

Die Fernwaffen

Fernwaffen werden nach dem einfachen **Mindestwurfprinzip** benutzt. Wer etwas abschießen will, muß dies mit seinen **Geschicklichkeitswürfel** tun. **Erfahrung** wird in **7 Kategorien** verrechnet: Bogenwaffen, Armbrüste, Scharfe Wurfwaffen, Stumpfe Wurfwaffen, Speere, Präzisionswaffen und Blasrohre. Die Zugehörigkeit steht in der folgenden Tabelle unter "**Gruppe**". Die Erfahrungspunkte führen wie gewohnt zu zusätzlichen oder abzüglichen Würfeln.

Die Mindestwürfe sind bei Fernwaffen nach Entfernungen gestaffelt. Im direkten Nahkampf mit einer Entfernung zum Ziel von unter 2m können Fernwaffen **nicht eingesetzt** werden. Die erste Distanz 2m-5m ist der ungünstige Nahkampfbereich. Durch die eingeschränkte Bewegungsfreiheit entfalten Fernwaffen ihre Wirkung hier nur teilweise. Die zweite Einteilung ist die Idealdistanz von 5m-20m. Einige Waffen reichen auch weiter und haben in den weiteren Distanzen ebenfalls Werte stehen. Mit dem ersten Erfolg trifft die Fernwaffe und macht den unter **SP** verzeichneten Schaden. Jeder weitere Erfolg erhöht den Schaden um 2SP.

Zur **Abwehr** von Fernwaffen kann das Opfer versuchen **auszuweichen**. Dazu würfelt es mit seiner Geschicklichkeit ohne Modifikation durch Erfahrungen. Der zu erreichende Mindestwurf ist waffenspezifisch und in der Tabelle unter "**MW Abwehr**" angegeben. Pro Erfolg auf Ausweichen wird der Schaden um 2 gesenkt (dh. das Opfer kann sich so

drehen, daß weniger sensible Körperteile getroffen werden). Um den MW Abwehr zu senken kann auch ein Schild genutzt werden. Rüstungen und Schutzzauber können ebenfalls Schäden durch Fernwaffen verhindern.

Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Waffen und Munitionen sind die Standardwaffen, die im ganzen Land bekannt sind und in fast allen größeren Siedlungen käuflich erworben werden können. Ein **erfahrener Abenteurer** macht sich damit jedoch eher zum Gespött, denn zum guten Ruf gehört es schon, ein besonders ausgefallenes oder sehr seltenes Kriegswerkzeug zu besitzen. Ausführlicheres gibt es zu allen Waffen, die mir einem * versehen sind, unterhalb der Auflistung. Erklärungen zu **Größe** und **Kosten** gibt es bei Ausrüstung und Gegenstände.



- Gliederung: I. **Waffen**
2. **Munition**
3. **Beschreibungen**

I. Waffen

Name	MW (Angriff) nach Weite in m					SP	MW Abw.	Gruppe	Größe	Kosten
	2-5	5-20	20-50	50-80	80-100					
Bogen	6	5	8	9		7	9	Bogen	1/2 R	500*
Langbogen*	8	5	6	8	9	8	10	Bogen	1R	700*
Kompositbogen*	5	6	8			8	9	Bogen	1/2 R	650*
Karnbogen* (2 Runden)	6	4	5	6 (-2KP)	9 (-2KP)	8	12	Bogen	1/2 R	1200*
Armbrust* (2 Runden)	6	5	6	8		11	11	Armbrust	1R	700*
Ballista* (2 Runden)	8	6	6	8	9	14	11	Armbrust	2R	1000*
Tarnarmbrust* (2 Runden)	4	6	9			9/7/4	8	Armbrust	2T	800*
Wurfstern	4	5				6	6	scharfe Wurfw.	1G	180*
Messer	5	5	8			7	6	scharfe Wurfw.	2G	200*
Wurfaxt	8	6	10			12	8	scharfe Wurfw.	3G	550*
Bumerang*	5	5	6	8		3	5	stumpfe Wurfw.	2G	170*
Steine	4	4	8			3	4	stumpfe Wurfw.	1/2 T	
Speer	8	5	11			10	8	Speere	1R	430*
Wurfspeer*	8	5	8	11		13	10	Speere	1R	640*
Woomera*	-	8	5	8	11	15	9	Speere	1R	860*
Atlatl*	6	4	14			8	8	Speere	1/2 R, 5T	515*
Harpune*	8	5				10 + 5	5	Speere	1R	740*
Lasso*	-	9				-	6	Präzision	5G	230*
Bola*	8	6				3	8	Präzision	5G	170*
Steinschleuder	6	5	9			5	6	Präzision	3G	160*
Peitsche*	9					3	8	Präzision	3G	400*
Blasrohr*	6	8				3	11	Blasrohre	1/2 R, 3T	270*
Jagdblasrohr*	6	6	8			4	11	Blasrohre	1R	450*
Faustrohr*	5	9				3	11	Blasrohre	1T	320*
Doppelrohr* (2x pro Runde)	6	8				3	11	Blasrohre	1/2 R, 5T	540*

2. Munition

<i>Bezeichnung</i>	<i>Beschreibung</i>	<i>Kosten</i>
Holzpfeil:	Die einfachste Ausführung eines Pfeiles, wie ihn sich ein geübter Jäger aus geeigneten Holz oft selber schnitzt. Mit einem Federnende und einer gespitzten Spitze. Bei Kat2-Rüstungen verursacht der Holzpfeil 2SP weniger Schaden.	Bogen: 20 = 150* Armbrust: 20 = 180*
Breitkopfspitze:	Die flache breite Metall- oder Steinspitze ist die Standardmunition für Bogenwaffen und überall erhältlich. Gut gegen ungepanzerte Ziele oder Lücken in der Rüstung (Schwachstellen erkennen).	Bogen: 20 = 180* Armbrust: 20 = 210*
Langspitze:	Eine schlanke Version mit drei stumpfwinkligen Schneiden, durchdringt Kettenhemden vollständig, halber Rüstwert bei Leder o.ä.	Bogen: 1 = 20* Armbrust: 1 = 25*
Karnpfeil:	Karnpfeile sind leicht, schnell und scharf. Aufgrund ihrer Geschwindigkeit ist ein Ausweichen unmöglich und ihre Schärfe durchdringt alle Rüstungen. Nach einem Treffer werden sie stumpf.	Bogen: 1 = 50* Armbrust: 1 = 65*
Brandpfeil:	Die mit getränktem Stoff umwickelte Spitze kann entzündet werden. Dies wird allerdings mit schlechteren Flugeigenschaften erkauft: MW Abwehr -1, Distanz -1 Kategorie	Bogen: 1 = 15* Armbrust 1 = 20*
Stachelspitze:	Ein schlanker Strauß von fünf schmalen Dornen. Nach einem Treffer brechen diese ab, bleiben in Rüstungen (außer Metallrüstungen) stecken und verursachen bei hastiger Bewegung (Nahkampf, Flüchten) zusätzlich 1 Schadenspunkt pro Runde.	Bogen: 1 = 30* Armbrust: 1 = 35*
Ballistapfeil:	Eine klobige, vorn abgerundete Spitze verursacht den Schaden nicht durch Eindringen ins Fleisch, sondern durch physische Aufschlagsenergie.	Ballista: 1 = 20*
Sprennpfeil:	Ebenfalls nur für die Ballista. Eignet sich hervorragend für das Zerstreuen von großen Gegnerscharen oder Türen. Der Schaden des normalen Pfeils wird um 1W6 Schadenspunkte erhöht.	Ballista: 1 = 50*
Blasrohrpfeile:	Besitzen eine hohle Spitze, die das Vergiften erleichtert und sind ca 10cm lang.	Blasrohr: 20 = 160*

3. Beschreibungen

Langbogen: Der Langbogen ist aus dem Holz der Wippzeder gebaut und hat eine Länge von 1,50m. Er ist für die Jagd und im Dschungel unhandlich und wird häufig nur zu Kriegszwecken benutzt. Da er auf größere Distanzen ausgelegt ist, ist er im Nahbereich eher unbrauchbar.

Kompositbogen: Auch Reiterbogen oder Rundbogen genannt. Er besteht aus verleimten Holz- und Knochenplatten ist stark gebogen und nur 50cm-75cm lang. Die Herstellung ist recht aufwendig und kann bis zu einem Jahr dauern. Diese Waffe ist in den Händen eines Reiters sehr gefürchtet, da mit ihr schnell und durchschlagskräftig geschossen werden kann. Der platzsparende Kompositbogen ist allerdings für lange Distanzen zu unpräzise.

Karnbogen: Das zerbrechliche Aussehen dieser nur leicht gebogenen dünnen Waffe verbirgt ihre enorme Kraft. Karn ist ein seltenes Metall, das in der Lage ist, metaphysische Energie zu speichern oder zu absorbieren. Als Bogen lässt es sich nur sehr schwer spannen und es erfordert **eine ganze Runde volle Konzentration** damit mit diesem Bogen geschossen werden kann - d.h. erste Runde spannen, zweite Runde schießen. Ab einer Entfernung von 50m werden zusätzlich pro Schuss 2KP verbraucht.

Armbrust: Die Armbrust ist eine Erfindung der Menschen und eine Weiterentwicklung aus dem Bogen. Eine Armbrust schießt Armbrustpfeile mit großer Wucht und daher größerer Schadenswirkung ab. Eine Armbrust muß nach jedem Schuss neu gespannt werden, was eine volle Runde erfordert. Das heißt: 1. Runde laden, 2. Runde schießen. Gespannt wird die Armbrust mit den Füßen, d.h. entweder tritt der Schütze die Sehne mit den Füßen runter oder er stellt sich auf den Bogen und zieht im Aufstehen die Sehne mit.

Ballista: Die große Schwester der Armbrust entstand während des Bürgerkrieges und wird selten als mobile Waffe benutzt. Wegen ihres enormen Gewichts muß sie beim Schuss auf einen Stab gestützt werden. Die Ballista ist häufig in Verteidigungsanlagen zu finden. Sie muß wie die Armbrust eine Runde gespannt werden.

Tarnarmbrust: Die Tarnarmbrust ist eine filigrane zusammenklappbare Waffe. Sie wird am Unterarm mit Riemen fixiert und kann versteckt getragen werden. Die Tarnarmbrust ist nur für den Nahkampf geeignet und ihre Schadenswerte staffeln sich entsprechend den Entfernungen aus denen sie abgefeuert wurde. Sie muß vor jedem Gebrauch gespannt werden. Das Benutzen einer Tarnarmbrust dauert also wie bei allen Armbrüsten 2 Runden.

Bumerang: Der Bumerang ist in den richtigen Händen eine gefährliche Waffe. Nach der Verrechnung der Erfolge von Angreifer und Verteidiger führt jeder Erfolg über den ersten hinaus zu einem Bewußtseinsverlust/Ohnmacht von 1 Runde Dauer. Wurde der MW Angriff um 1 niedriger gewürfelt - **und nur dann** - kehrt der Bumerang zum Werfer zurück. Das Fangen des zurückkehrenden Fluggeräts kostet 1 Runde.

Wurfspeer: Ein Wurfspeer ist eine sehr alte Waffe und besteht aus zwei Teilen. Zum einem dem Speer, der dünner und leichter als ein normaler Speer ist und zum anderen der Schleuder - einem gebogenen Stock mit Hakenende. Der Haken wird in eine Vertiefung am Ende des ca. 2,30m langen Speeres gelegt und verlängert somit den Wurfarm. Durch die Hebelwirkung fliegt der Wurfspeer schneller und weiter. Die Spitze mit einem Durchmesser von 10 Millimetern wurde ursprünglich aus geschlagenem Feuerstein oder Gekleinert hergestellt. Das Ende wird zur besseren Flugstabilität mit einer Befiederung versehen.

Woomera: Ein Wurfspeer, der für die Jagd im angrenzenden Steppengebiet entwickelt wurde. Die Speerschleuder ist alleine 1,20m lang und der Speer kann bis zu 4m Länge haben. Mit einem Woomera kann man erst ab einer Entfernung von 20m effektiv schießen. Dafür die die Reichweite bedeutend höher, als bei einem normalen Speer. Der Schütze braucht zum Abwurf viel Bewegungsfreiheit. Durch die größere Masse richtet dieser Wurfspeer größeren Schaden an.

Atlatl: Der Atlatl ist die Gamschenvariante des Wurfspeeres. Er wird benutzt, um bei wenig Bewegungsfreiheit auf ein ruhiges Ziel in nächster Nähe zu schießen. Die Gamschen benutzen es, wenn sie sich bei der Jagd von großen Greifvögeln tragen lassen oder wenn sie vor der Küste der Halbinsel Chatra in kleinen Kajaks auf Robben oder andere Meerestiere schießen. Die Speerschleuder des Atlatl ist gerade einmal 20cm lang und der Speer ist selten größer als 1,20m. Die handliche Größe macht diese Waffe auch für Abenteurer interessant. Ihr Nachteil ist allerdings die schlechte Flugeigenschaft und die geringe Distanz.

Harpune: Harpunen sind kleine Speere von ca. 1,50m Länge, die eine mit Widerhaken versehene Spitze und ein befestigtes Seil am Schaftende besitzen. Sie werden vor allem bei der Jagd nach Fischen und Meeressäugern verwendet. Selbstgebaute Harpunen werden mit Geweihspitzen gefertigt. Seltener findet man Spitzen aus Bronze oder Eisen. Aufgrund des Seiles wird eine Harpune im Flug immer langsamer und kann maximal eine Weite von 20m erreichen. Richtet eine Harpune bei einem Getroffenen nach Abzug von Ausweicherfolgen, Rüstungen u.ä. einen Schaden von 5 und mehr an, bleibt sie durch den Widerhaken im Fleisch stecken. Das Opfer wird durch das Harpunenseil fixiert und erhält nun bei

jeder Bewegung 2SP, die nicht durch Rüstungen o.ä. abgewehrt werden können. Das Ausreißen der Harpunenspitze fügt einen Schaden von 5SP zu. Harpunen sind durch das Fangseil auch für den Werfer eine gefährliche Waffe. Zeigt die Hälfte (aufgerundet) des Wurfes eine 1, hat sich das Fixierseil unglücklich verfangen und der Werfer wird selbst durch die Harpune getroffen. Der Schaden wird normal errechnet und kann abgewehrt werden.

Lasso: Das Lasso ist ein einfache Lederschlinge mit einem beweglichen Knoten. Es wird eingesetzt um Opfer zu fesseln. Ein nicht abgewehrter Erfolg ist gleichbedeutend mit einer Fesselung des Oberkörpers. Mit 3 Erfolgen können Gegenstände wie etwa Waffen umschlungen werden, ab 5 Erfolgen Hände und ab 10 Füße oder Hals. So das Opfer dazu in der Lage ist, kann es versuchen den Riemen durchzuschneiden oder sich mit einem Stärke-Widerstandvergleichswurf gegen das Entreißen von umschlungenen Gegenständen wehren. Dies kostet mindestens eine Runde.

Bola: Die Bola besteht aus 3 Kugeln, die mit 3 kurzen Lederriemen sternförmig zusammengebunden werden. Eine Bola wird über dem Kopf geschwungen und dann geschleudert. Trifft sie auf einen Gegenstand, wickeln sich die Kugeln darum und fesseln diesen. Bolas werden vor allem eingesetzt, um flüchtende Wesen mit einem Wurf nach den Beinen zu Fall zu bringen. Mit dem ersten nicht abgewehrten Erfolg über den ersten hinaus fesselt die Bola die Beine des Opfers, ab 5 den Hals und ab 10 die Hände. Ein von einer Bola umschlungener Hals fügt dem Opfer 10SP pro Runde durch Würgen zu.

Peitsche: Als Peitschen werden an Stöcken befestigte Lederriemen bezeichnet. Sie sind einfach herzustellen

und dienen weniger dem Zufügen von Schaden, als vielmehr der kurzzeitigen Fesselung. Peitschen können nur auf kurzen Distanzen verwendet werden umschlingen getroffene Dinge für 1 Runde. Mit dem ersten nicht abgewehrten Erfolg können lose Gegenstände, wie am Gürtel hängende Geldbeutel, Wurfsterne oder schlecht sitzende Helme entrissen werden. Ab 5 Erfolgen lassen sich Waffen und andere mit den Händen gehaltene Dinge entreissen. Ab 10 Erfolgen lassen sich Körperteile wie Füße und Hände für 1R fesseln.

Blasrohr: Leicht herzustellen aber schwer zu benutzen. Der leiseste Vertreter der Fernwaffen ist etwa 40 cm lang und nur vergiftet wirklich effektiv.

Jagdblasrohr: Das Jagdblasrohr ist eine elegante Langwaffe, die oft mit bunten Bändern und Federn verziert ist. Durch ihre Länge von etwa 1,50m ist es allerdings ziemlich sperrig und kann erst ab einer Distanz von 2m zum Gegner

eingesetzt werden. Wie bei allen Blasrohren ist es ratsam, mit vergifteten Pfeilen zu arbeiten.

Faustrohr: Eine sehr kleine und kurze Variante der normalen Blasrohre. Ihre Vorteile sind die Handlichkeit, leichte Herstellung und der Überraschungseffekt. Ansonsten sind Faustrohre durch ihre große Streuung und kurze Reichweite eher unbrauchbar.

Doppelrohr: Wie der Name schon sagt, wurden bei einem Doppelrohr 2 normale Blasrohre miteinander verbunden. Der Schütze hält das Doppelrohr abwechselnd an linken und rechten Mundwinkel und kann somit innerhalb einer Runde 2 Pfeile abschießen, die normal verrechnet werden. Will der Schütze zwischen den Schüssen das Ziel wechseln, erhöht sich der Mindestwurf beim zweiten Schuss um 4.