

# Das Arsenal

## Waffenarsenal – Nahkampf

Hier findest du sämtliche relevanten Waffen für den Nahkampf, einige volksspezifische Waffen werden in dem jeweiligen Armeeeintrag beschrieben.

### Schwert 5

Der Inbegriff einer Nahkampfwaffe, durch die Menge an verarbeitetem Metall, ist dies die Waffe von Edelleuten, Adligen, Elitetruppen oder alten Völkern.

Das Schwert verleiht seinem Nutzer einen Bonus von +2 auf das Kampfgeschick.

*Kritisch: Verwundungswurf +1*

### Axt 5

Die Axt ist eine sehr effektive Nahkampfwaffe, da sie schnell produziert, häufig als Werkzeug verfügbar und günstig ist. Äxte sind sehr brutale Waffen, dies spiegelt sich in ihrem Profil wieder.

Die Axt gewährt ihrem Träger +1 Stärke im Nahkampf.

*Kritisch: Schadenswurf + W3*

### Streitkolben 10

Eine schwere Waffe, häufig mit Nägeln oder ähnlichem gespickt.

Der Streitkolben erhöht die Stärke des Modells um +2 im Nahkampf. Kann nicht mit einer zweiten Waffe kombiniert werden (aber mit Schild)

*Kritisch Schadenswurf + W3*

### Keule 3

Ein Ast oder Metallrohr genügt häufig schon als Keule. Sie ist ein provisorisches Kriegsgerät.

Die Keule gewährt ihrem Träger einen Stärkebonus von +1 im Nahkampf. Allerdings muss er auf Grund der geringen Durchschlagskraft alle Verwundungswürfe gegen gerüstete Krieger wiederholen.

*Kritisch: Schadenswurf + W2*

### Dolch 2

Dolche sind schnelle Waffen mit einer verhältnismäßig kurzen Klinge. Dafür ermöglichen sie ihrem Träger ein sehr hohes Tempo.

Stärke des Trägers -2  
Initiative +1  
Attacken +1 (je Dolch)

*Kritisch: Nahkampfstärke +2*

### Speer 5

Sehr günstige, lange Spieße, ideal geeignet für die Verteidigung, da sie ihren Gegner schon attackieren können während dieser noch nicht in Reichweite ist.

Wenn die Einheit in dieser Runde angegriffen wurde  
+1 Stärke gegen Infanterie  
+3 Stärke gegen Monster und Kavallerie  
+ Ersts Schlag

*Kritisch: Schadenswurf + W3*

### Hellebarde 10

Auch die Hellebarde ist eine sehr gute Nahkampfwaffe. Sie verbindet die Durchschlagskraft einer Axt, mit dem Reichweiten Vorteil eines Speeres

Wenn Angreifer oder in folgenden NK

- Stärkebonus +1

Wenn Verteidiger

- Stärkebonus +2

- Ersts Schlag

*Kritisch: Schadenswurf + W3*

### Langschwert / Bi-Händer 15

Das Langschwert ist eine imposante Erscheinung mit ihrer Klinglänge von bis zu 180cm. Sie sind sehr durchschlagskräftig, im Nahkampf aber etwas schwerer zu führen.

Modelle mit einem Langschwert erleiden im Nahkampf einen Abzug von -1 auf ihr KG

Einen Stärkebonus von +3

Zweihändig geführt

*Kritisch: Rüstungsbrechend (Platte);*

*Rüstungsbrechend (Kette) +W3 Schadenswurf;*

*+W6 Schadenswurf gegen Leder und ungerüstet*

### Großaxt etc. 20

Waffen dieser Größe sind schwer zu meistern und noch schwerer im Kampf einzusetzen, sie sind im Nahkampf die schlimmsten Gegner.

Diese Waffe wird zweihändig geführt  
gewährt einen Stärkebonus von +4

Der Träger erleidet einen Abzug von -3 auf das KG und -1 auf die Initiative

*Kritisch: Rüstungsbrechend + W6*

*Schadenswurf*

### Stab 0

Stäbe bestechen nicht durch ihre Kampfkraft, sondern eher durch ihre magischen Fähigkeiten.

Ein Stab wird zweihändig geführt

*Kritisch: nichts*

### Lanze (Kavallerie) 10

Die Waffe kann nur beritten eingesetzt werden, sie gibt dem Angreifer einen Bonus von +4 auf die Stärke, kann aber nur in der ersten Nahkampfrunde benutzt werden und auch nur im Angriff.  
Text

*Kritisch: Rüstungsbrechend (Platte);*

*Rüstungsbrechend (Kette) +W3 Schadenswurf;*

*+W6 Schadenswurf gegen Leder und ungerüstet*

## Waffenarsenal – Fernkampf

### Blasrohr 5

Blasrohre sind günstig in der Anschaffung, nur die Munition ist schwerer zu beschaffen.

Reichweite 8 Zoll  
Stärke 1

Verursacht Gift  
darf schießen und dann bewegen

*Kritisch: Nichts*

### Schleuder 5

Ein Tuch, ein Stein und schon kann es losgehen. Wir beschmeißen den großen Dicken dahinten mit Steinen.

Reichweite 12 Zoll  
Stärke 5  
Kein Abzug für Bewegen und schießen

*Kritisch: Schadenswurf + W3*

### Kurzbogen 10

Eine kleine kompakte Form eines echten Bogens, sehr beliebt bei berittenen Truppen und Plänklern.

Reichweite 16 Zoll  
Stärke 5  
Kein Abzug für bewegen und schießen  
**Pfeilhagel**

*Kritisch: Schadenswurf + W3*

### Bogen 10

Bögen sind eine weitverbreitete Waffe, es gibt doch nichts schöneres als seinen Feind in der Ferne sterben zu sehen.

Reichweite 24 Zoll  
Stärke 5

**Pfeilhagel**

*Kritisch: Schadenswurf + W3*

### Langbogen 15

Größer und kann weiter schießen als ein normaler Bogen. Ansonsten ziemlich genau das Gleiche.

Reichweite 30 Zoll  
Stärke 6

**Pfeilhagel**

*Kritisch: Schadenswurf + W3*

### Armbrust 10

Eine Armbrust ist vor allem gegen gerüstet Truppen verheerend, da die Bolzen mit Leichtigkeit schwere Panzerungen durchschlagen.

Reichweite 24 Zoll  
Stärke 6

Bewegen oder Schießen

*Kritisch: Schadenswurf + W3 Rüstungsbrechend*

### Muskete 15

Von den Zwergen erfunden, vom Imperium übernommen. Diese Blechrohre machen einen riesigen Lärm und tun auch ordentlichen weh.

Reichweite 24 Zoll  
Stärke 7

Auf lange Reichweite -2 auf BF  
Bewegen oder Schießen  
Schwarzpulverwaffe  
Gilt im NK als Keule

*Kritisch: Schadenswurf + W3 Rüstungsbrechend*

### Pistole 10

Die Pistole ist sowohl für den Nah- als auch den Fernkampf bestimmt.

Reichweite 8 Zoll  
Stärke 6

Schwarzpulverwaffe  
Kein Abzug für Lange Reichweite  
Im Nahkampf als zusätzliche NK Waffe

*Kritisch: Schadenswurf + W3 Rüstungsbrechend*

### Wurfaxt 5

Wurfäxte sind auf kurze Distanz sehr effektiv, sie zwingen den Gegner in die Defensive und verschaffen einen kleinen Vorteil.

Reichweite 8 Zoll  
Stärke S + 2

Kein stehen und schießen  
Während Angriff werfen (-2BF)  
Keine lange Reichweite

*Kritisch: Schadenswurf + W3*

### Wurfmesser 5

Wurfmesser und Sterne werden gerne von Assassinen eingesetzt, es sind präzise tödliche Waffen.

Reichweite 8 Zoll  
Stärke Stärke des Trägers

Kein stehen und schießen  
Während Angriff werfen (-2BF)  
Keine lange Reichweite  
Kann zwei mal Schiessen

*Kritisch: Stärke +3*

## **Rüstungen**

Du kannst deine Einheiten und Modelle mit unterschiedlichsten Rüstungen ausstatten. Diese sind vor allem von der Armee und der Einheit abhängig, Zwerge sind schwer gerüstet, wohin Goblins eher keine Rüstungen einsetzen.

### **Stoff 0**

Mit einer Stoffrüstung, ist deine Einheit nicht besser geschützt, als wenn sie ungerüstet herumlaufen würde. Stoffrüstungen richten sich daher vor allem an Magier, welche diese mit magischen Sprüchen belegen können.

Rüstungswert +0

### **Lederrüstung 5**

Der erste echte Rüstungswert wird durch Lederrüstungen gestellt. Lederrüstungen sind für leichte Truppen, Aufklärer oder Einheiten die sich nicht mehr leisten können.

Rüstungswert +1

### **Kettenrüstung 10**

Mit den ersten Rüstungen aus Metall, erhalten deine Truppen schon einen ganz guten Schutz. Kettenrüstungen werden von Elitetruppen, sowie von hochentwickelten Völkern getragen.

Rüstungswert +2

### **Plattenrüstung 20**

Die beste generische Rüstung, welche verfügbar ist. Diese Rüstung kann erheblichen Schaden von deinen Truppen abwenden. Durch ihren hohen Preis, ist sie nur für Elitetruppen oder Helden wirklich wirtschaftlich.

Rüstungswert +3

### **Volksspezifische Rüstungen**

Viele Völker nutzen, zusätzlich zu den oben genannten generischen Rüstungen, eigens entwickelte Schmiedeverfahren, Segnungen etc. um ihren Rüstungen mehr Effektivität zu verleihen. Diese werden in den jeweiligen Völkerabschnitten behandelt.

## **Rüstungen für Reittiere**

Zusätzlich zur Rüstungen des Reiters, können die Reittiere ebenfalls mit einer Panzerung versehen werden.

### **Plattenpanzerung 40**

Die Plattenpanzerung eines Pferdes ist sehr teuer und gewährt einen verhältnismäßig geringen Bonus auf den Rüstungswurf. Wird dieser aufsummiert ist der Reiter kaum noch durch normale Waffen zu verwunden. Ein großer Vorteil ist die erhöhte Stärke des Aufpralltreffers.

Rüstungswert +1  
Bewegung -1  
Aufpralltreffer +2 Stärke

## **Schilde**

Wird ein Modell mit Schild ausgerüstet, verzichtet es auf eine zusätzliche Attacke (durch zweite Waffe) dieser Nachteil wird durch eine bessere Defensive ausgeglichen.

### **Buckler 5**

Der Buckler ist kleines Parierschild, welches am Arm befestigt wird. Er erhöht nicht den Rüstungswurf, ermöglicht aber einen Schildwurf

Rüstungswert +0  
Schildwurf 6+

### **Normales Schild 10**

Das Standardschild, es ist in der gesamten Welt verbreitet, wobei jedes Volk seine eigenen Materialien und Formen nutzt, bietet es immer einen gleichbleibenden Schutz.

Rüstungswert +1  
Schildwurf 6+

### **Großes Nahkampfschild 15**

Mit solch einem Schild ist man im Nahkampf bestens ausgerüstet, wobei die Vorteile weniger durch die Größe, als vielmehr durch die Beschaffenheit des Materials und die Verarbeitung eintreten.

Rüstungswert +1  
Schildwurf 5+

### **Pavise 5**

Die Pavise ist ein großes Schild, welches nicht getragen wird, es wird von Fernkämpfern, wie z.B. imperialen Armbrustschützen genutzt. Eine Pavise wird dabei in den Boden gerammt und gewährt dem Fernkämpfer, dabei Schutz vor Beschuss.

Rüstungswert +0  
Schildwurf 5+

Nur gegen Beschuss nicht im Nahkampf.

### Reittiere

Viele Elitetruppen können auf Reittiere zurückgreifen. Diese werden im Folgenden beschrieben. Reittiere können im Nahkampf nur bedingt mitkämpfen, dies vermögen z.B. nur Bären, Wölfe, Reitechse. Pferde können nicht attackieren.

Jede Art von Kavallerie verursacht bei einem erfolgreichen Angriff Aufpralltreffer mit einer Stärke die in ihrem Profil beschrieben ist. Mehr dazu ist in der Sektion Aufpralltreffer zu finden.

### Pferd

Diese Art von Pferd wurde nicht für den Krieg gezüchtet, daher eignet es sich nur bedingt für den Einsatz als Kriegsgross.

B	KG	S	Rüst.	I	Pkt
8	-	4	-	-	25

### Schlachtross

Schlachtrösser sind große massige Pferde, welche mühelos auch gepanzerte Einheiten tragen kann.

B	KG	S	Rüst.	I	Pkt
8	-	5	+1	-	40
Panzerung:		Plattenpanzerung		40	

### Elfisches Ross

Die Rösser der Elfen, sind seit Jahrhunderten gezüchtet. Sie sind schlank, agil und in jedem Punkt perfekt.

B	KG	S	Rüst.	I	Pkt
9	-	6	+1	-	60
Panzerung:		Plattenpanzerung		40	

### Chaos Ross

Von unheiligen Mächten befallen, sind Chaosrösser wahre Monster, ihnen wachsen Stacheln aus dem Fleisch und sind nahezu immun gegen Schmerzen.

B	KG	S	Rüst.	I	Pkt
8	-	7	+1	-	80
Panzerung:		Plattenpanzerung		40	
		Chaos Panzerung		siehe Chaos	
Sonderregeln		verursacht doppelte Aufpralltreffer			

Dies sind nur einige Beispiele für Reittiere, in den jeweiligen Armeesektionen sind noch wesentlich mehr zu finden.