

## Faustregeln für Werte von Waffen

### Nahkampfwaffen:

Der Schadensbonus wird nach Führungsaspekt, und Hauptangriffsaspekt (derjenige, der den höchsten Schaden erlaubt) bestimmt. Die Waffe richtet bei jedem ihr erlaubten Aspekt den gleichen Schaden an. (Optional: es wird bei jedem Aspekt der passende, in der Tabelle angegebene Schaden verursacht) Waffen, die den Führungsaspekt wechseln dürfen (wie das Bastardschwert), wechseln dabei auch den Schaden (zweihändig würde es 50, einhändig nur 30 zusätzlich anrichten).

|  | Schlag  | Stich                                     | Schnitt |
|--|---|---|---------|
| Einhändig/Beidhändig (maximal Länge 2) | +30 (Bei Länge 1 nur 15, ebenso bei reinen Holz Waffen) | +20 (+15 wenn keine Klinge an der Spitze) | +10     |
| Zweihändig (mindestens Länge 2)        | +50 (bei reinen Holz Waffen nur 25)                     | +40 (Holzspeer nur 20)                    | +30     |

Waffen, die eigentlich auf Schläge ausgelegt sind (z.B. Äxte, Streitkoben, Hämmer; nicht Schwerter, die auch auf Stiche ausgelegt sind), aber auch einen Dorn oder eine Spitze zum Stoßen haben, können mit diesem ihren halben Grundscha den anrichten (und Finten schlagen; ggf. auf nächste 5-er Stelle aufrunden), mit Waffen, die nicht darauf ausgelegt sind, können dennoch immer Schlag und Stich, solche mit Klingen auch Schnitt anwenden, diesen dann aber ohne Schadensbonus (und nur mit dem Schaden aus den übrigen Punkten des Angriffswurfs).

Improvisierte Waffen richten nur die Hälfte des jeweils angegebenen Schadens an (ggf. auf 5-er Stelle abrunden)

Schlagringe werden mit dem (eigentlich waffenlosen) Angriffsaspekt Hieb benutzt und erhalten 5, mit Dornen oder Klingen 10 Schadensbonus. Sie kosten 200 bzw. 400.

### Fernkampfwaffen:

Tragbare Fernkampfwaffen erhalten einen Bonus von 0 (z.B. Blasrohr), über 5 (z.B. leichte Wurfmesser, Steine), 10 (z.B. Wurfscheiben), 15 (z.B. Wurfbeile, Ratschlosspistole), 20 (z.B. Wurfspeer) 25 (z.B. leichter Bogen, Steinschleuder, Speerschleuder), 30 (z.B. Langbogen oder Muskete), und 35 (z.B. leichte Armbrust) bis zu 40 (Windenarmbrust).

Geschütze wie Katapulte, Speerschleudern und Kanonen erhalten einen Bonus von 50 (wenn nur eine Person zur Bedienung erforderlich ist) bis hin zu 250 (für gewaltige Kanonen und Triböcke mit einem knappen Dutzend zur Bedienung benötigten Männern und Frauen).

### Rüstungen:

Angriffsaspekte, gegen die geschützt wird nach Material:

Winterkleidung: Schlag

Leder, gehärtetes Leinen: Schnitt

Leder mit Metallverstärkung: Schnitt, Stich

Kettengeflecht: Schnitt, Stich bei Spitzen mit Klingen (gilt nur als ein Aspekt bei der Preisberechnung, die Regel zu halbierten Schaden durch klingenlose Pfeile und Bolzen sowie Rüstungsbrechende Nahkampfwaffen (siehe unten) gilt hier also nicht – es wird ganzer Schaden verursacht)

Wattierter Stoff: Schlag  
 Platte: Schlag, Schnitt und Stich

Dabei gilt: Pfeile, Armbrustbolzen, geworfene Speere, Wurfmesser und ähnliches gelten als Stich, geworfene oder geschleuderte Steine und ähnliches als Schlag, Wurfsterne und Wurfringe als Schnitt. Pfeile und Bolzen ohne Klängen halbieren den Rüstungsschutz eines Gegners, können aber nicht stecken bleiben, Kugeln aus Feuerwaffen ignorieren ihn ganz und können auch von Schilden nicht aufgehalten werden. Auch bestimmte Nahkampfwaffen die darauf ausgelegt sind und einen entsprechenden Dorn oder eine Spitze ohne Klinge haben (z.B. Scheibdolch, Panzerstecher, Streithammer) dürfen den Rüstungswert halbieren, bei Stichwaffen ist aber der verringerte Schaden zu bedenken siehe oben).

Der Schutz richtet sich nach dem Material und dem bedeckten Körperteil. Zu beachten ist die im Regelwerk niedergelegte Verringerung des Kampfwertes auf Seite 33f. Gewisse Rüstungen können auch übereinander getragen werden (gerade Kettenhemd und wattierter Wappenrock) und schützen dann jeweils gegen ihren Aspekt, wenn sie gegen einen gleichen nutzen (eher ungewöhnlich) so wird ihr Schutzwert sogar addiert). Es sollte also für jeden der drei bewaffneten Angriffsaspekte notiert werden, wie viel Schutz man gegen ihn aufbringen kann.

|             | Winterkleidung | Leder und gehärtete Leinen | Leder mit Metallverstärkung | Kettengeflecht | Wattierter Stoff | Platte            |
|-------------|----------------|----------------------------|-----------------------------|----------------|------------------|-------------------|
| Helm        | 0              | 5                          | 5                           | 10             | 5                | 5 (mit Visier 10) |
| Harnisch    | 5              | 5                          | 10                          | 15             | 5                | 15                |
| Armschiene  | 0              | 5                          | 5                           | 5              | 5                | 10                |
| Handschuhe  | 0              | 5                          | 5                           | 5              | -                | 5                 |
| Beinschiene | 0              | 5                          | 5                           | 5              | 5                | 10                |
| Stiefel     | 0              | 5                          | 5                           | -              | -                | 5                 |

## Liste Beispielhafter Waffen

Abkürzungen und Begriffe:

1H: Einhändig oder Beidhändig als Führungsaspekt

2H: Zweihändig als Führungsaspekt

SL: Schlag als Angriffsaspekt möglich

ST: Stich als Angriffsaspekt möglich

SN: Schnitt als Angriffsaspekt möglich

Angriffsaspekt in runden Klammern, z.B. (ST): Angriffsaspekt eingeschränkt möglich, es wird sowohl nach der Grundregel als auch nach der Regel Schaden nach Aspekt nur der halbe Schaden durch diesen Aspekt angerichtet

FE: Feuern

SU: Schuss  
 SR: Schleuder  
 WU: Wurf

Angriffspekt in eckigen Klammern z.B. [SL]: Waffe ist auch als improvisierte Nahkampfwaffe mit diesem Angriffspekt zu gebrauchen

### Schwerter, Degen und Säbel

| Name                    | Führung | Angriff      | Länge | Schadensbonus   | Preis |
|-------------------------|---------|--------------|-------|-----------------|-------|
| Kurzschwert             | 1H      | SL, ST, SN   | 1     | 20 (15, 20, 10) | 1200  |
| „kurzes Schwert“        | 1H      | SL, ST, SN   | 2     | 30 (30, 20, 10) | 2400  |
| „langes“ Schwert        | 2H      | SL, ST, SN   | 3     | 50 (50, 40, 30) | 3600  |
| Säbel / Scimitar        | 1H      | SL, SN       | 2     | 30 (30, 10)     | 1600  |
| Degen                   | 1H      | ST, (SN)     | 2     | 20 (20, 5)      | 800   |
| Rapier                  | 1H      | ST, SN       | 2     | 20 (20, 10)     | 1600  |
| Katana                  | 2H      | SL, SN, (ST) | 2     | 50 (50, 30, 20) | 1600  |
| Obsidianschwert*        | 1H      | SL, SN       | 2     | 30 (30, 10)     | 1600  |
| Großes Obsidianschwert* | 2H      | SL, SN       | 3     | 50 (50, 30)     | 2400  |
| Haizahnschwert*         | 1H      | SN           | 2     | 10              | 800   |

\*Diese „Schwerter“ bestehen aus Holz und entweder Obsidian oder Haizähnen als Klinge. Hat der Gegner eine Waffe, die überwiegend aus Metall besteht und verwendet den Verteidigungsaspekt Parade, wird das Schwert bei 7-10 auf dem W10 danach unbrauchbar.

### Dolche und Messer

| Name                   | Führung | Angriff | Länge | Schadensbonus | Preis                   |
|------------------------|---------|---------|-------|---------------|-------------------------|
| Scheibendolch          | 1H      | ST      | 1     | 15            | 400                     |
| Dolch                  | 1H      | ST, SN  | 1     | 20 (20, 10)   | 800                     |
| Hiebdolch              | 1H      | SL      | 1     | 15            | 400                     |
| Bajonett an<br>Muskete | 2H      | ST      | 2     | 40            | 400 für das<br>Bajonett |
| Neckerschlitzer        | 1H      | SN      | 1     | 10            | 400                     |

### Keulen, Äxte und Streitkolben

| Name                       | Führung | Angriff                                     | Länge | Schadensbonus                          | Preis |
|----------------------------|---------|---|-------|--|-------|
| Knüppel                    | 1H      | SL  | 2     | 10                                     | 200   |
| Keule                      | 1H      | SL  | 2     | 15                                     | 400   |
| Streitaxt,<br>Streitkolben | 1H      | SL (bisweilen auch<br>(ST) Äxte zudem (SN)) | 2     | 30 (30, bisweilen auch<br>10, Äxte: 5) | 800   |
| Doppelaxt                  | 2H      | SL (bisweilen auch<br>(ST))                 | 2     | 50 (50, bisweilen auch<br>20)          | 1000  |
| Langaxt                    | 2H      | SL, ST, (SN)                                | 3     | 50 (50, 40, 15)                        | 2400  |

### Streithämmer (vor allem bei den Hämmerern noch verbreitet)

| Name          | Führung | Angriff                     | Länge | Schadensbonus                 | Preis |
|---------------|---------|-----------------------------|-------|-------------------------------|-------|
| Rabenschnabel | 1H      | SL (bisweilen<br>auch (ST)) | 2     | 30 (30, bisweilen<br>auch 10) | 800   |
| Reiterhammer  | 1H      | SL (bisweilen               | 3     | 30 (30, bisweilen             | 1200  |

|                                       |    |            |   |             |      |
|---------------------------------------|----|------------|---|-------------|------|
| (beim Kampf zu Fuß<br>Kampfwert -25!) |    | auch (ST)) |   | auch 10)    |      |
| Falkenschnabel                        | 2H | SL, ST     | 4 | 50 (50, 40) | 3600 |
| Streithammer                          | 2H | SL         | 2 | 50          | 800  |

### Speere und Stangenwaffen

| Name               | Führung                 | Angriff             | Länge | Schadensbonus   | Preis |
|--------------------|-------------------------|---------------------|-------|-----------------|-------|
| Speer              | 2H (oder 1H mit Schild) | ST                  | 4     | 40              | 1200  |
| Partisane/Saufeder | 2H                      | ST, SN, (SL)        | 4     | 40 (40, 30, 25) | 2400  |
| Pike               | 2H                      | ST                  | 5     | 40              | 1200  |
| Stab               | 2H                      | SL, (ST) (als Stoß) | 3     | 25 (25, 15)     | 600   |
| Hellebarde         | 2H                      | SL, ST, (SN)        | 4     | 50 (50, 40, 15) | 2400  |
| Kriegsfelgel       | 2H                      | SL                  | 3     | 50              | 1200  |

### Hanfeuerwaffen

| Name              | Führung | Angriff | Reichweite | Schadensbonus | Laden | Preis |
|-------------------|---------|---------|------------|---------------|-------|-------|
| Muskete           | 2H      | FE [SL] | 100        | 30 [25]       | 10    | 2100  |
| Radschlosspistole | 1H      | FE      | 50         | 15            | 6     | 500   |
| Arkebuse          | 2H      | FE      | 75         | 25            | 10    | 1250  |

### Bogen, Armbrüste und andere traditionelle/primitive Schuss- und Schleuderwaffen

| Name             | Führung | Angriff | Reichweite | Schadensbonus | Laden | Preis |
|------------------|---------|---------|------------|---------------|-------|-------|
| Kurzbogen        | 2H      | SU      | 100        | 25            | 2     | 1750  |
| Langbogen        | 2H      | SU      | 200        | 30            | 4     | 4100  |
| leichte Armbrust | 2H [SL] | SU      | 60         | 35 [13]       | 8     | 1400  |
| Windenarmbrust   | 2H      | SU      | 100        | 40            | 13    | 2800  |
| Steinschleuder   | 1H      | SR      | 45         | 25            | 4     | 380   |
| Speerschleuder   | 1H      | SR      | 40         | 25            | 2     | 330   |
| Blasrohr         | 2H      | SU      | 15         | 5             | 5     | 50    |

### Wurfaffen

| Name         | Führung | Angriff     | Reichweite | Schadensbonus               | Preis |
|--------------|---------|-------------|------------|-----------------------------|-------|
| Speer        | 1H      | WU          | 15         | 10                          | 1200  |
| Wurfspeer    | 1H      | WU [ST; 2H] | 20         | 20 [20]                     | 270   |
| Streitaxt    | 1H      | WU          | 10         | 10                          | 800   |
| Wurfbeil     | 1H      | WU [SL]     | 15         | 15 [15]                     | 150   |
| Dolch/Messer | 1H      | WU          | 10         | 0                           | 800   |
| Wurfmesser   | 1H      | WU [ST]     | 15         | 5 [10]                      | 50    |
| Wurfnetz     | 2H      | WU          | 3          | Fesselung                   | 50    |
| Bola         | 1H      | SL          | 40         | Fall eines fliehenden Ziels | 270   |
| Harpune      | 1H      | WU          | 15         | 30                          | 300   |
| Handgranate  | 1H      | WU          | 15         | 40 (Radius von 5m)          | 400   |

## Artillerie (Katapulte und Kanonen)

| Name     | Führung  | Angriff    | Reichweite   | Schadensbonus | Laden | Preis        |
|----------|----------|------------|--------------|---------------|-------|--------------|
| Kanone*  | Mechanik | FE         | 150 bis 1000 | 50 bis 250    | 40    | 5000-167.000 |
| Onager   | Mechanik | SU oder SR | 250          | 75            | 80    | 12.500       |
| Blide    | Mechanik | SU oder SR | 450          | 125           | 180   | 37.500       |
| Balliste | Mechanik | SU         | 250          | 75            | 80    | 12.500       |

\*Es gibt sehr unterschiedliche Kanonen, die nach dem Gewicht ihrer Kugel bemessen werden. Die kleinsten sind die Halbpfünder, die man oft auf der Reling von Kriegsschiffen findet, die größten sind die 32-Pfünder. Mit dem Kaliber steigt der Schaden und die Reichweite. Halbpfünder werden bisweilen mit Kartuschen statt Kugeln beladen, dadurch verringert sich ihre Reichweite auf 15m, dafür ist jedes „weiche Ziel“ in einem Winkel von 25 Grad vor ihnen vom Schaden betroffen.