

Der Kampf mit Waffen, Appendix I

Das Schwert ist nicht nur ein Werkzeug, noch ist es ein Teil von dir... wenn du es gezogen hast bist du das Schwert und das Schwert ist du, ihr seid eins, dieses ist die wichtigste Lektion...

-Edraïl Feuerklinge, Krieger

Waffengröße und Finten

Waffengröße

Die Waffengröße erfüllt zwei Funktionen, so gibt sie an, ob und wie eine Waffe von

Rasse	Einhändig	Beidhändig
Elf	1-3	4-6
Mensch	1-3	4-6
Öbsidianer	2-4	5-6
Ork	1-3	4-6
Troll	2-4	5-7
T'skrang	1-3	4-6
Windling	1	2
Zwerg	1-3	4-5
Schakalman	1-3	4-6
Jubruq	1-3	4-6
Ulk-Mann	2-3	4-6
Blattler	1-3	4-6

verschiedenen Rassen geführt werden kann, die zweite Funktion ist aber ebenso wichtig: Es leuchtet ein, dass ein Gegner mit Lanze wesentlich schwerer zu Treffen ist, wenn man selbst nur einen Dolch hat, da der Größenunterschied einfach zu enorm ist, somit gilt: Wenn der Unterschied nur zwei Punkte oder weniger ist, dann kriegt derjenige mit der kleineren Waffe eine Stufe pro Punkt von seiner Angriffsprobe abgezogen, für den dritten (oder höheren) Punkt sogar zwei... *Richtig, das heißt, dass jemand der mit einem Dolch gegen einen Hellebardenträger kämpft, 8 Stufen von seiner AP abgezogen kriegt...*

Unterschied in Waffengröße	Stufenabzug auf Angriffsprobe
1-2	Je 1 / Punkt unterschied
3+	2 + 2 / Punkt über 2 Unterschied

Da es schwerer ist, mit großen Waffen umzugehen, d.h. sie sind einfach unhandlicher, ist es für den Führer der kleineren Waffe möglich eine Finte zu schlagen (s.u.)

Kreaturen, die mit natürlichen Waffen kämpfen (so z.B. Klauen oder Maul, aber auch Krallenhand) müssen vom Spielleiter in Kategorien eingeteilt werden, so hat zum Beispiel ein Mensch, der mit seinen Fäusten kämpft, hätte nur Kategorie 1, die Klauenhand eines elfischen Tiermeisters Größe 3, das Maul eines Drachen jedoch mit Sicherheit Größe 7...

Die Finte

Die Finte ist ein Angriff, der dazu dient, den Gegner zu täuschen, so dass er ungeschützte Stellen preis gibt, die leichter zu verwunden sind...

Man muss ansagen, dass man eine Finte schlägt, in diesem Fall führt man eine normale Angriffsprobe (KEIN Waffengrößenunterschied zählt) gegen die Körperliche Widerstandskraft des Gegners aus. Bei Gelingen kann man, falls ein Unterschied bestehen sollte, für den nächsten Angriff den Stufenabzug auf die Angriffsprobe ignorieren, wenn es keinen Unterschied gibt, so ist beim nächsten Angriff, die Kategorie für einen Direkttreffer um eins gesenkt (so wird aus einem nötigen hervorragendem Erfolg ein guter). Die Finte kann nur mit einhändig geführten Waffen durchgeführt werden.

Kampf, Appendix II

Ein Schwert führen kann jeder, nur den Gegner dort zu treffen, wo es ihm auch weh tut, verstehen die wenigsten.

Ulktosh Feind-von-Allem, wandernder Krieger

Trefferzonen

Jedes Wesen kann an unterschiedlichen Stellen getroffen werden, und verschiedene Verletzungen können schwerwiegende Folgen haben. Um diese, logischen, Tatsachen ein wenig zu reflektieren, soll das folgende System helfen.

Jedes Wesen kann an unterschiedlichen Stellen getroffen werden, und verschiedene Verletzungen können schwerwiegende Folgen haben. Um diese, logischen, Tatsachen ein wenig zu reflektieren, soll das folgende System helfen.

Würfelwurf	Trefferzone
1	Kopf
2	Rechter Arm
3	Linker Arm
4-6	Torso
7,8	Rechtes Bein
9,0	Linkes Bein

Um zu verdeutlichen, wie unterschiedlich stark verschiedene Schläge sind, wird ein einfaches System zugrunde gelegt, welches auf der Verwundungsschwelle beruht... Es gibt drei Stärkekategorien, welche ein je unterschiedliches Vielfaches der Verwundungsschwelle darstellen.

Vielfaches der VS	Auswirkung des Schlages
2x	Gliedmaß schwer getroffen, eingeschränkt nutzbar
3x	Gliedmaß unbrauchbar
5x	Gliedmaß abgetrennt / zertrümmert

Gliedmaß schwer getroffen: Ist ein Gliedmaß schwer getroffen ist, so ist es nur noch eingeschränkt nutzbar. Für Arme und Beine heißt das, dass alle Stufen bis zur Wundversorgung, bei der das Glied genutzt wird um 2 gesenkt sind. Bei einem Kopf- oder Torsotreffer erleidet das Opfer für 5 Runden verdoppelten Wundstufenabzug(!) aufgrund der starken Schmerzen. Zusätzlich werden bei einem Kopftreffer Wahrnehmungs- und Initiativeproben um eine Stufe gesenkt.

Gliedmaß unbrauchbar: Wenn ein Glied unbrauchbar ist, dann ist es, bis die verursachte Wunde geheilt ist, nicht mehr nutzbar (für Arme und Beine). Bei einem solchen Torsotreffer kann der Verwundete keine schwere körperliche Arbeit mehr unternehmen (das heißt, er kann gehen, aber nicht laufen, nicht kämpfen, etc); sollte er dies Trotzdem tun, so erleidet er jede Runde 2 Überanstrengungspunkte Schaden. Bei einem Kopftreffer ist er bis zur *ersten* Erholungsprobe bewusstlos.

Gliedmaß abgetrennt / zertrümmert: Ist das Gliedmaß abgetrennt bzw. zertrümmert, so ist es nicht mehr nutzbar (Überraschung!). Zudem erleidet der Verletzte jede Runde bis zur Wundversorgung 5 Schadenspunkte durch Blutverlust, bei einem Torsotreffer sogar 10!!! Ein Torsotreffer bedeutet lediglich eine sehr schwere Wunde, keine Abtrennung, während ein Kopftreffer bei den meisten Wesen einen recht raschen (man könnte sagen: augenblicklichen) Tod zur Folge hat.



Waffen

Siehe, Reisender, dies sind Waffen aus aller bekannten Welt... Schaut ruhig näher her, so wie ihr aussieht, könnt ihr die eine oder andere bestimmt gebrauchen, denn die Narben auf Eurerer Haut zeugen von Euren Auseinandersetzungen...

-Ein Waffenhändler auf dem Mart in Travar

Nahkampfwaffen – Eine Liste

Waffe: Der Name der Waffe

Preis: Der Preis der Waffe in Silber, Regions- oder Rassenspezifische Waffen können ein vielfaches des angegebenen Preises außerhalb jener kosten

Schadensstufe: „Stärkestufe“ der Waffe

Stärkeminimum: Die Stärke die nötig ist, um die Waffe effektiv zu führen

Gewicht und Länge erklären sich, hoffentlich, von selbst (in Pfund und Metern)

Größe: die Größenkategorie der Waffe

Allgemeine Waffen

Für Beschreibungen siehe ED- Grundregelwerk

Handgelenkschlitzter: Der Handgelenkschlitzter ist eine gekrümmte, gezackte Klinge, die mit einem Band am Unterarm befestigt wird. Sie kann heftig blutende Wunden verursachen.

Dreiaxt: Die Dreiaxt ist eine Axt mit drei Klingen. Diese sehr seltene Waffe ist für den Kampf wenig zu gebrauchen, da sie recht unausbalanciert ist, jedoch schafft sie sehr schnell Respekt. Im Kampf werden 2 Stufen von der Angriffsprobe abgezogen.

Waffe	Preis	Schadensstufe	Stä- min	Gewicht	Länge	Größe
Breitschwert	25	5	9	3 Pfund	0,9m	3
Dolch	0,8	2	5	1	0,3	1
Dreizack	25	6- 7	11	7	1,6 – 1,9	4- 6
Dreiaxt	50	5	12	7	1	3
Dresch- /Kriegsflgel	15 /35	4 / 7	10	8	1,7	4
Handaxt	12	4	10	2	0,6	2
Handgelenkschlitzter	15	1	3	½	0,2	1
Hellebarde	150	9	15	12	2	6
Kampfstab	5	2	5	4	1,6 – 2,2	5
Keule	2- 10	3- 6	7-15	3- 10	0,4- 1,5	2-5
Kurzschwert	16	4	5	4	0,7	2
Krummschwert	30	5	9	3	1	3
Langschwert	25	5	8	3	1	3
Messer	0,3	1	4	0,2	0,15	1
Morgenstern	40	6	13	8	1	4
Peitsche	10	1	7	1	3- 5	3-5
Speer	3	5	11	4	1,2	4
Stangenwaffen	Min. 100	10	15	12	1,8- 2,2	6
Streitaxt	35	7	13	7	1,1	4

Streithammer	125	8	16	10	1,1	5
Streitkolben	20	5	9	5	1,2	3
Totschläger	1	1	2	0,1	0,01	1
Zweihänder	125	8	9	15	1,6- 2	5

Menschen:

Dinganni: Klaue: Die Klaue ist eine Nahkampfwaffe der Dinganni, die den Klauen des Adlers nachempfunden ist. Sie besteht aus mehreren geschärften Knochenstücken, die an Den Unterarm angebracht, weit über die Knöchel der Hand hinüberreichen. Es gibt einige Varianten dieser Waffe, sowohl in Kröße, als auch in der Anzahl der „Blätter“;

Vorst: Hakenschwert: Das Hakenschwert der Vorst ist ein normales Langschwert, dessen Klinge mit Widerhaken versehen ist. Dadurch wird sie zwar anfälliger gegen verschleiß, reißt jedoch wesentlich größere Wunden. Es gibt auch zweihändige Varianten.

T'skrang:

Ch' tard: Das Ch'tard ist eine bis zu 30 cm lange Klinge, welche auf das Schwanzende eines T'skrang ausgesetzt wird. Die durchschnittliche Klinge hat jedoch nur eine Länge von ca. 15 cm und ist sehr schmal, ähnlich einem Stilette.

Ch' skor: Das Ch'skor ist ein Mischung aus Ch'tard und Skora, des Paradeschutzes für den Schwanz. Die Klinge ist kleiner als beim Ch'tard, dafür ist die Metallröhre, welche auf den Schwanz gesetzt wird, stabil genug um für Paraden geeignet zu sein.

Ves' kascharr: Das Ves' kascharr ist ein Schwert, welches an die Bedürfnisse der T' skrang angepasst ist; dem Langschwert entsprechend hat es eine lange Klinge, jedoch wesentlich dünner und leicht gebogen, so dass es einem Krummschwert ähnelt, jedoch wesentlich besser ausgewogen ist.. Wie es von T'skrang zu erwarten ist, ist die Klinge dieser Waffen oftmals reich verziert.

Trolle:

Trollschwert: Siehe ED- Grundregelwerk

Trollzweihänder: Diese, extrem seltene, Waffe wurde extra für die riesige Statur eines Trolls ausgelegt, selbst die meisten Obsidianer haben Probleme mit ihr zu kämpfen, denn es fehlt ihnen einfach an Größe... Die wenigen Kristallvarianten, die von dieser Waffe existieren sind begehrte Trophäen, und der Besitz kann zu ungewollten Problemen führen...

Kristallwaffen: Waffen aus lebendigen Kristall sind ungleich schwerer als ihre Metallgegenstände, andererseits ist der Kristall aber auch wesentlich härter und, passend geschliffen, auch schärfer als bei Metallgegenständen, so das sich das mehr an Gewicht mehr als bezahlt macht.

Zwerge:

Zwergenschwert: siehe ED- Grundregelwerk

Waffe	Preis	Schadensstufe	Stä- min	Gewicht	Länge	Größe
Klaue (norm.)	---	3	10	2	0,3	2
Klaue (groß)	---	5	14	5	0,6	3
Hakenschwert	50	6	10	3,5	1	3
Hakenzweihänder	200	7	11	16	1,6	6
Ch'tard	35	3- 5	9	2-3	0,1- 0,3	1- 2
Ch'skor	50	2	10	3	0,2	2
Ves' kascharr	50	5	8	2,5	1	3
Trollschwert	50	6	13	12	1,25	4
Trollzweihänder	85	9	14	17	1,9	7
Kristalldolch	25	3	5	2	0,3	1
Kristalltrollschwert	100	7	14	15	1,25	4
Kristallstreitaxt	75	7	13	10	1,1	4
Kristallspeer	65	6	11	6	1,3	4
Kristalltrollzweihänder	250	10	19	30	1,9- 2,1	7
Zwergenschwert	6	3	7	2	0,7	2