

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

Einkaufsführer:
Waffen und Rüstungen



IMPRESSUM

Erstellt und angefertigt als Fan-Projekt: K.B.Dwarf

Alle Elemente aus Warhammer gehören Games Workshop.

Dieses inoffizielle Kompendium wurde im Eigenverlag veröffentlicht und ist nicht offiziell in irgendeiner Weise mit Games Workshop oder Cubicle 7/Ulisses Spiele in Verbindung zu bringen. Alle Relevante Lizenzen, Warenzeichen und Urheberrechte werden ohne Genehmigung verwendet und sind in keiner Weise dazu gedacht, die Eigentumsrechte von Games Workshop und Cubicle 7 / Ulisses Spiele in Frage zu stellen.

Des Weiteren bestehen keine finanziellen Anreize zum vertreib dieser Publikation

Illustrationen: Cubicle 7/Games Workshop Limited

Warhammer Fantasy Rollenspiel 4. Edition © Copyright Games Workshop Limited 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4 th Edition, das Logo des Fantasy Rollenspiels 4. Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, das Logo des zweischweifigen Kometen und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Markenzeichen (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen und unter Lizenz verwendet. Cubicle 7 Entertainment und das Logo von Cubicle 7 Entertainment sind Markenzeichen von Cubicle 7 Entertainment Limited. Alle Rechte vorbehalten. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH.

Inhaltsverzeichnis

Nahkampfwaffen	1
Nahkampfwaffen (Standard)	1
Schilde (Standard).....	1
Fechtwaffen (Fechten).....	1
Kavalleriewaffen (Kavallerie).....	1
Kampfwaffen (Waffenlos).....	2
Flegelwaffen (Flegel).....	2
Paradewaffen (Parade).....	2
Langwaffen (Stangenwaffen).....	3
Zweihandwaffen (Zweihändig).....	3
Fernkampfwaffen	4
Bögen (Bogen).....	4
Munition (Bogen).....	4
Armbrüste (Armbrust).....	4
Munition (Armbrust).....	4
Schleudewaffen (Schleuder).....	5
Munition (Schleuder).....	5
Fesselnde-Waffen (Fesselnd).....	5
Bomben (Explosiv).....	5
Wurfwaffen (Werfen).....	5
Schießpulverwaffen (Schießpulver)	6
Munition (Schießpulverwaffen).....	7
Schießpulverwaffen (Technicus)	6
Munition (Technicuswaffen).....	7
Qualitäten und Makel für Waffen	8
Kosten.....	8
Waffen-Qualitäten.....	8
Waffen-Makel.....	9
Waffen-Eigenschaften	10
Positive Eigenschaften.....	10
Negative Eigenschaften.....	12
Rüstungen	13
Rüstungen.....	13
Weiches Leder.....	13
Gekochtes Leder.....	13
Kette.....	13
Platte.....	13
Rüstungs-Eigenschaften.....	13
Positive Eigenschaften.....	13
Negative Eigenschaften.....	13
Qualitäten und Makel für Rüstungen	14
Kosten.....	14
Rüstungs-Qualitäten.....	14
Rüstungs-Makel.....	14

Einkaufsführer: Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Standard						
Improvisierte Waffe	Keiner	1	Keine	Durchschnitt	EG+STB+1	-
Knüppel	4/-	0	Verbreitet	Durchschnitt	EG+STB+4	Stumpf, Unausgeglichen
Dolch	16/-	0	Verbreitet	Sehr kurz	EG+STB+2	-
Nierendolch	16/-	0	Knapp	Sehr kurz	EG+STB+1	Durchbohrend*, Präzise*, Rüstungsbrechend
Messer	8/-	0	Verbreitet	Sehr kurz	EG+STB+1	Stumpf
Schwert	1 GK	1	Verbreitet	Durchschnitt	EG+STB+4	-
Krummschwert	1 GK	1	Knapp	Kurz	EG+STB+4	Schneidend (I V.)
Axt	10/-	1	Verbreitet	Durchschnitt	EG+STB+4	Durchschlagend, Unausgeglichen
Streitkolben	1 GK	1	Verbreitet	Durchschnitt	EG+STB+4	Betäubend, Unausgeglichen
Rabenschnabel	15/-	1	Knapp	Durchschnitt	EG+STB+4	Rüstungsbrechend, Unausgeglichen
Kriegshammer	1 GK	1	Knapp	Durchschnitt	EG+STB+4	Unausgeglichen, Betäubend

*Durchbohrend und Präzise kommen nur zutragen, wenn der Gegner Überrascht ist oder Niedergestreckt ist.

Schilde						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Standard						
Buckler	18/2	0	Verbreitet	Persönlich	EG+STB+1	Schild 1, Defensiv, Stumpf
Schild	2 GK	1	Verbreitet	Sehr kurz	EG+STB+2	Schild 2, Defensiv, Stumpf
Großes Schild	3 GK	3	Verbreitet	Sehr kurz	EG+STB+3	Schild 3, Defensiv, Stumpf
Pavese	3 GK 15/-	4	Selten	Keine	EG+STB+2	Schild 5

Fecht Waffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Fechten						
Kurzschwert	4 GK	1	Knapp	Kurz	EG+STB+2	Schnell, Präzise, Durchbohrend
Florett	5 GK	1	Knapp	Durchschnitt	EG+STB+3	Schnell, Präzise, Durchbohrend, Stumpf
Rapier	5 GK	1	Knapp	Lang	EG+STB+4	Schnell, Durchbohrend

Kavalleriewaffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Kavallerie						
Säbel	2 GK	1	Knapp	Durchschnitt	EG+STB+4	Schneidend (I V.)
Reiterhammer	3 GK	3	Knapp	Lang	EG+STB+5	Betäubend
Halblanze	1 GK	2	Knapp	Lang	EG+STB+5*	Wichtig, Durchbohrend
Lanze	1 GK	3	Knapp	Sehr lang	EG+STB+6*	Wichtig, Durchbohrend

*Lanzen und Halblanzen zählen als improvisierte Waffe, wenn sie nicht in einen Sturmangriff genutzt werden.

Kampfwaffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Waffenlos						
Waffenlos	Keiner	0	Keine	Persönlich	EG+STB+0	Stumpf
Schlagring	2/6	0	Verbreitet	Persönlich	EG+STB+2	-
Panzerhandschuh	1 GK	1	Knapp	Persönlich	EG+STB+2	Stumpf
Stachelhandschuh	2 GK	1	Knapp	Persönlich	EG+STB+2	Durchbohrend, Unausgeglichen
Drahtschlinge (2H)	1/-	0	Selten	Persönlich	EG+STB+2	Fesselnd, Langsam, Unausgeglichen, Stumpf
Handknüppel	1/-	1	Selten	Persönlich	EG+STB+1	Betäubend, Stumpf, Unausgeglichen
Bootshaken	1 GK	1	Knapp	Kurz	EG+STB+4	Straucheln, Stumpf

Flegelwaffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Flegel						
Dreschflegel	10	1	Verbreitet	Durchschnitt	EG+STB+3	Ablenken, Umwickelnd, Unpräzise
Flegel	2 GK	1	Knapp	Durchschnitt	EG+STB+5	Ablenken, Umwickelnd
Kriegsflegel (2H)	3 GK	2	Selten	Lang	EG+STB+6	Ablenken, Umwickelnd, Wuchtig, Ermüdend

Paradewaffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Parade*						
Uhang**	10/-	1	Verbreitet	Kurz	EG+STB+0	Fesselnd, Defensiv, Stumpf
Schweres Netz (2H)	1 GK 10/-	1	Knapp	Kurz	EG+STB+0	Fesselnd, Defensiv, Stumpf, Langsam, Schild 1, Umwickelnd
Parierdolch	1 GK	0	Knapp	Sehr kurz	EG+STB+1	Defensiv
Klingenbrecher	1 GK 2/6	1	Selten	Kurz	EG+STB+2	Defensiv, Klingenfänger

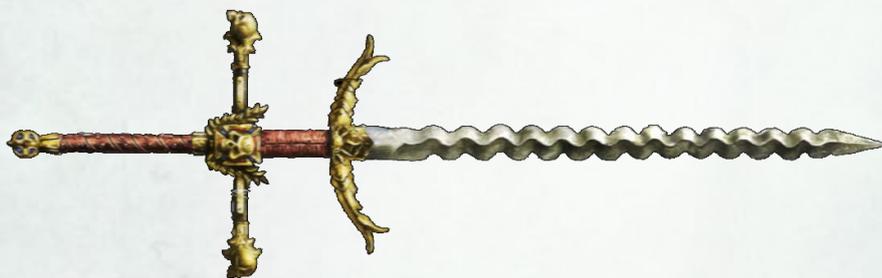
*Jede einhändig geführte Waffe mit der Eigenschaft Defensiv kann mit der Fähigkeit Nahkampf (Parade) geführt werden, ohne dass an einen Abzug von -20 für die Verwendung der nichtdominanten Hand unterliegt. (siehe WFRP-Regelbuch Seite 161)

**Wenn man versucht einen Gegner mit seinem Uhang zu fesseln hat man als Träger des Umhanges eine Stärke von 25, während des Vergleichend-Wurf.



Langwaffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Stangenwaffen						
Aalspieß (2H)	2 GK	2	Knapp	Sehr lang	EG+STB+3	Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Hippe (2H)	2 GK	3	Knapp	Lang	EG+STB+4	Defensiv, Durchschlagend oder Strauchelnd
Hellebarde (2H)	2 GK	3	Verbreitet	Lang	EG+STB+4	Defensiv, Durchschlagend oder Durchbohrend
Menschenfänger (2H)	2 GK	3	Selten	Lang	EG+STB+2	Defensiv, Fesselnd
Gleve (2H)	2 GK	3	Knapp	Lang	EG+STB+4	Defensiv, Durchbohrend oder Schneidend (2 V.)
Mordaxt (2H)	2 GK	3	Knapp	Lang	EG+STB+4	Defensiv, Durchschlagend oder Durchbohrend oder Betäubend
Speer (2H)	15/-	2	Verbreitet	Sehr lang	EG+STB+4	Durchbohrend
Pike (2H)	18/-	4	Selten	Gewaltig	EG+STB+4	Durchbohrend
Kampfstab (2H)	3/-	2	Verbreitet	Lang	EG+STB+4	Defensiv, Betäubend

Zweihandwaffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Zweihändig						
Langes Schwert (2H)	8 GK	1	Knapp	Lang	EG+STB+5	Defensiv, Verwundend
Zweihänder (2H)	10 GK	0	Knapp	Lang	EG+STB+5	Durchschlagend, Verwundend
Flammberger Zweihänder (2H)	30GK	0	Exotisch	Lang	EG+STB+5	Durchschlagend, Verwundend, Schneidend
Zweihandaxt (2H)	4 GK	0	Knapp	Lang	EG+STB+6	Durchschlagend, Ermüdend, Wuchtig
Kriegshacke (2H)	9/-	0	Verbreitet	Durchschnitt	EG+STB+5	Durchbohrend, Langsam, Verwundend
Kriegshammer (2H)	3 GK	1	Verbreitet	Durchschnitt	EG+STB+6	Betäubend, Langsam, Verwundend



Einkaufsführer: Fernkampfwaffen

Bögen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Bogen						
Kurzbogen (2H)	3 GK	1	Verbreitet	20m	EG+STB+2	-
Bogen (2H)	4 GK	2	Verbreitet	50m	EG+STB+3	-
Langbogen (2H)	5 GK	3	Knapp	100m	EG+STB+4	Verwundend
Elfenbogen (2H)	10 GK	2	Exotisch	150m	EG+STB+4	Präzise, Verwundend

Munition						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Bogen						
Improvisierter Pfeil	Keiner	0	Verbreitet	Halbe Waffe	-2	Gefährlich, Unpräzise, Stumpf
Pfeil (12)	5/-	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Durchbohrend
Jagdpfeil (12)	8/-	0	Selten	Wie Waffe	-	Durchbohrend, Schneidend (1 V.)
Bodkinpfeil (12)	8/-	0	Selten	Wie Waffe	-	Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Elfenpfeil	6/-	0	Exotisch	+50m	+1	Akkurat, Durchbohrend, Rüstungsbrechend

Armbrüste						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Armbrust						
Handarmbrust	6 GK	0	Knapp	10m	EG+7	Pistole
Armbrust (2H)	5 GK	2	Verbreitet	60m	EG+9	Nachladen 1
Schwere Armbrust (2H)	7 GK	3	Selten	100m	EG+9	Nachladen 2, Verwunden
Zwergenarmbrust (2H)	10 GK	3	Exotisch	125m	EG+9	Nachladend 1, Verwundend, Präzise

Munition						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Armbrust						
Improvisierter Bolzen	Keiner	0	Verbreitet	Halbe Waffe	-2	Gefährlich, Unpräzise, Stumpf
Bolzen (12)	5/-	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Durchbohrend
Jagdbolzen (12)	8/-	0	Selten	Wie Waffe	-	Durchbohrend, Schneidend (1 V.)
Bodkinbolzen (12)	8/-	0	Selten	Wie Waffe	-	Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Zwergenbolzen	6/-	0	Exotisch	+25m	+1	Akkurat, Durchbohrend, Rüstungsbrechend

Schleuderwaffen

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Schleuder						
Schleuder	1/-	0	Verbreitet	60m	EG+6	-
Stabschleuder	4/-	2	Knapp	100m	EG+7	-

Munition

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Schleuder						
Kieselsteine	Keiner	0	Verbreitet	-10m	EG-2	Unpräzise, Stumpf
Steinkugel	-/2	0	Verbreitet	Wie Waffe	EG	Betäubend
Bleikugeln	-/4	0	Verbreitet	-10m	EG+1	Betäubend

Fesselnde-Waffen

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Fesselnd*						
Peitsche	5/-	0	Verbreitet	6m	EG+STB+2	Fesselnd
Lasso	6/-	0	Knapp	STBx2	EG	Fesselnd

*Fesselnd-Waffen haben keine Reichweiten-Stufen (Halbereichweite/Kernschuss), nur die hier angegebene Reichweite.

Bomben

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Explosiv						
Bombe	3 GK	0	Selten	STB	EG+12	Gefährlich, Radius 5, Wuchtig
Brandflasche	1 GK	0	Knapp	STB	Speziell*	Gefährlich, Radius 4

*Eine Brandflasche verursacht bei jedem betroffenen Ziel 1+EG Brennend-Zustände.

Wurfaffen

Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Werfen						
Stein	Keiner	0	Verbreitet	STBx3	EG+STB	-
Bola	10/-	0	Selten	STBx3	EG+STB	Fesselnd
Wurfpfeil	2/-	0	Knapp	STBx2	EG+STB+1	Durchbohrend
Wurfmesser	18/-	0	Verbreitet	STBx2	EG+STB+2	-
Wurfaxt	1 GK	1	Verbreitet	STBx2	EG+STB+3	Durchschlagend
Wurfspeer	10/6	1	Knapp	Wurfspeer	EG+STB+3	Durchbohrend

Schießpulverwaffen						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Schießpulver*						
Luntenschloss** Muskete (2H)	2 GK	2	Selten	50m	EG+8	Gefährlich, Nachladen 4
Luntenschloss** Donnerbüchse (2H)	1 GK	1	Selten	20m	EG+7	Streuung 3, Gefährlich, Nachladen 3
Büchse (2H)	2 GK	1	Knapp	20m	EG+8	Gefährlich, Nachladen 2
Donnerbüchse (2H)	2 GK	1	Knapp	20m	EG+8	Streuung 3, Gefährlich, Nachladen 2
Arkebuse (2H)	5 GK	3	Exotisch	40m	EG+9	Unpräzise, Gefährlich, Nachladen 5
Muskete (2H)	4 GK	2	Knapp	50m	EG+9	Gefährlich, Nachladen 3
Doppelläufige Muskete	7 GK	3	Exotisch	50m	EG+9	Repetierend, Gefährlich, Nachladen 4
Hochland-Langbüchse (2H)	100 GK	3	Exotisch	100m	EG+9	Akkurat, Präzise, Nachladen 4
Pistole	8 GK	0	Selten	20m	EG+8	Pistole, Nachladen 1
Greifenfuß Pistole	10 GK	1	Exotisch	10	EG+7	Pistole, Unpräzise, Radius 5, Nachladen 6
Büchsen Axt (2H)	8 GK	1	Exotisch	30m	EG+9	Unpräzise, Gefährlich, Nachladen 4
Büchsen Hellebarde (2H)	10 GK	3	Exotisch	30m	EG+9	Unpräzise, Gefährlich, Nachladen 4
Zwergenmuskete (2H)	10 GK	3	Exotisch	60m	EG+9	Akkurat, Nachladen 3
Zwergenpistole	15 GK	0	Exotisch	25m	EG+8	Pistole, Akkurat, Nachladen 1
Technicus*						
Bündelrevolver	12 GK	1	Selten	10m	EG+8	Pistole, Gefährlich, Nachladend 4, Repetierend 4***
Bündelpistole	15 GK	1	Selten	10m	EG+8	Pistole, Gefährlich, Nachladend 4, Repetierend 4
Bündelmuskete (2H)	10 GK	3	Selten	30m	EG+9	Gefährlich, Nachladend 4, Repetierend 4
Handmörser (2H)	50GK	3	Exotisch	30m	EG+7	Unpräzise, Gefährlich, Nachladend 2
Versteckte Waffe	15 GK	1	Exotisch	10m	EG+8	Unpräzise, Gefährlich, Nachladend 6

*Alle Schießpulver- und Technicus-Waffen haben die Qualitäten Schießpulver und Verwundend

**Eine Luntenschloss Waffe bei schwierigem Wetter abzufeuern erfordert einen GS-Wurf

***Zum repetierend des Bündelrevolvers benötigt man eine zweite Hand



Schießpulvermunition						
Waffe	Preis	TP	Verfügbarkeit	Länge	Schaden	Qualitäten und Makel
Schießpulver und Technicus						
Improvisierte Kugeln und Pulver (12)	-/3	0	Verbreitet	Halbe Waffe	-	
Schrott und Pulver (12)	2/-	0	Verbreitet	Halbe Waffe	-1	Streuung 1, Infiziert
Kleine Kugeln und Pulver (12)	3/3	0	Verbreitet	Wie Waffe	-	Streuung 1
Kugeln und Pulver (12)	3/3	0	Verbreitet	Wie Waffe	+1	Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Papierpatronen ¹ (12)	5/-	0	Knapp	Wie Waffe	+1	Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Präzisionsschuss und Pulver	3/-	0	Verbreitet	Wie Waffe	+1	Durchbohrend, Rüstungsbrechend, Präzise
Kugel und Aqshy-Pulver ⁶ (12)	1 GK	0	Exotisch	+10m	+2	Durchbohrend, Rüstungsbrechend
Große Kugel und Pulver ² (12)	1 GK	0	Selten	Wie Waffe	+2	Durchbohrend, Rüstungsbrechend, Wuchtig
Bombe ³	3 GK	0	Selten	Wie Waffe	+5	Radius 5, Gefährlich, Wuchtig
Brandbombe ⁴	1 GK	0	Selten	Wie Waffe	Speziell	Radius 4, Gefährlich
Enterhacken ⁵	2 GK	1	Selten	Halbe Waffe	+2	Rüstungsbrechend, Nachladen +2

1: Mit Papierpatronen erhält man +10 beim Nachladen

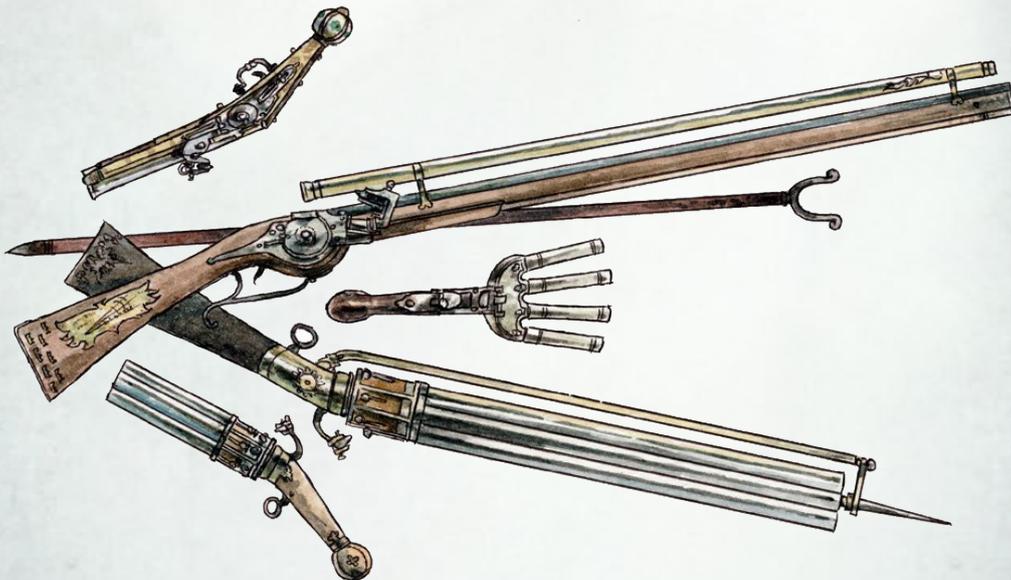
2: Nur für Arkebusen und Handmörser

3: Nur für Handmörser

4: Nur für Handmörser, Brandbomben verursachen bei jedem getroffenen Ziel 1+EG Brennend-Zustände

5: Nur für Handmörser, kann ein 20m Seil verschießen mit einem schweren Haken daran, um Wände zu erklimmen oder Feinde zu fangen. Ein getroffener erhält den Status Gefesselt

6: Aqshy-Pulver ist in der Anwendung deutlich gefährlicher. Schon ab 8 bis 10(0) auf der Einerstelle führt das zu einem Patzer und muss dann entsprechend ausgewürfelt werden.



Einkaufsführer: Qualitäten und Makel für Waffen

Kosten für Gegenstände mit Qualitäten und Makel:

Bei Gegenständen verdoppeln sich die Kosten für mit jeder Qualität und fallen um je eine Stufe in ihrer Verfügbarkeit.

Also sollte ein Gegenstand zwei Qualitäten zusätzlich erhalten und vorher nur eine Goldkrone gekostet haben und war von der Verfügbarkeit verbreitet, so kostet dieser nun 4 Goldkronen und ist Selten.

Sollte ein Gegenstand einen oder mehrere Makel aufweisen, so halbiert sich mit jedem Makel der Preis und dessen Verfügbarkeit steigt an.

Ein Gegenstand mit der zwei Goldkronen kostet und von der Verfügbarkeit Knapp ist, kostet mit einem Makel eine Goldkrone und ist dann Verbreitet verfügbar.

Waffen-Qualitäten:

Praktisch: Bei einem misslungenen Wurf mit diesem Gegenstand erhältst du +1 EG auf dein Ergebnis. Praktische Waffen können nicht Unzuverlässig sein.

Leicht: Der Gegenstand wurde so durchdacht oder es kamen spezielle Materialien zum Einsatz, um diesen leichter zu gestalten. Dadurch die Traglast des Gegenstandes um einen Punkt reduziert.

Haltbar (Wert): Dieser Gegenstand ist so sorgfältig und mit besonders robusten Materialien gefertigt wurden, so dass dieser zusätzliche Schadenspunkte in Höhe der Haltbarkeit erleiden kann, ehe dies einen negativen Effekt für den Gegenstand haben. Zu dem erhöht sich der Bonus gegen die Fähigkeit Klingenbrecher um +1. Dies ist kumulativ und verbessert sich mit jeder weiteren Stufe in Haltbarkeit um 1.

Edel (Wert): Gegenstände die Edel sind können nicht Hässlich sein. Charaktere mit einem Silberstatus müssen Gegenstände mit einem Edel Wert von 1 kaufen und Charaktere mit einem Goldstatus müssen mindestens Gegenstände mit einem Edel Wert von 2 kaufen. Mit jeder Stufe in Edel erhält ein Charakter +10 auf seine Charisma-Würfe in bestimmten Interaktionen mit einem anderen Charakter.

Silber: Nicht alle Waffen können versilbert werden. Besonders betrifft dies Distanzwaffen.

Silberne Waffen haben eine ähnliche Resonanz wie magische Kreaturen und daher erhalten Silberwaffen die Eigenschaft Magisch und macht gegen Kreaturen mit der Eigenschaft Dämonisch, Ätherisch, Lykanthropie oder Untot bei einem Treffer zusätzlichen Schaden in Höhe des WiB. Ein Gegenstand mit dieser Eigenschaft erhöht sich der Wert um das Fünffache und erhält die Eigenschaft Edel (1).

Gromril: Gegenstände die aus Gromril gefertigt werden haben die gleichen Eigenschaften wie welche aus Silber. Dazu erhalten Gromril-Waffen +1 Schaden, sowie Haltbar (3), Edel (2) und Leicht als entsprechende Qualität. Der Wert des Gegenstands erhöht sich um das Zehnfache. Gromril-Gegenstände sind nur über Zwerge erhältlich.

Waffen-Makel:

Hässlich: Gegenstände die Hässlich sind können nicht Edel sein. Ein hässlicher Gegenstand ruft negative Wirkung in bestimmten Interaktionen mit anderen Charakteren hervor und erschwert Charisma-Würfe um -10.

Schäbig: Der Gegenstand ist mit solchen Mängeln übersetzt, dass jeder kritische Wurf den Gegenstand unwiderruflich zerstört.

Unhandlich: Dieser Gegenstand ist so sperrig und unpassend für den Träger, so dass sich die Traglast des Gegenstandes sich um +1 erhöht. Selbst wenn man den Gegenstand am Körper trägt hat dieser mindestens eine Traglast von 1.

Unzuverlässig: Dieser Gegenstand ist so hergestellt worden, so dass seine Funktion nur noch schlecht erfüllt, wenn es darauf ankommt. Bei misslungenen Würfen mit diesem Gegenstand erhältst du -1 EG. Unzuverlässige Gegenstände können nicht Praktisch sein.



Waffen-Eigenschaften:

Positive Eigenschaften

Ablenkend: Statt Schaden zu verursachen, kann eine erfolgreiche Attacke mit einer Ablenkend-Waffe einen Gegner für jeden EG um 1 Meter zurückdrängen, um den du den Vergleichenden Wurf gewonnen hast.

Akkurat: Die Waffe ist so akkurat, dass man leichter mit ihr trifft. Du erhältst einen Bonus von +10 bei jedem Schuss mit dieser Waffe.

Betäubend: Wenn dir mit einer betäubenden Waffe ein Kopftreffer gelingt, kannst du einen Vergleichenden Stärke/Ausdauer-Wurf gegen den getroffenen Gegner durchführen. Wenn du den Wurf gewinnst, erhält der Gegner einen Betäubt-Zustand.

Defensiv: Wenn du eine solche Waffe führst, bekommst du auf jeden Vergleichenden Nahkampf-Wurf zur Abwehr einer gegnerischen Attacke +1 EG.

Durchbohrend: Eine durchbohrende Waffe verursacht bei jeder Zahl, die durch 10 teilbar ist (also 10, 20, 30 usw.) sowie bei jedem Pasch (also 11, 22, 33 etc.) einen Kritischen Treffer, sofern das Wurfergebnis im Kampf nicht oberhalb des Spielerwertes liegt.

Wenn eine durchbohrende Waffe eine Fernkampfwaffe ist, dann hat sich deren Geschoss bei einem Treffer tief im Körper des Zieles verhakt. Pfeile und Bolzen können nur mit einem jeweils gelungenen herausfordernden (+0) Heilen-Wurf entfernt werden.

Zum Entfernen von Kugeln ist sogar Chirurgie erforderlich (siehe Kapitel 4: Fähigkeiten und Talente). Für jeden nicht entfernten Pfeil, Bolzen oder Kugel kann 1 LP nicht heilen.

Durchschlagend: Wenn du einen Gegner triffst, dann richtest du nicht nur Schaden am Ziel an, sondern verursachst auch noch 1 Punkt Schaden an seinem Schild oder einem getroffenen Stück Rüstung.

Fesselnd: Jeder Gegner, den du erfolgreich mit deiner Waffe triffst, erhält den Gefesselt-Zustand mit einer Stärke, die deinem Stärke-Wert entspricht. Wenn du gerade einen Gegner gefesselt hast, kannst du die Waffe nicht für andere Attacken verwenden. Du kannst das Fesseln jederzeit abbrechen.

Klingenfänger: Wenn du einen Kritischen Treffer erzielst, während du dich gegen eine Attacke mit einer Klingewaffe verteidigst, dann kannst du dich dafür entscheiden, die Klinge zu fangen, statt einen Kritischen Treffer zu verursachen. Wenn du dich dafür entscheidest, führst du einen Vergleichenden Stärke-Wurf durch, zu dem die EG aus deinem vorherigen Nahkampf-Wurf dazuzählen. Wenn du erfolgreich bist, lässt dein Gegner die Klinge fallen, da sie ihm aus den Händen gehebelt wird. Wenn du einen Verblüffenden Erfolg (+6) erzielst, dann entwaffnest du deinen Gegner nicht nur, sondern brichst durch Kraft und Hebelwirkung auch noch dessen Klinge, sofern diese nicht unzerbrechlich ist. Wenn du den Wurf nicht gewinnst, befreit der Gegner seine Klinge und ihr kämpft wie üblich weiter.

Pistole: Mit dieser Waffe kannst du im Nahkampf attackieren.

Präzise: Mit dieser Waffe lässt sich sehr genau treffen. Du erhältst einen Bonus von +1 EG auf jeden gelungenen Wurf bei der Attacke mit dieser Waffe.

Radius (Wert): Alle Charaktere innerhalb von (Wert) Metern vom getroffenen Punkt, erleiden EG+Waffenschaden und bekommen alle Zustände, die die Waffe verursacht.

Repetierend (Wert): Deine Waffe enthält (Wert) Schüsse und lädt nach jedem Schuss automatisch nach. Wenn du alle Schüsse verbraucht hast, musst du die Waffe nach den normalen Regeln vollständig nachladen, ehe du erneut schießen kannst.

Rüstungsbrechend: RP durch nichtmetallische Rüstteile werden ignoriert und bei jeder anderen Rüstung wird der erste Punkt ignoriert.

Schießpulver: Wenn du das Ziel einer Schießpulver-Waffe bist, dann musst du einen durchschnittlichen (+20) Besonnenheits-Wurf bestehen, oder du erhältst den Zustand Demoralisiert, selbst wenn der Schuss verfehlt.

Schild (Wert): Wenn du diese Waffe verwendest, um einer Attacke zu widerstehen, dann giltst du, als hättest du an allen Trefferzonen zusätzlich (Wert) Rüstungspunkte. Wenn deine Waffe einen Schild-Wert von 2 oder höher hat (also Schild 2 oder Schild 3), dann kannst du auch vergleichend gegen Fernkampf-Attacken in deiner Sichtlinie würfeln.

Schnell: Wer eine schnelle Waffe führt, kann sich entscheiden, mit dieser Waffe außerhalb der normalen Initiativereihenfolge zu attackieren. Dabei kann er entweder zuerst, zuletzt oder irgendwo zwischendurch attackieren, ganz wie er wünscht. Zudem erleiden alle Nahkampf-Würfe zur Abwehr von schnellen Waffen einen Abzug von -10, wenn der Gegner nicht ebenfalls eine Waffe mit der Qualität Schnell verwendet; andere Fähigkeiten verteidigen wie gewohnt. Zwei Kombattanten mit schnellen Waffen kämpfen wie üblich in der Reihenfolge der Initiative (relativ zueinander). Eine schnelle Waffe kann niemals zugleich langsam sein (Langsam hat Vorrang).

Umwickelnd: Nahkampf-Würfe gegen Angriffe mit einer umwickelnden Waffe haben einen Abzug von -1 EG, weil parierte Hiebe dennoch um den Schildrand oder die Klinge schlagen.

Unzerbrechlich: Unter nahezu allen Umständen wird diese Waffe nicht zerbrechen, korrodieren oder ihre Schärfe verlieren.

Verwundend: Eine verwundende Waffe kann zur Bestimmung des Schadens entweder die Einerstelle des Würfelwurfes oder die EG verwenden, je nachdem, was höher ist. Wenn du bei deinem Trefferwurf zum Beispiel eine 34 gewürfelt hast und eine 52 brauchtest, um zu treffen, dann kannst du entweder die EG nehmen, die in diesem Fall 2 sind, oder die Einerstelle des Würfelwurfes, was 4 ist. Eine stumpfe Waffe kann niemals verwundend sein.

Wichtig: Wenn du einen Gegner triffst, addierst du das Resultat des Würfels für die Einerstelle zu jedem Schaden hinzu, den eine wichtige Waffe verursacht. Eine stumpfe Waffe kann niemals zugleich wichtig sein (Stumpf hat Vorrang).



Schneidend (Wert V.): Wenn du einen kritischen Treffer bei deinem Gegner landest, erhält dieser einen **Bluten-Zustand**. Du kannst einen Wert an Vorteilen ausgeben um eine **Bluten-Zustand** deinen Gegner zuzufügen.

Straucheln: Nachdem du deinen Gegner erfolgreich getroffen hast, kannst du 2 Vorteile ausgeben und eine vergleichende **Stärke/Athletik-Wurf** ablegen. Solltest du gewinnen reißt du deinen Gegner zu Boden und er erhält einen **Niedergestreckt-Zustand**. Sollte der Gegner auf einem Reittier sein, so fällt er zusätzlich zwei Meter und ist dann **Niedergestreckt**. Solltest du den **Vergleichend-Wurf** verlieren passiert nichts.

Streuung (Wert): Diese Waffen verschießen eine Wolke aus Projektilen und kann mehrere auf einmal treffen, ebenso auch **Verbündete Charaktere**.

- **Kernschuss:** Der Schuss trifft nur ein einzelnes Ziel und fügt entsprechend des Wertes entsprechend zusätzlichen Schaden zu.
- **Kurze bis Lange Reichweite:** Der Schuss trifft das anvisierte Ziel und alle entsprechend des Wertes in Meter im Durchmesser um das Ziel herum, die Sichtbar sind.
- **Extreme Reichweite:** Es wird ähnlich abgehandelt wie bis zur **Langen Reichweite**, aber mit einer **Schadensreduktion** entsprechend des Wertes der **Streuung**.

Negative Eigenschaften

Ermüdend: Du profitierst nur dann von den **Qualitäten Verwundend** oder **Wuchtig** dieser Waffe, wenn du in deinem Zug einen **Sturmangriff** durchgeführt hast.

Gefährlich: Jeder fehlgeschlagene Wurf, bei dem der Würfel für die **Einerstelle 9** oder eine **10** zeigt, führt zu einem **Patzer** (weitere Informationen zu **Patzern** findest du in **Kapitel 5: Regeln**).

Langsam: Charaktere, die **langsame Waffen** verwenden, schlagen unabhängig von der **Initiativereihenfolge** immer als **Letzte** in der **Runde** zu. Außerdem erhalten **Gegner** einen **Bonus von +1 EG** bei jedem Wurf, mit dem sie sich gegen **Attacken** mit einer solchen **Waffe** verteidigen.

Nachladen (Wert): Eine nicht geladene Waffe mit diesem **Makel** zu laden erfordert einen **Erweiterten Fernkampf-Wurf** für die jeweilige **Waffengruppe**, der **(Wert) EG** benötigt.

Stumpf: Gegen **stumpfe Waffen** werden alle **RP** verdoppelt. Außerdem verursachen sie bei einem **erfolgreichen Trefferwurf** im **Nahkampf** nicht automatisch den **Verlust** von mindestens **1 LP**.

Unpräzise: Du erleidest einen **Abzug von -1 EG**, wenn du die **Waffe** für eine **Attacke** verwendest. Eine **unpräzise Waffe** kann niemals **präzise** sein (**Unpräzise** hat **Vorrang**).

Unausgeglichen: Das **Gewicht** einiger **Waffen** ist so **kopflastig**, dass das **Parieren** eines **Angriffes** dadurch **erschwert** wird. Wenn man mit einer **unausgeglichenen Waffe** einen **Angriff** abwehrt, erhält man **-1 EG** bei der **Abwehr** mit dieser **Waffe**.

Einkaufsführer: Rüstungen

Rüstungen							
Rüstung	Preis	TP	Verfügbarkeit	Abzug	Trefferzonen	RP	Qualitäten und Makel
Weiches Leder¹							
Gambeson	12/-	1	Verbreitet	-	Arme, Körper	1	-
Lederwams	10/-	1	Verbreitet	-	Körper	1	-
Lederbeinlinge	14/-	1	Verbreitet	-	Beine	1	-
Lederkappe	8/-	0	Verbreitet	-	Kopf	1	Partiell
Gekochtes Leder							
Lederpanzer	18/-	2	Knapp	-	Körper	2	Schwachpunkte
Lederarmschienen	8/-	0	Verbreitet	-	Arme	1	Partiell
Kette²							
Kettenbeinlinge	2 GK	3	Knapp	-	Beine	2	Flexibel
Kettenbrünne	3 GK	3	Verbreitet	-	Arme, Körper	2	Flexibel
Kettenhaube	1 GK	2	Knapp	-10 Wahrnehmung	Kopf	2	Flexibel, Partiell
Kettenhemd	2 GK	2	Knapp	-	Körper	2	Flexibel
Platte²							
Kürass	10 GK	3	Knapp	-	Körper	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Offener Helm	2 GK	1	Verbreitet	-10 Wahrnehmung	Kopf	2	Partiell
Plattenarme	8 GK	3	Selten	-	Arme	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Plattenbeine	10 GK	3	Selten	-10 Schleichen	Beine	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich
Helm mit Visier	3 GK	2	Selten	-20 Wahrnehmung	Kopf	2	Schwachpunkte, Undurchdringlich

1: Weiches Leder kann ohne Abzüge unter jeder anderen Rüstung getragen werden

2: Irgendwelche Kette oder Platte zu tragen verursacht jeweils einen Abzug von -10 auf Schleichen

Rüstungs-Eigenschaften:

Positive Eigenschaften

Flexibel: Eine Rüstung mit der Eigenschaft Flexible kann unter jeder anderen Rüstung getragen werden die nicht-flexible ist. Wenn du dies tust, profitierst du von beiden Rüstungen.

Undurchdringlich: Alle kritischen Treffer die durch einen Pasch erzielt wurden werden bei der Rüstung ignoriert und es wird nur regulär der Schaden abgehandelt

Negative Eigenschaften

Partiell: Alle kritischen Treffer oder gerade Trefferwürfe ignorieren die Rüstung an der entsprechenden Stelle.

Schwachpunkte: Waffen mit der Eigenschaft Durchbohrend ignorieren bei einem Treffer die entsprechende Rüstung:

Einkaufsführer:

Qualitäten und Makel für Rüstungen

Kosten für Gegenstände mit Qualitäten und Makel:

Bei Gegenständen verdoppeln sich die Kosten für mit jeder Qualität und fallen um je eine Stufe in ihrer Verfügbarkeit. *Also sollte ein Gegenstand zwei Qualitäten zusätzlich erhalten und vorher nur eine Goldkrone gekostet haben und war von der Verfügbarkeit verbreitet, so kostet dieser nun 4 Goldkronen und ist Selten.*

Sollte ein Gegenstand einen oder mehrere Makel aufweisen, so halbiert sich mit jedem Makel der Preis und dessen Verfügbarkeit steigt an.

Ein Gegenstand mit der zwei Goldkronen kostet und von der Verfügbarkeit Knapp ist, kostet mit einem Makel eine Goldkrone und ist dann Verbreitet verfügbar.

Rüstungs-Qualitäten:

Praktisch: Bei Rüstungsteilen wird der Abzug den man durch diesen Gegenstand erleidet, um eine Stufe reduziert (zum Beispiel von -30 auf -20).

Leicht: Der Gegenstand wurde so durchdacht oder es kamen spezielle Materialien zum Einsatz, um diesen leichter zu gestalten. Dadurch die Traglast des Gegenstandes um einen Punkt reduziert.

Haltbar (Wert): Dieser Gegenstand ist so sorgfältig und mit besonders robusten Materialien gefertigt wurden, so dass dieser zusätzliche Schadenspunkte in Höhe der Haltbarkeit erleiden kann, ehe dies einen negativen Effekt für den Gegenstand haben.

Edel (Wert): Gegenstände die Edel sind können nicht Hässlich sein. Charaktere mit einem Silberstatus müssen Gegenstände mit einem Edel Wert von 1 kaufen und Charaktere mit einem Goldstatus müssen mindestens Gegenstände mit einem Edel Wert von 2 kaufen. Mit jeder Stufe in Edel erhält ein Charakter +10 auf seine Charisma-Würfe in bestimmten Interaktionen mit einem anderen Charakter.

Gromril: Gegenstände die aus Gromril gefertigt werden können nur Rüstungen sein die ursprünglich aus Metall gefertigt werden. Gromril-Rüstungen +1 Rüstung, sowie Haltbar (3), Edel (2) und Leicht als entsprechende Qualität. Der Wert des Gegenstands erhöht sich um das Zehnfache. Gromril-Gegenstände sind nur über Zwerge erhältlich.

Rüstungs-Makel:

Hässlich: Gegenstände die Hässlich sind können nicht Edel sein. Ein hässlicher Gegenstand ruft negative Wirkung in bestimmten Interaktionen mit anderen Charakteren hervor und erschwert Charisma-Würfe um -10.

Schäbig: Der Gegenstand ist mit solchen Mängeln übersetzt, dass jeder kritische Wurf den Gegenstand unwiderruflich zerstört.

Unhandlich: Dieser Gegenstand ist so sperrig und unpassend für den Träger, so dass sich die Traglast des Gegenstandes sich um +1 erhöht. Selbst wenn man den Gegenstand am Körper trägt hat dieser mindestens eine Traglast von 1.

Unzuverlässig: Dieser Gegenstand ist so hergestellt worden, so dass seine Funktion nur noch schlecht erfüllt, wenn es darauf ankommt. Beim Überschreiten der Traglastpunkte verdoppelt sich der Malus, wenn man den Gegenstand trägt.

Unzuverlässige Gegenstände können nicht Praktisch sein.