

# Nahkampfwaffen

## Waffenlos

**Stärke:** minus 1

**Sonderregeln:**

RW+1

## Schwert

**Stärke:** wie Benutzer

**Sonderregeln:**

Parieren

## Dolch

**Stärke:** minus 1

**Sonderregeln:**

RW+1

## Flegel

**Stärke:** plus 2

**Sonderregeln:**

Beidhändig, Ermüdend

## Knüppel

**Stärke:** wie Benutzer

**Sonderregeln:**

Niederknüppeln, Zerbrechlich

## Morgenstern

**Stärke:** plus 1

**Sonderregeln:**

Ermüdend

## Hammer

**Stärke:** wie Benutzer

**Sonderregeln:**

Niederknüppeln

## Zweihandwaffe

**Stärke:** plus 2

**Sonderregeln:**

Beidhändig, Unhandlich

## Axt

**Stärke:** wie Benutzer

**Sonderregeln:**

Rüstungsbrechend

## Reiterhammer

**Stärke:** wie Benutzer

**Sonderregeln:**

Niederknüppeln, Angriffsbonus (1), Kavalleriewaffe

## Hellebarde

**Stärke:** plus 1

**Sonderregeln:**

Beidhändig

## Lanze

**Stärke:** wie Benutzer

**Sonderregeln:**

Angriffsbonus (2), Kavalleriewaffe

## Speer

**Stärke:** wie Benutzer

**Sonderregeln:**

Defensivwaffe

## Ithilmarwaffe

Du kannst jede der hier aufgeführten Nahkampfwaffen zu einer Ithilmarwaffe aufwerten (diese kostet dann den dreifachen Preis). Ithilmarwaffen geben einen Bonus von 2 auf die *Initiative*.

## Speer (Kavallerie)

**Stärke:** wie Benutzer

**Sonderregeln:**

Angriffsbonus (1), Kavalleriewaffe

## Gromrilwaffe

Du kannst jede der hier aufgeführten Nahkampfwaffen zu einer Gromrilwaffe aufwerten (diese kostet dann den vierfachen Preis). Gromrilwaffen reduzieren die *Initiative* um 1 und besitzen die Sonderregel *Tödlich*.