

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Anderthalbhänder										
Anderthalbhänder	w6+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS
Bastardschwert	w6+5	11/3	120	110	2	0	200	0/-1	z	N
Nachtwind	w6+4	11/5	70	100	0	+2	500	0/0	z	N
Rondrakamm	2w6+2	12/3	130	130	1	0	uvk.	0/0	z p	NS
Tuzakmesser	w6+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS
Dolche										
Basiliskenzunge	w6+2	12/4	25	30	4	-1	70	0/-1	-	H
Borndorn	w6+2	12/5	30	40	1	0	40	0/-1	w	H
Dolch	w6+1	12/5	20	30	2	0	20	0/-1	(w)	H
Drachenzahn	w6+2	12/4	40	40	0	0	120	0/0	-	H
Eberfänger	w6+2	12/4	40	40	1	0	60	0/-1	-	H
Hakendolch	w6+1	12/4	50	60	-2	0	90	0/+1	-	HN
Jagdmesser	w6+2	12/5	15	30	3	-2	50+	0/-2	-	H
Kurzschwert	w6+2	12/4	40	50	1	0	80	0/-1	-	HN
Langdolch	w6+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0	-	H
Linkhand	w6+1	12/5	30	30	0	0	90+	0/+1	-	H
Mengbilar	w6+1	12/5	20	25	7	-2	200	0/-3	-	H
Messer	w6	12/6	20	25	4	-2	10	-2/-3	i	H
Ogerfänger	w6+2	12/4	35	35	4	0	150	0/-2	-	H
Scheibendolch	w6+2	12/4	40	45	0	0	60	0/-3	-	H
Schwerer Dolch	w6+2	12/4	30	35	1	0	40	0/-1	-	H
Vulkanglasdolch	w6-1	12/5	30	30	6	-2	uvk.	-2/-3	i	H
Waqqif	w6+2	12/5	35	45	2	-2	60+	-1/-3	-	H
Wurfdolch	w6+1	12/5	20	25	2	-1	30	-2/-2	w (i)	H
Wurfmesser	w6-1	12/6	10	20	2	-1	15	-2/-3	w (i)	H
Fechtwaffen										
Degen	w6+3	12/5	40	90	3	+2	150+	0/-1	-	N
Florett	w6+3	12/5	30	90	4	+3	180+	+1/-1	-	N
Langdolch	w6+2	12/4	30	40	1	0	45	0/0	-	H
Magierdegen	w6+2	12/5	30	75	4	+1	150+	0/-2	-	N
Panzerstecher	w6+4	12/3	80	90	0	0	120	-1/-1	-	N
Rapier	w6+3	12/4	45	90	2	+1	120+	0/0	-	N
Robbentöter	w6+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0	-	N
Stockdegen	w6+3	12/5	35	80	4	0	180+	-1/-3	-	N
Wolfsmesser	w6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0	-	N
Hiebwaren										
Baccanaq/Bakka	w6+4	12/4	80	80	5	-1	180	0/-2	-	N
Beil	w6+3	11/4	70	50	5	-1	20	-1/-2	i	N
Brabakbengel	w6+5	13/3	120	90	1	0	100	0/-2		N
Byakka	w6+5	14/2	130	100	3	-1	90	0/-2		N
Fackel	w6	11/5	30	50	8	-2	0,5	-2/-3	i	HN
Fleischerbeil	w6+2	11/4	60	30	2	-1	20	-2/-3	i	H
Haumesser	w6+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Keule	w6+2	11/3	100	80	3	0	15	0/-2		N
Knochenkeule	w6+3	11/3	110	100	3	0	uvk.	0/-1		N
Knüppel	w6+1	11/4	60	80	6	0	1	0/-2		N
Kriegsfächer	w6+2	12/5	50	40	3	0	250+	0/+1		H
Lindwurmschläger	w6+4	11/3	95	50	1	-1	120	0/-1		HN
Molokdeschnaja	w6+4	11/3	100	100	3	0	90	0/0		N
Orknase	w6+5	13/3	110	100	4	-1	75	0/-1		N

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Rabenschnabel	w6+4	10/4	90	110	3	0	130	0/0		N
Schmiedehammer	w6+4	14/2	150	90	1	-1	uvk.	-1/-1	p	N
Sichel	w6+2	12/5	30	50	6	-2	25	-2/-2	i	H
Skraja	w6+3	11/3	90	70	4	0	50	0/0		N
Sonnenszepter	w6+3	12/3	90	70	1	0	uvk.	-1/-1	p	N
Streitaxt	w6+4	13/2	120	90	2	0	50	0/-1		N
Streitkolben	w6+4	11/3	120	75	1	0	50	0/-1		N
Stuhlbein	w6	11/5	40	40	8	-1	-	-1/-1	i	HN
Wurfbeil	w6+3	10/4	50	40	2	-1	35	0/-2	w (i)	H
Wurfkeule	w6+2	12/5	35	40	3	-1	18	-1/-1	w (i)	H
Zwergenskraja	w6+3	11/3	80	60	1	0	100	0/0		HN
Infanteriewaffen										
Glefe	w6+4	13/3	120	200	5	-1	45+	0/-2	z	S
Hakenspieß	w6+3	13/4	120	250	5	0	70	-1/-1	z	S
Hellebarde	w6+5	12/3	150	200	5	0	75+	0/-1	z	S
Korspieß	w6+2	12/3	140	180	3	0	200	0/-1	z p	S
Neethaner Langaxt	w6+2	13/4	160	180	5	-2	160	-1/-3	z	S
Pailos	w6+4	14/2	180	175	3	-2	300	-1/-3	z	S
Partisane	w6+5	13/3	150	200	4	0	80+	0/-2	z	S
Schnitter	w6+5	14/4	90	130	4	0	120+	0/0	z	NS
Sense	w6+3	13/4	100	160	7	-2	30	-2/-4	i z	S
Sturmsense	w6+4	13/3	120	180	5	-1	40	-1/-2	z	S
Warunker Hammer	w6+6	14/3	150	150	2	-1	150	0/-1	z	NS
Wurmspieß	w6+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
Kettenstäbe										
Dreigliederstab	w6+3	13/4	100	130	3	+2	180	+1/+1	z	HN
Kettenstab	w6+2	13/4	100	120	2	+2	120	+1/0	z	HN
Kettenwaffen										
Geißel	w6-1	14/5	30	100	5	-1	15	0/-4		N
Kettenkugel	3w6	16/2	250	100	2	-3	150	-2/-4	z	S
Morgenstern	w6+5	14/2	140	100	2	-1	100	-1/-2		N
Neunschwänzige	w6+1	14/4	80	120	5	-1	60	-1/-4		N
Ochsenherde	3w6+3	17/1	300	110	3	-3	250	-2/-4		N
Ogerschelle	2w6+2	15/1	240	120	3	-2	180	-1/-3		N
Peitsche										
Peitsche	w6	14/5	60	250	4	0	25	0/-	-	S
Säbel										
Amazonensäbel	w6+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0		N
Arbach	w6+4	12/3	100	90	2	0	120	0/-1		N
Entermesser	w6+3	12/4	70	75	2	0	50	0/0		N
Haumesser	w6+3	13/3	90	50	3	-1	40	0/-2	i	HN
Khunchomer	w6+4	12/3	90	80	2	0	130	0/0		N
Kurzschwert	w6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1		HN
Kusliker Säbel	w6+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0		N
Robbentöter	w6+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0		N
Säbel	w6+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0		N
Sklaventod	w6+4	12/3	80	90	3	0	250	0/0		N
Waqqif	w6+2	12/5	35	45	2	-2	60	-1/-3		H
Wolfsmesser	w6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0		N
Schwerter										
Amazonensäbel	w6+4	11/4	75	100	2	+1	180	0/0	-	N
Arbach	w6+4	12/3	100	90	2	0	120	0/-1	-	N
Barbarenschwert	w6+5	13/2	100	90	4	-1	200	0/-1	-	N

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK
Bastardschwert	w6+5	12/4	120	110	2	-1	200	0/-1	-	N
Breitschwert	w6+4	12/3	80	85	1	0	120	0/-1	-	N
Kurzschwert	w6+2	11/4	40	50	1	0	80	0/-1	-	HN
Kusliker Säbel	w6+3	12/4	70	80	1	+1	160	0/0	-	N
Nachtwind	w6+4	11/5	70	100	0	+2	500	0/0	-	N
Rapier	w6+3	12/4	45	90	2	+1	120	0/0	-	N
Robbentöter	w6+3	12/4	70	90	2	0	200+	0/0	-	N
Säbel	w6+3	12/4	60	90	2	+1	100	0/0	-	N
Schwert	w6+4	11/4	80	95	1	0	180	0/0	-	N
Turnierschwert	W6+3 (A)	11/5	60	80	3	0	80	0/0	-	N
Wolfsmesser	w6+3	12/4	50	90	1	+1	250+	0/0	-	N
Speere										
Drachentöter	3w6+5	20/1	400	400	3	-3	uvk.	-2/-4	z	P
Dreizack	w6+4	13/3	90	140	5	0	50	0/-1	i	S
Dschadra	w6+5	12/4	80	200	6	-1	120	0/-3		S
Efferdbart	w6+4	13/3	90	120	3	0	80	0/-1	w	NS
Holzspeer	w6+3	12/5	60	150	5	0	10	-1/-3	z w	S
Jagdspieß	w6+6	12/4	80	200	3	-1	80+	0/-1	z w	S
Korspieß	w6+2	12/3	140	180	3	0	200	0/-1	z p	S
Kriegslanze	w6+3	12/5	150	300	5	-2	120	-2/-4	z (i)	P
Partisane	w6+5	13/3	150	200	4	0	80	0/-2	z	S
Pike	w6+5	14/4	180	350+	6	-2	50	-1/-2	z	P
Schnitter	w6+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Speer	w6+5	12/4	80	190	5	-1	30	0/-2	z w	S
Stoßspeer	2w6+2	11/4	150	200	3	-1	100+	0/-1	z	S
Turnierlanze	w6+2 (A)	12/5	120	300	8	-2	50	-2/-4	z (i)	P
Wurfspeer	w6+3	11/5	80	100	4	-2	30	-1/-3	w (i)	N
Wurmspieß	w6+5	13/4	120	180	2	0	120	0/-2	z	S
Stäbe										
Kampfstab	w6+1	12/4	80	150	5	+1	40	0/0	z	NS
Magierstab	w6+1	11/5	90	150	-	0	uvk.	-1/-1	z p	NS
Zweililien	w6+3	12/4	80	140	4	+1	200	+1/-1	z	S
Zweihandflegel										
Dreschflegel	w6+3	12/3	100	150	6	-2	15	-2/-3	i z	S
Kriegsflegel	w6+6	12/2	120	150	5	-1	50	-1/-2	z	S
Zweihand-Hieb Waffen										
Barbarenstreitaxt	3w6+2	15/1	250	120	3	-2	150	-1/-4	z	N
Echsische Axt	w6+5	12/4	90	150	3	0	uvk.	0/-1	z	NS
Felsspalter	2w6+2	14/2	150	120	2	-1	300	0/-2	z	N
Gruufhai	w6+6	14/2	180	120	3	-2	120	-1/-3	z	N
Holzfälleraxt	2w6	12/2	160	110	5	-2	80	-1/-4	i z	N
Kriegshammer	2w6+3	14/2	180	100	2	-2	120	-1/-3	z	N
Neethaner Langaxt	2w6+2	13/2	160	180	5	-2	160	-1/-3	z	S
Orknase	w6+5	12/2	110	100	4	-1	75	0/-1	z	N
Pailos	2w6+4	14/2	180	175	3	-2	300	-1/-3	z	S
Schnitter	w6+5	14/4	90	130	4	0	120	0/0	z	NS
Spitzhacke	w6+6	13/2	200	100	5	-3	20	-2/-4	i z	N
Vorschlaghammer	w6+5	13/2	250	90	5	-3	30	-2/-4	i z	N
Warunker Hammer	w6+6	14/3	150	150	2	-1	150	0/-1	z	NS
Zwergenschlägel	w6+5	13/3	120	120	1	-1	150	0/-1	z	N
Zweihandschwerter/-säbel										
Andergaster	3w6+2	14/2	220	200	3	-3	350	0/-2	z	S
Anderthalbhänder	w6+5	11/4	100	115	1	+1	250	0/0	z	NS

Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis	WM	Bem.	DK	
Boronssichel	2w6+6	13/3	160	180	3	-2	400	0/-3	z	S	
Doppelkhunchomer	w6+6	12/2	150	130	2	-1	250+	0/-1	z	NS	
Großer Sklaventod	2w6+4	13/2	160	140	3	-2	350+	0/-2	z	NS	
Richtschwert	3w6+4	13/2	200	130	5	-3	uvk.	-2/-4	i z p	N	
Rondrakamm	2w6+2	12/3	130	130	1	0	uvk.	0/0	z p	NS	
Tuzakmesser	w6+6	12/4	100	130	1	+1	400	0/0	z	NS	
Zweihänder	2w6+4	12/3	160	155	2	-1	250	0/-1	z p	NS	
Handgemenge-Waffen (Raufen)											
Fausthieb	w6 (A)*	10/3	-	-	-	-2	-	-1/-2**		H	
Tritt/Kopfstoß	w6 (A)*	10/3	-	-	-	-1	-	-1/-2**		H	
Drachenklaue	w6+2+	12/3	200	20+	0	-1	350	0/0		H	
Veteranenhand	w6+2	12/4	70	-	4	-1	250	0/-1		H	
Schlagring	w6+2 (A)	10/3	20	-	0	0	25	-1/-2		H	
Orchidee	w6+1	12/5	35	-	3	0	180	-1/-2		H	
Panzerarm	w6+2	11/3	220	20	-2	-1	140	0/0		H	
Bock	w6+2	10/5	120	20	0	-1	80	0/0		H	
Stoß mit Schild	w6+1 (A)	13/3	je nach Schild							i	H

TP Trefferpunkte, (A) richtet den angegebenen Wert als TP(A) an, also vollen Ausdauer-Schaden und ½ LeP-Schaden, siehe Seite 55.

TP/KK Trefferpunkte je nach Körperkraft, siehe Optionalregeln auf Seite 81.

Gewicht in Unzen (25 g)

Länge in halben Fingern (cm)

BF Bruchfaktor der Waffe, siehe Seite 85.

Preis in Silbertalern

WM Waffenmodifikatoren auf AT- und PA-Wert

Bem. Bemerkungen, nämlich folgende:

i improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug

(i) Fernwaffen, die nicht für den Nahkampf ausgewuchtet sind, siehe Anmerkungen unten.

w Die Waffe kann auch geworfen werden; zu ihrer Verwendung dort siehe auch Tabelle Schuss- und Wurfwaffen

(w) Nahkampf-Waffe, die als improvisierte Wurf-Waffe genutzt werden kann.

z Es handelt sich vom Kampfstil her um eine Zweihandwaffe, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich.

p Waffe, die nur von bestimmten Gruppen von Privilegierten (Krieger, Ritter, Magier ...) geführt werden darf.

DK Die Angabe, in welcher der Distanzklassen Handgemenge, Nahkampf, Stangenwaffe oder Pike die Waffe geführt wird.

* Der Schaden bei Tritten, Schlägen oder Kopfstößen ist dann, wenn man Panzerhandschuhe, genagelte Stiefel oder einen Metallhelm trägt, um 2 TP (A) höher, außerdem wird bei der Halbierung zur Ermittlung des realen Schadens auf- statt abgerundet.

** Im Kampf Waffenlos gegen Waffenlos gelten keine Waffenmodifikationen, aber sobald ein Teilnehmer eine Waffe benutzt (auch Handgemenge-Waffe, mit Ausnahme des Schlagrings), gilt die genannte WM in Höhe von -1/-2. Diese Regelung gilt auch für das Ringen.

Stumpfer Schlag (Angriffsaktion +2/+4/+8)

Normalerweise will man einen Gegner im Kampf verletzen, wenn nicht gar töten. Aber es gibt Fälle, in denen dies nicht gewünscht ist. In solchen Fällen heißt es dann gerne, dass man 'mit der stumpfen Seite zuschlägt' – was deutlich leichter gesagt als getan ist, da kaum eine Waffe darauf ausgerichtet ist, den Gegner zu betäuben. Dieses Manöver ist mit folgenden Kampftalenten möglich: *Anderthalbhänder, Hieb- und Kettenstäbe, Raufen* (nur bei der Benutzung einer Handgemengewaffe oder eines Waffenknaufs), *Säbel, Schwerter und Stäbe*.

Die Attacke für einen Stumpfen Schlag ist

- mit Kampfstäben und Knüppeln um 2 Punkte erschwert
- mit Hieb- und Kettenwaffen, die eine flache Seite haben um 4 Punkte erschwert,
- mit allen anderen möglichen Waffen um 8 Punkte erschwert

TP-Veränderungen durch hohe oder niedrige Körperkraft gelten auch beim Stumpfen Schlag. Die angerichteten Trefferpunkte sind keine regulären Trefferpunkte der Waffe, sondern TP(A).

Wer die Sonderfertigkeit **Betäubungsschlag** beherrscht, für den sind die genannten AT-Zuschläge halbiert.

Wenn ein Angreifer beim Raufen mit einem Waffenknaufl oder einer Handgemengewaffe zuschlägt, kann er auch einen Stumpfen Schlag ausführen, wenn er die SF Betäubungsschlag beherrscht. (Normalerweise würde er ja echte TP verursachen.)

Aventurische Schuss- und Wurfaffen

Bezeichnung	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis
Talent Blasrohr						
Blasrohr	w6-1	2/5/10/20/40	(0/0/0/0/-2)	15	2	40 S
Talent Wurfmesser (optional: TP/KK 13/5)						
Borndorn	w6+2	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	30	-	40 S
Dolch**	w6	1/3/5/7/10	(0/0/0/-1/-1)	20	-	20 S
Wurfdolch	w6+1	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	20	-	30 S
Wurfmesser	w6	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	10	-	15 S
Wurfscheibe, -ring	w6+1	2/4/8/12/20	(+1/0/0/0/0)	10	-	35 S
Talent Wurfspeer (optional: TP/KK 12/3)						
Dschadra	w6+4	5/10/15/25/40	(+3/+2/+1/0/0)	80	-	120 S
Efferdbart	w6+3	3/6/10/15/25	(+2/+1/0/-1/-2)	90	-	80 S
Granatapfel	4w6	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-	uvk.
Holzspeer	w6+2	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	60	-	10 S
Speer	w6+3	5/10/15/25/40	(+1/0/0/-1/-2)	80	-	30 S
Speerschleuder	w6+3*	0/15/30/60/100	(-/+1/0/0/-1)	30 + 60	2	25 S + 15 S
Stabschleuder	w6+3	0/5/20/40/60	(-/0/0/0/0)	40 + 3	2	15 S + 5 H****
Wurfspeer	w6+4*	5/10/15/25/40	(+3/+1/0/-1/-1)	80	-	30 S
Talent Wurfbeil (optional: TP/KK 13/3)						
Schneidzahn	w6+4	0/5/10/15/30	(-/+1/+1/0/-1)	50	-	60 S
Wurfbeil	w6+3	0/5/10/15/25	(-/+1/+1/0/-1)	60	-	35 S
Wurfkeule	2w6+4 (A)	0/5/15/25/40	(-/+1/+1/+1/0)	35	-	18 S
Talent Armbrust						
Arballe	2w6+5*	10/20/30/60/100	(+2/+1/0/-1/-2)	200 + 8	30	600 S + 25 H
Arbalone	3w6+6*	15/30/60/120/250	(+4/+2/0/-1/-3)	480 + 10	40	800 S + 40 H
Balestra	2w6+2*	10/20/30/50/60	(+2/+1/0/0/-1)	150 + 5	12	500 S + 20 H
Balestrina	w6+4	2/4/8/15/25	(+2/+1/0/0/-1)	60 + 5	4	450 S + 15 H
Balläster	w6+4	10/20/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-1)	120 + 5	8	200 S + 6 H
Eisenwalder	w6+3*	5/10/15/20/40	(+1/0/0/0/-1)	200	3 (20)	400 S + 15 H
Leichte Armbrust	w6+6*	10/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	150 + 3	15	180 S + 15 H
Windenarmbrust	2w6+6*	10/30/60/100/180	(+4/+2/0/-1/-3)	200 + 4	30	350 S + 20 H
Talent Bogen						
Elfenbogen	w6+5*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/+1/0)	25 + 3	3	uvk. / 40 K
Kompositbogen	w6+5*	10/20/35/50/80	(+2/+1/+1/0/0)	35 + 2	3	80 S / 25 K
Kriegsbogen	w6+7*	10/20/40/80/150	(+3/+2/+1/0/0)	45 + 4	4	100 S / 60 K
Kurzbogen	w6+4*	5/15/25/40/60	(+1/+1/0/0/-1)	20 + 2	2	45 S / 25 K
Langbogen	w6+6*	10/25/50/100/200	(+3/+2/+1/0/-1)	30 + 3	4	60 S / 40 K
Ork. Reiterbogen	w6+5*	5/15/30/60/100	(+3/+1/0/-1/-2)	40 + 2	3	120 S / 25 K
Talent Schleuder						
Fledermaus	w6+2***	0/5/10/15/25	(-/0/0/0/-1)	20	1*****	10 S
Granatapfel	4w6	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	40	-	uvk.
Kettenkugel**	2w6+2	0/2/5/8/15	(-/+1/0/0/0)	250	2*****	150 S
Lasso	w6+4***	0/2/5/10/15	(-/0/0/-1/-2)	40	1*****	12 S
Schleuder	w6+2	0/5/15/25/40	(-/0/0/0/0)	10 + 3	2*****	15 S / 5 H****
Wurfnetz	w6+2***	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	80	1*****	35 S
Schweres Wurfnetz	w6+6***	0/0/0/5/5	(-/-/-/-/-)	200	1*****	60 S
Talent Diskus (optional: TP/KK 13/3)						
Diskus	w6+3	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/-1)	30	-	25 S
Jagddiskus	2w6+4 (A)	5/10/20/30/60	(+1/0/0/0/-1)	35	-	30 S
Kampfdiskus	w6+5*	10/20/30/45/60	(+1/0/0/0/0)	50	-	60 S
Improvisiert						
Stein, Flasche**	w6	1/2/4/8/12	(0/0/0/-1/-1)	10	-	-

Gewicht und **Preis** von Schusswaffen gelten jeweils für die Waffe und ein Geschoss. **Laden** bezeichnet die Anzahl der benötigten Aktionen.

* Treffer mit dieser Waffe verursacht eine Wunde bei einer Schadensschwelle von KO/2-2 (siehe Seite 57).

** improvisierte Wurfaffe

*** Waffe verursacht keinen Schaden; spezielle Wirkung siehe bei der Beschreibung der jeweiligen Waffe.

**** Preis für spezielle Schleuderbleie, die +1 TP anrichten; üblich sind jedoch Steine, die sich überall finden lassen.