

Waffen und Rüstungen

Qualität von Waffen und Rüstungen

Handwerker können Rüstungen und Waffen verschiedener Qualität herstellen, welche die Werte der Gegenstände beeinflussen:

Minderwertig: Solche Waffen zerbrechen leicht und sind bereits nach dem ersten gescheiterten Stresswurf auf ihre Struktur zerstört.

Standard: Waffen und Rüstungen dieser Kategorie verfügen über die Standardwerte.

Hervorragend: Eine Rüstung dieser Kategorie erhöht den Schutz und +1 (bei Helmen zählt dies nur für Angriffe gegen den Kopf), hervorragende Waffen erhalten einen Angriffsbonus von +1, Schilder dieser Qualität haben Verteidigung +1.

Ausgezeichnet: Solche Rüstungen erhöhen den Schutzwert um +2 oder mehr, bei Waffen erhöhen sich Verteidigung und Angriff um diesen Wert.

Rüstungen

Trägt jemand eine Rüstung, so addiert er Last und Schutz der Rüstung von Körperrüstung, Helm und Waffenrock sowie Beinschienen jeweils zusammen und rundet am Ende den jeweiligen Wert auf.

Eine Vollrüstung beinhaltet dabei schon Beinschienen sowie entsprechende Beinlinge, so dass diese nicht mehr zum Schutz- und Lastwert addiert werden.

Kampf ohne Helm

Trägt ein Kämpfer keinen Helm (aber eine nennenswerte Rüstung), so wird sich der Angreifer vor allem auf Hiebe gegen den Kopf konzentrieren. Dies gibt einem Verteidiger ohne Helm einen zusätzlichen Patzerwürfel auf Verteidigungs- und Ausweichenwürfe.

Neue Waffenregeln

Arten von Schaden

Bei jeder Waffe ist mindestens eine Schadensart angegeben (Quetschschaden, Hiebsschaden oder Stichschaden). Sind mehrere Arten angegeben, so gilt die erste Art für den Standardangriff, durch Ansage und Hinnehmen eines Malus von -1 auf den Angriffswert kann aber auch die andere Kategorie angerichtet werden. Die verschiedenen Schadensarten wirken sich bei der Heilung aus.

Primitiv und abgestumpfte Waffen

Steinerne Waffen verursachen 2 Schaden weniger als ihre eisernen Pendanten (bis zu einem Minimalmodifikator von +1). Waffen, die Hieb- oder Stichschaden anrichten, können abgestumpft werden, um starke Verletzungen zu vermeiden. Dies senkt den Schadenswert um 3, wodurch der Modifikator auch unter 0 fallen kann.

Zusammenprall von Waffen

Gleicht die Angriffssumme genau der Verteidigungssumme, so müssen die beiden Träger der Waffen jeweils einen Wurf machen, um zu sehen, wessen Waffe bricht.

Test bei Zusammenprall:

Körperkraft + Waffenfähigkeit + einfacher Wurf

Der Kontrahent mit den niedrigeren muss einen Strukturtest mit seiner Waffe machen:

Strukturtest der Waffe:

Waffenfähigkeit + Stresswurf
gegen die 9 (15 bei improvisierten Waffen)

Bei einem Fehlschlag verliert die Waffe 1 Strukturstufe. Verliert eine Waffe ihre letzte Strukturstufe, so zerbricht sie.

Armbrüste

Diese Waffen sind leicht zu bedienen und ein Schütze erhält damit keine zusätzlichen Patzerwürfel beim Einsatz dieser ohne einen zugehörigen Wert in der Fähigkeit Armbrust. Das Abfeuern einer gespannten Armbrust ist eine schnelle Handlung, so dass ein Armbrustschütze damit schießen und in der gleichen Runde noch das Nachladen beginnen oder in Deckung gehen kann.

Das Spannen einer **Armbrust** erfordert eine 3-Runden-erweiterte Handlung mit einem Gürtelhaken, ein Charakter mit Stärke 3+ kann dies in 1 Runde als erweiterte Handlung durchführen. Ein eingebauter Hebel (Ziegenfuß) ermöglicht dies in 2 Runden erweiterter Handlung.

Um eine **Arbaleste** mit einer Windlasse zu spannen, sind 4 Runden als erweiterte Handlung vonnöten. Mit Muskelkraft und einfacher Spannmechanik lässt sich dies in (6 – Körperkraft) Runden als erweiterte Handlung bewerkstelligen. Eine **schwere Arbaleste** mit einem Kranichfuß zu spannen erfordert eine 6 Runden andauernde erweiterte Handlung. Das Spannen von Arbalesten kann unterbrochen und zu späterer Zeit fortgesetzt werden.

Belagerungsgerät

Belagerungsgeräte visieren entweder Gebäude, Bauwerke oder Gruppen von Gegnern an. Deren Schaden wird nur mit dem Bonus der Waffe + 1 Stresswürfel ermittelt. Der Verteidigungswert dieser Waffen gibt die Schwierigkeit eines Angriffs darauf an, ein Stresswurf wird nicht dazu durchgeführt.

Das Nachladen einer **Balliste** erfordert eine 2-Runden-erweiterte Handlung mit voller Mannschaft, die **anderen Waffen** benötigen mindestens 2 Minuten hierfür. Die angegebenen Kosten in mystischen Pfund stellen die Transportkosten inklusive Munition hierfür dar, nicht die Anschaffungskosten.

Körperrüstung	Kosten	Kürass/Wams		Ärmelloses Hemd		Langes Hemd		Vollrüstung	
		Schutz	Last	Schutz	Last	Schutz	Last	Schutz	Last
Gepolstert	G	+1	1,5	+1	1,5	+1	1,5	+1	1,5
Gekocht. Leder	G	+2	3	-	-	-	-	+3	4,5
Verstärkt	S	+2	2	+2,5	2,5	+3	3	+3,5	3,5
Feste Schuppen	S	+2	2	+2,5	2,5	+3,5	3,5	+4,5	4,5
Metallschuppen	S	+3	3	+4	4	+5	5	+6	6
Kette	T	+3	1,5	+4	2	+5	2,5	+7	3,5
Platte	T	+3	3	-	-	-	-	+12	6
Platte und Kette	T	+4	2	+6	3	+8	4	+10	5

Waffenrock und Beinschienen	Kosten	Schutz	Last
Wattierter Waffenrock	G	+1	1,5
Plattenmantel	T	+2	2
Beinschienen (gek. Leder)	G	+1	+1
Plattenbeinlinge	T	+1	1
Platten- /Kettenbeinlinges	T	+2	0,5

helm	Kosten	Schutz	Last	Abzug auf Wahrnehmung
Eisenkappe	G	+0	0	0
Kettenhaube	T	+0,5	0	0
Offener Helm	S	+1	1	-1
Geschl. Helm	T	+2	2	-3
Visierhelm	T	+2	1	-1

Waffe	fäh	Iní	Ang	Sch	Vrt	Kk	Last	Kosten	Art	StrSt	Manöver
Unbewaffnet	Hg	+0	+0	+0	+0	-	-	-	Q	-	
Tritt	Hg	-1	+0	+3	-1	-	-	-	Q	-	
Stahlhandschuh	Hg	+0	+0	+2	+1	-3	0	G	Q	2	
Knüppel	Hg	+0	+2	+2	+0	-2	1	G	Q	1	
Dolch	Hg	+0	+2	+3	+0	-3	0	G	S, H	2	
Messer	Hg	+0	+1	+2	+0	-6	0	G	S, H	2	
Obsidianmesser	Hg	+0	+1	+1	+0	-6	0	G	S, H	1	
Axt	EW	+1	+4	+6	+0	0	1	S	H	2	
Beil	EW	+0	+3	+4	+0	-2	1	G	H	2	
Streitkolben	EW	+1	+3	+8	+0	0	2	S	Q	2	
Morgenstern	EW	+2	+3	+7	+0	0	2	S	Q	2	
Keule	EW	+2	+2	+3	+1	-2	1	G	Q	1	
Steinkeule mit Dorn	EW	+1	+3	+6	+0	0	2	G	Q	1	
Dreschflegel	EW	+2	+3	+5	+0	0	2	G	Q	2	
Duellierstock, kurz	EW	+2	+4	+2	+1	-2	1	G	Q	2	
Lanze	EW	+2	+4	+5	+0	0	2	S	S	1	
Dreizack	EW	+3	+3	+5	+3	+1	3	T	S	2	
Netz	EW	-1	+2	+0	2	-1	3	S	H	2	Straucheln, Festhalten, Entwaffnen
Peitsche	EW	+2	+1	-3	+1	-2	2	G	Q, H	1	Straucheln, Festhalten, Entwaffnen
Speer	EW	+2	+2	+5	+0	-1	3	S	S	1	
Malchus	EW	+1	+4	+4	+1	0	1	S	H	2	
Kurzschwert	EW	+1	+3	+5	+1	-1	1	G	S	1	
Langschwert	EW	+2	+4	+6	+1	0	1	T	S, H	2	
Buckler	EW	-	-	-	+1	-2	1	S	-	2	
Rundschild	EW	-	-	-	+2	-1	2	G	-	1	
Dreiecksschild	EW	-	-	-	+3	0	2	S	-	2	
Infanterieschild	EW	-	-	-	+4	0	3	S	-	2	
Kriegsaxt, Stein	GW	+1	+5	+9	+0	+1	2	G	H	2	
Großkeule	GW	+1	+4	+7	+1	+1	2	G	Q	1	
Kriegshammer	GW	+0	+6	+12	+0	+2	3	G	Q	2	
Bauernwerkzeug	GW	+1	+3	+5	+1	0	2	G	S, H	1	
Stab	GW	+2	+3	+2	+3	-1	2	G	Q	2	
Duellierstock, mittel	GW	+2	+3	+2	+3	-1	2	G	Q	2	
Duellierstock, lang	GW	+3	+3	+5	+1	0	3	G	Q	2	
Kriegsflegel	GW	+1	+3	+8	+1	0	2	G	Q	2	
Hellebarde	GW	+2	+4	+10	+1	+1	2	S	S, H	2	Aus dem Sattel holen
Stangenwaffe	GW	+3	+4	+8	+1	0	2	S	S, H	2	Aus dem Sattel holen
Stangenaxt	GW	+1	+5	+11	+0	+1	2	S	H	2	
Langspeer	GW	+3	+3	+7	+1	0	3	G	S	1	
Großschwert	GW	+2	+5	+9	+2	+1	2	T	S, H	2	

Fernwaffe	fäh	Iní	Ang	Sch	Vrt	Kk	Last	Kosten	Art	StrSt	KW	Anmerkungen
Wurfaxt	Ww	0	+0	+6	+2	0	1	S	H	2	5	
Wurfspeer	Ww	0	+2	+5	+0	0	1	S	S	2	10	
Messer	Ww	0	+1	+2	+0	-2	0	G	S	2	5	
Schleuder	Ww	-3	+1	+4	+0	-3	0	G	S	1	20	
Scharfkantiger Stein	Ww	0	+0	+3	+1	-1	1	G	Q, H	1	5	
Stein	Ww	0	+1	+2	+0	-1	1	G	Q	-	5	
Bogen	Bo	-1	+3	6	+0	-1	1	S	S	2	15	Nachladen: 1 R
Kompositbogen	Bo	-2	+4	7	+0	2	2	T	S	2	30	Nachladen: 1 R
Reiterbogen	Bo	-2	+5	8	+0	2	2	T	S	2	15	Nachladen: 1 R
Langbogen	Bo	-2	+4	8	+0	2	2	T	S	2	30	Nachladen: 1 R
Armbrust	Ab	5	+5	8	+0	1	2	T	S	2	25	Hohe Ladezeit
Arbaleste	Ab	5	+5	10	+0	-1	3	T	S	2	30	Hohe Ladezeit
Schwere Arbaleste	Ab	5	+5	12	+0	1	2	T	S	2	35	Hohe Ladezeit

Belagerungsgerät	fäh	Iní	Ang	Sch	Vrt	Mannschaft	KW	MZ	Kosten	Anmerkungen
Balliste	Bw	+5	+5	+15	6	3	50	5	T	Nachladen 2 R
Mangonel	Bw	-3	+3	+20	6	5	20 - 150	10	T	Nachladen: 2 Min
Tribock	Bw	-4	+1	+25	6	5	50 - 200	15	T	Nachladen: 2 Min