposten. Was willst du machen?«

»Ich schnappe mir einen meiner Stumpfen Pfeile und versuche ihn Bewusstlos zu schießen.«

»Mit einem Pfeil? Einem stumpfen Pfeil? Du verarscht mich doch. Wer bitte baut denn so nen Scheiss?«

»Ja, im Regelwerk war der drin.«

» Gibt's sowas wirklich? *Blättert* Tatsächlich. Ich glaube ich muss das Buch langsam echt mal lesen. Gut, dann würfel mal.«

— Verblüffter Meister im Gespräch mit einem Klugscheisser-Elfen, neuzeitlich

Reguläre Munition

Bolzen

Bolzen dienen als Munition für bestimmte Armbrüste.
Preis: 0,2 Silbertaler

Kugeln

Kugeln dienen als Munition für bestimmte Armbrüste und Schleudern.
Preis: 0,5 Silbertaler

Pfeile

Pfeile dienen als Munition für Bögen.
Preis: 0,3 Silbertaler

Steine

Steine dienen als Munition für manche Schleudern.
Preis: kostenlos

Besondere Munitionsarten

Brandpfeile und -bolzen

Regeltechnik: Die Reichweitenangaben der Fernkampf- waffen sind bei einem Brandgeschoss halbiert. Die TP der Waffe sind halbiert. Bei einem Treffer entzündet sich brennbares Material bei 1-4 auf dem W6. Dazu zählt auch nach Meisterentscheid die Kleidung eines Helden, sodass er zu Beginn der nächsten KR an dem Status Brennend auf kleiner Fläche leidet. Das Geschoss lässt sich nicht wiederverwenden.
Preismultiplikator: Preis x 4

Jagdpfeile und -bolzen

Regeltechnik: keine Besonderheiten
Preismultiplikator: kein Multiplikator

Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen

Regeltechnik: Kettenrüstungen schützen gegen Ketten- brecher nur mit einem RS von 1.
Preismultiplikator: Preis x 6

Kriegspfeile und -bolzen

Regeltechnik: Der Schaden der Waffe erhöht sich um +1 TP. Die Reichweite der Waffe sinkt um 10 %
Preismultiplikator: Preis x 4

Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen

Regeltechnik: Ketten- und Plattenrüstungen schützen gegen Panzerbrecher nur mit einem RS von 1.
Preismultiplikator: Preis x 12

Pferde-Pfeile und -Bolzen

Regeltechnik: Wesen der Größenkategorie groß und riesig erleiden +6 TP. Der RS des Ziels wird verdoppelt.
Preismultiplikator: Preis x 7

Sehenschneider-Pfeile und -Bolzen

Regeltechnik: Die Reichweitenangaben der Fernkampf- waffen sind bei einem Sehenschneider halbiert. Der RS des Ziels wird verdoppelt. Das Geschoss richtet zusätzlich 1W6 TP an. Gegen gespannte Seile kann das Geschoss ebenfalls verwendet werden. Es durchtrennt bei einem Treffer das Seil automatisch.
Preismultiplikator: Preis x 5

Singende Pfeile und Bolzen

Regeltechnik: Um das singende Geschoss zu hören ist eine Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) +5 notwendig. Pro volle 100 Schritt ist sie um 1 erschwert. Die TP des singenden Geschosses sind um 2 reduziert.
Preismultiplikator: Preis x 2

Stumpfe Pfeile und Bolzen

Regeltechnik: Statt den TP der Waffe, richtet ein stumpfes Geschoss nur 1W3 TP an, bei 1-3 auf einem W6 jedoch zusätzlich eine Stufe Betäubung.
Preismultiplikator: Preis x 4

Sollte ein **Bolzen** oder **Bolzen** im Nahkampf verwendet werden wird er als improvisierte Waffe mit der Kampftechnik Raufen mit folgendem Profil verwendet:

Bolzen (Nahkampf)								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bolzen (i)	1W6+2	KK 14	-3/-	kurz	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe
Anmerkung	Eine Parade ist nicht möglich, bei einem Spiel mit Waffenbeschädigungen muss bei jedem Angriff eine Bruchfaktor-Probe erfolgen.							
Pfeil (Nahkampf)								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Pfeil (i)	1W6+1	KK 14	-2/-	kurz	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe	je nach Waffe
Anmerkung	Eine Parade ist nicht möglich, bei einem Spiel mit Waffenbeschädigungen muss bei jedem Angriff eine Bruchfaktor-Probe erfolgen.							

NAHKAMPFWAFFEN



Meister: »Gut, dann müsst ihr jetzt die Waffen abgeben. An Bord ist das nicht gestattet, ausser für die Magier und die Geweihten. Maximal dürft ihr dann also noch einen Dolch mitführen. Olja legt also ihren Spealleagh in die Kammer und jetzt wärst du dran Yeto. Was legst du denn rein?«

Yeto: »Lass mal eben schauen. Ah, also mein Tuzakmesser, das Langschwert, den Mindorit-Morgenstern, die Armbrust, den Prunkschild, den Thorwalerschild, die Bolzen. Warte. Ja, das wars. Jetzt habe ich keine Waffen mehr.«

Meister: »Gut, aber den Dolch kannst ja wie gesagt bei dir lassen. Der wird an Bord geduldet.«

Yeto: »Nein, ich habe keinen.«

Meister: »Wie du hast keinen?«

Gruppe gleichzeitig: »Wie du hast keinen?«

Anna: »Kannst meinen nehmen, ich brauche den eh nicht. Ist einer dieser Shakagra-Giftdolche, den ich als Souvenir mitgenommen habe. Aber den bekomme ich frei wieder!«

Yeto: »Aber natürlich *gieriger Blick*«

— Mehr als überraschte Gruppe, wenn ein Held keinen Dolch besitzt, neuzeitlich



Waffen aus Holz

Waffen aus Holz weisen mit Ausnahme von Gewicht und Schaden die gleichen Werte wie ihre aus Metall gefertigten Versionen auf. Sie sind in der Regel leichter und verursachen 3 TP weniger. Holz Waffen, deren Originalversion 2W6-Waffen sind, richten 1W6 und 1 weiteren TP weniger an. Holz Waffen sind zudem zerbrechlicher. Immer, wenn 1W6-/2W6-Waffen 6/8 oder mehr TP anrichten, zerbrechen sie.

Dolche

Albernischer Langdolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Albernischer Langdolch	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stein	45 HF	55 S	einf

Waffenvorteil: Gegen Waffen mit Reichweite mittel hat der Langdolch nur einen Abzug von 1 auf AT (statt 2).

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Langdolch -1 TP an.

Bannschwert, klein

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bannschwert, klein	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	45 S	einf

Anmerkung Um das Bannschwert bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Basiliskenzunge

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Basiliskenzunge	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stein	30 HF	50 S	komp (2 AP)

Anmerkung geweiht (Hesinde; Namenloser); hesindegeweihte Waffen sind nur für Hesindegeweihte erwerbbar, namenlosgeweihte Waffen sind überhaupt nicht für Helden erwerbbar.

Waffenvorteil: Bei einem Hinterhalt (siehe Regelwerk Seite 237) richtet die Basiliskenzunge +2 TP an. Im Kampf gegen Tiere, die dem Zwölfgötterkult heilig sind, erhält ein Geweihter des Namenlosen einen Bonus von +1 TP. In der Hand eines Hesindegeweihten richtet die Basiliskenzunge gegen Kultisten oder Geweihte des Namenlosen +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder weniger richtet die Basiliskenzunge -1 TP an.

Charib'Yzz-Dolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Charib'Yzz-Dolch	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	2 Stn	65 HF	60 S	einf

Dolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Dolch	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	45 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Drachenzahn

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Drachenzahn	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,75 Stein	40 HF	70 S	komp (2 AP)

Anmerkung Um den Drachenzahn bei der Heldenschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Echsen(wesen) erhält der Held einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Wird der Drachenzahn von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Das Manöver Präziser Stich ist nur um 1 erschwert auszuführen.

Druidendolch aus Feuerstein

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Druidendolch aus Feuerstein	1W6+1	GE 15	-1/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	60 S	einf

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 3 oder weniger erhalten gegenüber einem Druidendolch aus Feuerstein einen Malus von -1 auf RS.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Druidendolch aus Feuerstein einen Bonus von +1 auf RS.

Druidendolch aus Vulkanglas

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Druidendolch aus Vulkanglas	1W6+1	GE 15	-1/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	60 S	prim

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 3 oder weniger erhalten gegenüber einem Druidendolch aus Vulkanglas einen Malus von -1 auf RS.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Druidendolch aus Vulkanglas einen Bonus von +1 auf RS.

Eberfänger

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Eberfänger	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	1 Stein	40 HF	60 S	einf

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und kleiner richtet der Eberfänger +1 TP an.

Waffennachteil: Mit dem Eberfänger kann das Manöver Unterlaufen nicht genutzt werden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 155).

Elfendolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elfendolch	1W6+1	GE 16	0/0	kurz	0,5 Stein	40 HF	100 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Federmesser (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Federmesser (i)	1W6+1	GE/KK 16	-1/-4	kurz	0,2 Stein	15 HF	3 S	einf

Waffenvorteil: Ein Federmesser richtet gegen Papier +4 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver Kreuzblock ist gegen Kettenwaffen, Stangenwaffen und Zweihandhiebaffen nicht durchführbar.



Firunsmesser

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Firunsmesser	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,5 Stein	35 HF	100 S	einf

Anmerkung geweiht (Firun), Waffe ist nur von Firungeweihten erwerbbar

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und klein erhält der Held einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Das Firunsmesser kann das Manöver Kreuzblock gegen Zweihandwaffen nicht benutzen.

Hakendolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Hakendolch	1W6+1	GE 14	-1/0	kurz	1,25 Stein	60 HF	80 S	einf

Anmerkung Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)

Waffenvorteil: Wurde mit dem Hakendolch erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1-2 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Waffennachteil: Bereits eine gewürfelte 19 bei Attacke erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt.

Jagdmesser

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Jagdmesser	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,25 Stein	40 HF	50 S	einf

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und klein erhält der Held einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Das Jagdmesser kann das Manöver Kreuzblock gegen Zweihandwaffen nicht benutzen.



Katar

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Katar	1W6+1	GE 13	0/-1	kurz	1,25 Stein	40 HF	50 S	prim

Waffenvorteil: Gegen alle Katzen(wesen) richtet ein Katar +2 TP an.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelerggebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

Knochendolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Knochendolch	1W6	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	9 S	prim

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer kann der Benutzer der Waffe entscheiden, ob die Waffe zersplittert. Entscheidet er sich dafür, ist die Waffe zwar zerstört, aber nach dem Verdoppeln der TP werden wird der Schaden nochmals um 1W3 erhöht.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Knochendolch einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Langdolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Langdolch	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stein	45 HF	55 S	einf

Anmerkung Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)

Waffenvorteil: Gegen Waffen mit Reichweite mittel hat der Langdolch nur einen Abzug von 1 auf AT (statt 2).

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Langdolch -1 TP an.

Linkhand								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Linkhand	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,75 Stein	30 HF	90 S	einf
Anmerkung Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)								

Waffenvorteil: Das Manöver Todesstoß kann mit dem Linkhand-Dolch ohne Erschwernis ausgeführt werden (statt mit einer Erschwernis von 2).

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 6 und höher richtet der Linkhand-Dolch -1 TP an.

Mengbilar								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Mengbilar	1W6+1	GE 14	0/-2	kurz	0,5 Stein	25 HF	120 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Durch die größere Giftmenge, die durch das Mengbilar in den Körper gelangt, oder weil es tiefer in den Körper eindringt, sinkt die Zähigkeit des Opfers bei der Giftprobe um 1, wenn es durch einen Mengbilar-Angriff verletzt wurde. Dies gilt nur, wenn die Giftkanüle Gift enthält und das Gift ein Waffen- oder Kontaktgift ist. Zudem geht das Gift nicht von der Klinge ab (siehe Regelwerk Seite 342). Das Gift kann beliebig bei einem Treffer, der SP verursacht, ausgelöst werden.

Waffennachteil: Das Mengbilar ist sehr zerbrechlich. Wenn der Träger der Waffe im Kampf einen Patzer würfelt, zerbricht das Mengbilar.

Messer								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Messer	1W6+1	GE 14	0/-1	kurz	0,25 Stein	25 HF	10 S	prim

Waffenvorteil: Ein Messer richtet gegen Seile und Netze +2 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver Kreuzblock ist gegen Kettenwaffen, Stangenwaffen und Zweihandhiebaffen nicht durchführbar.

Ogerfänger								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Ogerfänger	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	1 Stein	35 HF	100 S	einf

Waffenvorteil: Verursacht der Ogerfänger SP, klappen die Widerhaken automatisch aus. Der Träger der Waffe kann sie nur in der Hand behalten, wenn ihm eine Vergleichsprobe auf Krafttakt (Ziehen & Zerren) gelingt. Er kann ab der folgenden KR versuchen, die Waffe aus seinem Gegner zu reißen. Dazu ist eine Raufen-AT erschwert um 2 notwendig, bei Gelingen noch eine Probe auf Krafttakt (Ziehen & Zerren). Gelingt diese Probe, verursacht das Herausziehen 1W6+2 + QS SP. Bei Misslingen bleibt die Waffe stecken. Ab der folgenden KR ist im Kampf die Raufen-AT um 4 erschwert, aber auch andere Personen in Angriffsdistanz zum Opfer können die Waffe versuchen herauszuziehen. Eine steckenbleibender Ogerfänger verursacht alle 5 Minuten 1 SP. Um ihn zu entfernen muss entweder der Ogerfänger mit Kraft herausgezogen (1W6+2 SP) oder vorsichtig mit einer Probe auf Heilkunde Wunden herausgelöst werden. Eine misslungene Probe verursacht 1W3 SP, dauert aber auch nur 1 Minute.

Waffennachteil: Wurde mit dem Ogerfänger erfolgreich pariert, muss eine Probe auf Krafttakt (Ziehen & Zerren) abgelegt werden, bei dessen Misslingen der Träger des Ogerfängers seine Waffe verliert.

Opferdolch								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Opferdolch	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stein	30 HF	50 S	komp (2 AP)
Anmerkung geweiht (Namenloser), Waffe ist nur von Geweihten des Namenlosen erwerbbar								

Waffenvorteil: Bei einem Hinterhalt (siehe Regelwerk Seite 237) richtet der Opferdolch +2 TP an. Im Kampf gegen Tiere, die dem Zwölfgötterkult heilig sind, erhält ein Geweihter des Namenlosen einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder weniger richtet der Opferdolch -1 TP an.

Scheibendolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Scheibendolch	1W6+2	GE 15	0/-3	kurz	1 Stein	45 HF	60 S	einf

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten einen Malus von -2 RS. Gelingt es gegen Gegner mit RS 4 und höher SP zu verursachen, so erleidet dieser zusätzlich +1 SP.

Waffennachteil: Der Scheibendolch kann das Manöver Kreuzblock nicht nutzen.

Schere (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schere	1W6+1	GE/KK 15	-2/-4	kurz	0,25 Stein	15 HF	5 S	einf

Waffenvorteil: Scheren richten gegen Seile und Netze +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver Kreuzblock ist gegen Kettenwaffen, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen nicht durchführbar.

Schlachtermesser (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schlachtermesser (i)	1W6+2	-	-1/-3	kurz	1 Stein	35 HF	40 S	prim

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Schneiderschere (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schneiderschere (i)	1W6+1	GE/KK 16	-2/-3	kurz	0,3 Stein	20 HF	7 S	einf

Waffenvorteil: Scheren richten gegen Seile und Netze +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver Kreuzblock ist gegen Kettenwaffen, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen nicht durchführbar.

Schwerer Dolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schwerer Dolch	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,75 Stein	35 HF	60 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Shakagra-Giftdolch

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Shakagra-Giftdolch	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,4 Stein	30 HF	80 S	?

Waqqif

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Waqqif	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,5 Stein	45 HF	60 S	einf

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 2 und weniger erhalten einen Malus von -1 RS.

Waffennachteil: Mit dem Waqqif kann das Manöver Präziser Stich nicht eingesetzt werden.

Windhager Drachmesser

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Windhager Drachmesser	1W6+2	GE 14	0/-1	kurz	0,75 Stein	35 HF	60 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Drachen erhält der Held einen Bonus von +1 TP. Drachmesser gelten im Kampf gegen Dämonen als magische Waffe. Feen erleiden 1 Stufe Furcht, wenn sie sich einem Drachmesser näher als 7 Schritt nähern.

Waffennachteil: Das Manöver Präziser Stich ist aufgrund der breiten Klinge nur um 2 zusätzlich erschwert auszuführen. Das Manöver Finte ist zusätzlich um 1 erschwert.

Fechtwaffen



Aleeza

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Aleeza	1W6+2	GE 16	+1/+1	mittel	0,5 Stein	95 HF	250 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Degen

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Degen	1W6+3	GE 15	0/+1	mittel	0,75 Stein	90 HF	150 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Präziser Stich ist mit einem Degen um 1 Punkt erleichtert.

Waffennachteil: Auch wenn der Träger des Degens die Sonderfertigkeit Kreuzblock besitzt (siehe Regelwerk Seite 248), kann er keine Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen parieren.

Florett

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Florett	1W6+2	GE 14	+1/0	mittel	0,5 Stein	100 HF	300 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: Das Manöver Finte ist mit einem Florett um 1 Punkt erleichtert.

Waffennachteil: Mit einem Florett können lediglich Dolche, andere Fechtwaffen und waffenlose Angriffe pariert werden, auch wenn der Träger des Floretts die Sonderfertigkeit Kreuzblock beherrscht (siehe Regelwerk Seite 248).

Magierdegen

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Magierdegen	1W6+2	GE 16	0/+2	mittel	0,5 Stein	75 HF	250 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: Das Manöver Präziser Stich ist mit einem Magierdegen um 1 Punkt erleichtert.

Waffennachteil: Mit einem Magierdegen können lediglich Dolche, andere Fechtwaffen und waffenlose Angriffe pariert werden, auch wenn der Träger des Magierdegens die Sonderfertigkeit Kreuzblock beherrscht (siehe Regelwerk Seite 248).

Rapier								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Rapier	1W6+3	GE 15	+1/0	mittel	1 Stein	100 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Stockdegen								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Stockdegen	1W6+2	GE 15	+1/0	mittel	1 Stein	80 HF	350 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Um den Stockdegen als Waffe zu identifizieren, muss eine Probe auf Sinnesschärfe gelingen.
Waffennachteil: Proben eines Gegners auf Verteidigung sind nicht wie üblich durch die Kampftechnik Fechtwaffen um 1 erschwert (siehe RegelwerkSeite 235).

Wolfsmesser								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wolfsmesser	1W6+3	GE 15	+1/+1	mittel	0,5 Stein	100 HF	300 S	komp (3 AP)

Anmerkung: Um das Wolfsmesser bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der auelfischen oder waldelfischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Träger eines Wolfsmessers immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls ein Wolfsmesser, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe Regelwerk Seite 227) zum Tragen.

Waffennachteil: Wird das Wolfsmesser von Nichtelfen geführt, erhält es einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Greift der Träger eines Wolfsmessers im Beidhändigen Kampf in der gleichen KR mit einer Waffe der Reichweite mittel an, erhält es eine Erschwernis von 1 auf Attacke für die zweite Attacke.

Fächer

Kriegsfächer								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegsfächer	1W6+2	GE 15	-3/0	kurz	1,25 Stein	40 HF	200 S	komp (1 AP)

Anmerkung: kleiner Schild, 15 Strukturpunkte, oder Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion. Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem ausgeklappten Fächer als Schild, aber nicht, wenn man ihn und eine andere Hauptwaffe führt. Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1. Mit einem offenen Fächer können nur Angriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen pariert werden sowie Fernkampftechniken (siehe oben). Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen. Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer Kettenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.

Waffenvorteil: Beim Einsatz des Manövers Angetäuschter Angriff, bekommt der Träger des Kriegsfächers +2 TP (statt nur +1 TP).

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Neunschwänzigen 2 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

Hiebaffen

Angbarer Sappeursaxt

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Angbarer Sappeursaxt	1W6+3	KK 14	0/-2	mittel	1,25 Stein	60 HF	85 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: Gegen Objekte richtet die Angbarer Sappeursaxt +4 TP Strukturschaden an. Sie gilt außerdem als Werkzeug, mit dem man beim Aufbrechen von Truhen und Türen eine Erleichterung in Höhe von 1 auf Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern) erhält.

Waffennachteil: Das Manöver Finte (oder ein Manöver, für das die Finte eine Voraussetzung ist) ist zusätzlich um 1 erschwert.

Beil/Handaxt (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Beil/Handaxt (i)	1W6+2	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stein	40 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: Gegen Pflanzen richten ein Beil oder eine Handaxt +1 TP an und der Schaden gegen hölzerne Gegenstände steigt um 2 TP.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder höher richten Beil und Handaxt -2 TP an.

Besen (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Besen (i)	1W6+2	KK 15	-1/-	mittel	0,75 Stein	160 HF	0,5 S	prim

Waffenvorteil: Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.



Brabakbengel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Brabakbengel	1W6+5	KK 14	-1/-2	mittel	2 Stein	90 HF	170 S	einf

Waffenvorteil: Statt mit der Seite anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Bratspieß (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bratspieß (i)	1W6+1	GE/KK 14	-1/-2	mittel	3 Stein	60 HF	16 S	prim

Waffenvorteil: Statt mit der breiten Seite des Bratspießes anzugreifen, kann der Held auch die Spitze zum Stechen verwenden. Die Spitze verursacht 1W6 TP. Stoff- und Lederrüstungen erleiden durch diesen Angriff einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Wird mit dem Bratspieß erfolgreich pariert, muss der Held eine Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) bestehen, ansonsten wird er ihm aus der Hand geschlagen.

Brecheisen (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Brecheisen (i)	1W6+2	KK 14	-1/-3	mittel	5 Stein	50 HF	26 S	prim

Waffenvorteil: Wurde mit dem Brecheisen erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende des Brecheisens verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Waffennachteil: Wurde mit dem Brecheisen erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende des Brecheisens verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Byakka

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Byakka	1W6+5	KK 14	0/-2	mittel	3,25 Stein	100 HF	90 S	einf

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 5 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Wird die Byakka von Nichtorks geführt, erhält sie einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Deichgabel (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Deichgabel (i)	1W6+2	KK 15	-1/-2	mittel	0,5 Stein	60 HF	30 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Statt mit dem Stempelkopf anzugreifen, kann der Held auch die Klinge verwenden. Die Klinge verursacht 1W6+1 TP. Kettenrüstungen erleiden durch diesen Angriff einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Eine erfolgreiche PA mit der Deichgabel erschwert aufgrund der Unausgewogenheit der Waffe bis zum Ende der nächsten KR die AT des Helden um 2.

Dornenkeule

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Dornenkeule	1W6+4	KK 14	-1/-2	mittel	1 Stein	80 HF	13 S	prim

Waffenvorteil: Verursacht ein Angriff durch die Dornenkeule SP, so erleidet der Gegner zusätzlich +1 SP.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger einer Keule ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Druidensichel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Druidensichel	1W6+2	KK 15	-2/-2	kurz	0,5 Stein	60 HF	70 S	prim

Regeltechnik Fingerfertigkeit erhält bei der zweiten Teilprobe auf Pflanzenkunde (Nutzpflanzen) bei Verwendung einer Sichel einen Bonus von +1, wenn es um Ackerbau geht.

Waffenvorteil: Bei einer Parade gegen die Druidensichel (egal ob gelungen oder misslungen) oder bei einer mit einer Druidensichel parierten AT verhakt sich die andere Waffe. Die nächste Aktion des Trägers der verhakten Waffe ist um 2 Punkte erschwert.

Waffennachteil: Das Manöver Wuchtschlag ist um 1 erschwert.

Elenviner Reiterhammer

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elenviner Reiterhammer	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	2 Stein	120 HF	100 S	einf

Waffenvorteil: Alle Rüstungen erhalten gegenüber einem Elenviner Reiterhammer einen Malus von -1 auf RS. Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Elenviner Reiterhammers einen Bonus von +1 TP sowie zusätzlich +1 AT.

Waffennachteil: Gegen Fußkämpfer erleidet der Träger eines Elenviner Reiterhammers einen Malus von -1 PA. Im Status Eingengt sind AT und PA mit dem Elenviner Reiterhammer zusätzlich um jeweils 1 erschwert.

Fackel (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fackel (i)	1W6	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stein	60 HF	0,5 S	prim

Waffenvorteil: Eine brennende Fackel richtet gelegentlich zusätzlichen Schaden an. Würfle bei einem Treffer, der SP verursacht, mit 1W6. Bei einer 1-3 wurde der Gegner leicht verbrannt und erleidet so viele zusätzliche SP, wie die Augenzahl anzeigt. Der Gegner gilt nach diesem Angriff nicht als Brennend.

Waffennachteil: Wird eine brennende Fackel mit einer Waffe pariert oder pariert der Held mit der Fackel eine Waffe, muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 6 wird die Fackel so beschädigt, dass sie nicht mehr als Waffe zu gebrauchen ist und das Feuer erlischt. Fackeln, die bislang nicht angezündet wurden, haben diesen Nachteil nicht.

Flasche (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Flasche (i)	1W6+1	KK 16	-1/-2	kurz	-	-	0,5 S	prim

Anmerkung Nach einem Angriff ist die Flasche gesplittert, was zu +1 TP und -1 PA führt.

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Fleischerbeil (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fleischerbeil (i)	1W6+3	KK 14	-1/-3	mittel	1 Stein	35 HF	25 S	prim

Waffenvorteil: Gegen ungerüstete Gegner und gegen Lederrüstungen richtet ein Fleischerbeil +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder höher richtet ein Fleischerbeil -2 TP an.

Flöte und ähnliche Instrumente (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Flöte und ähnliche Instrumente (i)	1W6	GE 14	-1/-4	kurz	-	-	-	-

Anmerkung Gewicht, Länge, Preis und Komplexität sind je nach Instrument unterschiedlich, siehe Grundregelwerk Seite 380.

Handspiegel (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Handspiegel (i)	1W6+1	KK 16	-2/-3	kurz	0,5 Stein	20 HF	60 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Holzhammer (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Holzhammer (i)	1W6+2	KK 14	-1/-3	kurz	0,5 Stein	50 HF	3 S	prim

Waffenvorteil: Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger des Holzhammers ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Ingerimmshammer

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Ingerimmshammer	1W6+3	KK 14	0/-2	mittel	1,25 Stein	70 HF	125 S	einf
Anmerkung geweiht (Ingerimm), Waffe ist nur von Ingerimmgeweihten erwerbbar								

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers Zertrümmern (siehe Aventurisches Kompendium Seite 166) werden 2W6 für die TP benutzt und das bessere Ergebnis der beiden Würfel zählt.

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.



Keule

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Keule	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stein	80 HF	3 S	prim

Waffenvorteil: Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger einer Keule ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Knochenkeule

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Knochenkeule	1W6+1	KK 14	0/-1	mittel	0,5 Stein	80 HF	0,6 S	prim

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer kann der Benutzer der Waffe entscheiden, ob die Waffe zersplittert. Entscheidet er sich dafür, ist die Waffe zwar zerstört, aber nach dem Verdoppeln der TP werden der Schaden nochmals um 1W3 erhöht.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einer Knochenkeule einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Knüppel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Knüppel	1W6+2	KK 14	0/-2	mittel	0,5 Stein	80 HF	gratis	prim

Waffenvorteil: Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger eines Knüppels ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Koscher Grevenstecken (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Koscher Grevenstecken (i)	1W3+1	KK 16	-1/-2	mittel	1,5 Stein	80 HF	18 S	prim

Waffenvorteil: Bei einer Parade gegen einen Grevenstecken (egal ob gelungen oder misslungen) oder bei einer mit einem Grevenstecken parierten AT verhakt sich die andere Waffe im Lot des Grevensteckens – die nächste Aktion des Trägers der verhakten Waffe ist um 2 Punkte erschwert.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Ergebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

Laute und ähnliche Instrumente (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Laute und ähnliche Instrumente (i)	1W6+1	KK 14	-1/-3	mittel	-	-	-	-

Anmerkung Gewicht, Länge, Preis und Komplexität sind je nach Instrument unterschiedlich, siehe Grundregelwerk Seite 380.



Lindwurmschläger

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Lindwurmschläger	1W6+4	KK 14	0/-1	kurz	1 Stein	50 HF	90 S	komp (3 AP)

Anmerkung Um den Lindwurmschläger bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Das Manöver Schildspalter richtet +4 TP an.

Waffennachteil: Wird ein Lindwurmschläger von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Attacken gegen Wesen der Größenkategorie groß oder riesig sind um 1 erschwert.

Lürer Lindwurmschläger

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Lürer Lindwurmschläger	1W6+4	KK 14	0/-1	kurz	1 Stein	50 HF	90 S	komp (3 AP)

Anmerkung: Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Amboszwerg angehören.

Waffenvorteil: AT gegen Wesen der Größenkategorie groß und riesig sind um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird ein Lürer Lindwurmschläger von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Das Manöver Finte ist zusätzlich um 1 erschwert.

Magierstab, kurz

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Magierstab, kurz	1W6+1	KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stein	50 HF	40 S	prim

Anmerkung Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.

Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers Vorstoß ist nicht möglich.

Magierstab, mittel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Magierstab, mittel	1W6+2	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stein	100 HF	60 S	prim

Anmerkung Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.

Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers Vorstoß ist nicht möglich.

Molokdeschnaja

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Molokdeschnaja	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stein	100 HF	95 S	einf

Waffenvorteil: Die Probe auf Einschüchtern (Drohung) bei der Sonderfertigkeit Drohgebärden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 105) ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Das hohe Gewicht und die unhandliche Führung erschweren es, die Molokdeschnaja im beidhändigen Kampf zu verwenden. Wird es dennoch getan, sind alle Attacken und Paraden mit ihr um 1 erschwert.

Nudel-/Teigholz (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Nudel-/Teigholz (i)	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stein	40 HF	10 S	prim

Waffenvorteil: Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerbrechen der Waffe ist.

Oger-Keule

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Oger-Keule	2W6+7	KK 22	0/0	lang	6 Stein	180 HF	10 S	prim

Anmerkung Waffe kann nur von großen und riesigen Humanoiden ohne Einschränkung geführt werden.

Orknase

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Orknase	1W6+5	KK 14	-1/-2	mittel	1,75 Stein	110 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Schildspalter richtet +4 TP an.

Waffennachteil: Paraden gegen Angriffe von Dolchen und Fechtwaffen sind mit der Orknase um 1 erschwert.

Rabenschnabel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Rabenschnabel (geweihte Version)	1W6+4	KK 14	0/-2	mittel	1,5 Stein	110 HF	105 S	einf

Anmerkung geweiht (Boron); borongeweihte Waffen sind nur für Borongeweihte erwerbbar

Rabenschnabel (profane Version)	1W6+4	KK 14	0/-2	mittel	1,5 Stein	110 HF	90 S	einf
------------------------------------	-------	-------	------	--------	-----------	--------	------	------

Anmerkung Abweichende PA-Mod beim Rabenschnabel. Wiki sagt 0/-2, Regelbuch 0/-1

Waffenvorteil: Statt mit der Hammerseite anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht ebenfalls 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 6 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS. Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Rabenschnabels einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Schmiedehammer (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schmiedehammer (i)	1W6+3	KK 14	0/-3	mittel	1,25 Stein	70 HF	100 S	einf

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers Zertrümmern (siehe Aventurisches Kompendium Seite 166) werden 2W6 für die TP benutzt und das bessere Ergebnis der beiden Würfel zählt.

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.

Schmiedewerkzeug (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schmiedewerkzeug (i)	1W6+3	KK 14	-1/-2	mittel	1,5 Stein	55 HF	var.	prim

Waffenvorteil: Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger des Schmiedewerkzeugs ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerbrechen der Waffe ist.

Senaloscher Sehnenschneider

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Senaloscher Sehnenschneider	1W6+3	KK 13	0/-1	mittel	2 Stein	60 HF	100 S	komp (1 AP)

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Erzzwerge angehören.

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+3 TP. Rüstungen mit RS 3 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS. In beengter Umgebung (siehe Regelwerk Seite 35/36) erleidet der Träger des Senaloscher Sehnenschneiders nur einen Abzug von 2 auf AT und PA (statt 4).

Waffennachteil: Wird ein Senaloscher Sehnenschneider von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Schwerter und Hieb Waffen erleidet der Träger des Senaloscher Sehnenschneiders einen Malus von 1 auf PA.

Shakagra-Hammer

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Shakagra-Hammer	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stein	110 HF	175 S	?

Shillelagh (Wurzelholzkeule)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Shillelagh (Wurzelholzkeule)	1W6+2	KK 13	0/-2	mittel	1 Stein	90 HF	5 S	prim

Waffenvorteil: Wird die Shillelagh zweihändig geführt, richtet sie +2 TP statt nur +1 TP an (siehe Regelwerk Seite 366). Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver Schildspalter kann nicht ausgeführt werden.

Sichel (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Sichel (i)	1W6+2	KK 15	-1/-2	kurz	0,5 Stein	60 HF	10 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Sonnenzepter

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Sonnenzepter	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stein	70 HF	250 S	komp (2 AP)

Anmerkung geweiht (Praios); praiosgeweihte Waffen sind nur für Praiosgeweihte erwerbbar

Waffenvorteil: Während des Tages erhalten Helden einen Bonus von +1 PA. Gegenüber Wesen, die über AsP verfügen, richtet ein Sonnenzepter +1 TP an.

Waffennachteil: Während der Nacht erhalten Helden einen Malus von -1 AT. Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet das Sonnenzepter -1 TP an.



Steinbeil

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Steinbeil	1W6+1	KK 14	-1/-2	mittel	0,5 Stein	40 HF	4 S	prim

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer erhöhen sich die TP nach dem Verdoppeln nochmals um +2 TP.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Steinbeil einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerbrechen der Waffe ist.

Steinhammer

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Steinhammer	1W6+2	KK 14	0/-3	mittel	1 Stein	70 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer erhöhen sich die TP nach dem Verdoppeln nochmals um +2 TP.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Steinhammer einen Bonus von +1 auf RS. Unterläuft dem Träger der Waffe ein bestätigter Patzer, zerbricht sie. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Streitaxt

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Streitaxt	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stein	100 HF	105 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Streitaxt der Streitenden Königreiche

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Streitaxt der Streitenden Königreiche	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stein	100 HF	105 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Schildspalter wird mit einer Erleichterung von 1 ausgeführt.

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger 1 Stufe Betäubung.

Streitkolben

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Streitkolben	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	60 HF	105 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Streitkolben der Streitenden Königreiche

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Streitkolben der Streitenden Königreiche	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stein	60 HF	105 S	einf

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Streitkolben einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger 1 Stufe Betäubung.

Stuhl (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Stuhl (i)	1W6+3	KK 15	-2/-2	mittel	-	-	-	-

Anmerkung Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt.

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Stuhlbein (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Stuhlbein (i)	1W6+2	KK 14	-1/-3	mittel	-	-	-	-

Anmerkung Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt.

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine



Tisch (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tisch (i)	1W6+4	KK 17	-4/-1	mittel	-	-	-	-

Anmerkung Nur für einen Angriff anwendbar, danach kaputt; Voraussetzung für Einsatz als Waffe: Körperkraft 14.

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Torfgabel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Torfgabel	1W6+3	KK 15	-1/-3	mittel	1 Stein	80 HF	25 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: Ketten- und Plattenrüstungen erleiden durch einen Angriff mit der Torfgabel einen Malus von -2 auf RS.

Waffennachteil: Eine erfolgreiche PA mit der Torfgabel erschwert aufgrund der Unausgewogenheit der Waffe bis zum Ende der nächsten KR die AT des Helden um 2.

Yeti-Keule

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Yeti-Keule	2W6+7	KK 18	0/0	lang	5,5 Stein	190 HF	9 S	prim

Anmerkung Waffe kann nur von großen und riesigen Humanoiden ohne Einschränkung geführt werden.

Zauberstecken, kurz

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zauberstecken, kurz	1W6+1	KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stein	50 HF	30 S	prim

Anmerkung Um den Stecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.

Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers Vorstoß ist nicht möglich.

Zauberstecken, mittel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zauberstecken, mittel		1W6+2	KK 14	0/-1	mittel	0,75 Stein	100 HF	45 S prim

Anmerkung Um den Zauberstecken bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.

Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers Vorstoß ist nicht möglich.

Zwergenskraja

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zwergenskraja	1W6+3	KK 13	0/-1	mittel	2 Stein	60 HF	100 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+2 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS. Im Status Eingengt sind AT und PA mit der Zwergenskraja um jeweils 2 Punkte weniger erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Zwergenskraja von Nichtzwergen geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Wurde mit der Zwergenskraja erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 5 oder 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Kettenwaffen

Geißel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Geißel	1W3	KK 16	-1/-	mittel	1,5 Stein	140 HF	14 S	einf

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Kette (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kette (i)	1W6+3	KK 15	-2/-	mittel	0,25 Stein	100 HF	0,3 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Entwaffnen ist um 2 erleichtert.
Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelerggebnis des Bestätigungswurfes um 2 erhöht.

Kettenstab

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kettenstab	1W6+2	KK 14	0/-	mittel	2,5 Stein	120 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Entwaffnen ist um 4 erleichtert.
Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelerggebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

Morgenstern

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Morgenstern	1W6+5	KK 14	0/-	mittel	1,5 Stein	100 HF	110 S	einf

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Ochsenherde (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Ochsenherde (2H)	2W6+6	KK 14	-2/0	mittel	6 Stein	120 HF	260 S	einf

Waffenvorteil: Eine Parade gegen eine Ochsenherde ist um 3 statt nur um 2 erschwert (siehe Regelwerk Seite 235). Beim Manöver Hammerschlag werden 2W6 statt 1W6 gewürfelt. Das höhere Würfelerggebnis wird zu den TP addiert.

Waffennachteil: Nach einem bestätigten oder unbestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung. Außerdem erleidet der Held +4 SP durch den Patzer.

Ogerschelle

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Ogerschelle	2W6+2	KK 14	-2/0	mittel	4 Stein	120 HF	180 S	einf

Waffenvorteil: Eine Parade gegen eine Ogerschelle ist um 3 statt nur um 2 erschwert (siehe Regelwerk Seite 235).

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung. Außerdem erleidet der Held +2 SP durch den Patzer.

Seife mit Tuch (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Seife mit Tuch (i)	1W3	KK 14	-1/0	mittel	0,5+ Stein	100 HF	1+ S	-

Waffenvorteil: Eine Seife mit Tuch verursacht nicht schon bei einer 19 einen Patzer (siehe Regelwerk Seite 235), sondern erst bei 20.

Waffennachteil: Wird die Seife mit Tuch mit einer scharfen Waffe pariert (z. B. mit einem Schwert oder Dolch), muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 4-6 wird die Seife mit Tuch so beschädigt, dass sie nicht mehr als Waffe zu gebrauchen ist.

Wurfhaken mit Kletterseil (i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurfhaken mit Kletterseil (i)	1W6+1	KK 14	-2/0	lang	1,5 Stein	100 HF	7,3 S	prim

Waffenvorteil: Mit der Waffe kann das Manöver Zu Fall bringen genutzt werden, auch wenn die Kampftechnik Kettenwaffen dies eigentlich nicht erlaubt (siehe Regelwerk Seite 250).

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung. Patzer treten bei dieser Waffe schon bei 18-20 auf, statt bei 19-20. Grund dafür: Die Waffe ist sowohl eine Kettenwaffe als auch eine improvisierte Waffe.

Lanzen

Ferdoker Kriegslanze

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Ferdoker Kriegslanze	2W6+2	KK 16	+1/0	-	2,75 Stein	300 HF	120 S	komp (2 AP)

Anmerkung Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einer Ferdoker Kriegslanze einen Malus von -2 RS.

Waffennachteil: Aufgrund der kurzen Führung der Lanze kann der Angegriffene nach einer erfolgreichen Verteidigung die Ferdoker Kriegslanze einen Passierschlag gegen den Reiter oder das Reittier ausführen.

Kriegslanze

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegslanze	2W6+6	keine	keine	keine	3,75 Stein	300 HF	100 S	einf

Anmerkung Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Wird ein Fußkämpfer von einem Reiter mit einer Kriegslanze getroffen, muss der Fußkämpfer sofort eine Probe auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver) ablegen, bei deren Misslingen er den Status Liegend erleidet. Die Probe ist pro 5 TP um 1 erschwert.

Waffennachteil: Wird eine Kriegslanze gegen ein am Boden befindliches Ziel der Größenkategorie klein oder winzig vom Reittier aus eingesetzt und die AT misslingt, so muss der Angreifer eine Probe auf Reiten (Kampfmanöver) erschwert um 2 bestehen. Misslingt die Probe, rammt er die Waffe in den Boden. Der Angreifer fällt von seinem Reittier und erleidet Sturzschaden. Die Lanze zerbricht schließlich und wird unbrauchbar.

Turnierlanze

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turnierlanze	1W6+8	keine	keine	keine	3 Stein	300 HF	30 S	einf

Anmerkung Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden. Bei 11 oder mehr erzielten TP mit nur einem Angriff zerbricht die Turnierlanze.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Peitschen

Fuhrmannspeitsche

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fuhrmannspeitsche	1W6	FF 16	0/-	lang	3 Stein	250 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: keine
Waffennachteil: keine

Neunschwänzige

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Neunschwänzige	1W3+1	FF 15	-2/-	mittel	2 Stein	90 HF	18 S	einf

Waffenvorteil: Verteidigungen gegen die Neunschwänzige sind um 1 erschwert.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Neunschwänzigen 1 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

Neunschwänzige mit Metallstücken/Dornen

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Neunschwänzige mit Metallstücken/Dornen	1W6+1	FF 15	-2/-	mittel	2,1 Stein	90 HF	25 S	einf

Waffenvorteil: Verteidigungen gegen die Neunschwänzige sind um 1 erschwert.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Neunschwänzigen 1 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

Raufen

Orchidee

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Orchidee	1W6+2	GE/KK 15	0/-1	kurz	1 Stein	40 HF	60 S	einf

Waffenvorteil: Wird ein mit der Orchidee ausgeführter Angriff pariert, erhält der Träger nicht wie beim Raufen üblich den halben Waffenschaden. Bei Angriffen mit der Orchidee muss man nicht die Paraden bewaffneter Gegner fürchten, allerdings immer noch ihre Angriffe.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger ein bestätigter Patzer, gilt die Waffe als zerstört. Dies gilt zusätzlich zur normalen Patzerwirkung.

Panzerarm

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Panzerarm	1W6+1	GE/KK 15	0/0	kurz	1 Stein	50 HF	70 S	einf

Anmerkung Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)

Waffenvorteil: Der Träger eines Panzerarms gilt gegenüber Bewaffneten auch als bewaffnet und erleidet nicht die üblichen Nachteile des Raufens gegen Bewaffnete (siehe Regelwerk Seite 235).

Waffennachteil: Da es der Panzerarm unmöglich macht, etwas zu greifen, kann das Manöver Haltegriff sowie Manöver, die auf dem Haltegriff beruhen, mit ihm nicht ausgeführt werden. Der Panzerarm lässt sich schwer verbergen. Proben auf Verbergen (Gegenstand verbergen) sind um 2 erschwert.

Schlagring

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schlagring	1W6+1	GE/KK 15	0/0	kurz	0,25 Stein	10 HF	25 S	prim

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Veteranenhand

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Veteranenhand	1W6+2	GE/KK 14	0/-2	kurz	3 Stein	-	150 S	komp (1 AP)

Anmerkung Um die Klingen aus der Veteranenhand fahren zu lassen, benötigt man 1 freie Aktion, um sie wieder einfahren zu lassen 2 Aktionen. An der Hand, an der die Veteranenhand übergezogen ist, kann keine weitere Waffe genutzt werden.

Waffenvorteil: Wird ein mit der Veteranenhand ausgeführter Angriff von einem Bewaffneten pariert, erhält der Träger der Veteranenhand nicht wie beim Raufen üblich den halben Waffenschaden. Bei Angriffen mit der Veteranenhand muss man die Paraden eines Bewaffneten also nicht mehr fürchten - sehr wohl aber immer noch ihre Angriffe.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelerggebnis des Bestätigungswurfes um 2 erhöht.

Waffenlos

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Waffenlos	1W6	GE/KK 14	0/0	kurz	-	-	gratis	-

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine



Schwerter

Albernische Bauernwehr

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Albernische Bauernwehr	1W6+3	GE 15/KK 14	0/-2	mittel	1 Stein	65 HF	80 S	prim

Waffenvorteil: Bei dem Manöver Wuchtschlag richtet die Albernische Bauernwehr +1 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Albernischen Bauernwehr ein bestätigter Patzer, verliert er seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht das Verlieren der Waffe ist. Nach einem mindestens 5 KR geführten Kampf muss der Träger der Waffe eine Probe auf Selbstbeherrschung (Schmerzen ignorieren) bestehen, ansonsten erleidet er 1 Stufe Schmerz.

Albernisches Entermesser

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Albernisches Entermesser	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stein	75 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: Gegen Dolche, Fechtwaffen und Schwerter erhält das Albernische Entermesser einen Bonus von +1 PA. Droht der Verlust der Waffe durch einen Patzer oder ein Entwaffnungs-Manöver, würfelle mit 1W6. Bei 1-2 wurde die Waffe nicht fallengelassen, allerdings können bis zum Ende der nächsten KR keine AT ausgeführt werden.

Waffennachteil: Paraden gegen Zweihandwaffen sind mit dem Albernischen Entermesser um 1 erschwert. Das Albernische Entermesser kann nicht zweihändig geführt werden (siehe Regelwerk Seite 266).

Albernisches Langschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Albernisches Langschwert	1W6+4	GE/KK 14	-1/-1	mittel	1 Stein	90 HF	180 S	einf

Waffenvorteil: Mit dem Albernischen Langschwert kann man das Manöver Schildspalter ausführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet. Gegen Fechtwaffen und Schwerter erhält sein Träger einen Bonus von +1 AT.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter erleidet man einen zusätzlichen Malus von 2 auf PA.

Amazonensäbel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Amazonensäbel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	2 Stein	100 HF	200 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Amazonensäbels einen Bonus von +2 TP.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger eines Amazonensäbels einen Malus von 2 auf PA.

Andergaster Langschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Andergaster Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stein	100 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Andergaster Langschwerts einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 2 erhöht.

Arbach

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Arbach	1W6+4	GE/KK 15	0/-1	mittel	2,5 Stein	90 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: Gegen Gegner mit RS 3 oder weniger richtet der Arbach +1 TP an.

Waffennachteil: Wird der Arbach von Nichtorks geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Der Arbach kann nicht zweihändig geführt werden (siehe Regelwerk Seite 266).

Bannschwert, mittel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bannschwert, mittel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stein	100 HF	200 S	einf

Anmerkung Um das Bannschwert bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.

Waffenvorteil: keiner
Waffennachteil: keiner

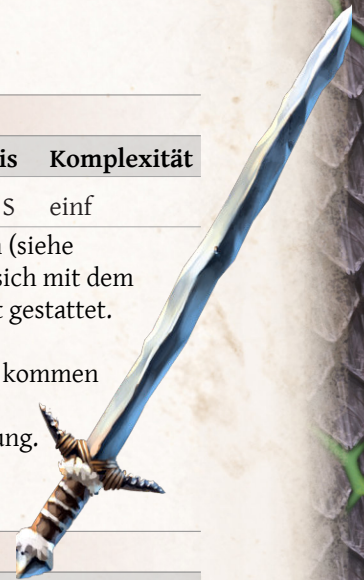


Barbarenschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Barbarenschwert	1W6+5	GE/KK 15	-1/-1	mittel	1,5 Stein	90 HF	140 S	einf

Waffenvorteil: Die Probe auf Einschüchtern (Drohung) bei der Sonderfertigkeit Drohgebärden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 105) ist um 1 erleichtert. Das Manöver Schildspalter lässt sich mit dem Barbarenschwert durchführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet.

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Träger eines Barbarenschwerts daher immer zuletzt zu. Führt der Gegner ebenfalls ein Barbarenschwert, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe Regelwerk Seite 227) zum Tragen. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.



Breitschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Breitschwert	1W6+4	GE/KK 14	-1/-1	mittel	1,5 Stein	90 HF	180 S	einf

Waffenvorteil: Das Breitschwert kann das Manöver Schildspalter ausführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger eines Breitschwerts einen Malus von 2 auf PA.

Brillanzwergisches Kurzschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Brillanzwergisches Kurzschwert	1W6+1	GE/KK 14	0/0	kurz	1 Stein	70 HF	100 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: keiner
Waffennachteil: keiner

Entermesser

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Entermesser	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stein	75 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Träger eines Entermessers nur Abzüge von -2 auf AT und PA.

Waffennachteil: Paraden gegen Zweihandwaffen sind mit dem Entermesser um 1 erschwert.

Gratenfelser Malchus

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gratenfelser Malchus	1W6+3	GE 16/KK 14	0/-1	mittel	1,25 Stein	80 HF	130 S	einf

Waffenvorteil: Führt der Träger des Gratenfelser Malchus das Manöver Wuchtschlag (oder ein Manöver, für das der Wuchtschlag eine Voraussetzung ist) aus, erhält er einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Raufen erleidet der Träger des Gratenfelser Malchus einen Malus von 1 auf PA.

Harbener Säbel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Harbener Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,9 Stein	75 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder weniger richtet der Harbener Säbel +1 TP an. Droht der Verlust der Waffe durch einen Patzer oder ein Entwaffnungs-Manöver, würfelle mit 1W6. Bei 1-2 wurde die Waffe nicht fallengelassen, allerdings können bis zum Ende der nächsten KR keine AT ausgeführt werden.

Waffennachteil: Paraden gegen Zweihandwaffen sind mit dem Harbener Säbel um 1 erschwert. Der Harbener Säbel kann nicht zweihändig geführt werden (siehe Regelwerk Seite 266).

Haumesser

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Haumesser	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stein	70 HF	100 S	einf

Waffenvorteil: Mit einem Haumesser können auch die Manöver des Talents Hiebaffen angewendet werden. Dabei kommt weiterhin das Talent Schwerter zur Anwendung.

Waffennachteil: Das Haumesser kann nicht zweihändig geführt werden (siehe Regelwerk Seite 266).

Hauswehr

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Hauswehr	1W6+2	GE/KK 15/14	-1/-2	mittel	1 Stein	65 HF	50 S	prim

Waffenvorteil: Beim Manöver Wuchtschlag richtet die Hauswehr +1 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Hauswehr ein bestätigter Patzer, verliert er seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht das Verlieren der Waffe ist.

Havener Messer

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Havener Messer	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,5 Stein	75 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: In beengter Umgebung zählt das Havener Messer als Waffe mit kurzer Reichweite. Die Erschwernis von 2 Punkten auf das Manöver Binden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 161) entfällt.

Waffennachteil: Mit einem Havener Messer sind Paraden gegen Zweihandhiebaffen und Zweihandschwerter um 2 erschwert. Wuchtschläge sind mit dem Havener Messer nur um zusätzlich 1 erschwert durchzuführen.

Hirschfänger

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Hirschfänger	1W6+2	GE/KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	60 HF	100 S	einf

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und größer richtet der Hirschfänger +1 TP an.

Waffennachteil: Mit dem Hirschfänger kann das Manöver Unterlaufen nicht genutzt werden (siehe Aventurisches Kompendium).

Hügelzwergisches Kurzsword

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Hügelzwergisches Kurzsword	1W6+1	GE/KK 14	0/0	kurz	0,75 Stein	50 HF	140 S	einf

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Hügelzwerge angehören.

Waffenvorteil: In beengter Umgebung (siehe Regelwerk Seite 35/36) erleidet ein Gegner des Trägers des Hügelzwergischen Kurzswords einen zusätzlichen Abzug von 1 auf PA.

Waffennachteil: Wird ein Hügelzwergisches Kurzsword von Nichtzwerger geführt, erhält es einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Im Kampf gegen Waffen mit Reichweite lang vergrößert sich für den Kämpfer mit dem Hügelzwergischen Kurzsword der Malus auf AT zusätzlich um 1.

Khunchomer

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Khunchomer	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stein	80 HF	210 S	einf

Waffenvorteil: Setzt der Träger eines Khunchomers das Manöver Klingenturm (siehe Aventurisches Kompendium Seite 154) ein, sinkt die Erschwernis auf die beiden Attacken um jeweils 1.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet der Khunchomer -1 TP an.

Koscher Langschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Koscher Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stein	100 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen oder Zweihandschwerter bekommt der Träger des Koscher Langschwerts einen Bonus von 1 auf PA.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Raufen erleidet der Träger des Koscher Langschwerts einen Malus von 1 auf PA.

Kurzschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kurzschwert	1W6+2	GE/KK 15	0/0	kurz	0,75 Stein	60 HF	140 S	einf

Waffenvorteil: Mit einem Kurzschwert ist das Manöver Unterlaufen (siehe Aventurisches Kompendium Seite 155) zusammen mit dem Manöver Wuchtschlag ausführbar.

Waffennachteil: Mit einem Kurzschwert sind Paraden gegen Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter um 1 erschwert.

Kusliker Säbel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kusliker Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	1,75 Stein	80 HF	160 S	einf

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Kusliker Säbel 1 Punkt weniger Abzüge auf AT und PA.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet die Waffe -1 TP an.

Langschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stein	100 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine



Nachtwind

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Nachtwind	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,75 Stein	100 HF	250 S	komp (2 AP)

Anmerkung: Mittels zwei Nachtwind-Schwertern und den Schwertscheiden kann innerhalb von 3 KR eine improvisierte Leiter hergestellt werden, die Proben auf Klettern nach Maßgabe des Meisters um bis zu 2 erleichtert.

Waffenvorteil: Wird das Nachtwind-Schwert zweihändig geführt, richtet es +2 TP, statt nur +1 TP an, und die Erschwernis auf die PA von 1 entfällt (siehe Regelwerk Seite 366).

Waffennachteil: Träger eines Nachtwinds erhalten einen Malus von 1 auf CH bei Proben auf Gesellschaftstalente (außer bei Einschüchtern, Menschenkenntnis und Willenskraft), wenn das Gegenüber des Trägers den schlechten Ruf des Nachtwinds kennt.

Nordmärker Langschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Nordmärker Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stein	105 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 3 oder niedriger erhalten gegenüber einem Nordmärker Langschwert einen Malus von -2 RS.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaren und Zweihandschwerter bekommt der Träger des Nordmärker Langschwerts einen Malus von 1 auf PA.

Nostrisches Langschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Nostrisches Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stein	100 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Nostrischen Langschwerts einen Bonus von +1 auf PA.

Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelerggebnis des Bestätigungswurfes um 2 erhöht.

Parazonium (zyklopäisches Kurzschild)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Parazonium (zyklopäisches Kurzschild)	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	kurz	0,75 Stein	60 HF	140 S	einf

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers Sprungangriff (siehe Aventurisches Kompendium Seite 164) steigt die QS der Talentprobe um 1, solange die Probe überhaupt gelingt.

Waffennachteil: Mit einem Parazonium sind Paraden gegen Zweihandhiebwaren und Zweihandschwerter um 1 erschwert.

Robbentöter

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Robbentöter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stein	90 HF	200 S	komp (3 AP)

Anmerkung Um den Robbentöter bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der firnelfischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Im Kampf gegen Tiere der Größenkategorie mittel und groß erhält der Held einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Wird der Robbentöter von Nichtelfen geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.

Scimshar (tulamidisches Kurzschild)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Scimshar (tulamidisches Kurzschild)	1W6+2	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,75 Stein	60 HF	140 S	einf

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 2 und weniger erhalten einen Malus von -1 RS (bis zu einem Minimum von 0).

Waffennachteil: Mit einem Scimshar sind Paraden gegen Zweihandhiebwaren und Zweihandschwerter um 1 erschwert.

Seesäbel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Seesäbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stein	90 HF	180 S	einf

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Seesäbel 2 Punkte weniger Abzüge auf AT und PA.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet die Waffe -1 TP an.

Shakagra-Krummsäbel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Shakagra-Krummsäbel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stein	80 HF	200 S	?

Shakagra-Schwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Shakagra-Schwert	1W6+5	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stein	100 HF	200 S	?

Sklaventod

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Sklaventod	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stein	90 HF	210 S	einf

Waffenvorteil: Gegen ungerüstete Humanoide mit RS 0 richtet der Sklaventod +1 TP an.

Waffennachteil: Wurde mit dem Sklaventod erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Säbel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stein	90 HF	180 S	einf

Waffenvorteil: Von einem Reittier aus geführt, bekommt der Träger des Säbels einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet die Waffe -1 TP an.

Turnierschwert

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turnierschwert	1W6+1	GE/KK 16	0/0	mittel	0,5 Stein	100 HF	20 S	einf

Anmerkung Bei 7 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht das Turnierschwert.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Spießwaffen

Drachentöter (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Drachentöter (2H)	2W6+6	GE/KK 16	0/-	überlang	10 Stein	400 HF	1500 S	komp (5 AP)

Anmerkung Diese Waffe kann nur in einem Spießgespann eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Gelingt die AT des ersten Drachentöter-Kämpfers, ist die AT des zweiten Drachentöter-Kämpfers um 2 erleichtert.

Waffennachteil: Sollte dem Gegner eine AT gegen einen Drachentöter-Kämpfer gelingen, kann dieser nur um 4 erschwert ausweichen und muss dabei die Waffe loslassen. Um sie wieder zu ergreifen, muss man sich in einem Radius von 3 Schritt um die Waffe aufhalten und 1 Aktion einsetzen.

Pike (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Pike (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-	überlang	4,25 Stein	350 HF	50 S	komp (2 AP)

Anmerkung Diese Waffe kann nur in einem Formationskampf (siehe Seite 124) eingesetzt werden.

Waffenvorteil: Um einen Pikenträger in einer Formation anzugreifen, muss ein Gegner im Nahkampf eine Erschwernis von 8 auf seine AT hinnehmen.

Waffennachteil: Sollte dem Gegner eine AT gegen den Pikenträger gelingen, hat dieser eine Erschwernis von 4 auf seine Verteidigung.

Stangenwaffen

Albenhuser Rossschinder (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Albenhuser Rossschinder (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stein	180 HF	70 S	einf

Waffenvorteil: Gegen Reiter und Reittiere richtet der Albenhuser Rossschinder +1 TP an, wenn er von einem Fußkämpfer eingesetzt wird. PA mit einem Schild ist für den Gegner zudem um 1 erschwert.

Waffennachteil: Im Status Eingeeengt sind AT und PA mit dem Albenhuser Rossschinder zusätzlich um jeweils 1 erschwert.

Avesstab (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Avesstab (2H)	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stein	170 HF	25 S	prim

Anmerkung geweiht (Aves), Waffe ist nur von Avesgeweihten erwerbbar.

Waffenvorteil: Das Manöver Zu Fall bringen ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Das Manöver Sturmangriff ist um 1 erschwert.

Berdysch (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Berdysch (2H)	1W6+5	GE/KK 16	-1/-2	lang	1,75 Stein	200 HF	50 S	prim

Cruaghairm (Windhager Hakenaxt) (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Cruaghairm (Windhager Hakenaxt) (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	mittel	2 Stein	150 HF	200 S	prim

Waffenvorteil: Bei Einsatz der Windhager Hakenaxt sinkt die Erschwernis für weitere Paraden in der gleichen Kampfrunde (siehe Regelwerk Seite 232) um insgesamt 1. Wurde mit der Windhager Hakenaxt erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1-2 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Waffennachteil: Führt der Träger einer Windhager Hakenaxt das Manöver Wuchtschlag aus, sinken die zusätzlichen TP um insgesamt 1. Bereits eine gewürfelte 19 bei der Attacke erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt

Dreizack (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Dreizack (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stein	200 HF	280 S	einf

Waffenvorteil: Die Abzüge für den Kampf im Wasser sinken um 2. Das Manöver Entwaffnen ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 und mehr richtet der Dreizack -1 TP an.

Dreschflegel (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Dreschflegel (2H, i)	1W6+2	GE/KK 15	-2/-1	lang	1,75 Stein	200 HF	30 S	prim

Waffenvorteil: Schilde können gegen den Dreschflegel nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen.

Waffennachteil: Angriffe mit dem Dreschflegel gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als möglicher Patzer und es muss ein Bestätigungswurf erfolgen. Mit dem Dreschflegel kann das Manöver Auf Distanz halten nicht genutzt werden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 151).

Dschadra (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Dschadra (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	2 Stein	200 HF	60 S	prim

Waffenvorteil: Das Dschadra kann vom Rücken eines Reittiers eingesetzt werden, auch für einen Sturmangriff.

Waffennachteil: Das Manöver Zu Fall bringen ist um 1 erschwert.

Efferdbart (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Efferdbart (2H)	1W6+3	GE/KK 15	0/+1	lang	2 Stein	160 HF	100 S	einf

Anmerkung geweiht (Efferd), nur von Efferdgeweihten erwerbbar.

Waffenvorteil: Gegen Wesen, die über Tentakel oder Fangarme verfügen (z. B. Krakenmolch, Dekapus), richtet der Efferdbart +1 TP an. Die Abzüge für den Kampf im Wasser sinken um 2. Das Manöver Entwaffnen ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet der Efferdbart -2 TP an.

Elfenspeer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elfenspeer (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	1,25 Stein	200 HF	120 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Glefe (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Glefe (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	2 Stein	200 HF	50 S	prim

Waffenvorteil: Ein Kämpfer mit einer Glefe kann mit mindestens einem weiteren gleichbewaffneten Kämpfer einen Wall bilden. Der Kampfpartner darf sich maximal einen halben Schritt neben ihm befinden und muss in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Solange die Bedingungen erfüllt sind, kann der Wall aus beliebig vielen Kämpfern bestehen. Alle Kämpfer, die diesen Wall bilden, erhalten einen Bonus von +1 auf PA. Führen die Kämpfer stattdessen gemeinsam das Manöver Sturmangriff aus, verfällt der Bonus auf die PA, aber sie richten mit der Glefe jeweils zusätzlich +1 TP an (siehe Regelwerk Seite 249).

Waffennachteil: Wendet der Träger die Sonderfertigkeit Pikenwall (siehe Aventurisches Kompendium Seite 154) an, ist seine AT zusätzlich um 1 erschwert.

Gratenfelser Ahlspieß (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gratenfelser Ahlspieß (2H)	1W6+3	GE/KK 14	0/-1	lang	3,5 Stein	150 HF	120 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber einem Gratenfelser Ahlspieß einen Malus von -1 RS.

Waffennachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter erleidet der Träger des Gratenfelser Ahlspieß einen Malus von 2 auf PA.

Hakenspieß (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Hakenspieß (2H)	1W6+3	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stein	180 HF	70 S	einf

Waffenvorteil: Der Hakenspieß erlaubt es, das Manöver Herunterstoßen (siehe Aventurisches Kompendium Seite 153) um 2 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.

Hellebarde (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Hellebarde (2H)	1W6+6	GE/KK 15	0/-2	lang	2,5 Stein	200 HF	160 S	einf

Waffenvorteil: Die durch eine beengte Umgebung (siehe Regelwerk Seite 238) verursachten Abzüge auf AT und PA sinken um jeweils 2.

Waffennachteil: Das Manöver Pikenwall ist um 2 erschwert (siehe Aventurisches Kompendium Seite 154).

Hirtenstab (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Hirtenstab (2H)	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stein	150 HF	10 S	prim

Waffenvorteil: Der Träger eines Hirtenstabs kann das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Das Manöver Sturmangriff ist um 1 erschwert.

Holzspeer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Holzspeer (2H)	1W6+2	GE/KK 15	0/0	lang	1 Stein	150 HF	1 S	prim

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 2 oder niedriger richtet der Holzspeer +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet der Holzspeer -1 TP an.

Jagdspiess (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Jagdspiess (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	1,75 Stein	200 HF	80 S	einf

Waffenvorteil: Wer sich aus dem Manöver Festnageln befreien will, erleidet eine Erschwernis von 1 auf die Probe auf Kraftakt (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152). Gegen Tiere der Größenkategorie mittel und groß richtet ein Jagdspiess +1 TP an.

Waffennachteil: Bei einem erfolgreichen Manöver Festnageln gegen ein Tier muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 5-6 muss eine Probe auf Kraftakt gelingen, sonst zerbricht der Jagdspiess.

Kampfstab (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kampfstab (2H)	1W6+2	GE/KK 15	0/+2	lang	1 Stein	150 HF	40 S	prim

Waffenvorteil: Das Manöver Zu Fall bringen ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Das Manöver Sturmangriff ist um 1 erschwert.

Krakensilberspeer

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Krakensilberspeer	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	2,25 Stn	200 HF	80 S	komp (2 AP)

Krakensilberstab

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Krakensilberstab	1W6+3	GE/KK 15	-1/-1	lang	0,75 Stn	180 HF	10- 400 S (je nach Ladung) bei entsprechenden Käufern	

Kriegsflagel (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegsflagel (2H)	1W6+4	GE/KK 15	-1/-1	lang	2 Stein	200 HF	50 S	prim

Waffenvorteil: Schilde können gegen den Kriegsflagel nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen.

Waffennachteil: Angriffe mit dem Kriegsflagel gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als möglicher Patzer und es muss ein Bestätigungswurf erfolgen. Mit dem Kriegsflagel kann das Manöver Auf Distanz halten nicht genutzt werden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 151).



Magierstab, lang (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Magierstab, lang (2H)	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stein	150 HF	80 S	prim

Anmerkung Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.

Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers Vorstoß ist nicht möglich.

Mistgabel (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Mistgabel (2H, i)	1W6+2	GE/KK 15	-1/-2	lang	1,5 Stein	180 HF	55 S	einf

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Neckerdreizack (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Neckerdreizack (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stein	150 HF	80 S	einf

Waffenvorteil: Die Abzüge für den Kampf im oder unter Wasser sinken auf 0. Das Manöver Entwaffnen ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: An Land richtet der Neckerdreizack -1 TP an.

Neethaner Langaxt (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Neethaner Langaxt (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stein	180 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Wuchtschlag richtet zusätzlich +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um 2 erschwert.

Nordmärker Mordaxt (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Nordmärker Mordaxt (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	2,25 Stein	180 HF	140 S	einf

Waffenvorteil: Kämpfer mit Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen und Schwerter erleiden gegen Träger der Nordmärker Mordaxt einen Malus von 1 auf PA. Das Manöver Schildspalter lässt sich mit der Nordmärker Mordaxt durchführen, auch wenn die Kampftechnik Stangenwaffen dies eigentlich nicht gestattet.

Waffennachteil: Das Manöver Pikenwall (siehe Aventurisches Kompendium Seite 154) ist mit der Nordmärker Mordaxt um 1 Punkt zusätzlich erschwert.

Pailos (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Pailos (2H)	2W6+3	GE/KK 15	-1/-2	lang	4,5 Stein	180 HF	300 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: Der Pailos erlaubt es, das Manöver Rundumschlag um 1 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.

Partisane (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Partisane (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	3,75 Stein	200 HF	100 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: Die Partisane erlaubt es, das Manöver Festnageln (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 2 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.

Rimkur (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Rimkur (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	2,25 Stein	150 HF	250 S	komp (1 AP)

Waffenvorteil: Statt mit dem Axtblatt anzugreifen, kann der Held auch die Dornenspitze verwenden. Die Dornenspitze verursacht 1W6+4 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS. Die Manöver Festnageln und Zu Fall bringen sind um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird die Rimkur von Nichtachaz geführt, erhält sie einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Saufeder (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Saufeder (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	1,75 Stein	200 HF	100 S	einf

Waffenvorteil: Wer sich aus dem Manöver Festnageln befreien will, erleidet eine Erschwernis von 2 auf die Probe auf Kraftakt und +2 TP pro Kampfrunde zusätzlich (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152).

Waffennachteil: Im Nahkampf wird die Saufeder nicht in der Reichweite lang geführt, sondern in der Reichweite mittel. Im Reiterkampf gilt sie weiterhin als Waffe mit der Reichweite lang.

Schnitter (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schnitter (2H)	1W6+5	GE/KK 15	-1/-1	lang	2 Stein	130 HF	80 S	prim

Waffenvorteil: Wird mit einem Schnitter das Manöver Vorstoß angewendet, steigt die AT um 1 weiteren Punkt.

Waffennachteil: Das Manöver Sturmangriff kann um 1 erschwert ausgeführt werden.

Sense (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Sense (2H, i)	1W6+3	GE/KK 16	-2/-1	lang	3,5 Stein	200 HF	40 S	prim

Waffenvorteil: Mit der Sense kann das Manöver Zu Fall bringen ausgeführt werden, auch wenn der Held die entsprechende Sonderfertigkeit nicht beherrscht (siehe Regelwerk Seite 250). Allerdings erleidet der Held dabei eine Erschwernis von 6 statt nur von 4 auf die AT. Besitzt der Held die SF, kann er das Manöver regulär ausführen.

Waffennachteil: Wer mit einer Sense eine Attacke oder Parade ausführt, darf sich in der laufenden KR nur mit halber GS fortbewegen.

Spealleagh (Windhager Sichelspeer) (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Spealleagh (2H, i) (Windhager Sichelspeer)	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	mittel	2 Stein	150 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Spealleagh sinkt die Erschwernis für weitere Paraden in der gleichen Kampfrunde (siehe Regelwerk Seite 232) um insgesamt 1. Gegen fliegende Gegner erhält der Träger eines Spealleagh einen Bonus von +1 AT und +1 PA. Gegner, die in vorteilhafter Position aufgrund von Höhenunterschieden zum Spealleagh-Träger sind, bekommen keinen Bonus auf AT.

Waffennachteil: Führt der Träger eines Spealleagh das Manöver Wuchtschlag aus, sinken die zusätzlichen TP um insgesamt 1. Bereits eine gewürfelte 19 bei der Attacke erfordert einen Bestätigungswurf, ob es zu einem Patzer kommt.

Speer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Speer (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stein	200 HF	45 S	prim

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Stoßspeer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Stoßspeer (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	3,75 Stein	200 HF	100 S	einf

Waffenvorteil: Der Stoßspeer erlaubt es, das Manöver Festnageln um 1 erleichtert auszuführen. Wer sich aus dem Manöver Festnageln befreien will, erleidet eine Erschwernis von 2 auf die Probe auf Kraftakt (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152).

Waffennachteil: Im Nahkampf wird der Stoßspeer nicht in der Reichweite lang geführt, sondern in der Reichweite mittel. Im Reiterkampf gilt sie weiterhin als Waffe mit der Reichweite lang.

Sturmsense (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Sturmsense (2H)	1W6+5	GE/KK 16	-1/-1	lang	1,75 Stein	200 HF	60 S	prim

Waffenvorteil: Ein Kämpfer mit einer Sturmsense kann mit mindestens einem weiteren gleichbewaffneten Kämpfer einen Sensenwall bilden. Dieser darf sich maximal einen halben Schritt neben ihm befinden und muss in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Solange die Bedingungen erfüllt sind, kann der Wall aus beliebig vielen Kämpfern bestehen. Alle Kämpfer, die diesen Wall bilden, erhalten einen Bonus von +1 auf PA. Führen die Kämpfer stattdessen gemeinsam das Manöver Sturmangriff aus, verfällt der Bonus auf die PA, aber sie richten mit der Sturmsense jeweils zusätzlich +1 TP an (siehe Regelwerk Seite 249).

Waffennachteil: Richtet die Sturmsense 10 oder mehr TP bei einem einzigen Angriff an, so muss überprüft werden, ob sich die Sichelklinge ablöst. Bei 1 auf 1W6 löst sich die Klinge, und der Held kann nur noch mit dem Holzstab weiterkämpfen (Werte wie Knüppel). Um die Klinge wieder zu befestigen, ist eine Probe auf Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten) +3, 5 Minuten, beliebig viele Versuche, notwendig.

Tiefendorn (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tiefendorn (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	lang	2 Stn	200 HF	80 S	einf

Anmerkung geweiht (Numinoru), unter Wasser gilt ein AT/PA-Mod von +2/+1; solange der Träger die Waffe in den Händen hält, kann er unter Wasser atmen

Usascoall (Albernische Speißaxt)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Usascoall (Albernische Speißaxt)	1W6+5	GE/KK 14	0/-2	lang	2,5 Stein	200 HF	160 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Herunterstoßen (siehe Aventurisches Kompendium Seite 153) ist nur um 2 erschwert (statt 4).

Waffennachteil: Wendet der Träger die Sonderfertigkeit Pikenwall (siehe Aventurisches Kompendium Seite 154) an, ist seine AT zusätzlich um 2 erschwert.

Wanderstab (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wanderstab (2H)	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stein	150 HF	10 S	prim

Waffenvorteil: Das Manöver Zu Fall bringen ist um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Das Manöver Sturmangriff ist um 1 erschwert.

Wurmspieß (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Wurmspieß (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stein	180 HF	120 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Der Wurmspieß erlaubt es, das Manöver Festnageln (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 2 erleichtert auszuführen.

Waffennachteil: Wird ein Wurmspieß von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Das Manöver Finte ist um 1 erschwert.

Xorloscher Wurmspieß (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Xorloscher Wurmspieß (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/-3	lang	4,5 Stein	180 HF	150 S	komp (2 AP)

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Erzzwerge angehören.

Waffenvorteil: Das Manöver Festnageln (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) ist um 1 erleichtert. Gegen Drachen verursacht der Xorloscher Wurmspieß +1 TP.

Waffennachteil: Wird ein Xorloscher Wurmspieß von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP.

Zauberstab aus Steineiche (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zauberstab aus Steineiche (2H)	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	1 Stein	150 HF	380 S	prim

Waffenvorteil: Der Stab ist resistent gegen Feuer. Sogar Drachenfeuer macht ihm nichts aus. Der Stabzauber Flammenschwert kostet bei der Aktivierung nur 2 statt 3 AsP und belegt nur 6 Punkte Volumen statt 7 (siehe Regelwerk Seite 270).

Waffennachteil: Wird der Träger des Stabes von einem Blitz getroffen, gleich ob natürlichen Ursprungs oder von einer übernatürlichen Quelle wie einem Zauber oder einer Liturgie, so erleidet der durch den Stab zusätzlich +3 TP, selbst wenn er durch die Ursache eigentlich keinen Schaden erleiden würde.

Zauberstecken, lang (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zauberstecken, lang (2H)	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stein	150 HF	60 S	prim

Anmerkung Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.

Waffenvorteil: Der Träger eines Magierstabs kann das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) um 1 erleichtert durchführen.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers Vorstoß ist nicht möglich.

Zweililien (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zweililien (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/+2	mittel	2 Stein	150 HF	200 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Beim Einsatz einer Zweililie sinkt die Erschwernis für weitere Paraden in der gleichen Kampfrunde (siehe Regelwerk Seite 232) um insgesamt 1.

Waffennachteil: Führt der Träger einer Zweililie das Manöver Wuchtschlag aus, sinken die zusätzlichen TP um insgesamt 1.



Zweihandhiebaffen

Barbarenstreitaxt (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Barbarenstreitaxt (2H)	2W6+4	KK 13	0/-4	mittel	3,5 Stein	120 HF	175 S	einf

Waffenvorteil: Erzielt der Träger einer Barbarenstreitaxt einen Kritischen Erfolg oder richtet gegen einen Feind 14+ SP an, so müssen alle Gegner in Angriffsdistanz eine Probe auf Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) erschwert um 1 ablegen. Bei Misslingen erhält ein Gegner 1 Stufe Furcht für 5 KR.

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke oder Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Brechstange (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Brechstange (2H, i)	1W6+3	KK 13	-1/-3	mittel	6 Stein	100 HF	38 S	prim

Waffenvorteil: Wurde mit der Brechstange erfolgreich pariert, würfle mit 1W6. Bei einer 1 hat sich die Waffe des Gegners kurz am gebogenen Ende der Brechstange verhakt, was zu einer Erschwernis von 1 auf AT für den Gegner in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Eisenhuetter Kriegshammer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Eisenhuetter Kriegshammer	1W6+6	KK 14	0/-2	mittel	4 Stein	130 HF	280 S	einf

Waffenvorteil: Mit dem Eisenhuetter Kriegshammer kann man das Manöver Zu Fall bringen ausführen, auch wenn die Kampftechnik Zweihandhiebaffen dies eigentlich nicht gestattet. Das Manöver Wuchtschlag (oder ein Manöver, für das der Wuchtschlag eine Voraussetzung ist) kann Platten- und Gestechrüstungen verbeulen. Für jeweils 12 volle erlittene TP erleidet der Träger eine kumulative Erschwernis von -1 auf AT, Verteidigung und GS, bis die Rüstung wieder repariert wurde (Probe auf Metallbearbeitung +2, 30 Minuten).

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer bei AT oder PA erhält der Träger zusätzlich eine Stufe Betäubung.

Felsspalter (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Felsspalter (2H)	2W6+2	KK 13	0/-2	mittel	3 Stein	120 HF	200 S	komp (3 AP)

Anmerkung Um den Felsspalter bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: Das Manöver Hammerschlag ist mit dem Felsspalter um 1 erleichtert. Beim Manöver Zertrümmern werden 2W6 statt 1W6 gewürfelt. Das höhere Würfelergebnis wird zu den TP addiert.

Waffennachteil: Wird der Felsspalter von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Bei den Manövern Wuchtschlag und Hammerschlag verkeilt sich der Felsspalter bei einem unbestätigten Patzer. Der Träger des Felsspalters muss eine Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) bestehen, um die Waffe wieder herauszuziehen. Eine Probe dauert 1 freie Aktion.

Gruufhai (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gruufhai (2H)	1W6+6	KK 13	-1/-3	mittel	4,5 Stein	120 HF	120 S	einf

Waffenvorteil: Die Manöver Wuchtschlag und Hammerschlag sind um 2 erleichtert.

Waffennachteil: Wird der Gruufhai von Nichtorks geführt, erhält er einen Malus von -1 auf AT, PA und TP. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke oder Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Holzfälleraxt (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Holzfälleraxt (2H, i)	2W6+1	KK 13	0/-4	mittel	4 Stein	110 HF	80 S	prim

Waffenvorteil: Gegen Pflanzen richtet eine Holzfälleraxt +2 TP an und der Schaden gegen hölzerne Gegenstände steigt um 4 TP.

Waffennachteil: Gegen Gegner mit RS 5 und mehr richtet eine Holzfälleraxt -2 TP an.

Korspieß (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Korspieß (2H)	1W6+6	KK 13	0/-3	lang	3,5 Stein	180 HF	400 S	komp (3 AP)

Anmerkung geweiht (Kor), Waffe ist nur von Korgeweihten erwerbbar. Der Korspieß kann die Sonderfertigkeit Aufspießen, Festnageln und Zu Fall bringen nutzen, auch wenn er keine Stangenwaffe ist.

Waffenvorteil: Die Manöver Hammerschlag, Rundumschlag und Sturmangriff erhalten eine Erleichterung von 1.

Waffennachteil: Das Manöver Verteidigungshaltung verleiht dem Träger des Korspießes nur einen Bonus von +2 VW (statt +4). Nach einem Parade-Patzer wird das Würfelerggebnis eines Bestätigungswurfes um 1 erhöht.

**Kriegshammer (2H)**

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegshammer (2H)	2W6+3	KK 13	0/-3	mittel	3 Stein	120 HF	170 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Magierkugel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Magierkugel (2H)	1W6+1	KK 13	-1/-4	kurz	2 Stein	10 HF	30 S	einf

Anmerkung Um die Magierkugel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.

Muroloscher Zwergenschlägel (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Muroloscher Zwergenschlägel (2H)	1W6+6	KK 13	0/-1	mittel	3 Stein	120 HF	140 S	komp (4 AP)

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerge angehören.

Waffenvorteil: Führt der Träger des Muroloscher Zwergenschlägels das Manöver Wuchtschlag (oder ein Manöver, für das der Wuchtschlag eine Voraussetzung ist) aus, erhält er einen Bonus von +2 TP. In beengter Umgebung (siehe Regelwerk Seite 35/36) erleidet der Träger des Muroloscher Zwergenschlägels nur einen Abzug von 3 auf AT und PA (statt 4).

Waffennachteil: Wird ein Muroloscher Zwergenschlägel von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Die Manöver Finte und Wuchtschlag sind zusätzlich um 1 erschwert.

Shakagra-Kriegshammer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Shakagra-Kriegshammer (2H)	2W6+3	KK 13	0/-3	mittel	2 Stein	120 HF	250 S	?

Spaten (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Spaten (2H, i)	1W6+4	KK 14	-2/-4	mittel	2 Stein	90 HF	8,5 S	prim

Waffenvorteil: Werden mit einem Spaten 10 oder mehr SP verursacht, muss dem Gegner eine Probe auf Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) gelingen, ansonsten erleidet er 1 Stufe Betäubung.

Waffennachteil: Eine erfolgreiche PA mit dem Spaten erschwert wegen der Schwerfälligkeit der Waffe bis zum Ende der nächsten KR die AT des Helden um 2.

Spitzhacke (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Spitzhacke (2H)	1W6+5	KK 13	-1/-5	mittel	2,75 Stein	70 HF	20 S	prim

Waffenvorteil: Rüstungen mit RS 4 und mehr erleiden einen Malus von -1 RS gegen die Spitzhacke.

Waffennachteil: Bei einer misslungenen Attacke mit der Spitzhacke muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 5-6 hat sich die Spitzhacke verkeilt und steckt irgendwo fest. Der Held muss eine Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) bestehen, um sie wieder herauszulösen. Vorher kann er nicht mit der Waffe weiterkämpfen. Der Versuch des Herausziehens kostet 1 Aktion.

Stakaxt (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Stakaxt (2H, i)	1W6+4	KK 13	0/-2	mittel	3 Stein	100 HF	40 S	prim

Waffenvorteil: Der Schaden gegen hölzerne und steinerne Gegenstände steigt um +4 TP.

Waffennachteil: Eine erfolgreiche PA mit der Stakaxt erschwert wegen der Schwerfälligkeit der Waffe bis zum Ende der nächsten KR die AT des Helden um 2.

Troll-Axt

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Troll-Axt	3W6+12	KK 26	0/0	überlang	12 Stein	280 HF	500 S	einf

Anmerkung: Waffe kann nur von großen und riesigen Humanoiden ohne Einschränkung geführt werden.

Vorschlaghammer (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Vorschlaghammer (2H, i)	2W6+1	KK 14	-1/-4	mittel	5 Stein	80 HF	30 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Betäubungsschlag (siehe Aventurisches Kompendium Seite 152) richtet 1W3+1 statt nur 1W3 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Waldwacher Felsspalter (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Waldwacher Felsspalter (2H)	2W6+2	KK 12	0/-3	mittel	3,5 Stein	120 HF	220 S	komp (3 AP)

Anmerkung Um die Waffe bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Ambosszwerge angehören.

Waffenvorteil: Die Manöver Wuchtschlag und Hammerschlag sind um 1 erleichtert.

Waffennachteil: Wird ein Waldwacher Felsspalter von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Bei den Manövern Wuchtschlag und Hammerschlag verkeilt sich der Felsspalter nach einem Patzer. Der Träger des Felsspalters muss eine Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) bestehen, um die Waffe wieder herauszuziehen. Eine Probe dauert 1 freie Aktion.

Warunker Hammer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Warunker Hammer (2H)	1W6+6	KK 14	0/-3	lang	3,75 Stein	150 HF	300 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Aufgrund der verschiedenen Angriffsmöglichkeiten des Warunker Hammers, erhalten Rüstungen mit RS 4 und höher einen Malus von -1 RS.

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke oder Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Zauberkegel

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zauberkegel	1W6+1	KK 13	-1/-4	kurz	2 Stein	10 HF	30 S	prim

Anmerkung Um die Zauberkegel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Scharlatane angehören.

Zwergenschlägel (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zwergenschlägel (2H)	1W6+6	KK 13	0/-1	mittel	3 Stein	120 HF	100 S	komp (3 AP)

Anmerkung Um den Zwergenschlägel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Held nur Abzüge von 2 auf Attacke und Parade. Bei dem Manöver Wuchtschlag II/III richtet ein Zwergenschlägel +1 TP an.

Waffennachteil: Wird der Zwergenschlägel von Nichtzwerge geführt, erhält er einen Malus von -2 auf AT, PA und TP. Das Manöver Finte ist mit dem Zwergenschlägel um 1 erschwert.

Zyklopen-Hammer

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zyklopen-Hammer	2W6+12	KK 22	0/0	überlang	15 Stein	250 HF	700 S	einf

Anmerkung Waffe kann nur von großen und riesigen Humanoiden ohne Einschränkung geführt werden.



Zweihandschwerter

Albernischer Anderthalbhänder (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Albernischer Anderthalbhänder (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	2,25 Stein	140 HF	360 S	einf

Waffenvorteil: In beengter Umgebung erleidet der Träger der Waffe nur Abzüge von -1 auf AT und PA (statt -4 auf AT und PA).

Waffennachteil: Das Manöver Finte ist um zusätzlich 1 erschwert.

Andergaster/Nostrianer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Andergaster/Nostrianer (2H)	2W6+5	KK 14	0/-4	mittel	3,25 Stein	200 HF	400 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: Der Held kann statt der Klinge mit Knauf oder Parierstange angreifen oder verteidigen. Er muss dazu vor seiner Aktion ansagen, dass er den Andergaster/Nostrianer auf diese Art verwenden will. Der Wechsel erfordert 1 freie Aktion. Ein solcher Angriff verursacht 1W6+3 TP und es gilt ein AT-/PA-Mod von 0/-2. Die übrigen Werte ändern sich nicht.

Waffennachteil: Bei beengter Umgebung erleidet der Andergaster Abzüge auf AT/PA von -5/-5, statt -4/-4 (siehe Regelwerk Seite 238). Diese zusätzlichen Abzüge hat der Andergaster aber nur, wenn Hiebe mit der Klinge geführt werden, nicht jedoch unter Verwendung des Waffenvorteils.

Anderthalbhänder (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Anderthalbhänder (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	2 Stein	140 HF	320 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Bannschwert, groß (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bannschwert, groß (2H)	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	2,5 Stein	160 HF	360 S	einf

Anmerkung Um das Bannschwert bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Bastardschwert (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bastardschwert (2H)	1W6+6	KK 13	0/-2	mittel	3 Stein	110 HF	200 S	einf

Waffenvorteil: Das Manöver Vorstoß verleiht dem Träger des Bastardschwerts einen Bonus von +3 AT (statt +2).

Waffennachteil: Das Manöver Verteidigungshaltung verleiht dem Träger des Bastardschwerts nur einen Bonus von +3 VW (statt +4).

Boronssichel (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Boronssichel (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	4 Stein	180 HF	400 S	komp (2 AP)

Waffenvorteil: Mit der Boronssichel kann das Manöver Herunterstoßen (siehe Aventurisches Kompendium Seite 153) ausgeführt werden. Gegen Reittiere richtet die Boronssichel +2 TP an.

Waffennachteil: Im Status Eingengt sind AT und PA mit der Boronssichel zusätzlich um jeweils 2 erschwert.

Doppelkhunchomer (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Doppelkhunchomer (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	2 Stein	130 HF	320 S	einf

Waffenvorteil: Gelingt dem Träger eines Doppelkhunchomers ein Kritischer Erfolg, ist der Bestätigungswurf um 2 Punkte erleichtert.

Waffennachteil: Mit dem Doppelkhunchomer lassen sich keine Finten einsetzen.

Eichhafener/Harmlyner (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Eichhafener/Harmlyner (2H)	2W6+5	KK 14	0/-4	mittel	3,5 Stein	220 HF	440 S	komp (3 AP)

Waffenvorteil: Gegner mit kurzen oder mittleren Waffen erleiden einen Malus von -1 auf AT. Der Held kann statt der Klinge mit Knauf oder Parierstange angreifen oder verteidigen. Er muss dazu vor seiner Aktion ansagen, dass er den Eichhafener/Harmlyner auf diese Art verwenden will. Der Wechsel erfordert 1 freie Aktion. Ein solcher Angriff verursacht 1W6+3 TP und es gilt ein AT-/PA-Mod von -1/-2. Die übrigen Werte ändern sich nicht.

Waffennachteil: Bei beengter Umgebung erleidet der Eichhafener/Harmlyner Abzüge auf AT/PA von -6/-6, statt -4/-4 (siehe Regelwerk Seite 238). Diese zusätzlichen Abzüge hat der Eichhafener/Harmlyner aber nur, wenn Hiebe mit der Klinge geführt werden, nicht jedoch unter Verwendung des Waffenvorteils.

Großer Sklaventod (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Großer Sklaventod (2H)	2W6+3	KK 14	0/-2	mittel	2 Stein	140 HF	320 S	einf

Waffenvorteil: Die Probe auf Einschüchtern (Drohung) bei der Sonderfertigkeit Drohgebärden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 105) ist um 1 erleichtert. Gegen ungerüstete Humanoide mit RS 0 richtet der Große Sklaventod +1 TP an.

Waffennachteil: Wurde mit dem Großen Sklaventod erfolgreich pariert, würfel mit 1W6. Bei einer 5 oder 6 hat sich die Waffe des Gegners kurz verhakt, was zu einer Erschwerung von 1 auf AT für den Helden in der nächsten KR führt. Diese Regel gilt nicht für Angriffe von Unbewaffneten.

Richtschwert (2H, i)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Richtschwert (2H, i)	2W6+6	KK 14	-2/-3	mittel	5 Stein	130 HF	600 S	einf

Waffenvorteil: Erzielt der Träger eines Richtschwerts einen Kritischen Erfolg oder richtet gegen einen Feind 16+ SP an, so müssen alle Gegner in Angriffsdistanz eine Probe auf Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) erschwert um 1 ablegen. Bei Misslingen erhält ein Gegner 1 Stufe Furcht für 5 KR. Spielst du mit den Fokusregeln für Trefferzonen, richtet ein Treffer gegen den Kopf TP x 2 an.

Waffennachteil: Bei einer Attacke kann ein Träger des Richtschwerts bis zum Ende der nächsten KR nicht mehr parieren (nur noch ausweichen).

Rondrakamm (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Rondrakamm (2H)	2W6+2	KK 14	0/-1	mittel	2 Stein	130 HF	340 S	komp (4 AP)

Anmerkung geweiht (Rondra); rondrageweihte Waffen sind nur für Rondrageweihte erwerbbar

Waffenvorteil: Wird das Manöver Windmühle ausgeführt, bekommt der Held einen Bonus von +1 TP (siehe Aventurisches Kompendium Seite 165).

Waffennachteil: Das Manöver Schnellziehen kann nicht ausgeführt werden.



Turnierzweihänder (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turnierzweihänder (2H)	1W6+3	GE/KK 16	0/-2	mittel	2,25 Stein	160 HF	40 S	einf

Anmerkung Bei 9 oder mehr erzielten TP mit nur einem Schlag zerbricht der Turnierzweihänder.

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Tuzakmesser (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tuzakmesser (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	1,75 Stein	130 HF	360 S	komp (4 AP)

Waffenvorteil: Wird das Manöver Hohe Klinge oder Weiter Schwung ausgeführt, bekommt der Held einen Bonus von +1 TP (siehe Aventurisches Kompendium Seite 162/165).

Waffennachteil: Wuchtschläge sind mit dem Tuzakmesser nur um 1 erschwert durchzuführen. Das Manöver Schildspalter richtet 4 TP weniger an.

Zweihänder (2H)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zweihänder (2H)	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	2,5 Stein	160 HF	360 S	einf

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Schilde

Amazonenschild

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Amazonenschild	1W6	KK 16	-5/+2	kurz	3,5 Stein	-	85 S	einf

Anmerkung mittlerer Schild, 35 Strukturpunkte

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Bock

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bock	1W6+2	KK 16	-3/0	kurz	3 Stein	30 HF	80 S	einf

Anmerkung kleiner Schild, 30 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Bock kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 2.

Waffenvorteil: Mit dem Bock kann das Manöver Entwaffnen ausgeführt werden.

Waffennachteil: Mit einem Bock kann das Manöver Schilddeckung nicht ausgeführt werden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 163). Mit dem Bock lassen sich keine Attacken großer Gegner parieren.

Brillanzwergischer Buckler

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Brillanzwergischer Buckler	1W6	KK 16	-3/0	kurz	1 Stein	-	50 S	einf

Anmerkung 25 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Buckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.

Faustschild

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Faustschild	1W6	KK 16	-3/0	kurz	1 Stein	-	40 S	einf

Anmerkung 20 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Buckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Erfolg richtet der Faustschild zusätzlich 1 Stufe Betäubung an.

Waffennachteil: Mit einem Buckler kann das Manöver Schilddeckung nicht ausgeführt werden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 163). Mit dem Faustschild lassen sich keine Attacken großer Gegner parieren.

Großer Lederschild

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Großer Lederschild	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	2,5 Stein	60 HF	45 S	prim

Anmerkung mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers Verteidigungshaltung steigt die PA um 1 weiteren Punkt.

Waffennachteil: Das Manöver Schildstoß (siehe Aventurisches Kompendium Seite 163) richtet mit einem großen Lederschild nur 1 TP an.

Großschild

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Großschild	1W6+1	KK 16	-6/+3	kurz	6 Stein	-	100 S	einf

Anmerkung großer Schild, 30 Strukturpunkte; zusätzlich -1 AT auf die Hauptwaffe

Waffenvorteil: Bei der Abwehr von Pfeilen und Bolzen bekommt der Großschild einen Bonus von +1 PA (nach der Verdopplung des Schild-Paradebonus).

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Gegner des Trägers eines Großschildes immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls einen Großschild, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe Regelwerk Seite 227) zum Tragen. Der Träger eines Großschildes erleidet einen Abzug von 1 auf GS.

Havener Buckler (Vollmetallbuckler)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Havener Buckler (Vollmetallbuckler)	1W6+1	KK 16	-3/0	kurz	1 Stein	25 HF	40 S	komp (2 AP)

Anmerkung 30 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe) Der AT -Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Vollmetallbuckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Erfolg richtet der Vollmetallbuckler zusätzlich 1 Stufe Betäubung an.

Waffennachteil: Mit einem Vollmetallbuckler kann das Manöver Schilddeckung nicht ausgeführt werden (siehe Aventurisches Kompendium Seite 163). Mit dem Vollmetallbuckler lassen sich keine Attacken großer Gegner parieren.

Holzschild

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Holzschild	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	3,5 Stein	-	50 S	prim

Anmerkung kleiner Schild, 20 Strukturpunkte

Waffenvorteil: keine

Waffennachteil: keine

Lederschild								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Lederschild	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	2 Stein	-	30 S	prim
Anmerkung		kleiner Schild, 15 Strukturpunkte						

Waffenvorteil: Bei Einsatz des Manövers Verteidigungshaltung steigt die PA um 1 weiteren Punkt.

Waffennachteil: Das Manöver Schildstoß richtet mit einem Lederschild nur 1 TP an.

Shakagra-Buckler								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Shakagra-Buckler	1W6	KK 15	-3/+1	kurz	3 Stein	-	250 S	?

Shakagra-Langschild								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Shakagra-Langschild	1W6+1	KK 16	-5/+3	kurz	5 Stein	-	500 S	?

Thorwalerschild								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Thorwalerschild	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	4,5 Stein	-	70 S	einf
Anmerkung		mittlerer Schild, 25 Strukturpunkte						

Waffenvorteil: Wird der Thorwalerschild zusammen mit einer anderen Waffe mit dem Manöver Sturmangriff eingesetzt, so erhält die andere Waffe einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Auf dem Rücken eines Reittiers lässt sich nur der einfache Schild-Bonus einsetzen.

Turmschild								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turmschild	1W6+1	KK 16	-6/+3	kurz	7 Stein	-	120 S	einf
Anmerkung		großer Schild, 50 Strukturpunkte; zusätzlich -2 AT auf die Hauptwaffe; verbirgt sich ein Kämpfer hinter dem Turmschild, so ist er gegen feindliche Fernkampfangriffe von vorne geschützt, ohne dass er eine Probe auf Schild-PA ablegen muss. Allerdings kann er sich dann nicht mit dem Schild fortbewegen. Um den Schild wieder anzuheben und sich mit ihm zu bewegen, benötigt der Held 1 Aktion, kann aber dann sofort auch wieder regulär getroffen werden.						

Waffenvorteil: Bei der Abwehr von Pfeilen und Bolzen bekommt der Turmschild einen Bonus von +2 PA (nach der Verdopplung des Schild-Paradebonus).

Waffennachteil: Verfügen zwei Kämpfer über den gleichen INI-Wert, schlägt der Gegner des Trägers eines Turmschildes immer zuerst zu. Führt der Gegner ebenfalls einen Turmschild, kommen die normalen Regeln zur Reihenfolge des Handelns (siehe Regelwerk Seite 227) zum Tragen. Nach einem bestätigten Patzer bei einer Attacke erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung. Der Träger eines Großschildes erleidet einen Abzug von 2 auf GS.

Turnierschild								
	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Turnierschild	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	3,5 Stein	-	30 S	einf
Anmerkung		kleiner Schild, 25 Strukturpunkte, bei der Tjoste gilt für den Turnierschild ein Parade-Bonus von +2						

Waffenvorteil: keiner

Waffennachteil: keiner

Verstärkter Holzschild

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Verstärkter Holzschild	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	4 Stein	70 HF	25 S	einf

Anmerkung kleiner Schild, 30 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Beim Manöver Schildstoß ist die Probe auf Krafttakt (Drücken & Verbiegen) um 1 erleichtert (siehe Aventurisches Kompendium Seite 163).

Waffennachteil: Nach einem bestätigten Patzer bei einer Parade erhält der Träger zusätzlich 1 Stufe Betäubung.

Walschild

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Walschild	1W6+1	KK 16	-5/+2	kurz	3,5 Stein	-	85 S	einf

Anmerkung mittlerer Schild, 20 Strukturpunkte; Waffe ist nur von Swafnirgeweiheten erwerbbar

Waffenvorteil: Wird der Walschild zusammen mit einer anderen Waffe mit dem Manöver Sturmangriff eingesetzt, so erhält die andere Waffe einen Bonus von +1 TP.

Waffennachteil: Auf dem Rücken eines Reittiers lässt sich nur der einfache Schild-Bonus einsetzen.



Einmalige Waffen

Guldebrandt (Zweihandschwert)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Guldebrandt	1W6+8	KK 13	+1/-1	mittel	3,5 Stein	125 HF	unbezahlbar-	

Anmerkung Guldebrandt ist unzerbrechlich und setzt keinen Rost an. Orks erleiden 1 Stufe Schmerz für 1 Stunde, wenn sie mindestens 1 SP durch Guldebrandt erleiden. Diese Zustandsstufen sind kumulativ.

Waffenvorteil: Das Manöver Vorstoß verleiht dem Träger Guldebrandts einen Bonus von +3 AT (statt +2).

Waffennachteil: Das Manöver Verteidigungshaltung verleiht dem Träger Guldebrandts nur einen Bonus von +3 VW (statt +4).

Opallöwin (Zweihandschwert)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Opallöwin	2W6+5	KK 14	0/-2	mittel	2 Stein	165 HF	unbezahlbar-	

Anmerkung Alle 24 Stunden kann der Träger der Opallöwin 1W6 würfeln. Bei 1-3 regeneriert er 1W3 LeP.

Waffenvorteil: Wird das Manöver Hohe Klinge oder Weiter Schwung ausgeführt, bekommt der Held einen Bonus von +1 TP (siehe Aventurisches Kompendium Seite 162/165).

Waffennachteil: Wuchtschläge sind mit der Opallöwin nur um 1 erschwert durchzuführen. Das Manöver Schildspalter richtet 4 TP weniger an.

Skorpionspieß (Stangenwaffen)

	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Der Skorpionspieß	1W6+5	GE/KK 15	+1/-1	lang	1,8 Stein	200 HF	bis zu 5.000 S -	

Anmerkung magisch (50 % Enduriumlegierung), der Giftkanal kann mit 1 Anwendung Waffengift gefüllt werden, die Waffe erzeugt bei Ashulab (siehe Abenteuer Der Dunkle Mhanadi) Furcht I

Besonderheiten Wird das Ritual Bylmareshs Macht binden (siehe Abenteuer Der Dunkle Mhanadi) vollzogen, erzeugt die Waffe bei Ashulab (siehe Abenteuer Der Dunkle Mhanadi) eine Empfindlichkeit (TP 2W6+10) und Furcht II.

WAFFENAUSRÜSTUNG



Bolzenschuss-Torsionswaffe

Regel: Der Schaden der Waffe erhöht sich um +2 TP, die Reichweite sich um 10 %. Die Waffe kann keine Kugeln mehr verschießen und kann kein Repetier-Magazin verwenden.

Kosten: +100 % der ursprünglichen Waffe, Pfeile kosten das Doppelte von Kugeln

Waffen: Armbrüste, die als Munitionsart Kugeln verwenden

Dornenspitze

Regel: Die Spitze verursacht 1W6+3 TP. Rüstungen mit RS 4 oder mehr erleiden dadurch einen Malus von -2 auf RS.

Kosten: 50 Silbertaler

Waffen: Streitaxt

Einkerbung

Regel: Der Schaden der Waffe erhöht sich um +1 TP. Die Probe auf FK ist um 1 erschwert.

Kosten: Preis x 2

Waffen: Armbrüste, die als Munitionsart Kugeln verwenden

Gehänge

Regel: Wer ein Gehänge benutzt, der benötigt keine zusätzlichen Aktionen, um eine Hieb- oder Zweihandhieb- waffe bereitzumachen.

Kosten: 5 Silbertaler

Waffen: Kampftechniken Hieb- und Zweihandhieb- waffen, Zweihandschwerter

Gehärtete Pfeile und Bolzen

Regel: Der Schaden der Waffe erhöht sich um +1 TP.

Kosten: Preis x 4

Waffen: Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen, Kriegspfeile und -bolzen, Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen, Pferde- Pfeile und -bolzen

Gute Federn

Regel: Die Reichweite erhöht sich um 10 %.

Kosten: Preis x 2

Waffen: alle Pfeil- und Bolzentypen, bis auf Brandpfeile und -bolzen und Sehnenschneider-Pfeile und -Bolzen,

Gute Federn lässt sich nicht mit der Ausstattung Improvi- sierte Brandpfeile und -bolzen kombinieren

Gürtelhalter

Regel: Benutzt der Held einen Gürtelhalter, dann kann er die Ladezeit bei den meisten Armbrüsten um 2 Aktionen reduzieren (vor weiteren Abzügen durch die Sonderfer- tigkeit Schnellladen).

Kosten: 40 Silbertaler

Waffen: Armbrüste (nur Modelle, die mindestens 5 Aktio- nen Ladezeit aufweisen)

Hüftköcher

Regel: Wenn ein Held keinen Hüftköcher griffbereit umgeschallt hat, so steigt die Ladezeit um 1 Aktion, wenn er seine Waffe (also beispielsweise Pfeile oder Wurfspeere) bereitmachen will. Ein Hüftköcher reduziert darüber hinaus auch die Ladezeiterhöhung von einem Reittier aus um 1 Aktion (siehe Seite 122).

Kosten: 25 Silbertaler

Waffen: Bögen, Wurfspeere

Improvisierte Brandpfeile und -bolzen

Regel: Die Reichweitenangaben der Fernkampfaffen sind bei einem improvisierten Brandgeschoss halbiert. Die TP der Waffe sind halbiert. Bei einem Treffer entzündet sich brennbares Material bei 1-2 auf dem W6. Dazu zählt nach Meisterentscheid auch die Kleidung eines Helden, sodass er zu Beginn der nächsten KR an dem Status Brennend auf kleiner Fläche leidet. Das Geschoss lässt sich nicht wiederverwenden.

Kosten: Preis x 2

Waffen: alle Pfeil- und Bolzentypen bis auf Brandpfeile und -bolzen,

Improvisierte Brandpfeile und -bolzen lässt sich nicht mit der Ausstattung Gute Federn kombinieren

Köcher

Regel: Wenn ein Held keinen Köcher griffbereit umgeschallt hat, so steigt die Ladezeit um 1 Aktion, wenn er seine Waffe (also beispielsweise Pfeile oder Wurfspeere) bereitmachen will.

Kosten: 15 Silbertaler

Waffe: Bögen, Wurfspeere

Lederriemen

Regel: Das Manöver Entwaffnen ist gegen den Helden mit einer Waffe mit Lederriemen schwerer auszuführen. Eine Parade, um das Entwaffnen zu verhindern, ist um 1 erleichtert.

Kosten: 5 Silbertaler

Waffe: alle Waffen, die über einen Griff verfügen, der mit Leder umwickelt werden kann

Lederschlaufe

Regel: Bei einem Patzer erleidet der Held nur 1W6 SP. Spielst du mit der Optionalregel der Patzertabellen, so kann das Ergebnis Waffe verloren ignoriert werden. Der Patzer hat dann keine Auswirkungen. Die Lederschlaufe hat keinen Einfluss auf das Manöver Entwaffnen.

Kosten: 5 Silbertaler

Waffen: Kampftechnik Hiebaffen (vor allem Streitäxte und Streitkolben)

Munitionstasche

Regel: Wenn ein Held keine Munitionstasche griffbereit umgeschallt hat, so steigt die Ladezeit um 1 Aktion, wenn er seine Waffe (also Bolzen) bereitmachen will.

Kosten: 15 Silbertaler

Waffen: Armbrüste

Repetier-Magazin

Regel: Die Fernkampfaffe benötigt nur noch die Hälfte der LZ, solange noch Munition im Repetier-Magazin enthalten ist. Das aufgesetzte Repetier-Magazin kann entweder 3 oder 7 Kugeln aufnehmen. Um das gesamte Magazin zu wechseln, benötigt der Schütze 6 Aktionen, das Nachladen einer einzelnen Kugel dauert so lange, wie die LZ normalerweise bei der Waffe dauert +1 Aktion.

Kosten: 120 Silbertaler für 3er-Magazin, 350 Silbertaler für 7er-Magazin

Waffen: Armbrüste, die als Munitionsart Kugeln verwenden

Scheide

Regel: Wer eine Scheide benutzt, der benötigt keine zusätzlichen Aktionen, um einen Dolch, eine Fechtwaffe oder ein Schwert bereit zumachen.

Kosten: 12 Silbertaler (Schwertscheide), 10 Silbertaler (Fechtweffenscheide), 5 Silbertaler (Dolchscheide)

Waffen: Kampftechniken Dolche, Fechtaffen, Schwerter

Schwärzen

Regel: Geschwärzte Waffen verleihen dem Helden eine Erleichterung von 1 bei Proben auf Verbergen (Gegenstände verbergen), wenn die Waffe in der Dunkelheit wahrgenommen werden soll. Der Zustand hält 1 Stunde an, kann aber jederzeit mit einem feuchten Tuch abgewischt werden.

Kosten: 5 Silbertaler

Waffen: alle Waffen mit einer Metallfläche

Waffenpflegeset

Regel: Das Waffenpflegeset hat nur einen regeltechnischen Effekt, wenn du mit Waffenbruchfaktor spielst. Mit einem Waffenpflegeset kann ein Held die erste Stufe Beschädigung einer Waffe aufheben. Er muss dazu nicht die Fähigkeit besitzen, die Waffe herstellen zu können, aber er muss eine Probe auf das Herstellungstalent, beispielsweise Metall- oder Holzbearbeitung, ablegen. Gelingt die Probe, so wird die Beschädigungsstufe aufgehoben. Sollte die Waffe mehr als nur 1 Stufe Beschädigung aufweisen, kann der Held nicht von der Wirkung des Waffenpflegesets profitieren.

Kosten: 1 Silbertaler

Waffen: alle Waffen mit Metallklingen oder -spitzen

Widerhaken-Pfeile und -Bolzen

Regel: Verursacht das Widerhaken-Geschoss SP, steckt es im Körper des Ziels fest. Ein steckenbleibendes Widerhakengeschoss verursacht alle 5 Minuten 1 SP. Um es zu entfernen muss entweder das Geschoss mit Kraft herausgezogen (1W6+2 SP) oder vorsichtig mit einer Probe auf Heilkunde Wunden herausgelöst werden. Eine misslungene Probe verursacht 1W3 SP, dauert aber auch nur 1 Minute. Das Geschoss lässt sich nach einem erfolgreichen Treffer nicht mehr wiederverwenden.

Kosten: Preis x 3

Waffen: Jagdpfeile und -bolzen, Kettenbrecher-Pfeile und -Bolzen, Kriegspfeile und -bolzen, Panzerbrecher-Pfeile und -Bolzen, Pferde-Pfeile und-bolzen, Sehenscheider-Pfeile und -Bolzen

SPEZIELLE REGELN DER KAMPFTECHNIKEN



Besonderheiten: An dieser Stelle sind spezielle Regeln für diese Kampftechnik aufgeführt, die für alle Waffen dieser Kategorie gelten.

Leiteigenschaft: Die Leiteigenschaft der jeweiligen Kampftechnik beeinflusst sowohl den Paradowert als auch den Schadensbonus. Bei manchen Kampftechniken kann man aus mehreren möglichen Leiteigenschaften wählen. Sie bieten die Möglichkeit, durch besonders hohe Fingerfertigkeit, Gewandtheit oder Körperkraft zusätzlichen Schaden zu verursachen, und gewähren zudem pro vollen 3 Punkten über 8 in der entsprechenden Eigenschaft je einen Bonus von 1 auf den Parade- (oder Fernkampf-)Wert. Sie haben weder Schadensschwelle noch Schadensbonus.

Steigerungsfaktor: Steigerungskosten der Kampftechnik

Je nach Kampftechnik kann ein Held außerdem durch seine Leiteigenschaft einen Bonus auf seine Trefferpunkte erhalten. Bei allen Nahkampfwaffen ist eine Schadensschwelle angegeben. Besitzt der Träger der Waffe mehr Punkte in seiner Leiteigenschaft als die Schadensschwelle beträgt, so erzielt er bei jedem erfolgreichen Treffer pro Punkt über der Schadensschwelle 1 Trefferpunkt Schadensbonus. Die jeweilige Schadensschwelle wird bei den einzelnen Waffen angegeben.

Fernkampftechniken

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor B: Armbrüste, Blasrohre, Feuerspeien, Schleudern, Wurfaffen

Steigerungsfaktor C: Bögen, Diskusse



Nahkampftechniken

Dolche

Besonderheiten: Mit Dolchen können Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter nicht pariert werden.

Leiteigenschaft: Gewandtheit

Steigerungsfaktor: B

Fechtwaffen

Besonderheiten: Mit Fechtwaffen können Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen und Zweihandschwerter nicht pariert werden. Proben auf Verteidigung gegen Fechtwaffen-Attacken sind um 1 erschwert.

Leiteigenschaft: Gewandtheit

Steigerungsfaktor: C

Fächer

Besonderheiten: Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion. Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, Geschosse (Bolzen, Pfeile, Kugeln, Wurfdolche – und Scheiben u. Ä., nicht aber Wurfspeere und -äxte) wie mit einem Schild zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1. Mit einem offenen Fächer können nur Nahkampfangriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen pariert werden sowie Fernkampftechniken (siehe oben). Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen. Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer Kettenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.

Leiteigenschaft: Gewandtheit

Steigerungsfaktor: C

Hieb Waffen

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Kettenwaffen

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Kugeln kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Kettenwaffen um 2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Kettenwaffen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit Kettenwaffe gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Kettenwaffen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor:

Lanzen

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: B

Peitschen

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Peitschen um 2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Peitschen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit Peitschen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Peitschen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Raufen

Besonderheiten: Unbewaffnete erleiden bei einer erfolgreichen Parade mit Raufen gegen Bewaffnete trotzdem den vollen Schaden (und sollten stattdessen besser ausweichen). Wird eine Raufenattacke mit einer Waffe abgewehrt, erleidet der Angreifer den halben Waffenschaden der Waffe des Gegners. Mittels Raufen richtet ein Kämpfer grundsätzlich einen Schaden von 1W6 TP an, der aber wie üblich über die Leiteigenschaft modifiziert werden kann.

Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft

Steigerungsfaktor: B

Schilde

Besonderheiten: Der Attacke- und Paradowert von Schilden wird wie bei allen anderen Kampftechniken auch berechnet. Die Parade mit der Kampftechnik Schilde ist jedoch um den doppelten Parade-Bonus des jeweiligen Schildes modifiziert und erleidet keine Abzüge durch das Führen mit der falschen Hand. Fernkampfangriffe und Attacken großer Gegner können mit einem Schild geblockt werden. Ein zweiter Schild erhöht diesen Bonus nicht. Um Fernkampfangriffe abzuwehren muss aktiv mit dem Schild pariert werden, eine Parade mit der Hauptwaffe reicht nicht aus. Mit einem Schild kann man auch angreifen.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Schwerter

Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Spießwaffen

Besonderheiten: Mit überlangen Spießen können keine normalen Paraden ausgeführt werden, außer eventuell Formationsparaden.

Leiteigenschaft: KK

Steigerungsfaktor: C

Stangenwaffen

Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Zweihandhieb Waffen

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Zweihandschwerter

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

RÜSTUNGEN



Meister: »Ihr steht also nach der doch ungemütlichen Nacht in der Scheune wieder auf dem Marktplatz. Wie schauts denn aus bei euch, was habt ihr denn heute an? Yeto - gerüstet wie immer?«

Yeto: »Natürlich im Schuppenpanzer, den ich ordentlich gepflegt habe und an der Seite sieht man den Stern der Gor hängen. Auf dem Rücken mein Schild, also ich würde sagen doch recht gut gerüstet.«

Meister: »Gut, dann der nächste - Anna, was trägst du eigentlich heute für eine Bekleidung?«

Anna: »Also heute meine Heilerrobe. Die ist aber haarscharf gerade noch so geschnitten, dass es als eine Heilerrobe durchgeht.«

Meister: »Was meinst du mit haarscharf geschnitten?«

Anna: »Na, andere würden sagen, dass es ein Dessous ist.«

Meister: »O - K...«

— Sprachloser Meister im Gespräch mit seiner bunt gemischten Gruppe, neuzeitlich



Helme



Baburiner Hut

Anmerkung: Der Baburiner Hut gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt der Baburiner Hut mit RS 5.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Drachenhelm

Anmerkung: Der Drachenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Schwerter schützt der Drachenhelm mit RS 7. Außerdem kann einmal in einem Kampf ein Bestätigungswurf nochmal gewürfelt werden und das bessere Ergebnis zählt.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Flügelhelm

Anmerkung: Der Flügelhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Einmal in einem Kampf kann der Träger eines Flügelhelms einen Schip ausgeben und die Wirkung einem seiner Kampfgefährten übertragen.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Gladiatorenhelm

Anmerkung: Der Gladiatorenhelm gilt als Lederrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt der Gladiatorenhelm mit RS 4.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Kettenhaube

Anmerkung: Die Kettenhaube gilt als Kettenrüstung für die Trefferzone Kopf. Sie kann mit einem Topfhelm, einem Tellerhelm und dem Tobrischen Hut kombiniert werden. Für die Trefferzone Kopf zählt dann der RS des getragenen Helm und zusätzlich ein Bonus von +1 RS durch die Kettenhaube. Der so ermittelte RS der Trefferzone Kopf dient als Grundlage zur Berechnung der Belastung nach den Regeln für Trefferzonen-Rüstungsschutz.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Kettenhaube mit RS 5.

Helmnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Kettenhaubenträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert.

Lederhelm

Anmerkung: Der Lederhelm gilt als Lederrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: keine

Helmnachteil: keine

Maskenhelm

Anmerkung: Der Maskenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf. Man benötigt zum Auf- und Absetzen des Helms 5 Aktionen.

Helmvorteil: Proben auf Einschüchtern sind um 1 erleichtert.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht.

Morion

Anmerkung: Der Morion gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: keine

Helmnachteil: keine

Schaller

Anmerkung: Die Schaller gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf. Sie kann mit einem Bart kombiniert werden. Für die Trefferzone Kopf zählt dann der RS der Schaller und zusätzlich ein Bonus von +1 RS durch den Bart. Der so ermittelte RS der Trefferzone Kopf dient als Grundlage zur Berechnung der Belastung nach den Regeln für Trefferzonen-Rüstungsschutz.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Schaller die Trefferzone Kopf mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Sturmhaube

Anmerkung: Die Sturmhaube gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Sturmhaube die Trefferzone Kopf mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 1 erschwert, wenn es ums Hören geht.

Tellerhelm

Anmerkung: Der Tellerhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Bei Schaden durch herabfallende Trümmer schützt der Tellerhelm seinen Träger mit +1 RS für den gesamten Körper.

Helmnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1 und bei einer 3 ein RS von 3.

Tobrischer Hut

Anmerkung: Der Tobrische Hut gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: keine

Helmnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1 und bei einer 3 bis 4 ein RS von 3. Bei einem Ergebnis von 5 und 6 schützt der Tobrische Hut wie gewohnt mit RS 6.

Topfhelm

Anmerkung: Der Topfhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Schwerter und Zweihandschwerter zählt der Topfhelm in der Trefferzone Kopf mit RS 8.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 3 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht. Wer länger als 7 KR am Stück mit einem Topfhelm auf dem Kopf kämpft, erleidet 1 Stufe Betäubung für 30 Minuten.

Wolfshelm

Anmerkung: Der Wolfshelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Proben auf Willenskraft, wenn der Träger eines Wolfshelms jemanden einschüchtert, sind um 1 erschwert.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören oder Sehen geht. Wer länger als 10 KR am Stück mit einem Wolfshelm auf dem Kopf kämpft, erleidet 1 Stufe Betäubung für 30 Minuten.

Zwergenhelm

Anmerkung: Der Zwergenhelm gilt als Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Helmvorteil: Gegen Treffer von Kreaturen der Größenkategorie groß oder riesig schützt der Zwergenhelm mit RS 7.

Helmnachteil: Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn es ums Hören geht.



Einmalige Helme

Dragenhelm

Der Dragenhelm ist eine Plattenrüstung für die Trefferzone Kopf.

Wirkung: Beim Dragenhelm handelt es sich um ein dauerhaft wirkendes Artefakt. Der Helm erhöht die SK des Trägers gegenüber Zaubern um 3. Der Grund dafür ist ein dauerhafter PSYCHOSTABILIS mit 14 FP. Zudem wirkt ein permanenter DISRUPTIVO mit 14 FP auf dem Helm, der eine Zone von 10 Schritt Radius um den Helm herum mit einer Erschwernis von 5 für Zauber belegt.

Preis: unbezahlbar

Arten von Rüstungen

Arten von Rüstungen

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Normale Kleidung, 0 Felle oder nackt		0	keine	1 Stn	unterschiedlich	
Schwere Kleidung, 1 Winterkleidung		0	-1 GS, -1 INI	2 Stn	unterschiedlich	
Stoffrüstung, Gambeson	2	1	keine	3 Stn	75 S	prim
Lederrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stn	150 S	einf
Kettenrüstung	4	2	keine	12 Stn	250 S	einf
Schuppenrüstung	5	2	-1 GS, -1 INI	18 Stn	400 S	einf
Plattenrüstung	6	3	keine	25 Stn	750 S	einf

Normale Kleidung/Felle/Nackt



Normale Kleidung/Felle/Nackt

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Normale Kleidung/ Felle/Nackt			-	1 Stein	unterschiedlich	

Fellrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Fellrüstung			-	1,5 Stein	20 S	prim

Anmerkung Die Fellrüstung ist eine Variante der normalen Kleidung.

Rüstungsvorteil: Die Fellrüstung bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsnachteil: Der Träger der Fellrüstung erhält einen Abzug von 1 auf INI.

Schwere Kleidung/Winterkleidung



Schwere Kleidung/Winterkleidung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Schwere Kleidung 1 / Winterkleidung			-1 GS, -1 INI	2 Stein	unterschiedlich	

Ifirsmantel

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Ifirsmantel 1			-1 GS, -1 INI	2 Stein	150 S	einf

Anmerkung Der Ifirsmantel ist eine Variante der schweren Kleidung. Die Rüstung ist nur von Ifirngeweihten erwerbbar.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Ifirsmantel mit RS 2. Außerdem bietet er zwei Kälteschutzstufen.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fecht Waffen und Schwerter schützt der Ifirsmantel mit RS 0.

Matrosenkleidung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Matrosenkleidung 1			-1 GS, -1 INI	2 Stein	25 S	prim

Anmerkung Die Matrosenkleidung ist eine Variante der schweren Kleidung.

Rüstungsvorteil: Wind erhöht die Kältestufe gegenüber einem Träger der Matrosenkleidung nicht (siehe Regelwerk Seite 346).

Rüstungsnachteil: Gegen einen Treffer mit 10+ TP bietet die Matrosenkleidung keinen RS.

Schuppengewand

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Schuppengewand 1			-1 GS, -1 INI	1 Stein	50 S	komp (2 AP)

Anmerkung Das Schuppengewand ist eine Variante der schweren Kleidung. Die GE-Teilprobe bei Schwimmen ist beim Tragen eines Schuppengewands um 1 erleichtert. Die Rüstung ist nur von Efferdgeweihten erwerbbar.

Rüstungsvorteil: Das Schuppengewand bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fecht Waffen und Schwerter schützt das Schuppengewand mit RS 0.

Stoffrüstung, Gambeson

Stoffrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Stoffrüstung	2	1	-	3 Stein	75 S	einf

Gambeson

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Gambeson	2	1	-	3 Stein	105 S	einf

Anmerkung Der Gambeson ist eine Variante der Stoffrüstung. Er bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Gambeson mit RS 3.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fecht Waffen und Schwerter schützt der Gambeson nur mit RS 1.

Koscher Gambeson

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Koscher Gambeson	2	1	-	3,25 Stein	80 S	einf

Anmerkung Der Koscher Gambeson ist eine Variante der Stoffrüstung.

Rüstungsvorteil: Ein Koscher Gambeson verfügt über einen Kälteschutz von 1. Gegen Waffen der Kampftechniken Ketten Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Koscher Gambeson mit RS 3.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fecht Waffen sowie Bolzen und Pfeile schützt der Koscher Gambeson nur mit RS 1.

Tuchrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Tuchrüstung	2	1	-	3 Stein	75 S	einf

Anmerkung Die Tuchrüstung ist eine Variante der Stoffrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt die Tuchrüstung mit RS 3.

Rüstungsnachteil: Gerät eine Tuchrüstung in Flammen, so ist die Probe auf Körperbeherrschung zum Löschen des Feuers zusätzlich 2 erschwert (siehe Regelwerk Seite 341).

Wattierter Waffenrock

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Wattierter Waffenrock	2	1	-	3 Stein	90 S	einf

Anmerkung Der Wattierte Waffenrock ist eine Variante der Stoffrüstung. Er bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Wattierte Waffenrock mit RS 3.

Rüstungsnachteil: Erleidet der Held den Status Brennend, bekommt er pro KR 1W3 SP zusätzlich Schaden.

Knochenrüstung

Knochenrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Knochenrüstung	2	1	-	6 Stein	80 S	prim

Lederrüstungen

Lederrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Lederrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stein	150 S	einf

Eisenmantel

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Eisenmantel	3	1	-1 GS, -1 INI	7 Stein	200 S	einf

Anmerkung Der Eisenmantel ist eine Variante der Lederrüstung. Um einen Eisenmantel als Rüstung zu erkennen, ist für einen Unwissenden eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um 1 notwendig.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Eisenmantel mit RS 4.

Rüstungsnachteil: Bei den zusätzlichen Abzügen wird der Abzug für INI verdoppelt.

Fünflagenharnisch

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Fünflagenharnisch	3	1	-1 GS, -1 INI	7 Stein	200 S	einf

Anmerkung Der Fünflagenharnisch ist eine Variante der Lederrüstung. Um einen Fünflagenharnisch als Rüstung zu erkennen, ist für einen Unwissenden eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um 1 notwendig.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Fünflagenharnisch mit RS 4.

Rüstungsnachteil: Bei den zusätzlichen Abzügen wird der Abzug für GS verdoppelt.

Gladiatorenrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Gladiatorenrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	4 Stein	100 S	einf

Anmerkung Die Gladiatorenrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Träger der Gladiatorenrüstung kann beide zusätzlichen Abzüge durch die Rüstung ignorieren.

Rüstungsnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 1. Bei einem Ergebnis von 3-6 schützt die Gladiatorenrüstung wie gewohnt mit RS 3.

Havener Lederharnisch

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Havener Lederharnisch	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stein	180 S	einf

Anmerkung Der Havener Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Träger eines Havener Lederharnischs erleidet keine Erschwernis durch die BE der Rüstung bei Proben auf Körperbeherrschung (Balance und Kampfmanöver).

Rüstungsnachteil: Gegen Fernkampfwaffen schützt der Havener Lederharnisch nur mit RS 2.

Hornrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Hornrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	10 Stein	140 S	prim

Anmerkung Die Hornrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: keine

Rüstungsnachteil: keine



Iryanrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Iryanrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stein	250 S	komp (3 AP)

Anmerkung Die Iryanrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Die Iryanrüstung ist feuerfest. Ein Held erleidet keine SP durch Feuer und Flammenangriffe.

Rüstungsnachteil: Die Iryanrüstung benötigt jede Woche mindestens 8 Stunden Pflege, sonst steigen die zusätzlichen Abzüge auf -2 GS, -2 INI an.

Krötenhaut

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Krötenhaut	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stein	200 S	einf

Anmerkung Die Krötenhaut ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Die Krötenhaut erschwert beim Schwimmen und Körperbeherrschung (Balance) die Probe nicht durch ihre Belastung.

Rüstungsnachteil: Gegen Fernkampfwaffen schützt die Krötenhaut nur mit RS 2.

Kurbul

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Kurbul	3	1	-1 GS, -1 INI	7 Stein	180 S	einf

Anmerkung Der Kurbul ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Stangenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Kurbul mit einem RS von 4.

Rüstungsnachteil: Proben auf GE sind um 1 erschwert.

Lederharnisch

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Lederharnisch	3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stein	150 S	komp (3 AP)

Anmerkung Der Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Lederharnisch bietet eine Kälteschutzstufe.

Rüstungsnachteil: Bei Hitzestufe II und mehr verursacht der Lederharnisch eine weitere Hitzestufe (bis zu einem Maximum von 4).

Lindwurmhaut

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Lindwurmhaut	3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stein	120 S	einf

Anmerkung Die Lindwurmhaut ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Träger der Lindwurmhaut kann einen der beiden zusätzlichen Abzüge von GS oder INI ignorieren.

Rüstungsnachteil: Der Träger erleidet den Status Übler Geruch, der auch zwei Tage nach dem Ablegen der Rüstung noch anhält.



Holzrüstungen



Holzrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Holzrüstung	4	2	-	10 Stein	300 S	einf

Hartholzharnisch

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Hartholzharnisch	4	2	-	10 Stein	300 S	einf

Anmerkung Der Hartholzharnisch ist eine Variante der Holzrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Träger bleibt aufgrund der Lackierung des Hartholzharnisches von kleinen Plagegeistern wie Parasiten und Moskitos verschont.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebaffen und Zweihandhiebaffen schützt der Hartholzharnisch mit RS 2.

Mammutonpanzer

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Mammutonpanzer	4	2	-	10 Stein	500 S	einf

Anmerkung Der Mammutonpanzer ist eine Variante der Holzrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Fernkampfwaffen hat der Mammutonpanzer einen RS von 6.

Rüstungsnachteil: Bei einem bestätigten Patzer des Trägers im Kampf, hat der Mammutonpanzer Schaden genommen und verliert 1 RS. Dies kann mit einer Probe auf Holzbearbeitung, 1 Stunde, beliebige Versuche, wieder repariert werden.

Kettenrüstungen



Kettenrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Kettenrüstung	4	2	-	12 Stein	250 S	einf

Isnatoscher Kettengeflecht

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Isnatoscher Kettengeflecht	4	2	-	8 Stein	320 S	komp (2 AP)

Anmerkung Das Isnatoscher Kettengeflecht ist eine Variante der Kettenrüstung. Um die Rüstung bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Kultur Erzzwerge angehören.

Rüstungsvorteil: Gegen Ungeheuer verfügt das Isnatoscher Kettengeflecht über einen RS von 5. Einbußen auf GS und INI durch BE oder zusätzliche Abzüge von Rüstungen werden halbiert (abgerundet).

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt das Isnatoscher Kettengeflecht nur mit RS 3. Sinnesschärfe-Probe, um den Träger eines Isnatoscher Kettengeflechts zu bemerken, sind um 1 erleichtert.

Kettenhemd

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Kettenhemd	4	2	-	10 Stein	250 S	einf

Anmerkung Das Kettenhemd ist eine Variante der Kettenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Kettenhemd mit RS 5.

Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Kettenhemdträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert.

Kettenweste

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Kettenweste	4	2	-	8 Stein	200 S	einf

Anmerkung Die Kettenweste ist eine Variante der Kettenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt die Kettenweste mit RS 5.

Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Kettenwestenträger zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 1, bei einer 2 ein RS von 2. Bei einem Ergebnis von 3-6 schützt die Kettenweste wie gewohnt mit RS 4.

Langes Kettenhemd

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Langes Kettenhemd	4	2	-	12 Stein	300 S	einf

Anmerkung Das Lange Kettenhemd ist eine Variante der Kettenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Lange Kettenhemd mit RS 5. Bei einem Treffer mit einer Waffe einer anderen Kampftechnik muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 5 und 6 besteht ein RS von 5 (nicht nur gegen die beschriebenen Kampftechniken).

Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Träger des Langen Kettenhemds zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Proben auf GE sind um 1 erschwert.

Skorpionhemd

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Skorpionhemd	4	2	-	12 Stein	300 S	einf

Anmerkung Das Skorpionhemd ist eine Variante der Kettenrüstung. Die Rüstung ist nur von Korgeweiheten erwerbbar.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Armbrüste, Bögen, Dolche und Schwerter schützt das Skorpionhemd mit RS 5. Bei einem Treffer mit einer Waffe einer anderen Kampftechnik muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 5 und 6 besteht ein RS von 5 (nicht nur gegen die beschriebenen Kampftechniken).

Rüstungsnachteil: Sinnesschärfe-Proben, um einen Träger des Skorpionhemds zu bemerken, sind um 1 erleichtert. Die INI des Trägers sinkt um 1.

Spiegelpanzer

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Spiegelpanzer	4	2	-	13 Stein	350 S	komp (3 AP)

Anmerkung Der Spiegelpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Schwerter und Zweihandschwerter schützt der Spiegelpanzer mit RS 5.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Spiegelpanzer mit RS 2.

Schuppenrüstungen



Schuppenrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Schuppenrüstung	5	2	-1 GS, -1 INI	18 Stein	400 S	einf

Anmerkung Die Schuppenrüstung ist eine Variante der Kettenrüstung.

Lamellar

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Lamellar	5	2	-1 GS, -1 INI	17 Stein	380 S	komp (3 AP)

Anmerkung Der Lamellar ist eine Variante der Schuppenrüstung.

Rüstungsvorteil: Die GE-Teilprobe bei Reiten ist beim Tragen eines Lamellars nicht um die BE erschwert.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche schützt der Lamellar mit RS 2.

Schuppenpanzer

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Schuppenpanzer	5	2	-1 GS, -1 INI	18 Stein	400 S	komp (3 AP)

Anmerkung Der Schuppenpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Schuppenpanzer mit RS 6.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche schützt der Schuppenpanzer mit RS 2.

Plattenrüstungen



Plattenrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Plattenrüstung	6	3	-	25 Stein	750 S	einf

Albenhuser Plattenharnisch

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Albenhuser Plattenharnisch	6	3	-	12 Stein	275 S	komp (3 AP)

Anmerkung Der Albenhuser Plattenharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Lanzen schützt der Albenhuser Plattenharnisch mit einem RS von 7.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Albenhuser Plattenharnisch nur mit einem RS von 3. Gegenüber Angriffen von hinten schützt der Albenhuser Plattenharnisch nur mit einem RS von 1.

Amazonenrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Amazonenrüstung	6	3	-	8 Stein	600 S	komp (2 AP)

Anmerkung Die Amazonenrüstung ist eine Variante der Plattenrüstung. Die GE-Teilprobe bei Reiten ist beim Tragen einer Amazonenrüstung nicht um die BE erschwert.

Rüstungsvorteil: Die BE beträgt nur 2.

Rüstungsnachteil: Bei einem Treffer muss zusätzlich mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 besteht nur ein RS von 0, bei einer 2 ein RS von 2 und bei einer 3 ein RS von 4. Bei einem Ergebnis von 4-6 schützt die Amazonenrüstung wie gewohnt mit RS 6

Bronzeharnisch

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Bronzeharnisch	6	3	-	12 Stein	250 S	einf

Anmerkung Der Bronzeharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Bronzeharnisch mit RS 7.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Bronzeharnisch nur mit RS 3. Proben auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver) sind um 1 erschwert.

Kürass

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Kürass	6	3	-	12 Stein	250 S	komp (3 AP)

Anmerkung: Der Kürass ist eine Variante der Plattenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Kürass mit RS 7.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Kürass nur mit RS 3. Gegenüber Angriffen von hinten schützt der Kürass nur mit einem RS von 1.

Leichte Platte

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Leichte Platte	6	3	-	15 Stein	400 S	komp (3 AP)

Anmerkung Die Leichte Platte ist eine Variante der Plattenrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt die Leichte Platte mit RS 7.

Rüstungsnachteil: Gegenüber Angriffen von hinten schützt die Leichte Platte nur mit einem RS von 1.

Pantherrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Pantherrüstung	6	3	-	23 Stein	800 S	komp (5 AP)

Anmerkung Die Pantherrüstung ist eine Variante der Plattenrüstung. Die KO-Teilprobe bei Kraftakt ist beim Tragen einer Pantherrüstung nicht durch BE erschwert. Rüstung ist nur von Korgeweiheten erwerbbar.

Reiterharnisch

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Reiterharnisch	6	3	-	20 Stein	2000 S	komp (4 AP)

Anmerkung Der Reiterharnisch ist eine Variante der Plattenrüstung. Auf einem Pferd können von einem Reiterharnisch 2 BE statt nur 1 BE abgezogen werden

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt der Reiterharnisch mit RS 8.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt der Reiterharnisch mit RS 4.

Gestechrüstungen



Gestechrüstung

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Gestechrüstung	7	4	-	35 Stn	2.500 S	komp (3 AP)

Anmerkung Die Gestechrüstung ist ein eigener Rüstungstyp.

Rüstungsvorteil: keine

Rüstungsnachteil: keine

Garether Platte

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Garether Platte	6	3	-	34 Stein	1800 S	komp (4 AP)

Anmerkung Die Garether Platte ist eine Variante der Gestechrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt die Garether Platte mit RS 7. Die Abzüge auf GS und INI durch die Garether Platte sind halbiert.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hieb Waffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb Waffen schützt die Garether Platte mit RS 4.

Nordmärker Ritterrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Nordmärker Ritterrüstung komp (3 AP)	7	4	-	38 Stein	2200 S	

Anmerkung Die Nordmärker Ritterrüstung ist eine Variante der Gestechrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen und Schwerter schützt die Nordmärker Ritterrüstung mit einem RS von 8.

Rüstungsnachteil: Als Fußkämpfer erleidet der Träger einer Nordmärker Ritterrüstung zusätzliche Abzüge von jeweils -1 auf GS und INI.

Schwere Platte

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Schwere Platte	7	4	-	32 Stein	2200 S	komp (4 AP)

Anmerkung Die Schwere Platte ist eine Variante der Gestechrüstung.

Rüstungsvorteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche und Fechtwaffen schützt die Schwere Platte mit RS 9.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Hiebwaffen, Kettenwaffen und Zweihandhiebwaffen schützt die Schwere Platte mit RS 5.

Turnierrüstungen

Turnierrüstung

	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Turnierrüstung	8	5	-	40 Stein	3.000+ S	komp (5 AP)

Anmerkung Die Turnierrüstung ist ein eigener Rüstungstyp. Auf einem Pferd können von einer Turnierrüstung 2 BE statt nur 1 BE abgezogen werden.

Rüstungsvorteil: keine

Rüstungsnachteil: keine

RÜSTUNGS-AUSSTATTUNG



Mir fällt im Endeffekt nichts ein, was in unserer Runde mal hier aufgeschlagen wäre. Daher nutzte ich lieber diese Zeilen um allen viel Spaß beim Spiel zu wünschen. Gesund bleiben und genießt die warmen Tage des baldigen Sommers.



Rüstungsausstattung

Rüstungspflegeset

Regel: Das Rüstungspflegeset hat nur einen regeltechnischen Effekt, wenn du mit Rüstungsstabilität spielst. Mit einem Rüstungspflegeset kann ein Held die erste Stufe Verschleiß einer Rüstung aufheben. Er muss dazu nicht die Fähigkeit besitzen, die Rüstung herstellen zu können, aber er muss eine Probe auf das Herstellungstalent, beispielsweise Metall- oder Holzbearbeitung, ablegen. Die Probe ist um die BE der Rüstung erschwert. Gelingt die Probe, so wird die Verschleißstufe aufgehoben. Sollte die Rüstung mehr als nur 1 Stufe Verschleiß aufweisen, kann der Held nicht von der Wirkung des Rüstungspflegesets profitieren. Für jede Rüstungsart, also beispielsweise Lederrüstungen oder Kettenrüstungen, existiert ein eigenes Pflegeset.

Kosten: 5 Silbertaler

Rüstungen: alle Rüstungen

Rüstungsstacheln

Regel: Wessen Rüstung Rüstungsstacheln aufweist, der kann seinen Gegner damit eventuell verletzen. Greift ein Gegner mit einer kurzen Waffe an und sein Angriff ist erfolgreich, muss er mit 1W6 würfeln. Bei 5-6 hat er sich an den Stacheln verletzt und erleidet 1 SP. Dies gilt auch für Tiere mit Angriffen auf kurzer Reichweite. Allerdings erleidet der Träger einer mit Rüstungsstacheln ausgestatteten Rüstung bei einem bestätigten oder unbestätigten Patzer bei Attacke oder Parade (zusätzlich zu sonstigen potenziellen Patzerauswirkungen) 1 SP.

Kosten: 10 % der Rüstungskosten

Rüstungen: Knochenrüstung, Hornrüstung, Lederrüstung, Plattenrüstung, Schuppenrüstung

Unterkleidung für Metallrüstungen

Regel: Wer unter einer Metallrüstung Unterkleidung trägt, erleidet keine Abschürfungen. Bei Komplettrüstungen ist Unterkleidung, sofern sie notwendig ist, bereits enthalten.

Abschürfungen: Ohne Unterkleidung sorgen Metallrüstungen für Abschürfungen. Wer eine solche Rüstung länger als 1 volle Stunde pro Tag trägt, muss mit 1W6 würfeln. Bei einer 1 erleidet er Abschürfungen (AT und PA -1), die erst nach einem Tag wieder

verschwinden (allerdings nur, wenn in der Zwischenzeit auf das Tragen der Rüstung verzichtet wird). Abzüge durch Abschürfungen fallen nur einmal an, mehrere Abschürfungen summieren ihre Abzüge nicht auf.

Kosten: 12 Silbertaler

Rüstungen: alle Metallrüstungen



AVENTURIEN

RITTER YETOS WAFFENKAMMER

Diese Sammlung enthält alle aus der Regelwiki bekannten Fern- und Nahkampfaffen inklusive aller Rüstungen.

Hin und wieder durfte natürlich eine Grafik nicht fehlen, aber der Fokus liegt hierbei auf einer kompakten und geordneten Auflistung der Ausrüstung und der entsprechenden Werte. Neben den Munitionsarten sind auch spezielle Besonderheiten der Kampftalente hier mit aufgelistet.

Viel Spaß beim Spiel und ich hoffe diese Spielhilfe erleichtert die Suche für euch.

