

WAFFEN

Inhalt	Seite
Nahkampfwaffen und Wurfwaffen (Liste)	1
Fernkampfwaffen (Liste)	5
Munition für Fernkampfwaffen (Liste)	6
Artilleriewaffen (Liste)	7
Beschreibung der Waffen	8

Waffen verursachen unterschiedlich viele TP. In den Formeln drückt sich das wie folgt aus:

- Beispiel Axt = $6 / 9 / 9+W12$
 - o Erläuterung: Ein normaler TW bewirkt 6 TP, ein guter TW 9 TP und ein meisterhafter TW $9 + W12$ TP.
- Beispiel Kanone (12-Pfünder) = $15 (3 \times 3 \text{ m}) - 10 (5 \times 5 \text{ m}) - 5 \text{ TP } (7 \times 7 \text{ m})$
 - o Erläuterung: Der Treffer bewirkt unabhängig vom TW im Zentrum von $3 \times 3 \text{ m}$ 15 TP, im Streufeld von $5 \times 5 \text{ m}$ 10 TP und im Umkreis von $7 \times 7 \text{ m}$ 5 TP.

Nahkampfwaffen und Wurfwaffen

- **Schlagwaffen:** Bei einer Schlagwaffe wird die Kraft des Schlags genutzt, um einen Schaden zu erzielen. Zu den Schlagwaffen zählen hierzu auch körperliche Waffen, wie Tritte, Schläge, Kopfnuss, Kampfkunst-Angriffe.
- **Klingewaffen:** Zu den Klingenwaffen gehören Hieb- und Stichwaffen, bzw. sämtliche scharfkantige Waffen, die ins Fleisch schneiden oder stechen. Hierzu zählen in dieser Liste auch spitze und reißerische Waffen von Tieren und Humanoiden.
- Einige Klingenwaffen (z. B. die Axt) werden als Schlagwaffen geführt, wenn sie wie eine Schlagwaffe geführt werden. Die Auswirkungen sind in der Trefferliste aber unter Klingenwaffen geführt.
- Einige Waffen haben eine stumpfe oder spitze Seite (z. B. der Hammer). Die Auswirkungen sind darum in der Trefferliste unter Schlagwaffen oder Klingenwaffen zu finden, je nachdem mit welcher Seite man zuschlägt.
- **Wurfwaffen:** Einige Waffen lassen sich werfen (z. B. Messer). Sofern es sich nicht um ein spezielles Wurfmesser handelt, muss mit einem einfachen Würfelwurf ermittelt werden, ob der Stil oder die Klinge das Ziel erreicht. Der Stil würde lediglich 1 TP anrichten.
- **NK 18:** Besitzt man in NK den Wert 18, richtet der Treffer + W6 TP mehr an.
- **ST 18:** Wer in ST einen Wert von mind. 18 hat, kann einen Powerschlag einsetzen, wodurch der Schlag um weitere W6 TP verstärkt wird. Hierfür muss zuvor der TW auf ST gelingen, der keine extra Aktion kostet.

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Axt	Schweres Hackwerkzeug; $6 / 9 / 9+W12$ TP; muss mit 2 Händen geführt werden.	SCHLW	1 – 2 m	3 – 15
Beil / Wurfbeil	Leichtes Hackwerkzeug; $5 / 7 / 7+W12$ TP; ein Wurfbeil trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt.	SCHLW WF	0 – 1 m geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP	2 – 10
Biss (Kleintier / großes Tier)	Der Biss eines Kleintiers stammt von größeren Nagetieren oder kleinen Säugetieren; der Biss von größeren Tieren stammt von starken Hunden, Pantheras, Werwölfen usw. Kleintier: $3 / 4 / 4+W12$ TP; großes Tier: $4 / 6 / 6+W12$ TP.	NK	0 – 1 m	/
Bumerang	Wurfwaffe aus Holz oder Knochen; $3 / 4 / 4+W6$ TP; der Bumerang kehrt zum Werfer zurück.	WF	1 – 100 m	3 – 10
Degen	Auf den Stich ausgelegte Klingen-Sportwaffe; $3 / 4 / 4+W12$ TP.	KLW	1 m	15 – 30
Dolch	Kurze mehrschneidige Stichwaffe. $4 / 6 / 6+W12$ TP.	KLW	0 – 1 m	5 – 20

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Ellbogen-schlag	Körperlicher Kampfeinsatz mit dem Ellbogen; 2 / 3 / 3+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Faustschlag	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Forke	Landwirtschaftliches Gabelwerkzeug; 6 / 7 / 7+W12 TP wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	1 – 5
Fußtritt	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Garotte	Strangulationsseil bestehend aus einem Seil mit zwei Enden; 2 TP / 3 TP und 5 VIT und Schock / 3+W12 TP und 5 VIT und 2 Schocks; wird mit 2 Händen geführt.	FM + ST	0 – 1 m	1 – 5
Grapnel	Dreizackenterhaken, das geschwungen wird; man kann an dem Seil dann hinaufklettern; kann im Kampf auch geschwungen werden; 4 / 6 / 6+W12 TP.	SCHWW	0 – 15 m	3
Hammer	Werkzeug; 5 / 6 / 6+W6 oder 6+W12 TP; stumpfe Seite = Schlagwaffe; spitze Seite = Klingewaffe.	SCHLW	0 – 1 m	1
Harpune	Wurfspeer mit Widerhaken; geworfen oder gestochen: 4 / 6 / 6+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW WF	gestochen: 1 – 2 m; geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP.	5 – 18
Haumesser	Buschmesser; Machete; 5 / 7 / 7+W12 TP.	SCHLW	0 – 1 m	2 – 10
Hellebarde	Axtähnliche große Hieb- und Stichwaffe; 6 / 10 / 10+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	SCHLW	2 – 3 m	30 – 40
Horn (Toron)	Horn eines kräftigen Tieres (Toron, Stier ...); 5 / 7 / 7+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Hufschlag (Toron)	Hufschlag eines Tieres (Toron, Pferd ...); 5 / 6 / 6+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Kette	Metallische mehrgliedrige Kette; 3 / 4 / 4+W6 TP; lange Kette wird mit 2 Händen geführt.	SCHWW	1 – 2 m oder 2 – 4 m	1 – 5
Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock	Hölzerne Schlagwaffe; 4 / 5 / 5+W6 TP; Knüppel werden mit 2 Händen geführt.	SCHLW	1 m	Schlag- stock = 1,5
Kopfnuss	Mit dem eigenen Kopf zuschlagen; 2 / 3 / 3+W6 TP; 1 TP Selbstschaden.	NK	0 – 1 m	/
Kralle	Kralle eines starken Tieres (auch Avese, Panthera, Werwolf); oder Metallkralle an Arm; das Tragen erschwert Handlungen – 2 WM; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	0 – 1 m	Metall- kralle: 10 – 15
Kurzschwert	Kleines Schwert mit kurzer Klinge (z. B. Sax); 5 / 7 / 7+W12 TP.	KLW	1 m	5 – 20
Kurzspeer	Kurze Speerwaffe; 4 / 7 / 7+W12 TP; kann beim Stechen mit einer Hand geführt werden.	KLW WF	1 – 2 m geworfen: 1 – 15 m	5 – 20
Kusarigama	Nihonische Kettenwaffe mit Sichel und Kugel; Sichel: 3 / 5 / 5+W12 TP; Kugel: 4 / 5 / 5+W6 TP; Kugel mit Stacheln: 4 / 6 / 6+W12 TP; (Kugel kann Stacheln besitzen); wird mit 2 Händen geführt.	KLW SCHWW	Sichel: 0 – 1 m Kette und Kugel: 1 – 2 m	10 – 15
Langschwert	Langes Schwert; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; zuerst TW auf ST schaffen, sonst – 2 WM.	KLW	1 – 3 m	30 – 50
Lanze / Speer	Lange Speerwaffe; Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; beim Lanzenreiten mit einer Hand ist TW auf ST nötig, sonst – 2 WM.	KLW WF	2 – 3 m geworfen: 1 – 10 m	5 – 25

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Messer / Wurfmesser	Handliche Klingenwaffe; Werkzeug; 3 / 5 / 5+W12 TP; ein Wurfmesser trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt.	KLW WF	0 – 1 m geworfen: 1 – 10 m	1 – 5
Morgenstern	Sternhammer mit Metallspitzen; 6 / 8 / 8+W12 TP.	SCHLW	1 m	10 – 20
Nunchaku	Nih. handhabbare Waffe (ehem. Dreschflegel); Holzstangen, verbunden durch kurze Kette; 4 / 5 / 5+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt.	SCHW W	0 – 1 m	2 – 3
Ogerkeule	Massive Keule, die oft von Ogern geführt wird; 6 / 7 / 7+W12 TP.	SCHLW	1 – 2 m (Oger haben mit ihren Armen zusätzl. + 1 m Reichweite)	1
Peitsche	Stab mit peitschendem Riemen; Lederriemen: 2 / 3 / 3+W12 TP; Lederriemen mit Geißel: 3 / 4 / 4+W12 TP; nach dem Peitschen eine Aktion zum Ausholen nötig.	SCHW W	1 – 2 m	Leder: 3 – 5 mit Geißel 8
Prothese	Künstliche Gliedmaße; 2 / 3 / 3+W6 TP; Handhabungen mit der Gliedmaße sind – 2 WM.	NK	0 – 1 m	50 – 100
Raben- schnabel	Reiter-Kriegshammer mit flacher und spitzer Seite; stumpfe Seite: 5 / 7 / 7+W6; spitze Seite: 5 / 7 / 7+W12.	SCHLW	kleiner Rabenschnabel: 1 m; großer Rabenschnabel: 1 – 2 m	klein: 15 groß: 20
Rammen	Körperlicher Einsatz; 1 / 2 / 2+W6 TP; der Geschubste gerät 1 m weit fort; Betroffener kann hin- oder irgendwo gegen fallen; (er erleidet dadurch erneut 1 oder W6 TP); (evtl. können Dinge aus seinen Händen fallen).	NK	1 m	/
Säbel	Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP.	KLW	1 m	10 – 30
Sai	Kurze gabelförmige Stichwaffe; kann gegnerisches Schwert brechen; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	5
Schild	Hölzerne oder stählerne Schutzwaffe; 2 / 3 / 3+W6 TP; kann auch zum Rammen genutzt werden; je nach Material BS und RS.	NK	1 m	5 – 60
Schlagring	Metallische Handwaffe für den Faustschlag; 3 / 4 / 4+W6 TP.	NK	0 – 1 m	1 – 2
Schnabel (Avese)	Großer Schnabel eines Vogelwesens; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Schürhaken	Eisenstange zum Feuerschüren; 4 / 5 / 5+W12 TP.	SCHLW	1 m	1
Schwanz (Sauraner, Ratz)	Schwanz des Sauraners oder Ratzen; 2 / 3 / 3+W6 TP.	NK	1 m (Sauraner ab 50 Jahre 2 m)	/
Schwert	Klassische Hieb- und Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 m	15 – 50
Sense	Landwirtschaftliches Grasschneidegerät; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	2 – 10
Shuriken	Nihonischer Wurfstern; 3 / 5 / 5+W12 TP.	KLW WF	Nahkampf: 0 – 1 m; geworfen: 1 – 20 m, danach je m – 1 TP.	2 – 5
Skalpell	Kleine Metallklinge mit Griff für chirurgische Arbeiten; 2 / 3 / 3+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	1

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Stein / Stein- schleuder / Zwille	Geschlagener, geworfener Stein: 3 / 4 / 4+W6 TP; mit Steinschleuder geschossener Stein: 4 / 5 / 5+W6 TP; Steinschleuder / Zwille werden mit 2 Händen geführt; bei Steinschleuder und Zwille sind 1+W6 Nachladeaktionen nötig.	NK WF SCHWW FK (Zwille)	geschlagen: 0 – 1 m; geworfen: 1 – 20 m, danach je m – 1 TP; Schleuder: 1 – 30 m, danach je m – 1 TP.	Schleuder / Zwille 1,5 – 5
Stilet	Edle kurze Stichwaffe mit schlanker Klinge; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	1 – 2
Streitflegel	Flegelwaffe mit Kette und Metallkugeln mit Spitzen; 5 / 7 / 7+W12 TP.	SCHWW	1 – 2 m	20 – 30
Streit- hammer	Massiver, großer Kampfhammer; 6 / 7 / 7+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt.	SCHLW	1 – 2 m	40
Streitkolben	Stab mit gefächertem Metallkopf; 7 / 8 / 8+W6 TP.	SCHLW	1 – 2 m	20 – 30
Würgen	Körperliche (oder psinetische) Würgeattacke; normale Attacke: 1 TP gute Attacke: 2 TP, – 5 VIT und Schock; meisterhafte Attacke: 2+W6 TP, – 5 VIT und 2 Schocks.	ST	0 – 1 m	/

Fernkampfaffen

Als Fernkampfaffen gelten Pfeilwaffen wie Blasrohr, Armbrust und Bogen.

- **Pfeilwaffen:** Pfeilwaffen sind lautlos. Pfeile können mit Giften oder auch brennend verschossen werden (Munition: Siehe nach der folgenden Liste!).
- Das **Nachladen:** Das Nachladen kostet 1 bis 3+W6 Aktionen. Die ersten Aktionen vor dem Plus müssen stattfinden, dann wird der W6 gewürfelt und der Spieler erfährt, wie viele Aktionen der Nachladevorgang noch dauern wird. Der Charakter kann dann entscheiden, ob er weiter nachladen will oder das Nachladen aufgeben möchte. Besitzt der Charakter in REFL einen Wert von 18, kostet das Nachladen eine Aktion weniger.
- **FK 18:** Besitzt man in FK den Wert 18, richtet der Treffer + W6 TP mehr an.
- **Ausweichen / Parieren:** Es gibt 2 Möglichkeiten, wie man einer FK-Waffe ausweichen, bzw. parieren kann:
 - Gegen-Schuss: Die Kontrahenten stehen sich mit ausgerichteten Waffen bereits gegenüber.
 - Der Psinetik kann mit der Psinetik Superagilität parieren.

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Arkebuse	Feuerwaffe; 4 / 8 / 8+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; TW wird - 2 WM; Rückstoß: wenn TW auf ST misslingt, dann weitere - 2 WM; witterungsanfällig; gelegentlich TW auf GL nötig; 3+W6 Nachladeaktionen nötig.	FK	200 m, danach je 10 m - 1 TP	100
Armbrust	Feld-Armbrust; 5 / 8 / 8+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; im geladenen Zustand transportabel; 2+W6 Nachladeaktionen nötig.	FK	300 m, danach je 10 m - 1 TP	150 Schnellspanner = 5
Blasrohr	Geräuscharme Betäubungs- und Tötungswaffe; Pfeil: 1 / 1 / 1+W12 TP; Kugel: 1 / 2 / 2+W6 TP; Pfeil kann mit Gift bestückt sein; muss mit 2 Händen geführt werden; 2+W6 Nachladeaktionen nötig.	MOT	1 - 10 m	2
Bogen	Bogen aus Holz und Sehne; Blankbogen ist der einfache Bogen; Jagdbogen ist ein Recurvebogen; 3 / 6 / 6+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; Fußbogen (wird mit Füßen geladen); 4 / 6 / 6+W12 TP; 1+W6 Nachladeaktionen nötig.	FK	Blankbogen: 1 - 50 m; danach je m - 1 TP Jagdbogen: 1 - 200 m; danach je m - 1 TP Fußbogen: 1 - 1.500 m	10 15 - 30 50
Hand-armbrust	Kleine Armbrust; 3 / 6 / 6+W12 TP; wird mit einer Hand geführt; Schuss ist - 2 WM; 2+W6 Nachladeaktionen nötig.	FK	100 m, danach je m - 1 TP	10

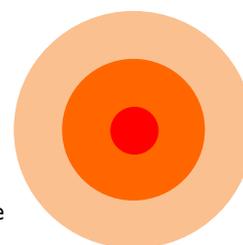
Munition für Fernkampfaffen

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Bolzen	Armbrust	Geschoss für Armbrust. 3 / 6 / 6+W12 TP bei der Pistolenumbrust 5 / 8 / 8+W12 TP bei einer Feldarmbrust	1 - 2
Botox	Bolzen / Pfeil	Gift, das am Bolzen oder Pfeil eingesetzt wird; Botulinumtoxin ist ein Nervengift aus Bakterien; Wirkungszeit: nach 12 + W20 Std.; Wirkung: Kopf- und Magenschmerzen, Übelkeit, Erbrechen, Sprach- und Sehstörungen, Muskellähmung, schließlich Atemlähmung und Tod; LE - 3 und VIT - 3; stündlich TW auf VIT, sonst in LE - 1 und VIT - 1; bis zur Heilung - 4 WM auf alle sehenden Talente; dauerhaft in SINN - 1; ABC-Vakzin wirkt gegen Botox; an der Luft max. 12 Std. haltbar.	1 ml = 5
Brandpfeil	Pfeil	Pfeil wird in Erdöl oder Pech getränkt oder es wird ihm ein brennbarer Lappen angehängt; der Pfeil muss vor dem Schuss entzündet werden; Pfeil richtet seine entsprechenden TP an; die Flamme richtet dort danach je Aktion - 1 TP an; Flamme verlangt TW auf MUT (Schreck); um sie auszuklopfen, ist ein TW auf MOT nötig; sonst breitet sich die Flamme danach weiter aus; Pfeil hat nur noch die 1/2 der Reichweite.	/ (siehe Pfeil)
BTX	Bolzen / Pfeil	Gift, das am Bolzen oder Pfeil eingesetzt wird; Batrachotoxin stammt vom Pfeilgiftfrosch Phyllobates; Wirkungszeit: in 4 Aktionen; Wirkung: Tödliche Krämpfe; in der 4. Aktion in LE - 3 und VIT - 3; je Aktion in LE - 1 und VIT - 1; Tetrodotoxin wirkt gegen BTX; an der Luft max. 24 Std. haltbar.	1,5 mg = 10
Curare	Bolzen / Pfeil	Gift, das am Bolzen oder Pfeil eingesetzt wird; Curare stammt aus tropischen Lianengewächsen; Wirkungszeit: sofort; Wirkung: Lähmung und Atemstillstand; je Aktion in VIT - 1; alle 3 Aktionen in LE - 1; an der Luft max. 15 Std. haltbar.	1 mg = 8
Kugel	Blasrohr / Steinschleuder / Zwille	Kugel aus Ton oder Metall. 1 / 2 / 2+W6 TP bei einem Blasrohr 4 / 5 / 5+W6 TP bei Steinschleuder / Zwille.	1
MTX-1	Bolzen / Pfeil	Gift, das am Bolzen oder Pfeil eingesetzt wird; Maitotoxin-1 wird aus Algenarten und Fischen gewonnen; Wirkungszeit: nach 6 Std.; Wirkung: Hautausschlag, Taubheitsgefühl, Durchfall, Bauchschmerzen, Übelkeit und Erbrechen; zu Beginn in LE - 2 und VIT - 2; nach W6 min. je min. in LE - 2 und VIT - 2; Nachwirkung: einige Wochen lang Kälteempfinden; an der Luft max. 15 Std. haltbar.	4 mikrogr. = 7,5
Pfeil	Blasrohr / Bogen	Bestehend aus einer Spitze, einem Schaft und einer Befiederung. Die Befiederung stabilisiert die Flugbahn. 1 / 1 / 1+W12 TP bei einem Blasrohr 3 / 6 / 6+W12 TP bei einem Bogen-Pfeil 4 / 6 / 6+W12 TP bei einem Fußbogen-Pfeil	1 1 - 2
Rizin	Bolzen / Pfeil	Gift, das am Bolzen oder Pfeil eingesetzt wird; Rizin ist ein giftiger Eiweißstoff aus dem nihanischen Wunderbaum; Wirkungszeit: sofort; Wirkung: Übelkeit, blutiges Erbrechen, Durchfall, Fieber, Dehydrierung, Organschäden, Krämpfe und Tod; sofort und je 1/4 Std. in LE - 3 und VIT - 3; an der Luft max. 15 Std. haltbar; Bolzen / Pfeil hat nur noch die 1/2 der Reichweite.	0,25 mg = 6

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Silber	Bolzen / Pfeil	Bolzen oder Pfeil aus Silber; sie richten die üblichen TP an, wirken aber bei Werwölfen und bestimmten Para-Kreaturen tödlich.	5
TTX	Bolzen / Pfeil	Gift, das am Bolzen oder Pfeil eingesetzt wird; Tetrodotoxin stammt vom Kugelfisch, Igelfisch oder Harlekinfrosch; Wirkungszeit: nach W6 Aktionen; Wirkung: Taubheitsgefühl, Kribbeln im Gesicht an den Gliedern, Lähmungserscheinungen, Schwindel, Übelkeit, Erbrechen, Muskelkrämpfe und Tod; LE - 3 und VIT - 3; REFL - 3 und SINN - 1; alle TW werden - 2 WM; je min. verliert in LE - 1. an der Luft max. 15 Std. haltbar.	1 mg = 5

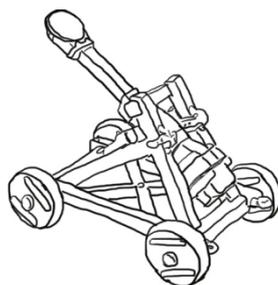
Artilleriewaffen

Artilleriewaffen sind große Waffen mit starker und oft weiträumiger Wirkung. Als Explosivwaffe ist hier zudem der Einsatz der Brandflasche aufgeführt.



- **Detonationsräume:** Bei der Ermittlung der Trefferpunkte wird nicht zwischen normalen und guten TW unterschieden. Der Treffer richtet aber unterschiedliche Schäden zwischen Zentrum, Streufeld und Umfeld an. Die Wirkung der Detonation nimmt konzentrisch ab.
- **Nachladen:** Artilleriewaffen benötigen 3+W6 Aktionen zum Nachladen.
- **Ausweichen / Parieren:** Psinetiker mit der Psinetik Superagilität können Geschossen von Artilleriewaffen ausweichen.
- **Waffenkunde:** Zum Umgang mit modernen Artilleriewaffen ist zuvor ein TW auf WK nötig.

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Brandflasche	Wurfbrandsatz aus Benzin oder Flammöl; 10 - 5 TP; gefährlicher Umgang fordert TW auf FM; Flammen brennen weiter: je Aktion - 1 TP.	WF	Explosion: Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 5 x 5 m.	2
Kanone	Eiserne Artilleriewaffe; 12-Pfünder: 15 - 10 - 5 TP; 24-Pfünder: 20 - 15 - 10 TP; 3+W6 Aktionen für Ladevorgang; Querschläger möglich (gelegentlich TW auf GL).	ART	Reichweiten: 12-Pfünder: 500 m, 24-Pfünder: 600 m; Auswirkungen: Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 5 x 5 m, Umfeld: 7 x 7 m.	12-Pf.: 500 Kugel: 3 24-Pf.: 600 Kugel: 5
Katapult / Balliste	Schleuder- oder Wurfmaschine; 15 - 10 TP; 3+W6 Aktionen für Ladevorgang.	ART	Reichweite: 300 m Auswirkungen: Zentrum: 5 x 5 m, Streufeld: 9 x 9 m	400



Beschreibung der Waffen

Arkebuse: Es handelt sich um eine Feuerwaffe, bei dem der glatte Lauf eines Rohres mit Treibladung und Projektil durch die Mündung geladen wird. Das hintere Ende des Laufs ist fest verschlossen und verfügt über ein kleines Zündloch, durch das mit einem Luntenschloss ein erzeugter Funke die Treibladung mit Schwarzpulver zündet. Diese Technik wird als Vorderlader bezeichnet. Die verschossene Eisenkugel hat einen Durchmesser von 20 mm und hat eine effektive Reichweite von 200 m. Nach 200 m verliert der Schuss je 10 m – 1 TP. Die Waffe richtet 4 / 8 TP an und kann bei einem guten Treffer eine Ritterrüstung durchschlagen. Die Handhabung der Waffe ist schwer. Zum einen wiegt die Arkebuse 5 kg und zum anderen hat sie einen starken Rückstoß. Die Handhabung wird – 2 WM; außerdem wird sie um weitere – 2 WM, wenn der TW auf ST misslingt, wegen des starken Rückstoßes. Die Waffe muss sie mit 2 Händen geführt werden. Die Arkebuse ist der Nachfolger der Hakenbüchse, die wiederum das Nachfolgemodell des Handrohrs ist, das auch als Donnerbüchse bezeichnet wurde. Die Arkebuse ist die erste Feuerwaffe, die ein Luntenschloss verwendet. Zuvor wurden Lunte noch von Hand in das Zündloch geführt. Die Arkebuse ist zudem die erste wirklich handhabbare Feuerwaffe, die auch von Reitern genutzt werden kann. Die Waffe ist witterungsanfällig. Das Pulver leidet bei Wind und Nässe. Wegen ihrer Witterungsanfälligkeit können Arkebusen auch nach hinten losgehen, darum kann ab und an ein TW auf GL gefordert werden. Zum Nachladen der Arkebuse sind 3+W6 Aktionen nötig. Nach der 3. Aktion wird mit dem W6 ermittelt, wie viele Nachladeaktionen noch nötig sind. Der Charakter kann das Nachladen jederzeit abbrechen.

Armbrust: Es handelt sich um eine Feldarmbrust, die aus massivem Holz besteht und mit Metallbeschlägen versehen ist. Die Armbrust lässt sich im gespannten Zustand transportieren. Mit der Armbrust werden flache Flugbahnen genutzt. Die Armbrust wird mit 2 Händen geführt. Eine Armbrust verschießt Bolzen. Nach 300 m verliert der Schuss alle 10 m – 1 TP. Zum Nachladen der Armbrust sind 2+W6 Aktionen nötig. Nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen das Nachladen noch benötigt. Für die Feldarmbrust gibt es Schnellspanngeräte, wodurch das Nachladen eine Aktion weniger benötigt.

Axt: Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung, mit einem stählernen Keil und einem aus Holz, Kunststoff oder Metall bestehenden Stiel. Die Axt ist wesentlich größer als das Beil und muss mit zwei Händen geführt werden. Die Axt wird mit 2 Händen geführt und hat eine Reichweite von 1 – 2 m. Die Axt wird mit dem Talent SCHLW geführt, in der Trefferliste ist das Ergebnis jedoch aus der Liste der Klingenwaffen zu entnehmen.

Beil / Wurfbeil: Das Beil ist die kleinere Form der Axt und dient ebenso als Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung. Im Kampf benötigt man für den Umgang mit dem Beil nur eine Hand. Beile können mit dem TW WF auch geworfen werden. Ein einfacher Würfelwurf entscheidet dann darüber, ob die Schneide, die stumpfe Seite oder der Stil das Ziel erreicht. Der Stil würde laut Trefferliste wie ein Knüppel wirken, die stumpfe Seite wie ein Stein. Spezielle Wurfbeile treffen immer mit der Schneide. Eine geworfene Waffe, verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.

Biss: Ein Biss ist der Angriff eines Tieres. Ein kleiner Biss kann beispielsweise durch ein Nagetier, einer Katze o. ä. verursacht werden. Ein großer Biss stammt z. B. von einem starken Hund oder einem Panthera oder einem Werwolf. Bisse können Entzündungen oder Vergiftungen zur Folge haben können.

Blasrohr: Ein hohles, 1,20 – 2 m langes hölzernes Rohr, mit einem Lauf-Durchmesser von 16 mm. Das Blasrohr wird mit 2 Händen geführt und der kleine Pfeil wird durch ein konzentriertes Pusten aus dem Blasrohr geschossen. Zum Ausschießen des Pfeils ist ein TW auf MOT nötig. Der Pfeil kann mit einem Gift bestückt sein (siehe Munition!) Ein Blasrohr-Pfeil richtet 1 / 1 / 1+W6 TP an. Wird eine kleine Kugel anstelle eines Pfeils verwendet, richtet diese 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die Reichweite beträgt 10 m. Das Blasrohr ist eine Jagd- und Sportwaffe. Zum Nachladen werden 2+W6 Aktionen benötigt. Nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen zum Nachladen nötig sind.

Bogen: Bögen gibt es in verschiedenen Formen. Bögen sind biegsame Stäbe, an denen eine Sehne gespannt ist, mit der Pfeile verschossen werden können. Alle Bögen müssen mit 2 Händen geführt werden und benötigen 1+W6 Aktionen zum Nachladen. Nach der 1. Nachladeaktion erfährt der Spieler, wie viele Aktionen zum Nachladen noch nötig sind. Bögen sind Jagd- und Sportwaffen und werden auch im Krieg eingesetzt. Bogenschützen bilden dabei oft eine ganze Reihe von Fernkämpfern, die taktisch eingesetzt werden. Die Pfeile können in Pech getränkt sein und somit als Brandtpfeil genutzt werden oder sie sind in Gift getränkt (siehe Munition!) Wenn Bögen anhaltend schlechter Witterung ausgesetzt sind, können sie sich verziehen. Im Folgenden sind die Beispiele Blankbogen und Jagdbogen beschrieben.

- Der Blankbogen ist die ursprünglichste Form des Bogens und ein reiner Holzbogen, bestehend aus einem einzelnen Stück (Selfbow). Die Bogensehne besteht aus Naturmaterial, wie Leinen, Tiersehnen oder Leder. Die Reichweite beträgt 50 m, danach reduziert sich der Schuss je m – 1 TP.
- Der Jagdbogen ist ein kurzer Kompositbogen und besteht somit aus mehreren geklebten und gebundenen Schichten. Die Bogenenden sind nach innen hin gebogen und der Bogen selbst ist relativ kurz. Diese Bögen werden von Reitern genutzt. Er hat eine Reichweite von 200 m, danach verliert der Schuss je m – 1 TP.
- Bei dem Fußbogen liegt der Schütze auf dem Boden und drückt den Bogen mit den Füße nach vorne und zieht mit beiden Händen die Sehne nach hinten. Der Fußbogen hat eine Reichweite von 1.500 m, danach verliert der Schuss je 10 m – 1 TP.

Bolzen: Geschossmunition für eine Armbrust. Der Bolzen ist kürzer als ein Pfeil und hat eine geringere Reichweite als ein Pfeil, der von einem Bogen aus geschossen wird. Dafür richtet der Bolzen einen höheren Schaden an. Armbrüste dienen darum zur Verteidigung gegen gerüstete Angreifer. Ein Bolzen richtet 5 / 8 / 8+W12 TP an. Für eine Pistolendarbrüst sind die Bolzen entsprechend kleiner. Sie richten 3 / 6 / 6+W12 TP an.

Botox: In Fachkreisen lautet der Name Botulinumtoxin. Es handelt sich um ein Nervengift das aus Bakterien gewonnen wird, die zur Lebensmittelvergiftung beitragen. Botox ist ein Neurotoxin, das bei vergammelnden Lebensmitteln, vor allem bei Fleisch entsteht und starke Lebensmittelvergiftungen verursacht. Es gilt als eines der stärksten bekannten Gifte. Als Giftstoff kann es auf einen Bolzen oder Pfeil aufgetragen werden. 1 ml reicht als tödliche Dosis aus. Wird man von dem Bolzen oder Pfeil getroffen, wirkt das Botox nach 12 + W20 Std. Der Betroffene erleidet Kopf- und Magenschmerzen, Übelkeit, Erbrechen, Sprach- und Sehstörungen, Muskellähmung und schließlich tritt der Tod durch Atemlähmung ein. Er verliert nach 12 Std. in LE - 3 und VIT - 3 und dann nach jeder Std. in LE - 1 und VIT - 1. Da seine Sinne getrübt sind, erhält er - 4 WM auf alle sehenden Talente. Außerdem erleidet der Betroffene dauerhaft in SINN - 1. Als Gift ist Botox an der Luft 12 Std. lang haltbar. Der Bolzen bzw. der Pfeil muss nach dem Auftragen in diesem Zeitraum genutzt werden.

Brandflasche: Wurfbrandsatz aus Flammöl oder stark brennbarer Alkohol. Der Wurfbrandsatz kommt häufig bei Krawallen oder Straßenschlachten zum Einsatz. Die Flasche muss erst entzündet und dann geworfen werden. Aus der Flasche kann ein Stoffetzen hängen, der vorher angezündet wird. Das Anzünden des Brandsatzes ist gefährlich und fordert einen TW auf FM. Misslingt dieser TW, geht die Brandflasche in der eigenen Hand hoch. Die Brandexplosion verursacht im Zentrum von 3 x 3 m 10 TP und im Streufeld von 5 x 5 m 5 TP. Die Flammen brennen bei betreffenden Personen und Gegenständen weiter. Anhand der Trefferliste wird ermittelt, welche Körperzone oder Körperpartie betroffen ist. Wer im Zentrum steht, bei dem brennt eine ganze Körperzone. Wer im Streufeld steht, bei dem brennt eine Körperpartie. Wenn die betroffene Person an der Reihe ist, erleidet er zuerst durch jede brennende Flamme - 1 LE. Dann muss ihm der TW auf MUT gelingen, um nicht vor den eigenen Flammen panisch davon zu rennen. Gelingt ihm der TW auf MUT, kann er sich den Flammen stellen und je Aktion mit einem TW auf MOT versuchen, eine Flamme auszuklopfen.

Brandpfeil: Brennender Pfeil, der am Eintrittsort die Flamme verbreitet. Der Pfeil richtet am Ziel seine eigentlichen TP an, danach wirkt die Flamme. Wenn der Pfeil in ein Gebäude o. ä. geschossen wurde, wird nach der Kampfrunde mit einem W10 ermittelt, wohin sich die Flamme ausbreitet. Wird ein Humanoid getroffen, hatte dieser durch den Treffer bereits TP verloren. Wenn er nun an der Reihe ist, verursacht die Flamme an dieser Körperpartie - 1 TP. Sofern der Betroffene keinen Schock verarbeiten muss, muss er nun einen TW auf MUT schaffen, um sich der Flamme zu stellen. Misslingt ihm der TW, erleidet er einen Schreck und flüchtet schreiend in irgendeine Richtung. Er wird nicht aufhören zu rennen, wenn er nicht gestoppt wird. Die Flammen werden ihn verzehren. Gelingt ihm jedoch der TW auf MUT, kann er seine Aktion nutzen und somit auch versuchen, die Flamme auszuklopfen. Hierfür muss ihm nur der TW auf MOT gelingen. Sollte ihm das Ausklopfen nicht gelingen, wird eine neue Körperpartie ermittelt, die in der nächsten Aktion auch brennt. Beide Flammen sind nun aktiv und können sich in der nächsten Aktion weiter ausbreiten. Ein Pfeil wird zu einem Brandpfeil, in dem die Spitze in Erdöl oder Pech getränkt wird oder indem ein brennender Lappen umgehängt wird. Dieser Vorgang ist jedoch nicht gefahrlos. Bei einem Lappen ist ein TW auf FM nötig, um sich nicht selbst dabei anzustecken. Der Pfeil muss vor dem Schuss entzündet werden. Wegen des Gewichts schafft der Pfeil nur noch die ½ seiner Reichweite.

BTX: Der eigentliche Name lautet Batrachotoxin. Der Begriff leitet sich von „Frosch“ und „Gift“ ab. BTX ist eines der extremsten Gifte und wird aus der Haut des Pfeilgiftfrosches *Phylllobates* gewonnen. Als Giftstoff kann es auf einen Bolzen oder Pfeil aufgetragen werden. 1,5 mg reichen als tödliche Dosis aus. Wird man von dem Bolzen oder Pfeil getroffen, wirkt das BTX in 4 Aktionen. Der Betroffene erleidet tödliche Krämpfe. In der 4. Aktion erleidet er in LE - 3 und VIT - 3 und in jeder weiteren Aktion in LE - 1 und in VIT - 1. Als Gift ist BTX an der Luft 24 Std. lang haltbar. Der Bolzen bzw. der Pfeil muss nach dem Auftragen in diesem Zeitraum genutzt werden. Eine geringe Menge von Tetrodotoxin wirken gegen BTX.

Bumerang: Sport-Wurf-Waffe aus Holz oder Knochen, die eigentlich eingesetzt wird, um Früchte von Bäumen zu holen. Wird das Ziel verfehlt, kehrt der Bumerang zum Werfer zurück. Der Bumerang ist 3 Aktionen lang in der Luft (Fortflug, Umkehr, Rückflug). Mit der 4. Aktion fängt man den Bumerang (erneuter TW auf WF). Trifft der Bumerang ein Ziel, kehrt er nicht zurück.

Curare: Gift, das aus verschiedenen tropischen Lianengewächsen (z. B. aus der Rinde, den Früchten des Behaarten Knorpelbaums oder aus der Rinde, den Früchten, oder den Blättern der Gewöhnlichen Brechnuss) gewonnen wird und schnell lähmend und tödlich wirken kann. Als Giftstoff kann es auf einen Bolzen oder Pfeil aufgetragen werden. 1 mg reicht als tödliche Dosis aus. Wird man von dem Bolzen oder Pfeil getroffen, wirkt Curare sofort. Curare bewirkt eine Lähmung und in Folge dessen den Tod durch Atemstillstand. Je Aktion verliert der Betroffene in VIT - 1 und alle 3 Aktionen in LE - 1. Als Gift ist Curare an der Luft 15 Std. lang haltbar. Der Bolzen bzw. der Pfeil muss nach dem Auftragen in diesem Zeitraum genutzt werden. Curare von Amazonen und Sauranern genutzt, um damit Tiere zu erlegen oder Feinde abzuwehren. Das Gift wirkt nur über die Blutbahn, darum ist erlegte Beute essbar.

Degen: Elastische Stichwaffe, die vor allem von Offizieren getragen wird und bei deren sportlichen Belangen eingesetzt wird.

Dolch: Kurze mehrschneidige Stichwaffe. Für Nomas stellt der Dolch ein individuelles Symbol seiner Mannswerdung dar. Wenn der Noma zum erwachsenen Mann erhoben wird, wird ihm sein eigenst graziös verzierter Dolch feierlich überreicht. Der Noma behält diesen Dolch oft sein Leben lang bei sich. Dolche werden auch bei Ritualen verwendet. Will man einen Dolch werfen, muss ein einfacher Würfelwurf entscheiden, ob der Griff oder die Klinge beim Ziel ankommt. Der geworfene Griff verursacht lediglich 1 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.

Ellbogenschlag: Der Schlag mit dem Ellbogen löst einen höheren Schaden im Nahkampf an, als ein Schlag mit der Faust. Hierfür muss der TW auf NK gelingen. Der Angreifer muss vor dem Gegner stehen oder mit dem Rücken zum Gegner stehen und nach hinten schlagen.

Faustschlag: Schlag mit der Faust. Sofern der Angreifer nicht Kampfkunst beherrscht, kann er mit dem Faustschlag nicht unterhalb des Rumpfes treffen.

Forke: Eigentliches Fang- und Gabelgerät beim Fischen oder Aufgabeln von Heu. Das gabelartige Gerät hat eine Stange mit drei oder mehreren Zinken. Die Forke muss im Kampf mit beiden Händen geführt werden. Die Forke kann geworfen werden. WF wird dann aber – 2 WM. Geworfen verliert die Forke nach 5 m je m – 1 TP.

Fußtritt: Tritt mit dem Fuß. Sofern der Angreifer nicht Kampfkunst beherrscht, kann er mit dem Fußtritt nur bis auf Höhe der Brust treffen.

Garotte: Die Garotte ist ein oft metallisches Band, das beim Erdrosseln verwendet wird. Es wird um den Hals des Opfers geschlungen und mit Hilfe am Ende befindlichen Metallkugeln, Holzstücken oder Schlaufen gezogen, so dass das Opfer am Abdrosseln durch das Metallband erstickt. Das Umschlingen und Zuziehen der Garotte verlangt zwei Handlungen, die erst mit einem TW auf FM (zum Umschlingen des Gegners) und dann mit einem TW auf ST (zum Zuziehen) ausgeführt werden. Das Opfer erleidet dann bei einem normalen TW in LE – 2, bei einem guten TW in LE – 3 und in VIT – 5 und einen Schock und bei einem meisterhaften TW in LE 3+W12 und in VIT – 5 und 2 Schocks. Die Schocks verursachen keine weiteren VIT-Abzüge mehr. Das Opfer kann entweder durch die Reduzierung der LE sterben oder durch die Reduzierung der VIT ohnmächtig werden. Die Garotte muss mit 2 Händen bedient werden.

Grappel: Das Grappel ist ein Dreizack-Enterhaken mit einem 2 – 20 m langen Seil. Will man das Grappel als Waffe einsetzen, kann man es mit dem Seil schwingen und dadurch Personen verletzen. Es wird dann mit dem TW auf SCHWW geführt und richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an. Es kann auch durch eine Balliste ausgesprochen werden. In den meisten Fällen wird es jedoch geschwungen und über den Rand einer Erhöhung geworfen, wo es sich dann festkrallt. Der Benutzer kann sich dann an dem Seil hochziehen. Häufig wird ein Grappel bei Schifffahrt benutzt und Piraten nutzen es zum Entern feindlicher Schiffe.

Hammer: Werkzeug, das zum Hämmern verwendet wird, oft zum Schlagen auf Nägeln, aber auch zur Bearbeitung von Metallformen oder zum Steinbildhauern oder Steinmetzen. Zum Kämpfen mit dem Hammer wird das Talent SCHLW genutzt. Würde im Kampf zuvor nicht angesagt mit welcher Seite man zuschlagen will, wird mit der stumpfen Metallkopfseite zugeschlagen. Sollte der Hammer geworfen werden, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der stumpfe Metallkopf, der spitze Metallkopf oder der Stil das Ziel erreicht. Sollte der Stil das Ziel erreichen, gilt es als ein Treffer, wie von einem Knüppel. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Der stumpfe Metallkopf gilt als Schlagwaffe, der spitze Metallkopf als Klingewaffe.

Handarmbrust: Kleine Armbrust, die mit einer Hand geführt wird und Bolzen verschießt, die 3 / 6 / 6+W12 TP verursachen. Der Schuss ist – 2 WM. Die Pistolenarmbrust ist leicht, aber witterungsanfällig. Sie hat eine Reichweite von 100 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m – 1 TP. Zum Laden liegt die Armbrust in der einen Hand. Es sind 1+W6 Aktionen zum Laden erforderlich. Erst nach der 1. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen zum Laden noch nötig sind.

Harpune: Eine Harpune ist zunächst ein schlanker Wurfspieß mit Widerhaken, der bei der Jagd auf größere Fische eingesetzt wird. Im Kampf muss die Harpune mit zwei Händen geführt werden. Die Harpune kann gestochen oder geworfen werden. Gestochen reicht die Harpune 1 – 2 m weit. Wird sie geworfen, verliert sie nach 10 m je m – 1 TP. Harpunen haben oft ein angehängtes Seil, um den Kontakt zum Ziel nicht zu verlieren. Die Fische werden samt der Harpune hervorgezogen. Oft leben die Fische noch und wehren sich gegen den Einsatz. Sie sind meistens jedoch zu schwach, um sich von den Widerhaken der Harpune zu lösen. Würde ein Humanoid die Harpune abbekommen, könnte er sich mit einem gelungenen TW auf ST von den Widerhaken lösen. Er erleidet dadurch dann jedoch – W6 TP.

Haumesser: Das Haumesser ist ein Buschmesser und dient in tropischen Gebieten zum Zerschlagen von Holz und Blattwerk. Es wird auch als Machete bezeichnet. Bei manchen Völkern wird es oft auch als grausame Kampfmaschine eingesetzt, weil oft mehrere Schläge nötig sind, um ein Opfer hinzurichten. Der Umgang mit dem Haumesser muss mit dem Talent auf SCHLW ausgeführt werden.

Hellebarde: 2 m lange axthähnliche Hieb- und Stoßwaffe. Die obere Klinge entspricht einer Beilklinge, mit einer Metallspitze am Ende. Die Hellebarde wird häufig von Wächtern getragen. Die Infanteristen, die mit Hellebarden in den Krieg ziehen, nannte man Pikeniere. Mit der Hellebarde kann man bis zu 3 m weit kämpfen. Oger verwenden Hellebarden gelegentlich, weil sie diese mit einer Hand tragen können und sie aufgrund ihrer Armreichweite noch 1 m weiter kämpfen können. Die Hellebarde muss ansonsten mit 2 Händen geführt werden.

Horn: Auswuchs aus Skleroprotein, meistens als spitzer harter und hohler Überzug über einen Knochenzapfen. Tiere wie Nashörner tragen Hörner. Toronen tragen Hörner. Hörner wachsen ihr Leben lang. Raubjäger machen Jagd auf solche Tiere, um die Hörner teuer zu verkaufen. Das Horn besitzt + 6 BS und + 8 RS.

Hufschlag: Tritt mit dem Huf, z. B. von dem eines Pferdes oder eines Torons.

Kanone: Eiserne Artilleriewaffe. Die Kanone ist ein aus Eisen geschmiedetes Rohr, in dem durch Lunte und Schießpulver, eine gusseiserne Kugel (manchmal auch nur eine Steinkugel) ausgeschossen wird. Sie stehen auf rollenden Lafetten und lassen sich mittels Schildzapfen senkrecht schwenken. Wegen ihrer Witterungsanfälligkeit können Kanonen auch nach hinten losgehen, darum kann ab und an ein TW auf GL gefordert werden. Außerdem haben Kanonen einen bedeutsamen Rückschlag, darum darf man beim Abschuss nicht hinter einer Kanone stehen. Der Rückstoß richtet so viele TP an, wie ein Streitkolben. Der Ladevorgang, um Pulver einzuschütten, den Zündschwamm einzusetzen, die Kugel hineinrollen zu lassen, kostet 3+W6 Aktionen. Durch eine zweite Person, die beim Laden hilft, ist es eine Aktion weniger. Das Zünden kostet eine weitere Aktion und erfolgt mit Hilfe einer Fackel. Die 12-Pfünder haben eine Reichweite von 500 m und richten im Zentrum von 3 x 3 m 15 TP, im Streufeld von 5 x 5 m 10 TP und im Umfeld von 7 x 7 m 5 TP an. Die 24-Pfünder haben eine Reichweite von 600 m und richten im Zentrum von 3 x 3 m 20 TP, im Streufeld von 5 x 5 m 15 TP und im Umfeld von 7 x 7 m 10 TP an.

Katapult / Balliste: Schleuder- oder Wurfmaschine. Das Katapult ist ein aus Holz errichtetes Wurfgeschoss in verschiedenen Formen. Das bekannte Katapult schleudert Steine und Brandsteine fort. Sein Nachfolger wurde die Balliste. Dieses Katapult ist eine armbrustartige Wurfmaschine, mit denen Steine, Speere und brennende Objekte abgeschossen werden. Sie wurde dann von der Kanone abgelöst. Der Ladevorgang, um die Artilleriewaffe mit Hilfe einer Kurbel zu laden und das Wurf- oder Schussobjekt einzulegen, kostet 3+W6 Aktionen. Durch eine zweite Person, die beim Laden hilft, ist es eine Aktion weniger. Durch Betätigung eines Hebels wird dann in einer weiteren Aktion der Schuss abgegeben. Katapult und Balliste haben eine Reichweite von 300 m. Im Zentrum von 5 x 5 m richten sie 15 TP an und im Streufeld von 9 x 9 m 10 TP. Bei brennender Munition ist darauf zu achten, dass die Flammen weiter brennen und je Aktion – 1 TP verursachen und Bauwerke weiter abbrennen lassen.

Kette: Die Kette, die eigentlich als Zugwerkzeug dient, kann auch als Schwungwaffe eingesetzt werden. Die Reichweite beträgt 2 m. Zum Schwingen sind entsprechende Aktionen nötig: 1. Auswirbeln (das ist bereits die Attacke); 2. Zurück wirbeln; 3. erneutes Auswirbeln (das wäre die nächste Attacke). Die zweite Aktion kann auch verwendet werden, um Gegner anzugreifen, die hinter oder neben einem stehen. Besonders große Ketten können 2 – 4 m weit wirken, können aber wegen ihres Gewichts nur von extrem starken Personen genutzt werden, wie z. B. von einem Oger.

Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock: Als Knüppel gelten alle breiteren Hölzer, die sich als Waffe verwenden lassen. Das können dicke Baumäste, harte Wurzeln sein, aber auch massive Knochen. Stuhlbeine lassen sich in jeder Kneipe finden und als Waffe einsetzen, wenn man sie erstmal abmontiert hat. Schlagstöcke werden vor allem in Gefängnissen eingesetzt.

Kopfnuss: Der eigene Kopf wird gegen den Gegner geschlagen. Der Angreifer erleidet dabei selbst immer 1 TP.

Kralle: Es handelt sich um die Krallen eines Tieres oder um die Krallen eines Avesen, Pantheras oder Werwolfs. Nihonische Soldaten verwenden häufig auch künstliche Metallkrallen, die mit einem Bügel überm Handgelenk angebracht werden. Diese Krallen ragen über die Hand hinaus. Beim Tragen einer Metallkrallen sind weitere Handlungen mit der entsprechenden Hand – 2 WM.

Kugel: Kleine Kugel, die als Projektil genutzt wird, z. B. im Blasrohr, bei einer Steinschleuder oder einer Zwillie. Die Kugel kann aus Ton oder Metall sein. Das Blasrohr richtet mit einer Kugel 1 / 2 / 2+W6 TP an. Eine Steinschleuder oder eine Zwillie richtet mit einer Kugel 4 / 5 / 5+W6 TP an. Kugeln können auch versilbert sein und schützen so beispielsweise vor Werwölfen.

Kurzschwert: Kleines Schwert mit kurzer Klinge, z. B. ein Sax.

Kurzspeer: Kurze Speerwaffe (ca. 1,10 – 1,20 m). Der Kurzspeer bietet den Vorteil, dass er mit einer Hand geführt werden kann. Somit ist die zweite Hand noch für einen Schild o. ä. frei. Wird mit dem Kurzspeer aber schwer hantiert, sollte man 2 Hände benutzen. Der Kurzspeer kann auch geworfen werden. Die geworfene Waffe verliert nach 15 m je m – 1 TP. Sauranische Krieger verwenden häufig den Kurzspeer.

Kusarigama: Kettenwaffe, an der an einem Ende eine Sichel mit einem Griff befestigt ist und am anderen Ende eine Kugel oder eine Kugel mit Stacheln. Diese Waffe stellt eine Kombination aus Wurf-, Schnitt- und Kettenwaffe dar und ist vielseitig nutzbar; der Umgang muss jedoch erlernt sein. Die Sichel wird in der einen Hand gehalten, um sich damit gegen Angriffe des Gegners zu schützen. Das Zuschlagen mit der Sichel wird mit dem Talent Klingengewandlung ausgeführt. Die geraffte Kette wird mit der anderen Hand geführt, kreisend geschwungen und zur Attacke genutzt. Durch die Kette kann der Kusarigama auf eine Reichweite von bis zu 2 Metern eingesetzt werden. Kommt die Kette mit der Kugel am Ende zum Einsatz, was meistens der Fall ist, wird das Talent SCHW verwendet. Zur Nutzung ist im Vorfeld die Kognition auf Beidhändigkeit nötig. Die Kette selbst kann außerdem zum Würgen eingesetzt werden, dann werden die Talente FM und ST eingesetzt (siehe Garotte!) Für das Kusarigama müssen 2 Hände eingesetzt werden. Der Kusarigama wird gelegentlich von nihonischen Elitesoldaten genutzt und bei nihonischen Festakten in der Kampfkunst präsentiert.

Langschwert: Sehr langes Schwert bzw. Hiebwaaffe, mit einer Klingenlänge von 1,25 m und einer Grifflänge von 15 – 25 cm. Das Langschwert wird mit 2 Händen geführt. Mit dem Langschwert erreicht man eine Reichweite von 1 – 3 m. Vor der Nutzung ist ein TW auf ST nötig (nicht bei Ogern). Wenn dieser TW misslingt, ist die Handhabung mit dem Langschwert – 2 WM. Oger können es mit einer Hand führen und verwenden das Talent KLW. Durch ihren langen Arm erhöht sich die Reichweite noch um 1 m.

Lanze / Speer: Stichwaaffe, die den altertümlichen Reiterturnieren, aber auch der Infanterie zur Verteidigung gegen berittene Einheiten diente. Die Lanze ist eine aus Holz spitz zulaufende Stabwaaffe, mit einer Länge von 2 – 3 m. Am Kopf eines Speers ist meistens eine doppelseitige Klinge angebracht. Die Lanze oder der Speer wird mit 2 Händen geführt. Beim Lanzenreiten wird die Lanze mit einer Hand getragen, was einen TW auf ST verlangt, sonst ist der TW – 2 WM (nicht bei Ogern). Der geworfene Speer verliert nach 10 m je m – 1 TP.

Messer / Wurfmesser: Das eigentliche Werkzeug und Haushaltsgerät kann auch als handliche Klingewaaffe eingesetzt werden. Wird das Messer geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob die Klinge oder der Griff das Ziel erreicht. Der Griff richtet nur – 1 TP an. Spezielle Wurfmesser erreichen ihr Ziel immer mit der Klinge. Das geworfene Messer verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP.

Morgenstern: Hiebwaaffe mit einem ungefähr 50 cm langen Holzstab als Griff, an dessen Ende Metallstacheln eingearbeitet sind oder eine schwere Kugel mit Metallstacheln. Diese Waaffe ist ein Abkömmling der Keule. Es wird als Schlagwaaffe geführt, das Ergebnis ist in der Trefferliste jedoch unter Klingenwaaffen aufgeführt.

MTX-1: Der eigentliche Name lautet in Fachkreisen Maitotoxin-1. Es handelt sich um ein überaus tödliches Gift, das in Algenarten zu finden ist und in entsprechenden Fischen, die sich von jenen Algenarten ernähren. Als Giftstoff kann es auf einen Bolzen oder Pfeil aufgetragen werden. 4 Mikrogramm reichen als tödliche Dosis aus. Wird man von dem Bolzen oder Pfeil getroffen, wirkt MTX-1 nach 6 Std. In den ersten min. treten Hautausschlag und Taubheitsgefühl im Mund auf, danach folgen Durchfall, Bauchschmerzen, Übelkeit und Erbrechen. Zu Beginn erleidet der Betroffene in LE – 2 und VIT – 2. Nach W6 min. und je min. verliert der Betroffene dann in LE – 2 und VIT – 2. Wer MTX-1 überlebt, leidet danach noch wochenlang unter besonderer Kälteempfindlichkeit, selbst beim Einnehmen von Kaltgetränken. Als Gift ist MTX-1 an der Luft 15 Std. lang haltbar. Der Bolzen bzw. der Pfeil muss nach dem Auftragen in diesem Zeitraum genutzt werden. MTX-1 ist eines der stärksten natürlichen Gifte. Es ist kaum in Wasser oder organischen Lösungsmitteln löslich und es ist hitzebeständig. Darum wird das Gift nicht eliminiert, wenn die Fischart gekocht wird.

Nunchaku: Die nihonische Bauernwaaffe wurde aus einem Dreschflügel entwickelt. Die oft gleichlangen Griffe sind aus Holz. Sie sind 30 cm lang und mit einer 10 - 15 cm langen Kette oder einem Seil verbunden. Um den Nunchaku zu verwenden, müssen 2 Hände genutzt werden und zuvor muss eine Kognition genutzt werden, um die Beidhändigkeit zu aktivieren. Zum Kämpfen können verschiedene Aktionen erforderlich sein. Es bedarf zumindest immer eine Aktion, um die fortgestoßene Stange zurück in die Hand zu holen. Werden im Kampf beide Hände eingesetzt, kann die gerade freie Hand keine anderen Aktionen ausführen.



Ogerkeule: Massive Metallkeule, geschaffen für Ogerhände, die diese Zweihandwaaffe auch mit einer Hand als einfache Schlagwaaffe führen können. Andere Personen müssen sie mit 2 Händen führen und benötigen in ST mind. den Wert 12 und müssen zuvor einen TW auf ST schaffen, sonst wird die Handhabung – 2 WM. Die Ogerkeule hat um das Kopfende umrundet hervorstehende Metallspitzen. Das Ergebnis in der Trefferliste wird darum unter Klingenwaaffen ermittelt. Die Ogerkeule hat eine Reichweite von 1 – 2 m. Bei einem Oger erhöht sich die Reichweite durch die langen Arme um 1 m.

Peitsche: Kurzer handlicher Stab, an dem ein Lederriemen befestigt ist. Sie setzt einen Schlag in Überschall frei, daher kommt der laute Knall zustande. Um mit der Peitsche eine Person oder einen Gegenstand zu umschlingen, ist in SCHWW der Wert 15 erforderlich. Nachdem ein Gegenstand oder eine Person angepeitscht wurde, kann sie dann mit der nächsten Aktion (TW auf ST) herangezogen werden. Der Lederriemen kann am Ende Geißel tragen. Das sind metallische Widerhaken, die als Klingewaaffen einen TP mehr anrichten. Will man sich von den Widerhaken lösen, ist ein TW auf ST nötig. Man erleidet dadurch aber – 1 TP.

Pfeil: Projektil, das in einem Bogen eingespannt oder in ein Blasrohr eingelegt wird. Ein Pfeil besteht aus einer Spitze, einem Schaft und einer Befiederung, die zur Stabilisierung der Flugbahn dient. Der Pfeil eines Blasrohrs richtet 1 / 1 / 1+W12 TP an, der Pfeil eines Bogens 3 / 6 / 6+W12 TP, bzw. bei einem Fußbogen 4 / 6 / 6+W12 TP.

Prothese: Künstliche Ersatzgliedmaße, die eine Person nach einem Unfall erhalten hat. Fehlt einem Charakter eine Körperpartie, erhält er auf alle TW, die mit dieser Handlung oder Bewegung zu tun hätten – 2 WM. Das Zuschlagen mit einer Prothese verursacht 1 TP mehr Schaden.

Rabenschnabel: Archaischer schlanker Kriegshammer, bestehend aus einem Schaft mit einem Hammerkopf, der auf der einen Seite abgeflacht und auf der anderen Seite spitz nach unten gebogen ist. Er wurde ursprünglich für das reitende Heer entwickelt, weil er wesentlich leichter ist, als ein Streithammer. Kurze Rabenschnäbel können mit einer Hand geführt werden, die längeren Rabenschnäbel müssen mit 2 Händen geführt werden. Sofern nichts anderes angesagt wird, schlägt man mit der stumpfen Seite zu. In der Trefferliste ist das Ergebnis bei den Schlagwaaffen zu finden. Die spitze Seite findet sich in der Trefferliste unter den Klingewaaffen. Der Rabenschnabel wird aber immer mit dem TW auf SCHLW geführt. Zwerge verwenden diese Waaffe häufig.

Rammen: Beim Rammen kollidiert jemand mit seinem Körper gegen den Körper einer anderen Person. Durch das Rammen wird der Betroffene ein m weit fortgestoßen und erleidet bereits 1 / 2 / 2+W6 TP. Die betroffene Person kann dadurch zu Fall kommen, wenn ihm der TW auf MOT misslingt. Fällt die Person zu Boden, erleidet sie außerdem noch – 1 TP. Wurde jemand so gerammt, dass er gegen eine Wand gestoßen wurde, verliert der Betroffene übrigens W6 TP. Die Person könnte auch gegen andere Personen gerammt werden, wodurch eine Kettenreaktion ausgelöst wird. In allen Fällen muss zusätzlich noch ein TW auf FM gemacht werden. Sollte dieser misslingen, verliert der Gerammte seine Dinge aus den Händen. Der Gerammte befindet sich nach dem Rammen ein Feld weiter und die Person, die gerammt hat, befindet sich danach auf dem Feld, wo der Gerammte ursprünglich stand.

Rizin: Giftiger Eiweisstoff, der aus der Rizinius-Pflanze Wunderbaum gewonnen. Als Giftstoff kann es auf einen Bolzen oder Pfeil aufgetragen werden. 0,25 mg reichen als tödliche Dosis aus. Wird man von dem Bolzen oder Pfeil getroffen, wirkt Rizin sofort. Es verursacht ein sofortiges Zellabsterben. Der Betroffene leidet unter Übelkeit, blutigem Erbrechen, Durchfall, Fieber und Dehydrierung. Niere, Leber, Magen und Darm werden geschädigt. Später treten Krämpfe auf und der Betroffene stirbt an Nierenversagen. Der Betroffene erleidet sofort und jede weitere ¼ Std. in LE – 3 und VIT – 3. Als Gift ist Rizin an der Luft 15 Std. lang haltbar. Der Bolzen bzw. der Pfeil muss nach dem Auftragen in diesem Zeitraum genutzt werden.

Säbel: Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe. Sie wurde vor allem von Nomaden verwendet.



Sai: Nihonisch geprägte gabelförmige kurze Klingewaffe, die bei Block-, Schlag- und Stoßtechniken eingesetzt wird. Das Sai ähnelt einer Gabel, mit einer Mittelzinke, die dreimal so lang ist, wie die beiden äußeren Klingen. Das Sai ist ungefähr 50 cm lang. Kämpfer nutzen häufig zwei Sai und tragen gelegentlich auch noch ein drittes Sai bei sich, sollten sie eines der Sai werfen. Mit dem Sai lassen sich Schwerter abblocken und einfangen. Ein Kämpfer kann eine Parade nutzen, um das gegnerische Schwert mit dem Sai abzufangen und dann mit einer nächsten Aktion das gegnerische Schwert brechen, indem mit dem anderen Sai dagegen geschlagen wird oder mit dem Fuß oder anders. Mit dem Sai lässt sich ein Schwert leicht brechen und es ist nicht entscheidend, wie gut welcher TW ausgeführt wurde. Für den Umgang mit dem Sai wird das Talent KLW genutzt.

Schilde: Schutzwaffe gegen Hieb- und Stichwaffen und Wurfgeschosse. Der Schild besteht aus Holz, Flechtwerk, Leder oder meistens aus Metall. Schilde tragen oft das Wappen ihrer Herolde. Um mit Schild und Waffe gleichzeitig zu hantieren, muss dem Träger die Kognition auf das beidhändige Kämpfen gelingen. Schilde gibt es in verschiedenen Formen und Größen:



- Der Buckler ist ein runder Faustschild, der vor allem in der frühen Eisenzeit zur Verteidigung genutzt wurde. Er wurde häufig aus Holz hergestellt und schützte Hand und Unterarm.
- Der Rundschild wurde in der mittleren Eisenzeit hergestellt. Er war vor allem Ruderern auf Schiffen hilfreich. Er schützt Hand, den kompletten Arm und kann schützend vor den kompletten Torso gehalten werden.
- Der Dreieckschild existiert seit der mittleren Eisenzeit. Er wurde aus dem Drachenschild heraus entwickelt. Der Dreieckschild ist flacher und kleiner und dadurch nicht so schwer. Da in der Zeit bereits Beinschienen und Helme getragen wurden, war ein großer Schild nicht mehr so nötig. Der Dreieckschild schützt vom Oberkörper bis zum Glied.
- Der Drachenschild wurde in der mittleren Eisenzeit hergestellt. Er ist ein Langspitzschild, dessen untere Seite stark verlängert ist, um Reitern mehr Schutz zu bieten. Auch für Infanteristen war der Drachenschild sinnvoller als der Rundschild, weil mit dem Drachenschild auch die Beine geschützt sind. Er schützt vom Bein bis zum Oberkörper oder wenn man ihn hochhält, vom Kopf bis zum Glied. Allerdings ist ein TW auf ST nötig und das dauernde Tragen kostet VIT.
- Der Turmschild existiert seit der Eisenzeit. Er schützt vom Oberkörper bis hinunter zu den Beinen oder man stellt ihn ab, von den Füßen bis zum Bauch. Kniert man sich dahinter, kann man komplett verborgen sein. Das Tragen des Turmschildes verlangt einen TW auf ST und das dauerhafte Tragen kostet VIT.

Je nach Material haben Schilde unterschiedlichen BS und RS (siehe Rüstungen!) Will man mit dem Schild zuschlagen oder Rammen, bewirkt es als Schlagwaffe 2 / 3 / 3+W6 TP.

Schlagring: Handwaffe aus einem Griff, durch den die Finger der Faust gesteckt werden und der Faustschlag dadurch einen höheren Schaden anrichten kann. Schlagringe werden bereits seit der Zeit der Urvölker benutzt. Schlagringe können aus Metall sein, aus Holz oder verflochtenen und versteiften Schüren, in denen Tierzähne angebracht werden.

Schnabel: Ein mit Hornschneiden überzogener Kiefer, der bei Tieren als auslaufendes Mundwerkzeug dient. Der Schnabel eines großen Tieres oder der des Avesen können einen entsprechenden Schaden anrichten. Der Einsatz des Schnabel geschieht mit dem Talent NK. Das Ergebnis in der Trefferliste findet sich unter Klingewaffen.

Schürhaken: Eisenstange zum Feuerschüren.

Schwanz: Der Sauraner und der Ratze und einige Tierarten können ihren Schwanz im Kampf einsetzen, wofür sie das Talent NK nutzen. Der Sauraner kann seinen Schwanz bei Gefahr abwerfen. Er regeneriert sich innerhalb von 10 Tagen. Ohne Schwanz ist die Bewegungsfähigkeit des Sauraners eingeschränkt. Er erleidet während der Zeit – 1 REFL. Der Schwanz des Sauraners kann abgetrennt oder abgerissen werden. Zu Beginn ist es eine schwere, offene Wunde, die jedoch schon nach einer ¼ Std. zu einer mittleren Wunde regeneriert ist und dann nach einer Std. gar keine Wunde mehr darstellt. Der Schwanz wächst im Laufe von 10 Tagen komplett wieder nach. In dieser Zeit ist der Sauraner leicht bewegungseingeschränkt. Er erhält für diesen Zeitraum – 1 in REFL und – 2 WM auf alle beweglichen Talente. Bei Sauranern, die schon 50 Jahre alt sind, hat der Schwanz eine Länge von 2 m und kann im Kampf ins übernächste Feld gelangen. Wird der Schwanz eines Ratzen abgetrennt, wächst dieser nicht mehr nach. Der Ratz würde die Malusse sein Leben lang behalten.

Schwert: Hieb- und Stichwaffe aus Metall. Wird häufig von Rittern getragen. Das Schwert wird mit 2 Händen geführt.

Sense: Landwirtschaftliches Grasschneidegerät, das zum Abschneiden von Gräsern eingesetzt wird. Die Sense wird mit zwei Händen geführt.

Shuriken: Wurfstern, der vor allem von den nihonischen Schattenkriegern, den Ninjas genutzt wird. Nach einer Reichweite von 10 Metern verliert die Stärke des Wurfes je Meter – 1 TP.

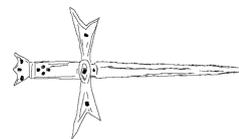
Silber: Bolzen oder Pfeile können silberlegiert sein oder aus Silber bestehen. Sie richten die üblichen TP an, wirken aber Werwölfen und bestimmten Para-Kreaturen tödlich.

Skalpell: Medizinisches, feines Sezierbesteck. Im Kampf wird es mit dem Talent K LW geführt.

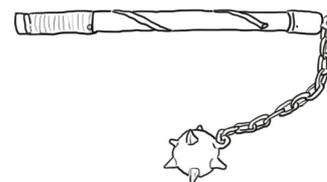
Stein / Steinschleuder / Zwille: Ein Stein kann im Kampf eingesetzt werden, um direkt jemanden damit zu schlagen. Hierfür wird das Talent NK eingesetzt. Der Stein kann auch gegen jemanden geworfen werden. Hierfür wird das Talent WF genutzt. Ein geworfener Stein kann ca. 20 m weit geworfen werden, danach reduziert sich die Auswirkung je m – 1 TP. Wird ein Stein mit einer Steinschleuder oder einer Zwille verschossen, wird das Talent SCHWW oder FK (Zwille) genutzt. Der Schuss hat dann eine Reichweite von 30 m und danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m – 1 TP. Zum Nachladen einer Steinschleuder und einer Zwille sind 1+W6 Nachladeaktionen nötig. Nach der 1. Nachladeaktion ermittelt der Spieler, wie viele Nachladeaktionen es noch kosten wird. Mit einer Steinschleuder oder Zwille können auch andere Dinge verschossen werden. Die Zwille wird häufig auch beim Angeln genutzt, in dem Köder in den See verschossen werden.



Stilet: Kurze Stichwaffe mit scharfer Klinge. Wird häufig vom Adel als schmückender Gegenstand getragen und kann notfalls auch zur Verteidigung eingesetzt werden. Will man mit dem Stilet werfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der Griff oder die Klinge das Ziel erreicht. Der geworfene Griff richtet nur 1 TP an. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Stilette mit wertvollen Schmuckverzierungen, die vom Adel getragen werden, können sehr teuer sein.



Streitflegel: Hieb- und Stichwaffe, an dessen Griff eine Metallkette befestigt ist und an dessen Ende eine Eisenkugel oder Eisenstange hängt, die mit Metallstacheln versehen ist. Sie wurde aus dem bäuerlichen Flegel für kriegerische Zwecke entwickelt.





Streithammer: Massiver großer Kampf-hammer mit zwei breiten abgeflachten Seiten. Er muss mit 2 Händen geführt werden (außer von Ogern und Plantoiden) und zum Kampf mit dem Streithammer ist ein ST-Wert von mind. 12 erforderlich. Außerdem muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst werden die TW auf SCHLW - 2 WM. Mit dem Streithammer kann man bis zu 2 m weit kämpfen. Wenn ein Oger den Streithammer führt, kommt er aufgrund der langen Arme sogar noch 1 m weiter.

Streitkolben: Auch als Schlägel bekannt; ca. 90 cm langer Stab, der am oberen Ende einen gefächerten Metallkopf besitzt. Die Waffe wird gelegentlich vom Reiterheer eingesetzt, in einigen Königreichen trägt ein König einen Streitkolben auch in edler Form als Zepter.



TTX: Der eigentliche Name lautet Tetrodotoxin. Es handelt sich um ein Nervengift, das im Kugelfisch, Igelfisch, Harlekinfrosch und anderen wenigen Tiersorten, vor allem Fischarten gefunden wird, die eine Symbiose mit besonderen Bakterien eingehen. Als Giftstoff kann es auf einen Bolzen oder Pfeil aufgetragen werden. 1 mg reicht als tödliche Dosis aus. Wird man von dem Bolzen oder Pfeil getroffen, wirkt das TTX nach W6 Aktionen. Der Betroffene erleidet Taubheitsgefühl, Kribbeln im Gesicht und an den Gliedern, Lähmungserscheinungen, Schwindel, Übelkeit, Erbrechen und Muskelkrämpfe und schließlich den Tod durch Atemlähmung oder Kreislaufversagen. Es sinkt LE - 3, VIT - 3, REFL - 3, SINN - 1 und alle TW werden - 2 WM. Je min. verliert der Betroffene in LE - 1. Als Gift ist TTX an der Luft 15 Std. lang haltbar. Der Bolzen bzw. der Pfeil muss nach dem Auftragen in diesem Zeitraum genutzt werden. ABC-Vakzin wirkt gegen TTX; es wirkt auch prophylaktisch. TTX wirkt in geringen Mengen gegen das Gift BTX.

Würgen: Körperliche oder psinetische Würgeattacke gegen den Hals und damit gegen die Luftzufuhr einer Person, die einen lautlosen Angriff ermöglicht. Das Zudrücken muss mit 2 Händen vollzogen werden und kostet eine Bewegung. Alternativ kann man auch mit dem Kampftrick Würgegriff mit einer Hand zudrücken. Der TW auf ST muss gelingen (beim Kampftrick der TW auf KK). Der Gegner kann auf verschiedene Weise parieren, indem er sich z. B. einen Gegenstand greift und zuschlägt oder indem er ihn wegschubst oder zuschlägt usw. Misslingt die Parade und die Attacke gelingt, erleidet das Opfer bei einem normalen TW in LE - 1, bei einem guten TW in LE - 2, in VIT - 5 und einen Schock und bei einem meisterhaften TW in LE - 2 + W6, in VIT - 5 und 2 Schocks. Die Schocks verursachen keine weiteren VIT-Abzüge. Das Opfer kann entweder durch die Reduzierung der LE sterben oder durch die Reduzierung der VIT ohnmächtig werden. Wurde das Opfer im Schlaf gewürgt, benötigt das Opfer eine Aktion um wach zu werden. Durch die Psinetik Agon kann der Psinetiker sein Opfer auch auf Entfernung psinetisch erwürgen. Das Opfer kann sich mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren.

