

# FRONTIER WAFFEN

Inhalt	Seite
Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	1
Liste der Nahkampfwaffen und Wurfwaffen	2
Natürliche Fernkampfwaffen	4
Liste der Natürlichen Fernkampfwaffen	4
Schusswaffen	5
Liste der Schusswaffen	7
Artillerie- und Explosivwaffen	9
Liste der Artillerie- und Explosivwaffen	11
Beschreibungen der Waffen	12

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 Dynamit =  $20$  TP ( $5 \times 5$  m) –  $10$  TP ( $7 \times 7$  m) –  $5$  TP ( $11 \times 11$  m)
  - o Erläuterung: Die Explosion bewirkt unabhängig vom TW im Zentrum von  $5 \times 5$  m  $20$  TP, im Streufeld von  $7 \times 7$  m  $10$  TP und im Umkreis von  $11 \times 11$  m  $5$  TP.

## 1. Nahkampfwaffen und Wurfwaffen

- **Nahkampf:** Nahkampf (NK) ist ein Talent und ist zugleich in den Kampfregeln die Bezeichnung für den unmittelbaren Kampf mit handhabbaren Waffen oder körperliche Waffen, die vom Kämpfer aus zum Einsatz kommen.
  - o Als körperliche Waffen gelten auch Angriffe wie durch Tritte, Schläge, den Kopfnuss oder Kampfkunst-Angriffe.
  - o Ab dem **Wert 18 im Talent NK** richtet der Treffer  $+ W6$  TP mehr an.
- **Klingenwaffen:** Zu den Klingenwaffen gehören Hieb- und Stichwaffen, bzw. sämtliche scharfkantige Waffen, die ins Fleisch schneiden oder stechen. Hierzu zählen auch spitze und reißerische Waffen von Tieren.
  - o Einige Klingenwaffen (z. B. die Axt) werden als Schlagwaffen geführt. Die Auswirkungen sind jedoch in der Trefferliste unter Klingenwaffen aufgeführt.
- **Schlagwaffen:** Es handelt sich um stumpfe Waffen, bei der die Kraft des Schlags genutzt wird, um einen Schaden zu erzielen.
  - o 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. Ein Hammer wird dennoch als Schlagwaffe geführt, auch wenn man mit der spitzen Seite zuschlägt.
- **Wurfwaffen:** Einige Waffen lassen sich werfen (z. B. Messer). Sofern es sich nicht um eine spezielle Wurfwaffe handelt, muss mit einem einfachen Würfelwurf ermittelt werden, ob der Stil oder die Klinge das Ziel erreicht. Würde man mit einem einfachen Messer werfen und es trifft lediglich der Stil, richtet das je nach TW,  $1 / 2 / 2+W6$  TP an.
- **ST 18:** Wer in ST einen Wert von mind. 18 hat, kann einen Powerschlag oder Powerwurf einsetzen, wodurch der Schlag oder der Wurf um weitere  $W6$  TP verstärkt wird. Hierfür muss zuvor der TW auf ST gelingen, der eine konzentrierte Kognition darstellt.

## 2. Liste der Nahkampfwaffen und Wurfaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Axt	Schweres Hackwerkzeug; 6 / 9 / 9+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden.	SCHLW	1 – 2 m	4
Bajonett	Messer als Gewehraufsatz; 4 / 5 / 5+W12 TP; wird am Gewehr mit 2 Händen geführt; ohne Gewehr wird der TW – 2 WM.	KLW	1 m	2
Baseball- schläger	Sport-Schlagwaffe aus Holz; existiert ab 1846; 5 / 6 / 6+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt, sonst – 2 WM.	SCHLW	1 m	2,50
Beil / Wurfbeil / Tomahawk	Leichtes Hackwerkzeug; 5 / 7 / 7+W12 TP; ein Wurfbeil trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt; Tomahawk ist Kriegsbeil der Indianer.	SCHLW WF	1 m geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP	2,50 3
Biss  (Kleintier / großes Tier)	Der Biss eines Kleintiers stammt von größeren Nagetieren oder kleinen Säugetieren; der Biss von größeren Tieren stammt von starken Hunden oder Bären usw. Kleintier: 3 / 4 / 4+W12 TP; großes Tier: 4 / 6 / 6+W12 TP.	NK	1 m	/
Dolch	Kurze mehrschneidige Stichwaffe. 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	1 m	2
Ellbogen- schlag	Körperlicher Kampfeinsatz mit dem Ellbogen; muss konzentrierter Schlag sein; 2 / 3 / 3+W6 TP.	NK (WS)	1 m	/
Faustschlag	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	1 m	/
Forke	Landwirtschaftliches Gabelwerkzeug; 5 / 6 / 6+W12 TP wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	3
Fußtritt	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	1 m	/
Garotte	Strangulationsseil, bestehend aus einem Seil mit zwei Enden mit Handschlingen; 2 TP / 3 TP und Schock / 3+W12 TP und 2 Schocks; je Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig; wird mit 2 Händen geführt.	MOT + ST	1 m	1
Hammer	Werkzeug; 4 / 5 / 5+W6 oder 4 / 5 / 5+W12 TP; stumpfe Seite = Schlagwaffe; spitze Seite = Klingewaffe.	SCHLW	1 m	2
Horn	Horn eines kräftigen Tieres (z. B. eines Bullen); 5 / 7 / 7+W12 TP.	NK	1 m	2,50
Hufschlag	Hufschlag eines Pferdes; 5 / 6 / 6+W6 TP.	NK	1 m	/
Kampf- messer	Großes Militärmesser; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	1 m	2
Keule	Keule aus massivem Holz oder Knochen; 4 / 5 / 5+W6 TP.	NK	1 m	2
Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock	Schlagwaffe aus Holz oder Leichtmetall; 3 / 4 / 4+W6 TP; Knüppel werden mit 2 Händen geführt; Schutzwaffe.	SCHLW	1 m	Schlag- stock: 1,50
Kopfnuss	Mit dem eigenen Kopf zuschlagen; 2 / 3 / 3+W6 TP; 1 TP Selbstschaden.	NK	1 m	/
Kralle	Kralle eines starken Tieres; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	1 m	/
Kurzspeer	Kurze Speerwaffe; indianische Jagdwaffe; 4 / 7 / 7+W12 TP; kann beim Stechen mit einer Hand geführt werden.	KLW WF	1 – 2 m geworfen: 1 – 15 m	3

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
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	1 m geworfen: 1 – 10 m	1,50 2
Peitsche	Stab mit peitschendem Lederriemen; 2 / 3 / 3+W12 TP; ab dem Wert 15 lassen sich auch Objekte zu sich heranzuziehen.	SCHWW	1 – 2 m	2
Prothese	Künstliche Gliedmaße; 2 / 3 / 3+W6 TP; Handhabungen mit der Gliedmaße sind – 2 WM.	NK	1 m	25 – 50
Rammen	Körperlicher Einsatz; 1 / 2 / 2+W6 TP; der Geschubste gerät 1 m weit fort; Betroffener kann hin- oder irgendwo gegenfallen; (er erleidet dadurch erneut 1 oder W6 TP); (evtl. können Dinge aus seinen Händen fallen).	NK	1 m	/
Rasierklinge	Kleines Metallblatt zum Rasieren; 1 / 2 / 2+W12 TP; (zum Rasieren wird das Talent FM genutzt)	NK	1 m	0,25
Rohr	Metallstange; 5 / 6 / 6+W6 TP.	SCHLW	1 m	2
Säbel	Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe; Kavalleriewaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP.	KLW	1 m	5
Schild	Indianische Schutzwaffe aus Holz und Büffelleder; schützt Körperpartien; kann auch zum Schlagen und Rammen genutzt werden: 2 / 3 / 3+W6 TP; der Medizinschild besitzt 4 BS und 6 RS.	SCHLW	1 m	2,50 – 7,50
Schlagring	Handwaffe für den Faustschlag; aus Holz, Schnüre, Zähne: 2 / 3 / 3+W6 TP; aus Metall: 3 / 4 / 4+W6 TP; sonstige Handhabungen werden – 2 WM.	NK	1 m	1 1,50
Schürhaken / Kuhfuß	Eisenstange zum Feuerschüren; Nageleisen zum Aufstemmen bzw. zum Herausreißen von Metallnägeln; 4 / 5 / 5+W12 TP.	SCHLW	1 m	2
Sense	Landwirtschaftliches Grasschneidegerät; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	3
Skalpelli	Kleine Metallklinge mit Griff für chirurgische Arbeiten; 2 / 3 / 3+W12 TP.	KLW	1 m	1
Stein	Silizium-Brocken; 3 / 4 / 4+W6 TP	NK WF	geschlagen: 1 m; geworfen: 10 m; danach je m – 1 TP;	/
Stilet	Kurze Stichwaffe mit schlanker Klinge; 4 / 5 / 5+W12 TP.	KLW	1 m	4
Würgen	Körperliche Würgeattacke; normale Attacke: 1 TP gute Attacke: 2 TP und Schock; meisterhafte Attacke: 2+W6 TP und 2 Schocks; je Aktion muss dem Opfer, ab einer guten Attacke, der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig.	ST	1 m	/
Wurfspeer	Kurzer Wurfspeer; mit Seil zum Einholen; 4 / 6 / 6+W12 TP	NK WF	1 m. 10 m; danach je m – 1 TP.	4

### 3. Natürliche Fernkampfaffen

Als Natürliche Fernkampfaffen gelten Bögen, Zwillen, Schleudern und Bolas, die sich aus der Natur herstellen lassen.

- **Pfeilwaffen:** Es handelt sich um Bögen, die Pfeile verschießen.
  - Pfeilwaffen sind lautlos.
  - Pfeile können auch brennend verschossen werden. Beim Anzünden eines Brandpfeiles, wird der in Pech getränkte Pfeil ins Feuer gehalten, nachdem er bereits im Bogen eingespannt ist. Es ist also eine neue und weitere Aktion, bevor der Pfeil dann abgeschossen werden kann.
  
- **Bola, Schleuder und Zwillen:** Fernkampfaffen, mit denen Kugeln oder Steine geschleudert oder verschossen werden.
  - Die Bola wird fortgeschleudert, mit den TW MOT und SCHWW (Doppelaktion). Die Steine sind in ihr eingebettet. Die Bola verbleibt am Zielort.
  - Die Schleuder wird mit den TW MOT und SCHWW geführt (Doppelaktion).
  - Die Zwillen wird mit dem Talent BW geführt.
  - Bola, Schleuder, Zwillen finden sich in der Trefferliste unter den Schlagaffen.
  
- **Talentwert 18:** Besitzt man im entsprechenden Talent mind. den Wert 18, richtet der Treffer + W6 TP mehr an.
  
- **Nachladen:** Das Laden der natürlichen Fernkampfaffen kostet 1 + W4 Aktionen, danach kann geschossen werden (außer bei der Bola).
  - Werden zum Laden Doppelaktionen eingesetzt, wird zu Beginn der TW auf FM durchgeführt. Danach wird die Dauer ermittelt.
  - Misslingt der TW, ist ein erneuter Versuch in der nächsten Aktion möglich, wird dann aber – 2 WM.
  - Mit einem REFL-Wert von mind. 18, dauert das Laden nur halb so lange (es wird gerundet).
  
- **Reichweite:** Die angegebene Reichweite ist die effektive Reichweite. Der Schuss verliert danach je m – 1 TP.
  
- **Ausweichen / Parieren:** Es gibt zwei Möglichkeiten, wie man dem Schuss einer natürlichen Fernkampfaffe ausweichen, bzw. ihm parieren kann:
  - Mit einem REFL-Wert von 18 kann man Fernkampfaffen ausweichen, die unter 100 m/sek. schnell sind. Dazu zählen einfache Bögen, die Bola und die Zwillen.
  - Schamanen-Magie „Jaguar-Bewegung“: Hat ein Schamane diesen Zauber aktiviert, kann er allen Attacken ausweichen, die er kommen sieht. Ihm müssen dann beispielsweise die TW auf REFL und MOT gelingen.

### 4. Liste der Natürlichen Fernkampfaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Bola	Wurfaffe, eigentlich zum Fangen von Tieren; drei Seile mit eingebundenen Steinen; 4 / 5 / 5+W6 TP; Doppelaktion nötig: erst Schwingen, dann abwerfen; sie umschlingt das Objekt und verbleibt dort.	MOT + SCHWW	20 m; danach je m – 1 TP	2,50
Flachbogen	Langer Bogen aus Hickoryholz; Waffe der Woodland-Indianer; vor allem im kanadischen Raum; 3 / 6 / 6+W12 TP; wird + 2 WM; wird mit 2 Händen geführt; 1+W4 Ladeaktionen.	BW	200 m; danach je m – 1 TP	5
Hornbogen	Sehr kurzer und leistungsfähiger Bogen; kompliziert aus Tierhorn hergestellt; ist selten und wird von Plains-Indianern genutzt; 4 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; 1+W4 Ladeaktionen.	BW	100 m; danach je m – 1 TP	20

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Jagdbogen	Sehr kurzer Bogen aus Ebenholz; wird vorwiegend von kalifornischen Indianern genutzt; 3 / 7 / 7+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; 1+W4 Ladeaktionen.	BW	100 m; danach je m – 1 TP	10
Reiterbogen	Kurzer Bogen aus Hickoryholz; wird vorwiegend von Plains-Indianern genutzt; 4 / 6 / 6+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; 1+W4 Ladeaktionen.	BW	100 m; danach je m – 1 TP	15
Schleuder	Schleuderwaffe, die einen Stein verschießt; stammt aus Südamerika und wird gelegentlich von südlich lebenden Indianern genutzt; 4 / 5 / 5+W6 TP; zwei Aktionen: erst Schwingen, dann Abwerfen; aber Doppelaktion möglich; 1+W4 Ladeaktionen.	MOT + SCHWW	100 m; danach je m – 1 TP	1
Zwille	Y-förmiges Holzstück, mit einem aus Kautschuk hergestellten Gummi, mit dem ein Stein verschossen wird; europäische Erfindung ab 1840; wird äußerst selten in Amerika genutzt, vorrangig zum Ködern von Fischen; 4 / 5 / 5+W6 TP; 1+W4 Nachladeaktionen.	BW	50 m; danach je m – 1 TP	5

- 1 Pfeil kostet 0,50 \$

## 5. Schusswaffen

Feuerwaffen, bei denen ein Projektil, meistens bestehend aus Bleikugeln, die auch von metallischen Hülsen umgeben sein können, mithilfe von Treibmitteln, in der Regel Schwarzpulver, ausgeschossen werden.

- **Pistolen:** Projektile Faustschusswaffen, die mit einer Hand geführt werden.
  - Die Projektile haben unterschiedliche Größen (Kaliber). Das Kaliber muss zur Waffe passen.
  - Pistolen werden im 19. Jahrhundert kaum genutzt, mit Ausnahme der Deringer. Sie werden von den Revolvern abgelöst.
  - Pistolen sind Perkussionswaffen und Vorderlader. Dabei werden Treibladung und Kugel von vorne in den Lauf eingeführt und durch Dämmstoff gesichert. Vorne am Lauf befindet sich das Piston, ein hohler Aufsatz, auf das ein Zündhütchen aufgesetzt wird, indem sich die Zündladung befindet. Durch die Auslösung des Abzugs schlägt der Hahn auf das Zündhütchen, das sich entzündet und dadurch die Treibladung im Lauf entzündet, wodurch die Kugel ausgeschossen wird.
    - Eine geladene Waffe wird schnell feucht, wenn sie lange getragen wird. Dann ist ein TW auf GL nötig, sonst kommt es zur Ladehemmung.
    - Der Schuss wird generell – 2 WM.
    - Der Schuss erzeugt nicht nur Lärm, sondern auch Funken- und Rauchbildung.
    - Zum Reinigen und Warten der Waffe ist ein TW auf Waffenkunde nötig.
    - Das Laden dauert 5 + W20 Aktionen.
- **Büchsen:** Gewehre, die einen längeren Lauf als Handfeuerwaffen haben, stärkere Munition verschießen und höhere Reichweiten erlangen können.
  - Büchsen haben in ihrem Lauf kurvenartige Rillen, wodurch das Projektil einen Drall bekommt und die Flugbahn stabilisiert wird.
  - Büchsen gibt es in verschiedenen Ausführungen, nämlich als die alten Vorderlader, als Hinterlader und als Repetiergewehre. Ebenso gibt es verschiedene Verschlussysteme.
  - Die Ladevorgänge dauern unterschiedlich lange.
  - Büchsen werden mit 2 Händen geführt.
  - Büchsen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Fehlzündung und Querschläger entstehen. Zum Reinigen und Warten ist ein TW auf WK nötig.



- **Revolver:** Mehrschüssige Handfeuerwaffe. Es gab im 18. Jahrhundert bereits erste Revolver-Modelle, die sich jedoch nie durchgesetzt haben. Seit 1836 sind die Revolver in Amerika auf dem Markt. Die ersten Revolver werden von Samuel Colt produziert, weshalb viele Revolver auch als Colts bezeichnet werden.
  - Der Revolver besitzt eine Trommel, für unterschiedlich viele Patronen. Durch das Drehen der Trommel wird die nächste Patrone geladen.
  - Die Projektile haben unterschiedliche Größen (Kaliber). Das Kaliber muss zur Waffe passen.
  - Ein Revolver muss nicht entsichert werden, aber vor dem ersten Schuss muss der Hahn gespannt werden.
  - Nachdem die Trommel leergeschossen ist, muss entweder die komplette Trommel gewechselt werden oder die Patronen werden ausgewechselt, je nach Modell.
    - Das Nachladen von Patronen kostet meistens 5+W10 Aktionen.
    - Das Laden einer bereits befüllten neuen Trommel kostet 5+W6 Aktionen.
    - Das Nachladen einer einzelnen Patrone kostet 5+W6 Aktionen.
    - Zwischen den Schüssen muss der Hahn gespannt werden, was eine Aktion kostet.
  - Revolver sind unempfindlich und müssen selten gewartet werden. Sie sind außerdem leicht zu reinigen. Selbst wenn mal eine Ladehemmung vorkommen sollte, lädt das Trommelsystem gleich die nächste Kugel nach.
    - Zum Reinigen und Warten der Waffe ist ein TW auf Waffenkunde nötig.
  
- **Nachladen:** Das Laden von Schusswaffen kostet mind. 5 + W6 Aktionen, danach kann geschossen werden.
  - Die Dauer des Ladens ist bei Schusswaffen unterschiedlich und hängt von der Komplexität der Ladesysteme ab.
  - Werden zum Laden Doppelaktionen eingesetzt, wird zu Beginn der TW auf FM durchgeführt. Danach wird die Dauer ermittelt.
  - Misslingt der TW, ist ein erneuter Versuch in der nächsten Aktion möglich, wird dann aber – 2 WM.
  - Mit einem REFL-Wert von mind. 18, dauert das Laden nur halb so lange (es wird gerundet).
  - Wenn eine Büchse mehrere Patronen in einem Magazin enthält, muss zwischen den Schüssen der Hahn neu gezogen werden. Bei einem Doppellauf muss ebenfalls ein aktiviert werden, damit der Hahn nun auf den unteren Lauf schlägt. Das Ziehen des Hahns kostet eine Aktion, die auch als Doppelaktion genutzt werden kann, wobei dann auch ein TW auf FM nötig ist. Misslingt der TW, ist ein erneuter Versuch in der nächsten Aktion möglich, wird dann aber – 2 WM.
  - In der Frontierzeit existieren nur Single-Action-Abzugssysteme. Das bedeutet, das vor jedem neuen Schuss der Hahn gespannt werden muss. Mit einer Doppelaktion lässt sich das in einer Aktion bewältigen. Dann muss aber der TW auf FM gelingen, bevor der TW auf Schusswaffen ausgeführt wird. Dies kann dann so aussehen, dass jemand mit der einen Hand den Hebel zieht, während die andere Hand direkt darauf abdrückt.
  
- **Reichweite:** Die angegebene Reichweite von Schusswaffen ist die effektive Reichweite. Der Schuss verliert danach, wie unten angegeben, nach 1 oder 10 m jeweils – 1 TP.
  
- **Talentwert 18:** Besitzt man in Schusswaffen den Wert 18, richtet der Treffer + W6 TP mehr an.
  
- **Kaliber:** Die Projektile der Schusswaffen haben unterschiedliche Größen, die in Kaliber angegeben werden. Beispielsweise entspricht Kaliber .60 einem Durchmesser von 15 mm. Es lässt sich nur die passende Kalibergröße in den jeweiligen Lauf einer Waffe einsetzen.
  
- **Ladehemmungen und Querschläger:** Büchsen und Pistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung (Fehlzündung) oder Querschläger entstehen. Findet diese Wartung nicht genügend statt, kann bei der Nutzung ein TW auf GL gefordert werden.
  - Misslingt der TW, entscheidet danach der W10:
    - 1 = Ein Querschläger schießt nach vorne-links;
    - 2 = Ein Querschläger schießt nach vorne;
    - 3 = Ein Querschläger schießt nach vorne-rechts.
    - 5 = Ein Querschläger schlägt durch die Waffe und verletzt den Schützen. Die Waffe ist danach zerstört. Der Schütze erhält einen normalen Treffer.
    - 4, 6 – 10 = Ladehemmung. Eine Kugel steckt im Lauf. In allen Fällen ist die Waffe danach nicht zu gebrauchen, bis sie gereinigt wurde.
  
- **Ausweichen / Parieren:** Es gibt nur eine Möglichkeiten, wie man dem Schuss einer Schusswaffe ausweichen, bzw. ihm parieren kann:
  - Schamanen-Magie „Jaguar-Bewegung“: Hat ein Schamane diesen Zauber aktiviert, kann er allen Attacken ausweichen, die er kommen sieht. Ihm müssen dann beispielsweise die TW auf REFL und MOT gelingen.

## 6. Liste der Schusswaffen

Pistolen				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Deringer-Philadelphia	Kleine Taschenpistole; Vorderlader Herstellung ab 1850; Kaliber .33 und .51; 4 / 7 / 7+W20 TP; der Schuss wird – 2 WM; bei einem Ziel über 5 m wird der Schuss – 2 WM; Ladezeit: 5+W10 Aktionen.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	20
Derringer No. 1 – 3	Kleine Taschenpistolen; Hinterlader; Herstellung ab 1861; Kaliber 41.; 4 / 7 / 7+W20 TP; der Schuss wird – 2 WM; bei einem Ziel über 5 m wird der Schuss – 2 WM; Ladezeit: 5+W6 Aktionen.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	25
Hall Rifle	Siehe Büchsen! Als einläufige Büchse mit Perkussionsschloss.	SCH	25 m; danach je m – 1 TP	20 – 40
Remington Double-Derringer	Kleine Taschenpistole; Hinterlader; Herstellung ab 1866; Doppellauf; Kaliber .38 oder .41; 4 / 7 / 7+W20 TP; Ladezeit: 5+W6 Aktionen.	SCH	20 m; danach je m – 1 TP	35
Sharps Pepperbox	Kleine Taschenpistole; Hinterlader; Herstellung: 1859 – 1874; 4 Läufe; Kaliber .22, .30 und .32; 4 / 7 / 7+W20 TP; der Schuss wird – 2 WM; bei einem Ziel über 5 m wird der Schuss – 2 WM; Ladezeit: 5+W10 Aktionen; zwischen den Schüssen eine 1+W4 Aktionen zum Nachladen.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	30
Volcanic-Pistole	Pistole mit Repetierertechnik; Hinterlader; Herstellung 1855 – 1861; 8 Schuss; Kaliber .31 oder .41; 4 / 8 / 8+W20 TP; Ladezeit: 5+W10 Aktionen; eine Aktion zum Repetieren.	SCH	5 m; danach je m – 1 TP	30
Revolver				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Beaumont-Adams-Revolver	Herstellung: ab 1861; 5 / 7 / 7+W20 TP; 6 Schuss; Kaliber .36; Ladezeit: 5+W10 Aktionen; Double-Action: kein Spannen des Hahns zwischen den Schüssen.	SCH	20 m; danach je m – 1 TP	40
Bündelrevolver	Vorläufer des Revolvers mit Lauftrommel als Magazin; 4 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .28, .31, .32 und .36; der Schuss wird – 2 WM; bei über 3 m Reichweite erneut – 2 WM; das Laden der Patronen dauert 5+W10 Aktionen; <u>Modell Pepperbox</u> : mit Steinschloss und Zündhütchen; seit dem 18. Jh.; 6 Schüsse; Ladezeit eines Zündhütchens zwischen jedem Schuss: 1+W4 Aktionen.	SCH	10 m; danach je m – 1 TP	10
	<u>Pepperbox Darling</u> : mit Perkussionsaufschlag und Patronen mit Treibladung; ab 1836; 6 Schüsse; zwischen jedem Schuss eine Aktion zum Weiterdrehen der Lauftrommel.			10
	<u>Pepperbox Allan</u> : mit eigenständig drehendem Laufbündel; 1837 – 1858; 4, 6 oder 8 Schüsse.			15

Revolver				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Colt Dragoon	Herstellung: 1848 – 1860; 5 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .44; Magazin: 6 Schuss; Ladezeit: 5+W20 Aktionen; bei Trommelaustausch nur 5+W6 Aktionen.	SCH	70 m; danach je m – 1 TP	20
Colt Navy	Herstellung: 1851 – 1873; 5 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .36; Magazin: 6 Schuss; Ladezeit: 5+W10 Aktionen.	SCH	25 m; danach je m – 1 TP	25
Colt Pocket Percussions Revolver	Herstellung: 1847 – 1873; 4 / 7 / 7+W20 TP; Kaliber .31 und .36; Magazin: 4, 5 oder 6 Schuss; Ladezeit: 5+W10 Aktionen; beim Laden mit Doppelaktion wird der TW auf FM – 2 WM, weil die Waffe so klein ist.	SCH	25 m; danach je m – 1 TP	bei 4 Schuss: 15; bei 5 Schuss: 17; bei 6 Schuss: 20.
Colt Single Action Army (Peace-maker)	Herstellung: ab 1873; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .45; Magazin: 6 Schuss; Ladezeit: 5+W10 Aktionen.	SCH	60 m; danach je m – 1 TP	30
Colt Walker	Herstellung: 1847 – 1865; 4 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .44; Magazin: 6 Schuss; Ladezeit: 5+W20 Aktionen; bei Trommelaustausch nur 5+W6 Aktionen; gelegentlich TW auf GL nötig, sonst fällt der Ladehebel und eine Doppelaktion misslingt.	SCH	90 m; danach je m – 1 TP	20
Remington New Model Army	Herstellung: 1858 – 1875; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .31, .46 und .44; Magazin: 6 Schuss; Ladezeit: 5+W20 Aktionen; ab 1868 nur noch 5+W10 Aktionen; bei Trommelaustausch nur 5+W6 Aktionen; robuste Waffe.	SCH	70 m; danach je m – 1 TP	30; ab 1868 mit Randf.-Patr.: 35
Smith & Wesson No. 1 bis No. 3	<u>Modell No. 1:</u> Hergestellt ab 1858; 7 Schuss; Kaliber .22; 4 / 7 / 7+W20 TP; Ladezeit: 5+W10 Aktionen. <u>Modell No. 2:</u> Hergestellt ab 1861; 5 / 7 / 7+W20 TP; 6 Schuss; Kaliber .32; Ladezeit: 5+W10 Aktionen. <u>Modell No. 1 ½:</u> Hergestellt ab 1865; 5 / 7 / 7+W20 TP; 5 Schuss; Kaliber .32; Ladezeit: 5+W6 Aktionen. <u>Modell No. 3:</u> Hergestellt ab 1872; 5 / 8 / 8+W20 TP; 6 Schuss; Kaliber .44; Ladezeit: 5+W6 Aktionen. <u>Modell No. 3 Double-Action:</u> Hergestellt ab 1886; 6 Schuss; Kaliber .44; Ladezeit: 5+W6 Aktionen; Double-Aktion: kein Spannen des Hahns zwischen den Schüssen.	SCH	20 m; danach je m – 1 TP	No. 1: 20 No. 2: 25 No. 1 ½: 30 No. 3: 35 No. 3 Double Action: 40

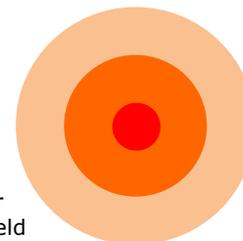
Büchsen				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Hall Rifle	Hinterlader-Gewehr; dennoch auch als Vorderlader verwendbar; 4 / 8 / 8+W20 TP; auch als Pistole verwendbar; <u>Modell 1819</u> : Steinschlossgewehr; Ladevorgang: 5+W20 Aktionen; Kaliber .52. <u>Modell 1831</u> : Perkussionsgewehr; Ladevorgang: 5+W10 Aktionen; Kaliber .52. <u>Modell 1833</u> : Perkussionsgewehr; Ladevorgang: 5+W10 Aktionen; mit integriertem Bajonett, auch als Ladestock; ausgehöhlter Hinterschaft für Werkzeuge; Kaliber .52 und .58.	SCH	als Gewehr: 50 m; danach je 10 m – 1 TP;  als Pistole: 25 m; danach je m – 1 TP.	Modell 1819: 20; mit Bajonett: 25  Modell 1831: 25; mit Bajonett: 30  Modell 1833: 40
Hawken Rifle	Vorderlader-Gewehr, als Steinschloss oder Perkussionsschloss; Herstellung: 1823 – 1862; 4 / 9 / 9+W20 TP; Kaliber .50, .53 oder .68. Nachladezeit: 5+W20 Aktionen.	SCH	350 m; danach je 10 m – 1 TP	Stein- schloss: 25 Perkuss.- schloss: 30
Henry Rifle	Hinterlader-Gewehr mit Repetierertechnik; Herstellung: 1860 – 1866; 5 / 9 / 9+W20 Kaliber .44; Magazin: 15 Schuss; Nachladezeit: 5+W20 Aktionen; nach jedem Schuss 1 Aktion zum Repetieren.	SCH	200 m; danach je 10 m – 1 TP.	45
Mississippi Rifle	Vorderlader-Gewehr mit Perkussionsschloss; auch mit Bajonett erhältlich; Herstellung: 1840 – 1861; 4 / 9 / 9+W20 TP; Kaliber: .54 und .58; Ladezeit: 5+W20 Aktionen	SCH	1.000 m; danach je 10 m – 1 TP	35; mit Bajonett: 40
Sharps Rifle	Hinterlader-Gewehr mit Perkussionsschloss; Herstellung ab 1850 – 1881; 5 / 8 / 8+W20 TP; Kaliber .52. <u>Modell seit 1850</u> : Ladezeit 5+W10 Aktionen. <u>Modell ab 1859</u> : Ladezeit 5+W6 Aktionen; außerdem hochklappbares Visier: Zielen wird + 1 WM. <u>Modell Coffee-Mill Sharp</u> : Mit integrierter Kaffeemühle.	SCH	1.400 m; danach je 10 m – 1 TP	Modell 1850: 40  Modell 1859: 45  Coffee- Mill Sharp: 47
Spencer Rifle	Hinterlader-Gewehr mit Repetierertechnik; Herstellung: 1860 – 1869; 5 / 9 / 9+W20 TP; Kaliber: .52; Magazin: 7 Schuss; Nachladezeit: 5+W10 Aktionen; mit Schnelllader: 5+W6 Aktionen; nach jedem Schuss 1 Aktion zum Repetieren nötig; auch mit Bajonett erhältlich.	SCH	400 m	45 mit Bajonett: 50  Schnell- lader: 2,50
Springfield Mod. 1861	Vorderlader-Gewehr mit Perkussionsschloss; mit Bajonett; Herstellung: 1861 – 1855; 4 / 9 / 9+W20 TP; Kaliber .58; Nachladezeit: 5+W20 Aktionen; aufklappbares Visier bewirkt + 1 WM aufs Zielen.	SCH	180 m; danach je 10 m – 1 TP	20

Büchsen				
Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Springfield Mod. 1873 (Springfield Trapdoor)	Hinterlader-Gewehr mit Blockverschluss; Herstellung: 1873 – 1884; mit Bajonett; 5 / 10 / 10+W20 TP; Kaliber .45; Nachladezeit: 5+W6; ausklappbares Visier bewirkt + 1 WM aufs Zielen.	SCH	500 m	30
Winchester Rifle	Hinterlader-Gewehr mit Repetiertechnik. <u>Modell 1866 Musket</u> : 5 / 9 / 9+W20 TP; 13 Schuss; Kaliber .44; Ladezeit: 5+W20 Aktionen; eine Aktion zum Repetieren nötig.	SCH	100 m; danach je 10 m – 1 TP.	40
	<u>Modell 1873</u> : 5 / 9 / 9+W20 TP; 12 Schuss; Kaliber .44, .38 und .32; Ladezeit: 5+W20 Aktionen; Doppellauf, darum 2 Schüsse hintereinander; danach eine Aktion zum Repetieren nötig.		130 m; danach je 10 m – 1 TP.	45
	<u>Modell 1876</u> : 6 / 9 / 9+W20 TP (Großwildjagd); 8 Schuss; Kaliber .45; Ladezeit: 5+W20 Aktionen; Doppellauf, darum 2 Schüsse hintereinander; danach eine Aktion zum Repetieren nötig.		200 m; danach je 10 m – 1 TP.	50

- Patronen kosten im Schnitt 10 Stück 1 \$;
- Bleikugeln mit Zündhütchen oder Schwarzpulverbeutel kosten zusammen für 10 Schuss 1,50 \$.

## 7. Artillerie- und Explosivwaffen

Artilleriewaffen sind große installierte großkalibrige Waffen, mit starker und oft weiträumiger Wirkung.



- **Detonationsräume:** Bei Explosivwaffen wird bei der Ermittlung der Trefferpunkte 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:** Das Laden von Artilleriewaffen kostet mehrere Aktionen. Danach kann geschossen werden.
  - Die Dauer des Ladens ist bei Schusswaffen unterschiedlich und hängt von der Komplexität der Ladesysteme ab.
  - Werden zum Laden Doppelaktionen eingesetzt, wird zu Beginn der TW auf FM durchgeführt. Danach wird die Dauer ermittelt.
  - Misslingt der TW, ist ein erneuter Versuch in der nächsten Aktion möglich, wird dann aber – 2 WM.
  - Mit einem REFL-Wert von mind. 18, dauert das Laden nur halb so lange (es wird gerundet).
- **Reichweite:** Die angegebene Reichweite von Artilleriewaffen ist die effektive Reichweite. Der Schuss verliert danach je m – 1 TP.
- **Ladehemmungen und Querschläger:** Artilleriewaffen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung oder explosive Fehlzündung entstehen. Findet diese Wartung nicht genügend statt, kann bei der Nutzung ein TW auf GL gefordert werden.
  - Misslingt der TW, entscheidet danach der W6:
    - 1 – 3 = Ladehemmung: Die Kugel steckt im Lauf. Die Waffe kommt nicht zum Einsatz.
    - 4 – 6 = Explosive Fehlzündung: Der Schuss oder die Explosion richtet sich gegen die Waffe selbst und somit auch gegen den Schützen und seine Umgebung.
- **Waffenkunde:** Zum Umgang, Reinigen und Warten ist das Talent WK nötig. Um die Waffe bedienen zu können, muss zuvor ein TW auf WK gemacht werden. Danach beherrscht man für immer diese Waffe. Zum Auseinandernehmen und Reinigen muss allerdings immer wieder der TW auf WK gemacht werden.
  - Auch zum Umgang mit Sprengstoffen ist das Talent Waffenkunde nötig. Hier benötigt man mind. den Wert 12.

- **Ausweichen / Parieren:** Es gibt nur eine Möglichkeit, wie man dem Schuss einer Artilleriewaffe oder einer Explosion ausweichen kann:
  - Schamanen-Magie „Jaguar-Bewegung“: Hat ein Schamane diesen Zauber aktiviert, kann er allen Attacken ausweichen, die er kommen sieht. Ihm müssen dann beispielsweise die TW auf REFL und MOT gelingen.
- **Schallknall:** Der unerwartete Knalleffekt von Sprengstoffen verursacht einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Dies ist nicht der Fall, wenn die Personen bereits einem Gefecht ausgesetzt sind. Sollte sich eine Person aber mind. im Streufeld einer Explosion befinden, muss der automatische TW auf WS gelingen, sonst erleidet die Person eine vorübergehende Taubheit.
- **Zündmechanismus von Sprengstoff:** Dynamit und Nitro-Glycerin werden mit Zündlunten versehen, die je nach Länge der Schnur Zeit benötigen, bis es zur Explosion kommt.
- **Dauerschusswaffen:** Es existieren ab 1861 die Gatling Gun und ab 1864 die Union Repeating Gun, die Salven verschießen und bei späteren Modellen auch auf mehrere Ziele geschwenkt werden können. Bei diesen Artilleriewaffen entscheidet der TW über die Trefferpunkte. Zum Umgang mit Dauerschusswaffen, siehe bei den Kampfregeln!

## 8. Liste der Artillerie- und Explosivwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Brandflasche	Wurfbrandsatz aus Alkohol; 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.	Spiritus: 0,25 Alkohol 1,25
Dynamit	Sprengstoff-Stange; existiert ab 1868; 20 – 10 – 5 TP; Züandschnur nötig; explodiert bei kurzer Lunte nach dem Zünden in der 4. Sek.	WK (WF)	Explosion: Zentrum: 5 x 5 m, Streufeld: 7 x 7 m, Umfeld: 11 x 11 m.	5
Gatling Gun	Repetiergeschütz mit Dauerschuss; kommen ab 1864 zum Einsatz; 6 / 10 / 10+W20 TP; Kaliber .58; generell: Wegen Ungenauigkeit – 2 WM; generell: ab 3. Magazin – 2 WM, wegen Rauchentwicklung und kein Zielen möglich. <u>Typ II:</u> 3 Dauerschüsse je Aktion; Kaliber .58 und .45; 9 Patronen im Magazin; Magazinwechsel kostet 1+W4 Aktionen; ab 3. Magazin TW auf GL nötig, sonst Ladehemmung. <u>M1871:</u> 6 Dauerschüsse je Aktion; Kaliber .50; 20 Patronen in 20 Magazinen, die automatisch weitergeladen werden; zwischen den Magazinen eine Nachladepause; zum Wechsel aller Magazine 5+W20 Aktionen. <u>M1874 Long:</u> Siehe M1871; Kaliber .45; eine weitere Person kann das Geschütz horizontal schwenken. <u>M1879:</u> Siehe M1871 Long; das Geschütz kann auch vertikal geschwenkt werden. <u>M1881:</u> Siehe M1871; das Geschütz kann während des Feuerns nachgeladen werden. <u>M1883:</u> 13 Dauerschüsse je Aktion; ansonsten siehe M1871.	Schuss (WK)	400 m; danach je m – 1 TP	Typ II: 700  M1871: 800  M1874 - M1881: 900  M1883: 1.000

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis in \$
Kanone	<p>Artillerie-Geschützwaaffe, die Kugeln verschießt; Ladezeit am Rohr: 5+W20 Aktionen; Ladezeit am Zündloch: 5+W6 Aktionen Schuss wird immer – 2 WM; Explosivgefahr, wenn verdreht oder im Dauereinsatz, dann TW auf GL nötig;</p> <p>1-Pfünder (Falkonett): 15 – 10 – 5 TP; verschießt auch Schrot: 3 x 5 / 8 / 8+W20 TP;</p> <p>6-Pfünder (Falkaune): 20 – 10 – 5 TP;</p> <p>12-Pfünder (Berghaubitze): 25 – 15 – 5 TP;</p> <p>30-Pfünder (Parott): 30 – 20 – 10 TP</p>	FK (WK)	<p>Reichweiten und Wirkraum:</p> <p>1-Pfünder: 500 m; Zentrum: 1 x 1 m; Streufeld: 3 x 3 m; Umfeld: 5 x 5 m.</p> <p>6-Pfünder: 800 m; Zentrum: 3 x 3 m; Streufeld: 5 x 5 m; Umfeld: 7 x 7 m.</p> <p>12-Pfünder: 1.000 m Zentrum: 3 x 3 m; Streufeld: 5 x 5 m; Umfeld: 7 x 7 m.</p> <p>30-Pfünder: 6.000 m Zentrum: 5 x 5 m; Streufeld: 7 x 7 m; Umfeld: 11 x 11 m.</p>	<p>1-Pf.: 500</p> <p>6-Pf.: 750</p> <p>12-Pf.: 1.000</p> <p>30-Pf.: 2.000</p>
Knallkörper	<p>Pyrotechnischer Knallkörper; Superböller: 3 – 1 TP; Zündung durch Zündschnur; explodiert nach dem Zünden nach der 3. Sek.; Unzuverlässig (gelegentlich TW auf GL nötig); Querschläger möglich.</p>	WF	<p>Zentrum: 1 x 1 m; Umfeld: 3 x 3 m</p>	0,10
Spreng- gelatine	<p>Sprengstoff aus gelatiniertes Glycerintrinitrat; existiert ab 1876; 30 – 15 – 5 TP; äußerst gefährliche Herstellung; Zündschnur nötig.</p>	WK FM	<p>Explosion: Zentrum: 7 x 7 m, Streufeld: 15 x 15 m, Umfeld: 21 x 21 m.</p>	15
Union Repeating Gun	<p>Revolverkanone mit Dauerschuss; Herstellung ab 1861; 5 / 9 / 9+W20 TP; Kaliber .58; Dauerschuss x 2; parallel wird die Kurbel bedient; Ladezeit: 5+W6 Aktionen; TW wird generell – 2 WM; in der 3. Aktion TW auf GL nötig, sonst eine Aktion Ladehemmung; ebenso ab 3. Aktion Rauchentwicklung und kein Zielen mögliche und weitere – 2 WM; nebenstehende Personen können ab 3. Aktion von Flamme erwischt werden.</p>	Schuss (WK)	900 m	750

## 9. Beschreibungen der Waffen

**Axt:** Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung, mit einem stählernen Keil und einem aus Holz bestehenden Stiel. Die Axt wird mit 2 Händen geführt und hat eine Reichweite von bis zu 2 m. Die Axt wird mit dem Talent SCHLW geführt, in der Trefferliste ist das Ergebnis jedoch aus der Liste der Klingenwaffen zu entnehmen.



**Bajonett:** Stichwaffe, die an einem Gewehrlauf befestigt wird. Sie kann auch abgenommen und wie ein Kampfmesser verwendet werden. Die altertümlichen Bajonette haben allerdings oft keinen Griff, um sie als Kampfmesser zu verwenden, darum wird der TW – 2 WM. Am Gewehr muss das Bajonett mit 2 Händen geführt werden.

**Baseballschläger:** Spezieller Schläger, der bei der Sportart Baseball eingesetzt wird. Baseball gibt es seit 1846. Der Baseballschläger besteht aus Holz. Er sollte mit zwei Händen geführt. Wird er mit nur einer Hand geführt, wird der TW – 2 WM.



**Beaumont-Adams-Revolver:** Perkussionsrevolver, der in England für die britische Armee hergestellt wird und ab 1861 von der Massachusetts Arms Company lizenziert in Amerika eingeführt wird, als Waffe im Amerikanischen Bürgerkrieg. Entwickelt wurde der Revolver 1856 von Frederic Beaumont, der damit den Adams-Revolver verbesserte. Der Revolver hat einen der ersten Double-Action-Abzüge, der es ermöglicht, nach dem ersten Schuss nicht wieder den Hahn spannen zu müssen.

In den USA wird die Waffe mit dem Kaliber .36 hergestellt. Der Revolver hat eine Trommel für 6 Patronen.

Beim Nachladen wird die Trommel seitlich ausgeklappt und ein Ausstoßer, der an der Trommel befestigt ist, wird betätigt, woraufhin die Hülsen ausgestoßen werden. Danach kann die Trommel neu mit Patronen befüllt werden. Der Ladevorgang dauert 5+W10 Aktionen.

Der Revolver hat eine effektive Reichweite von 20 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.



**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 Schlagstock 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. Bei den Indianern wird das Kriegsbeil als Tomahawk bezeichnet.



**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 Bär. Bisse können Entzündungen oder Erreger zur Folge haben.

**Bola:** Drei Leinen, die zu einem dreiarmigen Stern zusammengeknotet sind und am äußeren Ende jeder Leine befindet sich ein eingebundener Stein oder Lederbeutel mit Stein. Die Bola wird als Schwungwaffe geführt. Sie stammt aus Südamerika und wird selten von mexikanischen Viehhirten oder Indianern im südlichen Raum Nordamerikas genutzt. Sie wird eigentlich dafür genutzt, um durch den Wurf die Beine des Tieres zu umschlingen und das Tier dadurch zum Sturz zu bringen. Es kann natürlich auch als Waffe benutzt werden. Die Waffe muss erst mit einer Aktion geschwungen und dann in einer nächsten Aktion geworfen werden. Will man dafür eine Doppelaktion nutzen, wird das Schwingen mit dem TW auf MOT ausgeführt und das Auswerfen dann mit dem TW SCHWW. Nach 20 Metern nimmt die Wucht des Treffers je Meter um – 1 TP ab. Einer Bola kann man ausweichen, wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat. Nach dem Wurf liegt die Bola an ihrem Zielort. Die Auswirkungen der Bola finden sich in der Trefferliste bei der Liste der Schlagwaffen.



**Brandflasche:** Wurfbrandsatz mit einer Flasche, die mit starkem Alkohol oder Spiritus gefüllt ist. Aus dem Kopf der Flasche hängt ein Lappen, der angezündet wird. Der Brandsatz wird dann fortgeworfen und kommt dann beim Aufschlag in Brand. Der Wurfbrandsatz kommt häufig bei Krawallen, Straßenschlachten oder bei Guerillakämpfen zum Einsatz. 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 Körperpartie und somit auch, welche Körperzone betroffen ist. Wer im Zentrum steht, bei dem brennt eine ganze Körperzone. Wer im Streufeld steht, bei dem brennt eine Körperpartie. Wenn die brennende Person in der Kampfliste dann wieder an der Reihe ist, erleidet sie je Kampfrunde durch die brennende Flamme – 1 LE. Dann muss ihr der TW auf MUT gelingen, um nicht vor den eigenen Flammen panisch davon zu rennen. Gelingt ihr der TW auf MUT, kann sie sich den Flammen stellen und je Aktion mit einem TW auf MOT versuchen, eine Flamme auszuklopfen. Wenn die Flamme noch brennt, wird sie sich in der nächsten Kampfrunde vermehrt haben und eine weitere Flamme greift eine weitere Körperpartie an.

**Bündelrevolver:** Sie werden auch „Pepperbox“ genannt und sind die Vorläufer der Revolver, seit dem 18. Jh. Der Bündelrevolver hat ein Bündel an Läufen, das komplett gedreht wird, bevor ein nächster Schuss stattfindet. Die ersten Bündelrevolver sind noch Steinschloss-Revolver, bei denen ein Zündhütchen aufgelegt werden muss. Das Laden dieser Waffe dauert 5+W10 Aktionen. Zwischen den Schüssen muss dann ein neues Zündhütchen aufgelegt werden und die Trommel um eine Position weitergedreht werden. Dies kostet 1+W4 Aktionen.



Die Brüder Darling patentieren 1836 ihren ersten Bündelrevolver, der keine Zündhütchen mehr benötigt, sondern mit einem Aufschlaghahn (Perkussion) arbeitet und Patronen mit eigener Treibladung verschießt. Zwischen den Schüssen muss dann nur noch das Laufbündel um eine Position weitergedreht werden, was nur noch eine Aktion dauert.

1837 patentiert Ethan Allen einen Bündelrevolver, bei dem sich nach jedem Schuss das Laufbündel eigenständig dreht. Auch spätere Modelle arbeiten nach dem Allen-Modell. Die bisherigen Modelle haben alle 6 Läufen, es gibt aber auch einige Bündelrevolver mit 4 oder 8 Läufen.

Zum Laden der Waffe, wird das Bündel vom Griffstück aufgeklappt und die Patronen neu eingefüllt. Das Laden kann insgesamt beschleunigt werden, wenn man Doppelaktionen einsetzt. Dann muss allerdings erst ein TW auf FM gelingen. Der Schuss findet nach dem Laden dann mit dem TW auf Schusswaffen statt.

Die Modelle verschießen Patronen mit den Kalibern .28, .31, .32 und .36.

Der Schuss ist äußerst ungenau. Er wird generell – 2 WM und alles, was über 3 Meter hinaus geht, wird um weitere – 2 WM. Die effektive Reichweite beträgt 10 Meter, danach wird der Schuss je Meter – 1 TP reduziert.

Trotz einiger Nachteile, z. B. auch, dass sie in keinen Holster passt, ist die Waffe relativ beliebt, auch weil sie mit 15 \$ sehr günstig ist. Es werden davon jedoch nur wenige hergestellt.

**Colt Dragoon:** Perkussionsrevolver, der von Samuel Colt 1848 für die US-Armee hergestellt wurde, vorrangig für die Dragoner, also der berittenen Infanterie. Der Colt ist auch in der Zivilbevölkerung beliebt und wird während des Bürgerkriegs genutzt. Vom Dragoon werden drei Modelle hergestellt. Der Dragoon ist das Nachfolgermodell des Colt Walker, mit zahlreichen Verbesserungen. Er ist leichter, der Ladehebel fällt beim Abfeuern nicht hinab und es kommt zu weniger explosiven Fehlzündungen. Der Colt Dragoon hat eine Länge von 38 cm und wiegt 1,9 Kg. Er verschießt Patronen des Kalibers .44. In die Trommel passen 6 Patronen.



Der Ladevorgang bleibt jedoch aufwändig. Erst wird die Trommel aus dem Revolver entnommen. Dazu wird ein Ladehebel aufgespannt und die Trommel kann entnommen werden. Dann werden die Trommelröhren mit Schwarzpulver und Gries gefüllt, danach werden die Kugeln hineingepresst und mit Schmalz abgedichtet (dies dient auch dazu, damit die Kugeln sich beim Abschuss nicht gegenseitig entzünden). Nun wird die Trommel wieder in die Waffe eingesetzt und arretiert. Schließlich werden die Zündhütchen auf die Pistons der Trommel gesetzt. Im Kampf dauert der Ladevorgang 5+W20 Aktionen. Es lässt sich aber auch die Trommel gegen eine fertige Trommel einfach austauschen. Dieser Ladevorgang dauert dann nur 5+W6 Aktionen.

Wird der Hahn nur halb gezogen, lässt sich die Trommel drehen, wird er ganz angezogen, ist die Waffe schussbereit. Als Single-Action-Revolver muss der Hahn vor jedem Schuss gespannt werden. Dies kostet eine Aktion.

Die Waffe hat eine effektive Reichweite von 70 Metern, danach wird der Schuss je Meter – 1 TP reduziert.

**Colt Navy:** Kugelrevolver, der von Samuel Colt 1851 entwickelt wurde. Von dieser Waffe werden über 250.000 Stück hergestellt. Der Colt Navy passt ideal in einen Gürtelholster. Trotz der Bezeichnung „Navy“ wird die Waffe hauptsächlich von Zivilisten und US-Streitkräften gekauft. Im Amerikanischen Bürgerkrieg wird sie von beiden Seiten genutzt. Berühmte Männer, wie Wild Bill Hickok, Buffalo Bill, Doc Holliday, Ulysses Grant und viele Texas Ranger verwenden diesen Colt. Er hat eine Länge von 33 cm und wiegt 1,2 Kg. Er verschießt Patronen des Kalibers .36.



Die Trommel fasst 6 Patronen (Bleikugeln). Als Single-Action-Revolver muss vor jedem Schuss der Hahn gespannt werden. Dies kostet eine Aktion. Es ist möglich, den Abzug gedrückt zu halten und dabei den Hahn mit der anderen Hand auf den Hahn zu schlagen, so dass dieser gespannt wird und sofort wieder aufschlägt, wodurch ein erneuter Schuss erfolgt. Zum Laden der Waffe, wird der Revolver aufgeklappt und die Trommel wird mit neuen Patronen gefüllt. Dieser Ladevorgang dauert 5+W10 Aktionen.

Die Waffe hat eine effektive Reichweite von 25 Metern, danach wird der Schuss je Meter – 1 TP reduziert.

**Colt Pocket Percussion Revolvers:** Es handelt sich um verschiedene kleinere Revolver, die von Colt ab 1847 hergestellt werden. Die ersten kleinen Versionen werden auch „Baby Patersons“ genannt. Zu den Taschen-Revolvern gehören der Baby Dragoon, der Colt's Revolving Pocket Pistol, Pocket Model 1849, der Sidehammer, der Police Pocket und andere. Die Modelle bestehen aus Stahl und haben 4, 5 oder 6 Schuss. Die Waffen haben eine Länge von 22 cm und ein Gewicht von 0,8 Kg. Die Patronen haben das Kaliber .31; spätere Modelle haben .36.



Die Taschen-Revolver sollen im Kampf zur Verteidigung dienen. Für Menschen mit größeren Fingern, ist es schwierig, dass alle vier Finger um den schlanken Griff passen und auch das Laden der Patronen verlangt ein wenig Fingerfertigkeit. Sie sind aber ideale Gürtelpistolen. Die Wells-Fargo-Transporteure verwenden gerne die Taschen-Revolver, ebenso viele Offiziere im Bürgerkrieg und auch Bloody Bill Anders, der Plünderer aus dem Bürgerkrieg.

Die Waffen sind Single-Action-Revolver, bei denen vor jedem Schuss der Hahn geladen werden muss. Dies kostet eine Aktion. Um die Waffe zu laden, wird die Trommel für jede Patrone weitergedreht und die Patrone an der Seite in die Trommel eingeführt. Dies kostet eine Ladezeit von 5+W10 Aktionen.

Die Waffe hat eine effektive Reichweite von 25 Metern, danach wird der Schuss je Meter – 1 TP reduziert.

**Colt Single Action Army:** Auch bekannt als "Peacemaker" oder Witwenmacher (Widowmaker). Es handelt sich um einen Patronenrevolver mit geschlossenem Rahmen und einer 6schüssigen Trommel. Es wird ab 1873 hergestellt.



Beim Hammer ist eine Sicherungsraute angebracht, um den Colt im geladenen Zustand zu tragen. Der Colt ist wenig anfällig gegen Schmutz und Pulverrückständen. Es gibt mehrere Modelle des Peacemakers. Sie alle haben 6 Schuss in der Trommel. Die ersten Modelle bestehen aus Schmiedeeisen, die späteren aus Stahl. Bei der serienmäßigen Herstellung werden die Waffen individuell geprüft. Die Texas Rangers nutzten den Colt als erste. Vorteil ist für zivile Nutzer, so auch für viele Cowboys, dass das Kaliber .45 das gleiche wie für das Winchester-Gewehr ist. Einige wenige Colt Single Actions werden graviert. Sie haben eine Länge von 28 cm und ein Gewicht von 1 Kg.

Als Single-Action-Revolver muss der Hahn vor dem Schuss gespannt werden. Dies kostet eine Aktion. Zum Laden der Waffe werden die Patronen einzeln in die Trommel eingeführt, die dafür gedreht wird. Dies kostet 5+W10 Aktionen.

Die Waffe hat eine effektive Reichweite von 60 Metern, danach wird der Schuss je Meter – 1 TP reduziert.

**Colt Walker:** Revolver mit einer Trommel für 6 Kugeln des Kalibers .44. Der Texas Ranger Cpt. Walker wollte von Samuel Colt eine Waffe, die auf kurze Distanz leistungsstark ist. Sie hat außerdem eine hohe Reichweite. Colt stellt die Waffe ab 1847 her und produziert 1.000 Exemplare fürs texanische Militär und 100 für den zivilen Markt. Sie sind darum eine Rarität. Die texanische Regierung setzt sie im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg ein. Sie wird danach im Bürgerkrieg auf beiden Seiten genutzt.



Der Revolver lässt sich gut im Sattelholster tragen. Wird der Hahn nur halb gezogen, lässt sich die Trommel drehen, wird er ganz angezogen, ist die Waffe schussbereit. Sie hat eine Länge von 39 cm und ein Gewicht von 2 Kg.

Der Ladevorgang ist aufwändig. Erst wird die Trommel aus dem Revolver entnommen. Dazu wird ein Ladehebel aufgespannt und die Trommel kann entnommen werden. Dann werden die Trommelröhren mit Schwarzpulver und Gries gefüllt, danach werden die Kugeln hineingepresst und mit Schmalz abgedichtet (dies dient auch dazu, damit die Kugeln sich beim Abschuss nicht gegenseitig entzünden). Nun wird die Trommel wieder in die Waffe eingesetzt und arretiert. Schließlich werden die Zündhütchen auf die Pistons der Trommel gesetzt. Der Ladevorgang dauert 5+W20 Aktionen. Wird die komplette Trommel gegen eine fertige Trommel ausgetauscht, dauert der Ladevorgang nur 5+W6 Aktionen. Als Single-Action-Revolver muss der Hahn vor jedem Schuss gespannt werden, was eine Aktion kostet.

Neben dem aufwändigen, aber typischen Ladevorgang für Vorderlader-Revolver, sind weitere Nachteile dieser Waffe das Gewicht und dass beim Rückstoß der Ladehebel gelegentlich nach unten fällt, wodurch bei einer Doppelaktionen ein automatischer TW auf GL nötig sein kann, damit die Doppelaktion (laden und schießen) nicht ausgeführt werden kann.

Die Waffe hat eine effektive Reichweite von 90 Metern, danach wird der Schuss je Meter – 1 TP reduziert.

**Deringer-Philadelphia:** Der Büchsenmacher Henry Deringer bringt ab 1835 die kleine Taschenpistole auf den Markt, eine Vorderlader-Handfeuerwaffe mit Perkussionszündung. Es gibt sie für die Kaliber .33 und .51.

Weil Henry Deringer darauf kein Patent anmeldet, folgen bald weiteren Anbieter, die auch unter gleichen oder ähnlichen Namen („Derringer“) laufen. Der Deringer hat eine Länge von 9 cm und lässt sich gut verstecken. Berufsspieler und Trickbetrüger verwenden diese Waffe gerne oder eine Lady versteckt sie heimlich unter ihrer Bluse. Mit einem Deringer wird 1865 Präsident Lincoln erschossen.

Die Deringer hat eine ungenaue Treffsicherheit und einen starken Rückschlag und darum wird der Schuss – 2 WM. Außerdem wird der Schuss bei einem Ziel, das über 5 Meter hinaus liegt, um weitere – 2 WM. Die effektive Reichweite beträgt 5 Meter, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.

Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden, was eine Aktion kostet.

Als Vorderlader wird die Waffe von vorne mit der Patrone in den Lauf geladen. Auf dem Schlagbolzen muss eine Zündkapsel angebracht werden. Das Laden der Waffe dauert darum 5+W10 Aktionen.



**Derringer No. 1 bis No. 3:** Nach der Vorlage des Deringers, ist dies eine weitere Variation der kleinen Handpistole, die zunächst, ab 1861, von Daniel Moore entwickelt wird. Die Derringer ist ein Hinterlader mit einem Lauf und dem Kaliber .41. Das erste Modell besteht aus Messing. Das Modell No. 2 hat einen Holzgriff. 1870 übernimmt Samuel Colt die Produktion der Derringer-Modelle und entwickelt noch das Modell No. 3. Die Waffe wiegt 270 gr. und hat eine Länge von 13 cm. Die Derringer ist sehr klein und lässt sich darum gut verstecken. Sie ist sehr beliebt bei Spielern und Bar-Damen.

Die Derringer hat eine ungenaue Treffsicherheit und einen starken Rückschlag und darum wird der Schuss – 2 WM. Außerdem wird der Schuss bei einem Ziel, das über 5 Meter hinaus liegt, um weitere – 2 WM. Die effektive Reichweite beträgt 5 Meter, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.

Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden, was eine Aktion kostet. Beim Laden wird die Waffe seitlich aufgeklappt und dann mit der Patrone befüllt. Der Ladevorgang dauert 5+W6 Aktionen.



**Dolch:** Kurze mehrschneidige Stichwaffe. Dolche sind oft Waffen mit Raritätswert und werden auch bei Ritualen von Schamanen eingesetzt. Will man einen Dolch werfen, muss ein einfacher Würfelwurf entscheiden, ob der Griff oder die Klinge am Ziel ankommt. Der geworfene Griff verursacht lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.

**Dynamit:** Dynamit ist ein Stoff, der aus Glycerintrinitrat gewonnen wird. Glycerintrinitrat ist äußerst instabil und gefährlich. Dynamit hingegen ist eine relativ gesicherte Version. Das Glycerintrinitrat wird in Kieselgur getränkt, einem weißen Pulver aus fossilen Kieselalgen. Die Dynamitstange hat eine zylindrische Form und besitzt ein festes Papier als Schutzhülle. In der Stange ist das Dynamit eingelagert, dem die Sprengkapsel vorliegt, die durch die Zündschnur gezündet wird. Die Dynamitstangen stellen immer ein gewisses Risiko dar. Kommen sie in eine feuchte Umgebung oder mit Wasser in Berührung, tritt das Glycerintrinitrat aus und sammelt sich unbemerkt in Senken oder Pfützen und kann dort Explosionen hervorrufen. Dynamit wird für gewerbliche Zwecke verwendet, zum Sprengen von Bergkuppen oder in Minenschächten.

Die Dynamitstange ist 20 cm lang und hat einen Durchmesser von ungefähr 3 cm. Sie wiegt fast 2 kg.

Die Stange Dynamit richtet im Zentrum von 5 x 5 m 20 TP an, im Streufeld von 7 x 7 m 10 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 5 TP. Jede Stange Dynamit die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um 5 TP und erweitert den kompletten Wirkungsbereich jeweils um 1 x 1 Feld. Das Zentrum würde bei 2 Stangen Dynamit also 7 x 7 m weit sein und 25 TP betragen.

Wenn man eine Dynamitstange im Kampf einsetzt und wirft, muss zuvor die Lunte angezündet werden. Die kurze Zündschnur brennt in 3 Sekunden ab und in der 4. Aktion kommt es zur Explosion.

Zum Umgang mit Sprengstoff ist das Talent WK erforderlich, mind. mit einem Wert von 12. Bei der ersten Nutzung muss der TW auf WK gelingen, danach weiß der Spieler, wie Dynamit funktioniert. Misslingt der TW, kann das fatale Folgen haben.

Die Herstellung von Dynamit ist gefährlich. Der TW auf Chemie wird – 2 WM.



**Eilbogenschlag:** Der Schlag mit dem Ellbogen löst einen höheren Schaden im Nahkampf an, als ein Schlag mit der Faust. Hierfür muss sich der Angreifer auf den Schlag konzentrieren. Es kann sich darum um eine Doppelaktion handeln, bei der dann zuerst ein TW auf WS nötig ist. Dann folgt der TW auf NK. 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.

**Flachbogen:** Langer Bogen mit guter Schusspräzision. Der Bogen wird aus Hickoryholz gefertigt. Er wird überwiegend von den Woodland-Indianern genutzt, vor allem im kanadischen Raum. Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Der Schuss wird + 2 WM. Zum Nachladen sind 1+W4 Aktionen nötig. Der Pfeil hat eine effektive Reichweite von 200 Metern, danach wird der Schuss je Meter um - 1 TP reduziert.

**Forke:** 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.

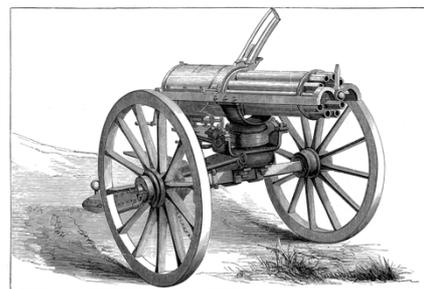
**Garotte:** Mordinstrument; bestehend aus einem Band, an dessen Enden hölzerne Griffe oder Schlaufen liegen. Die Garotte wird rasch um den Hals des Opfers gelegt, dann wird mit den Griffen zugezogen und das Opfer dadurch erdrosselt.

Zur Ausführung werden beide Hände eingesetzt und eine Doppelaktion durchgeführt. Dem Angreifer müssen für das Umschlingen und Heranziehen die TW auf MOT und ST gelingen. Das Opfer kann parieren, aber es hat die Schlinge bereits am Hals. Das Opfer könnte den Angreifer, der hinter ihm steht, mit dem Ellbogen schlagen oder nach hinten treten. Die TW auf REFL und NK werden - 2 WM, weil es eine Parade ins Ungewisse ist.

Wenn die Parade gelingt und dem Angreifer schadet, muss der Angreifer vom Versuch des Erdrosselns ablassen. Wenn die Attacke aber gelingt, erleidet das Opfer, je nach TW, bei einer normalen Attacke - 2 LE, bei einer guten Attacke - 3 LE und einen Schock und bei einer meisterhaften Attacke - 3+W6 LE und zwei Schocks. Die Schocks verursachen immer auch - 1 VIT. Je Aktion, sofern es mind. ein guter TW war, muss dem Opfer außerdem ein TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Wird nach der Ohnmacht das Opfer weiter gewürgt, stirbt es.



**Gatling Gun:** Erstes schnellfeuerndes Repetiergeschütz, dass seit 1862 der US-Armee zur Verfügung steht. 1864 wird Typ II im Amerikanischen Bürgerkrieg bei der Schlacht von Petersburg eingesetzt. Später kommt die Gatling Gun bei weiteren Militärkonflikten zum Einsatz, so auch bei den Indianerkriegen. Überwiegend werden sie zur Verteidigung von Forts eingesetzt. 1876 lässt General Custer fünf Gatling Guns zurück, weil sie durch das unwegsame Gelände zu beschwerlich sind. Er verliert daraufhin die Schlacht am Little Bighorn, bei dem die Indianer ihn und die ganze Garnison vernichtend schlagen. Der Erfinder der Waffe ist Richard Jordan Gatling. Er ist Mediziner, der sein Leben aber technischen Erfindungen widmet. Ab 1865 übernimmt die Firma Colt die Herstellung der Gatling-Waffen. Für den Einsatz einer Gatling-Gun, zum Transport, Aufbau und Einsatz, setzt die Armee eine Mannschaft aus 9 Soldaten ein: ein Sergeant, ein Korporal und sieben Privates.



Die Läufe der Gatlingwaffe sind zu einem Laufbündel montiert. Diese wird von Hand über eine Kurbel zur Rotation angetrieben. Jeder Lauf hat einen eigenen Verschluss mit Schlagbolzen. Während der einzelne Lauf sich im Gehäuse dreht, wird der Verschluss geöffnet, die Patrone fällt hinein und beim weiteren Drehen wird sie wieder verschlossen und schließlich löst ein Zündstift den Schuss aus. Die Patrone fällt danach, beim weiteren Verlauf die leere Hülse heraus zu Boden.

Die Patronen werden oberhalb des Gehäuses mit einem Magazin eingeführt. Von da aus fallen die Patronen ins Lager. Die ersten Magazine fassen 9 Patronen und müssen manuell ausgetauscht werden.

Im Folgenden die wichtigsten Modelle:

- Das erste Modell, Typ I von 1862, verschießt Papierpatronen des Kalibers .58, wie sie auch bei Springfield Rifle Perkussion genutzt werden. Das Modell hat 6 Läufe. Es verschießt 150 Schuss pro Minute, also 3 Dauerschüsse je Aktion. Das Modell ist 1,08 m lang und wiegt 77 Kg. Es kommt jedoch nicht zum Einsatz.
- Das Modell Typ II wird noch im gleichen Jahr als verbesserte Version hergestellt. Es verwendet Randfeuerpatronen mit Kupferhülsen des Kalibers .58; ab 1865 auch das Kaliber .45. Die Patronen werden von hinten in durchgebohrte Kammern eingesetzt. Das Modell hat weiterhin 6 Läufe. Es verschießt 200 Schuss pro Minute, also immer noch 3 Dauerschüsse je Aktion. Das Magazin beinhaltet 9 Patronen und muss danach ausgetauscht werden. Das Nachladen kostet 1+W4 Aktionen. Die ersten sechs Exemplare werden 1863 bei einem Brand zerstört. Es werden daraufhin neue Waffen hergestellt. 1864 kommen zwölf Gatling Guns bei der Schlacht von Petersburg zum Einsatz. Weitere Gatling Guns werden für die Mississippi-Flotte eingekauft.
- Bei dem Modell M1871 wird ein neuartiger Verschluss eingesetzt, der verhindert, dass die Läufe sich bei dauerhaftem Einsatz verformen. Die Waffe lässt sich auch ohne Werkzeug öffnen und kann somit im Feld gereinigt werden. Außerdem hat die Waffe 10 Läufe. Der Dauerschuss bewirkt 6 Schüsse je Aktion. Das Trommelmagazin fasst 20 Magazine mit je 20 Patronen, die automatisch nachgeladen werden, wenn die Trommel einmal leer gedreht wird. Zwischen dem automatischen Magazinwechsel findet also eine Aktion Nachladepause statt. Das Nachladen der kompletten 20 Magazine dauert dann 5+W20 Aktionen. M1871 verwendet das Kaliber .50.

- Das Modell M1874 Long besitzt einen Schwenkmechanismus. Dieser wird von einem zweiten Soldaten bedient, während der Schütze weiterhin die Kurbel dreht. Es verwendet das Kaliber .45.
- Beim Modell M1879 kann die Waffe auch vertikal geschwenkt werden.
- Das Modell M1881 kann während des Feuerns nachgeladen werden.
- Das Modell M1883 hat 13 Schuss je Aktion. Es ist allerdings störanfällig.

Generell ist die Gatling-Gun nicht sehr zielgenau. Der TW wird immer – 2 WM.

Bei dauerhafter Nutzung kommt es bei Typ I und II zur Verformung der Läufe und bei zu schnellem Kurbeln kann sich der Lademechanismus verklemmen. Ab dem 3. Magazin ist darum ein TW auf GL nötig, sonst erleidet die Gatling Gun eine Ladehemmung, die erst behoben werden muss, bevor weiter geschossen werden kann.

Und bei allen Modellen kommt es durch Schwarzpulverrauch schnell zu Sichtbehinderungen. Darum ist ab dem 3. Magazin kein Zielen möglich und die TW werden um weitere – 2 WM.

Die Gatling Gun hat eine Reichweite von 400 Metern, danach wird der Schuss je Meter – 1 TP reduziert.

Zum Umgang mit einer Gatling Gun muss zuvor der TW auf WK gelingen. Gelingt der TW, ist der Schütze künftig immer in der Lage, mit dieser Waffe umzugehen. Um die Waffe zu reinigen oder zu warten, ist immer ein TW auf WK nötig.

**Hall Rifle:** Einschüssiges Hinterladergewehr mit Perkussionsverschluss, das 1811 von John Hancock Hall entwickelt wurde. Es wird im Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg als Standardwaffe eingesetzt, aber auch von wenigen Privatleuten genutzt. Es wird auch im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg eingesetzt. Die Herstellung der Waffe endet 1853. Die ausgemusterten Waffen werden aber noch im Amerikanischen Bürgerkrieg genutzt, vor allem bei den Konföderierten.



Beim Hall Rifle klappt der Verschluss bei Betätigung eines Hebels nach oben auf. Der Schütze befüllt die Pulverkammer dann mit Schwarzpulver und drückt eine Kugel hinein. Dann drückt er den Verschlussbock wieder nach unten, bis dieser im Gehäuse einrastet. Der lange Lauf kann abmontiert werden und die Waffe kann dann als Pistole genutzt werden. Ein Problem der Waffe liegt darin, dass die heißen Gase zwischen Verschlussblock und Lauf austreten und den Schützen gefährden können, wenn der Verschlussblock abgenutzt ist.

Als Gewehr hat es eine effektive Reichweite von 50 Metern, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert. Als Pistole hat es eine effektive Reichweite von 25 Metern.

Es existieren verschiedene Modelle; hier einige davon:

- Modell 1819: Es handelt sich um ein Steinschlossgewehr, das auch von vorne noch geladen werden kann, sollte der Verschlussblock defekt sein. Für diesen Zweck besitzt es noch einen Ladestock. Der Ladevorgang benötigt 5+W20 Aktionen. Auch ein Bajonett kann oben angebracht werden. Das Gewehr wird von Hall und Harpers Ferry Armory hergestellt. Es führt das Kaliber .52.
- Modell 1831: Das Gewehr wird von Harpers Ferry Armory hergestellt und ähnelt Modell 1819, verwendet aber ein Perkussionsschloss und braucht somit kein Schwarzpulver mehr. Auf dem Schlagbolzen wird ein Zündhütchen aufgesetzt. Zum Nachladen braucht man nur noch 5+W10 Aktionen. Das Gewehr kann aber weiterhin auch von vorne befüllt werden, weil es ein Glattrohrlauf hat. Das Nachladen kostet dann 5+W20 Aktionen. Es verwendet weiterhin auch das Kaliber .52.
- Modell 1833 Hall-North: Simeon North stellt von 1834 – 1839 dieses Modell her. Es funktioniert genau wie das Modell 1831. Allerdings dient der Ladestock zugleich als Bajonett. Außerdem ist Hinterschaft ausgehöhlt und kann mit kleinem Werkzeug gefüllt werden. Es verwendet das Kaliber .52 und .58.

**Hammer:** Werkzeug, das zum Hämmern verwendet wird, oft zum Schlagen auf Nägeln, aber auch zur Bearbeitung von Kunstformen, z. B. bei Steinbildhauern oder Steinmetzen oder auch bei Metallarbeiten.

Zum Kämpfen mit dem Hammer wird das Talent SCHLW genutzt. Wurde im Kampf zuvor nicht angesagt mit welcher Seite man zuschlagen will, wird mit der stumpfen Metallkopfseite zugeschlagen. Die stumpfe Seite richtet 5 / 6 / 6+W6 TP an, die spitze Seite 5 / 6 / 6+W12 TP. In der Trefferliste findet sich die spitze Metallkopfseite in der Liste der Klingengewaffen. 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, verursacht das lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP.



**Hawken Rifle:** Vorderladergewehr, das von Jacob und Samuel Hawken von 1823 – 1831 in St. Louis (Missouri) hergestellt wird. Es wird auch als Plains Rifle bezeichnet, weil es viel in den Präriegebieten, aber auch in den Rocky Mountains vorrangig von Trappern genutzt wird. Die Hawken-Brüder stellen jedes Gewehr einzeln her, entsprechend der Bedürfnisse ihrer Kunden. Im Jahr schafft das Unternehmen 100 Gewehre. Berühmte Pelzhändler und Trapper wie William Henry Ashley, Jim Bridger, Kit Carson und Jedediah Smith nutzen die Hawken-Gewehre. Die Gewehre sind für ihre Genauigkeit und große Reichweite bekannt. 1858 geht das Unternehmen an andere Eigentümer über, die weiterhin ihre Gewehre unter dem Namen Hawken betreiben. 1862 wird die Hawken Rifle Company dann verkauft und der Verkauf eingestellt. Das Hawken Rifle ist als Steinschlossgewehr, als auch Perkussionsgewehr erhältlich. Im Bürgerkrieg wird das Gewehr viel von den Konföderierten genutzt.



Ein Hawken Rifle wiegt durchschnittlich 4,8 Kg. Die meisten der Waffen haben doppelte Abzüge. Der hinter Abzug der Waffe ist ein „Setz“-Abzug, eine Sicherung, die den Hammer festsetzt und den vorderen Zug bereitet. Die Waffe lässt sich dann im gespannten Zustand transportieren. Der vordere Abzug ist dann sehr leicht auszulösen. Wird der Setz-Abzug nicht genutzt, muss der vordere Abzug etwas fester ausgelöst werden. Sie sind für die Kaliber .50, .53 und .68 erhältlich.

Bis 1835 ist das Gewehr noch eine Steinschlosswaffe, danach ist sie als Perkussionswaffe erhältlich. Bei einer Steinschlosswaffe wird das Schwarzpulver noch in die Pfanne gestreut, bei der Perkussionswaffe dient ein Zündhütchen als Explosivzünder, das auf den Schlagbolzen aufgelegt wird. Da die Waffe ein Vorderlader ist, dauert die Ladezeit 5+W20 Aktionen.

Das Hawken Rifle hat eine Reichweite von 350 Metern, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

**Henry Rifle:** Das Henry-Gewehr ist das erste Unterhebel-Repetiergewehr, das von Oliver Winchester ab 1860 hergestellt wird. Das Gewehr wird in Serie gefertigt und liefert monatlich knapp 300 Stück aus. Die US-Regierung zahlt 42 \$ für das Gewehr; im Einzelverkauf ist es teurer. Es wird im Bürgerkrieg von der Unionsarmee genutzt und wird als Yankee-Gewehr bezeichnet. Es kommt auch bei den Indianerkriegen zum Einsatz. Das Gewehr wiegt 4,1 Kg.



Das Gewehr verwendet Projektile, die mit einer Metallhülse umschlossen sind. In ihr befindet sich die Treibladung aus Schwarzpulver und die Zündladung aus Knackquecksilber. Schlägt der Bolzen auf die Patrone, entzündet sie sich dadurch selbst und wird ausgeschossen. Die Waffe führt das Kaliber .44.

Das Gewehr ist ein Mehrlader. Sie wird feuerbereit gemacht, indem der Abzugsbügel nach vorne und zurück bewegt wird (Repetiersystem). Die Patrone wird dadurch in das Patronenlager geführt. Bei erneutem Laden wird die alte Patrone ausgeworfen. Das Durchladen dauert eine Aktion. Laden und Schießen können auch in einer Doppelaktion durchgeführt werden, dann wird der erste TW auf FM und der zweite auf Schusswaffen abgelegt.

In dem Gewehr können 15 Schuss geladen werden. Zum Beladen wird ein Magazinführer nach vorne geschoben und der vordere Teil der Magazinröhre schwenkt aus. Die Patronen werden eingeführt. Danach wird die Magazinröhre zurückgedreht. Zum Laden des Magazins werden 5+W20 Aktionen benötigt.

Das Gewehr hat eine effektive Reichweite von 200 Metern, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

Der Nachteil des Gewehrs ist das untenliegende offene Magazin, das verschmutzt werden kann.

**Horn:** Auswuchs aus Skleroprotein, meistens als spitzer harter und hohler Überzug über einen Knochenzapfen. Tiere wie Gabelböcke oder Stiere tragen Hörner. Hörner wachsen ihr Leben lang. Jäger machen Jagd auf solche Tiere, um die Hörner teuer zu verkaufen. Indianer nutzen Hörner und stellen daraus Werkzeuge her. Das Horn besitzt + 6 BS und + 8 RS. Sticht ein Tier mit seinem Horn zu, so verursacht das 5 / 7 / 7+W12 TP.

**Hornbogen:** Der kürzeste und leistungsfähige Bogen der Indianer, der allerdings kompliziert herzustellen ist. Er wird in den westlichen Plains aus dem Horn eines Bighornschafts oder Wasserbüffels hergestellt. Die Tiersehnen werden mit Hautleim gestärkt.

Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Das Nachladen eines Bogens dauert 1+W4 Aktionen. Der Hornbogen hat eine effektive Reichweite von 100 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.



**Hufschlag:** Tritt mit dem Huf eines Tieres, z. B. von dem eines Pferdes.

**Jagdbogen:** Sehr kurzer Bogen, der aus Eibe hergestellt wird. Die Sehnen sind ausgefaserte Tiersehnen, die mit Hautleim verstärkt sind. Der Bogen wird vorwiegend von kalifornischen Indianern genutzt.

Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Das Nachladen eines Bogens dauert 1+W4 Aktionen. Der Jagdbogen hat eine effektive Reichweite von 100 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.

**Kampfmesser:** Großes Messer, das von Trappern genutzt wird, ebenso wie von vielen Kriegindeanern, aber auch Soldaten können damit ausgestattet sein.





**Kanone:** Schweres Geschütz mit einem aus Eisen geschmiedeten Rohr. Die Kanone verschießt gusseiserne Kugeln. Kanonen gibt es in unterschiedlichen Größen. Die leichten Kanonen können auf einer Lafette transportiert und von Soldaten oder Pferden gezogen werden. Für eine Kanone, die im Feld genutzt wird, wird meist auch eine Gruppe von 10 Soldaten eingesetzt.

Um eine Kanone zu nutzen, muss zuvor der TW auf Waffenkunde gelingen, sonst weiß man nicht, wie man eine Kanone bedient. Nach dem gelungenen TW weiß die Person dann stets damit umzugehen. Zum Schießen wird das Talent Schusswaffen genutzt. Der Schuss mit einer Kanone wird wegen ihrer Ungenauigkeit immer – 2 WM.

Kanonen sind Vorderlader. Zuerst wird das Rohr mit dem Ladestab ausgewischt. Dann wird das Treibmittel eingelegt. Dabei handelt es sich um Schwarzpulver, das in Papier eingewickelt ist. Danach wird Dämmwolle in den Lauf geschoben und schließlich kommt die Kugel hinein. In das Luntenschloss wird nun das Zündpulver eingestreut. Dabei handelt es sich auch um Schwarzpulver. Mit einer Fackel oder einem Brenndocht wird das Zündpulver gezündet, das die Treibladung explodieren lässt und die Kugel wird ausgeschossen. Zum Laden der Kanone benötigt eine Person vorne am Rohr 5+W20 Aktionen und eine Person am Luntenschloss 5+W6 Aktionen, danach ist die Kanone einsatzbereit.

Eine Kanone hat einen bedeutsamen Rückschlag, darum darf man beim Abschuss nicht hinter der Kanone stehen. Ein Rückstoß richtet 6 TP an, wie bei einem guten Treffer einer großen Schlagwaffe.

Außerdem kann es bei feuchtem Schwarzpulver zu Fehlzündungen kommen oder die Treibladung explodiert nach hinten hinaus. Bei einem explosiven Fehlschlag bewirkt die Explosion auf 3 x 3 m 10 TP. Ein GL-Wurf ist dann nötig, wenn die Waffe nicht ordentlich gereinigt wurde oder sie dauerhaft im Einsatz ist.

Die Kugeln werden in Pfund angegeben (1 Pfund = 454 gr.)

Es gibt verschiedene Modelle an Kanonen:

- Falkonett (1-Pfünder)

Mit der Falkonett kann eine Kugel oder eine Katätsche mit Schrotkugeln ausgeschossen werden.

- o Herstellung: seit dem 16. / 17. Jh.
- o Kaliber: 1-Pfünder oder Katätsche mit 30 Schrotkugeln
- o TP durch Kugel: 15 TP (1 x 1 m) – 10 TP (3 x 3 m) – 5 TP (5 x 5 m)
- o TP durch Katätsche: 3 x 5 / 8 / 8+W20 TP (jeder Treffer wird einzeln ausgewertet)
- o Reichweite Kugel: 500 m
- o Reichweite Katätsche: 200 m
- o Streuwirkung der Schrotkugeln: nach einem Meter horizontal 3 m breit, nach 3 m 5 m breit.
- o Beweglich durch eine Lafette
- o Länge: 1,60 m; Gewicht: 105 Kg, zuzüglich Lafette

- Falkaune (6-Pfünder)

- o Herstellung: seit dem 16. / 17. Jh.
- o Kaliber: 6-Pfünder
- o TP durch Kugel: 20 TP (3 x 3 m) – 10 TP (5 x 5 m) – 5 TP (7 x 7 m)
- o Reichweite: 800 m
- o Beweglich durch eine Lafette
- o Länge: 1,80 m; Gewicht: 120 Kg, zuzüglich Lafette

- Berghaubitze (12-Pfünder)

Besonders bekannt ist das Modell 1841, das bei der Erkundung des Orgeon Trails genutzt wird. Es lässt sich in drei Teile zerlegen und so leichter transportieren.

- o Herstellung: seit dem 19. Jh.; spezielle Berghaubitze ab 1841
- o Kaliber: 12-Pfünder
- o TP durch Kugel: 25 TP (3 x 3 m) – 15 TP (5 x 5 m) – 5 TP (7 x 7 m)
- o Reichweite: 1.000 m
- o Länge: 2 m; Gewicht: 100 Kg

- Parott (30-Pfünder)

Wird als Feldgeschütz, vor allem aber als Festungs- und Belagerungswaffe und auf Schiffen eingesetzt.

- o Herstellung: seit dem 19. Jh.; speziell ab 1861
- o Kaliber: 30-Pfünder
- o TP durch Kugel: 30 TP (5 x 5 m) – 20 TP (7 x 7 m) – 10 TP (11 x 11 m)
- o Reichweite: 6.000 m
- o Länge: 2,20 m; Gewicht: 200 Kg

**Keule:** Kriegsschläger aus massivem Holz oder Knochen. Die Keule wird häufig von Indianern verwendet.

**Knallkörper:** Pyrotechnischer Gegenstand, der aufgrund der Explosion seiner Pulverladung einen Knall von sich gibt. Knallkörper werden zu festlichen Aktivitäten verwendet. Meistens werden sie bei chinesischen Festen eingesetzt.

Knallkörper sind von einer festen Papierhülle umhüllt und mit einem schwachen Explosivstoff gefüllt. Das enthaltene Schwarzpulver ist in geringen Mengen für den Brandeffekt zuständig. Anders als bei wirklichen Sprengstoffen detoniert der Knallkörper nicht, sondern die Hülle zerreißt. Durch den Abbrand des Schwarzpulvers verursacht der Druckanstieg nur diese so genannte Deflagration. Die Druckwelle erreicht dabei kaum die Überschallgeschwindigkeit. Der Knallkörper ist, neben dem Schwarzpulver, noch mit Ton und Erde gefüllt. Die Form des Knallkörpers ist zylindrisch.

Um das Schwarzpulver zu entzünden, wird eine Zündschnur angezündet. Der Knallkörper zündet dann nach der 3. Kampfrunde.

Ein Superböller kann durchaus schwere Verletzungen verursachen und zumindest kleine Körperpartien, wie Finger abtrennen. Knallkörper sind oft unzuverlässig, vor allem, wenn sie lange gelagert wurden. Es gibt viele Blindgänger und Querschläger. Außerdem sind sie sehr feuchtigkeitsempfindlich. Die Unzuverlässigkeit mancher Böller kann einen TW auf GL fordern. Misslingt der TW, findet ein Querschläger statt- Der Superböller richtet im Zentrum 3 TP an und im Streufeld von 3 x 3 m 1 TP.

**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. Knüppel werden mit zwei Händen geführt.

Stuhlbeine lassen sich in jeder Kneipe finden und als Waffe einsetzen, wenn man sie erstmal abmontiert hat. Schlagstöcke sind aus Holz oder Leichtmetall und werden in einigen Städten von der Polizei verwendet.

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

**Kralle:** Es handelt sich um die Krallen eines starken Tieres.

**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. Ein Kurzspeer reicht 2 Meter weit. Der Kurzspeer kann auch geworfen werden. Die geworfene Waffe verliert nach 15 m je m – 1 TP. Kurzspeere werden häufig von Indianern verwendet.

**Messer / Wurfmesser:** Das eigentliche Werkzeug und Haushaltsgerät kann auch als handliche Klingenwaffe eingesetzt werden. Wird das Messer geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob die Klinge oder der Griff das Ziel erreicht. Der Griff richtet nur 1 / 2 / 2+W6 TP an. Spezielle Wurfmesser erreichen ihr Ziel immer mit der Klinge. Das geworfene Messer verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP.

**Mississippi Rifle:** Vorderlader-Perkussionsgewehr. Die Firma Whitney Armory erhält 1842 den Auftrag, Steinschlossmusketen in Perkussionsgewehre umzurüsten. Das Mississippi-Gewehr wird daraufhin zur ersten Standardwaffe des US-Militärs, mit Perkussionstechnik und wird im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg eingesetzt. Es wird 1855 durch das Springfield Rifle abgelöst. Aber auch wenn das Mississippi-Gewehr altmodisch ist, gilt es doch als effektiv und wird im Bürgerkrieg von beiden Seiten genutzt. Die Unionsstaaten kaufen das seriengefertigte Gewehr für 16 \$; an der zivilen Ladentheke wird es teurer gehandelt.



Das Gewehr hat eine Länge von 1,23 m und ein Gewicht von 4,2 Kg. Es ist auch mit Bajonett erhältlich. Es nutzt die Kaliber .54 oder .58.

Als Vorderlader-Gewehr werden Treibladung, Projektil und Schusspflaster durch die Mündung geladen. Die Treibladung ist Schwarzpulver und das Projektil ist ein Bleigeschoss. Das hintere Ende des Laufes ist verschlossen und verfügt über ein kleines Zündloch, auf dem ein Zündhütchen auf das Piston aufgelegt wird. Durch den Abzug schlägt der Hahn auf das Zündhütchen und verursacht die Explosion, die das Treibgas im Lauf entzündet.

Zum Laden des Gewehres werden 5+W20 Aktionen benötigt.

Das Gewehr hat eine hohe Reichweite von 1.000 Metern, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

**Peitsche:** Kurzer handlicher Stab, an dem ein Lederriemen befestigt ist. Sie setzt einen Schlag in Überschall frei, daher kommt der laute Knall zustande. Im Allgemeinen schlägt man mit der Peitsche zu und zugleich kommt der Lederriemen zurück.

Um mit der Peitsche aber 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. Dies kann auch mit einer Doppelaktion ausgeführt werden.

**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, anfangs sogar noch – 4 WM. Das Zuschlagen mit einer Prothese verursacht 1 TP mehr Schaden.

**Rammen:** Beim Rammen kollidiert jemand mit seinem Körper gegen den Körper einer anderen Person. Durch das Rammen wird der Betroffene 1 m weit fortgestoßen und erleidet bereits 1 / 2 / 2+W6 TP. Die betroffene Person kann dadurch gegen ein Objekt schlagen oder zu Fall kommen, wenn ihr die TW auf REFL und MOT misslinge.

Fällt die Person zu Boden, erleidet sie außerdem noch 1 TP.

Stößt die Person gegen ein Objekt, z. B. gegen eine Wand, erleidet sie W6 TP.

Wenn die Person gegen eine andere Person geschubst wird, erleidet die Person nur 1 TP; aber die darauffolgende Person könnte ebenso einen Schaden erleiden.

Immer wenn eine Person irgendwo gegen oder zu Boden fällt, muss außerdem ein TW auf FM gemacht werden.

Wenn der TW misslingt, verliert die Person ihre Gegenstände aus ihren Händen.

**Rasierklinge:** Kleines Metallblatt zum Rasieren. Beim Rasieren verwendet man das TW FM. Beim Kämpfen verwendet man das Talent NK. Das Ergebnis findet sich in der Trefferliste unter Klingenwaffen.

**Reiterbogen:** Kurzer Bogen, der in der Mitte leicht vorgebogen ist. Die Sehnen sind ausgefaserte Tiersehnen, die mit Hautleim verstärkt sind. Der Bogen wird aus Hickoryholz gefertigt und vorwiegend von Plains-Indianern genutzt.

Ein Bogen wird mit zwei Händen geführt. Das Nachladen eines Bogens dauert 1+W4 Aktionen. Der Reiterbogen hat eine effektive Reichweite von 100 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.

**Remington Double-Derringer:** Nach der Vorlage des Derringers, ist dies eine weitere Variation der kleinen Handpistole, die ab 1866 von Remington Arms verkauft wird. Ihr Erfinder ist William H. Elliot. Der Double-Derringer ist ein Hinterlader mit zwei übereinander liegenden Läufen. Es gibt ihn den Double-Derringer für die Kaliber .38 und 41. Die Waffe wiegt 310 gr. Die Double-Derringer ist sehr klein und lässt sich darum gut verstecken. Sie ist sehr beliebt bei Spielern, Trickbetrügnern, Gentlemen und Bar-Damen. Die Double-Derringer hat eine ungenaue Treffsicherheit und einen starken Rückschlag und darum wird der Schuss – 2 WM. Anders als ihre Vorgänger hat sie allerdings eine effektive Reichweite von 20 Meter, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.



Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden, was eine Aktion kostet. Beim Laden wird die Waffe aufgeklappt und dann mit den Patronen befüllt. Beim erneuten Spannen des Hahns, also nach dem ersten Schuss, rastet der Aufschlagzünder so ein, dass er nun auf den zweiten Lauf schlägt. Der Ladevorgang dauert 5+W6 Aktionen.

**Remington New Model Army:** Perkussionsrevolver der Firma Remington Arms, die von 1858 – 1875 hergestellt wird. Die Waffe wird im Bürgerkrieg von der Unions-Kavallerie genutzt und ist wegen ihrer Robustheit beliebt. Nach dem Bürgerkrieg wird die Waffe auch auf dem zivilen Markt verkauft und auch in den Indianerkriegen eingesetzt. Die Waffe wird auch genutzt von Buffalo Bill, Wyatt Earp und Frank James. Die Waffe hat eine Länge von 34 cm und ein Gewicht von 1,3 Kg. Sie ist erhältlich für die Kaliber .31, ab 1868 für .46 und ab 1875 für .44. In der Trommel befinden sich 6 Schuss.



Der Ladevorgang ist aufwändig. Erst wird die Trommel aus dem Revolver entnommen. Dazu wird ein Ladehebel aufgespannt und die Trommel kann entnommen werden. Dann werden die Trommelröhren mit Schwarzpulver und Gries gefüllt, danach werden die Kugeln hineingepresst und mit Schmalz abgedichtet (dies dient auch dazu, damit die Kugeln sich beim Abschuss nicht gegenseitig entzünden). Nun wird die Trommel wieder in die Waffe eingesetzt und arretiert. Schließlich werden die Zündhütchen auf die Pistons der Trommel gesetzt. Das Nachladen dauert 5+W20 Aktionen. 1868 wird die Waffe auf Randfeuerpatronen umgerüstet und benötigt keine Zündhütchen mehr. Dann kostet das Nachladen nur 5+W10 Aktionen. Wird eine Trommel einfach gegen eine bereits fertige ausgetauscht, dauert es nur 5+W6 Aktionen.

Wird der Hahn nur halb gezogen, lässt sich die Trommel drehen, wird er ganz angezogen, ist die Waffe schussbereit. Als Single-Action-Revolver muss der Hahn vor jedem Schuss gespannt werden. Das kostet eine Aktion.

Die Waffe gilt als besonders robust. Im Nahkampf kann der Revolver gut als Schlagwaffe genutzt werden, weil er dabei nicht in Einzelteilen zerfällt. Der Schlag mit einem Revolver richtet so viele TP an, wie durch einen Schlag mit einem Stein.

Ein Nachteil der Waffe ist, dass der Lauf zum Reinigen nicht abgenommen werden kann.

Die Waffe hat eine Reichweite von 70 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.

**Rohr:** Metallstange, die auch zum Kämpfen eingesetzt werden kann.

**Säbel:** Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe. Säbel werden vor allem von der leichten Kavallerie verwendet. Offiziere kleiden sich damit.



**Schilde:** Schilde dienen als Schutzwaffe. Er wird bei den Indianern verwendet und dort Medizinschild (Medicine Shield) genannt. Er besteht aus zwei Schichten Bisonhaut, die über einen Holzrahmen gespannt sind. Zwischen den Lederlagen befindet sich Füllmaterial, wie Feder, Fell oder Papier. Der Rand des Schildes ist oft mit Flanell, Federn Skalps verziert. Skalps symbolisieren, dass der Träger des Schildes ein erfahrener Krieger ist, der schon Feinde getötet hat. Bärenhaare symbolisieren ihn als guten Jäger. Adlerfedern sollen dem Träger spirituelle Kräfte verleihen.

Die Indianer glauben, dass der Schild im Kampf spirituelle, schützende Kräfte verleiht. Sie haben einen individuell hohen Wert und werden entsprechend der eigenen Vision hergestellt. Die Schilde werden

gelegentlich bis zu einem Km vom Tipi entfernt versteckt; auch als eine Art spiritueller Revierschutz.

Der Schild schützt vor Pfeilbeschuss und leichten Gewehrscüssen. Der Schild wird mit dem Talent SCHLW geführt. Meistens wird er in der ungeübten Hand geführt, dann wird der TW beim Umgang mit dem Schild – 2 WM. Er lässt sich als Paradewaffe einsetzen, schützt aber auch direkt einige Körperpartien. Ebenso kann man mit einem Schild auch zuschlagen und ihn zum Rammen benutzen. Beim Zuschlagen und Rammen verursacht der Schild 2 / 3 / 3+W6 TP.

Der Schild besitzt einen Barrierschutz von 4 Punkten und einen Rüstungsschutz von 6 Punkten.

Vor und während des Kampfes sollte der Spieler mitteilen, wie sein Charakter seinen Schild hält und welche Körperpartien dadurch geschützt sind.

Schilde gibt es in unterschiedlichen Formen und Größen:

- Buckler: Runder Faustschild, der die Hand und den Unterarm schützt.
- Rundschild: Runder oder ovaler größerer Schild, der die Hand und den kompletten Arm schützt. Er kann auch gut schützend vor den Torso gehalten werden.
- Drachenschild: Langspitzschild, dessen untere Seite stark verlängert ist. Je nachdem, wie man ihn hält, schützt er vom Bein bis zum Oberkörper oder vom Kopf bis zum Glied. Zum Tragen muss allerdings der TW auf ST gelingen, sofern man nicht einen Wert von 12 besitzt. Misslingt der TW, wird die Handhabung mit dem Schild um – 2 WM. Dauerhaftes Tragen kann außerdem erschöpfen.

**Schlagring:** Handwaffe aus einem Griff, durch den die Finger der Faust gesteckt werden und der Faustschlag dadurch einen höheren Schaden anrichten kann. Schlagringe bestehen aus Metall. Einige Indianervölker kennen diese Waffe auch und stellen sie aus Holz her oder aus verflochtenen und versteiften Schnüren, in denen Tierzähne eingearbeitet sind.

Wird die Hand für eine andere Tätigkeit genutzt, während sie den Schlagring trägt, werden mögliche TW – 2 WM.

Ein Schlagring aus Holz oder Flechtwerk und Zähnen verstärkt den Faustschlag um + 1 TP. Der metallische Schlagring verstärkt den Faustschlag um + 2 TP.



**Schleuder:** Fernkampfswaffe, die von Viehirten und Indianern genutzt wird, um wilde Tiere abzuwehren. Die Schleuder ist eine Waffe, die von südamerikanischen Indianern genutzt wird und in Nordamerika kaum bekannt ist oder genutzt wird. Dies kommt dann auch eher bei südlich lebenden Indianern vor.

Mit der Schleuder wird ein Stein verschossen, der zuvor in eine Leder- oder Holzmulde eingelegt wurde, die wiederum an zwei Seilen befestigt ist. Die Seile werden geschleudert und dann wird eines der Enden losgelassen, woraufhin der Stein auf sein Ziel zufliegt.

Das Schwingen und das Abwerfen stellen eine Aktion dar, die aber auch mit einer Doppelaktion getätigt werden können. In dem Fall muss erst für das Schleudern ein TW auf MOT gelingen und dann zum Ausschleusen der TW auf SCHWW.

Mit der Schleuder erreicht ein Stein die hohe Geschwindigkeit von über 100 m/Sek. Sie ist damit die schnellste natürliche Fernkampfswaffe und kann auch noch von einer Person mit einem REFL-Wert von 18 ausgewichen werden. Außerdem hat die Schleuder eine effektive Reichweite von 100 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert. Zum Laden der Schleuder sind 1+W4 Aktionen nötig. Die Auswirkungen der Schleuder finden sich in der Trefferliste bei der Liste der Schlagwaffen.

**Schürhaken / Kuhfuß:** Der Schürhaken ist eine Eisenstange zum Feuerschüren. Der Kuhfuß ist ein Nageleisen zum Herausreißen von Metallnägeln oder Aufbrechen von Gegenständen und Türen. Beide Werkzeuge haben die gleichen Werte.

**Sense:** Landwirtschaftliches Grasschneidegerät, das zum Abschneiden von Gräsern eingesetzt wird. Die Sense wird mit zwei Händen geführt. Mit ihr hat man eine Reichweite von bis zu 2 Metern.

**Sharps Pepperbox:** Nach er Vorlage des Deringers, ist dies die zweite Pistole in dem Stil, die von Christian Sharp von 1859 – 1874 hergestellt wird. Sie ist die erste Hinterladerpistole, die auch Metallkugeln verschießt. Außerdem hat sie 4 Läufe. Sie ist erhältlich mit den Kalibern .22, .30 und .31 und wiegt 300 gr.

Die Pepperbox ist sehr klein und lässt sich darum gut verstecken. Sie ist sehr beliebt bei Geschäftsmännern. Von der Pepperbox gibt es im Laufe der Jahre vier verschiedene Modelle.

Die Deringer hat eine ungenaue Treffsicherheit und einen starken Rückschlag und darum wird der Schuss – 2 WM. Außerdem wird der Schuss bei einem Ziel, das über 5 Meter hinaus liegt, um weitere – 2 WM. Die effektive Reichweite beträgt 5 Meter, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.

Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden, was eine Aktion kostet. Beim Spannen dreht sich der Schlagbolzen, so dass er auf den nächsten Lauf schläft. Beim Laden wird der Bund der vier Läufe komplett nach vorne geklappt und dann befüllt. Der Ladevorgang dauert 5+W10 Aktionen.



**Sharps Rifle:** Einschüssiges und leistungsstarkes Hinterlader-Gewehr. Im Amerikanischen Bürgerkrieg kommt diese Waffe auf beiden Seiten stark zum Einsatz. Danach wird sie noch gerne als Jagdgewehr genutzt oder bei den Indianerkriegen. Das Sharps-Gewehr wird von 1850 – 1881 hergestellt. Es hat eine Länge von 1,20 m und ein Gewicht von 3,5 Kg. Sie verschießt Patronen des Kalibers .52. Die US-Regierung kauft die Waffen zum Stückpreis von 30 \$. An der Ladentheke sind sie teurer.

Das Gewehr besitzt einen Blockverschluss. Dabei wird durch die Abwärtsbewegung des Abzugsbügels der Verschluss geöffnet, in dem die Papierpatrone (ab 1859 auch Metallpatrone) eingelegt wird. Mit einer Aufzugsbewegung des Bügels wird der Verschluss dann wieder geschlossen.

Bis 1859 werden Zündpillen genutzt. Der Explosivstoff befindet sich dabei in Papierstreifen, die auf das Piston aufgesetzt werden. Darauf schlägt dann der Schlagbolzen, woraufhin es zur Explosion und Ausschuss der Patrone kommt. Zum Nachladen muss neben der Patrone also auch noch die Zündpille eingesetzt werden. Der Ladevorgang dauert darum 5+W10 Aktionen.

Ab 1859 verwendet die Sharps Rifle Randfeuerpatronen, also Metallpatronen, die den Explosivstoff in sich tragen. Das Nachladen der Patrone dauert nur noch 5+W6 Aktionen. Das Modell ab 1859 besitzt auch ein hochklappbares Visier, wodurch dann das Zielen + 1 WM wird.

Die Waffe hat eine effektive Reichweite von 1.400 Metern, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

Es gibt eine seltene Variante, bei der im Kolben eine kleine Kaffeemühle eingearbeitet ist (Coffee-Mill Sharps).



**Skalpelli:** Medizinisches, feines Sezierbesteck für chirurgische Arbeiten. Im Kampf wird es mit dem Talent K LW geführt.

**Smith & Wesson No. 1:** Revolver und der erste seiner Art, der als Perkussionsrevolver Metallpatronen verschießt. Die Randfeuerpatrone enthält Knallquecksilber und Schwarzpulver und integriert auf diese Weise das Zündmittel in der Patrone. Die Waffe wird im Bürgerkrieg von beiden Seiten verwendet, aber auch von Revolverhelden wie Cole Younger. Das Modell No. 3 ist eines der ersten Double-Action-Revolver, bei denen also nach dem ersten Schuss nicht mehr erneut der Hahn gespannt werden muss. Dies macht Smith & Wesson ab 1886 zum Marktführer unter den Revolvern. Die Smith & Wesson-Revolver haben eine hochwertige Qualität in Bezug auf Sicherheit, Genauigkeit und Haltbarkeit.

Die Revolver haben eine Reichweite von 20 Metern, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.



- Modell No. 1:

- o Herstellung ab 1858;
- o Magazin: 7 Patronen;
- o Kalber: .22;
- o Ladevorgang: Der Lauf muss aufgeklappt werden und die leeren Hülsen werden durch einen am Lauf angebrachten Ausstoßer entfernt. Die Patronen werden neu eingelegt.
- o Ladezeit: 5+W10 Aktionen.

- Modell No. 2:

- o Herstellung ab 1861;
- o Magazin: 6 Patronen;
- o Kaliber: .32;
- o Ladevorgang: Der Lauf muss aufgeklappt werden und die leeren Hülsen werden durch einen am Lauf angebrachten Ausstoßer entfernt. Die Patronen werden neu eingelegt.
- o Ladezeit: 5+W10 Aktionen.

- Modell No. 1 ½:
  - o Herstellung ab 1865;
  - o Magazin: 5 Patronen;
  - o Kalber: .32;
  - o Ladevorgang: Der Lauf muss aufgeklappt werden und die leeren Hülsen werden durch einen am Lauf angebrachten Ausstoßer entfernt. Die Patronen werden neu eingelegt.
  - o Ladezeit: 5+W6 Aktionen.
- Modell No. 3:
  - o Herstellung ab 1872;
  - o Magazin: 6 Patronen;
  - o Kalber: .44;
  - o Ladevorgang: Der Lauf wird nach oben hin aufgeklappt und die leeren Hülsen werden automatisch durch den Ausstoßer entfernt. Die Patronen werden dann neu eingelegt. Der nach oben aufklappbare Lauf bietet den Vorteil, auch auf dem Pferd laden zu können.
  - o Ladezeit: 5+W6 Aktionen.
- Modell No. 3 Double Action:
  - o Herstellung ab 1886;
  - o Magazin: 6 Patronen;
  - o Kalber: .44;
  - o Ladevorgang: Der Lauf wird nach oben hin aufgeklappt und die leeren Hülsen werden automatisch durch den Ausstoßer entfernt. Die Patronen werden dann neu eingelegt.
  - o Ladezeit: 5+W6 Aktionen.
  - o Außerdem ist nach dem ersten Schuss keine Aktion mehr zum Spannen des Hahns mehr nötig.

**Spencer Rifle:** Unterhebelrepetiergewehr, das Randfeuerpatronen verschießt und im Kolben ein Röhrenmagazin mit 7 Schuss des Kalibers .52 bereithält. Die Waffe hat eine Länge von 1,20 m und wiegt 4 Kg. Hergestellt wird sie von 1860 – 1869.



Weil bei der Nutzung zu viel Munition verschwendet würde und das Gewicht der Waffe hoch ist, wird die Waffe für die US-Armee zunächst abgelehnt. Erst im Bürgerkrieg werden die Gewehre dann von den Unionstruppen genutzt und zeigen eine deutliche Überlegenheit. Für die Marine werden außerdem 1.000 Stück angeschafft, die vor Rost geschützt sind. Nach dem Krieg wird die Waffe gelegentlich in den Indianerkriegen eingesetzt. Allerdings nicht überall, weil Soldaten nur eine geringe Anzahl an Munition mit sich tragen können. Die Unionsstaaten kaufen das Gewehr während des Bürgerkriegs für 40 \$. Im zivilen Verkauf ist sie teurer.

Das Gewehr besitzt einen Blockverschluss, der durch den Abzugsbügel geöffnet wird. Die Patronen werden mit Hilfe einer Federhülse eingeschoben. Das Laden kostet 5+W10 Aktionen. Um das Nachladen zu beschleunigen, kann auch die Blaskeslee als Schnelllader genutzt werden. Das ist eine Metallröhre mit 7 Patronen, die in das Magazinrohr direkt eingeschüttet werden können. Dies verringert das Laden auf 5+W6 Aktionen.

Durch den Ladehebel wird die Patrone ausgeworfen und die nächste geladen (Repetiersystem). Dies kostet eine Aktion.

Das Gewehr hat eine Reichweite von 400 Metern, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

An dem Gewehr kann ein Bajonett angebracht werden.

**Sprenggelatine:** Sprenggelatine ist eines der stärksten Sprengstoffe und gehört zu den Dynamitsprengstoffen. Sprenggelatine besteht aus Glycerintrinitat (Nitroglycerin) und Kollodiumwolle. 1876 wird sie erstmals von Alfred Nobel hergestellt. Die Sprenggelatine bildet eine gelatineartige, elastische, blassgelbliche Masse, die sich leicht bieten und mit dem Messer schneiden lässt. Der Vorteil gegenüber Dynamit ist, dass sie nicht durch Wasser anfällig ist. Wird der Sprenggelatine außerdem noch Kampfer beigemischt, ist sie auch gegen Druck unempfindlich, sogar vor Einschüssen. Allerdings ist die Herstellung wesentlich gefährlicher als bei Dynamit. Bei der Herstellung wird der TW auf Chemie – 4 WM.

Die Stange Dynamit mit Sprenggelatine richtet im Zentrum von 7 x 7 m 30 TP an, im Streufeld von 15 x 15 m 15 TP und im Umfeld von 21 x 21 m 5 TP. Jede Stange Dynamit die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um 5 TP und erweitert den kompletten Wirkungsbereich jeweils um 1 x 1 Feld. Das Zentrum würde bei 2 Stangen Dynamit also 9 x 9 m weit sein und 35 TP betragen.

Wenn man eine Dynamitstange im Kampf einsetzt und wirft, muss zuvor die Lunte angezündet werden. Die kurze Zündschnur brennt in 3 Sekunden ab und in der 4. Aktion kommt es zur Explosion.

Zum Umgang mit Sprengstoff ist das Talent WK erforderlich, mind. mit einem Wert von 12. Bei der ersten Nutzung muss der TW auf WK gelingen, danach weiß der Spieler, wie Dynamit funktioniert. Misslingt der TW, kann das fatale Folgen haben.

**Springfield Modell 1861:** Das Vorderlader-Gewehr wird allgemein „Springfield“ bezeichnet. Springfield stellt das Gewehr von 1861 – 1865 her. Es führt das Kaliber .58, hat eine Länge von 1,40 m und ein Gewicht von 4,1 Kg. Zur Ausstattung gehört ein Bajonett, das auf den Lauf aufgesetzt werden kann. Außerdem hat es ein hochklappbares Visier, wodurch ein Zielen + 1 WM wird.



Dieses Musketen-Gewehr wird vor allem im Amerikanischen Bürgerkrieg von Unionsarmee eingesetzt. Es ist eine Schulterwaffe, die für ihre Reichweite, Genauigkeit und Zuverlässigkeit geschätzt wird. Der Nachteil ist, wie bei allen Vorderladern, dass der Schütze beim Laden der Waffe nicht in Deckung sitzen oder liegen kann. Die US-Regierung kauft die Waffen zum Stückpreis von 15 \$. An der Ladentheke sind sie teurer.

Bei dem Vorderlader-Gewehr wird die Treibladung, das Projektil und ein Schusspflaster zur Abdichtung durch die Mündung geladen werden. Die Treibladung ist Schwarzpulver und das Projektil ist ein Bleigeschoss. Das hintere Ende des Laufes ist verschlossen und verfügt nur über ein kleines Zündloch, auf dem ein Zündhütchen auf das Piston aufgelegt wird. Die Zündhütchen für dieses Modell sind sehr witterungsbeständig. Durch den Abzug schlägt der Hahn auf das Zündhütchen und verursacht die Explosion, die das Treibgas im Lauf entzündet. Der Ladevorgang kostet 5+W20 Aktionen.

Das Gewehr hat eine Reichweite von 180 Metern, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

**Springfield Modell 1873:** Auch als „No. 99 Springfield“ oder als „Springfield Trapdoor“ bekannt. Es handelt sich um ein Hinterlader-Gewehr, das ein Trapdoor-Mechanismus besitzt und dadurch schneller geladen werden kann. Die Waffe kommt bei den Indianerkriegen zum Einsatz. Sie wird von Springfield von 1873 – 1884 hergestellt. Die Waffe führt das Kaliber .45, hat eine Länge von 1,30 m und ein Gewicht von 3,3 Kg.



Der Trapdoor-Mechanismus befindet sich oben vor dem Hahn. Er wird geöffnet und die Patrone wird eingesetzt und der Verschluss wieder geschlossen. Der Hahn wird gespannt und dann kann der Abzug betätigt werden. Beim erneuten Öffnen des Verschlusses springt die alte Patrone automatisch hinaus und eine neue Patrone kann eingeladen werden. Das Laden der Waffe dauert 5+W6 Aktionen.

Das Gewehr hat eine Reichweite von 500 Metern, danach wird der Schuss je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

Zu dem Gewehr gehört ein Bajonett und es ist weiterhin mit einem ausklappbaren Visier ausgestattet, der das Zielen + 1 WM fördert.

**Stein:** 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. Wird ein Stein geworfen, verliert er nach 10 Metern je Meter – 1 TP.

Wird ein Stein mit einer Schleuder verschossen, wird das Talent SCHWW genutzt; wird ein Stein mit einer Zwillie verschossen, wird das Talent Bogenwaffen genutzt.



**Stilet:** Kurze Stichwaffe mit scharfer Klinge. Wurde in der Antike häufig vom Adel als schmückender Gegenstand getragen und konnte notfalls auch zur Verteidigung eingesetzt werden. Heute findet sich das Stilet eher als kunstvoller Brieföffner. 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 / 2 / 2+W6 TP an. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Altertümliche Stilette haben Sammlerwert.

**Union Repeating Gun:** Auch bekannt als „Ager Gun“ oder „Coffee Mill“. Es ist eine Revolverkanone. Die Waffe wird bereits 1855 entwickelt, hergestellt wird sie dann auch 1860 von Wilson Ager. Zum Einsatz kommt die Waffe aber erst ab 1861 im Amerikanischen Bürgerkrieg, wo sie gegen die Konföderierten eingesetzt wird. Viele der Waffen fallen aber in die Hände der Konföderierten.

Die Waffe ist 1 m lang und wiegt 60 Kg.

Die Patronen werden in einen Ladetrichter eingelegt und mit Hilfe der Handkurbel wird die Patrone ins Lager fallen gelassen und abgefeuert. Durch das kontinuierliche Kurbeln wird direkt danach die nächste Patrone eingeladen und verschossen. Die leeren Hülsen fallen unten hinaus.

Die Patrone besteht aus einer Stahlhülse und Schwarzpulver und dem Bleigeschoss. Die Patrone trägt das Kaliber .58, wie einige Gewehre.

Es kommt häufig zu Fehlzündungen, so dass manch eine Patrone nicht abgeschossen wird. Die Patrone dreht sich dann so lange in der Kammer weiter, bis sie verschossen wird. Ab der 3. Aktionen Dauerbeschuss ist ein TW auf GL nötig, sonst findet eine Aktion lang eine Ladehemmung statt.



Der Lauf ist ein Stahlrohr, das breiter ist als das Kaliber. Dadurch geht viel Gas während des Schusses verloren und es entwickelt sich auch viel Rauch, gelegentlich auch eine große Stichflamme, die zu den Seiten austritt. Bei Personen, die direkt neben der Artilleriewaffe stehen, kann darum ab der 3. Aktion Dauerbeschuss ein TW auf GL gefordert werden. Sonst werden sie von einer Stichflamme erwischt, die 5 TP anrichtet.

Und ab der 3. Aktion kommt es durch Schwarzpulverrauch zu Sichtbehinderungen. Ab dann ist kein Zielen möglich und die TW werden um weitere – 2 WM.

Die Union Gun wird auf einer Lafette transportiert. Auf Schiffen oder in Befestigungsanlagen sind sie auf Pivotsäulen montiert. Die Union Gun kann auf einer schwenkbaren Plattform bewegt werden, auch nach oben. Sie kann aber nicht während des Schusses auf mehrere Ziele umgeschwenkt werden, sondern schießt nur auf ein Ziel.

Die Union Repeating Gun verfeuert je Min. durchschnittlich 100 Schuss. In einer Aktion richtet sie also 2 Schüsse im Dauerfeuer an.

Das Magazin fasst 15 Patronen. Zum Nachladen sind nur 5+W6 Aktionen nötig.

Um die Waffe bedienen zu können, ist ein TW auf WK nötig. Wenn der TW gelingt, kennt sich die Person künftig immer mit dieser Waffengattung aus. Ein TW auf WK ist immer nötig, wenn die Waffe gewartet wird.

Generell wird der Schuss mit dieser Artilleriewaffe wegen ihrer Ungenauigkeit – 2 WM.

Die Waffe hat eine Reichweite von 900 Metern, danach werden die Schüsse je 10 Meter um – 1 TP reduziert.

**Volcanic-Pistole:** Pistole mit Repetierertechnik. Horace Smith bringt 1855 diese Waffe auf den Markt. Die Waffe besitzt ein Kniegelenk-Verschlussystem, das 1852 von Smith & Wesson für ein Gewehre patentiert wurde, das nicht in Serie ging. Nach dem schlechten Verkauf der Waffe, übernimmt Oliver Winchester den Verkauf mit der Firma Volcanic Repeating Arms, die weiterhin von Daniel Wessen (bis 1857) geführt wird. Von 1857 – 1859



übernimmt die Firma New Haven die Produktion. Bis 1861 wird diese Waffe noch angeboten, findet aber nur wenige Käufer. Insgesamt werden von der Volcanic-Pistole nur wenige tausend Stück verkauft.

Die Waffe ist 32 m lang und wiegt knapp 1 Kg.

Die Waffe führt die Kaliber .31 (Modell No. 1) und .41 (Modell No. 2). Die Munition beinhaltet die Zünd- und Treibladung. In die Waffe können von oben 8 Patronen ins Magazin geladen werden. Der Ladevorgang kostet 5+W10 Aktionen. Das Repetieren der nächsten Kugel kostet eine Aktion.

Die Reichweite beträgt 5 Meter, danach wird der Schuss je Meter um je – 1 TP reduziert.

**Winchester Rifle:** Unterhebelrepetier-Gewehr, das von Oliver Winchester hergestellt wird. Das Vorgängermodell der Winchester-Reihe ist das Henry Rifle von 1860. Vom Winchester-Gewehr existieren mehrere Modelle, die in den späteren Jahren auch in Zusammenarbeit mit John Moses Browning entwickelt werden.



Beim Winchester Rifle werden die Patronen von der Seite in eine Ladeklappe geladen, dann wird der Abzugsbügel gezogen und die Patrone wird geladen (Repetiersystem). Nach dem Schuss wird durch den Abzugsbügel die alte Patrone ausgeworfen und die nächste Patrone nachgeladen. Das Repetieren kostet eine Aktion. Laden und Schießen können auch in einer Doppelaktion durchgeführt werden, dann wird der erste TW auf FM und der zweite auf Schusswaffen abgelegt. Ab dem Modell 1873 hat das Gewehr zwei Läufe, wodurch ein direkter Folgeschuss ohne Repetieren möglich ist.

Das Gewehr verwendet Rimfire-, also Zentralfeuerpatronen aus Metallhülsen, in der die Treibladung enthalten ist, die durch den Schlagbolzen ausgelöst wird.

Einige interessante Modelle:

- Modell 1866 Musket: Es unterscheidet sich vom Henry Rifle durch ein geschlossenes Röhrenmagazin, das von hinten durch eine seitlich angebrachte Ladeklappe geladen wird. Damit findet keine Verschmutzung der Patronen mehr statt. Da der Verschlusskasten aus Rotguss gefertigt ist, nennt man das Modell auch „Yellowboy“.
  - o TP: 5 / 9 / 9+W20;
  - o Magazin: 13 Schuss;
  - o Kaliber: .44;
  - o Ladezeit: 5+W20 Aktionen;
  - o Reichweite: 100 m; danach je 10 m – 1 TP.
- Modell 1873: Das Gewehr ist etwas kürzer als sein Vorgänger und hat einen Verschlusskasten aus Eisen. Ab 1888 wird dafür auch Stahl verwendet. Mit den Modellen für die .38 und .32 lassen sich auch Patronen nutzen, die auch in Revolvern genutzt werden. Außerdem hat das zwei Läufe, wodurch ein direkter Folgeschuss ohne Repetieren möglich ist.
  - o TP: 5 / 9 / 9+W20;
  - o Doppellauf (untereinander): 2 Schüsse hintereinander möglich;
  - o Magazin: 12 Schuss;
  - o Kaliber: .44, .38 und .32;
  - o Ladezeit: 5+W20 Aktionen;
  - o Reichweite: 130 m; danach je 10 m – 1 TP.

- Modell 1876: Das Gewehr ist eine etwas schwerere Ausführung und verschießt stärkere Patronen, die auch für die Großwildjagd geeignet sind.
  - o TP: 6 / 9 / 9+W20;
  - o Doppellauf (untereinander): 2 Schüsse hintereinander möglich;
  - o Magazin: 8 Schuss;
  - o Kaliber: .45;
  - o Ladezeit: 5+W20 Aktionen;
  - o Reichweite: 200 m; danach je 10 m – 1 TP.

**Würgen:** Beim Erwürgen drückt der Täter mit seinen Händen den Hals des Opfers ab, wodurch das Opfer keine Luft mehr bekommt und erstickt. Das Erwürgen ermöglicht einen lautlosen Angriff.

Das Zudrücken muss mit zwei Händen vollzogen werden. Es ist also eine Kognition auf Beidhändigkeit nötig und danach ein TW auf NK.

Alternativ kann man mit dem chinesischen Kampftrick „Würgegriff“ mit einer Hand zudrücken.

Der Gegner kann auf verschiedene Weise parieren, indem er sich z. B. zuschlägt, seinen Gegner wegschubst usw.

Misslingt die Parade, erleidet das Opfer je nach TW bei einer normalen Attacke – 1 LE, bei einer guten Attacke – 2 LE und einen Schock und bei einer meisterhaften Attacke – 2+W6 LE und zwei Schocks. Die Schocks verursachen immer auch – 1 VIT.

Je Aktion, sofern es mind. ein guter TW war, muss ein TW auf LE gelingen, sonst wird das Opfer ohnmächtig.

Wird nach der Ohnmacht des Opfers weiter gewürgt, stirbt das Opfer.

Der Täter kann auch „Powerwürgen“ einsetzen, wenn er die Power-Attacke zuvor aktiviert hatte.



**Wurfspieß:** Kurzer Wurfspieß, bestehend aus einem Speerende oder aus zwei Gabeln. Der Wurfspieß wird zum Fischen eingesetzt. Er kann geworfen werden und besitzt am Ende ein Seil, damit die Beute eingeholt werden kann. Wird der Wurfspieß geworfen, verliert der Wurf nach 10 Metern je Meter – 1 TP.

**Zwille:** Y-förmiges Holzstück, mit einem aus Kautschuk hergestellten Gummi, mit dem ein Stein verschossen wird. Dies ist eine Erfindung, die in Europa erst ab 1840 auftritt. In Amerika wird sie sehr selten genutzt. Die Zwille wird genutzt, um Köder beim Fischen auszuschießen.

Für die Zwille wird das Talent Bogenwaffen genutzt.

Der Ladevorgang beträgt 1+W4 Aktionen.

Die Reichweite beträgt 50 Meter, danach wird der Schuss je Meter um – 1 TP reduziert.

Die Auswirkungen der Zwille finden sich in der Trefferliste bei der Liste der Schlagwaffen.