

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)	+15 (Bei Länge 1 nur 10, ebenso bei reinen Holz Waffen)	+10 (+5 wenn keine Klinge an der Spitze)	+5
Zweihändig (mindestens Länge 2)	+25 (bei reinen Holz Waffen nur 15)	+20 (Holzspeer nur 10)	+15

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 Grundschaten 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 heben die Halbierung des Schadens unbewaffneter Angriffe auf, haben sie Klingen oder Dornen richten sie zusätzlich 5 Schadensbonus an. Sie kosten 200 bzw. 400.

Fernkampfwaffen:

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

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	15 (10, 10, 5)	1200
„kurzes Schwert“	1H	SL, ST, SN	2	15 (15, 10, 5)	2400
„langes“ Schwert	2H	SL, ST, SN	3	25 (25, 20, 15)	3600
Säbel / Scimitar	1H	SL, SN	2	15 (15, 5)	1600
Degen	1H	ST, (SN)	2	10 (10, 0)	800
Rapier	1H	ST, SN	2	10 (10, 5)	1600
Katana	2H	SL, SN, (ST)	2	25 (25, 15, 10)	1600
Obsidianschwert*	1H	SL, SN	2	15 (15, 5)	1600
Großes Obsidianschwert*	2H	SL, SN	3	25 (25, 15)	2400
Haizahnschwert*	1H	SN	2	5	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	5	400
Dolch	1H	ST, SN	1	10 (10, 5)	800
Hiebdolch	1H	SL	1	10	400
Bajonett an Muskete	2H	ST	2	20	400 für das Bajonett
Neckerschlitzer	1H	SN	1	5	400

Keulen, Äxte und Streitkolben

Name	Führung	Angriff	Länge	Schadensbonus	Preis
Knüppel	1H	SL	2	5	200
Keule	1H	SL	2	10	400
Streitaxt, Streitkolben	1H	SL (bisweilen auch (ST) Äxte zudem (SN))	2	15 (15, bisweilen auch 5, Äxte: 0)	800
Doppelaxt	2H	SL (bisweilen auch (ST))	2	25 (25, bisweilen auch 10)	1000
Langaxt	2H	SL, ST, (SN)	3	25 (25, 20, 10)	2400

Streithämmer (vor allem bei den Hämmerern noch verbreitet)

Name	Führung	Angriff	Länge	Schadensbonus	Preis
Rabenschnabel	1H	SL (bisweilen auch (ST))	2	15 (15, bisweilen auch 5)	800
Reiterhammer	1H	SL (bisweilen	3	15 (15, bisweilen	1200

(beim Kampf zu Fuß Kampfwert -25!)		auch (ST))		auch 5)	
Falkenschnabel	2H	SL, ST	4	25 (25, 20)	3600
Streithammer	2H	SL	2	25	800

Speere und Stangenwaffen

Name	Führung	Angriff	Länge	Schadensbonus	Preis
Speer	2H (oder 1H mit Schild)	ST	4	20	1200
Partisane/Saufeder	2H	ST, SN, (SL)	4	20 (20, 15, 10)	2400
Pike	2H	ST	5	20	1200
Stab	2H	SL, (ST) (als Stoß)	3	10 (10, 10)	600
Hellebarde	2H	SL, ST, (SN)	4	25 (25, 20, 10)	2400
Kriegsfelgel	2H	SL	3	25	1200

Hanfeuerwaffen

Name	Führung	Angriff	Reichweite	Schadensbonus	Laden	Preis
Muskete	2H	FE [SL]	100	25 [10]	10	2100
Radschlosspistole	1H	FE	50	10	6	500
Arkebuse	2H	FE	75	20	10	1250

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

Name	Führung	Angriff	Reichweite	Schadensbonus	Laden	Preis
Kurzbogen	2H	SU	100	20	2	1750
Langbogen	2H	SU	200	25	4	4100
leichte Armbrust	2H [SL]	SU	60	25 [13]	8	1400
Windenarmbrust	2H	SU	100	30	13	2800
Steinschleuder	1H	SR	45	20	4	380
Speerschleuder	1H	SR	40	20	2	330
Blasrohr	2H	SU	15	0	5	50

Wurfwaffen

Name	Führung	Angriff	Reichweite	Schadensbonus	Preis
Speer	1H	WU	15	10	1200
Wurfspeer	1H	WU [ST; 2H]	20	15 [10]	270
Streitaxt	1H	WU	10	5	800
Wurfbeil	1H	WU [SL]	15	10 [10]	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	20	300
Handgranate	1H	WU	15	20 (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.